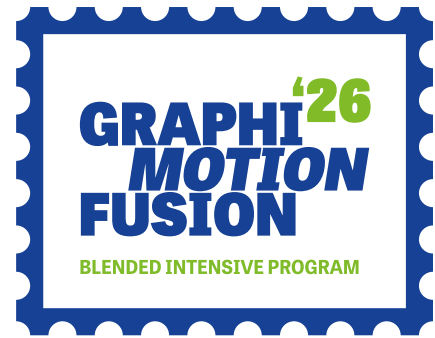




FINAL REPORT

EN

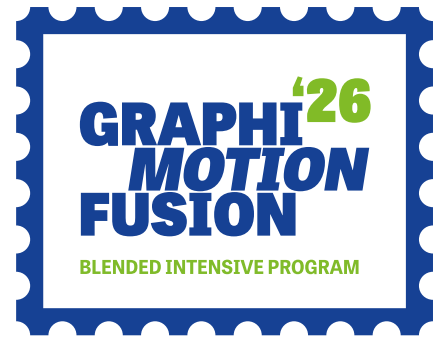
We consider that the objectives of the GraphiMotion Fusion BIP 2026 were fully achieved through an effective integration of design, graphic production and audiovisual production, promoting a balanced combination of theoretical knowledge and practical application. The programme fostered interdisciplinary and multicultural collaboration among 19 students from five European institutions: Breda University of Applied Sciences (Netherlands), D. A. Tsenov Academy of Economics (Bulgaria), Södertörn University (Sweden), Valahia University of Târgoviște (Romania) and WIT Academy (Poland).

The success of the programme is supported by the results of the final evaluation questionnaire. Of the 19 participants, 17 completed the survey, and all respondents rated the overall BIP experience as “Very Good” and indicated that the programme fully met their expectations by answering “Yes – Absolutely” to the question regarding the fulfilment of their reasons for attending.

The virtual component introduced the host institution, outlined the objectives of the programme and provided an opportunity for participants to establish initial contact. The subsequent sessions addressed the main themes of the BIP, including the creative use of printing techniques, the role of digital technologies and artificial intelligence in creative processes, and methodologies for audiovisual project development. The virtual component concluded with a session dedicated to the presentation and critical reflection on the projects developed during the physical mobility period.

The physical component provided an active, collaborative and practice-based learning experience. Study visits were organised to the Centro de Estudos em Fotografia de Tomar, the Convent of Christ and MUDE – Design Museum (Lisbon), enabling participants to explore historical, cultural, industrial and museological contexts and relate them to the creative processes developed throughout the programme.

During the postcard design workshop, students created graphic pieces inspired by their experiences in Tomar, exploring the relationship between graphic design, visual



communication and personal storytelling. The activity encouraged creative experimentation, the exchange of perspectives and the development of projects with a strong visual identity.

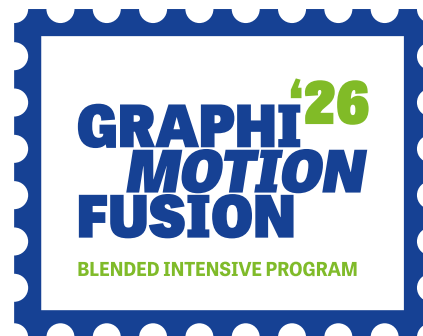
In the offset printing workshop, participants followed all stages of the graphic production process, from file preparation to the final printing of the postcards. Each printed postcard became a tangible record of the experience gained throughout the programme.

During the editing and animation workshop, students developed audiovisual content that was subsequently integrated into an augmented reality (AR) application, activated through the printed image on each postcard. This solution enhanced the communication experience by combining the physical message with an interactive and personalised digital component.

The projects developed demonstrated high-quality outcomes, reflecting creativity, innovation and effective collaboration among participants from different disciplinary backgrounds and cultural contexts. The high level of participant satisfaction confirms the positive impact of the GraphiMotion Fusion BIP and validates its implementation as a high-quality international learning experience.

Attached is a PDF document illustrating the implementation process and the main outcomes of the GraphiMotion Fusion BIP 2026.

Use the link <https://youtu.be/N2DmoKjOl3M> to access the official video and revisit the experiences, projects and activities developed during the programme.



PT

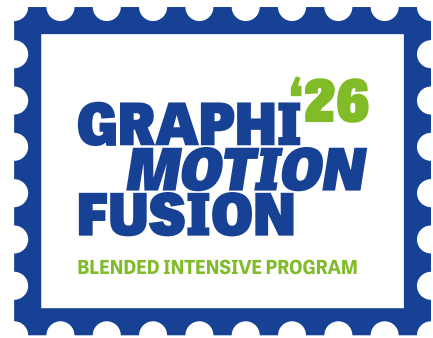
Consideramos que os objetivos do GraphiMotion Fusion BIP 2026 foram plenamente alcançados, através de uma articulação eficaz entre os domínios do design, da produção gráfica e da produção audiovisual, promovendo uma integração equilibrada entre conhecimento teórico e aplicação prática. O programa fomentou a colaboração interdisciplinar e multicultural entre 19 estudantes provenientes de cinco instituições europeias: Breda University of Applied Sciences (Países Baixos), D. A. Tsenov Academy of Economics (Bulgária), Södertörn University (Suécia), Valahia University of Târgoviște (Roménia) e WIT Academy (Polónia).

O sucesso do programa é corroborado pelos resultados do questionário final de avaliação. Dos 19 participantes, 17 responderam ao inquérito, tendo todos classificado a avaliação geral do BIP como “Very Good” e indicado que o programa correspondeu plenamente às suas expectativas, respondendo “Yes – Absolutely” à questão relativa ao cumprimento das motivações para a participação.

A componente virtual permitiu apresentar a instituição anfitriã, enquadrar os objetivos do programa e promover o primeiro contacto entre os participantes. As sessões seguintes abordaram os principais temas do BIP, nomeadamente a exploração criativa das técnicas de impressão, o papel das tecnologias digitais e da inteligência artificial nos processos criativos e as metodologias de desenvolvimento de projetos audiovisuais. A componente virtual culminou com uma sessão de apresentação e reflexão crítica dos projetos desenvolvidos durante a fase presencial.

A componente presencial proporcionou uma experiência de aprendizagem ativa, colaborativa e centrada na prática. Foram realizadas visitas de estudo ao Centro de Estudos em Fotografia de Tomar, ao Convento de Cristo e ao MUDE – Museu do Design (Lisboa), permitindo aos participantes explorar diferentes contextos históricos, culturais, industriais e museológicos, relacionando-os com os processos criativos desenvolvidos ao longo do programa.

No workshop de design de postais, os estudantes conceberam peças gráficas inspiradas nas suas experiências em Tomar, explorando a relação entre design gráfico, comunicação visual e narrativa pessoal. A atividade promoveu a experimentação criativa, a partilha de perspetivas e a produção de projetos com forte identidade visual.



No workshop de impressão offset, os participantes acompanharam todas as etapas do processo de produção gráfica, desde a preparação dos ficheiros até à impressão final dos postais. Cada exemplar produzido constituiu um registo tangível da experiência vivida durante o programa.

No workshop de edição e animação, os estudantes desenvolveram conteúdos audiovisuais posteriormente integrados numa aplicação de realidade aumentada (AR), ativada através da imagem impressa em cada postal. Esta solução permitiu enriquecer a experiência de comunicação, associando à mensagem física uma componente digital interativa e personalizada.

Os projetos desenvolvidos evidenciaram resultados de elevada qualidade, demonstrando criatividade, capacidade de inovação e uma eficaz colaboração entre participantes de diferentes áreas disciplinares e contextos culturais. A elevada taxa de satisfação registada confirma o impacto positivo do GraphiMotion Fusion BIP e valida a sua implementação como uma experiência formativa internacional de elevada qualidade.

Em anexo apresenta-se um documento em formato PDF que ilustra a implementação e os principais resultados do GraphiMotion Fusion BIP 2026.

É possível recorrer ao link <https://youtu.be/N2DmoKjOl3M> para aceder ao vídeo oficial e visualizar as experiências, os projetos e as atividades desenvolvidos durante o programa.