

# LAGE2: Equipe de Multimedia

André Reis

## Relatório de Aprendizagens

**Resumo**—Neste relatório será descrita a aprendizagem adquirida na realização da atividade, no âmbito da cadeira Portfolio Pessoal III (PPIII) e a reflexão sobre a mesma. O propósito principal desta atividade não foi exatamente obtenção de experiência com as ferramentas técnicas utilizadas, mas sim de competências para ganhar maturidade como indivíduo e também como profissional.

**Palavras Chave**—multimedia, marketing, comunicação

Muito pobre em competência Transversal

## 1 INTRODUÇÃO

O DESIGN Gráfico, como outras áreas, é considerado uma Arte, sendo que a sua criação é algo que mistura cultura, tendências, preferências pessoais e experiências do indivíduo. A outra parte desafiante da criação de arte é a sua publicação e o desejo do autor pelo agrado por parte público alvo. Este último aspeto tem muito em conta a forma como cada um a avalia, sendo por isso um aspeto subjetivo e muito crítico, principalmente no que diz respeito a uma grande diversidade no público. A integração na equipe de Multimédia do Laboratório de Apoio à Gestão de Atividades Extracurriculares dos Estudantes (LAGE2) como atividade extracurricular teve como objetivo a obtenção e/ou aperfeiçoamento de competências (como os aspetos acima descritos e outros). Tais competências serão esmiuçadas e analisadas neste relatório.

## 2 UM POUCO SOBRE A EXPERIÊNCIA ANTERIOR

Desde o terceiro ciclo de escolaridade que me despoletou a curiosidade na arte. Apesar de não ter seguido uma área de estudos com ela relacionada, tive algumas disciplinas que

- André Reis, nr. 73346,  
E-mail: andre.filipe.reis@tecnico.ulisboa.pt, Instituto Superior Técnico, Universidade de Lisboa.

Manuscrito recebido a 17 de Janeiro de 2015.

me introduziram ao desenho e, por autonomia própria, comecei a passar tais conhecimentos para o mundo do *design* gráfico, ganhando algum traquejo com as tecnologias atualmente a ser usadas nessa área.

Tendo-me iniciado neste mundo através de trabalhos escolares, depressa procurei abranger e agradar a um público maior e mais diverso, oportunidade que encontrei numa comunidade na *Internet*. Para isso foi necessário despendar largas horas para melhorar a parte técnica, mas sobretudo a ver tendências atuais e a tentar entender o contexto sobre o qual o trabalho em mãos incidia. Aliado a isto, é relevante referir que também a *musica* teve um papel importante nos trabalhos que realizei, sendo esta uma das grandes fontes de inspiração.

## 3 TIRAR PARTIDO DA ACTIVIDADE

Em cada projeto que efetuei para a atividade na equipe de multimédia, havia variações a nível da entidade que o necessitava e do tema, mantendo-se constante o objetivo pretendido (mais precisamente marketing). Dado que os projetos era referentes, ou ao LAGE2 em si, ou a um dos seus grupos em específico, ao longo da atividade foi necessário comunicar com todos os representantes dos diferentes grupos.

Por não ter tido muita disponibilidade, nem estudar no campus do Taguspark, onde se encontra a sede desta entidade, não tive grande oportunidade de contactar diretamente com os diversos elementos do LAGE2, tendo sido a

(1.0) Excelent	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
(0.8) Very Good												
(0.6) Good												
(0.4) Fair												
(0.2) Weak												
	1.6	0.6	2.8	0.6	5.6	0.2	0.15	0.15	0.25	0.5	0.5	1.75

comunicação feita maioritariamente através do Facebook. Dada esta limitação, foi necessário um esforço acrescido, tanto da minha parte como da parte do LAGE2 por forma a tornar a troca de *feedback* mais eficaz, minimizando possíveis más interpretações, tendo a solução passado pela pesquisa prévia da informação que encontrava *online* e a discussão antecipada de certos fatores que achei que poderiam ser críticos.

No entanto, queria ainda destacar que mesmo dado este tipo de comunicação, as pessoas com quem trabalhei mostraram-se sempre disponíveis e cooperativas, resultando num bom relacionamento com novas pessoas que maioritariamente estudam no outro campus do Instituto Superior Técnico (IST).

No que toca à equipe que integrei, foi interessante e produtivo trabalhar com eles. Esta equipe era constituída por um grupo de alunos num contexto extracurricular em que as responsabilidades eram divididas entre os elementos. Quando alguém precisava de ajuda ou tinha alguma dúvida partilhava-a com os outros e em grupo tentávamos resolver os problemas que iam surgindo.

Ao realizar esta atividade, foi necessária alguma pesquisa prévia à conceção dos trabalhos por forma a criar um modelo contextual daquele trabalho específico. Tudo isto com o objectivo de entregar uma solução que apresentasse algum nível de profissionalismo e tentasse corresponder ao máximo os requisitos dos grupos. Esta pesquisa permitiu a compreensão do objetivo e da função de cada grupo do LAGE2. Necessitei ainda de pesquisar, para um dos trabalhos, tutoriais em vídeo para aprender a utilizar uma das ferramentas para a criação de ilustrações que utilizei.

#### 4 TRATAR A ACTIVIDADE COMO UM HOBBIE

Ter gosto no que se faz é algo que importa para o bem-estar de uma pessoa. Quando me propus para esta atividade decidi *encara-la* como um *hobbie* e não como uma obrigação. Este tipo de pensamento permitiu-me fazer uma melhor *gestão* do tempo e ter uma postura mais *proactiva*. Quanto à gestão do tempo para

realizar os projetos, tive que ter em conta a carga *horária* relacionada com o IST. Em tempo de aulas, aproveitava tardes livres, e em tempo de férias e preparação para exames estudava para as cadeiras durante o dia e após o jantar, para distrair um pouco, fazia os projetos. Usei esta disposição de horário pois, apesar deste tipo de actividade requerer atenção, não é algo tão mentalmente cansativo de se fazer como o estudo. Tentei ainda entregar a versão final de cada projeto o mais cedo possível, a fim de evitar atrasos na entrega, relativamente à data limite que dispunha, causados por possíveis imprevistos de última hora.

Esta forma de encarar a atividade proporcionou-me ainda um maior à-vontade na realização dos projetos, uma vez que, por o *design* a ser feito em alguns projectos não ser tão rígido ou exigir inovação, permitiu-me usar novas ideias e experimentar novas técnicas.

#### 5 CONCLUSÃO

A realização desta atividade tornou-se gratificante em diversos aspetos. Entre eles a adaptação relativamente fácil com colegas do grupo desconhecidos, em que podemos colaborar e aprender uns com os outros de forma a produzir o material necessário com qualidade e a tempo. Considero ainda que ganhei experiência no que toca ao relacionamento com diversos tipos de pessoas do LAGE2, trocando informação e discutindo diversas questões no âmbito dos trabalhos. No entanto, como anteriormente referido, acharia ainda mais gratificante se a comunicação tivesse sido feita pessoalmente.

#### AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer aos elementos do LAGE2 com que trabalhei, por serem simpáticos e colaboradores e ainda a RUI SANTOS CRUZ por ter-me introduzido a linguagem  $\text{\LaTeX}$  e ter dado conselhos sobre a forma de contactar as entidades promotoras das atividades.

Neste tipo de documento (Técnico)  
a conclusão deve começar com  
um resumo do assunto abordado  
e depois deve valer o resultado



**André Reis** Estudante do Mestrado de Engenharia Informática e de Computadores no IST. Sou criativo, estou sempre interessado em experimentar e aprender novas coisas. Para além das competências técnicas do curso, ao ajudar o meu pai ganhei algumas competências relacionadas com a agricultura, circuitos elétricos, carpintaria e pintura.