

Curso Profissional Técnico de Multimédia 2017/2020

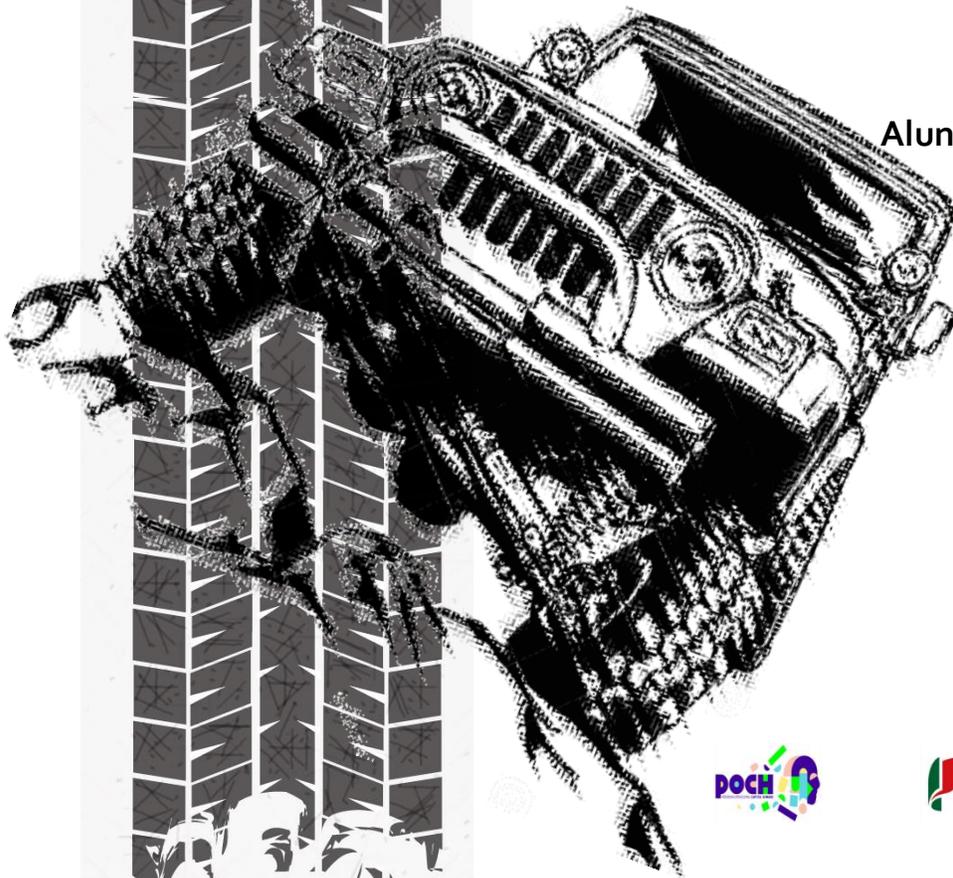
Divulgação do Grupo



PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

Aluno: Rui Gabriel Alves Caseira

Número: a6570



Divulgação do Grupo



HOME

APRESENTAÇÃO

MEMBROS

GALERIA

EVENTOS

CONTACTO



PROVA DE APTIDÃO PROFISSIONAL

Aluno: Rui Gabriel Alves Caseira

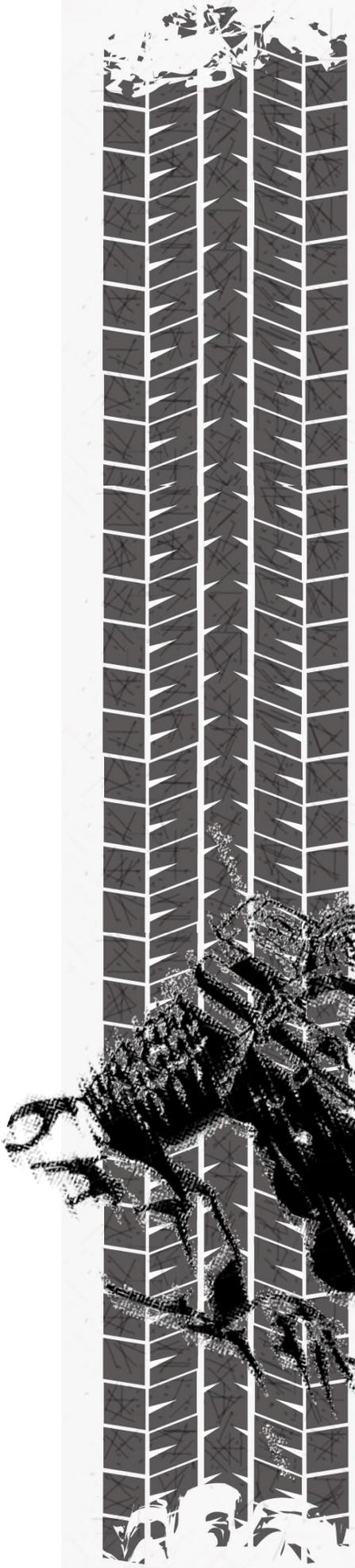
Número: a6570

Curso: Técnico de Multimédia

Diretora de Turma: Ana Elias

JUNHO 2020

Ano Letivo: 2019-2020



Agradecimentos

Talvez não existam palavras suficientes e significativas que me permitam agradecer a todos os que já fizeram parte do meu percurso escolar. Mas nesta fase, tudo o que posso fazer é usar as palavras para agradecer.

Tenho perfeita consciência que a ajuda e apoio que me foram dadas foram muito importantes para mim, e nunca vou esquecer tudo que fizeram por mim. Muito obrigado!

Assim, em geral agradeço à escola, principalmente aos professores, pois sem eles nada disto era possível.

Um agradecimento especial aos meus colegas e Diretora de Turma, professora Ana Elias, que sempre me ajudaram e estiveram disponíveis para me apoiar quando foi necessário.

Um muito obrigado a todos!

Resumo

A Prova de Aptidão Profissional consiste num projeto de final de curso onde são aplicados os conhecimentos que nos foram transmitidos ao longo dos 3 anos, sendo por isso um projeto que integra todos os saberes e capacidades desenvolvidos ao longo da formação.

Na concretização deste projeto foram desenvolvidos dois elementos multimédia que ajudarão o grupo “Os Furamontes” a divulgar as suas atividades. Em concreto, foi desenvolvido um site que está disponível em www.osfuramontes.pt e um vídeo promocional que está disponível no Youtube.

Espero que estas ferramentas ajudem o grupo a crescer e a tornar-se uma referência neste tipo de atividades.

Palavras Chave

Os Furamontes; Site; Vídeo; Divulgação

Índice

Introdução.....	1
Capítulo I – Enquadramento Teórico.....	2
Os FuraMontes	3
Páginas Web	6
Alojamento Web	6
Domínio	8
Linguagens de programação para a Web	9
Capítulo II – Implementação prática.....	10
Software utilizado	11
Adobe Photoshop	11
Adobe Animate	12
Produtos Finais	16
Site	16
Vídeo de divulgação	20
Conclusões	21
WebGrafia.....	22

Índice de figuras

FIGURA 1 – ELEMENTOS E VEÍCULOS DOS MEMBROS	4
FIGURA 2 – PASSEIO EM PINHEL	5
FIGURA 3 – PASSEIO EM VILA FRANCA	5
FIGURA 4 – SALA DE SERVIDORES	7
FIGURA 5 – EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DO PHOTOSHOP	11
FIGURA 6 – EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DO ANIMATE.....	12
FIGURA 7 – EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DO ILLUSTRATOR.....	13
FIGURA 8 – EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DO PREMIERE.....	14
FIGURA 9 – EXEMPLO DE UTILIZAÇÃO DO DREAMWEAVER.....	15

Introdução

Ao longo dos três anos do Curso Profissional Técnico de Multimédia foram-me surgindo várias propostas de trabalhos dos mais variados temas. De ano para ano o grau de exigência aumentou e foi sempre necessário um grande empenho e esforço para concretizar cada trabalho que me era proposto.

Neste último ano de curso e visto tratar-se de um Curso Profissional, todos os alunos do curso elaboraram o trabalho final que é a Prova de Aptidão Profissional (PAP).

O objetivo principal do meu trabalho baseia-se na criação de elementos multimédia para a divulgação do grupo de todo o terreno “Os Furamontes”, mais concretamente um site e um vídeo promocional.

Esta ideia surgiu porque queria dar o meu contributo a este grupo que recentemente foi criado e ao qual eu faço parte. Os elementos do grupo apoiaram esta ideia pois têm a perfeita noção que as redes digitais de informação podem ter um impacto fundamental ao nível da divulgação do grupo, face ao leque de oportunidades oferecidas pelas novas tecnologias da informação e da comunicação.

Este documento tem duas grandes partes, a primeira onde dou a conhecer alguma informação do grupo e faço uma pesquisa sobre as ferramentas utilizadas e a segunda onde exponho os trabalhos produzidos.

Capítulo I – Enquadramento Teórico



Os FuraMontes

Os Furamontes é um grupo de Todo Terreno criado recentemente a partir de um grupo de amigos da mesma zona que têm a paixão por esta modalidade.

O grupo tem crescido e já fez algumas participações em eventos na zona centro.

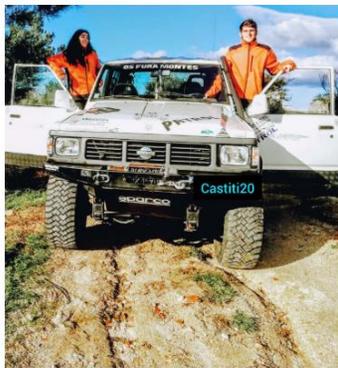
O objetivo do grupo passa por participar/organizar atividades de Off-Road também conhecidas como Todo Terreno ou Fora de estrada. São atividades praticadas em locais sem estradas pavimentadas, calçadas ou de fácil acesso. Normalmente, os locais escolhidos são os mais distantes de cidades e sem infraestruturas urbanas. O contato com a natureza é algo desejado e apreciado e o objetivo desta atividade é superar as dificuldades de acesso e transposição impostos pela natureza como por exemplo na forma de lama, pedras, erosões, subidas e descidas íngremes, neve, alagamentos, etc.

Por natureza, o Todo Terreno é considerado como uma atividade de risco e requer o uso de equipamentos de proteção, basicamente, capacetes, luvas e óculos de proteção; entretanto o equipamento pode variar bastante de acordo com o tipo de atividade praticada.

Com uma disparidade de atividades/pistas existentes, desde areia, montanha, planícies e planaltos, o Todo Terreno pode levar a conhecer os mais assombrosos recantos de Portugal, com destaque para o ingrediente Histórico, Cultural e Gastronómico de cada Região.

Atualmente, o grupo já conta com 12 membros e espera crescer brevemente. Em conjunto o grupo dispõe de 9 veículos, todos eles 4x4 que têm trazido inúmeras alegrias.

Na página seguinte estão expostos todos os elementos e veículos que compõem atualmente o grupo.



Rui e Patricia
Nissan Patrol



Dany Simal
Mitsubishi Pajero



Sofia Madeira e Tiago
Toyota VX



Petrov Korunov
Mitsubishi Pajero



Patricia Caseira e Luis Nascimento
Mitsubishi Pajero



Vera Costa
Land Rover Discovery



Bruno Maceiras
Land Rover Discovery



Julio Simal
Nissan Terrano 2



Sergio Nascimento
Nissan Terrano 2

Figura 1 – Elementos e veículos dos membros

O grupo, apesar de recente já participou em alguns passeios e organizou alguns encontros e atividades de lazer, como se pode verificar nas imagens seguintes.

Passeio em Pinhel



Figura 2 – Passeio em Pinhel

Passeio em Vila Franca

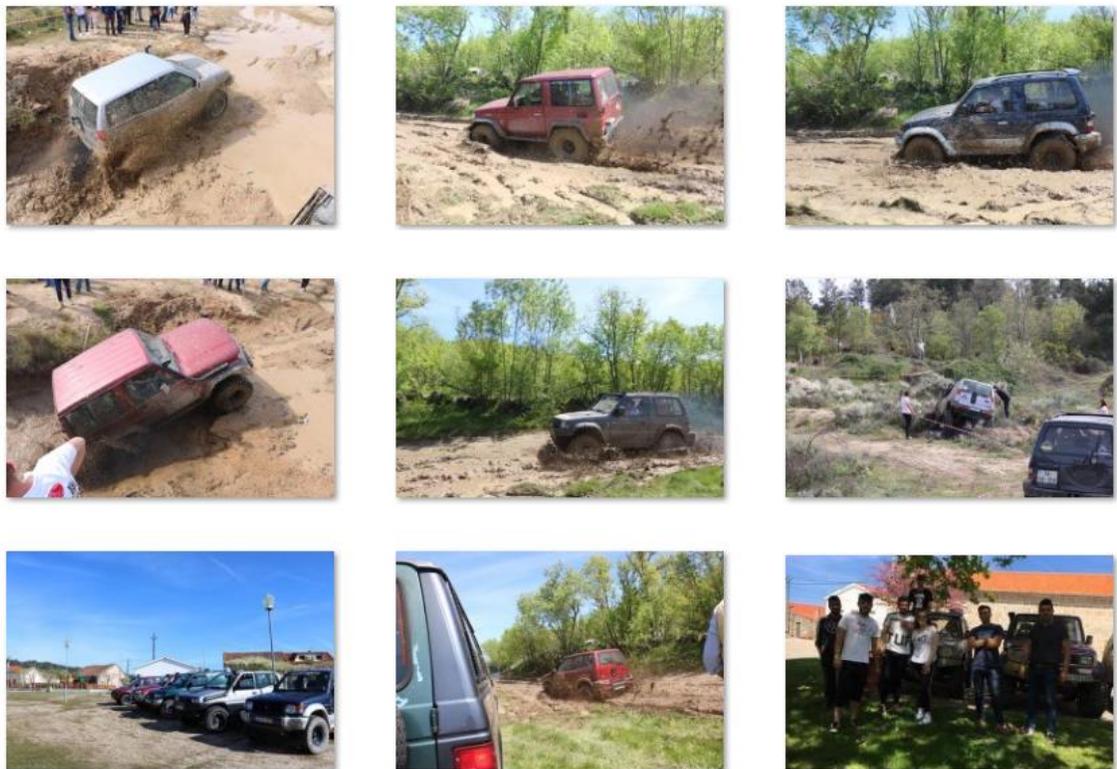


Figura 3 – Passeio em Vila Franca

Páginas Web

Uma vez que o principal objetivo incluía a construção de um site para o grupo, foi necessário explorar/aprofundar alguns conteúdos abordados ao longo do curso, os quais exponho de seguida de forma resumida.

Alojamento Web

Em termos práticos, o alojamento web é o ato de colocar um site ou aplicação web num servidor para que todos, através da internet lhe possam aceder.

O alojamento web pode variar nas suas características e preços sendo necessário ter em atenção algumas características, como por exemplo o tipo de alojamento.

O alojamento partilhado, também conhecido como Alojamento Web. Este tipo de alojamento web inclui uma quantidade variada de recursos que garantem um bom desempenho na maioria dos casos. Os fornecedores também aplicam soluções de equilíbrio para conter picos.

Neste tipo serviço, cada servidor web aloja muitos sites, e os seus recursos são distribuídos eficientemente entre eles.

De modo geral, o alojamento partilhado é a forma mais eficiente em termos de custo para conseguir alojar um site e foi esta a opção tomada para este projeto.

Também existem Servidores Privados Virtuais (VPS). Como no alojamento partilhado, os sites que correm em VPS partilham um servidor físico com outros sites. No entanto, cada VPS possui a sua própria partição com recursos dedicados garantidos. Existe habitualmente mais capacidade de memória, armazenamento e processamento disponível. Este tipo de alojamento é recomendado para utilizadores bastante experientes com competências de gestão de servidor. Os clientes de VPS têm acesso de raiz à sua partição e podem configurar o software do seu servidor, por exemplo Ubuntu,

CentOS ou Windows Server. O VPS fornece um elevado nível de configuração para executar aplicações web criadas para estes sistemas.

Outra opção existente no mercado são os alojamentos dedicados, ou seja o utilizador tem acesso a todo o servidor. Dá-lhe acesso como um VPS, mas não tem de partilhar o servidor com outros sites ou aplicações. Efetivamente, é o aluguer de um servidor web físico instalado nas instalações do seu fornecedor de serviços. Também dispõe de apoio profissional e especializado sempre à mão para o que for necessário. Este alojamento apenas é recomendado para sites de empresa altamente exigentes. As pequenas e médias empresas não necessitam de gastar milhares de euros todos os meses para alugar um servidor web dedicado.

Atualmente, surgiu na informática o termo alojamento nas nuvens, algumas empresas começaram a relacionar o termo com o seu alojamento partilhado ou VPS. Outros fornecedores como a Amazon Web Services ou a Microsoft Azure oferecem serviços informáticos na nuvem, o que normalmente inclui alojamento na nuvem integrando um conjunto de outras ferramentas. Embora possível, alojar um site típico num destes milhões de servidores “hyperscalers” pode revelar-se uma barreira técnica bastante elevada.



Figura 4 – Sala de servidores

Domínio

Quando se visita uma página web ou se envia um e-mail, o nosso computador precisa de saber a localização do servidor em que a página ou a caixa de e-mail de destino se encontram armazenados para nos poder mostrar a informação que desejamos ver (o conteúdo da página ou o relatório de entrega do e-mail). Em modos gerais, essa localização pode ser chamada de domínio.

O domínio do meu site é www.osfuramontes.pt. Um domínio é, resumidamente, um nome de fácil memorização e que serve para localizar e identificar computadores/sites na Internet.

A informação da localização destes servidores está noutra servidor (chamado servidor de nomes) que assegura a indicação do endereço certo para a entrega dos pedidos enviados pelo nosso computador para a Internet. Essa tarefa é operada através da conversão do nome de domínio indicado pelo nosso computador (ex: www.dns.pt) num endereço IP, que identifica a localização dos computadores na Internet.

Resumindo o conceito de domínio foi criado com o objetivo de facilitar a memorização dos endereços de computadores na Internet. Imagine ter que memorizar um número como 193.136.2.193 (endereço IP) e inseri-lo na barra de navegação para poder consultar o site e depois ainda decorar várias outras sequências de números de sítios que utilize regularmente. Seria uma tarefa bastante difícil e a Web certamente não teria o sucesso que tem hoje. Por exemplo, google.com torna-se bastante intuitivo e fácil de memorizar.

Muitas vezes confunde-se o conceito de domínio com alojamento. No entanto são realidades totalmente diferentes.

Linguagens de programação para a Web

Para se construir uma página web é preciso dominar algumas linguagens de programação, em concreto neste projeto foi utilizado o HTML associado ao CSS.

O HTML (HyperText Markup Language), que significa Linguagem de Marcação de Hipertexto é uma linguagem utilizada na construção de páginas na Web.

O HTML foi criado em 1991, por Tim Berners-Lee, no European Council for Nuclear Research (CERN, Organização Europeia para Pesquisa Nuclear), na Suíça. Inicialmente, foi projetado para interligar instituições de pesquisa próximas e compartilhar documentos com facilidade. No ano seguinte, em conjunto com a biblioteca de desenvolvimento World Wide Web (WWW), proporcionou o uso da web numa escala mundial.

Não é uma linguagem de programação propriamente dita, mas uma linguagem de marcação. Em resumo, é um conjunto de regras e códigos que definem como os elementos da página devem ser mostrados, não sendo muito complexa é bastante utilizada por qualquer web designer.

Depois que o HTML se tornou padrão da internet, foi necessário inserir imagens, cores e design avançado. Como as primeiras versões não suportavam isso, foram adicionadas novas tags. O problema veio com a necessidade de alterar, por exemplo, a cor de um link: se ele estivesse em 300 páginas diferentes, o trabalho inicialmente era um por um, tag por tag. Até que, em 1995, Håkon Wium Lie e Bert Bos apresentaram a proposta do Cascading Style Sheets (CSS).

A ideia principal do CSS era usar HTML para estruturar o site e deixar a tarefa de apresentação para o CSS — existente no próprio HTML.

Em resumo, o CSS no meu trabalho, é usado em conjunto com o HTML para definir os estilos e o layout das páginas.

Capítulo II – Implementação prática



Software utilizado

Para a concretização deste projeto recorri ao uso de parte do software que é aprendido ao pormenor ao longo do curso, nomeadamente:

Adobe Photoshop

O Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais desenvolvido pela Adobe System.

Este software serviu para fazer o tratamento das imagens recolhidas ao longo dos passeios em que participei, além de possibilitar a criação de complicações que o grupo está a usar para sua divulgação, por exemplo, no Facebook.

Além disso, serviu também para formatar/configurar as imagens que estão disponíveis no site e que serviram de base para a elaboração do filme de divulgação.

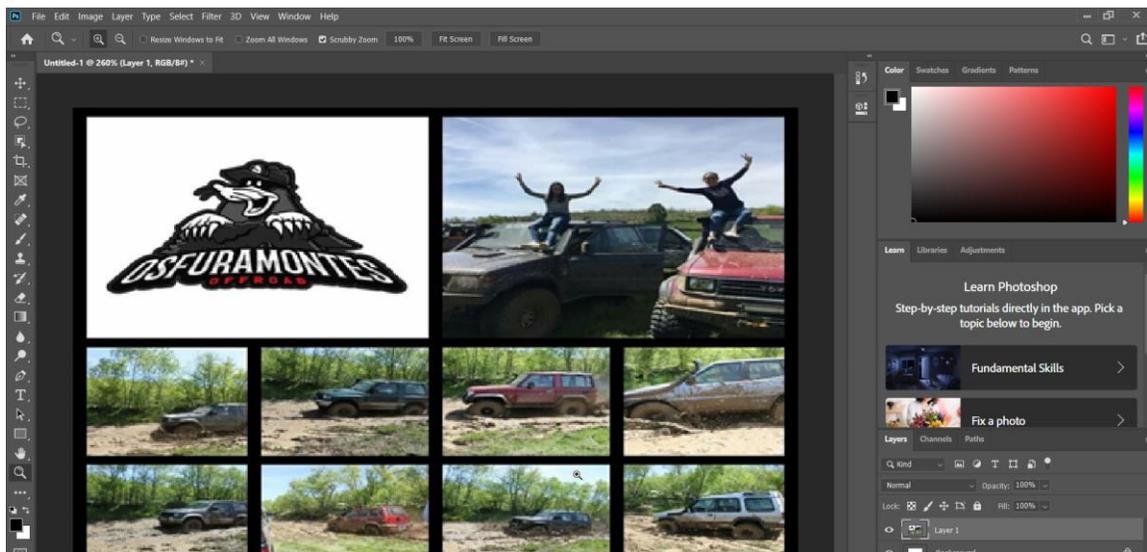


Figura 5 – Exemplo de utilização do photoshop

Adobe Animate

Adobe Animate é um programa de criação multimídia utilizado para criar conteúdo para o Adobe Flash Player, tais como aplicações web, jogos e desenhos animados e também conteúdo para dispositivos móveis.

De realçar que este software foi lançado recentemente, primeiro trimestre de 2016, surgindo como o sucessor do "Flash", apresentando maior capacidade de animar conteúdo e publicar vídeo, HTML5 e Flash.

Pessoalmente usei este software para fazer pequenas animações.

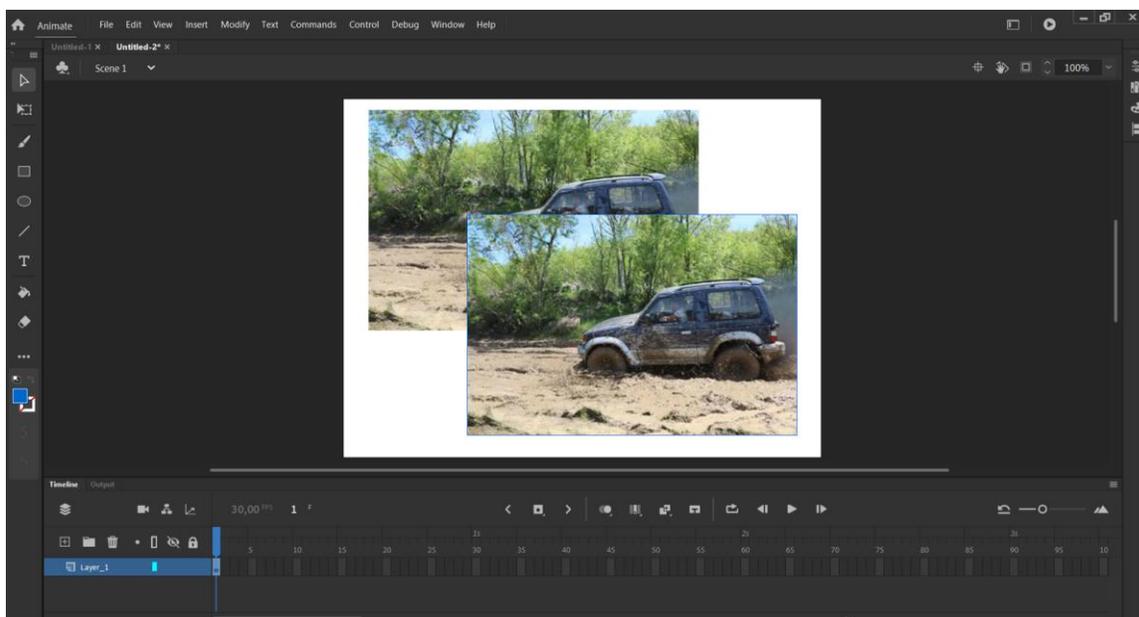


Figura 6 – Exemplo de utilização do Animate

Adobe Illustrator

O Adobe Illustrator é um editor de imagens vetoriais desenvolvido e comercializado pela Adobe Systems. Foi criado inicialmente para o Apple Macintosh em 1985 e foi comercializado para todo o público em 1995 como complemento comercial de software da Adobe e da tecnologia PostScript desenvolvida pela empresa.

Em resumo, é um software que trabalha com imagens vetoriais, ou seja, imagens formadas por cálculos matemáticos em vez de pixels.

Com este software pude criar ilustrações, gráficos, logos e muito mais para ser utilizado em qualquer tamanho.

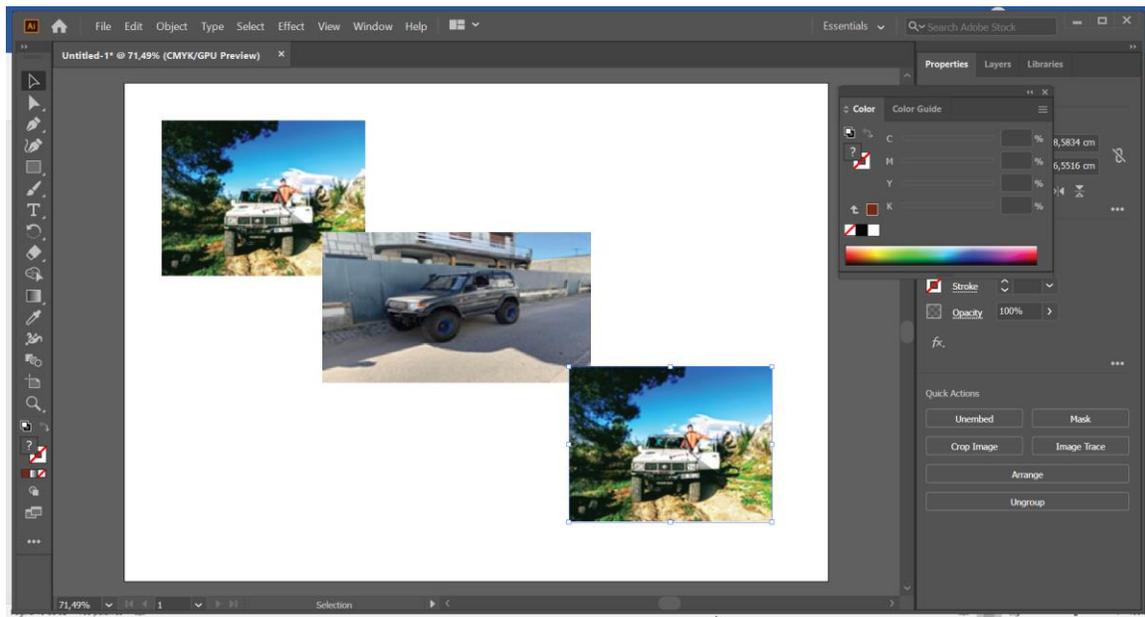


Figura 7 – Exemplo de utilização do Illustrator

Adobe Premiere

O Adobe Premiere Pro foi considerado o melhor editor de vídeo que possibilita a integração de conteúdo multimédia de diversos tipos, tais como texto, imagens, sons e vídeos.

Este software possui ainda um dos melhores recursos de efeitos além da compatibilidade com os outros programas da marca Adobe Systems.

Neste projeto foi a ferramenta eleita para a realização de um vídeo promocional que se encontra disponível no Youtube e no site.

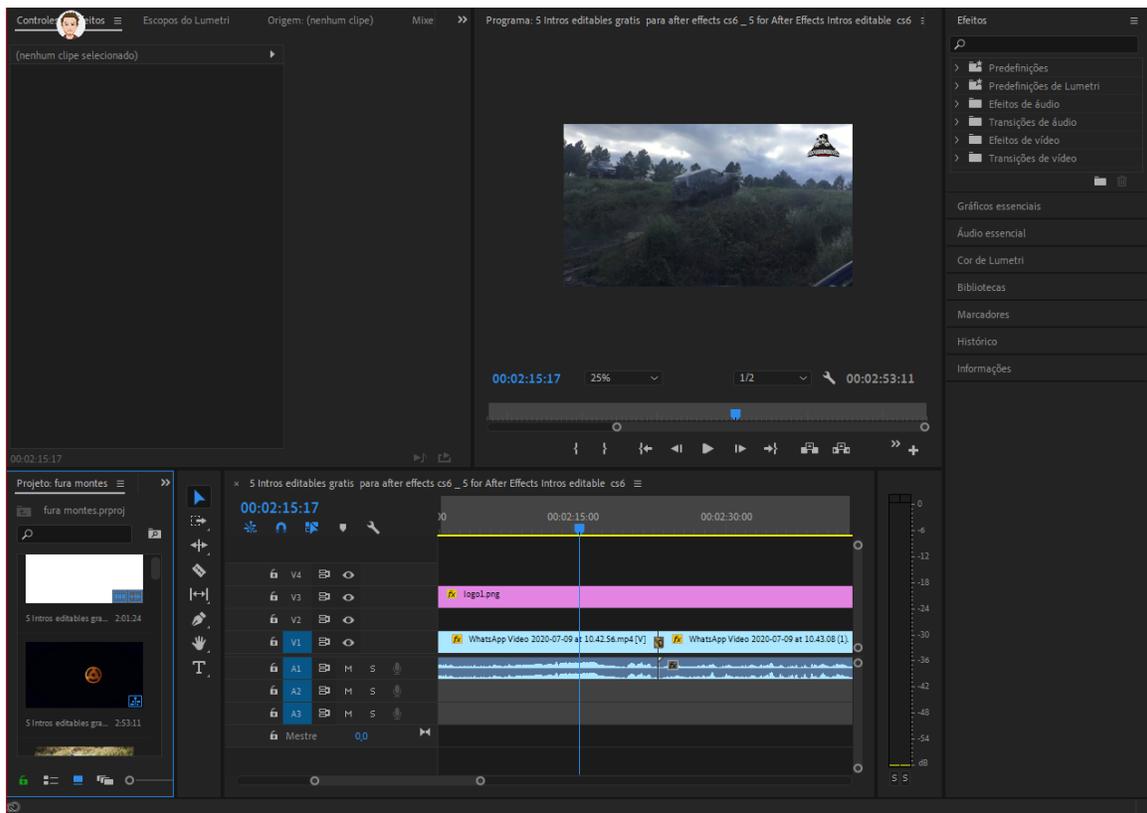


Figura 8 – Exemplo de utilização do Premiere

Adobe Dreamweaver

O Adobe Dreamweaver, antigo Macromedia Dreamweaver é um software de desenvolvimento voltado para a criação de páginas web.

É um software de ambiente de desenvolvimento integrado (IDE), o que significa que oferece ferramentas e suportes alinhados com os objetivos dos programadores.

Este software permite criar um site e um design visualmente, o que dá autonomia para movimentar os elementos no painel de controle do designer, além de se poder usar como qualquer outro editor tradicional.

A Adobe já destacou o Dreamweaver de outros editores deste género uma vez que este software tem acesso a benefícios que somente a Adobe pode oferecer.

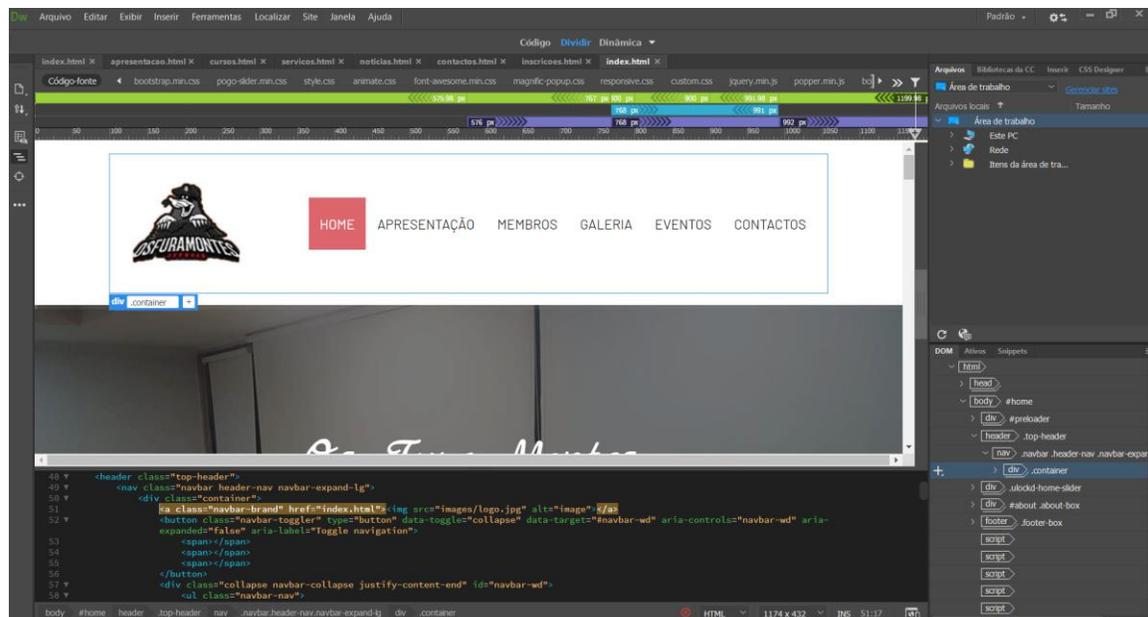


Figura 9 – Exemplo de utilização do Dreamweaver

Produtos Finais

Site

A internet possibilita a presença no mundo inteiro e faz com que pessoas de diversas localidades tenham acesso à informação. Foi esta a premissa que me levou a construir este site para o grupo “Os furamontes”.

O site será o cartão de visitas online do grupo e um dos primeiros canais de divulgação do mesmo. Por isso, é importante que ele seja bonito e funcional.

Assim, o grupo terá a sua presença no meio digital que, na minha opinião, será fundamental para a sua expansão.

De realçar que a Internet é o meio de comunicação mais utilizado do mundo. Estar presente nela com uma página exclusiva para o grupo já significa uma enorme visibilidade e aumento das possibilidades de sucesso e reconhecimento na sociedade.

Outra vantagem desta ferramenta é que, com ela, é possível manter um relacionamento próximo com potenciais elementos, mostrando as nossas atividades e levar a que as pessoas confiem neste grupo.

Tenho consciência que este foi um pequeno passo que só terá frutos se se mantiver atualizado ao longo do tempo.

A grande dificuldade ocorreu na recolha de informação, uma vez que o grupo é recente e não existia o hábito/necessidade de se fazer um registo fotográfico.

No entanto, todo o grupo considera que o trabalho desenvolvido espelha a dinâmica e espírito do grupo.

O Site é composto por 6 menus



Figura 10 – Menu do site

Na página **Home** está disponível uma galeria em forma de animação. Desta animação fazem parte 3 fotografias: a primeira foi retirada num jantar convívio onde estão a maioria dos elementos; as outras duas, são alguns dos veículos que têm representado o grupo nos passeios de Todo o Terreno.



Figura 11 – Página Home

A segunda página, é a página **Apresentação**, onde está disponível um vídeo publicitário do grupo.

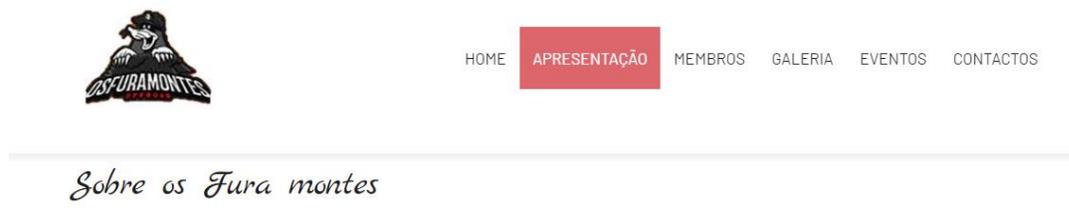


Figura 12 – Página Apresentação

De seguida o site consta com uma página onde estão expostos todos os **Membros**, juntamente com os seus veículos.

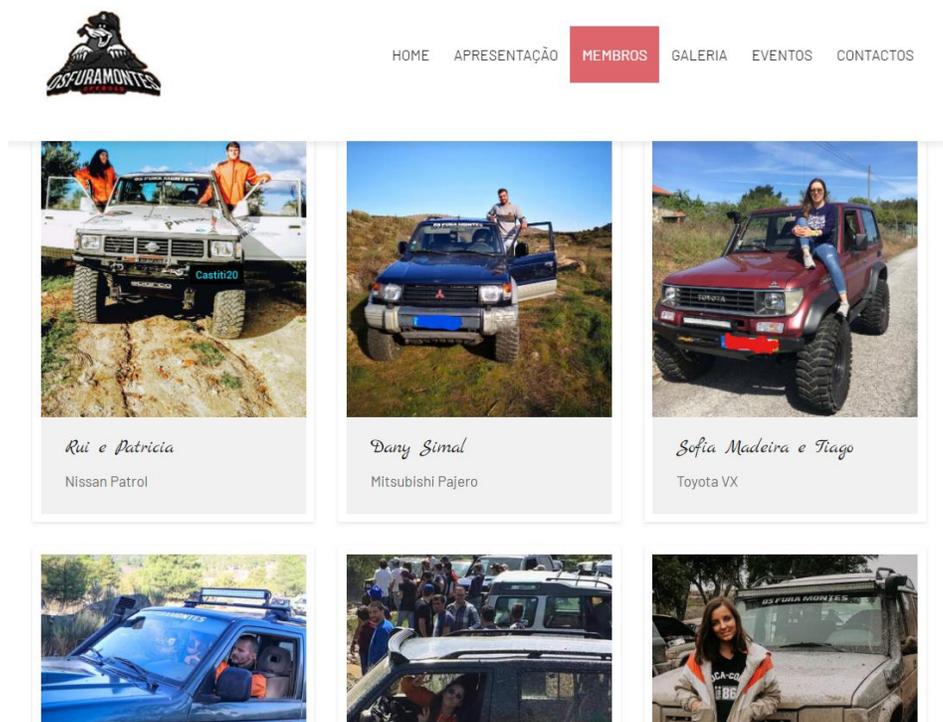


Figura 13 – Página Membros

Na página **Galeria** estão algumas fotos do grupo e seus elementos/veículos.

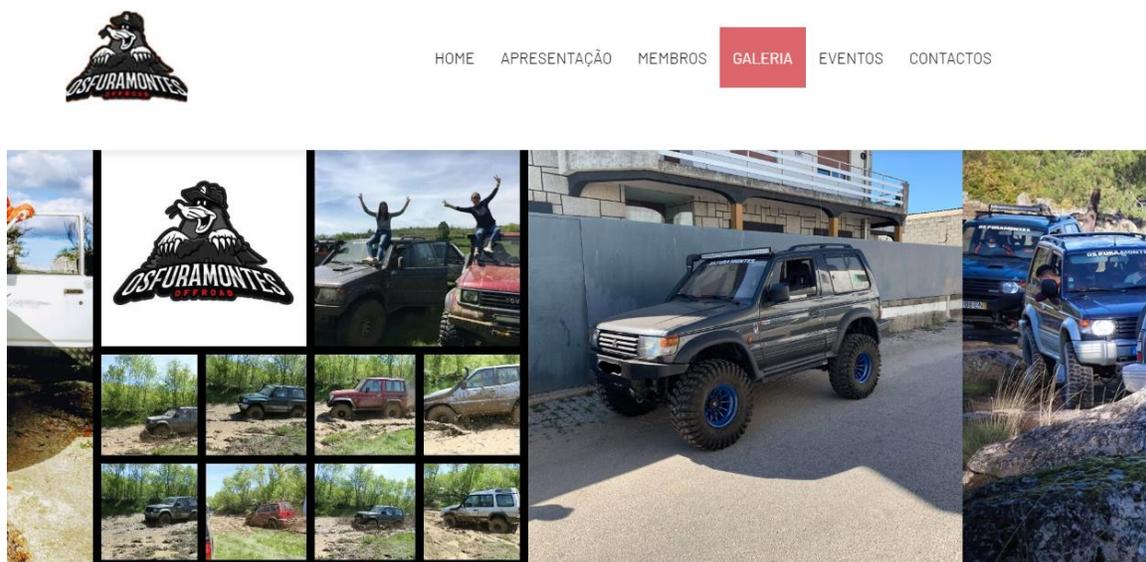


Figura 14 – Página Galeria

A página seguinte **Eventos** será destinada ao registo de uma compilação de fotos dos passeios onde o grupo já participou.

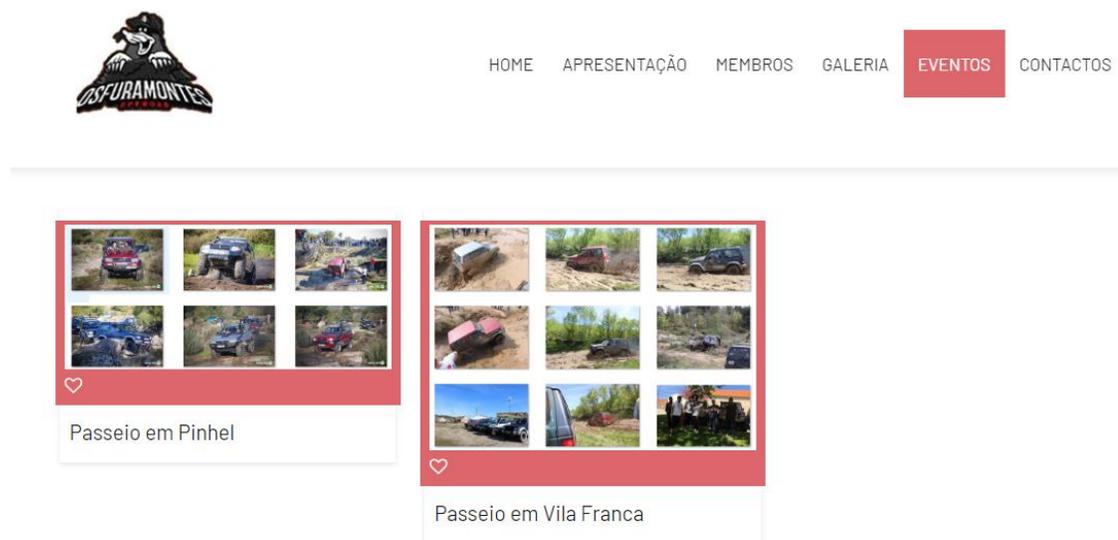


Figura 15 – Página Eventos

Por fim a página de **Contactos** onde estão disponíveis os contactos de alguns elementos do grupo.

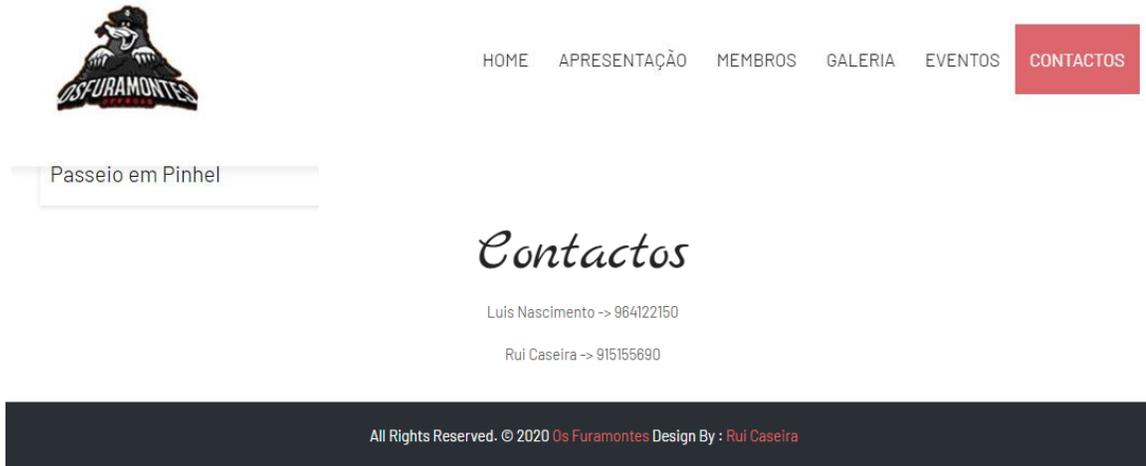


Figura 16 – Página Contactos

Vídeo de divulgação

Como já foi mencionado, através do Adobe Premiere foi elaborado um vídeo promocional que está disponível na página e em <https://www.youtube.com/watch?v=WA6zj8BuE5g>

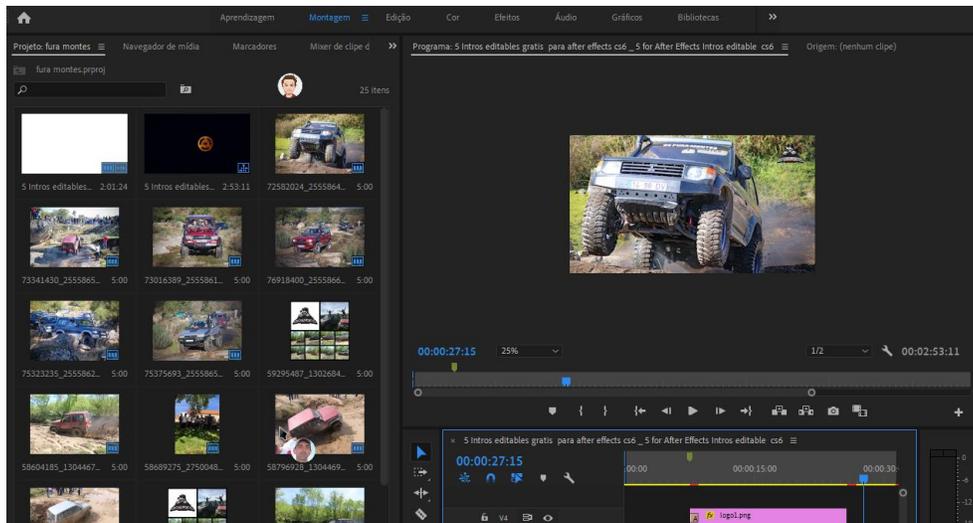


Figura 17 – Elaboração de vídeo promocional

Conclusões

Na elaboração deste projeto foram surgindo algumas dificuldades, que com alguns esforços e ajuda dos meus professores, consegui superar.

Em geral posso concluir que os objetivos propostos foram superados, onde tentei dar sempre o meu melhor para que as coisas corressem da melhor forma.

Após o término da Prova de Aptidão Profissional que destaco todo o seu desenvolvimento foi bastante enriquecedor quer a nível pessoal, quer a nível académico, visto que fui aplicando os conhecimentos adquiridos ao longo dos três anos de aprendizagem além de envolver algo que adoro fazer nos meus tempos livres com os meus amigos.

Em termos futuros espero atualizar o site com mais e melhor informação e atingir um maior público-alvo com rapidez e eficácia.

Apesar de este projeto estar terminado, existe sempre a oportunidade de lhe dar continuidade no futuro, através da atualização do site. A atualização do site vai ser um desafio que espero conseguir alcançar a médio e longo prazo.

WebGrafia

Páginas Web

<https://www.one.com/pt/alojamento/o-que-e-alojamento-web>

<https://blog.webtuga.pt/o-que-e-alojamento-web/>

<https://www.dns.pt/pt/dominio/o-que-e-um-dominio/>

<https://www.impacta.com.br/blog/2017/09/25/linguagens-programacao-web-conhecer/>

Software

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

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

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

<https://www.youtube.com/channel/UCFhcvHHNGL9rD9IN3BVm4sQ>

<https://www.designerd.com.br/adobe-mini-tutoriais-video-photoshop-e-illustrator/>

<https://helpx.adobe.com/pt/dreamweaver/tutorials.html>