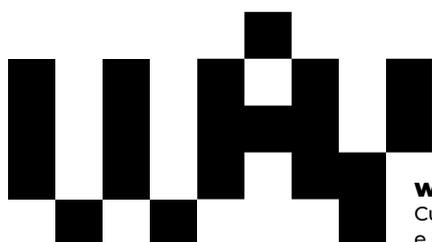
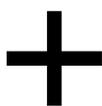


**WAY MAG \_**  
Curso de Comunicação  
e Design Multimédia

Comunicação  
Design  
Fotografia  
Animação  
Audiovisual  
Marketing  
Informática



3.ª Edição \_ Novembro 2024



**WAY MAG \_**  
Curso de Comunicação  
e Design Multimédia



**Escola Superior  
de Educação**  
Politécnico de Coimbra

**DIREÇÃO DE CURSO \_**

Ana Rita Teixeira (Biénio 2021/23)

**SUPERVISÃO \_**

Carlos dos Santos Luiz

João Morais

Ana Rita Teixeira

Samuel Barbosa

Pedro Vaz

**CAPA E LOGÓTIPO \_**

Matilde Silva

**DESIGN DA REVISTA \_**

Rui Veríssimo

**PAGINAÇÃO \_**

Pedro Vaz

Maria Fernanda Antunes

Rui Veríssimo

**REVISÃO \_**

Carlos dos Santos Luiz

João Morais

Samuel Barbosa

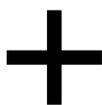
**EDITOR \_**

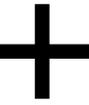
IPC | Escola Superior de

Educação de Coimbra

ISSN 2975-903X

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.





# Editorial

A revista WAY MAG é um projeto de grande relevância e continuidade que promove a criatividade, a inovação e a excelência no trabalho dos estudantes de Comunicação e Design Multimédia. Ao realçar os projetos desenvolvidos pelos estudantes nas diversas unidades curriculares, esta revista não apenas reconhece, mas também valoriza o empenho e a dedicação dos alunos, gerando entusiasmo e motivação genuínos.

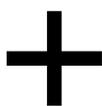
Adicionalmente, esta publicação estabelece uma ligação fundamental entre a produção académica e a comunidade externa, permitindo que potenciais empregadores acedam aos trabalhos realizados em áreas como animação, audiovisuais, design, fotografia, informática, marketing, entre outras.

A WAY MAG, portanto, representa uma iniciativa essencial para a promoção do ensino em Comunicação e Design Multimédia, funcionando como um veículo de divulgação das atividades académicas e garantindo que a informação chegue a toda a comunidade. Esta revista é uma ferramenta indispensável para a formação dos estudantes e para o fortalecimento da licenciatura em Comunicação e Design Multimédia, refletindo a qualidade e a inovação que o curso se propõe cultivar.

Ana Rita Teixeira

Direção da Licenciatura de Comunicação e Design Multimédia (Biénio 2021/23)





## DESIGN GRÁFICO \_

Design Gráfico 2  
Design Editorial



## MARKETING \_

Marketing Digital



## FOTOGRAFIA \_

Oficina de Fotografia 1  
Oficina de Fotografia 2



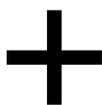
## AUDIOVISUAIS \_

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



## LABORATÓRIO MULTIMÉDIA \_

Laboratório Multimédia 1  
Laboratório Multimédia 2

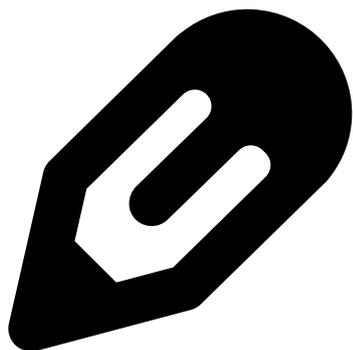


# Introdução

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, design, 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. Simultaneamente, promove-se o contacto com instituições envolventes a nível local e nacional, através da realização de estágios curriculares no último semestre da licenciatura e de diversos eventos sobre 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 da licenciatura de Comunicação e Design Multimédia.



# Design Gráfico

UC \_ Design Gráfico 2

Docente \_ Maria Fernanda Antunes

Ano \_ 1º Ano, 2º Semestre

## Projeto \_

Concurso Nacional Cartaz Eco-Código

## Alunos \_

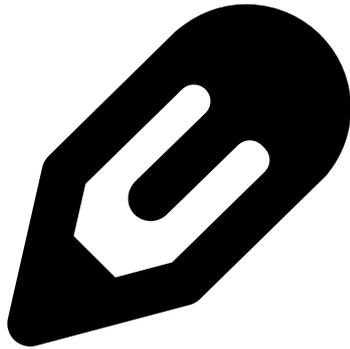
- Eduarda Oliveira\_
- Tomás Nogueira\_
- Bernardo Carvalho\_
- Matilde Silva\_
- Joana Arantes\_

O Concurso Nacional Cartaz Eco-Código é uma iniciativa anual que visa promover a criatividade e o envolvimento dos estudantes no Programa Eco-Escolas.

Através deste concurso, os alunos têm a oportunidade de idealizar, individualmente, cartazes com um forte caráter social, destinados a sensibilizar o público-alvo para questões ambientais e promover o respeito pelo código de conduta ambiental.







# Design Gráfico

UC \_ Design Editorial

Docente \_ Rui Veríssimo

Ano \_ 2º Ano e 3º Ano, 1º Semestre

## Projeto \_

Design de logotipo e  
Capa para a Revista Way 3.ª Ed.

## Alunos \_

Rui Carreira\_ Ana Claro\_  
Margarida Vinagre\_  
Eduarda Oliveira\_ Rita Costa\_  
Márcia Carvalho\_

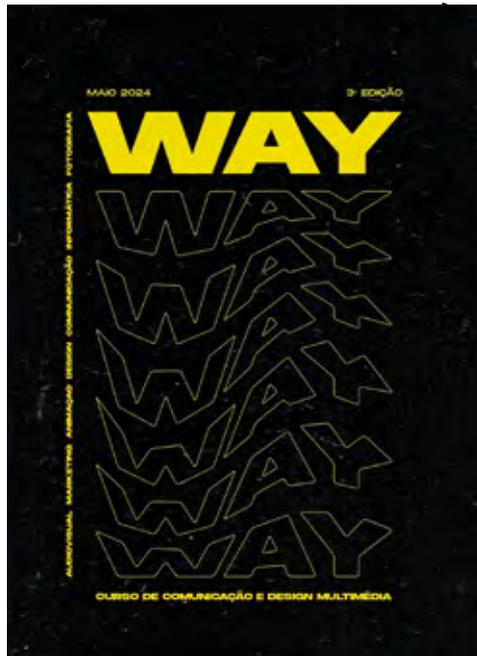
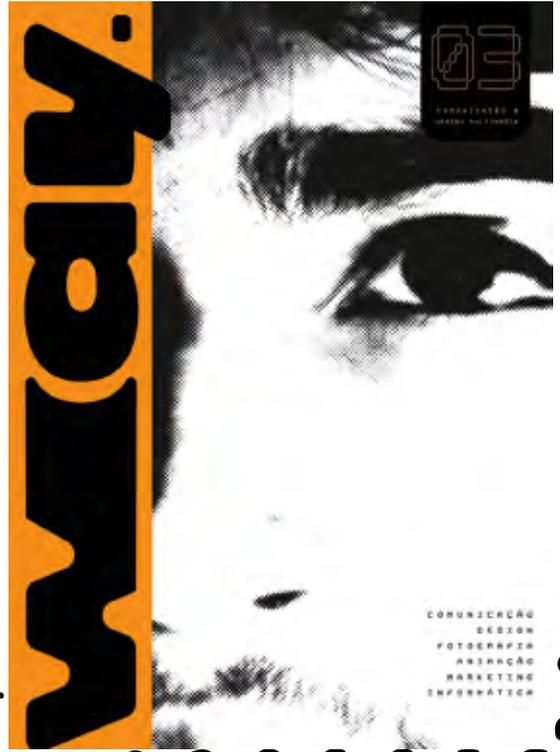
O projeto gráfico para a capa da revista WAY do Curso de Comunicação e Design Multimédia definia como objectivo transmitir a essência do curso através de uma linguagem visual inovadora, coerente e impactante.

A capa deveria ser encarada como um suporte imagético-textual experimentalista e funcionar como instrumento de sedução.

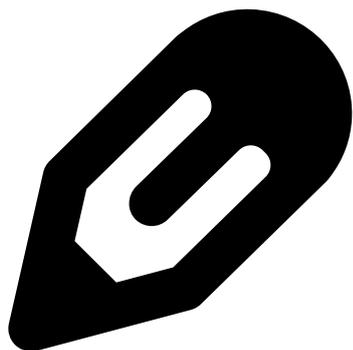
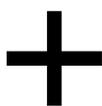
Em resumo, o design da capa deveria transmitir significado, emoção e impacto visual.



9 +



+



# Design Gráfico

UC \_ Design Editorial

Docente \_ Rui Veríssimo

Ano \_ 2º Ano e 3º Ano, 1º Semestre

## Projeto \_

Design de Capa de Livro

## Alunos \_

Ana Claro\_ Diana Carvalho\_

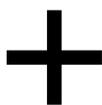
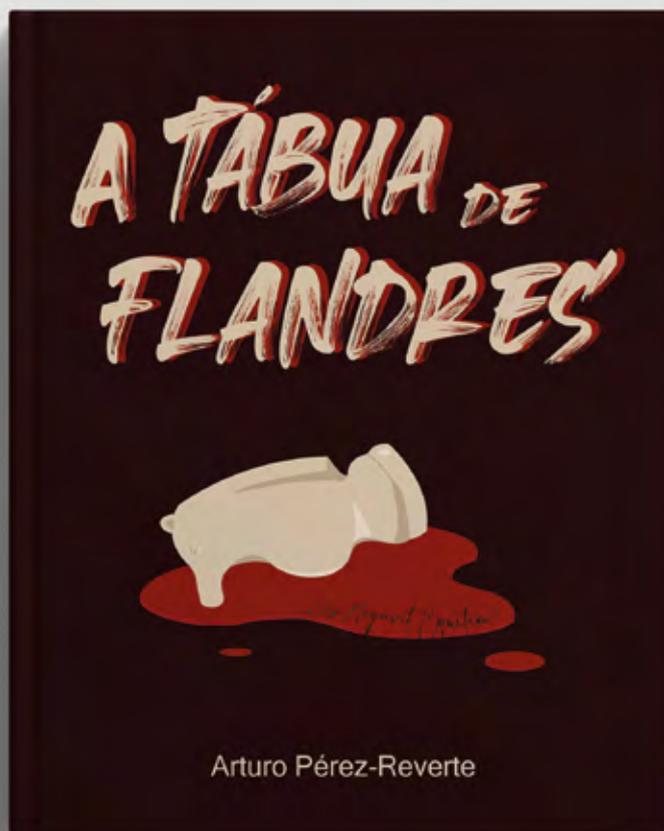
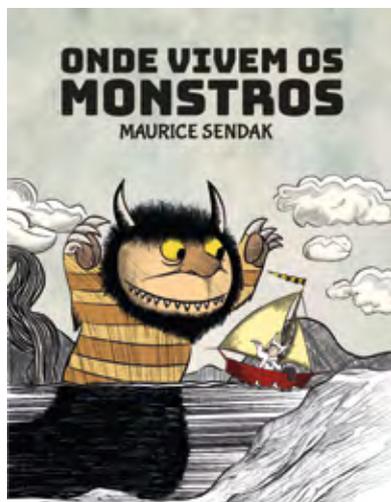
Eduarda Oliveira\_ Miriam Lobo\_

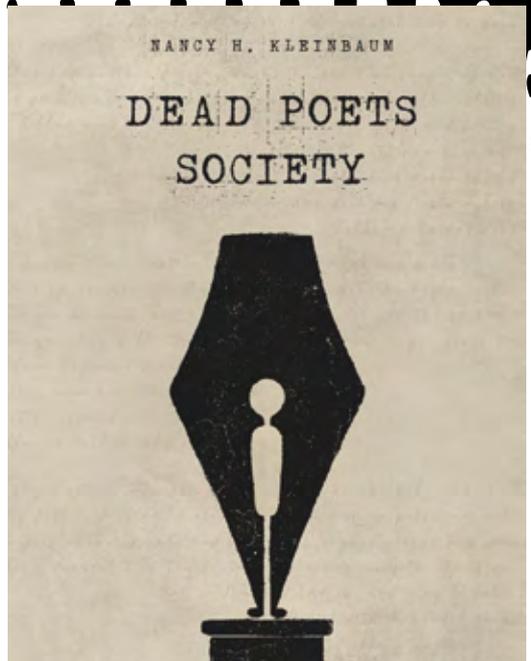
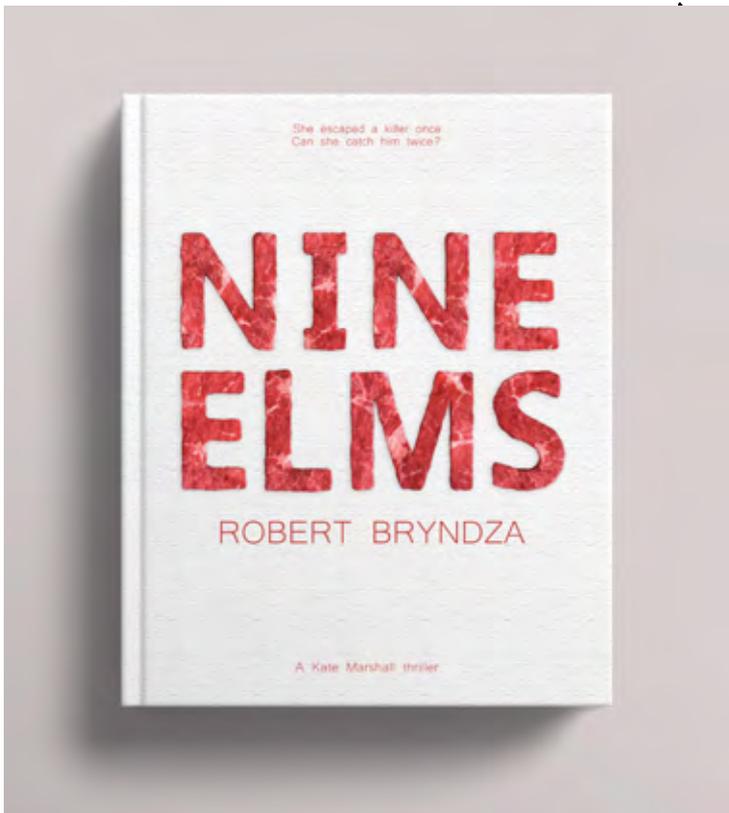
Catia Cardoso\_

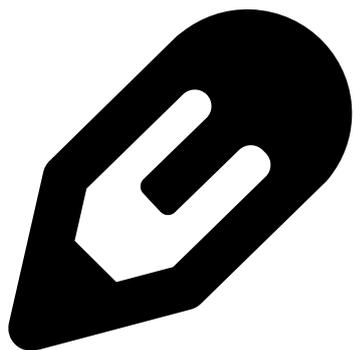
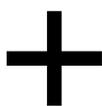
Este projeto tinha como objectivo o desenvolvimento do redesign de uma capa de livro.

Figurativo ou abstrato, complexo ou minimal, histórico ou moderno, o design deveria de alguma forma transmitir a essência da obra e permitir a memorização.

Quanto mais criativo e inspirador, maior seria a capacidade de atrair, seduzir e provocar o desejo de compra no consumidor.







# Design Gráfico

UC \_ Design Editorial

Docente \_ Rui Veríssimo

Ano \_ 2º Ano e 3º Ano, 1º Semestre

## Projeto \_

Design editorial de agenda cultural

## Alunos \_

Ana Claro\_

Matilde Silva\_

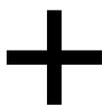
Eduarda Oliveira\_

Foi proposto aos alunos um projeto de design editorial de uma agenda cultural que não fosse apenas informativa, mas também envolvente, flexível e graficamente atraente.

O conteúdo deveria ser comunicado de forma organizada e equilibrada, mas sem condicionar a liberdade criativa.



12



## A PEÇA PARA DOIS ATORES

02 NOV. 2023 21H30



**TEATRO JOSÉ LUCIO DA SILVA**  
**PREÇO:** R\$10 e 17 bilhetes 120€  
1 bilhete 50€  
**CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA:** 14/12  
**DURAÇÃO:** 75 min  
**GÊNERO:** Drama  
**CODE:** Luta Luta e Miguel Guilherme  
**TEXTO DE:** Tennessee Williams

A narrativa encerra uma peça dentro de outra peça. Dois irmãos, ambos atores, que andam há demasiado tempo em digressão, são abandonados pela restante companhia e vêem-se confrontados com uma plateia que aguarda pela representação de A Peça para Dois Atores. A medida que a peça dentro da peça se desenrola, a linha entre a realidade e a ficção torna-se cada vez mais tênue e os irmãos são obrigados a lidar com os seus próprios fantasmas, num jogo trágico-otimista que os conduz ao limite.

A peça fala-nos de saúde mental e de confinamento forçado, temas que nos são assosadamente familiares e que justificam plenamente a reavistagem deste texto tão especial.



14

15

# DVAR

## AGENDA CULTURAL

set \_\_\_\_\_ dez  
\_\_\_\_\_ 2023



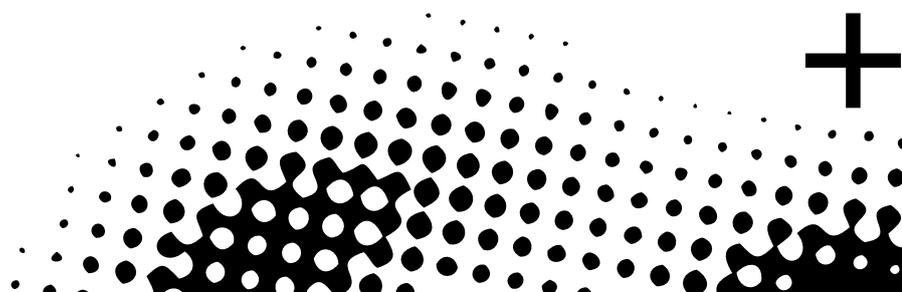
23 setembro 2023  
Performance

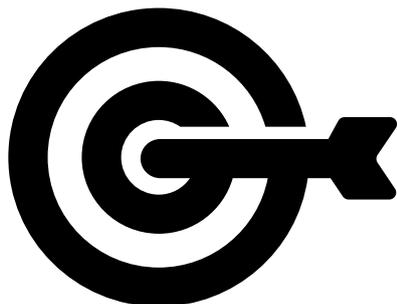
### CARMINHO

"Portuguesa" é o sexto disco da carreira de Carminho e conta com 14 composições, várias com letra e música da sua autoria. A compositora e intérprete assume a produção do álbum bem como a composição de textos tradicionais originais. Numha busca pelo aprofundamento do seu pensamento sobre o fado, Carminho explora diversas combinações dentro dos cânones, repensando a forma e movendo-se como peixe numa água que é a sua.

21:30  
CENTRO DE ARTES DE OVAR

Estreia de | Colaboração de | Edição de





# Marketing

**UC** \_ Marketing Digital

**Docente** \_ João Morais

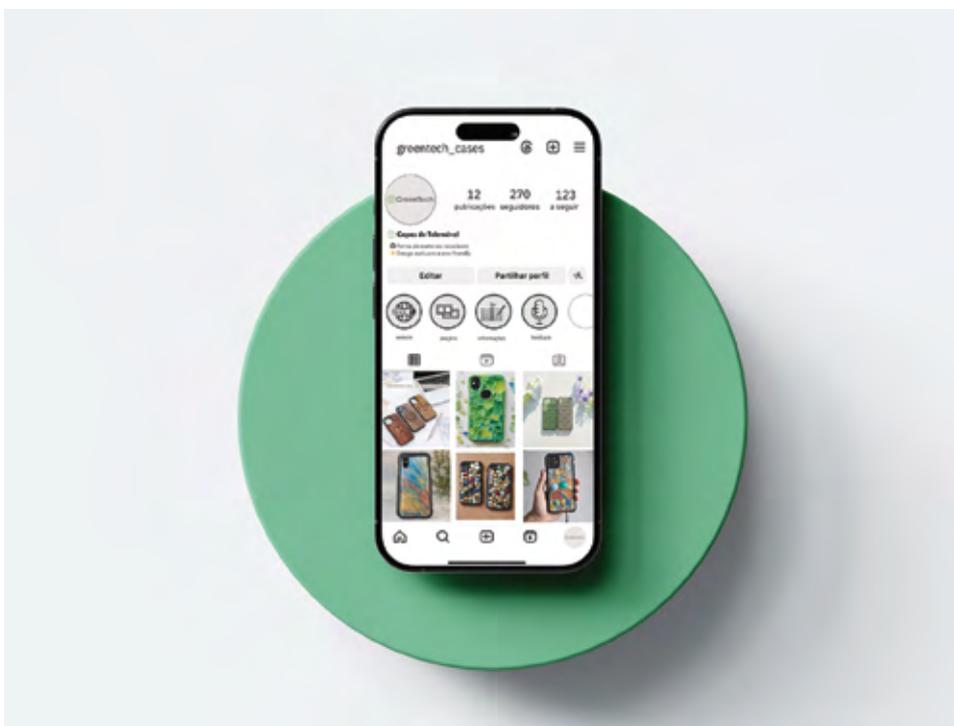
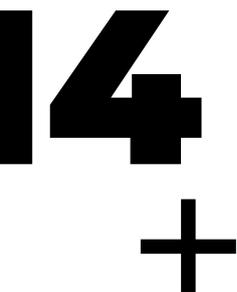
**Ano** \_ 1º Ano, 2º Semestre

**Projeto** \_  
Estratégia de marketing e  
comunicação digital

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.

**Alunos** \_  
Beatriz Carvalho\_  
Eva Barbeitos\_  
Filipa Lourenço\_

A GreenTech é uma marca inovadora dedicada ao comércio de capas de telemóveis reutilizáveis e sustentáveis, com o objetivo de reduzir o impacto ambiental. Tem como missão criar um futuro mais verde e sustentável para todos, utilizando materiais ecológicos, como fibras vegetais, bambu, plástico reciclado e uma produção cuidadosamente controlada para minimizar a pegada de carbono.

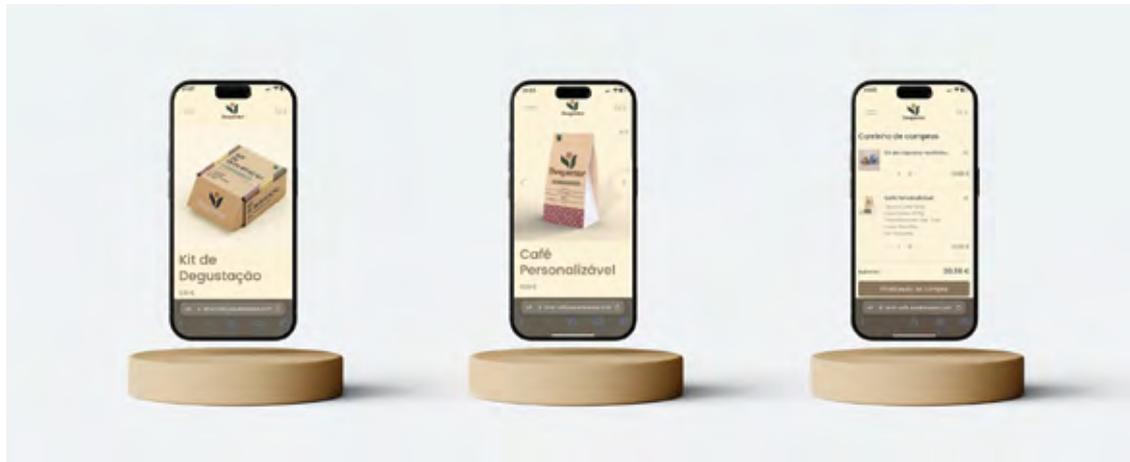




A Despertar é uma marca portuguesa de café com produção exclusivamente biológica na Ilha Terceira, no Arquipélago dos Açores. Oferece sabores como baunilha, chocolate preto, canela e frutos vermelhos, com o objetivo de despertar novas sensações nos apreciadores de café. Além do sabor autêntico e das embalagens com design português, a Despertar permite personalizar o café, escolhendo o sabor, o tipo, a quantidade e o design da embalagem. É uma marca focada na sustentabilidade, oferecendo um kit reutilizável com cápsulas, promovendo assim uma experiência mais ecológica.

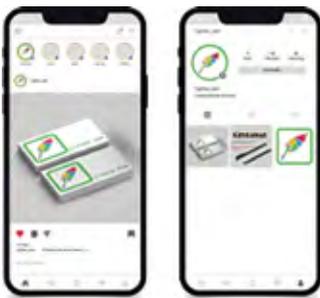
**Alunos \_**

- Carolina Henriques\_
- Manuel Arriaga\_
- Maria Barreto\_
- Ricardo Duarte\_
- Rita Póvoas\_



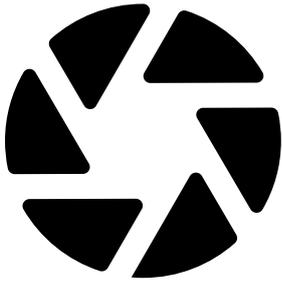
**Alunos \_**

- Ana Simões\_
- Filipe Ribeiro\_
- João Ilharco\_
- José de Brito\_



Cypherpen é uma marca direcionada para o setor da educação e empresarial, dedicada ao comércio de canetas digitais. Este produto é direcionado para o público jovem conhecedor da realidade tecnológica e das potencialidades do mundo digital. A marca identifica-se como jovem e inovadora, destacando-se pelo design único e personalizável. A gama de canetas digitais Cypherpen conta com uma grande variedade de cores e padrões, incluindo colaborações com outras marcas de renome e influenciadores.





# Fotografia

**UC** \_ Oficina de Fotografia I

**Docente** \_ Samuel Barbosa

**Ano** \_ 1º Ano , 1º Semestre

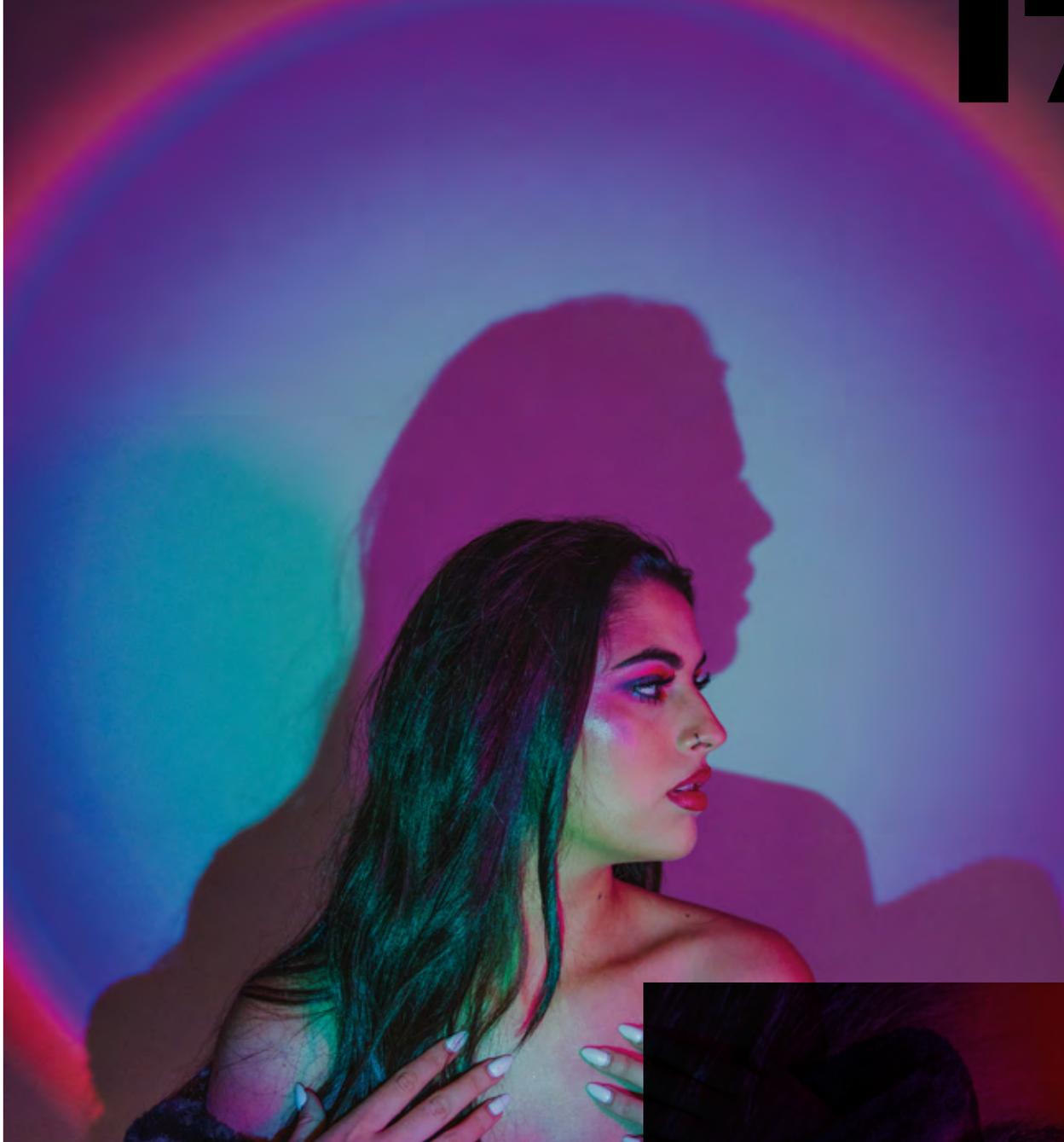
---

O briefing propõe a criação de um portfólio de retratos que transcenda a simples documentação física, destacando a construção de uma identidade Visual única para cada sujeito fotografado.



16





**Projeto** \_ Aura

**Alunos** \_

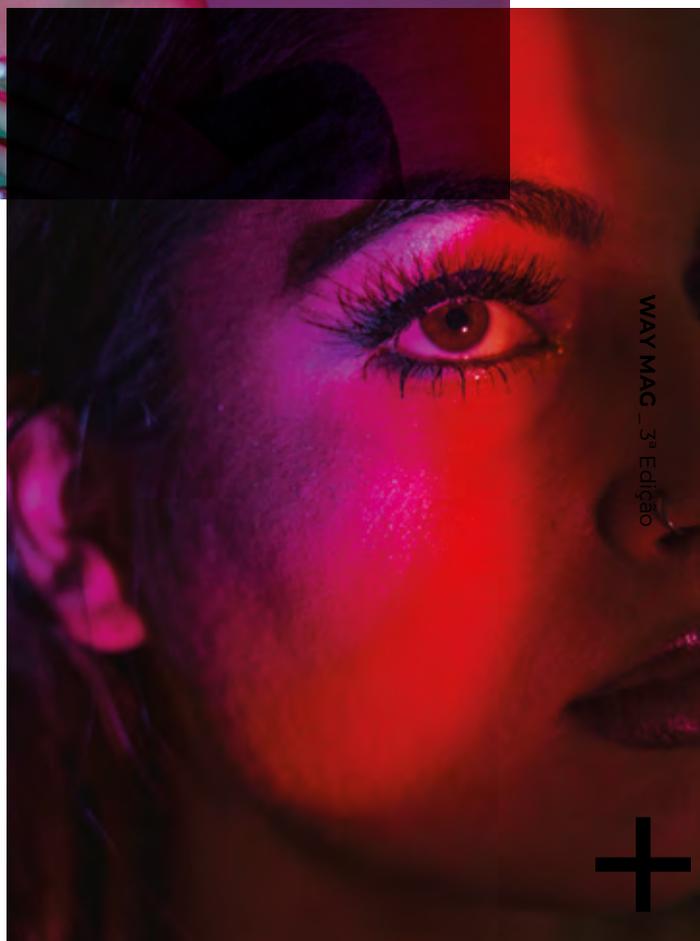
Mariana Silva\_

Marta Rebelo\_

Sara Araújo\_

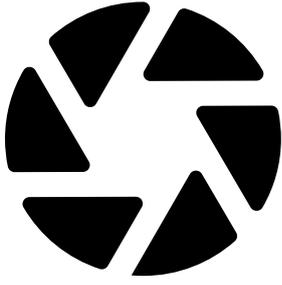
Sara Neves\_

O projeto "AURA" explora a ideia de que a essência de um indivíduo reside na sua identidade visual e mental, e não no corpo físico, que é visto como um mero veículo. Utilizando metáforas pictóricas que combinam cores e luzes, o projeto visa expressar o individualismo através da representação da aura como uma emanção colorida. Um ambiente imersivo foi criado para realçar esta representação, com uma paleta cromática que simboliza a transição e fluidez. A modelo desempenha um papel crucial, encarnando a intimidade e o divino feminino, complementando assim a narrativa visual do projeto.



WAY MAG \_ 3ª Edição





**Projeto** \_ Rostos com história

**Alunos** \_

Bárbara Fontoura\_

Gonçalo Gatoeiro\_

Inês Trindade\_

Tomás Santos\_

# Fotografia

**UC** \_ Oficina de Fotografia I

**Docente** \_ Samuel Barbosa

**Ano** \_ 1º Ano, 1º Semestre



18



O projeto "Rostos com História" captura a essência de idosos através de retratos que refletem as suas vivências. As fotografias, a preto e branco, não só revelam as feições físicas, mas também as histórias pessoais e a sabedoria acumulada. Cada expressão facial, seja um sorriso ou um olhar pensativo, contribui para a narrativa das suas vidas, marcadas pelo tempo. Este trabalho vai além da estética, é uma celebração da beleza autêntica e da riqueza das experiências de vida, preservando memórias e homenageando a jornada individual de cada um.

**Projeto** \_ Olhares vazios

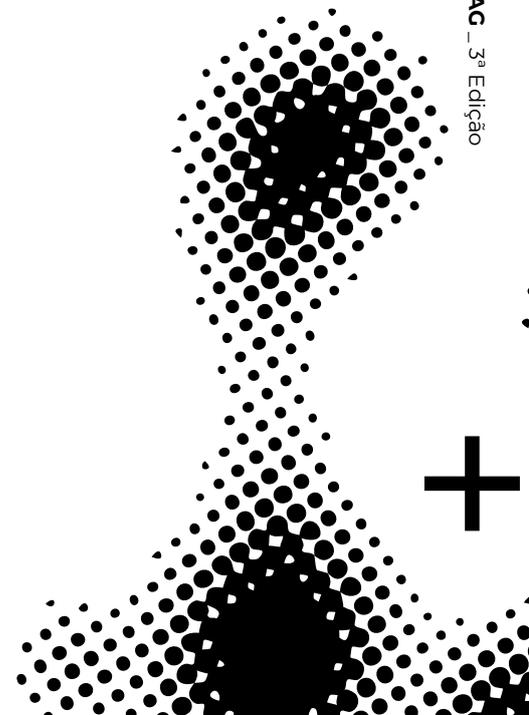
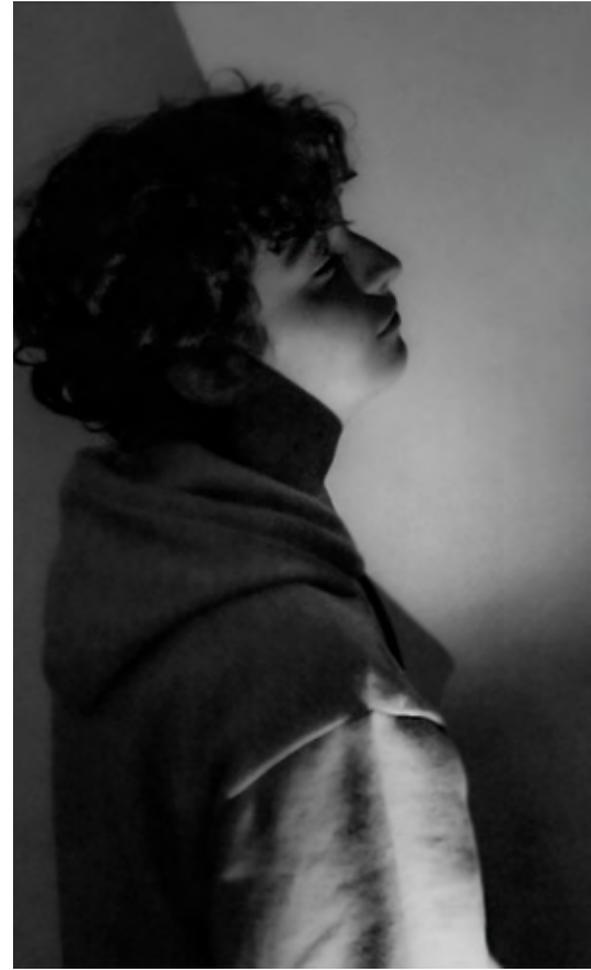
**Alunos** \_

Rafael Ribeiro\_

Neryne Azevedo\_

Pedro Nogueira\_

Este projeto fotográfico explora a dualidade entre conforto físico e desconforto psicológico. Através de vestuário confortável como robes e pijamas contrapostos a expressões faciais distantes e apáticas, as imagens capturam um ambiente íntimo e sombrio. A monocromia e o ruído visual evocam nostalgia, enquanto poses relaxadas e iluminação estratégica complementam a narrativa visual. Cada fotografia é uma expressão de emoções complexas, convidando à reflexão sobre a familiaridade e o desconforto.





# Audiovisuais

**UC** \_ Produção e Realização de Vídeo Digital

**Docente** \_ Clara Gomes

**Ano** \_ 2º Ano, 1º Semestre

WAY MAG \_ 3ª Edição

## Projeto \_

Curta Metragem- Reflection in blood

## Alunos \_

Denis Blaškevičius\_ Dominykas Vyšniauskas\_ Aironas Gedvilas\_ Liudas Liškauskas\_ Fabio Solinas\_

## Sinopse \_

Liudas é um estudante que sofre de esquizofrenia e esforça-se ao máximo para não perder a sua sanidade mental. O seu amigo Gustas tenta ajudá-lo num desfecho inesperado quando um deles morre.



# unveiled PARADOX

Escrito por BERNARDO FIGUEIREDO & HELENA CRAVEIRO & JOSÉ BORGES & MARGARIDA VINAGRE & MATILDE SILVA & TIAGO TOMÉ

Director BERNARDO FIGUEIREDO

Assistente de Direção JOSÉ BORGES

Director de Fotografia MARGARIDA VINAGRE

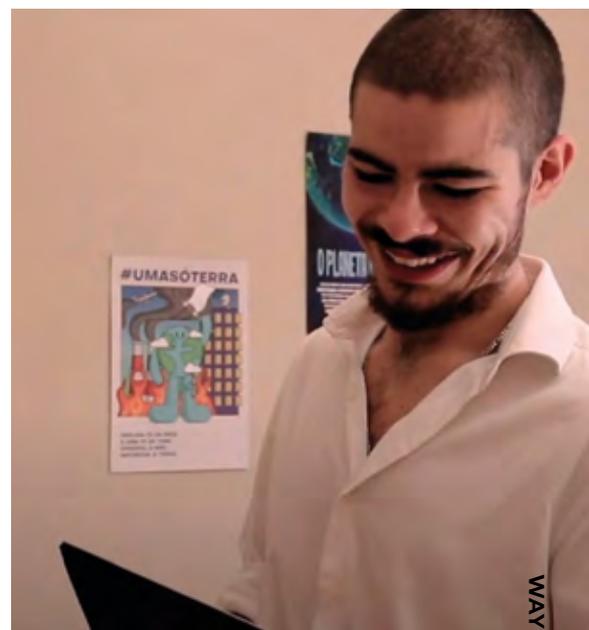
Directora de Arte MATILDE SILVA

Técnico de Som TIAGO TOMÉ

Documentarista HELENA CRAVEIRO

Astor JOÃO JOSÉ SILVA

Ator DANIELA ALMEIDA



WAV  
MAG - 3ª Edição

## Projeto \_

Curta Metragem- Unveiled Paradox

## Alunos \_

Bernardo Figueiredo\_ Helena Craveiro\_ José Borges\_  
Margarida Vinagre\_ Matilde Silva\_ Tiago Tomé\_

## Sinopse \_

Unveiled Paradox é um drama que segue a história de André Gonçalves, um designer de renome que luta contra um bloqueio criativo incapacitante e uma baixa autoestima, que o afeta tanto a nível profissional como social.



<https://youtu.be/kuJ3QFqT4fU>





# Audiovisuais

**UC** \_ Pós Produção de Vídeo Digital

**Docente** \_ Clara Gomes

**Ano** \_ 2º Ano, 2º Semestre

---



**Projeto \_**

Curta Metragem-  
Última comunhão

**Alunos \_**

Ana Patrícia\_ Cristiana Costa\_  
Inês Costa\_ Joana Caetano\_  
Leonor Santos\_ Nicole Estrela\_

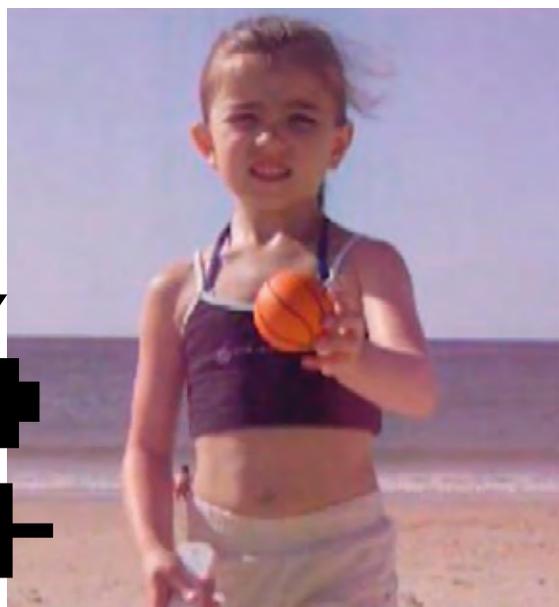
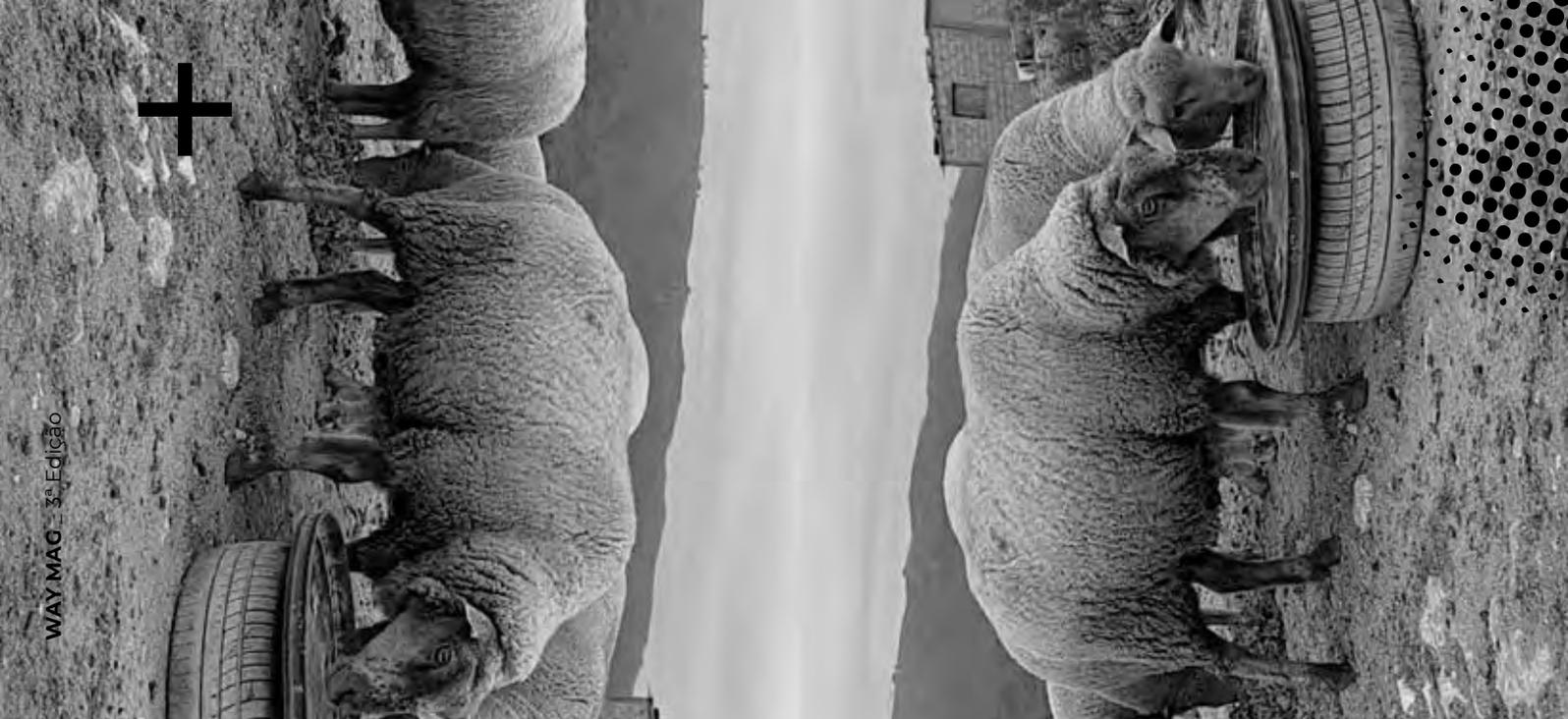
**Sinopse \_**

Este projeto visa retratar um vídeo experimental alusivo à Misofonia, referente a uma síndrome em que existe uma firme aversão a determinados sons, resultando em que a pessoa relata experiências emocionalmente desagradáveis e excitação autónoma. Normalmente, a pessoa reage de forma intensa e negativa a pequenos estímulos auditivos, e, por vezes, visuais, que a maior parte das pessoas não repara ou não dá importância.



<https://vimeo.com/909004482>





**Projeto \_**

Curta Metragem- Manta Rota

**Alunos \_**

Ana Castro\_ Beatriz Monteiro\_ Cláudia Teixeira\_ Rafaela Cigarro\_ Sara Castanheira\_ Jéssica Furtado\_

**Sinopse \_**

Sara passa férias em família com os pais na praia da Manta Rota. Em paralelo aparecem animais bebés que acabam por ter um final trágico. Este paralelismo funciona como uma metáfora para o destino final de Sara.



<https://www.youtube.com/watch?v=SsrrA1SxtfQ>



### Projeto \_

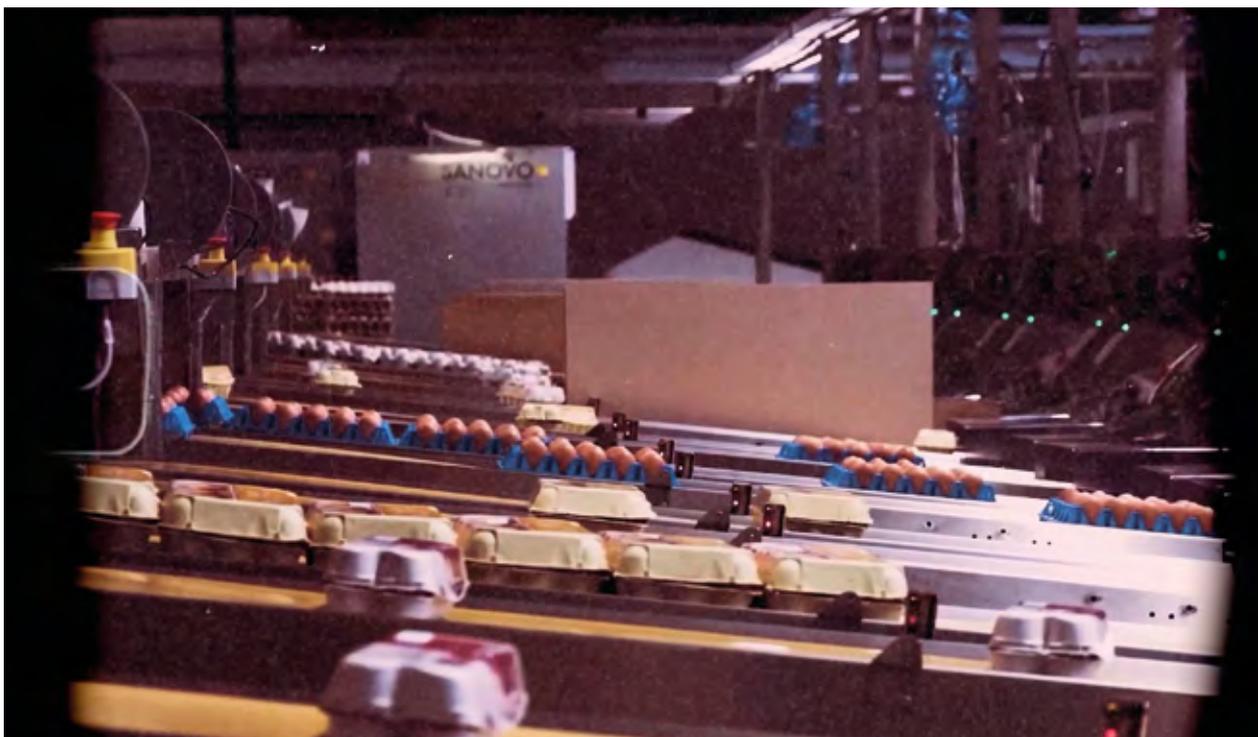
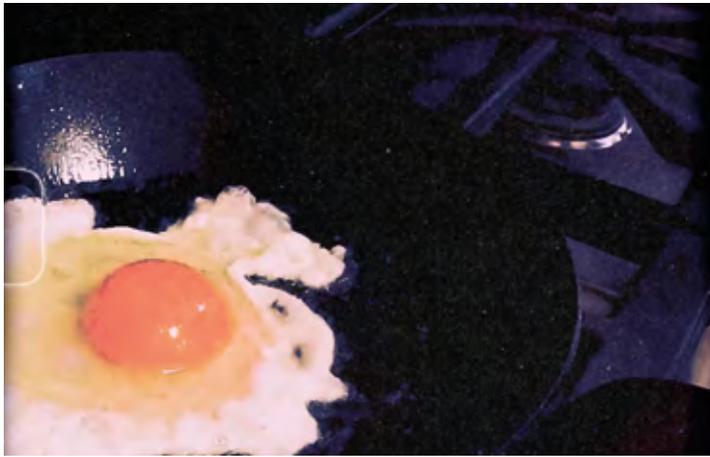
Curta Metragem- Ovo estrelado

### Alunos \_

Flávia Pereira\_ Hugo Oliveira\_ Inês  
Fonseca\_ Jéssica Duarte\_ João  
Ferreira\_ Pedro Mota\_ Rony Silva\_

### Sinopse \_

A montagem acompanha todo o processo da formação de um ovo estrelado, desde a concepção pela galinha até à digestão pelo ser humano. De forma criativa e dinâmica, explora o conceito de vida e morte, abordando-o de maneira abstrata e fora do comum. Através desta abordagem, aplica as teorias da montagem, como as de Eisenstein, para oferecer uma nova perspetiva sobre este ciclo natural.





# Audiovisuais

**UC** \_ Guionismo Multimédia

**Docente** \_ Clara Gomes

**Ano** \_ 3º Ano, 1º Semestre

---





### Projeto \_

Guião- Alma Urbana

### Alunos \_

Ana Ferreira\_ Márcia Carvalho\_

Maria Carvalho\_ Miriam Lobo\_

Renata Queiroz\_ Rita Costa\_

### Sinopse

O documentário mostra uma visão abrangente do que é a arte urbana, mostrando como ela transcende barreiras e cria um sentido de união entre diferentes indivíduos e grupos.

Queremos destacar como a cultura pode ser uma força de conexão e transformação, utilizando o “Roda ao Centro” como exemplo. A “Roda ao Centro” é uma roda cultural que junta diversos indivíduos apaixonados por *rap*, *beatbox*, *graffiti*, *breakdance*, *skates* e arte urbana em geral.

O documentário revela de forma envolvente como a cultura *hip hop* e a arte urbana desempenham um papel fundamental nas vidas destes artistas.

A parte visual é fundamental neste projeto. Temos batalhas de batalhas de *rap* e *beatbox*, performances de *breakdance* e criação de arte de rua, de forma a transmitir o ambiente, a adrenalina e a paixão desta comunidade.

As entrevistas ajudam a compreender a união destes artistas urbanos, assim como a sua opinião quanto a este tipo de comunidades.

É importante destacar que a Roda transmite bons princípios, como a proteção do ambiente, e fazem com que movimentos como este sejam ouvidos e partilhados em comunidade todas as quintas-feiras no *Skate Park* de Coimbra.





## Sinopse

Ao longo deste documentário embarcamos numa viagem pelas memórias de Maria Helena, uma professora de 1º Ciclo do Ensino Básico reformada. Nascida em 1939, iniciou o seu percurso profissional aos 19 anos e lecionou durante mais de uma década. De regras prescritas e castigos aplicados por si a atividades e valores fixos, conta-nos detalhes que faziam parte da normalidade do ensino durante a ditadura. Relembra o costume de rezar todos os dias à entrada e saída da escola acompanhada pelos alunos. Além disso, a obrigatoriedade de ensinar o hino português e a disciplina de Religião Moral provam, também, a influência da Lição de Salazar nas escolas. O castigo que mais usava era sentar os alunos no estrado quando estavam irrequietos. No entanto, apenas em casos de mau comportamento constante aplicava leves reguadas nas mãos.

Apesar disso, a relação entre professores e alunos era boa no geral tal, assim como o ambiente em sala de aula. Helena admite notar que, após a revolução, a mudança nas relações não foi com os alunos, mas sim, com os pais. Maria expõe a sua noção de liberdade a propósito do desrespeito que sentiu por parte dos encarregados de educação e como o seu conceito foi mal interpretado com a queda do regime ditatorial.

Maria Helena recorda alguns dos episódios que mais a marcaram e emocionam até hoje, especialmente, dos presentes que os alunos tinham por hábito oferecer ou de algumas atitudes empáticas para consigo.

Por fim, reflete sobre os aspetos positivos e negativos do ensino atual, apontando para a ocupação excessiva e precoce das crianças, sublinhando a importância da necessidade de ter de haver tempo para as mesmas brincarem.

## Projeto \_

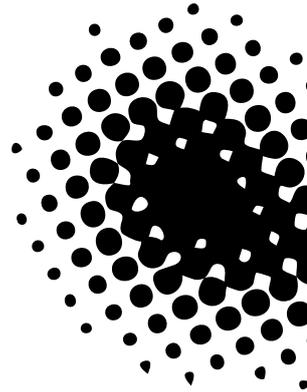
Guião- Ensinar a Liberdade

## Alunos \_

Cátia Cardoso Diana Carvalho\_

Inês Machado\_ Joana Arantes\_

Sofia Amaral\_





### Sinopse

“Doce Fállico de São Gonçalo: A Lenda e a Tradição” é um documentário que mergulha nas raízes de Gonçalo de Amarante (Portugal) conhecida por uma tradição única e lendária, os “colhões” de São Gonçalo. A narrativa desenrola-se através de relatos de moradores locais, como Pedro, Joana, Rosa, Adelaide e Graça, cada um oferecendo uma perspetiva única sobre a evolução desta tradição ao longo do tempo.

A cinematografia cuidadosa destaca a beleza da paisagem rural de Amarante, as confeitarias locais e os comerciantes, proporcionando um mergulho visual na atmosfera única desta cidade.

A história desdobra-se com detalhes sobre a produção do doce fállico, revelando a evolução da receita ao longo das gerações.

Opiniões divergentes entre os locais, representadas por Joana e Rosa, adicionam nuances à narrativa.

A tradição é apresentada não apenas como uma peculiaridade cultural, mas como um testemunho da história de São Gonçalo.

O documentário culmina com uma provocação visual e um convite caloroso do documentarista para que o público visite Amarante, prove este doce peculiar e testemunhe a beleza da tradição preservada ao longo dos anos. “Doce Fállico de São Gonçalo: a Lenda e a Tradição” é uma jornada pela cultura e pelas histórias por trás de um dos aspetos mais peculiares da herança local, proporcionando uma experiência autêntica tanto para os habitantes locais quanto para os visitantes.

### Projeto \_

Guião- Doce de São Gonçalo

### Alunos \_

André João\_ Lena da Silva\_ Lucas Coelho\_ Mariana Carvahlo\_ Tomás Nogueira\_



# Audiovisuais

**UC** \_ Oficina de Videoarte 2

**Docente** \_ Samuel Barbosa

**Ano** \_ 2º Ano, 2º Semestre

## **Projeto** \_

Curta Metragem- Misofonia

## **Aluno** \_

Ana Patrícia Claro\_

## **Sinopse** \_

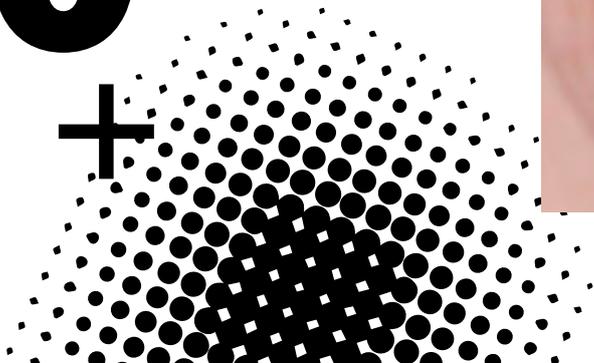
Este projeto visa retratar um vídeo experimental alusivo à Misofonia, referente a uma síndrome em que existe uma firme aversão a determinados sons. Normalmente, uma pessoa relata experiências emocionalmente desagradáveis e excitação autônoma, ou seja, a pessoa reage de forma intensa e negativa a pequenos estímulos auditivos e, às vezes, visuais, que a maior parte das pessoas não repara ou não dá importância.



<https://vimeo.com/909004482>



# 30





# Fronemofobia



## Projeto \_

Curta Metragem- Fronemofobia

## Aluno \_

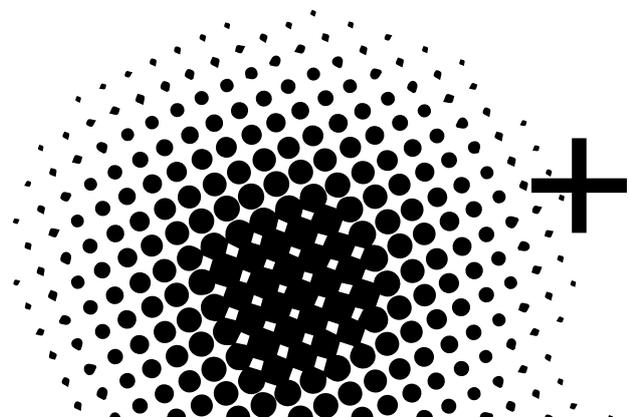
Gonçalo Almeida\_

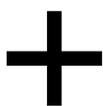
## Sinopse \_

A Fronemofobia é a fobia de pensar ou adquirir conhecimento. Por esse motivo, decidi não explicar qual o significado da fobia, fomentando a curiosidade dos mais interessados, deixando-os descobrir o significado da palavra por conta própria.



[https://youtu.be/\\_5sTICIGrc](https://youtu.be/_5sTICIGrc)





# Audiovisuais

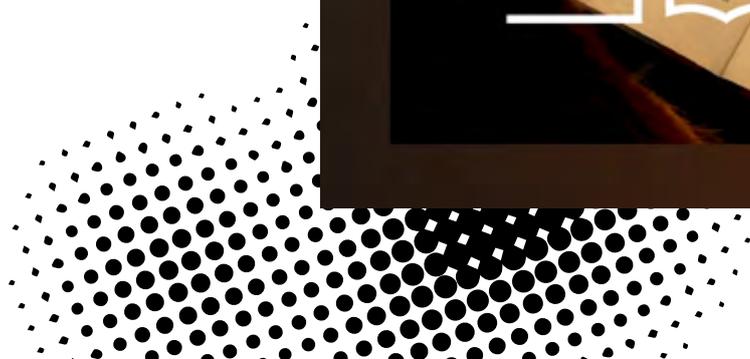
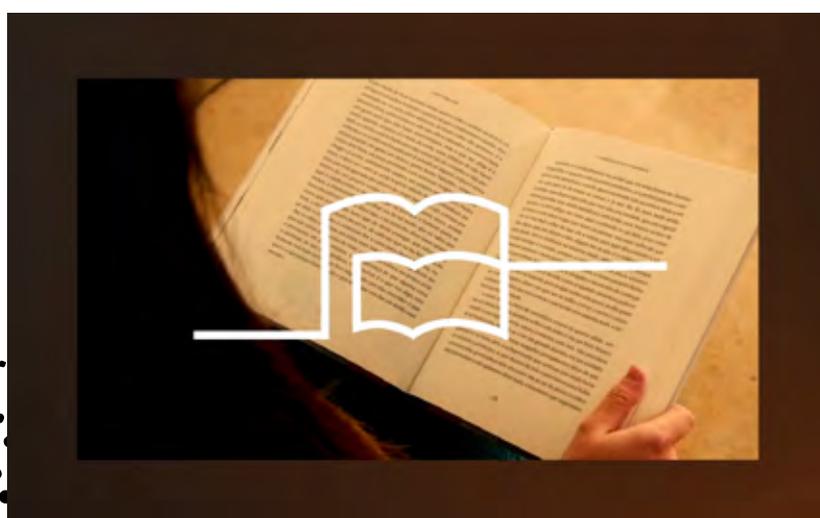
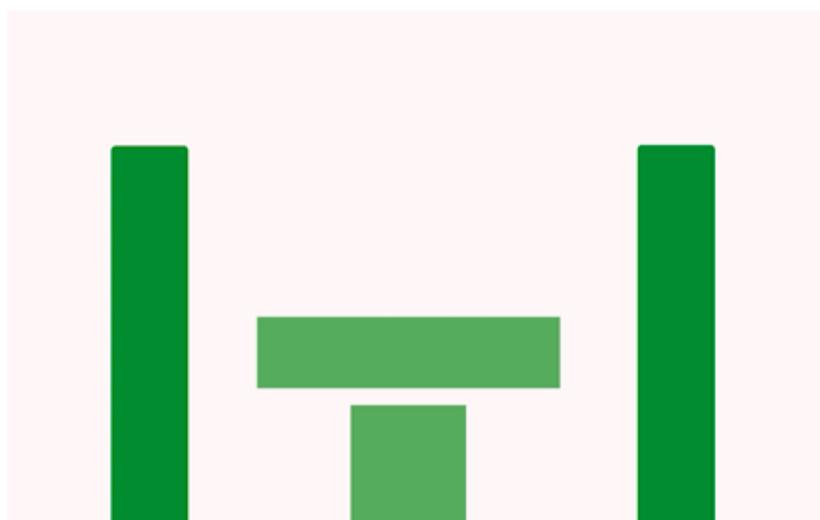
**UC** \_ Animação Gráfica Digital

**Docente** \_ Pedro Vaz

**Ano** \_ 2º Ano, 1º Semestre

---

Os grupos de trabalho foram desafiados a criar um projeto de Motion Graphic Design completo, desenvolvendo todos os elementos gráficos subjacentes a um canal de vídeo online. Entre os grafismos, os vídeos e todas as peças de promoção, os alunos escolheram trabalhar sobre um dos seguintes canais de vídeo digital: Esec TV, Causa Efeitos ou Tópicos Emergentes em Fisioterapia.



# artes

# 33+



# artes

### Projeto \_

Motion Design- Esec TV

### Alunos \_

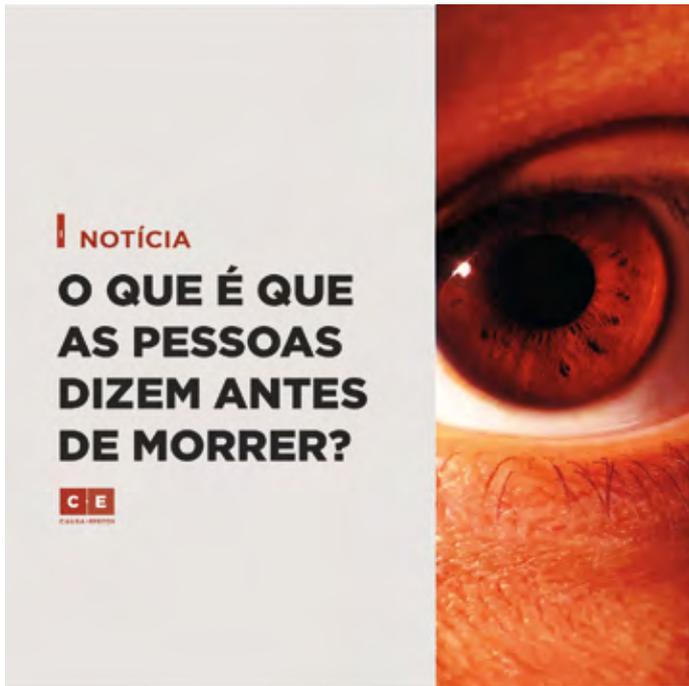
Bernardo Figueiredo\_ José Borges\_  
Margarida Vinagre\_ Matilde Silva\_  
Tiago Tomé\_

### Sinopse \_

O propósito central deste projeto consiste no redesign da identidade gráfica animada do programa televisivo "ESEC TV", preservando a sua essência e, simultaneamente, criando uma nova imagem. Procurou-se revitalizar a imagem visual do programa, tornando-a mais atrativa e alinhada com as tendências atuais. O foco foi tornar a identidade gráfica mais limpa e investir mais tempo no desenvolvimento das animações dos elementos, atribuindo à identidade uma maturidade aprimorada.



# +



**Projeto \_**

Motion Design- Causa Efeitos

**Alunos \_**

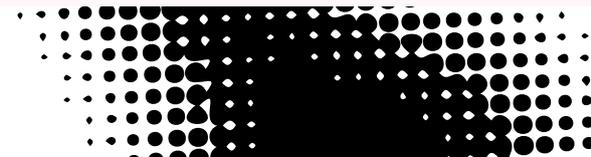
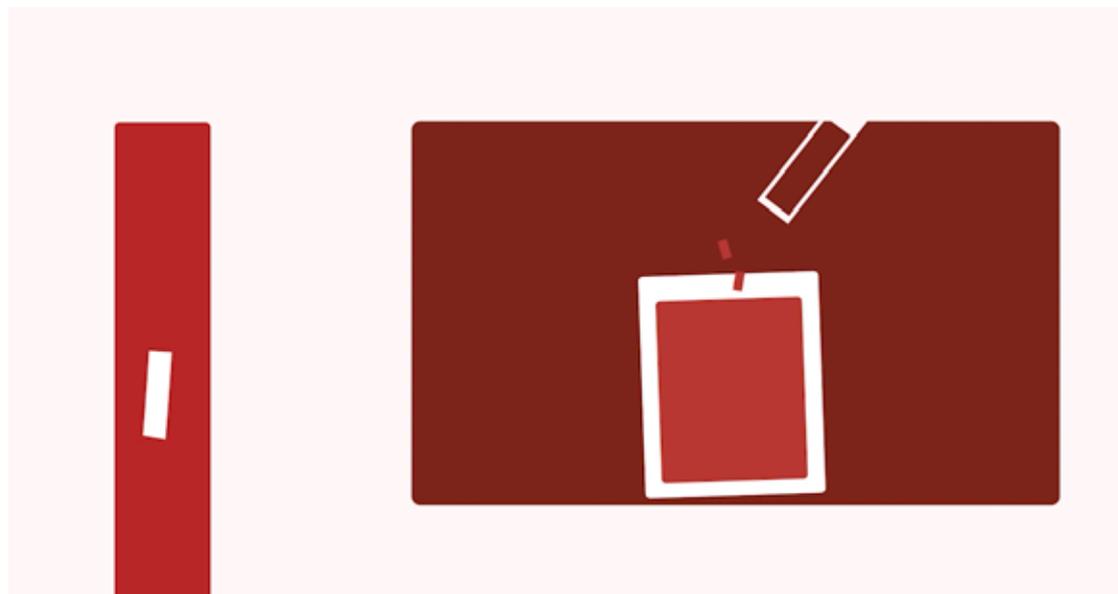
André João\_  
Lena da Silva\_  
Lucas Coelho\_  
Mariana Carvalho\_  
Tomás Nogueira\_

**Sinopse \_**

O canal "Causa-Efeitos" da ESEC é um canal de informação que é composto por entrevistas e notícias, iniciando uma reação em cadeia de conhecimento e reflexão. A identidade visual pensada aborda o "Efeito Dominó da Informação", representando visualmente a propagação de ideias e a conexão de eventos.



34  
+





**Projeto** \_  
Motion Design- Causa Efeitos

**Alunos** \_  
Cátia Cardoso\_  
Diana Carvalho\_  
Inês Machado\_  
Inês Amaral\_  
Joana Arantes\_

**Sinopse** \_  
Esta proposta de design para o canal "Causa-Efeitos" tem como principal objetivo mostrar a essência do seu conteúdo e do seu público. A animação conta com uma estética moderna e minimalista, recorrendo a ilustrações minimalistas.



# Audiovisuais

**UC** \_ Animação Gráfica Digital

**Docente** \_ Pedro Vaz

**Ano** \_ 2º Ano, 1º Semestre

**Projeto** \_

Modernismo animado

**Alunos** \_

Lucas Coelho\_

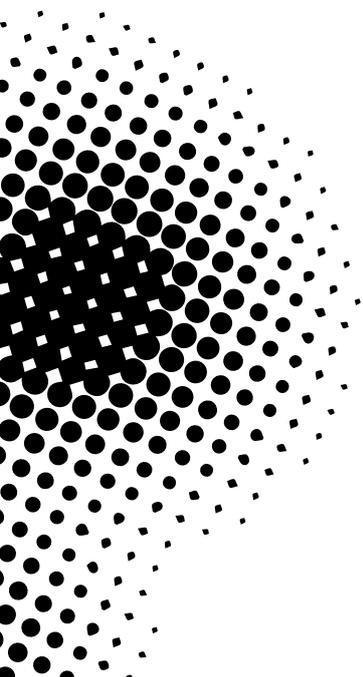
Tomás Nogueira\_

Cátia Cardoso\_

Bernardo Figueiredo\_

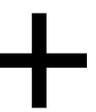
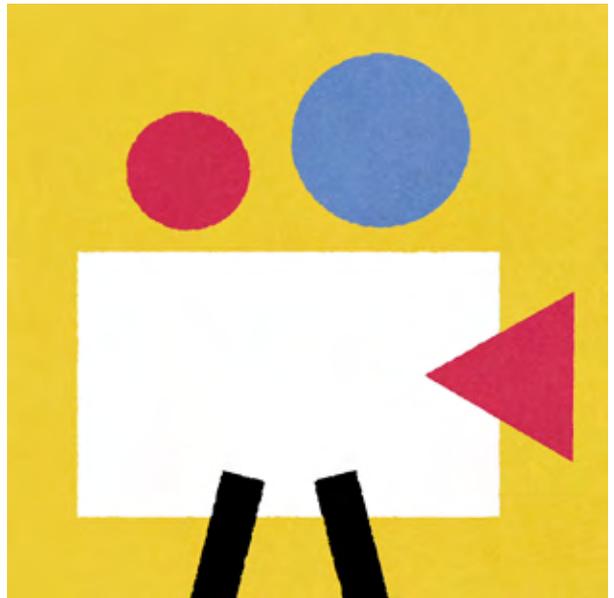
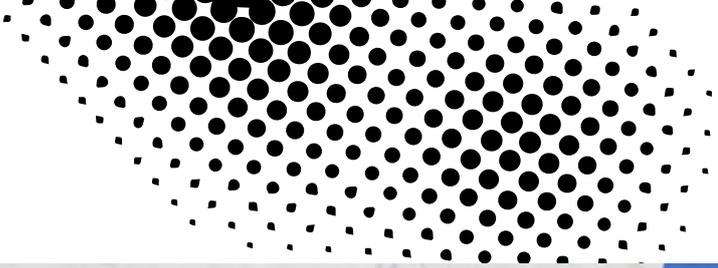
Rita Costa\_

Os alunos foram desafiados a criar um projeto individual de *Motion Graphic Design* de acordo com as características e autores do Modernismo. Tiveram como elementos tipográficos os nomes das Unidades Curriculares do curso, servindo de tema para explorar os princípios da animação.



36







# Audiovisuais

**UC** \_ Animação 3D

**Docente** \_ Pedro Vaz

**Ano** \_ 2º Ano, 2º Semestre

É apresentado aos alunos um vasto leque de áreas de aplicabilidade para o desenvolvimento de uma obra de animação 3D orientada ao universo do *motion design*. As capacidades estéticas e plásticas da animação 3D potenciam o aluno em abordagens narrativas ímpares. Este processo cimta a sua destreza na comunicação em movimento e na capacidade de composição tridimensional.



38





**Projeto \_**

Animação 3D- Marshall Headphones

**Aluno \_**

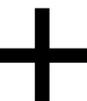
Ana Patrícia Claro\_

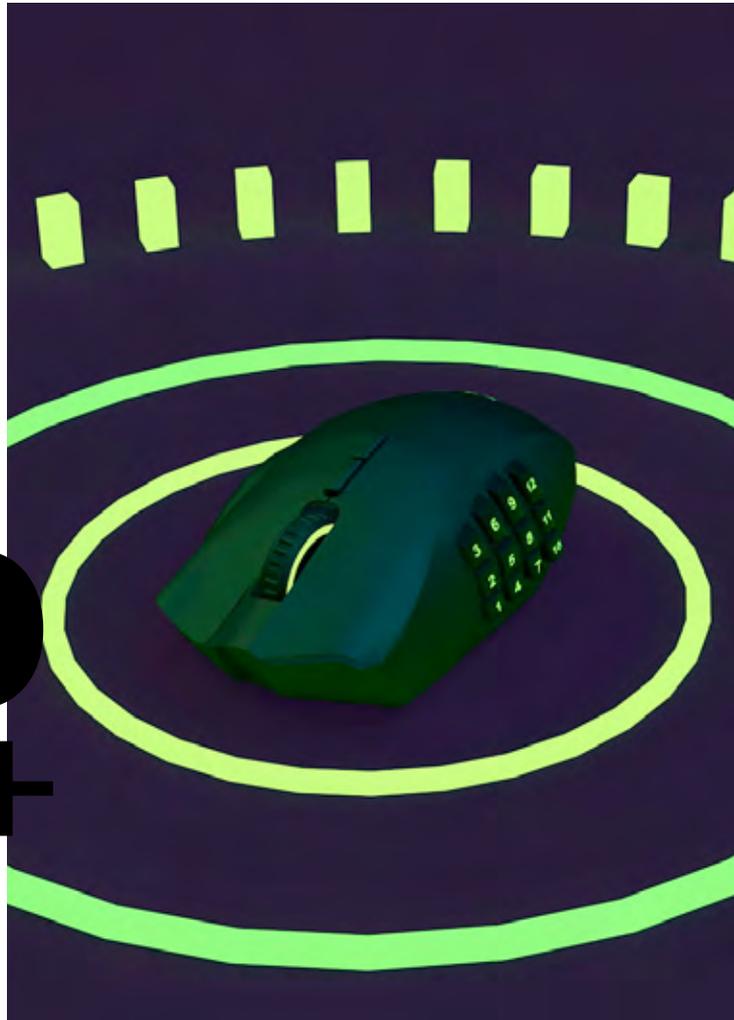
**Sinopse \_**

Este projeto tem como finalidade ser uma animação publicitária com ênfase no design do produto dos "Marshall Major IV On-Ear Bluetooth Headphones", aumentando o reconhecimento da sua marca entre o público-alvo e destacando as principais qualidades do produto.



<https://vimeo.com/1024000906?share=copy>





**Projeto \_**

Animação 3D- Razer Naga Trinity

**Aluno \_**

Cláudia Silva\_

**Sinopse \_**

Animação publicitaria de design de produto. A obra põe em evidência as características modulares do Razer Naga Trinity.



 <https://www.behance.net/gallery/185411251/3D-Advertising-Razer-Naga-Trinity>



**Projeto \_**

Animação 3D- Clarinete

**Aluno \_**

Afonso Rodrigues\_

**Sinopse \_**

Animação infográfica da constituição de um Clarinete H. Bettoney, focada na montagem e respetiva informação dos seus elementos.



<https://www.behance.net/gallery/182479235/Projeto-Unidade-Curricular-Animacao-II>





# Laboratório Multimédia

**UC** \_ Laboratório Multimédia 1

**Docentes** \_ Carlos dos Santos Luiz\_ Ana RitaTeixeira\_  
Carla Patrão\_ Pedro Vaz

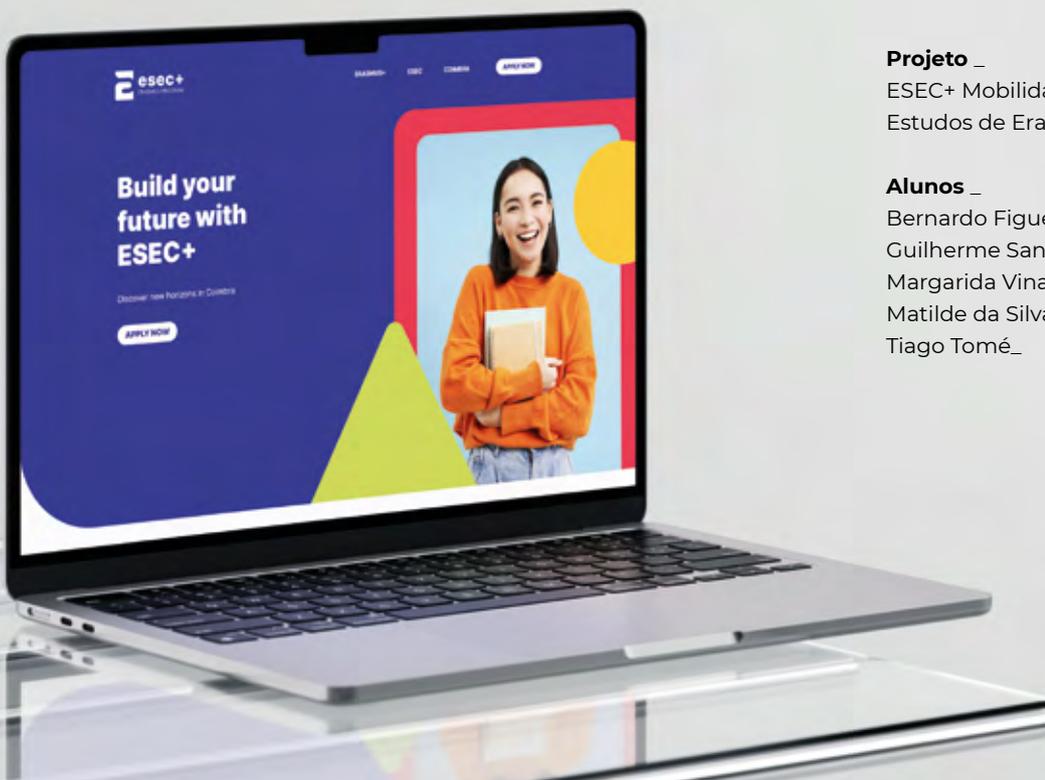
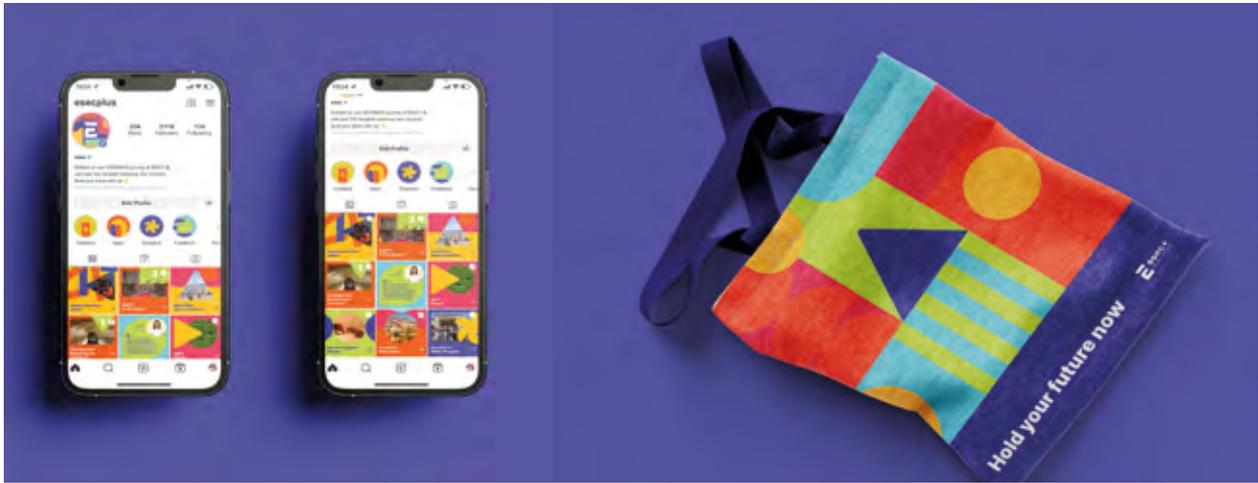
**Ano** \_ 2º Ano, 2º Semestre

A unidade curricular Laboratório Multimédia 1 tem como objetivo central cimentar a capacidade dos estudantes em desenvolver projetos multidisciplinares em equipa, refletindo os quatro núcleos representativos do curso, nomeadamente Design, ministrado pelo docente Pedro Vaz, Programação, pela docente Ana Rita Teixeira, Comunicação, pela docente Carla Patrão, e Áudio, pelo docente Carlos dos Santos Luiz.

As propostas internas para desenvolvimento dos trabalhos práticos de grupo tiveram como base os temas seguintes: Mobilidade de Estudos Erasmus, 50 anos da Democracia, Literacia Digital e Portal de trabalhos académicos.

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** \_  
ESEC+ Mobilidade de  
Estudos de Erasmus

**Alunos** \_  
Bernardo Figueiredo\_  
Guilherme Santos\_  
Margarida Vinagre\_  
Matilde da Silva\_  
Tiago Tomé\_

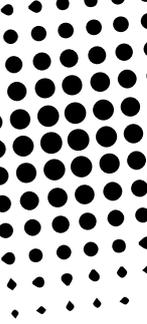
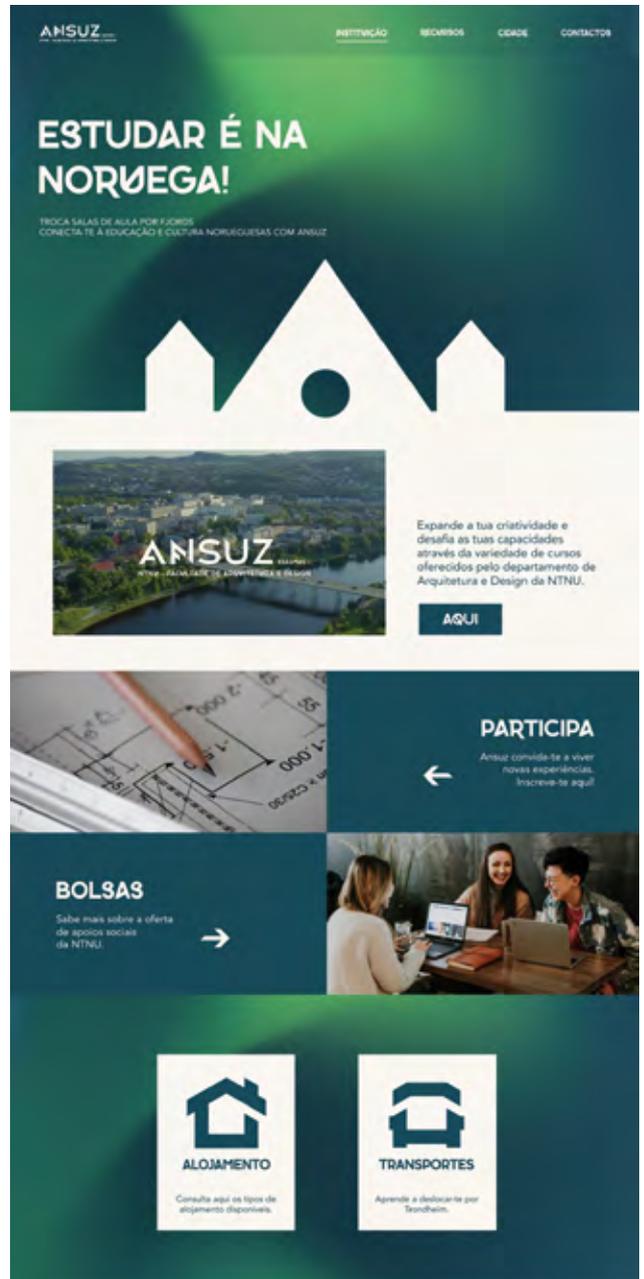


**Projeto \_**

Anzus- Mobilidade de Estudos de Erasmus

**Alunos \_**

- Cátia Cardoso\_
- Diana Carvalho\_
- Inês Machado\_
- Inês Amaral\_
- Joana Arantes\_





**Projeto** \_  
 Vozes de Abril- 50 Anos da Democracia

**Alunos** \_  
 André João\_  
 Lena Silva\_  
 Lucas Coelho\_  
 Mariana da Costa\_  
 Tomás Nogueira\_





# Laboratório Multimédia

**UC** \_ Laboratório Multimédia 2

**Docentes** \_ Ana Rita Teixeira\_ Carla Patrão\_

Jorge Marinheiro\_ Maria Fernanda Antunes\_

**Ano** \_ 3º Ano, 1º Semestre

**Projeto** \_

Identidade gráfica e uma plataforma online

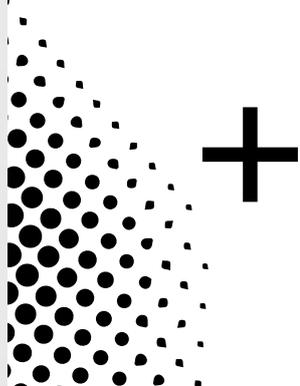
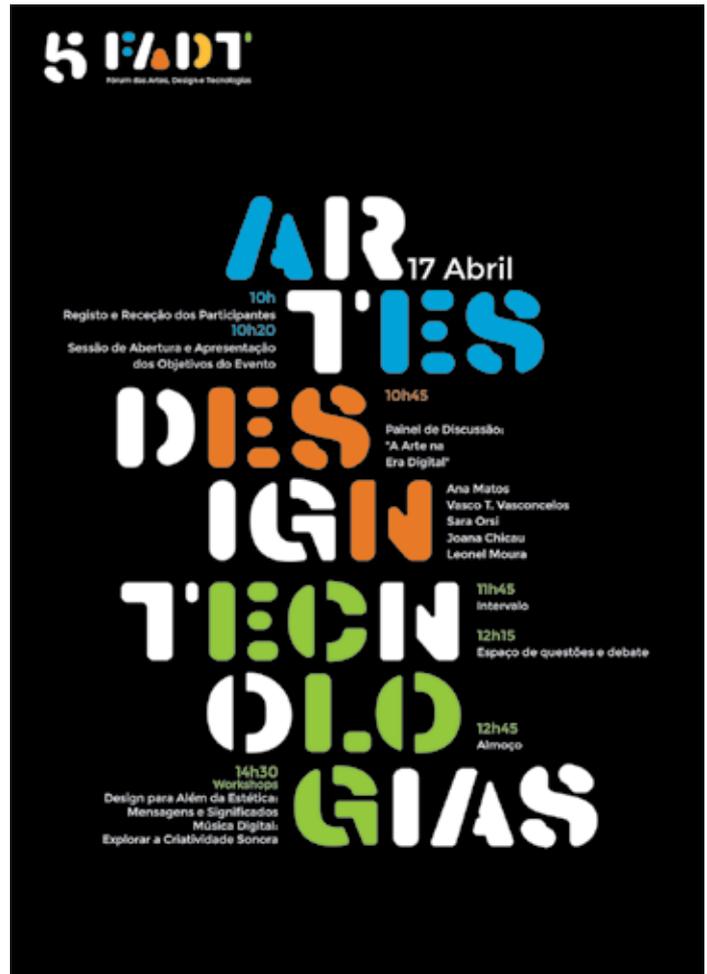
**Alunos** \_

Afonso Rodrigues\_ David Poeira\_  
Itiel Santos\_ José Gomes\_ Diogo  
Nogueira\_ Joana Santos\_ Leonor  
Santos\_ Mariana Pereira\_

A unidade curricular Laboratório Multimédia 2 tem como objetivo geral a aplicação dos conhecimentos adquiridos nas unidades curriculares dos 1.º e 2.º anos do curso de Comunicação e Design Multimédia. Através de uma experiência prática, os alunos são desafiados a desenvolver um projeto que os coloque em contacto direto com os objetivos de aprendizagem estabelecidos. O processo de ensino foca-se na idealização, desenvolvimento e execução do projeto, promovendo o envolvimento e a responsabilização dos alunos. Durante todo o percurso, os alunos são monitorizados pelos docentes face à sua fundamentação e objetivo final. Esta abordagem visa preparar os alunos para enfrentar desafios reais interdisciplinares e aplicar os conhecimentos técnicos e criativos de forma integrada.

Foram propostos diferentes temas aos alunos, desafiando os grupos de trabalho a desenvolver uma identidade gráfica e uma plataforma online que procurassem responder aos objetivos fundamentais de cada projeto.







**Escola Superior  
de Educação**

Politécnico de Coimbra

