Curso de **COMUNICAÇÃO E DESIGN MULTIMÉDIA**

DESIGN GRÁFICO /MULTIMÉDIA /FOTOGRAFIA /INFORMÁTICA /ANIMAÇÃO /AUDIOVISUAL /MARKETING

SUPERVISÃO
Mónica Santos
Maria Fernanda Antunes
Pedro Vaz
João Morais

CAPA E LOGÓTIPO
Ricardo Azevedo Ferreira

PAGINAÇÃO
Mónica Santos
Maria Fernanda Antunes
Pedro Vaz

REVISÃO
João Morais
Ana Rita Teixeira
Ana Efe
Samuel Barbosa

DIREÇÃO DE CURSO
Ana Rita Teixeira

Todas as marcas expostas nesta publicação, bem como os seus elementos gráficos, servem exclusivamente propósitos académicos. Não existe nenhum intuito comercial ou difamatório das mesmas.

esec
Politécnico de Coimbra

EDITORIAL

A revista WAY MAG é um projeto valioso de continuidade que promove a criatividade, a inovação e a qualidade do trabalho desenvolvido pelos alunos de Comunicação Design e Multimédia. Ao dar visibilidade aos produtos idealizados e concebidos pelos estudantes nas diversas unidades curriculares, esta revista promove o interesse, a motivação e o empenho dos alunos através do reconhecimento e valorização do seu trabalho.

Esta publicação possibilita ainda uma aproximação da produção académica à comunidade externa, permitindo que entidades empregadoras acompanhem os trabalhos desenvolvidos pelos estudantes em diferentes áreas, como Animação, Audiovisuais, Design, Fotografia, Informática, Marketing, entre outras.

A WAY MAG é assim uma iniciativa relevante para a promoção do ensino de Comunicação Design e Multimédia, para a divulgação das atividades académicas desenvolvidas e para assegurar a difusão da informação a toda a comunidade, revelando-se uma iniciativa útil para a formação dos estudantes e para o fortalecimento da licenciatura de Comunicação Design e Multimédia.

Ana Rita Teixeira

Direção da Licenciatura de Comunicação e Design Multimédia

06 DESIGN GRÁFICO

Design Gráfico 1 · Design Gráfico 2 · Tipografia
Design Editorial

20 MARKETING

Marketing Digital

24 INFORMÁTICA

Interação com o Utilizador · Programação Web 1

28 FOTOGRAFIA

Oficina de Fotografia 1 · Oficina de Fotografia 2

36 AUDIOVISUAIS

Produção e Realização de Vídeo Digital
Pós-produção de Vídeo Digital · Guionismo Multimédia
Oficina de Videoarte 1 · Oficina de Videoarte 2
Animação 1 · Animação 2

56 PROJETOS MULTIDISCIPLINARES

Laboratório Multimédia 1 · Laboratório Multimédia 2

62 EVENTOS

11º Encontro de Comunicação e Design Multimédia
Fórum das Artes e Tecnologias

INTRODUÇÃO

A licenciatura em Comunicação e Design Multimédia tem como principal objetivo capacitar os diplomados do exercício competente e responsável no domínio dos conteúdos multimédia, combinando competências adquiridas nas áreas da informática, artes visuais, comunicação e audiovisual. Mediante projetos interdisciplinares, *workshops*, seminários, estágios e diferentes eventos desenvolvidos ao longo do processo de formação, pretende-se a criação de um diálogo estreito com as organizações e a aplicação dos conhecimentos adquiridos. Procura em simultâneo a criação de um contacto com instituições envolventes, quer a um nível local como nacional, mediante a realização de estágios curriculares, no último semestre do curso, e diversos eventos sobre os mais diversos temas relacionados com a área de formação. Aspiramos também promover a exposição e a divulgação dos trabalhos realizados no âmbito académico para o público externo, além de envolver a comunidade interna na disseminação dos conhecimentos, temáticas e competências adquiridas pelos estudantes.

Com a Way Mag pretendemos dotar a comunidade académica de uma plataforma de comunicação útil e de interesse na divulgação dos trabalhos e projetos desenvolvidos ao longo do curso de Comunicação e Design Multimédia.

DESIGN GRÁFICO

UC Design Gráfico 1
Docente Mónica Santos
Ano 1º Ano, 1º Semestre

Projeto - **Identidade Visual**
Alunos - **Lucas Coelho, Mariana Costa, Tomás Nogueira, Bernardo Figueiredo, Ian Santos, João Garcia, José Pedro Borges, Simão Cruz, Inês Machado, Inês Amaral e Joana Arantes.**

Desenvolvimento da identidade visual e respetivo manual de identidade para um dos temas propostos pela docente.

Neste projeto, foi solicitado aos alunos o desenvolvimento de uma nova identidade visual que deveria conotar os significados da própria entidade que representa.

O objetivo consistia na criação de um símbolo/logotipo que fosse rapidamente reconhecido e memorizado pelo consumidor e que se destacasse na vasta oferta que compete pela atenção do público.

Temas: Sociedade Portuguesa de Saúde Ambiental, 11º Encontro do Curso de Comunicação e Design Multimédia, Projeto LISA - Literacia em Saúde Ambiental, ESEC+ Canal de notícias.

11º ENCONTRO DE COMUNICAÇÃO E DESIGN MULTIMÉDIA

11º ENCONTRO DE COMUNICAÇÃO E DESIGN MULTIMÉDIA

esec

11º Enconto de
Comunicação e
Design Multimédia

Projeto - **Identidade Visual**
Alunos - **Matilde Silva e Inês Borges.**

O logotipo criado pretende simbolizar uma interpretação ambiental da Rosa dos ventos, neste caso com cinco eixos, representando os fatores físicos, químicos, biológicos, sociais e psicológicos do ambiente, que determinam a saúde ambiental.

A figura humana, inspirada na forma do homem vitruviano, assume destaque central e incorpora a ideia do ser humano no centro das preocupações. Esta forma pode igualmente ser associada aos cinco dedos da mão humana, representando as ações do homem.

A forma circular que caracteriza o logotipo, remete para a forma do planeta, completa, em equilíbrio e harmonia. Define uma figura una, entre o homem e a natureza, uma simbiose entre estes dois elementos.
Por outro lado, sendo uma interpretação da Rosa dos Ventos tem igualmente subjacente um espírito de mudança, neste caso "em busca de novas relações entre o habitat e as condições de vida e saúde", com vista ao desejado equilíbrio.

As cores usadas foram o verde, associado à esperança, à saúde e à natureza, enfatizada ainda pela forma de uma folha. O azul remete para outro elemento do planeta: a água, realçada pela forma de uma onda. Esta cor também confere ao logotipo uma ideia de confiança e honestidade.

Sociedade Portuguesa de
Saúde Ambiental

DESIGN GRÁFICO

UC Design Gráfico 2
Docente Maria Fernanda Antunes
Ano 1º Ano, 2º Semestre

Projeto - **Campanha Social - Projeto KINDER**
Alunos - **Cláudia Teixeira e Cristiana Costa.**

O design de campanhas sociais tem como objetivo conscientizar, sensibilizar e promover uma mudança de atitude do público sobre questões importantes que afetam a sociedade, como a violência doméstica, o *bullying*, a discriminação e o meio ambiente, por exemplo. O design deve ser capaz de capturar a atenção do público e estimular uma resposta emocional ou comportamental.

Um dos compromissos do Projeto KINDER é a consciencializar para a necessidade de adotar uma abordagem comum europeia capaz de enfrentar, desde a primeira infância, os estereótipos de género nos sistemas educativos. Então surge assim, a necessidade de desenvolver Campanhas que abordem os temas inseridos no projeto.

O objetivo deste trabalho é desenvolver campanhas que abordem os temas inseridos no projeto Kinder. Projeto este que visa consciencializar a sociedade para a necessidade de adotar uma abordagem comum europeia capaz de enfrentar, desde a primeira infância, os estereótipos de género nos sistemas educativos.

Uma vez que, este projeto se destina maioritariamente a crianças decidimos seguir uma abordagem simples que fosse facilmente interpretada pelas mesmas, não havendo a necessidade de um adulto explicar, embora também o possa fazer. *(Excerto do relatório do trabalho)*

Projeto - **Campanha Social - Projeto KINDER**
Alunos - **Afonso Rodrigues e Alexandre Veiga.**

Para o nosso projeto decidimos fazer uma campanha ligada a uma marca já existente, Caixa Geral de Depósitos, em parceria com a Kidzania.

O nosso objetivo é criar uma campanha social acerca do tema "Igualdade de Género", utilizando a CGD e a Kidzania como promotoras da mesma. Pretendemos assim atingir um público-alvo mais jovem, até cerca dos 12 anos. Queremos recriar o visual do cartão de crédito da Kidzania, que no fundo é o objeto principal de transmissão da mensagem, para assim promover a causa. *(Excerto do relatório do trabalho)*

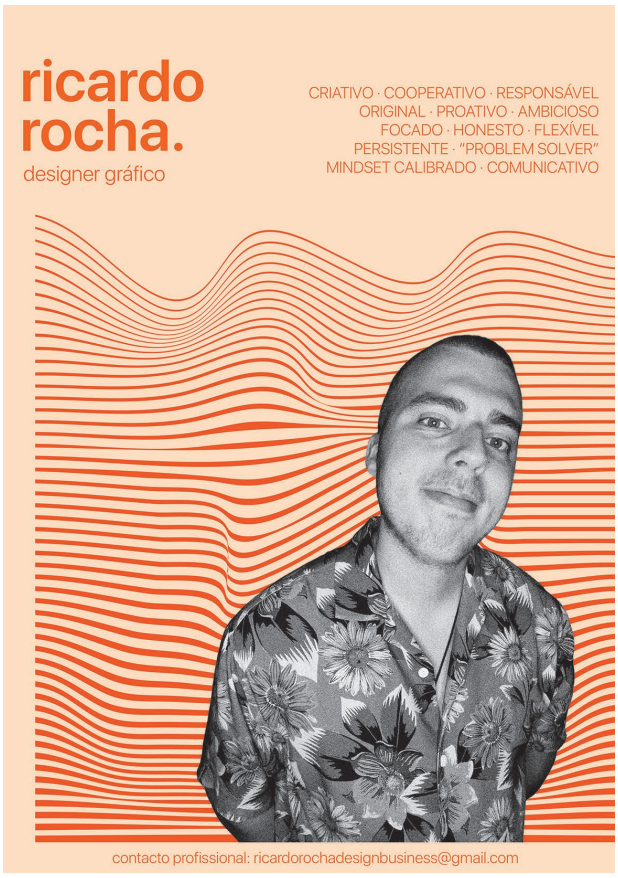
DESIGN GRÁFICO

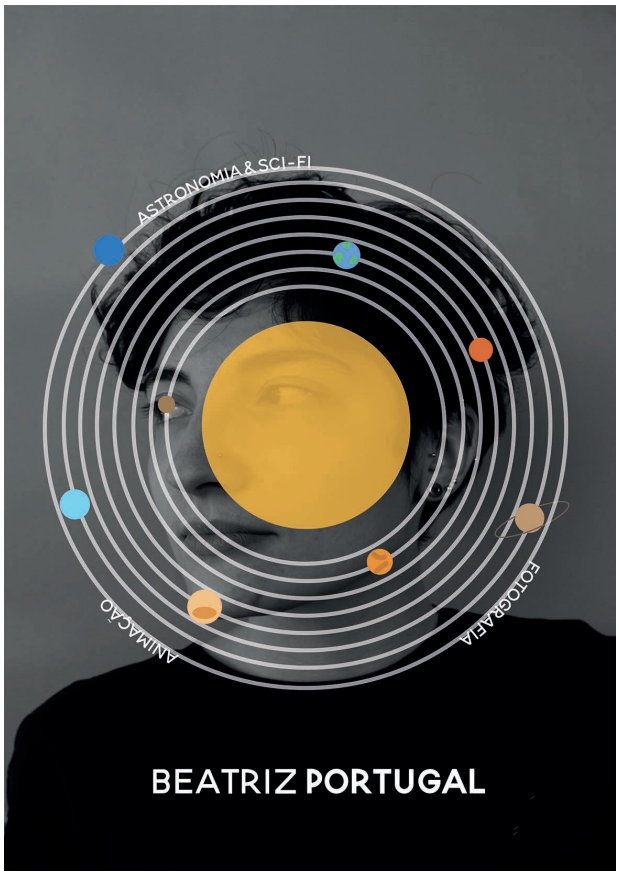
UC Design Gráfico 2
Docente Maria Fernanda Antunes
Ano 1º Ano, 2º Semestre

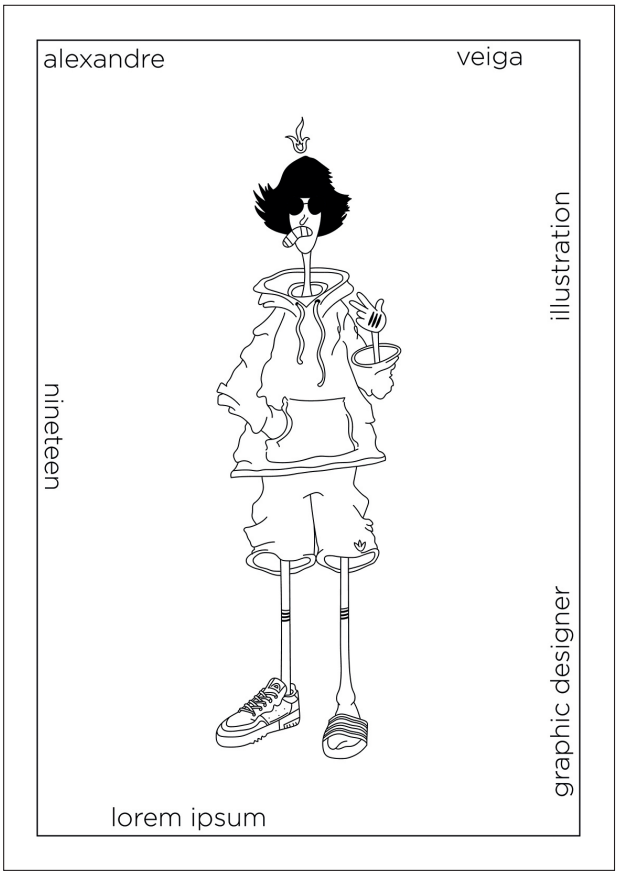
Projeto - **Cartaz autopromocional**
Alunos - **Rony Lucas, Carolina Tavares, Patrícia Claro, Ricardo Rocha, Beatriz Portugal e Alexandre Veiga.**

A proposta de trabalho tinha como objetivo a criação de um cartaz que pudesse transmitir de forma eficiente as habilidades e competências que cada aluno considera possuir. O cartaz deveria ser concebido como um meio de promoção pessoal do aluno, bem como do seu estilo gráfico.

PATRÍCIA
RESPONSÁVEL PERSISTENTE AMIGA
PACIENTE FOTOGRAFIA ANALÓGICA
DETERMINADA PRODUTIVA CRIATIVA
INDEPENDENTE SENTIDO DE HUMOR


ricardo
rocha.
designer gráfico
CRIATIVO · COOPERATIVO · RESPONSÁVEL
ORIGINAL · PROATIVO · AMBICIOSO
FOCADO · HONESTO · FLEXÍVEL
PERSISTENTE · "PROBLEM SOLVER"
MINDSET CALIBRADO · COMUNICATIVO
contacto profissional: ricardorochadesignbusiness@gmail.com


ASTRONOMIA & SCI-FI
FOTOGRAFIA
ANIMAÇÃO
BEATRIZ PORTUGAL


alexandre
veiga
illustration
nineteen
graphic designer
lorem ipsum

DESIGN GRÁFICO

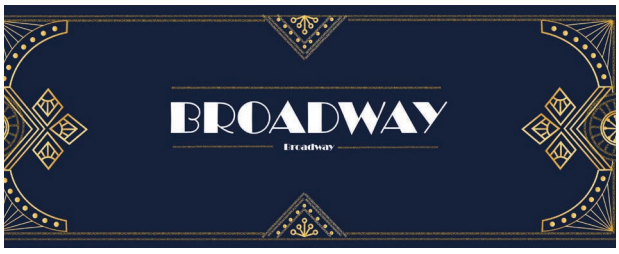
UC Tipografia
Docente Mónica Santos
Ano 2º Ano, 1º Semestre

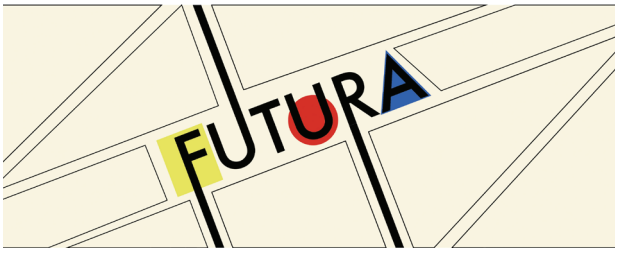
Projeto - **Tipografia e História. Criação de um banner que remeta para um período específico da história.**
Alunos - **Adriana Lopes, Joana Santos e Cristiana Costa.**

Este trabalho pretendia expressar visualmente um período específico da história através da escolha e combinação de letras, com eventual recurso/ apoio de cores e imagens.
Promover a exploração da composição visual com diferentes tipos, compreender a sua relação, os diferentes elementos da composição e a área de trabalho, assim como refletir sobre legibilidade e facilidade de leitura.

Projeto - **Tipografia e História. Criação de um banner que remeta para um período específico da história.**
Alunos - **Cláudia Teixeira, Rony Silva, Jéssica Duarte, Mariana Maia, Rafaela Cigarro, Inês Rodrigues, Sara Castanheira, NIcole Estrela e José Pedro Gomes.**

No desenvolvimento deste trabalho foi solicitado aos alunos uma análise dos materiais teóricos disponibilizados sobre a história da escrita e da tipografia, de forma a fundamentar e justificar as suas opções de composição. Além do *banner*, os alunos realizaram um texto explicativo contendo um breve enquadramento histórico da fonte escolhida, uma biografia do autor e uma obra gráfica de referência.





DESIGN GRÁFICO

UC Tipografia
Docente Mónica Santos
Ano 2º Ano, 1º Semestre

Projeto - **O padrão tipográfico na identidade visual.**
Alunos - **José Pedro Gomes, Nicole Estrela e Rui Carreira.**

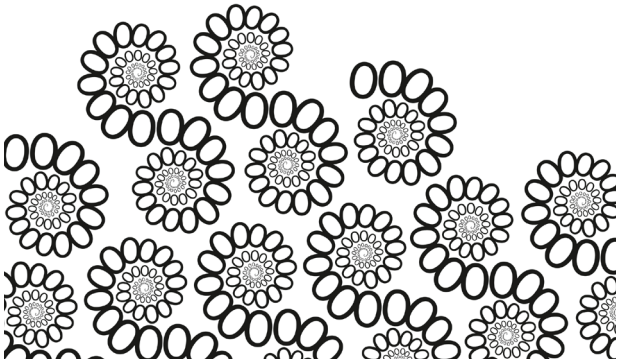
O trabalho de desenvolvimento de um padrão tipográfico tem como objetivo a aplicação do princípio da repetição tipográfica na identidade visual e a respetiva adequação ao tema representado. Através da seleção de 3 caracteres distintos do mesmo tipo de letra, o aluno deveria compor 3 ou 4 padrões tipográficos distintos e aplicá-los a dferentes suportes gráficos.

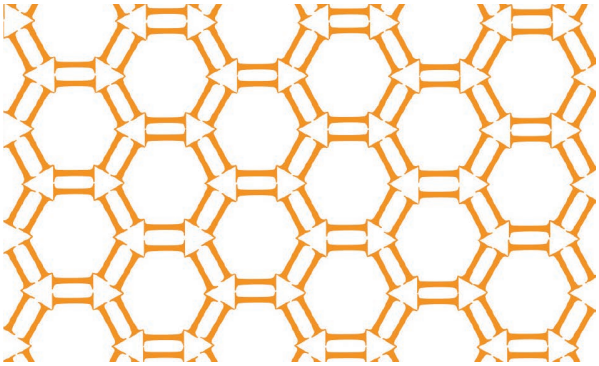
Versão a Preto

Versão a Cores

Projeto - **O padrão tipográfico na identidade visual.**
Alunos - **Claúdia Teixeira, Cristiana Costa, Inês Costa, Ana Rita Rodrigues, Claúdia Granadeiro e Inês Rodrigues.**

Neste caso os padrões desenhados pretendiam reforçar a adequação da tipografia ao conceito da saúde ambiental.





DESIGN GRÁFICO

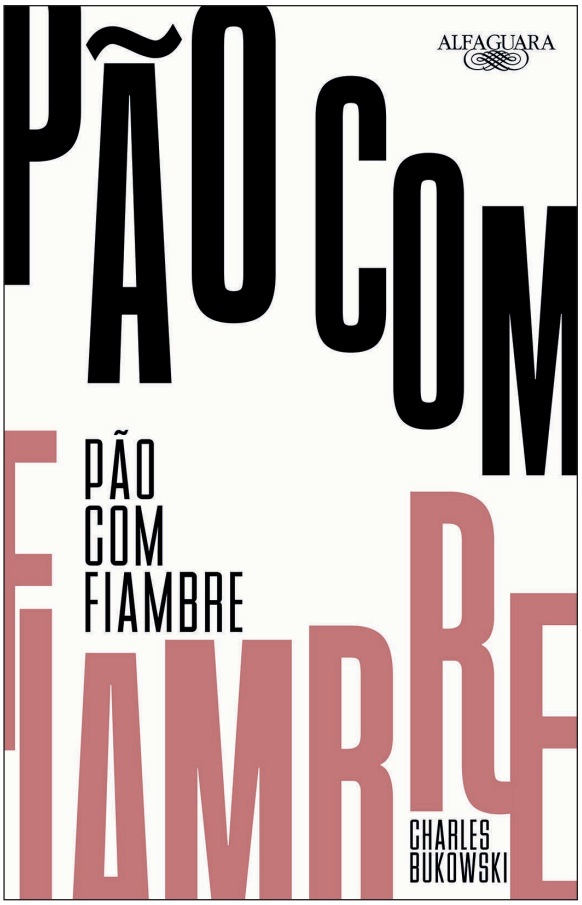
UC Design Editorial
Docente Maria Fernanda Antunes
Ano 3º Ano, 1º Semestre

Projeto - **Capa tipográfica para livro**
Alunos - **Inês Duarte** (esq.), **Jonathan Araújo** (dir.).

O desenvolvimento de uma capa de livro já existente é um desafio para qualquer designer.

Neste projeto, os alunos tinham de fazer o redesign de duas capas de livro, sendo que numa delas só poderiam recorrer à utilização da tipografia.

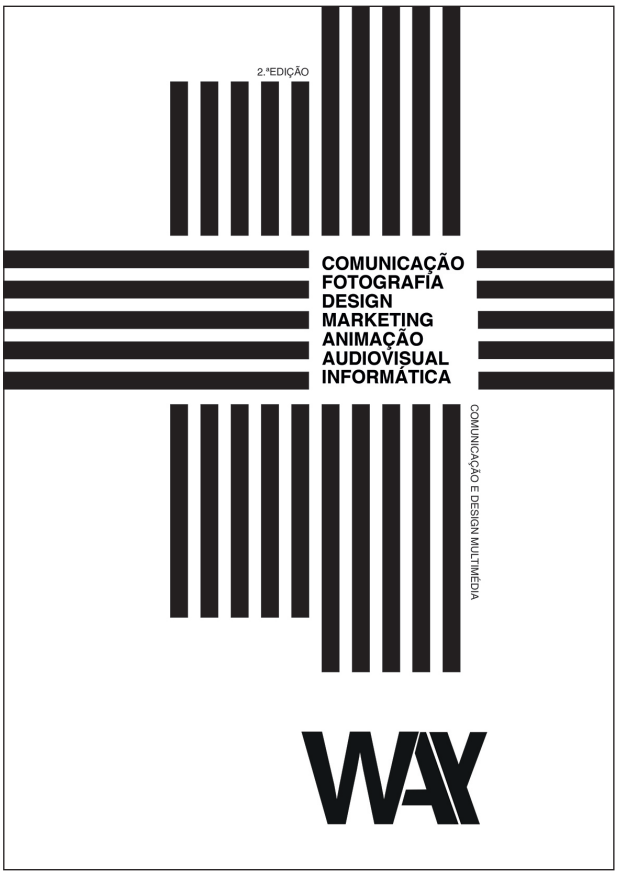
As capas tinham de ser projetadas de forma a capturar o tema do livro e comunicar a essência da obra.



Projeto - **Capa para a revista Way 2.ª Ed.**
Alunos - **Edgar Tavares** (esq.), **Beatriz Andrade** (dir.).

A capa de uma revista deve comunicar o conteúdo da edição de forma atraente e impactante, com o objetivo de atrair o olhar do observador/leitor e levá-lo a desejar conhecer o conteúdo da revista.

No caso deste projeto, e tratando-se de uma revista que tem a pretensão de mostrar os trabalhos académicos desenvolvidos pelos alunos, decidiu-se que a capa de cada edição deveria ser também ela criada por alunos. Para garantir a coerência gráfica, os alunos também foram convidados a desenvolver o logotipo do nome “WAY”.



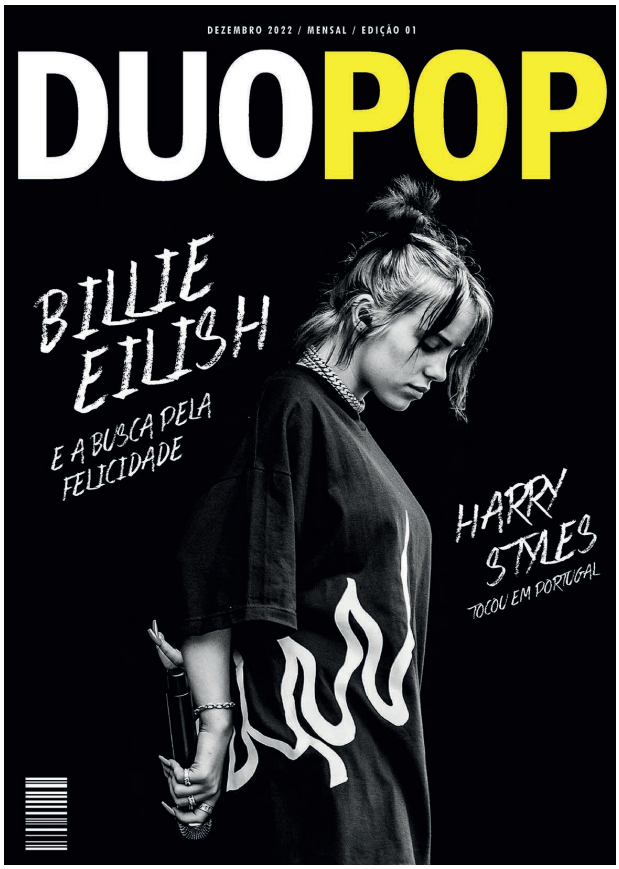
DESIGN GRÁFICO

UC Design Editorial
Docente Maria Fernanda Antunes
Ano 3º Ano, 1º Semestre

Projeto - **Revista Temática**
Alunos - **Inês Santos** (esq.), **Arménio Santa** (dir.).

O design editorial de uma revista tem como objetivo primordial criar uma revista que garanta uma boa conexão entre leitor e conteúdo. O design deve refletir a personalidade da revista e a mensagem a ser transmitida ao público-alvo, organizando o conteúdo de forma clara e coerente para garantir sua compreensão. Além disso, a revista deve ser atraente, agradável e útil para o leitor.

Neste projeto, os alunos tinham como objetivo selecionar uma temática; música, cinema, desporto, entre outras; e desenvolverem uma revista dentro do tema escolhido. Tinham que desenvolver a capa, contra capa, lombada e miolo.



Projeto - **Trabalho Teórico**
Alunos - **Ana Beatriz Tavares, Inês Santos, Mariana Pereira e Rita Rodrigues.**

Este trabalho foi desenvolvido em grupo a partir de uma proposta de pesquisa teórica em que os alunos tiveram que investigar uma de três áreas do design editorial: design de jornais, design de livros e design de revistas. O objetivo do grupo foi aprofundar o conhecimento sobre o design editorial de revistas, com foco na revista Vogue.

Todo o design do trabalho (capa, contracapa e *layout*) ficou ao critério dos alunos.

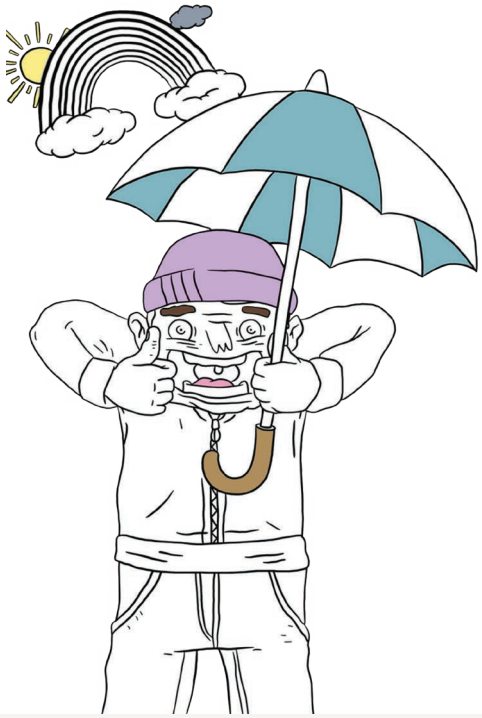
O presente relatório tem como objetivo dar a conhecer o design de uma das mais icónicas revistas internacionais: a Vogue. De forma a perceber as principais transformações na revista ao longo dos tempos, foi feita uma contextualização da sua história.

A Vogue é, notoriamente, uma das revistas de maior prestígio a nível mundial. Os seus números de vendas e críticas, refletem o seu enorme sucesso. O seu nome, derivado do francês "in vogue", "na moda", representa o requinte no mundo da moda, tendo as suas páginas como uma das disputas mais significantes no meio.
(Excerto da Introdução do Trabalho Teórico)

MARKETING

UC Marketing Digital
Docente João Morais
Ano 1º Ano, 2º Semestre

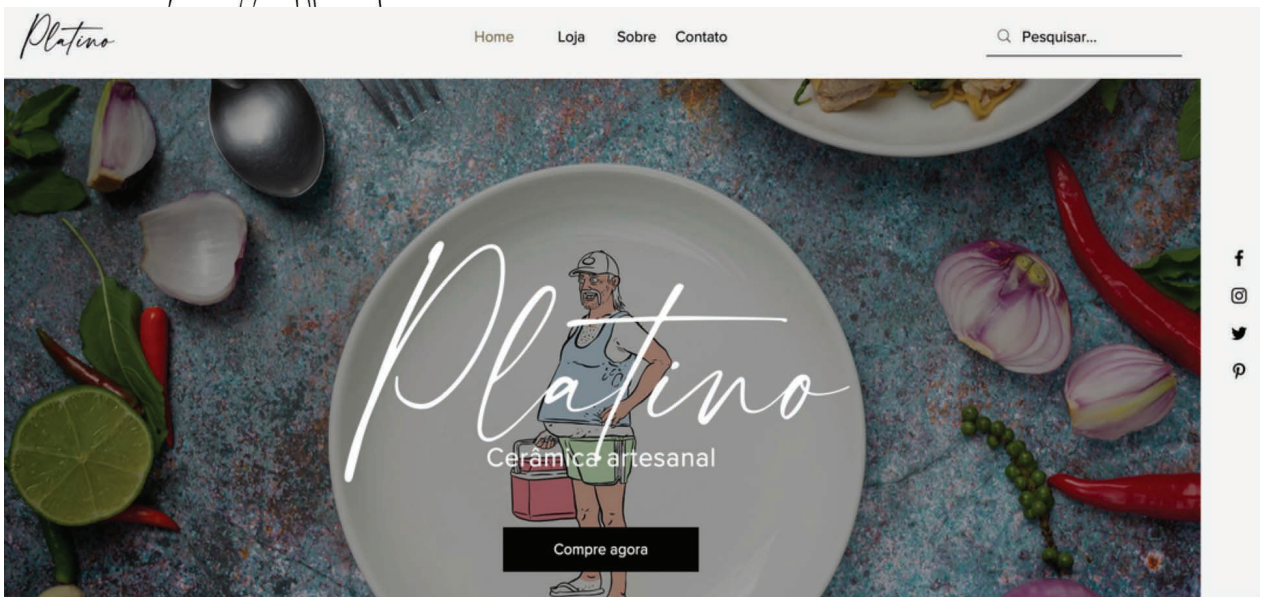
A transição da economia e da sociedade para uma abordagem digital originaram o surgimento de várias oportunidades de novos negócios, não só pelo conceito em si, mas também pela forma e modo como podem ser comercializados. Com uma cultura de participação, de interatividade, de diálogo, de experiência e de compromisso entre entidades e consumidores, surgem cada vez mais novos projetos. Assente nestas premissas é proposto aos alunos um novo projeto, que origine o desenvolvimento de uma estratégia de *marketing* e comunicação digital e uma proposta de comércio eletrónico.

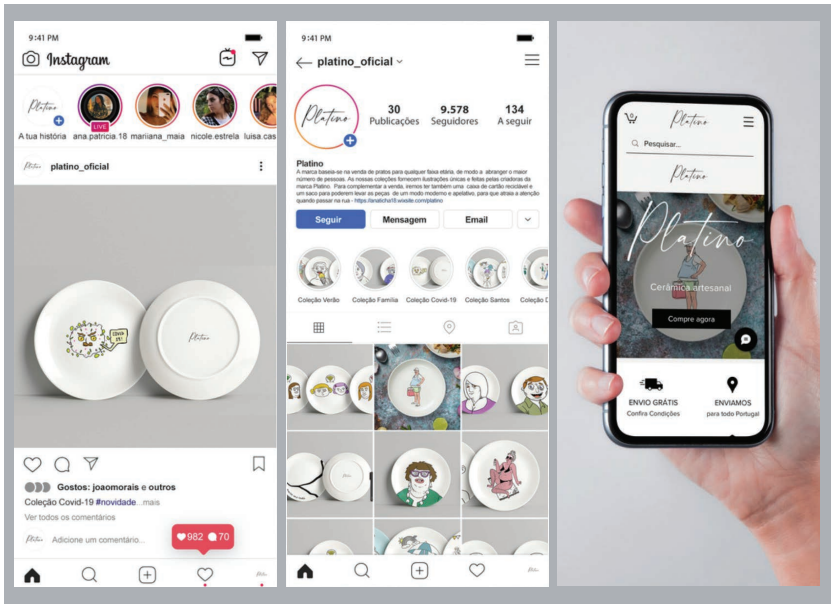


Platino

Projeto - **Platino**
Alunos - **Ana Patrícia, Luisa Antunes, Mariana Maia e Nicole Estrela.**

A Platino é uma marca de pratos com um design moderno e diferente, feitos para celebrar ocasiões especiais e para dar uma nova alegria e beleza a um essencial do dia a dia. O propósito da marca foi pegar em algo do dia-a-dia, como um prato, e torná-lo mais apelativo e dinâmico para o público, queríamos que o prato fosse o centro da mesa e não o *background*.
(Excerto do relatório do trabalho)





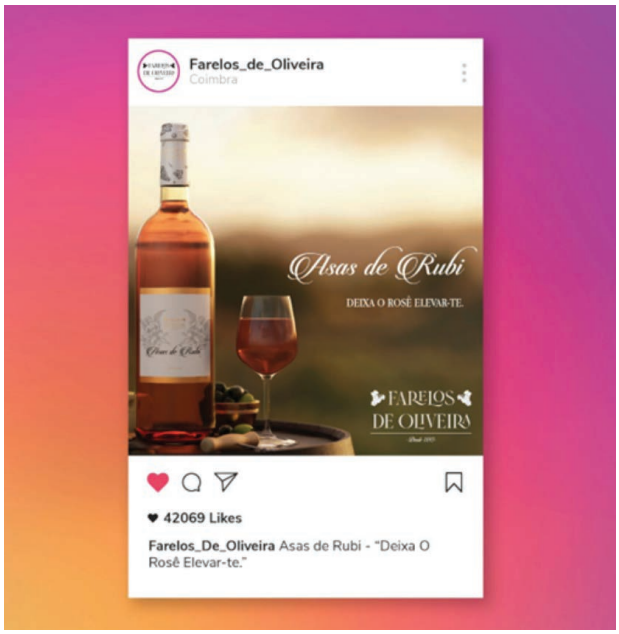
MARKETING

UC Marketing Digital
Docente João Morais
Ano 1º Ano, 2º Semestre

Projeto - **Lumo**
Alunos - **Ana Castro, Beatriz Monteiro, Rafaela Cigarro e Sara Castanheira.**

O projeto consiste na criação de uma marca portuguesa de café, dedicada a todos os amantes de café do meio ambiente. A marca surgiu com o pressuposto de trazer inovação a algo tão comum e comercial como o café. O que distingue esta marca das restantes do mercado é a sua visão sustentável sobre o meio ambiente e a ambição em criar algo que é muito mais do que café, mas sim uma experiência.

(Excerto do relatório do trabalho)



FARELOS DE OLIVEIRA
-Desde 1893-

Projeto - **Farelos de Oliveira**
Alunos - **Hugo Oliveira**
e Rafael Farelo.

A "Farelos de Oliveira" é uma marca de fabrico e venda de vinhos criada com o âmbito de mostrar aos consumidores a qualidade dos vinhos portugueses e potencialmente criar um produto com relevo internacional. Apesar do produto em causa ser tradicionalmente dirigido a um público-alvo dentro da classe média e alta, a "Farelos de Oliveira" tenta combater o estereótipo ao introduzir vinhos para todas as idades acima dos 18 anos.
(Excerto do relatório do trabalho)

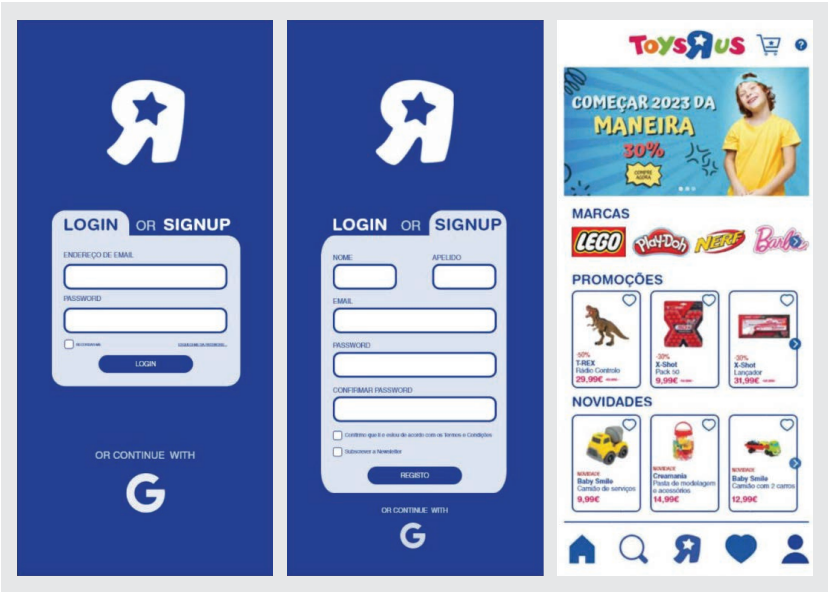
INFORMÁTICA

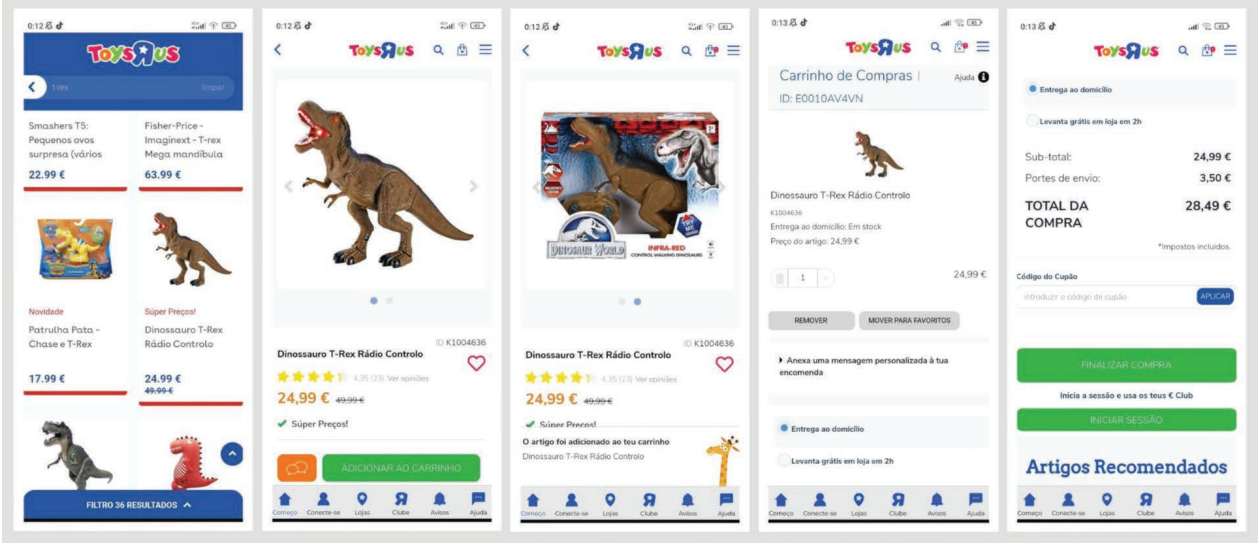
UC Interação com o Utilizador
Docente Ana Rita Teixeira
Ano 1º Ano, 1º Semestre

Foi proposto aos alunos na Unidade Curricular de Interação com Utilizador, a análise de usabilidade de uma aplicação mobile e a criação de uma nova proposta.

Projeto - **Toys'R'Us**
Alunos - **Lucas Coelho, Mariana Carvalho e Tomás Nogueira.**

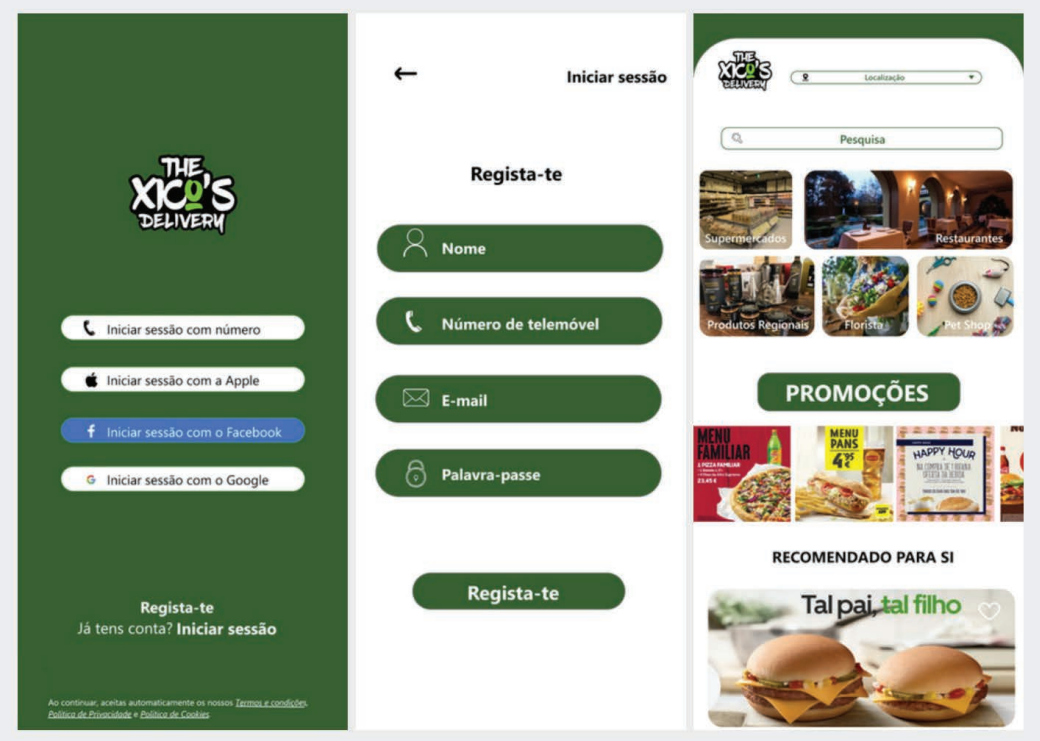
Avaliação Heuristica da app "Toysrus" e proposta de melhoria com prototipagem e estudo de usabilidade da mesma.





Projeto - **The Xixo's Delivery**
Alunos - **Beatriz Monteiro, Francisco Gomes e Inês Soares.**

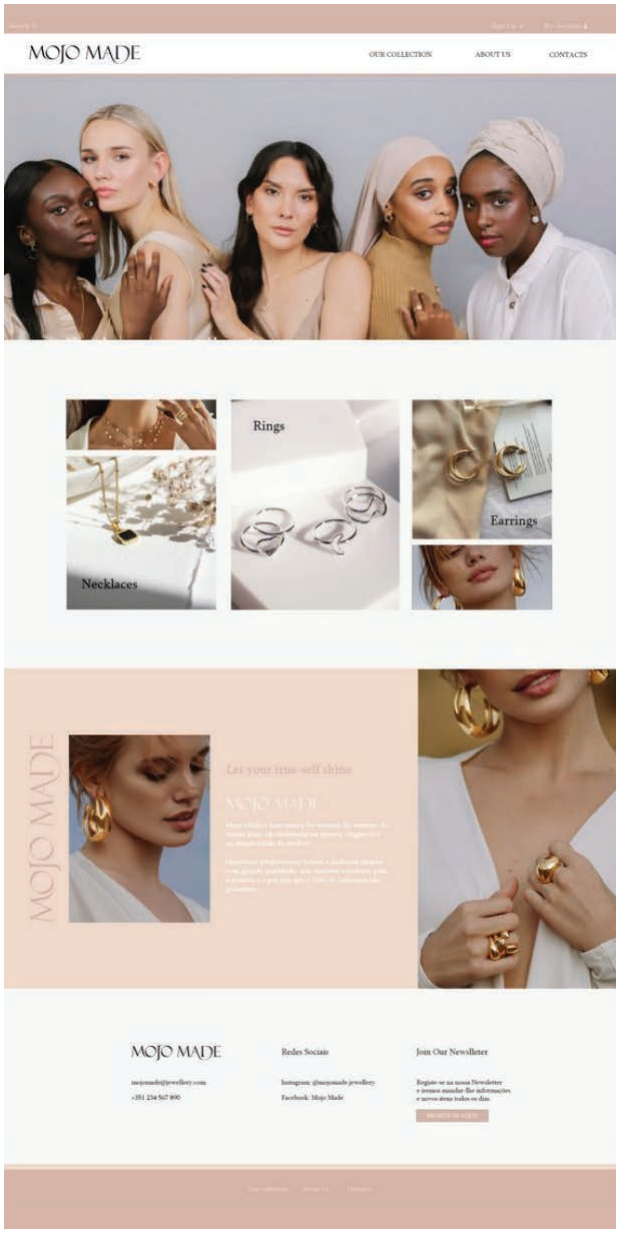
Avaliação Heuristica da *app* "The xixo's Delivery" e proposta de melhoria com prototipagem e estudo de usabilidade da mesma.



INFORMÁTICA

UC Programação Web 1
Docente Ana Rita Teixeira
Ano 2º Ano, 1º Semestre

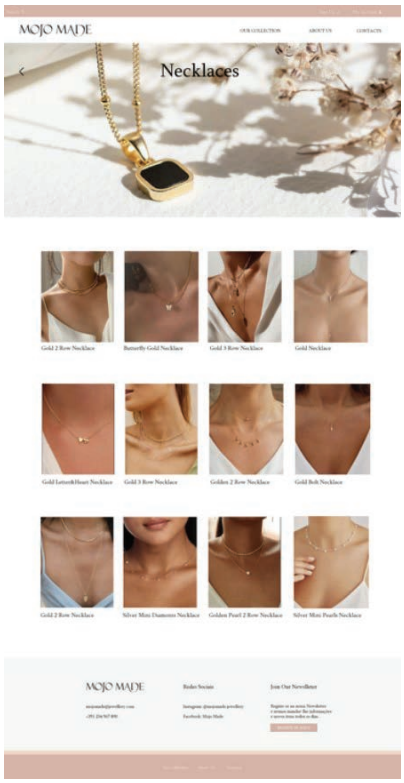
Foi proposto aos alunos na Unidade Curricular de Programação Web I, a criação de um website. Numa primeira fase foi desenvolvido e analisado um prototipo de elevada usabilidade e posteriormente procedeu-se à implementação do website recorrendo a ferramentas como HTM5, CSS3 e JavaScript.



MOJO MADE

Projeto - **Mojo Made**
Aluno - **Joana Caetano**

Criação de uma página web, desde a prototipagem de baixa fidelidada, passando por prototipos em Figma até a execusão final do projeto em HTML, CSS e Javascript.



FARELOS DE OLIVEIRA

Projeto - **Farelos de Oliveira**
Aluno - **Rafael Farelo**

Este trabalho resultou de um trabalho multidisciplinar entre duas unidades curriculares: Programação I e Marketing digital. Depois de elabora o plano de *markerting* e comunicação digital cabe a esta UC a criação e desenvolvimenton de uma página *web*, desde a prototipagem de baixa fidelidada, passando por prototipos em figma até a execusão final do projeto. em HTML, CSS e Javascript.

FOTOGRAFIA

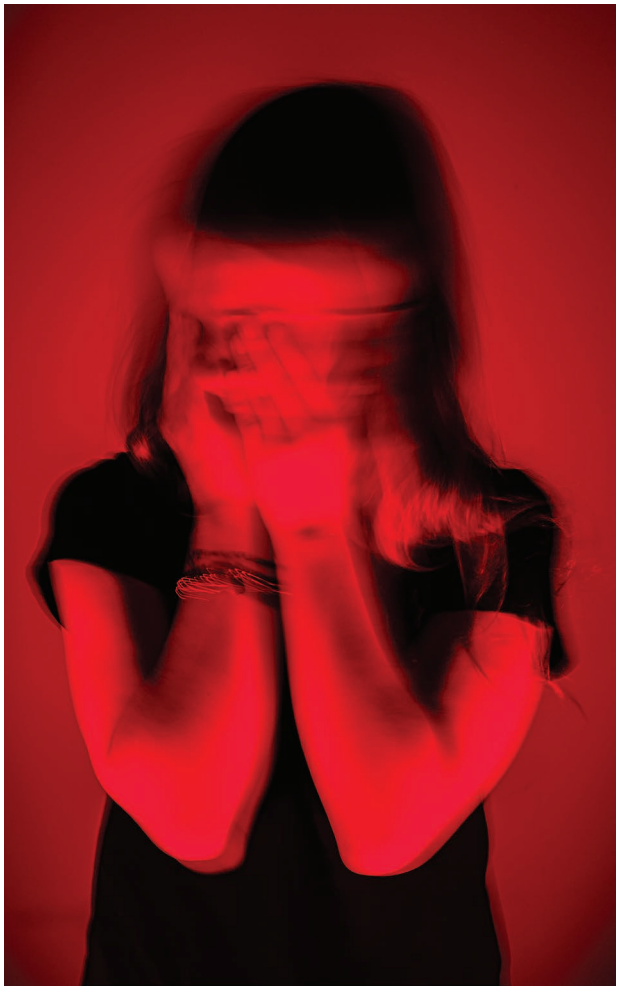
UC Oficina de Fotografia 1
Docente Ana Efe
Ano 1º Ano, 1º Semestre

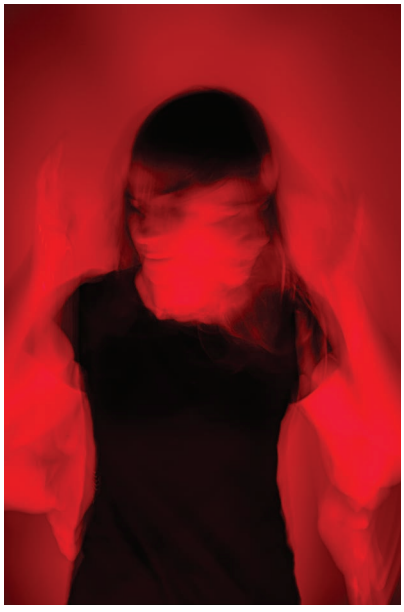
A Oficina de Fotografia I, tem como objetivo proporcionar aos alunos um conhecimento teórico e prático sobre o uso das tecnologias digitais na fotografia. Compreender os princípios básicos da técnica fotográfica, como a exposição, composição, iluminação e enquadramento.

Aprender a utilizar equipamentos e *softwares* específicos para a fotografia digital. Desenvolver habilidades para manipular e editar imagens digitais, utilizando ferramentas de *software* para retocar, corrigir e aprimorar as fotografias. Conhecer e identificar as imagens dos mestres da fotografia. Conhecer as técnicas de pós-produção de imagem.

Obter conhecimentos acerca de autores e artistas de referência. Desenvolver um olhar crítico e estético para a fotografia, aprendendo a avaliar a qualidade das imagens e a escolher as melhores opções para cada situação. Conceber e realizar portefólios fotográficos originais.

No projeto de fotografia autoral Portefólio/*Photobook*, o aluno teve de explorar os aspetos técnicos da fotografia fazendo-o de forma criativa e expressiva, e escolhendo a linguagem de um artista visual ou fotógrafo de referência para o seu trabalho.





Projeto - **A morte da escuridão ocorre com o nascimento da luz**
Aluno - **Bernardo Figueiredo**

Existem momentos da nossa vida em que parece que temos um véu escuro que cobre o nosso mundo. Sentimos uma tristeza inacabável que faz com que a alegria pareça estar muito distante e temos a sensação de que estamos num poço profundo sem força para sair. Mas há sempre esperança, mesmo quando tudo parece estar perdido, e um dia será possível ver a luz e sentir a alegria novamente.
O tema e o título do projeto tornam-se evidentes, “A morte da Escuridão ocorre com o nascimento da Luz”, representando a escuridão como os momentos difíceis nas nossas vidas e a luz como a esperança que nos guia em direção a dias melhores.

FOTOGRAFIA

UC Oficina de Fotografia 1
Docente Ana Efe
Ano 1º Ano, 1º Semestre

Projeto - **The beauty of everyday**
Aluno - **Sofia Amaral**

Este projeto terá como objetivo fotografar objetos/cenas do quotidiano, de modo a mostrar a beleza e singularidade destes momentos, que acaba por escapar aos nossos olhos. Neles pretende-se sublinhar o seu charme e encanto próprio. Cada composição tentará mostrar a individualidade do sujeito fotografado, levando o espectador a deter nele o seu tempo para apreciar a foto e refletir naquilo que lhe passa despercebido no decorrer do seu dia.
Este projeto visa chamar à atenção a beleza das coisas simples que estão nas nossas vidas, mostrando que, ao olharmos com a intenção certa, tudo pode ser especial, tudo pode ser único, tudo tem a sua beleza.

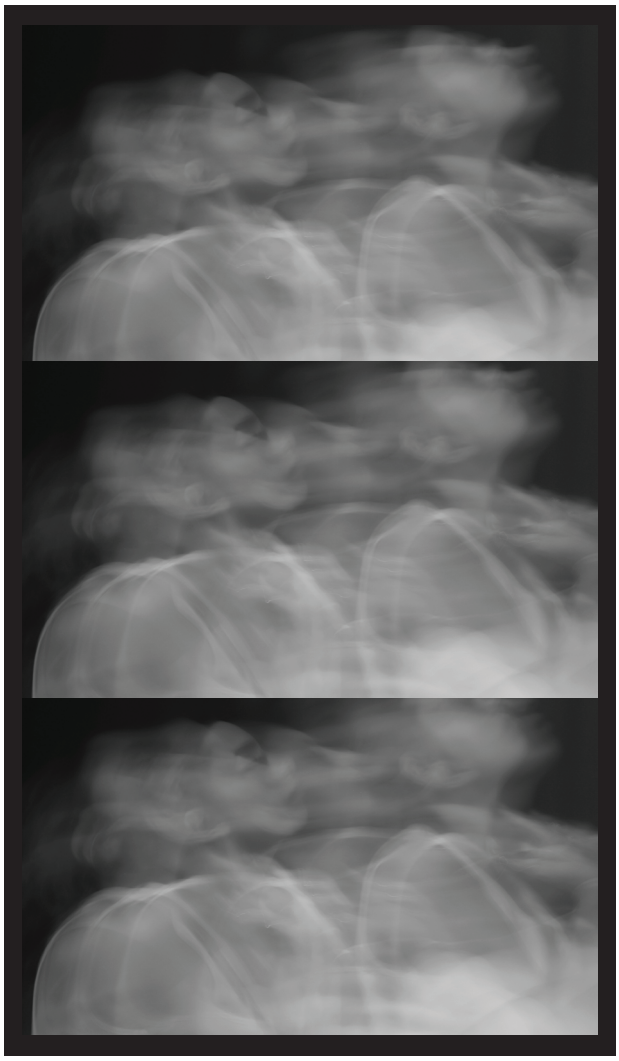
Projeto - **Abandoned with my passion**
Aluno - **Margarida Vinagre**

Uma figura vestida de negro e com capuz encontra-se perdida num local abandonado e sombrio, caminhando sem rumo. Ao longo do caminho vai encontrando peças de um instrumento musical - a bateria, mostrando a sua jornada até conseguir completar todas as suas partes essenciais, formando assim a sua “salvação”.
Sendo baterista desde os oito anos esta é uma das minhas maiores paixões e um instrumento que me salvou em várias ocasiões. Este trabalho acaba por ter um conceito e significado pessoal, visto que nas épocas mais sombrias e confusas da minha vida, a música foi a minha fuga. A escolha de um tipo de fotografia mais sombria representa isso mesmo, tentando captar a essência mais misteriosa.

FOTOGRAFIA

UC Oficina de Fotografia 2
Docente Ana Efe
Ano 1º Ano, 2º Semestre

Foi proposto aos alunos o desenvolvimento de um projeto fotográfico autoral, com base na linguagem de um/a artista visual ou fotógrafo/a de referência.
O Portefólio/*Photobook* apresenta-se com as fotografias organizadas como uma narrativa ou sequência concetual.



Projeto - **A viagem - Drogas Alucinógenas**
Aluno - **Luísa Antunes**

A viagem baseia-se num portfólio fotográfico sobre o consumo de drogas alucinógenas, onde tento expor todas as cores, vivências e sentimentos internos durante esta jornada de consumo tão criticada perante a sociedade.
Como em tudo na vida esta experiência tem dois lados, um lado colorido de euforia e um lado mais sombrio onde se vivencia a solidão e a ansiedade muitas vezes provocada pelo efeito secundário de exponenciar os nossos próprios sentimentos.

FOTOGRAFIA

UC Oficina de Fotografia 2
Docente Ana Efe
Ano 1º Ano, 2º Semestre

Projeto - **Os sete pecados mortais**
Aluno - **Nicole Estrela**

O tema que escolhi retratar, “Os Sete Pecados Mortais” foi algo difícil de estabelecer, pois sou por natureza uma pessoa algo indecisa e ao mesmo tempo com muitas ideias.
Procurei fazer uma personificação de cada pecado mortal (luxúria, gula, ganância, preguiça, ira, inveja e orgulho), usando sempre a mesma modelo mas mudando o fundo ou endereços, fazendo com que ela personificasse cada vez um pecado diferente.
Os sete pecados mortais são segundo a doutrina católica, os principais erros ou vícios que dão origem às diversas ações pecaminosas cometidas pelas pessoas. Em outras palavras, pode-se dizer que são a raiz dos pecados, os “líderes” das más ações e dos maus pensamentos.

Projeto -**Shibari**
Aluno - **Ana Castro**

O Shibari nasceu no Japão antigo como uma técnica de imobilização dos inimigos por meio de cordas. Ito Hajime é reconhecido como o pai do Shibari/Kinbaku modernos, um pintor e artista japonês que tinha grande interesse sobre as formas de sexualidade oriundas da escravidão com cordas, e durante essa sua trajetória como artista, ganhou reconhecimento elevando o Shibari/Kinbaku a uma forma de arte.
Hoje em dia o Shibari é referenciado com uma arte erótica, que envolve técnicas de amarração usando cordas. Mas para este trabalho trata-se apenas de um projeto artístico, em que a prática do Shibari surge como uma escultura.
Para esta técnica é necessária destreza no manuseio das cordas, além de muita paciência.

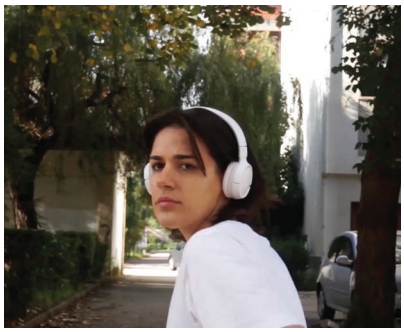
AUDIOVISUAIS

UC Produção e Realização de Vídeo Digital
Docente Clara Gomes
Ano 2º Ano, 1º Semestre

Projeto - **20000**
Alunos - **Ana Castro, Beatriz Monteiro, Claúdia Teixeira, Inês Costa, Rafaela Cigarro e Sara Castanheira.**

Sinopse
Uma mulher entra numa sala com uma placa de identificação com o seu nome e um número. Mariana Cruz fecha os olhos e vemos partes da vida que ela levou baseada no que a sociedade "manda fazer". Mariana decide viver a vida como ela deseja. No final ela é presa.
20000 tem como objetivo fazer as pessoas refletir e mudar comportamentos. No nosso dia a dia somos excluídos quando não seguimos os padrões da sociedade, na nossa curta… somos presos. Decidimos levar esta punição a um outro nível, precisamente para fazer a sociedade repensar sobre a forma como vivemos.

20000



Projeto - **Sweet Dreams**
Alunos - **Ana Portugal, Ana Rita Rodrigues, Cláudia Granadeiro, Cristiana Costa, Inês Rodrigues e Ricardo Rocha.**

Sinopse
Em Sweet Dreams mostra-se o homicídio de uma família, que é contado no lugar de uma história infantil. Tudo isto porque uma criança se achava crescida demais para ouvir histórias para dormir.

Sweet Dreams

AUDIOVISUAIS

UC Pós-produção de Vídeo Digital
Docente Clara Gomes
Ano 2º Ano, 2º Semestre

Foi proposto aos alunos a montagem de uma curta metragem que se enquadrasse nos tipos de montagem apresentados na aula a partir de *found footage* (filmes caseiros, imagens recolhidas na internet, brutos de filmagens de Unidades Curriculares anteriores, etc.).

Projeto - **Mary's Letter**
Alunos - **João Perdiz, Mariana Braz e Pedro Costa.**

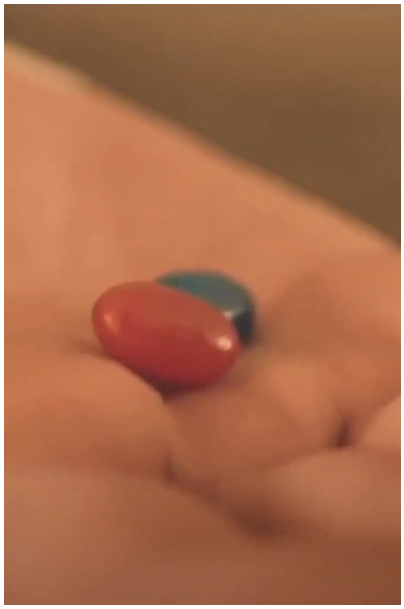
Sinopse
Nesta obra apresenta-se o diálogo inicial do jogo Silent Hill 2. No diálogo o personagem principal reage a uma carta deixada pela mulher que já morreu. Este excerto inicial dá-nos a conhecer a narrativa principal do jogo que estabelece o seu cenário e o seu mistério.
Na leitura da carta inicial, as imagens vibrantes e positivas contrastam com a música de tom bizarro e na leitura da segunda carta, acontece o oposto. No fim das cartas as duas personagens são perseguidas pelo seu passado.

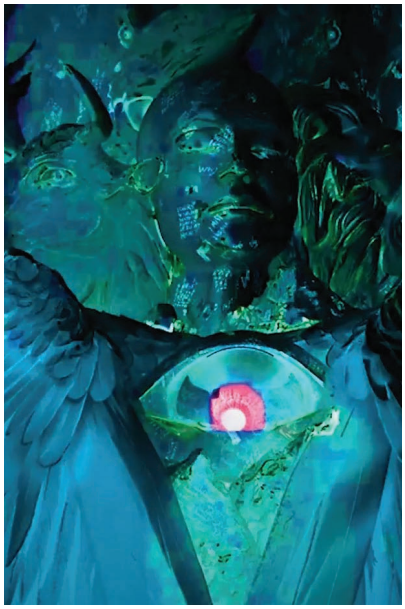
Mary's Letter

Projeto - **Tic-Tac**
Alunos - **Edgar Tavares, Eva Costa e Gonçalo Almeida.**

Sinopse
Esta obra cruza a inspiração no movimento surrealista com a teoria de montagem de Eisenstein. Pretendeu-se sair da zona de conforto seguindo a esquemática do filme de terror V/H/S lançado em 2012, consistindo numa série de curtas metragens realizadas separadamente, mas com um fio condutor que as interligam. Aqui a colagem segue o mesmo propósito pondo à prova as aptidões do grupo de trabalho a nível da realização e edição de vídeo.

Tic-Tac





AUDIOVISUAIS

UC Guionismo Multimédia
Docente Clara Gomes
Ano 3º Ano, 1º Semestre

Projeto - **O Círio**
Alunos - **Arménio Santa, Beatriz Pastor e Inês Duarte.**

O Círio é um guião com vista a um trabalho documentário que tem a intenção de reproduzir as vivências, as experiências e as emoções que os habitantes da localidade de Ribeira de Frades, Coimbra, depositam no dia 15 de agosto, dia em que se realiza a festa em honra da sua padroeira: Nossa Senhora da Nazaré. Esta é uma tradição centenária, que decorre na primeira quinzena de agosto. São dias de festa e a freguesia enche-se de música, tasquinhas e mostras de artesanato, mas as tradições religiosas continuam a ser a atração principal desta festa que é já uma tradição nesta freguesia. O ponto alto decorre a 15 de agosto com a procissão e a "viagem do Círio". Este é um momento de grande emoção para aqueles que fazem parte dele. As gentes da terra vestem-se a rigor e fazem questão de participar neste dia de festa, do início ao fim. Captaremos o momento em que o Círio sai da Igreja de Santa Cruz, quando chega à Ribeira de Frades, até ao momento em regressa novamente à Igreja de onde foi recolhido. Este trabalho intenta, pela captação de imagens, sons, sorrisos e emoções e através das palavras de Ti Albertina, a habitante com mais idade desta localidade, apresentar as tradições e as convicções vividas na festa da Ribeira de Frades.

Sinopse

Finalmente chegou o dia 15 de agosto e o encontro está marcado para as 9h00. Os orgulhosos Ribeirenses encontram-se, assistem à missa proferida pelo Sr. Padre da Igreja de Santa Cruz. Terminado o sacramento, o Círio da Nossa Sra. da Nazaré é entregue aos Ribeirenses. O Círio chega e as emoções começam a surgir, é visível nos olhos de quem o espera. A Guarda Montada junta-se aos Ribeirenses e dá-se início ao cortejo, o destino é a Igreja Matriz de Ribeira de Frades.

Os mais crentes aguardam pela chegada do Círio. O som dos sinos da Capela da Nossa Senhora da Nazaré tocam a rebate e os foguetes estouram no ar a anunciar a sua chegada à capela da Nossa Senhora da Nazaré. A emoção sente-se no ar. Uns choram de emoção e outros por devoção. O Círio é levado para a Igreja Matriz e os mais crentes vão-lhe prestar nova homenagem.

Os sinos badalam e assinalam às quatro da tarde. É hora da missa. Os crentes já estão na Igreja Matriz aguardando pelas palavras de fé e para mais uma homenagem a este símbolo histórico.

A missa termina com palavras de esperança e de fé, anunciando que este não é um adeus mas um até já. A tradição continuará e o Círio regressará a este local de devoção daqui a um ano.

Os presentes reúnem-se no exterior da Igreja e acompanham em procissão os cavaleiros que guardam e abrem caminho ao Círio. Chegados à Capela da Nossa Sra. da Nazaré o Sr. Padre faz o seu discurso final e anuncia aos presentes quem serão os Ribeirenses que no ano que se segue ficam incumbidos de dar continuidade às tradições da terra.

Já estamos no final da tarde e os Ribeirenses reúnem-se para vislumbrar o Círio pela última vez este ano. É hora do Círio regressar à Igreja de Santa Cruz. Findas as celebrações a Guarda Montada reúne-se novamente aos Ribeirenses e em cortejo dão início à viagem de regresso até Santa Cruz.

Abordagem Narrativa

A festa de Ribeira de Frades, Coimbra, é um dia de emoções, de toques, de sons e de cores. É um dia em que se chora, em que ri, em que se peregrina e em que se dança, muito. É um dia de encontros e de reencontros.

O documentário "Círio" pretende transportar o seu espectador para esta mesma realidade, pretende fazê-lo sentir que é parte da festa e que os sentimentos captados podem também ser seus.

Para tal, serão exploradas e focadas as emoções de cada personagem, serão retratadas e destacadas as ações e os gestos que tanto identificam esta festa. Haverá uma especial atenção ao pormenor, ao toque, ao abraço, à emoção. O aspecto emocional e a fé pela padroeira da freguesia serão o nosso foco.

O trabalho está organizado cronologicamente, desde a manhã até à noite daquele dia de festa e serão exploradas as relações causa efeito para que possam construir esquemas. Sendo que ao longo do trabalho dar-se-á prioridade à espontaneidade e à leveza de ações, relações e conversas. Mais do que palavras, queremos gestos e emoções.

Tecnicamente, e de forma a captarmos esses momentos mais emotivos, a cor e o ambiente de festa religiosa, usaremos grandes planos (para, por exemplo, captar a emoção), planos gerais para mostrar toda a festa e toda a cor e câmaras lentas que elevem a emoção ao seu estado mais visível. Ainda ao nível da cor, pretendemos dar-lhe uma temperatura quente sem demasiada exposição que remeta para o cinema e não para os filmes comerciais.

O nosso maior objetivo será captar e transmitir emoção da festa e daqueles que vivem a festa. Seja através da adoração ao Círio, seja através da captação das cores que nos remetem para esta experiência, seja através dos sons ambientes (aos quais daremos prioridade). Mas, acima de tudo, que seja uma partilha de emoções, pelas expressões daqueles que veneram a Nossa Senhora da Nazaré.

Guião Literário

CENA	VÍDEO	SOM
1	Black out de 3 segundos com o som de foguetes a estoirar. O plano passa para um foguete a ser largado das mãos do homem que o lança. O plano passa para um foguete a rebentar	. som dos foguetes . som do foguete a silvar quando é largado . som do foguete a rebentar
2	**TI ALBERTINA**, senhora na casa dos 90 anos, de cabelo grisalho e despenteado, veste apenas roupa preta e tem à sua cintura um avental amarrado. Está sentada a uma mesa encostada à janela. Olha pela janela para o exterior, enquanto se ouvem os sons dos foguetes a estoirar no ar. Ouve-se o primeiro estoiro. O segundo e o terceiro. A par do som dos foguetes, ouve-se a música tocada	. música dos gaiteiros . som da porta do forno a abrir . som do arrastar da caçoila no forno . som da ti albertina a provar o molho TI ALBERTINA Quase no ponto! Que a Nossa Senhora da Nazaré nos abençoe mais esta

AUDIOVISUAIS

UC Oficina de Videoarte 1
Docente Samuel Barbosa
Ano 2º Ano, 1º Semestre

Autorrepresentação

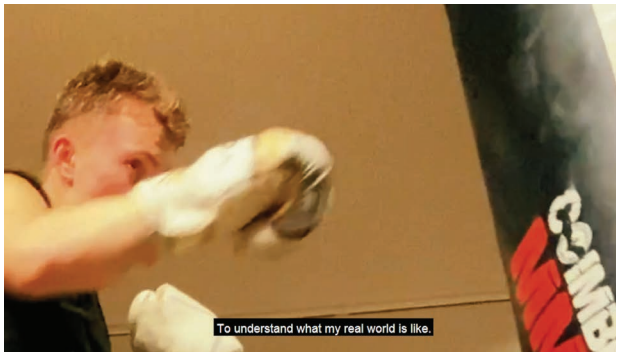
No projeto de autorrepresentação em vídeo, o aluno deve explorar e encontrar uma forma de expressar a sua identidade e personalidade.

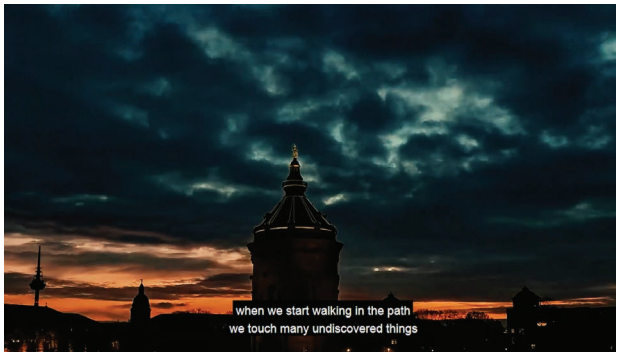
No presente exercício, o aluno deve recorrer a imagens de arquivo e através da edição controlar a forma como escolhe ser apresentado e percebido pelos outros. A origem das imagens a utilizar são ilimitadas, podem ser utilizados excertos de filmes, videoclips, arquivos pessoais como fotografias ou pequenos filmes efetuados com smartphone, etc.

Esta multiplicidade de origens das imagens obriga, contudo, a uma coerência com a mensagem a vincular assim como às convenções estéticas finais de cada exercício.

A autorepresentação em vídeo é uma forma poderosa e versátil de expressarmos a nossa identidade e personalidade. Enquanto descobrirmos o equilíbrio certo entre autenticidade e construção de uma imagem positiva, pode ser uma ferramenta valiosa para a nossa expressão pessoal e para a construção de uma marca pessoal forte.

ETERNITY





Projeto - **Autorrepresentação - Eternity**
Aluno - **Deividas Jackis**

Sinopse
Esta é uma procura pessoal pelo ser. Assente numa forma poética e metafórica, a narrativa desenvolve-se em forma de reflexão desde o nascimento até ao ponto da vida em que o seu autor se encontra e no deseja daquilo que este deseja alcançar.

Eternity

AUDIOVISUAIS

UC Oficina de Videoarte 2
Docente Samuel Barbosa
Ano 2º Ano, 2º Semestre

Curta-metragem

O *briefing* do projeto propunha a realização de um filme de curta duração narrativo. Pretendiam-se histórias envolventes, com um princípio, meio e fim consistentes, que criassem impacto emocional, explorassem o poder de comunicação e capacidade de transmitir uma mensagem completa num curto espaço de tempo.

A proposta de projeto propunha ainda, a experimentação de diferentes técnicas para narrar as histórias, explorando novas formas artísticas.

O tema era livre, mas nas aulas foram trabalhados exemplos de filmes que exploraram as questões sociais, políticas ou filosóficas do mundo em que vivemos.

Publicidade

O projeto de vídeo publicitário propõe pensar o vídeo de forma inovadora, combinando arte e publicidade para criar anúncios impactantes.

Em vez de seguir os formatos convencionais de publicidade, como clássicos anúncios de televisão de 30 segundos, é proposta a abordagem de temas e ideias de formas não convencionais e criativas.

Os vídeos são concebidos para chamar a atenção do público e simultaneamente destacarem-se de outros anúncios que as pessoas veem todos os dias, procurando assim criar uma ligação emocional com o público, ajudando a fortalecer a imagem da marca e a fidelizar os clientes.

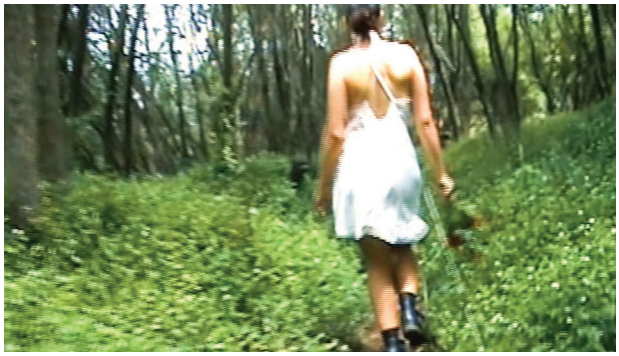
Os vídeos publicitários desenvolvidos também devem ser usados para explorar novas tecnologias de gravação de vídeo e experimentar novas formas de narrativa.

Vídeo Experimental

O vídeo experimental é um género de arte que utiliza a tecnologia de gravação e reprodução de vídeo para explorar novas formas de expressão e narrativa. Ele é geralmente associado às artes visuais e performáticas, podendo também incluir elementos de poesia, música e literatura.

Estes podem ainda ser usados para questionar as noções convencionais de realidade e verdade, e para desafiar as expectativas do espectador sobre o que é possível em termos de representação visual e narrativa.

Foi proposto aos alunos que concebessem um filme experimental, a partir de um tema livre. Cada aluno deveria explorar recursos visuais e sonoros que expressassem uma reflexão audiovisual divergente das convenções fílmicas dominantes.



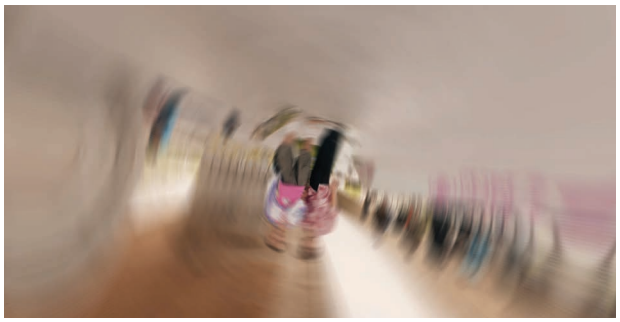
Projeto - **Curta-metragem- Elisa**
Alunos - **Bruna Moutinho, David Tomé, Mariana Figueiredo, Marta Barroso e Ricardo Ferreira.**

Sinopse
A partir da premissa mitológica onde a beleza pode ser vista como um poder desejado, mas também perigoso e ambíguo, Elisa deambula por um território idílico. Observada e imaginada neste lugar irreal por um personagem masculino de aparência cuidada, Elisa carrega na sua beleza o risco de não a poder viver.

Elisa

AUDIOVISUAIS

UC Oficina de Videoarte 2
Docente Samuel Barbosa
Ano 2º Ano, 2º Semestre



Projeto - **Publicidade - Purple Fuzz**
Alunos - **Bruna Moutinho, David Tomé, Mariana Figueiredo, Marta Barroso e Ricardo Ferreira.**

Sinopse
O grupo de trabalho escolheu a marca de vestuário Purple Fuzz, e inspirado nos normativos estéticos da marca construiu uma interpretação contemporânea de uma linha visual *vintage*.

Purple Fuzz

Projeto - **Vídeo Experimental - Quadratura do Círculo**
Aluno - **Arménio Santa**

Sinopse
Nesta obra pretende-se traçar o percurso das 4 fases do modernismo em Portugal (Orfismo, Presencismo, Neorrealismo e o Surrealismo) somente através de poemas, pinturas e de alguma forma, através da imagem densa que vai alternando à medida que o filme caminha para o fim. O mundo a girar em torno do homem. Este mesmo mundo que funciona a preto e branco exceto quando a arte o enriquece com a cor.

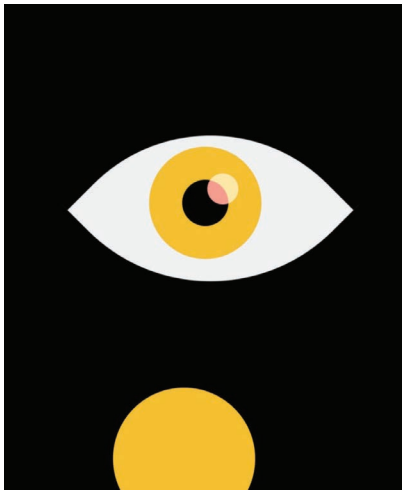
Quadratura do Círculo

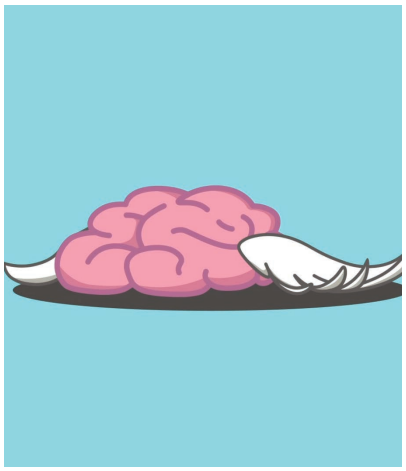
AUDIOVISUAIS

UC Animação 1
Docente Pedro Vaz
Ano 2º Ano, 1º Semestre

O Modernismo como agregador de movimentos artísticos do início do século XX foi o verdadeiro impulsionador do design para as massas. Impelido pela revolução industrial, pelas novas tecnologias e novos materiais que permitiram uma forma disruptiva de abordar a arte e o design. O movimento artístico teve como objetivo romper com o tradicionalismo de forma a poder responder às novas exigências das sociedades que se encontravam num ritmo de transformação frenético.

O mote lançado aos alunos para abordar a temática do Modernismo na animação digital permite a exploração prática das suas linguagens plásticas. O reforço do poder de sintetização formal, nuclear à prática do design, é aqui aliado às ferramentas digitais de animação e aos seus 12 princípios fundamentais para a reinterpretação da linguagem do movimento.

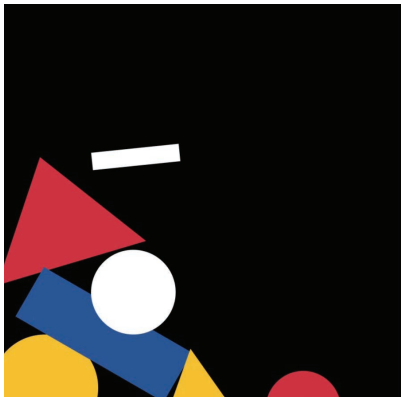


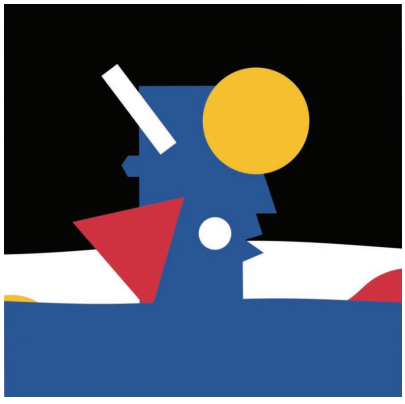


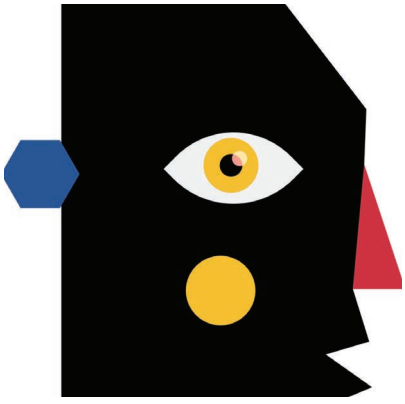
Projeto - **Modernismo Figurativo**
Alunos - **Ana Patrícia e Nicole Estrela.**

Modernismo Figurativo

Sinopse
A animação foi criada com base no modernismo e no cubismo.
A representação figurativa composta por recurso a formas geométricas simples e de cores planas é tratada numa linguagem assumidamente digital, em metamorfoses de movimentos que exploram a profundidade e a intervenção do criador da obra.







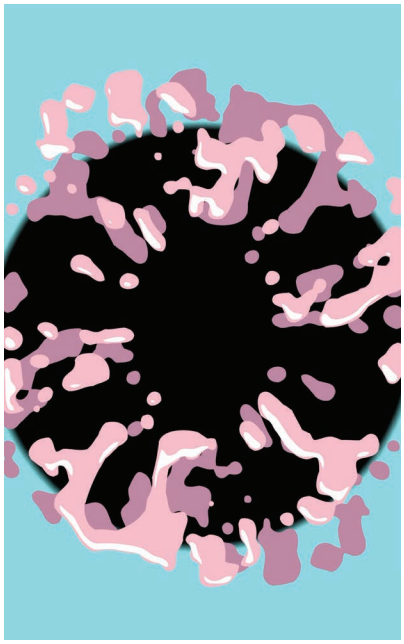
AUDIOVISUAIS

UC Animação 1
Docente Pedro Vaz
Ano 2º Ano, 1º Semestre

Projeto - **Frank**
Alunos - **Ana Castro, Beatriz Monteiro, Rafaela Cigarro e Sara Castanheira.**

Sinopse
Frank é uma obra de animação que presta tributo a duas obras do designer modernista A. M. Cassandre, nomeadamente o poster Dubonnet e o Nord Express. A narrativa é focada no *loop* interminável de um homem que bebe o seu vinho dentro de uma carruagem de comboio.

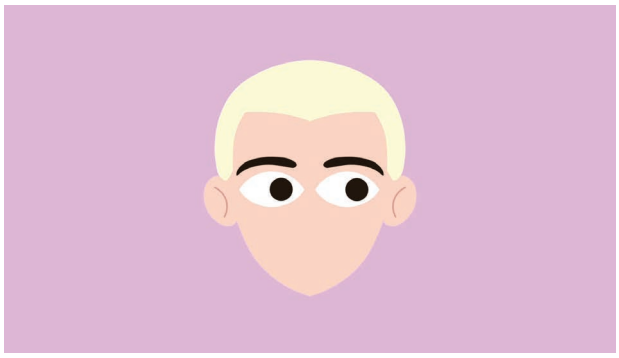
Frank

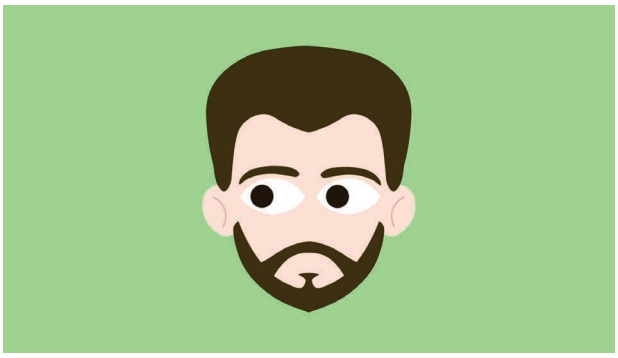


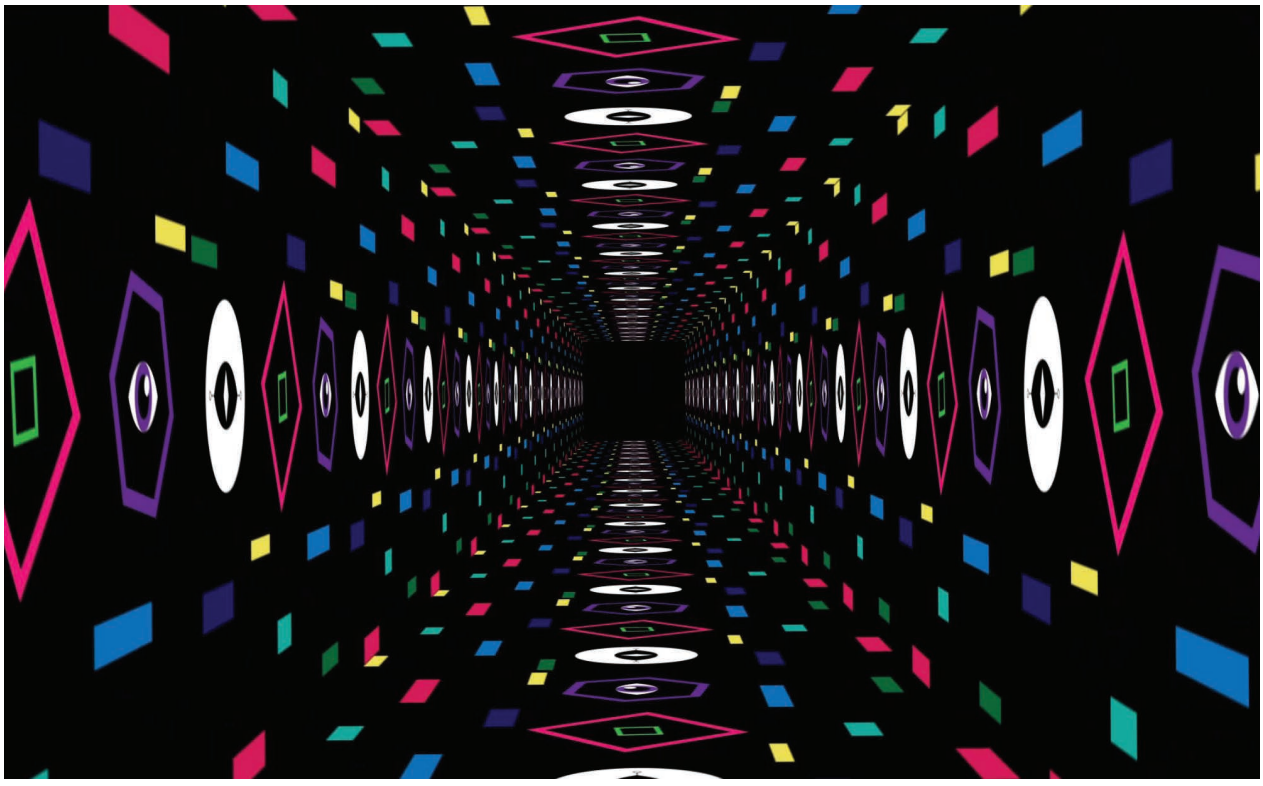
Projeto - **A trip into Modernism**
Alunos - **Hugo Oliveira e Rafael Conceição.**

Sinopse
A animação aborda o conceito do modernismo, por numa viagem surrealista ao subconsciente de dois personagens criados em reflexão aos seus autores. A linguagem visual entre o figurativo e o abstrato estão ao serviço do movimento contínuo que liga o início e fim da obra num *loop* infinito.

A trip into Modernism





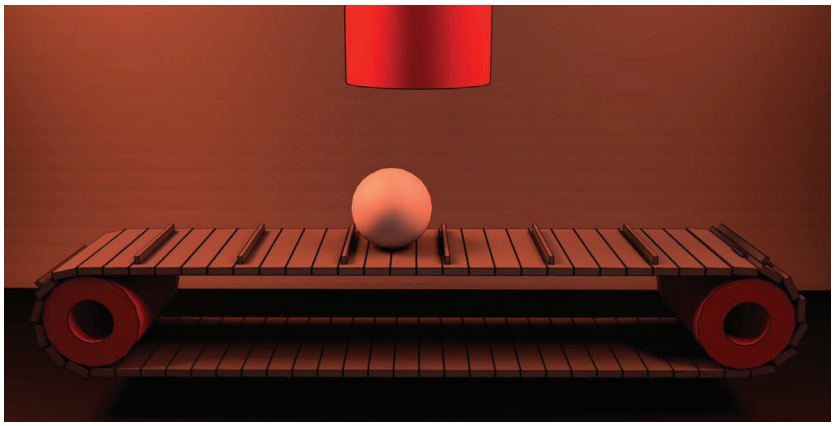


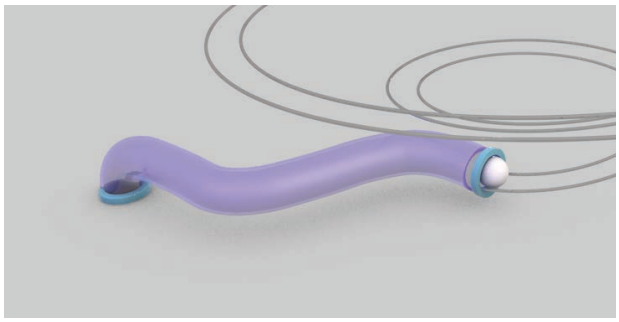
AUDIOVISUAIS

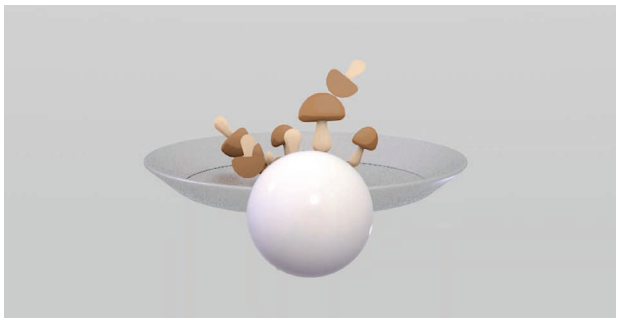
UC Animação 2
Docente Pedro Vaz
Ano 2º Ano, 2º Semestre

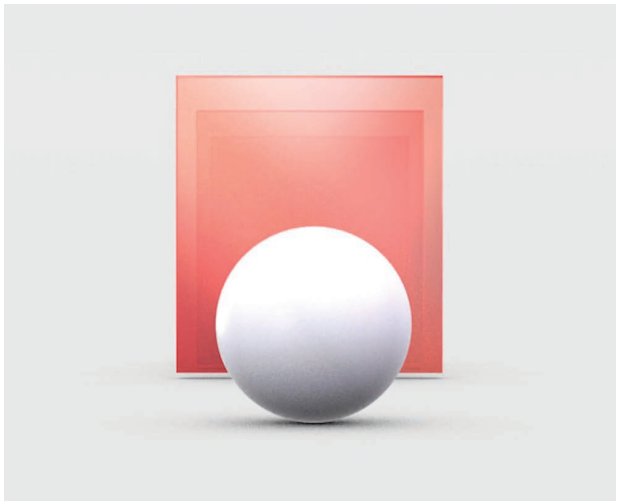
Em Animação 2, são explorados os processos de modelação e animação 3D orientados ao universo do *motion design*. Aos alunos é apresentado um vasto leque de áreas de aplicabilidade para o desenvolvimento de uma obra gráfica animada, desde publicidade, design de produto, *brand design*, infografia, entre outros.

As capacidades estéticas e plásticas da animação 3D potenciam o aluno em abordagens narrativas e plásticas ímpares. Este processo cimenta a sua destreza na comunicação em movimento e a capacidade de composição tridimensional, características imperativas ao designer gráfico contemporâneo. A linha orientadora para o desenvolvimento das narrativas foi o movimento por reacção em cadeia.









Projeto - **Promo SIC**
Aluno - **Ana Tavares**

Sinopse
Animação relativa a programas da "SIC" mostrando a sua diversidade de conteúdos. A obra desenvolve-se num plano contínuo que explora os principais programas da estação televisiva, como jornalismo, entrevistas e programas de culinária, incorporando objetos que definem as suas temáticas.

Promo SIC

AUDIOVISUAIS

UC Animação 2
Docente Pedro Vaz
Ano 2º Ano, 2º Semestre

Projeto - **Pub Nike Air Jordan**
Aluno - **Beatriz Ferreira**

Sinopse
Animação que promove e apresenta o modelo de sapatilhas da Nike, Air Jordan 1 Low Reverse Bred. Desvenda o design da sapatilha e uma projeção da sua criação e produção, sendo toda a narrativa desenrolada por ações em cadeia.

Pub Nike Air Jordan

Projeto - **Pub teclado Asus ROG**
Aluno - **Edgar Tavares**

Sinopse
Animação 3D publicitária de design de produto a um teclado mecânico Asus Republic Of Gamers Strix Scope TKL. A obra foca-se nas características distintivas do produto, recorrendo a estratégias visuais de infografia e numa linguagem direcionada para o público *gamer*.

Pub teclado Asus ROG

PROJETOS MULTIDISCIPLINARES

UC Laboratório Multimédia 1
Docente Ricardo Rodrigues, Carla Patrão, Mónica Santos, Carlos Luiz
Ano 2º Ano, 1º Semestre

A unidade curricular Laboratório Multimédia 1 tem como objetivo propocionar uma experiência prática, através do desenvolvimento de atividades que integram as aprendizagens adquiridas ao longo do curso, noemadamente por meio da aplicação do conhecimento das unidades curriculares centrais do curso lecionadas pelos docentes Ricardo Rodrigues (Informática), Carla Patrão (Comunicação), Carlos Luiz (Áudio) e Mónica Santos (Design).

Procurando sensibilizar os alunos para a importância da realização de mobilidade e o contato com outras instituiçoes e culturas, a proposta de trabalho da unidade curricular de Laboratório Multimédia 1 solicitava aos alunos o desenvolvimento de uma campanha para um determinado destino de mobilidade, uma instituição parceira específica ou um conjunto de instituições num determinado país.

Cada grupo de trabalho teve como objetivo o desenvolvimento da identidade visual e de diferentes suportes de comunicação, nomeadamente uma plataforma *online* com os conteúdos desenvolvidos e que tinha como objetivo aumentar a adesão dos alunos à participação no progrma de mobilidade de estudos Erasmus.

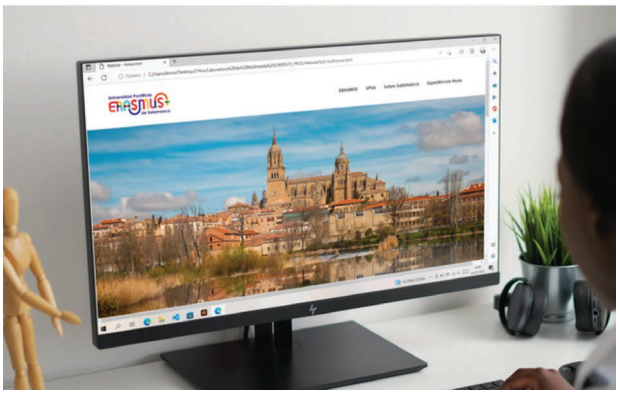
Universidad Pontificia
ERASMUS+
de Salamanca

Projeto - **Universidade Pontifícia de Salamanca**
Alunos - **Clàudia Colino, Esther Cabezudo Vera, Joana Caetano e Leonor Santos.**

A Universidade de Pontifícia de Salamanca é uma universidade espanhola localizada na cidade de Salamanca. Foi fundada em 1940 e tem mais de 80 anos de história e forma mais de 6500 estudantes por ano. A Universidade Pontifícia foi escolhida porque dois dos membros do grupo pertenderem a esta instituição.

Através da combinação de cores, a identidade visual foi desenvolvida procurando transmitir a ideia de diversidade, pluralidade, dinamismo e jovialidade que o conceito de Erasmus procura proporcionar. Além disso, as curvaturas que foram adicionadas oferecem dinamismo e movimento que expressam a ideia de viagem e desclocação.

Esse conceito foi mantido ao longo do desenvolvimento de todos os diferentes suportes de comunicação.



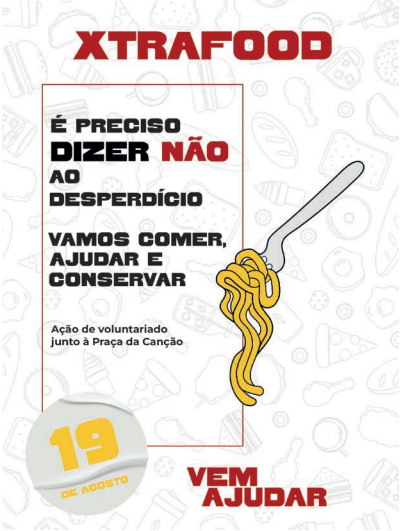
PROJETOS MULTIDISCIPLINARES

UC Laboratório Multimédia 2
Docente Ricardo Rodrigues, Carla Patrão, Pedro Vaz e Jorge Marinheiro
Ano 3º Ano, 1º Semestre

A unidade curricular Laboratório Multimédia 2 tem como objetivo central cimentar a capacidade dos alunos em desenvolver projetos multidisciplinares em equipa, refletindo os quatro núcleos representativos do curso, nomeadamente Design ministrado pelo docente Pedro Vaz, Programação pelo docente Ricardo Rodrigues, Comunicação pela docente Carla Patrão e Áudio pelo docente Jorge Marinheiro.

Continuando a ser promovida uma maior participação cívica por parte dos alunos e também a sua adesão a ações de cidadania ativa, as propostas internas para os trabalhos práticos de grupo tiveram como base os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), definidos pela Organização das Nações Unidas (ONU).

Cada grupo de trabalho teve como objetivo o desenvolvimento de uma plataforma online que servisse os propósitos fundamentais associados a cada um dos objetivos, onde se inclui a divulgação dos conteúdos produzidos.



Projeto - **Ager**
Alunos - **Ana Ferreira, Beatriz Andrade, Beatriz Pereira, Dany Gonçalves e Filipa Borges.**

O Objetivo de Desenvolvimento Sustentável elegido pelo grupo de trabalho foi o 12 - Produção e consumo sustentável. Entre as metas a atingir para 2030, debruçou-se sobre o subtema da Agricultura Intensiva de onde foram destacadas as quatro monoculturas com maior impacto em Portugal: abacate; café, azeite; papel.
Para sensibilizar o público alvo do projeto - os jovens produtores e as indústrias que direta ou indiretamente estão associadas a estas atividades, foi desenvolvida a marca Ager. A campanha desenhada com o intuito de alcançar a gestão sustentável e o uso eficiente de recursos naturais foi sustentada pelos materiais de divulgação: site; vídeos de sensibilização; flyer e cartazes que para além de apontarem os malefícios das monoculturas, apontam para práticas sustentáveis preventivas.

PROJETOS MULTIDISCIPLINARES

UC Laboratório Multimédia 2
Docente Ricardo Rodrigues, Carla Patrão, Pedro Vaz e Jorge Marinheiro
Ano 3º Ano, 1º Semestre

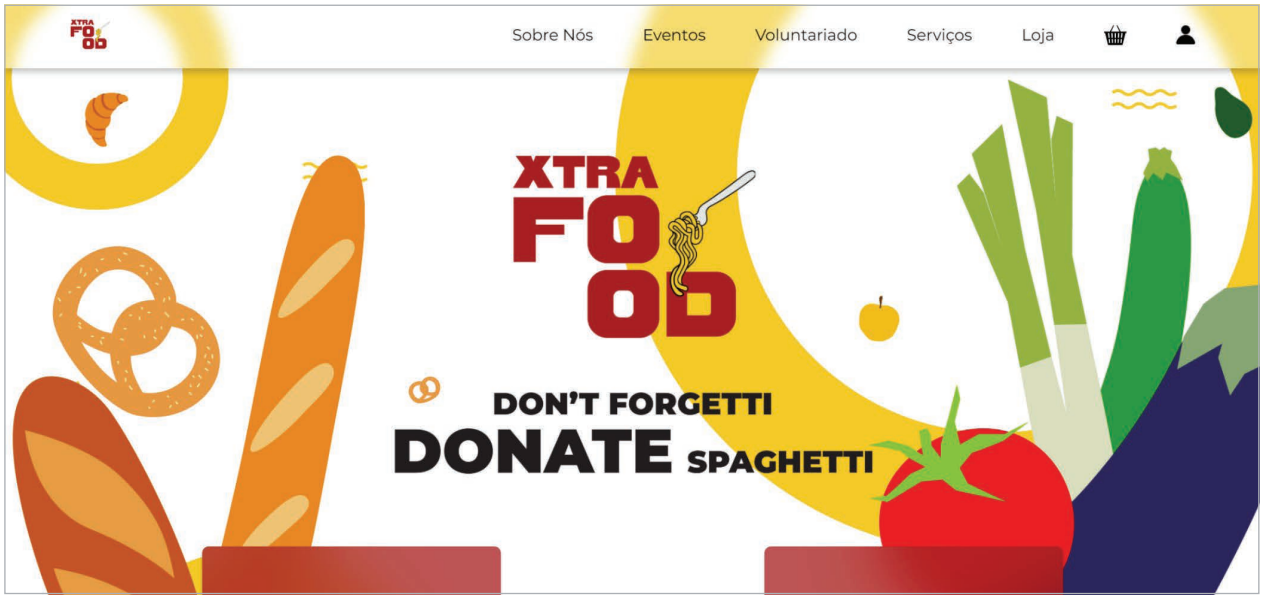
Projeto - **CPT Sobral do Ceira**
Alunos - **Ana Rodrigues, Arménio Santa, Beatriz Pastor, Carolina Loureiro e Inês Duarte.**

O grupo de trabalho identificou o objetivo da ONU – Educação de Qualidade para desenvolver a reestruturação da Escola de Atletismo do Centro Popular de Trabalhadores de Sobral de Ceira (Escola de Atletismo do CPT Sobral de Ceira) instituição fundada na década de 70 e com forte importância no desenvolvimento das competências físicas e sociais dos seus atletas. A marca passou por um processo de redesign que respeitou os valores originais da escola e reformulou todo o processo de comunicação através do *site*, vídeos, campanhas e estacionário desportivo, com o intuito de reforçar o associativismo e os patrocinadores da instituição.

ESCOLA DE ATLETISMO
CPT SOBRAL de CEIRA

Projeto - **Extra Food**
Alunos - **Carolina Silva, Ana Tavares, Eva Costa, Beatriz Ferreira e Edgar Tavares.**

A Extra-Food é uma plataforma online desenvolvida pelo grupo de trabalho que escolheu o objetivo da ONU - Erradicar a Fome. O seu objetivo é combater o desperdício alimentar pela distribuição eficiente dos excedentes alimentares aos mais necessitados criando um elo de aproximação entre as comunidades associativas de angariação e distribuição de alimentos de quem mais deles precisa. O utilizador obtém informação estatística relativa à situação alimentar em Portugal, bem como a possibilidade de integrar grupos de voluntariado ou fazer parte das equipas de parceiros. A campanha de sensibilização foi sustentada pelo site, periódicos, vídeos, animações e anúncios de rádio.



FÓRUM DAS ARTES
E TECNOLOGIAS
ARTE E DESIGN
COMUNICAÇÃO E DESIGN MULTIMÉDIA
ESTUDOS MUSICAIS APLICADOS
TEATRO E EDUCAÇÃO
19 de abril de 2023
Politécnico de Coimbra
Escola Superior de Educação

11
11º ENCONTRO DE
COMUNICAÇÃO E
DESIGN MULTIMÉDIA
ESCOLA SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
Instituto Politécnico de Coimbra

Escola Superior
de Educação
Politécnico de Coimbra