



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO NO MATERAHUB

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Indústrias Criativas

Susana Carolina da Silva Cruz

Porto, 18 de novembro 2022



CATÓLICA
ESCOLA DAS ARTES

PORTO

RELATÓRIO DE ESTÁGIO NO MATERAHUB

Relatório de Estágio apresentado à Universidade Católica Portuguesa
para obtenção do grau de Mestre em Gestão de Indústrias Criativas

Susana Carolina da Silva Cruz

Trabalho efetuado sob a orientação de

Luís Miguel Girão

Porto, 18 de novembro 2022

Dedicatória

Quero dedicar este trabalho à minha família e amigos

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais que me convenceram a fazer o mestrado e me aturaram os dois anos!
À minha madrinha que me ajudou e se dedicou muito a mim quando eu lhe pedi!

Aos meus amigos que nunca me abandonaram, principalmente à minha Joaquina que foi incansável na ajuda e apoio que me prestou!

Aos meus avós, que aguentaram quase um ano sem me ver. À minha avó São que me ligava todas as semanas a dizer-me para eu despachar-me a fazer o relatório, para despachar tudo e me livrar deste peso.

À minha mãe, outra vez, que apesar de culpada deste peso, fez a sua parte e se sentou à minha beira para ler tudo e detetar erros e tudo mais que uma professora deve fazer! Ao meu pai que, apesar de estar sempre a distrair-se do que tinha de fazer, se sentou e conseguiu formatar tudo e ajudar-me a por tudo, imagens, nos sítios certos.

A mim, que sou incrível e depois de quase ter morrido com ansiedade, consegui acabar tudo!
Ao meu orientador, Luís Miguel Girão, que me aturou, tanto nestas alturas de ansiedade e ainda me tentou acalmar, como também perdeu horas a explicar-me tudo o que tinha de fazer!

Resumo

Este relatório de estágio tem como objetivo entender qual o papel do Design de Comunicação, no centro criativo Materahub, e como este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas da região onde está inserido, Basilicata. Foi realizado um estágio curricular no âmbito do Mestrado de Gestão de Indústrias Criativas no centro criativo Conorzio Materahub, enquanto Designer de Comunicação, pela estudante.

Este estágio permitiu à estagiária uma profissionalização na área do Design de Comunicação. Através dos trabalhos realizados nesta área, foi possível entender a importância que o Design de Comunicação possui para tornar os territórios mais apelativos e melhorar as condições de vida das populações, enquanto fortalece os laços da comunidade e transforma as empresas e os serviços públicos. O designer tem a capacidade de compreensão e antecipação do que será o futuro e antevisão do potencial de ideias emergentes, estas capacidades colocam-no numa situação privilegiada com a sociedade e com as comunidades criativas, porque contribui para a criação de novas vivências, novas relações culturais e novas soluções na Inovação Social. Os centros criativos surgem quando existe a possibilidade de impulsionar economicamente as indústrias culturais e criativas de uma certa região, estabelecendo contactos e atraindo investidores que incrementem e fomentem a criatividade e a cultura da região ou comunidade onde se inserem. Encorajando, também, a inclusão social e a diversidade cultural dessa região, criando valor acrescentado através de vários setores, como por exemplo o turismo. No caso da Materahub, devido ao valor histórico e cultural da região existe a possibilidade de impulso económico nas Indústrias Culturais e Criativas da região de Basilicata, onde se insere o centro criativo.

Através da participação em várias etapas de projetos e através da integração no ambiente organizacional, especificamente na equipa de comunicação da Materahub, permitiu vivenciar e participar ativamente no papel do design de comunicação e identificar de que modo este potencia o desenvolvimento as Indústrias Culturais e Criativas da região onde se encontra.

Palavras Chave: Design de Comunicação; Centros Criativos; Materahub; desenvolvimento; Indústrias Culturais e Criativas

Abstract

This internship report aims to understand the role of Communication Design in the Materahub creative center, and how this enhances the development of the Cultural and Creative Industries of the region where it is inserted, Basilicata. A curricular internship was held under the Master's degree in Creative Industries Management at the Consorzio Materahub creative center, as Communication Designer, by the student.

This internship allowed the intern to professionalize in the area of Communication Design. Through the work carried out in this area, it was possible to understand the importance that Communication Design has to make territories more appealing and improve the living conditions of populations, while strengthening community ties and transforming companies and public services. The designer has the ability to understand and anticipate what the future will be and foresee the potential of emerging ideas, these abilities place him in a privileged situation with society and with creative communities, because he contributes to the creation of new experiences, new relationships. and new solutions in Social Innovation. Creative centers arise when there is the possibility of economically boosting the cultural and creative industries of a certain region, establishing contacts and attracting investors that increase and foster the creativity and culture of the region or community where they are located. Also encouraging the social inclusion and cultural diversity of this region, creating added value through various sectors, such as tourism. In the case of Materahub, due to the historical and cultural value of the region, there is the possibility of an economic boost in the Cultural and Creative Industries of the region of Basilicata, where the creative center is located.

Through participation in various stages of projects and through integration into the organizational environment, specifically in Materahub's communication team, it allowed them to experience and actively participate in the role of communication design and identify how it enhances the development of the Cultural and Creative Industries of region where it is located.

Keywords: Communication Design; Creative Hubs; Materahub; development; Cultural and Creative Industries

Índice

1	Introdução	8
1.1	Designer de Comunicação - <i>Conorzio Materahub</i>	8
1.2	Objetivos gerais do estágio e funções assumidas	10
1.3	Estrutura do relatório	11
2	Plano de estágio e cronograma de atividades	12
2.1	Descrição de Projetos e Tarefas	12
2.2	Integração no <i>Conorzio Materahub</i>	15
2.3	Cronograma de Atividades	16
2.4	Conclusão de Capítulo	17
3	O Estágio	18
3.1	Descrição da Pesquisa e técnicas	18
3.2	Tarefas realizadas	19
3.3	Conclusão de Capítulo	22
4	Considerações finais e perspectivas de trabalhos futuros	22
	Referências e Bibliografia	27
	APÊNDICE A	28
	Questionários	28
	APÊNDICE B	31
	Projetos <i>Conorzio Materahub</i>	31

1 Introdução

O presente relatório, foi realizado no âmbito do Estágio Curricular, frequentado no segundo ano, do Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas da Universidade Católica Portuguesa, no ano letivo 2021/2022.

Este estágio curricular concretizou-se no departamento de comunicação, do *Consorzio Materahub*, em Matera, Basilicata, em Itália, durante o período de 2 de novembro de 2021 a 30 de junho de 2022.



O objetivo geral deste estágio curricular era aferir o papel do Design de Comunicação na *Materahub* e como este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas, na região onde se insere. Para alcançar este objetivo, na *Materahub* assumi a função de Designer de Comunicação, no gabinete de Comunicação, desempenhando um conjunto de tarefas associadas à função referida.

1.1 Designer de Comunicação - *Consorzio Materahub*

Este relatório de estágio, visa apresentar e descrever o plano de estágio e as atividades desenvolvidas, em contexto de estágio, enquanto designer gráfica estagiária, do *Consorzio Materahub*.

Tendo como formação inicial a licenciatura do curso de Design de Comunicação da Universidade Lusófona do Porto, que incidiu, essencialmente, nos setores de: comunicação; artes gráficas; industrial; equipamento; espaço e ambientes, tanto no contexto local, regional como global.

Nesse seguimento, e partindo da análise sobre o funcionamento atual do Mercado de Indústrias Criativas (em constante evolução e atualização), considerei fundamental ingressar no Mestrado em Gestão de Indústrias Criativas da Universidade Católica Portuguesa, que permitiria complementar a minha formação e o meu desempenho profissional, ao mesmo tempo que aumentaria a flexibilidade de opções do meu futuro profissional. A análise do plano curricular, deste mestrado, para além de ser bastante estimulante e completo, propõe uma ligação teórico-prática entre a criatividade e a gestão, porquanto, no 1º ano do mestrado permitiria adquirir conhecimentos teóricos relevantes da área da criatividade e gestão e, no 2º ano, permitiria a aplicação prática desses mesmos conteúdos teóricos, durante um estágio curricular.

Efetivamente, no 2º ano do Curso de Mestrado, optei pela via profissionalizante porque desejava a realização de uma experiência profissional na área de Design, ao mesmo tempo, que apreenderia as dinâmicas de trabalho de um centro das Indústrias Culturais e Criativas num país estrangeiro, no âmbito do programa ERASMUS. Assim, realizei um estágio de oito meses no *Consorzio Materahub*, um centro criativo, localizado na cidade de Matera (Património Mundial da UNESCO), na região de Basilicata, em Itália.

O *Consorzio Materahub*, gere projetos piloto internacionais e organiza uma multiplicidade de atividades e projetos financiados pelos programas Europeus ERASMUS+, COSME, Interreg, Horizonte 2020, entre outros. A sua atividade, centra-se, segundo as palavras de Paolo Montemurro, Co-fundador & Diretor do *Consorzio Materahub*, “em várias iniciativas financiadas pela Comissão Europeia. Do Erasmus ao Horizonte Europa, do Programa do Mercado Único à Europa Criativa. Os projetos promovem o turismo, o património cultural e

os negócios criativos na área”. Alguns dos projetos destas áreas são “EUHeritage”, “Traces-Cultour is Capital” e “EU Stories”.

O *Conorzio Materahub* estrutura-se nos seguintes departamentos: Projetos e Formação, Financeiro, Comunicação (Gráfico, Web, Comunicação) e Experiência Gastronómica Italiana. A entidade tem cerca de 10 colaboradores efetivos, mas apoia-se num grande número de colaboradores que, apenas, estão afetos aos projetos.

A *Materahub* é membro do Cluster de Indústrias Culturais e Criativas Basilicata Criativa e também integra o Distrito Criativo de Puglia. Mais ainda, esta entidade participa na rede internacional de Caminhos de Arte Rupestre Pré-histórica (CARP) do Conselho da Europa, promovendo percursos culturais sobre arte pré-histórica.

De referir a importância da *Materahub* ser membro de algumas das mais importantes redes europeias do sector da Criatividade e da Cultura. Esta instituição integra as seguintes redes:

- European Creative Hubs Network;
- European Creative Business Network (ECBN);
- Network for Innovations in Culture and Creativity in Europe (NICE);
- European Forum of Technical and Vocational Education and Training (EFVET).

O desenvolvimento do estágio curricular focou-se, principalmente, na demonstração da importância do Design de Comunicação e Gráfico nos centros criativos, através da aplicação prática dos conhecimentos obtidos na área, através da Licenciatura e, complementarmente no Mestrado, na realização de todos os projetos desenvolvidos por e neste Centro Criativo.

Durante o período de estágio, o trabalho foi desenvolvido na equipa do gabinete de comunicação do centro criativo, o qual era formado por cinco elementos. Com base nesta experiência de trabalho, foi-me possível vivenciar e compreender, sobretudo, a importância do trabalho em equipa, num país estrangeiro, no âmbito da comunicação.

Neste centro criativo desenvolvem-se projetos europeus nas áreas das Indústrias Culturais e Criativas, Património Cultural e Turismo, Projetos Inovadores de Inclusão, Formação de Pequenas e Médias Empresas (PME), Empreendedorismo Jovem e Inovação do Ensino e Formação. Evidentemente, que estes projetos são realizados no âmbito das redes europeias referidas anteriormente.

A organização do trabalho da *Materahub* assenta, sobretudo, nos gestores de projeto, mas toda a parte de disseminação e comunicação e identidade visual passa pela equipa de comunicação. De referir, que a relação de trabalho entre os gestores de projeto e o gabinete de comunicação, estruturava-se através de inúmeras reuniões dos grupos de trabalho de cada um dos projetos e, atendendo ao pequeno número de colaboradores da equipa técnica da entidade, era muito informal e próxima.

Este centro criativo está situado na região de Basilicata, no sul de Itália, e é constituída por duas províncias: Potenza e Matera. O enquadramento territorial deste centro criativo é a região NUT II de Basilicata, constituída por duas NUT III, as sub-regiões de Potenza e Matera. A região de Basilicata é uma das 20 regiões de Itália e situa-se na parte meridional do país. Com cerca de 600 mil habitantes e com capital em Potenza, também designada por Lucania durante séculos.

Assim, a *Materahub* tem como missão promover a inovação social e cultural, sobretudo na área do empreendedorismo jovem e na proteção e valorização de grupos desfavorecidos e os seus resultados têm um impacto territorial na região de Basilicata. De acrescentar que este centro

criativo faz parte da *Basilicata Creativa*, o que também permite aferir da importância territorial da *Materahub* para a região.

É evidente, pela quantidade e dimensão de projetos europeus, que o *Consorzio Materahub* ao desenvolver um trabalho tão intenso, positivo e enriquecedor, tem um forte impacto na região, no país e na Europa.

A *Materahub* desenvolve um conjunto de funções, tais como:

- Apoiar, através de serviços ou infraestruturas, os projetos, as organizações, as ideias e negócios que acolhe, numa base de curto ou longo prazo, incluindo o desenvolvimento de competências e capacidades, bem como oportunidades digitais globais;
- Facilitar a colaboração e o networking entre associados e membros;
- Estabelecer contacto com outros centros de desenvolvimento, pesquisa e inovação, instituições e indústrias, criativas e não criativas;
- Comunicar e interagir com um público mais amplo, desenvolvendo estratégias de comunicação ativa;
- Promover e enaltecer talentos emergentes, explorando os limites da prática contemporânea e assumindo riscos para a inovação.

O cruzamento dos resultados destas funções tem um forte impacto na sub-região de Matera, mas que se amplia para a região de Basilicata. O cumprimento dos efeitos funcionais deste centro criativo contribui decisivamente para o desenvolvimento económico-social da região.

1.2 Objetivos gerais do estágio e funções assumidas

Foi definido como objetivo principal do estágio compreender e desenvolver a seguinte premissa “Qual o papel principal do design de comunicação na *Materahub* e como este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas da região onde está inserido”.

Por forma a atingir o referido objetivo final, foi definido um conjunto de objetivos específicos, que deveriam ser cumpridos, mais propriamente:

- Participar no desenvolvimento da comunicação realizada para os projetos da *Materahub*;
- Caracterizar as diferentes áreas inseridas na *Materahub* e demonstrar como estas estão interligadas;
- Conhecer e identificar alguns dos projetos desenvolvidos pelo centro onde está a ser realizado o estágio;
- Identificar os eventuais constrangimentos ou barreiras que pode encontrar, uma Designer de Comunicação, durante o processo criativo na realização de projetos;
- Demonstrar a importância do Designer de Comunicação e do seu trabalho na realização da imagem e promoção de projetos realizados na *Materahub*;
- Reflexão sobre os contributos do Design de Comunicação nos centros criativos, de uma forma abrangente;
- Aplicar os conhecimentos adquiridos durante todo o mestrado e relacioná-los com o que está a ser desenvolvido durante o estágio curricular, com especial atenção ao modelo de negócio da *Materahub*;

- Identificar as características do processo criativo, no âmbito do Design de Comunicação, nos vários projetos que o centro trabalha;
- Reflexão, tratamento e crítica de dados recolhidos, como entrevistas à equipa da *Materahub* e relação com o trabalho realizado durante o estágio.

Durante o período de estágio, trabalhei como Designer Gráfica, integrada no gabinete de comunicação, onde me foi permitido recolher um conjunto de informação resultante do trabalho realizado e da análise dos projetos. Tendo em vista a realização de uma análise e interpretação, por forma a lograr desenvolver a premissa inicial da importância do Design de Comunicação ou Gráfico num centro criativo, como é o caso da *Materahub*, os resultados das atividades dos projetos não podem ficar circunscritos, apenas, aos públicos-alvo desses mesmos projetos, pois seria muito redutor.

O Design de Comunicação ou Gráfico potencia, largamente, os resultados junto dos participantes dos projetos mas, ao mesmo tempo, exponencia os seus impactos junto de outros públicos e entidades. Uma das funções da *Materahub* é comunicar e interagir com o público em geral, através de estratégia de comunicação ativa, e o Design de Comunicação permite isso mesmo. Tanto assim é, que o meu mentor e Designer Gráfico da *Materahub*, Vincenzo Bruno, reiterou que: “... o papel do designer gráfico é central, uma vez que todos os projetos europeus precisam de ser comunicados através de papel e canais digitais.”, “...a *Materahub* possui vários canais de comunicação corporativos (...) na base dos quais estão os trabalhos de design gráfico” e “...a imagem coordenada dos mesmos é parte fundamental para a comunicação da informação.”.

Na maioria dos casos, os trabalhos assumidos foram de criação de logós e manuais de identidade visual, para projetos da *Materahub* realizados com outros parceiros. Também muito importante foi a realização de trabalho editorial, levado a cabo nos diferentes projetos, para criar documentos e newsletters, colocados online. As tarefas foram desempenhadas recorrendo aos recursos internos da entidade acolhedora do estágio e utilizaram-se as metodologias de trabalho implementadas na *Materahub*.

1.3 Estrutura do relatório

A estruturação deste relatório teve como ponto de partida uma breve introdução relativa ao estágio realizado, através da apresentação da empresa de acolhimento (*Consortio Materahub*), assim como do critério de escolha utilizado, local da sua realização (Matera, Basilicata, Itália) e respetiva duração (oito meses), bem como os objetivos gerais do Estágio, das funções assumidas e trabalho funcional realizado, no âmbito do mesmo.

O segundo capítulo do relatório, “**Plano de Estágio e Cronograma**”, encontra-se dividido em quatro números, relativos, respetivamente, aos seguintes temas:

- “**Descrição de Projetos e tarefas**” (Ponto 2.1), onde é realizada a descrição de projetos e tarefas, desempenhados no âmbito do Estágio, especificando-se a sua natureza, alcance e respetiva duração total;
- “**Integração do *Consortio Materahub***” (Ponto 2.2), no qual se desenvolve a temática da integração e organização, na equipa de trabalho, através da identificação e descrição das funções assumidas no seio da equipa de trabalho, no contexto de cada projeto e tarefas realizados;
- “**Cronograma de Atividades**” (Ponto 2.3), no qual é apresentado o cronograma de

atividades proposto e cumprido durante o período de oito meses de duração do estágio;

- **“Conclusão do Capítulo”** (Ponto 2.4), onde é realizada uma breve sinopse do capítulo.

O terceiro capítulo do relatório, **“Desenvolvimento do Estágio”**, encontra-se dividido em três pontos, relativos, respetivamente, aos seguintes temas;

- **“Descrição da Pesquisa e Técnicas”** (Ponto 3.1), no qual se identifica e descreve a pesquisa (visual, histórica e teórica) realizada, no âmbito do cumprimento dos trabalhos e tarefas realizados durante o estágio, os processos e resultados da pesquisa e aprendizagem de novas ferramentas de trabalho decorrentes do estágio, assim como, as experiências desenvolvidas no trabalho de campo;
- **“Tarefas realizadas”** (Ponto 3.2), no qual se procede à descrição detalhada dos trabalhos e respetivas tarefas executadas, durante o período de estágio;
- **“Conclusão do Capítulo”** (Ponto 3.3), onde é realizada uma breve sinopse do capítulo.

O quarto capítulo do relatório, **“Considerações Finais e Perspetivas de Trabalho Futuro”**, centra-se numa reflexão sobre a forma como as competências adquiridas, durante o Mestrado, foram postas em prática ao longo do período de estágio, assim como de que forma foram complementadas pelos processos de aprendizagem propostos e prosseguidos no Plano de Estágio. No presente ponto, realiza-se igualmente uma identificação, contextualização e análise crítica e autocrítica do trabalho executado, das condições, dificuldades e limitações sentidas no Estágio, no contexto dos objetivos cumpridos. Por fim, o presente ponto, termina com um breve comentário sobre as potencialidades e perspetivas futuras para o desenvolvimento do trabalho realizado.

2 Plano de estágio e cronograma de atividades

2.1 Descrição de Projetos e Tarefas

Os projetos e as tarefas realizadas durante o estágio, recaíram sobre as seguintes áreas de especialização: Design Gráfico; Web Design, Marketing Digital e Comunicação nas Redes Sociais e Design Editorial.

As tarefas desenvolvidas no âmbito do Design Gráfico, inseriram-se na execução de projetos de design visual e respetivas estratégias, em conjunto com a equipa de comunicação, na criação de conteúdo gráfico e vídeo, realização de *templates*, *newsletters* e trabalho de *webdesign*, na assistência à equipa com o desenho de *press releases* e histórias para os blogs, criação proativa de histórias para promover os projetos da União Europeia (UE), focando-se, principalmente, no sector das Indústrias Culturais e Criativas, colocação e renovação de todo o material gráfico online, nas datas previstas para o efeito.

Quanto ao Web Design, as tarefas executadas prenderam-se com a gestão de web (Google Analytics), gestão de Blogs, apoio no redesign, mais propriamente através da melhoria da experiência do(s) utilizador(es) e da eficiência dos websites do centro criativo, trabalho com a equipa de comunicação da escrita e da criação de conteúdo para a web e redes sociais e, finalmente, gestão das Newsletters.

No Marketing Digital e Comunicação em Redes sociais, trabalhei de acordo com as necessidades da equipa de web, por forma a criar planos estratégicos para as redes sociais e promover o conhecimento da marca e sua reputação. Criei conteúdo gráfico para websites,

blogs, newsletters, podcasts e vídeos e realizei a gestão de marketing por e-mail e de Redes Sociais (Facebook, Twitter, LinkedIn, Instagram).

No contexto das tarefas referidas, cumpre-me referir as competências e conhecimentos teórico-práticos, incluídas no Plano de Estágio, que desenvolvi, nomeadamente as competências de design gráfico e criação de conteúdo, destacando-se os conhecimentos em identificação de tendências, realce de conteúdo e perceção de técnicas em *Wordpress*, nomeadamente, na colocação de conteúdo em edição de Vídeo e de Podcasts.

Finalmente, interligando todas as tarefas realizadas e abordando as questões de desenvolvimento pessoal e profissional, gostaria de destacar a gestão de relacionamentos interpessoais, nomeadamente a capacidade de trabalhar sob pressão e em contexto internacional. Assim como, a capacidade de integração e contribuição individual, enquanto estagiária integrada na equipa de comunicação, e a consequente participação multidisciplinar no contexto de uma equipa multifuncional e desenvolvimento de *soft skills*, que se revelou da maior importância para a prossecução do Estágio.

Descrição de projetos em que participei e suas respetivas tarefas:



THE
CRAFT
LIBRARY

- **Craffhub** - é um projeto que visa elevar o artesanato enquanto património cultural, assim como difundir a sua relevância na prática contemporânea, para o qual criei conteúdo gráfico para colocar em redes sociais, estando já toda a imagem visual do projeto criada. Para este projeto, apoiei com a elaboração de conteúdo gráfico para publicitar os *workshops* feitos ao longo dos meses em que estagiei na *Materahub*;



- **SocialEU** - Projeto que visa treinar gestores de projeto da União Europeia a usar as redes sociais de forma correta. Este projeto pretende desenvolver uma abordagem de formação inovadora dos gestores de projetos da União Europeia. Pretende-se que estes utilizem da melhor forma as redes sociais, alcançando uma maior e mais diversificada

audiência para os seus projetos.

Para estes dois projetos, a minha função, enquanto membro da equipa de comunicação do *Consorzio Materahub*, foi a de elaborar e assegurar conteúdo gráfico para ser colocado online e nas redes sociais. Durante os oito meses em que estagiei neste centro criativo, no âmbito do projeto “**Craffhub**”, elaborei a imagem gráfica para as publicações nas redes sociais, anunciando a realização de vários *workshops*, organizados pelos, nos países de cada parceiro, bem como os organizados em Matera. Para o projeto “**SocialEU**”, o trabalho realizado foi, também, o desenvolvimento de infográficos, para serem colocados nas redes sociais, e a criação de conteúdo gráfico anunciando um concurso e os seus respetivos vencedores. No âmbito deste projeto desenvolvi Design Editorial, na criação de dois documentos.

A criação de conteúdo gráfico destes projetos, iniciava-se com a criação de imagens, das publicações informativas, demonstrando o trabalho realizado durante os projetos. Também me foi atribuída a tarefa de realização de vídeos, tornando assim as redes sociais dos projetos mais apelativas e interativas, para o público-alvo e para o público em geral.

Não tenho qualquer tipo de indicação sobre a duração destes dois projetos, porque nunca tive acesso a tais dados.



- **OTBT- Off the Beaten Track** - É um projeto que visa empoderar e melhorar as oportunidades de emprego de mulheres adultas (+30 anos) que se encontrem em risco ou que já tenham efetivamente perdido os seus empregos, como consequência da Pandemia Covid-19. Duração: 24 meses;



- **CHLaYdoscope** - Este é um projeto que visa apoiar o desenvolvimento de lideranças juvenis baseadas na comunidade (YCLs), por meio de um programa inovador de orientação e educação não formal, projetado e coordenado por experientes Centros Criativos europeus (ECHLs - European Creative Hub Leaders). Duração: 24 meses;



- **ReCCI - Rethinking Cultural and Creative Industries** - Este projeto pretende ser uma alavanca para a transmissão de conhecimento e aquisição de competências digitais e empresariais dos colaboradores das Indústrias Criativas, assim como uma boa prática cultural na resposta imediata e efetiva a crises e alterações de uma era, que se caracteriza pela velocidade da mudança em todos os sectores da atividade humana. Duração: 24 meses.



- **Active Youth 4 Life** - Promove a cidadania ativa dos jovens, aumentando as competências através de ferramentas e técnicas de ensino inovadoras. Duração: 24 meses.

Para estes quatro projetos, estando eles ainda no início do seu ciclo, fui incumbida de realizar a sua identidade visual. Iniciei assim o meu trabalho, com a criação de um logótipo para cada um dos projetos. Após a escolha e aprovação do logótipo, por parte dos responsáveis pelo projeto, procedi à criação de toda a imagem visual dos mesmos, realizando a folha tipo dos projetos para as newsletters e os documentos oficiais e criando os diapositivos, que seriam usados nas apresentações de PowerPoint. Também foi aplicada a mesma identidade visual aos sites dos projetos.



- **We Grow Ideas** - Esta é uma plataforma alternativa de financiamento baseada em mecanismos de crowdfunding que apoiam ideias inovadoras que proporcionam mudanças positivas nas comunidades locais;

“We Grow Ideas” foi o primeiro projeto em que trabalhei, no meu estágio na *Materahub*. Com um início de estágio atribulado, foi-me dada a missão de criar um logótipo de um projeto de crowdfunding, a realizar em quatro dias. Apesar da dificuldade em compreender o objetivo do projeto, consegui realizar a minha primeira tarefa nas datas previstas. No entanto, a escolha do logótipo deste projeto não recaiu sobre o meu trabalho. No projeto “We Grow Ideas”, trabalhei em conjunto com o meu mentor, o designer gráfico da *Materahub*. Aquando da realização do manual de identidade, foram apresentadas as possibilidades para o logótipo e o dele foi o escolhido.

No entanto, apesar da maior parte das minhas tarefas serem centradas na criação da imagem visual dos projetos, e de forma a conseguir realizar todos os objetivos que o centro criativo me propôs, executei, também, trabalho de Design Editorial, elaborando documentos e *handbooks* para alguns dos projetos já existentes, para que estes fossem colocados nas suas plataformas online ou entregues à equipa do projeto.

Os projetos referidos são:



- **Learning Trajectories** – Este projeto investiga formas de melhor implementar e projetar programas de mentoria, que apoiam a evolução de carreiras internacionais, no setor Europeu de artes e cultura, dos profissionais das Indústrias Culturais e Criativas. Pretende, também, integrar melhores práticas entre organizações intermediárias. Para este projeto, foi-me atribuída a tarefa de elaboração de um handbook, desenvolvida no âmbito do Design Editorial.



- **Cultourdata** - Um projeto direcionado para as PME de turismo, das Capitais Europeias da Cultura. Emerge da ação TraCEs, do projeto Cultour is Capital (programa COSME, 2018-2020), que reforça o arranjo de um ecossistema multidisciplinar envolvendo personas nos campos do turismo, digital, cultural e criativo. O projeto, orientado por dados, aumentará o turismo cultural, tornando-o mais acessível e transformador em toda a Europa, deste modo, organiza-se um duplo esquema de apoio que visa tanto as PME's do turismo como as Capitais Europeias da Cultura. Neste projeto foi-me pedido o design editorial para a realização de um documento que se pretendia apelativo à leitura pelos parceiros deste projeto e pelo público em geral.

Dada a pouca informação que me era cedida sobre os projetos, apenas me era disponibilizada a parte relativa ao meu trabalho enquanto designer de comunicação, não tenho dados sobre a duração dos projetos que já estavam a ser lançados quando iniciei o meu estágio na *Materahub*.

2.2 Integração no *Conorzio Materahub*

A integração na equipa de trabalho, no estágio curricular, foi bastante facilitada pelas características do centro criativo, tendo o processo decorrido de uma forma simples e rápida.

O gabinete de comunicação do *Conorzio Materahub*, onde decorreu o estágio, é constituído por três pessoas, um Designer de Comunicação/Gráfico, um *Communication Manager* e um *Websites & SEO*, que trabalham, todos os dias, em articulação com os *project managers*. Através deste trabalho colaborativo criam conteúdo para redes sociais e sites de projetos realizados, criando a identidade visual, como logótipos e toda a imagem necessária para o projeto que está a nascer ou para um novo cliente.

Durante os oito meses de estágio no *Conorzio Materahub*, tive o acompanhamento do Designer do Centro Criativo, Vincenzo Bruno, na consecução das tarefas que me foram atribuídas, enquanto designer, para os vários projetos e trabalhos do centro criativo.

Neste período, formei equipa com uma colega, Bàrbara Ruiz López, também ela estagiária, mas como *Communication Manager*, formando assim, mais uma equipa no gabinete de comunicação do *Conorzio Materahub*, tendo sido incumbida de realizar todo o conteúdo gráfico das redes sociais geridas pela minha colega de equipa.

Com o meu mentor e Designer do Centro Criativo, fiquei encarregue de criar logótipos para novos projetos, bem como, após a escolha do cliente do logótipo, da imagem visual de todo o material que este iria usar. Foi-me, também, pedido que realizasse alguns trabalhos de Design Editorial, tal como refazer documentos para serem colocados online ou em papel e preparar a apresentação de outros para colocar nos seus respetivos sites.

No gabinete de Comunicação do *Conorzio Materahub*, todos nós trabalhávamos em equipa e com respeito e eu e a minha colega de equipa, como eramos estagiárias, estávamos em constante contacto com os nossos mentores que nos ensinaram a trabalhar e a perceber como se realiza

toda a parte de comunicação de projetos de um centro criativo, neste caso o *Conorzio Materahub*.

Ao longo do estágio senti algumas dificuldades, no contexto do desenvolvimento dos vários objetivos do estágio, os quais passarei a apresentar.

Numa fase inicial, não foram esclarecidos e clarificados quais os propósitos da empresa e o enquadramento da minha função no âmbito dos seus objetivos, no entanto, entendo que respondi de forma rápida, profissional e competente, enquadrando empiricamente o papel do design de comunicação e gráfico, enquanto potenciadores do desenvolvimento das indústrias criativas, e do seu papel na *Materahub*.

No início do estágio, deparei-me com alguns constrangimentos e limitações no contexto de trabalhos realizados e na contextualização do meu papel relativamente aos mesmos, logo na atribuição da primeira tarefa, que se prendia com a realização de um logótipo para um projeto de crowdfunding, “We Grow Ideas”. A pouca informação e limitada contextualização, não me impediu de me dedicar e realizar o trabalho no prazo indicado, o qual acabou por ser aprovado nos termos realizados.

Nas semanas seguintes, as dificuldades foram um pouco maiores, não só a nível linguístico e cultural, mas também quanto ao propósito do trabalho e respetivo cliente, nomeadamente quanto a objetivos e valores pretendidos, tendo-me sido atribuídas tarefas, para realizar e concluir documentos em InDesign, alguns para publicação online, sem ser identificado o propósito e o cliente a quem se destinavam, os referidos documentos.

A partir de janeiro, o processo de adaptação tornou-se mais acompanhado, sendo que também me foram atribuídos trabalhos para projetos, dentro das minhas áreas de interesse, o que os tornou mais apelativos e de mais fácil tratamento.

2.3 Cronograma de Atividades

Para dar início à elaboração do meu relatório de estágio, foi necessário apresentar uma proposta de relatório, com um cronograma de atividades, onde se apresenta o plano com a ordem de trabalhos e atividades, estimando a duração de cada uma, ao longo dos oito meses de estágio, na *Materahub*.

As duas primeiras atividades indicadas são a **Pesquisa e Revisão Bibliográfica** e a **Revisão de Literatura**, que seriam realizadas ao longo de todo o tempo de estágio, de forma obter o máximo de informação, para que no final pudesse responder, corretamente, ao que defini como objetivo para este relatório. No entanto, por força do trabalho que estava a realizar, acabei por me debruçar sobre o assunto do design de comunicação e obter mais conhecimentos nesta área. Assim posto, acabei por me focar mais na pesquisa visual e como é que o design poderia potenciar as Indústrias Culturais e Criativas, nomeadamente, o Centro Criativo onde estava a realizar o estágio.

A **Elaboração e aplicação de questionário a: Paolo Montemurro, Co-founder & Director *Conorzio Materahub* e a Vincenzo Bruno, Designer Gráfico do *Conorzio Materahub***, foi uma atividade planeada para ser iniciada, desenvolvida e terminada nos meses de maio e junho. Surgindo no seguimento do trabalho de pesquisa realizado para este relatório, foi-me possível aplicar um pequeno questionário ao meu mentor, Designer Gráfico, e ao co-fundador e Diretor da *Materahub*, onde coloquei as questões que considerei mais pertinentes em relação à importância do Design de Comunicação no Centro Criativo e nas Indústrias Criativas. Em simultâneo procurei entender como é que a *MateraHub* potenciava o desenvolvimento da

região, onde se insere, a partir dos projetos ali criados e desenvolvidos.

No seguimento destas atividades, coloquei a atividade de **Realização de tratamento de dados recolhidos**, com início em abril e final em junho. Para a concretização desta atividade, reuni e tratei os dados recolhidos ao longo do estágio, tais como: o questionário, as pesquisas, o trabalho em equipa no gabinete de comunicação da *Materahub* e na realização do conteúdo gráfico para os projetos que me eram incumbidos. Nesta atividade, entendi, o quão complicado iria ser provar o que tinha proposto como objetivo geral do relatório de estágio. A pouca informação cedida, em todas as tarefas executadas, mas principalmente nos questionários veio a demonstrar que seria difícil responder ao que me tinha proposto aquando da apresentação do cronograma.

Nas duas últimas atividades indiquei o que iria ser mais favorecido no meu estágio e, por consequência, o meu principal trabalho enquanto Designer de Comunicação da *Materahub*. Com duração total do estágio, de novembro a junho, seleccionei as atividades principais deste estágio: **Assegurar conteúdo gráfico para os projetos no *Conorzio Materahub* e Trabalho com a equipa de Comunicação**. O desenvolvimento destas últimas atividades, apesar de ter sido complicado no início, ensinou-me muito sobre o trabalho em equipa, sobre o quão importante é respeitar os nossos colegas e quais são as melhores formas de o fazer.

Atividades	Meses							
	Nov	Dez	Jan	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun
Pesquisa e Revisão bibliográfica								
Revisão de literatura								
Elaboração e aplicação de questionário ao Paolo Montemurro, Co-founder & Director <i>Conorzio Materahub</i> e ao Designer de Gráfico do <i>Conorzio Materahub</i> , Vincenzo Bruno								
Realização de tratamento de dados recolhidos								
Assegurar conteúdo gráfico para os projetos no <i>Conorzio Materahub</i>								
Trabalho com equipa de comunicação								

Cronograma de atividades a desenvolver durante o período de estágio

2.4 Conclusão de Capítulo

Para terminar, neste capítulo é possível conhecer os projetos e tarefas que trabalhei, como foi a minha integração na equipa do *Conorzio Materahub* e quais as funções que assumi durante o meu estágio neste Centro Criativo. Ainda neste capítulo, apresento o meu cronograma de atividades a desenvolver durante o estágio.

Durante os oito meses de estágio, decorrente das funções que assumi no seio da equipa de comunicação, realizei tarefas mais de âmbito do design gráfico. Foi-me dada a oportunidade de criar a identidade visual total de quatro projetos (OTBT, ReCCI, CHLaYdoscope, Active Youth 4 Life) e a criação do logótipo no primeiro projeto que participei (We Grow Ideas;). Estes projetos tiveram o seu início após o término do meu estágio. Realizei, também, parte do conteúdo gráfico e vídeo, publicado nas redes sociais de dois projetos, já em curso quando iniciei o estágio (Crafthub; SocialEU). Trabalhei na elaboração de documentos para projetos já em curso, realizando a parte do Design Editorial (Learning Trajectories; Cultourdata), tornando os documentos mais apelativos à leitura.

A integração no Centro Criativo, deu-se de forma positiva no que diz respeito às relações interpessoais. As pessoas eram simpáticas, cordiais, divertidas e de fácil interação.

No entanto, o processo para o desenvolvimento das tarefas foi mais complexo, pois as orientações de trabalho eram limitadas e insuficientes, provocando um desconforto pessoal, o que não impediu a execução das tarefas nos prazos estabelecidos. De realçar, que a partir de janeiro, a situação alterou-se positivamente.

Para este relatório de estágio elaborei um cronograma, com as atividades que iria desenvolver ao longo dos oito meses de estágio, no *Conorzio Materahub*, que me facilitasse a elaboração deste relatório. Apesar de tentar realizar todas as atividades como gostaria, deparei-me com diversas dificuldades que fui tentando ultrapassar com perseverança.

Concluindo, assim, este capítulo apresenta os aspetos mais relevantes do estágio na *Materahub*.

3 O Estágio

3.1 Descrição da Pesquisa e técnicas

O estágio foi desenvolvido tendo por base o Plano de Estágio aprovado, no qual se encontravam previstos, tal como referido em 1.2, um conjunto de objetivos a atingir.

Inicialmente, na apresentação da proposta do relatório de estágio, defini como objetivo geral: “Qual o papel principal do design de comunicação na *Materahub* e como este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas da região onde está inserido”. Nessa altura, estava convencida que conseguiria responder aos cabalmente ao objetivo geral deste relatório. Tinha como ambição conseguir compreender, através do meu estágio, qual o impacto do design de comunicação no Centro Criativo e como este potenciava o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas da sua região. Ao mesmo tempo que compreenderia, também, o impacto do *Conorzio Materahub* na região onde estava integrado e como contribuiria para o desenvolvimento económico, social e cultural da região de Basilicata.

No entanto, no decorrer do estágio, enquanto ia desenvolvendo e trabalhando as tarefas que me eram propostas, tornou-se evidente que as tarefas relacionadas com a primeira parte do objetivo geral (o papel do design de comunicação na *Materahub*), iam ganhando cada vez mais relevo e importância em detrimento da segunda parte do objetivo (como este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas na região onde está inserido). A recolha de informação e conhecimentos, que permitissem responder a esta última parte do objetivo, era escassa e muito difícil.

Ao longo do período de estágio, foram-me atribuídas diversas tarefas, relativas a projetos em curso, das quais destaco a criação de logos e identidade visual de que são exemplos os projetos “OTBT- Off the Beaten Track”, “ReCCI. Rethinking Cultural and creative Industries”, entre outros e a criação de conteúdo digital, de que são exemplos os projetos “SocialEU” e “Crafthub”. Foram-me atribuídos, também, diversos trabalhos a serem iniciados pelo Gabinete de Comunicação, nos quais pude aplicar conhecimentos e técnicas aprendidos na Licenciatura e no Mestrado.

Contudo, apesar de todos os meus esforços para obter informação que me permitisse colmatar a segunda parte do objetivo geral (como potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas na região onde está inserido), tornou-se evidente que estas ficariam muito aquém do necessário. Ao perceber esta dificuldade empenhei-me em questionar e pedir informações adicionais sobre os projetos, em que estava a trabalhar, para perceber como é que o Centro Criativo potenciava a região onde estava inserido, neste caso Basilicata, através desses mesmos projetos. Como resposta aos meus pedidos e questionamentos, apenas me entregaram um

documento sobre um dos projetos, “Crafthub”, que pouca informação continha relacionada com o que tinha pedido. Nos restantes projetos, apenas me era disponibilizada uma pequena parte dos documentos relativos aos projetos, parte essa que correspondia ao trabalho que eu teria de realizar, o de criação da identidade visual do projeto. Nesses documentos, que apenas continham o nome do projeto e a sua descrição, informação destinada ao designer, não sendo cedida qualquer outra informação sobre o projeto. Insisti em questionar, mas talvez por dificuldades de comunicação, não obtinha as respostas ao solicitado, respondendo-me que “*também não faziam ideia*”.

Através dos trabalhos que ia criando, conseguia entender os objetivos dos projetos e quem eram os seus parceiros, existindo sempre parceiros diferentes, para cada um dos projetos. Integrando-se uns na área cultural, outros no sector social e económico e outros, ainda, na área do turismo.

A elaboração dos referidos trabalhos pressupunha que adotasse os modelos e metodologias de trabalho seguidos pelo *Consortio Materahub*, de forma a seguir a mesma linha de pensamento no design dos trabalhos que realizava. O que me levou a realizar pesquisas visuais relativas a outros trabalhos com o mesmo objetivo, assim como, pesquisas teóricas, no sentido de compreender os projetos, parceiros, princípios e procedimentos de trabalho adotados pelo Centro Criativo.

Dando continuidade ao trabalho de aprendizagem, iniciado na Licenciatura e prosseguido no Mestrado, trabalhei com diversas ferramentas, das quais destaco Adobe: Illustrator, InDesign, Photoshop, edição de vídeo (iMovie), o que me permitiu consolidar e desenvolver os conhecimentos de base que tinha, aplicando-os na prática aos projetos que desenvolvi.

Face a tudo isto, tornou-se claro que seria difícil obter toda a informação que necessitava para responder plenamente ao objetivo a que me propus. Tendo em conta todas as dificuldades encontradas pelo caminho, decidi continuar a realização do meu relatório, como estava previsto, dando mais ênfase à primeira parte do objetivo e assentando a segunda parte do objetivo nas pesquisas realizadas, aquando da execução dos trabalhos e das pesquisas sobre o trabalho de outros centros criativos, tentando compreender como é que as regiões se valorizariam com as ações desses centros criativos. Mais, tentava interligar essa informação com a que tinha do *Consortio Materahub*, para obter o máximo de informações.

3.2 Tarefas realizadas

Durante os oito meses de estágio, tive a possibilidade de trabalhar em vários projetos e de realizar diferentes tarefas. Foi-me possível trabalhar diretamente na criação de conteúdo gráfico, para colocação nas redes sociais, criação de logótipos, assim como desenvolver a restante identidade visual dos projetos.

Todas estas tarefas se revelaram desafiantes e de extrema importância para os objetivos que pretendia atingir com este estágio.

De seguida, procedo à sua apresentação:

- **Crafthub / SocialEU**

Estes são dois dos projetos para os quais realizei algumas tarefas. Quando ingressei no meu estágio na *Materahub*, estes projetos já se tinham iniciado, por essa razão, durante o período de estágio, criei conteúdo gráfico para ser colocado nas suas redes sociais e sites (Apêndice B - 1).

No estágio na *Materahub*, o projeto “SocialEU” desenvolveu um concurso das várias vertentes a que este se dedicava. Para este concurso, criei, sobretudo, conteúdo gráfico necessário para a

sua divulgação nas redes sociais. Para a divulgação deste concurso, foi necessário um conjunto de publicações nas redes sociais, sempre com o intuito de o comunicar e divulgar. Foi produzida uma publicação informativa sobre a abertura e prazos das inscrições, seguindo-se outras publicações, que apenas se limitavam a relembrar os potenciais candidatos ao concurso (Apendice B – 1). Também se produziu uma outra publicação, também ela informativa, sobre o término das inscrições e outras que anunciaram os vencedores. Para além de tudo isto, criei infográficos e um pequeno vídeo, informativos e explicativos, para colocação nas redes sociais do projeto “SocialEU”.

Ainda para este projeto desenvolvi, também, dois trabalhos de Design Editorial tendo sido incumbida de realizar um *book* com o programa do projeto – “SocialEU: For social network skills” - e um outro documento também em formato *book* com um dos temas do projeto – “SocialEU: Training Methodology”. Na realização dos dois documentos editoriais foi utilizada a ferramenta Adobe InDesign de forma a criar um documento apelativo e com um design que permitisse uma fácil leitura e compreensão. Para os dois documentos, criei a capa e editei e desenhei o miolo (Apêndice B – 3).

No caso da “Crafthub”, realizei todo o conteúdo gráfico para as redes sociais, durante o período temporal em que lá permaneci. Este era um dos *major projects* do *Consortio Materahub*. Ao longo deste projeto realizaram-se vários *workshops*, que foram anunciados e divulgados nas redes sociais, nos países de onde eram provenientes os parceiros. Este projeto, tal como o nome indica, foca-se no artesanato, em contexto do património cultural e da sua relevância contínua na prática contemporânea. Estes *workshops* fazem parte de um programa emocionante e abrangente, que tem como objetivo a criação de novos trabalhos artesanais. Assim, de forma a divulgar todos os *workshops* e os seus resultados, fui a designer de comunicação responsável pela criação do conteúdo gráfico, anunciando os *workshops*, com o país, datas e local onde este se ia realizar. No total foram oito *workshops* (2 na Irlanda, 2 no País de Gales, 1 em Portugal, 1 em Itália, 1 na Alemanha, e 1 na Dinamarca), ou seja, foram criadas oito publicações com as informações necessárias e com uma imagem apelativa para os interessados. No final destes *workshops*, realizei o restante conteúdo gráfico e informativo apresentando os resultados, de cada um dos eventos.

- **OTBT- Off the Beaten Track / CHLaYdoscope / ReCCI- Rethinking Cultural and Creative Industries / Active Youth 4 Life**

Para estes quatro projetos, foi-me atribuída, inicialmente, como tarefa a criação do logótipo, para cada um deles, criando, assim, a marca e uma identidade visual para o projeto. Após a leitura do documento fornecido, com a explanação básica de cada um dos projetos, procedi à pesquisa visual, tentando compreender como fazer nascer algo criativo, que apresentasse o objetivo do projeto através da imagem e do logótipo. A seleção das tipografias mais indicadas, a cada um dos projetos, o estudo do seu *logo* (imagem representativa da marca), selecionando o *logo* mais indicado e decidir se o criava apenas com tipografia, como foi o caso do projeto “OTBT- Off the Beaten Track” e do “ReCCI- Rethinking Cultural and Creative Industries” foram algumas das tarefas realizadas. Para estes dois projetos, decidi, depois de várias tentativas e experiências, escolher a melhor solução, utilizando apenas tipografia e cor. Após esta decisão, e de criar três possibilidades para serem apresentadas aos representantes dos projetos, criei um manual de identidade em que se expunha as três alternativas e como estas funcionariam em outras cores e a negativo (fundo branco com o logótipo preto, ou fundo preto com o logótipo branco). Depois da seleção dos logótipos, procedeu-se à realização do restante trabalho da identidade visual. Isto é, após escolhida a imagem do projeto, dever-se-ia aplicá-la em todos os

materiais necessários para o desenvolvimento do projeto, tais como: a imagem das redes sociais; os documentos; as newsletters e os layouts para as apresentações de slides.

Após a seleção do logótipo que iria representar o projeto, foi criado um layout para os documentos oficiais, impressos ou online, um layout para as apresentações, em PowerPoint, e um layout para as newsletters (Apêndice B - 2). Todo este trabalho tinha de estar em conformidade e ir de encontro à imagem visual do projeto que tinha sido escolhido.

No que diz respeito ao projeto “CHLaYdoscope”, todo o processo para a conceção da identidade visual foi semelhante ao projeto anteriormente apresentado. No entanto, para este logótipo foi criada uma imagem, (*logo*), tendo como inspiração as imagens do caleidoscópio (reflexos simétricos, provocados pela luz criando imagens coloridas) unindo assim a imagem criada (*logo*) à tipografia escolhida. Após a seleção do logótipo, foi realizado o resto trabalho da identidade visual, já explicada acima (Apêndice B - 2). Tendo sempre em atenção a imagem da marca de forma a relacionar todos os elementos.

Para o logótipo de “Active Youth 4 Life”, todo o processo de criação foi o mesmo que os restantes, tendo sido selecionado um *logo* tipográfico. No entanto, esta foi a criação que menos me orgulha. Realizei este trabalho com a ajuda do meu mentor, para que percebesse como o executar, quais as cores e a tipografia a utilizar. Tal como o nome indica, foi um projeto realizado para jovens empreendedores, por isso, o logótipo deveria estar interligado com os objetivos do projeto, deveria ser algo jovem, colorido e apelativo, sobretudo para os jovens. Propus 3 possibilidades para ser feita a seleção pelos representante dos projeto. O logótipo selecionado para o projeto foi utilizado em toda a identidade visual. Foi, também, criada a folha tipo A4 e diapositivos para o PowerPoint. (Apêndice B - 2).

- **We Grow Ideas**

Para este projeto, todo o processo realizado foi o mesmo que o indicado no ponto acima, dos restantes projetos. Mas, apenas criei o logótipo. Para o projeto “We Grow Ideas”, como foi o primeiro que realizei no centro criativo, este já tinha sido iniciado pelo meu mentor e serviu para eu compreender a forma de trabalho do gabinete de Comunicação do *Conorzio Materahub*. Desta maneira, o logótipo selecionado para o projeto não foi criado por mim, mas sim pelo meu mentor, designer gráfico da *Materahub*, Vincenzo Bruno.

- **Learning Trajectories / Cultourdata**

Nestes dois projetos, o trabalho que realizei foi focado no design editorial. Apostou-se num Design focado no desenho do interior de livros, revistas, documentos, etc., tornando-os assim mais apelativos e mais fáceis de ler (Apendice B - 3).

No projeto “Learning Trajectories”, um projeto que visa promover a qualidade dos programas de mentoria que apoiam a internacionalização do setor europeu de artes e cultura, tornando-os mais acessíveis e que pretende, também, integrar melhores práticas entre organizações intermediárias. Para este projeto foi-me atribuída a tarefa de elaborar um *handbook*. Desenvolvi um pequeno livro, e tal como o nome indica, um livro de mão, para ser colocado online. Para a sua execução, utilizei a ferramenta InDesign, de forma a facilitar o trabalho de edição deste pequeno livro. Sempre com o intuito de que fosse apelativo, de fácil leitura e perceção.

No projeto “Cultourdata”, um projeto direcionado para as PME de turismo das Cidades Europeias da Cultura, realizei um documento, em design editorial. Para isso, recorri também à ferramenta de trabalho, InDesign. Este era um documento que se pretendia apelativo e de fácil leitura para os parceiros dos projetos e ao público em geral.

3.3 Conclusão de Capítulo

Neste capítulo foi-me solicitada uma descrição da pesquisa realizada, durante o estágio, no cumprimento dos objetivos das tarefas realizadas, assim como a descrição da aprendizagem de utilização de novas ferramentas de trabalho e quais as experiências desenvolvidas no trabalho de campo. É, também, pedida a descrição detalhada das tarefas realizadas ao longo do estágio.

No final deste capítulo concluo que a pesquisa realizada permitiu a recolha de múltiplas informações para a compreensão do papel do design de comunicação na *Materahub* e nas Indústrias Culturais e Criativas da região de Basilicata. Porém a recolha de informação relativa ao impacto social, económico e cultural do centro criativo na região onde se encontrava, apresentou maiores dificuldades. Consegui alguma informação através dos documentos a que tinha acesso para a realização dos meus trabalhos, enquanto designer de comunicação da *Materahub* e realizando pesquisas sobre os projetos desenvolvidos pelo *Consortio Materahub*.

Relativamente à aprendizagem da utilização de ferramentas, apesar de ter usado várias, estas apenas me permitiram consolidar e desenvolver os conhecimentos base já adquiridos. A utilização dessas ferramentas de trabalho foi extremamente útil para a execução das diversas tarefas desempenhadas e que foram atrás, detalhadamente, descritas.

Neste capítulo, como já referi, é pedida uma descrição detalhada dos trabalhos realizados ao longo do estágio. Após uma breve introdução no ponto 3.2- Tarefas Realizadas, realizei uma apresentação dos trabalhos e tarefas desenvolvidos, separando-os por projetos e tipos de design realizado para estes. Desta forma, criei 4 grupos de projetos, repartindo-os em função do critério, do tipo de trabalhos que realizei para cada um deles, para depois descrever detalhadamente as tarefas realizadas para cada um dos projetos. No primeiro, CraftHub e SocialEU, toda a imagem e identidade visual já estava criada, trabalhei sobretudo na criação de conteúdo gráfico para as suas redes sociais. No projeto SocialEU realizei, ainda, dois trabalhos de design editorial. No segundo grupo coloquei os projetos, OTBT, CHLaYdoscope, ReCCI, Active Youth 4 Life, para os quais criei toda a identidade visual. O terceiro grupo tem apenas um projeto, We Grow Ideas, para o qual tive como missão a realização de um logótipo que não foi o selecionado para representar a imagem do projeto. No quarto grupo apresento os projetos, Learning Trajectories e CultourData, para os quais realizei alguns trabalhos da vertente editorial do design.

4 Considerações finais e perspetivas de trabalhos futuros

No contexto do segundo ano do Mestrado, optei pela via profissionalizante, materializada na realização do estágio objeto do presente relatório, uma vez que considerei vantajoso, não só a nível curricular e profissional, mas também a nível pessoal, integrar o mercado de trabalho, num contexto internacional.

A minha escolha, em detrimento da via do empreendedorismo criativo (Projeto Final) e da via de investigação (Dissertação), teve como principal motivação a aplicação prática, no contexto do mercado de trabalho, das competências teórico-técnicas adquiridas, quer na Licenciatura, quer no Mestrado, o que veio a ocorrer nos termos já expostos em alguns dos pontos do presente relatório.

O Plano de Estágio foi estruturado e organizado em objetivos gerais, no sentido de atingir um conjunto de competências, através da realização de tarefas e da integração de Projetos que me permitiram, em termos práticos, vivenciar e participar ativamente no papel do design de

comunicação no centro onde estagiei e como é que este potencia o desenvolvimento das indústrias culturais e criativas da região onde se insere a *Materahub*.

Tomando as palavras do meu mentor: “...o papel do Design de Comunicação, embora não seja o core business da Materahub, continua a ser uma das atividades que mais apoiam o sucesso e divulgação dos projetos.” Segundo o meu mentor, Vincenzo Bruno, Designer Gráfico do Conorzio Materahub, o design de comunicação “entra em todas as fases” de um projeto, “desde o nascimento dos projetos, quando é necessário estudar e criar uma identidade visual dos mesmos, até a elaboração gráfica das saídas dos projetos e, por último, mas não menos importante, aos documentos necessários para a difusão dos projetos nas comunidades locais e internacionais.” Acrescentando que o design de comunicação “segue assim toda a vida de um projecto europeu em paralelo”. O Conorzio Materahub “ao criar uma área dedicada à comunicação, demonstra uma forte convicção de que estas competências são necessárias e indissociáveis” na realização dos vários projetos europeus, nos quais o centro criativo trabalha.

Esta foi uma realidade que me permitiu, através da participação em várias etapas de projetos e através da integração do ambiente organizacional, mais concretamente na equipa de comunicação da entidade acolhedora, trabalhar na operacionalização de processos do Sector Cultural e Criativo, como é o caso da *Materahub* e dos seus parceiros. Este trabalho decorreu no âmbito da gestão dos processos e das rotinas organizacionais, assim como no contexto de processos de conceção, desenvolvimento e análise de atividades com foco no referido sector.

Ora, as competências técnicas, nomeadamente relacionadas com programas e ferramentas de trabalho de que são exemplo Adobe: *illustrator*; *InDesign*; *Photoshop*..., aliadas aos procedimentos de organização de trabalho e de dinâmicas de grupo vivenciados, durante o período de estágio, potencializam uma simbiose entre os conhecimentos técnicos e a prática profissional, conforme estabelecido nos objetivos do estágio.

Na prática, e para que me fosse mais fácil a compreensão de como é que as indústrias culturais e criativas potenciam o desenvolvimento das regiões onde se inserem, ao mesmo tempo que o design também potencia esta premissa, elaborei e apliquei um questionário ao meu mentor, Designer Gráfico da *Materahub* Vincenzo Bruno, e ao Co-founder & Director, Paolo Montemurro no sentido de aferir e compreender o atrás referido.

Para Paolo Montemurro, Co-founder e Diretor do *Conorzio Materahub*, “As Indústrias Culturais e Criativas são o futuro da economia e do conhecimento, mas também, promotoras da inovação, que a partir da cultura e da criatividade podem chegar a todo e qualquer setor, inovar e difundir-se”. Já para Vincenzo Bruno, Designer Gráfico do *Conorzio Materahub* “As Indústrias Culturais e Criativas incluem, não só as áreas artísticas, como as artes visuais, as artes performativas, a literatura, a música, como também o design, a moda, o artesanato, o património cultural, o turismo e a reativação urbana, a edição, a comunicação e os novos media. O próprio design é, portanto, em todos os aspetos, parte do mundo das indústrias culturais e criativas e cruza-se, numa relação interdisciplinar, também com as outras disciplinas deste ecossistema.”

Desta maneira, pude perceber a importância que as Indústrias Culturais e Criativas têm para o futuro económico do mundo e como é que o design se integra nestas Indústrias. Ambas trabalham sempre lado a lado. O design assume assim um papel de grande motor de desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas.

Quanto aos objetivos propriamente ditos, os mesmos foram definidos tendo em vista alcançar a referida reflexão, consubstanciadora do objetivo final: qual o papel do Design de

Comunicação na Materahub e como é que este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas da região onde está inserido.

O estágio proporcionou-me um conjunto de novas aprendizagens, sobretudo ao nível profissional, mas também pessoal. Do ponto de vista profissional, a experiência de trabalho enriqueceu-me substancialmente. Do ponto de vista pessoal, a experiência internacional, obviamente, contribuiu para o meu amadurecimento.

No entanto, gostaria de reiterar que este estágio foi uma experiência bastante positiva pelo que foi referido no parágrafo anterior. Logicamente, que houve aspetos que poderiam ter sido mais positivos, como na atribuição do primeiro trabalho, ou a participação mais ativa na dinâmica dos outros departamentos do centro. Mas, no cômputo geral, o saldo final deste estágio é claramente positivo.

O desenvolvimento do trabalho executado, durante o estágio, permitiu-me consciencializar da abrangência da área do Design de Comunicação, mostrando-me as inúmeras e diversificadas temáticas que podem ser trabalhadas.

Desta forma, conduziu-me ao objetivo final do estágio, que é a melhor compreensão do papel do Design de Comunicação, na Materahub, e como é que este potencia o desenvolvimento das Indústrias Culturais e Criativas da região onde se integra, Basilicata.

Numa avaliação final desta experiência profissional, posso afirmar que estou consciente da importância do Design de Comunicação, enquanto área, em todos os setores, sobretudo no setor das Indústrias Culturais e Criativas. Apesar de não existir uma definição exata desta área, pode-se definir, a partir da infopédia da Porto Editora, que o “Design é um processo de pensamento que compreende a criação de produtos para solucionar problemas, incluindo aspetos funcionais e estéticos. Essa é a definição mais objetiva do conceito, que abrange inúmeras formas de idealização, conceção, desenvolvimento e especificação de objetos, sistemas e serviços.”

Em “O Design que o Design não vê”, de Mário Moura, este demonstra que “tanto o design como o empreendedorismo são designações para zonas de charneira, áreas fronteiriças, vaporosas, onde tudo se mistura e se inverte”. Para este autor, o facto de existir um atelier de design a criar numa área atingida por uma crise, de guerra ou económica e social, faz com que se torne comum pensar-se “que o pior já passou”. Mário Moura escreve que “a mera presença do Design, da experiência disciplinar de haver, num determinado local, algo chamado “design” parece garantir que, pelo menos, as primeiras necessidades estão asseguradas.” Segundo o autor, é comum pensar-se que se há design, “nem tudo está perdido”, “não se trata de um mal-entendido ou de uma gafe”, escreve Mário Moura, que continua dizendo que este se trata de algo “mais complexo e interessante”. Este fenómeno acontece, pois, “o design”, pelas palavras de Mário Moura, em “O Design que o Design não vê”, “é muito usado como fronteira entre o social e o *social em itálico*, uma membrana através da qual se passa de um para o outro, e também ponto de passagem onde um e outro tentam encontrar-se.” Com a leitura deste livro, podemos perceber que existe no Design a estética e a preocupação política e social. Mário Moura (p. 57), recorda que Jacques Rancière utiliza “o conceito de “divisão sensível” para demonstrar que não há uma fronteira sólida entre estética e política: essa fronteira é determinada pela própria experiência estética e política. A política limita o que se pode experimentar na estética. E a estética limita o que se pode fazer na política.” Mário Moura, salienta que William Morris, um dos fundadores do design, considerava o design social. Hoje, em dia, “o design social é um subgénero do design”, o que levanta várias questões, “se no design há uma área de especialização em assuntos sociais, então o restante design não tem implicações sociais? Isso não indicará que o design é em si socialmente neutro, apolítico e só se torna político ou social

dependendo do contexto?” Podemos, então, concluir que o design é neutro, pois “os dois sentidos estão ligados: um logótipo não só anuncia” como também “enuncia o que é uma empresa, uma instituição pública, um jornal.” Por tudo isto, podemos considerar o design neutro social e politicamente.

Mário Moura, escreve ainda que “Até à década de 1990, o design como forma de empreendedorismo era absurdo; esbarrava com ideias centrais da ética e da própria identidade disciplinar do design. Hoje, já se insiste que o design esteve sempre ligado ao empreendedorismo.” (p.59)

Em jeito de conclusão, podemos então descrever o design de várias formas, mas este nunca será um conceito estático e absoluto. Segundo o dicionário, este é: “um nome masculino; uma disciplina que tem por objetivo a criação de objetos ou produtos, cuja forma se adequa o mais perfeitamente possível, à função para que se destinam, conciliando critérios estéticos, técnicos, etc; aspeto exterior de um objeto; configuração física ou um plano; projeto; criação”. O design de comunicação “está na base da divulgação de mensagens publicitárias ou informativas, nos mais diversos suportes (por exemplo, cartazes, publicações, logótipos, sinalética, interfaces multimédia e audiovisuais)”. No entanto, só a partir da Revolução Industrial é que o design começa a ser aplicado e entendido de forma coerente.

Por tudo isto, tanto o design, como o profissional de design, têm um papel fundamental na sociedade, de forma geral, apesar deste passar despercebido, muitas das vezes, ou então esta área não receberá, por parte do público, o valor que devia.

Na minha perspetiva, os centros criativos têm a capacidade de fomentar a geração de ideias, de processos para a sua transformação em realidade e circulação, providenciam plataformas para entrega e disseminação de projetos enquanto criam públicos e mercados ativando redes. Estas empresas emergem perante a necessidade de impulsionar a atividade económica das Indústrias Culturais e Criativas, em regiões que procuram novos modelos de competitividade e riqueza, permitindo assim que surjam investimentos em atividades, negócios e infraestruturas, fomentando a criatividade, promovendo atratividade e gerando riqueza.

Terminada esta experiência profissional, a minha vontade de me manter profissionalmente na área do design de comunicação cresceu, ainda que sinta que deverei explorar as outras vertentes que o design proporciona.

O Design Council, entidade europeia de reconhecido prestígio e importância nesta área, destaca que “*Great design can change lives, communities and organisations for the better. It can create better places to live, bring communities together, and can transform business and public services. Design is a way of thinking that helps large organisations, small and medium-sized enterprises, social enterprises and charities change the way they work*”.

A afirmação demonstra que o design tem um papel fundamental para tornar os territórios mais apelativos e melhorar as condições de vida das populações, enquanto fortalece os laços da comunidade e transforma as empresas e os serviços públicos.

É geralmente reconhecido, que o design tem potencial para promover a inovação social, tecnológica e institucional com o recurso às suas ferramentas e competências. Mas, é importante que o designer assuma um papel de ator social mais relevante e que se atualize constantemente, pois permitirá que desenvolva a gestão do trabalho colaborativo entre os diferentes atores sociais (comunidades locais e empresas, instituições e centros de investigação), a participação na cocriação, serviços e outros.

O designer tem a capacidade de compreensão e antecipação do que será o futuro e antevisão do potencial de ideias emergentes, estas capacidades colocam-no numa situação privilegiada com a sociedade e com as comunidades criativas, porque contribui para a criação de novas vivências, novas relações culturais e novas soluções na Inovação Social. Daqui se depreende que o designer é um ator fulcral de ligação e incremento das comunidades criativas e dos centros criativos.

Na verdade, ainda antes de realizar o estágio profissional, aspirava a criar um atelier de design de comunicação que trabalhasse não só projetos, como os realizados durante o estágio, mas também com publicidade, *branding* e criação de identidade visual, *packaging*, para produtos, festivais, marcas, entre tantas outras importantes funções que o design de comunicação proporciona à sociedade em geral. Para tudo é necessário o design. Após terminado o estágio, essa vontade de criar o atelier manteve-se, mas percebi que antes de iniciar esta grande viagem, que seria ter um Atelier de Design, devo explorar e obter mais conhecimentos e experiência, enquanto profissional do design, trabalhando em diferentes áreas do design e várias empresas.

Ao reconhecer a capacidade de antecipação e compreensão que um designer possui, reconheço, também, que é necessário adquirir experiência para desenvolver essas capacidades. Ao definir um objetivo mais específico, para o meu futuro profissional, e ao adquirir capacidades de compreensão, de antecipação e de antevisão do potencial de ideias emergentes, irá permitir-me criar novas relações culturais, novas soluções na Inovação Social e vivências que me permitirão concretizar o meu sonho de estabelecer o meu próprio atelier de design de comunicação.

Referências e Bibliografia

Moura, Mário (2018), “O Design que o Design não vê”, Orfeu Negro, Lisboa.

Chlaydoscope - Líderes do Hub Criativo desenvolvendo liderança juvenil baseada na comunidade.

<https://www.chlaydoscope.eu>

ReCCI – Projeto (erasmus.site).

<https://recci.erasmus.site/#>

Nós crescemos ideias - Nós crescemos ideias (wegrowideas.eu).

<https://wegrowideas.eu>

Fora da trilha batida - Pesquisa (tally.so).

<https://tally.so/r/nrjPbL>

Sobre nós - Conorzio Materahub.

<https://www.materahub.com/en/about-us/>

SocialEU - Formando gerentes de projetos da UE para usar redes sociais - treinando gerentes de projetos da UE para usar redes sociais.

<https://www.socialeu.eu>

CraftHub European Project – Investigando e documentando habilidades e processos de artesanato.

<https://www.crafthub.eu>

O que são NUTS? | Pordata.

<https://www.pordata.pt/O+que+sao+NUTS>

Categoria:NUTS 2 regiões estatísticas da União Europeia - Wikipedia.

https://en.wikipedia.org/wiki/Category:NUTS_2_statistical_regions_of_the_European_Union

Basilicata - Wikipédia (wikipedia.org).

<https://en.wikipedia.org/wiki/Basilicata>

CulTourData – Cultour é capital (cultouriscapital.eu).

<https://www.cultouriscapital.eu/cultourdata/>

Trajetórias de Aprendizagem - Projeto Europeu (trajectories.eu).

<https://www.trajectories.eu/>

ACTIVEYOUTH4life – Cidadania Ativa para jovens.

<https://activeyouth4life.eu/>

APÊNDICE A

Questionários

Questionário aplicado a Vincenzo Bruno, Designer Gráfico Consorzio Materahub

1. Quanto conta il ruolo del Design della Comunicazione in Materahub?

Il Consorzio Materahub è dotato di un'area comunicazione all'interno della quale il ruolo del graphic designer risulta centrale, dal momento che tutti i progetti europei hanno bisogno di essere comunicati attraverso output cartacei e digitali.

Materahub è inoltre dotata di diversi canali di comunicazione aziendali che richiedono un costante aggiornamento alla cui base ci sono elaborati di design grafico. Molti progetti hanno come output manuali e/o siti web dove l'immagine coordinata dello stesso costituisce parte fondamentale per la comunicazione delle informazioni

2. In che modo il Communication Design contribuisce al modello di business di Materahub, e anche al territorio in cui si inserisce questo centro creativo attraverso i progetti che sviluppa?

L'esperienza di Materahub nel coordinamento della comunicazione dei progetti è ormai riconosciuta fra gli altri partner europei che spesso coinvolgono l'azienda nei nuovi progetti anche per questo scopo.

Dovendo ricondurre e svolgere le attività dei progetti europei nel territorio in cui risiede, Materahub utilizza proprio la comunicazione dei progetti come cardine per far incontrare le esigenze di diffusione dettate dalla sfera europea del progetto e la comunità di persone che gravitano attorno al Consorzio.

3. Per te, qual è l'importanza del design della comunicazione e del tuo lavoro nella creazione dell'immagine e nella promozione dei progetti realizzati a Materahub?

Nella comunicazione del progetto è fondamentale il design visivo ad esso legato. Un brand design ben fatto permette una comunicazione efficace delle intenzioni e delle finalità del progetto stesso. I Progetti il più delle volte hanno target di non addetti ai lavori, e quindi meno inclini a capirne funzionalità e finalità. Quindi la parte legata alla brand identity rappresenta un asset fondamentale nella vita del progetto, ne incarna le fondamenta di tutta la comunicazione a venire. Nella creazione e realizzazione del brand del progetto cerchiamo sempre di realizzare qualcosa a servizio del percorso di comunicazione dello stesso, quindi cerchiamo di realizzare qualcosa che possa essere replicabile e riproducibile sui vari media, riconoscibile per quanto riguarda la vision e la mission. e soprattutto che ne incarni la finalità.

4. Come si inserisce il Communication Design nelle diverse aree di attività di Materahub.

Come anticipato, il ruolo del Communication Design, pur non essendo il core business di Materahub, è comunque una delle attività che maggiormente supportano la riuscita e la diffusione dei progetti.

Di fatto entra in tutte le fasi della progettazione, a partire dalla nascita dei progetti, quando è necessario studiare e creare una visual identity degli stessi, fino all'elaborazione grafica degli output di progetto e, non per ultimo, agli elaborati necessari alla diffusione dei progetti nelle comunità locali ed internazionali.

Il Communication Design pertanto, segue parallelamente tutta la vita di un progetto europeo e Materahub, creando un'area dedicata alla comunicazione, dimostra di credere fortemente che queste competenze siano necessarie ed inscindibili da quelle della progettazione europea.

5. Quali sono per te le industrie culturali e creative e come vedi la connessione tra il design e queste industrie.

Le Industrie Culturali e Creative comprendono, oltre alle aree artistiche quali arti visive, arti performative, letteratura, musica, anche il design, la moda, l'artigianato, beni culturali, turismo e riattivazione urbana, editoria, communication e new media.

Il design stesso è quindi a tutti gli effetti parte del mondo delle industrie culturali e creative e si interseca, in un rapporto di interdisciplinarietà, anche con le altre discipline di questa galassia.

Questionário aplicado a Vincenzo Bruno, Designer Gráfico Consorzio Materahub

1. Quali sono i progetti di Materahub? e come promuovono la regione in cui si trova questo centro creativo?

Materahub lavora su diverse iniziative finanziate dalla Commissione Europea. Da Erasmus a Horizon Europe, dal Single Market Program a Creative Europe.

I progetti promuovono turismo, patrimonio culturale e imprese Creative del territorio

2. Qual è il ruolo di Materahub nella regione in cui si trova?

Materahub lavora come promotore di innovazione sociale e culturale, imprenditorialità soprattutto giovanile e attivazione di gruppi svantaggiati.

3. Che tipo di progetti organizza questo centro creativo e per quali identità?

Europei prevalentemente, di innovazione culturale, di trasformazione e di capacity building, di formazione per fare impresa e di mobilità Europea.

4. Quali sono le diverse aree di attività e attività di materahub e come sono collegate.

Turismo e patrimonio culturale

Imprenditorialità

Formazione innovativa

Capacity building per le imprese Creative

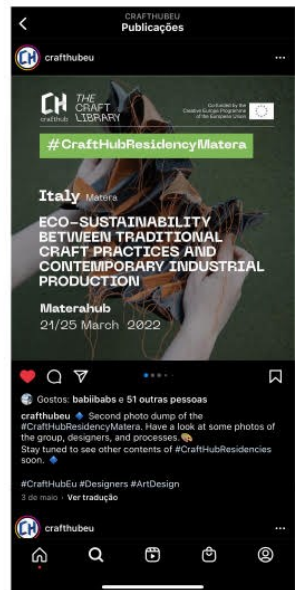
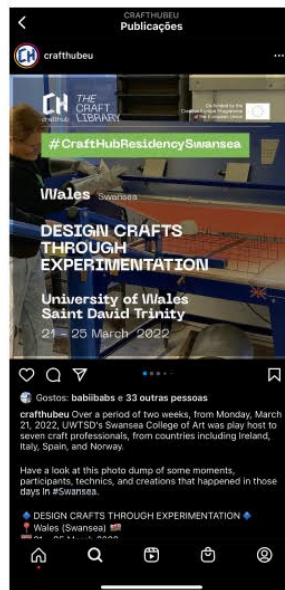
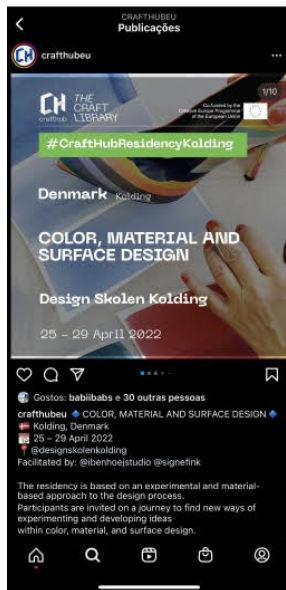
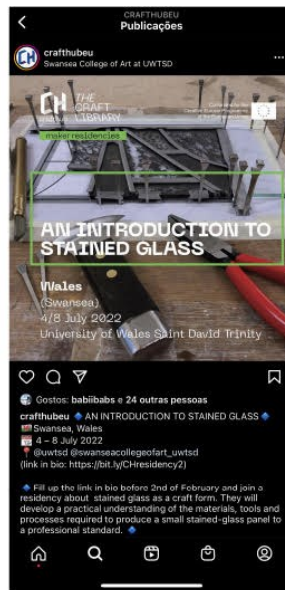
5. Cosa sono per te le industrie culturali e creative? e come si inserisce Materahub in questo ambiente e lavora con loro e per loro, per le industrie creative?

Le ICC sono il futuro dell'economia della conoscenza ma anche il promotore di innovazione che dalla cultura e creatività può raggiungere qualsiasi settore, innovarlo e contaminarlo.

APÊNDICE B

Projetos Consorzio Materahub

1 - Conteúdo gráfico criado para redes sociais.





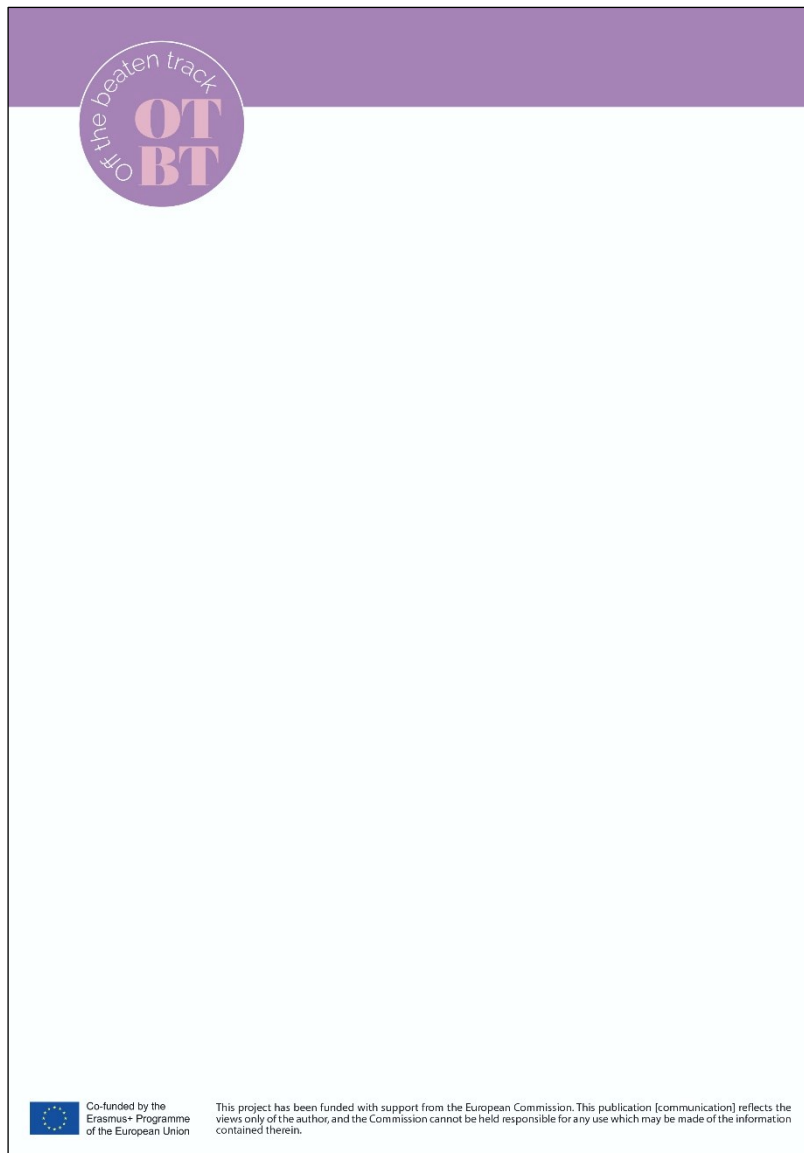
2 – Identidade visual criada para projetos

OTBT- Off the Beaten Track

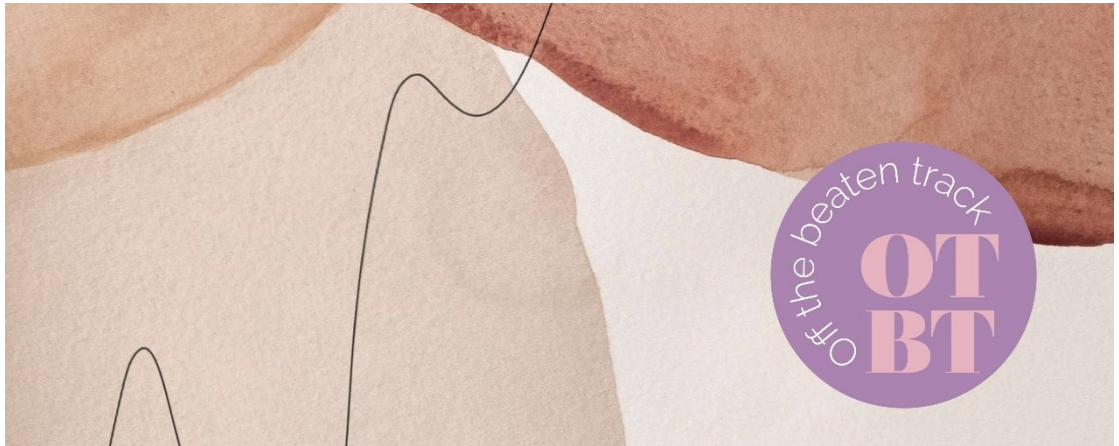
- **Logótipo**



- **Folha tipo**



- Capas para Facebook

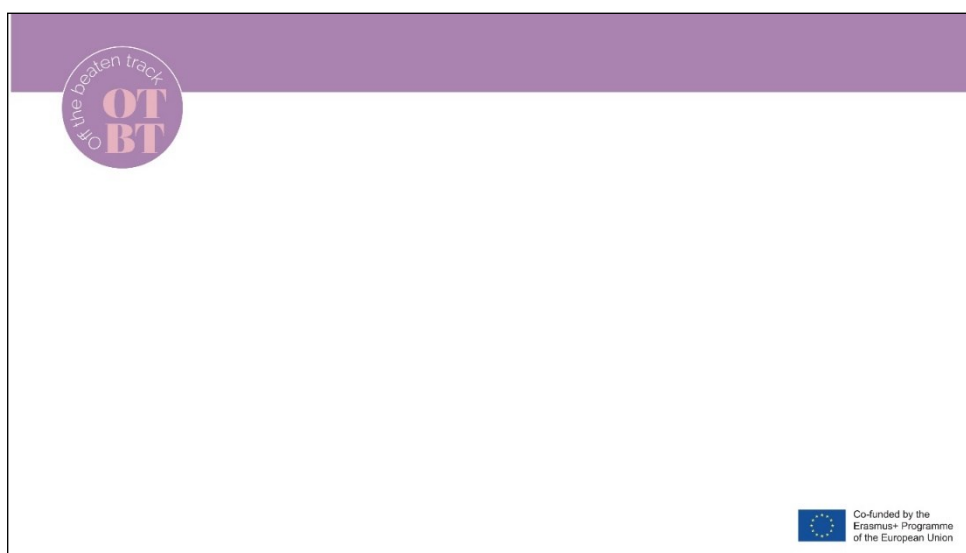


- **Layout PowerPoint**

Diapositivo inicial



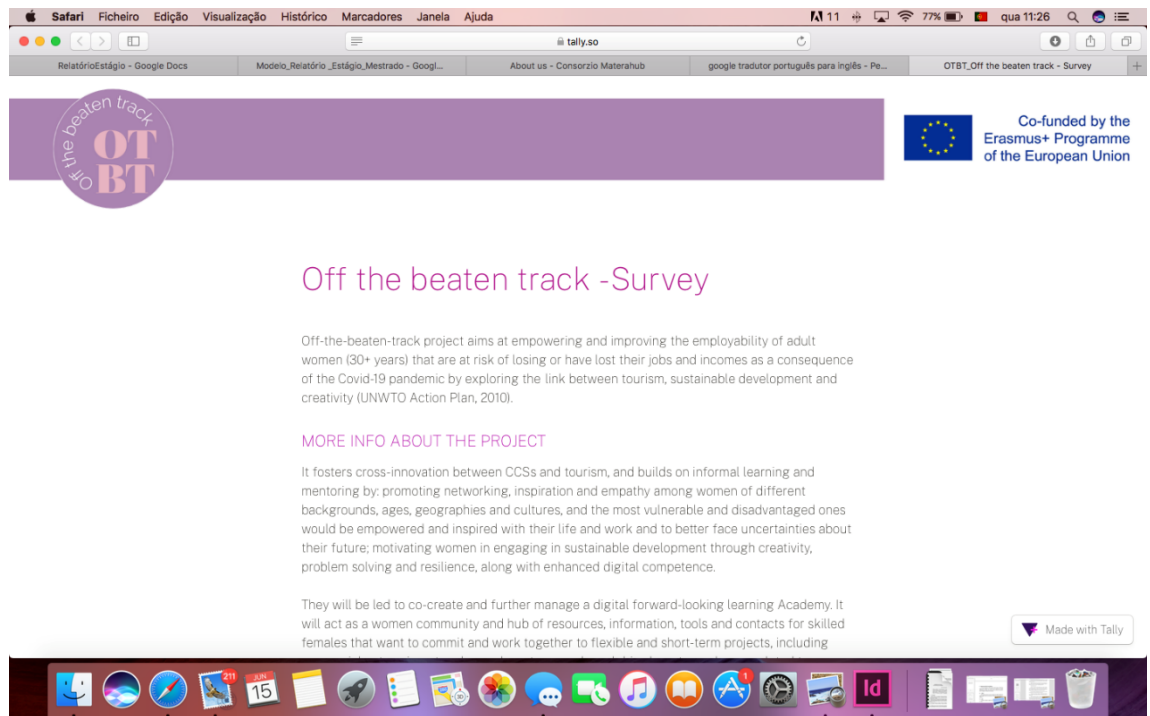
Diapositivo base



Diapositivo final



- Site com aplicação do meu Logótipo

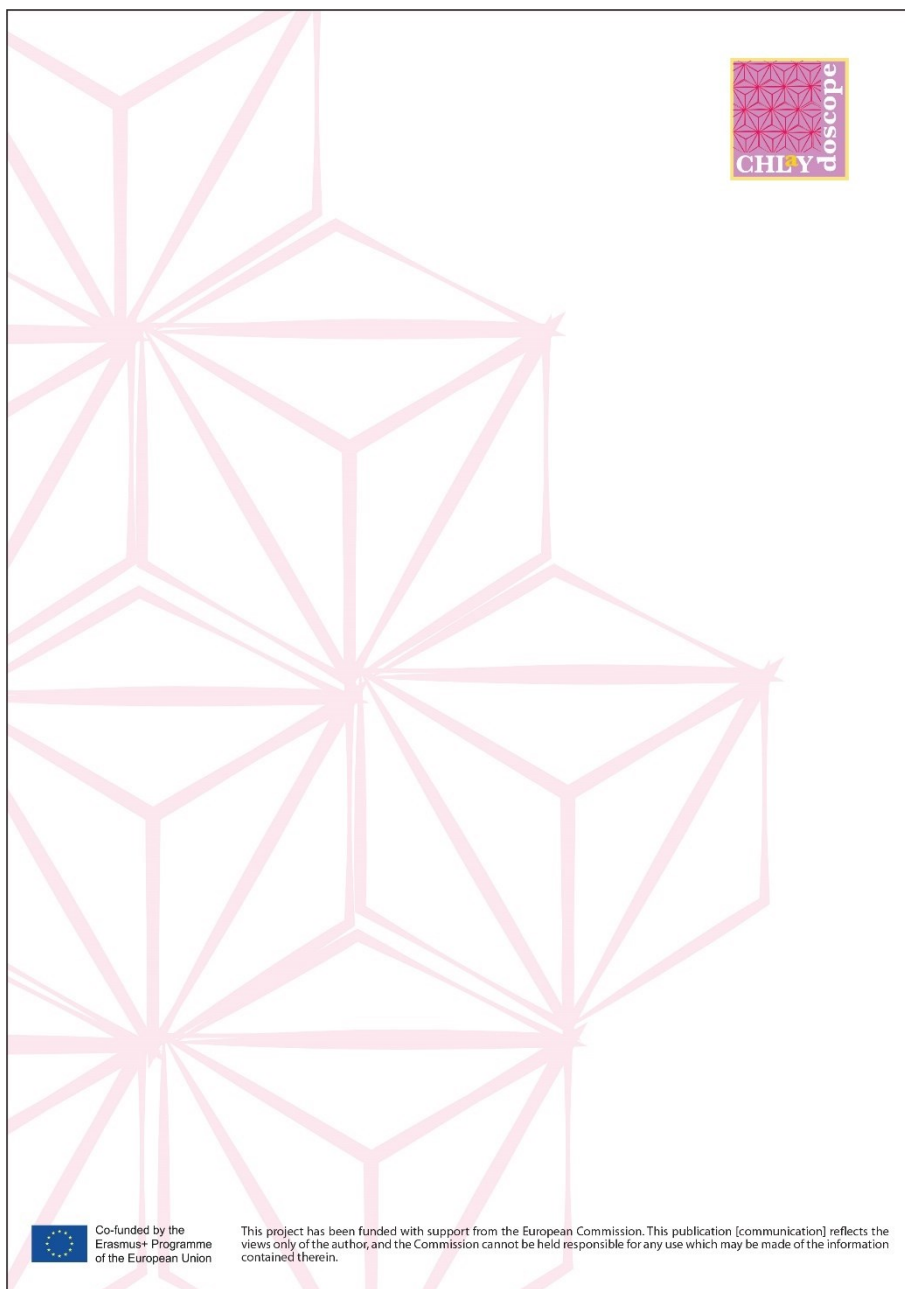


CHLaYdoscope

- **Logótipo**



- **Folha tipo**



- **Layout PowerPoint**

Diapositivo inicial



Diapositivo base



Diapositivo final



ReCCI- Rethinking Cultural and Creative Industries

- **Logótipo**



- **Folha tipo**



- **Layout PowerPoint**

Diapositivo inicial



Diapositivo base



Diapositivo final

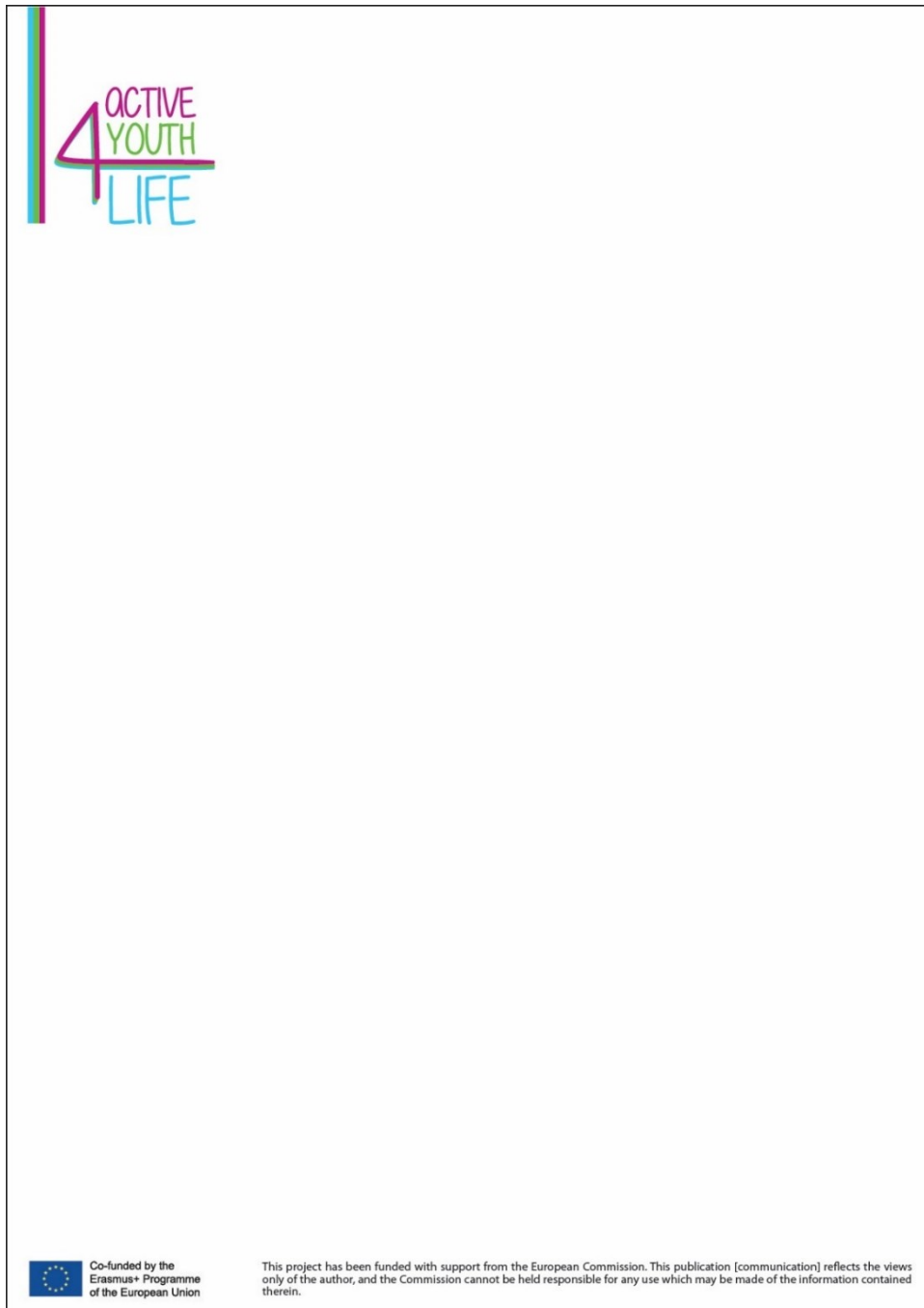


Active Youth 4 Life

- **Logótipo**



- **Folha tipo**



- **Layout PowerPoint**

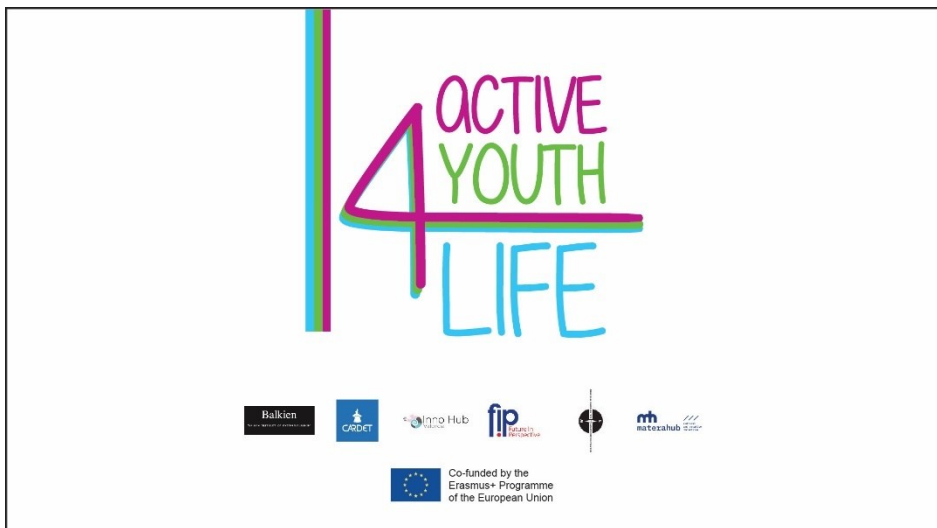
Diapositivo inicial



Diapositivo base



Diapositivo final

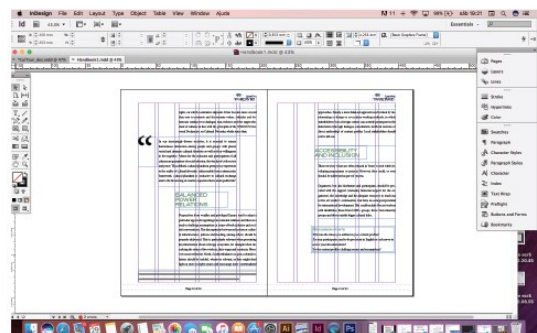
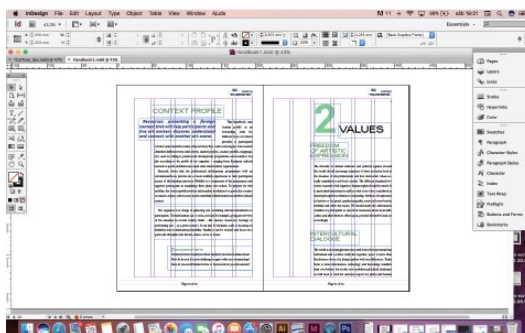
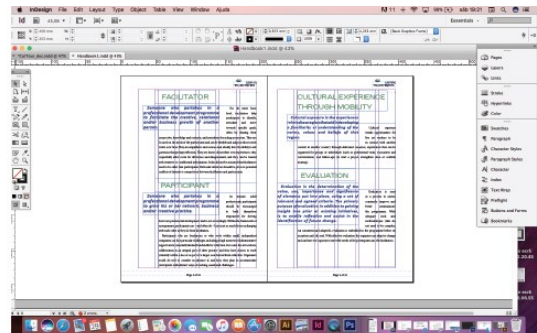
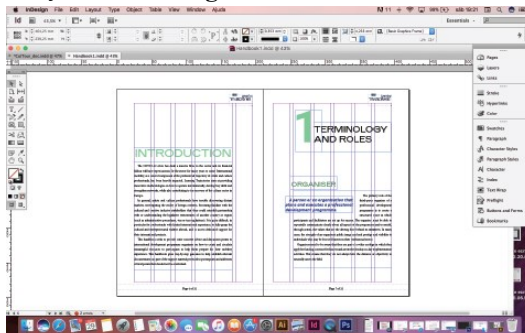


3- Criação do design editorial

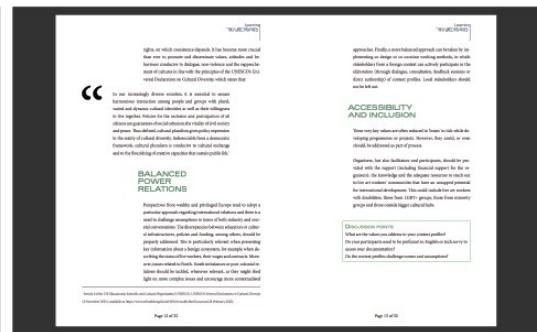
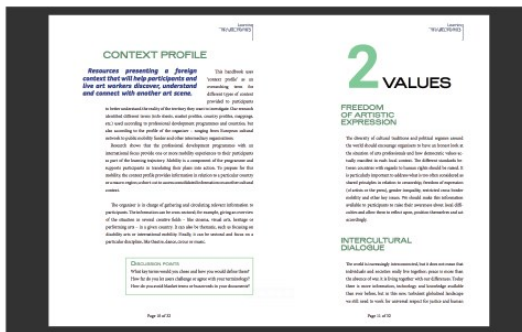
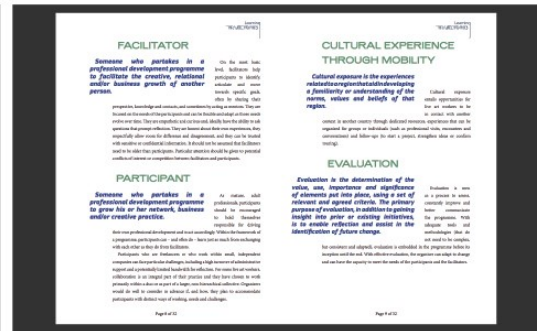
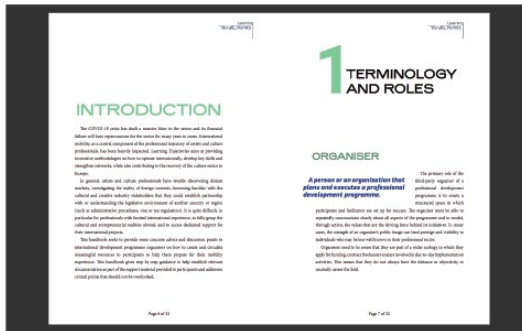


- Documento realizado para o projeto

Edição em InDesign



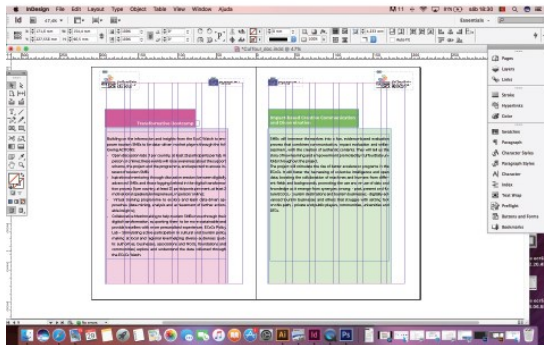
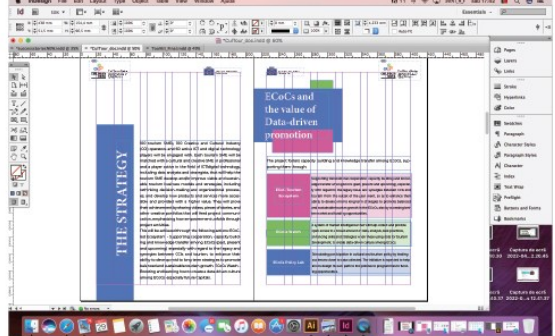
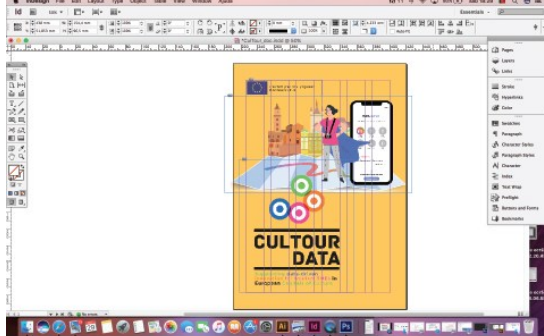
Documento PDF



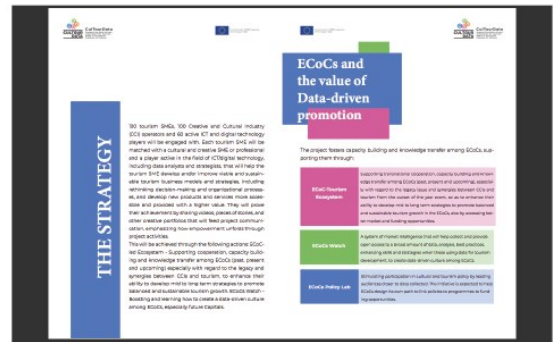


• Documento realizado para o projeto

Edição em InDesign



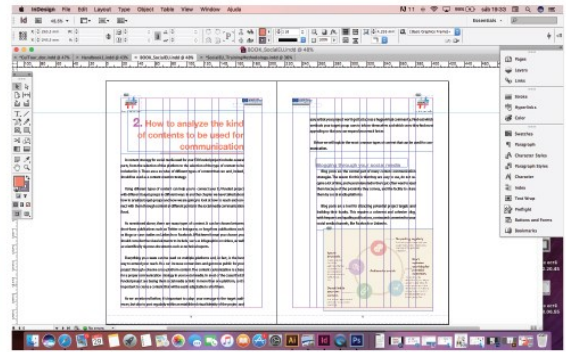
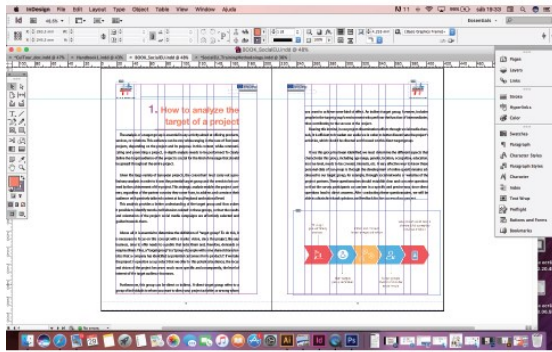
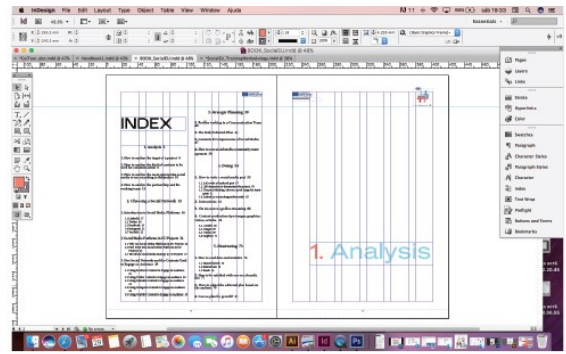
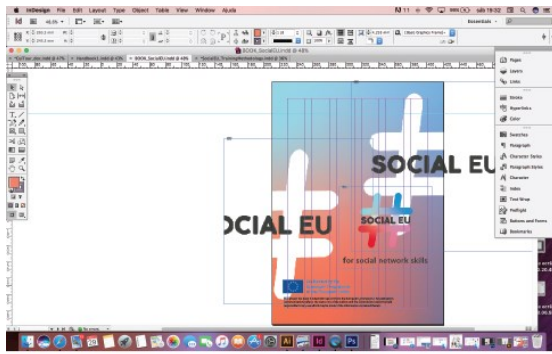
Documento PDF



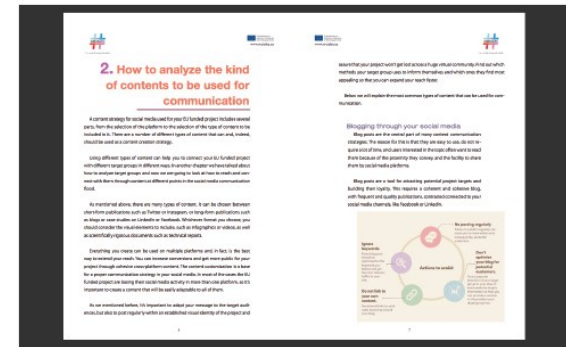
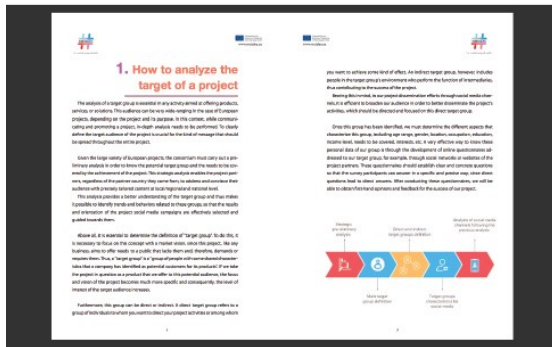
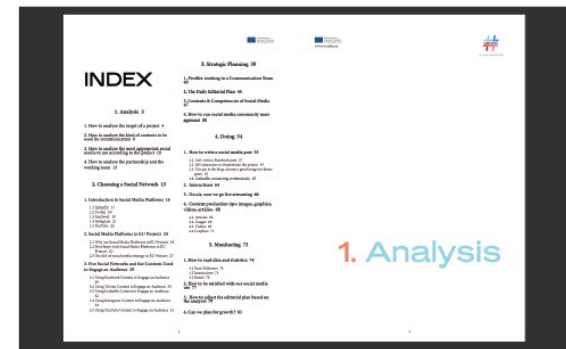


- Documento realizado para o projeto – Book SocialEU

Edição em InDesign

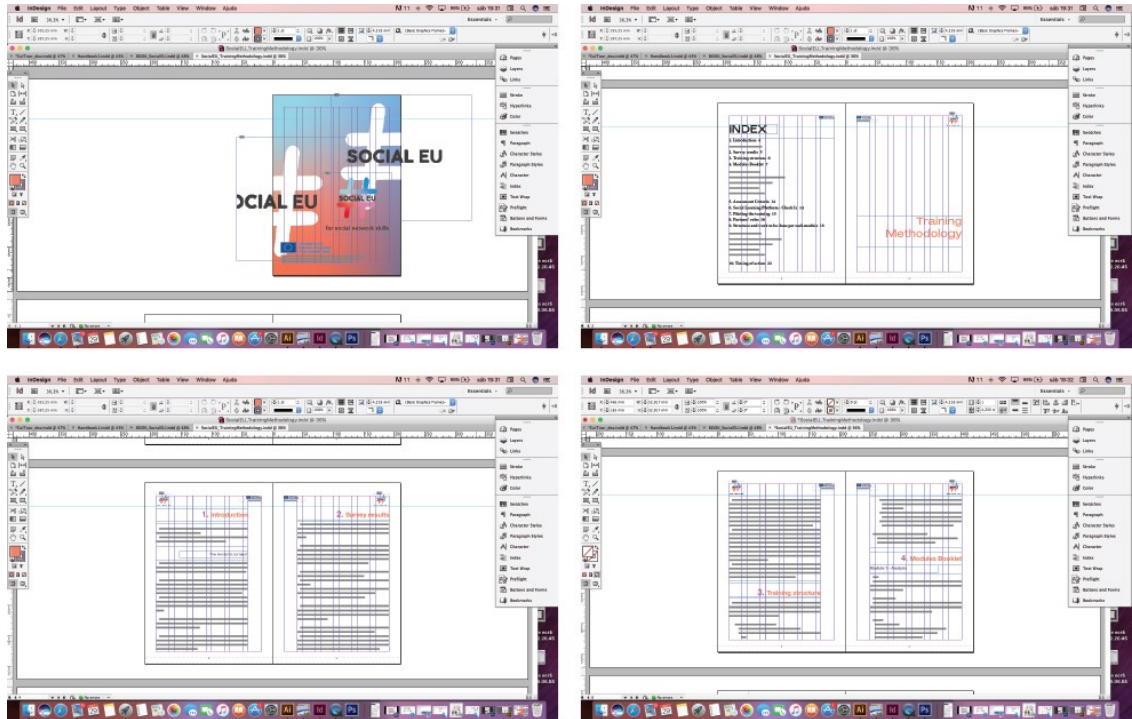


Documento PDF



- Documento realizado para o projeto – SocialEU - Training Methodology

Edição em InDesign



Documento PDF

