



Agrupamento de Escolas de Pinhel

Curso Profissional Técnico de Multimédia

2018/2021

Portfólio Digital de Moda

Prova De Aptidão Profissional

Aluno: Bernardo Jorge
Ferreira Moreira

Número: a6642



Cofinanciado por:



UNIÃO EUROPEIA
Fundo Social Europeu



GOVERNO DE
PORTUGAL

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA



Agrupamento de Escolas de Pinhel

Prova De Aptidão Profissional

Portfólio Digital de Moda

Aluno: Bernardo Jorge Ferreira Moreira

Número: a6642

Curso: Técnico de Multimédia

Diretor de Turma: António Marques

Coodenadora do Curso: Ana Lourenço

Triénio: 2018-2021



Cofinanciado por:



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
E CIÊNCIA

Índice

Capítulo I - Introdução.....	1
1.1. Introdução.....	2
1.2. Escolha do Projeto.....	3
Capítulo II - Portólios Digitais.....	4
2.1. O que são portfólios digitais?.....	5
2.2. Onde são utilizados?.....	6
Capítulo III - Programas de Portfólios Digitais e logótipos.....	7
3.1. Adobe Portfolio.....	8
3.2. Behance.....	9
3.3. Carbonmade.....	10
3.4. Adobe Illustrator.....	11
3.5. Gimp.....	12
3.6. Logo maker.....	13
3.7. Looka Logo Maker.....	14
Capítulo IV - Explicação do software.....	15
4.1. Software utilizado.....	16
4.1.1. Adobe Illustrator.....	17
4.1.2. Adobe Photoshop.....	18
4.1.3. Adobe Lightroom Classic.....	19
4.1.4. Adobe Portfolio.....	20
Capítulo V - Implementação prática.....	21
5.1. Captura de Imagens.....	22
5.2. Criação do Logotipo.....	23
5.3. Registo Fotográfico do Portfolio.....	24
Capítulo VI - Conclusões.....	25
6.1. Análise Crítica.....	26
6.2. Conclusão.....	27
Webgrafia.....	28

Índice de Figuras

Figura 1 - Logotipo do Adobe Portfolio.....	8
Figura 2 - Logotipo do Behance.....	9
Figura 3 - Logotipo do Carbonmade.....	10
Figura 4 - Adobe Illustrator.....	11
Figura 5 - Logotipo do Gimp.....	12
Figura 6 - Logotipo do Logo Maker.....	13
Figura 7 - Logotipo do Looka Logo Maker.....	14
Figura 8 - Ambiente de trabalho do Adobe Illustrator.....	17
Figura 9 - Adobe Photoshop.....	18
Figura 10 - Adobe Lightroom Classic.....	19
Figura 11 - Ambiente de Trabalho Adobe Portfolio.....	20
Figura 12 - 1º Fase do logotipo.....	23
Figura 13 - 2º Fase do logotipo.....	23
Figura 14 - 3º Fase do logotipo.....	23
Figura 15 - 5º Fase do logotipo.....	23
Figura 16 - 6º Fase do logotipo.....	23
Figura 17 - 4º Fase do logotipo.....	23
Figura 18 - Logotipo Final.....	24
Figura 19 - Exemplo de fotografia depois de editada.....	24
Figura 20 - Exemplo de fotografia antes de editada.....	24

Capítulo I - Introdução

1.1. Introdução

Este relatório surge no âmbito da realização da Prova de Aptidão Profissional (PAP), do Curso Profissional de Técnico de Multimédia.

A PAP consiste num projeto prático, consubstanciado num produto, numa intervenção, ou numa atuação, consoante o curso, no qual o aluno no fim do curso profissional apresenta e defende perante um júri, bem como um relatório final de realização e apreciação crítica para obter o diploma de qualificação profissional.

A realização da PAP visa fornecer a experiência de criação e definição de um projeto de carácter profissional adequando aos desempenhos funcionais do técnico de nível IV e a mobilização e a aplicação das aprendizagens produzidas nas diversas áreas de formação ao longo dos anos de curso. A PAP também prepara competências fundamentais para a resolução de problemas profissionais, nomeadamente a reflexão sobre as consequências das decisões profissionais, espírito de iniciativa e de equipa e desenvolvimento de capacidades de comunicação.

O tema deste projeto é a criação de um Portfolio Digital e uma marca de roupa onde criei um logotipo. Este tema foi escolhido pelo formando Bernardo Moreira. A escolha deste tema tem como objetivo aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo dos 3 anos letivos do curso.

1.2. Escolha do Projeto

Devido ao gosto que adquiri pela edição, captação de fotografias e a criação de arte a partir de um software, decidi elaborar algo onde conseguisse juntar estes meus interesses, pois considero tão importante a aprendizagem como estar feliz enquanto o realizo.

Então decidi criar um logotipo para estampar em camisolas, e criar também um portfólio digital.

Capítulo II - Portólios Digitais

2.1. O que são portfólios digitais?

O portfólio é uma compilação de materiais ou trabalhos desenvolvidos por um profissional (ou empresa) que demonstra as suas habilidades, competências, qualificações e experiências. Um portfólio pode ser usado para atrair clientes, fechar negócios, candidatar a empregos e outros fins académicos.

No caso de um fotógrafo, por exemplo, o portfólio será composto por fotos que foram tiradas em vários de seus trabalhos. Quanto ao de um redator, terá uma coleção de textos que ele já escreveu. Um designer, por outro lado, poderá apresentar artes que já tenha criado.

Existem várias categorias de portfólios que podem ser usadas de acordo com diferentes objetivos profissionais.

2.2. Onde são utilizados?

Os principais tipos de portfólios são: Portfólio para Empresa, Portfólio Académico, Portfólio de Fotografia, Portfólio de Produtos e o Portfólio de Design.

Trata-se de um material que ajuda não só na divulgação, mas também na valorização do teu trabalho.

Capítulo III - Programas de Pórtfolios Digitais e logótipos

3.1. Adobe Portfolio

O serviço da Adobe fornece temas prontos que podem ser editados, e aceita tipos de publicações diferentes, como texto, vídeo e imagem. A plataforma ainda possui vínculo com o Lightroom, o que é ideal para fotógrafos que desejam expor fotos online.

Gratuito para quem já é utilizador Adobe, a plataforma pode ser acedida por qualquer pessoa, mas o site só é publicado quando ligado a uma conta da Adobe com plano ativo, ou seja, pago mensalmente.

Sites de portfólio criativos e simplesmente lindos, nada é mais importante do que ter um site atraente do portfólio. Pode rapidamente e com simplicidade construir um site para apresentar trabalhos criativos.



Figura 1 - Logotipo do Adobe Portfolio

3.2. Behance

O Behance é uma ferramenta da Adobe voltada para criação de sites gratuitos, e é muito utilizada para a confeção de portfólios online. O serviço é famoso por abrigar trabalhos de profissionais das áreas de comunicação, design, artes, publicidade e audiovisual. É possível criar pastas de trabalhos e projetos específicos para publicar imagens e textos de forma organizada.

Os sites criados na plataforma são responsivos aos vários dispositivos, e adaptam-se às telas de smartphones e tablets.



Figura 2 – Logotipo do Behance

3.3. Carbonmade

Com mais de 20 mil páginas de portefólios online, Carbonmade é sem dúvida um dos melhores serviços para armazenar os seus trabalhos. O aplicativo tem uma interface bem simples de usar e para começar a desenvolver o projeto só é preciso uma conta. Para criar o login só é preciso preencher um cadastro com alguns dados pessoais.

Carbonmade é ideal para quem trabalha com imagens, fotos e arquivos em Flash. A interface do programa é bem simples de usar e não precisa ter nenhum conhecimento em programação para criar a página.



Figura 3 – Logotipo do Carbonmade

3.4. Adobe Illustrator

O software de desenhos vetoriais padrão do setor permite criar de tudo, desde imagens incríveis para a Web e dispositivos móveis até logotipos, ícones, ilustrações de livros, embalagens de produtos e outdoors.

Transformar cores e formas em logotipos e ícones, criar tipografias, desenhar à mão livre, traçar e pintar novamente as imagens. Como o Illustrator trabalha com vetores, as suas ilustrações continuam nítidas mesmo quando as dimensionamos para tamanhos maiores.



Figura 4 - Adobe Illustrator

3.5. Gimp

GIMP (acrónimo para GNU Image Manipulation Program) é um programa de código aberto, essencialmente, para edição e criação de imagens raster e, em menor escala, para desenho vetorial. O software é repleto de recursos, de fácil uso e uma boa alternativa gratuita ao mais conhecido dos editores.

Originalmente criado para a plataforma Linux, o GIMP, que faz parte do Projeto GNU, há algum tempo ganhou versões para Mac e Windows.



Figura 5 – Logotipo do Gimp

3.6. Logo maker

Com o programa é possível criar logotipos online grátis, pode criar, alterar e registar quantos logos quiser. Quando chegar ao design final, é preciso comprar o logo e baixar todos os arquivos que precisar. Dá para testar tudo antes de comprar. Livre de qualquer risco.



Figura 6 - Logotipo do Logo Maker

3.7. Looka Logo Maker

O Looka Logo Maker é um programa de criação de logotipos, sem ser precisas habilidades. Dá para criar opções sem fim, e ajustar designs para ter exatamente o que queremos.



Figura 7 – Logotipo do Looka Logo Maker

Capítulo IV – Explicação do software

4.1. Software utilizado

Neste projeto utilizei o Adobe Illustrator 2020 porque é um dos softwares que aprendi nas aulas e é um dos melhores para criação de logotipos. É um programa com grandes capacidades e com resultados bastante bons.

Utilizei o Adobe Photoshop e o Adobe Lightroom porque são um dos melhores programas de edição de imagem, consegui obter todos os resultados que previa e com grande sucesso.

Usei também o Adobe Portfolio porque é um dos melhores no que toca à criação e gestão de portfolios digitais.

4.1.1. Adobe Illustrator

O software de desenhos vetoriais padrão do setor permite criar de tudo, desde imagens incríveis para a Web e dispositivos móveis até logotipos, ícones, ilustrações de livros, embalagens de produtos e outdoors.

Transformar cores e formas em logotipos e ícones, criar tipografias, desenhar à mão livre, traçar e pintar novamente as imagens. Como o Illustrator trabalha com vetores, as suas ilustrações continuam nítidas mesmo quando as dimensionamos para tamanhos maiores.

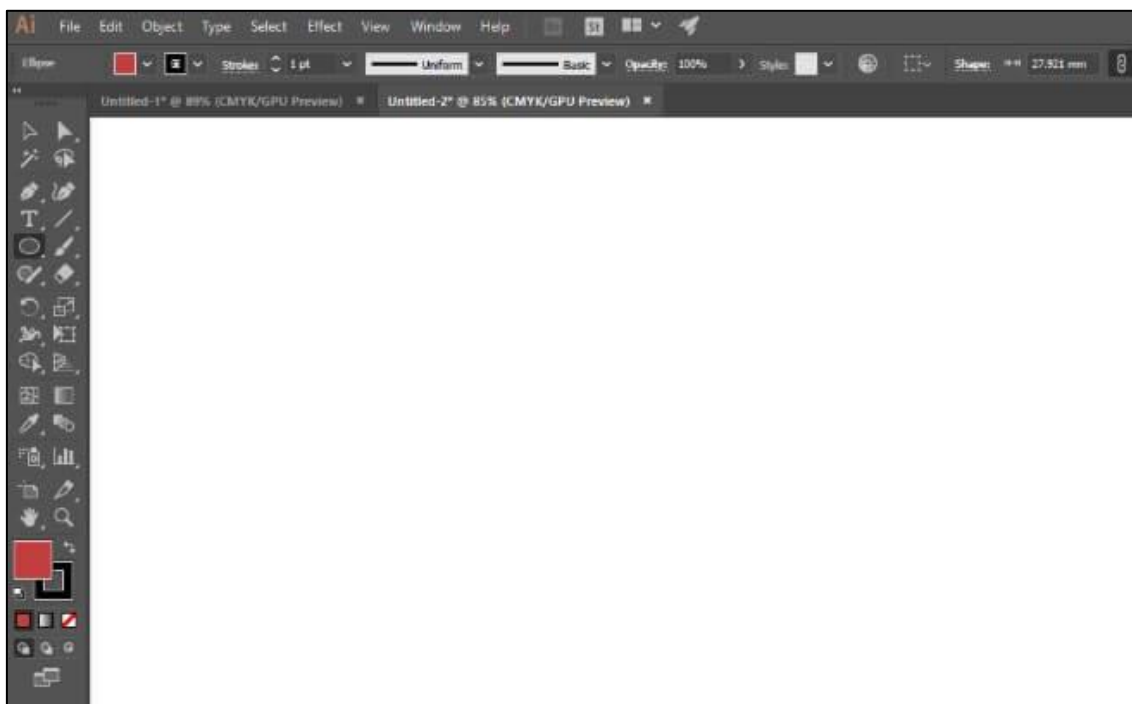


Figura 8 – Ambiente de trabalho do Adobe Illustrator

4.1.2. Adobe Photoshop

O Adobe Photoshop é um software caracterizado como editor de imagens bidimensionais do tipo raster (possuindo ainda algumas capacidades de edição típicas dos editores vetoriais) desenvolvido pela Adobe Systems. É considerado o líder no mercado dos editores de imagem profissionais, assim como o programa de facto para edição profissional de imagens digitais e trabalhos de pré-impressão.

Apesar de ter sido concebido para edição de imagens para impressão em papel, o Photoshop está a ser cada vez mais usado também para produzir imagens destinadas à *World Wide Web*.

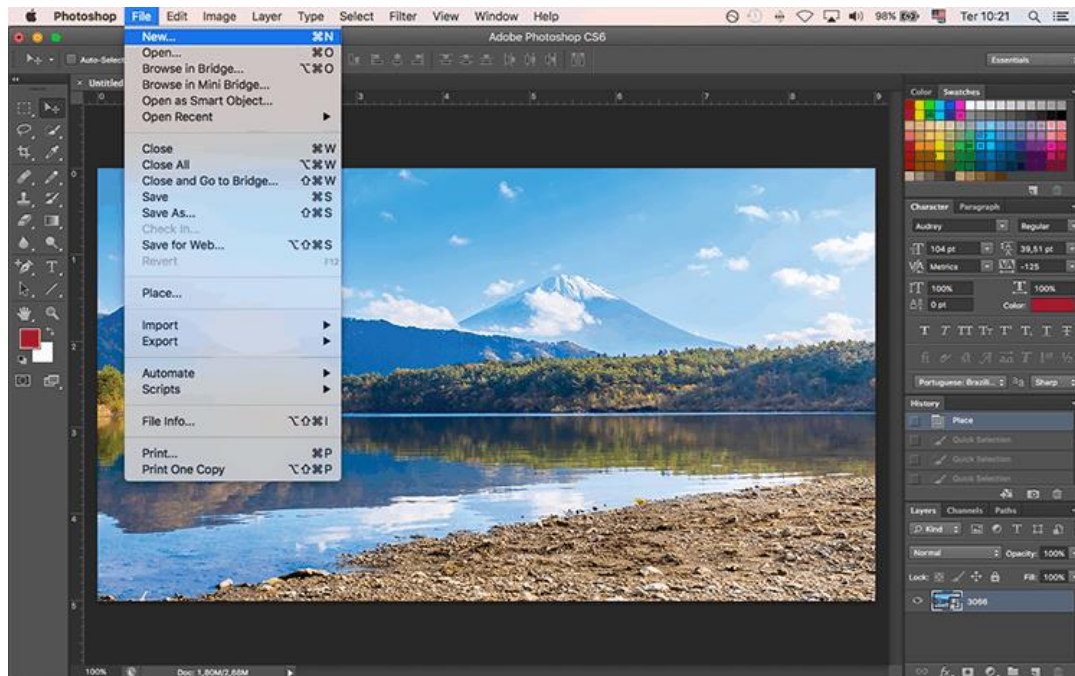


Figura 9 - Adobe Photoshop

4.1.3. Adobe Lightroom Classic

O Adobe Photoshop Lightroom, conhecido apenas por Lightroom é um software que funciona basicamente como processador de fotos e organizador de imagens. De uma maneira diferente que seu irmão maior e mais velho, o Photoshop, o Adobe Lightroom permite visualizar imagens organizando e retocando um grande número de fotografias digitais ao mesmo tempo sem comprometer o arquivo original (o que é chamado de edição não destrutiva).

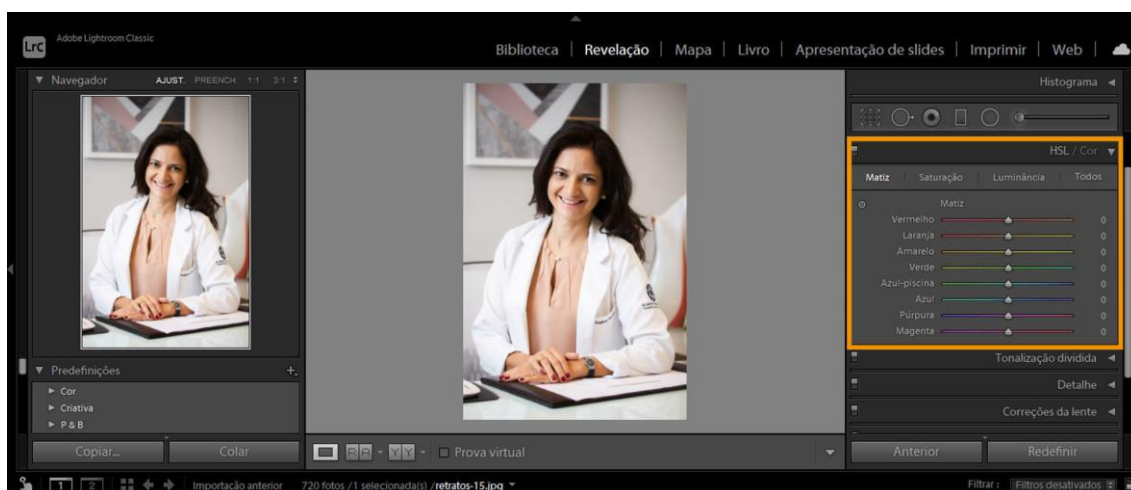


Figura 10 – Adobe Lightroom Classic

4.1.4. Adobe Portfolio

O **Adobe Portfolio** é um software criado pela Adobe Systems para Mac OS X e Microsoft Windows, designado a edição rápida e ao armazenamento de fotos digitais. Ele permite que o utilizador importe uma grande quantidade de fotos automaticamente a partir de uma câmara ou cartão de memória, podendo organizá-las em pastas e fazendo diversos ajustes. Ainda permite salvar as configurações para futuros trabalhos.

Para fazer um portfólio, pode-se usar o Adobe Portfólio, uma plataforma online para utilizadores do Creative Cloud criarem sites para exibir os seus trabalhos. O serviço da Adobe fornece temas prontos que podem ser editados, e aceita tipos de publicações diferentes, como texto, vídeo e imagem. A plataforma ainda possui vínculo com o Lightroom, o que é ideal para fotógrafos que desejam expor fotos online. Gratuito para quem já é utilizador da Adobe, a plataforma pode ser acessada por qualquer pessoa, mas o site só é publicado quando ligado a uma conta da Adobe com plano ativo, ou seja, pago mensalmente.

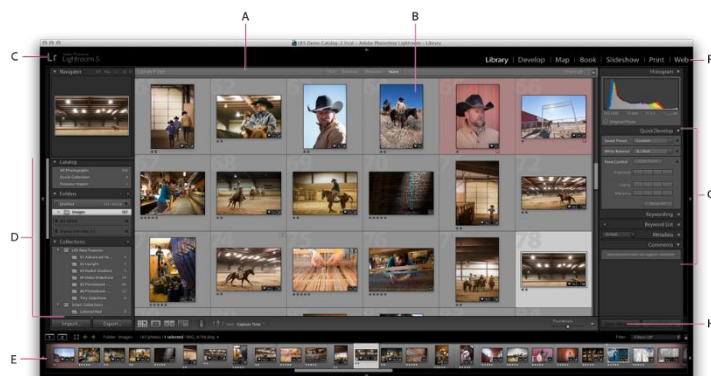


Figura 11 – Ambiente de Trabalho Adobe Portfolio

Capítulo V - Implementação prática

5.1. Captura de Imagens

Durante este projeto fiz captura e edição de fotografias.

Assim sendo, durante todo o processo, foram usados alguns equipamentos, parte desse material cedido pelo Agrupamento de Escolas de Pinhel à qual não posso deixar de agradecer, e alguns equipamentos meus.

5.2. Criação do Logotipo

Para começar escrevi um "O" com o tipo de letra "WIRED saji" e coloquei mais alguns elementos para ficar parecido com um olho, como podemos ver:



Figura 12 – 1ª Fase do logotipo



Figura 13 - 2ª Fase do logotipo



Figura 14 - 3ª Fase do logotipo

Depois criei um estilo de arame farpado:



Figura 17 - 4ª Fase do logotipo



Figura 15 - 5ª Fase do logotipo

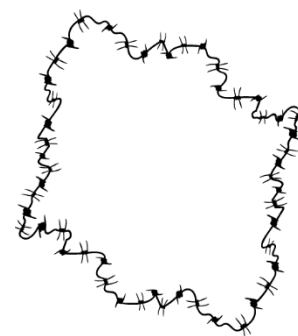


Figura 16 - 6ª Fase do logotipo

E foi só juntar:

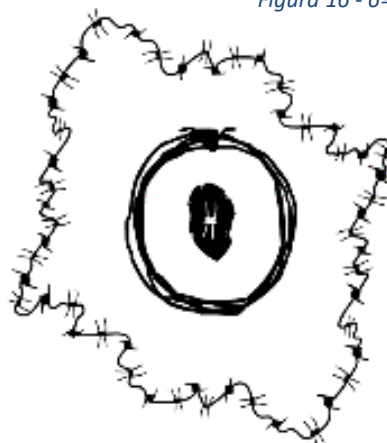


Figura 18 – Logotipo Final

5.3. Registo Fotográfico do Portfolio

No registo fotográfico do portfólio tirei várias fotos que posteriormente foram editadas, no final ficaram todas juntas num portfólio, no programa que utilizei, que é o Adobe Portfolio.

Exemplo de fotografia, antes e depois da edição:

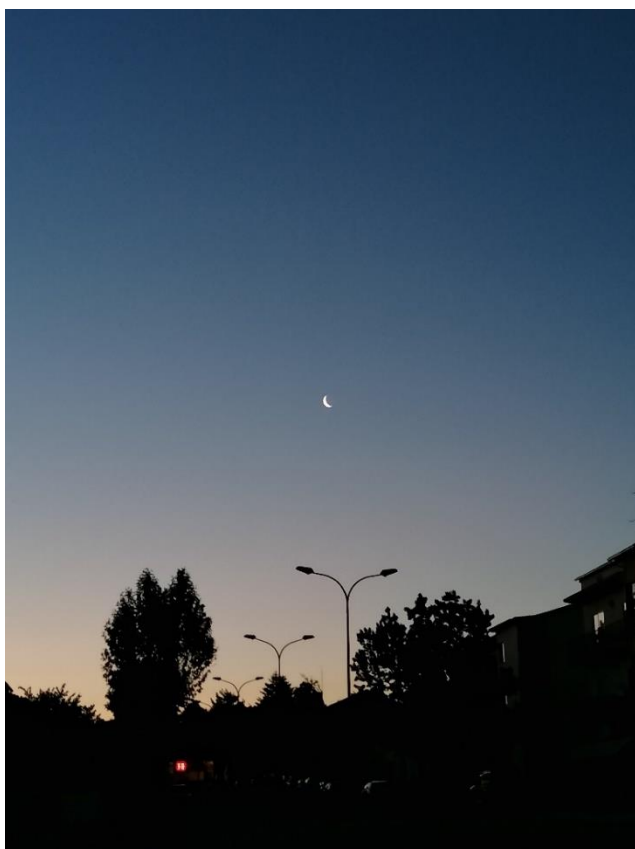


Figura 20 – Exemplo de fotografia antes de editada

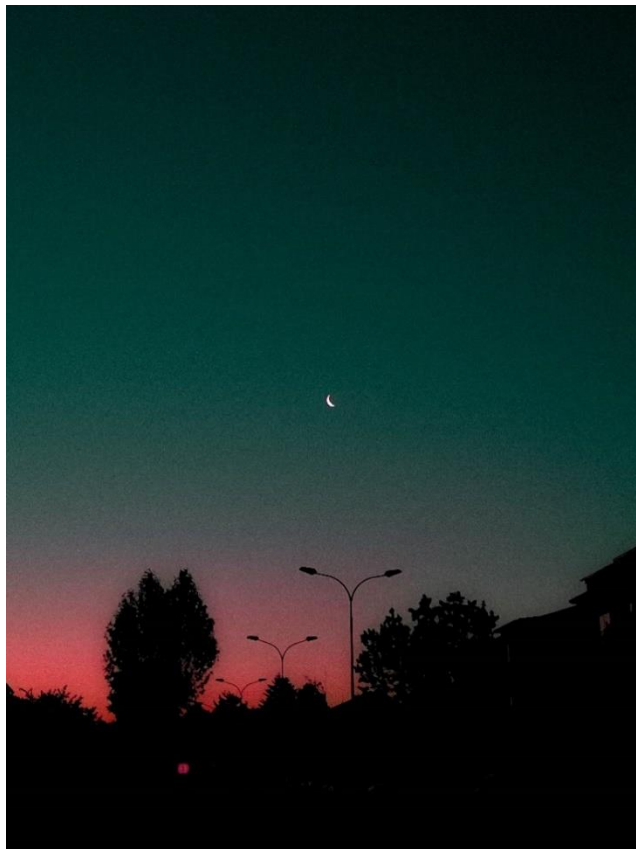


Figura 19 - Exemplo de fotografia depois de editada

Capítulo VI - Conclusões

6.1. Análise Crítica

Este projeto final de curso, chamado de Prova de Aptidão Profissional ficou um pouco aquém das minhas expectativas. Por conta da pandemia não consegui elaborar o planeado.

No final fiquei satisfeito com os resultados, pois mesmo com todos os obstáculos que foram ocorrendo ao longo deste ano letivo consegui superá-los.

Um dos meus objetivos estabelecidos inicialmente foi o aperfeiçoamento da minha capacidade de autonomia e responsabilidade, preparando-me assim para o mercado de trabalho. Sem dúvida alguma que tive uma evolução notória em relação à minha autonomia e à responsabilidade.

Gostei do desafio que me propus no início deste ano letivo, como Prova de Aptidão Profissional. Foi uma enorme oportunidade de superar as minhas dificuldades e os entraves que tinha a nível prático. Aperfeiçoei, aprendi e consolidei os conhecimentos adquiridos ao longo da componente letiva do Curso Profissional Técnico de Multimédia, pois este é também um dos objetivos inicialmente estabelecidos para este projeto final.

6.2. Conclusão

A realização deste projeto fez-me solidificar uma série de conhecimentos, foi uma experiência diferente de todo o desenvolvimento do curso.

Consegui atingir os objetivos estabelecidos inicialmente e isso é bastante positivo. Resumindo e concluindo, este projeto final de curso, foi o maior desafio que tive tanto na minha vida pessoal, académica e profissional. Permitiu-me descobrir novas formas e métodos de trabalho, o que é muito bom.

Em suma, o projeto correu bem e correspondeu ao que foi planeado.

Webgrafia

<https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/2019/06/como-usar-o-adobe-portfolio-para-organizar-e-apresentar-seus-trabalhos.ghtml>

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Behance>

<https://canaltech.com.br/carreira/7-ferramentas-para-criar-seu-portfolio-online/>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe Illustrator](https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Illustrator)

<https://pt.wikipedia.org/wiki/GIMP>

<https://www.logomaker.com/pt/como-funciona/>

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe Photoshop](https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe Lightroom](https://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Lightroom)

