

Prova de Aptidão Profissional

Curso Profissional de Multimédia

2018/2021

TV Escola Pinhel

Diogo Filipe

Nº a5455



Prova de Aptidão Profissional

Curso Profissional de Multimédia

2018/2021

TV Escola Pinhel

Dioqo Filipe

Nº a5455

Diretor de Turma: António Marques

Coordenadora: Ana Lourenço



Agradecimentos

Começo por agradecer à minha família e amigos que estiveram sempre do meu lado durante este 3º ano e que me apoiaram em todos os aspetos.

A todos os professores que me acompanharam desde o primeiro ao último ano, que foram essenciais para que tivesse sucesso.

Realço o professor, Alberto Cruz, de Educação Física e a coordenadora dos cursos, Ana Lourenço, que foram os professores que mais me marcaram e ajudaram a "crescer" tanto como aluno, mas principalmente como pessoa.

Aos professores da parte Técnica, Paulo Brás, Ana Relvas, Ana Elias, António Marques, Natália Craveiro e Sílvia Soares, pois contribuíram muito para eu conseguir chegar ao final do curso com o melhor conhecimento.

Quero agradecer também à professora Sílvia Soares por toda a paciência e por me ter ajudado e orientado no sentido de eu conseguir concluir a Prova de Aptidão Profissional.

Aos meus Diretores de Turma, ao professor Paulo Brás que me acompanhou nos primeiros dois anos, foi mais que um professor, foi meu amigo, o meu braço direito, tal como o professor, António Marques, que foi o meu diretor de turma neste último ano difícil, e teve paciência para me aconselhar sempre da melhor forma.

A todos os funcionários, agradeço por estarem sempre disponíveis e sempre com um sorriso para me receberem, também à Dr.ª Ana Cariano por estar sempre disponível para me aconselhar e apoiar nos momentos mais complicados.

Ao Senhor Diretor José Vaz, pois sempre me aceitou e ajudou quando necessitei, seja com conselhos, discursos ou material escolar.

Um muito obrigado a todos pois fizeram parte do meu percurso.

Resumo

Este é um grande passo para a minha vida escolar, mas não seria possível sem as pessoas que me ajudaram e apoiaram todos os dias e que me acompanharam ao longo deste percurso.

O objetivo do meu projeto é incentivar os alunos a continuarem na nossa escola e no final do 9º ano optarem pelo Curso Profissional de Multimédia, pois temos todas as condições necessárias para uma boa aprendizagem e é um curso muito interessante.

Para isso venho apresentar o projeto DiabretesTV, no qual dediquei muitas horas de trabalho com muito empenho.

Criei juntamente com o meu colega, Daniel Faro, um canal no Youtube para o Agrupamento de Escolas de Pinhel, onde coloquei vídeos com entrevistas, teatro, músicas, informação útil e muito mais.

Palavras-chave

Vídeos; Premiere; Youtube; Instagram; Canal TV Escola Pinhel; Site TV Escola

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	- 7 -
Capítulo III – Programas de edição de Som e de Vídeo/Redes Sociais de Divulgação	- 8 -
3.1. Programas de Edição de Som	- 9 -
3.1.1. Wondershare Filmora	- 9 -
3.1.2. Adobe Audition	- 10 -
3.1.3. Logic Pro X.....	- 11 -
3.1.4. Audacity.....	- 12 -
3.1.5. Reaper	- 13 -
3.1.6. FI Studio.....	- 14 -
3.1.7. SoundAton.....	- 15 -
3.1.8. HyaWave	- 16 -
3.1.9. Twistedwave.....	- 17 -
3.2. Programas de Edição de Vídeo	- 19 -
3.2.1. VSDC	- 19 -
3.2.2. Filmora.....	- 21 -
3.2.3 OpenShot.....	- 23 -
3.2.4. VideoPad	- 24 -
3.2.5. Kdenlive	- 25 -
3.2.6. HitFilm Express	- 26 -
3.2.7. Lightworks	- 27 -
3.3. Redes Sociais	- 28 -
3.3.1. Facebook	- 28 -
3.3.2. Instagram	- 29 -
3.3.3. Youtube	- 30 -
3.3.4. Snapchat.....	- 31 -

3.3.5. Twitter	- 32 -
3.3.6. Pinterest	- 33 -
Capítulo IV – Explicação do Software	- 34 -
4.1. Software utilizado e justificação da escolha	- 35 -
4.1.1. Adobe Premiere	- 36 -
4.1.2. Adobe Photoshop.....	- 37 -
Capítulo V – Implementação prática	- 38 -
5.1. Captura de Imagens/Vídeos	- 39 -
5.2. Edição de Imagens/Vídeos	- 41 -
5.3. Publicação/Divulgação	- 48 -
Capítulo VI – Conclusões	- 50 -
6.1. Análise Crítica	- 51 -
6.2. Conclusão	- 52 -
Webgrafia	- 53 -

Índice de Figuras

Figura 1-Entrada da Escola	- 5 -
Figura 2- Auditório	- 6 -
Figura 3- Castelos de Pinhel	- 7 -
Figura 4- Logotipo do Wondershare Filmora	- 9 -
Figura 5- Ambiente de trabalho do Wondershare Filmora.....	- 9 -
Figura 6- Logotipo Adobe Audition	- 10 -
Figura 7- Ambiente de trabalho do Adobe Audition.....	- 10 -
Figura 8- Logic Pro X.....	- 11 -
Figura 9- Ambiente de trabalho do Logic Pro X	- 11 -
Figura 10- Logotipo do Audacity	- 12 -
Figura 11- Ambiente de trabalho do Audacity.....	- 12 -
Figura 12- Logotipo do Reaper.....	- 13 -
Figura 13- Ambiente de trabalho do Reaper.....	- 13 -
Figura 14- Logotipo do FL Studio.....	- 14 -
Figura 15- Ambiente de trabalho do FL Studio	- 14 -
Figura 16- Logotipo do Soundation.....	- 15 -
Figura 17- Ambiente de trabalho do Soundation.....	- 15 -
Figura 18- Logotipo de HyaWave	- 16 -
Figura 19- Ambiente de trabalho do HyaWave.....	- 16 -
Figura 20- Twistedwave	- 17 -
Figura 21- Twistedwave Ambiente de trabalho	- 17 -
Figura 22- Logotipo do VSDC.....	- 19 -
Figura 23- Ambiente de trabalho do VSDC	- 20 -
Figura 24- Logotipo do Filmora	- 21 -
Figura 25- Ambiente de trabalho Filmora	- 21 -
Figura 26- Avidemux.....	- 22 -
Figura 27- Ambiente de trabalho Avidemux	- 22 -
Figura 28- Logotipo de OpenShot	- 23 -
Figura 29- Ambiente de trabalho Openshot	- 23 -
Figura 30- Logotipo do VideoPad	- 24 -
Figura 31- Ambiente de trabalho VideoPad.....	- 24 -
Figura 32- Logotipo Kdenlive.....	- 25 -

Figura 33- Ambiente de trabalho Kendlive	- 25 -
Figura 34- Logotipo do HitFilm.....	- 26 -
Figura 35- Ambiente de trabalho HitFilm.....	- 26 -
Figura 36- Logotipo Lightworks.....	- 27 -
Figura 37- Ambiente de trabalho Lightworks.....	- 27 -
Figura 38- Máquina de Filmar	- 39 -
Figura 39- Tripé	- 40 -
Figura 40- Gravações.....	- 40 -
Figura 41- A editar no Premiere	- 40 -
Figura 42- 1º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 43- 2º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 44- 3º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 45- 4º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 46- 5º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 47- 6º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 48- 7º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 49- 8º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 50- 9º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 51- 10º Vídeo realizado	- 40 -
Figura 52- Divulgação das PAP's no canal TV Escola Pinhel	- 40 -
Figura 53- O Canal TV Escola Pinhel	- 40 -
Figura 54- Divulgação no Instagram.....	- 40 -
Figura 55- Divulgação no Site TV Escola.....	- 40 -
Figura 56- Divulgação no Canal TV Escola Pinhel.....	- 40 -

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, realizada no terceiro ano de formação no Agrupamento de Escolas de Pinhel.

Este projeto tem como objetivo criar um canal no Youtube onde irei colocar vários vídeos editados por mim e pelo meu colega Daniel Faro. Posteriormente os vídeos serão divulgados nas redes sociais.

O canal irá contemplar uma proposta de um canal promocional para o ano letivo de 2020/2021, bem como outros produtos a serem distribuídos no final do ano letivo com o objetivo de divulgar a nossa Escola.

Este projeto é bastante importante para desenvolver e enriquecer os conhecimentos adquiridos ao longo destes três anos de formação profissional. Pretendo colocar em prática a realização de todos os produtos, aprender a organizar projetos e saber arranjar soluções para qualquer imprevisto, demonstrando as minhas competências técnicas e aumentando assim a minha autonomia.

1.2. Escolha do Projeto

Devido ao gosto que adquiri pela edição de vídeos, fotos, fotografia, gravações e ao facto de eu ser uma pessoa comunicativa, decidi elaborar algo onde conseguisse juntar estes meus interesses e divertir-me enquanto realizava este projeto, pois considero tão importante a aprendizagem como estar feliz enquanto o realizo.

Então decidi criar um Canal Televisivo para a nossa Escola onde abordei vários temas educativos e culturais da nossa Cidade de Pinhel e do Agrupamento de Escolas de Pinhel no sentido de incentivar outros alunos de outras escolas a virem estudar para o nosso Agrupamento, pois as condições e o apoio fornecido tanto dentro como fora do horário escolar foram as melhores.

Gostaria que este projeto tivesse continuidade nos próximos anos, pois é o primeiro canal televisivo da nossa Escola e é algo que considero ser muito interessante e prático de se trabalhar, basta ter força de vontade e abdicar um pouco do seu tempo fora do horário escolar para pesquisar e aperfeiçoar o conhecimento.

Capítulo II – Enquadramento Teórico

2.1. O Agrupamento de Escolas de Pinhel

O Agrupamento de Escolas de Pinhel situa-se na cidade de Pinhel, distrito da Guarda.

Fornece a todos os alunos as melhores condições para se prepararem para a vida, quando o seu percurso na escola terminar. É uma escola com funcionários, professores e direção sempre muito atenciosos e dispostos a ajudar sempre que necessitamos.

Não tenho dúvidas algumas que este Agrupamento é o melhor do distrito, com as obras de requalificação dos pavilhões, das salas e cantina. Tem ainda um auditório deslumbrante e muito cómodo para a realização de reuniões e eventos importantes.

Todos os anos são realizadas muitas atividades, à exceção deste ano, por motivos da pandemia.



Figura 1-Entrada da Escola



Figura 2- Auditório

2.2. A Cidade de Pinhel

Pinhel é uma cidade portuguesa pertencente ao distrito da Guarda, na província da Beira Alta, região do Centro (Região das Beiras) e sub-região das Beiras e Serra da Estrela, com aproximadamente 3 500 habitantes, também conhecida por Cidade Falcão.

É sede do município de Pinhel com de área e 9 627 habitantes (2011), subdividido em 18 freguesias. O município é limitado a norte pelo município de Vila Nova de Foz Côa, a nordeste por Figueira de Castelo Rodrigo, a leste por Almeida, a sul pela Guarda e a Oeste por Celorico da Beira, Trancoso e Mêda.

O município de Pinhel encontra-se entre os 350 e os 600 metros de altitude e é banhado pelo rio Côa, pelo rio Massueime, para além da ribeira das Cabras e da ribeira da Pêga. Pinhel fica rodeado por paisagens vistosas: colinas, planaltos, montes e a notável Serra da Marofa. Pinhel foi outrora diocese e atualmente permanece o ponto focal de Terras de Riba Côa, dominada por planaltos, fortalezas, pelourinhos e os vastos horizontes, junto ao Vale do Côa. A cidade de Pinhel possui monumentos tipicamente beirões, de beleza estética, de gastronomia e de vinho, para além de salientar os frondosos pinheiros e bosques da Beira Interior.

Na parte setentrional (norte), situa-se o Parque Arqueológico do Vale do Côa, compartilhado com algumas municipalidades vizinhas, declarado Património Mundial da Humanidade pela UNESCO em 1998.



Figura 3- Castelos de Pinhel

Capítulo III – Programas de edição de Som e de Vídeo/Redes Sociais de Divulgação

3.1. Programas de Edição de Som

3.1.1. Wondershare Filmora



Figura 4- Logotipo do Wondershare Filmora

Este software é uma ferramenta perfeita para principiantes, que fornece uma interface amigável e garante um resultado profissional no final.

Prós:

- ▶ Software fácil de usar;
- ▶ Suporta qualquer formato de arquivo. Portanto, nenhuma conversão de arquivo é necessária;
- ▶ Importa arquivos no formato original e mistura o áudio com as ferramentas integradas;
- ▶ Disponibiliza efeitos embutidos maiores que qualquer outro software;
- ▶ Fácil de aprender;
- ▶ Opção de sincronização de áudio durante a edição;
- ▶ Suporta formatos de áudio: todos os formatos de arquivo (importação/exportação e áudio/ vídeo);
- ▶ Compatibilidade: misturador de som do Windows 7 ao Windows 10 e Mac OS;
- ▶ Preço: grátis e pago.



Figura 5- Ambiente de trabalho do Wondershare Filmora

3.1.2. Adobe Audition



Figura 6- Logotipo Adobe Audition

Este software foi projetado principalmente para utilizadores profissionais com vários recursos, como edição e mistura de várias faixas, Auto Ducking, edição de clipes.

Prós:

- ▶ Disponibilidade de uma vasta gama de recursos;
- ▶ Interface de utilizador atraente;
- ▶ Bom para sons de vídeo ou edição de narração em geral, incluindo mistura de som.

Contras:

- ▶ Um pouco complexo para principiantes;
- ▶ Não é bom o suficiente para produções musicais;
- ▶ Este software é baseado em assinatura;
- ▶ Formatos de áudio suportados: MP3, WMA, WAV, AIFF, PCM, AIFC e outros;
- ▶ Compatibilidade: Mac OS e Windows;
- ▶ Preço: grátis e pago.



Figura 7 - Ambiente de trabalho do Adobe Audition

3.1.3. Logic Pro X



Figura 8- Logic Pro X

Este software é adequado para utilizadores profissionais e principiantes. Ele combina todos os recursos básicos e avançados, incluindo Flex Time, correspondência automática de tempo de diferentes faixas, Flex Pitch, arpeggiator etc.

Prós:

- ▶ Funciona muito bem no Mac;
- ▶ Software Rich Featured e vários plugins;
- ▶ Controle de notas singulares;
- ▶ Tutorial disponível facilmente.

Contras:

- ▶ Somente Mac;
- ▶ Caro;
- ▶ Suporte a formatos de áudio: WAV, AIFF, CAF, PCM, ALAC, MP3 e mais;
- ▶ Compatibilidade: macOS;
- ▶ Preço: Pago.



Figura 9- Ambiente de trabalho do Logic Pro X

3.1.4. Audacity



Figura 10- Logotipo do Audacity

É um software livre, de código aberto e com recursos avançados, perfeitos para utilizadores profissionais e principiantes. Oferece vários efeitos, como análise, envelope, ferramentas de mudança de horário etc.

Prós:

- ▶ Gratuito;
- ▶ Plataforma cruzada;
- ▶ Fácil de usar;
- ▶ Recursos para principiantes e profissionais;
- ▶ Comunidade online disponível para ajuda;
- ▶ Formatos de áudio suportados: MP3, MP4, AIFF, PCM, WMA, AC3, AMR e mais;
- ▶ Compatibilidade: Linux, Windows e macOS;

Contras:

- ▶ Pode enfrentar falhas no Mac.



Figura 11- Ambiente de trabalho do Audacity

3.1.5. Reaper



Figura 12- Logotipo do Reaper

É um dos poucos softwares que possui muitos recursos por um preço muito acessível. Possui várias faixas, suporte multicanal, aplicação de efeito não destrutivo em tempo real, alteração de pitch e alteração de tempo.

Prós:

- ▶ Rico em recursos;
- ▶ Mais acessível do que outro software de mixagem de áudio;
- ▶ Tutoriais detalhados disponíveis online;
- ▶ Formatos de áudio compatíveis: ACID, AIFF, MP3, MPEG WMV e mais;
- ▶ Compatibilidade: Linux, Windows e macOS;

Contras:

- ▶ Interface do utilizador não muito atraente a partir do LPX ou do Audition;
- ▶ Preço: gratuito e pago;
- ▶ Não é adequado para principiantes.



Figura 13- Ambiente de trabalho do Reaper

3.1.6. FL Studio



Figura 14- Logotipo do FL Studio

É um dos softwares de primeira linha usados para mixagem de som e edição. Suporta mudança de tom, alongamento de tempo e gravação em várias faixas, 80 plug-ins, padrões VST, compensação de atraso etc.

Prós:

- ▶ Vem com recursos abundantes;
- ▶ Funciona muito bem para produções musicais;
- ▶ Suporta plug-in de terceiros.

Contras:

- ▶ Interface não muito atraente;
- ▶ Pode ser intimidante para principiantes;
- ▶ Suporte a formatos de áudio: AIFF, DS, MP3, OGG, WAV e mais;
- ▶ Compatibilidade: Windows e macOS;
- ▶ Preço: gratuito e pago.



Figura 15- Ambiente de trabalho do FL Studio

3.1.7. SoundAtion



Figura 16- Logotipo do Soundation

É um software baseado em navegador que facilita recursos como edição não destrutiva de áudio em várias faixas, mixagem dinâmica, seleção de vários efeitos e equalização em várias faixas.

Prós:

- ▶ Estação de trabalho de áudio digital gratuita (DAW);
- ▶ Funciona maravilhosamente para efeitos sonoros, podcasting e tarefas de som de uso geral;
- ▶ Suporta plug-in de terceiros;
- ▶ Compatibilidade: qualquer sistema operativo.

Contras:

- ▶ Automação não incluída numa avaliação gratuita;
- ▶ Qualidade de áudio limitada numa versão de teste;
- ▶ Suporte a formatos de áudio: MP3 e WAV;
- ▶ Preço: gratuito e pago, ambos.



Figura 17- Ambiente de trabalho do Soundation

3.1.8. HyaWave



Figura 18- Logotipo de HyaWave

Oferece funções como: corte de áudio on-line, colar e apagar áudio e suporta 18 filtros, efeitos e publicação através de URL e media social com interface de utilizador minimalista.

Prós:

- ▶ Interface de utilizador fácil e simples;
- ▶ Personalização do filtro de áudio;
- ▶ Possui um reprodutor de áudio, gravador e editores embutidos;
- ▶ Suporte a formatos de áudio: MP3, WAV e mais;
- ▶ Compatibilidade: qualquer sistema operativo;
- ▶ Preço: grátis.

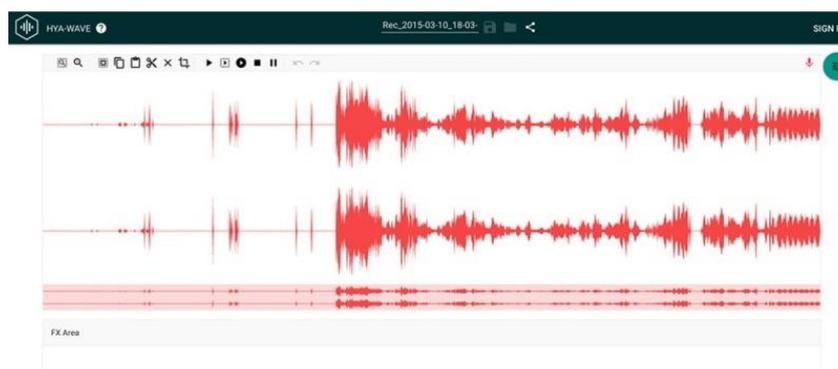


Figura 19- Ambiente de trabalho do HyaWave

3.1.9. Twistedwave



Figura 20- Twistedwave

É um software online quase igualmente compatível com muitas ferramentas de mixagem e edição de som pagas. Ele suporta gravação de áudio não compactada, efeitos VST e vários efeitos principais também.

Prós:

- ▶ Armazenamento na nuvem de áudio editado, economizando espaço em disco;
- ▶ Conversa sobre taxa de amostragem;
- ▶ Online e grátis.

Contras:

- ▶ Carregar arquivo em mono em uma versão de avaliação;
- ▶ Suporta clipe de áudio de 5 minutos em uma versão de teste;
- ▶ Suporte a formatos de áudio: MP3;
- ▶ Compatibilidade: qualquer sistema operativo;
- ▶ Preço: gratuito e pago, ambos.

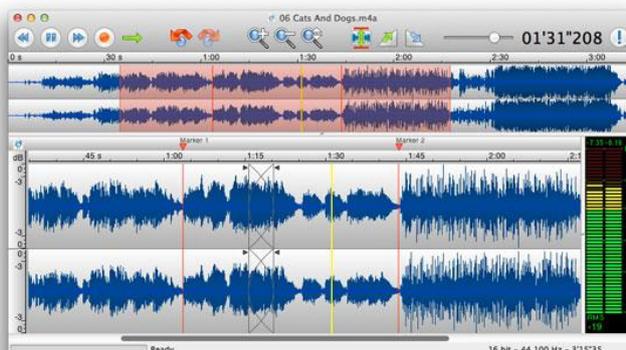


Figura 21- Twistedwave Ambiente de trabalho

3.1.10. Ferramenta de Audio Bear

Este é um software on-line baseado em navegador que pode editar os arquivos do nosso armazenamento local e não precisa enviar o áudio para o servidor deles. Possui ampla biblioteca de músicas, efeitos e opções de importação. Pode cortar, aplicar efeitos, aparar etc.

Prós:

- ▶ Sem direitos de autor;
- ▶ Importa áudio diretamente de URL ou domínios de media social;
- ▶ Rico em recursos.

Contras:

- ▶ Não é adequado para uso muito avançado;
- ▶ Formatos de áudio compatíveis: MP3, OGG, WAV, WMA, M4R e OGG;
- ▶ Compatibilidade: qualquer sistema operativo;
- ▶ **Preço:** gratuito e pago.

3.2. Programas de Edição de Vídeo

3.2.1. VSDC



Figura 22- Logotipo do VSDC

Software de vídeo gratuito permite aos utilizadores editar arquivos de vídeo e criar vídeos de todos os tipos. Suporta todos os formatos populares de vídeo/áudio e codecs, incluindo DVD, HD e vídeos GoPro. Tem perfis pré-configurados para fazer a criação de vídeos para vários multimédia e dispositivos móveis rápida e convenientemente.

O editor de vídeo oferece uma série de características versáteis para uso doméstico e empresarial: texto e sobreposição de áudio, vários tipos de gráficos e diagramas, um criador de apresentações de slides.

Sistema de edição não-linear. Isso significa que os arquivos de vídeo e imagens não têm de seguir uma sequência específica - eles podem estar em vários lugares, em qualquer ponto do tempo. Além disso, todos os objetos podem alterar as suas propriedades, forma e posição no tempo.

Aceleração de hardware, Chroma Key multicor, configurações de parâmetros ajustáveis e resolução melhorada permitem aos utilizadores criar vídeos HD de tamanho grande em poucos minutos em vez de horas.

- ▶ Formatos de entrada: AVI, QuickTime (MP4 / M4V, 3GP / 2G2, MOV, QT), HDVideo / AVCHD (MTS, M2TS, TS, MOD, TOD), WindowsMedia (WMV, ASF, DVR-MS), DVD / VOB, VCD / SVCD, etc.
- ▶ Formatos de saída: AVI, DVD, VCD / SVCD, MPEG, MP4, M4V, MOV, 3GP / 3G2, WMV, MKV, RM / RMVB, FLV, SWF, AMV, MTV.

- ▶ Vantagens: Interface intuitiva, amigável para principiantes.
- ▶ Limitações: O suporte técnico não é gratuito.



Figura 23- Ambiente de trabalho do VSDC

3.2.2. Filmora



Figura 24- Logotipo do Filmora

Wondershare Filmora, é um editor de vídeo não linear para sistemas operativos Windows e Mac.

- ▶ Possui um amplo suporte para diferentes formatos, incluindo MP4, AVI, MOV, AVCHD, MKV e muito mais.
- ▶ Permite cortar, aparar, cortar, dividir e combinar com apenas alguns cliques.
- ▶ Vários efeitos de vídeo de primeira linha, incluindo elementos de movimento, títulos animados, música sem royalties e transições.
- ▶ Faz com que as imagens pareçam um filme de Hollywood com ferramentas de ajuste de cores.
- ▶ Aperfeiçoa o som com quadros-chave de áudio, remoção de ruído de fundo e um equalizador de áudio.
- ▶ Grava vídeos emocionantes na câmara GoPro/ação com controlos precisos de velocidade, estabilização de vídeo e correção de lente olho de peixe.
- ▶ A renderização em tempo real mantém sua experiência de edição suave, mesmo se você estiver trabalhando com imagens em 4K.
- ▶ Grava vídeo em DVD, carrega no YouTube ou transfere para qualquer dispositivo portátil popular.

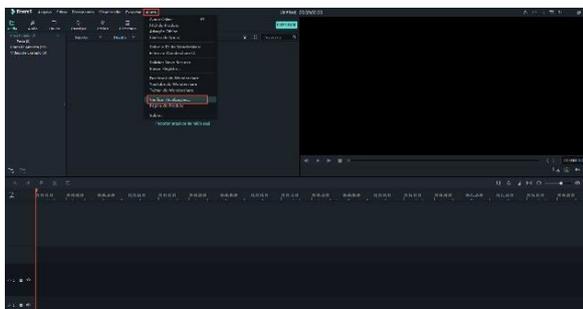


Figura 25- Ambiente de trabalho Filmora

3.2.3. Avidemux



Figura 26- Avidemux

Como a sua interface é tão clara, falta uma linha do tempo, portanto não se pode adicionar filtros e transições. Todo o design do Avidemux é que muitas funções são para uso prático, não para fins elegantes. Se as suas necessidades são fundamentais, este software gratuito de edição de vídeo é uma escolha. Para edição avançada de vídeo, não pode permitir que tenha mais controlo. O bom é que se pode usar sem problemas e aprendê-lo facilmente.

O Avidemux inclui alguns recursos abaixo:

- ▶ Formatos de entrada: AVI, MPEG, MOV, MP4, etc.
- ▶ Formatos de saída: AVI, MPEG, DIVX, XVID, MP4, etc.
- ▶ Vantagens: O Avidemux também possui uma opção de codificação sólida e sua interface é fácil de usar.
- ▶ Limitações: não há efeitos ou transições de vídeo.

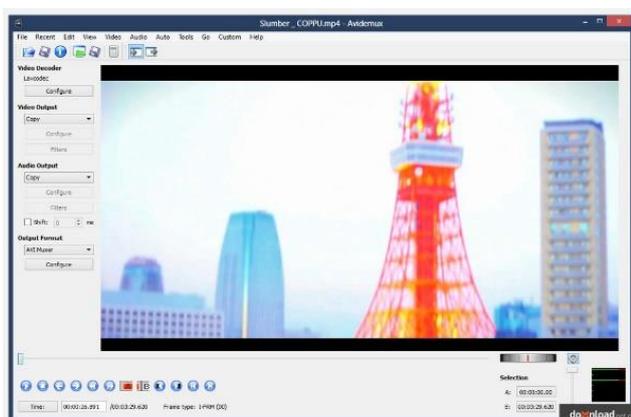


Figura 27- Ambiente de trabalho Avidemux

3.2.3 OpenShot



Figura 28- Logotipo de OpenShot

Este editor de vídeo gratuito pode oferecer faixas de vídeo ilimitadas na linha do tempo. Pode-se adicionar muitos vídeos e clipes de áudio. Ele também inclui modelos de blocos e efeitos de vídeo; portanto, se quiser dar mais detalhes ao seu vídeo, este programa de vídeo gratuito também poderá ajudá-lo.

Para edição de áudio, pode-se usar formas de onda para visualizar o áudio. Inclui mais de 70 idiomas. Este editor de vídeo gratuito é atualizado regularmente, para que se possa usar a tecnologia de edição de vídeo duradoura. No entanto, é preciso corrigir bugs ou problemas por conta própria, pois é um editor de código aberto e os efeitos de vídeo também são limitados.

- ▶ Formatos de entrada: QuickTime, AVI, WMV, MPEG, etc.
- ▶ Formatos de saída: MPEG, AVI, MP4, MOV, etc.
- ▶ Vantagens: Grátis, mas poderosa
- ▶ Limitações: é necessário instalar complementos se o sistema operativo em uso não atender aos requisitos de sistema do *software*.



Figura 29- Ambiente de trabalho Openshot

3.2.4. VideoPad



Figura 30- Logotipo do VideoPad

Esta é uma plataforma de edição de vídeo intuitiva, rica em recursos e fácil de usar. Os principiantes podem desfrutar de uma edição fácil com a sua linha do tempo do tipo arrastar e soltar, e vários recursos de transição, efeitos e ajuste de velocidade facilitam a personalização.

Quem gosta de usar transições e ter vários videoclipes, o VideoPad inclui mais de 50 efeitos de transição. Após aplicar as transições, também permite ajustar a velocidade do vídeo para criar um efeito de vídeo em câmara lenta ou em velocidade rápida. Para áudio, pode gravar narrações para tornar o vídeo mais detalhado, o que é um bônus para os amantes de jogos.

No entanto, este editor de vídeo gratuito não pode ser usado para fazer uma apresentação de slides.

Recursos deste editor de vídeo gratuito que deve conhecer:

- ▶ Formatos de entrada: AVI, WMV, MPV, DivX e muitos mais
- ▶ Formatos de saída: WMV, AVI
- ▶ Vantagens: Interface intuitiva
- ▶ Limitações: alguns recursos ficam indisponíveis ao usar a versão gratuita do *software* por um longo período de tempo.



Figura 31- Ambiente de trabalho VideoPad

3.2.5. Kdenlive



Figura 32- Logotipo Kdenlive

Como editor de vídeo gratuito começou no Linux, mas agora também pode usar-se no Windows. Ele inclui uma linha do tempo com várias faixas para usar, para que se possa importar vários clipes de vídeo e áudio para a linha do tempo. Para alguma situação especial, por exemplo, falha, o Kdenlive pode fazer *backup* do arquivo automaticamente.

No fórum e na comunidade on-line, podem fazer-se perguntas, mas às vezes não se recebem respostas, pois não há equipa de suporte.

- ▶ Formatos de entrada: QuickTime, AVI, WMV, MPEG, etc.
- ▶ Formatos de saída: MPEG, AVI, MP4, MOV, etc.
- ▶ Vantagens: permite ampliar sua capacidade com complementos gratuitos.
- ▶ Limitações: Sem suporte técnico.



Figura 33- Ambiente de trabalho Kdenlive

3.2.6. HitFilm Express



Figura 34- Logotipo do HitFilm

O HitFilm Express é uma boa alternativa ao Adobe After Effects, oferece aos utilizadores muitas opções de composição de efeitos visuais e permite usar gratuitamente ferramentas de edição de vídeo semi-profissionais. Mas os principiantes podem achar que a interface do *software* é difícil.

- ▶ Formatos de entrada: AVCHD, AVI, DV, MP4, MPEG, MOV, MMV
- ▶ Formatos de saída: AVI, MP4
- ▶ Vantagens: Um amplo espectro de transições e efeitos de vídeo.
- ▶ Limitações: recurso limitado ao exportar arquivos de vídeo, não é amigável para principiantes.



Figura 35- Ambiente de trabalho HitFilm

3.2.7. Lightworks



Figura 36- Logotipo Lightworks

Ultimamente, vem numa nova versão 14.5. Ao longo de mais de 25 anos, muitos cineastas utilizam-no como uma ferramenta profissional para editar vídeos. Pode-se usar para editar vídeos do YouTube e filmes em 4K. Por falar em 4K, pode usar-se um proxy para uma experiência suave de edição de vídeo em 4K. Quem deseja editar vídeos em 4K, este é o melhor.

- ▶ Formatos de entrada: Os mais recentes formatos de áudio e vídeo
- ▶ Formatos de saída: MP4, MXF, QuickTime, AVI, MTS, MPG, M2T
- ▶ Vantagens: Interface bem projetada com muitos recursos avançados.
- ▶ Limitações: não é fácil de usar para principiantes.



Figura 37- Ambiente de trabalho Lightworks

3.3. Redes Sociais

Redes sociais, no mundo virtual, são sites e aplicativos que operam em níveis diversos — como profissional, de relacionamento, dentre outros — mas sempre permitindo o compartilhamento de informações entre pessoas e/ou empresas.

Quando falamos em rede social, o que vem à mente em primeiro lugar são sites como Facebook, Twitter e LinkedIn ou aplicativos como Snapchat e Instagram, típicos da atualidade. Mas a ideia, no entanto, é bem mais antiga: na sociologia, por exemplo, o conceito de rede social é utilizado para analisar interações entre indivíduos, grupos, organizações ou até sociedades inteiras desde o final do século XIX.

3.3.1. Facebook

O Facebook é a maior rede social de todo o mundo, contando com 2 bilhões de utilizadores ativos em todo mundo.

Nele, é possível criar um perfil pessoal ou uma Fan Page, e interagir com outras pessoas conectadas ao site, através de trocas de mensagens instantâneas, compartilhamentos de conteúdos e as famosas “curtidas” nas publicações dos utilizadores.

Além de executar estas funções, também é possível participar de grupos, de acordo com seus interesses e necessidades, dentro da rede social.

- ▶ Atualmente, é uma das formas mais utilizadas entre aqueles que acedem à internet, para se conectarem com outras pessoas e também para realizar buscas rápidas de informações, além de funcionar como espécie de centralizador de contatos.

3.3.2. Instagram

Instagram é uma rede social online de compartilhamento de fotos e vídeos entre seus utilizadores, que permite aplicar filtros digitais e compartilhá-los em uma variedade de serviços de redes sociais, como Facebook, Twitter, Tumblr e Flickr. Originalmente, uma característica distintiva era a limitação das fotos para uma forma quadrada, semelhante ao Kodak Instamatic e de câmaras Polaroid, em contraste com a relação a proporção de tela de 16:9 tipicamente usada por câmaras de dispositivos móveis.

Contudo, desde a versão 7.5, lançada em agosto de 2015, podem ser enviadas medias em qualquer proporção. Os vídeos foram permitidos na rede em junho de 2013, com um limite de 15 segundos e uma resolução fixa de 640x640, desde julho de 2015, permite-se o envio de vídeos em 1080p, e pode-se também publicar gravações de até 60 segundos, desde janeiro de 2016.

3.3.3. Youtube

O YouTube foi fundado por Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim em fevereiro de 2005, nos Estados Unidos. Comprado pela Google em 2006, o site permite que os utilizadores compartilhem vídeos e interajam com seus autores através de comentários.

Atualmente, o YouTube conta com mais de 1 bilhão de utilizadores, o que representa quase um terço da internet. Além disso, a plataforma está presente em 88 países e disponível em 76 idiomas diferentes. Por dia, são assistidas um bilhão de horas de vídeos no site, número que atrai empresas para a realização de campanhas publicitárias.

De acordo com a companhia, a missão do YouTube é "dar a todos uma voz e revelar o mundo". Seus valores baseiam-se na liberdade de expressão, direito à informação, direito à oportunidade e liberdade para pertencer.

3.3.4. Snapchat

Snapchat é uma aplicação de mensagens com base de imagens, criado e desenvolvido por Evan Spiegel, Bobby Murphy e Reggie Brown, estudantes da Universidade Stanford. Com a aplicação, utilizadores podem tirar fotos, gravar vídeos, adicionar textos e desenhos à imagem e escolher o tempo que a imagem ficará no visor do amigo de sua lista.

Com a nova atualização é possível iniciar uma conversa com texto ou vídeo com seus amigos, mesmo sem ativar a câmara para conversar.

O tempo de cada snap é de 1 a 10 segundos, e após aberto, a imagem ou vídeo somente poderá ser vista pelo tempo escolhido pelo remetente. A imagem é apagada do dispositivo e também dos servidores.

Também é possível adicionar filtros nas fotos, salvar as fotos tiradas na app no computador e anexar arquivos ao bate-papo dentro do Snapchat.

3.3.5. Twitter

O Twitter foi fundado em março de 2006 por Jack Dorsey, Evan Williams e Biz Stone, nos Estados Unidos. Como companhia isolada desde 2007, a plataforma oferece aos utilizadores um espaço para conversação e compartilhamento de conteúdos escritos, fotografias e vídeos. Além disso, uma das principais ferramentas do Twitter, os Trending Topics, disponibiliza aos utilizadores os assuntos mais falados do mundo no momento.

Atualmente, o microblog está disponível em cerca de 35 idiomas e conta com 316 milhões de utilizadores ativos todos os meses.

O serviço pode ser acedido pelo próprio site da empresa e em dispositivos móveis como aplicativo.

A companhia conta, hoje, com 35 escritórios em todo o mundo, com diretrizes que incluem a liberdade de expressão, transparência e segurança aos utilizadores.

3.3.6. Pinterest

Pinterest é uma rede social de partilha de fotos.

Assemelha-se a um quadro de inspirações, onde os utilizadores podem partilhar e gerir imagens temáticas, como de jogos, de hobbies, de roupas, de perfumes, etc.

Cada utilizador pode partilhar suas imagens, partilhar as de outros utilizadores e colocá-las nas suas coleções ou quadros (boards), além de poder comentar e realizar outras ações disponibilizadas pelo site.

Para que os utilizadores possam interagir de uma forma mais ampla com outras comunidades, o site é filiado com o Twitter e Facebook.

Com fácil layout e rápido crescimento, tornou-se um novo meio de compartilhamento de imagens na internet.

Foi eleito um dos melhores websites de 2011 pela revista Time.

Capítulo IV – Explicação do Software

4.1. Software utilizado e justificação da escolha

Neste projeto utilizei o Adobe Premiere Pro CC porque é um dos softwares que aprendi nas aulas e porque é um dos melhores para edição de vídeo. É um software simples de utilizar com grandes capacidades e com resultados bastante bons.

Também utilizei o Adobe Photoshop porque é um dos melhores programas de edição de imagem e é muito simples de trabalhar, consegui obter todos os resultados que previa e com grande sucesso.

4.1.1. Adobe Premiere

Este é um programa de edição de vídeos profissionais do pacote Adobe.

Algumas das suas vantagens são:

- ▶ O facto de ser compatível tanto com o sistema iOS como com o Windows;
- ▶ É compatível com vários aplicativos gráficos;
- ▶ É possível escolher que tipo de Premiere queremos, isto porque existe mais do que um, como é o caso do Premiere Elements 15, este é mais acessível para principiantes, e do Premiere Pro CC, este que acaba por ser mais profissional;
- ▶ Outra das vantagens do Premiere é o facto de possuir uma grande quantidade de efeitos que podemos adicionar aos nossos vídeos.

Apesar de todas estas vantagens, o Premiere tem também desvantagens, são elas:

- ▶ O facto de ser um programa pago mensalmente;
- ▶ E o facto de, sendo um programa profissional, causar algumas dificuldades a todos aqueles que o estão a utilizar pela primeira vez e, portanto, não têm grande experiência, mas é também para isso que existe o Premiere Elements 15.

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*.

Capítulo V – Implementação prática

5.1. Captura de Imagens/Vídeos

Durante este projeto fiz captura de imagens e vídeos nomeadamente para realizar os vídeos das festas de Natal, das atividades que se realizaram na Escola, etc.

Para a captura de imagens/vídeos com sucesso, foram precisos vários equipamentos de forma a responder o melhor possível ao pretendido.

Assim sendo, durante todo o processo das filmagens, 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.

Quanto à câmara de filmar utilizei a Sony HdrCx240. Esta foi a câmara principal das gravações.



Figura 38- Máquina de Filmar

Características da máquina:

O sensor Exmor R CMOS com retro iluminação de 9.2 MP garante uma qualidade de imagem incrível. A gravação em Full HD 1920 x 1080 / 60p permite captar vídeos com

uma qualidade e detalhe impressionantes. O zoom ótico de 27x garante imagens distantes com detalhes nítidos e fantásticos. O estabilizador de imagem SteadyShot com Active Mode garante que nenhuma gravação fica tremida.

Tripé

Para suportar a câmara de filmar, mais propriamente a Sony, este foi um dos tripés utilizados. O hama star 61 153-3D. É bastante estável e permite um equilíbrio de peso que se traduz num nivelamento suave e constante.



Figura 39- Tripé



Figura 40- Gravações

5.2. Edição de Imagens/Vídeos

Após efetuar as gravações de alguma atividade realizada no Agrupamento, procedi à sua edição no Adobe Premiere Pro e o Som foi editado no Audacity. Esta é a parte mais prática do projeto.

Depois de descarregar das máquinas o material recolhido, organizei-o em pastas, de seguida procedi à escolha das melhores fotografias/gravações e coloquei tudo dentro do projeto e seguidamente na timeline do Adobe Premiere. A partir daí comecei a compor e a juntar todos os vídeos.

Em cada vídeo coloquei os títulos da atividade e a realização.

Para a edição do som, usei o programa Audacity, onde foram amplificadas algumas gravações e foram retirados ruídos que surgiram, no decorrer das gravações.

Sempre que possível nalgum vídeo coloquei uma música de fundo, escolhida sem direitos de autor, para tornar os vídeos mais apelativos.

Os vídeos realizados durante este projeto podem ser vistos no canal TV Escola Pinhel, no endereço https://www.youtube.com/channel/UCA678gKENxvLf_5O-4jZbA e no site TV Escola no endereço <https://tvescola.aepinhel.org/>.



Figura 41 – A editar no Premiere

Lista dos vídeos e atividades realizadas:

Músicas/peças de Natal 2020
<p>Alunos e Professores do Ensino Básico</p>  <p><i>Figura 42 – 1º Vídeo realizado</i></p>
<p>Alunos do 4ºAno Turma G</p>  <p><i>Figura 43- 2º Vídeo realizado</i></p>

Alunos do 3ºAno



Figura 44 – 3º Vídeo realizado

Alunos do 2ºAno



Figura 45 - 4º Vídeo realizado

Alunos do 1ºAno



Figura 46 - 5º Vídeo realizado

Alunos do Jardim de Infância de Pinhel



Figura 47 - 6º Vídeo realizado

Postais/Estrelas de Natal

Colaboração do Agrupamento na elaboração de postais de Natal para serem entregues aos idosos, nos lares e centros de dia do concelho, na época natalícia, pois provavelmente vão passar o Natal confinados e sem a família. A ideia foi cada aluno elaborar um postal com uma mensagem natalícia. Para além disso, o Município solicitou, à semelhança de anos anteriores, a colaboração na decoração natalícia do Largo Ministro Duarte Pacheco (Largo da Câmara). Este ano cada aluno fez uma estrela, usando materiais recicláveis e resistentes.



Figura 48 - 7º Vídeo realizado

Concurso de Ideias de Rótulos para Garrafas de Vinho

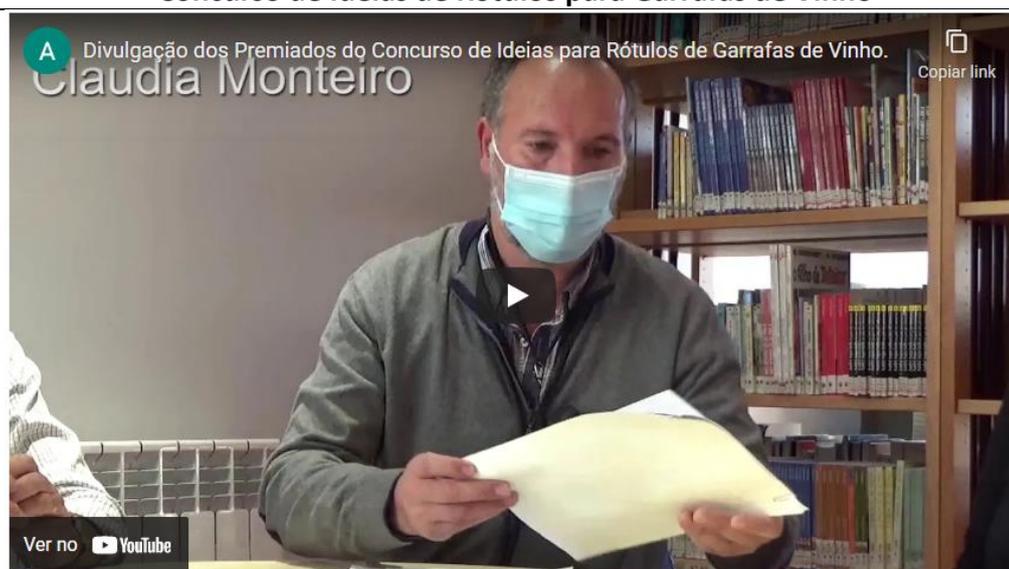


Figura 49 - 8º Vídeo realizado

Regras de segurança no regresso à Escola – Covid 19



Figura 50 - 9º Vídeo realizado

PodCast TVEscola - Pandemia e as suas dificuldades



Figura 51 - 10º Vídeo realizado

Divulgação das PAP's de Colegas



The screenshot shows the YouTube channel page for 'TV Escola Pinhel'. The channel name is 'TV Escola Pinhel' with a 'SUBSCREVER' button. The main content area is titled 'Carregamentos' and shows a row of five video thumbnails with their titles and view counts:

- Divulgação de PAP de Gabriel Alves**: 6 visualizações • há 22 horas
- Divulgação de PAP de Domingos Soares**: 5 visualizações • há 22 horas
- PodCast TVEscola - Pandemia e as suas...**: 11 visualizações • há 4 dias
- Jardim de Infância de Pinhel - Natal 2020**: 4 visualizações • há 5 dias
- Videos de Natal 2020, EB1 de Pinhel 4º ano, Turma G**: 2 visualizações • há 5 dias

Figura 52 – Divulgação das PAP's no canal TV Escola Pinhel

Canal do Youtube



The screenshot shows the YouTube channel page for 'TV Escola Pinhel' on the YouTube website. The channel name is 'TV Escola Pinhel' with a 'SUBSCREVER' button. The main content area is titled 'Carregamentos' and shows a row of five video thumbnails with their titles and view counts:

- Jardim de Infância de Pinhel - Natal 2020**: 2 visualizações • há 22 horas
- Videos de Natal 2020, EB1 de Pinhel 4º ano, Turma G**: 1 visualização • há 23 horas
- Vídeo de Natal 2020 - EB1 de Pinhel, 2º ano**: 1 visualização • há 23 horas
- Vídeo de Natal 2020 - EB1 de Pinhel, 1ºano**: 1 visualização • há 23 horas
- Concurso de Ideias de Rótulos para Garrafas de...**: 3 visualizações • há 23 horas

Figura 53 – O Canal TV Escola Pinhel

5.3. Publicação/Divulgação

Os vídeos foram divulgados no Instagram, site TV Escola e no canal TV Escola Pinhel.

Instagram

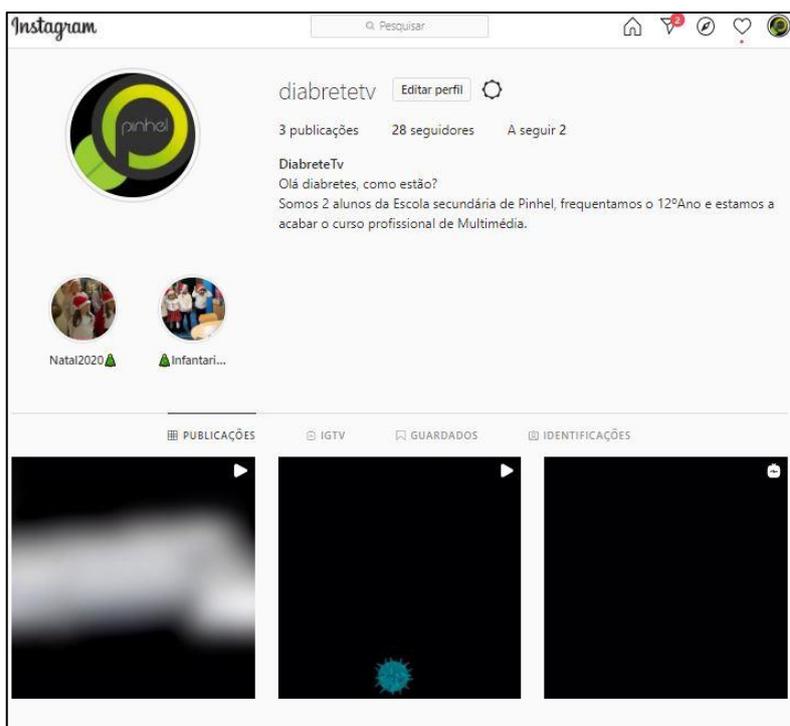


Figura 54 – Divulgação no Instagram

Site TV Escola - <https://tvescola.aepinhel.org/>

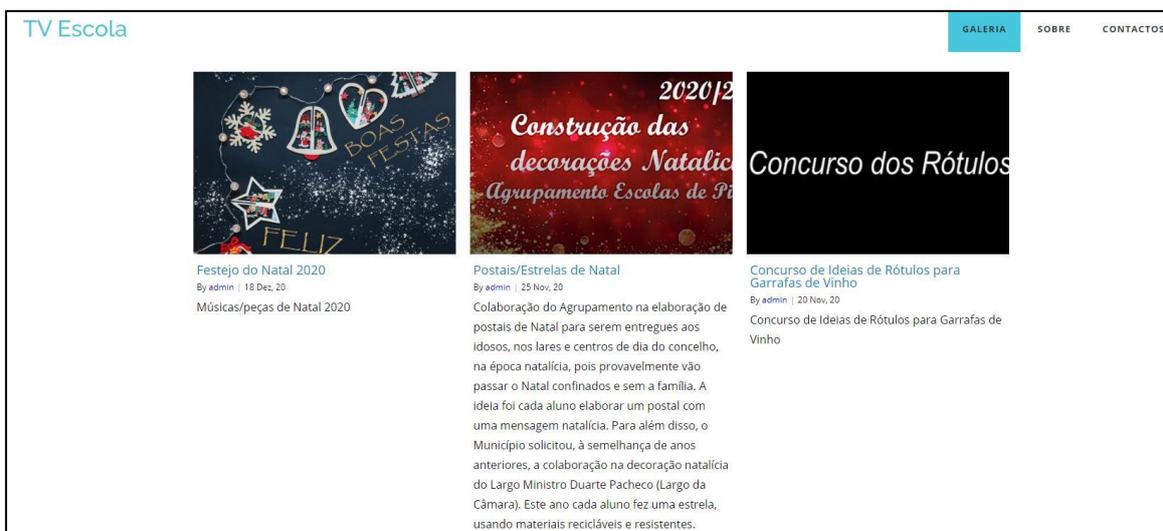


Figura 55 – Divulgação no Site TV Escola

Canal TV Escola Pinhel - https://www.youtube.com/channel/UCA678gKENxvLf_5O-4jZbA



YouTube ^{PT} tv escola pinhel

TV Escola Pinhel **SUBSCREVER**

INÍCIO VÍDEOS LISTAS DE REPRODUÇÃO CANAIS DISCUSSÃO ACERCA DE

Carregamentos ▶ REPRODUZIR TODOS

Thumbnail	Video Title	Duration	Views	Time
	Jardim de Infância de Pinhel - Natal 2020	2:15	2 visualizações	há 22 horas
	Videos de Natal 2020, EB1 de Pinhel 4º ano, Turma G	4:47	1 visualização	há 23 horas
	Video de Natal 2020 - EB1 de Pinhel, 2º ano	2:44	1 visualização	há 23 horas
	Video de Natal 2020 - EB1 Pinhel, 1ºano	2:29	1 visualização	há 23 horas
	Concurso de Ideias de Rótulos para Garrafas de...	1:49	3 visualizações	há 23 horas

Figura 55 – Divulgação no Canal

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 que seria muitos mais vídeos interessantes e educativos, mas as atividades previstas pelos grupos disciplinares não se puderam realizar.

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

Um dos meus objetivos estabelecidos inicialmente foi o aperfeiçoamento da minha capacidade de autonomia e responsabilidade, preparando-me assim para o mercado de trabalho. E como referi, anteriormente, com estes percalços todos, sem dúvida alguma que tive uma evolução notória em relação à minha autonomia, 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 e, com certeza que isso me beneficiará num emprego futuro na área. 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.

E espero que num futuro próximo, possa voltar a ter mais algum projeto deste calibre. E se correr tudo bem daqui para a frente espero ter a possibilidade de concretizar vários projetos deste género.

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

Webgrafia

https://www.salaomusical.com/pt/blog-instrumentos-musicais/134_os-melhores-programas-de-edicao-audio-profissionais-e-gratis.html, programas de edição de áudio, 14/11/2020.

<https://www.oberlo.pt/blog/editor-de-audio>, programas de edição de áudio, 14/11/2020.

<https://blog.hotmart.com/pt-br/editor-de-audio/>, programas de edição de áudio, 14/11/2020.

<https://www.youongroup.com/pt/blog/programas-edicao-de-video/>, programas de edição de vídeo, 20/11/2020.

<https://canaltech.com.br/software/os-melhores-editores-de-video/> programas de edição de vídeo, 20/11/2020.

<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/07/cinco-programas-gratis-para-editar-video-no-computador.ghtml>, programas de edição de vídeo, 10/3/2021.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Facebook>, definição do Facebook, 12/3/2021.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Instagram>, definição do Instagram, 12/3/2021.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Snapchat>, definição do Snapchat, 13/3/2021.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/YouTube>, definição do Youtube, 17/3/2021.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Twitter>, definição do Twitter, 17/3/2021.

<https://pt.wikipedia.org/wiki/Pinterest>, definição do Pinterest, 17/3/2021.

<https://resultadosdigitais.com.br/especiais/tudo-sobre-redes-sociais/>, O que são redes sociais, 17/3/2021.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop, Adobe Photoshop, 23/6/2021.