

Thought-Creator: Advertising Video Clips

Pedro Filipe dos Santos Martins

Relatório de Aprendizagens

Resumo—Neste relatório pretendo apresentar, de forma clara, uma análise descritiva ao que foi a minha evolução e aprendizagens durante a realização desta actividade no âmbito da área curricular de Portfólio Pessoal IV. Serão apresentadas as várias aprendizagens adquiridas relativamente a todos os acontecimentos relevantes, principalmente organização, gestão de tempo, competências técnicas e outras aprendizagens consideradas relevantes. As aprendizagens aqui referidas derivam do que foi feito na actividade e que pode ser consultado no Relatório de Actividades.

Palavras Chave—Vídeo, Publicidade, Garden Controller, Pós-Produção, Thought-Creator.

1 INTRODUÇÃO

NUM curso tão técnico como Engenharia Informática e de Computadores, onde a informação está constantemente a evoluir e a ser renovada, é essencial mantermos uma certa abertura de mente no que toca a nos informarmos e aprendermos por nós próprios e termos a proactividade necessária para não esperarmos que a informação venha ter conosco mas sim procurar saber mais.

Por outro lado, apesar de já existirem certas responsabilidades inerentes no curso, cumprir com datas quando o contexto é o mercado de trabalho é muito diferente pois estamos a trabalhar sobre conceitos e ideias reais, que vão ser utilizadas por pessoas efectivamente, tornando-se portanto uma actividade com muito maior peso e responsabilidade.

Neste relatório explicarei de forma clara e sucinta o que aprendi em cada fase da actividade, de forma a explicar a que aprendizagens fui exposto. Irei também fazer uma introspecção/reflexão de como correu a actividade de um modo geral, bem como das dificuldades/obstáculos pelos quais passei durante a realização desta actividade.

- Pedro Filipe dos Santos Martins, nr. 68512,
E-mail: aluno3@tecnico.ulisboa.pt,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido em 6 de Junho de 2015.

2 COMPETÊNCIAS A DESENVOLVER

Ao longo desta actividade desenvolvi várias competências de carácter não técnico, conhecidas por *soft-skills*, que nos dias que correm são importantíssimas para qualquer pessoa que ambicione ser um profissional completo. Uma vez que se aproxima cada vez mais a altura de entrar no mercado de trabalho, é fundamental que tenhamos alguma bagagem no que toca a outras competências mais viradas para a responsabilidade, organização e gestão de tempo para além das habituais competências técnicas. Como esta acabou por ser uma actividade individual, acabei por direccionar os meus esforços não no trabalho de equipa ou organização interpessoal pois era impossível dado estar a tratar de tudo sozinho, mas sim em outras competências como gerir o meu tempo de melhor forma ou organizar bem as ideias antes de começar a realizar o projecto.

3 APRENDIZAGENS DA ACTIVIDADE

Esta secção será dividida nos vários passos que foram feitos até chegar ao resultado final. Contudo, há capítulos que não vão ser referidos aqui pois foram processos muito curtos em que não foram adquiridas quaisquer competências pessoais. Os vários passos aqui descritos onde considero ter havido uma mais-valia em termos de evolução nas minhas competências pessoais

(1.0) Excellent (0.8) Very Good (0.6) Good (0.4) Fair (0.2) Weak	LEARNINGS						DOCUMENT						
	Context × 2	Skills × 1	Reflect × 4	Summ × .5	Concl × .5	SCORE	Struct × .25	Ortog × .25	Exec × 4	Form × .25	Titles × .5	File × .5	SCORE
	0.8	1.8	1.0	0.8	1.0		1.0	1.0	0.8	1.0	1.0	1.0	

foram: a reunião com o promotor da actividade, a definição das principais ideias a transmitir, a escolha de *clips* para o vídeo, a escolha da música, fase de produção de vídeo e por fim a aprendizagem da ferramenta L^AT_EX.

3.1 Reunião com o promotor da actividade

Após ter sido aceite na actividade, tive de me reunir com o promotor da actividade. Esta reunião teve um cariz bastante informal, no entanto foi uma mais valia como futuro profissional uma vez que esta reunião me permitiu, pela primeira vez, ter um contacto mais próximo com o mundo empresarial e com o mercado de trabalho.

Acho que esta reunião foi uma mais-valia porque embora com bastantes diferenças para uma entrevista de trabalho, foi bastante positivo ter estado num ambiente empresarial.

Também penso que foi uma experiência enriquecedora no que toca a comunicação, pois como nunca me tinha encontrado neste tipo de ambientes, estava um pouco nervoso de início. No entanto o ambiente informal contribuiu em muito para que a reunião de planeamento da actividade corresse da melhor forma.

3.2 Definição das principais ideias a transmitir

Durante o início da actividade, fiquei um pouco perdido, pois não sabia exactamente por onde começar. Dadas estas dificuldades iniciais, comecei por elaborar um plano para organizar as minhas ideias e analisar os vários rumos que o *storyboard* do vídeo poderia seguir, utilizando como referência as seis ideias que se encontram na Figura 1:



Figura 1. Principais pontos a abordar no vídeo publicitário.

Foi nesta sub-actividade que me apercebi que para certos problemas, a melhor forma de os

resolver passa por esboçar as várias ideias e tentar juntá-las de forma diferente. Aqui senti realmente uma evolução, pois da próxima vez que encontrar um problema deste género já sei por onde começar, o que nunca aconteceria caso esta actividade não tivesse sido realizada.

3.3 Escolha de *clips*

No decorrer desta actividade, deparei-me com outro obstáculo: como a fase de filmagem foi cancelada, tive de obter *clips* de vídeo noutras fontes. Comecei então a procurar pela internet e fui bem-sucedido. Mais uma vez considero que desenvolvi competências a nível pessoal, nomeadamente a proactividade, que nos dias que correm é uma característica fundamental especialmente nesta área da Engenharia Informática e de Computadores, em que temos várias tecnologias em constante mudança e evolução.

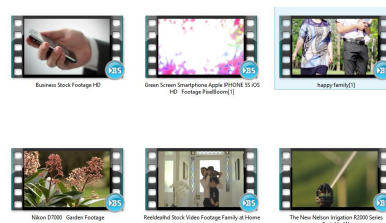


Figura 2. Alguns dos *clips* utilizados na produção do vídeo.

Após ter realizado esta sub-actividade com sucesso, apercebi-me da importância de tomarmos a iniciativa quando o que pretendemos não “vem ter conosco”. Na Figura 2 podemos ver alguns dos *clips* que foram obtidos através desta forma.

3.4 Escolha da música

Ao escolher a música que iria utilizar no vídeo, deparei-me com o maior obstáculo durante todo o projecto: encontrar uma música adequada ao contexto do vídeo mas que não violasse os direitos de *copyright*. Ao perceber isso, decidi investigar e acabei por descobrir que existem vários tipos de direitos de autor e alguns permitiam o uso de qualquer para fins publicitários.

Mais uma vez, após ter concluído esta sub-actividade voltei a aperceber-me da importância que teve fazer algo deste género num ambiente empresarial e sério, algo mais que um *hobby*. Existem vários cuidados a ter com a legislação de forma a não prejudicar as entidades empregadoras.

Para além disso, tal como na sub-actividade anterior, tive de investigar e procurar uma música que se adequasse à temática do vídeo mas cujos direitos de autor me permitissem utilizá-la neste projecto.

Apesar de parecer uma actividade relativamente simples, provavelmente foi a que me enriqueceu mais no que toca a *soft-skills*.

3.5 Produção do vídeo

Sendo esta a “principal tarefa”, ou a tarefa fulcral, da actividade, já esperava que se revelasse bastante trabalhosa, especialmente quando a sua realização coincidia com uma fase do semestre em que tinha bastantes entregas de projectos e também avaliações escritas.

Decidi portanto desde cedo planear bem os dias em que teria de dedicar mais tempo aos restantes trabalhos do curso e os dias em que dedicaria mais tempo a esta actividade. Mais uma vez, sinto que esta fase de desenvolvimento da actividade contribuiu bastante para o melhoramento do meu sentido de responsabilidade e de gestão de tempo.

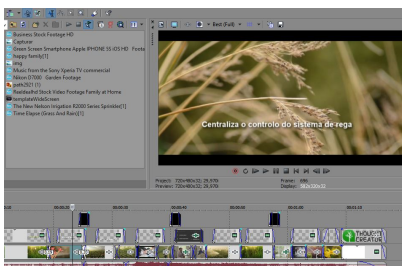


Figura 3. *Timeline* do projecto após finalizado.

Para além da gestão de tempo, também tive a necessidade de investigar normas e boas práticas de edição de vídeos publicitários. Descobri que na maioria dos casos o vídeo deve ter um conteúdo simples, com as imagens a darem apoio à ideia que se pretende passar e com uma música que passe uma emoção indicada ao

espectador. Para este tipo de produtos é indicado um tipo de música calmo, com mensagens simples mas que induzam o espectador numa sensação de controlo e conforto. Mais uma vez, para além dos conhecimentos técnicos que adquiri sobre vídeos publicitários, também me fez novamente ver que compensa tomarmos a iniciativa e irmos em busca das respostas às perguntas que os nossos problemas nos colocam.

A Figura 3 mostra o resultado próximo do seu estado final, no entanto após parecer um processo simples, houve um conjunto de processos e acima de tudo, evoluções a nível pessoal por detrás que fizeram com que esta actividade fosse muito enriquecedora.

4 APRENDIZAGEM DE L^AT_EX

Também gostaria de referir a minha aprendizagem na tecnologia L^AT_EX pois é uma ferramenta muito útil para quem está tão perto de realizar a tese de mestrado ou até mesmo artigos científicos, tendo-se revelado uma ferramenta fundamental para a elaboração dos relatórios para a área curricular de Portfólio Pessoal IV, tendo poupado bastante tempo e dado muito maior rigor ao documento. Esta aprendizagem foi uma mais valia, pois sei que a partir de hoje sempre que precisar de escrever relatórios ou artigos científicos utilizarei esta ferramenta.

5 CONCLUSÃO

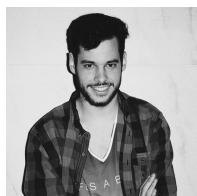
Após ter finalizado este vídeo publicitário para a empresa Thought Creator, que passou por várias fases até estar concluído: desde a reunião inicial com o promotor a actividade, passando pela selecção de *clips* e pela escolha de uma música, até à fase de pós-produção e respectiva validação, sinto que levo daqui muito mais que algumas aprendizagens na parte técnica de edição de vídeo.

Acima de tudo sinto que obtive grandes progressos no que toca a organização de ideias/conceitos, gestão de tempo, consulta de legislação ao elaborar um projecto (*copyright*) e por fim contacto com o ambiente empresarial. Foi um trabalho proveitoso para ambas as partes: para mim, devido ao crescimento enquanto

futuro profissional que adveio da elaboração da actividade, e para a empresa que ficou de modo geral satisfeita com o trabalho produzido.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer ao promotor da actividade, João Espadanal Gonçalves pela sua enorme e constante disponibilidade em responder aos meus *mails* com a maior brevidade possível e sempre disposto a dar apoio no que quer que fosse preciso durante o decorrer da actividade. Gostaria também de agradecer ao professor Rui Santos Cruz por ter feito com que este relatório tivesse sido escrito em $\text{L}^{\text{A}}\text{T}_{\text{E}}\text{X}$, fazendo com que eu tivesse de aprender a utilizar esta ferramenta, apesar de já há algum tempo ter interesse nisso mas nunca se ter concretizado.



Aqui estou eu. Tenho 24 anos e actualmente estudo Engenharia Informática e de Computadores nas especializações de mestrado de Engenharia de Software e Sistemas Multimédia no IST. Amante de futebol, de programação e de produção de conteúdos multimédia, especialmente na área audiovisual.