

# Curso Profissional Técnico de Multimédia

## Prova de Aptidão Profissional

### Vídeos Tutoriais



**Coordenadora do Curso/ Diretora de Turma: Ana Lourenço**

**Professora Orientadora: Sílvia Soares**

**A6753 | João Pedro Fernandes Pereira**

# Curso Profissional de Multimédia

## Prova de Aptidão Profissional

### Vídeos Tutoriais



**Coordenadora do Curso/ Diretora de Turma: Ana Lourenço**

**Professora Orientadora: Sílvia Soares**

**A6753 João Pedro Fernandes Pereira**

## Agradecimentos

Em primeiro lugar, quero agradecer profundamente à minha família, que sempre me apoiou incondicionalmente e me deu a força necessária para superar os desafios deste percurso.

Aos meus colegas e amigos, um enorme obrigado pelo companheirismo, pela motivação e pelos momentos partilhados, que tornaram esta jornada mais leve e especial.

Agradeço também, de coração, a todos os professores que me acompanharam ao longo destes três anos. Desde o primeiro dia, demonstraram paciência, dedicação e disponibilidade para me orientarem, incentivando-me a crescer tanto a nível académico como pessoal.

## Resumo

No âmbito do projeto da Prova de Aptidão Profissional o objetivo principal foi a criação de tutoriais em vídeo, com o intuito de facilitar a utilização dos portáteis pelos alunos e capacitar os encarregados de educação para o uso da plataforma GIAE.

Os tutoriais abrangem a configuração dos portáteis, nomeadamente o desbloqueio através do software Cuco, a instalação da atualização Cuco Update, e o processo de reposição dos dispositivos do Kit Digital, assegurando a remoção de dados pessoais antes da devolução à escola.

Além disso, foram desenvolvidos vídeos específicos para orientar os encarregados de educação na utilização correta da plataforma GIAE, nas várias vertentes.

## Palavras-Chave

Tutoriais, GIAE, Cuco, Vídeos, Kit Digital

## Índice

Capítulo I - Introdução.....	1
1.1. Introdução.....	2
1.2. Escolha do Projeto .....	3
Capítulo II – Enquadramento Teórico.....	4
2.1. Programa Escola Digital .....	5
2.1.1. O que é o kit digital .....	5
2.1.2. Quais são os itens incluídos no kit digital .....	5
Capítulo III - Programas de Edição de Vídeo .....	6
3.1. Adobe Premiere Pro.....	7
3.2. Final Cut Pro.....	8
3.3. DaVinci Resolve.....	9
3.4. iMovie .....	10
3.5. HitFilm.....	11
3.6. CyberLink PowerDirector .....	12
3.7. Sony Vegas Pro.....	13
3.8. Blender.....	14
3.9. Lightworks.....	15
3.10. CapCut.....	16
Capítulo IV - Aplicações utilizadas .....	17
4.1. Adobe Premiere .....	18
4.1.1. Adicionar ou remover clipes .....	19
4.1.2. Remover Lacunas .....	20
4.1.3. Atalhos de Teclado .....	20
4.1.4. Sequência .....	21
4.2. Obs Studio .....	22
4.3. Leonardo.ai .....	25
4.4. Vidnoz .....	26
Capítulo V – Concretização do Projeto/Atividade Prática.....	27
5.1. Processo de reposição dos portáteis .....	28

---

5.2. Desbloquear Cuco .....	29
5.3. Atualização do Cuco.....	29
5.4. Tutoriais GIAE.....	30
Capítulo VI - Conclusões .....	34
6.1. Análise Crítica.....	35
6.2. Autoavaliação.....	36
6.3. Conclusão.....	37
Webgrafia .....	38

## Índice de Figuras

Figura 1 – Logotipo do Adobe Premiere.....	7
Figura 2 – Logotipo do Final Cut Pro .....	8
Figura 3 – Logotipo do DaVinci Resolve .....	9
Figura 4 – Logotipo IMovie .....	10
Figura 5 – Logotipo do HitFilm .....	11
Figura 6 – Logotipo do CyberLink PowerDirector.....	12
Figura 7 – Logotipo da Sony Vegas Pro .....	13
Figura 8 – Logotipo do Blender .....	14
Figura 9 – Logotipo do Lightworks .....	15
Figura 10 – Logotipo do CapCut .....	16
Figura 11 – Logotipo do Adobe Premiere.....	18
Figura 12 – Noções básicas de edição na linha do tempo no Premiere Pro .....	19
Figura 13 - Arrastar um clipe do painel Projeto para a linha do tempo.....	19
Figura 14 - -Usar a ferramenta Edição de ondulação.....	20
Figura 15 – Criar uma sequência .....	21
Figura 16 – Logotipo Obs Studio.....	22
Figura 17 – Exemplo do Obs Studio.....	22
Figura 18 – Captura e mistura de vídeo/áudio.....	23
Figura 19 – Filtros para fontes de vídeo .....	23
Figura 20 – Misturador de áudio .....	23
Figura 21 – Opções de configuração .....	24
Figura 22 – Painel de Configuração .....	24
Figura 23 – Exemplos Leonardo.ai.....	25
Figura 24 - Logotipo Leonardo.ai.....	25
Figura 25 – Exemplos Vidnoz .....	26
Figura 26 – Logotipo Vidnoz .....	26
Figura 27 – Edição do Tutorial no Adobe Premiere.....	28
Figura 28 – Edição do vídeo.....	29
Figura 29 – Site Cuco Update .....	29
Figura 30 – Tutorial Acesso ao GIAE .....	30

---

Figura 31 – Tutorial Aquisição de Refeições.....	31
Figura 32 – Tutorial Consultar Avaliações .....	31
Figura 33 – Tutorial Consultar Faltas.....	32
Figura 34 – Tutorial Consultar Ocorrências.....	32
Figura 35 – Tutorial Consultar Testes Marcados no GIAE .....	33

## Capítulo I - Introdução

## 1.1. Introdução

Para o meu projeto de PAP, desenvolvi vários tutoriais em vídeo com o objetivo de apoiar os alunos e encarregados de educação na utilização de plataformas e equipamentos escolares. Os tutoriais incluíram: acesso à plataforma GIAE, consulta de testes marcados, avaliações, faltas, ocorrências e aquisição de refeições.

Foram também criados vídeos técnicos sobre a reposição dos portáteis do Kit Digital, incluindo a atualização do software Cuco, garantindo assim uma utilização segura e eficiente dos dispositivos escolares.

Desenvolvi ainda outros tutoriais com instruções detalhadas, sobre como desbloquear o portátil utilizando o software Cuco e, posteriormente, como instalar a atualização Cuco Update, garantindo que o dispositivo esteja pronto para utilização.

O relatório encontra-se organizado em seis capítulos, abordando desde o enquadramento teórico até ao desenvolvimento prático do projeto, com o objetivo de documentar de forma clara e estruturada todas as etapas e ferramentas envolvidas na sua concretização.

## 1.2. Escolha do Projeto

A ideia para este projeto surgiu a partir de uma necessidade identificada pelo Agrupamento de Escolas de Pinhel, que enfrenta desafios na gestão dos kits digitais dos alunos e professores, especialmente no que diz respeito à reposição dos portáteis, desbloqueio e instalação do Cuco Update.

O Agrupamento demonstrou igualmente interesse em capacitar os encarregados de educação na utilização da plataforma GIAE, de forma a promover uma comunicação mais eficiente e um melhor acompanhamento escolar.

Além de responder a estas necessidades, tinha também um grande interesse em criar algo útil e de valor para o Agrupamento.

## Capítulo II – Enquadramento Teórico

## 2.1. Programa Escola Digital

O Programa “Escola Digital” promovido pelo Ministério da Educação assenta em três pilares:

- Acesso a um computador portátil
- Conectividade gratuita à internet
- Formação e acesso a recursos digitais

### 2.1.1. O que é o kit digital

O Kit Digital faz parte do programa 'Escola Digital', uma iniciativa do governo promovida pelo Ministério da Educação, que visa garantir a todos os alunos o acesso a equipamentos informáticos, internet e recursos pedagógicos digitais. Com esta medida, os estudantes obtêm acesso gratuito à internet móvel e a dispositivos que facilitam tanto a execução de tarefas escolares como o processo de aprendizagem em geral.

Este programa tem como principal propósito preparar crianças e jovens para um ambiente escolar mais moderno, aprimorando as suas competências digitais e promovendo uma educação mais inclusiva e adaptada ao contexto tecnológico actual.

### 2.1.2. Quais são os itens incluídos no kit digital

O kit digital inclui os seguintes materiais informáticos:

- Computador portátil
- Auscultadores com microfone
- Mochila
- Hotspot/Mobile Router
- Cartão SIM para conexão à rede móvel
- Plafond mensal de 12 GB

## **Capítulo III - Programas de Edição de Vídeo**

### 3.1. Adobe Premiere Pro

**Descrição:** Editor profissional, amplamente utilizado na indústria cinematográfica e de produção de conteúdos. Oferece ferramentas avançadas e integração com outros programas Adobe.

**Vantagens:**

- Ferramentas avançadas para edição, efeitos e color grading.
- Integração com Photoshop, After Effects e outros programas Adobe.
- Suporte para 8K e edição multicâmara.
- Interface personalizável.

**Desvantagens:**

- Subscrição cara.
- Requer um computador potente.
- Curva de aprendizagem elevada.



Figura 1 – Logotipo do Adobe Premiere

### 3.2. Final Cut Pro

**Descrição:** Exclusivo para macOS, é ideal para edição profissional com excelente desempenho e interface otimizada para o ecossistema Apple.

**Vantagens:**

- Renderização rápida com suporte Metal.
- Suporte para 8K, 360º e HDR.
- Compra única sem subscrições.

**Desvantagens:**

- Disponível apenas para utilizadores de macOS.
- Preço inicial elevado.
- Menor compatibilidade com plugins de terceiros.



Figura 2 – Logotipo do Final Cut Pro

### 3.3. DaVinci Resolve

**Descrição:** Oferece edição profissional com foco em correção de cor, áudio e efeitos visuais. A versão gratuita é extremamente completa.

**Vantagens:**

- Ferramentas avançadas de correção de cor e áudio.
- Ideal para editores de nível avançado.
- Disponível em várias plataformas (Windows, macOS e Linux).
- Versão gratuita robusta.

**Desvantagens:**

- Curva de aprendizagem íngreme.
- Recursos avançados disponíveis apenas na versão paga (Studio).
- Requer hardware potente.



Figura 3 – Logotipo do DaVinci Resolve

### 3.4. iMovie

**Descrição:** Editor simples e gratuito disponível para utilizadores de macOS e iOS, ideal para edições rápidas e iniciantes.

**Vantagens:**

- Interface simples e fácil de usar.
- Gratuito para utilizadores Apple.
- Perfeito para edições básicas e criativas.

**Desvantagens:**

- Funcionalidades limitadas para projetos avançados.
- Exclusivo para dispositivos Apple.



Figura 4 – Logotipo iMovie

### 3.5. HitFilm

**Descrição:** Combina edição de vídeo com efeitos visuais (VFX), sendo uma alternativa económica para criadores de conteúdos visuais.

**Vantagens:**

- Recursos avançados de VFX na versão gratuita.
- Interface moderna e personalizável.
- Versão Pro acessível com recursos adicionais.

**Desvantagens:**

- Recursos avançados requerem compras adicionais.
- Pode ser exigente para computadores de baixo desempenho.



Figura 5 – Logotipo do HitFilm

### 3.6. CyberLink PowerDirector

**Descrição:** Editor intuitivo com funcionalidades avançadas como suporte para 4K, motion tracking e ferramentas de animação.

**Vantagens:**

- Interface amigável para iniciantes.
- Suporte para edições rápidas e em alta resolução.
- Renderização eficiente.

**Desvantagens:**

- Funcionalidades limitadas na versão gratuita.
- Menos adequado para editores profissionais



Figura 6 – Logotipo do CyberLink PowerDirector

### 3.7. Sony Vegas Pro

**Descrição:** Programa profissional com ferramentas avançadas de edição de áudio e vídeo. É uma opção confiável para projetos complexos.

**Vantagens:**

- Suporte para edição avançada de áudio integrada.
- Interface personalizável.
- Suporte para formatos de alta resolução, incluindo 4K.

**Desvantagens:**

- Preço elevado.
- Pode ser intimidante para iniciantes.



Figura 7 – Logotipo da Sony Vegas Pro

### 3.8. Blender

**Descrição:** Embora mais conhecido como software de modelação 3D, o Blender possui um editor de vídeo integrado para trabalhos técnicos e criativos.

**Vantagens:**

- Gratuito e open-source.
- Ferramentas 3D integradas.
- Compatível com todas as plataformas principais (Windows, macOS e Linux).

**Desvantagens:**

- Interface pouco intuitiva para quem procura apenas editar vídeos.
- Menos focado em edição de vídeo tradicional.



Figura 8 – Logotipo do Blender

### 3.9. Lightworks

**Descrição:** Editor profissional utilizado em produções cinematográficas, com uma versão gratuita funcional e uma paga com ferramentas completas.

**Vantagens:**

- Ferramentas profissionais de edição.
- Multiplataforma (Windows, macOS e Linux).
- Interface profissional e limpa.

**Desvantagens:**

- Exportação limitada a 720p na versão gratuita.
- Curva de aprendizagem íngreme.



Figura 9 – Logotipo do Lightworks

### 3.10. CapCut

**Descrição:** Editor gratuito e popular entre criadores de conteúdo para redes sociais, com interface simples e bons recursos para vídeos curtos.

**Vantagens:**

- Gratuito e fácil de usar.
- Disponível para desktop e dispositivos móveis.
- Recursos automáticos, como legendas e efeitos.

**Desvantagens:**

- Não adequado para projetos profissionais.
- Dependente de uma ligação à internet para algumas funções.



Figura 10 – Logotipo do CapCut

## **Capítulo IV - Aplicações utilizadas**

## 4.1. Adobe Premiere

Para a edição dos vídeos utilizei o Adobe Premiere, pois este é considerado o melhor programa de edição de vídeo.

O Adobe Premiere Pro foi considerado o melhor editor frames por segundo de conteúdo áudio visual em modelagem bidimensional (2D) e renderização com modelagem tridimensional (3D), além de possuir um dos melhores efeitos de chroma key, dentre todos os outros editores de vídeo, e além de todos os benefícios, conta também com total interatividade com os outros programas da marca Adobe Systems, o chamado Dynamic Link (ou "Conexão Dinâmica", em tradução literal). Noutras palavras, pode-se copiar e colar arquivos do Adobe Premiere Pro no Adobe After Effects, e pode-se fazer esta ação com praticamente todos os demais programas da Adobe.



Figura 11 – Logotipo do Adobe Premiere

### Vantagens:

- Profissionalismo e Qualidade
- Usado por profissionais na indústria do cinema, TV e redes sociais.
- Suporta vídeos em 4K, 8K e até realidade virtual.

### Desvantagens

- Preço Elevado 💰
- Apenas disponível por subscrição mensal/anual.
- Pode ser caro para utilizadores ocasionais ou iniciantes.

Depois de importar a mídia para um novo projeto no Premiere Pro, é possível ver todos os cliques montados numa sequência na linha do tempo. Depois pode-se começar a editar.

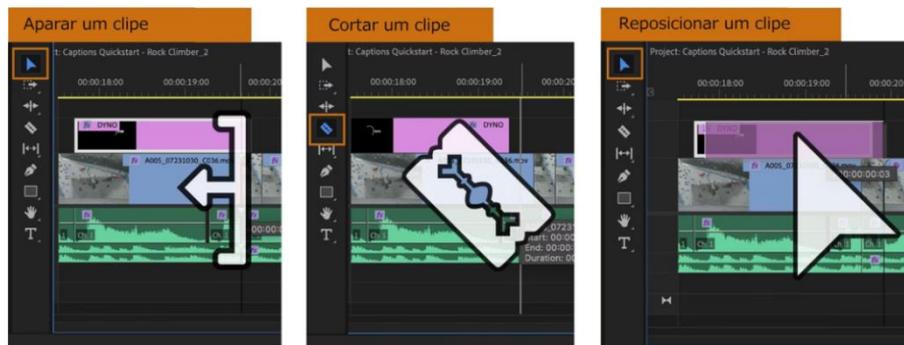


Figura 12 – Noções básicas de edição na linha do tempo no Premiere Pro

Para aparar um clipe, selecione-o na linha do tempo e arraste uma das bordas do clipe.

Para cortar um clipe, escolha a ferramenta **Navalha**, posicione-a sobre um clipe na linha do tempo e clique.

Para reposicionar um clipe, selecione-o e arraste-o.

#### 4.1.1. Adicionar ou remover cliques

Para remover um clipe da sequência, selecione-o e pressione a tecla **Delete**.

Para adicionar um novo clipe à sequência, arraste-o do painel **Projeto** até à linha do tempo. Também se pode adicionar cliques diretamente de pastas do computador.

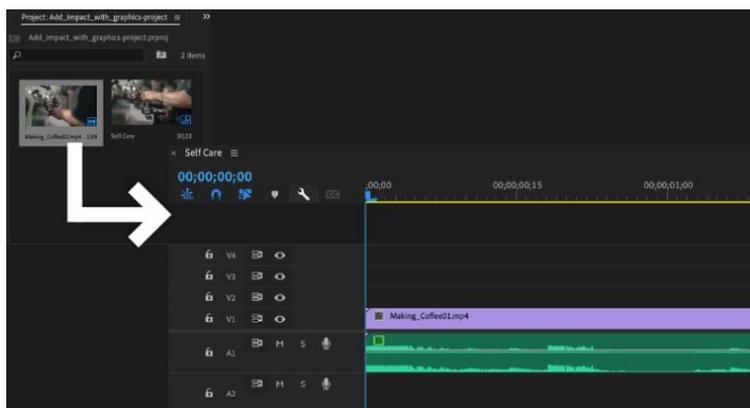


Figura 13 - Arrastar um clipe do painel Projeto para a linha do tempo

#### 4.1.2. Remover Lacunas

Para fechar uma lacuna entre os clipes, selecione-a e pressione a tecla **Delete**.

Também se pode usar a ferramenta **Edição de ondulação** para aparar a borda de um clipe e fechar automaticamente uma lacuna entre dois clipes.

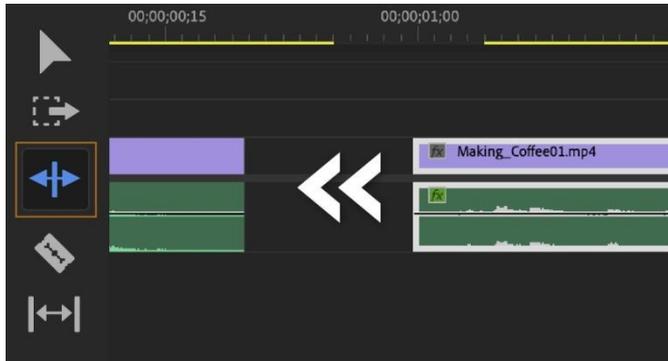


Figura 14 - -Usar a ferramenta Edição de ondulação

#### 4.1.3. Atalhos de Teclado

Use **V** para alternar para a ferramenta **Seleção**.

Use **C** para alternar para a ferramenta **Navalha**.

Use **B** para alternar para a ferramenta **Edição de ondulação**.

Use a **barra de espaço** para reproduzir e parar quando desejar visualizar a edição atual.

Também pode:

- Usar as teclas de seta para a direita e esquerda para ajustar o indicador de reprodução para a frente ou para trás, um quadro de cada vez.
- Clicar duas vezes nos clipes para visualizá-los isoladamente no “Monitor de origem”.
- Posicionar os clipes em diferentes faixas de vídeo. Isso permite empilhar clipes sem sobrescrever os clipes abaixo deles.
- Adicionar música a uma faixa de áudio.

#### 4.1.4. Sequência

Uma sequência é um conjunto de clipes, ela deve conter pelo menos uma faixa de vídeo e uma faixa de áudio. As sequências com faixas de áudio também devem conter uma faixa de áudio mestre, onde a saída de faixas de áudio regulares sejam direcionadas para a mistura. Várias faixas de áudio são usadas para misturar áudio.

O Premiere Pro permite que se especifique as configurações de cada sequência, apare clipes e reúna clipes em sequências.

Cada projeto Premiere Pro pode conter uma ou mais sequências, e cada sequência num projeto pode ter configurações diferentes. É possível montar e reorganizar sequências num ou mais painéis na “Linha de tempo”, onde os clipes, as transições e os efeitos estão representados graficamente. Uma sequência pode consistir em várias faixas de áudio e vídeo em execução em paralelo num painel “Linha de tempo”. Várias faixas são usadas para sobrepor ou misturar clipes.

##### Criar uma sequência

Pode criar rapidamente uma sequência arrastando um ativo do painel “Projeto” para o ícone “Novo item” na parte inferior do painel.

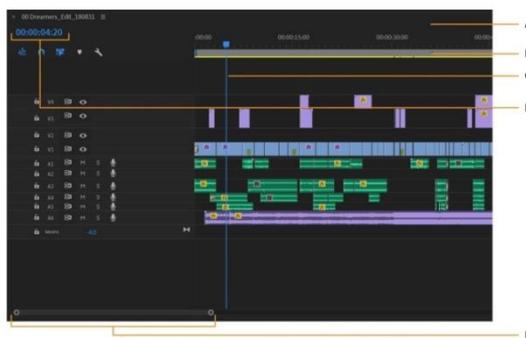


Figura 15 – Criar uma sequência

Pode-se criar uma sequência usando a opção **Arquivo > Novo > Sequência** e selecionando uma predefinição de sequência. As predefinições de sequência do Premiere Pro incluem as configurações corretas para tipos comuns de ativos. Por exemplo, se tiver gravação maioritariamente em formato DV, utilize uma predefinição de sequência DV.

## 4.2. Obs Studio

Para gravar os tutoriais utilizei o Obs Studio, é uma aplicação de utilização gratuita.

O OBS é uma suíte de software livre e de código aberto para gravação e transmissão ao vivo. Escrito em C e C++, o OBS fornece captura de fonte e dispositivo em tempo real, composição de cena, codificação, gravação e transmissão. A transmissão de dados é feita principalmente através do RTMP (Real Time Messaging Protocol) e pode ser enviada para qualquer destino de suporte RTMP, incluindo muitas predefinições para sites de streaming, como YouTube, Instagram, Twitch e Facebook.



Figura 16 – Logotipo Obs Studio

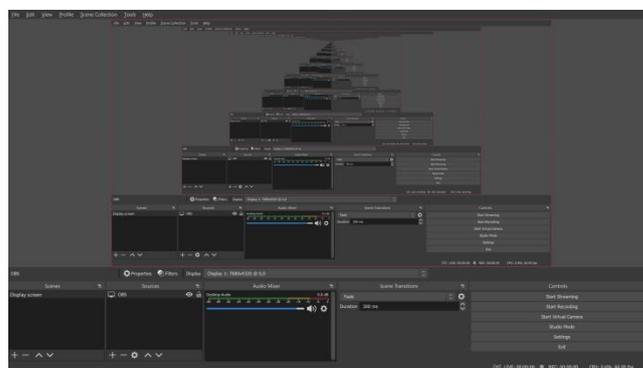


Figura 17 – Exemplo do Obs Studio

**Principais Funcionalidades:**

- Captura e mistura de vídeo/áudio em tempo real de alto desempenho, com cenas ilimitadas nas quais se pode alternar através de transições personalizadas sem interrupções.

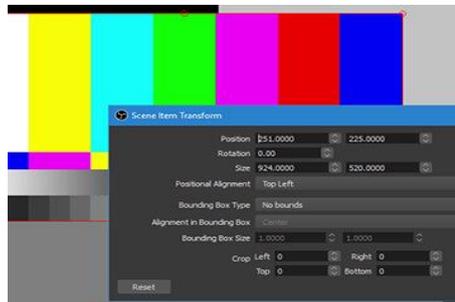


Figura 18 – Captura e mistura de vídeo/áudio

- Filtros para fontes de vídeo, como máscara de imagem, correção de cor, chromakey e muito mais.

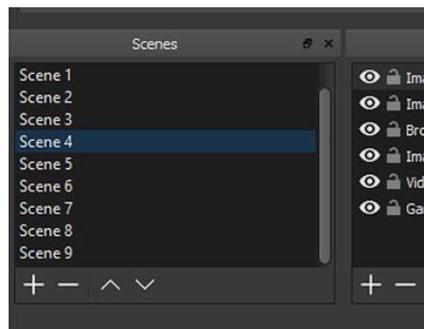


Figura 19 – Filtros para fontes de vídeo

- Misturador de áudio intuitivo com filtros por fonte, como portão de ruído, supressão de ruído e ganho. Tem total controlo com suporte ao plugin VST.

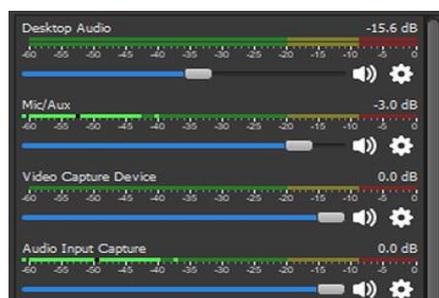


Figura 20 – Misturador de áudio

- Opções de configuração poderosas e fáceis de usar. Adicione novas Fontes, duplique as existentes e ajuste as propriedades sem esforço.

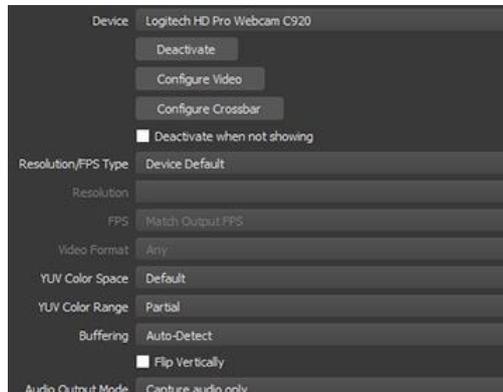


Figura 21 – Opções de configuração

- Painel de Configuração simplificado para rapidamente ajustar as transmissões e gravações. Alterne entre diferentes perfis com facilidade.

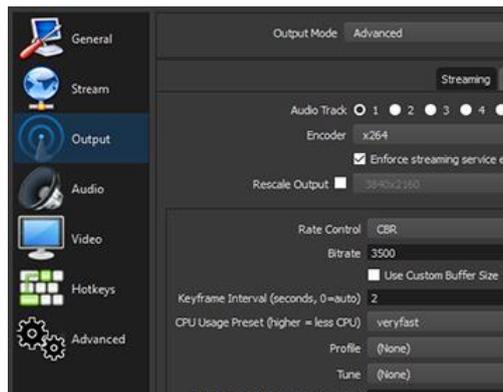


Figura 22 – Painel de Configuração

### 4.3. Leonardo.ai

Para criar o avatar utilizei o programa Leonardo.ai é um site que oferece um plano gratuito, mas também tem planos pagos com funcionalidades adicionais.

Leonardo.ai é uma plataforma de inteligência artificial generativa que permite criar imagens criadas a partir de ilustrações textuais. É amplamente utilizado por artistas, designers e criadores de conteúdo para gerar ideias e produzir imagens com rapidez.

#### Principais Funcionalidades:

Geração de Imagens – Transforma texto em imagens detalhadas e estilizadas.  
AI Canvas – Ferramentas avançadas de edição, como preenchimento inteligente e ajustes precisos.

Criação de Texturas 3D – Gera texturas para modelos 3D a partir de ficheiros OBJ.  
Modelos Especializados – Estilos personalizados, como Leonardo Anime XL, Leonardo Lightning XL e Leonardo Kino XL.



Figura 24 - Logotipo Leonardo.ai



Figura 23 – Exemplos Leonardo.ai

## 4.4. Vidnoz

Para criar os tutoriais para o GIAE utilizei o programa Vidnoz. Este é um programa online que oferece um plano gratuito, mas também tem opções pagas com funcionalidades adicionais para criação de vídeos com inteligência artificial.

Vidnoz é uma plataforma de inteligência artificial para a criação de vídeos de forma rápida e acessível. A ferramenta é ideal para profissionais de marketing, educadores, criadores de conteúdo e empresas que desejam produzir vídeos de qualidade sem necessidade de experiência em edição.

### Principais Funcionalidades:

- Avatares de IA – Mais de 1.500 avatares realistas que sincronizam fala e gestos automaticamente.
- Vozes Naturais – Biblioteca com mais de 1.380 vozes disponíveis em diversos idiomas e sotaques.
- Modelos de Vídeo – Mais de 2.800 templates para facilitar a criação de vídeos.
- Conversão de Texto em Vídeo – Geração de vídeos a partir de textos inseridos pelo utilizador.



Figura 26 – Logotipo Vidnoz

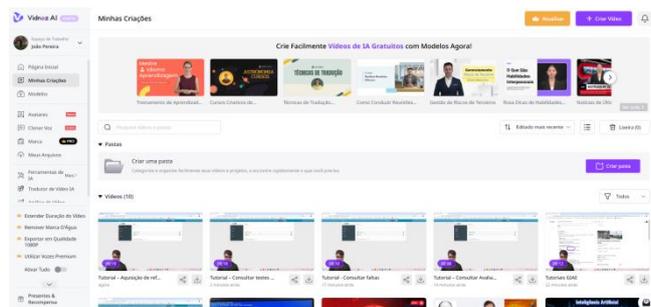


Figura 25 – Exemplos Vidnoz

## **Capítulo V – Concretização do Projeto/Atividade Prática**

## 5.1. Processo de reposição dos portáteis

Criei um tutorial em vídeo para explicar o processo de reposição dos portáteis atribuídos a alunos e professores.

Comecei por capturar as imagens da reposição do sistema de um portátil e de seguida fiz a edição de um vídeo no Adobe Premiere.

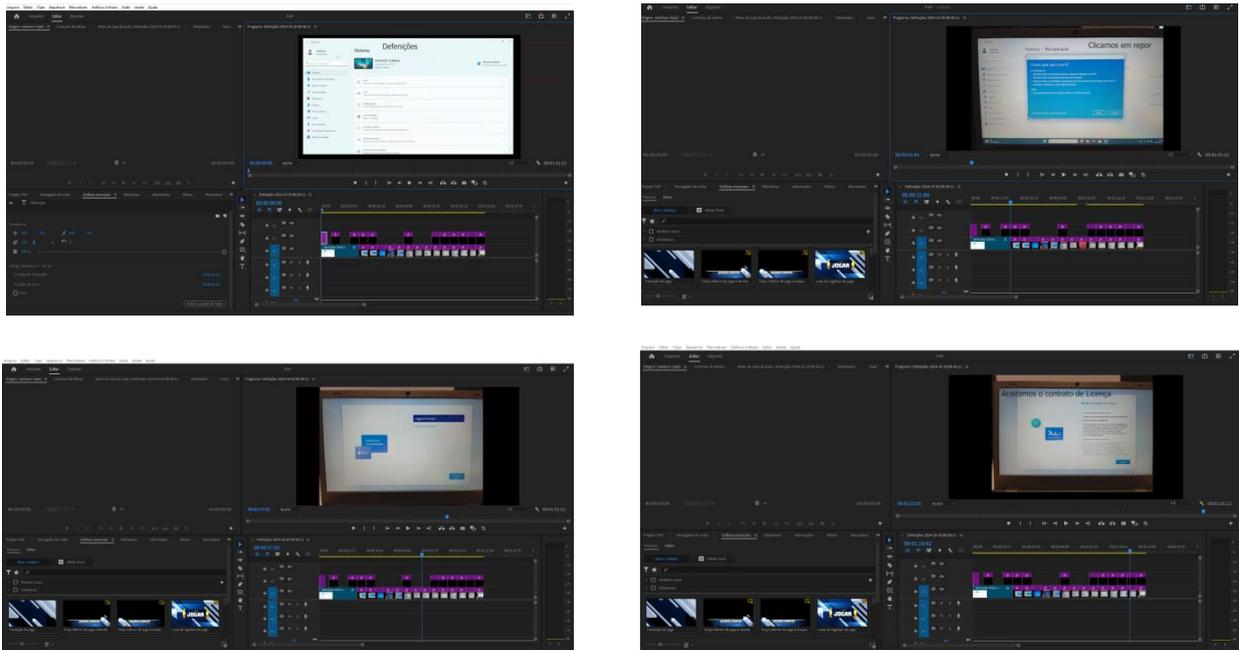


Figura 27 – Edição do Tutorial no Adobe Premiere

## 5.2. Desbloquear Cuco

Criei um tutorial que inclui instruções detalhadas sobre como desbloquear o portátil utilizando o software Cuco. <https://cuco.inforlandia.pt/ucode/>

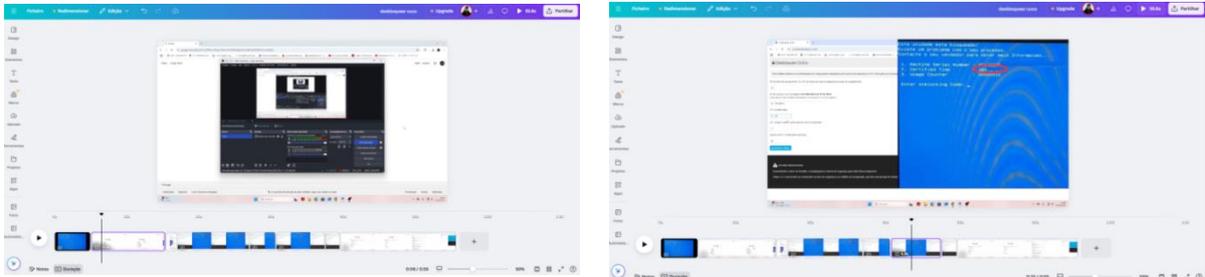


Figura 28 – Edição do vídeo

## 5.3. Atualização do Cuco

Depois de desbloquear o Cuco, é necessário proceder à sua atualização para garantir o correto funcionamento e o bloqueio não voltar a acontecer. Para isso devemos aceder ao site <https://cuco.inforlandia.pt/updates/> e descarregar o ficheiro "Utilitário de Update".

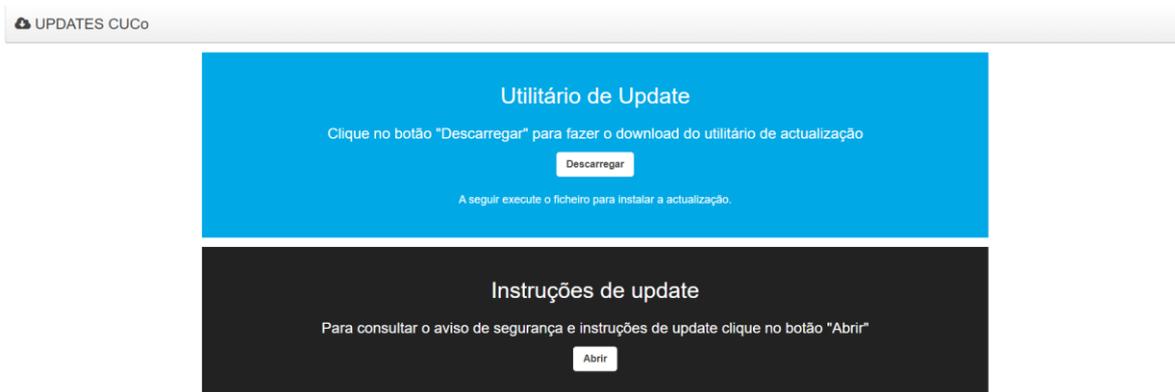


Figura 29 – Site Cuco Update

## 5.4. Tutoriais GIAE

Criei vários tutoriais em vídeo para capacitar os encarregados de educação na utilização da plataforma GIAE.

Comecei por capturar vídeos da plataforma GIAE e de seguida inseri-os no vidnoz criando depois um guião para os vários tutoriais:

- Acesso ao GIAE
- Aquisição de Refeições
- Consultar Avaliações
- Consultar Faltas
- Consultar Ocorrências
- Consultar Testes Marcados

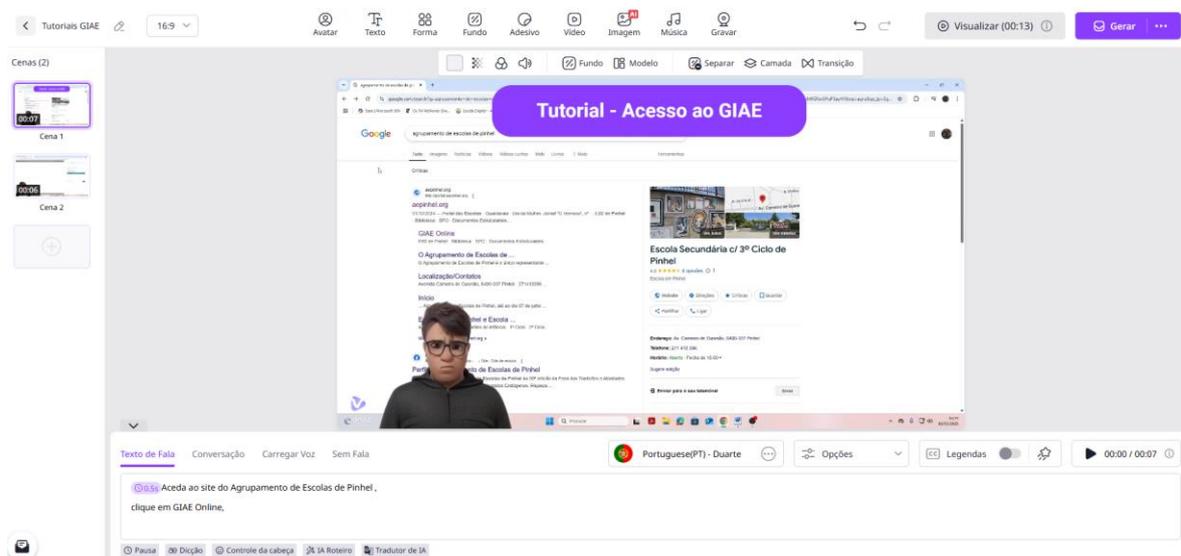


Figura 30 – Tutorial Acesso ao GIAE

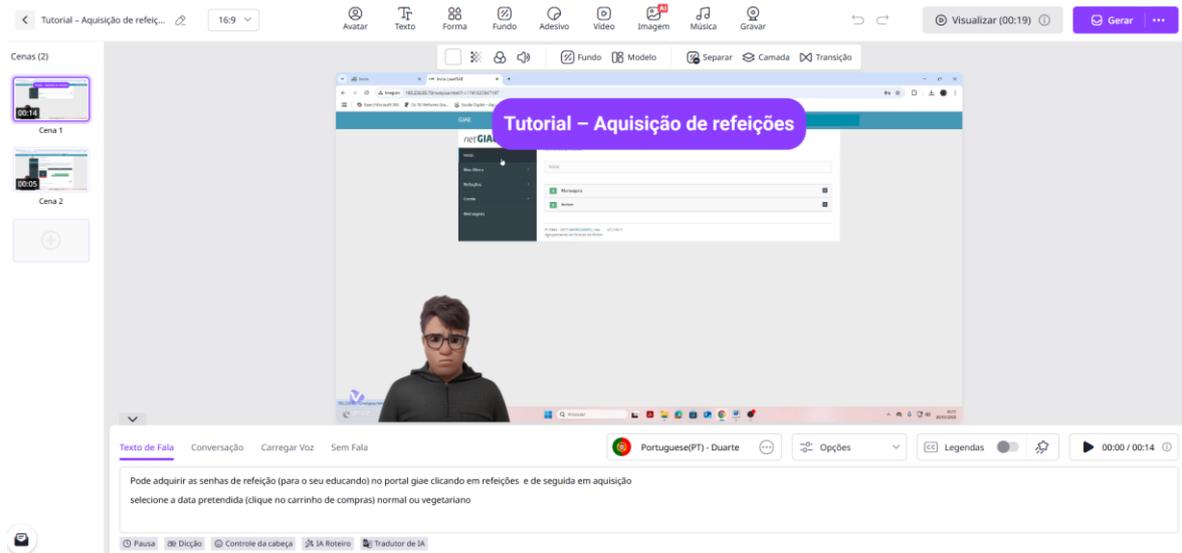


Figura 31 – Tutorial Aquisição de Refeições

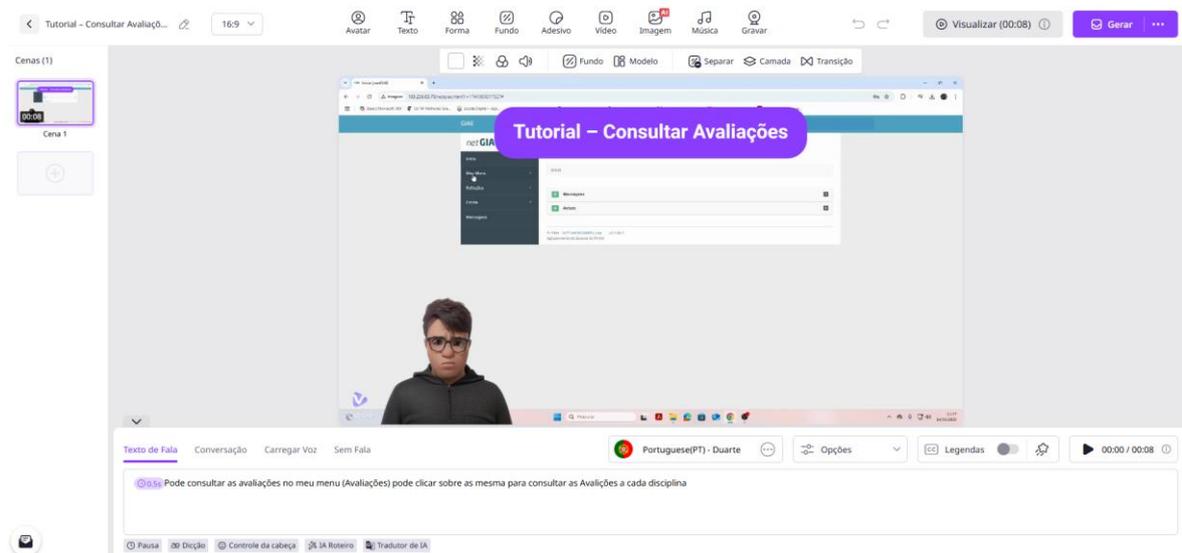


Figura 32 – Tutorial Consultar Avaliações

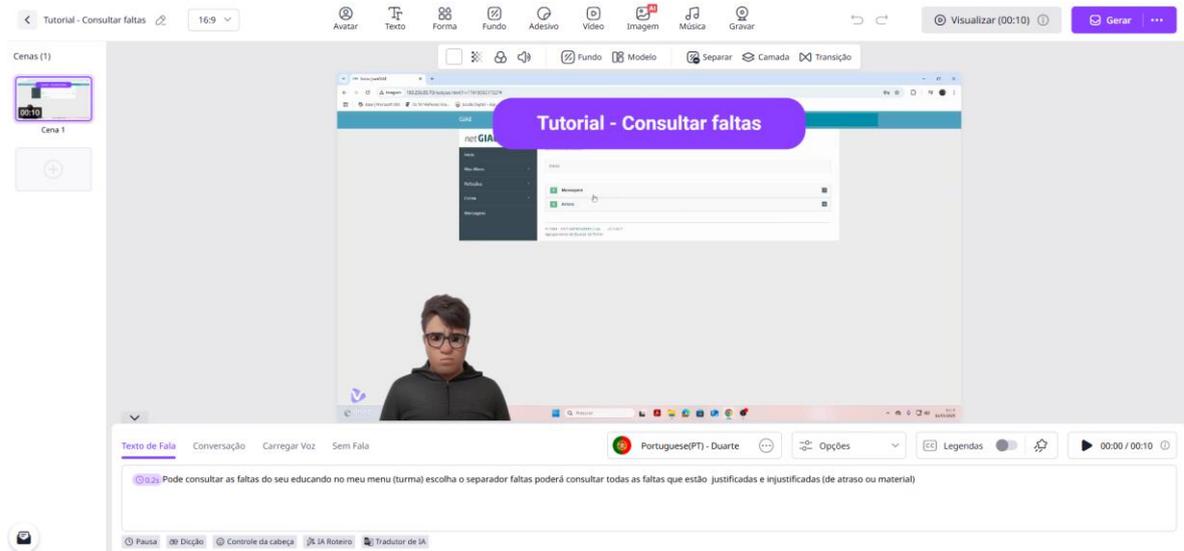


Figura 33 – Tutorial Consultar Faltas

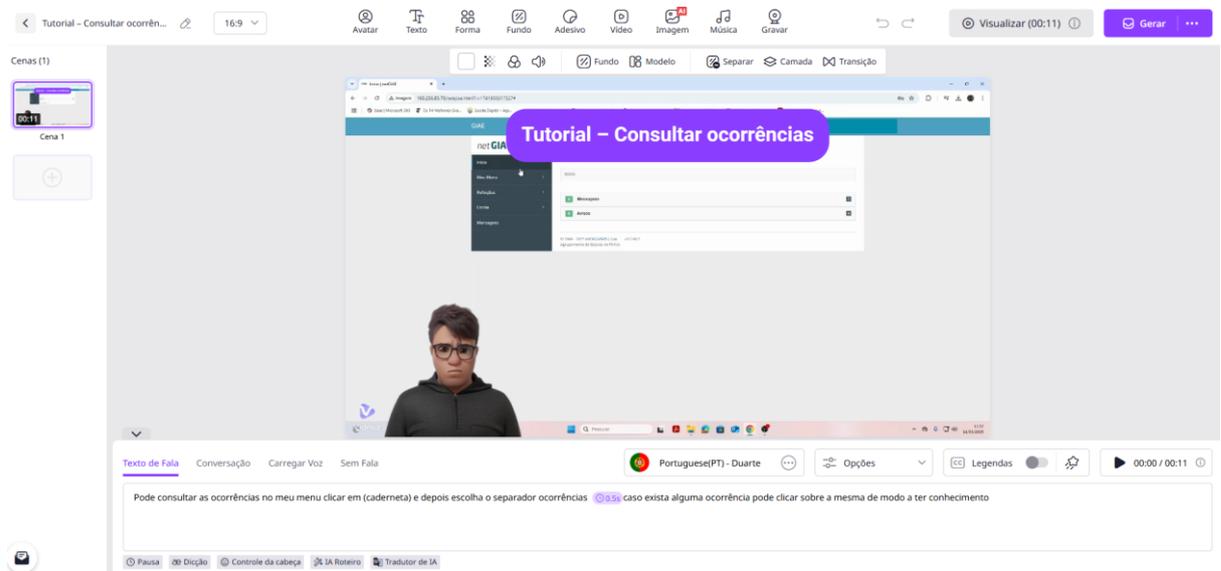


Figura 34 – Tutorial Consultar Ocorrências

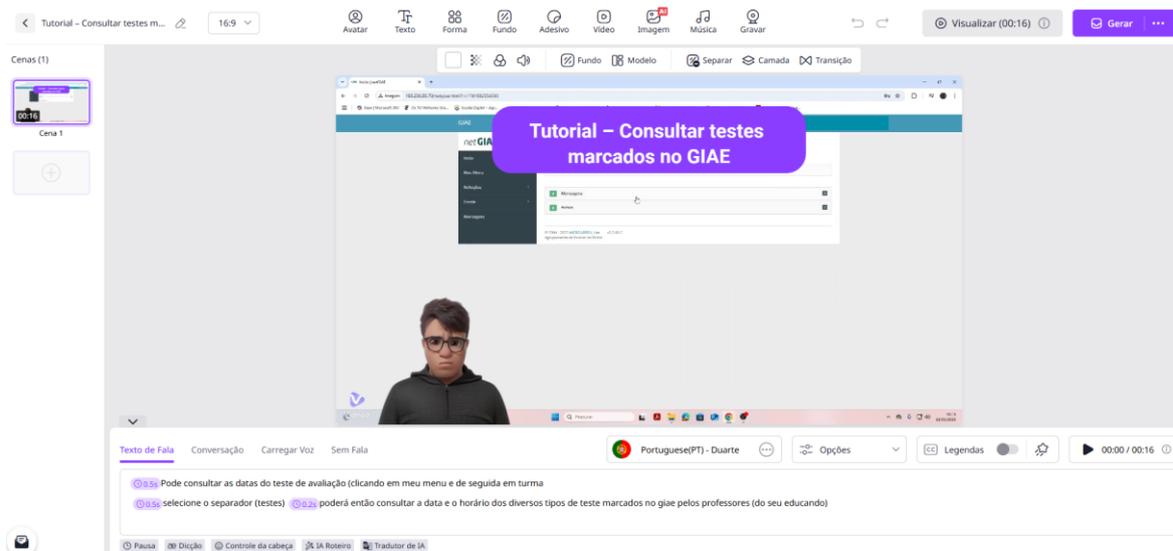


Figura 35 – Tutorial Consultar Testes Marcados no GIAE

## Capítulo VI - Conclusões

## 6.1. Análise Crítica

A realização deste projeto final de curso, a Prova de Aptidão Profissional, correspondeu plenamente às minhas expectativas, permitindo-me aplicar e consolidar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso.

Um dos meus principais objetivos ao longo deste projeto foi aperfeiçoar o sentido de responsabilidade, preparando-me para os desafios e exigências do mercado de trabalho. Ao longo do processo, enfrentei diversas situações que exigiram organização, compromisso e autonomia.

No final, considero que tive uma evolução significativa, tornando-me mais consciente da importância da responsabilidade profissional e da gestão eficaz do tempo e das tarefas.

## 6.2. Autoavaliação

Ao longo do ano letivo, desenvolvi o meu projeto de Prova de Aptidão Profissional (PAP) com dedicação, organização e sentido de responsabilidade. Desde o início, defini como objetivo a criação de tutoriais em vídeo que fossem claros, acessíveis e úteis para os alunos e encarregados de educação, com foco na utilização dos portáteis do Kit Digital e da plataforma GIAE.

A fase inicial do projeto foi dedicada à definição do tema e planeamento das tarefas. Durante o primeiro período, investi tempo a identificar as principais necessidades da comunidade escolar no que diz respeito à utilização dos equipamentos tecnológicos e plataformas digitais. Após reunir essa informação, delineei o plano de ação e estabeleci os tópicos a abordar nos tutoriais.

No segundo período, concentrei-me na produção dos conteúdos. Esta fase foi a mais exigente, uma vez que implicou a recolha de informação fiável, a escrita dos guiões para cada tutorial e a preparação do ambiente necessário para as gravações. Esta etapa ocupou uma parte significativa do meu tempo, com várias sessões dedicadas à gravação de ecrã, narração e captação de imagem.

Seguiu-se a fase da edição dos vídeos, onde apliquei os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Técnico de Multimédia. Nesta etapa, trabalhei com programas de edição para garantir que os tutoriais tivessem qualidade visual e sonora, fossem objetivos e apelativos.

Nos últimos meses, dediquei-me à revisão dos conteúdos, organização do relatório e preparação da apresentação final.

Este projeto permitiu-me desenvolver competências técnicas na área da produção multimédia, melhorar a minha capacidade de organização e gestão do tempo, e aprofundar o meu sentido de responsabilidade. Sinto que atingi os objetivos propostos e que o trabalho que realizei tem um valor prático e real para a comunidade educativa. Estou satisfeito com o resultado final e com todo o percurso que fiz ao longo deste ano letivo.

### 6.3. Conclusão

Este relatório abordou diversos aspetos fundamentais do Curso Profissional de Multimédia, destacando a importância do domínio das ferramentas digitais, da criatividade e da inovação na produção de conteúdos visuais e interativos. Ao longo do percurso formativo, foi possível adquirir conhecimentos técnicos e desenvolver competências práticas essenciais para o mercado de trabalho, permitindo uma melhor adaptação às exigências do setor multimédia.

Através das experiências e projetos desenvolvidos, ficou evidente a relevância da combinação entre teoria e prática, bem como a necessidade de atualização contínua face à evolução tecnológica. O curso proporcionou uma base sólida para futuras oportunidades profissionais, incentivando a exploração de novas tendências e o aperfeiçoamento constante das habilidades adquiridas.

Desta forma, este projeto revelou-se um passo essencial para o desenvolvimento pessoal e profissional, abrindo portas para desafios inovadores no universo da multimédia.

## Webgrafia

Adobe Premiere Pro, consultado em 3 de fevereiro de 2025 em:

<https://www.adobe.com/pt/products/premiere.html>

Final Cut Pro, consultado em 3 de fevereiro de 2025 em: <https://www.apple.com/final-cut-pro/>

DaVinci Resolve, consultado em 9 de fevereiro de 2025 em:

<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve>

iMovie, consultado em 9 de fevereiro de 2025 em: <https://www.apple.com/imovie/>

HitFilm, consultado em 11 de fevereiro de 2025 em: <https://fxhome.com/hitfilm>

CyberLink PowerDirector, consultado em 11 de fevereiro de 2025 em:

<https://www.cyberlink.com/products/powerdirector-video-editing-software/overview.html>

Sony Vegas Pro, consultado em 11 de fevereiro de 2025 em:

<https://www.vegascreativesoftware.com/us/vegas-pro/>

Blender (Editor de Vídeo), consultado em 19 de fevereiro de 2025 em:

<https://www.blender.org/>

Lightworks, consultado em 19 de fevereiro de 2025 em: <https://lwks.com/>

CapCut, consultado em 19 de fevereiro de 2025 em: <https://www.capcut.com/>