



**Rave 19**

**Exposição  
de finalistas  
ESMAD  
3ª edição**

—  
**ESCOLA  
SUPERIOR  
DE MÍDIA  
ARTES E  
DESIGN**

**Casa da Prelada — Porto**  
**Instituto Politécnico do Porto**  
**Escola Superior de Media Artes e Design**

**Design  
Gráfico e de  
Publicidade**

17

**Design  
Industrial**

71

**Multimédia**

95

# **Tecnologia da Comunicação Audiovisual**

125

# **Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web**

153







**A Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) do Instituto Politécnico do Porto (P.PORTO) traz novamente ao público o resultado dos trabalhos finais dos diversos cursos de Licenciatura, Mestrado, Pós-Graduações e CTeSP nos domínios científicos do Cinema, do Design Gráfico e de Publicidade, do Design Industrial e de Produto, do Design de Interiores e Espaços, da Fotografia, de Multimédia, dos Jogos Digitais e das Tecnologias Web.**

**A Escola de Media Artes e Design é uma escola premiada, tendo ao longo dos anos, alcançado vários prémios com notoriedade nacional e internacional através da atribuição do Prémio Sophia, do Prémio Fantasporto, Jovens Criador, do Prémio em Design Industrial e de Produto, entre outros. Além disso, a ESMAD/IPP desenvolve um paradigma de formação de qualidade, centrada na adaptação e adequação das infraestruturas que oferece, no fomento da investigação e no mérito do seu corpo docente.**

**A aprendizagem em Media Artes e Design apela à multidisciplinaridade, à transdisciplinaridade e à interdisciplinaridade, no sentido de que os conteúdos e práticas de cada “linguagem” artística ou estética atravessa as demais, estabelecendo uma correlação que possibilita perceber interdependências e interligar saberes, de modo complementar. A ESMAD/IPP incentiva a aquisição de julgamento independente e a autoconsciência crítica, competências centrais na produção estética e na produção e leitura da informação nas sociedades contemporâneas.**

**A RAVE é uma exposição de estudantes finalistas que partilham em breve o mundo profissional competitivo nas áreas de conhecimento e dá a conhecer as práticas artísticas e teóricas**

que resultam dos seus anos de formação. Além disso, cada percurso é pessoal e intransmissível, sendo a exposição coletiva uma convergência de experiências partilhadas, em que se celebra, mais uma vez, o talento e o mérito dos estudantes. A RAVE, apresenta por isso, mais do que a encerramento de um percurso académico marcado pela dedicação, responsabilidade e capacidade crítica de intervenção consciente, mas também o início de um percurso criativo de jovens artistas com capacidade de propor novos paradigmas, novas formas de contemplação e reflexão.

Juntos, autores e obras agora expostos demonstram não só a qualidade daqueles que nos procuram para obter a sua formação académica mas também a elevada qualidade da formação obtida e a diversidade de experiências que aí encontram, assimilam e transformam.

A Escola Superior de Media Artes e Design, ao fomentar parcerias entre o Curtas Vila do Conde — International Film Festival, o Centro Português de Fotografia, a Casa da Prelada da Santa Casa da Misericórdia do Porto, locais de prestígio, situados na Área Metropolitana do Porto, visa dar a conhecer ao público em geral, o que de mais significativo os nossos estudantes realizam e produzem durante o ano letivo.

Vivemos a RAVE como um momento essencial de avaliação do desempenho dos estudantes e, por isso, a ESMAD/IPP, orgulha-se da qualidade dos seus finalistas, da maturidade dos seus trabalhos e, sobretudo, das promessas de futuro que neles se encerram.

—  
Olívia Marques da Silva  
Presidente da Escola Superior de Media Artes e Design  
ESMAD  
—

The School of Media Arts and Design (ESMAD) at the Polytechnic Institute of Porto (P.PORTO) presents the final work from several of our undergraduate courses, Masters degrees, post-graduate and CTeSP (Technical Specialist) courses. The work includes areas such as: Cinema, Graphic Design and Advertising, Industrial and Product Design, Interior Design and Spatial Design, Photography, Multimedia, Digital Games and Web Technologies.

The School of Media Arts and Design is an award-winning school, having over the years achieved several prizes with national and international renown, including: the Sophia Prize, the Fantasporto award, Young Creator, the Industrial and Product Design award, among others. In addition, ESMAD/IPP develops a quality training paradigm, focused on dynamic course structures, promoting research and the quality of the faculty itself.

The learning in Media Arts and Design appeals to multidisciplinary, transdisciplinarity and interdisciplinarity, in the sense that the contents and practices of each artistic or aesthetic “language” relates to others, establishing a correlation that makes it possible to perceive interdependencies and to interconnect through complementary knowledge. ESMAD/IPP encourages the acquisition of independent judgment and critical self-awareness, core competencies in aesthetic production, and also the production and reading of information in contemporary societies.

RAVE is an exhibition of finalist students who will soon share in the competitive professional world in the areas of knowledge that have formed their experience of this school. In addition, each course is personal and non-transferable, and the

collective exposition is a convergence of shared experiences, once again celebrating the talent and merit of our students.

RAVE, therefore, presents more than the completion of an academic course, marked by dedication, responsibility and critical capacity for conscious intervention. It is the beginning of a creative journey by these young artists and they have the capacity to propose new paradigms, new forms of contemplation and reflection.

Collectively the exhibition demonstrates the qualities of both teaching and learning found within the Superior School of Media Arts and Design. This is further enhanced by the fostering partnerships between Curtas Vila do Conde - International Film Festival, the Portuguese Photography Center, the House of the Prelate of Santa Casa da Misericórdia do Porto, prestigious sites, located in the Metropolitan Area of Porto. Through this approach our aim is to become better known to a wider and growing public and this is of great importance to these final year students and to those who will follow.

ESMAD/IPP is proud of the quality of its finalists, the maturity of its work and, above all, the promises that all of this holds for the future.

---

Olivia Marques da Silva  
President of the School of Media Arts and Design  
ESMAD





# **Departamento de Design**



**Estamos a comemorar os dezanove anos do curso de design e três anos como um departamento na ESMAD. Foi um ano extremamente desafiante, com excelentes projetos que testaram tanto estudantes como docentes.**

**Estamos gratos a empresas como a Nelo, a Imperial, a Penafiel Verde e à Escola Superior de Saúde do P.PORTO, pela participação ativa no trabalho dos nossos estudantes.**

**Estes projetos em contexto real são, sem dúvida, importantes para todos, na medida em que os estudantes têm um contacto direto com o cliente num contexto real de trabalho.**

**Design gráfico, em particular, teve um ano intenso, com algum trabalho muito competente que exhibe nesta exposição.**

**Como diretor do departamento de design, estou grato a todos os docentes que tornaram este evento possível. Não menos importante, aos nossos estudantes, e a todos aqueles que, direta ou indiretamente, apoiaram o desenvolvimento e crescimento deste curso. É crucial alcançar um público mais amplo e dar a conhecer o que estamos a construir: um projeto sustentável e distinto.**

**Mesmo tendo o mesmo título de projeto, espero que seja reconhecível a diferença de estilos e abordagens entre estudantes. O curso de design orgulha-se particularmente deste grupo e desejamos-lhes sucesso nos seus futuros projetos. Alguns deles vão enveredar pelo mestrado, enquanto outros seguirão o seu caminho trabalhando em estúdios e agências de design.**

**Para outros, os mais corajosos, o trabalho como freelancer ou a oportunidade de criar o seu próprio estúdio é o percurso a seguir. Já vimos todas estas trajetórias anteriormente, há quase duas décadas que preparamos estudantes. Espero que depois de visitar esta exposição ou ler este catálogo seja consensual que estamos no bom caminho.**

—

**Steven Sarson**

**Diretor do Departamento de Design**

**ESMAD**

**Coordenador Pedagógico da Porto Design Factory**

—

Here we are, celebrating 19 years as a design course and just 3 years as a department. It has been an extremely challenging year, with, I am sure that you will agree, a number of excellent projects to test both our students and our teachers. We are hugely grateful to companies such as Nelo, Imperial, Penafiel Verde and our own Health School, for their active participation in the work of our students. These 'real' projects are unquestionably useful to everyone in that they provide a 'real world' context and enable the students to talk, on a professional level, to a client.

Graphic design, in particular, has enjoyed a strong year, with some very competent work on display as part of this exhibition. As the Director of the Design Department I am grateful to so many people for making this event possible, not least our students and our teachers, and everyone who has, in one form or another, supported the development of this course.

It is also important that we reach out to a wider audience and to try and convince others that we are building something sustainable and something that has its own distinct flavor. Even within the same project headings I hope that you will recognize immediately a difference in approach and style, as you move from student to student. The design course is particularly proud of this cohort and we wish them well in their future endeavors. Some of them will look towards a Masters Degree, whilst other will further their love for design by working for studios and agencies.

For a few brave souls, freelance work or the opportunity to give birth to a new studio is the way forward. It has all been done before and for almost two decades we have been producing students that have something to say as well as something to look at. I hope after visiting this exhibition/ reviewing this catalogue you will agree, that we are making progress and that we are getting there, however elusive 'there' actually is.

—

Steven Sarson  
Head of Design Department  
ESMAD  
Porto Design Factory Pedagogical Coordinator

—



The background features abstract, organic shapes in various shades of teal and blue. A large, light blue shape frames the text on the left and top. A darker teal shape is at the top left. A bright blue circle is on the right. A blue shape is at the bottom right.

# **Design Gráfico e de Publicidade**

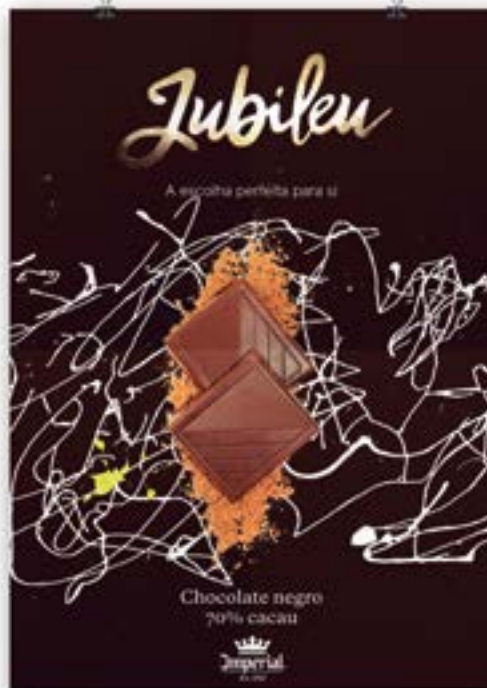




**PT** O projeto Literacia em Saúde Mental e Bem Estar consiste num estudo sobre a saúde mental. Desenvolveu-se com intuito de desenvolver uma identidade visual para a qual foi necessário criar um nome "Outro Lado" e todo o seu economato. Esta nova identidade procura enaltecer e demonstrar o outro lado da literacia, ou seja, o lado otimista. As cores representam as várias doenças mentais, contudo procuram transmitir o lado positivo do projeto que vai de encontro ao nome em si. **EN** The project Literacy in Mental Health and Well-Being consists in a study about mental health. The same was developed with the intent of create a visual identity for which was necessary to elaborate the name "THE OTHER SIDE" and all of is stationary. This new identity looks to praise and demonstrate literacy's otherside, that is, the optimistic side. The colours represent the various mental health diseases, yet they seek to transmit the positive side of the project, that meets the name in itself.







**PT** A Jubileu é uma marca de chocolates premium que pertence à empresa Imperial, que defende os valores da qualidade. O projeto apresentado consiste no rebranding da marca e das embalagens tendo como base uma investigação prévia. Foram reformuladas as embalagens de chocolates gama "Classic" e das amêndoas gama "Moments", inspirada nas pinturas de Jackson Pollock, como forma de assemelhar a textura das tintas ao chocolate derretido. Nas embalagens é possível identificar as cores já utilizadas pela Jubileu para marcar a diferenças entre os sabores, podendo assim o consumidor identificar os sabores nas embalagens novas.

**EN** Jubileu is a premium chocolate brand belonging to the Imperial company, which upholds the values of quality. The project presented consists of the rebranding of the brand and the packaging based on a previous investigation. Packaging of "Classic" range and "Moments" range of almonds, inspired by Pollock paintings, has been reworked as a way to resemble the texture of the inks to melted chocolate. In the packaging of chocolates and almonds it is possible to identify the colors already used by Jubilee to mark the differences between the flavors, so that the consumer can identify the flavors in the new packaging.





**PT** Penafiel Verde, tem como objetivo ser reconhecida como uma empresa municipal de referência no serviço público de abastecimento de água e drenagem de águas residuais. Este projeto dedica-se ao desenvolvimento de toda a identidade da empresa, desde o rebranding do logotipo à criação de todos os suportes publicitários e de merchandising. O conceito da identidade é desenvolvido através das quatro gotas com cores diferentes que representam as quatro fases de tratamento das águas. Está inerente ao mesmo a elaboração de uma proposta de aplicação móvel. **EN** Penafiel Verde has a goal that is to be recognized as a municipal company of reference in the treatment of residual water in the public service. This project has as its goal in the development of all identity of the company, since the rebranding to the citation of all supports from publicity to merchandising. I developed all the concept of the identity by four drops with different colors that represent the four phases of water treatment. It's present the elaboration of a proposition of an app.





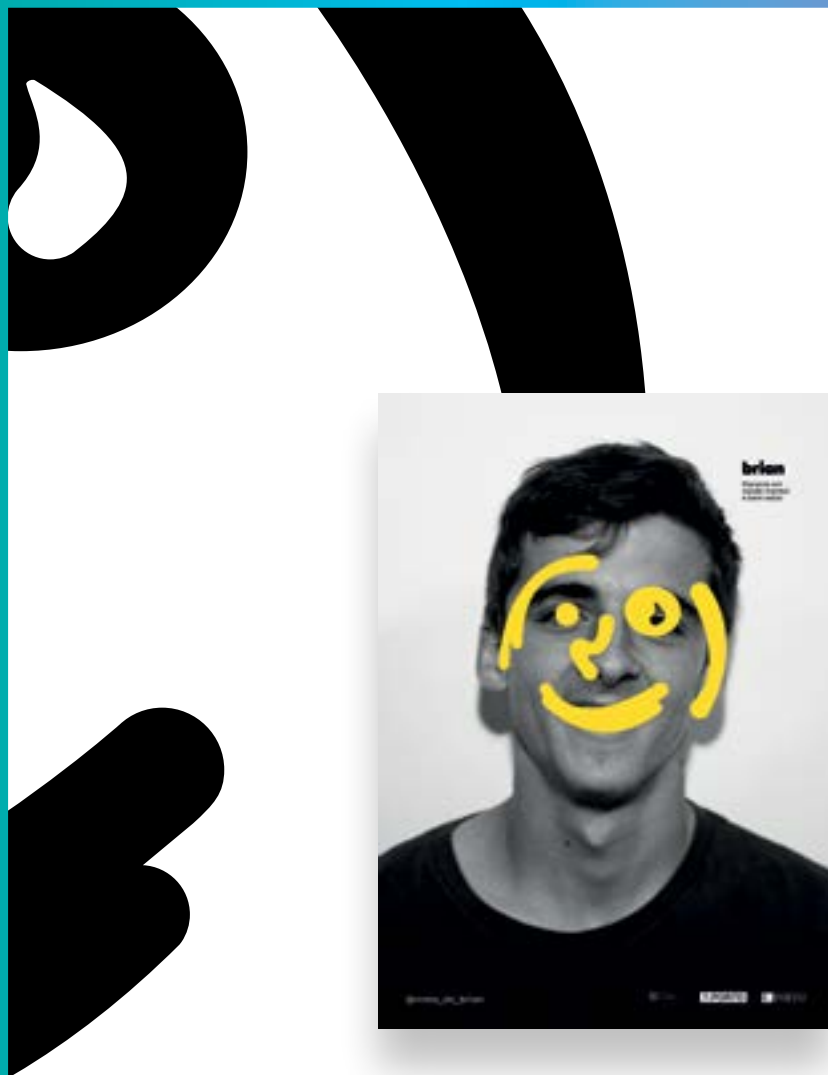
**PT** Perante a proposta de criação de um museu para a empresa NELO - o Museu NELO - foi desenvolvida uma planta que permite à empresa expor a sua história através de um suporte para a exposição das diferentes embarcações. Com intuito de criar um espaço mais personalizado, ilustramos também um painel utilizando a gravação a laser. Desenvolvemos ainda um logótipo mais atrativo e dinâmico, preservando a identidade da NELO. Projetamos que este logótipo chegue ao cliente através da aplicação do mesmo em diversos produtos de merchandising como canecas, chapéus, sacos de pano, polos e quaisquer outras aplicações que a empresa pretenda fazer. O suporte, em madeira, desenvolvido para o museu apresenta pequenos detalhes nos acabamentos que permitem, a quem o visita, encontrar um ambiente mais acolhedor, com a mística dos estaleiros presente. Quanto ao painel ilustrado, procuramos sobretudo que neste estivesse representada a história da empresa NELO desde a sua criação até ao presente. **EN** Facing the proposal to create a museum for the company NELO - the NELO Museum - we developed a plant that allows the company to expose its history through a support for the exhibition of the different vessels. In order to create a more personalized space, we also illustrate a panel using laser engraving. We also developed a more attractive and dynamic logo, focusing on merchandising, which, preserving the identity of "NELO", represents a greater impact on the customer. We design this logo to reach the customer through the application of the same in various merchandising products as mugs, hats, cloth bags, poles and any other applications that the company intends to do. The wooden support developed for the museum presents small details in the finishes that allow the visitor to find a more welcoming environment with the mystique of the shipyards present. As for the illustrated panel, we mainly sought to present the company's history "NELO" from its inception to the present.

# Brian

# LabRP – ESS

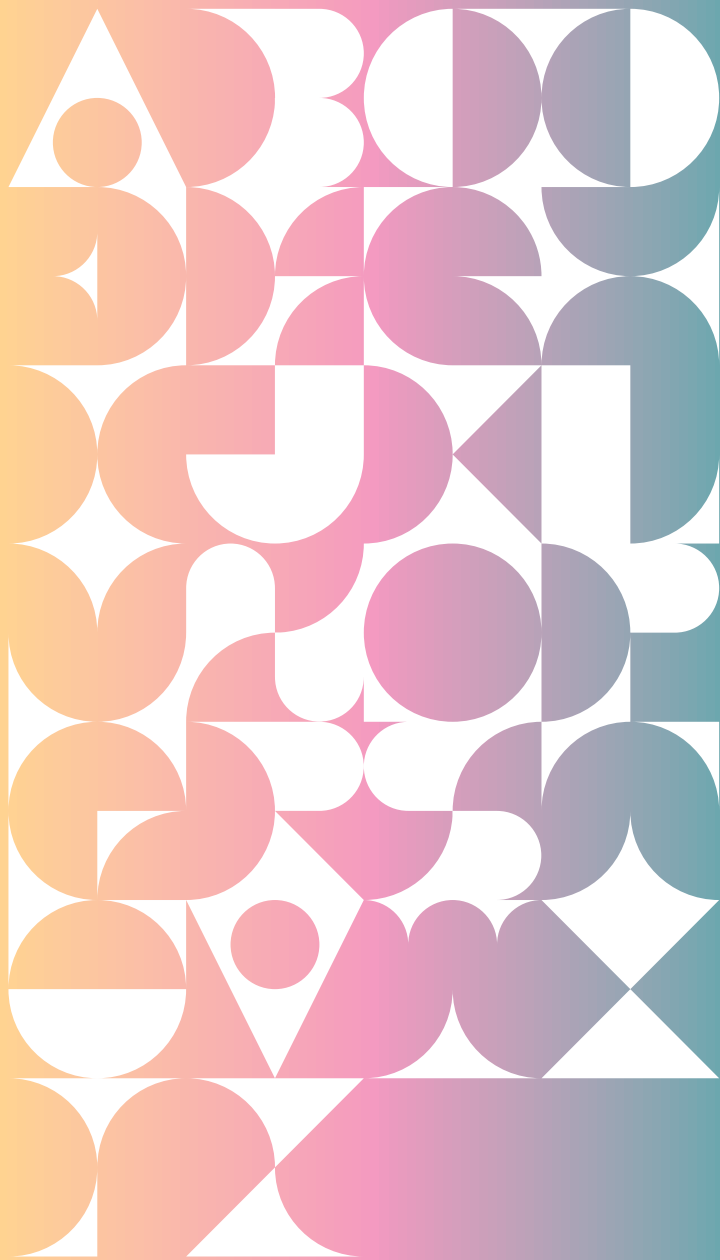






**PT** Tendo como ponto de partida o trabalho realizado pelo Laboratório de Reabilitação Psicossocial, que procura o respeito, a igualdade social e a sensibilização pública perante a saúde mental e o bem-estar, "Brian" surge como uma campanha de carácter social que procura sensibilizar a população. Pretende consciencializar sobre a saúde mental sem estereótipos. Através da personificação - o Brian - tenta incorporar-se na sociedade as pessoas que se afastaram por razões de saúde mental e, simultaneamente, sensibilizar a população para o tema. **EN** Taking as its starting point the work of Laboratório de Reabilitação Psicossocial, who looks the respect and social equality facing mental health and well-being, "Brian" emerges as a campaign and department of social character who looks to inform people. It aims to put us thinking about mental health and psychology without demanding nor stereotypes. It uses the personification in Brian character, so it can incorporate people, that were thrown way, in society and to sensitize the population so we can all be Brian.





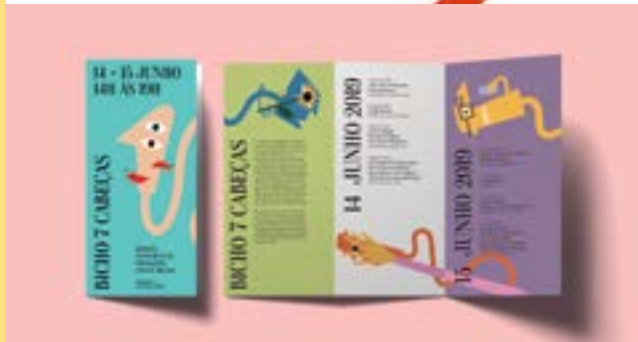


Instala o App e aponta o  
telefone para a frente do cartaz.



**PT** O Laboratório de Reabilitação Psicossocial do Porto, decidiu abrir um novo departamento sobre literacia em saúde mental e bem-estar. Em pesquisa sobre o assunto cheguei a uma conclusão que me levou a seguir um caminho sobre formas geométricas, cores e letras. Parte do projeto também seria criar um nome. Assim, somando a inclusão social, o conceito de grupo, e a pessoa completa, surgiu o nome “Completa”. A partir daqui e com uma tipografia criada exclusivamente para este projeto foram feitas variações em cartazes de todas as perturbações mentais desde a esquizofrenia até à depressão. A campanha não tem caras, expressões ou estatutos o que faz com que cada uma pessoa se possa relacionar com o projeto. **EN** The Laboratório de Reabilitação Psicossocial of Oporto, will open a new department focused on literacy in relation to mental health and wellbeing. My led me towards the use of geometric forms, colours and bold letterforms. We were also asked to create a name for the project. Thinking, in particular about social inclusion, group concepts, and the ‘complete’ person, I arrived at the name “Completa”. The posters use typography that has been designed exclusively for this project, and they cover the various conditions that constitute mental health problems. I decided against using faces or facial expressions in order to avoid stereotypical images and or other preconceptions that we might otherwise have regarding people affected by any of these same conditions.

## Bicho 7 Cabeças

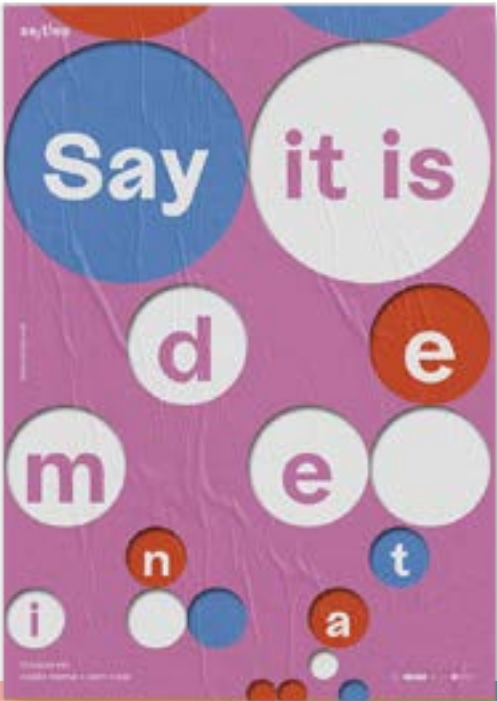


## LabRP – ESS





**PT** Bicho 7 Cabeças defende a criação de uma identidade capaz de promover a literacia em saúde mental e bem estar, de uma forma não só mais próxima dos portugueses, começando pela apropriação da expressão popular “bicho de sete cabeças”, mas também utilizando uma linguagem ilustrativa expressiva ao ponto de ser capaz de fazer com que o tema em questão deixe de ser algo tão sensível e/ou intocável e, passe a ser aquilo que realmente é: algo comum entre todos e que nos pode surgir em qualquer fase da vida. **EN** Bicho 7 Cabeças defends the creation of an identity capable of promoting literacy in mental health and well-being, in a way that is not only closer to portuguese people, starting with the appropriation of the popular expression “bicho de sete cabeças” (seven-headed animal, which represents something difficult to comprehend), but also using an illustrative language expressive enough to the point of being capable of making the subject stop being something so sensitive and/or untouchable, and become what it really is: something common amongst us that can arise at any point in life.



Seities

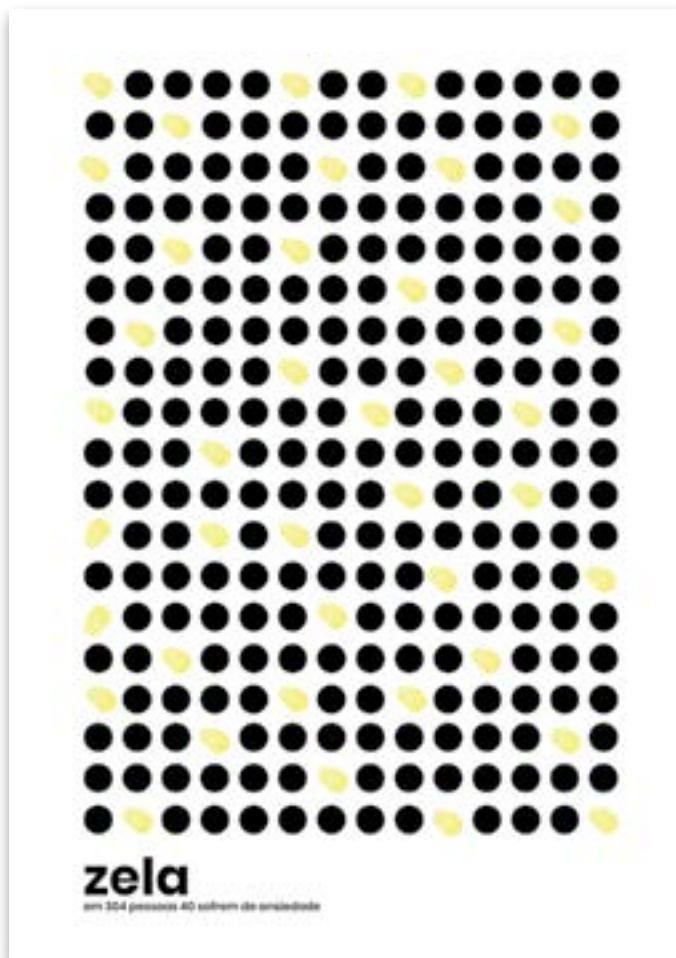
LabRP – ESS



**PT** SEITIES, nome escolhido para a ação de literacia em saúde mental e bem estar impulsio-  
nada pelo Laboratório de Reabilitação Psicossocial, surge de uma necessidade em trazer  
para discussão todas as questões associadas à saúde mental. Partindo da intenção em trans-  
parecer equilíbrio e segurança, a escolha desta palavra segue desde logo essa abordagem  
na forma como é morfologicamente composta (palíndromo). Para além disto, a sua sonorida-  
de, "say-it-is", permite uma dualidade que acaba por transmitir um sentimento de incentivo na  
aceitação destes problemas. A caracterização deste projeto visa uma atitude positiva, afirma-  
tiva e muito direta na forma como todos os temas são trabalhados e, como consequência, tudo  
isto acaba por se revelar na forma como o logótipo aparece representado. Resumidamente,  
as duas letras l presentes na palavra aparecem substituídas por um ponto e vírgula e um  
ponto de exclamação que procuram representar a informação disponível e o caráter alerta  
do departamento ao ajudar todos os que o procuram. **EN** SEITIES, the chosen name for the  
initiative of literacy in mental health and well being driven by the Laboratório de Reabilitação  
Psicossocial, arises from a need to bring to the table, first in the metropolitan area of Porto and  
later in a more extensive context, all issues associated with mental health. Starting off with the  
intention to show balance and safety, the choice of this word specifically, immediately follows  
this approach in the way it is morphologically composed (palindrome). In addition, the way  
that it sounds when pronounced out loud, "say-it-is", allows a duality that ends up conveying a  
feeling of encouragement when it comes to assuming these problems. The characterization of  
this project aims at a positive, affirmative and very direct attitude in the way in which all the sub-  
jects are translated and, as a consequence, all this reveals itself in the way the logo appears  
represented. Briefly, the two letters l present in the word appear replaced by a semicolon and  
an exclamation point, respectively, that seek to represent the amount of available information  
and the awareness of the department while helping those who reach out for it.







**PT** O projeto “Zela” consiste no desenvolvimento de uma identidade e branding para um departamento criado pelo Laboratório de Reabilitação Psicossocial (LabRP) baseado no Porto, que tem como assunto a Literacia na saúde mental e bem-estar. Posto isto, seguindo a humanidade e fragilidade que inevitavelmente se encontra associada ao tema, a impressão digital adquire grande relevância nesta proposta, a par da associação da cor com as respectivas doenças (Esquizofrenia, Bipolaridade, Stress, Ansiedade e Depressão). **EN** The project “Zela” consists of the development of an identity and branding for a department created by the Laboratory of Psychosocial Rehabilitation (LabRP) based in Porto, which has as its subject the Literacy in mental health and well-being. That said, following the humanity and fragility that is inevitably associated with the theme, the fingerprint has an immense significance in this proposal, along with the color association with the respective diseases (Schizophrenia, Bipolarity, Stress, Anxiety and Depression).







**PT** Este trabalho tinha como principal objetivo a criação de um museu para a Nelo, empresa reconhecida pela liderança mundial no que respeita a caiaques. Inicialmente, fez-se um rebranding da marca, não descaracterizando o existente mas melhorando e, assim, adaptar toda a imagem visual para o museu. Para isto, mantiveram-se as cores de origem, focando no vermelho como cor principal. A tipografia e o logótipo foram reformulados, criando harmonia entre os elementos existentes na exposição. A acrescentar a estas melhorias, surgiu o merchandising que resultou de um novo negócio para a empresa. Quanto à organização do espaço, deu-se bastante relevância aos caiaques principais, colocando-os como foco central do museu, assim como um mural de notícias e infografia respetiva, tanto nas paredes como no chão. Foi também acrescentada uma área de entretenimento para a realização de atividades com materiais reaproveitados para crianças que irão conhecer a Nelo, em visitas de estudo.

**EN** The main objective of this work was to create a museum for Nelo, a company recognized for its global leadership in terms of kayaks. Initially, it was made a rebranding of the brand, not discharacterizing the existing image, but improving and adapt the entire visual image to the museum. For this, the colors of origin were maintained, focusing on the red for the main color of the entire project. The typography and logo were reformulated, creating harmony among the other elements in the exhibition. Alongside these improvements, the merchandising emerges and this created a new bussiness for the company. As for the organization of space, it was very relevant to the main kayaks, placing them as the central focus of the museum, as well as a mural of news and Infographics, both on the walls and on the floor. An entertainment area was also added to carry out activities with reused materials for children who will meet Nelo in study visits.





**PT** A Penafiel Verde é uma entidade empresarial municipal, responsável pelos Serviços Municipalizados de Água e Saneamento de Penafiel. A Penafiel Verde tem como objeto a gestão e exploração dos sistemas públicos de captação e distribuição de água potável e de drenagem e tratamento de águas residuais produzidas no concelho de Penafiel. Com o objetivo de renovar e tornar a comunicação mais coerente com o público e clientes, foi-nos proposto fazer o rebranding da marca e a criação de uma nova entidade. Esta proposta pretende abranger as duas áreas de intervenção da Penafiel Verde: a distribuição de água e o tratamento de resíduos, inspirado na água e na natureza. **EN** Penafiel Verde, EM is a municipal business entity, responsible for the municipal water and sanitation services of Penafiel. The objective of Penafiel Verde, EM is the management and exploitation of the public systems for abstraction and distribution of clean water and drainage and treatment of wastewater produced in the municipality of Penafiel. In order to renew and make communication more coherent with the public and customers, we were proposed to do a rebranding and create a new entity. This new project intends to cover the two areas of intervention of Penafiel Verde, the distribution of water and waste treatment, inspired by water and nature.



**NELO**







**PT** Com mais de 40 anos de atividade, a NELO assume-se como líder mundial na construção de kayaks e canoas. Com os seus desenhos revolucionários, os barcos NELO agitam as águas desta modalidade altamente competitiva, onde medalha após medalha, recorde após recorde, cimentaram um estatuto a que poucos podem aspirar. É neste sentido que surge o conceito "Leave Your Mark", que se assume como mote no percurso incontornável da empresa e do seu legado. Assumindo o carácter histórico do Museu NELO conciliado à vanguarda tecnológica que define a empresa na atualidade, foi desenvolvido um algoritmo que visa simular o rasto e memória da água através do uso da tipografia e reconhecimento de movimento. Os grafismos gerados a partir da interação com o código deram origem aos elementos gráficos presentes nas diferentes aplicações adjacentes ao museu. O carácter interativo desta ferramenta permite também que o visitante do museu seja encorajado a deixar a sua marca através da interação em tempo real com a simulação do rasto da água. Neste projeto também foi tido em conta uma renovação da identidade gráfica da empresa, onde o objetivo foi acentuar o ADN vencedor da NELO, acrescentando movimento e refinando o seu logótipo atual, sem nunca descurar a sua essência original. **EN** With more than 40 years of activity, NELO assumes itself as world leader in the construction of kayaks and canoes. With its revolutionary designs, the NELO boats stirred the waters of this highly competitive modality, where medal after medal, record after record, cemented a statute to which few can aspire. It is in this sense that the concept 'LEAVE YOUR MARK' arises, which is assumed as a motto in the inevitable route of the company and its legacy. Assuming the historical character of the NELO Museum reconciled with the technological vanguard that defines the company in the present time, an algorithm was developed that aims to simulate the water track and memory through the use of typography and recognition of movement. The graphics generated from the interaction with the code gave rise to the graphic elements present in the different applications adjacent to the museum. The interactive nature of this tool also encourages the museum visitor to leave his mark through real-time interaction with the water track simulation. For this project a renewal of the company's graphic identity was also taken into account, where the goal was to accentuate the winning DNA of NELO, adding movement and refining its current logo, without ever neglecting its original essence.





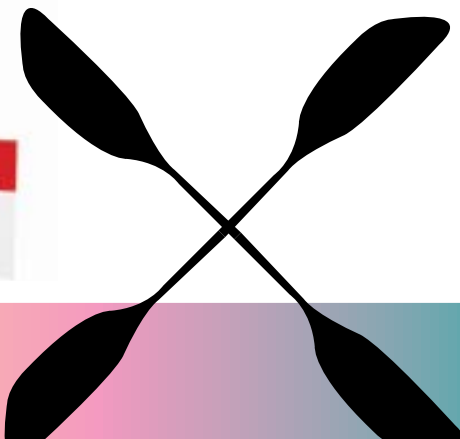
**PT** O Laboratório de Reabilitação Psicossocial tem como objetivo promover uma qualidade de vida e efetiva inserção social a todas as pessoas com incapacidades psiquiátricas. A proposta parte da criação de uma identidade capaz de apoiar as ações que promovem a Literacia em Saúde Mental e Bem-Estar. Com isto, surge o labirinto, que visa informar sobre a saúde mental mostrando o caminho, não só a todas as pessoas com problemas de saúde mental, mas também a todos aqueles que com elas interagem. **EN** The Psychosocial Rehabilitation Laboratory aims to promote a quality of life and effective social insertion for all people with psychiatric disabilities. The proposal starts from the creation of an identity capable of supporting the actions that promote Literacy in Mental Health and Well-Being. With this, the labyrinth emerges, which aims to inform about mental health showing the way, not only to all people with psychiatric disabilities, but also to all those who interact with them.

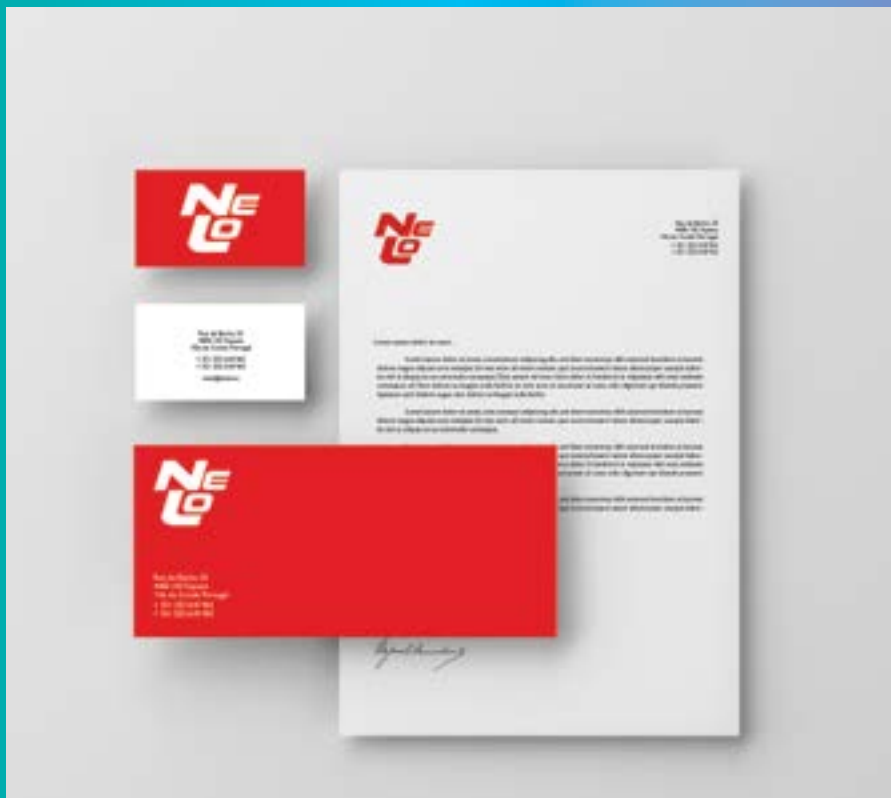






**PT** Penafiel Verde tem o objetivo de ser reconhecida como uma empresa municipal de referência no serviço público de abastecimento de água e drenagem de águas residuais. Como forma de resposta aos objetivos da empresa foi criada uma proposta de identidade gráfica, que partiu de uma gota do logotipo anterior, refletindo com o gradiente o azul da água, a qualidade e a relação entre o consumidor e a empresa. Neste âmbito foi ainda desenvolvida uma aplicação da identidade em vários suportes, desde suportes publicitários até ao merchandising. Focados na inovação e na atualidade, o projeto será acompanhado de uma proposta de aplicação móvel e uma atualização do website. **EN** Penafiel Verde has a goal that is to be recognized as a municipal company of reference in the treatment of residual water in the public service. Responding to the company goals, it was created a new proposition of visual identity that began by a drop used in the previous logo. It reflects with the blue of the water, the quality and the relationship between the consumer and the company. This project had also the development of the identity application in multiples ways, since publicity to merchandising. With the focus on innovation and the days that we are living, the project will be followed by an app and a website.





**PT** O projeto desenvolvido tinha como principal objetivo a criação do museu para a líder mundial em kayaks - Nelo. O grande desafio do projeto passou por fazer um rebranding da marca Nelo, de modo, a que esta pudesse ser adaptada ao museu. A partir do logotipo existente, a tipografia foi reformulada, mantendo as cores originais e retirando a forma em torno do logotipo original, de modo a simplificá-lo. Partindo do logotipo redesenhado, foi elaborada uma composição tipográfica que seria utilizada na identidade do museu. Para o merchandising, foi adotada a identidade do museu e definida uma nova linguagem, onde se utilizam alguns elementos como caiaques e pagaia. Na infraestrutura do museu, o grande foco da exposição são os caiaques com mais destaque na líder mundial. No museu estão também expostas fotografias antigas, recortes de jornais, infografia com as conquistas de medalhas nos jogos olímpicos, e por fim fotografias olímpicas.

**EN** The project developed had as main objective the creation of the museum for the world leader in kayaks Nelo. The great challenge of the project went through a rebranding to the brand Nelo, so that it could be adapted to the museum. From the existing logo, I chose to reformulate the typography, keep the colors of origin and, remove the shape around the original logo, so that it would be simpler. Starting from the redesigned logo, I made a typographic composition that would be used in the identity of the museum. For merchandising, I adopted the identity of the museum, as I also defined a new language, where I use some elements such as kayaks and Pagayas. In the museum's infrastructure, the great focus of the exhibition is the most prominent kayaks in the world leader, in the museum are also exposed old photographs, newspaper clippings, infographics with medals achievements in the Olympic Games, and finally photographs Olympic.

Tapete de Arraio

Imperial Regina





**PT** Este projeto consiste no rebranding e no desenvolvimento do packaging e da publicidade da marca Regina. A Regina foi fundada em 1927, pelo que, conseqüentemente, já passou por várias gerações. É considerada, por isso, uma marca popular. Através dos conceitos do “popular” e da “tradição” procurei representá-los com uma temática integrante da tradição e cultura popular portuguesa – os tapetes de Arraiolos. A composição deste packaging passa por um padrão mais geométrico dos tapetes, com o intuito de haver distinção das formas livres, sinuosas e florais que são temáticas aplicadas, da mesma forma, no azulejo português. Este projeto é uma edição limitada, para ser vendida nos aeroportos de Portugal, de forma a que os turistas possam comprar e levar consigo uma recordação da tradição portuguesa, podendo escolher entre chocolates de diferentes sabores e amêndoas. **EN** This project consists on the rebranding, conception of packaging and advertising for the Regina brand. Regina was founded in 1927, so it has gone through several generations. It is, therefore, considered a popular brand. Through these concepts of “popular” and “tradition”, I tried to represent them with a constituent theme in the Portuguese culture and popular tradition – Arraiolos Rugs. The packaging composition passes through a more geometric pattern of the same rugs, in order to distinguish the free, sinuous and floral forms that are applied, in the same way, in the Portuguese tile. This project is a limited edition, to be sold in Portugal airports, so that tourists can buy and take with them a souvenir of portuguese tradition, being able to choose between chocolates of different flavours and almonds.





**PT** A marca Jubileu nasce em 1982, para celebrar o 50.º aniversário da empresa Imperial, que tem a sua origem em Vila do Conde. Consagrando-se como marca premium, destaca-se pelo seu prestígio nacional e internacional no que toca à qualidade e inovação dos seus chocolates e frutos secos. Desta forma, este projeto foca em espelhar, de uma forma simples, a inovação que a marca representa, acrescentando um tom de modernidade e sofisticação à imagem, packaging e publicidade da marca Jubileu, sem esquecer a história da marca e preservando o seu conceito. **EN** The brand Jubileu was born in 1982 to celebrate the 50th anniversary of the Imperial company, which has its origin in Vila do Conde. Becoming a premium brand, it stands out for its national and international prestige when it comes to the quality and innovation of its chocolates and dry fruits. Thus, this project focuses on reflecting, in a simple way, the innovation that the brand represents, adding a tone of modernity and sophistication to the image, packaging and advertising of the Jubileu brand, without forgetting the history of the brand and preserving its concept.



# penafiel verde





Instala o App e aponta o  
telefone para a frente do cartaz.

**PT** Este projeto passa por realizar um rebranding da empresa de águas Penafiel Verde e por desenvolver materiais de apoio à marca, como cartazes, instalações arquitetónicas, merchandising e uma app. A empresa, tal como o próprio nome indica, situa-se em Penafiel e tem como objetivo distribuir água por uma vasta rede territorial. Para a concretização desse projeto foi necessário conhecer e compreender a realidade do público-alvo e projetar a melhor forma de comunicar. Sendo uma empresa com um público tão abrangente, uma linguagem simples e direta seria o mais adequado, para que qualquer pessoa possa compreender os valores e a missão da empresa. **EN** The development of this project goes by a rebranding of a water company "Penafiel Verde" and to build up an series of materials to support the brand (pe. Posters, architectural installations, merchandising and an app). The company, as it's name says, is situated in Penafiel and has as main goal to provide water to a wide populational area. To accomplish this project, it has necessary to know and comprehend the reality of the target audience, and to idealize the best way to communicate. Being an company with an audience so wide, a direct and simple language would be the most appropriated, so that anyone can comprehend the mission and values of the company.

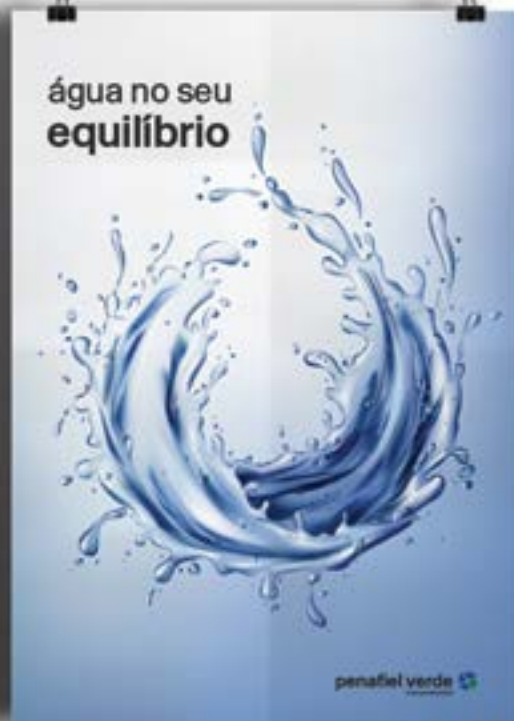
# Jubilen





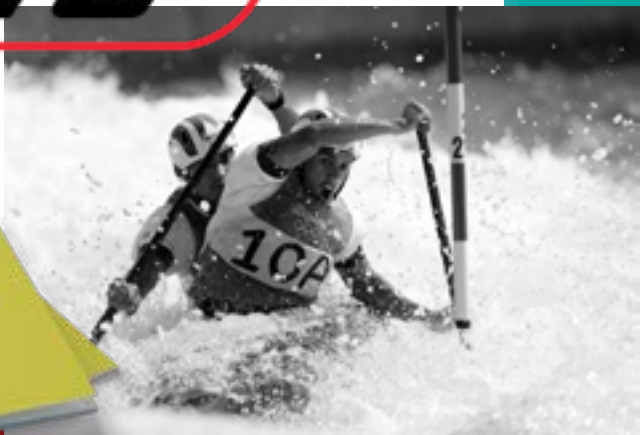
**PT** Este projeto foca o re-design e o aprimoramento do packaging das embalagens dos chocolates mais clássicos da marca Jubileu. A imagem final apresenta-se com um ar mais atrativo e moderno, misturando uma vertente clássica e contemporânea, defendendo assim o conceito “premium” que é adoptado pela Jubileu. Em simultâneo, permite a abertura desta marca para outros tipos de público alvo. **EN** This project focuses on the re-design and improvement of the packaging of the most classic chocolates of the Jubileu brand. The final image presents itself with a more attractive and modern air, mixing a classic and contemporary aspect, thus defending the “premium” concept that is adopted by the Jubilee. At the same time, it allows the opening of this brand for other types of target audience.





**PT** O projeto consiste em um rebranding da empresa, partindo do princípio que não queriam mudar radicalmente mas sim dar uma lufada de ar fresco à marca. A ideia foi refazer o logotipo focando no equilíbrio da água para com o planeta e a vida. Após pesquisar sobre formas que traduzissem equilíbrio, consegui desenhar a gota consoante o conceito. Outras ideias também exploradas foram o ciclo da água e as etapas de reciclagem “os 4 R’s” daí serem quatro gotas. Elas giram para dar ideia de um ciclo e a “cruz” que poderemos ver no meio simboliza as eólicas como fontes de energia. Com isto, todo o processo seguinte foi pensado para que consiga chegar à população uma perspetiva de uma empresa de qualidade e com ideias ecológicas. **EN** The project consisted in rebranding the company, since they did not want to completely change it but to only give it a fresh new look. The idea was to re-do the logo while focusing on the balance between the water and our planet alongside our life. So I searched for shapes that would reflect this balance, and with that I could draw a drop along the concept. Other ideas that I also explored were the “water cycle” and the recycling phases “the 4 R’s”, for that I used four drops. They spin to give a sense of a cycle and the cross that we can see in the middle represents the wind turbines as a source of power. With this, all the following process was thought so a perspective of a company with quality and eco-friendly ideas. could reach the population.

# NELO



**"ESTA É UMA  
HISTÓRIA DE  
CRENÇA E  
PAIXÃO PELO  
DESPORTO"**





**PT** Rebranding da marca Nelo, com o intuito, de transmitir os valores de movimento e velocidade ligado à vitória, de que a empresa se orgulha. Tendo como base o logo redesenhado, optei por reformular a tipografia e ajustar o elemento que está em torno da tipografia mantendo as cores já estabelecidas pela Nelo. No que diz respeito ao merchandising, tentei criar algo simples com um visual limpo, mas ao mesmo tempo que transmitisse uma linguagem séria, fazendo uso de imagens ligadas à Nelo. O grande foco deste museu são os kayaks, que fizeram história nesta empresa. No espaço, estão também expostas fotos antigas, recortes, infografias com as conquistas da marca nos jogos olímpicos. **EN** So the project consists of making a rebranding of the brand Nelo, with the intention of transmitting the values of movement and speed linked to the victory, of which the company is proud. Based on the redesigned logo, I chose to reformulate the typography and adjust the element that is around the typography maintaining the colors already established by Nelo. When speaking of merchandising, I tried to create something simple with a clean look, but at the same time transmits a serious language. Using images linked to Nelo along with their identity. The main focus of this museum are the kayaks, which have made history in this company. In here, there are also exposed old photos, clippings, infographics with the achievements of the brand in the Olympic games.







**PT** Este projeto responde á necessidade da Imperial de acrescentar novas embalagens à sua gama de produtos, nomeadamente chocolates de Caramelo e Caramelo e Sal, um produto de cariz "romântico" e um produto que possa ser alusivo ao Natal sem apresentar uma estética literal no design da embalagem, nomeadamente com o chocolate de leite. Houve uma aposta na simplicidade da embalagem que, aliada a uma aumento significativo da escala do seu logótipo, promete destacar-se da competição e ser uma boa escolha para consumo próprio ou uma bela prenda para oferecer. **EN** This project responds to the need for Imperial to incorporate new packaging into its range of products, namely Caramel, Caramel and Salt, a product of "Romantic" character and a product that can be allusive to Christmas without presenting a literal aesthetic in the Packaging Design, namely the Milk Chocolate product. There was a bet on the simplicity of the packaging, which together with a significant increase in the scale of Regina's logo, promises to stand out from the competition and be a good choice for the consumer's own consumption or as a beautiful gift to offer to those we love.





**PT** O projeto consiste no re-design da marca nacional de chocolates Regina e atuou na área do branding, da publicidade e do packaging. Houve uma reformulação ao logótipo da marca, bem como a renovação da gama “chocolates para turistas” através da criação de um novo design inspirado nos postais turísticos. A proposta permitiu trazer à marca dinamismo e diferenciação, quer pelas tabletes que adotam um novo formato, quer pelos brindes que as acompanham, não fosse esta edição especial uma ousadia. A homenagem aos locais turísticos do país permitiu desenvolver ilustrações citadinas que retratam o modo de vida português, que atualmente desperta bastante curiosidade nos turistas. **EN** The project focus on the redesign of the national brand Regina and work in the area of branding, publicity and packaging. The logo of brand was redesigned as well as a renewal of the “chocolates for tourists” range by creating a new design inspired by tourist postcards. The proposal was opened to mark the dynamism and the differentiation, in the form of tabletes that adopt a new format. The tribute to the cities of the country create illustrations that portray the Portuguese way of life, which is a matter of curiosity in tourists.





# MOSKITO

**PT** A Nelo é a empresa líder mundial no fabrico de caiaques e canoas de competição e salienta-se no mercado devido à evolução da sua tecnologia e inovação no seu modo de construção. Apesar de ser uma empresa firme e estável no mercado, a Nelo sentiu necessidade da criação de um espaço onde pudesse ser possível exibir parte da sua história e conquista: o Museu Nelo. Assim sendo, o projeto consiste na criação da identidade do museu, completando com a organização do espaço, editorial, merchandising e infografia. A identidade criada para o museu pretende não esquecer a sua origem gráfica, mas melhorá-la e torná-la mais moderna e cativante, enaltecendo a sua história e salientando a suas maiores valências como a tecnologia. **EN** Nelo is the world's leading manufacturer of competitive kayaks and canoes and is highlighted in the market due to the evolution of its technology and innovation in its construction. Despite being a firm and stable company in the market, Nelo felt the need to create a space where it could be possible to display part of its history and conquest, namely the Nelo Museum. Thus, the project consists of creating the identity of the Museum, completing with the organization of space, editorial, merchandising and infographics. The identity created for the Museum intends not to forget its graphic origin, but improves it and makes it more modern and captivating, extolling its history and emphasized its greatest valences as technology.

Noz

LabRP — ESS







**PT** Literacia em Saúde Mental e Bem-Estar é um departamento do Laboratório de Reabilitação Psicossocial, que, tal como o nome indica, visa promover a partilha de conhecimento sobre transtornos e incapacidades psiquiátricas. A elaboração deste projeto teve, como principal objetivo, mostrar os transtornos através de imagens e vídeos que os representassem, de uma perspetiva mais real e crua. **EN** Literacy in Mental Health and Well-being is a department of the Psychosocial Rehabilitation Laboratory, which, as the name suggests, aims to promote a knowledge sharing, regarding psychiatric disorders and disabilities. The elaboration of this project had, as main objective to show the many disorders through images and videos that could represent them, from a more real and raw perspective.







**PT** Este projeto, no âmbito da proposta da empresa Regina, consistiu na elaboração de embalagens de chocolate com um design baseado nos azulejos do Porto. Os azulejos presentes nos espaços urbanos do Porto serviram de principal referência para este projeto. Procedi à criação de treze embalagens de chocolate e amêndoas variadas. Cinco destas vão de encontro aos tamanhos específicos das embalagens da marca existentes, enquanto que outras cinco são embalagens pequenas que se destinam aos “packs de boas-vindas” que estamos acostumados a receber nos hotéis (estas dez embalagens contêm as gamas Classic, Orange, Strawberry, Dark, Hazelnut, sendo que a cor predominante dos azulejos presentes nestas, correspondem ao sabor das mesmas). Complementei com a criação das três caixas de amêndoas (amêndoas de caramelo e flor de sal, amêndoas com chocolate e framboesa, amêndoas com chocolate e côco) assim como a elaboração de um saco de compra, uma caixa de reposição e da publicidade destas criações. O objetivo de todo este trabalho resume-se à criação de uma gama de chocolates e amêndoas da marca Regina com azulejos típicos do Porto de modo a que o público-alvo, nomeadamente turistas (nos hotéis e aeroportos) conheçam estes azulejos tão característicos. **EN** This project for Regina company consisted in the packaging development of chocolates with a design based on the typical tiles from the city of Porto. The tiles presented in urban areas of Porto served as main reference for this project. I proceeded to the creation of thirteen packs of chocolates and almonds. Five of these have the specific sizes of the packaging existing brand, while five others are small packages that are intended as “welcome packs” that we’re used to receive in hotels (these ten packages contain the range between Classic, Orange, Strawberry, Dark, Hazelnut, and the predominant color of tiles present in these correspond to their flavors). Followed with the creation of three boxes of almonds (almonds and caramel with salt flower, chocolate and raspberry almond, almonds with chocolate and coconut) as the drafting of a shopping bag, a spare box and advertising of these creations. The goal of all this work comes down to creating a range of chocolates and Regina brand almonds with typical tiles from Porto for the target audience, tourists (in hotels and airports) meet these same characteristic tiles.

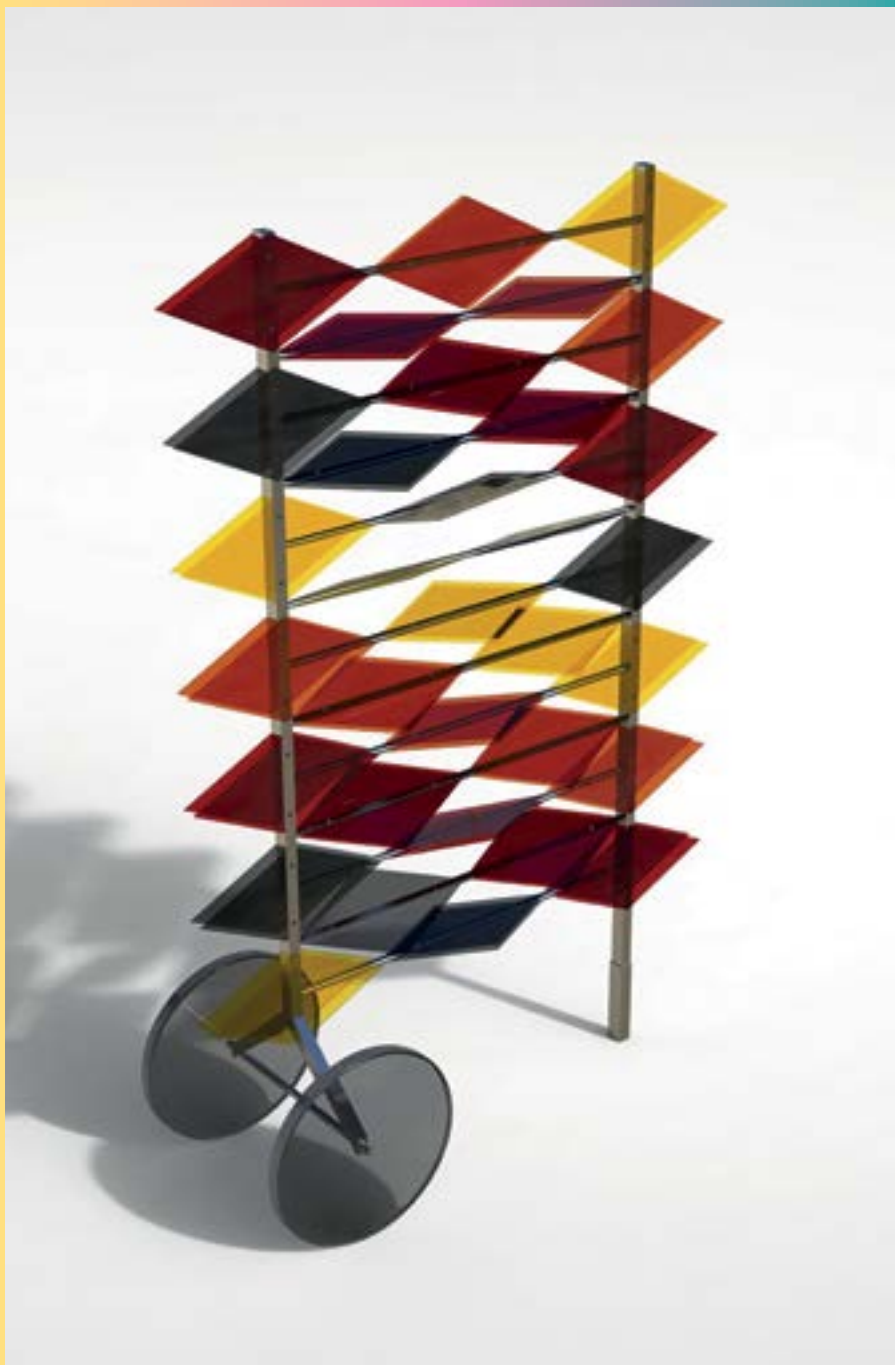
The background features several large, overlapping geometric shapes in various shades of teal and blue. These shapes are angular and organic, creating a dynamic and modern visual field. The colors range from a deep, muted teal to a bright, vibrant blue. The shapes are set against a plain white background, which makes the colors stand out.

**Design Industrial**



Byô-Bu

Nelo





**PT** Um biombo é um objeto com caráter amovível que serve para proteger ou ocultar uma área, ou em alternativa, poderá funcionar também como uma barreira contra o vento, pois o termo é oriundo do Japão, biô-bu significa protetor de vento. Este biombo foi pensado para controlar a luz natural proveniente das janelas da fachada sul, onde se localizam a recepção e o museu da empresa Nelo Kayaks. O Byô-Bu é constituído por uma estrutura retangular em alumínio, com uma malha formada de pequenos losangos em acrílico, que rodam sobre um eixo constituído por um fino varão de aço sobre tensão. Os pequenos losangos ao rodarem sobre o eixo com a passagem de uma pequena brisa de ar criam um efeito visual cinético. **EN** A Folding screen is a generally removable object that is used to protect or hide an area or can also work as a barrier against the wind, the term comes from Japan, BIÔ-BU that means wind shield. This screen was designed to control the natural light coming from the windows of the south facade, where the reception and the museum of the company Nelo Kayaks are located. The BYÔ-BU is a rectangular structure made of aluminum, with a mesh formed of small acrylic lozenges, which rotate on an axis made of a thin steel rod under tension. The small angles when rotating on the axis with the passage of a small breeze of air create a kinetic visual effect.





**PT** Hoje em dia, encontramos-nos a enfrentar a grande problemática dos plásticos descartáveis, e o momento para mudar é agora. O objetivo desde projeto vai de encontro ao briefing da empresa Penafiel Verde e consiste em educar a sociedade para o consumo das águas da companhia, uma vez que têm melhor qualidade em comparação com as águas engarrafadas. A garrafa desenvolvida neste projeto é reutilizável, com capacidade para 50cl, o que desta forma diminui a pegada ecológica - dando ênfase às questões ambientais. Quanto à sua forma, a tampa tem dois cortes em diferentes direções para que a abertura seja facilitada. Tal como o corpo da garrafa, na parte superior tem uma diminuição de largura para que esta se adapte confortavelmente à nossa mão. **EN** Nowadays we are facing a big problem with disposable plastics, and the moment to change is now. The objective since the project is in line with the company's briefing, Penafiel Verde, is to educate society to use the wastewater for consumption, it is proven that the water of the company has better quality compared to bottled water. The bottle developed in this project is reusable with a capacity of 50cl, in this way the ecological footprint is reduced and there is a concern with the environment. As for its shape, the cover has two cuts in different directions so that the opening of the same is facilitated, just as the body of the bottle at the top has a decrease of width so that it comfortably adapts to our hand.







**PT** O projeto Slip Candy foi desenvolvido para a marca Regina, da empresa Imperial. O resultado apresentado consiste num dispensador para os "Bombons Creme" já existentes na marca. A escolha do material para este projeto foi o fator principal devido ao historial de embalagens em cartão que a marca já possui e que tanto a caracteriza. A isto foi acrescentado um lado lúdico, o que o torna prático e divertido na altura que decidir comer um bombom de fruta.

**EN** The SLIP CANDY project was developed for the Regina brand to the Imperial company. The result presented is a dispenser for the "Bombons Creme" that already exist in the brand. The material for this project pays special attention due to the history of carton packaging that the brand already has and characterizes it. We add to this a playful side to the object which makes it practical and fun at the time you decide to eat a fruit candy.





**PT** Este projeto é apresentado no âmbito da proposta para a Imperial cuja premissa é desenvolver alternativas de formato, consumo e embalagem para os chocolates da Regina. Regina em latim significa “Rainha” e intitula o projeto aqui apresentado que tem como referência peças de joalheria utilizadas pela realeza portuguesa. A proposta consiste no desenvolvimento formal do chocolate que remete para pedras lapidadas que no seu conjunto formam um colar e uma tiara. Estes conjuntos estão dispostos em embalagens separadas e desenhadas como se de invólucros de joalheria se tratasse. A embalagem é produzida em papel couché 350g e contém nove peças de chocolate de diferentes tipologias em cada uma. Para a conceção do chocolate foi desenvolvido um molde de silicone que permite a tiragem das peças no formato pretendido. **EN** This project is presented within the scope of the proposal for the company Imperial whose premise is to develop alternatives of format, consumption and packaging for Regina’s chocolates. Regina in Latin means “Queen” and entitles the project here presented that has as reference pieces of jewelry used by Portuguese royalty. The proposal consists in the formal development of chocolate that refers to lapidated precious stones that when together form a necklace and a tiara. These assemblies are presented in separate packages and designed as if in jewelry boxes. The packaging is produced in 350g coated paper and contains nine pieces of chocolate of different types in each. For the design of each chocolate piece was developed a silicone mold that allows the pieces be dispensed in the desired format.

## Balcão-N



## Nelo





**PT** O projeto tem como objetivo primordial o redesenho do balcão da recepção da empresa Nelo kayakes, situado entre o espaço loja e o espaço do museu. O projeto visa melhorar a divisão e a ligação entre estes dois espaços. O balcão, aliado a uma linguagem curva e orgânica, tenta romper com os elementos verticais acentuados e retos existentes no espaço. Devido á vasta luz natural presente, o balcão tem vários elementos ripados para controlar a quantidade de luz que chega á parte interior do balcão. **EN** The project has as main proposes redesigning the reception desk of Nelo company, located between the store and the museum. The objective is to improve the division and the link between these two spaces. The desk allied to a curved and organic language tries to break with the accented and straight verticality of such elements in space. Due to the natural light present, the desk has several slatted elements to control the amount of light that reaches the interior of the desk.

Grinder Chef

Imperial





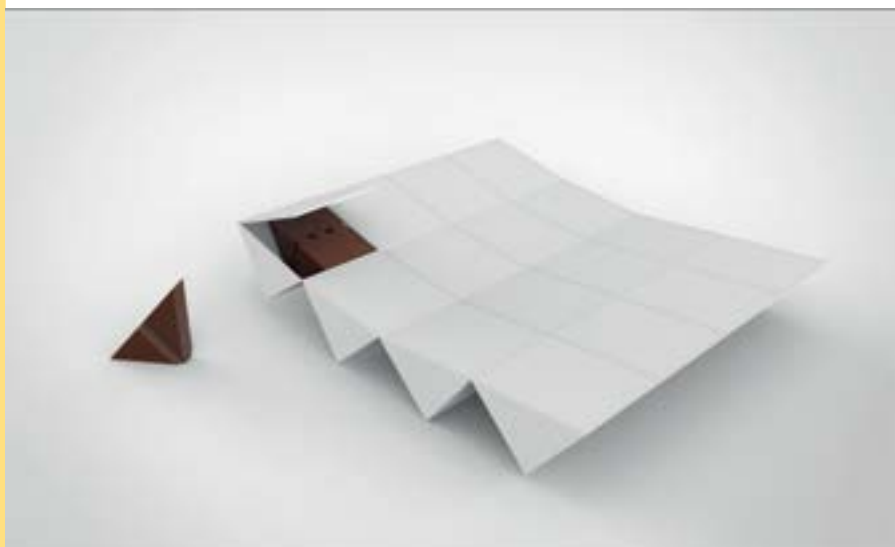
**PT** O projeto Grinder Chef foi desenvolvido no âmbito de uma proposta para a empresa "Imperial". A proposta aqui apresentada consiste num objeto tubular em acrílico que tem como função moer chocolate de culinária "Pantagruel". Houve a preocupação de desenhar uma forma que se adaptasse às proporções da mão humana e cujo gesto de moer fosse de fácil execução\*. **EN** GRINDER CHEF project was developed for the chocolate company Imperial. This proposal consists of an acrylic object in the shape of a pipe that has the goal to grind the "Pantagruel" - culinary chocolate. There was a concern that the form fits the proportions of the human hand and that the gesture of grinding would be easy.

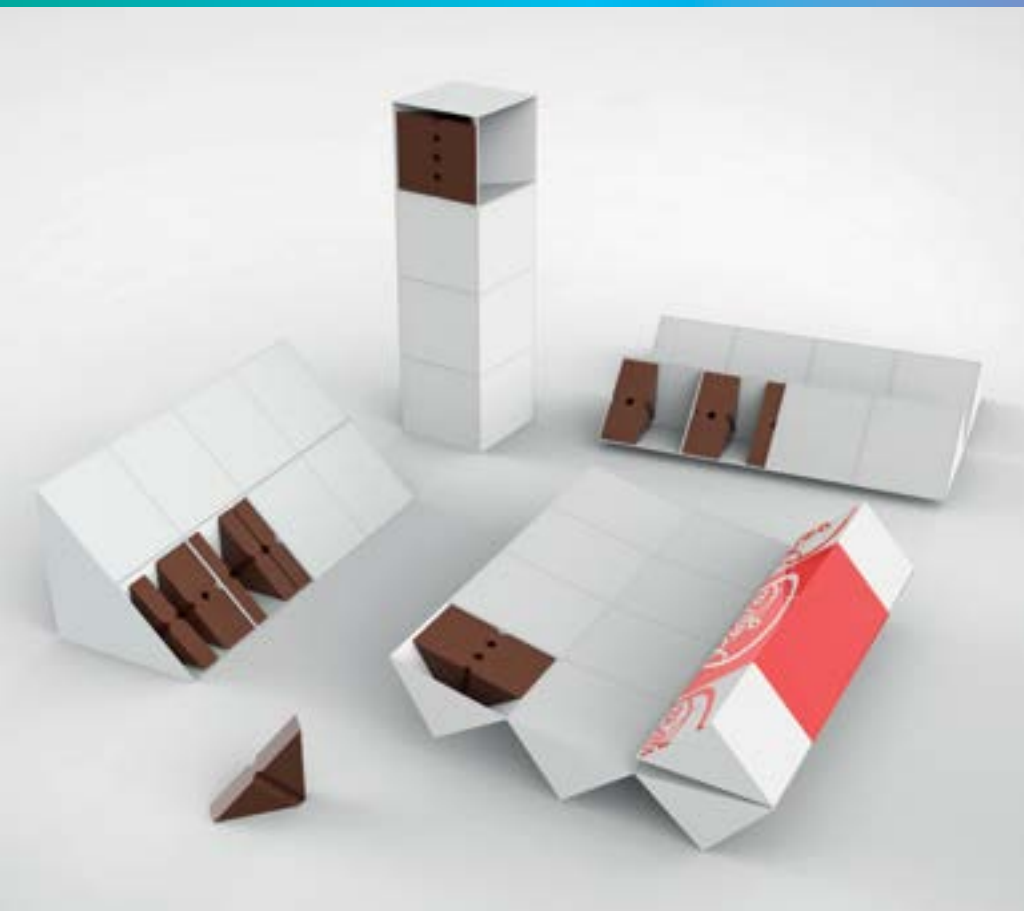


Cubo



Imperial

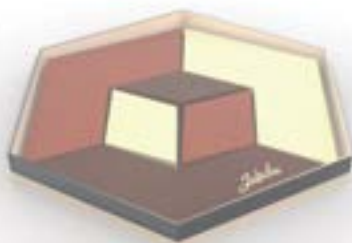
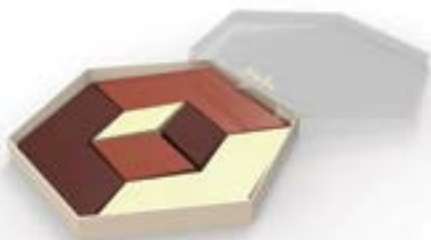
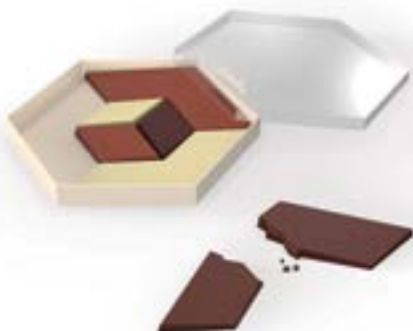


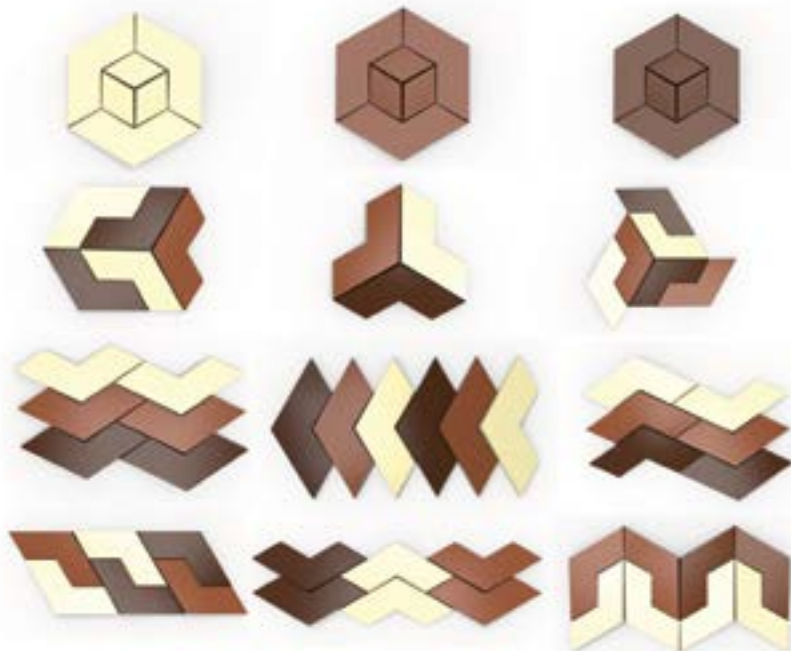


**PT** O “Cubo” é uma embalagem de chocolates que privilegia a interação com o utilizador através das diferentes formas possíveis de abertura deste invólucro. Este projeto surge no âmbito de uma proposta feita pela empresa de chocolates Imperial, e aplica-se à marca Regina. A possibilidade de mudança de cor da embalagem quando fechada (vermelho ou vermelho e branco) e a criação de diferentes formas para servir à mesa são as suas principais características. A forma triangular do chocolate permite aproveitar totalmente o espaço da embalagem desenvolvida, permitindo que cada secção contenha quatro chocolates, cada um com uma linha de corte no centro, para possibilitar a sua divisão. Nas imagens aqui presentes é possível observar alguns exemplos das formas que poderão ser usadas, mas o utilizador poderá descobrir muitas mais. **EN** The “cube” is a chocolate package that privileges interaction with the user through its different opening ways. This project arises as a proposal made by the Imperial company and applies to the Regina brand. The possibility of changing colour when closed (red or red and white) and the creation of different shapes to serve at the table are its main characteristics. The chocolate triangular shape allows you to take full advantage of the developed packaging space, allowing each section to contain four chocolates, each with a cut line in the center to allow its division. In the images you can see some examples of shapes that can be used, but there are many more to be discovered by the user.

Vaserely

Imperial





**PT** "Vasarely" consiste num projeto de chocolates baseado numa obra de pintura "Olympic Games" de Victor Vasarely. É constituído por duas formas diferentes de chocolate, que multiplicando-as por três, dá um total de seis peças. Estas quando unidas numa ordem específica resulta no conjunto aqui apresentado. Para além desta coleção há também a possibilidade de formar outros conjuntos com as peças de chocolate desenvolvidas. O padrão e o desenho formal dos chocolates baseiam-se na ilusão de ótica e tridimensionalidade e é por esta razão que foram desenvolvidas estas possibilidades cromáticas. Neste projeto é também explorado o ato de comer através de uma inclinação inerente no formato do chocolate. Para o packaging foi desenvolvida uma embalagem que permite a visualização do efeito cromático e ilusionista do chocolate. **EN** "Vasarely" consists of a chocolates design based on a painting work "Olympic Games" of Victor Vasarely. It consists of two different forms of chocolate, which by multiplying them by three, gives a total of six pieces, and these when united in a specific order results in the set presented here. In addition to this collection is also provided the possibility of forming other sets with the pieces of chocolate developed. The pattern and the formal design of the chocolates are based on the idea of optical illusion and three-dimensionality and it's for this reason that these chromatic possibilities were developed. In this project is also explored the act of eating through an inherent slope in the shape of the chocolate and to contain all the content, a packaging was developed that allows the visualization of the chromatic and illusionist effect present in the project.

Cilindro



Nelo



**PT** Este projeto surge no âmbito da proposta da empresa Nelo M.A.R. Kayaks situada em Vila do Conde. A proposta tem como objetivo a reformulação do espaço museológico. Desta forma, é apresentado um assento modular, agregado a um sistema expositivo de informação, sob a forma de uma ranhura que percorre e liga os bancos entre si. O objeto pode ser utilizado de forma individual ou conjunta, permitindo acrescentar mais módulos de forma a que este sistema possa adaptar-se às necessidades do espaço. Os objetos têm uma dimensão confortável para ser transportado e são executados em fibra de carbono. **EN** This project arises under the proposal of the company Nelo M.A.R. Kayaks located in Vila do Conde. The proposal is to reformulate the museum space, in this way, a modular seat is presented, added to an information display system, in the form of a slot that runs through and connects the seats to each other. The object can be used individually or jointly, allowing to add more modules so that this system can be adapted to the needs of the space. The objects have a comfortable dimension to be transported and entirely executed in carbon fiber.

Aqua Verde

Penafiel Verde





**PT** Aqua Verde, parte da proposta da empresa municipal Penafiel Verde cujo objetivo é incentivar a comunidade a beber água local. De modo a responder a esta proposta, foram desenvolvidas duas garrafas. A garrafa de vidro, complementada com tampa em cortiça, tem a capacidade para 1,5l de água e foi pensada para utilização em contexto doméstico e espaços de restauração. A garrafa portátil, em plástico, com capacidade para 50cl de água, foi desenhada para toda a comunidade de Penafiel e teve em consideração o modo de transporte e de utilização, com o desenho de uma pega circular presente na tampa e no corpo da garrafa. **EN** AQUA VERDE, part of the proposal of the Municipal Company “Penafiel Verde” whose objective is to encourage the community to drink local water. In order to respond to this proposal, two bottles have been developed. The glass bottle complemented with cork lid has the capacity for 1.5l of water and was designed for use in domestic context and restaurants. The portable plastic bottle with capacity for 50cl of water was developed for the community of Penafiel and took into consideration the mode of transportation and utility, with the drawing of a circular handle present on the lid and body of the bottle.



Local



Penafiel Verde





**PT** Este projeto foi desenvolvido no âmbito da proposta da empresa municipal Penafiel Verde, que visa o desenvolvimento de uma garrafa que diminua a pegada ecológica e que estimule a ingestão da água local. "Local" é a proposta das duas garrafas. Uma de uso diário, de fácil transporte em PET com um revestimento em silicone e com a capacidade de cinquenta centilitros. Outra garrafa desenvolvida é de uso doméstico e/ou restauração, em vidro com uma tampa em cortiça e com capacidade de dois litros. **EN** This project was developed under the proposal of the municipal company "Penafiel Verde", which edits the development of a bottle that reduces the ecological footprint and stimulates the ingestion of the local water. "Local" is the proposal of two bottles. One of daily use, easy to transport in PET with a silicone coating, with the capacity of fifty centiliters. Another bottle developed is for domestic use and / or restoration, in glass with a cork lid and a capacity of two liters.



The background features several abstract, overlapping geometric shapes in shades of teal and blue. These shapes include triangles, polygons, and curved segments, creating a dynamic and modern visual effect. The colors range from a deep teal to a bright cyan, with some areas showing a gradient.

# **Departamento de Multimédia**



**A 3.<sup>a</sup> edição da RAVE constitui a expressão material do que se produz na Licenciatura em Multimédia e no Curso Técnico Superior Profissional em Design de Jogos e Animação Digital que, em conjunto com o Mestrado em Sistemas e Media Interativos e o recém-criado Curso Técnico Superior Profissional em Motion Design e Efeitos Visuais, constituem o Departamento Multimédia da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) do Politécnico do Porto (P.PORTO).**

**Este momento de partilha com a comunidade, onde se expõem os resultados da colaboração e construção do conhecimento conjunto entre docentes e discentes ao longo das diferentes atividades curriculares, traduz-se numa exibição de produtos multimédia — de índole artística ou orientados para a funcionalidade — que se materializam em instalações e performances multimédia, aplicações de Realidade Virtual e Aumentada, animações interativas e videojogos, através dos quais se procuram estabelecer diálogos entre a academia e a sociedade.**

**Esperamos que estes diálogos favoreçam os processos de ação interventiva e de práticas inter e transdisciplinares, através da comunicação e reverberação de ideias, com potencial para gerar novos conceitos para percursos futuros, sejam eles formativos ou profissionais.**

**Termino com um agradecimento sincero aos responsáveis da nobre instituição da Santa Casa da Misericórdia do Porto que sempre mostraram interesse e disponibilidade para acolher a nossa exposição num espaço histórico e relevante da cidade, como é a Casa da Prelada do Porto.**

—  
João Azevedo  
Diretor do Departamento de Multimédia  
ESMAD  
—



The 3rd edition of RAVE is the material expression of what is produced in the Multimedia Degree and in the Professional Higher Technical Course in Games Design and Digital Animation which, together with the Master in Systems and Interactive Media and the newly created Superior Technical Course Professional in Motion Design and Visual Effects, constitute the Multimedia Department of the Superior School of Media Arts and Design (ESMAD) of the Polytechnic of Porto (P.PORTO).

It's a moment of sharing with the community, where the results of the collaboration and construction of the joint knowledge between teachers and students obtained throughout the different curricular activities are exposed, which translates into an exhibition of multimedia products - artistic or more functional oriented - that are materialized in multimedia installations and performances, Virtual and Augmented Reality applications, interactive animations and video games, through which dialogues are sought between academia and society.

We hope that these dialogues will favor processes of intervention and inter and transdisciplinary practices, through the communication and reverberation of ideas, with the potential to generate new concepts for future paths, be they formative or professional.

I conclude with a sincere thanks to those in charge of the noble institution of the Santa Casa da Misericórdia do Porto who have always shown an interest and willingness to welcome our exhibition in a historical and relevant building of the city, such as the Casa da Prelada of Porto.

—  
João Azevedo  
Head of Multimedia Department  
ESMAD  
—





**Tipo de projeto / Project Type**

Realidade Virtual Imersivo  
sobre pinturas surrealistas

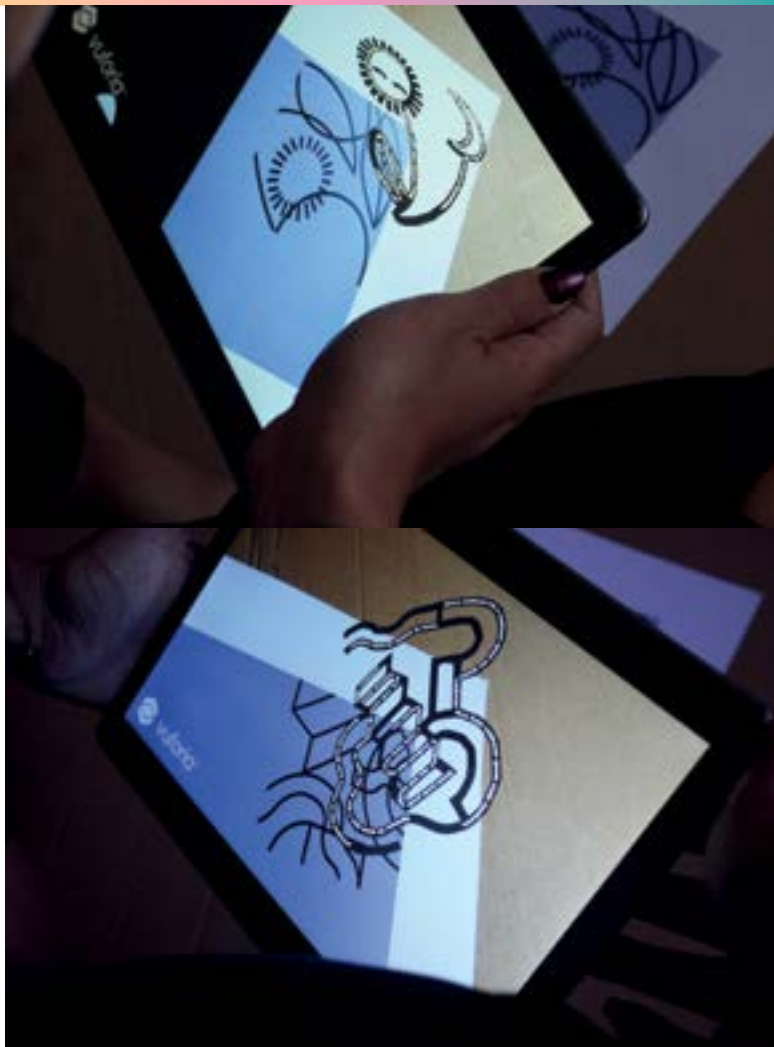
**Processos / Ferramentas/**

**Workflow / Tools**

Unity 3D; Autodesk Maya  
Autodesk MotionBuilder; Xsens  
Adobe Photoshop; Adobe Illustrator  
Adobe Audition; Oculus Rift.



**PT** Beyond Reality surgiu do interesse em pinturas surrealistas e pela exploração de sistemas de realidade virtual. Com base em obras do artista conimbricense Santiago Ribeiro, pretendeu-se explorar as infinitas possibilidades da realidade virtual, permanecendo-se o mais fiel possível à estética visual das obras em questão e exercendo algum grau de liberdade artística tanto a níveis técnicos como conceptuais ao longo do projeto. Este projeto é visado para um sistema de Realidade Virtual Oculus Rift. **EN** Beyond Reality appeared out of interest of Ana Ferreira, a multimedia student of ESMAD, of surrealist paintings and the exploration of virtual reality systems. Based on works by the Coimbra-based artist Santiago Ribeiro, the intention is to explore the infinite possibilities of virtual reality, remaining as faithful as possible to the visual aesthetics of the works in question and exercising some degree of artistic freedom at both technical and conceptual levels along the project. This project is targeted to a Virtual Oculus Rift reality system.



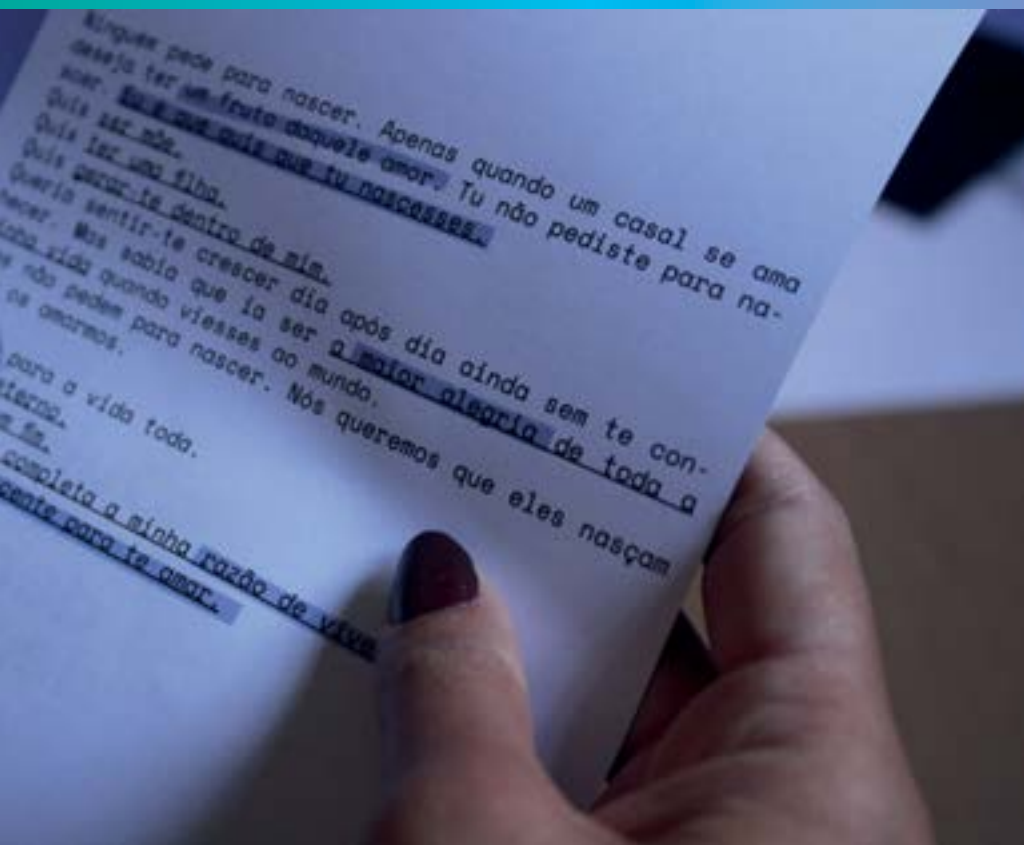
**Tipo de projeto / Project Type**

Fanzine com Realidade Aumentada,  
Multimédia e Design Editorial

**Processos / Ferramentas/**

**Workflow / Tools**

Unity 3D, Vuforia, Autodesk Maya, Adobe Illustrator, Adobe InDesign, Adobe After Effects, Adobe Audition



**PT** Quem pediu para Nascer? Expõe uma interpretação gráfica de seis respostas referentes à questão colocada. O leitor desafia-se a depreender seis objetos visuais. A narrativa não-linear leva o utilizador a conhecer as perspetivas e camadas de informação desse objeto, conduzindo-o à perspetiva final, aquela que apresenta o desenho na totalidade. A reflexão introspetiva e a depreensão sobre os objetos visuais são os principais objetivos do projeto. **EN** This project consists of an integrated Augmented Reality fanzine. It is given the graphical interpretation of eight answers regarding the question: Who asked to be born? The reader is challenged to understand eight visual objects. The nonlinear narrative leads the user to know the perspectives and layers of information of this object, leading him to the final perspective, the one that presents the drawing in totality, thus assuming its true meaning. The introspective reflection and the deprecation on the visual information of the reader, are the main objectives to establish.



#### Tipo de projeto / Project Type

Animação de síntese digital, curta

#### Processos / Ferramentas/

#### Workflow / Tools

Autodesk Maya, Adobe Photoshop,  
Adobe After Effects, Adobe Premiere



**PT** Kira, a protagonista e uma bruxa, está a fazer uma sesta, quando acorda com uma notificação no telemóvel. Ao ser lembrada que tem apenas duas semanas para entregar um trabalho, vai ao seu computador e vê a sua pasta de projetos por acabar. Não gostando do que viu, decide apanhar um pouco de ar e voar pela sua cidade. Momentos depois, vê-se presa numa tempestade. De repente, o tempo pára e vemos que tudo isto foi o resultado de um feitiço de probabilidade. Quando Allison, a Inteligência Artificial da casa da protagonista, sugere ver um filme, Kira aproveita a oportunidade e faz pipocas. **EN** Kira, the protagonist and a witch, is taking a nap, when she wakes up to a notification on her phone. When she's reminded she has two weeks to deliver an assignment, she goes to her computer and sees her folder of unfinished projects. Not liking what she sees, she decides to get some air and fly around her city. Moments later, she's caught in a storm. Suddenly, time freezes, and we see that all of this was a result of a probability spell. When Allison, the Artificial Intelligence of her house, suggests watching a movie, Kira takes the opportunity and makes popcorn.



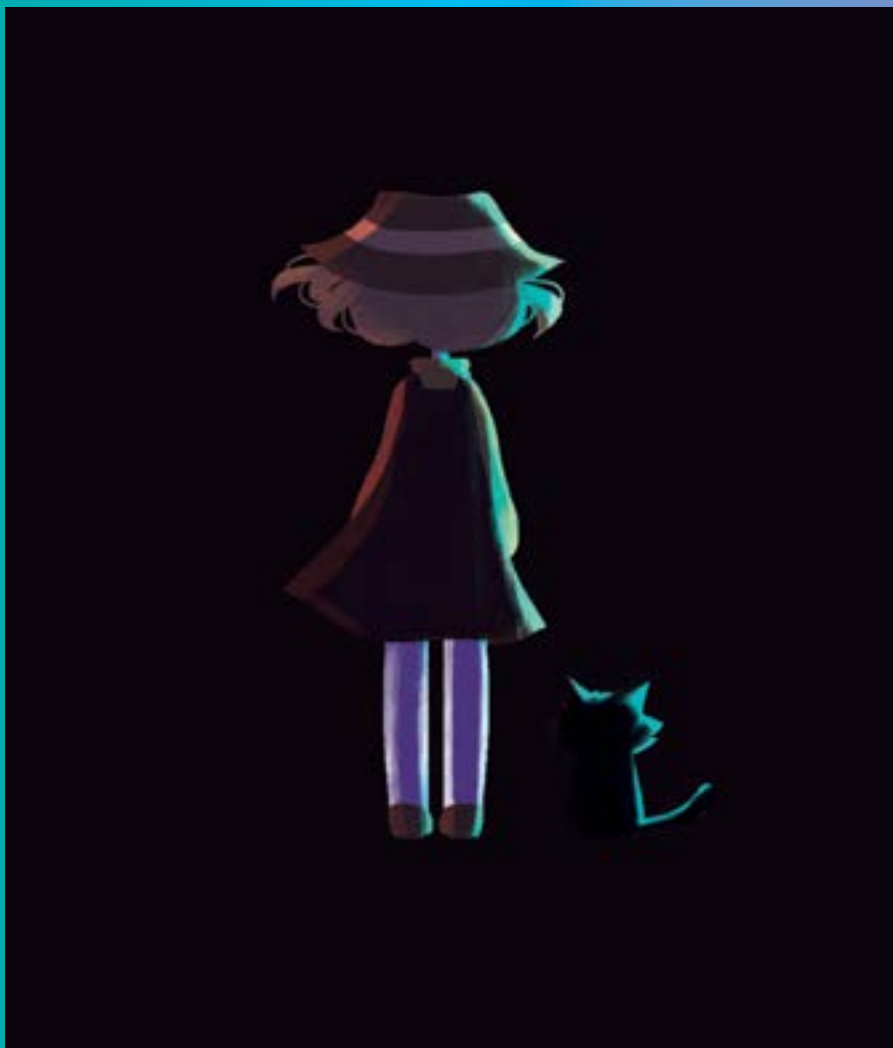
**Tipo de projeto / Project Type**

Motion-Book

**Processos / Ferramentas/**

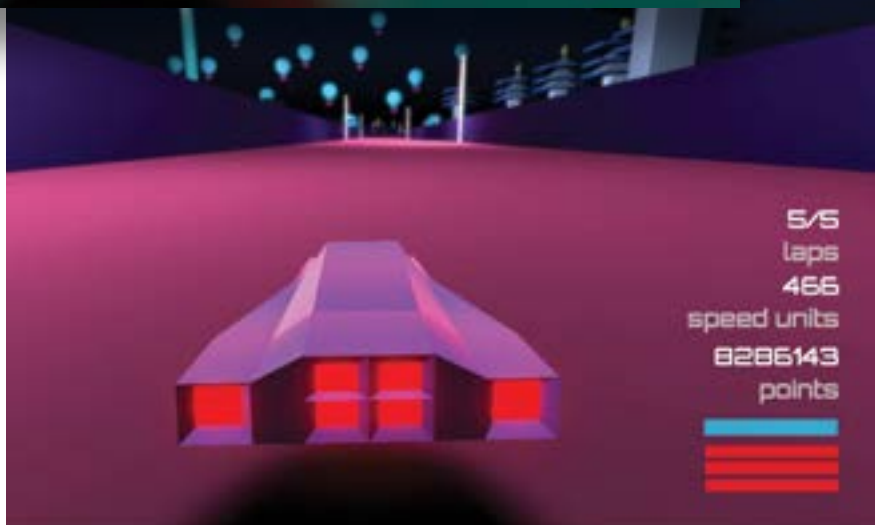
**Workflow / Tools**

Unity 3D, Linguagem de programação C#, Adobe Photoshop, GarageBand.



**PT** Fado é uma história que explora a relação entre o supersticioso e a realidade, com um toque português. Quando se depara com a magia, Madalena Má-Sorte percebe que pode mudar o seu destino, mas nunca poderá vencer sem perder primeiro. Este projeto combina arte em quadrinhos com meios digitais e explora o quão longe pode ir, introduzindo elementos como animação e som. **EN** Fado is a story that explores the relationship between the superstitious and reality, with a Portuguese touch. When faced with magic, Madalena Má-Sorte realizes she can change her fate, but she can never win without losing first. This project combines comic artwork with digital means and explores how far it can go, introducing elements like animation and sound.



**Tipo de projeto / Project Type**

Jogo

**Processos / Ferramentas/****Workflow / Tools**

Unity 3D, Linguagem de  
programação C#, Autodesk Maya, Adobe Illustrator, Audacity,  
Ableton Live.



**PT** “SoloSpeed 2072 (Concept Test)” é um videogame de corridas com veículos anti-gravidade, fortemente inspirado em várias séries similares de videogames dos anos 1990 e 2000. A jogabilidade é composta pela estética e atmosfera do cenário da pista e por um percurso que se altera várias vezes durante a corrida, tornando a experiência mais interessante para o jogador. O jogo tem dois modos principais: um modo “Experience”, sem pontuação ou recordes de tempo, que o jogador poderá escolher se desejar apenas desfrutar do cenário ou praticar as suas habilidades, e um modo “Challenge”, com múltiplos níveis de dificuldade desbloqueáveis, onde o jogador deverá dar o seu melhor para bater os recordes de pontuação e de tempo por volta, enquanto conduz o mais depressa possível e (preferencialmente) evita colisões. **EN** “SoloSpeed 2072 (Concept Test)” is a single-player anti-gravity racing videogame, which is heavily inspired by various similar videogame series from the 1990s and 2000s. The gameplay is composed by the aesthetics and atmosphere of its scenario and a track layout that changes several times during the race, making the experience more interesting for the player. The game has two main modes: “Experience Mode”, which the player can choose if they only want to enjoy the scenario or practice their skills, without any time records or scores to achieve, and a “Challenge Mode”, with multiple unlockable difficulty levels, where the player must do their best to beat both the score and lap records, while going as fast as possible and (preferentially) avoid collisions.



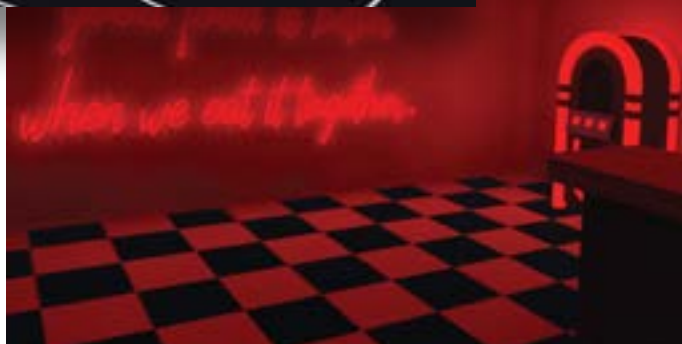
**Tipo de projeto / Project Type**

Visita Virtual

**Processos / Ferramentas/**

**Workflow / Tools**

Unity 3D, Linguagem de programação C#, Autodesk Maya, Oculus Software, Adobe Photoshop, Ableton Live, Oculus Rift.



**PT** Ballin' Dinner é uma visita em Realidade Virtual a uma zona específica de uma cidade retratada num ambiente noturno. Esta experiência combina áreas distintas como o cinema, o design de interiores e ambientes, a arquitetura e o potencial imersivo da tecnologia da realidade virtual. **EN** Ballin' Dinner is a Virtual Reality (VR) visit to a specific area of a city pictured in a nocturnal environment. This experience combines distinct areas such as cinema, interior and environmental design and architecture with the immersive potential of VR technology.



**Tipo de projeto / Project Type**

Instalação Multimédia

**Processos / Ferramentas/**

**Workflow / Tools**

Processing, Max, Cycling'74, MadMapper, Kinect, Computador, Colunas, Placa de som, Projetor de video, Rede mosqueteira, Estrutura de madeira.



**PT** Insight é uma instalação artística que explora de forma pessoal e recorrendo a conteúdos como vídeo, som e conteúdos generativos, como as emoções podem moldar e formar carácter humano. **EN** Insight is a multimedia installation that explores in a personal way and using the content such as video, sound and generative content, how emotions can shape and form human character.



#### **Tipo de projeto / Project Type**

Experiência em Realidade Virtual

#### **Processos / Ferramentas / Workflow / Tools**

Autodesk Maya, Autodesk Mudbox, Adobe Photoshop, Unity 3D, Linguagem de programação C#, Visual Studio Code, Adobe Audition, Autodesk Motionbuilder, AKG Kit, Blue Yeti Pro Microphone, Tascam HD-P2, Tascam DR-60D Mk II, Oculus Software, Virtual Reality Toolkit, Computador c/ NVIDIA 1060



**PT** VirtualMENTE é uma experiência em Realidade Virtual que se foca no ponto de vista de um jovem diagnosticado com esquizofrenia. O objetivo principal deste projeto é criar empatia em relação à problemática da saúde mental, colocando o utilizador nos pés de outra pessoa, para que possa experienciar e compreender melhor a maneira como estas pessoas vêem o mundo em seu redor. **EN** VirtualMENTE is a Virtual Reality experience that focuses on the point of view of a young man diagnosed with schizophrenia. The main goal of this project is to create empathy towards mental health by transporting the user into the shoes of another person so he can experience and better understand the way someone with this issue sees the World around them.







**PT** Este projeto resulta do interesse conjunto dos membros do grupo por jogos e pelo seu design e desenvolvimento. Trata-se de um jogo de aventura em terceira pessoa com uma estética sobretudo low poly, focado na resolução de puzzles e enigmas. Neste jogo, temos a oportunidade de jogar como Buster, um soldado que se perdeu do seu pelotão e cujo único objetivo é encontrar o seu caminho de volta para a guerra, cumprindo o sonho da sua mãe e quem sabe deixar a sua pátria orgulhosa. Buster perde-se do seu pelotão após saltar demasiado cedo do avião no qual se encontrava. Ao aterrar, este perde a sua mochila com todo o seu equipamento e vê-se agora perdido numa floresta que nunca havia visto. Decidido em encontrar o caminho de volta para junto do seu pelotão, Buster atravessa a floresta deparando-se com um templo representativo de uma tribo antiga que ali havia habitado, cuja divindade era representada a partir de elementos sexuais masculinos e femininos e cuja história vai mais além do que o próprio erotismo em si, contando assim a história do nascimento do ser humano. **EN** This project is the result of the shared interest in videogame development and design by the three members of the group. It's a third person adventure game with a low poly aesthetic, focused on puzzle and riddle solving. In this game we have the opportunity to play as Buster, a soldier who got lost from his platoon and his only objective is to find the way back to war, fulfilling his mother's dream and making his country proud. Buster gets lost from his platoon after jumping too soon from the plane carrying the soldiers to the battlefield. He lands alone, and loses his backpack with all his equipment, finding himself lost in a dense forest. Determined to find his way back, Buster goes through the woods, where he encounters a temple. This temple was made by an ancient tribe who worships the male and female sexual organs, and the history of birth.



The background features several abstract, overlapping geometric shapes in shades of teal and blue. A large teal triangle is in the top left, a smaller teal triangle is in the top center, and a large blue shape with a curved edge is on the right. A large teal shape with a jagged edge is in the bottom left, and a large blue shape with a curved edge is in the bottom right.

# **Departamento de Artes da Imagem**



**A RAVE é um nome da mostra dos projetos dos estudantes finalistas das licenciaturas em Fotografia, em Tecnologia da Comunicação Audiovisual e do mestrado em Comunicação Audiovisual, da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) do Politécnico do Porto (P. PORTO).**

**Apresentar a produção artística da ESMAD “fora de portas” passa pela realização de parcerias e protocolos, que tornam possível a exibição pública dos projetos em locais privilegiados. Este ano a Casa da Prelada, acolhe os nossos projetos de fotografia e cinema, no Porto.**

**No âmbito da Fotografia divulgamos os projetos numa exposição no Centro Português de Fotografia, no Porto.**

**No que concerne à área de Vídeo e Cinema, haverá uma exibição de curtas-metragens e documentários na 27.ª edição do Curtas Vila do Conde, designada por Showcase ESMAD.**

**A diversidade dos locais (reconhecidos pelo grande público e por um público especializado) é pertinente na medida em que dá a conhecer o trabalho dos nossos estudantes. Esta metodologia parece-nos ser a melhor estratégia para divulgar o empenho individual e coletivo dos seus autores, assim como dos docentes que os acompanharam durante este ano letivo.**

**Agradecemos o apoio de todas as entidades envolvidas neste processo, nomeadamente ao Instituto do Cinema e do Audiovisual, pelo auxílio prestado às produções do departamento de Artes da Imagem.**

**Por último, um grande bem-haja a todos os finalistas!**

—  
Maria João Cortesão  
Diretora do Departamento de Artes da Imagem  
ESMAD  
—



RAVE is a showcase name for undergraduate student projects in Photography, Audiovisual Communication Technology and the Masters in Audiovisual Communication from the Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) of the Politechnic do Porto (P. PORTO).

Presenting the artistic production of ESMAD 'out of doors' involves the realization of partnerships and protocols, which make it possible to publicly display the projects in privileged locations. This year Casa da Prelada hosts our photography and film projects in Oporto. In the Photography field, we announce the projects in an exhibition at the Portuguese Center of Photography, in Porto.

As for the Video and Cinema area, there will be a short and short documentary show at the 27th edition of Curtas Vila do Conde, called Showcase ESMAD.

The diversity of the places (recognized by the general public and a specialized audience) is relevant in that it shows the work of our students.

This methodology seems to be the best strategy to publicize the individual and collective commitment of its authors, as well as the teachers who accompanied them during this school year. We are grateful for the support of all the entities involved in this process, namely the Institute of Cinema and Audiovisual, for the assistance given to the productions of the Department of Image Arts. Finally, a great well-done to all finalists!

—  
Maria João Cortesão  
Head of Arts of the Image Department  
ESMAD  
—







# **Tecnologia da Comunicação Audiovisual**

**Henrique Silva**

henrique.silva.dg@gmail.com

**Manuel Monteiro**

manuelfernando\_monteiro@hotmail.com

**Mariana Barros**

marianaa-barros@hotmail.com

**Mariana Vieira**

marianavieiraiv@gmail.com

**Telmo Teixeira**

telmoteixeirabusiness@gmail.com



**Realizador / Director**

Henrique Silva

**Assistente de Realização /**

**Assistant Director**

Telmo Teixeira

**Argumento / Script**

Henrique Silva, Rosana Soares

**Anotação / Script Supervisor**

Rosana Soares

**Direção de Arte / Art Direction**

Sofia Mendonça Cruz

**Direção de Fotografia /**

**Cinematography**

Mariana Barros

**Assistentes de Imagem /**

**Camera Assistants**

Francisca Soares, Henrique Queirós,

Francisco Simari, Francisca Alves,

Jota Gonçalves

**Direção de Som / Sound Director**

Manuel Monteiro

**Assistentes de Som /**

**Sound Assistants**

Henrique Ferreira e Nuno Costa

**Montagem / Editing**

Telmo Teixeira

**Caracterização / Make-up**

Francisca Sobral e Ana Maria Simões

**Atores / Cast**

Afonso Leitão, Neusa Fangueiro,

Rui Santos, Tanya Ruivo, Rui Santos,

Carolina Semide

**Duração / Runtime**

13'35

**Formato / Format**

Full HD 16:9 1920x1080

**Diretora de Produção /**

**Production Director**

Mariana Vieira

**Assistente de Produção /**

**Production Assistant**

Inês Silva

**Produção / Production**

ESMAD / P.PORTO

**Financiamento / Financing**

ICA

**Apoios / Sponsor**

Mais2Jogos; Princesa do Morangal;

Restaurante Rochedo; Sabores de

Setembro; Indaqua; Escola Superior de

Media Artes e Design; Instituto

do Cinema e Audiovisual.



**PT** Em 1989, Miguel é uma criança fascinada com o mundo dos videogames e com os heróis do cinema e da televisão. Numa madrugada em que joga consola, depara-se com uma mensagem na sua televisão que o alerta para o perigo que a mãe corre. Os esforços de Miguel no sentido de a avisar são em vão, pois ela não o ouve e sofre um acidente. Em 2019, Miguel trabalha com novas tecnologias, mas vive obcecado com o passado, num tempo em que era feliz. Conseguirá Diana, a sua amiga de infância, e Zé, a inteligência artificial e seu companheiro, ajudá-lo? **EN** In 1989, Miguel is a kid, fascinated with the videogame world and the heroes from his favorite TV shows and movies. In a dawn passed playing his videogames, he found a strange message alerting him from the eminent danger his mother might face. Despite his efforts, she didn't listen and suffered her tragic destiny. In 2019, Miguel works with new technologies. However, he is obsessed with his dreadful past, with a time when he was truly happy. Can Diana, a childhood friend, and Zé, his artificial intelligence companion, help him find his 'happy place'?

**Dulce Catarina Ribeiro**

dulcecatarina7@gmail.com

**Nuno Costa**

dacostapintoworks@gmail.com

**Rafaela Oliveira**

deepfried.rafaela@gmail.com

**Ricardo M. Leite**

ricardoeml.pt@gmail.com

# Loop





**Realizador / Director**

Ricardo M. Leite

**Assistente de Realização /**

**Assistant Director**

Nuno Costa

**Argumento / Screenplay**

Ricardo M. Leite, Dulce Catarina  
Ribeiro, Kyle Sousa, Nuno Costa

**Guião / Script**

Ricardo M. Leite

**Direção de Fotografia /**

**Cinematography**

Dulce Catarina Ribeiro

**Operador de Câmara /**

**Camera Operator**

Miguel Oliveira

**Operador de Gimbal /**

**Gimbal Operator**

Miguel Seivas

**1º Assistente de Imagem /**

**1º Image Assistant**

João Pinheiro

**2º Assistente de Imagem /**

**2º Image Assistant**

João Carlos Silva

**Design de Produção /**

**Production Design**

Andreia Ribeiro

**Direção de Arte / Art Direction**

Andreia Ribeiro

**Assistente de Direção de Arte /**

**Art Direction**

Silvia Sanahuja

**Cenografia / Set Dressing**

Silvia Sanahuja

**Anotadores / Script Supervisors**

Sandra Mendes, Frederica Dias

**Efeitos visuais / Visual Effects**

Nuno Costa, Vasco Araújo,  
Miguel Souto

**Assistente de Direção de Som /**

**Sound Direction**

Miguel Pereira

**Direção de Som / Sound Direction**

Mariana Guedelha

**1º Assistente Som /**

**Sound Assistant**

Miguel Pereira

**2º Assistente Som /**

**Sound Assistant**

Vasco Silva

**Montagem / Editing**

Nuno Costa

**Música / Music**

João Dorminsky

**Caraterização / Make-up**

Ruby Kruss

**Atores / Cast**

Joana Africano, Simão do Vale

Africano, Bernardo Sarmento, Carlos

Batista, Duarte Piçarra, Rafael Pereira,

**Duplos / Doubles**

Carlos Morgado, Filipa Catarino

**Fotografia de Cena /**

**Still Photography**

Gonçalo Gomes

**Making of**

Belmiro Ribeiro

**Duração / Runtime**

10 minutos

**Formato / Aspect ratio**

2K 2048x858 DCI Scope 2:39

**Direção de Produção /**

**Production Director**

Rafaela Oliveira

**Assistente de Produção /**

**Production Assistant**

Raquel Batista

**Produção / Production**

ESMAD / P.PORTO

**Financiamento / Financing**

ICA

**Apoios / Sponsor**

Confeitaria D. Henrique, Confeitaria

Duquesa, Confeitaria Ferreira, Mr.

Pizza, Super Bock Group, Porto

Business School, I3S, Aquafalls Nature

Hotel, Oliva Creative Factory, ERT Têxtil

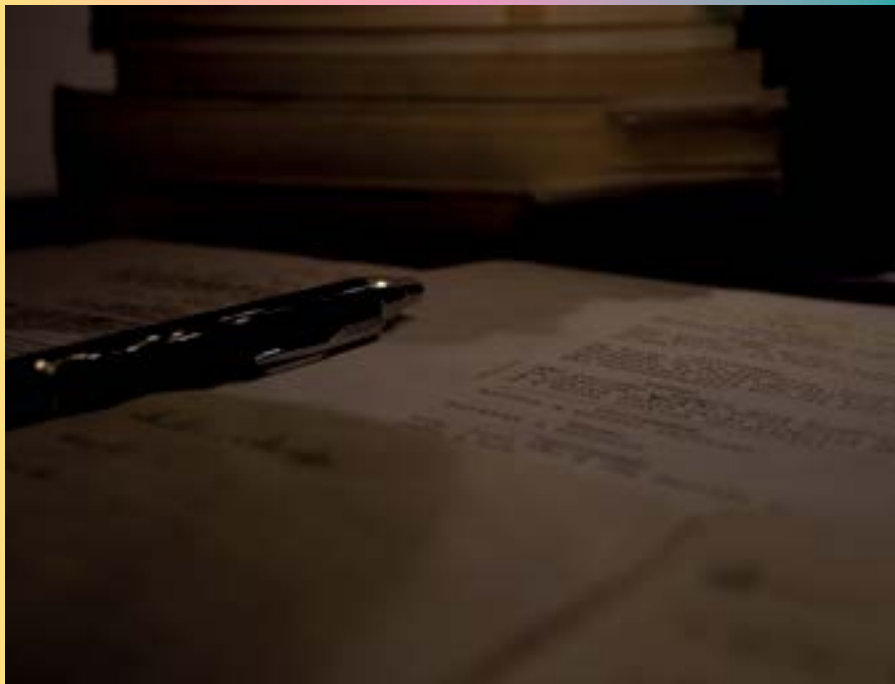
Portugal, Porto Film Commission, Atelier

de moda Boudoir, FastClinic Trindade

**Sítio de internet / Website**

facebook.com/loop.shortcut/

**PT** O ano é 2113, a humanidade encontra-se no limiar da extinção devido ao avanço tecnológico. Raquel procura encontrar uma solução para o problema recorrendo à inteligência artificial. **EN** The year is 2113, humanity is on the edge of extinction due to technological advancement. Raquel tries to find a solution to the problem using artificial intelligence.



**Ruben Folha**

ruben.rodrigues@gmail.com

**Argumento e diálogos /  
Screenplay and dialogue**

Ruben Folha

**Produção / Production**

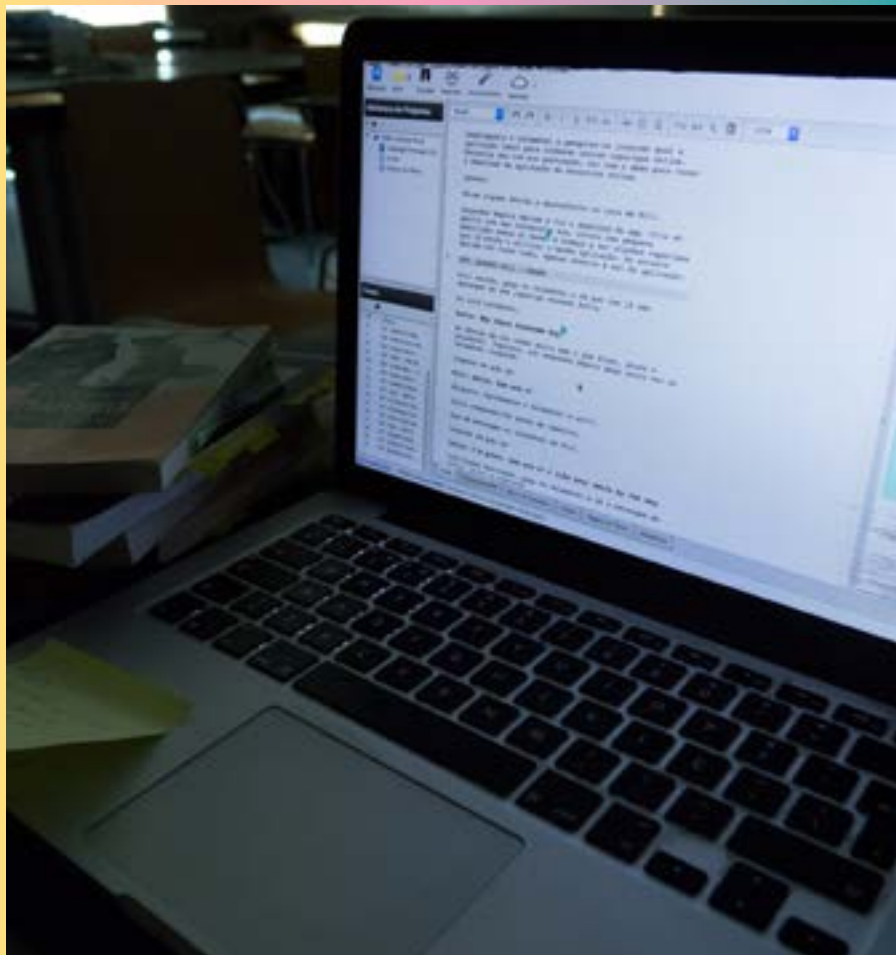
ESMAD / P.PORTO



**PT** Bruno, um jovem professor, descrente no sistema judicial, deixa-se levar pelo desejo de fazer justiça com as próprias mãos. **EN** Bruno, a young teacher, misbelieving in the judicial system, is driven by the desire to do justice with his own hands.



# O Encontro



**Inês Romero**

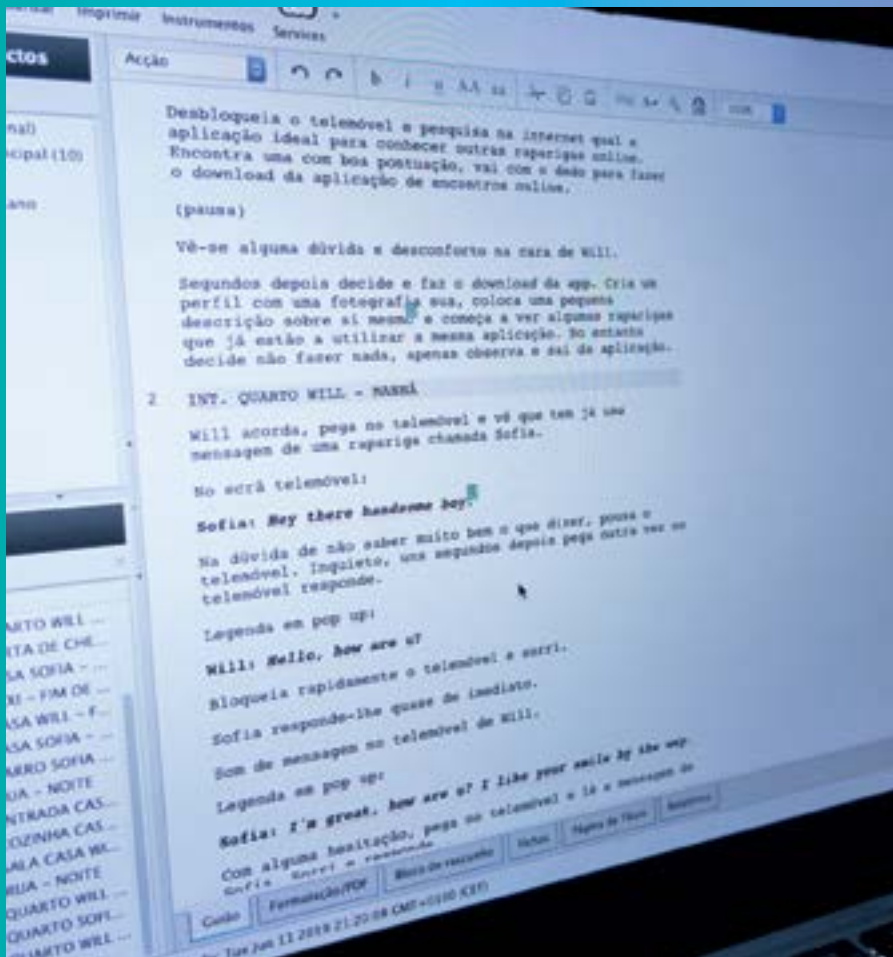
ines.l.romero@gmail.com

## Guião / Script

Inês Romero

**Produção / Production**

ESMAD / P.PORTO



**PT** Um rapaz aparentemente desinteressante (ou assim ele pensa), aventura-se numa descoberta por alguém com quem possa desabafar. É então que decide entrar no mundo das aplicações de encontros e uma rapariga que parecia ser apenas isso, leva-o a uma mudança positiva na sua maneira de pensar e ainda estabelecem uma relação entre eles. Will torna-se uma pessoa completamente diferente devido a Sofia. Contudo Will mostra-se ser uma pessoa completamente diferente daquilo que aparentava. **EN** A seemingly uninteresting boy (or so he thinks) ventures into a discovery by someone with whom he can vent. It is then that he decides to enter the world of dating applications and a girl who seemed to be just that, leads him to a positive change in his way of thinking and still establish a relationship between them. Will becomes a completely different person because of Sofia. Yet Will shows himself to be a completely different person from what he appeared to be.

# A Caixa





#### Suporte de registo / Capture method

Fotografia analógica de grande formato (10x12cm) com uma Câmara Afegã em papel fotossensível positivo e negativo

Analog large format photography with a Afghan Box Camera (10x12cm) in negative and positive paper

#### Tipo de Impressão / Printing Type

Originais em papel positivo (250gr, Brilhante) e negativo (ILFORD Multigrade Pérola-Mate). Ampliações em papel fotográfico Fujifilm Mate

Originals in positive (250gr, Brilliant) and negative paper (ILFORD Multigrade Pearl-Mate) paper.

Printing enlargements on Fujifilm Mate photo paper

#### Suporte de exibição / Mounting type

Fotografias pregadas na parede

Photographs nailed to the wall

#### Dimensões de impressão / Printing size

Originais 10,2 x 12,7cm

Ampliações 100x80cm

Originals 10.2 x 12.7cm

Printing enlargements 100x80cm

**PT** A fotografia de retrato através de uma “Afghan Box Camera” (kamra-e-faoree) é típica dos fotógrafos de rua do Afeganistão. É uma câmara utilizada por fotógrafos ambulantes, que exercem a sua atividade em espaços públicos. Neste ensaio, a câmara afegã é o assunto principal e é utilizada de forma performativa, ao permanecer diante das pessoas enquanto é feito o retrato desejado. Este processo é um retorno ao analógico e a uma relação não imediatista com a fotografia, uma relação que não receia e que até acolhe o erro. **EN** Portrait photography through an Afghan Box Camera (kamra-e-faoree) is typical of Afghan street photographers. This camera is used by traveling photographers, who work in public spaces. In this essay, the Afghan Chamber is the main subject and is used in a performative way by standing in front of the people while the desired picture is taken. This process is a return to the analog and to a “slower” relation with photography, a relation that does not fear imperfections, it embraces them.



**Suporte de registo / Capture method**

Digital e polaroid [Digital and polaroid](#)

**Tipo de Impressão / Printing Type**

Impressão jato tinta e positivos diretos [Inkjet prints and direct positives](#)

**Suporte de exibição / Mounting type**

Impressões em moldura e polaroids em vitrina [Prints in frame and polaroids in showcase](#)



**PT** É aparentemente simples ser uma Drag Queen: uma peruca, alguma maquiagem, um vestido e saltos altos. Mas para montar um espetáculo e um look que se adapte à personagem, é necessário um estudo e muita preparação. O objetivo deste trabalho é o de mostrar uma drag queen em toda a sua dimensão. E isso significa também sem maquiagem. **EN** On the surface it may seem very simple to be a Drag Queen: a wig, a bit of make-up, a dress and high heels. But there is a study and a lot of preparation to create a show and to find the most suitable looks for your character. The purpose of this series is to show the drag queen in its entirety. This also means without make-up.



# Visitors





**Suporte de registo / Capture method**

Digital

**Tipo de Impressão / Printing Type**

Impressão jato de tinta em papel fine art Inkjet Prints in fine art paper

**Suporte de exibição / Mounting type**

Fotografias pregadas na parede / Photographs nailed to the wall

**Dimensões de Impressão / Printing size**

50x70cm e 30x40cm

**PT** Este projeto começou quando pela primeira vez cheguei à Praça da Liberdade e vi um grande grupo de turistas à espera de um autocarro hop on/hop off ou de uma caminhada turística grátis. Esta é a Praça Dam do Porto, pensei quando me sentava para observar estas pessoas. Depois de se reunirem nesta praça, eles podem seguir múltiplas rotas para descobrir a cidade, mas a maioria segue em direção ao rio Douro, passando pela estação de São Bento e a Igreja de Santa Clara. Este é um trabalho sobre o movimento e padrões comportamentais do turismo de massas no Porto. **EN** My project began once I set foot on Praça da Liberdade and I saw the big groups of tourists waiting, either on their hop/hop of bus or on their free walking tour. This is the Dam square of Porto, I thought to myself as I sat down to observe all these people. After the tourists gather on this square, they can take multiple routes to discover the city, but the majority will parade in the direction of the Douro river, passing the Sao Bento station and the Igreja de Santa Clara. This work is about the movement and behavioral patterns of mass tourism in Porto.





**Suporte de Registo / Capture Method**

Digital

**Tipo de Impressão / Printing Type**

Jato de Tinta em Papel FineArt / [Inkjet Printing on Fine Art Paper](#)

**Suporte de exibição / Mounting Type**

Moldura com passepartout / [Frame with passepartout](#)

**Dimensões de impressão / Printing size**

40x40 cm



**PT** "Fábulas", como o próprio nome indica, é um projeto que tem como principal objetivo a recriação de alguns momentos característicos de algumas histórias populares. Apesar de dirigidas à infância, as lições nelas presentes são intemporais e influenciam pessoas de todas as idades. O antropomorfismo presente nas imagens, aliado à mensagem das mesmas, constituem a base para a construção destas fotografias. **EN** "Fables", as the name says itself, is a project in which the main goal is to recreate some of the most iconic moments of a few popular stories. Despite being directed to children, lessons implied in them are timeless and aimed at people of all ages. The anthropomorphism represented in the pictures, coupled with their messages, form the basis for the construction of these photographs.



**Suporte de registo / Capture Method**

Médio Formato Analógico e Digital [Analog Medium Format and Digital](#)

**Tipo de Impressão / Printing Type**

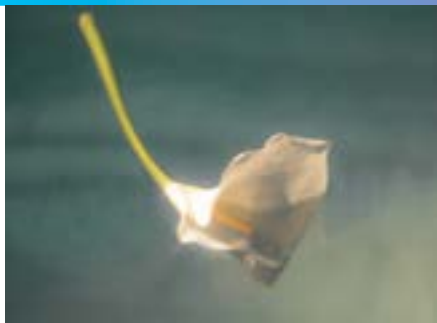
Impressão Jato de tinta [Inkjet Print](#)

**Suporte de exibição / Mounting type**

Molduras, caixa de luz e Video Frames [Light boxes and Video](#)

**Dimensões de impressão / Printing size**

Dimensão variável [Variable dimensions](#)



**PT** Neste conjunto de imagens é visualmente destacada a relação de oposição entre dois elementos naturais, a água e o fogo, estando um quinto elemento, o espírito, inerente. A água e o fogo, apesar de serem vistos como opostos - como Yin e Yang - estão intrinsecamente interligados. O fogo e a água são elementos que simbolizam a voz do passado e do futuro da mulher, como um tempo único, um lugar fantasioso, quase utópico, capturado num momento, através da fotografia. As imagens agem como um tributo ao espírito feminino. **EN** A group of images that visually highlights the opposing relationship between two natural elements, water and fire, with an inherent fifth element, the spirit. Water and fire are symbolically considered as opposites like Yin Yang, but are intrinsically interconnected. Fire and water are elements that symbolize the voice of the past and future of women, as a unique time, a fantasy, almost a utopian place, in one moment, captured in a photograph. The images work as a tribute to the female spirit.



**Suporte de registo / Capture method**

Digital

**Tipo de Impressão / Printing Type**

Impressão jato de tinta [Inkjet prints](#)

**Suporte de exibição / Mounting type**

Fotografias pregadas na parede [Photographs nailed to the wall](#)

**Dimensões de impressão / Printing size**

Dimensões variáveis



**PT** Esta série pode ser vista como uma forma experimental de retratar a expressão do corpo humano. É sobre a minha procura por formas de expor (ou não) algumas partes do corpo. Partes do corpo humano são escondidas ou expostas, de uma forma não erótica e o corpo masculino é tratado da mesma forma que o feminino. Influências do feminismo e da objetificação contemporânea foram uma parte do tema deste projeto. Conjuguei o meu interesse em diferentes tópicos como a censura, a timidez, a objetificação e a sexualidade para criar uma série onde o corpo foi fotografado sob o meu ponto de vista. **EN** This series can be considered as an experimental way of portraying the expression of the human body. It's about my own search for ways to whether or not expose body parts. Parts of the human body are being hidden or exposed in a non-erotic way and the male body has been treated the same way as the female "opponent". Influences of feminism and contemporary objectification were a part of the subject in this work. I combined my interest in different topics such as censorship, shyness, objectification and sexuality to create a series in which the body was photographed through my point of view.



The background features several abstract, overlapping geometric shapes in shades of teal and blue. These shapes are primarily located in the corners and along the right edge, creating a modern, dynamic feel. The central area is white, providing a clean space for the text.

# **Departamento de Informática**





**Este ano a RAVE, exposição dos trabalhos dos finalistas da Escola Superior de Media Artes e Design do Politécnico do Porto, é acolhida pela Casa da Prelada, casa plena de história situada na freguesia de Ramalde, no Porto. Anualmente os estudantes finalistas da licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web (TSIW) deparam-se no último semestre do seu percurso académico com o desafio de realizar um projeto final ou de estágio em empresas de renome na área do desenvolvimento web e mobile. A licenciatura em TSIW privilegia uma vertente predominantemente prática, assim como uma forte ligação ao meio empresarial, bem patente nesta exposição, como fazem prova as entidades e empresas parceiras do curso, que acolheram e acompanharam os nossos estudantes. Dentro dos espaços da Casa da Prelada, o visitante encontrará na biblioteca e na capela o culminar de um percurso académico, que demonstra no qual aplicam as competências apreendidas pelo estudante de TSIW, desde o design ao desenvolvimento de sistemas de informação e de conteúdos para aplicações web e mobile. Estes são os recém-formados, futuros profissionais nestas áreas tecnológicas tão emergentes e espelho da nossa ação educativa. São o corolário de uma educação que faz a diferença, nas dimensões académicas, inovadora, criativa e humana. Na qualidade de Diretora do Departamento de Informática e como docente desta Escola, é com orgulho e gratidão pela confiança em nós depositada, que desejo os maiores sucessos profissionais a todos os finalistas de TSIW, em particular, e da ESMAD, em geral.**


—  
**Teresa Terroso**  
Diretor do Departamento de Informática  
ESMAD  
—



This year, RAVE, an exhibition of the finalist students works of the Escola Superior de Media Arts e Design (ESMAD) of the Polytechnic Institute of Porto (P.PORTO), is hosted by Casa da Prelada, a house full of history located in the parish of Ramalde, Oporto.

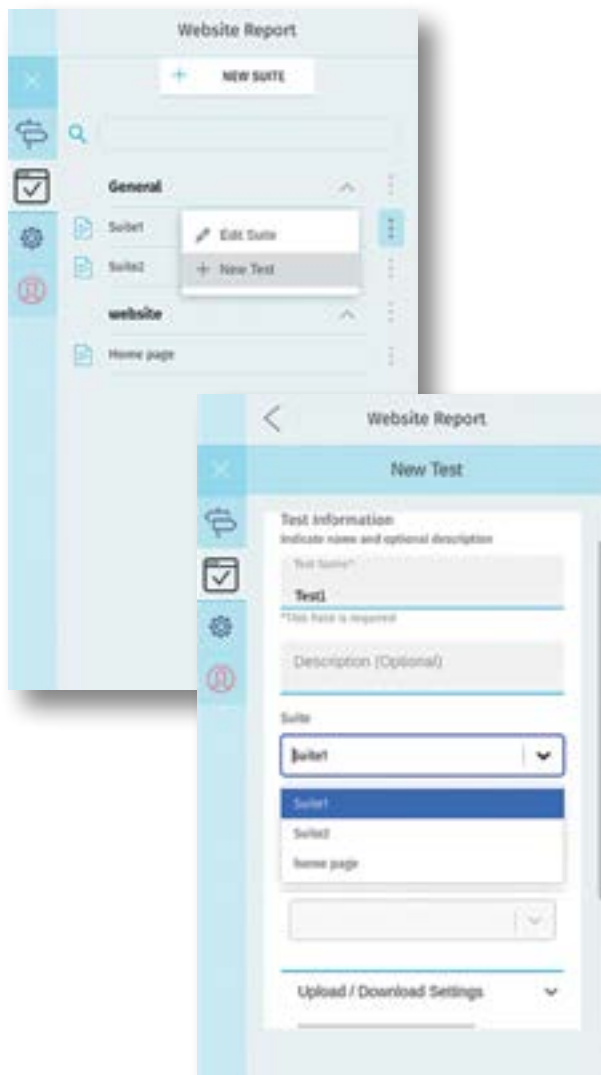
Each year, finalist students in Web Information Systems and Technologies (TSIW) meet in the last semester of their academic course with the challenge of doing a final project or internship in companies of renown in the area of web and mobile development. TSIW degree favours a predominantly practical approach, as well as a strong connection to the business world, as is showcased in this exhibition by the partner entities and companies of the course, who welcomed and supported our students. Within the spaces of Casa da Prelada, the exhibition visitor will find in the library and chapel the culmination of an academic course, that demonstrates acquired competencies by the TSIW student, spanning from the design to the development of information systems and contents for web and mobile applications. These are the freshmen, future professionals in these technological areas so emerging and that mirror our educational action. They are the corollary of an education that makes a difference in the academic, innovative, creative and human dimensions. As Director of the Department of Informatics and as a teacher of this School, it is with proud and gratefulness for the trust placed in us, that I wish the greatest professional successes to all the TSIW finalists, in particular, and of ESMAD in general.

—  
Teresa Terroso  
Head of Informatics Department  
ESMAD  
—



# **Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web**





**Entidade Acolhedora / Host organization**

Helppier

**Categoria / Category**

Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

ReactJS, Redux, MeteorJS, HTML, CSS, JS, Visual Studio Code.



**PT** A Helpplier é uma empresa que desenvolve e comercializa a plataforma Helpplier que permite criar guias para qualquer site ou aplicação web, diretamente sobre o próprio produto e num curto período de tempo. O projeto consiste na integração da equipa de desenvolvimento da plataforma Helpplier usando MeteorJs, ReactJs, Redux e outras tecnologias, trabalhando em full stack. No estágio serão desenvolvidos novos componentes genéricos futuramente usados e novas funcionalidades na plataforma. **EN** Helpplier is a company that develops and commercializes the Helpplier platform which allows to create guides for any website or web application, directly on it and in a short period of time. The project consists in the integration of Helpplier platform's development team using MeteorJs, ReactJs, Redux and other technologies, working in full stack. In the internship will be developed new generic components used in the future and new functions on the platform.





**Entidade Acolhedora / Host organization**

ESMAD / School of Media Arts and Design

**Categoria / Category**

Aplicação para dispositivos móveis / Mobile application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Flutter, Dart, HTML, Javascript, CSS, Android Studio, Visual Studio Code



**PT** Elaboração de uma aplicação móvel híbrida que mostra aos utilizadores todas as notícias e eventos que ocorrem na ESMAD. A aplicação possibilita a inscrição em workshops e a atualização de notícias consoante as preferências definidas. Existe ainda um suporte para notificações. **EN** It consists of the elaboration of a hybrid mobile application that shows the users all the news and events that occur in ESMAD. By giving them the possibility of attending workshops and being aware of the news regarding their preferences and they will also be notified through notifications.

You need help? We call you, free.

Call now

Schedule

Message

Your name

Portugal (+351)

Your phone number

dd/mm/aaaa --:--

CALL ME LATER

You need help? We call you, free.

Call now

Schedule

Message

Your name

Portugal (+351)

Your phone number

Your email

Type your message here

SUBMIT

**Entidade Acolhedora / Host organization**

E-goí

**Categoria / Category**

Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Zend Framework 3, Angular 7, Bootstrap 4, HTML, CSS, TypeScript, PHP, SQL, Visual Studio Code, MySQL Workbench, MariaDB, GitLab, Postman.



**PT** A E-goi é uma empresa conceituada e especializada em Marketing Automation Omnicanal, ou seja, de automatização de tarefas relacionadas com marketing digital. Este projeto surgiu da necessidade da E-goi procurar estabelecer um mecanismo de contacto com clientes mais eficiente, cómodo e sem custos acrescidos. Este projeto pretende ir de encontro com essa necessidade, consistindo num sistema integrado para automatização de chamadas, muito similar ao vulgo click2call, onde um potencial cliente indica que quer ser contactado pela empresa, ou simplesmente agenda a chamada para mais tarde ou manda mensagem. O sistema automaticamente realiza a chamada, ligando a empresa ao cliente. **EN** E-goi is a reputable company specialized in Omnichannel Marketing Automation, or, in other words, automation of tasks related to digital marketing. This project arose from E-Goi's need to establish a more efficient, convenient customer contact mechanism that doesn't instil additional costs. This project intends to meet this need, consisting of an integrated system for automating calls, very similar to the common click2call, where a potential customer indicates they want to be contacted by the company or simply schedule the call for later, or send a message. The system automatically makes the call, connecting the company to the client.



## Entidade Acolhedora / Host organization

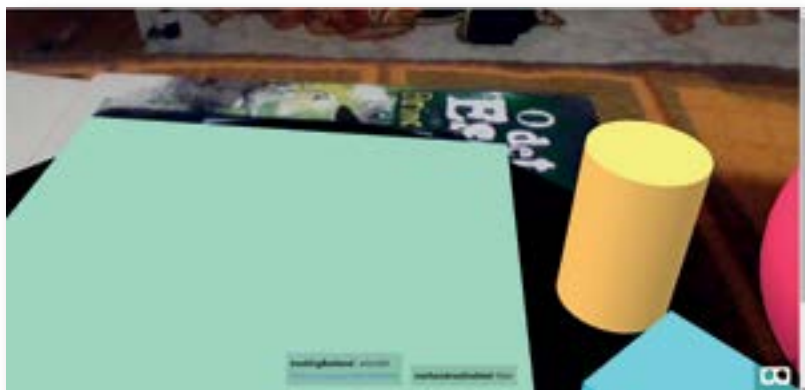
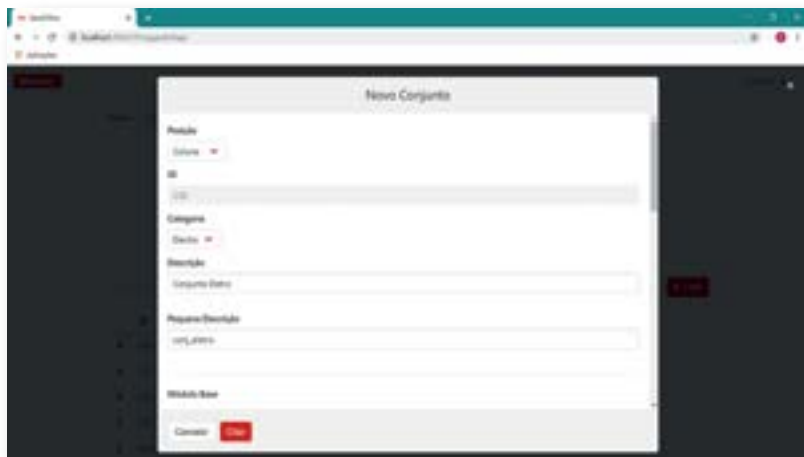
Ground Control Studios LDA,  
Rua de Fonseca Cardoso,  
n39, 4ºesq. frente, 4000-233 Porto

## Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

## Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Vue.js, Buefy, Node.js, HTML, Javascript, Typescript, C#, Visual Studio Code.



**PT** Desenvolvimento de um layout simples e de fácil utilização para uma aplicação web que permitisse ao cliente a gestão dos produtos e materiais utilizados na aplicação que a empresa já tinha. Na segunda parte do estágio, foi desenvolvida uma plataforma web-based de gestão de conteúdos e a criação de experiências interativas em realidade aumentada. Os conteúdos criados são consumidos quer por websites, quer por aplicações móveis. Essencialmente o CMS - Content Management System - gera uma experiência em realidade aumentada, que depois pode ser embebida em websites convencionais ou consumida por uma aplicação mobile. **EN** The Back-Office project comprehend the development of a simple and easy to use lay- out, for a web application that allows the client to manage products, sets and materials used on the application, that the company had developed. In the second part of the internship, it was developed a web-based content manager platform and the creation of interactive experiences in Augmented Reality. The created contents are consumed either by websites or by mobile applications. Essentially the CMS – Content Management System - generates an experience in Augmented Reality, that later can be embedded in conventional websites or by mobile applications.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

NorahsEvents Lda.

**Categoria / Category**

Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

FireBase, Google Maps, HTML, JavaScript, Java, Android Studio, Visual Studio Code.



**PT** Desenvolvimento de uma aplicação para dispositivos móveis que permite a gestão de inscrições em eventos e a criação de um sítio web para divulgação da empresa NorahsEvents.  
**EN** Development of an application for mobile devices that allows the management of registrations in events and the creation of a website to promote the NorahsEvents company.





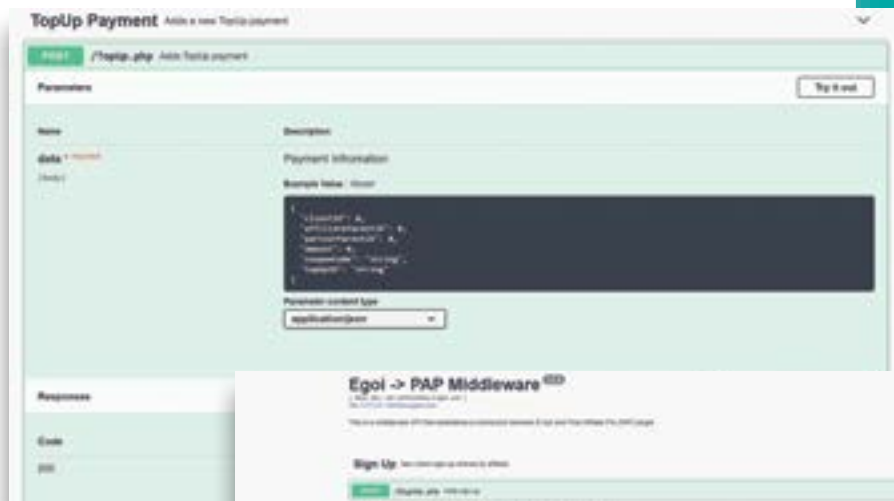
**Entidade Acolhedora / Host organization**  
Esmad

**Categoria / Category**  
Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**  
Bootstrap, Html, JavaScript, Css, Visual Studio Code, Adobe Illustrator



**PT** Desenho, implementação e distribuição de uma aplicação Web para a gestão de atividades de um estúdio de dança. O website atual da escola tem várias deficiências desde a falta de interatividade, responsividade e a inexistência de um back-end com funcionalidades que permitam providenciar aos alunos um melhor serviço desde a disponibilização de conteúdos relativos às aulas bem como a inscrição em outras atividades. A aplicação Web será mobile-friendly e terá como facetas distintas: serviço de notificação inteligente para a comunicação com os alunos do estúdio; serviço de gamificação para motivar a assiduidade dos alunos e a inscrição em atividades promovidas pelo estúdio. **EN** This work aims at the design, implementation and distribution of a Web application for the management of activities of a dance studio. The School's current website has several shortcomings since lack of interactivity, responsiveness and the lack of a back-end with functionalities that allow to provide to the students a better service since the availability of contents related to the classes as well as the enrollment in other activities. The Web application will be mobile-friendly and will have distinctive facets: intelligent notification service for communication with studio students; homing service to motivate student attendance and enrollment in activities promoted by the studio.



Entidade Acolhedora / Host organization

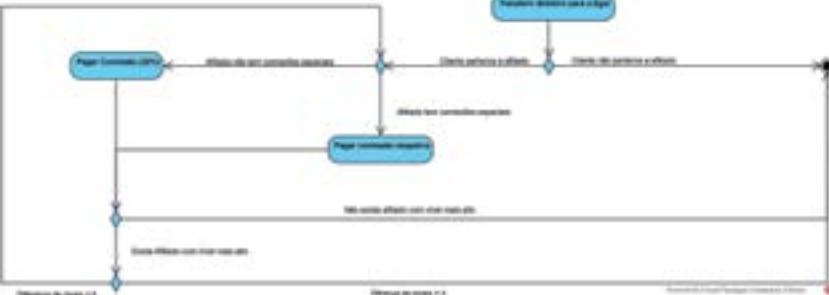
E-goi

Categoria / Category

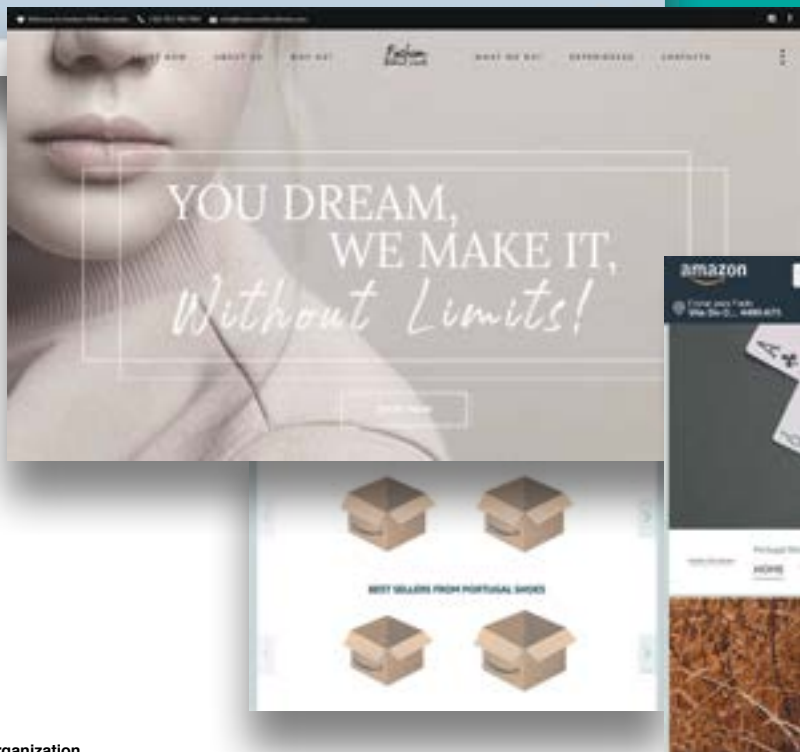
API

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Jquery, Egoi API v2, Post Affiliate Pro API, PHP, HTML, JavaScript, Css, Visual Studio Code, Postman.



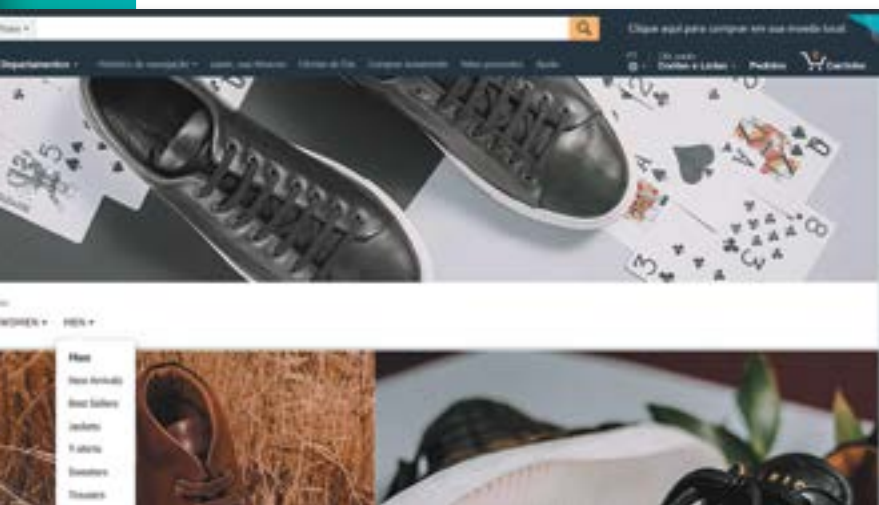
100



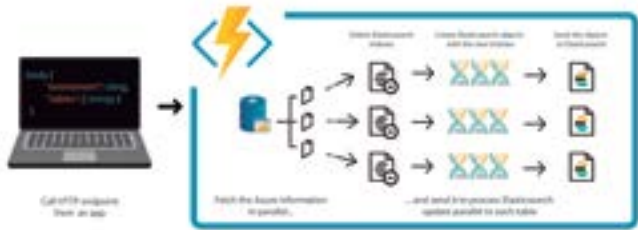
### Absolutarget Lda

Aplicação Web / Web application

Wordpress, Amazon, Ebay, Google Analytic, Google Maps, Checkout API, PHP, Adobe Photoshop, Adobe Premiere.



**PT** Lançamento da marca: personalizar loja online com as ferramentas de programação mais adequadas; produzir conteúdos de texto, imagem e vídeo; gestão de conteúdos; SEO; mail marketing. **EN** Brand launch: customize online store with the most appropriate programming tools; produce text, image, and video content; content management; SEO; mail marketing.




Call HTTP endpoint from an app

Fetch the Azure information in parallel...

...and send the process. Each search request parallel to each table

### Azure Functions Features

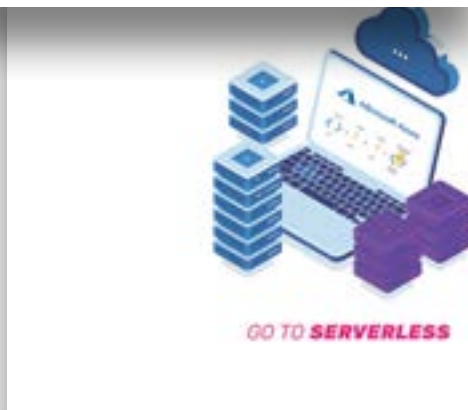
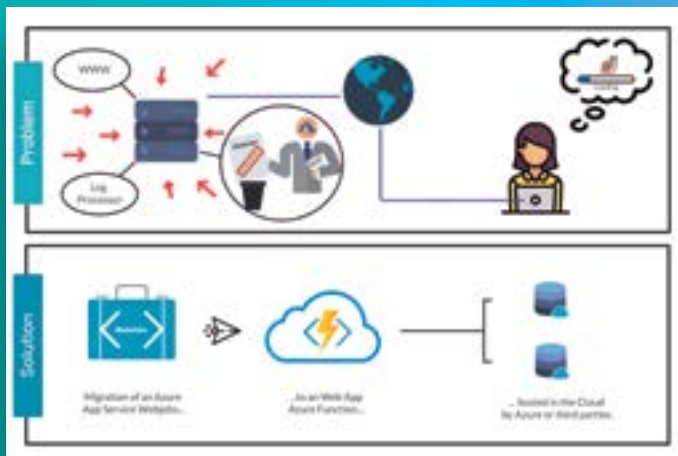


- Implement code triggered by events
- Supported by Visual Studio code and you can run it locally
- Write code in many programming languages
- Economical, you pay-per-execution

**Entidade Acolhedora / Host organization**  
Bind, Soluções Informáticas, Design Web e Gráfico, Lda

**Categoria / Category**  
Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**  
C#, Visual Studio, Azure Portal, Postman, OneNote, Microsoft Teams, Microsoft Azure Stor-age

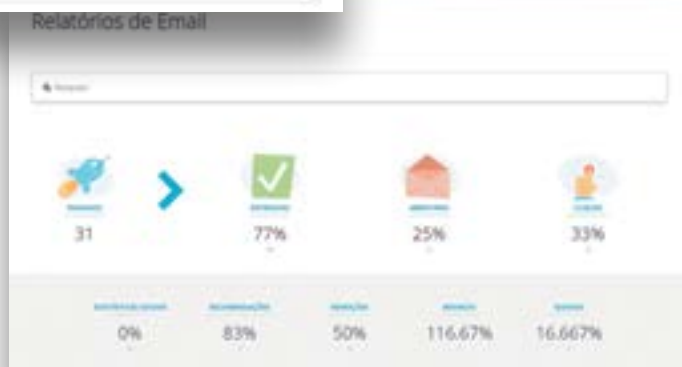


**PT** O tema deste projeto "Go to Serverless" assenta na criação de uma Azure Function com um objetivo principal focado na migração de um App Service Web Job (serviço que será deprecated pela Microsoft e que está agendado executar todos os dias as 5h00 a.m.) fazendo um code refactoring e adaptando-o para uma nova tendência na cloud, as Azure Functions. Esta tarefa terá como principal foco a atualização de tabelas no Elasticsearch baseado nos dados provenientes do Azure Storage. Azure Functions é um modelo Serverless utilizado para criar funções, acionados por eventos, que corre na cloud ou em servidores de terceiros sem se preocupar com recursos, aprovisionamento e pagasse por execução. **EN** The theme of this project "Go to Serverless" is based on the creation of an Azure Func-tion with a main objective focused on the migration of an App Service Web Job (service to be deprecated by Microsoft and which is sheduled to run every day at 5:00 a.m.) doing a code refactoring and adapting it to a new trend in the cloud, the Azure Functions. This task will focus primarily on updating tables in Elasticsearch based on data from Azure Storage. Azure Functions is a Serverless model used to create event-driven functions that run in the cloud or on third-party servers without worrying about resources, provisioning and you pay-for-execution.



Campanhas

Nome da campanha	Assinantes	Assinantes ativos	Assinantes inativos	Assinantes suspensos	Assinantes excluídos	Ações
Teste1 campanha1	0	0%	0%	0%	0%	Assinantes
Teste2 campanha1	11	77.2%	22.8%	0%	0%	Assinantes
Teste3 campanha1	212	81.2%	18.8%	0%	0%	Assinantes
Teste4 campanha1	2 100	95.0%	5.0%	0%	0%	Assinantes



Entidade Acolhedora / Host organization

E-goI

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

AngularJS, Zend Framework, API interna da empresa, HTML, CSS, Javascript, PHP, SQL, Visual Studio Code, Postman, GitL



**PT** A plataforma E-goi é utilizada por mais de 300.000 utilizadores por todo o mundo onde são enviados milhares de campanhas de marketing diariamente, pelos vários canais existentes, (E-mail, SMS, SmartSMS, Push, WebPush, entre outros). Este projeto implementa os procedimentos necessários para gerar os relatórios de e-mail, agrupando e apresentando a informação sobre a eficácia e desempenho das campanhas. **EN** The E-Goi platform is used by more than 300,000 users worldwide where thousands of marketing campaigns are sent daily, through the various existing channels, (email, SMS, SmartSMS, Push, WebPush, among others). This project implements the necessary procedures to generate e-mail reports, grouping and presenting information on the effectiveness and performance of the campaigns.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

Xing

**Categoria / Category**

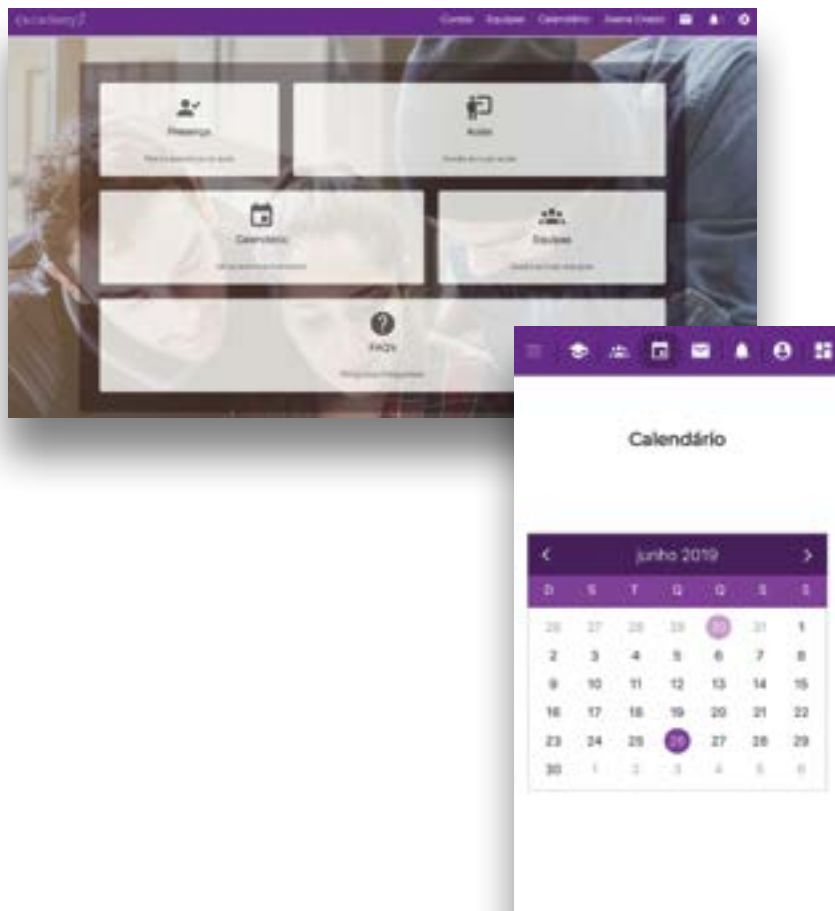
Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

React.js, Miting API, HTML, CSS, Javascript, Visual Studio Code.



**PT** Desenvolvimento uma aplicação web, utilizando uma framework javascript, para permitir gerir a ocupação das salas de reunião do escritório da Xing. **EN** Development of a web application, using a javascript framework, that allows managing the occupation of Xing's office meeting room.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

Iotech – Innovation on Technology

**Categoria / Category**

Aplicação Web / Web application

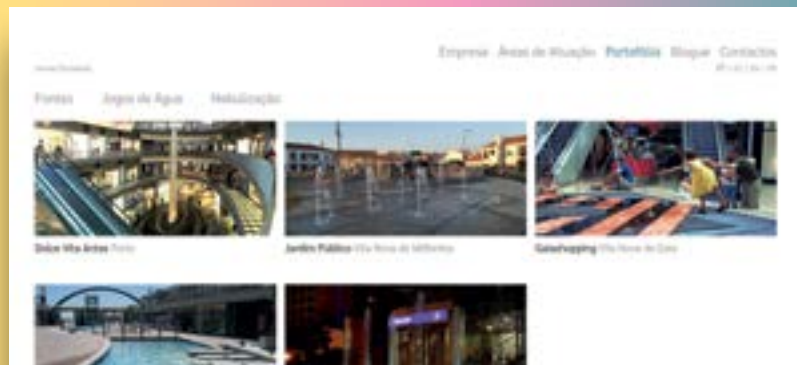
**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Vue.js, Bulma, ioAPI (API da IOTECH),

HTML, JavaScript, CSS, WebStorm



**PT** Desenvolvimento de uma interface (com suporte PWA - Progressive Web App) completa, atrativa, responsiva e de fácil utilização para a Plataforma de Gestão de Cursos e Alunos da ioAcademy, pronta a ser integrada com a respetiva API (Application Programming Interface). Esta plataforma deve permitir o registo de cursos, formações, formadores e formandos. **EN** Development of a complete, attractive, responsive and easy-to-use interface (with PWA support) for the Course and Student Management Platform ioAcademy, ready to be integrated with its respective API (Application Programming Interface). This platform should allow registration of courses, formations, teachers and students.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

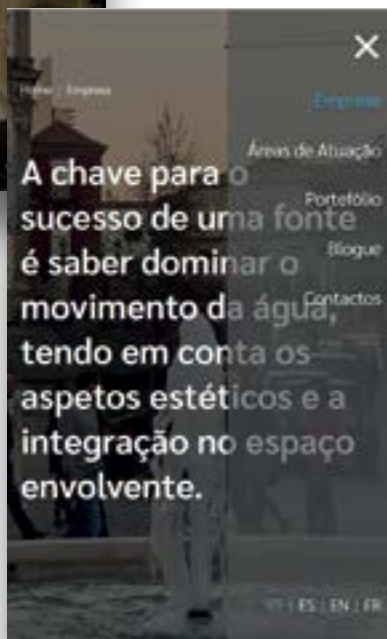
Zalox

**Categoria / Category**

Aplicação Web / Web application

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Vue.js, Google Maps, Joomla! Form, HTML, JAVA SCRIPT, PHP, Visual Studio Code.



**PT** O estágio está dividido em duas fases. Numa primeira fase, foi desenvolvido um website através de um CMS. Após consolidadas estas valências iniciou-se uma segunda fase, onde os métodos foram aplicados em ambiente de desenvolvimento de um software CRM. **EN** The internship is divided into two distinct phases. In the first phase, a website was developed through a CMS. After consolidating these valences, a second phase was started, where the methods were applied in a CRM software development environment.





Todo4Jira, add-on de checklists para o Jira

Entidade Acolhedora / Host organization

ikuTeam

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

ReactJS, Node.js, JavaScript e HTML, Visual Studio Code.



**PT** Desenvolvimento de um add-on para o Jira. O Jira é um software da “Atlassian” onde é possível fazer a monitorização e acompanhamento de projetos. Cada projeto possui cards que são constituídos por uma tarefa e o responsável pela mesma, sendo que com este add-on é possível adicionar listas de tarefas aos mesmos, com o objetivo de delinear e explicar de forma mais pormenorizada a tarefa que lhe está associada. **EN** The project at hand is about the development of an add-on for Jira. Jira is a software of “Atlassian” where is possible to monitoring and follow the evolution of a project. Each project has cards that are constituted by a task and a responsible for it and with this add-on the user can add checklists to them, with the purpose of delineate and explain in a more detailed way that task.



Entidade Acolhedora / Host organization

IkuTeam

Categoria / Category

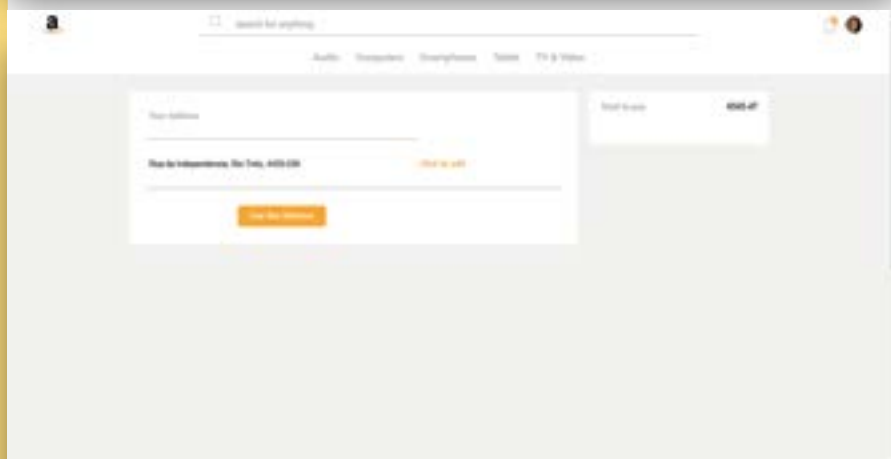
API

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Javascript, Visual Studio Code.



**PT** Implementação de uma interface que permite a comunicação com servidores SFTP a partir de uma aplicação em ambiente Node.js. As aplicações desenvolvidas pela ikuTeam adicionam funcionalidades à plataforma Atlassian Confluence através de add-ons comercializados na plataforma Atlassian Marketplace, permitindo acesso e manipulação de conteúdos em vários serviços de cloud hosting (e.g. Dropbox, OneDrive). Este projeto acrescenta a essa API a funcionalidade de comunicação com servidores SFTP. **EN** This project implements an interface that allows for communication with SFTP servers from an application running on Node.js. The applications developed by ikuTeam add functionalities to the Atlassian Confluence platform through add-ons sold on the Atlassian Marketplace platform, allowing for access and manipulation of content hosted on various Cloud hosting services, (e.g. Dropbox, OneDrive, etc.). This project adds to that API the ability to communicate with SFTP servers.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

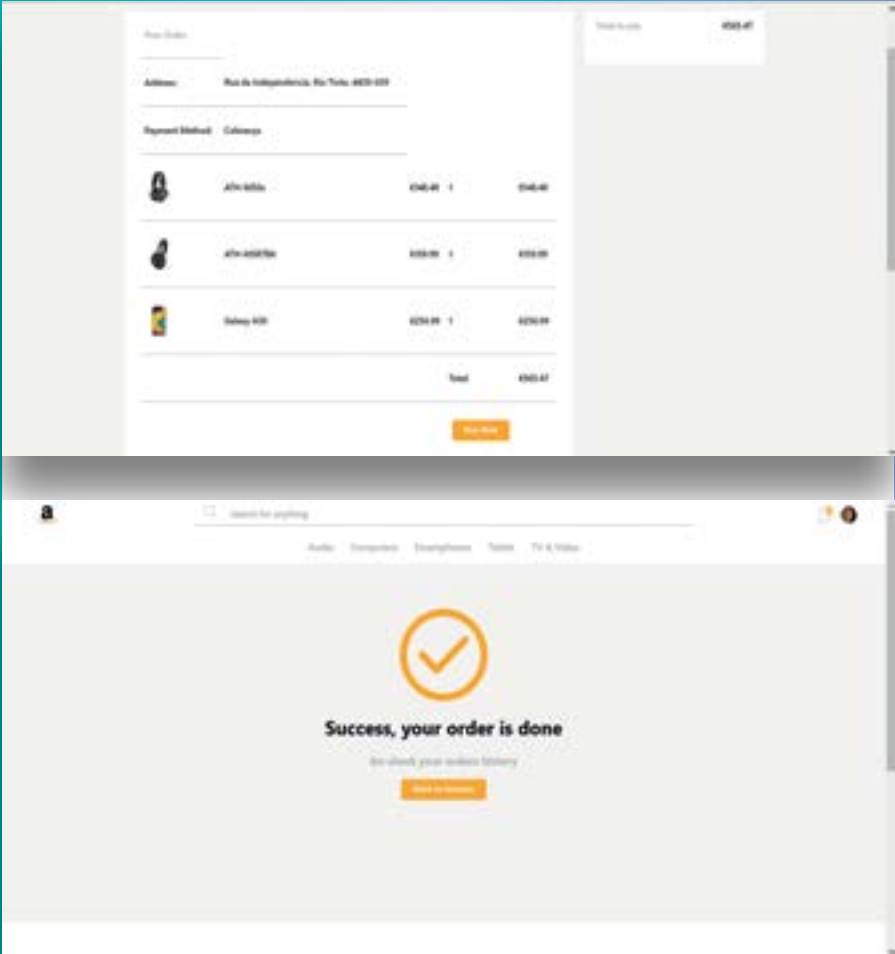
TechBiosis

**Categoria / Category**

API

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

ReactJS, Spring Boot, Java, JavaScript, HTML, SQL, Jenkins,Docker, Visual Studio Code, IntelliJ,HeidiSql.



**PT** Desenvolvimento de uma plataforma de e-commerce baseada numa arquitetura de microserviços que será hospedada na cloud. A plataforma terá as funcionalidades de autenticação, listagem de produtos, adicionar produtos ao carrinho e por fim, encomendas. **EN** Development of an ecommerce platform based on an architecture of micro services that will be hosted in the cloud. The platform will have the features of authentication, product listing, add products to the cart and finally orders.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

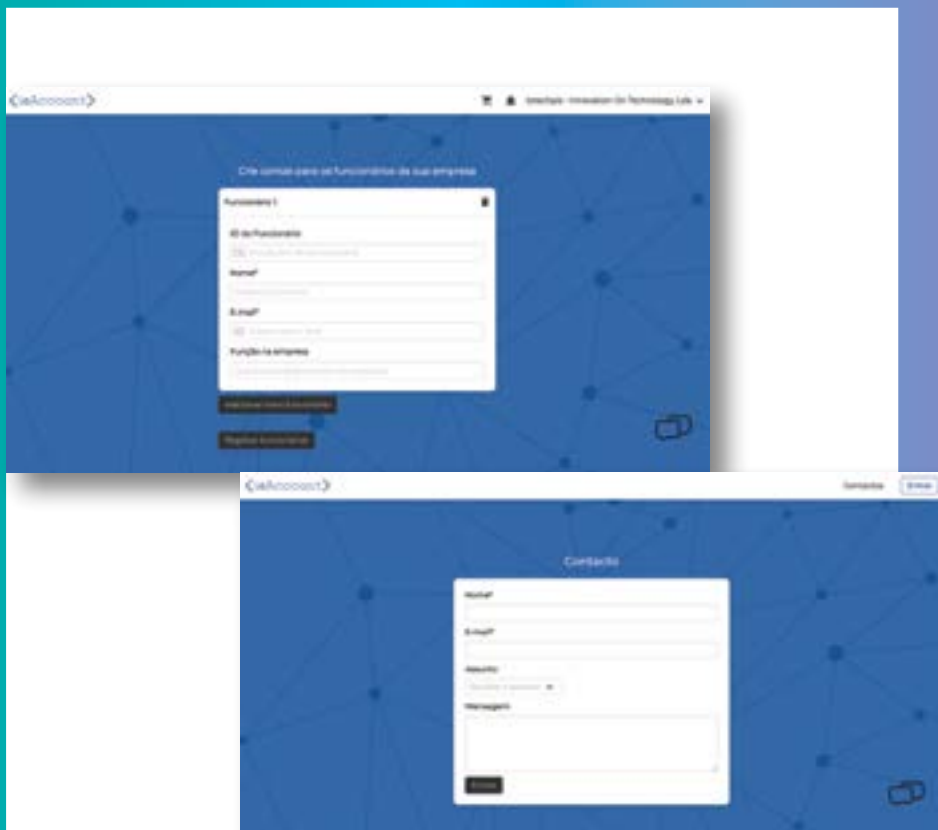
Innovation on Technology

**Categoria / Category**

API

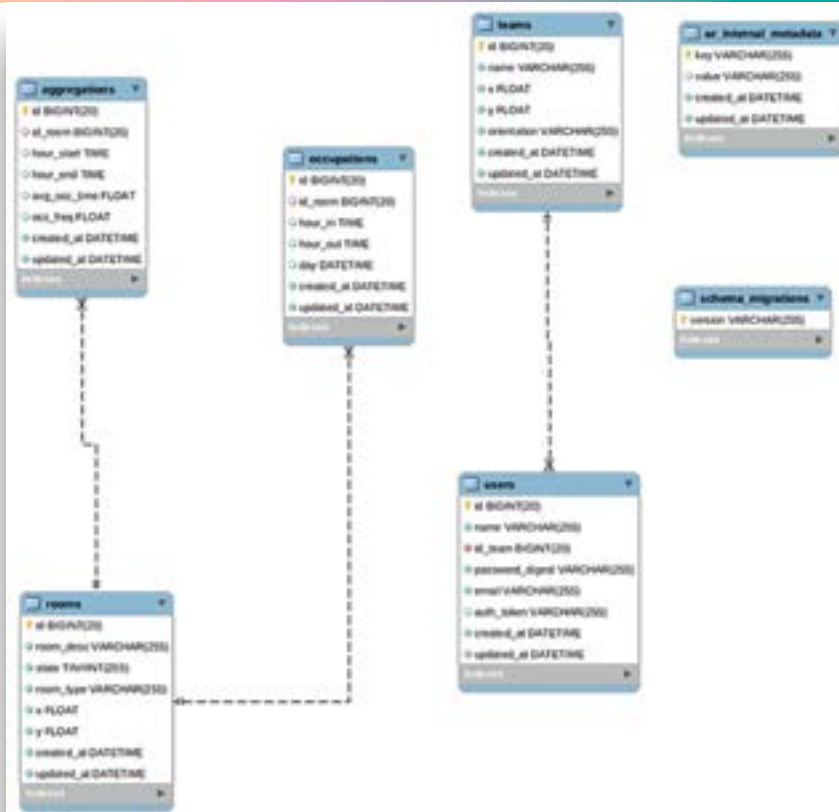
**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Vue.js, Buely, Bulma, Google Maps, HTML, JavaScript, CSS, SCSS, Webstorm, GitHub Desktop, Slack, Visual Studio Code



**PT** Criação de uma interface web totalmente responsiva, com o objetivo de permitir o registo de utilizadores particulares e empresas de modo a, utilizando uma só conta, poderem utilizar todos os serviços fornecidos pela IOTech. Esta solução também permite gerir as informações básicas das suas contas assim como ver todos os detalhes relativos a compras e subscrições de produtos da IOTech. **EN** The work performed was a web interface fully responsive, which aims to allow the registration of private users and companies in order to be able to use all services provided by IOTech, using a single account. Here you can also manage the basic information of your accounts as well as view all the details regarding purchases and subscriptions of IOTech products.





**Entidade Acolhedora / Host organization**

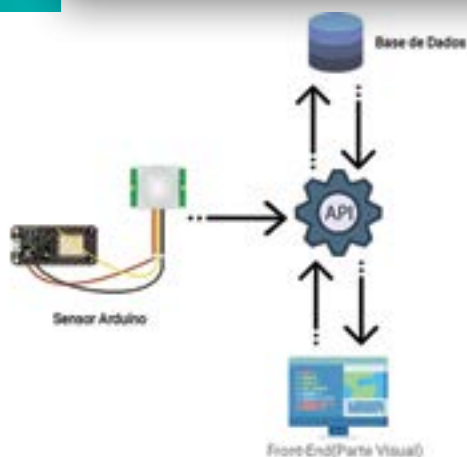
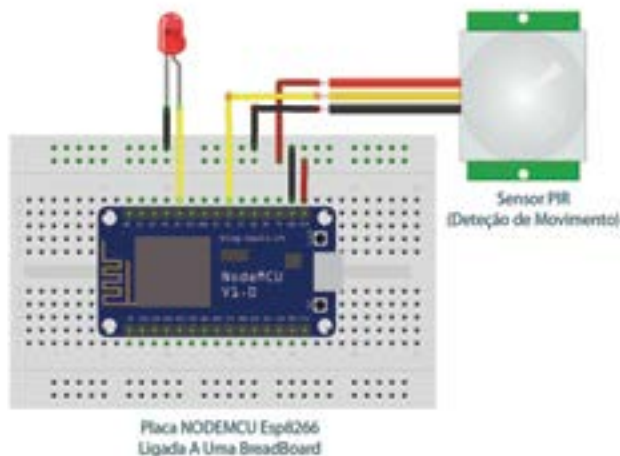
Xing Portugal

**Categoria / Category**

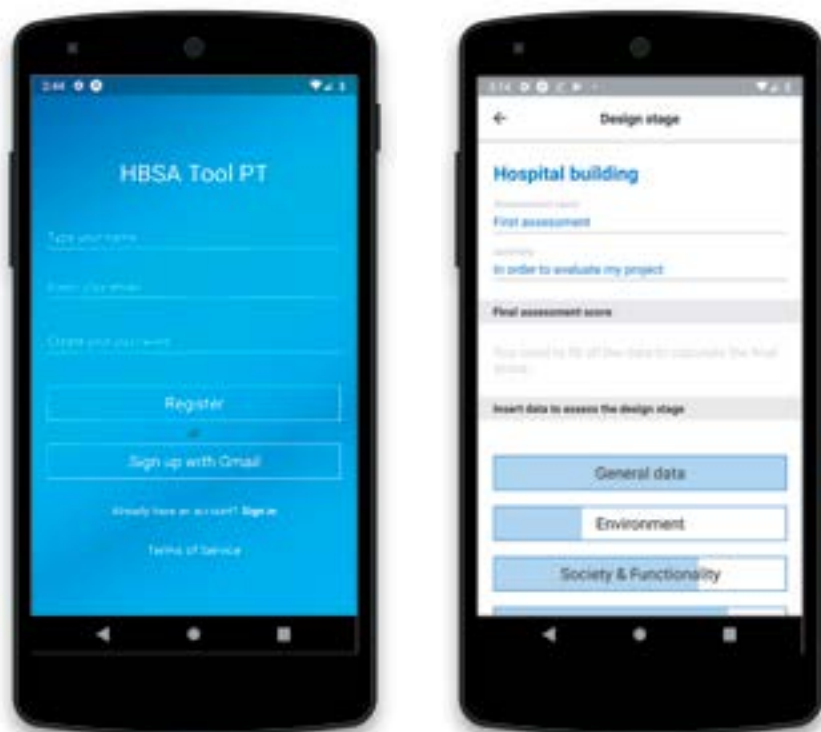
API com interligação a dispositivos de hardware para aquisição de dados, armazenamento em SGBD e respetivo tratamento. / API with interconnection to hardware devices for data acquisition, DBMS storage and respective processing.

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Ruby on Rails, Ruby, MySql, C++, Visual Studio Code, Mysql Workbench, Bash, Arduino IDE



**PT** API utilizada num projeto de consulta de disponibilidade das salas de reunião dos escritórios da Xíng. A API lida com informação das equipas de trabalho e das salas de reunião. Em conjunto com sensores PIR arduino, ligados a uma placa NODEMCU, as ocupações das salas são registadas na base de dados através da Api. De 24h em 24h os dados das ocupações são agregados noutra tabela da base de dados, através de um cronjob, de maneira a serem tratados pela API e enviados para o front-end, onde são apresentados em heatmaps e utilizados para fazer cálculos. **EN** An API that will be consumed in a project that displays the availability of conference rooms in Xing's offices. The Api will work with information of the work teams and the conference rooms. With the help of a PIR sensor connected to a NODEMCU board, all the occupations that occur in a room will be registered on the database through the Api. Every 24 hours the information about the occupations will be aggregated in another table of the database in order to send it to the front-end, where it will be presented as heatmaps and utilized to do calculations.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

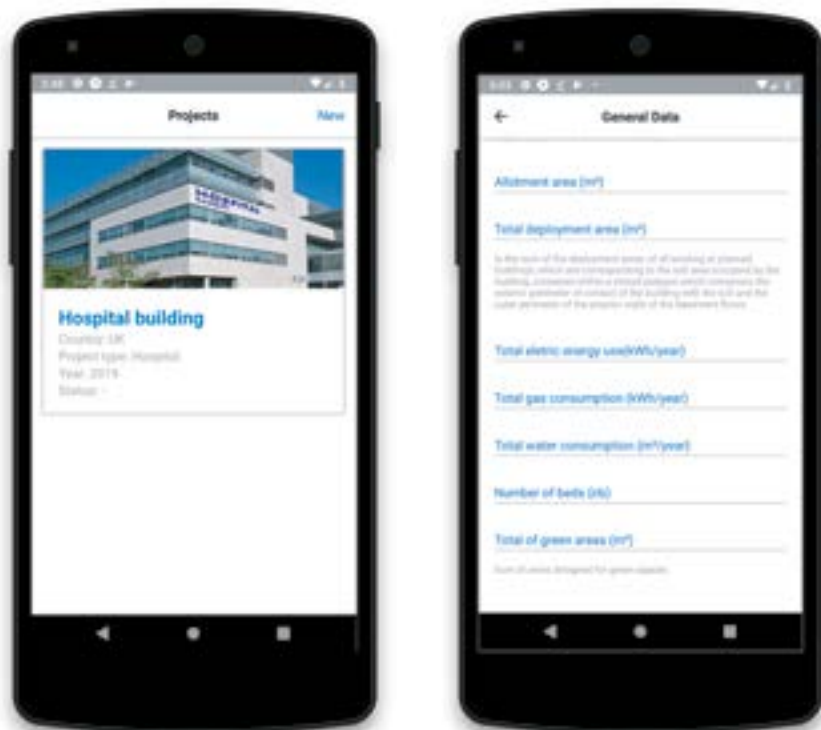
lkuteam

**Categoria / Category**

Aplicação para dispositivos móveis / Mobile application

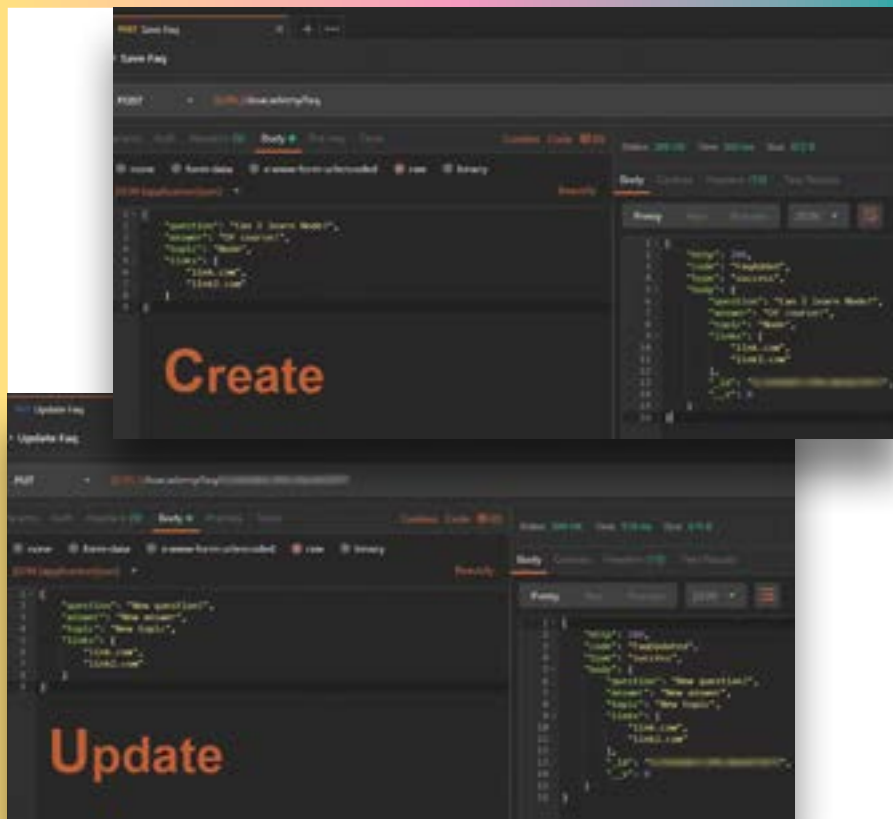
**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

React Native, Expo, Google Sign in, JavaScript, JSX, Visual Studio Code, Android Studio



**PT** O surgir do conceito de desenvolvimento sustentável provocou grandes mudanças nos processos de produção dos mais variados setores. Apesar do objetivo da sustentabilidade ser atuar em todos os setores, alguns apresentam maior importância e portanto devem ser prioritários, um destes casos é o setor da construção. É neste contexto que se achou pertinente a abordagem de um projeto cujo foco é o desenvolvimento de uma aplicação híbrida que tem por objetivo avaliar o desempenho do seu projeto de construção ou edifício hospitalar ao nível de sustentabilidade. O processo de avaliação é efetuado ao combinar as cinco áreas, meio ambiente, sociedade e funcionalidade, economia, técnico e local, nas três fases de desenvolvimento de um projeto, sendo estas, fase de desenho, fase de construção e de uso, gerando assim um gráfico ilustrativo global do nível da sustentabilidade do seu projeto/edifício variando entre E e A+.

**EN** The emergence of the concept of sustainable development has brought great changes in the production processes of the most varied sectors. Although the goal of sustainability is to operate in all sectors, some of them are of major importance and are priority, one of the cases is the construction sector. It is in this context that it is pertinent to approach a project whose focus is the development of a hybrid application whose objective is to evaluate the performance of your project or hospital building at the sustainability level by introducing a requested number of data. The evaluation process is done by combining the five areas, Environment, Society & Functionality, Economy, Technical and Site, in the three stage of the development of a project, these being, design stage, construction stage and use stage, then generating an overall illustrative graph of the sustainability level of your project / building varying between E and A+.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

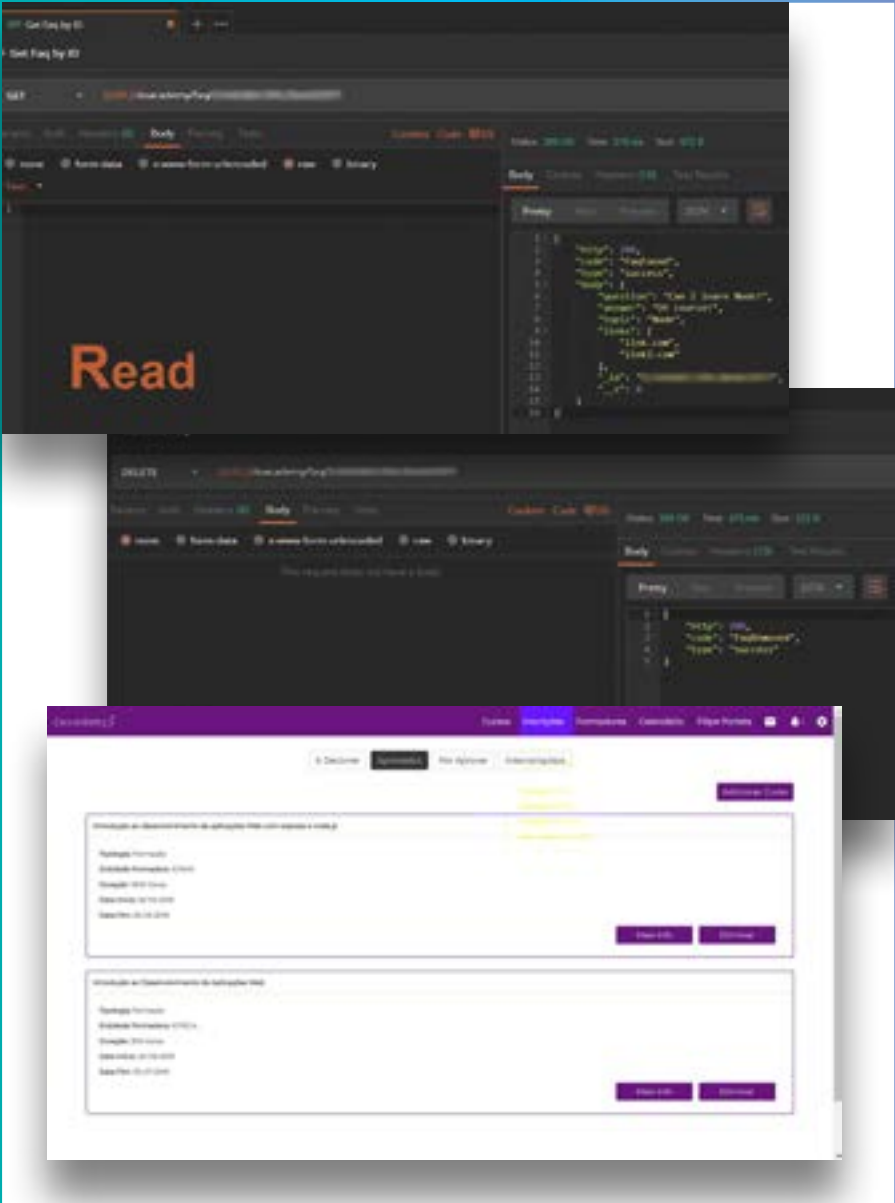
IOTECH - Innovation on Technology

**Categoria / Category**

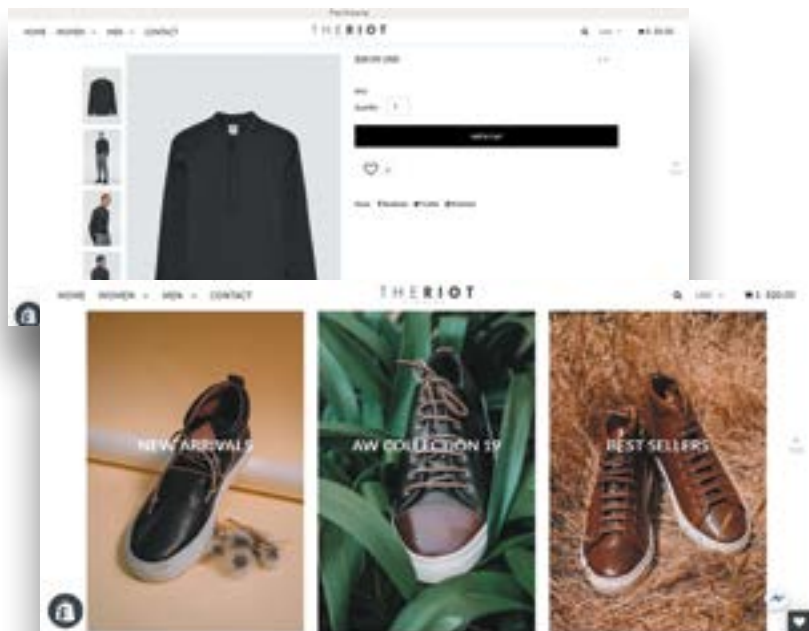
API

**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Visual Studio Code, Postman, Robo3T (Robomongo), Github, Javascript, MongoDB, NodeJS, Mongoose



**PT** O principal objetivo deste projeto foi desenvolver um servidor back-end, que funciona como API da plataforma ioAcademy. Esta plataforma permite o registo de cursos, formações, formadores e formandos, entre outros. **EN** The main goal of the following project was to develop a back-end server that works as an API for the ioAcademy platform. The platform allows the registration of courses, for- mations, teachers and students, among others.



**Entidade Acolhedora / Host organization**

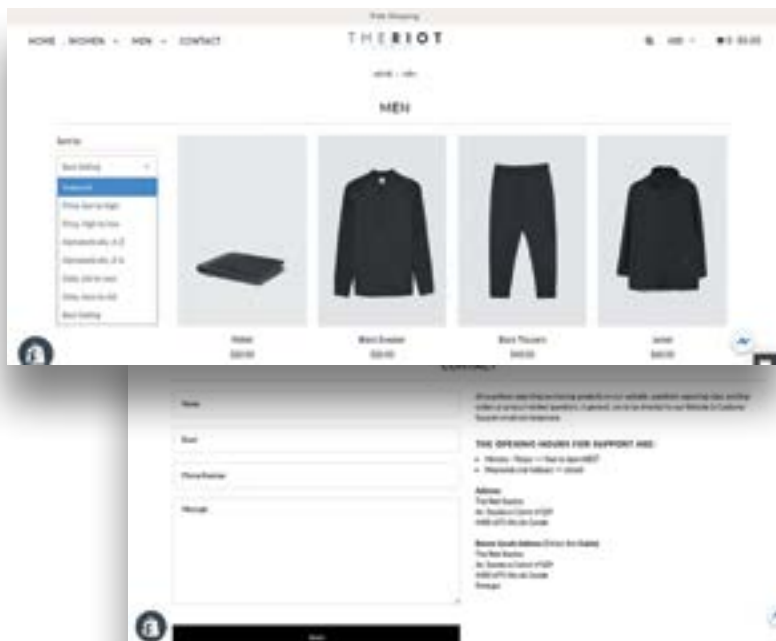
Absolutarget unip lda, Vila do Conde

**Categoria / Category**

API

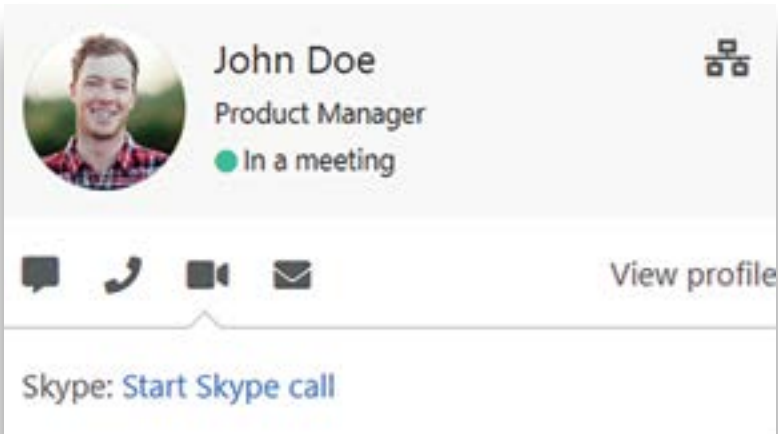
**Ferramentas de desenvolvimento / Development tools**

Wordpress, Shopify, Google Analytic, Facebook Pixel, Checkout API, PHP, Liquid, Adobe Photoshop



**PT** Desenvolvimento de um website para venda online b2c de calçado e roupa; definição da estrutura do website; desenvolvimento de conteúdos de texto, imagem e vídeo; photoshoot dos produtos; tratamento de imagem e edição de vídeos; implementação da loja online; pagamentos online; SEO; desenvolvimento do webdesign e layout. **EN** Website development for online sales b2c of footwear and clothing; website structure definition; development of text, image and video content; photoshoot of products; image processing and video editing; online store implementation; online payments; SEO; webdesign and layout development.





Entidade Acolhedora / Host organization

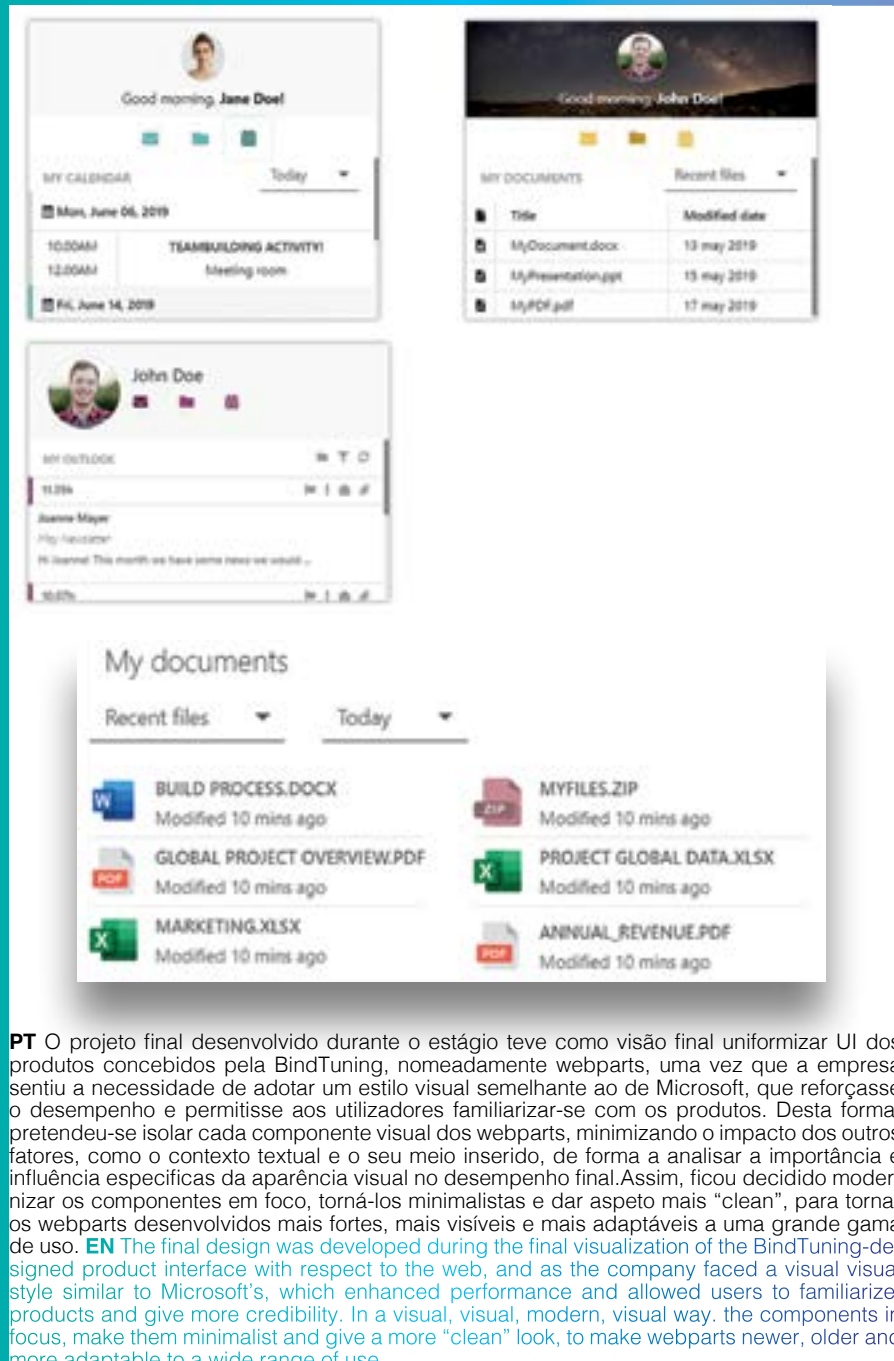
Bind Lda

Categoria / Category

Guia de estilo

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

React.js, HTML, CSS, JavaScript, Visual Studio Code.



**PT** O projeto final desenvolvido durante o estágio teve como visão final uniformizar UI dos produtos concebidos pela BindTuning, nomeadamente webparts, uma vez que a empresa sentiu a necessidade de adotar um estilo visual semelhante ao de Microsoft, que reforçasse o desempenho e permitisse aos utilizadores familiarizar-se com os produtos. Desta forma, pretendeu-se isolar cada componente visual dos webparts, minimizando o impacto dos outros fatores, como o contexto textual e o seu meio inserido, de forma a analisar a importância e influência específicas da aparência visual no desempenho final. Assim, ficou decidido modernizar os componentes em foco, torná-los minimalistas e dar aspeto mais “clean”, para tornar os webparts desenvolvidos mais fortes, mais visíveis e mais adaptáveis a uma grande gama de uso. **EN** The final design was developed during the final visualization of the BindTuning-designed product interface with respect to the web, and as the company faced a visual visual style similar to Microsoft's, which enhanced performance and allowed users to familiarize. products and give more credibility. In a visual, visual, modern, visual way. the components in focus, make them minimalist and give a more “clean” look, to make webparts newer, older and more adaptable to a wide range of use.



The background features several abstract, overlapping geometric shapes in shades of teal and blue. A large, light blue curved shape dominates the right side, while various triangular and polygonal shapes in darker teal are scattered on the left and top. The text is centered in the white space.

**Professores  
Orientadores**



## **DESIGN GRÁFICO E DE PUBLICIDADE**

André Cruz

Pedro Serapicos

Steven Sarson

## **DESIGN INDUSTRIAL**

Pedro Sousa

Rui Alves

Soraia Teixeira

Telmo Carvalho

## **MULTIMÉDIA**

Filipe Martins

João Azevedo

João Donga

Horácio Marques

Luis Félix

Tiago Dionisio

## **TECNOLOGIA DA COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL / CINEMA**

António Morais

Filipe Lopes

José Alberto Pinheiro

José Quinta Ferreira

Nuno Tudela

Maria João Cortesão

## **TECNOLOGIA DA COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL / FOTOGRAFIA**

Cesário Alves

João Leal

Maria João Cortesão

## **TECNOLOGIAS E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO PARA A WEB**

Lino Oliveira

Jorge Lima

Mário Pinto

Ricardo Queirós

Teresa Terroso

# Oferta Formativa

---

## Licenciaturas

---

### Design

- Ramo de Design Gráfico e de Publicidade
  - Ramo de Design Industrial
- 

### Fotografia

---

### Multimédia

---

### Tecnologia da Comunicação Audiovisual

---

### Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

---

## Mestrados

---

### Comunicação Audiovisual

- Especialização em Fotografia e Cinema Documental
  - Especialização em Produção e Realização Audiovisual
- 

### Design

---

### Sistemas e Media Interativos

---

## Pós-Graduações

---

### Argumento

---

### Conservação em Fotografia

---

### Design de Calçado e Acessórios

---

### Design de Interiores e Espaços

---

### Design de Mobiliário

---

## Cursos Técnicos Superiores Profissionais

---

### Design de Mobiliário e Espaço

### Design de Jogos e Animação Digital

### Design e Tecnologias para Aplicações Móveis

### Motion Design e Efeitos Visuais

Escola Superior de Media Artes e Design  
Rua D. Sancho I N° 981  
4480-876 Vila do Conde  
Portugal  
[secretariado@esmad.ipp.pt](mailto:secretariado@esmad.ipp.pt)  
[www.esmad.ipp.pt](http://www.esmad.ipp.pt)



## EDIÇÃO

Escola Superior de Media Artes e Design

Instituto Politécnico do Porto

## COORDENAÇÃO / COORDINATION

Olivia Marques da Silva

José Quinta Ferreira

Telmo Carvalho

## DESIGN

André Silva

Ângelo Gonçalves

João Ventura

Pedro Serapicos

## COORDENAÇÃO DA EXPOSIÇÃO / EXHIBITION COORDINATION

João Azevedo

João Leal

Jorge Lima

Pedro Serapicos

Vitor Quelhas

## DESIGN DA EXPOSIÇÃO / EXHIBITION DESIGN

Pedro Serapicos

Telmo Carvalho

## TEXTOS / TEXTS

João Azevedo

Maria João Cortesão

Olivia Marques da Silva

Steven Sarson

Teresa Terroso

## GABINETE DE COMUNICAÇÃO E IMAGEM / COMMUNICATION AND IMAGE

Bianca Motta

## CENTRO DE PRODUÇÃO E RECURSOS / PRODUCTION AND RESOURCE CENTER

João Pacheco

João Paulo Gomes

Luis Kasprzykowski

## IMPRESSÃO / PRINTING

500 exemplares

## DEPÓSITO LEGAL / LEGAL DEPOSIT

0000

## ISBN

978-989-99899-6-2

## DATA / DATE

Julho 2019



Design Gráfico e de Publicidade  
Design Industrial  
Fotografia  
Multimédia

Tecnologia da Comunicação Audiovisual  
Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web  
[www.esmad.ipp.pt](http://www.esmad.ipp.pt)

**P.PORTO**