

TÍTULO ABBREVIADO DO DOCUMENTO

Relatório Técnico de Aprendizagem de Portefólio

João Carlos Murtinheira
(Relatório de Aprendizagem)

QUAL A ACTIVIDADE?
Não foi!

Resumo— Este documento descreve as aprendizagens por mim adquiridas durante a execução da actividade de Portefólio IV que realizei no ano lectivo de 2013/2014, nomeadamente capacidades de organização e planeamento, trabalho em equipa, comunicação com uma empresa, aplicação prática de conhecimentos de Informática, bem como desenvolvimento do gosto e sentido crítico por obras de arte.

Palavras Chave—Apreciação, arte, colaboração, comunicação, empresa, equipa, organização, planeamento, trabalho.

1 INTRODUÇÃO

A realização do projecto Museu Virtual permitiu-me dar continuidade e aprimorar algumas capacidades adquiridas com a frequência das disciplinas de Portefólio anteriores. Foi com agrado que reparei que consegui colocar em prática bastantes aprendizagens de organização, gestão de tempo e comunicação que já tinha adquirido previamente à realização desta actividade. Adquiri também algumas competências novas, as quais se descrevem em seguida.

2 TRABALHO EM EQUIPA

As reuniões iniciais de planeamento serviram para definir responsabilidades e assumir compromissos para com a equipa, o que pôs à prova o meu sentido de responsabilidade, pois em qualquer trabalho de equipa, a falha de um elemento significa o atraso do projecto como um todo. Deste modo, dei o meu melhor para não ser demasiado ambicioso, comprometendo-me apenas a respeitar prazos e tarefas que sabia com certeza que conseguiria

- João Carlos Murtinheira, n.º 64777,
E-mail: joao.murtinheira@tecnico.ulisboa.pt,
é aluno do curso de Engenharia Informática e de Computadores,
Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito entregue em 30 de Maio de 2014.

conciliar com o resto das disciplinas do curso. A capacidade de definir objectivos realistas é uma mais-valia para qualquer elemento de uma equipa, quer num projecto desta envergadura, quer num contexto profissional, pois é importante conseguir distribuir tarefas de acordo com a capacidade de cada elemento, encontrando um bom compromisso entre cargas de trabalho, mas sem esquecer os prazos a cumprir, de forma a maximizar a probabilidade de sucesso.

3 COMUNICAÇÃO COM EMPRESAS

Esta foi uma das capacidades que notei já estar bastante desenvolvida desde a primeira vez que concluí uma disciplina de Portefólio Pessoal. A comunicação por e-mail com um representante da empresa Simbiose permitiu-me rever e aplicar boas práticas de comunicação escrita formal, e por outro lado, a comunicação por telefone fez-me notar que consigo aplicar espontaneamente essas mesmas boas práticas quando pretendo expressar-me oralmente. Foi com muita satisfação que concluí que estou munido de uma aprendizagem de extrema importância no mundo empresarial, e que, contrariamente ao que acontecia aquando da minha primeira inscrição numa disciplina de Portefólio, consigo já desempenhar uma tarefa deste tipo sem hesitações nem receio.

	LEARNING					DOCUMENT						
	CONTEXT x2	SKILLS x1	REFLECT x4	S+C x1	SCORE	Structure x0.25	Ortogr. x0.25	Gramm. x0.25	Format x0.25	Title x0.5	Filename x0.5	SCORE
(1.0) Excelent												
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.2	0.5	2	0.5	4.0	0.15	0.2	0.2	0.23	0.0	0.5	1.28

4 COMPETÊNCIAS TRANSVERSAIS

A realização das filmagens das instalações da Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa (FBAUL) permitiu-me contactar e adquirir conhecimentos e boas práticas de realização e produção de conteúdos multimédia, nomeadamente vídeo. Concretamente, pude testemunhar a importância das horas do dia escolhidas para filmar, pois a consistência de iluminação é o factor mais importante a preservar, visto que a sua quebra é extremamente notável no produto final, e bastante difícil de corrigir em pós-produção. A consistência aplica-se também ao posicionamento das câmaras, as quais têm de estar perfeitamente alinhadas, de modo a que as mudanças de direcção por parte do utilizador quando navega pelo Museu Virtual sejam o mais naturais possível. Outro factor que é garantidamente preciso ter em conta é a necessidade de fazer múltiplos *takes* da mesma filmagem, pois irão sempre ocorrer adversidades, por muito cuidado que se tenha. Por esta razão, o planeamento deve sempre incluir o tempo extra dispendido.

É pouco provável que estes conhecimentos sejam úteis no meu futuro profissional na área de Engenharia Informática, mas servem para enriquecer a minha cultura no que toca a áreas técnicas de produção multimédia, tendo aguçado bastante o meu interesse pela produção e pós-produção destes conteúdos. Esta experiência desmistificou também uma série de aspectos que, na qualidade de mero telespectador, nunca me tinha ocorrido sequer questionar.

5 APRECIÇÃO DE OBRAS DE ARTE

A execução desta actividade permitiu-me desenvolver o gosto e sentido crítico sobre as obras de arte em exposição na FBAUL, concretamente nas áreas de Pintura, Escultura, Gravura e Desenho. Destas quatro áreas, saliento aquela que, para mim, mais se destacou: a Escultura. A observação das obras de escultura em gesso expostas na faculdade despertou em mim um enorme interesse e capacidade apreciativa. Descobri um gosto excepcional por este tipo de obras, que continuaria dormente

em mim, caso não tivesse levado a cabo esta actividade. Penso que o facto de se tratarem de obras tridimensionais de grandes dimensões lhes confere a capacidade de causar um enorme impacto e expressividade. Impressionou-me o nível de detalhe que é possível dar aos mais ínfimos pormenores das figuras retratadas, fazendo parecer que são pessoas ou animais reais, e se poderão levantar ou começar a mover a qualquer momento. No futuro, tenciono passar a incluir visitas a exposições desta natureza nos meus passatempos.

6 APLICAÇÃO DE CONHECIMENTOS

O desempenho do cargo de *developer* neste projecto permitiu-me rever e aplicar conhecimentos adquiridos no curso de Engenharia Informática e de Computadores, no que diz respeito concretamente a bases de dados e desenvolvimento de aplicações *web*. A importância da aplicação e treino destes conhecimentos em específico é o facto de não serem aqueles com que mais me sinto à vontade, e com os quais tenho alguma dificuldade em lidar. Estas são competências muito requeridas por qualquer empresa no ramo de Informática nos dias que correm. Assim, com a realização desta actividade, pude enfrentar essa fraqueza e consolidar algumas dessas competências, que considero não terem ficado satisfatoriamente apreendidas no decorrer do curso.

7 CONCLUSÃO

Através da realização desta actividade, consegui integrar num ambiente completamente novo e desconhecido, aprender sobre ele, e aprender sobretudo a apreciar o tipo de trabalhos que nele se realizam. O projecto Museu Virtual está a revelar-se uma excelente oportunidade de estreitamento de relações com alunos de fora da minha faculdade, pondo à prova as minhas capacidades perante eles e motivando-me a mostrar o meu valor e o valor da minha própria faculdade. Esta actividade serviu ainda para me retirar da minha zona de conforto no que diz respeito a competências em falta para o meu sucesso profissional.

Neste tipo de documento (técnico) a conclusão deve começar com um resumo do assunto abordado e depois deve realçar os resultados

AGRADECIMENTOS

O autor agradece à direcção da FBAUL pela aprovação do projecto em realização, sem o qual esta actividade de Portefólio não seria possível, bem como aos elementos da equipa pela motivação demonstrada em levar a cabo este projecto, e por toda a simpatia e facilidade de trabalho em equipa excepcional.

As competências descritas
pelo enunciado anexo
Carta Técnica relativas
a obra de Arte.

Man NÃO É ISSO QUE
SE PRETENDE !