FAZ PARTE DA

geração +

6ª EDIÇÃO

CONCURSO A MELHOR PAP NACIONAL

GUIMARÃES . 14 OUTUBRO 2021 . VIA STREAMING

digital escola profissional

epb escola profissional de braga

eRC

profitecla escola profissional

Rumos education | Knowledge sharing

10h00 SESSÃO DE ABERTURA

1ª PAP . DOCES CONVENTUAIS PROFITECLA GUIMARÃES . RESTAURANTE/BAR . MARIA INÊS MIRANDA

A pertinência deste projeto é a **inovação na doçaria conventual**, sem que a receita original se altere. É importante, manter a tradição, o método de preparação e confeção dos doces conventuais fiel ao original. Surgiu o interesse em criar um **gelado à Conventual**, através da fusão do sabor e intensidade do Toucinho do Céu com a frescura e cremosidade do gelado, versão com e sem lactose. O **gelado à Conventual** nasceu da desidratação do Toucinho do Céu, um processo bastante demorado, resultando uma espécie de farinha, com todo o sabor e respeitando sempre a ficha técnica, sem alteração das capitações dos ingredientes e cumprindo todas as normas de higiene e segurança alimentar. **O principal objetivo deste projeto é desenvolver um novo conceito e produzir outros sabores através dos doces conventuais.** De seguida, criar a própria marca de gelados à conventual e colocar à venda no mercado. No final, aplicar todas as competências técnicas adquiridas ao longo do curso e executar um serviço elegante e diferenciador ao consumidor final.

2ª PAP . DIAMONDEVENTS - CONSTITUIÇÃO DE UMA EMPRESA DE ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS + TECHWEEK2021

EPB . SECRETARIADO . INÊS MARQUES

O gosto pela organização de eventos, e tudo o que envolve, está na base da escolha do tema, para além da área de secretariado que faculta as competências necessárias para a realização de todas as tarefas e logística inerentes à organização de eventos, sejam o planeamento, os contactos com recursos humanos envolvidos, etc.
Para o efeito e no sentido de colocar em prática outros conhecimentos adquiridos ao longo do curso, foi ainda importante a criação de uma empresa do ramo de negócio em questão, **a DiamondEvents**. Pretende-se transmitir um conceito baseado em glamour, requinte, qualidade e ainda sustentabilidade e transparência, que remetem para a diferenciação e confiança.
A aplicabilidade do projeto assentou na organização da 5.ª edição de um evento anual da EPB, a Techweek, uma semana dedicada à área de Informática e Tecnologia.

3ª PAP . THE WAR OF EXPLORATION ESCOLA DIGITAL . MULTIMÉDIA . PEDRO MONTEIRO

Para o meu projeto final de curso decidi **criar uma empresa de jogos de tabuleiro, e deste modo, criar e lançar um jogo pioneiro para o mercado**. É um jogo para um público jovem adulto (+16). O nome pelo qual se designa a minha empresa é **"The War and Company Games"**, em que o objetivo é produzir apenas jogos de guerra RPG. Neste caso **o primeiro jogo e o grande titular desta empresa é o "The War of Exploration"**, cujo objetivo é chegar aos 20 pontos de conquista ser o grande conquistador. O combate pode ocorrer por mar ou por terra. Este jogo é sobre a disputa de 4 clãs de piratas vikings que habitam todos num continente chamado "Common Islands". A cada jogador é atribuída uma cor que se vai refletir nas peças com que vai jogar (verde; azul; vermelho e amarelo) e que identifica o seu clã, inspirado em runas nórdicas. Não quis apenas fazer um jogo de tabuleiro, criei uma história por detrás do jogo (semelhante a uma série, e assim cada expansão do jogo tem uma história diferente), com o objetivo de desenvolver uma envolvência com os meus jogadores e assim tentar criar algo mais intrigante e desafiante.
Desenvolvi também um site como meio de divulgação, informação e interatividade.

4ª PAP . NAVIGATE.AI ERC . GPSI . NUNO BRITES

O "navigate.AI" é um sistema de assistência de viagem que utiliza Inteligência Artificial (A.I.). Este projeto foi desenvolvido na linguagem de programação "Python" e utiliza como método de aprendizagem "Deep Learning".
O principal objetivo deste projeto foi criar uma inteligência artificial capaz de guiar um carro (no caso um simulador), conseguindo então mantê-lo centrado entre as faixas e manter o controlo da velocidade de maneira automática. Além disso, pretendi com este projeto aumentar o meu conhecimento e explorar a área de "Machine Learning", mais concretamente "Deep Learning" e todo o seu funcionamento, tendo dedicado diversas horas a estudar estas tecnologias. Existe ainda a possibilidade de, futuramente, aprimorar este projeto e até mesmo aplicá-lo numa situação real utilizando um veículo.
De momento, está a ser utilizado o simulador "Udacity Self Driving Car Simulator" (simulador criado pela organização educacional Udacity) para o treino e reprodução do modelo.

5ª PAP . BRACARA THE FARRI INVASION PROFITECLA BRAGA . TURISMO . TIAGO GOMES

A PAP baseia-se na **criação de um RPG ("Role Playing Game")** com o nome **"Bracara The Farri Invasion"**, cujo personagem será um explorador, que visa defender o património da cidade de personagens fantasmagóricas - os "Farri". Através do desenrolar da história o jogador pode percorrer a cidade de Braga e conhecer os seus principais monumentos. Toda a cidade será recriada de forma virtual o que permitirá ao utilizador conhecer os monumentos, com a respetiva informação histórica dos locais.
O jogo vem valorizar a oferta turística direcionada para um nicho de mercado muito específico, recorrendo a ferramentas ligadas ao mundo digital.
O seu público-alvo são os "gammers" que engloba, sobretudo, crianças, jovens e até adultos visitantes/turistas que se deslocam à cidade de Braga e a pretedendem conhecer de uma forma divertida, dinâmica, pedagógica e distinta.

6ª PAP . CHAVE MESTRE PROFITECLA PORTO . COMUNICAÇÃO . CLÁUDIA TRINDADE + SARA BARROS

O projeto apresentado baseia-se essencialmente na **revoção da identidade gráfica de um ginásio, o «B-ACTIVE»**. No início do nosso estágio (FCT), elaboramos um portefólio com alguns dos seus trabalhos gráficos desenvolvidos na escola e propusemos uma parceria a este ginásio - fazer uma renovação da sua identidade gráfica. A proposta foi aceite. **Como tinhamos o intuito de abrirmos um gabinete de comunicação**, consideramos que este desafio seria uma «rampa de lançamento», pois tivemos oportunidade de o divulgar, adquirindo uma maior visibilidade no mercado e disponibilizando produtos e serviços. **Queremos distinguir-nos de outras empresas através das nossas publicações inovadoras e criativas**, renovando assim a comunicação e afirmarmos a nossa vertente diferenciadora. Para tal, pretendemos continuar a realizar publicações díspares e atuais, expô-las nas redes sociais e tentar a fidelização do público-alvo. Escolhemos o nome «Chave mestra», porque queremos «abrir todas as portas» (duplo sentido - a empresa, através dos seus produtos, possibilita aos clientes abrir portas, conferindo-lhe uma maior visibilidade no mercado).

6ª EDIÇÃO | CONCURSO A MELHOR PAP NACIONAL

FAZ PARTE DA geração +

LIVE STREAMING . 14 OUTUBRO 2021 . GUIMARÃES

HORÁRIO		ESCOLA/POLO	CURSO	ALUNOS	TÍTULO
10H00 ÀS 10H40	SESSÃO DE ABERTURA				
10H40	1ª PAP	PROFITECLA GUIMARÃES	RESTAURANTE/BAR	MARIA INÊS MIRANDA	DOCES CONVENTUAIS
11H00	2ª PAP	EPB	SECRETARIADO	INÊS MARQUES	DIAMONDEVENTS - CONSTITUIÇÃO DE UMA EMPRESA DE ORGANIZAÇÃO DE EVENTOS + TECHWEEK2021
11H20	3ª PAP	ESCOLA DIGITAL	MULTIMÉDIA	PEDRO MONTEIRO	THE WAR OF EXPLORATION
11H40	INTERVALO (20 MIN)				
12H00	4º PAP	ERC	GESTÃO E PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS	NUNO BRITES	NAVIGATE.AI
12H20	5ª PAP	PROFITECLA BRAGA	TURISMO	TIAGO GOMES	BRACARA THE FARRI INVASION
12H40	6ª PAP	PROFITECLA PORTO	COMUNICAÇÃO	CLÁUDIA TRINDADE + SARA BARROS	CHAVE MESTRE
13H00	ALMOÇO				
14H20	7ª PAP	EPB	ELETRÓNICA, AUTOMAÇÃO E COMANDO	DUARTE SÁ + JOÃO RIBEIRO	SIMULAÇÃO DE FÁBRICA
14H40	8ª PAP	ESCOLA DIGITAL	GESTÃO E PROGRAMAÇÃO DE SISTEMAS INFORMÁTICOS	AFONSO SALVADOR	ENRICH LIFE
15H00	9ª PAP	PROFITECLA VISEU	TURISMO	MATILDE LIMA	PAVIA'S NEW LOOK
15H20	10ª PAP	PROFITECLA BARCELOS	RESTAURANTE/BAR	PAULO ARAÚJO	TURISMO RURAL
15H40	INTERVALO (20 MIN)				
16H00	11ª PAP	PROFITECLA LISBOA	TURISMO	SORAIA SHAID	T-SENSES - TOURISM, TRAVELLING & TECHNOLOGY
16H20	12ª PAP	ERC	DESENHO DIGITAL 3D	JOÃO TAVARES	MIGHTNETS
16H40	13ª PAP	EPB	DESIGN GRÁFICO	JOÃO CARVALHO	CRIAÇÃO DA EMPRESA SEGPATH - FOTOGRAFIA E VÍDEO

17H00 REUNIÃO JÚRI PARA ESCOLHA DE PREMIADOS

17H30 FIM/SESSÃO DE ENCERRAMENTO/ENTREGA DE PRÉMIOS

COFINANCIADO POR
POCH · PORTUGAL 2020 · UNIÃO EUROPEIA · REPÚBLICA PORTUGUESA EDUCAÇÃO · ANQEP · DGEstE · SELO DE CONFORMIDADE EQAVET
digital escola profissional · epb escola profissional de braga · eRC · profitecla escola profissional · Rumos education | Knowledge sharing

7ª PAP . SIMULAÇÃO DE FÁBRICA EPB. EAC . DUARTE SÁ + JOÃO RIBEIRO

O gosto pela programação motivou os promotores do projeto a agarrarem o projeto da fábrica, apesar da apreensão provocada pela complexidade, extensa quantidade de passos e processos a seguir e de entradas e saídas da simulação da fábrica.
Foi abordado um grande leque de conteúdos lecionados ao longo do curso, nomeadamente supervisão e controlo de processos, noções de higiene e segurança no trabalho, evolução ao nível de programação e deteção de avarias, e foi ainda realizada uma profunda análise de manuais de funcionamento de sensores, cartas analógicas e digitais, entre outros componentes eletrónicos.
A concretização do projeto levou à **realização do programa de um processo industrial com o software Cx-Programmer** que implicou um elevado número de horas de programação.
A realização do projeto em parceria aumentou a capacidade de trabalhar em equipa e demonstrou um elevado sentido de autonomia e responsabilidade.

8ª PAP . ENRICH LIFE ESCOLA DIGITAL . GPSI . AFONSO SALVADOR

A Enrich Life é uma rede social de voluntariado eletrónico virada para mobile que será dividida em duas partes essenciais, **a área da rede social e a do voluntariado eletrónico**. **A rede social irá servir para os utilizadores partilharem experiências vividas em projetos de voluntariado internacionais e nacionais.** Na área do voluntariado eletrónico constarão anúncios de voluntariados nacionais e, consequentemente, o utilizador que se interessar por um voluntariado específico, responde ao anúncio enviando assim uma mensagem privada ao organizador.
Para a aplicação funcionar com sucesso e tornar-se num ciclo de voluntariado, criei o sistema "DAR PARA RECEBER", onde para receber algo tem que se dar algo em troca. Deste modo, todos podem receber algo em troca de forma voluntária, o que tornaria a aplicação mais dinâmica, pois seria um DAR para poder RECEBER.

9ª PAP . PAVIA'S NEW LOOK PROFITECLA VISEU . TURISMO . MATILDE LIMA

Este projeto terá lugar na cidade de Viseu, uma cidade muito boa a nível do turismo, porém, **com um recurso turístico que é bastante desvalorizado**, tanto pelos habitantes da cidade, como pelos turistas, que não lhe reconhecem valor devido ao facto de não estar explorado e tratado devidamente; **este recurso turístico é o Rio Pavia.**
Juntando todos os conhecimentos que tenho na área do turismo, **pretendo criar um um projeto que dê uma nova vida a este rio**, no qual vejo tanto potencial.
Tenho como principal objetivo dar o devido tratamento a este rio, tratando da sua reabilitação, dando, assim, mais um motivo aos turistas para que visitem Viseu.
É um projeto bastante ligado ao tema "Sustentabilidade" e que, aliado a um bom percurso, poderá gerar novos postos de emprego e receita económica para a cidade.

10ª PAP . TURISMO RURAL PROFITECLA BARCELOS . RESTAURANTE/BAR . PAULO ARAÚJO

Este projeto tem como objetivo a sua concretização a médio/longo prazo.
Tem como vista a **realização pessoal e profissional do aluno, criando o seu próprio negócio com vista ao desenvolvimento da região, na criação de emprego e no apoio ao artesanato de Barcelos.**
Foi também realizado um estudo de mercado, com o intuito de perceber as necessidades da hotelaria nesta região.

11ª PAP . T-SENSES - TOURISM, TRAVELLING & TECHNOLOGY PROFITECLA LISBOA . TURISMO . SORAIA SHAID

CONCEITO: Implementação de cápsulas sensoriais com intuito de promoção turística, isto é, espaços temáticos que permitem a exploração de destinos turísticos através de realidade virtual. Assim, possibilita a estimulação de 4 dos 5 sentidos humanos, ouvindo a narração do destino, ver pormenores amplificados, sentindo a vibração e simulando o cheiro característico da região. Apresenta ainda a vertente ecológica, uma vez que o produto é feito de materiais reciclados, tem navegação online sustentavél, pagamentos somente com cartão e utilização de aromas naturais.
OBJETIVOS: Promover a Sustentabilidade Cultural, Ambiental e Económica; Permitir "viajar" sem sair do lugar. LOCALIZAÇÃO: Aeroporto Humberto Delgado (numa primeira fase).

12ª PAP . MIGHTNETS ERC . DESENHO DIGITAL 3D . JOÃO TAVARES

Com este projeto, **procurei realizar, de forma criativa e inovadora, figuras colecionáveis, neste caso "action figures", que podem ser personalizadas ao gosto do consumidor.**
Pretende-se que este tipo de trabalho seja um produto comercializado, através de lojas de brinquedos, lojas de colecionáveis e de lojas que contêm "merchandising" (FNAC, WORTEN,…).
A ideia principal para o projeto é criar um conceito de produto para venda de figuras colecionáveis, começando por modelar tridimensionalmente personagens imaginadas por mim, sendo posteriormente impressas numa impressora 3D, num material semelhante ao plástico.
Estas figuras disponibilizarão, como característica inovadora, membros e acessórios magnetizados e, com isso, a possibilidade de alterar e modificar o aspeto das personagens conforme a imaginação e preferência do colecionador.

13ª PAP . CRIAÇÃO DA EMPRESA SEGPATH - FOTOGRAFIA E VÍDEO EPB . DESIGN GRÁFICO . JOÃO CARVALHO

O gosto pela fotografia motivou a escolha do tema, cujo grande impulsionador foi o irmão, igualmente diplomado pela EPB na mesma área. Retomando as palavras do autor "a fotografia faz parte de mim e eu sinto que faço parte da fotografia".
O projeto consiste na **criação de uma empresa especializada na área da fotografia e vídeo denominada SegPath e o respetivo manual de identidade visual**: logótipo, uso limitado da cor e aplicação sobre fundos, proteção da marca e fontes.
Na visão do autor, toda a fotografia tem de ser pensada antes de ser produzida, tendo o profissional obrigação de pensar num enquadramento e, depois, na exposição. É a partir dessa sequência de ações que se dá o segmento e o caminho pelos quais a fotografia tem de seguir.
Foi ainda criado um website da empresa que exibe, no seu portefólio de trabalhos, fotografias realizadas no âmbito do projeto articulado com a OIKOS - Associação para a Cooperação e Desenvolvimento, "Ativa-te contra o Tráfico de Seres Humanos", que foram objeto de exposição na Biblioteca Lúcio Craveiro da Silva, em Braga.

17h00	REUNIÃO JÚRI PARA ESCOLHA DE PREMIADOS
17h30	FIM / SESSÃO DE ENCERRAMENTO / ENTREGA DE PRÉMIOS

COFINANCIADO POR