

Agrupamento de Escolas Dr. Ginestal Machado
Srce Association



Formação em Contexto Trabalho, Erasmus Croácia

Relatório de Estágio

Técnico Programador de Informática

João Pedro Lopes Pais de Andrade, 12ºP Nº13

Orientação:

Luís Cláudio Fernandes Magalhães

Snježana Ćatović

Split, 19/12/2025

AGRADECIMENTOS

Venho por este meio expressar o meu agradecimento ao Programa Erasmus pela oportunidade de realizar esta formação em contexto de trabalho, bem como ao Diretor e às professoras que nos acompanharam no ida e volta da experiência.

Agradeço, igualmente, à equipa da EU Mobility Croatia pela organização e suporte constantes, um agradecimento especial à Doris, à Domina e à Anja, cujo apoio, disponibilidade e simpatia foram determinantes em todas as etapas do processo.

Deixo ainda um agradecimento particular à Snježana, minha monitora de estágio, pela cordialidade, paciência e orientação durante todo o período de trabalho. A todos vós, o meu sincero obrigado por tornarem esta oportunidade tão enriquecedora e memorável.

João Andrade

ACRÓNIMOS/SIGLAS

FCT – Formação em Contexto de Trabalho

TIC – Tecnologias da Informação e da Comunicação

TI – Tecnologias da Informação

EU/UE – União Europeia

ONG – Organização Não Governamental

Erasmus+ – Programa da União Europeia para a educação, formação e mobilidade internacional.

TIC – Tecnologias da Informação e da Comunicação

FCT – Formação em Contexto de Trabalho

CMS – Content Management System (Sistema de Gestão de Conteúdos)

WWW – World Wide Web

HTML – Hypertext Markup Language

CSS – Cascading Style Sheets

RGPD – Regulamento Geral sobre a Proteção de Dados

RESUMO

No âmbito do Programa Erasmus fui selecionado para realizar a Formação em Contexto de Trabalho na Croácia, integrando um grupo de dezasseis alunos participantes nesta mobilidade internacional. Antes do início do estágio, beneficiei de um período de preparação e acompanhamento assegurado pela EU Mobility Croatia, entidade responsável pela organização, coordenação e execução do projeto desde o seu início até à sua conclusão. Esta organização prestou apoio permanente aos participantes, garantindo o alojamento, o acompanhamento durante o estágio, a resolução de eventuais situações imprevistas e a realização de visitas de carácter pedagógico e cultural, que contribuíram significativamente para enriquecer a experiência formativa.

Durante o estágio, fui colocado na Srce Association, uma organização não governamental dedicada à promoção, proteção e garantia dos direitos de crianças e adultos com deficiência. Enquanto técnico programador de informática, fui um dos quatro estagiários integrados nesta entidade e desempenhei funções maioritariamente ligadas à área das tecnologias de informação. Ao longo do estágio realizei diversas alterações e pedidos relacionados com o website da associação, desenvolvido em WordPress, nomeadamente na atualização de conteúdos, melhoria da estrutura e apoio à otimização da comunicação digital da instituição. Para além das tarefas diretamente relacionadas com a minha área de formação, colaborei também noutras atividades de carácter mais criativo e multidisciplinar, como a criação de cartazes promocionais para eventos organizados pela associação e a edição de vídeos de CDs destinados à apresentação e divulgação das suas atividades. Estas tarefas permitiram-me desenvolver novas competências, adaptar-me a diferentes desafios e compreender a importância da versatilidade num contexto profissional real.

Esta experiência de estágio revelou-se extremamente enriquecedora, tanto a nível profissional como pessoal, permitindo-me aplicar conhecimentos técnicos em contexto real, desenvolver capacidades de trabalho em equipa e comunicação em ambiente intercultural, e contribuir ativamente para uma causa social relevante. Considero que esta Formação em Contexto de Trabalho foi fundamental para a consolidação do meu percurso formativo e para a minha preparação para o futuro profissional.

Palavras-chave: tecnologias de informação, Wordpress, comunicação digital, design gráfico, edição de vídeo, inclusão social.

ABSTRACT

Within the scope of the Erasmus Program, I was selected to undertake my Work-Based Learning placement in Croatia, as part of a group of sixteen students participating in this international mobility project. Prior to the start of the internship, I benefited from a preparation and support period provided by EU Mobility Croatia, the organization responsible for coordinating and implementing the project from its beginning to its completion. This organization ensured continuous support to the participants, including accommodation, supervision throughout the internship, assistance in unforeseen situations, and the organization of educational and cultural visits, which significantly enriched the overall experience.

During the internship, I was placed at the Srce Association, a non-governmental organization dedicated to promoting, protecting and guaranteeing the rights of children and adults with disabilities. As an IT Programming Technician, I was one of four interns assigned to this organization and carried out tasks mainly related to the field of information technologies. Throughout the internship, I worked on several updates and requests related to the association's website, developed in WordPress, including content updates, structural improvements and support in enhancing the organization's digital communication.

In addition to tasks directly related to my field of training, I also collaborated in creative and multimedia activities, such as designing promotional posters for events organized by the association and editing video content intended for the presentation and dissemination of its activities. These tasks allowed me to develop new skills, adapt to different challenges and understand the importance of versatility in a real professional context.

This internship experience proved to be highly enriching, both professionally and personally, enabling me to apply technical knowledge in a real working environment, develop teamwork and communication skills in an intercultural setting, and actively contribute to a socially relevant cause. I consider this Work-Based Learning placement to be a fundamental step in consolidating my educational path and preparing for my future professional career.

Keywords: information technologies, WordPress, digital communication, graphic design, video editing, social inclusion.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO	1
ENQUADRAMENTO TEÓRICO	2
APRESENTAÇÃO DA EMPRESA	3
FERRAMENTAS UTILIZADAS	4
Visual Studio Code (editor de código)	4
WordPress (gestão de conteúdos do website)	5
OpenShot (editor de vídeo)	6
Canva e Pixlr (design gráfico e edição de imagem online)	7
Adobe (edição gráfica e multimédia)	8
TinyPNG e ImageOptim (optimização de imagens)	9
DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE ESTÁGIO	10
Etapa 1 — Planeamento e preparação	10
Etapa 2 — Levantamento e auditoria de conteúdos	11
Etapa 3 — Produção de conteúdos (texto, imagem e vídeo)	11
Etapa 4 — Implementação técnica e personalização do website	12
Etapa 5 — Testes, revisão e validação	12
Etapa 6 — Publicação e divulgação	13
Etapa 7 — Monitorização e avaliação de impacto	13
Exemplo pontual — Extração e edição de vídeos a partir de CDs	14
Rotina e organização temporal	14
Observações	15
RESULTADOS E DISCUSSÃO	16
CONSIDERAÇÕES FINAIS	17
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS (apa7)	18
ANEXO DE IMAGENS	ii

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – EU Mobility Croatia Training.....	1
Figura 2 - A Aprendizagem Situada, proposta por Jean Lave e Etienne Wenger	2
Figura 3 - Visual Studio Code	4
Figura 4 - Wordpress	5
Figura 5 - OpenShot.....	6
Figura 6 - Canva	7
Figura 7 - Pixlr	7
Figura 8 - Adobe	8
Figura 9 - TinyPNG	9
Figura 10 - ImageOptim.....	9
Figura 11 - Trabalhando no Poster do Evento	10
Figura 12 - Desenvolvendo conteúdos dos canais digitais	11
Figura 13 - Alteração na página principal com novo aspeto	12
Figura 14 - Link para redirecionar para o canal	12
Figura 15 - Novo Favicon	12
Figura 16 - Alteração nas doações.....	12
Figura 17 - Publicação Wordpress	13
Figura 18 - Foto em grupo com o cartaz escolhido para evento da associação	14

INTRODUÇÃO

Esta experiência contribui para o desenvolvimento de competências técnicas, sociais e profissionais fundamentais para a futura integração no mercado de trabalho. O presente relatório tem como objetivo descrever, analisar e refletir sobre a experiência de estágio realizada no âmbito do Programa Erasmus+, que decorreu na Croácia, numa entidade de acolhimento de cariz social. Ao longo deste documento são apresentadas a caracterização da entidade acolhedora, as atividades desenvolvidas, as competências adquiridas e uma avaliação global da experiência. A realização desta mobilidade internacional permitiu não só o contacto com um contexto profissional diferente, como também o desenvolvimento de competências interculturais, autonomia, responsabilidade e capacidade de adaptação. A experiência teve a duração de dois meses e decorreu de 22 de Outubro até 19 de Dezembro de 2025

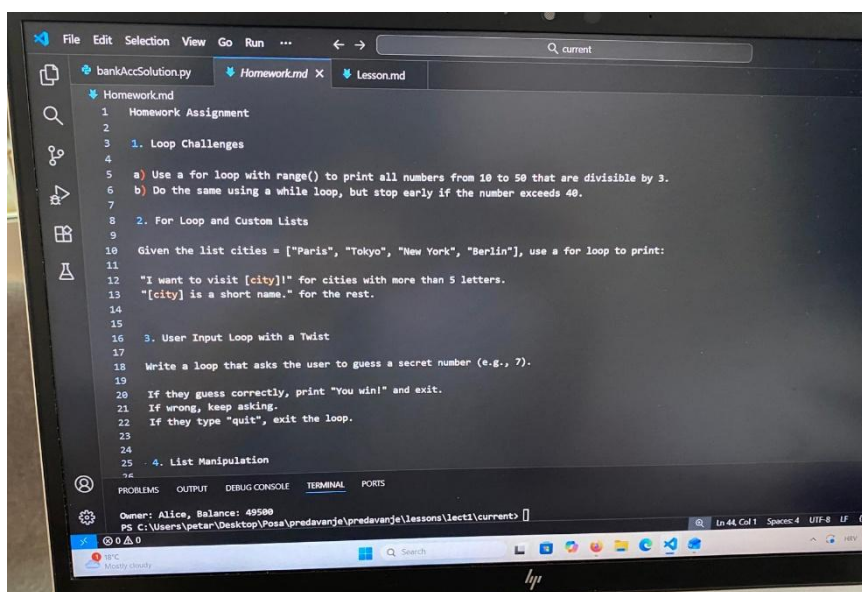


Figura 1 – EU Mobility Croatia Training

ENQUADRAMENTO TEÓRICO

A aprendizagem em contexto de trabalho, especialmente no âmbito de programas internacionais como o Erasmus, é reconhecida como uma estratégia pedagógica eficaz para o desenvolvimento de competências profissionais e pessoais. Segundo Donald Schön, a aprendizagem profissional acontece através da reflexão na ação, ou seja, quando o estudante enfrenta situações reais e problemáticas, refletindo sobre as decisões tomadas e ajustando a sua prática em tempo real. Esta abordagem é particularmente relevante em mobilidades internacionais, onde o contexto cultural e organizacional diferente proporciona desafios inéditos e exige adaptação constante.

Além disso, Lave e Wenger, através da teoria das Comunidades de Prática, defendem que a aprendizagem se fortalece quando o aprendiz participa ativamente numa comunidade profissional, interagindo com colegas e profissionais locais, observando práticas e assumindo gradualmente responsabilidades. No contexto de uma mobilidade Erasmus, esta participação adquire uma dimensão intercultural, permitindo ao estudante não só integrar-se numa nova organização, como também desenvolver competências de comunicação, colaboração e sensibilidade cultural.

Estudos sobre mobilidade internacional e work-based learning confirmam que experiências Erasmus combinam a aprendizagem técnica e profissional com o desenvolvimento pessoal, estimulando a autonomia, a adaptabilidade e a capacidade de resolução de problemas em ambientes novos. Assim, estágios em programas de mobilidade contribuem para a aplicação prática dos conhecimentos teóricos, a aquisição de competências digitais e profissionais, e o desenvolvimento de uma visão global sobre práticas de trabalho e inclusão social. (Wenger & Lave, 2022)

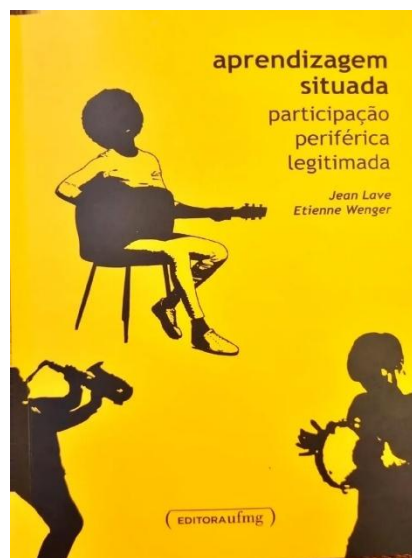


Figura 2 - A Aprendizagem Situada, proposta por Jean Lave e Etienne Wenger

APRESENTAÇÃO DA EMPRESA

O estágio decorreu na Udruga Srce (Split), uma ONG sem fins lucrativos localizada em Split, Croácia, dedicada à promoção da qualidade de vida e inclusão de pessoas com deficiência, especialmente com Paralisia Cerebral e outras incapacidades físicas ou de desenvolvimento. A associação oferece apoio social, terapêutico, educativo e ocupacional, funcionando como referência regional na inclusão e integração dos seus beneficiários, com uma equipa multidisciplinar que inclui profissionais de educação, terapia e tecnologias de informação, tendo sido integrado na equipa/departamento de informática e tecnologias da informação da associação.

Entre as potencialidades da Udruga Srce destacam-se a sua experiência consolidada, a capacidade de mobilizar voluntariado e recursos, a participação em projetos de financiamento e iniciativas de sensibilização social, bem como a abertura à inovação digital. As principais necessidades da associação incluem a modernização da presença online, gestão de conteúdos web, produção de materiais multimédia e estratégias de comunicação mais eficazes, áreas em que os estagiários podem contribuir diretamente, como foi o caso do trabalho com o website em WordPress, criação de cartazes e edição de vídeos promocionais.

O estágio seguiu um código de ética e conduta, baseado no respeito e dignidade para com os beneficiários, confidencialidade das informações pessoais, responsabilidade profissional, colaboração e transparência nas tarefas atribuídas. Paralelamente, foram aplicadas boas práticas de cibersegurança e proteção de dados, incluindo utilização de credenciais seguras, backups regulares, atualização de sistemas, e respeito pela privacidade em fotos, vídeos e documentos, garantindo a segurança digital da associação e a proteção dos seus beneficiários. Em suma, a Udruga Srce proporciona um ambiente seguro e enriquecedor para a aprendizagem prática, permitindo a aplicação de conhecimentos teóricos, o desenvolvimento de competências técnicas e sociais, e a contribuição para a inclusão e valorização das pessoas com deficiência.

FERRAMENTAS UTILIZADAS

Durante o período de estágio foram utilizadas diversas ferramentas digitais que permitiram a execução das tarefas atribuídas, tanto na área técnica como na comunicação e divulgação da associação. Estas ferramentas contribuíram para a produção de conteúdos digitais, manutenção do website e apoio ao trabalho em equipa.

Visual Studio Code (editor de código)

O Visual Studio Code combina a simplicidade de um editor de código-fonte com ferramentas poderosas para desenvolvedores, como a conclusão de código IntelliSense e a depuração. Acima de tudo, é um editor que não atrapalha o seu trabalho. O ciclo de edição-compilação-depuração, agradavelmente sem atritos, significa menos tempo a mexer no seu ambiente e mais tempo a executar as suas ideias. (Microsoft, s.d.)

O Visual Studio Code foi utilizado como editor de código de apoio à personalização do website em WordPress, nomeadamente para a criação, edição e análise de shortcodes. Esta ferramenta permitiu trabalhar diretamente com pequenos trechos de código, facilitando a compreensão da sua estrutura e funcionamento, bem como a sua correta integração nas páginas e conteúdos do site. A utilização do Visual Studio Code contribuiu para uma edição mais organizada e segura do código, permitindo identificar erros, melhorar a legibilidade e testar alterações antes da sua aplicação no ambiente de produção. Desta forma, foi possível adaptar funcionalidades específicas do website às necessidades da associação, respeitando as boas práticas de desenvolvimento web.



Figura 3 - Visual Studio Code

WordPress (gestão de conteúdos do website)

O WordPress nasceu do desejo de criar um sistema de publicação pessoal elegante e bem arquitetado, construído em PHP e MySQL e licenciado sob a GPL. É o sucessor oficial do b2/cafeleg. O WordPress é um software moderno, mas as suas raízes e desenvolvimento remontam a 2001. É um produto maduro e estável. Esperamos que, ao nos concentrarmos na experiência do utilizador e nos padrões da web, possamos criar uma ferramenta diferente de tudo o que existe no mercado. Sistema de Gestão de Conteúdos (CMS) que permite a qualquer pessoa criar e gerir websites sem a necessidade de conhecimentos aprofundados de programação. (WordPress documentation, 2025)

O WordPress foi a principal ferramenta utilizada na manutenção e atualização do website da associação, assumindo um papel central no desenvolvimento do estágio.

Através desta plataforma foram realizadas alterações aos conteúdos, ajustes visuais, inserção de textos de carácter persuasivo, utilização de shortcodes e ligação a plataformas externas. Estas intervenções contribuíram para a melhoria da usabilidade, da organização da informação e da comunicação institucional da associação.



Figura 4 - Wordpress

OpenShot (editor de vídeo)

O OpenShot Video Editor foi desenhado para ser fácil de utilizar, rápido para aprender, e surpreendentemente um editor de vídeo poderoso. Dê uma rápida vista de olhos em algumas das funcionalidades mais populares e capacidades. (OpenShot Studios, LLC, s.d.)

O OpenShot foi utilizado como ferramenta de edição de vídeo, permitindo a criação e montagem de vídeos promocionais e de apresentação para divulgação das atividades da associação. Através desta ferramenta foi possível realizar cortes, inserir transições, ajustar áudio e exportar os vídeos em formatos adequados para publicação online, nomeadamente no website e nas plataformas digitais da associação.



Figura 5 - OpenShot

Canva e Pixlr (design gráfico e edição de imagem online)

Lançado em 2013, o Canva é uma ferramenta online que tem a missão de garantir que qualquer pessoa possa criar designs para publicar em qualquer lugar. (Canva Pty Ltd, s.d.)

O Canva foi utilizado na criação de materiais gráficos, como cartazes, posters e imagens para divulgação de eventos e publicações nas redes sociais. Esta ferramenta facilitou a produção de conteúdos visuais apelativos, permitindo adaptar os designs à identidade da associação e comunicar de forma clara e eficaz com o público.



Figura 6 - Canva

Pixlr.com foi lançado no final do verão de 2008 como uma ferramenta de edição de imagens online desenvolvida por Ola Sevandersson. Inicialmente oferecendo uma plataforma baseada na web para edição básica de fotos, rapidamente ganhou popularidade devido à sua interface amigável e recursos acessíveis. À medida que o Pixlr evolui, ele incorpora a IA na plataforma para tornar o processo criativo do usuário mais rápido, inteligente e fácil. Explore um mundo onde sua imaginação não tem limites, e cada obra de arte criativa é uma possibilidade. (Pixlr Pte. Ltd, s.d.)

Por outro lado, o Pixlr foi utilizado para a edição e tratamento de imagens, nomeadamente recorte, ajustes de cor, correção de imperfeições e redimensionamento. Esta ferramenta foi particularmente útil para preparar imagens antes da sua utilização em cartazes, posts e no website.



Figura 7 - Pixlr

Adobe (edição gráfica e multimédia)

A Adobe capacita qualquer pessoa, em qualquer lugar, a imaginar, criar e dar vida a experiências digitais únicas. De criadores e estudantes a pequenas empresas, grandes corporações e organizações sem fins lucrativos: os clientes escolhem os produtos da Adobe para ter ideias, colaborar, aumentar a produtividade, impulsionar o crescimento dos negócios e proporcionar experiências extraordinárias. (Adobe Inc, s.d.)

Ferramentas da Adobe foram utilizadas para edição mais avançada de conteúdos gráficos e multimédia, permitindo um maior controlo sobre a qualidade visual dos materiais produzidos. Estas ferramentas complementaram o trabalho realizado noutras plataformas, garantindo um resultado final mais profissional.



Figura 8 - Adobe

TinyPNG e ImageOptim (otimização de imagens)

Soluções personalizadas para proprietários, programadores e designers de sites, garantindo o desempenho ideal do site para cada projeto. Descubra as vantagens de tempos de carregamento mais rápidos com as nossas ferramentas de otimização de imagens. (TinyPNG, s.d.)

ImageOptim otimiza imagens – para que elas ocupem menos espaço em disco e carreguem mais rápido – através da busca dos melhores parâmetros de compressão e pela remoção de comentários desnecessários e perfis de cor. São suportados estes formatos: PNG, JPEG e GIF animados. (TinyPNG, s.d.)

As ferramentas TinyPNG e ImageOptim foram utilizadas para a compressão e otimização de imagens antes da sua publicação no website. Esta prática permitiu reduzir o tamanho dos ficheiros sem comprometer a qualidade visual, melhorando o desempenho do site e o tempo de carregamento das páginas.



Figura 9 - TinyPNG



Figura 10 - ImageOptim

DESENVOLVIMENTO DO TRABALHO DE ESTÁGIO

Durante o período de estágio na Udruga Srce (Split) foram apresentados e desenvolvidos diversos projetos de curta, média e longa duração, que abrangeram várias áreas das tecnologias de informação, com particular incidência na programação, gestão de conteúdos digitais e produção multimédia. Estes projetos permitiram aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo da formação, bem como consolidar e desenvolver novas competências em contexto real de trabalho, promovendo a aprendizagem ativa, a autonomia e a responsabilidade profissional. O trabalho organizado em etapas facilitou a planificação, execução, validação e entrega das tarefas, assegurando a qualidade dos resultados e a integração com a equipa.

Etapa 1 — Planeamento e preparação

O arranque de cada projeto iniciou-se por uma fase de planeamento. Em reuniões de equipa, normalmente realizadas às 10:00 ou às 13:00, eram definidos os objetivos, prazos e responsabilidades. Estas reuniões permitiam alinhar prioridades com a monitora de estágio e com os restantes colegas, identificar os recursos necessários (imagens, vídeos, logótipos, acesso ao site) e elaborar prazos. No planeamento identificavam-se também os critérios de qualidade, as mensagens a transmitir e as autorizações necessárias para a publicação de conteúdos envolvendo beneficiários da associação.

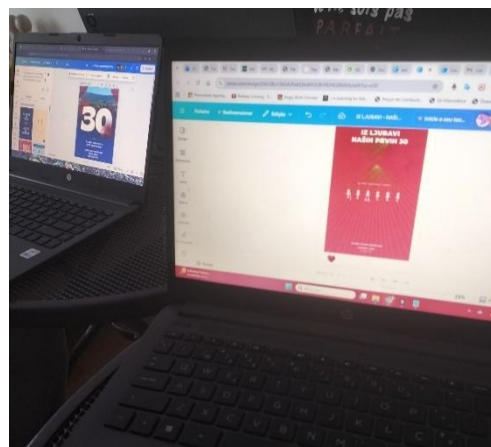


Figura 11 - Trabalhando no Poster do Evento

Etapas 2 — Levantamento e auditoria de conteúdos

Seguiu-se uma auditoria ao estado atual dos conteúdos e dos canais digitais da associação: análise da estrutura do website, verificação de páginas desatualizadas, inventariação de materiais existentes, recolha de comentários de utilizadores e fundamentalmente feedback do Poster do evento do 30º aniversário da associação. Para o website, esta fase incluiu a leitura atenta da arquitetura de informação e a recolha sistemática de feedback dos utilizadores, que serviu de base à priorização das alterações. Para as ações de comunicação, fez-se um levantamento das imagens e vídeos disponíveis, avaliando a sua qualidade e a necessidade de tratamento ou edição.

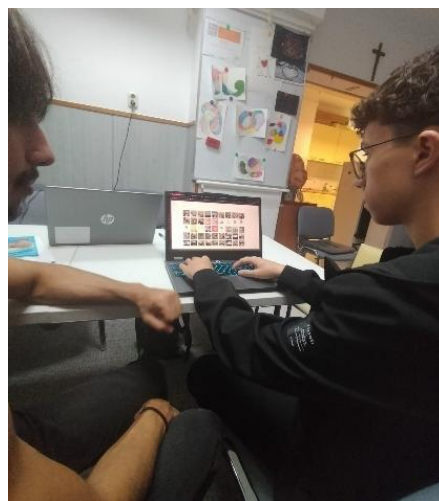


Figura 12 - Desenvolvendo conteúdos dos canais digitais

Etapas 3 — Produção de conteúdos (texto, imagem e vídeo)

A produção de conteúdos foi uma atividade contínua ao longo do estágio. No âmbito da gestão de redes sociais e do site, procedeu-se à redação de textos informativos e promocionais, à criação de imagens e cartazes, edição de pequenos vídeos e à criação de novas publicações. Para os materiais gráficos utilizámos o Canva e, quando foram necessários ajustes mais técnicos, recorreu-se ao Pixlr ou a ferramentas Adobe. Para os vídeos, o OpenShot foi a aplicação escolhida para montagem, cortes e inserção de elementos visuais. Em cada peça produzida foram aplicadas regras de clareza e persuasão, títulos apelativos, chamadas à ação e legendas quando necessário, sempre validadas com a monitora antes da publicação.

Etapa 4 — Implementação técnica e personalização do website

As intervenções técnicas no WordPress constituíram uma parte essencial do estágio. Após análise cuidadosa da estrutura do site, procedeu-se à implementação de pequenas alterações visando a usabilidade e a coerência institucional. Este processo implicou a edição de shortcodes, a alteração de elementos visuais (favicon e símbolo), a inserção de textos persuasivos na secção de doações e a optimização de ligações para plataformas externas (por exemplo, ligação ao canal de YouTube com incentivo à subscrição). As modificações foram preparadas e, sempre que possível, testadas antes da publicação; utilizámos o Visual Studio Code para a edição segura de trechos de código e para garantir boa legibilidade e organização do trabalho técnico.



Figura 13 - Alteração na página principal com novo aspeto

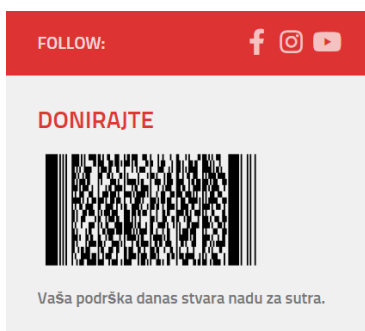


Figura 16 - Alteração nas doações

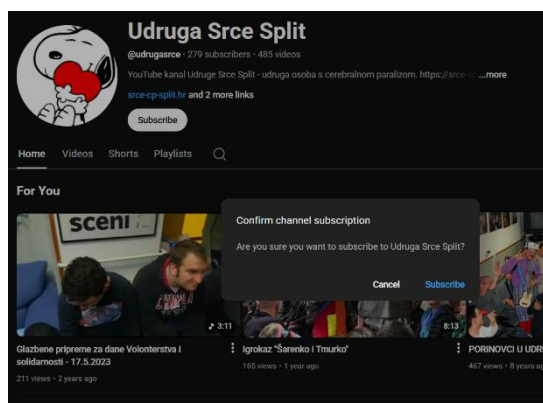


Figura 14 - Link para redirecionar para o canal

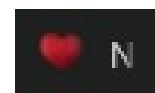


Figura 15 - Novo Favicon

Etapa 5 — Testes, revisão e validação

Antes de cada publicação ou alteração no site realizou-se um ciclo de revisão. Isto passou por inspeção em diferentes dispositivos (desktop, tablet e smartphone), verificação de links, testes de funcionalidade e consulta à monitora para validação final. Também foram considerados comentários de utilizadores recolhidos regularmente — aproximadamente uma centena de observações analisadas semanalmente — que orientaram a priorização das correções. Sempre que se efetuaram alterações significativas, procedeu-se a backups do site para prevenir perda de dados.

Etapa 6 — Publicação e divulgação

Com os conteúdos validados, procedeu-se à publicação no WordPress e à sua partilha nas redes sociais da associação. Cada publicação foi acompanhada da respetiva peça gráfica (thumbnail ou poster) otimizada com TinyPNG / ImageOptim para melhorar o tempo de carregamento. A divulgação incluiu textos adaptados a cada canal, respetiva marcação de eventos e monitorização das interações, com resposta a mensagens e sinalização de questões relevantes para a equipa.

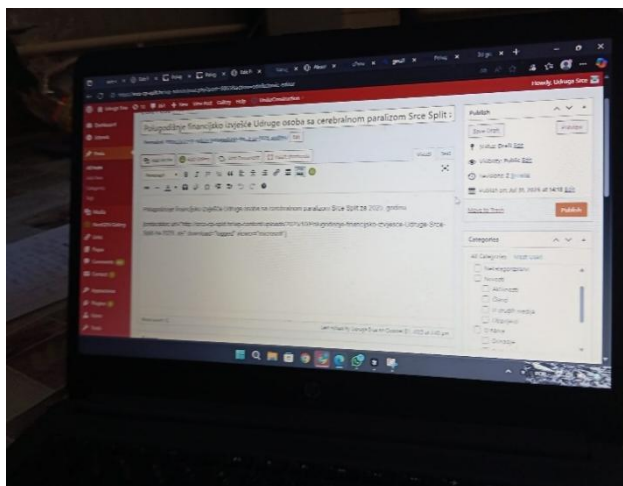


Figura 17 - Publicação Wordpress

Etapa 7 — Monitorização e avaliação de impacto

Após a publicação monitorizamos o comportamento das publicações e recolhemos feedback qualitativo. Embora nem sempre tenham sido possíveis métricas avançadas, a observação do envolvimento do público e os comentários dos utilizadores permitiram avaliar melhorias na clareza das mensagens e na navegabilidade do site. Estas observações alimentaram iterações subsequentes e ajudaram a definir recomendações para manter a presença digital.

Exemplo pontual — Extração e edição de vídeos a partir de CDs

Em dias específicos do estágio foi-nos pedido extrair e editar vídeos presentes em CDs fornecidos pela associação. Para esta tarefa utilizámos um portátil com leitor de CD/DVD, procedendo à extração dos ficheiros para o disco local com software de leitura/conversão quando necessário. Após a extração efetuamos um backup imediato dos ficheiros e importámos o material para o OpenShot, onde realizámos cortes, correções de áudio, inserção de introdução e logótipos, e a exportação em formato otimizado para web. Em seguida criamos thumbnails em Canva, optimizamos as imagens com TinyPNG / ImageOptim e publicámos os vídeos no canal de YouTube e no website, sempre após validação pela monitora. Este episódio, ainda que pontual, ilustrou todo o fluxo de trabalho multimédia: from ingest to publish, com especial atenção aos direitos de imagem e autorizações.

Rotina e organização temporal

Ao longo do estágio a rotina diária era organizada de forma a integrar os diferentes projetos: reuniões de alinhamento (às 10:00 ou às 13:00), verificação de mensagens e comentários, produção de conteúdos (textos, imagens, vídeo), implementação técnica no WordPress, testes e registos de atividade. Este ciclo permitiu gerir prioridades e adaptar o trabalho conforme as necessidades imediatas da associação, mantendo simultaneamente tarefas de maior prazo, como a preparação do evento do 30.º aniversário.



Figura 18 - Foto em grupo com o cartaz escolhido para evento da associação.

Observações

Observações finais sobre o processo, o trabalho por etapas revelou-se eficaz para coordenar múltiplas atividades e garantir controlo de qualidade. A articulação constante com a monitora e a equipa foi determinante para priorizar tarefas e validar conteúdos. Recomenda-se a manutenção a automação de backups e a documentação contínua das alterações (changelog), de modo a assegurar continuidade e facilidade de manutenção por parte da associação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As intervenções realizadas tiveram impacto direto na visibilidade e funcionalidade digital da Udruuga Srce. Foram implementadas alterações no website (favicon, símbolo principal, texto persuasivo, doações e optimização do link do YouTube) e publicados conteúdos regulares nas plataformas digitais, além da produção de cartazes e vídeos para o 30.º aniversário.

A análise de feedback serviu de base à priorização das mudanças e revelou uma melhoria qualitativa na clareza da mensagem e na navegabilidade do site.

A avaliação crítica mostra que as melhorias favorecem a comunicação institucional e o apelo às doações, mas que a sua eficácia pode ser melhor quantificada com métricas contínuas (alcance, taxa de conversão de doações, subscrições no canal). Limitações identificadas incluem recursos humanos e tempo reduzido para implementar alterações mais profundas e a necessidade de formação contínua em ferramentas digitais e segurança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estágio permitiu aplicar conhecimentos técnicos e adquirir novos, por exemplo, em WordPress e multimédia num contexto real, desenvolver competências transversais (comunicação, trabalho em equipa, gestão de conteúdos) e contribuir efetivamente para necessidades reais da associação. As intervenções executadas melhoraram a presença digital da Udruga Srce.

Recomenda-se manter um ciclo de monitorização com indicadores digitais, programar atualizações regulares, e promover formação interna para garantir sustentabilidade das melhorias. Esta experiência revelou-se decisiva para a minha formação profissional e reforçou a importância da versatilidade e da prática reflexiva no exercício da profissão

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS (APA7)

Adobe Inc. (s.d.). Obtido de Adobe Creative Cloud: <https://www.adobe.com>

Canva Pty Ltd. (s.d.). Obtido de Canva: www.canva.com

Erasmus+. (2025). *European Commission*. Obtido de European Commission: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu>

ImageOptim. (s.d.). Obtido de ImageOptim: <https://imageoptim.com>

Microsoft. (s.d.). *Visual Studio Code FAQ*. Obtido de Visual Studio Code: <https://code.visualstudio.com/docs/editor/whyvscode>

OpenShot Studios, LLC. (s.d.). Obtido de OpenShot Video Editor: <https://www.openshot.org/pt/>

Pixlr Pte. Ltd. (s.d.). *Pixlr About Us*. Obtido de Pixlr: <https://pixlr.com/pt/about-us/>

Socijalna mapa Splitsko-dalmatinske županije. (2025). Obtido de Socijalna mapa Splitsko-dalmatinske županije: socijalnamapa-sdz.org/udruga/udruga-srce/

Tandara, A. (2008). *Udruga Srce*. Obtido de Udruga Srce: srce-cp-split.hr/homepage/

TinyPNG. (s.d.). Obtido de TinyPNG: <https://tinypng.com>

Wenger, E., & Lave, J. (2022). *Aprendizagem Situada Participação Legitimada*. Ufmg.

WordPress documentation. (2025). Obtido de WordPress documentation: <https://wordpress.org/documentation/>



ANEXOS

ANEXO DE IMAGENS

