



“(RE)VISITAR PROJETOS”

APRESENTAÇÃO DO TRABALHO PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE ESPECIALISTA

SARA EDUARDA SILVA CRUZ

INSTITUTO POLITÉCNICO DA MAIA - IPMAIA

SETEMBRO DE 2021



“(RE)VISITAR PROJETOS”

APRESENTAÇÃO DO TRABALHO PARA OBTENÇÃO DO TÍTULO DE ESPECIALISTA
EM ÁUDIO-VISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA

SARA EDUARDA SILVA CRUZ

INSTITUTO POLITÉCNICO DA MAIA - IPMAIA

SETEMBRO DE 2021



Sara Cruz
Vila Nova de Famalicão, 1982

saraeduardasilva@gmail.com
email-pessoal

scruz@ismai.pt
sara.cruz@forave.pt
email-profissional

0000-0002-0518-1897
ORCID iD

sara-x.pt
website



PREFÁCIO

A minha formação académica manteve-se desde sempre ligada às tecnologias multimédia. Com Licenciatura em Tecnologias da Comunicação Multimédia (ISMAI), dois Mestrados, Tecnologias Multimédia (FEUP) e Ensino de Informática (UCP), e uma pós-graduação em Estudos Avançados de Média-Arte Digital, encontro-me atualmente a frequentar o curso de doutoramento em Média Arte Digital pela Universidade Aberta e a Universidade do Algarve. É para mim o culminar de um percurso assente na aposta num conhecimento comprometido com a qualidade que visa acompanhar as mudanças e os desafios verificados ao longo dos últimos anos. Assim, desde 2005, ano em que termino a minha licenciatura, a consolidação de conhecimentos tem sido uma prioridade ao longo de todo o meu percurso.

Paralelamente, tenho procurado divulgar o meu trabalho em conferências, cito a título de exemplo a minha mais recente participação no International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, em 2020, na qual culminou no artigo intitulado “PELO FUTURO DO PASSADO – Uma instalação que (re)conecta a relação do homem com a natureza” e a participação na conferência Artech (aceite para comunicação), em outubro de 2021.

Ao nível de atividade profissional, nos últimos quinze anos, desenvolvi diversos projetos e funções que visam promover soluções de comunicação únicas e diferenciadoras, de valor acrescentado capazes de conquistar uma forte presença e visibilidade junto dos clientes.

Em 2011, iniciei o meu percurso profissional no gabinete de Comunicação e Imagem da FORAVE - Associação para a Educação Profissional do Vale do Ave, no qual tive a oportunidade de desenvolver diversos projetos ligados à produção digital de conteúdos multimédia para o seu plano de comunicação. Deste modo, destacam-se a produção de conteúdos de vídeo e áudio, o desenvolvimento de websites, a conceção design gráfico, incluindo os conteúdos, a revisão gráfica, as campanhas de marketing e a gestão das plataformas de divulgação. Trata-se de um projeto de grande envergadura uma vez que se trata da promoção da identidade da instituição junto dos diversos *stakeholders* e da divulgação e promoção das atividades da escola com vista à captação de alunos.

Mais tarde, em 2018, assumi as tarefas e responsabilidades de coordenação do Departamento de Comunicação e Imagem. Paralelamente a estas funções, colaboro no desenvolvimento dos trabalhos para projetos europeus financiados pelo programa “Erasmus +”, participei em Mobilidades Erasmus + (por exemplo, em projetos como: “GirlsTech”, “Our Continent, Our Culture”, “Tolerance as a key to social integration into european dimension for young citizen”, “International network of technical schools”), na associação internacional “INNOTECS - International Network of Technical Schools” e nos projetos “Junior Achievement Portugal” e concursos como “O meu projeto é empreendedor!” e “Escolas Empreendedoras IN.AVE”. O apoio prestado passa pela definição de estratégias, tais como a divulgação de suportes de divulgação (*flyers*, *spot* publicitários, *rollups*, apresentações multimédia).

Ainda na FORAVE, desenvolvi e dinamizei palestras, tais como “Internet – Conhecer os Perigos é a Melhor Forma de os Prevenir”, inserida no âmbito das celebrações do Dia da Internet mais Segura e Workshops, por exemplo “Como criar um Curriculum Vitae Online” no âmbito do projeto Educar para a carreira/passaporte para o emprego e “Ferramentas do Google Suite for Education” como suporte pedagógico às atividades de ensino.

Adicionalmente, participo na integração do sistema documental da FORAVE na base da transformação digital, através da agilização de procedimentos, melhoria da organização documental e uniformização documental (templates, relatórios, formulários, entre outros). Por fim, participei na integração do plano de ensino à distância da escola. Tratou-se da implementação de um conjunto de procedimentos de orientação pedagógica e de apoio técnico e tecnológico, com vista a garantir aos alunos o melhor acompanhamento possível por parte dos educadores, professores e técnicos especializados no desenvolvimento do ensino não presencial. Destacam-se a participação no desenvolvimento de propostas, recomendações e soluções no âmbito do Plano E@D; na resolução de situações problemáticas que foram reportadas/identificadas; na prestação de apoio pedagógico aos colegas, através do esclarecimento de dúvidas da disponibilização de tutoriais, tais como a utilização das ferramentas e plataformas digitais definidas no Plano de E@D e na partilha de boas práticas.

Para além do trabalho desenvolvido na FORAVE, tenho vindo a colaborar como *freelancer* com várias empresas. Destacam-se o trabalho desenvolvido como Designer Gráfico e Publicidade na empresa PUBLIS Lda. (desde 2010), na empresa de Soluções Informáticas e Multimédia - DOTLINK (2007-2009) e a colaboração no subprojeto da Carta Cultural e Turística do Projeto FEDER Porto Digital (2006-2007).

Ao longo destes últimos anos, tenho vindo a lecionar unidades curriculares como professora assistente no Instituto Universitário da Maia e no Instituto Politécnico da Maia, nos domínios da modelação, vídeo digital, programação visual e tratamento de imagem estática/dinâmica ao nível do ensino superior. Orientei 10 trabalhos de fim de curso da licenciatura em Artes Multimédia e em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo), 11 de Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia, 3 de Técnico Superior Profissional de Marketing Digital e participei em seis júris de graus académicos como arguente.

Por fim, destaco a minha participação como membro do júri na apresentação e defesa de Provas de Aptidão Profissional (PAP), no Instituto Multimédia no Porto, desde 2017.



Os projetos, apresentados a seguir, são três de entre um conjunto de projetos desenvolvidos ao longo de 15 anos de experiência de natureza teórica e prática no âmbito da produção de conteúdos audiovisuais e produção dos media. Deste modo, o presente portfólio procura compilar aqueles que foram os trabalhos mais significativos e demonstrar a capacidade de identificar, conceber, produzir e divulgar conteúdos audiovisuais inovadoras, criativos e à medida.

Através do QR Code ou através do site sara-x.pt apresento uma miríade de experiências diversas que recolhi enquanto *freelancer* em comunicação em design e coordenadora do Departamento e Comunicação e Imagem da FORAVE. Ao longo destes anos, a aposta tem sido na implementação de soluções digitais, pois acredito que a capacidade de comunicação e interação com o público contribui para o aumento da visibilidade e reconhecimento das empresas/instituições.

Resumo

O presente trabalho procura espelhar um percurso profissional marcado por uma paixão pelo design, arte, cultura e multimédia. Neste sentido, patenteiam-se três projetos que marcam o percurso, quer pelas suas dimensões como pelos desafios impostos. Nestes projetos, foi possível colocar em evidência as competências ao nível da conceção e edição de conteúdos audiovisuais e produção dos media nos diversos meios de comunicação.

No primeiro projeto, intitulado “Campanha de divulgação dos cursos profissionais da Rede de Educação e Formação de Vila Nova de Famalicão”, procurou-se atuar e intervir em propostas de melhoria, assente em novos métodos/abordagens de comunicação e promoção, capazes de melhorar a imagem dos Cursos Profissionais na Rede de Vila Nova de Famalicão, através da criação de vários materiais promocionais. No segundo projeto, na campanha da comemoração dos 30 anos da FORAVE, procurou-se divulgar/contar a história da escola através dos diferentes canais de comunicação. Ou seja, a estratégia de promoção passou pela publicação semanal de um caso de sucesso, através de formatos mais expressivos como o vídeo. No final, apresenta-se um projeto de arte computacional “Pelo Futuro do Passado”, que assenta solidamente na área do audiovisual e produção dos media. Este projeto incorpora uma visão integrada da realidade socioambiental, um desafio no qual a Humanidade se confronta atualmente. Deste modo, O PASSADO representa a chave para o futuro, estabelecendo o entendimento profundo da nossa relação com a natureza que é a base de toda atividade humana. A instalação que criámos (re)conecta a relação do homem com a natureza como sempre foi no passado, para ele se expressar, se rever e, principalmente, se encontrar. Assim, através da arte e da tecnologia procurou-se levar o ser humano a refletir em torno de uma nova consciência ecológica que vise salvaguardar o futuro do Planeta Terra e da necessidade de um desenvolvimento harmónico, equilibrado, justo, e sobretudo, com sustentabilidade.

Palavras-chave: Audiovisuais, Multimédia, Design, Design de Comunicação, Instalação Audiovisual Interativa, Vídeo, Tecnologia, Arte Digital e Sociedade, Desenvolvimento Sustentável.

Abstract

This work seeks to reflect a professional path marked by a passion for design, art, culture and multimedia. In this sense, there are three projects that mark the path, both for their dimensions and for the challenges they impose. In these projects, it was possible to highlight skills in terms of designing and editing audiovisual content and media production in the various media.

In the first project, entitled "Campaign for the dissemination of professional courses of the Vila Nova de Famalicão Education and Training Network", an attempt was made to act and intervene in proposals for improvement, based on new methods/approaches of communication and promotion, capable of improving the image of Professional Courses in the Vila Nova de Famalicão Network, through the creation of various promotional materials. In the second project, in the campaign to commemorate FORAVE's 30th anniversary, an attempt was made to disseminate/tell the school's history through different communication channels. In other words, the promotion strategy involved the weekly publication of a success story, through more expressive formats such as video.

At the end, a computer art project "For the Future of the Past" is presented, which is solidly based in the area of audiovisual and media production. This project incorporates an integrated vision of the socio-environmental reality, a challenge that humanity is currently facing. In this way, THE PAST represents the key to the future, establishing the deep understanding of our relationship with nature that is the basis of all human activity. The installation we created (re)connects man's relationship with nature as it has always been in the past, for him to express himself, review himself and, above all, meet. Thus, through art and technology, an attempt was made to lead human beings to reflect on a new ecological awareness aimed at safeguarding the future of Planet Earth and the need for harmonious, balanced, fair development, and above all, with sustainability.

Keywords: Audiovisuals, Multimedia, Design, Communication Design, Interactive Audiovisual Installation, Video, Technology, Digital Art and Society, Sustainable Development.

Índice

RESUMO	7
ABSTRACT	8
CAPÍTULO I	
INTRODUÇÃO	12
CAMPANHA DE DIVULGAÇÃO DOS CURSOS PROFISSIONAIS DA REDE DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO DE VILA NOVA DE FAMALICÃO	14
Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão	17
Descrição da Metodologia e Processo de Trabalho	22
Quinzena da Educação	23
ESCOLA PROFISSIONAL FORAVE- ASSOCIAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO DO VALE DO AVE	26
Revista Saber & Fazer FORAVE.....	27
Campanha 30 ANOS – 30 Casos de Sucesso FORAVE	32
CAPÍTULO II	
PELO FUTURO DO PASSADO	45
Enquadramento	45
Descrição Conceptual e Artística da Obra.....	45
Descrição Técnica da Obra	47
Primeira Obra – FORMA REAL.....	51
Primeira Obra – FORMA VIRTUAL.....	53
Segunda Obra.....	55
Estimular a Cultura Visual do Observador	55
Considerações Gerais	78
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	79
BIBLIOGRAFIA.....	81
ANEXOS.....	83

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 – Capa e contracapa do Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão.....	17
Fig. 2 – Capa e páginas interiores do Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão.	18
Fig. 3 - Páginas interiores do Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão.....	19
Fig. 4- Embaixador Renato Cunha, chef e proprietário do Restaurante Ferrugem.	19
Fig. 5 - Embaixadores - Publicidade exterior, nas paragens de autocarros no Concelho de Vila Nova de Famalicão.	20
Fig. 6 – Embaixadores - Publicidade exterior, nas paragens de autocarros no Concelho de Vila Nova de Famalicão.	21
Fig. 7 – Prints de alguns programas utilizados.....	22
Fig. 8 - Capa e contracapa da Revista Saber & Fazer FORAVE	28
Fig. 9 – Seções das páginas Interiores da Revista Saber & Fazer FORAVE.....	29
Fig. 10 – Prints de alguns programas utilizados.....	30
Fig. 11 -Seção de páginas Interiores da Revista Saber & Fazer FORAVE.....	31
Fig. 12 – Logotipo 30 Anos da FORAVE.	32
Fig. 13- Publicação de quatro casos de sucessos.....	34
Fig. 14 - Animação em 3D, com efeito de mosaico.....	35
Fig. 15 – Publicação Facebook -Animação Final, dos 30 casos de sucesso	35
Fig. 16 - Teaser Cursos Profissionais.	37
Fig. 17 – Frame da instalação audiovisual interativa, “Pelo Futuro do Passado”.....	46
Fig. 18- Vista geral das diferentes fases do processo de criação (ou design criativo) em arte digital/computacional.....	47
Fig. 19-Desenho do conceito através da criação de um mapa mental.....	48
Fig. 20- Esboços, desenho da experiência.....	49
Fig. 21 - Composição da instalação audiovisual interativa,” Pelo Futuro do Passado”.	50
Fig. 22 - Representação física dos 4 elementos da natureza.....	51
Fig. 23 -Implementação do Protótipo – Expositor.....	52

Fig. 24 – Representação virtual, dos 4 elementos da natureza, através do leitor QR Code.....	52
Fig. 25 - Vista panorâmica 360º.	53
Fig. 26 - Visualização 360º da instalação num ambiente “natural”.....	54
Fig. 27 - Instalação Online “Pelo Futuro do Passado”.....	54
Fig. 28 - Nuvem de palavras-chave, 2ªObra – “Pelo Futuro do Passado”.....	55
Fig. 29-Interface do ambiente virtual da instalação audiovisual interativa, “Pelo Futuro do Passado”.	56
Fig. 30 - Interface do ambiente virtual da instalação audiovisual interativa,“Pelo Futuro do Passado”.	57
Fig. 31 - Os quatro elementos chave para a vida.....	60
Fig. 32 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	62
Fig. 33 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	63
Fig. 34 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	64
Fig. 35 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	65
Fig. 36 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	66
Fig. 37 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	67
Fig. 38 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	68
Fig. 39 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	69
Fig. 40 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	70
Fig. 41 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	71
Fig. 42 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	72
Fig. 43 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	73
Fig. 44 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	74
Fig. 45 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	75
Fig. 46 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	76
Fig. 47 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.	77

CAPÍTULO I

Introdução

“

Design cria cultura. Cultura molda valores.

Valores determinam o futuro.”

– Robert Peters

A tecnologia ocupa, atualmente, um lugar de destaque na sociedade contemporânea. A sua massificação provocou e continua a provocar grandes mudanças na sociedade e na forma como comunica. Se recorrermos a Jost (2011) o autor assume que o avanço tecnológico e de informação estruturou uma nova sociedade de comunicação, sem barreiras de comunicação entre organizações e público-alvo. Ou seja, estamos perante uma compressão de espaço e de tempo em que a conectividade e a interatividade entre as pessoas e o conteúdo andam de mãos dadas com a tecnologia.

Deste modo, particularmente em relação à comunicação empresarial e institucional, surgem diariamente novos paradigmas e desafios em relação à forma como os profissionais de marketing influenciam e comunicam com os clientes atuais e potenciais. Entende-se assim que o conceito de comunicação deve ser simples, relevante, intuitivamente compreensível e disruptivo.

Neste sentido, assumindo que o trabalho de um designer consiste em alargar as fronteiras de pensamento, gerar novas opções e, no fundo, criar valor para os utilizadores, tal exige capacidade de imaginar «aquilo que não existe» (Osterwalder & Pigneur, 2010). Assim, o design gráfico também dá conta de outros aspetos como a comunicação, inovação e as estratégias de negócio. Na prática, acaba por ser responsável por grande parte do sucesso ou do fracasso de um produto, serviço ou marca. Como tal, a campanha deve assentar numa ideia criativa, com potencial de ser recordada, capaz de estabelecer uma relação emocional com o consumidor e, finalmente, levar à compra.

Partindo do princípio de que quando se trata de comunicar, uma imagem vale mesmo por mil palavras, a representação visual é a melhor maneira de criar uma compreensão partilhada. Na prática, segundo Sobral (2014) “face à banalização da oferta, os produtos são similares e as

diferenças entre si podem ser ténues. Deste modo, a diferença reside na imagem”. Ou seja, o valor imaterial das marcas precede o valor real dos produtos. Assim, uma história visual poderosa aliada a uma boa apresentação verbal pode aumentar as oportunidades de compreensão e o apoio para a sua ideia. Dito por outras palavras, usar imagens em vez exclusivamente de palavras para contar a história torna a apresentação mais forte porque as pessoas identificam-se imediatamente com as imagens. As boas histórias, as histórias certas, captam e conquistam a atenção dos ouvintes. Assim, as histórias são uma poderosa ferramenta de comunicação para transmitir mensagens e despertar emoções (Robin, 2006).

Neste sentido, podemos destacar o design editorial como um suporte de comunicação visual que está intrinsecamente ligado ao objetivo de comunicar ou transmitir uma mensagem ou narrativa mediante a apresentação de imagens e palavras. Assim, o design editorial visa conferir expressão e personalidade ao conteúdo, atrair e reter a atenção dos leitores. Na prática, trata-se de um processo que requer um profundo envolvimento do designer com o conteúdo e, ao mesmo tempo, um conjunto de conhecimentos técnicos e competências complementares ao nível de paginação, medias digitais, tipografia, estruturas de narrativas, grelhas e criação de layout, entre outros (DABNER, 2003). Concomitantemente, importa frisar os desafios associados à organização do conteúdo, à sua legibilidade, ao destaque de informação, à clareza, à hierarquia e à facilidade de decodificação da mensagem. Ou seja, significa organizar o conteúdo com base em regras e padrões visuais que permitam a transmissão efetiva, adequada, estruturada e coerente da mensagem ao leitor (DABNER, 2003).

Na verdade, o design editorial preza pela objetividade e pela criatividade na paginação e pode materializar-se de forma impressa ou digital, tais como revistas, livros, jornais, e-books, blogs, etc. Particularmente em relação à estrutura editorial de uma revista, funciona como um produto direcionando para um determinado público-alvo, trata e expõem temas específicos, numa linguagem muito própria, com exceção das revistas de informação jornalística, etc., que envolve a criação de conteúdo informativo, uma coleção de imagens e textos.

Deste modo, a título de exemplo, apresenta-se alguns dos trabalhos desenvolvidos, enquanto responsável pelo departamento de comunicação da FORAVE, em matéria de design editorial, materializado no Guia dos Cursos Profissionais da Rede de Vila Nova de Famalicão e a revista Saber & Fazer. Posteriormente, expõem-se um trabalho desenvolvido, no âmbito da comemoração dos 30 anos da FORAVE, no qual foi privilegiado a produção de conteúdos audiovisuais e produção dos media.

Campanha de Divulgação dos Cursos Profissionais da Rede de Educação e Formação de Vila Nova de Famalicão

Enquadramento

Desde 2004, a Rede Local de Educação e Formação de Vila Nova de Famalicão desenvolve e atua nos domínios da educação e da formação escolar e profissional no município. Ao longo dos últimos anos têm apostado num conjunto de medidas associadas ao reforço do ensino, em ofertas concertadas de educação e no diagnóstico das necessidades formativas. Deste então, são realizadas várias reuniões com as direções dos estabelecimentos de ensino e com os promotores dos Cursos Profissionais para definição de uma estratégia de promoção e divulgação da oferta.

Deste modo, desde 2017, tenho colaborado nas sessões de trabalho para a elaboração do plano de promoção e divulgação da oferta formativa dos cursos profissionais ao nível do município (anexo 1). Na prática, o trabalho desenvolvido visou atuar e intervir em propostas de melhoria, assente em novos métodos/abordagens de comunicação e promoção, capazes de melhorar a imagem dos Cursos Profissionais na Rede de Vila Nova de Famalicão, através da criação de vários materiais promocionais, nomeadamente, no desenvolvimento do conceito, maquetização, gestão da produção gráfica e design do Guia dos Cursos Profissionais da Rede de Educação, que tem sido reeditado anualmente; cartazes para as paragens de autocarros, outdoors e outras peças de comunicação, para o evento que realizou na Quinzena da Educação – Mostra Pedagógica. Ou seja, fui responsável pela definição e concretização de novos métodos/abordagens de marketing capazes de potenciar e divulgar a imagem dos Cursos Profissionais da Rede de Educação e Formação do município de Vila Nova de Famalicão e das ações de captação de alunos para o ensino profissional.

Reforce-se que foi uma campanha de enorme envergadura ao envolver 12 escolas da Rede Local de Educação e Formação. Neste sentido, apresentam-se alguns dos trabalhos e iniciativas desenvolvidas.

ENSINO PROFISSIONAL TEM CHARME

“ENSINO PROFISSIONAL TEM CAMPANHA DE CHARME” foi o mote da campanha de valorização do papel das Escolas Profissionais da Rede de Vila Nova de Famalicão. Trata-se de uma campanha que visa “valorizar o ensino profissional, a qualidade da sua oferta formativa e as competências dos seus alunos” (Made IN, 2017). Foram estes objetivos que nortearam a campanha

de promoção e divulgação dos 53 cursos profissionais, de 18 áreas de ensino que os alunos podem optar nas 12 escolas da Rede Local de Educação e Formação.

Tratou-se de um projeto com um forte impacto nos meios de comunicação do município, tais como: o site da [CÂMARA MUNICIPAL DE VILA NOVA DE FAMALICÃO](#), no programa [FAMALICÃO MADE IN](#), na página oficial da rede social [FACEBOOK DA CÂMARA MUNICIPAL DE VILA NOVA DE FAMALICÃO](#).

O trabalho incluiu a criação de vários materiais promocionais para apresentação dos cursos Profissionais, nomeadamente:

- O desenvolvimento do conceito, maquetização, gestão da produção gráfica e design do Guia dos Cursos Profissionais da Rede de Educação e Formação de Famalicão.
- A criação da campanha veiculada através de publicidade exterior (nas paragens de autocarros e outdoors) e meios digitais.
- A criação de peças de comunicação do evento (a título de exemplo os pendurais, outdoors).
- A divulgação dos conteúdos noutras plataformas (redes sociais)
- O aconselhamento técnico ao longo de todo o processo (anexo 1).

CURSOS PROFISSIONAIS

FAMALICÃO, O MELHOR MUNICÍPIO PARA ESTUDAR



**Guia dos Cursos
Profissionais de
Vila Nova de
Famalicão**

PÚBLICO-ALVO:

Destina-se a jovens
a partir dos 15 anos
(9.º ano)

UM CONCELHO COM MARCA

Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão

Foi sugerido à Câmara Municipal de Vila Nova de Famalicão, criar um guia em formato impresso, com dimensão reduzida, de fácil transporte, com informação concisa, relevante e com um estilo visual atraente.

Neste guia deveria constar toda a oferta formativa dos cursos profissionais, com a finalidade de serem distribuídos pelos estudantes que frequentavam o 9º ano no concelho de Vila Nova de Famalicão, e com informações sobre: o que é o ensino Profissional, as vantagens do Ensino Profissional, onde posso obter informação sobre os cursos, quais são as condições de acesso, que certificação posso obter, quais as saídas após a conclusão, entre outros (figura 1).

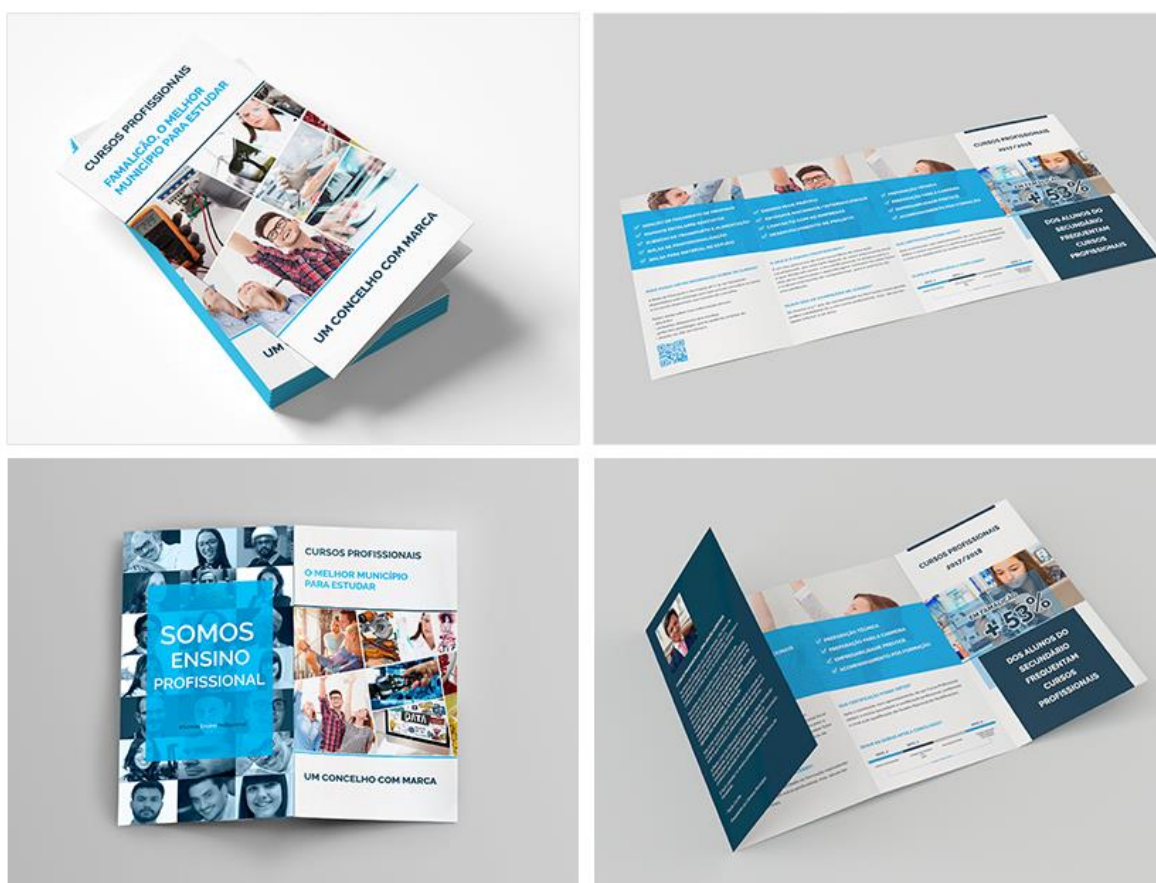


Fig. 1 – Capa e contracapa do Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão.

Desde o início do projeto, procurou-se ter em conta todos os aspetos práticos e estéticos. Ou seja, esteve sempre presente a preocupação em torno dos objetivos e do público-alvo, uma vez que consideramos estes fatores determinantes no tratamento visual, na definição do conteúdo e do estilo gráfico.

Sabendo que o público-alvo do projeto são estudantes que terminaram 9º ano e que pretendem prosseguir os estudos nos cursos profissionais, um ensino orientado para a prática profissional assumiu-se uma linguagem visual mais jovem e urbana. Na verdade, é um público que está em constante atividade, que privilegia a imagem e pouca percentagem de texto. Neste sentido, era imperativo uma abordagem gráfica apelativa, moderna e prática, de forma que a publicação não se tornasse seccionada e monótona. Dito por outras palavras, assenta um estilo ilustrativo e visual com um tom ousado, alegre, conotado com elementos iconográficos conferem uma leveza alternativa e um espírito mais jovial, chamando à atenção o público mais jovem.

Deste modo, o guia foi orientado com uma linguagem gráfica, rica em pormenores e detalhes gráficos que conferem uma riqueza visual ao conteúdo e desempenham um papel fundamental no dinamismo visual da publicação.



Fig. 2 – Capa e páginas interiores do Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão.

Assim, a capa seguia o modelo com três dobras¹, logo no interior da capa, os jovens tinham à sua disposição uma descrição comum a todos os cursos, o que é o ensino profissional, as vantagens do Ensino Profissional, onde posso obter informação sobre os cursos, quais são as condições de acesso, que certificação posso obter, quais as saídas após a conclusão, entre outros (figura 2). A última ponta do lado direito do “folder” apresenta-se o guia, de dimensão reduzida (30 páginas)²,

¹ A ponta do lado direito do folder é dobrada duas vezes para dentro, e a do lado esquerdo é dobrada uma única vez, seguindo a marcação da dobra.

² <https://issuu.com/municipiodefamalicao/docs/qualifica>

com uma descrição de todos os cursos profissionais de Vila Nova de Famalicão, divididos por áreas, com o seu respetivo embaixador (figura 3).



Fig. 3 - Páginas interiores do Guia dos Cursos Profissionais de Vila Nova de Famalicão.

No total, reúne dezoito ‘embaixadores’, isto é, profissionais que frequentaram o ensino profissional e hoje têm uma carreira bem-sucedida. É o caso de Renato Cunha, *chef* e proprietário do Restaurante Ferrugem que considera que “uma boa parte de mim é produto do ensino profissional”, pode ler-se num dos suportes físicos da campanha (figura 4).

A utilização atraente das imagens dos embaixadores contraponto com um texto minimalista dá mais interesse visual a este design. Privilegiou-se fotografias simples e carismáticas que destacam a sua área de atuação e a capacidade de criar um ambiente familiar e de proximidade à campanha. A autenticidade dos embaixadores conduz a uma campanha divertida e informal com foco na humanização dos alunos e na criação de empatia e conexão na escolha de um ensino mais prático. Em cada embaixador está uma mensagem forte que remete para a área de formação.



Fig. 4- Embaixador Renato Cunha, chef e proprietário do Restaurante Ferrugem.



Fig. 5 - Embaixadores - Publicidade exterior, nas paragens de autocarros no Concelho de Vila Nova de Famalicão.

O design floresce com as mudanças visuais, os painéis de cor e o respetivo embaixador. A página cria mudanças de “ritmo”, ou seja, sempre que entramos numa nova área de formação temos os embaixadores como ponto de partida e uma citação para que seja facilmente legível. Foram tidos em conta aspetos como o tipo de letra, (um tipo de letra *sans serif*, o que transmite uma sensação moderna e inovadora ao guia) a disposição do texto, a composição, o uso da cor e o estilo (figura 3 e 5).

Na prática trata-se de um design que reflete intensidade, ferocidade, força e poder, característico de um estilo de vida urbano. Também associamos ao movimento #somoseninoprofissional (figura 1).

Como referido anteriormente, a campanha incorporou uma ação no terreno através de publicidade exterior (nas paragens de autocarros e outdoors) e meios digitais que por sua vez está associado um *QR Code* ou um elemento de realidade aumentada que, quando apontado um *smartphone*, remete para o Guia dos Cursos Profissionais (figura 6).

A mensagem retratada pela imagem dos embaixadores é um fator vital que determina a identidade visual do projeto, os casos de sucesso, e que ajudam a ilustrar a aposta no ensino profissional. Têm uma imagem visual forte, acompanhada por um pequeno texto, que dá conta da valorização do importante papel das Escolas Profissionais. Destaca-se a coerência e unidade visual nos vários suportes de comunicação (guia, paragens de autocarro, outdoor, entre outros) para uma fácil identificação e memorização da mensagem. Trata-se de um design atraente, simples, autêntico e memorável.

Seja nos órgãos de comunicação social, nas paragens de autocarro, nas escolas ou em canais físicos e digitais de comunicação, a campanha apresentou uma mensagem comum: Cursos Profissionais / Famalicão o Melhor Município para Estudar / Um Concelho com Marca.



Fig. 6 – Embaixadores - Publicidade exterior, nas paragens de autocarros no Concelho de Vila Nova de Famalicão.

Descrição da Metodologia e Processo de Trabalho

A concretização deste projeto envolveu as seguintes fases:

1. Recolha de informações, através de um *briefing*, analisado e discutido em equipa por todos os membros da equipa (Diretores da Escolas de Vila Nova de Famalicão), um enquadramento teórico onde foram abordadas as definições de design editorial, o tema, incluiu um estado da arte, uma análise ao panorama editorial atual, listando e comparando outras tendências gráficas do design editorial.
2. Pré-produção onde é criado uma parte do conteúdo escrito e fotográfico a inserir na edição;
3. Após ser traçado um plano e uma metodologia projetual, seguia-se uma fase de investigação como base de apoio ao trabalho a ser realizado, servindo, como fonte de inspiração, mas também como uma plataforma justificativa da opções e decisões tomadas relativamente ao projeto.
4. Foi desenvolvida uma planificação do guião, são desenhados esboços de soluções gráficas coerente, específico, único e criativo, que serviam de base ao produto final. Fui responsável por desenvolver toda a estrutura visual da informação, organização, divisão e hierarquização dos conteúdos pelas páginas estipuladas e por todo o material gráfico. Selecionou-se a informação a colocar, eliminando a redundante e criam-se títulos/destaques que ajudam a hierarquizar a informação, ajudando a perceção do leitor.
5. Criação de uma maquete inicial com algumas páginas para que possamos avaliar se o design gráfico está coerente com o pretendido. A elaboração do guia atravessou outras áreas para além do design editorial, como ilustração, infografia, tratamento de imagem. Os projetos são criados digitalmente recorrendo aos programas da Adobe Inc. Para paginação e layout de projetos editoriais foi utilizado o programa *InDesign*; para desenho infográfico e ilustração vetorial foi usado o programa *Illustrator*, por último, para tratamento gráfico de imagens e fotografias foram utilizadas as funcionalidades do programa Photoshop (figura 7).

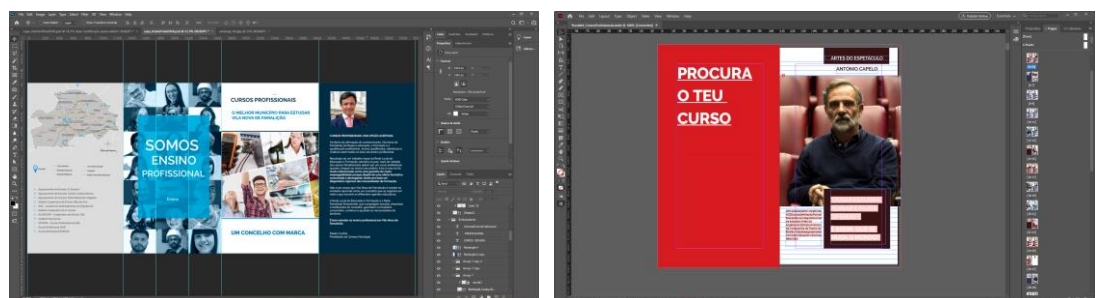


Fig. 7 – Prints de alguns programas utilizados.

6. Recolha de todos os conteúdos (textos, imagens, gráficos).
7. Paginação das restantes páginas.
8. Após várias revisões e validação de todos os textos, passamos para a fase de elaboração da arte-final.
9. Acompanhamento do processo de impressão até à entrega.

Desde o início do processo até à sua finalização este documento sofreu várias alterações. Durante o processo de trabalho era constante a troca de ideias.

Quinzena da Educação



Ainda no âmbito da campanha de divulgação dos cursos profissionais da rede de educação e formação de Vila Nova de Famalicão, destaco o trabalho desenvolvido, em 2017, na Quinzena da Educação.

Este evento, promovido pela Câmara Municipal de Vila Nova de Famalicão, decorreu entre os dias 3 e 4 de maio de 2017, no Lago *Discount* (figura 10). De forma resumida, a iniciativa reúne todos os estabelecimentos de ensino profissional, ensino secundário e superior para darem a conhecer toda a informação relativa à sua oferta educativa, para o próximo ano letivo. Na prática, esta iniciativa tem como principal objetivo dar a conhecer e partilhar as boas práticas das diversas instituições educativas, no âmbito da educação e da formação do município. Ou seja, trata-se de uma mostra pedagógica concertada que abrange todo o município e que procura responder cada vez mais às necessidades de formação notadas pelas empresas.

Trata-se de uma iniciativa desenvolvida até aos dias de hoje, apenas interrompida no ano de 2020, devido à pandemia Covid-19. Em 2019, ano em que decorreu a última Quinzena da Educação.



Fig. 8 - Quinzena da Educação – Mostra Pedagógica.

Fonte: *Jornal do Ave*¹

Redação, 07 maio (Jornal do Ave)³

“Além de emprego, o recinto do Lago Discount serviu para juntar todas as instituições de ensino do concelho. Para a formadora do curso Técnico de Restauração do Agrupamento de Escolas Camilo Castelo Branco, Andreia Oliveira, o objetivo é “projetar os cursos profissionais e a escola”. Sendo que o espaço acolhe escolas, estudantes, empresas e visitantes, para a formadora esta é uma boa oportunidade de “fazer chegar ao público-alvo todas as informações”. Paulo Machado, aluno do 11.º ano do mesmo curso, considera que a mostra formativa das escolas do concelho permite esclarecer os potenciais estudantes. (...) O evento, integrado na Quinzena da Educação, reúne “mais de quatro mil estudantes, dois mil desempregados e pessoas à procura de novo emprego da região e mais de 40 entidades”.

³ Ver em: [Feira do Emprego e Mostra Pedagógica, integradas na Quinzena da Educação de Vila Nova de Famalicão](#)

O trabalho também envolveu a criação de suportes como outdoors e pendurais (figura 9 e 10).



Fig. 9 - Outdoors- Publicidade exterior, ocuparam pontos estratégicos do Concelho de Vila Nova de Famalicão.



Fig. 10- Design gráfico dos pendurais da Mostra Pedagógica, no Lago Discount.

O trabalho realizado contribuiu para fortalecer e acrescentar notoriedade aos cursos profissional na rede de Vila Nova de Famalicão. Considerado muito bem conseguido, com uma imagem que passou muito bem para os órgãos de comunicação social e para o público em geral, tendo sido objeto de vários elogios por parte dos parceiros da Rede e de instituições públicas ligadas à Educação e à Formação. Na verdade, a reedição do guia e dos cartazes da quinzena da educação ao longo dos anos é prova do sucesso que estes materiais tiveram.

Escola Profissional FORAVE

ASSOCIAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO DO VALE DO AVE



Início de Atividade
1990

Localização
Lousado

Missão
Reside na formação integral de jovens cidadãos ativos, responsáveis, tecnicamente competentes, aptos para integrar a vida ativa e corresponder às necessidades das empresas.

Oferta Formativa
A FORAVE dedica-se, essencialmente à dinamização de Cursos Profissionais para jovens, com equivalência escolar ao 12º ano e com enquadramento profissional de nível 4.

Áreas de Formação
Manutenção Industrial
Eletrónica, Automação e Comando
Gestão/Produção
Transformação de Polímeros
Qualidade Alimentar

Enquadramento

A FORAVE – ASSOCIAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO DO VALE DO AVE é uma Escola Profissional privada, criada em 1990, com uma localização em Lousado, em pleno centro industrial de Vila Nova de Famalicão, um dos concelhos mais industrializados da região do Vale do Ave e o maior exportador do Norte de Portugal.

A principal Missão da FORAVE reside na formação integral de jovens cidadãos ativos, responsáveis, tecnicamente competentes, aptos para integrar a vida ativa e corresponder às necessidades das empresas nas áreas de Automação e Eletrónica, Manutenção Industrial, Materiais Poliméricos, Gestão da Produção e Processamento e Controlo da Qualidade Alimentar.

Alicerçada em fortes valores educacionais, a FORAVE, nunca se desviou da sua missão e soube articular a oferta e a procura, antecipando as necessidades formativas das empresas, atendendo às orientações vocacionais dos jovens e capacitando-os para serem adultos responsáveis e profissionais flexíveis, capazes de se adaptarem a ambientes tecnologicamente exigentes, ao nível nacional e internacional.

A FORAVE cresceu de forma sustentada e proporcionalmente equilibrada, nas dimensões que a definem como uma resposta para o território em que se insere. Hoje tem uma população ativa de cerca de 300 alunos, 15 turmas, 50 colaboradores e 26 associados, entre os quais 23 empresas de referência do tecido económico local, que fazem parte dos órgãos sociais da FORAVE e da Direção da Escola.

Com uma atividade acima da média, a FORAVE é reconhecida como uma Escola de referência e como uma marca respeitada no meio educacional e empresarial, pelos excelentes resultados ao nível académico e da empregabilidade, pelas áreas de formação que desenvolve pela fomentação de uma cultura de empreendedorismo e de valor acrescentado nos jovens que prepara para a vida e para a dimensão europeia, através do desenvolvimento de projetos ERASMUS+ e pelas características humanistas que transmite aos alunos e que a comunidade lhe reconhece, como sendo uma Escola responsável, atenta, arrojada, afetuosa, viva, divertida e comprometida.

Em 2011, iniciei o meu percurso profissional no gabinete de Comunicação e Imagem da FORAVE, no qual tive a oportunidade de desenvolver diversos projetos ligados à produção de conteúdos multimédia para o seu plano de comunicação. Trata-se de um projeto de grande envergadura uma vez que se trata da promoção da identidade da instituição junto dos diversos *stakeholders* e da divulgação e promoção das atividades da escola com vista à captação de alunos. Mais tarde, em 2018, assumi as tarefas e responsabilidades de coordenação do Departamento de Comunicação e Imagem (anexo 2).

Deste modo, a título de exemplo, apresenta-se alguns dos trabalhos desenvolvidos, enquanto responsável pelo departamento de comunicação da FORAVE, em matéria de design editorial, a revista Saber & Fazer e no âmbito da comemoração dos 30 anos da FORAVE, no qual foi privilegiado a produção de conteúdos audiovisuais e produção dos media.

Revista Saber & Fazer FORAVE

Outro exemplo que segue os mesmos procedimentos do trabalho anterior é a revista Saber & Fazer FORAVE. De todos os canais de comunicação que a FORAVE dispõe, a revista “Saber & Fazer”, publicada anualmente desde 2007, é o espaço nobre que perpetua no tempo os acontecimentos da vida escolar. Através do registo escrito das inúmeras atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo, esta revista dá a conhecer os projetos e iniciativas mais relevantes, as pessoas que lá trabalham e estudam e os seus associados. A última publicação ocorreu em 2019.

O trabalho incluiu o desenvolvimento do conceito, a maquetização, a gestão da produção gráfica e o design da revista (figura 8, 9, 10 e 11).



Fig. 8 - Capa e contracapa da Revista Saber & Fazer FORAVE



Fig. 9 – Seções das páginas Interiores da Revista Saber & Fazer FORAVE.

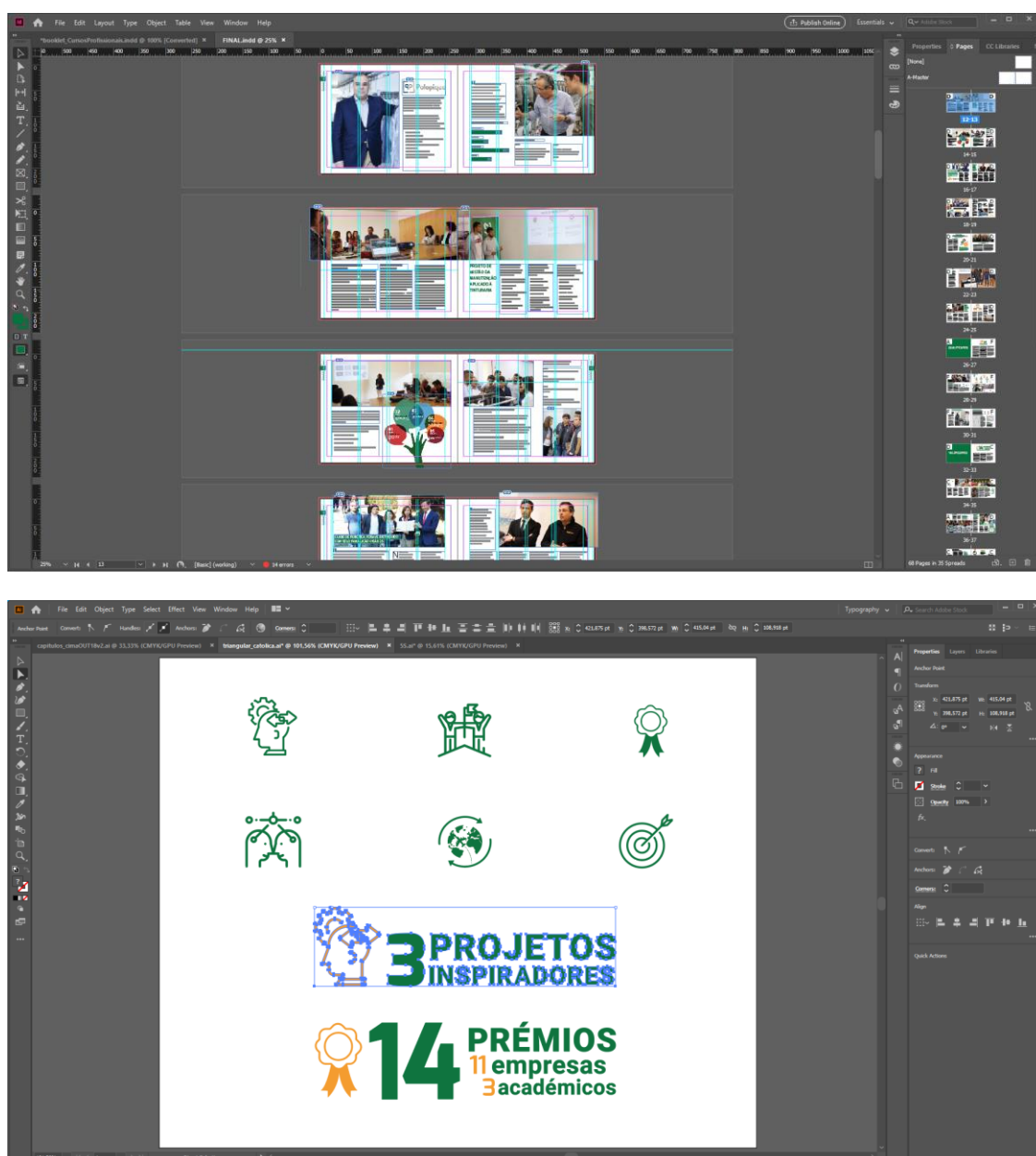


Fig. 10 – Prints de alguns programas utilizados.



Fig. 11 -Seção de páginas Interiores da Revista Saber & Fazer FORAVE.

Tratou-se de um projeto com um forte impacto nos meios de comunicação da escola, tais como: o [SITE](#), na [NEWSLETTER 2º PERÍODO](#), na [PÁGINA OFICIAL DAS REDES SOCIAIS DA FORAVE](#), entre outros.



Fig. 12 – Logotipo 30 Anos da FORAVE.

Campanha 30 ANOS – 30 Casos de Sucesso FORAVE

Enquadramento

A campanha dos 30 anos da FORAVE, realizada em 2020, intitulada “Falar de nós por outra voz. Mostrar a todos vós o melhor de nós” teve como principal objetivo divulgar/contar a história da escola ao longo dos últimos 30 anos de existência. A estratégia de promoção passou pela publicação semanal de um caso de sucesso nos canais de comunicação da FORAVE, através de formatos mais expressivos como o vídeo e o testemunho escrito, associando a imagem.

Na verdade, com o avanço da tecnologia abre-se um novo mundo para o universo das histórias, possibilitando a inserção de elementos audiovisuais como sons, imagens e vídeos na narrativa (Cirino, 2010). Trata-se da construção de pequenas histórias, produzidas sob a forma de um filme curto ou apresentação, habitualmente com uma duração que não excede os três minutos, combinando a linguagem áudio, com a voz do narrador, a música e/ou efeitos sonoros, com a linguagem vídeo, sejam imagens estáticas ou animadas.

Na prática, procura-se criar uma ligação emocional com o público através da produção de conteúdos apelativos e de fácil compreensão e de colocar o consumidor no centro das decisões das

estratégias de comunicação, procurando estimular a interação com os sentidos (Hubspot Academy 2016).

Numa sociedade cada vez mais digital, a internet e particularmente as redes sociais representam uma oportunidade e ao mesmo tempo um meio de comunicação privilegiado para as marcas se aproximarem dos seus consumidores de forma responsável, relevante e descontraída. Deste modo, pode-se afirmar que o conteúdo e a tecnologia andam de mãos dadas, produzindo efeitos na maneira como os profissionais de marketing influenciam os clientes. Assim, os medias sociais facilitam a criação, a partilha e a recomendação de informação, tornando-se num fator importante na influência de vários aspetos do comportamento do consumidor.

Foi esta a estratégia adotada pela FORAVE no ano transato ao apostar no digital. A FORAVE foi uma das primeiras escolas a dar seguimento à medida política que deu origem ao Ensino Profissional em Portugal e a perceber que a verdadeira democracia reside na criação e diversificação das oportunidades de educação e formação dos jovens e na sua preparação integral para a vida ativa e para o mundo do trabalho.

Deste modo, foram 30 anos de resultados muito positivos que culminaram com a partilha e abertura do ponto de vista genuíno, criativo e pleno da escola, registado na campanha **“Falar de nós por outra voz. Mostrar a todos vós o melhor de nós.”**

Na prática, o trabalho incluiu:

- A idealização e implementação de uma estratégia de comunicação tendo em conta a história e raiz da marca.
- A conceção e criação da marca 30 ANOS, a criação do logotipo e respetiva animação e, também, a escolha dos instrumentos de comunicação indicados para o trabalho solicitado;
- A gestão e criação de conteúdos: textuais, visuais e/ou multimédia – com diferentes finalidades, para canais de comunicação oficiais da FORAVE, incluindo as redes sociais, portal da internet e das plataformas partilhadas (website, e-mail marketing, newsletter e publicações impressas).
- A gestão de Redes Sociais, responsável pela gestão dos conteúdos produzidos, bem como a calendarização das publicações, gestão de métricas entre outras funções.

Campanha 30 ANOS – 30 Casos de Sucesso FORAVE

A campanha, “Falar de nós por outra voz. Mostrar a todos vós o melhor de nós” decorreu durante 30 semanas, com o principal objetivo criar uma perceção muito positiva sobre a marca FORAVE, gerando um maior interesse pelo nosso trabalho, maior confiança nas pessoas e, indiretamente ajudá-las a tomar decisões. Através da publicação de 30 casos de sucessos, realizados semanalmente, nas plataformas digitais da FORAVE (redes sociais e site)⁴. Rapidamente se foram e muito haveria para contar se pudéssemos reunir todas as vozes que por aqui passaram e se tornaram na palavra viva e ativa da sociedade que esta Escola ajudou a construir (figura 16).

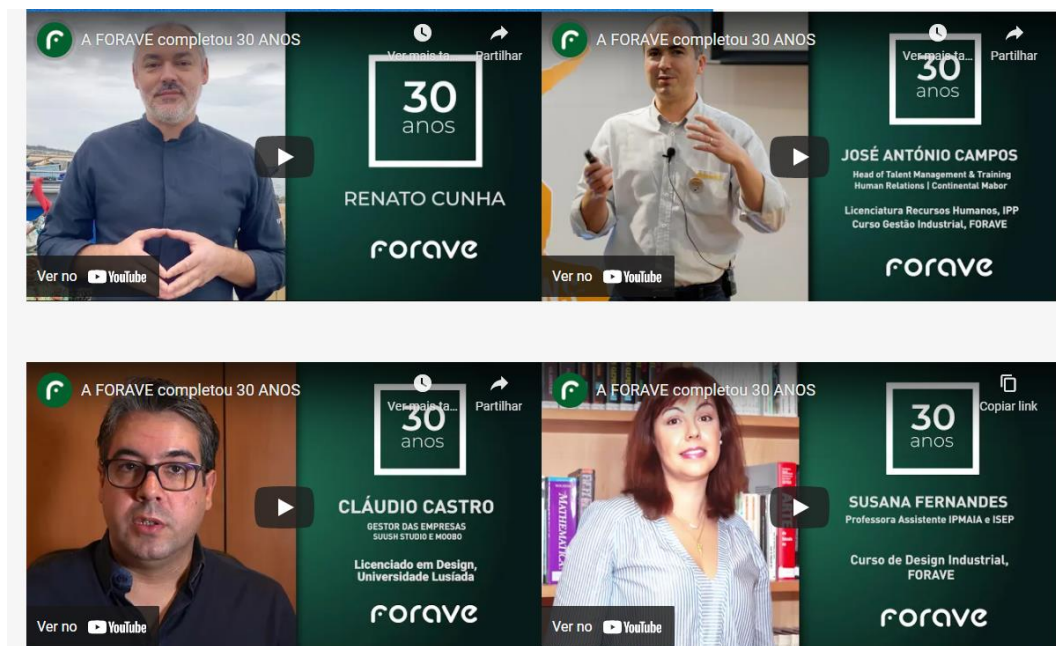


Fig. 13- Publicação de quatro casos de sucessos.

⁴ 30 TESTEMUNHOS
30 CASOS DE SUCESSO
30 ANOS QUE PRIMAM
PELA QUALIDADE,
PELO PROGRESSO E
PELA CUMPLICIDADE

Juntos construímos a nossa MARCA

"A FORAVE sabe Fazer e as Empresas Sabem"

Conheça os 30 de muitos Casos de Sucesso FORAVE → <https://tinyurl.com/skkedt8>

[#30ANOSFORAVE30SUCESSOS](#) #proud2beFORAVE #foraveescola

Os embaixadores (figura 16) foram selecionados com base no seu sucesso profissional, ao nível empresarial, de acordo com as suas áreas de atuação, prosseguimento de estudos e competências pessoais áreas de atuação. Durante 30 semanas eram divulgados um caso de sucesso, através da criação um vídeo de curta duração, que se iniciava sempre com uma animação de logotipo 30 ANOS, seguia logo de um testemunho em formato de vídeo ou imagem com uma citação e terminava com uma animação em 3D, com efeito de mosaico (com fotos de pessoas em contexto escolar na FORAVE) que constitua a sua cara (figura 17).



Fig. 14 - Animação em 3D, com efeito de mosaico.

Animação Final, dos 30 casos de sucesso⁵ (figura 18).



Fig. 15 – Publicação Facebook -Animação Final, dos 30 casos de sucesso .

⁵ <https://fb.watch/7IRQO89zpn/>

O conteúdo foi o epicentro da estratégia de Marketing Digital da FORAVE. Na nossa perspetiva, quanto melhor for o conteúdo que produzimos, melhor a perceção do nosso público. E, assim, potenciamos o nosso nicho de mercado e atraímos potenciais clientes.

A campanha privilegiou, sempre que possível, o formato de vídeo. Tal opção deve-se porque acreditamos na capacidade que o vídeo tem de humanizar o conteúdo e coloca-lo numa posição de destaque. A utilização de vídeo e de imagens permite tornar o conteúdo visualmente mais apelativo, facilitando a leitura e conferindo uma maior relevância a determinados temas do seu texto. Traduziu-se num projeto ambicioso dada esta particularidade.

Deve salientar-se os resultados práticos da campanha na escola. Ou seja, verificou-se uma maior notoriedade da Marca FORAVE ao traduzir-se numa procura, acima do esperado, pelos cursos profissionais FORAVE. Para além disso, a relevância dos conteúdos contribuiu para um aumento:

- na criação de hábitos de consumo dos conteúdos;
- na dinâmica das redes sociais;
- nos comentários de interesse junto do nosso público;
- ao nível de interação com os seguidores;
- na geração de *leads* (contactos)

Tratou-se de um projeto com um forte impacto nos meios de comunicação da escola, tais como: [O SITE DA FORAVE](#), no [NEWSLETTER DO 1º PERÍODO](#), na REDES SOCIAIS DA FORAVE ([INSTAGRAM](#), [FACEBOOK](#), [LINKDIN](#)); nas [REDES SOCIAIS DAS ESCOLAS PROFISSIONAIS DE PORTUGAL](#).

Sem querer debruçar-me profundamente sobre o trabalho de divulgação e promoção da oferta formativa da FORAVE, a verdade é que, atualmente os materiais promocionais para apresentação dos cursos Profissionais tem incidido na criação de conteúdos digitais para as redes sociais, na criação de várias peças de comunicação interna e externa e na elaboração de apresentações institucionais nos diferentes tipos de atividades que desenvolve.

Surge a título de exemplo a criação das seguintes peças de comunicação:

Teaser Cursos Profissionais⁶ (figura 19)



Fig. 16 - Teaser Cursos Profissionais.

⁶ Teaser Cursos Profissionais: <https://youtu.be/fULg4f7289Y>

Vídeo Muroplás: <https://fb.watch/7ITawUdu8P/>

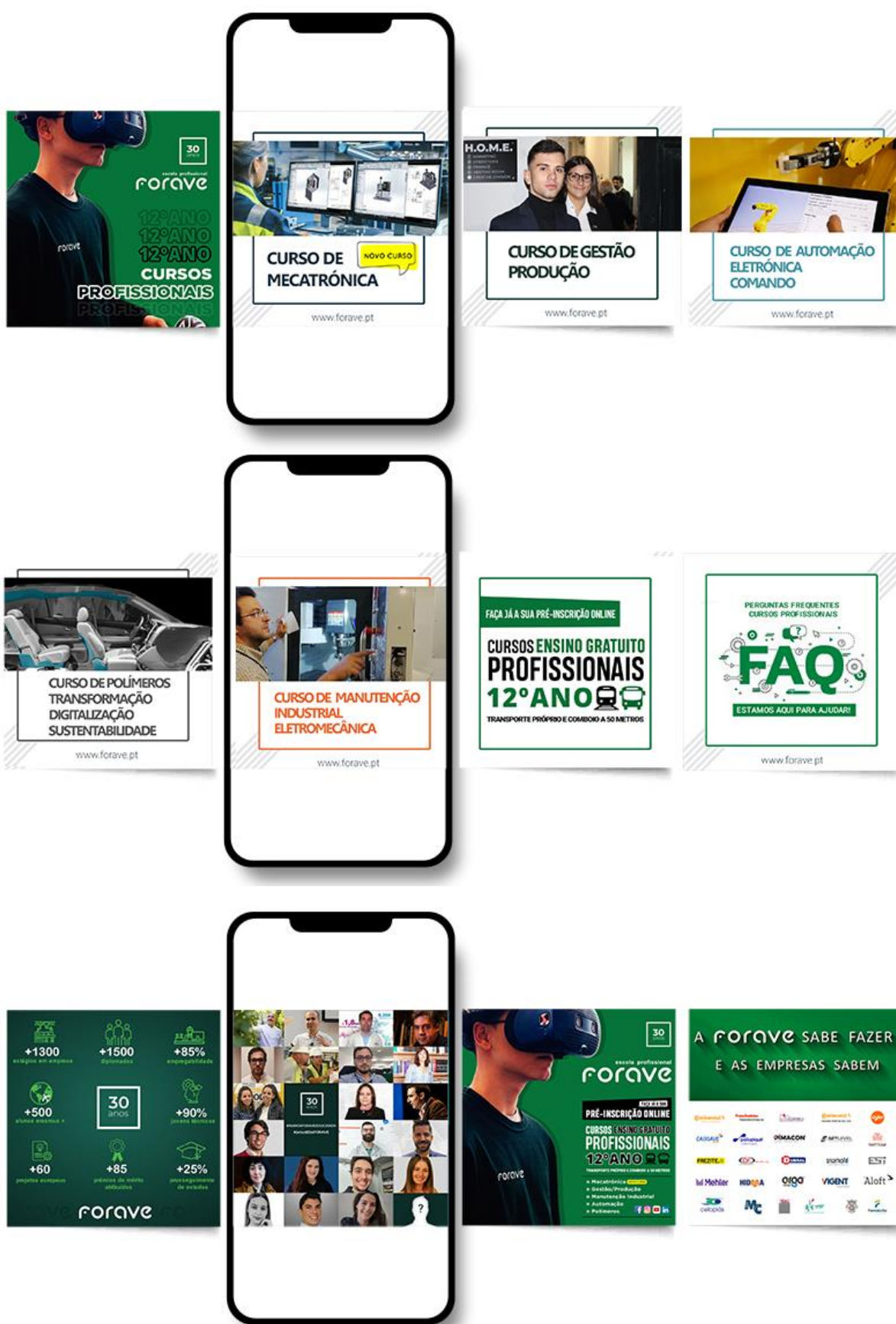
Vídeo Injex: <https://fb.watch/7ITcdXG1K/>

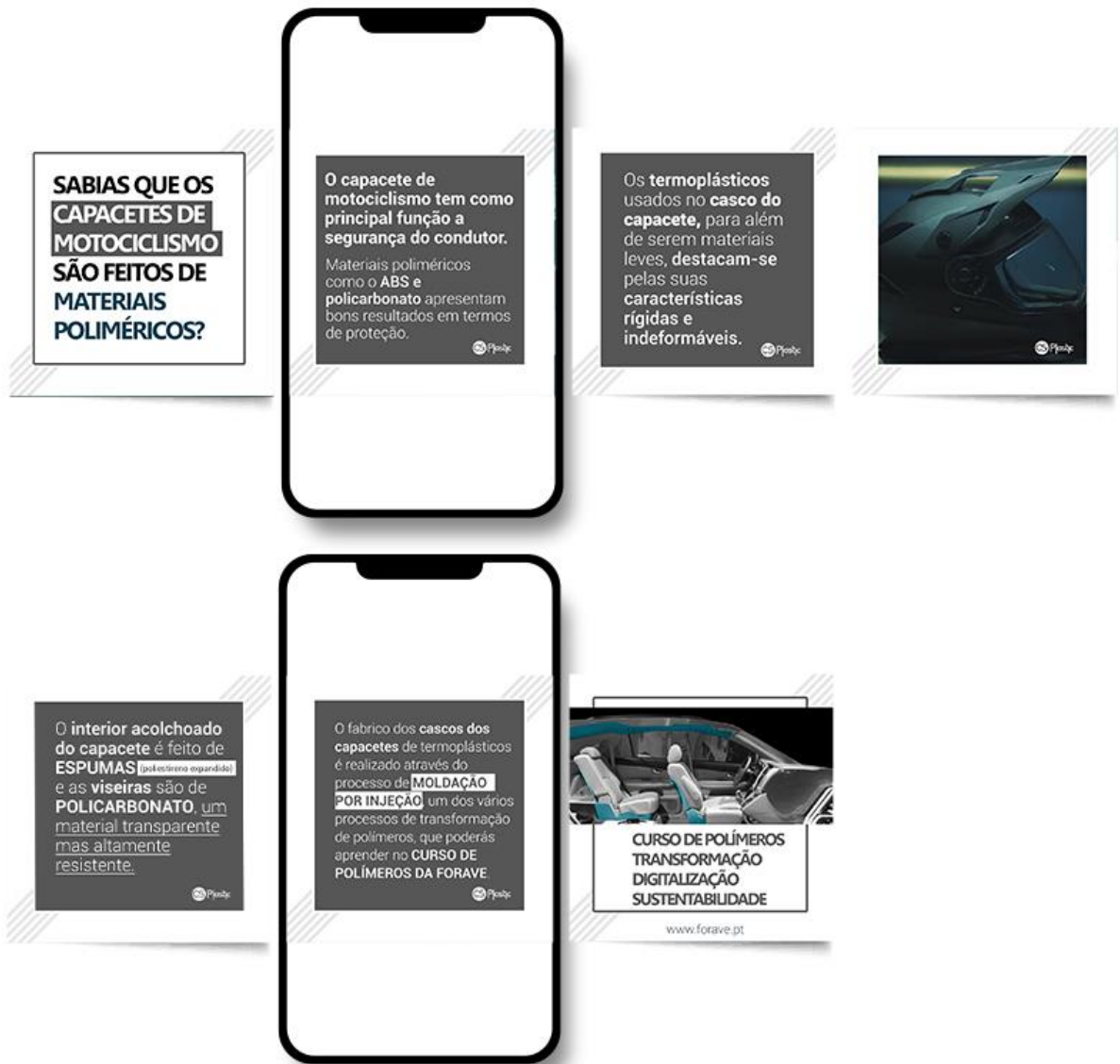
Vídeo Cs lastic: <https://fb.watch/7ITiAfszvl/>

Vídeo ALOFT: <https://fb.watch/7ITkgtJgQE/>

Vídeo “Boas Férias”: <https://fb.watch/7IT3pnh0gg/>

Criação de Conteúdos Digitais para as Redes Sociais





Newsletter Cursos Profissionais⁷

Caro/a aluno/a,

O próximo ano letivo está já aí e a Escola Profissional FORAVE tem uma oferta formativa que te pode interessar. Se queres fazer o Ensino Secundário num curso que te abre portas para uma profissão ou para o ensino superior, vê o que temos para te oferecer:

CURSOS PROFISSIONAIS - 12º ANO

- » [Mecatrónica \(Novo Curso\)](#)
- » [Gestão/Produção \(Oferta Única\)](#)
- » [Automação](#)
- » [Polímeros \(Oferta Única\)](#)
- » [Manutenção Industrial](#)

Se estás à procura de um curso mais prático para terminar o 9º ano, a FORAVE também te pode ajudar com a oferta dos Cursos de Educação e Formação de Jovens:

CEF - EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO DE JOVENS - 9º ANO

- » [Eletromecânico de Manutenção Industrial](#)
- » [Operador de Distribuição](#)

Para te inscreveres, podes fazê-lo através do formulário que disponibilizamos na nossa página, onde podes, também, encontrar respostas a algumas dúvidas que possas ter.

[Aqui](#) podes consultar as dúvidas que possas ter sobre os Cursos Profissionais.

[Aqui](#) podes efetuar a inscrição nos Cursos Profissionais (12º Ano)

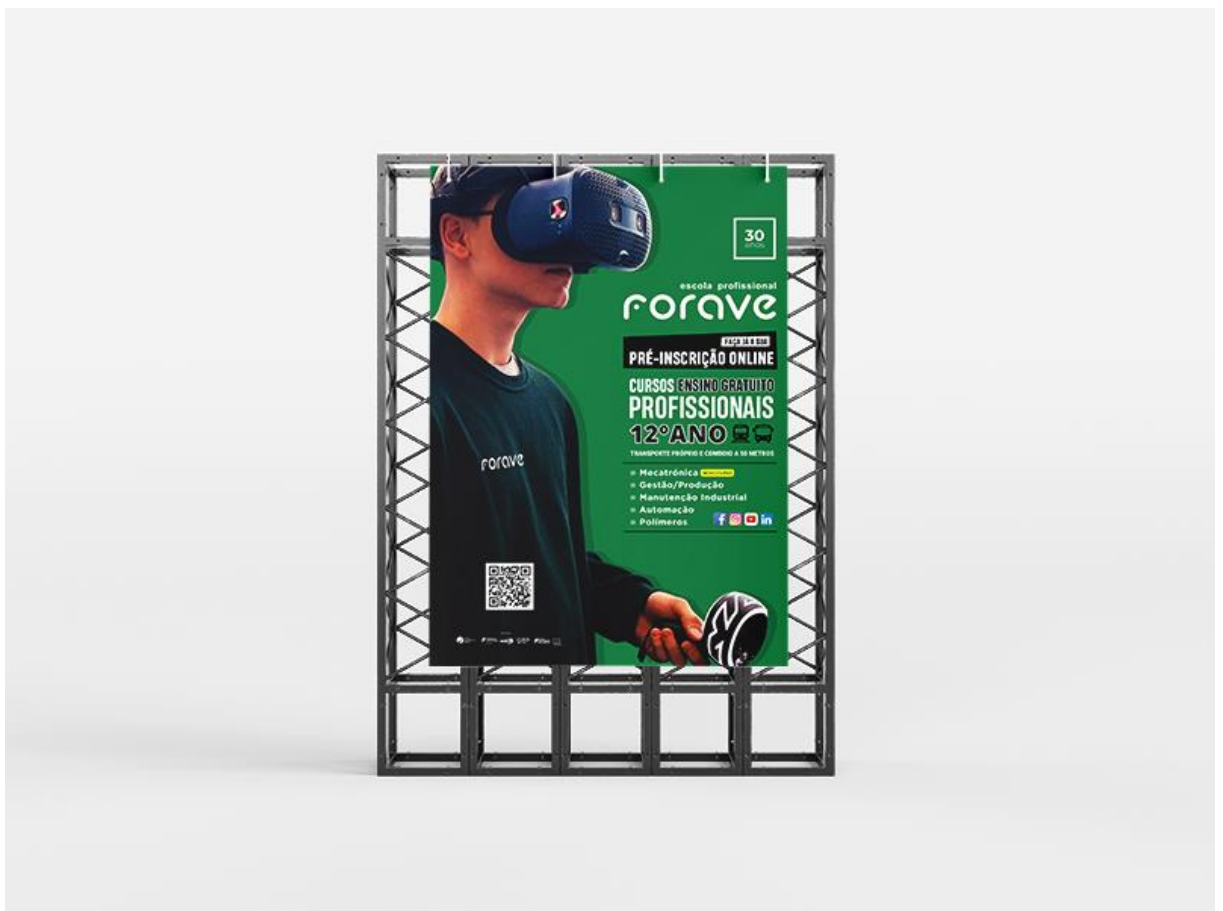
Também estamos disponíveis para receber a tua inscrição por telefone e responder às tuas questões de forma personalizada. Relativamente à documentação necessária, os nossos serviços prestar-te-ão todo o apoio que precisas.

[Aqui](#) podes conhecer um pouco mais sobre a FORAVE, mas gostaríamos muito de te receber nas nossas instalações. Marca uma visita e traz o teu encarregado de educação.

Há 30 anos que trans(formamos) jovens em profissionais competentes. Tu podes fazer parte da nossa história e mudar o futuro connosco.

⁷ Newsletter Cursos Profissionais: https://forave.pt/newsletter/CP_2021/

Publicidade Exterior (outdoors, lonas)



CAPÍTULO II

Já dizia Camões que

“

**Todo o mundo é composto de mudança
Tomando sempre novas qualidades”**

– Luiz Vaz de Camões

Mudanças essas que trazem implicações no que diz respeito ao conhecimento e às competências necessárias para decifrar todas essas “novas qualidades”.

Hoje, mais do que nunca, como resultado do desenvolvimento tecnológico e científico, a mudança assume-se como parte integrante do nosso dia a dia. Contudo, quando Camões escreveu os versos acima, estava longe de imaginar o ritmo vertiginoso a que tal acontece atualmente.

Deste modo, importa pensar e refletir em torno da relação entre tecnologia, os meios de comunicação e a arte. Trata-se de uma tríade de relações e interações híbridas na qual, a arte tenta dar a conhecer o organismo vivo do homem, personificando a relação na qual o corpo em interação com a tecnologia leva ao aparecimento de um objeto artístico representado pela junção do orgânico e do sintético. Assim, os novos ambientes virtuais criados pelas tecnologias provocam um conjunto de novas experiências e sensações marcadas pela ausência física, mas que pode delimitar um isolamento ou aproximar das pessoas. Assim, a cultura, cada vez mais uma cultura do virtual e da cibercultura em que o criador está quase permanentemente em contato com o seu público e o público com a obra e o seu criador garante uma disseminação rápida pelo mundo virtual, contrastando com o antigo conceito de exposição, geralmente num espaço físico, não acessível à maior parte das pessoas.

Assim sendo, o homem das imagens, fotografias e artes audiovisuais, veio para transformar a percepção do mundo. A arte transporta o sentido do tempo para as palavras ou imagens e os artistas dão a conhecer as suas descobertas e visões do seu tempo às gerações futuras e também à sociedade onde estão inseridos através de instalações audiovisuais, hipermédia, realidade virtual, sistemas interativos, conceitos de rede e ciberespaço. Um dos exemplos é o projeto “PELO FUTURO DO PASSADO” no qual se incorpora uma visão integrada da realidade sob o ponto de vista socio ambiental. O maior desafio com que a Humanidade se confronta atualmente é diferente de todos os outros que já ocorreram no passado: preservar a nossa casa comum, o Planeta Terra, a biodiversidade, o ecossistema, construindo formas alternativas de convivência baseadas num desenvolvimento verdadeiramente sustentável. O PASSADO representa a chave para o futuro, estabelecendo o entendimento profundo da nossa relação com a natureza que é a base de toda atividade humana.

O presente trabalho apresenta-se uma descrição detalhada do projeto de arte computacional “Pelo Futuro do Passado”, que assenta solidamente na área do audiovisuais e produção dos media, apresentado na conferência Artefacto 2020. E por último, as conclusões, incluem o meu apreçamento global sobre a experiência do desenvolvimento dos projetos e de que forma considero terem sido atingidos os meus objetivos.

PELO FUTURO DO PASSADO



pelofuturodopassado.pt

PELO FUTURO DO PASSADO

Enquadramento

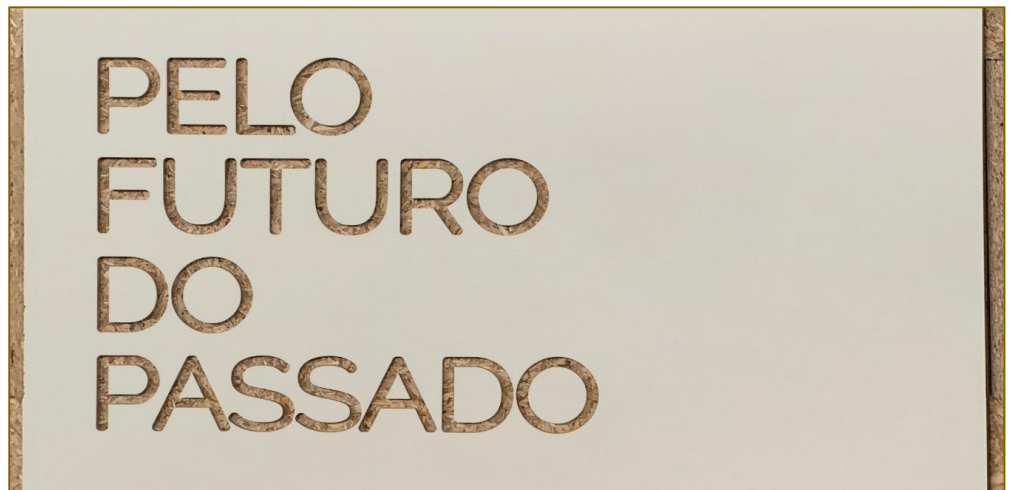
PROJETO DE ARTE COMPUTACIONAL

Nome: PELO FUTURO DO PASSADO

Ano: 2020

Autoria: Sara Cruz

Apresentado: Conferência Artefacto 2020, está previsto apresentar na próxima conferência ARTECH 2021 - 10ª Conferência Internacional de Artes Digitais e Interativas e realizar uma exposição no Espaço T, na sede do Porto.



Descrição Conceptual e Artística da Obra

PELO FUTURO DO PASSADO é uma instalação audiovisual interativa de carácter experimental que apresenta, de forma poética, os quatro elementos da natureza ÁGUA, FOGO, TERRA e AR e do impacto da ação humana nos ecossistemas do nosso planeta.

Possibilita igualmente o questionamento do mundo, da sociedade e da vida através de um processo de interação com o artefacto para (re)criar significados ou reforçar sentidos. Deste modo, é potenciadora da reflexão e do levantamento de questões quotidianas como as relacionadas com o ambiente, com o modo como as pessoas vivem, com a globalização, bem como com as mudanças que acontecem no mundo. É disto que trata a Arte do nosso tempo, dos problemas, dos sonhos e das vidas de todos nós.

A construção do artefacto “PELO FUTURO DO PASSADO” molda-se através de um questionamento dos valores dominantes da autoconservação da espécie humana capaz de provocar uma nova consciência ética, de sustentabilidade ambiental e cultural, numa perspetiva estética e poética das quais é possível sentir e extrair os elementos chave para a vida.

“Conhecer as imagens que nos rodeiam significa também alargar as possibilidades de contacto com a realidade; significa ver mais e perceber mais”.
Munari (1968, pp. 19-20)

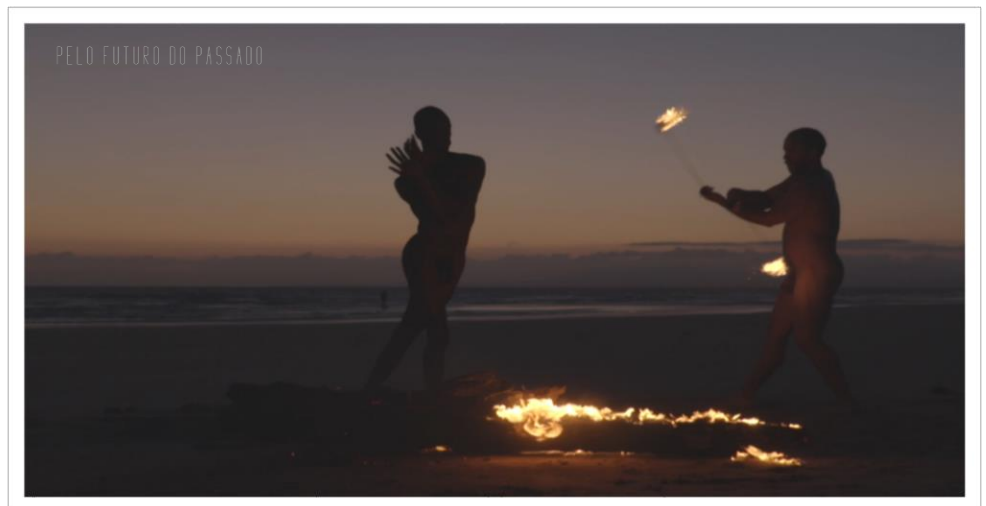


Fig. 17 – Frame da instalação audiovisual interativa, “Pelo Futuro do Passado”..

O artefacto pretende mostrar-nos tal como somos, qual a nossa natureza. Assim, faz-nos pensar, refletir, ...talvez agir. Não nos dá respostas, mas interroga-nos sobre as nossas escolhas.

Da união entre os quatro elementos ÁGUA+FOGO+TERRA+AR, resulta o quinto: o equilíbrio, o éter da VIDA, que deve ser encontrado por cada um de nós em todos os níveis da nossa existência, para que possamos alcançar a verdadeira paz e felicidade, bem como a harmonia na relação com todos os outros seres e o meio ambiente. Somos diferentes em nós mesmos, mas feitos da mesma matéria e a beleza surge desse encontro de partículas.

Estamos a viver momentos, que a nível micro e macro, passado, presente e futuro se misturam em uníssonos. Nesta instalação, os participantes poderão manipular estes elementos em tempo real convocando um olhar consciente, crítico e participativo relativamente à degradação ambiental provocada pela crescente industrialização. É urgente mudar mentalidades, atitudes e comportamentos, de forma a desenvolvermos uma verdadeira simbiose entre o género humano e a natureza, harmonizando a relação entre espécies.

Descrição Técnica da Obra

O desenho da mensagem do artefacto e o seu desenvolvimento fazem parte de um processo de criação de arte digital, no qual se procura que o artefacto seja simultaneamente funcional e esteticamente apelativo (Marcos, 2012).

Estamos perante um processo criativo inspirado e concebido com base na metodologia proposta por Marcos (2012). Deste modo, e tal como salienta o autor, todo o processo criativo é suportado por várias fases, desde o primeiro conceito ou ideia até à exposição do artefacto. Neste sentido, a figura 18 ilustra as fases em que decorreram o processo de criação do artefacto. Estamos perante um longo processo de meditação, questionamento e interpretação numa relação muito próxima entre o artista e o artefacto. Tal como refere Marcos (2002), para atingirmos resultados de elevada qualidade estética é necessário um detalhado e profundo processo de reflexão, experimentação e construção.

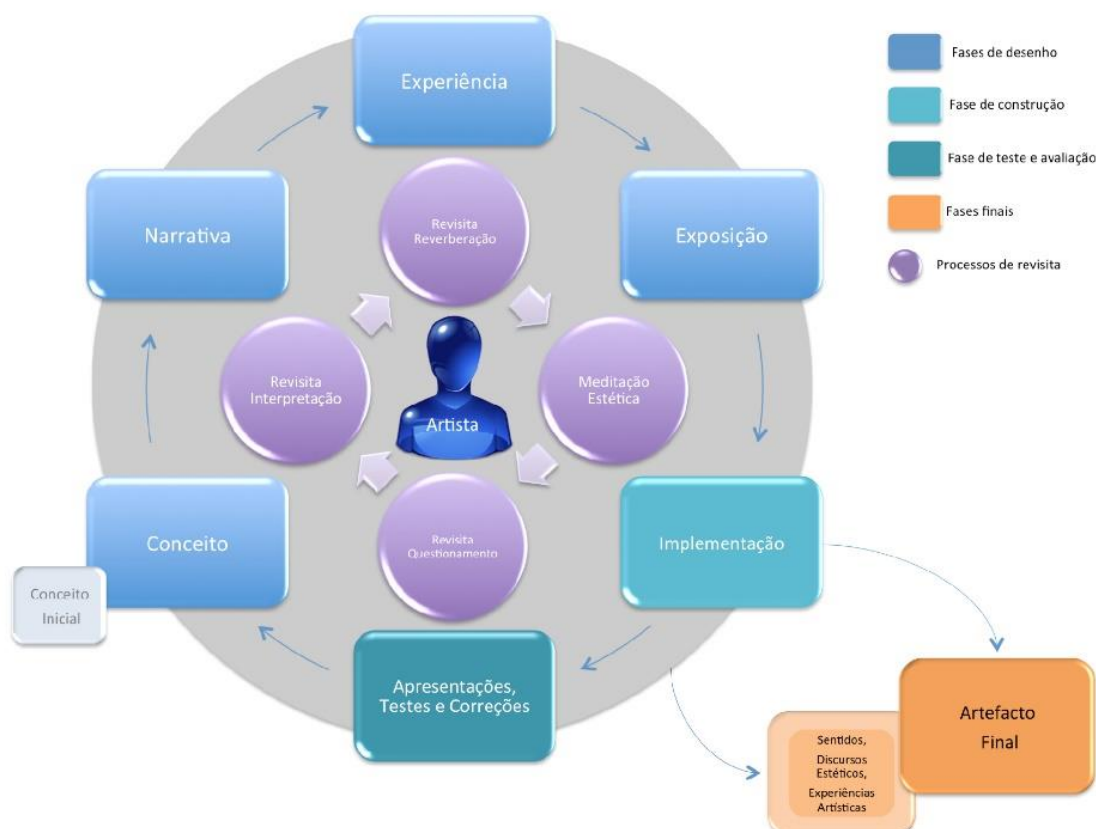


Fig. 18- Vista geral das diferentes fases do processo de criação (ou design criativo) em arte digital/computacional.

Deste modo, o processo de criação de arte digital iniciou-se no desenho do conceito (figura 18 e anexo 3). Trata-se de um processo que envolve o ato de converter a ideia num conjunto de esboços e desenhos informais (Marcos, 2002). Inspirada na minha infância, a instalação audiovisual de carácter experimental “PELO FUTURO DO PASSADO” apresenta, de forma poética, os quatro elementos da natureza: ÁGUA, FOGO, TERRA e AR. Da união entre os quatro elementos, resulta o quinto: o equilíbrio, o éter da VIDA. Estes elementos marcaram profundamente a minha vida e particularmente a infância, enquanto filha de pais humildes, com uma vida muito direccionada para o trabalho e sustento da família. Nasci e cresci na agricultura. Entre pais, irmãos e avós o trabalho no campo foi desde sempre uma das minhas tarefas nos tempos livres.

De seguida, no desenho da narrativa, procurou-se arquitetar a mensagem de forma a garantir o envolvimento do observador com o próprio artefacto (Marcos, 2002).

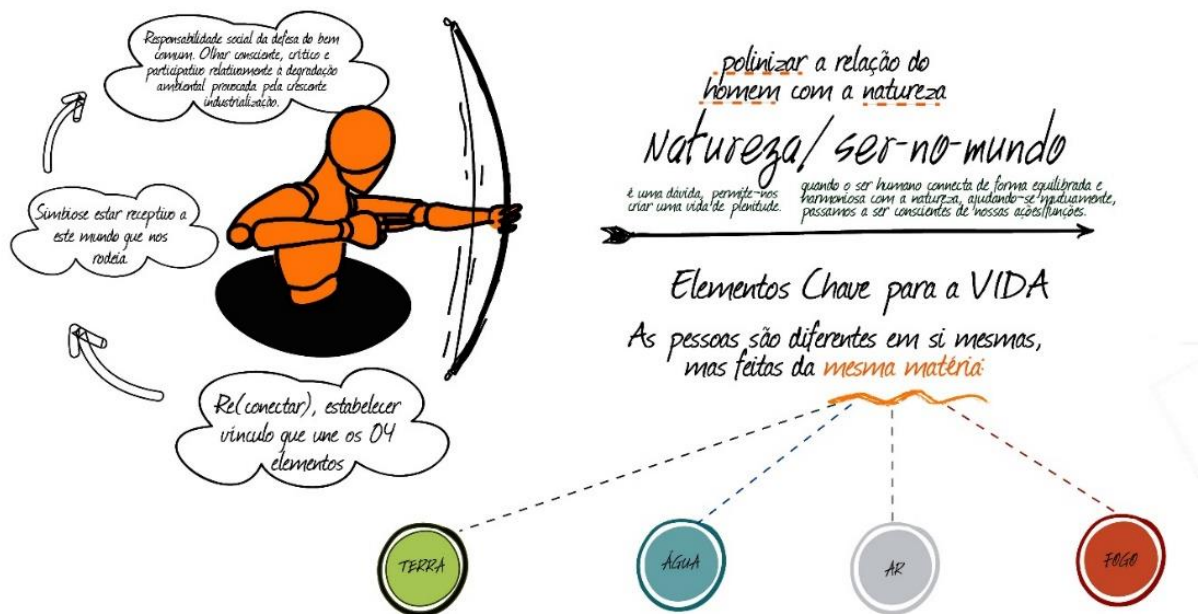


Fig. 19-Desenho do conceito através da criação de um mapa mental.

Dito por outras palavras, procurou-se desenvolver uma narrativa convincente, um contexto significativo para a compreensão da história, com recurso a texto e imagens capazes de capturar emoções através dos efeitos sonoros. Ou seja, procurou-se criar mecanismos que convidam à reflexão e ao envolvimento do observador em torno de série de eventos que aconteceram (no passado, como uma memória), estão a acontecer (no presente) ou vão acontecer (no futuro). Com o objetivo de apresentar novos signos que ampliam a contemplação do artefacto, consideramos a

palavra, através de uma voz *off* na construção dos vídeos de curta duração que permitirão criar a narrativa.

A título de exemplo para representar o elemento água inspira-se num poema Pablo Neruda, “The Wide Ocean”. Apresento um excerto da voz *off* que acompanha a narrativa com o objetivo de existir uma troca comunicacional (anexo 4).

*Day and night
Water and fire
Fire and water
Life and death
Keep your love of nature, that is the true way to
understand art and ourselves more and more...*

*We are all different but made from the same
components:
Earth, water, air and fire.
The future of the past.
The past is the key to the future.*

No desenho da experiência procurou-se ter em conta aspetos importantes da natureza humana ao nível dos estímulos e da atenção (Marcos, 2002). Deste modo, e assumindo a emoção como parte essencial, vital e reguladora na vida do Homem, afetando a maneira como este sente, como se comporta, como pensa e como age a instalação sonora, visual e interativa demonstra uma visão humana, de índole poética, contemplativa, numa perspetiva polissémica. Procurou-se um questionamento do mundo, da sociedade, da vida através de um processo de interação com o artefacto para (re)criar significados ou reforçar sentidos (figura 20 e anexo 5).

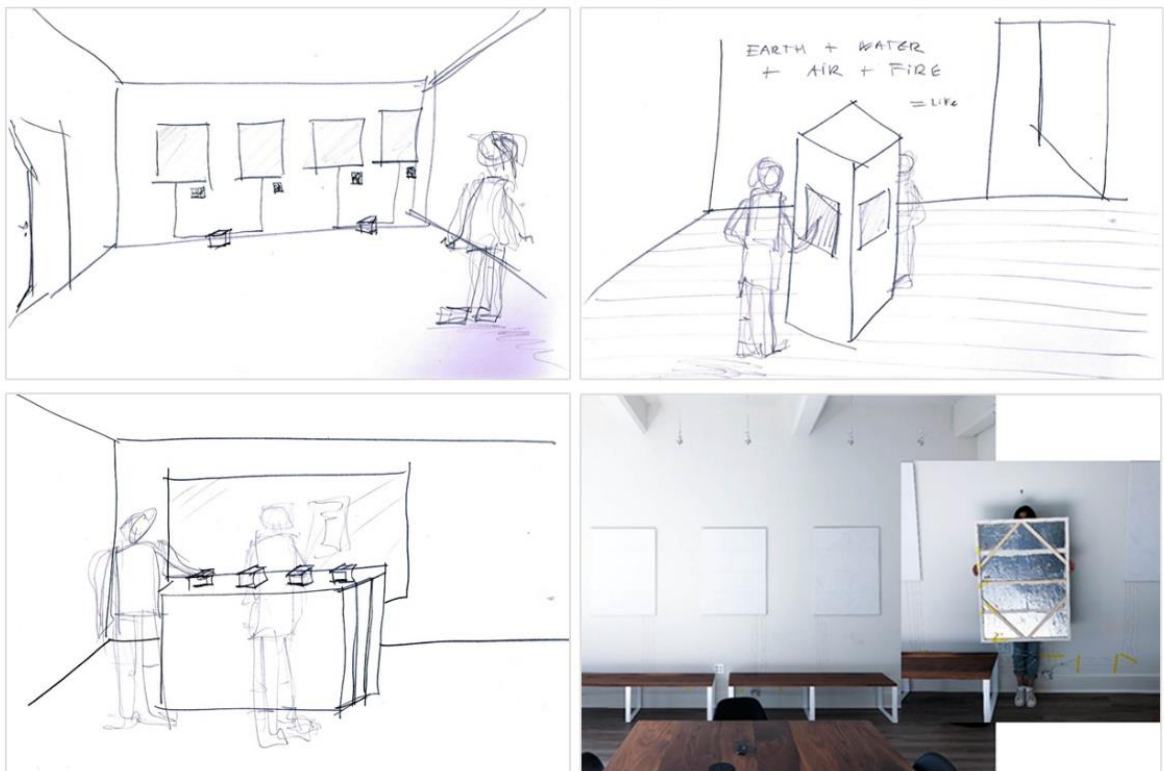


Fig. 20- Esboços, desenho da experiência.

A figura 21 representa uma vista sobre a composição do artefacto, na qual é visível a instalação audiovisual interativa que é composta por duas obras:

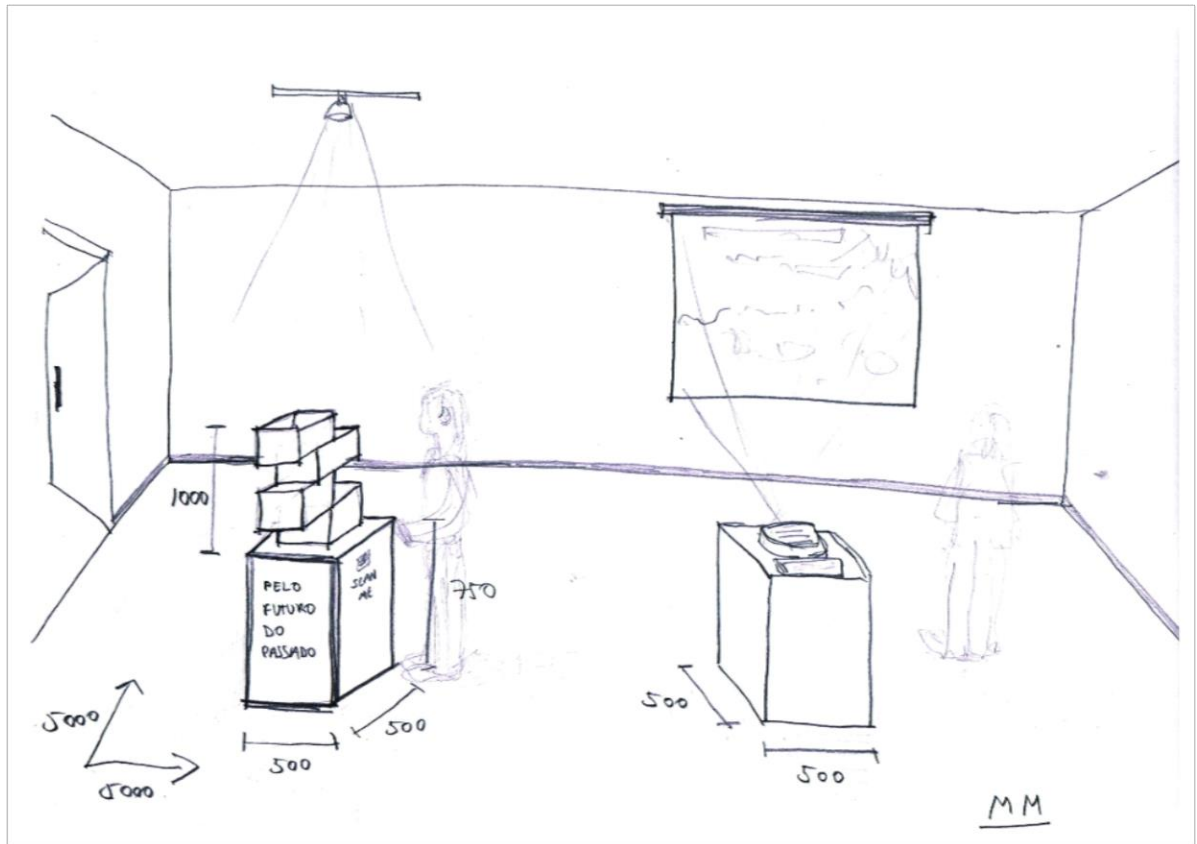


Fig. 21 - Composição da instalação audiovisual interativa, "Pelo Futuro do Passado".

Alguns dos requisitos para a exposição foram: ser um espaço com pouca luz natural e com uma iluminação leve e aconchegante para manter os participantes por mais tempo no local.

A exposição é composta por 2 expositores (1100x500mm) ou 1 expositor e uma 1 mesa, 4 caixas de acrílico (200mm), 1 projetor de luz (permite revelar as formas e as texturas dos objetos e atenua as sombras dos observadores), 1 Videoprojetor, 1 TouchScreen, Sistema de Surround, 2 colunas e 1 Tela/Parede.

Na fase de implementação do Artefacto procedeu-se à implementação concreta do próprio artefacto. Destacam-se por um lado a construção e implementação dos elementos escultóricos, mas também a produção dos vídeos, gravados propositadamente para o projeto desenvolvidos pela própria autora. Ou seja, procurou-se evidenciar e tirar proveito dos conhecimentos da autora em design, mas também em multimédia. Importa retomar a Marcos (2002) quando elenca que o processo de arte computacional se baseia na colaboração entre um artista e uma equipa multidisciplinar (programadores, técnicos, engenheiros, cientistas e designers). Neste em caso em particular, estamos perante a convergência de atividades de designers com as media artes.

No final, procedeu-se à fase de testes e correções. Findas as últimas correções surgiu a peça final que apresentamos de seguida.

A instalação audiovisual interativa que é composta por duas obras:

Primeira Obra – FORMA REAL

Consiste em desafiar o observador ao exercício da imaginação

Ao provocar-nos, ao fazer-nos perguntas, estamos a vivenciar uma experiência artística. O Foco está nos 4 elementos – TERRA, ÁGUA, AR, FOGO sobre a forma real e virtual. A obra é composta por quatro bases e sobre cada uma existe uma caixa em acrílico preenchida com terra, água, cinzas (para representar o fogo) e a última vazia (representa o ar) (figura 22).

A obra é enigmática e tem o poder de incitar o observador à reflexão, interrogação, interpretação e inquietude. A posição dos motivos provoca uma reflexão e o desejo de querer saber mais, questionando e estimulando o nosso pensamento e a nossa imaginação de forma a causar perplexidade ou inquietação.



Fig. 22 - Representação física dos 4 elementos da natureza.



Fig. 23 -
Implementação do
Protótipo –
Expositor.

Deste modo, a obra não se limita a responder a perguntas, mas a colocá-las. Com a pureza das suas formas, intriga-nos e convida-nos a andar em seu redor, a tentar descortinar os seus variados mistérios, a descobrir todas as suas faces. A possibilidade de poder observar todos os seus pormenores, leva-nos a um conhecimento mais profundo da sua essência. Adicionalmente, é possível exibir *in loco*, elementos virtuais que complementam a informação real que envolve o observador, com o recurso do leitor *QR Code*, através da tecnologia Realidade Aumentada que nos remete para novas significações e faz-nos pensar no que significa exatamente cada elemento isoladamente e no seu conjunto.



Fig. 24 –
Representação
virtual, dos 4
elementos da
natureza, através do
leitor *QR Code*.

Primeira Obra – FORMA VIRTUAL

Desafiar o observador ao exercício da imaginação

Trata-se de um projeto concebido inicialmente para ser apresentado na exposição de forma presencial, porém devido à pandemia covid-19 tornou-se necessário repensar e passar do formato físico para o virtual. Ao longo desta passagem deu-se uma reformulação na forma como o público interage, interpreta e comunica através do artefacto computacional.

Tornou-se fundamental reinventar estratégias, converter as duas obras de arte numa instalação online (figura 27), em tempo real e idealizar a implementação de um sistema aberto, intuitivo, funcional e esteticamente apelativo. A utilização da visualização 360º da instalação num ambiente “natural” (figura 25 e 26) e a apresentação da instalação artística digitalmente (figura 27), a partir do website pelofuturodopassado.pt foram as soluções encontradas para a exposição virtual.



Fig. 25 - Vista panorâmica 360º.

A implementação da obra artística teve como premissas, altamente intuitivo, fácil de manuseamento, ou seja, garantir que a navegação entre as várias seções do site seja fluída e por fim a sonorização e imagem serem impactantes e desafiantes.

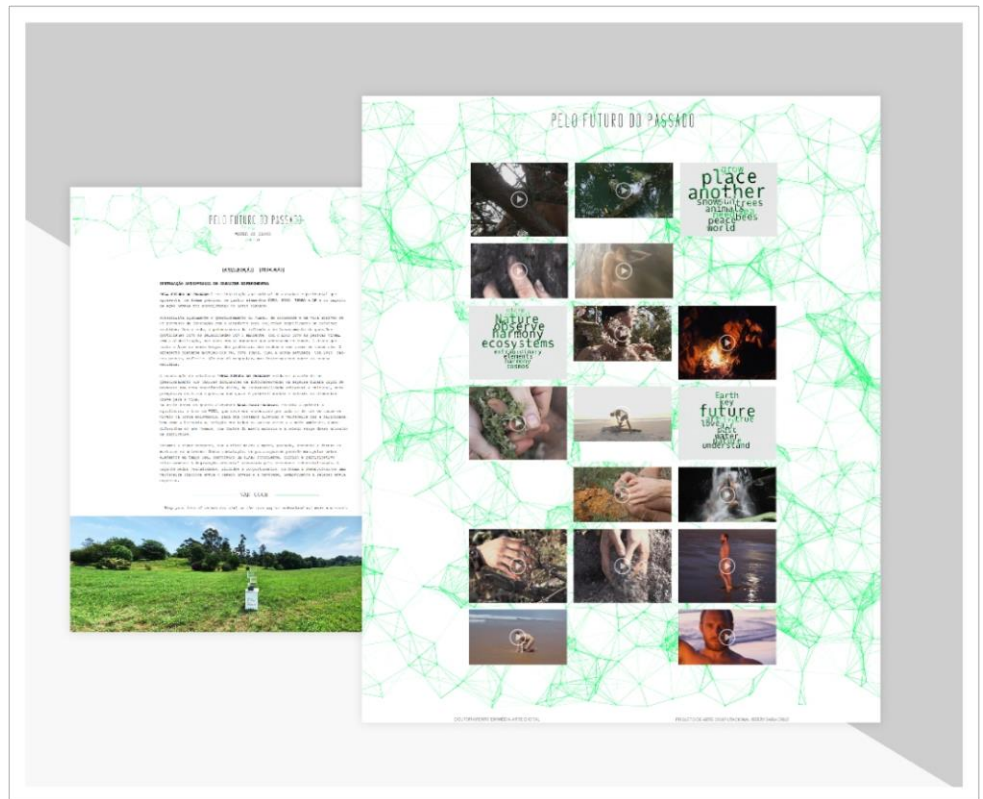


Fig. 27 - Instalação Online “Pelo Futuro do Passado”.



Fig. 26 - Visualização 360° da instalação num ambiente “natural”.

Segunda Obra

Estimular a Cultura Visual do Observador

Colocar o observador mundo determinado ponto de vista

A instalação, inspirada no impacto ambiental, revê-se na atividade artística como instrumento no desenvolvimento social e cultural. Trata-se de uma obra que promove a interatividade e originalidade ao mesmo tempo que privilegia e apela às emoções às ideias e à relação entre o observador e a obra de arte através da tecnologia. Assim, o próprio espetador envolve-se e deixa-se envolver na composição da obra de arte, numa experiência coletiva compartilhada com o público em que os vários elementos audiovisuais: som, palavra e imagem se fundem através da projeção de vídeos de curta duração.



Fig. 28 - Nuvem de palavras-chave, 2ªObra – “Pelo Futuro do Passado”.

Cujo objetivo passa por desafiar o observador a participar, completando a obra. A obra só tem importância, só existe, se o observador for ao seu encontro, se dedicar tempo a conhecê-la.

O propósito da instalação é explorar a percepção visual e sonora com um caráter experimental e imersivo em tempo real, capaz de transportar o sentido do tempo para as imagens e o som, onde se estabelece uma galeria visual performativa. Esta instalação permite provocar no observador uma viagem de grande impacto sensorial e emocional, com recurso à imagem em movimento, o vídeo, com um ambiente sonoro original, de forma a permitir a (re)construção de novas narrativas, em tempo real. O vídeo traz duas grandes novidades à arte: o movimento da imagem e o som que despertam a nossa atenção e exigem de nós um foco mais intenso e direcional.

A instalação audiovisual interativa oferece uma interface intuitiva que inclui vários vídeos de curta duração (figura 29).



Fig. 29-Interface do ambiente virtual da instalação audiovisual interativa, “Pelo Futuro do Passado”.

A instalação impele o observador-fruidor a explorar os vários níveis de uma narrativa visual. O objetivo é criar um resultado sonoro e visual do que está a ser projetado, através da seleção dos vídeos de curta duração, por parte da ação gestual do observador. Neste tipo de seleção surge a possibilidade de interação do observador com a narrativa, alterando assim a sua estrutura linear podendo este modificar o meio e o fim da história

Assim, conforme apresentado na figura 30, os observadores trilham os seus próprios caminhos, evidenciando que a obra depende do observador para a completar. Não há regras definidas a seguir. Cada um é livre de escolher os vídeos que lhe interessam e livre de os recriar como melhor entender. O mais importante é a capacidade de encontrar e de criar novos sentidos no mundo e nos seus fragmentos, participando no processo de criação, na construção de uma nova maneira de ver, de uma nova história. Tal, faz com que cada um siga um caminho diferente, siga o seu próprio caminho.

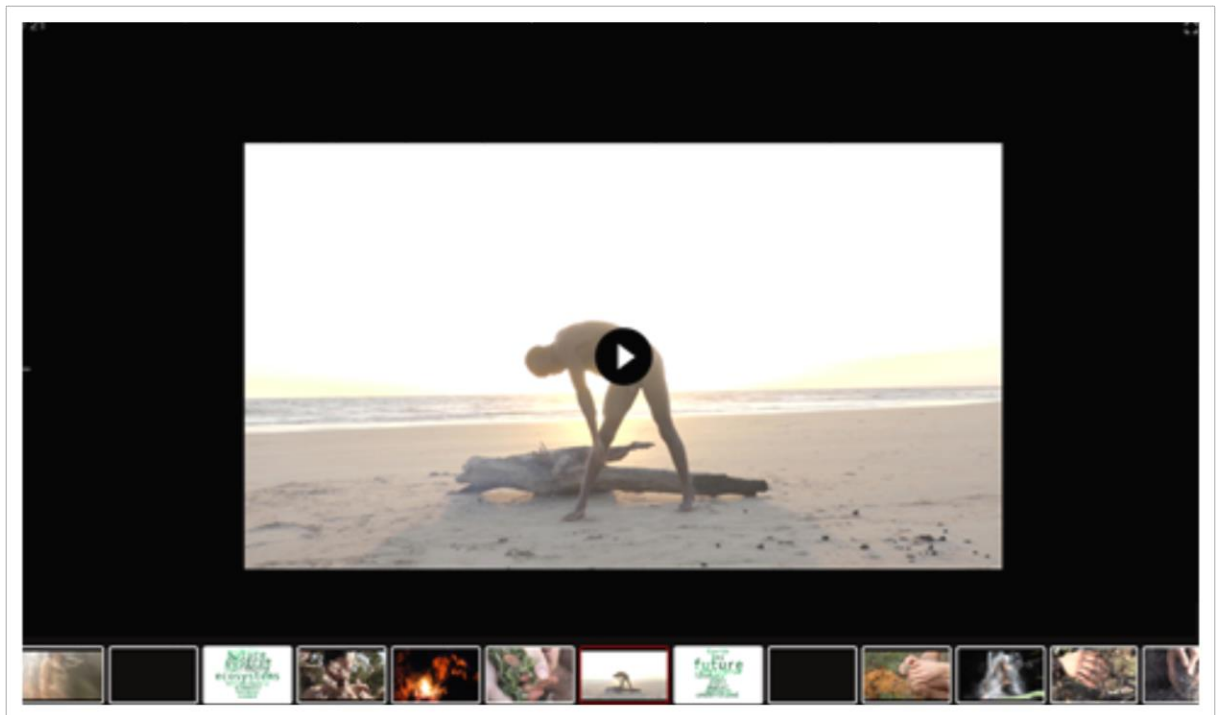


Fig. 30 - Interface do ambiente virtual da instalação audiovisual interativa, “Pelo Futuro do Passado”.

No que diz respeito a planos, o artefacto compila um conjunto de pormenores e desafogados da praia e do campo (figuras 32 a 47) com a intenção de nos dar a entender a dimensão do que está ao nosso alcance, transmitindo-nos uma sensação de tranquilidade, o oposto do ritmo frenético da atualidade. Premiando a vertente da natureza, a verdadeira importância da liberdade e dos espaços verdes, a humanidade deve manter uma postura coesa, onde aquilo que nos une é uma evolução crescente no sentido da responsabilidade ambiental e social. É uma espécie de espelho mágico do mundo, mostrando toda a falta de sentido e destruição com o nosso planeta. Por este motivo, cabe-nos a responsabilidade de reescrever esta situação. É urgente desenvolvermos uma verdadeira simbiose entre o género humano e a natureza, sendo necessário estarmos recetivos ao mundo que nos rodeia (figura 32). Visualizar a realidade de outro ângulo, seguindo a premissa, de que a forma como pensamos, sentimos e agimos relativamente à natureza acaba por voltar a nós.

Para ilustrar o papel do homem como criador de sua existência, capaz de ampliar o conhecimento do mundo, com o objetivo de mostrar a energia da vida e a sua capacidade para a mudança incorporarmos o elemento humano, através de um diálogo narrativo entre os movimentos e gestos de dois bailarinos com a mistura dos elementos primordiais de uma forma poética. A simplicidade e espontaneidade dos movimentos transmitem a ideia de força, energia e relação, bem como traduzem a constante disponibilidade da natureza para conectar com o homem. A representação do corpo humano em estado de nudez evoca a beleza natural, a sua essência, a valorização do corpo como expressão natural do ser humano, a força humana animal, deixando a mente leve e livre de impurezas numa procura incessante de liberdade (figura 32, 34, 36, 37, 38, 41 e 42). Ao mesmo tempo representa o que tem de mais íntimo em cada ser humano, mas também o que tem de mais universalmente humano, sem máscaras, padrões e artifícios. Por outro lado, cria um espaço íntimo com os observadores, colocando-os voluntariamente numa relação de proximidade. Através da obra, abre-se um mundo que indicia, que provoca um olhar para o outro lado das coisas, que joga de forma diferente com a nossa imaginação, envolve o pensamento, a sensibilidade e, desta forma, explora a natureza do indivíduo no seu impulso para viver.

O artefacto enfatiza uma visão de futuro com tudo o que as pessoas precisam para serem felizes. Não só para pararmos e nos abstrairmos dos problemas, do stress, da azáfama da vida, mas também para percebermos e aproveitarmos aquilo que temos de bom e que nos é dado de graça pela Natureza. É fazer mais com menos e aplicar estes conceitos na nossa vida, atribuindo-lhe mais sentido.

O artefacto possui um papel relevante e uma oportunidade para o observador coproduzir uma narrativa poética com a finalidade de evocar e despertar sentimentos e emoções com um poder de

influenciar a sua forma de sentir, pensar e agir de forma que se conserve durante mais tempo na memória de quem observa/interage. Desta forma, como foi referido anteriormente, cria uma série de eventos que ocorreram (no passado, como uma memória), acontecem (no presente) ou acontecerão (no futuro). É um espaço de permanente negociação de sentidos e emoções, que se dedica às relações polissémicas entre imagem e som. De modo a intensificar a contemplação do artefacto, incluímos a voz *off*. Realçamos um trocadilho feito a partir de um verso da canção “I need another world” *The Antony and the Jonhsons*, no qual procedemos à substituição da palavra “miss” (falta) por “ter”. O propósito foi o de reforçar a energia da vida, a nossa capacidade de mudança e humildade para transformar e reinventar um mundo com os elementos que compõem a natureza, tal como refere no poema, “vou construir o mundo com o o mar, as árvores, neve, sol, os animais” proporcionando novas formas de olhar, ver, pensar e sentir a realidade.

<i>I need another place</i>	<i>I need another place</i>
<i>I need another world.</i>	<i>I need another world.</i>
<i>This one's nearly gone</i>	<i>This one's nearly gone</i>
<i>Still have to many dreams</i>	<i>Still have to many dreams</i>
<i>I am going to another world</i>	<i>I am going to another world</i>
<i>A place where I can go</i>	<i>A place where I can grow</i>
<i>I'm gonna miss the sea</i>	<i>I'm gonna have the sea</i>
<i>I'm gonna miss the snow</i>	<i>I'm gonna have the snow</i>
<i>I'm gonna miss the bees</i>	<i>I'm gonna have the bees</i>
<i>I'm gonna miss things that grow</i>	<i>I'm gonna have things that grow</i>
<i>I'm gonna miss the trees</i>	<i>I'm gonna have the trees</i>
<i>I'm gonna miss the sun</i>	<i>I'm gonna have the sun</i>
<i>I'm gonna miss animals</i>	<i>I'm gonna have animals</i>
<i>I'm gonna miss you all</i>	<i>I want to have you all</i>
<i>I need another place</i>	<i>We need another place</i>
<i>Will there be peace</i>	<i>Will there be peace</i>

O artefacto traz novas perspetivas, formas e densidades entre a relação homem-natureza e convoca visões contraditórias. É de uma transparência emocional que expõe, é capaz de criar entusiasmos com simplicidade, incute esperança, traduz a entrega e a disponibilidade. Os versos afloram o tema, evocam o universo, percecionam paisagens emocionais no sentido que se trata de encontrar conexões entre a natureza e o homem com o mundo natural à volta, porque ambos somos feitos dos mesmos elementos.

A instalação “PELO FUTURO DO PASSADO” molda-se através de um questionamento dos valores dominantes da autoconservação da espécie humana, capaz de provocar uma nova consciência ética, de sustentabilidade ambiental e cultural, numa perspetiva estética e poética das quais é possível sentir e extrair os elementos chave para a vida.



Fig. 31 - Os quatro elementos chave para a vida.

Através da união entre os quatro elementos **ÁGUA+FOGO+TERRA+AR**, resulta o quinto: o equilíbrio, o éter da **VIDA**.

A VIDA deve ser encontrada por cada um de nós em todos os níveis da nossa existência para que possamos alcançar a plenitude, bem como a harmonia na relação com todos os outros seres e o meio ambiente. Cabe-nos a cada um de nós promover o Ecossistema e a Biodiversidade (Conjunto de vários seres vivos, espécies e ecossistemas existentes no Planeta Terra), cuidar dos recursos naturais para as gerações futuras e garantir a sustentabilidade humana.

Usando as famosas palavras de Lavoisier

“na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”

Ao longo da história da Humanidade, o homem sempre compreendeu e aceitou o dom transformador da natureza e da forma como ela foi alterando e aprimorando o próprio ser humano. Ao descobirmos a sua influência nas nossas vidas, fomos capazes de nos adaptarmos a ela e evoluirmos enquanto espécie. Assim sendo, compete ao ser humano transformar a natureza, em respeito pelo meio ambiente.

Com efeito, este encantamento pela natureza, e o entendimento profundo da nossa relação com ela, é a base de toda a atividade humana, incluindo expressões como a arte.

O célebre pintor holandês Van Gogh afirmou:

“Keep your love of nature for that is the true way to understand art more and more”.

“PELO FUTURO DO PASSADO” torna-se um lugar de reconhecimento, um jardim de memória e contemplação do futuro, capaz de transportar o sentido do tempo para as imagens e o som. Permite expandir a visão do tempo e estabelecer um “Zoom in” e um Zoom out” do mundo que

nos rodeia, onde se estabelece uma galeria visual performativa. Com o recurso à utilização de animação imagética é possível criar uma narrativa simples, de fenómenos visuais.

O artefacto surge juntamente com o objetivo de explorar várias dicotomias tão características dos nossos tempos, o real versus o virtual, o digital versus o analógico e o natural versus o artificial com o intuito de conduzir a novas compreensões capazes de promover mudanças e de refletir sobre o que nos rodeia, do que é bom par nós, mas também para os outros, sejam seres humanos ou seres vivos. Ou seja, contribuirmos para um mundo mais sustentável e desta forma abrir as portas a soluções reais.

Esta instalação propõe-se a explorar um diálogo com os 04 elementos através de um ambiente audiovisual que seja coerente e apelativo com a liberdade para pensar e experimentar através de uma atmosfera visual e sonora em tempo real que despertem reações sensoriais, sendo que o resultado do 5º elemento “VIDA” é consequência da ação gestual do observador através da interação com os elementos.

ÁGUA-FOGO-TERRA-AR são os elementos mais importantes no processo criativo na proposta artística, mas outros elementos contextuais, como o espaço físico onde se apresenta; o comportamento dos observadores no ambiente da instalação; do carácter estético e sinestésico (multissensorial); de uma exploração sonora e visual em tempo real, são essenciais para construir a obra.

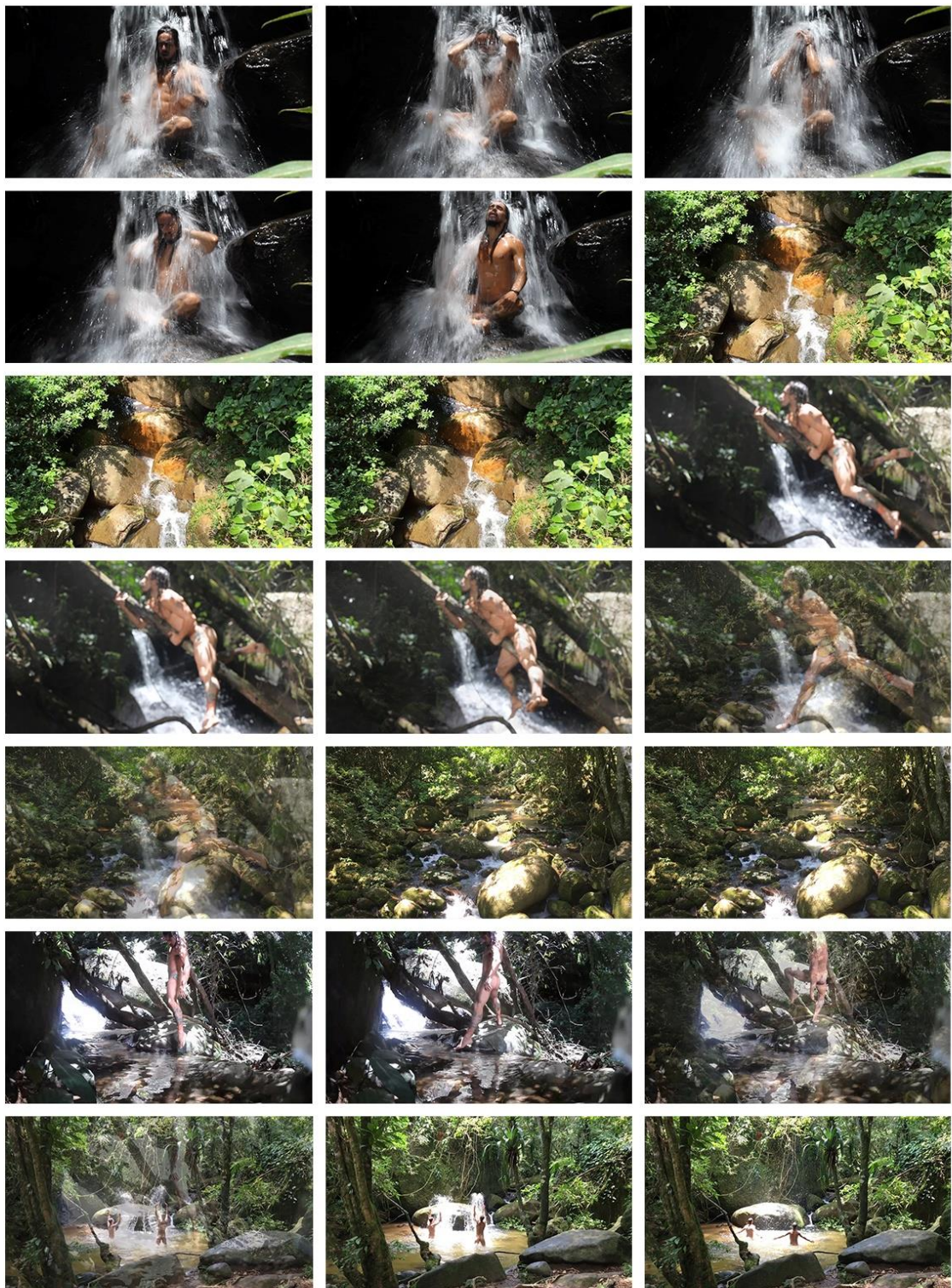


Fig. 32 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 33 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

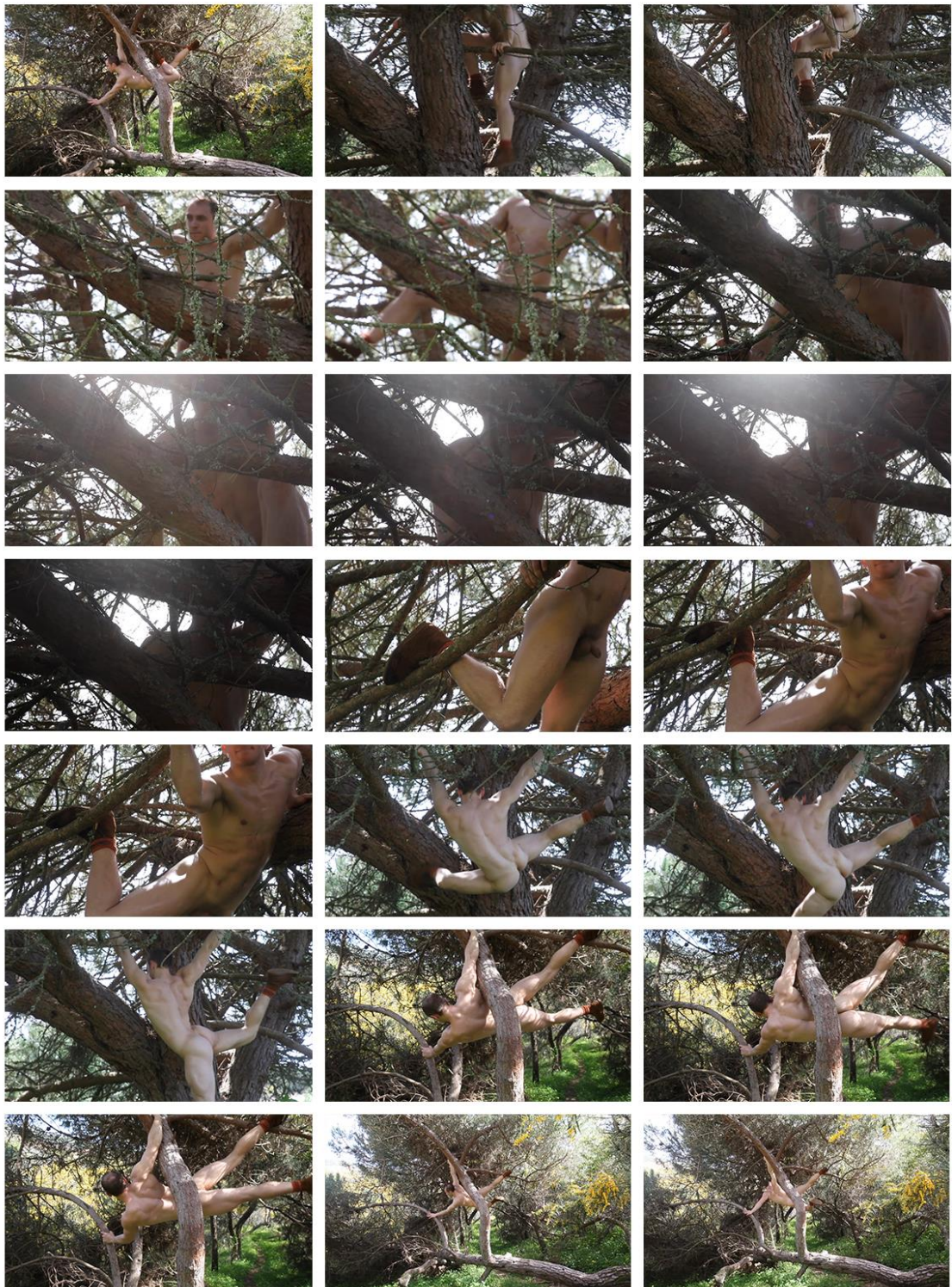


Fig. 34 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 35 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

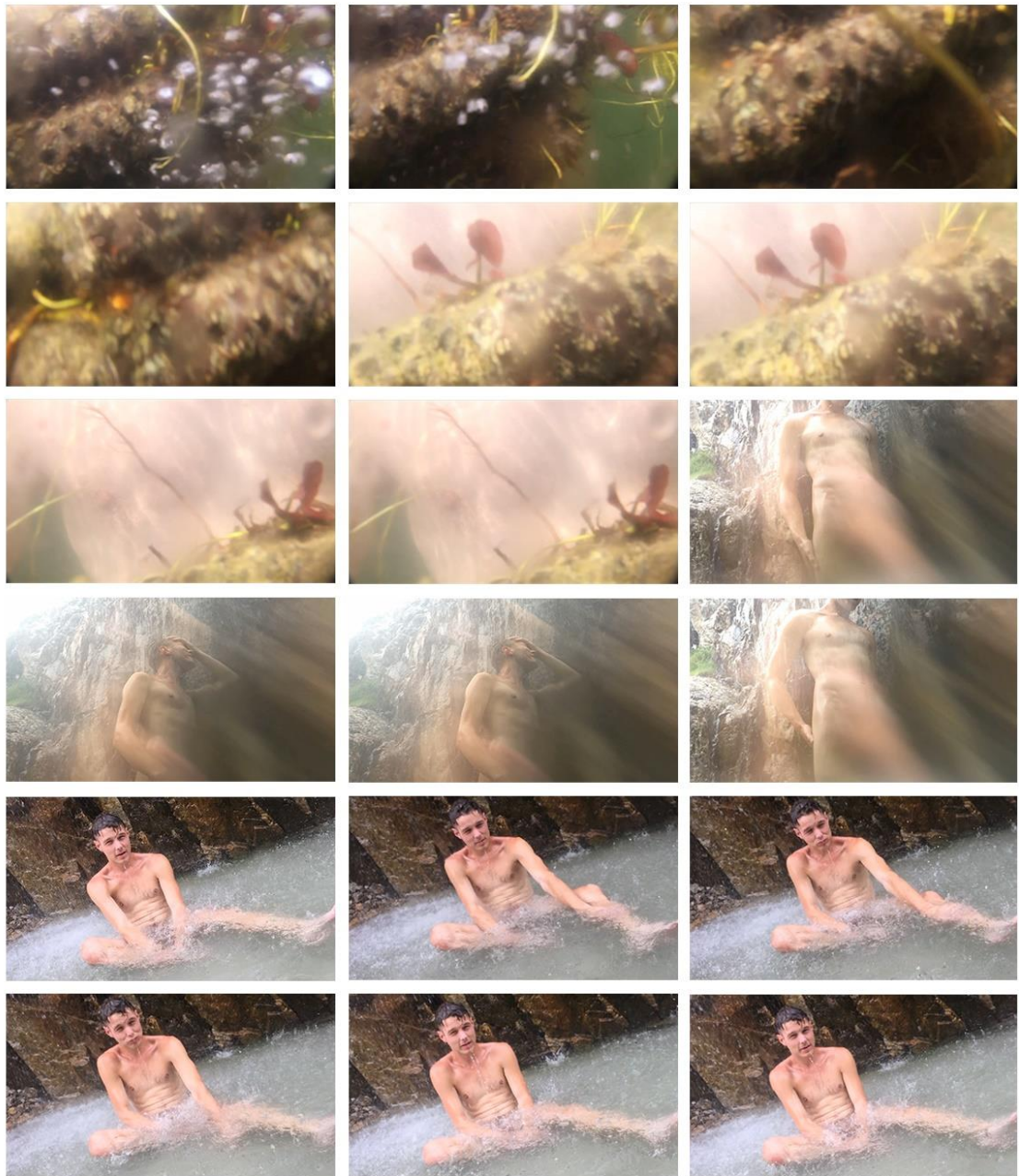


Fig. 36 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 37 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

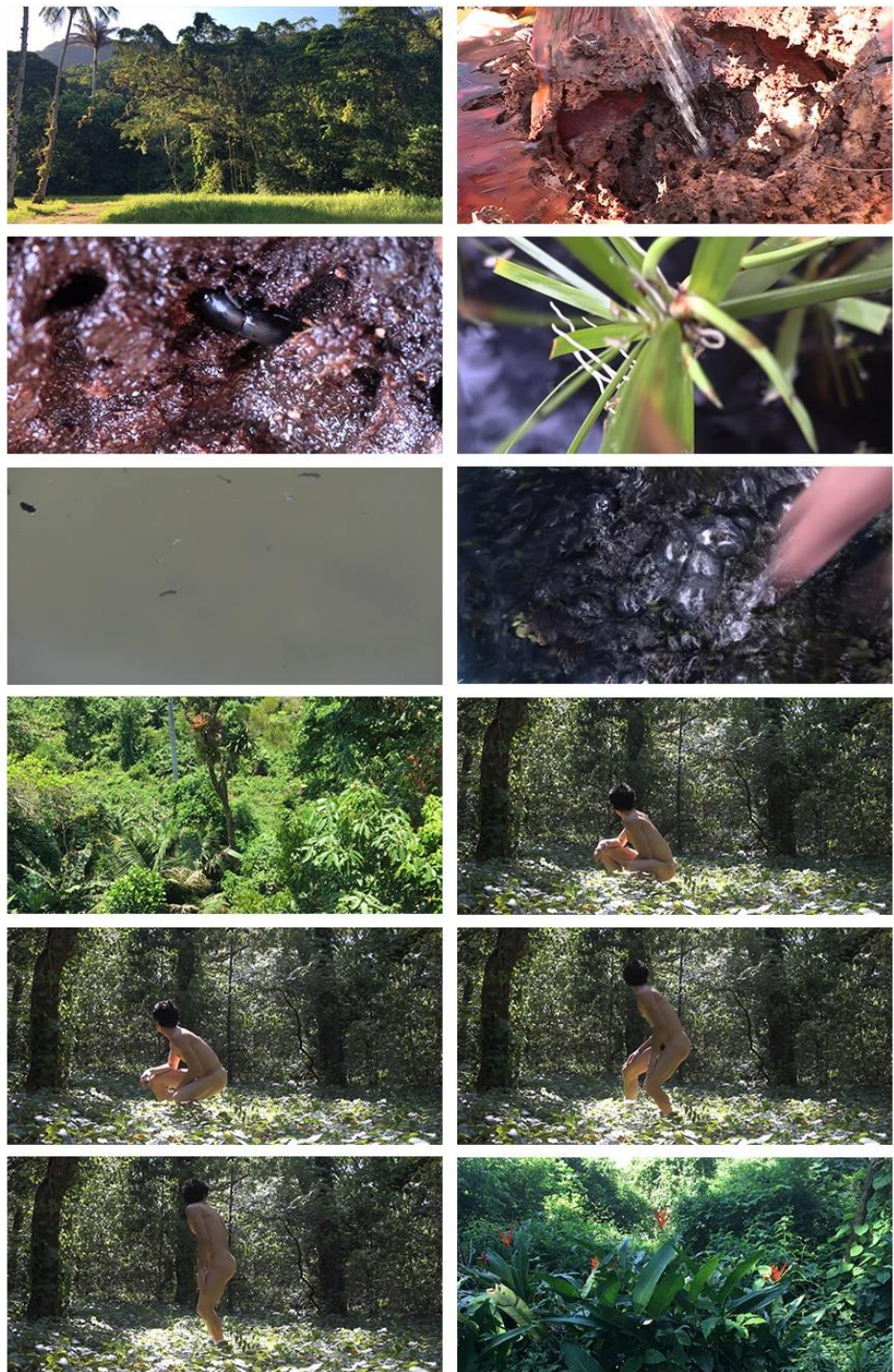


Fig. 38 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

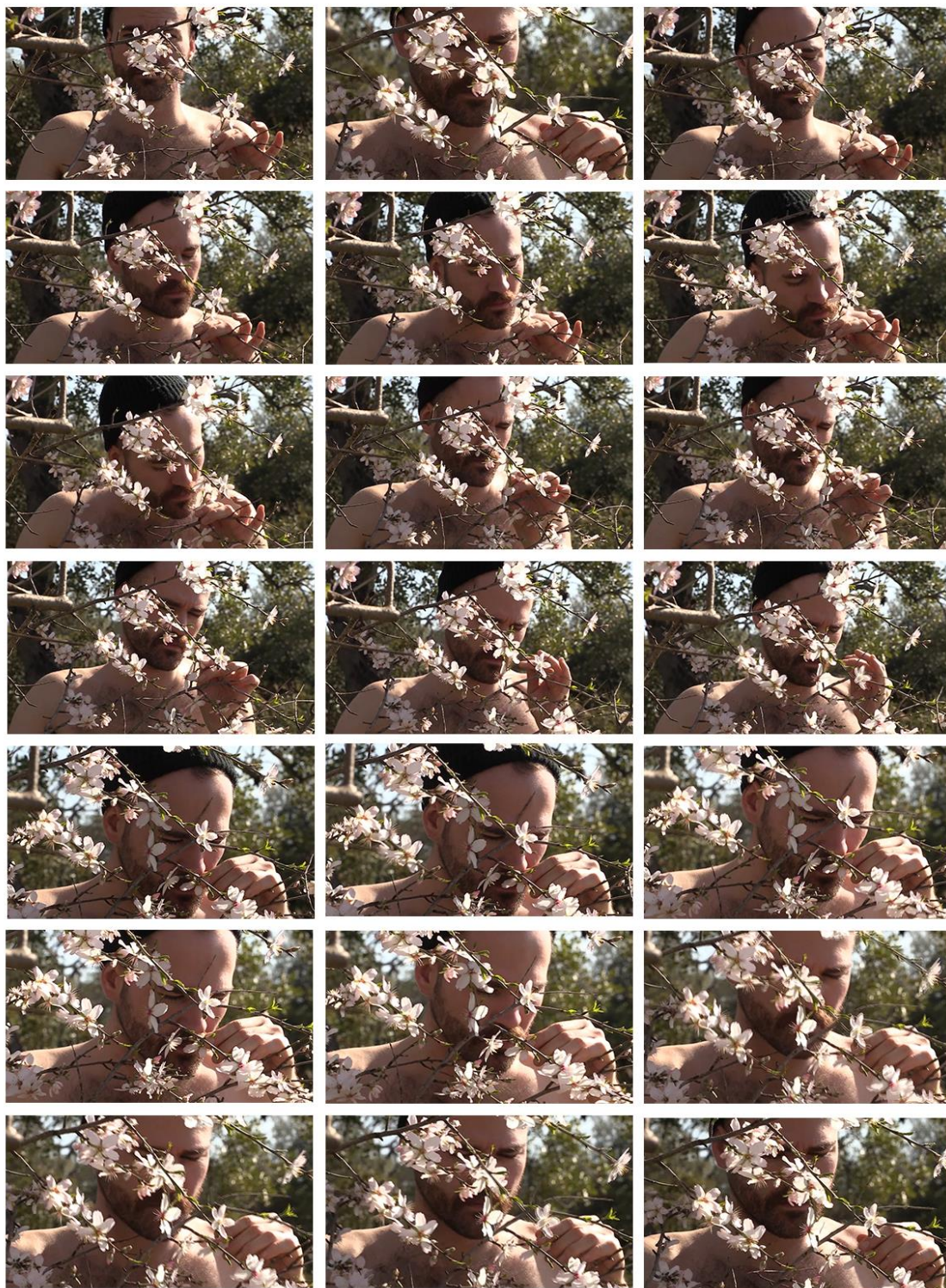


Fig. 39 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 40 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 41 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

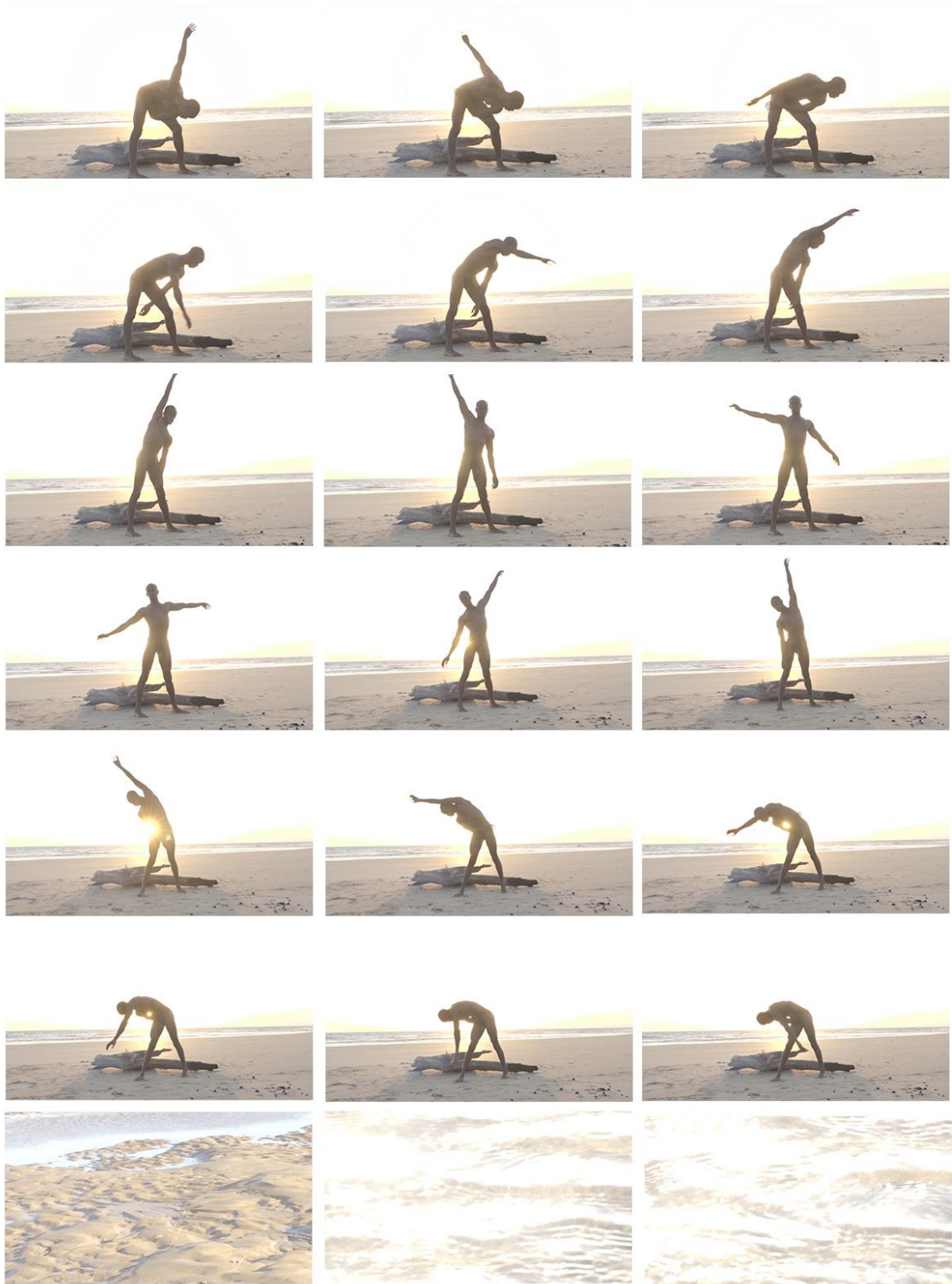


Fig. 42 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 43 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 44 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 45 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

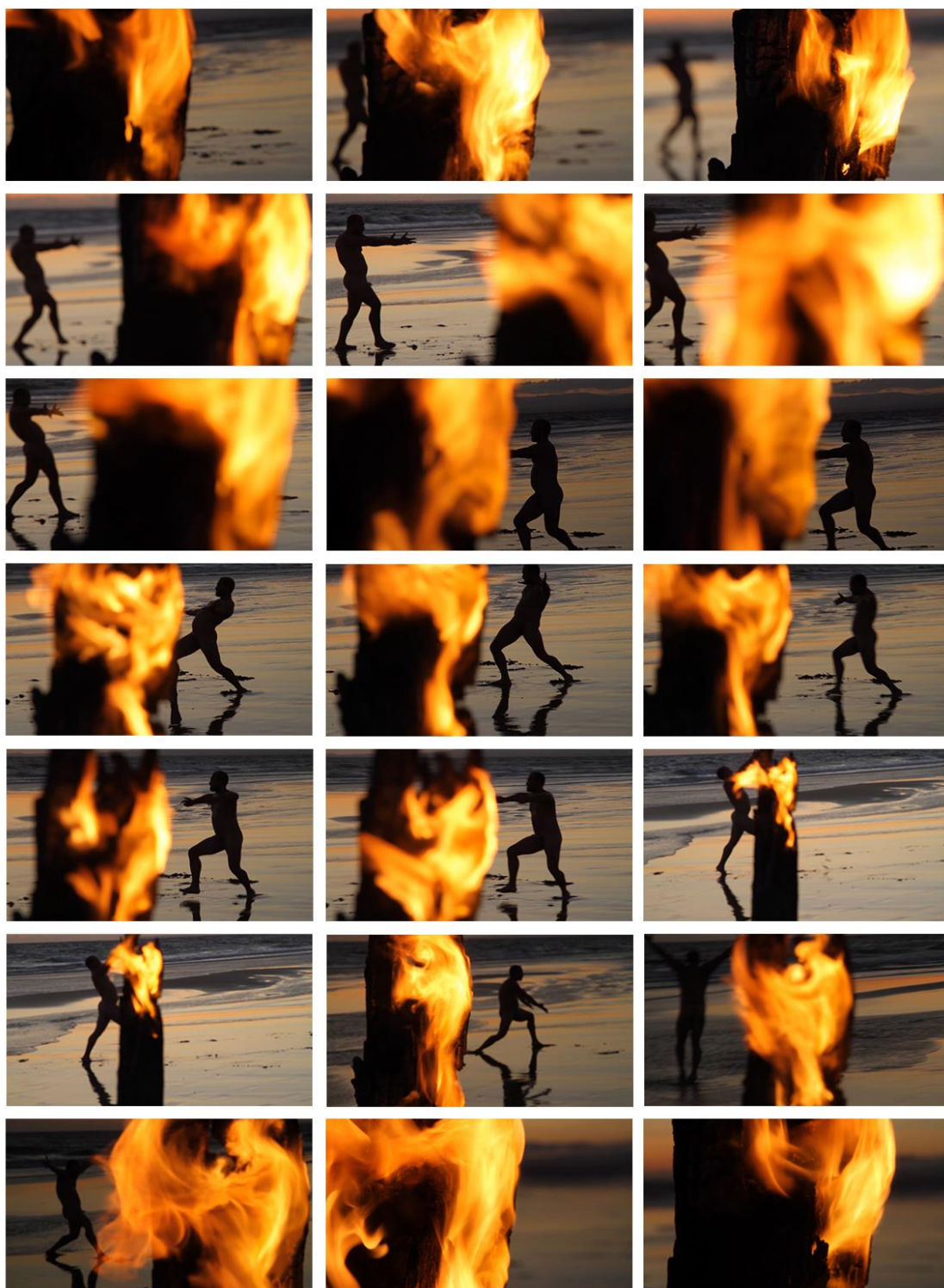


Fig. 46 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.



Fig. 47 - Frames da Instalação, Pelo Futuro do Passado.

Considerações Gerais

A instalação “PELO FUTURO DO PASSADO” incorpora uma visão integrada da realidade sob o ponto de vista socioambiental. O maior desafio com que a Humanidade se confronta atualmente é diferente de todos os outros que já ocorreram no passado: preservar a nossa casa comum, o Planeta Terra, a biodiversidade, o ecossistema, construindo formas alternativas de convivência baseadas num desenvolvimento verdadeiramente sustentável. Esta é a grande aventura com que a Humanidade se defronta e um desafio de todos. O PASSADO representa a chave para o futuro, estabelecendo o entendimento profundo da nossa relação com a natureza que é a base de toda atividade humana. Quando o ser humano se conecta de forma equilibrada e harmoniosa com a natureza, ajudando-se mutuamente, passa a ser consciente das suas ações/funções.

A instalação que criámos (re)conecta a relação do homem com a natureza como sempre foi no passado, para ele se expressar, se rever e, principalmente, se encontrar. Compete ao ser humano uma nova consciência ecológica enquanto única possibilidade de salvaguardar o futuro comum do Planeta Terra, ganhando cada vez mais acuidade a necessidade de um desenvolvimento harmónico, equilibrado, justo, e sobretudo, com sustentabilidade.

Considerações Finais

Importa agora fazer um balanço, refletir em torno dos últimos quinze anos de experiência profissional e académica. Num período marcado pela velocidade, em que o passado, o presente e o futuro se misturam em uníssono posso afirmar e concluir que foram quinze anos de investimento no aprofundamento de conhecimentos, em busca de ideias inovadoras e à medida que interligasse comunicação, tecnologia e arte.

Tal como referido anteriormente, trabalhei vários anos na produção e idealização de conteúdos multimédia e de suportes de comunicação. Na impossibilidade de nos debruçarmos sobre todos os trabalhos desenvolvidos, destaco aqueles que mais me desafiaram, quer pela dimensão e conceito, no caso da campanha de divulgação dos cursos profissionais da rede de educação e formação do município de Vila Nova de Famalicão, quer pela aposta em formatos de comunicação com recurso a material multimédia e audiovisual, como a campanha dos 30 anos da FORAVE. Ao nível da FORAVE, destacam-se o trabalho desenvolvido com vista à uniformização da comunicação digital, seja na plataforma website, seja nas redes sociais. É com elevada satisfação que recorro a estes trabalhos e os resultados positivos verificados em ambas as campanhas.

Porém, com o desenvolvimento do projeto “Pelo Futuro do Passado” procurei arriscar, sair da minha zona de conforto, criar um projeto totalmente inovador em que reflete um pouco das minhas preocupações enquanto profissional, académica, mãe e cidadã. Nesta obra procurei criar algo mais contemplativo, sem perder a intensidade, aplicando novos significados e procurando jogar de forma diferente com a imaginação do observador. Arriscar com vista a largar a ideia do homem como observador, como algo expositivo e levar para a experiência e a participação, criando um espaço íntimo com o público, colocando-o voluntariamente numa relação de proximidade. Isto, porque nesta instalação, os participantes poderão manipular estes elementos em tempo real convocando um olhar consciente, crítico e participativo relativamente à degradação ambiental provocada pela crescente industrialização. Neste sentido, o artefacto enfatiza uma visão de futuro com tudo o que as pessoas precisam para serem felizes. Não só para pararmos e nos abstrairmos dos problemas, do stress, da azáfama da vida, mas também para percebermos e aproveitarmos aquilo que temos de bom e que nos é dado de graça pela Natureza. É fazer mais com menos e aplicar estes conceitos na nossa vida, atribuindo-lhe mais sentido.

Este projeto e tantos outros refletem a procura incessante e incansável de solucionar velhos problemas com novas ideias, de compreender o contexto do desafio, de pensar de forma colaborativa e de desenvolver soluções inovadoras que abram novas possibilidades e ideias, tendo

sempre como aliados a criatividade, a tecnologia, a arte e o conhecimento. De facto, foram anos desafiadores e por mais simples que pareça falar e apresentar cada projeto é complexo. Em cada projeto está um pouco de mim, da minha vida e das pessoas que trabalham comigo. Está uma paixão inexplicável pelo design, pela inovação e até pelo desconhecido. Apresentar soluções inovadoras dá trabalho e obriga a pensar de forma diferente, “fora da caixa”. Trata-se de um processo criativo, que na minha opinião, passa por gerar soluções de forma inovadora e disruptiva, com vista à criação de soluções interativas de comunicação, de valor acrescentado capazes de conquistar uma forte presença e visibilidade junto do público-alvo. Tal, obriga a um comprometimento pessoal e ao mesmo tempo, a um acompanhamento constante da evolução, integração e contacto com uma vasta gama de tecnologias de vanguarda para nos adaptarmos às novas necessidades do mercado.

Deste modo, se por um lado este portefólio é composto de trabalhos já realizados, por outro também reflete e está marcado por uma ideia de futuro. Um futuro em que a criatividade, a inovação, o conhecimento, a arte, a tecnologia e os media digitais estão de mãos dadas. E é neste sentido, que apresento a minha atual investigação, na qual pretendo contribuir para uma perceção mais alargada das implicações das práticas da Arte Digital e do *Design Thinking* no desenvolvimento de conhecimentos fundamentais na promoção da sustentabilidade ambiental, proporcionando aos alunos a oportunidade para desenvolver competências e habilidades do século XXI, como o pensamento crítico, o pensamento sistémico e o questionamento dos próprios valores, através da sua aplicação em projetos interdisciplinares complexos de uma maneira construtivista e holística. O objetivo deste estudo é criar um artefacto digital/computacional que promova uma aprendizagem sustentável nos jovens, através do questionamento do mundo, da sociedade e da vida, recorrendo à metodologia *Design Thinking* em contexto educacional. Procura explorar as possibilidades para a criação de novos ambientes de aprendizagem e ensino; aumentar a capacidade de inovação educacional; aprofundar o conhecimento sobre o desenvolvimento sustentável e ampliar o conhecimento em outras áreas. O percurso previsto nesta investigação propõe que os investigadores desenvolvam, em colaboração com os agentes educativos, competências que lhes permitam serem capazes de dinamizar, incentivar e preparar novas e adequadas práticas educativas, através da investigação-ação, do acompanhamento de formação e interação entre participantes, da colaboração em projetos e para a contribuição para a resolução de problemas identificados no contexto escolar. É, portanto, um processo de aprendizagem e desenvolvimento contínuo.

Bibliografia

Brown, T. (2008). Design Thinking . Harvard Business Review, Vol. 86, No. 6.

Brown, T. (2009). Change by design: How Design Thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Business.

Capra, Fritjof (2000). A Teia da Vida. São Paulo: Cultrix.

Cirino, N. (2010) Narrativas Interativas no Cinema: repensando as estratégias de roterização. Revista Eletrônica Telemática.

DABNER, D.(2003). Guia de Artes Gráficas: Design e Layout”, Gustavo Gili, SA, Barcelona

DABNER, David (2005). Graphic Design School”, Thames & Hudson, London

Dieleman, Hans (2006). Sustentabilidade como inspiração para a arte: um pouco de teoria e uma galeria de exemplos. In: Helio Hara. Caderno Videobrasil 02: Arte Mobilidade e Sustentabilidade. Associação Cultural Videobrasil, nº2, São Paulo, pp.124-127.

Etienne Benson (2014). Environment between System and Nature: Alan Sonfist and the Art of the Cybernetic Environment, communication +1: Vol. 3: Iss. 1, Article 2.

Grun, Mauro (2004). As Teias da Aprendizagem: as relações entre a natureza e a cultura na Educação Ambiental. Resumos da Reunião Regional da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência.

Hall, Bryce & AICHER, Jennifer (2017). What Is Sustainability and Why Is It Important?. Consultado em 5 de abril de 2021. Disponível em <http://www.environmentalscience.org/sustainability>

Hubspot Academy (2016). Harnessing The Power of Video & Inbound Marketing.

Jost, F. (2011). Novos comportamentos para antigas mídias ou antigos comportamentos para novas mídias? MATRIZES, 4(2), 93-109.

Kagan, Sacha (2011). Art and Sustainability: Connecting Patterns for a Culture of Complexity. Bielefeld: Transcript Verlag.

Kolbert, Elizabeth (2019). A Sexta Extinção. Elsinore

Made IN 2017. Ensino Profissional tem Campanha de Charme. Consultado em 25 de agosto de 2021 em https://www.famalicaomadein.pt/_ensino_profissional_tem_campanha_de_charme

Manovick, L. (1999) Database as a Symbolic Form. Consultado em 5 de abril 2021.

Marcos, A. (2002). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. Invisibilidades.Revista ibero-americana de pesquisa em educação, cultura e artes, 3, 138-145.

Mellon, C. (1999). Digital Storytelling: Effective learning through the internet. Education Technology, 39.

Miller, Carolyn (2004). Digital storytelling. Focal Press

Mirian, Tavares (1997). “Do Androids Dream of Electric Sheep?” In GUERRA, Josenildo L. e MARINHO, Mônica B. (org.), Circunavegação: temas em comunicação contemporânea. UFBA, FACOM

MUNARI, B. (1968). Design e Comunicação Visual: Contribuição para uma metodologia didáctica. Lisboa: Edições 70.

Osterwalder, A., & Pigneur, Y. (2010). Criar modelos de negócio. Alfragide: Dom Quixote

Resende, Ricardo (2007). O lixo, o belo e o nada. Revista eletrónica um ponto e outro, Florianópolis, n.5.

RIBEIRO, Milton (2007). Planejamento visual gráfico. Brasília: Linha Gráfica e Editora

Robin, B. (2006). The educational uses of digital storytelling. Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference. Chesapeake, VA.

Robin, B. (2008). Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom. Theory Into Practice, 47.

Sobral, Teresa (2014). Comunicação 360º - Estudo de Caso da Ogilvy Portugal, Lisboa

Tavares, Mirian Estela Nogueira (2016). Reflexões sobre o ensino e a investigação em Artes – do Positivismo à Complexidade. Paralelo 31, edição 06, junho de 2016, pp. 104-114.

Anexos

ANEXO 1- Certificado de Trabalho da Câmara Municipal de Vila Nova de Famalicão



Educação e Conhecimento
education and knowledge

www.famalicao.pt
educacao@famalicao.pt

MUNICÍPIO DE VILA NOVA DE FAMILIÇÃO
Praça Álvaro Marques
4764-502 V.N. de Famalicão
tel. +351 252 320 956
NIF 506 663 264

CERTIFICADO DE TRABALHO

O Município de Vila Nova de Famalicão, com sede social na Praça Álvaro Marques, na Cidade De Vila Nova de Famalicão, pessoa coletiva com o Número de Identificação Fiscal nº 506 663 264, certifica para os devidos efeitos, e nos termos do disposto no artigo 341º do Código do Trabalho que Sara Eduarda Silva Cruz, portadora do cartão de cidadão nº 12180544 1zx5, com o contribuinte nº 210433850, residente na Rua Dr. José Leite dos Santos, Nº 52 Bloco 4, 2ºB 4760-726 Ribeirão, Vila Nova de Famalicão prestou um serviço muito valioso, no ano 2017, à Rede Local de Educação e Formação de Vila Nova de Famalicão, na promoção de propostas e organização do plano de promoção e divulgação da Oferta Formativa dos Cursos Profissionais desta mesma Rede Local de Educação e Formação.

Atuou e interveio em propostas de melhoria, assente em novos métodos/abordagens de comunicação e promoção, capazes de melhorar a imagem dos Cursos Profissionais na Rede de Vila Nova de Famalicão, através da criação de vários materiais promocionais, nomeadamente, no desenvolvimento do conceito, maquetização, gestão da produção gráfica e design do Guia dos Cursos Profissionais da Rede de Educação, que tem sido reeditado anualmente; cartazes para as paragens de autocarros, outdoors e outras peças de comunicação, para o evento que realizou na Quinzena da Educação – Mostra Pedagógica.

Cabe-nos realçar o seu trabalho, o qual foi muito bem conseguido, com uma imagem que passou muito bem para os órgãos de comunicação social e para o público em geral, tendo sido objeto de vários elogios dos parceiros da Rede e de instituições públicas ligadas à Educação e Formação.

O seu lugar na educação *your place in education*



Desde 2017, Sara Cruz tem vindo a participar nas reuniões da Rede Local de Educação e Formação de Vila Nova de Famalicão, em representação da FORAVE, para apoiar na melhoria continua da divulgação da oferta Formativa de Famalicão.

Realço, ainda, o seu profissionalismo e o serviço de excelência que presta, estando sempre disponível para todas as solicitações necessárias.

Por ser verdade e em sinal de reconhecimento do Município do trabalho de Sara Cruz, assinaremos a presente declaração

Vila Nova de Famalicão, 12 agosto de 2021

O Vereador da Educação e Conhecimento e da Cultura

Leonel Rocha

ANEXO 2 - Certificado de Trabalho FORAVE – ASSOCIAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO DO VALE DO AVE

Quinta da Serra, nº 91 | 4760-803 Lousado
forave@forave.pt
252 416 670 / 913 264 949

**CERTIFICADO DE TRABALHO**

FORAVE - Associação p/ a Educação Profissional do Vale do Ave contribuinte fiscal nº 502503874, com sede social em Quinta da Serra, nº 91, 4760-803 Lousado Vila Nova de Famalicão, certifica para os devidos efeitos e nos termos do disposto no artigo 341º do Código do Trabalho que a trabalhadora Sara Eduarda Silva Cruz, portador do cartão de cidadão nº 12180544 com o contribuinte nº 210433850 residente na Rua Dr. José Leite dos Santos, Nº 52 Bloco 4, 2ºB 4760-726 Ribeirão, Vila Nova de Famalicão está ao seu serviço, desde o ano de 2011 até à presente data, como responsável pelo desenvolvimento do plano de comunicação e promoção da imagem Institucional da Escola Profissional FORAVE. O departamento de Comunicação e Imagem da FORAVE é responsável pela criação de todos os materiais de divulgação e marketing incluindo: conteúdos, revisão gráfica, conceção gráfica, edição, imagem, vídeo, campanhas marketing pela gestão das plataformas de divulgação. Este é um dos processos de grande investimento na divulgação da atividade da escola e na captação de alunos e de empresas para a formação dos seus colaboradores. Em 2018 assumiu a função de coordenação do departamento de Comunicação e Imagem da FORAVE.

As suas áreas de intervenção englobam:

- Propor e implementar o plano de comunicação, assente em novos métodos/abordagens de marketing capazes de melhorar a imagem da marca FORAVE.
- Promover e apoiar a participação em eventos que potenciem a divulgação da sua imagem e de ações que visem a captação de alunos.
- Gerir os conteúdos e imagem de promoção e comunicação da FORAVE através do seu portal da Internet (www.forave.pt) e das plataformas partilhadas (websites, marketing digital, e-mail marketing, entre outros).
- Garantir a gestão e produção de conteúdos para canais de comunicação oficiais da FORAVE, incluindo redes sociais, portal de notícias e publicações impressas.
- Conceber e produzir os suportes promocionais da FORAVE e das suas atividades, em apoio à estratégia de promoção nacional e internacional da instituição.
- Desenvolver e assegurar o cumprimento das normas de identidade visual da marca FORAVE e suas derivações. Disponibilização de informações para uma utilização correta da imagem gráfica da FORAVE, produção de artes finais, formatos de imagem e produção otimizada de PDFs.
- Elaborar apresentações institucionais nas atividades desenvolvidas.
- Produzir projetos digitais de conteúdos multimédia; como o desenvolvimento de projetos de áudio e vídeo digital (pré-produção, edição, pós-produção), banners digitais, elaboração de apresentações multimédia, desenvolvimento de websites, trabalhos de design gráfico e campanhas de marketing e publicidade.
- Desenvolver e produzir matérias de divulgação (surge a título de exemplo desdobráveis, cartazes, cartões, convites, anúncios de jornal, paginações, design editorial, conceção geral de espaços e de matérias de apresentação, que se façam representar em feiras, exposições, palestras, seminários).
- Promover as atividades e eventos da FORAVE através da utilização das tecnologias de informação e comunicação multimédia.
- Colaborar na organização de sessões solenes e atos protocolares da FORAVE.

Financiado por:



forave.pt #foraveescola

Quinta da Serra, nº 91 | 4760-803 Lousado
forave@forave.pt
252 416 670 / 913 264 949



- Participar na integração do sistema documental da FORAVE na base da transformação digital, através da agilização de procedimentos, melhoria da organização documental e uniformização documental (templates, relatórios, formulários, entre outros).
- Colaborar como formadora convidada em várias ações de formação (por exemplo: ferramentas do *Google Suite for Education* como suporte pedagógico às atividades de ensino; “Como criar um Curriculum Vitae Online” no âmbito do projeto Educar para a carreira/passaporte para o emprego; “Internet – Conhecer os perigos é a melhor Forma de os prevenir”).
- Participar e colaborar nos núcleos do Observatório do Emprego, Programas Europeus e Comunicação e Marketing no âmbito do Programa de Desenvolvimento do Projeto Educativo da FORAVE.
- Participar na realização dos trabalhos desenvolvidos para projetos de mobilidade europeia, no âmbito do programa Erasmus +.
- Participar em Mobilidades Erasmus + (projetos: “GirlsTech”, “Our Continent, Our Culture”, “Tolerance as a key to social integration into european dimension for young citizen”, “International network of technical schools” e associação “INNOTECS - International Network of Technical Schools”;
- Participar na integração do plano de ensino à distância da escola. Tratou-se da implementação de um conjunto de procedimentos e de orientações pedagógicas e de apoio técnico e tecnológico, com vista a garantir aos alunos o melhor acompanhamento possível por parte dos educadores, professores e técnicos especializados no desenvolvimento do ensino não presencial. Designadamente nas propostas, recomendações e soluções no âmbito do desenvolvimento do Plano E@D; na resolução de situações problemáticas que foram reportadas/identificadas; na prestação de apoio pedagógico aos colegas, através do esclarecimento de dúvidas da disponibilização de tutoriais, tais como a utilização das ferramentas e plataformas digitais definidas no Plano de E@D e na partilha de boas práticas.

Lousado, 22 de julho de 2021

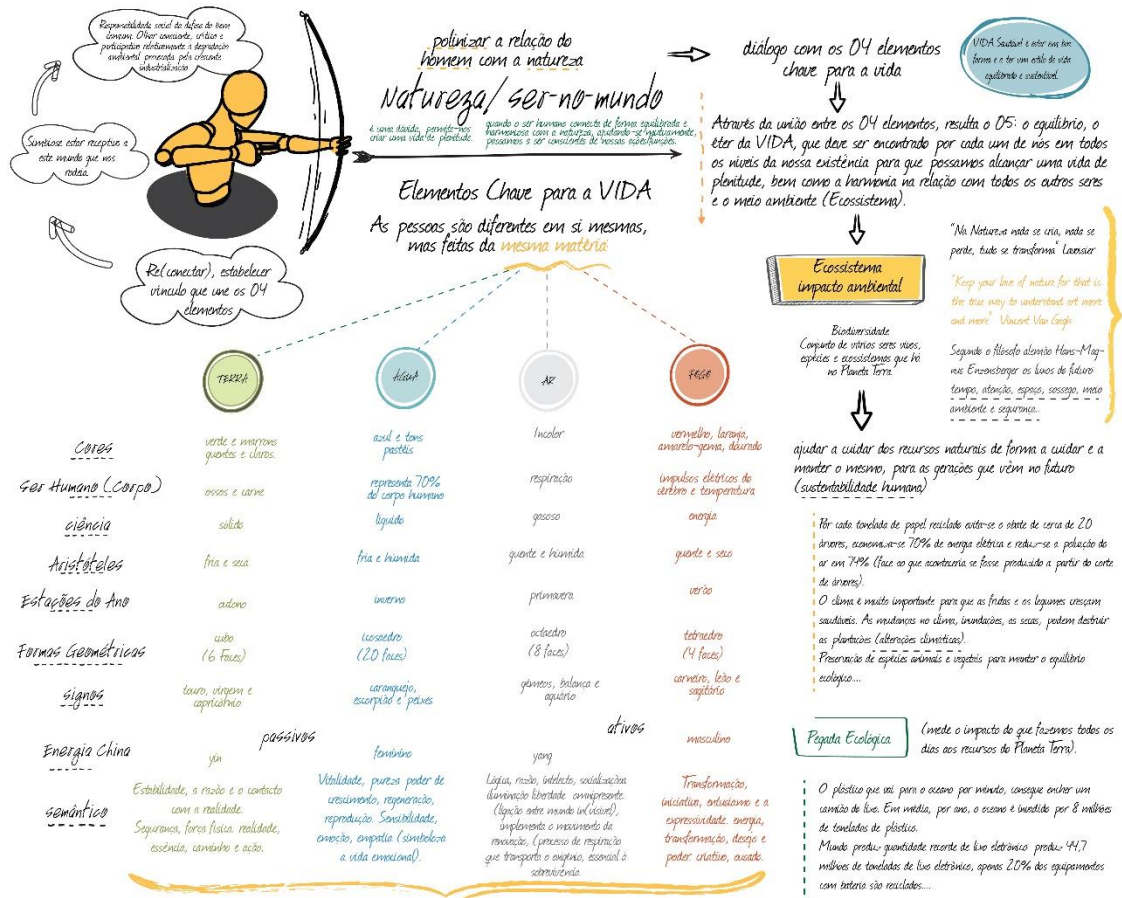
A Direção

(Manuela Guimarães)



forave.pt #foraveescola

Anexo 3 - Desenho do conceito através da criação de um mapa mental.



Anexo 4 – Narração em off (Voz off)

ECOSYSTEMS:

I want to build ecosystems.

My home is the combination of those ecosystems.

A diverse community of living and non living organisms, linked together through nutrient cycles and energy flows.

Breaking down dead organic matter, and facilitate nutrient cycling.

Making the movement and exchange of organic and inorganic matter back into the production of matter, producing feedback loops.

In nature nothing is created, nothing is lost, everything changes.

Organic matter is very important in the movement of nutrients in the environment and plays a role in water retention on the surface of the planet.

I like to observe the ecosystems.

Little ecosystems, micro ecosystems.

It feels like I am observing cosmos.

I am the good if those ecosystems.

Please come back next year.

It is important to observe, understand the ecosystems play in harmony with the elements.

Nature is natural

Nature is extraordinary

MY GARDEN:

My white almonds flowers,

Sweet garden of vanished pleasures

Please come back next year.

Please come back next year.

Please come back next year.

It is a luxury to be able to experience time and space surrounded by nature.

Especially if you are able to experience naked.

This is freedom

Day and night

Water and fire

Fire and water

Life and death

Keep your love of nature, that is the true way to understand art and ourselves more and more...

We are all different but made from the same components:

Earth, water, air and fire.

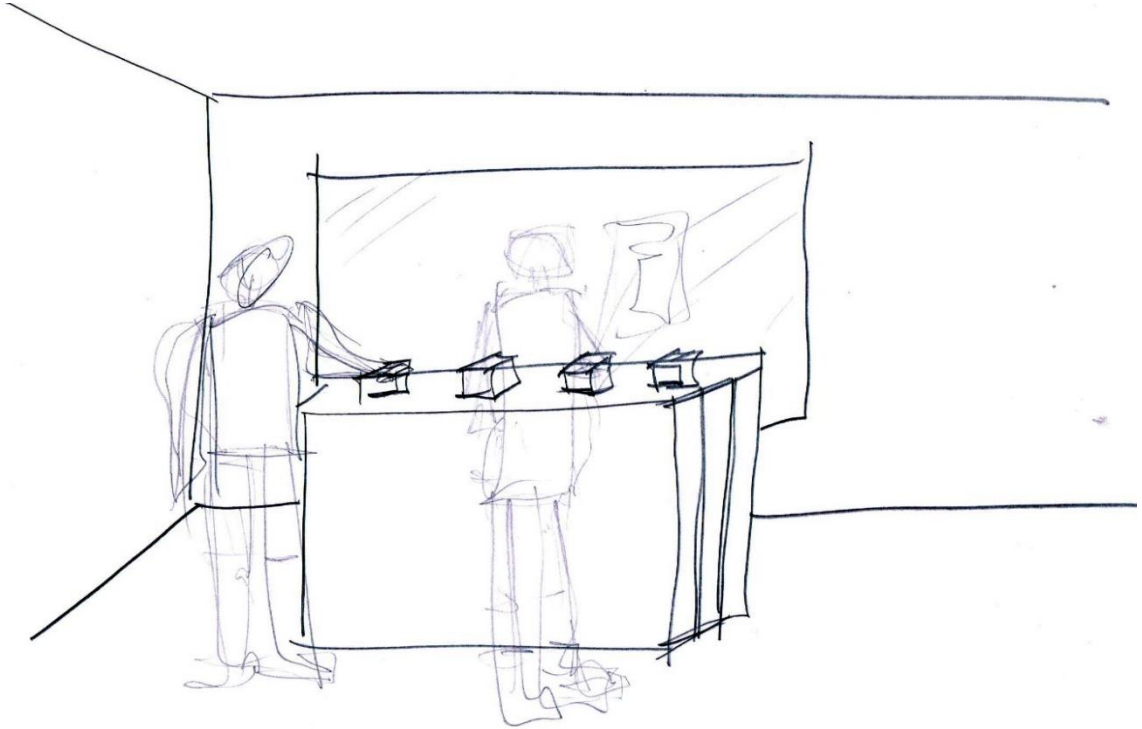
The future of the past.

The past is the key to the future.

Anexo 5 – Esboços Desenho da Experiência

ARTEFACTO TÉCNICO, DESAFIADOR, ARTÍSTICO E NATURAL

PROPOSTA 1 - Instalação Sonora / Visual / Interativa.



- Explorar a percepção visual e sonora em tempo real, através da tecnologia de forma a expandir as experiências do observador, através de elementos artísticos fiéis da realidade (suporte vídeo possui características que agrupam imagem e áudio, isso permite-nos transmitir um maior número de pormenores sobre os 4 elementos que compõem o planeta terra).
- Os observadores são confrontados com 4 objetos mundanos para construir instalação artística, que, por sua vez representam outros objetos.
- Os observadores são parte integrante da obra, e são desafiados a interagir com os 4 objetos que compõe a instalação, sendo que o resultado sonoro/visual dinâmico é consequência da ação gestual.
- A sua exposição é feita através de um quadro multimédia, com a vantagem de poder ser visualizado por mais do que uma pessoa em simultâneo, disponibiliza uma área de interação intuitiva, possibilitando apenas uma intervenção limitada de um observador de cada vez.

PROPOSTA 2 - Instalação Sonora / Visual / Interativa

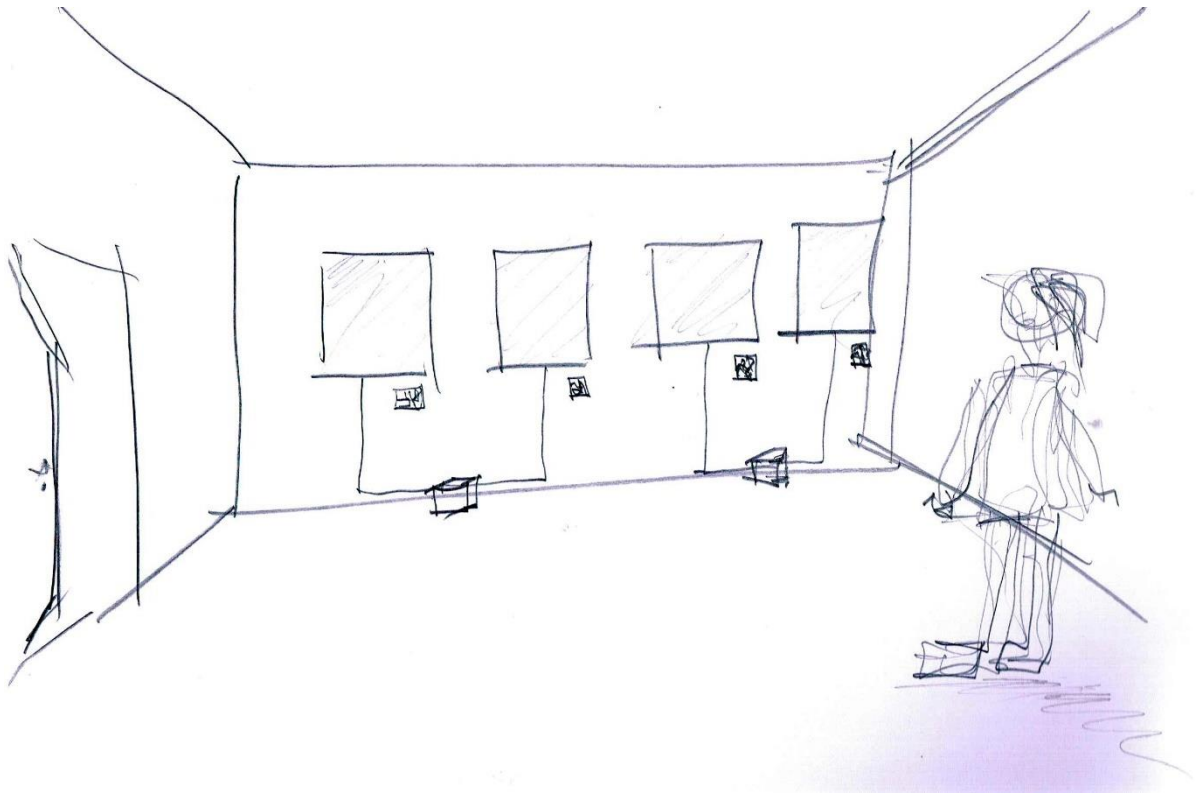


- Explorar a perceção visual e sonora em tempo real, através da tecnologia de forma a expandir as experiências do observador, através de suporte vídeo.
- Foco é nos 4 elementos – TERRA, ÁGUA, AR, FOGO sobre a **forma real e virtual**.
- A sua exposição é feita através de 4 quadros multimédia, com a vantagem de poder ser explorado por mais do que uma pessoa em simultâneo, o objetivo é criar um resultado sonoro do que está a ser projetado, através da presença do observador.
- Adicionalmente é possível exibir in loco, elementos virtuais que complementam a informação real que envolve o observador, com o recurso à aplicação ARTIVIVE⁸, recorrendo à tecnologia Realidade Aumentada.
- Com carácter experimental multissensorial e imersivo.
- Capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.



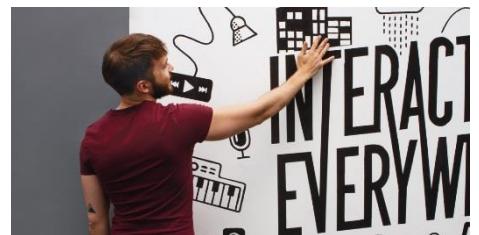
⁸ <https://artivive.com/>

PROPOSTA 3 - Instalação Sonora / Visual / Interativa



- Os observadores são parte integrante da obra, são desafiados a interagir com 4 telas que compõe a instalação. O objetivo é criar um resultado sonoro através a ação gestual do observador ao controlar parâmetros da obra.
- A sua exposição é feita através 4 paredes/telas interativas, com a vantagem de poder ser explorado por mais do que uma pessoa em simultâneo, o objetivo é criar um resultado sonoro e ou visual do que está a ser projetado, através do toque do observador nas telas. Disponibiliza áreas de interação intuitiva.

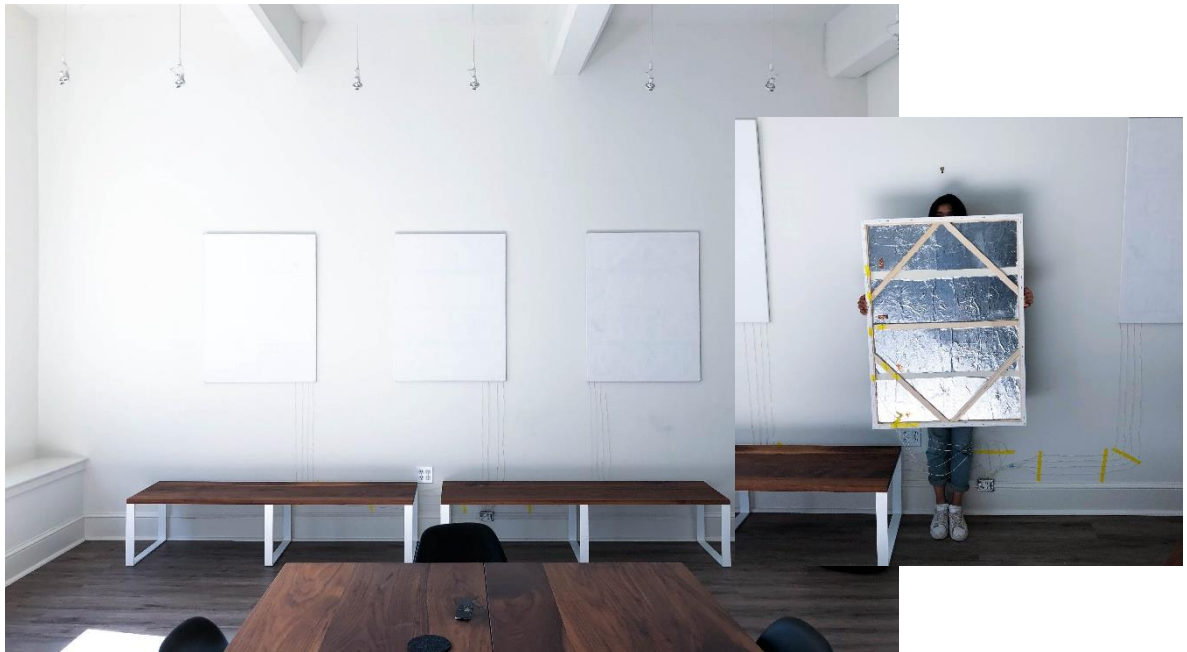
Projection Mapping Installation with the Interactive Wall Kit⁹



Projection Mapping Installation

⁹ <https://www.bareconductive.com/news/projection-mapping-installation-with-the-interactive-wall-kit/>

Interactive project for SFDW '18 open house event¹⁰



- Valorização da componente artística: relacionar e interpretar a realidade através dos 04 elementos: TERRA, ÁGUA, AR E FOGO sobre a forma **real e virtual**.
- Adicionalmente é possível exibir in loco, elementos virtuais que complementam a informação real que envolve o observador, com o recurso à aplicação ARTIVIVE¹¹, recorrendo à tecnologia Realidade Aumentada.
- Com carácter experimental multissensorial e imersivo.
- Capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.

¹⁰ <https://medium.com/upperquad/projection-mapping-installation-145239f95cce>

¹¹ <https://artivive.com/>

Anexo 6 – Curriculum Vitae



NOME
Sara Eduarda Silva Cruz

TELEFONE
91 473 70 40

E-MAIL
saraeduardasilva@gmail.com

ORCID iD
0000-0002-0518-1897

SARA CRUZ
CURRICULUM VITAE



HABILITAÇÕES ACADÉMICAS

Atualmente frequenta o Programa de Doutoramento em Média-Arte Digital pela universidade Aberta e a Universidade do Algarve

Pós-graduada em Estudos Avançados de Média-Arte Digital com média final de 16 valores, pela Universidade Aberta e a Universidade do Algarve. Área de Atividade Científica: Média-Arte Digital, Comunicação, Cultura e Artes (2020)

Mestrado em Ensino de Informática com média final de 18 valores, pela Universidade Católica Portuguesa. Área de Atividade Científica: Formação de professores de áreas disciplinares específicas (2017). <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/27363>

Dissertação de Mestrado intitulada ‘O Vídeo como Ferramenta de Aprendizagem.’ O trabalho teve como principal objetivo analisar se o uso de um meio multimédia mais precisamente da ferramenta vídeo, no contexto de ensino e de aprendizagem pode proporcionar uma prática de ensino efetiva neste contexto.

Mestrado em Tecnologias Multimédia com a classificação final de Bom Com Distinção pela Faculdade de Engenharia. Área de Atividade Científica: Audiovisuais e Produção dos Media (2009). <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/58772>

Dissertação de Mestrado intitulada ‘Projeto e Marketing num Contexto de Fabrico de Mobiliário: Compatibilização de Ferramentas Computacionais.’ O trabalho teve como principal objetivo desenvolver metodologias para a conversão automática dos modelos 3D altamente detalhados do mobiliário desenvolvidos em sistemas CAD (modelos de produção), para modelos consideravelmente mais simples para que possam ser facilmente manipulados e visualizados, em tempo real, em aplicações de visualização 3D, com a finalidade de serem utilizados nas áreas de marketing (modelos de apresentação). As aplicações implementadas foram avaliadas num ambiente profissional associado a uma empresa industrial no domínio do mobiliário de escritório, designada por FAMO.

Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia realizada no Instituto Universitário da Maia (2005). Área de Atividade Científica: Audiovisuais e Produção dos Media (2009)

Formação Pedagógica Inicial de Formadores (2006)

Curso Intensivo de Inglês no Wall Street Institute, Nível Mastery 2 – inglês Premier/Diploma (2004-2007)



EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL

Título de Especialista na área Áudio-Visuais e Produção dos Média, conferido pelo Instituto Politécnico da Maia IPMAIA (2017)

Coordenadora do Departamento de Comunicação, Marketing e Imagem da FORAVE (desde 2018)

Designer de Comunicação e Multimédia - Escola Profissional FORAVE (desde 2011)

Desenvolvo funções no Departamento de Comunicação e Marketing com responsabilidades no desenvolvimento do plano de comunicação e promoção da imagem institucional da Escola Profissional FORAVE. Sou responsável pela idealização e concretização de estratégias de promoção da imagem da FORAVE; incluem-se, entre outras funções as de desenvolvimento e atualização do website, a conceção de catálogos, folhetos, revistas, cartazes, brochuras, anúncios de jornal, certificados, outdoors, rollups, expositores, e outros materiais gráficos e web, criação newsletter, edição de spots áudio/vídeo, bem como de outros materiais de promoção/divulgação/comunicação.



pag.1/7

SARA CRUZ

CURRICULUM VITAE

Designer Gráfico e Publicidade, PUBLIS- Agência de Publicidade, Lda (desde 2010)

Desenvolvo trabalhos na criação de logotipos e de toda a imagem vinculada a empresas. Desenvolvimento do website da empresa.

Designer Gráfico, DOTLINK - Empresa de Soluções Informáticas e Multimédia (2007-2009)

Desenvolvi projetos no âmbito do design gráfico, na criação de logotipos, identidade corporativa, re-design de marcas, projetos gráficos e criação de conteúdos (texto, imagem, animações) para a internet.

Colaboração do sub-projeto da Carta Cultural e Turística do Projeto FEDER Porto Digital (2006-2007)

Desenvolvi funções na área da multimédia, na criação de conteúdos em Flash, programação em ActionScript, e manipulação e processamento de conteúdos (texto e imagem) para a Internet.

EXPERIÊNCIA ACADÉMICA

Professor Assistente - Instituto Universitário da Maia das seguintes Unidades Curriculares:

Desde 2017 Imagem 2d e Modelação 3d no CTESP em Produção Multimédia e Jogos Digitais

Desde 2020 Produção de Conteúdos Multimédia na Licenciatura de Informática

Desde 2017 Produção de Conteúdos Multiplataforma I na Licenciatura em Ciências da Comunicação

Desde 2018 Laboratório de Imagem Digital na Licenciatura em Artes Multimédia

Desde 2016 Vídeo Digital na Licenciatura em Ciências da Comunicação

Desde 2013 Modelação 3D na Licenciatura em Artes Multimédia

2008-2020 Multimédia na Licenciatura de Informática

2010-2017 Tecnologias de Informação e Comunicação I (Imagem) na Licenciatura em Artes Multimédia

2011-2016 Tecnologias de Informação e Comunicação IV (Animações 2D) na Licenciatura em Ciências da Comunicação

2011-2015 Tecnologias de Informação e Comunicação V na Licenciatura em Ciências da Comunicação

2012-2014 Modelação e Síntese 3D no CET em Produção Gráfica Digital

2008-2012 Modelação 3D na Licenciatura de Tecnologias de Comunicação Multimédia

2009-2014 Animação 3D na Licenciatura de Tecnologias de Comunicação Multimédia

2009-2011 Multimédia nas Licenciaturas de Informática de Gestão e Sistemas de Informação e Comunicação

2010-2011 Tecnologias de Informação e Comunicação (CMS Joomla) nas Licenciaturas de Informática de Gestão e Sistemas de Informação e Comunicação

2008-2010 Programação Multimédia no CET em Desenvolvimento de Produtos Multimédia

2007-2014 Modelação e Animação 3D no CET em Desenvolvimento de Produtos Multimédia

Professor Assistente - Instituto Politécnico da Maia das seguintes Unidades Curriculares:

2017-Atual Comunicação na Web no CTeSP em Marketing Digital

2020-2021 Imagem 2D e Modelação 3D no CTeSP em Produção Multimédia e Jogos Digitais

2017-2018 Imagem 2D e Modelação 3D no CTeSP em Produção Multimédia e Jogos Digitais

Formadora na Escola Profissional Forave nos seguintes módulos:

2010-2012 Aplicações Informáticas - Processamento de Texto; Apresentações Gráficas e Folha de Cálculo

2011 Tecnologias de Informação e Comunicação no curso CEF - Eletromecânica de Equipamentos Industriais

2010 Tecnologias de Informação e Comunicação no curso EFA - Serralharia Mecânica

Formadora no Espaço T nos seguintes módulos:

2010 Tecnologias de Informação e Comunicação no curso CEF - Instalação e Operação de Sistemas Informáticos

2010 Aplicações Informáticas de Escritório no curso CEF - Instalação e Operação de Sistemas Informáticos

2009-2010 Tecnologias de Informação e Comunicação no curso EFA - Ação Educativa

2008 Tecnologias de Informação e Comunicação no curso de Animadores Geriatria

2007-2011 Recursos Didáticos e Novas Tecnologias na Formação no curso de Formação Pedagógica Inicial de Formadores

pag.2/7

SARA CRUZ

CURRICULUM VITAE

 PUBLICAÇÃO EM CONFERÊNCIA

Cruz, S. , Bidarra, J. (2020), PELO FUTURO DO PASSADO – Uma instalação que (re)conecta a relação do homem com a natureza. In Proceedings of the International Conference on Digital Creation in Arts and Communication, ARTeFACTo 2020. Bruno Mendes da Silva (Ed.). Nov. 26-27 2020, Faro, Portugal. Published by Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Global publication copyright © 2020 by Artech International. ISBN: 978-989-9023-32-1; ISBN (eBook): 978-989-9023-33-8. p. 187-192

 DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL DIDÁTICO/PEDAGÓGICO

Desenvolvimento de um jogo para crianças do ensino-básico com o objetivo de determinar as cores primárias necessárias para obter as cores secundárias, no âmbito do Doutoramento em Média-Arte Digital pela Universidade Aberta e a Universidade do Algarve (2019).

Desenvolvimento de um jogo interativo pedagógico em formato de quiz com o objetivo de conhecer e enriquecer a cultura europeia dos participantes, no âmbito do Projeto “Our Continent, Our Culture”, ao abrigo dos programas da Agência “Programa de Aprendizagem ao Longo da Vida” (2011).

Desenvolvimento de aplicações e jogos interativos pedagógico com o objetivo de preservar e divulgar o património cultural, através de recursos criados em ambiente web (incluindo, textos, imagens, quizzes, registos), no âmbito do projeto da Carta Cultural e Turística do Projeto FEDER Porto Digital (2006).

 PROJETO DE INVESTIGAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

A minha atual investigação, na qual pretendo contribuir para uma perceção mais alargada das implicações das práticas da Arte Digital e do Design Thinking no desenvolvimento de conhecimentos fundamentais na promoção da sustentabilidade ambiental, proporcionando aos alunos a oportunidade para desenvolver competências e habilidades do século XXI, como o pensamento crítico, o pensamento sistémico e o questionamento dos próprios valores, através da sua aplicação em projetos interdisciplinares complexos de uma maneira construtivista e holística.

O objetivo deste estudo é criar um artefacto digital/computacional que promova uma aprendizagem sustentável nos jovens, através do questionamento do mundo, da sociedade e da vida, recorrendo à metodologia Design Thinking em contexto educacional. Procura explorar as possibilidades para a criação de novos ambientes de aprendizagem e ensino; aumentar a capacidade de inovação educacional; aprofundar o conhecimento sobre o desenvolvimento sustentável e ampliar o conhecimento em outras áreas.

O percurso previsto nesta investigação propõe que os investigadores desenvolvam, em colaboração com os agentes educativos, competências que lhes permitam serem capazes de dinamizar, incentivar e preparar novas e adequadas práticas educativas, através da investigação-ação, do acompanhamento de formação e interação entre participantes, da colaboração em projetos e para a contribuição para a resolução de problemas identificados no contexto escolar. É, portanto, um processo de aprendizagem e desenvolvimento contínuo.

 ORIENTAÇÃO DE TRABALHOS DE FIM DE CURSO
LICENCIATURA, TÉCNICO SUPERIOR PROFISSIONAL E CURSO ESPECIALIZAÇÃO TECNOLÓGICA

Marta da Silva Galhardo Carrapa, Estágio Curricular AdClick, SA, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico Superior Profissional de Marketing Digital) - Instituto Politécnico da Maia (Orientador).

Tiago André Teixeira Fortuna, Estágio Curricular imDIGITAL – Consultoria e Inovação, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico Superior Profissional de Marketing Digital) - Instituto Politécnico da Maia (Orientador).

Pedro Filipe Araújo de Jesus, Estágio Curricular empresa Lusoinfo Multimédia SA, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico Superior Profissional de Marketing Digital) - Instituto Politécnico da Maia (Orientador).

pag.3/7

SARA CRUZ

CURRICULUM VITAE

Rui Tiago da Silva Ribeiro, Estágio Curricular empresa Covet Design Group, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Joana Margarida Gondar Osório, Triangular design/publicidade/fotografia, 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Emílio Sérgio Moura Maia da Silva, Simulação Tridimensional de um Sistema de Embraiagem de um Veículo Híbrido, 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Joana Filipa Melo Soares, Recurso Didático para Crianças com Necessidades Educativas Especiais, 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Igor Daniel Costa Azevedo, Estágio Curricular empresa SPIN Comunicação, 2014. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

André Ferreira Rocha, Estágio Curricular no Instituto Universitário da Maia, 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Ana Filipa Castro Ribeiro, Estágio Curricular no Jornal Semanário “O Povo Famalicense”, 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Nelson Manuel Alves Dias, Estágio Curricular empresa DiasDental - Laboratório de Prótese Dentária, Sociedade Unipessoal, Lda., 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

João Pedro Ramos Azevedo, Estágio Curricular empresa Fibereco – Industrial, Lda., 2012. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Marina Alexandra Ferreira da Silva, Estágio Curricular empresa LIGHTBOX – Comunicação Audiovisual Lda., 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Samuel Alves Antão, Estágio Curricular empresa control G - Soluções de Gestão e Novas Tecnologias, 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Mário André Ribeiro da Silva, Estágio Curricular empresa Mário Fernando Silva, Pinturas Unipessoal, Lda., 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Luís Miguel de Sousa Ferreira, Estágio Curricular empresa Sketchpixel - Multimédia E Visual Effects, Lda., 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Eloisa Andreia Ferreira da Silva, Estágio Curricular empresa Faprel, Fabrica de Artigos Pre-Esforçados,Lda., 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

João Carlos Marques Vieira, Estágio Curricular empresa Editave Multimédia, Lda. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

pag.4/7

SARA CRUZ

CURRICULUM VITAE

Pedro Emanuel de Oliveira Requito Maia, Estágio Curricular empresa Sketchpixel - Multimédia E Visual Effects, Lda., 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Jorge Miguel Peres Nogueira, Estágio Curricular empresa Fama-sete, Tecnologia da Informação, Lda, 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Susana Manuela Ferreira Tavares Ferreira, Estágio Curricular empresa Sketchpixel - Multimédia E Visual Effects, Lda., 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Ricardo Jorge dos Santos Cabra, Estágio Curricular empresa WEGeuro - Indústria Eléctrica, SA, 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Ana Sofia Madureira Cardoso, Estágio Curricular empresa Lambac Internacional, Lda., 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Carlos Manuel Rainha Araújo, Estágio Curricular empresa AEIOU – Investimentos Multimédia SA, 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Tecnologias de Comunicação Multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Orientador).

Ricardo André Silva Santos, Estágio Curricular empresa Senun IS, Lda., 2008. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Orientador).

 PARTICIPAÇÃO NO JURÍ DE GRAUS ACADÉMICOS

Rui Filipe Ferreira Magalhães, Estágio Curricular empresa Publispace, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico Superior Profissional de Marketing Digital) - Instituto Politécnico da Maia Escola Superior de Tecnologia e Gestão (Arguente).

Libânia Vanessa Azevedo Silva, Estágio Curricular empresa Facestore, Lda., 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Técnico Superior Profissional de Marketing Digital) - Instituto Politécnico da Maia Escola Superior de Tecnologia e Gestão (Arguente).

Joana Catarina Santos Costa, Projeto Final de Curso: Casa do Moinho, 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes multimédia (1º Ciclo))- Instituto Universitário da Maia (Arguente).

Fernanda Filipa Lopes Ribeiro, Estágio Curricular empresa Associação Empresarial de Paços de Ferreira - AEPF, 2011. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Arguente).

Kátia Rodrigues Barbosa, Estágio Curricular no Colégio Novo da Maia, 2009. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Arguente).

Ariana Daniela Gomes Pacheco, Estágio Curricular na empresa ASI, Soluções&Negócios (Alberto de Sousa Lopes - Unipessoal, Lda.), 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização Tecnológica de Desenvolvimento de Produtos Multimédia) - Instituto Universitário da Maia (Arguente).

pag.5/7

SARA CRUZ

CURRICULUM VITAE

 FILIAÇÃO EM UNIDADES / CENTROS DE INVESTIGAÇÃO

Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), associado ao Doutoramento em Média-Arte Digital pela universidade Aberta e a Universidade do Algarve.

 OUTRAS ATIVIDADES

Desde 2017- Participação como membro do júri na apresentação e defesa de Provas de Aptidão Profissional (PAP), no Instituto Multimédia, Porto.

Oradora da palestra “Internet – Conhecer os perigos é a melhor Forma de os prevenir” inserida no âmbito das celebrações do Dia da Internet mais Segura.

Dinamizadora do workshop “Como criar um Curriculum Vitae Online” no âmbito do projeto Educar para a carreira \ passaporte para o emprego, FORAVE.

Participação e colaboração em projetos europeus financiados pelo programa projeto Erasmus +.

Apoio e colaboração em eventos “Junior Achievement Portugal” e concursos “O meu projeto é empreendedor!” e “Escolas Empreendedoras IN.AVE”.

 PARTICIPAÇÃO EM MOBILIDADES NO PROGRAMA ERASMUS +

Associação “International network of technical schools – Innotecs”, Itália, outubro 2018.

Projeto “Ka2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices / strategic partnerships for vocational education and training “Girlstech”, Finlândia, junho 2018.

Projeto “Ka2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices / strategic partnerships for vocational education and training “Girlstech”, Espanha, janeiro 2018.

Associação “International network of technical schools – Innotecs”, Grécia, outubro 2017.

Projeto “Ka2 - cooperation for innovation and the exchange of good practices / strategic partnerships for vocational education and training “girls tech”, Inglaterra, setembro 2017.

Projeto Ka2 - cooperation for innovation and the exchange of good practices / strategic partnerships for vocational education and training “girls tech”, Estónia, março 2017.

Projeto “Comenius multilateral “tolerance as a key to social integration into european dimension for young citizens” / Iasi, Roménia, julho de 2013.

Projeto “Comenius multilateral “tolerance as a key to social integration into european dimension for young citizens” / Cracóvia, Polónia, abril de 2012.

Projeto “Comenius multilateral “tolerance as a key to social integration into european dimension for young citizens” / Grottole, Itália, novembro de 2012.

Projeto “Grundtvig “our continent, our culture” / Scandiano, Itália, março de 2011.

pag.6/7

SARA CRUZ

CURRICULUM VITAE

 ÚLTIMAS AÇÕES DE FORMAÇÃO FREQUENTADAS

Formação de Curta Duração “Marketing Digital” (25 horas), FORAVE - Associação p/ a Educação Profissional do Vale do Ave, julho de 2021.

Participação no workshop “Design Thinking for Doers” (16 horas), Edit Disruptive Digital Education, novembro 2019.

 PRÉMIOS

2018 - Colaboradora do ano, pelo excelente trabalho desenvolvimento no âmbito da Comunicação, Marketing e Imagem da FORAVE - Associação p/ a Educação Profissional do Vale do Ave.

 APTIDÕES INFORMÁTICAS

PHOTOSHOP	● ● ● ● ●	DREAMWEAVER	● ● ● ● ●	3DS MAX	● ● ● ● ●
ILLUSTRATOR	● ● ● ● ●	FLASH	● ● ● ● ●	MAXSCRIPT	● ● ● ● ●
INDESIGN	● ● ● ● ●	MUSE	● ● ● ● ●	CMS JOOMLA	● ● ● ● ●
PREMIERE	● ● ● ● ●	COREL DRAW	● ● ● ● ●	WORDPRESS	● ● ● ● ●
AUDITION	● ● ● ● ●	MICROSOFT OFFICE	● ● ● ● ●	HTML5	● ● ● ● ●
AFTER EFFECTS	● ● ● ● ●			CSS3	● ● ● ● ●
				PHP	● ● ● ● ●