



Curso Profissional de Técnico Multimédia

Prova de Aptidão Profissional

TV Escola
Aepinhel

Coordenadora do Curso/Diretora de Turma – Ana Lourenço

Professora Acompanhante – Sílvia Soares

A5405 | Rute Darlene Andrade de Sousa

2022/2025



Curso Profissional de Técnico Multimédia

Prova de Aptidão Profissional

TV Escola
Aepinhel

Coordenadora do Curso/Diretora de Turma – Ana Lourenço

Professora Acompanhante – Sílvia Soares

A5405 | Rute Darlene Andrade de Sousa

2022/2025



Cofinanciado pela
União Europeia

Agradecimentos

Quero expressar a minha mais profunda gratidão aos meus pais, que sempre me apoiaram em todas as etapas deste percurso e aos professores, que, mesmo diante das dificuldades, nunca permitiram que eu desistisse.

Agradeço especialmente aos professores que, ao longo destes anos, me ensinaram e apoiaram, com destaque para o professor António Marques, a professora Ana Elias, a professora Sílvia Soares e a coordenadora dos cursos, professora Ana Lourenço, que contribuíram significativamente para o meu crescimento pessoal e profissional.

Quero fazer um agradecimento especial à professora Sílvia Soares, que me ajudou na realização da minha Prova de Aptidão Profissional (PAP) com toda a paciência e compreensão, estando sempre disposta a ensinar-me e a orientar-me em cada passo.

Por fim, mas não menos importante, deixo o meu agradecimento ao Sr. Diretor do Agrupamento, professor José Monteiro Vaz, por todas as oportunidades que me proporcionou ao longo do curso.

Resumo

A realização deste projeto representou uma das etapas mais marcantes e significativas da minha trajetória escolar.

Ao longo deste percurso, contei com o apoio e a colaboração de diversas pessoas, cuja ajuda foi fundamental para que este trabalho fosse possível.

O principal objetivo do projeto consistiu no desenvolvimento de conteúdos digitais relacionados com as atividades realizadas no Agrupamento de Escolas de Pinhel, contribuindo para a sua divulgação e valorização.

Palavras-chave

Máquina fotográfica; Registo fotográfico; Vídeos; Premiere; Youtube; TVEscola AEPinhel

Índice

Capítulo I – Introdução	1
1.1 Introdução.....	2
1.2 Escolha do projeto	3
Capítulo II – Enquadramento Teórico.....	4
2.1 O Agrupamento de Escolas de Pinhel	5
2.2 A Cidade de Pinhel	6
Capítulo III – Programas de Edição de Vídeo.....	7
3.1 DaVinci Resolve.....	8
3.2 Magix Movie Edit Pro.....	9
3.3 Pinnacle Studio	10
3.4 Camtasia.....	11
3.5 Sony Vegas Pro.....	12
3.6 iMovie (macOS).....	13
3.7 Shotcut	14
3.8 Olive Video Editor	15
3.9 OpenShot	16
Capítulo IV – Software Utilizado.....	17
4.1 Adobe Premiere	18
4.1.1 Navegação pela Interface.....	19
4.1.2 Configuração do Projeto	20
4.1.3 Importação de Mídia	21
4.1.4 Montagem Básica na Linha do Tempo.....	21
4.1.5 Edição de Vídeo.....	22
4.1.6 Edição de Áudio.....	23
4.1.7 Exportação.....	24
Capítulo V – Concretização do Projeto/Atividade Prática.....	25
5.1 Captura de imagens	26
5.2 Edição de vídeos	28

Capítulo VI– Conclusões	44
6.1 Análise Crítica.....	45
6.2 Autoavaliação.....	46
6.3 Conclusão	47
Webgrafia	48

Índice de Figuras

Figura 1 – Agrupamento de Escolas de Pinhel	5
Figura 2 - Foto da cidade de Pinhel	6
Figura 3 – Logotipo do DaVinci Resolve	8
Figura 4 – Ambiente de trabalho do DaVinci Resolve	8
Figura 5 - Logotipo do Magix Movie Edit Pro	9
Figura 6 - Ambiente de trabalho do Magix Movie Edit Pro	9
Figura 7 – Logotipo do Pinnacle Studio	10
Figura 8 – Ambiente de trabalho do Pinnacle Studio	10
Figura 9 – Logotipo do Camtasia	11
Figura 10 - Ambiente de trabalho do Camtasia.....	11
Figura 11 – Logotipo do Sony Vegas Pro	12
Figura 12 – Ambiente de trabalho do Sony Vegas Pro	12
Figura 13 – Logotipo do iMovie (macOS)	13
Figura 14 – Ambiente de trabalho do iMovie (macOS)	13
Figura 15 – Logotipo do Shotcut.....	14
Figura 16 – Ambiente de trabalho do Shotcut	14
Figura 17 – Logotipo do Oliver Video Editor	15
Figura 18 – Ambiente de trabalho do Oliver Video Editor	15
Figura 19 – Logotipo do OpenShot.....	16
Figura 20 – Ambiente de trabalho do OpenShot	16
Figura 21 - Ambiente de trabalho Adobe Premier	18
Figura 22 - Linha do Tempo	19
Figura 23 - Painel de Projeto	19
Figura 24 – Tela inicial	20
Figura 25 – Configurar sequência	20
Figura 26 – Importar arquivos	21
Figura 27 – Montagem basica da linha do tempo	21
Figura 28 - Corte	22

Figura 29 - Transições.....	22
Figura 30 – Velocidade do clipe.....	22
Figura 31 – Adicionar música e som	23
Figura 32 – Configurar exportação	24
Figura 33 – Configuração de qualidade	24
Figura 34 – Imagem da câmara Canon EOS 100D	26
Figura 35 – Imagem do tripé Hama Star 61 153-3D.....	27
Figura 36 - Ambiente de trabalho do Adobe Premiere Pro.....	28
Figura 37 - Ambiente de trabalho do Adobe Premiere Pro.....	28
Figura 38 - Código QR do canal TV Escola AEPinhel	29
Figura 39 - Página inicial do canal TV Escola AEPinhel	29
Figura 40 - Animação personalizada.....	30
Figura 41 - Título da atividade "Desfile de Carnaval"	30
Figura 42 - Primeira parte da ficha técnica	31
Figura 43 - Segunda parte da ficha técnica	31
Figura 44 –Interturmas de Futsal 3º ciclo e secundário.....	32
Figura 45 – Teatro sobre a Saúde Mental	32
Figura 46 - Hastear da Bandeira	33
Figura 47 - Teatro Don Quijote de la Mancha	33
Figura 48 - Desfile de Carnaval 2025	34
Figura 49 - Quadros de Honra, Diplomas de Mérito cívico, Certificados de Competência e Diplomas do 12º ano	34
Figura 50 - Exposição "Os Lusíadas em Quadro"	35
Figura 51 - Juventude Rural - Que Futuro?.....	35
Figura 52 - Apresentação do Livro "A Doçura dos Sonhos"	36
Figura 53 - Cerimónia de entrega de diplomas – 3º ciclo	36
Figura 54 - A Terra Treme.....	37
Figura 55 - Entrega Diplomas 1º e 2º ciclos e Quadros de Honra	37
Figura 56 - Festa de Natal com os Alunos do 2º ciclo	38
Figura 57 - Desporto Escolar.....	38
Figura 58 - Boccia.....	39

Figura 59 - Jogo de Voleibol.....	39
Figura 60 - Dia Internacional da Educação	40
Figura 61 - Jogo de Voleibol 18/03/2025	40
Figura 62 - Desporto Escolar.....	41
Figura 63 - Inauguração da Horta	41
Figura 64 – Interturmas.....	42
Figura 65 - Palestra sobre o dia 25 de abril	42
Figura 66 – Página do Facebook	43
Figura 67 - Página do Instagram	43

Capítulo I – Introdução

1.1 Introdução

Este documento insere-se no âmbito da Prova de Aptidão Profissional (PAP) do Curso Profissional de Técnico de Multimédia, realizado no terceiro ano de formação no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

O principal objetivo deste projeto foi produzir vídeos que registassem todas as atividades realizadas no Agrupamento de Escolas de Pinhel, para posterior divulgação no canal do Youtube “TV Escola AEPinhel”. Para tal, realizei o registo fotográfico e a edição de vídeos da maior parte das atividades desenvolvidas ao longo do ano letivo, garantindo o seu registo e apresentação em vídeo de forma atrativa.

Este relatório está estruturado em seis capítulos: inicia-se com uma breve introdução ao tema abordado na PAP, seguida do Enquadramento Teórico. No terceiro capítulo, são apresentados alguns programas de edição de vídeo, destacando-se, no capítulo seguinte, o software utilizado na edição dos vídeos do projecto. O quinto capítulo descreve a concretização do projecto / actividade prática, sendo o relatório concluído com o sexto capítulo, dedicado às Conclusões.

Este projeto revelou-se uma oportunidade valiosa para consolidar e enriquecer os conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos de curso. Também considero que desempenha um papel importante para o Agrupamento de Escolas de Pinhel, ao promover e divulgar as suas atividades, reforçando a sua visibilidade e impacto na comunidade.

1.2 Escolha do projeto

A ideia para este projeto surgiu do gosto que tenho pela fotografia e pela edição de vídeo, bem como pela experiência adquirida durante o meu estágio, onde desenvolvi atividades deste género. Também tinha como objetivo aperfeiçoar as técnicas de recolha fotográfica e aprofundar os conhecimentos na área de edição de vídeo.

Decidi divulgar, através do canal do YouTube “TV Escola AEPinhel”, as atividades realizadas no nosso Agrupamento, com o intuito também de incentivar alunos de outras escolas a considerar a nossa como uma opção para os seus estudos.

Gostaria muito que este projeto tivesse continuidade nos próximos anos, pois acredito que é uma iniciativa prática e interessante, com potencial para valorizar ainda mais as atividades do Agrupamento.

Capítulo II – Enquadramento Teórico

2.1 O Agrupamento de Escolas de Pinhel

O Agrupamento de Escolas de Pinhel, situado na cidade de Pinhel, no distrito da Guarda, é reconhecido pelas suas excelentes condições de ensino, com infraestruturas modernas que foram recentemente renovadas. As obras de requalificação trouxeram um novo dinamismo à escola, com espaços totalmente atualizados para garantir conforto e funcionalidade a toda a comunidade escolar.

Os pavilhões e as salas de aula destacam-se pela modernidade, criando um ambiente acolhedor e adaptado às necessidades dos alunos. A cantina também foi reestruturada, proporcionando um espaço mais agradável para as refeições. Um dos pontos altos das instalações é o auditório, agora completamente renovado, que combina conforto com versatilidade, sendo ideal para reuniões, eventos e atividades culturais.

Com estas melhorias, o Agrupamento de Escolas de Pinhel oferece condições de excelência que promovem uma aprendizagem mais eficaz e enriquecedora, posicionando-se como uma referência educativa no distrito da Guarda.



Figura 1 – Agrupamento de Escolas de Pinhel

2.2 A Cidade de Pinhel

O concelho de Pinhel, situado no distrito da Guarda, localiza-se a cerca de 30 quilómetros a norte da capital de distrito e a igual distância da fronteira com Espanha. Com uma área de 480 km², é composto por 18 freguesias e conta com aproximadamente 8.000 habitantes.

A região, com altitudes entre os 350 e os 600 metros, é atravessada pelo rio Côa e pelo rio Massueime, além da ribeira das Cabras e da ribeira da Pêga, e é envolvida por paisagens de grande beleza natural, que incluem colinas, planaltos, montes e a imponente Serra da Marofa. O município destaca-se ainda pelo seu rico património natural e histórico, sendo conhecido como o ponto central das Terras de Riba Côa, caracterizadas por vastos planaltos, fortalezas medievais, pelourinhos e paisagens deslumbrantes ao longo do Vale do Côa.

Pinhel, que foi outrora diocese, guarda memórias que remontam à Pré-História, tornando este território de fronteira um local carregado de história e tradição. A cidade reflete a essência da Beira Interior, com os seus monumentos típicos, a gastronomia rica, os vinhos de qualidade, e os pinheiros e bosques que a envolvem. É um espaço onde a cultura, a natureza e o passado se entrelaçam, criando uma identidade única e cativante.



Figura 2 - Foto da cidade de Pinhel

Capítulo III – Programas de Edição de Vídeo

3.1 DaVinci Resolve

Descrição: DaVinci Resolve é uma das ferramentas de edição mais poderosas e completas do mercado, sendo amplamente usada na indústria do cinema e televisão. Oferece funcionalidades profissionais como edição de vídeo, correção de cores, mixagem de áudio, e efeitos visuais avançados.



Figura 3 – Logotipo do DaVinci Resolve

Vantagens: A versão gratuita inclui a maioria das funcionalidades e é excelente para quem trabalha com cor, pois oferece ferramentas detalhadas de color grading. É um editor muito completo para projetos profissionais.

Desvantagens: Exige um computador potente para funcionar de forma fluida mas pode ser complicado para iniciantes, devido à sua interface complexa.



Figura 4 – Ambiente de trabalho do DaVinci Resolve

3.2 Magix Movie Edit Pro

Descrição: Editor de vídeo com recursos de edição intuitivos, transições, e efeitos especiais. É uma escolha sólida para quem quer realizar edições de média complexidade e obter resultados rápidos e profissionais.

// MAGIX

Figura 5 - Logotipo do Magix Movie Edit Pro

Vantagens: Oferece uma interface fácil de navegar e uma ampla variedade de opções para personalização de efeitos e transições. A versão Pro inclui funcionalidades como edição multicâmara e estabilização de imagem.

Desvantagens: É um software pago, e a versão básica pode não ter todas as funcionalidades que alguns utilizadores avançados procuram.

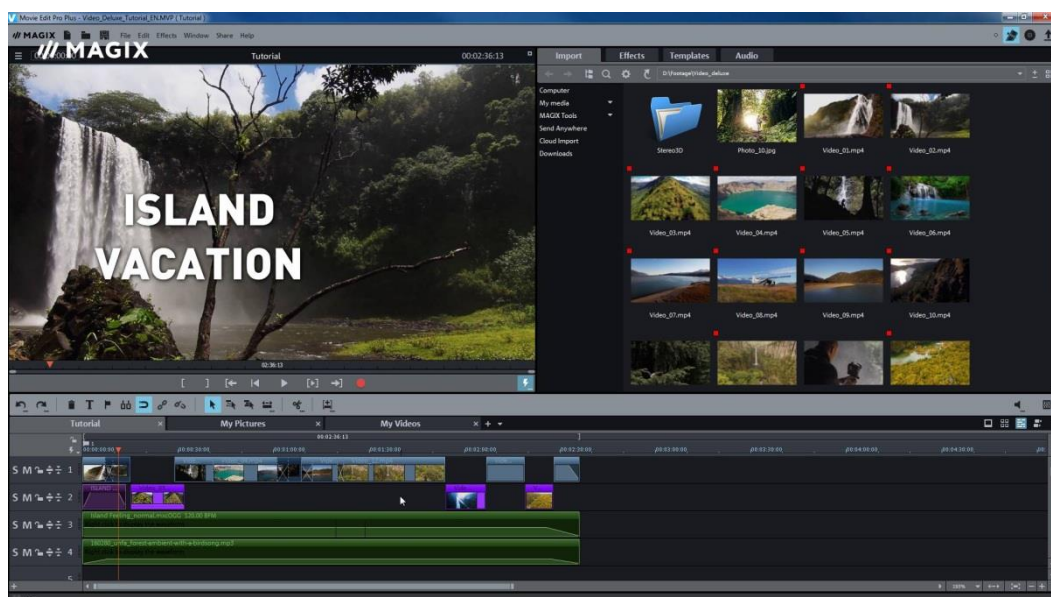


Figura 6 - Ambiente de trabalho do Magix Movie Edit Pro

3.3 Pinnacle Studio

Descrição: Este software de edição de vídeo oferece uma experiência fácil e prática, com ferramentas avançadas de edição e efeitos. É uma boa opção para quem quer qualidade sem uma curva de aprendizagem muito íngreme.



Figura 7 – Logotipo do Pinnacle Studio

Vantagens: Interface intuitiva, ideal para iniciantes e utilizadores intermediários. Oferece boas opções de efeitos, transições e até edição 360º na versão avançada.

Desvantagens: É pago, e as funcionalidades mais avançadas estão reservadas para as versões mais caras, o que pode ser um ponto negativo para utilizadores com orçamento limitado.

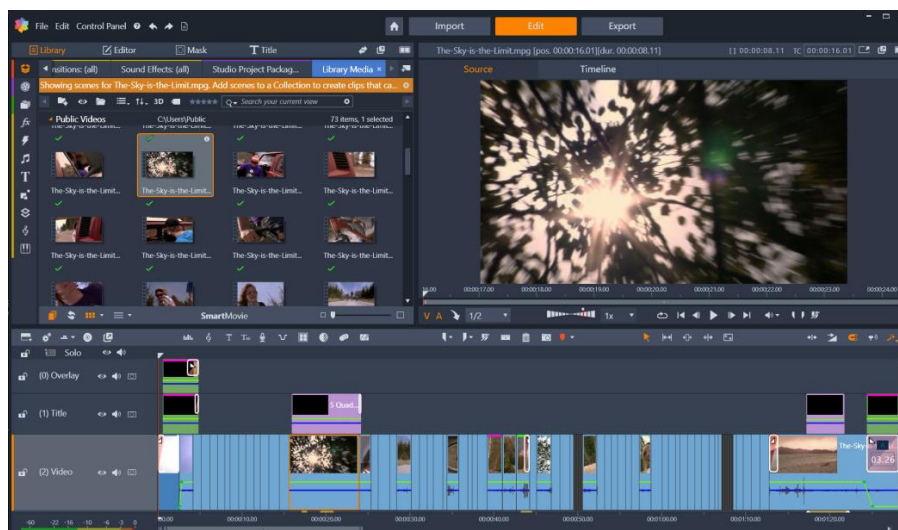


Figura 8 – Ambiente de trabalho do Pinnacle Studio

3.4 Camtasia

Descrição: Este software é ideal para criar tutoriais, vídeos educativos e apresentações, pois combina a gravação de ecrã com a edição de vídeo. É muito utilizado para criar conteúdos explicativos e demonstrações de software.



Figura 9 – Logotipo do Camtasia

Vantagens: Ferramentas integradas para gravar o ecrã e editar vídeos com facilidade, tornando-o excelente para criadores de conteúdo educacional.

Desvantagens: Bastante caro para um software com foco específico em gravação de ecrã e edição básica, sendo limitado para produções criativas ou profissionais.



Figura 10 - Ambiente de trabalho do Camtasia

3.5 Sony Vegas Pro

Descrição: Um editor de vídeo poderoso que oferece diversas opções de edição, efeitos e correção de cor. É muito utilizado por profissionais e amadores que procuram resultados de alta qualidade.



Figura 11 – Logotipo do Sony Vegas Pro

Vantagens: Excelente desempenho em projetos grandes, com edição multicâmara, suporte a 4K e muitas ferramentas profissionais.

Desvantagens: Preço elevado e a interface pode ser confusa para iniciantes.

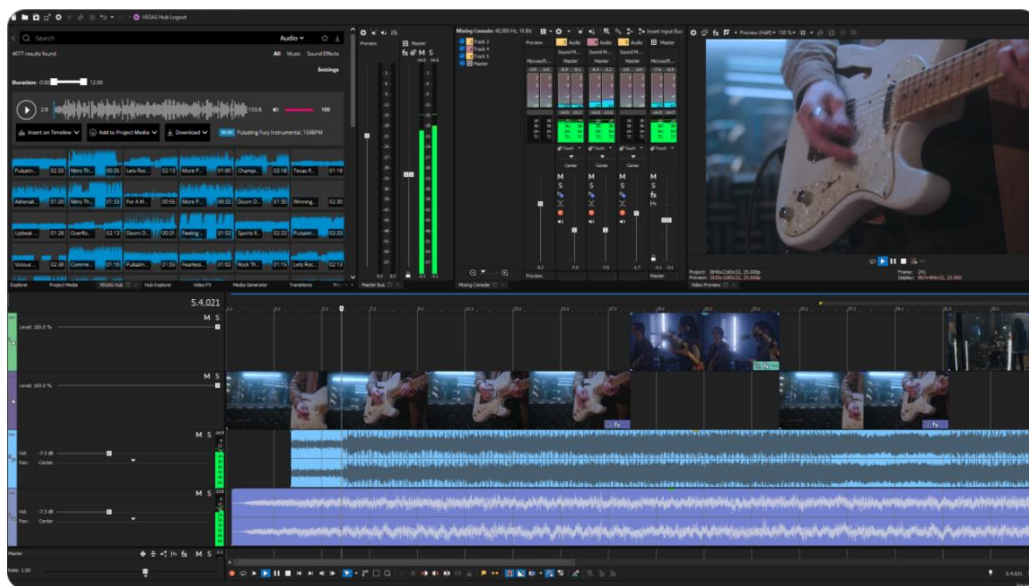


Figura 12 – Ambiente de trabalho do Sony Vegas Pro

3.6 iMovie (macOS)

Descrição: iMovie é o editor de vídeo gratuito da Apple, disponível para utilizadores de Mac e iOS. Oferece funcionalidades básicas de edição e é muito fácil de usar, ideal para projetos mais simples.



Figura 13 – Logotipo do iMovie (macOS)

Vantagens: Gratuito para utilizadores de dispositivos Apple, interface intuitiva e boas opções de integração com o sistema macOS.

Desvantagens: Limitado em funcionalidades avançadas, o que o torna menos indicado para utilizadores profissionais.

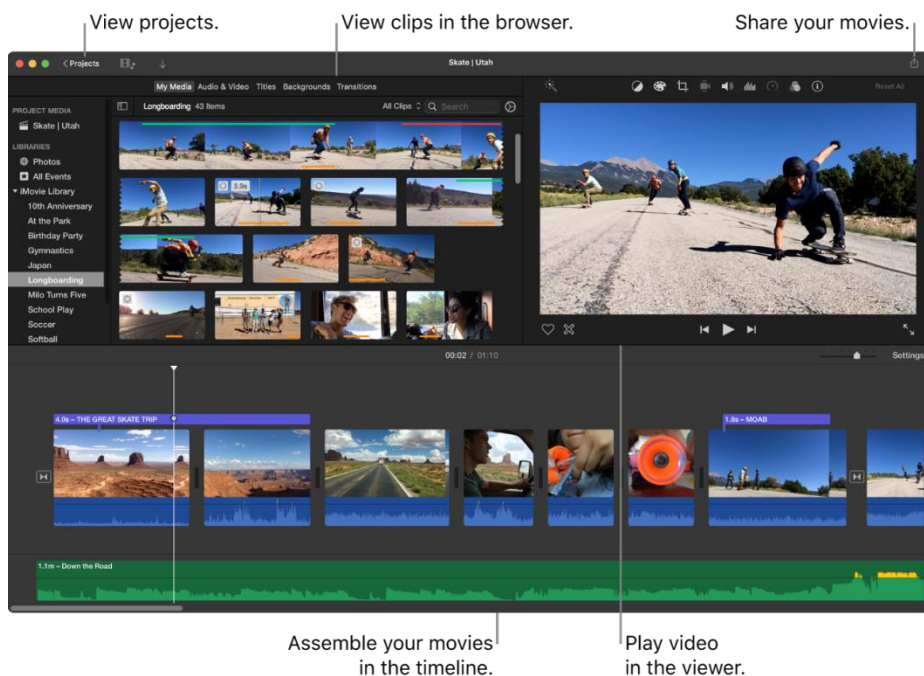


Figura 14 – Ambiente de trabalho do iMovie (macOS)

3.7 Shotcut

Descrição: Um editor de vídeo gratuito e de código aberto que permite edições básicas e intermédias, sendo uma excelente opção para quem precisa de um editor grátis com boa funcionalidade.



Figura 15 – Logotipo do Shotcut

Vantagens: Suporte a uma grande variedade de formatos de vídeo, filtros e efeitos. Sem marca d'água, e permite edição de qualidade razoável para vídeos pessoais e de pequena produção.

Desvantagens: Interface pouco intuitiva e, comparado com outros softwares pagos, oferece menos ferramentas e opções de personalização.

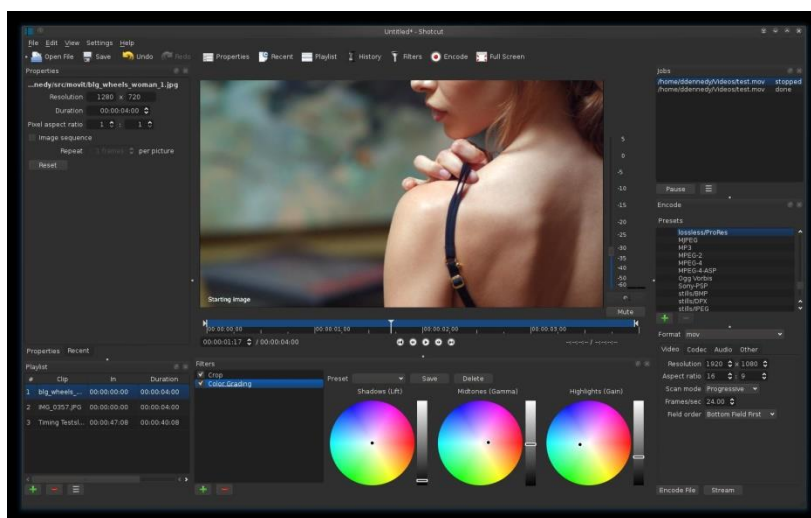


Figura 16 – Ambiente de trabalho do Shotcut

3.8 Olive Video Editor

Descrição: Um editor de código aberto ainda em desenvolvimento, com uma interface moderna e intuitiva. Está a ser desenvolvido para ser uma alternativa gratuita e robusta para editores profissionais.



Figura 17 – Logotipo do Oliver Video Editor

Vantagens: Grátis, interface moderna, e já inclui algumas funcionalidades avançadas de edição, como multicamadas e efeitos.

Desvantagens: Ainda está em versão beta, o que pode resultar em bugs e falta de estabilidade em alguns projetos.

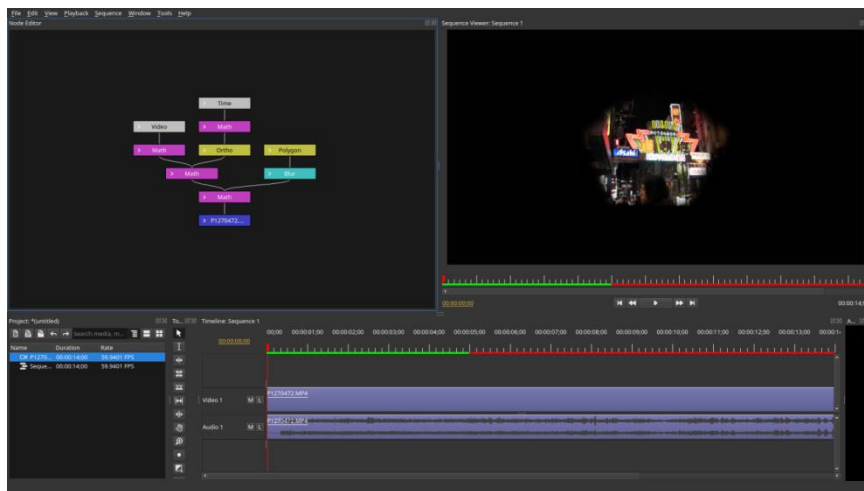


Figura 18 – Ambiente de trabalho do Oliver Video Editor

3.9 OpenShot

Descrição: O OpenShot é um editor de vídeo gratuito e de código aberto, projetado para ser acessível e fácil de usar. Ele suporta diversos formatos de vídeo, oferece ferramentas básicas de edição e permite criar vídeos com transições, legendas e efeitos visuais simples.

Vantagens: Gratuito e de código aberto, interface intuitiva, compatibilidade, suporte a vários formatos, transições e animações.

Desvantagens: Desempenho limitado, recursos básicos, estabilidade e renderização lenta.



Figura 19 – Logotipo do OpenShot

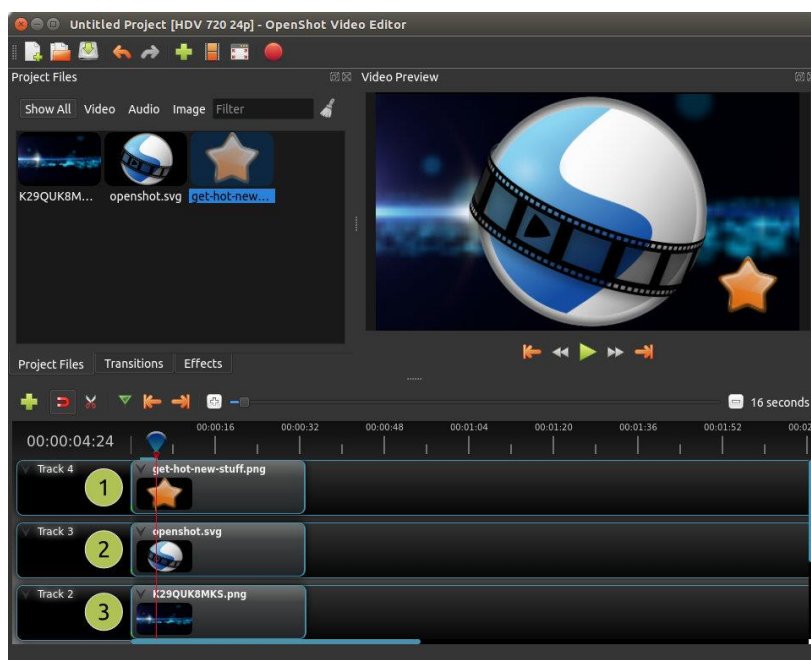


Figura 20 – Ambiente de trabalho do OpenShot

Capítulo IV – Software Utilizado

4.1 Adobe Premiere

Neste projeto, utilizei o Adobe Premiere Pro 2024 devido à sua versatilidade e qualidade na edição de vídeo, sendo uma ferramenta que já estou habituada a usar nas aulas.

Vantagens:

Compatibilidade: Funciona em sistemas operativos Windows e macOS.

Integração: Conecta-se facilmente com outras aplicações da Adobe, como After Effects e Photoshop.

Versões acessíveis: Para iniciantes, o Premiere Elements 2024 é uma alternativa mais simples.

Recursos avançados: Oferece inúmeros efeitos, transições e ferramentas modernas, como funcionalidades de inteligência artificial.

Desvantagens:

Custo elevado: Exige uma subscrição mensal ou anual.

Complexidade inicial: Pode ser desafiador para utilizadores sem experiência, mas existem alternativas mais intuitivas, como o Premiere Elements.

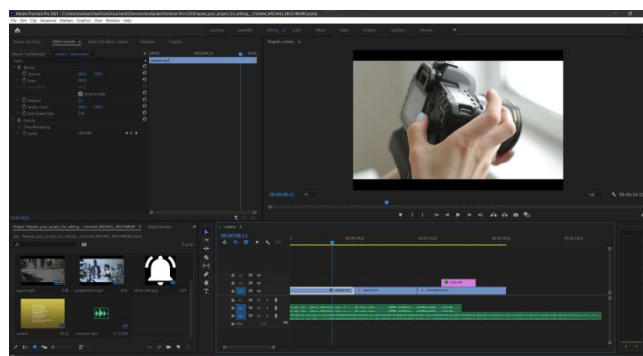


Figura 21 - Ambiente de trabalho Adobe Premier

4.1.1 Navegação pela Interface

Linha do Tempo (*Timeline*):

- Local onde se organizam os cliques de vídeo, áudio e efeitos para construir o projeto.

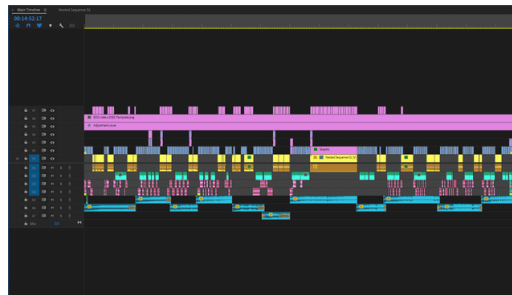


Figura 22 - Linha do Tempo

Painel de Projeto (*Project Panel*):

- Armazena todos os arquivos importados e organizados em pastas (*bins*).

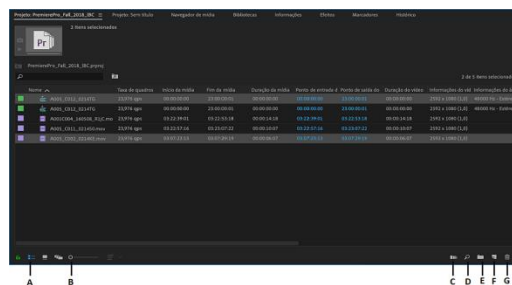


Figura 22 - Painel de Projeto

Painel de Projeto (*Tool Panel*):

- Contém ferramentas essenciais, como seleção, corte.

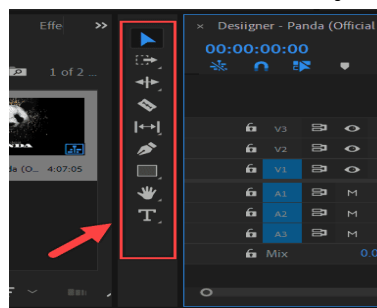


Figura 23 - Painel de Projeto

4.1.2 Configuração do Projeto

Abrir um Novo Projeto:

- Na tela inicial, clica em New Project.
- Nomeia o projeto e escolhe a localização para guardar o arquivo.

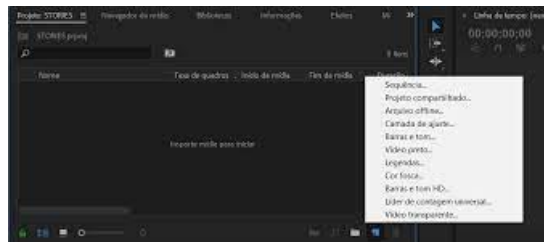


Figura 24 – Tela inicial

Configurar Sequência:

- Define as configurações do vídeo (resolução, taxa de quadros).
- Escolhe File > New > Sequence e selecciona um preset adequado, como 1080p a 24fps.

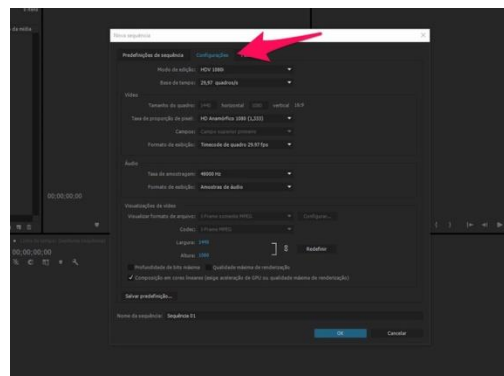


Figura 25 – Configurar sequência

4.1.3 Importação de Mídia

Como importar arquivos:

- Usa *File > Import* ou arrasta os arquivos diretamente para o *Project Panel*.

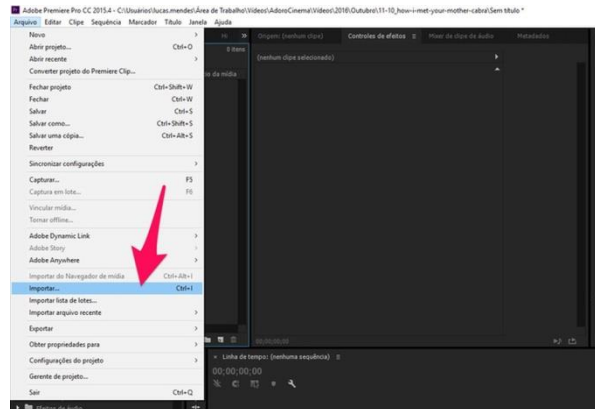


Figura 26 – Importar arquivos

4.1.4 Montagem Básica na Linha do Tempo

Adicionar clipes:

- Arrasta os clipes do *Project Panel* para a *Timeline*.

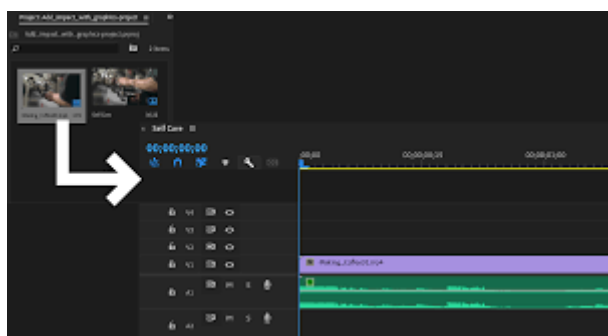


Figura 27 – Montagem básica da linha do tempo

Ferramentas básicas:

- Selection Tool (V): Move clipes.
- Razor Tool (C): Corta clipes.

4.1.5 Edição de Vídeo

Cortes precisos:

- Utiliza o *Ripple Edit Tool* (B) para ajustar os cortes sem criar lacunas.



Figura 28 - Corte

Transições:

- Adiciona transições, arrastando-as do painel *Effects* para a junção entre dois clipes.

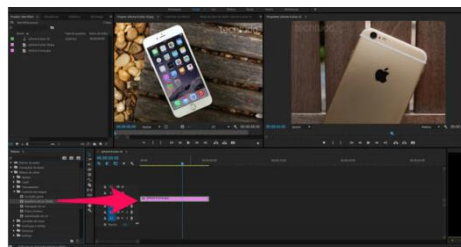


Figura 29 - Transições

Velocidade:

- Altera a velocidade do clipe clicando com o botão direito e selecionando *Speed/Duration*.

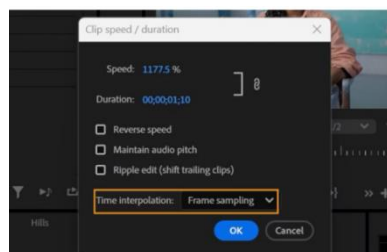


Figura 30 – Velocidade do clipe

4.1.6 Edição de Áudio

Adicionar música e som:

- Importa arquivos de áudio e coloca-os nas faixas de áudio da *Timeline*.

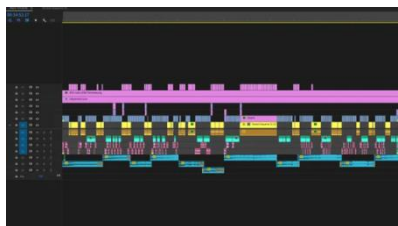


Figura 31 – Adicionar música e som

4.1.7 Exportação

Configurar exportação:

- Vai a *File > Export > Media*.

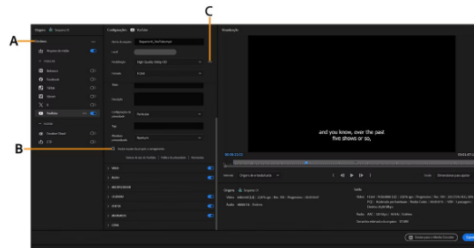


Figura 32 – Configurar exportação

- Escolhe o formato, como H.264, para exportar em MP4.

Configurações de qualidade:

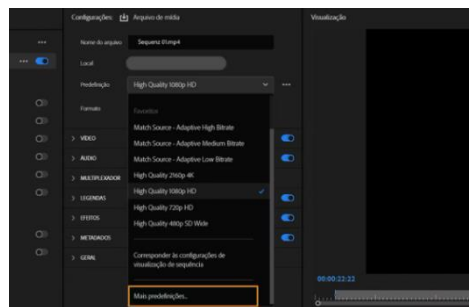


Figura 33 – Configuração de qualidade

- Ajusta a resolução, bitrate e taxa de quadros.

Exportar:

- Clica em *Export* e aguarda o processamento.

Capítulo V – Concretização do Projeto/Atividade Prática

5.1 Captura de imagens

Durante este projeto, realizei a captura de fotografias para a produção dos vídeos que registaram as atividades realizadas no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Para garantir a melhor qualidade possível, foi necessário utilizar equipamentos específicos, disponibilizados pelo Agrupamento, ao qual deixo o meu agradecimento pela disponibilidade.

Na captura de imagens, utilizei a câmara **Canon EOS 100D**, que desempenhou um papel fundamental em todos os registos fotográficos.

Características da Canon EOS 100D:

- Fotografia de elevada qualidade e baixos níveis de ruído com uma DSLR compacta e portátil;
- Capta fotografias de 18 megapixels e vídeos Full HD com a mesma câmara;
- Rápida de utilizar, com um visor ótico e controlos com uma elevada capacidade de resposta;
- Utilização fácil com um ecrã tátil de grandes dimensões.

Estes recursos contribuíram significativamente para o sucesso do projeto, permitindo criar registos de qualidade que valorizam as atividades do Agrupamento.



*Figura 34 – Imagem da câmara
Canon EOS 100D*

Tripé

Para suportar a câmara durante as gravações e garantir estabilidade, utilizei o tripé **Hama Star 61 153-3D**.

Este tripé destaca-se pela sua elevada estabilidade, proporcionando um excelente equilíbrio de peso, o que resulta num nivelamento suave e consistente. Essa característica foi fundamental para assegurar a qualidade das imagens captadas, minimizando tremores e garantindo um resultado mais profissional.



Figura 35 – Imagem do tripé Hama Star 61 153-3D.

5.2 Edição de vídeos

Após descarregar da câmara o material recolhido, organizei os ficheiros em pastas, seleccionei as melhores fotografias e importei todo o conteúdo para o projeto no Adobe Premiere. Em seguida, inseri as fotografias na *timeline* e iniciei o processo de edição dos vídeos.

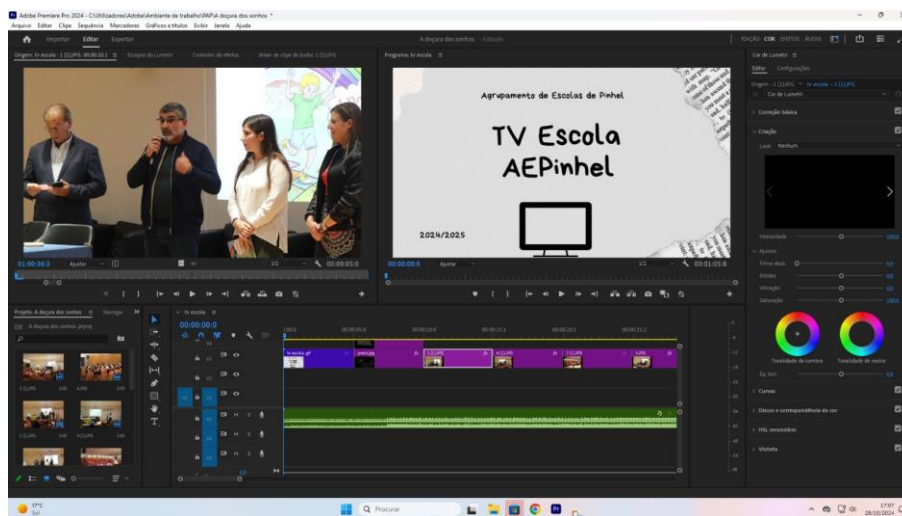


Figura 36 - Ambiente de trabalho do Adobe Premiere Pro

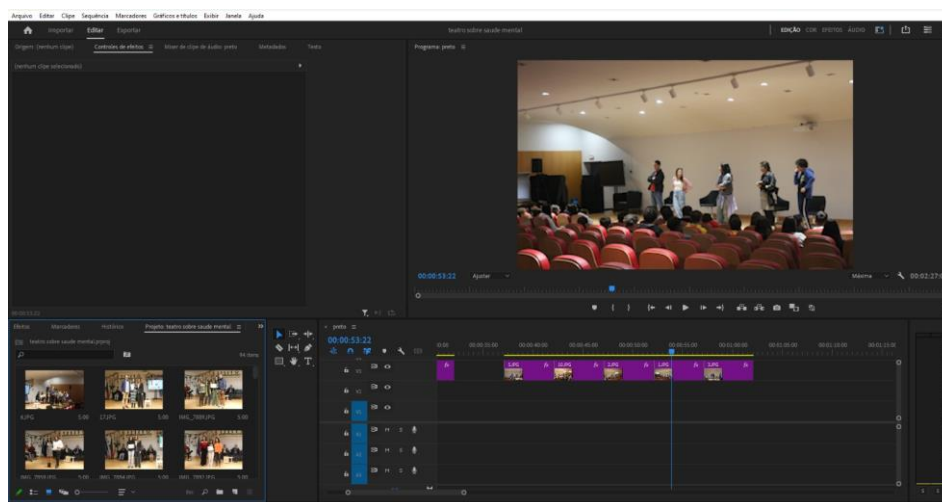


Figura 37 - Ambiente de trabalho do Adobe Premiere Pro

Em cada vídeo, adicionei os títulos das atividades e uma música de fundo, escolhida sem direitos de autor, com o objetivo de tornar os vídeos mais dinâmicos e apelativos.

Os vídeos criados ao longo deste projeto estão disponíveis no canal **TV Escola Pinhel**, acessível através do seguinte código QR:



Figura 38 - Código QR do canal TV Escola AEPinhel

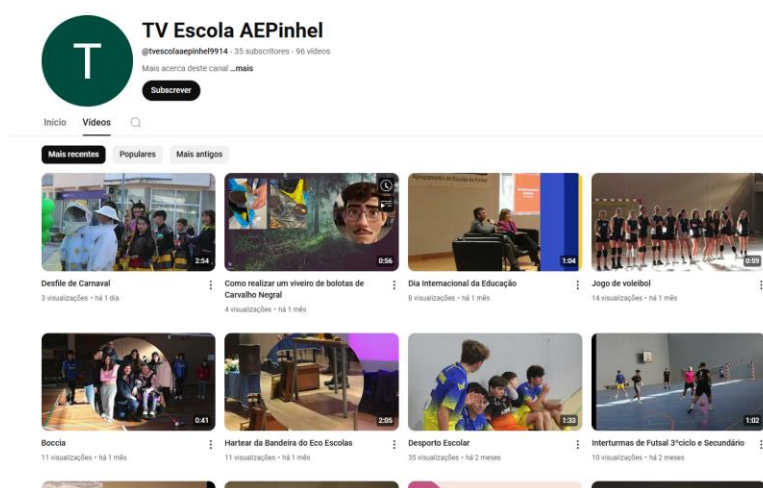


Figura 39 - Página inicial do canal TV Escola AEPinhel

No início de cada vídeo, implementei uma animação personalizada como capa, criando uma identidade visual única e dinâmica para o conteúdo.



Figura 40 - Animação personalizada

A seguir à capa, incluí sempre o título da atividade.



Figura 41 - Título da atividade "Desfile de Carnaval"

No final de cada vídeo, foi elaborada a respetiva ficha técnica.

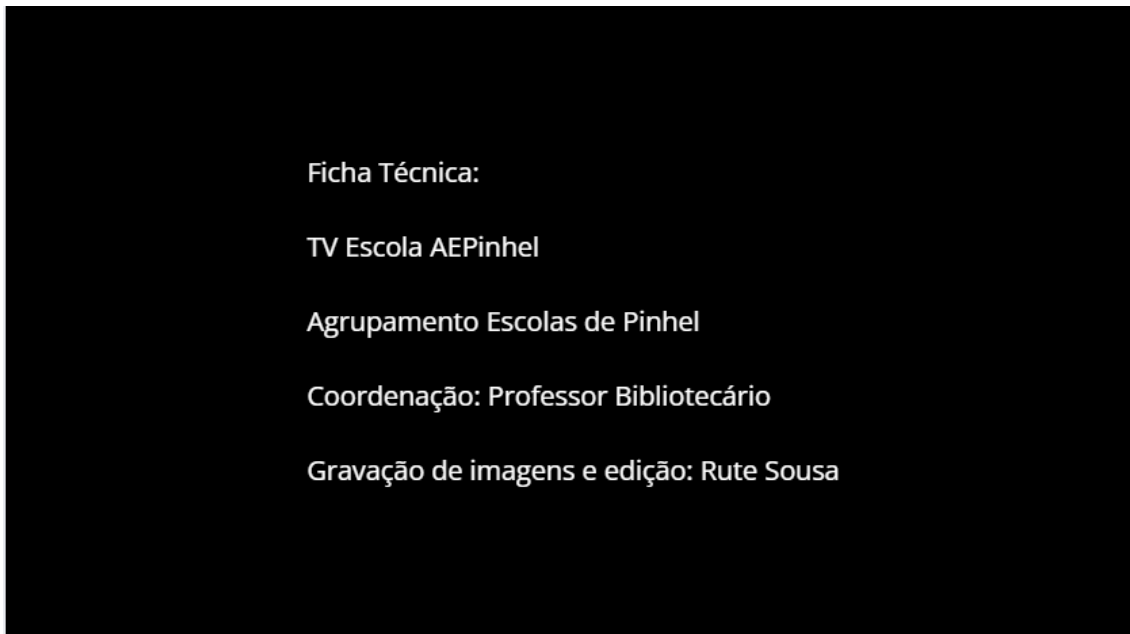


Figura 42 - Primeira parte da ficha técnica

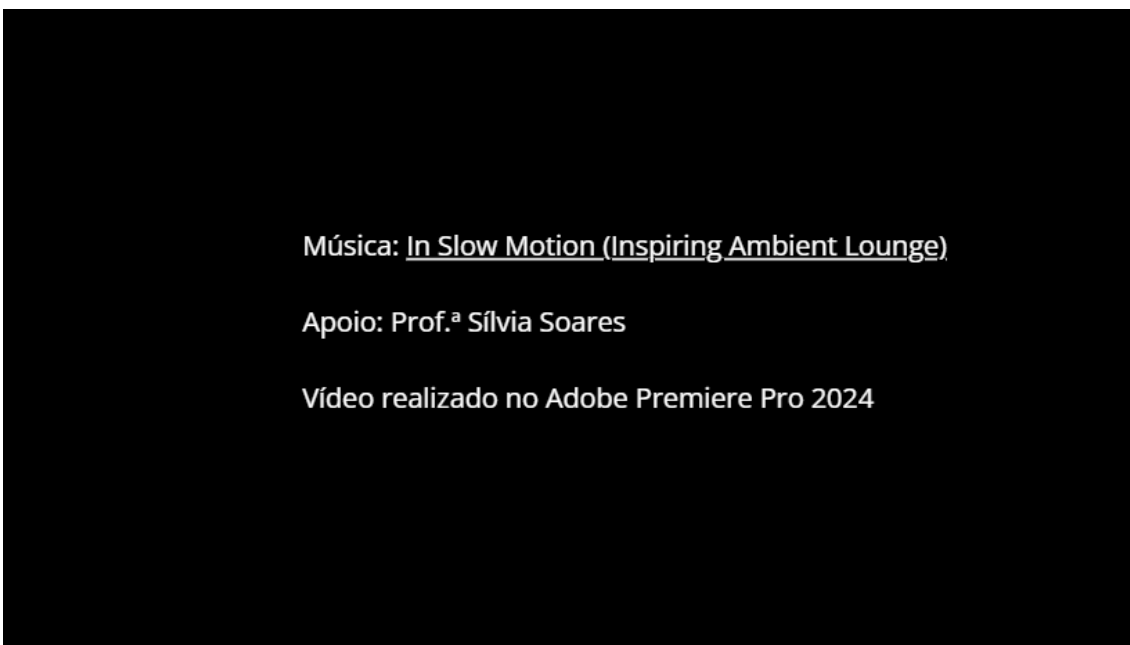


Figura 43 - Segunda parte da ficha técnica

Ao longo do ano letivo, produzi os seguintes vídeos:



Figura 44 –Interturmas de Futsal 3º ciclo e secundário



Figura 45 – Teatro sobre a Saúde Mental



Figura 46 - Hastear da Bandeira



Figura 47 - Teatro Don Quijote de la Mancha



Figura 48 - Desfile de Carnaval 2025



Figura 49 - Quadros de Honra, Diplomas de Mérito cívico, Certificados de Competência e Diplomas do 12º ano



Figura 50 - Exposição "Os Lusíadas em Quadro"



Figura 51 - Juventude Rural - Que Futuro?



Figura 52 - Apresentação do Livro "A Doçura dos Sonhos"



Figura 53 - Cerimónia de entrega de diplomas – 3º ciclo



Figura 54 - A Terra Treme



Figura 55 - Entrega Diplomas 1º e 2º ciclos e Quadros de Honra



Figura 56 - Festa de Natal com os Alunos do 2º ciclo



Figura 57 - Desporto Escolar



Figura 58 - Boccia



Figura 59 - Jogo de Voleibol



Figura 60 - Dia Internacional da Educação



Figura 61 - Jogo de Voleibol 18/03/2025



Figura 62 - Desporto Escolar



Figura 63 - Inauguração da Horta



Figura 64 – Interturmas



Figura 65 - Palestra sobre o dia 25 de abril

A recolha de fotografias também teve como objetivo divulgar algumas das atividades no Facebook e Instagram do Agrupamento.



Figura 66 – Página do Facebook

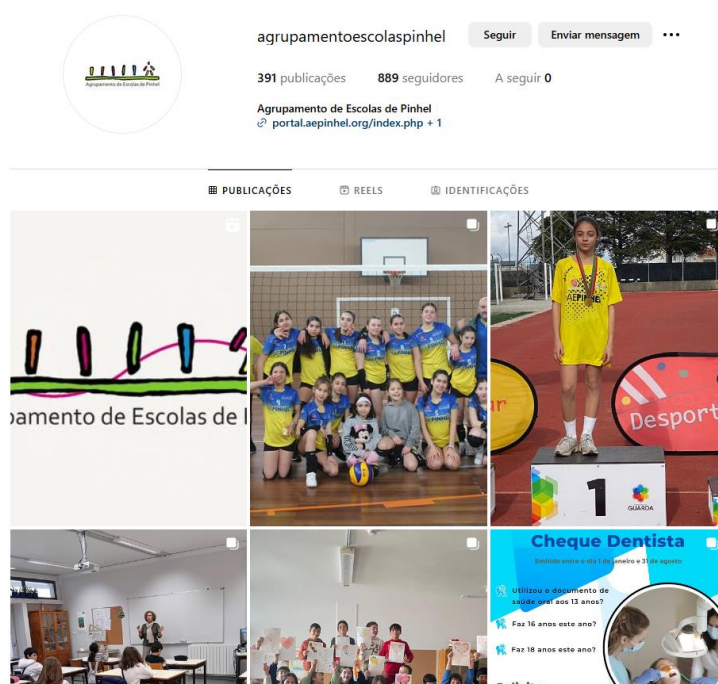


Figura 67 - Página do Instagram

Capítulo VI– Conclusões

6.1 Análise Crítica

A Prova de Aptidão Profissional, projeto conclusivo do curso, superou as minhas expectativas. A experiência gerou excelentes resultados, especialmente no desenvolvimento da minha responsabilidade, uma competência essencial para o mercado de trabalho. Ao longo do processo, identifiquei e executei tarefas de forma mais eficiente, o que resultou numa evolução significativa e contribuiu para o meu aprimoramento profissional.

As minhas principais dificuldades estiveram relacionadas com a recolha de fotografias, especialmente em momentos em que não foi possível realizar o registo fotográfico de determinadas atividades. Em várias ocasiões, também tive de me ausentar das aulas para cumprir essas tarefas, o que resultou na perda de conteúdos lecionados.

6.2 Autoavaliação

A execução deste projeto possibilitou a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso, além de possibilitar o seu aprimoramento. Na minha opinião, o trabalho foi sempre realizado com profissionalismo.

Durante a elaboração do relatório e a produção dos vídeos, destaquei a importância da confiança depositada em mim, o que me possibilitou enfrentar e solucionar problemas de forma inovadora, cultivando a resiliência diante de novos desafios.

6.3 Conclusão

Ao longo desse percurso, contei com o apoio incondicional de toda a estrutura do Agrupamento, presente em todas as etapas do projeto.

O trabalho desenvolvido ao longo deste ano letivo foi estruturado em várias etapas que envolveram planeamento, execução e análise do produto final. A gestão eficaz do tempo foi essencial para garantir que todas as fases do projeto fossem cumpridas com qualidade, respeitando os prazos e requisitos exigidos.

Ao longo de todo o ano letivo, sempre que surgiam atividades escolares, era necessário efetuar o registo fotográfico das mesmas. Esta tarefa foi realizada com uma frequência variável, dependendo do calendário escolar. Sempre que havia uma atividade na escola, era convocada para proceder ao registo fotográfico, que de seguida enviava ao professor António Marques, para que fossem publicadas nas páginas oficiais do Facebook e do Instagram. Posteriormente, procedia à criação do vídeo correspondente, que enviava à professora Sílvia Soares, que efetuava a correção dos textos e publicava no canal do youtube.

Em termos de gestão de tempo, o trabalho foi realizado de forma equilibrada, embora algumas fases tenham exigido mais tempo do que inicialmente planeado. A fase de edição de vídeo, por exemplo, tomou mais tempo devido à necessidade de uma maior perfeição nos detalhes. Contudo, o processo permitiu-me adquirir novas competências, não só na edição de vídeo, mas também na organização e gestão de tarefas, que foram cruciais para a execução bem sucedida do projeto.

Webgrafia

Adobe, consultado em 17 de outubro de 2024 em : <https://www.adobe.com>

capterra, consultado em 12 de dezembro de 2024 em : <https://www.capterra.pt>

Adobe, consultado em 16 de janeiro de 2024 em : <https://www.techradar.com>

pcmag, consultado em 16 de janeiro de 2025 em : <https://www.pcmag.com>

creativebloq, consultado em 23 de janeiro de 2025 em : <https://www.creativebloq.com>

canon, consultado em 23 de janeiro de 2025 em :
https://www.canon.pt/for_home/product_finder/cameras/digital_slr/eos_100d/