



—
ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES E
DESIGN

RAA WVE

—
ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES E
DESIGN

DESIGN GRÁFICO E PUBLICIDADE

P10

DESIGN INDUSTRIAL

P48

TECNOLOGIA DA COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL

P100

MULTIMÉDIA

P136

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

P162





A Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) afirma-se como uma Escola de referência, apostando nas áreas estratégicas delineadas na sua missão, nomeadamente na investigação, internacionalização e na ligação às empresas. Localizada no Campus 2 (Vila do Conde e Póvoa de Varzim) do P.PORTO, a ESMAD tem como missão formar estudantes altamente qualificados, numa perspetiva multidisciplinar. Assume-se como uma referência no panorama regional, nacional e internacional do ensino superior com formações de 1º ciclo (licenciatura), 2º ciclo (mestrado) e integra as licenciaturas de Tecnologia da Comunicação Audiovisual (fotografia, cinema), de Multimédia, de Design, de Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web e os Mestrados em Comunicação Audiovisual, em Design e Sistemas e Media Interativos. Além destes cursos, a escola ministra diversas pós-graduações e um Curso em Design de Jogos e Animação Digital (TeSP).

É uma Escola de ensino tecnológico e artístico, cuja identidade é reconhecida pelos cursos que a integram e cujo impacto se faz sentir a vários níveis no tecido social. Num plano externo, as suas relações com o panorama do ensino internacional conferem-lhe cada vez mais um estatuto de interlocutor desejável, em particular com a ligação que mantém com a Porto Design Factory (unidade de extensão do P.PORTO).

Os estudantes desenvolvem, no final da licenciatura, um projeto autoral individualmente ou em grupo, no qual aplicam técnicas profissionais e linguagens artísticas apreendidas no seu percurso académico, através da execução de um projeto prático, sustentado teoricamente, como demonstração da aquisição de competências. A ESMAD orgulha-se da qualidade e da maturidade dos trabalhos dos seus estudantes e, sobretudo,

do futuro promissor que neles se encerra. Estes projetos demonstram não só o talento daqueles que procuram a ESMAD para obterem a sua formação académica, mas também a elevada qualidade do ensino ministrado e a diversidade de experiências que aí encontram, assimilam, criam e transformam. Esta mostra é o reflexo da multidisciplinaridade, de uma ampla gama de abordagens temáticas, de técnicas ou meios de expressão, que são coerentes com a estrutura curricular das licenciaturas. Em termos académicos, os projetos apresentados fecham um ciclo, assinalam o termo de um percurso, de uma formação e indiciam um futuro bem sucedido na prática profissional.

Agradecemos a todas as entidades e em particular à Fábrica de Santo Thyrso que permitiu a concretização da exposição coletiva, assim como ao Centro Português de Fotografia que acolheu os finalistas de fotografia e ao Curtas de Vila do Conde, onde estão patentes os trabalhos dos finalistas de cinema. Agradecemos e destacamos o especial apoio do Banco Santander Totta, da Câmara Municipal de Santo Tirso e do P.PORTO. Aos estudantes que finalizam o seu percurso académico, desejamos os maiores sucessos profissionais e artísticos na carreira que agora se inicia.

—
Olívia Marques da Silva
Presidente da Comissão Instaladora da ESMAD
P.Porto
—

The Superior School of Media Arts and Design has the ambition of being recognised as a centre of excellence and in particular a school in which the strategic aims of research, the internationalisation of the curriculum and the range of professional, and industrial, partnerships are realised.

Located within Campus 2, of the Polytechnic, and in the cities of Vila do Conde and Povoia de Varzim, our aim is to produce high quality graduates within a multidisciplinary perspective.

ESMAD has a national and an international reach within higher education, at both undergraduate and post graduate level. Undergraduate courses, include:

Audiovisual Communication Technologies (photography, cinema and audiovisual media), Multimedia, Industrial and Graphic Design (including Advertising), Information Systems and Technologies for the Web. At post graduate level, the school has masters degrees in Design, in Audiovisual Communication and in Interactive Media Systems.

In addition to these courses, the school also has a number of post graduate courses and a Professional Technical Course in game Design and Digital Animation (TeSP). ESMAD's curriculum is recognised not simply through the courses that are offered, but also by the way the school places a strong emphasis upon an industrial and a social context. The school thrives upon a wide number of international protocols and relationships that is manifest in both student exchange and visiting lecturers. Uniquely, the school has a strong relationship with the Porto Design Factory, giving students and teachers access to global partners and also to 'real' projects, sponsored by major international companies and educational / research institutions. By the time they graduate, our students have developed individual and collaborative project work, employing

both professional and technical skills and also creative and artistic language. These largely practical projects are supported by academic and theoretical research appropriate to courses at this level.

ESMAD is justifiably proud of the maturity and quality within the work and is confident in supporting both the academic and the professional ambitions of its students. Students are encouraged to assimilate, manipulate and communicate their experience and to make this available in a very tangible form. This exhibition is a reflection of the vast range of thematic approaches and also our multidisciplinary vision. The exhibition also marks the individual student's achievement at one level and his/her promise of further development, and in particular a successful professional future.

We would like to express our appreciation to 'Fabrica' (Santo Thyrsos) for providing the opportunity to show the work, and also to the Centre for Portuguese Photography (Porto), for hosting our final year students from the Photography course. Equally, we must thank 'Curtas' (Vila do Conde) for providing a venue for our Cinema graduates.

We would like to thank, in particular, Santander Totto (bank) for their special support, and also the local authorities in both Santo Tirso and the City of Porto.

To the many students, who have just completed their degree courses, we wish them every possible success in either their academic or their future professional careers.

—
Olívia Marques da Silva
Presidente da Comissão
Instaladora da ESMAD
P.Porto
—

DESIGN E PUBLI

GRÁFICO LICIDADE

A nova escola de Media Artes e Design está orgulhosa de poder mostrar o trabalho dos estudantes finalistas na Fábrica de Santo Thyrso.

Podemos ser levados a pensar que a interrupção criada pela mudança de uma escola para outra poderia ter desmotivado os estudantes, mas não foi o caso.

Os nossos estudantes merecem um especial agradecimento por permanecerem fiéis ao curso, por serem pacientes e solidários, uma vez que as instalações do Campus 2 estão a ser remodeladas para as gerações futuras.

Toda a equipa de docentes, ligada ao curso, ao departamento e à escola, deseja aos seus estudantes muito sucesso, esperando que progridam nos seus objetivos, ambições académicas e profissionais.

Nós, todos nós, estudantes incluídos, ainda temos um longo caminho a percorrer antes que os sonhos e ambições possam ser plenamente realizados. A licenciatura é sempre a promessa de “mais para vir” e raramente, se alguma vez, um fim em si mesmo.

Em 2016, abrimos o primeiro curso de mestrado no Departamento de Design e esperamos integrar o trabalho desenvolvido neste ciclo de estudos na exposição do próximo ano. A nível pessoal vejo, finalmente, como o departamento de design pode começar a encontrar o seu caminho em termos de qualidade de ensino-aprendizagem e, como tal, gostaria de agradecer aos meus colegas pelo esforço desenvolvido durante este último ano letivo.

A exposição RAVE - o Rio Ave - e a região estão indelévelmente ligadas entre si, pois a nova escola procura consolidar o seu papel na comunidade local e também no pla-

no global. Os nossos parceiros internacionais são atraídos por esta região de Portugal, que se destaca pelos seus recursos naturais, pela sua indústria e pela sua ampla oferta cultural. Uma vez mais, os nossos estudantes participaram numa série de projetos “reais”, com o apoio, a boa vontade, a capacidade de resposta e a competência profissional e industrial, existentes em toda a área metropolitana do Porto. O departamento tem, assim, o privilégio de contar tanto com o interesse dos estudantes, como também com o apoio do tecido empresarial, levando a que as nossas portas estejam sempre abertas para recebermos mais desafios. Projetando um olhar para o futuro, vejo que existe um enorme potencial no desenvolvimento de relações interdepartamentais dentro da nova escola e também no desenvolvimento de parcerias além-fronteiras. Para já, desfrute da exposição e lembre-se de que estamos sempre abertos a questões, críticas construtivas e desculpas.

—
Steven Sarson
Coordenador do Departamento de Design
ESMAD
Coordenador Pedagógico da PDF
—

The new school of Media Arts and Design is delighted to be able to show the work of ‘finalist’ students here at Fabrica, Santo Thyrso. You could be forgiven for thinking that the disruption created by the planning and decision making that goes into shifting from one school to another might be an excuse to derail the students, but that has not been the case, and our finalists deserve a huge thank you for staying true to the course and for being so patient and supportive, as everything around them is/was readjusted.

All of us connected to the course, the department and the school, wish the students every success as they progress towards their academic and/or professional goals and ambitions. We, all of us (students included) still have a long way to go, before any dreams and ambitions might be fully realized. A licenciatura is always the promise of ‘more to come’ and is rarely, if ever, an end in itself.

In 2016 we opened the first masters degree within the Design Department and we look forward to including their work in next year’s exhibition. On a personal level, I can finally see how the department might begin to grow in both its curriculum and also in terms of the quality of teaching and learning, and I must remember to thank my immediate colleagues for their efforts during this last academic year.

And so to the exhibition itself — RAVE the exhibition and Rio Ave the region are indelibly linked to one another as the new school seeks to cement its role within the local community and also the world beyond. Our international partners are drawn to this part of Portugal, with its natural resources, its industry and its wider culture offering.

Our students have been involved in a number of ‘real’ projects

and draw heavily upon the good will and responsiveness of industrial and professional expertise that is readily available across the metropolitan Porto area.

The department is privileged to have such supportive students and also to illicit the support of businesses, large and small, and our door is always open to welcoming more. With one eye on the future there is huge potential in developing interdepartmental relationships within the new school and also in exploiting the many partnerships that we have outside Portugal.

Please enjoy the exhibition and remember that we are always open to enquiries, constructive criticisms and excuses.

—

Steven Sarson

Head of Design Department

ESMAD

PDF Pedagogical Coordinator

—



18



BANANEIRO



19

PT Este projeto consiste na criação da identidade de um evento e na sua abordagem publicitária. Em Braga as celebrações de Natal começam com bananas e vinho moscatel. A tradição bracarense manda "comer uma banana e beber um banano" nas horas que antecedem a ceia de Natal. O "Bananeiro", nome pelo qual o evento é conhecido, acontece no centro da cidade, na emblemática Casa das Bananas. Conta com a presença de milhares de bracarenses que aproveitam este momento para trocar entre si votos de Boas Festas.

EN This project consists of creating the identity of an event and its advertising approach. In Braga the Christmas celebrations begin with bananas and muscat wine. The "bananeiro" tradition dictates "eating a banana and drinking a banana" in the hours before Christmas dinner. The "Bananeiro", name for which the event is known, takes place in the center of the city, in the emblematic Casa das Bananas. It counts on the presence of thousands of bracarenses who take advantage of this moment to exchange among themselves votes of Good Holidays.

20



LOOK FOR THE PERFECT BEAT



21

PT "Look for the perfect Beat" é um livro ilustrado que relata a história do Hip-Hop. O próprio título é uma referência a uma música de Afrika Bambaataa "Looking for the perfect beat". As ilustrações presentes foram realizadas a partir de fotografias de ícones de cada década, desde 1970 à atualidade. O objetivo neste livro é que o leitor entenda o movimento e o sentimento que está presente em qualquer dos pilares (mc, dj, breakdance, graffiti). Para evidenciar o livro conta com entrevistas a artistas de cada área onde está presente o amor pela arte e a busca da perfeição.

EN "Look for the perfect Beat" is an illustrated book that tells the story of Hip-Hop. The title itself is a reference to a song by Afrika Bambaataa "Looking for the perfect beat". The present illustrations were made from photographs of icons from each decade, from 1970 to the present. The inspiration for the illustrations and their disposition comes from graffiti, its composition, detail, line and color. The goal in this book is for the reader to understand the movement, the feeling that is present in any of the pillars (mc, dj, breakdance, graffiti), to highlight the book features interviews with artists from each area where love for Art and the pursuit of perfection.

António Batista
918 363 176
tobap30@gmail.com



22



CASA DE JOSÉ RÉGIO



23

PT A elaboração deste projeto teve como principal objetivo revelar a Casa de José Régio, a sua Gênese, o Museu, o Homem e o Espólio do escritor através de um objeto editorial. Criando ao mesmo tempo um conjunto de suportes, fazendo a promoção/divulgação por toda a cidade da Casa-Museu, chamando a atenção da população e visitantes para a descoberta do enorme e rico valor patrimonial da herança deixada por José Régio para a cidade de Vila do Conde.

EN The main objective of this project was to reveal the House of José Régio, its Genesis, the Museum, his character, and the Estate of the writer through an editorial object. Creating at the same time a set of supports, making the promotion throughout the city of the House-Museum, drawing the attention of the population and visitors to discover the enormous value and rich heritage left by José Régio to the town of Vila do Conde.



MARIONETAS DO PORTO



25

PT Um livro sobre as Marionetas do Porto, inspirado no sonho e no encantamento de João Paulo Seara Cardoso pelas marionetas. Este trabalho subentende-se como uma homenagem ao ator e encenador das Marionetas do Porto, onde se partilha o percurso extraordinário deste artista e da família que este idealizou para dar continuidade ao seu sonho. Este livro dispõe de várias técnicas interativas que escondem e revelam conteúdos sobre o teatro das marionetas.

EN A book about the Marionetas do Porto (Marionettes of Porto), inspired by the dream and the enchantment that puppets held for João Paulo Seara Cardoso. It should be understood as a tribute to the actor and Director of the Marionetas do Porto, where you can share the extraordinary journey of João Paulo Seara Cardoso and his theatrical family; idealized to give continuity to that dream. This book covers various interactive techniques that hide and reveal the content of the marionette theater.

26



INOVA



PT Proposta de identidade gráfica realizada para a empresa INOVA que, como o próprio nome indica, trata-se de uma empresa de inovação que atua numa variedade de áreas distintas, após -tando em inúmeros projetos para um futuro evoluído. De modo a caracterizar essa diversidade, fragmentei o logotipo utilizando as partículas como caracterização da INOVA, criando dinamismo sem retirar a força e renome que a mesma possui, mantendo a unidade e utilizando apenas as cores para distinguir a empresa das suas três grandes áreas de atuação.

EN Graphic identity proposal for the company INOVA, which, as its name indicates, is an innovation company, operating in a variety of different areas, wage in a number of projects investing for an evolved future. In order to characterize this diversity, I fragmented the logo using the particles as a characterization of INOVA, creating dynamism without removing the strength and renown that the company has, maintaining unity using only the colors to distinguish a company from its three large areas of operation.



SIGN "O" THE TIMES



29

PT Este livro ilustra a música Sign "O" the times em homenagem ao ícone da pop Prince Rogers Nelson, cantor e compositor americano. Uma mensagem sobre um mundo sombrio e faz fronteira com a autoparódia; uma música que exagera os males sociais da época numa exibição febril do mundo como uma paisagem apocalíptica. A música não se trata de uma revolta, mas sim da aceitação da realidade onde Prince se insere. "Some say a man ain't happy unless a man trully dies", esta é a mensagem que paira no ar depois da sua morte.

EN This book illustrates the song Sign "O" the times in honor of the pop icon Prince Rogers Nelson, American singer and songwriter. A message about a shadowy world bordering on self-parody, a song that exaggerates the social evils of the time in a feverish display of the world as an apocalyptic landscape. The music is not about a revolt, but about the acceptance of reality where Prince is inserted. "Some say a man is not happy unless a man trully dies", this is the message that hangs in the air after his death.



30



RIO AVE FC



31

PT Rio Ave Futebol Clube, fundado em 1939 na cidade de Vila do Conde, é um dos principais clubes portugueses presentes na primeira liga portuguesa de futebol. Acompanhado pelos suportes anteriores, foi desenvolvida uma submarca para venda de produtos merchandising. A intervenção no exterior do estádio foi pensada de forma a dar um novo visual com um toque de modernidade às instalações do clube. Este projeto foi realizado em colaboração com Ricardo Lima.

EN Rio Ave Futebol Clube, founded in 1939 in the city of Vila do Conde, is one of the main Portuguese clubs present in the first Portuguese soccer league. Accompanied by previous supporters, a sub brand was developed for the sale of merchandising products. The intervention outside the stadium was designed to give a new look with a touch of modernity to the facilities of the club. This was a collaborative project made with Ricardo Lima.

INOVA

INNOVATION FOR GROWTH

START

GROWTH

EXPAND

32

INOVA 2017

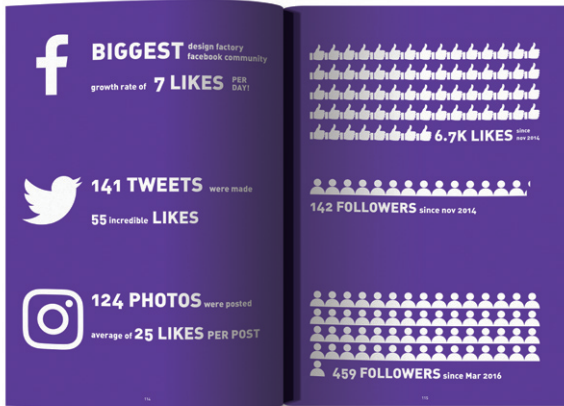




33

PT A Inova+ é uma das maiores consultoras de inovação e comemora os seus 20 anos em 2017 pretendendo celebrar esta data com uma mudança de Identidade e reestruturação a nível funcional, passando a chamar-se só Inova e funcionando com os pilares de Start, Growth e Expand ligadas a diferentes áreas. Foram usadas formas geométricas no logotipo que se desdobrassem para as três áreas e foram escolhidas diferentes cores para as diferenciar.

EN Inova+ is a leading innovation and celebration consultant for its 20 years in 2017 and intends to celebrate this date with a change of Identity and restructuring at functional level, passing a call only Innovates and working with the pillars of Start, Growth and Expand Linked to different areas. Geometric shapes were used, with no logo to unfold to the areas and as different cores to differentiate.



1000 DAYS OF RESTLESSNESS



EMBRACE THE MANIFESTO

- #1 Embrace Passion-Based Learning
- #2 Be responsible for your own education
- #3 Learn for your sake, not for credits'
- #4 Don't settle, aim higher
- #5 Think by doing, talk by showing
- #6 Put people in the centre of everything
- #7 Co-create across the silos
- #8 Go for impact
- #9 Get out of your comfort zone
- #10 Inspire and be inspired



We are looking for people who are driven, disruptive, innovative, inspirational and passionate about learning. At PDF, we are totally agnostic when it comes to technology choices, pedagogical frameworks, research methodologies or business models. However, all projects at Porto Design Factory must comply with these 5 requirements.

FOLLOW OUR 5 "MUSTS"



PT Um projeto que retrata a linha cronológica da Porto Design Factory nos primeiros 1000 dias de existência compilada fisicamente em formato de livro. Ao longo dos capítulos, é criada uma atmosfera que permite ao leitor sentir a essência em torno desta instituição. Testemunhos de membros da PDF, projetos passados e atuais, startups no ativo, ideologias, metodologias de trabalho, transmissão de conhecimento e de valores são alguns dos pontos focados ao longo deste projeto. Um projeto para mostrar o que se faz na PDF, a sua missão e o que os levou a construir esta casa. Um livro sobre as pessoas, os programas, os produtos e serviços inovadores, as atividades e a comunidade. Acima de tudo, um livro sobre a grande família da PDF.

EN A project that portrays the timeline of the Porto Design Factory in the first 1000 days of existence compiled physically in a book. Throughout the chapters, an atmosphere is created that allows the reader to feel the essence around this institution. Testimonials from PDF members, past and present projects, active startups, ideologies, work methodologies, knowledge transmission and values are some of the points that have been focused throughout this project. A project to show what is done in PDF, its mission and what led them to build this house. A book about people, programs, innovative products and services, activities and the community. Above all, a book about the large PDF family.

47	education
75	innovation
89	acceleration
113	community
143	events
153	communication

PDF HANDBOOK

36





37

PT Este projeto editorial consiste na realização de um handbook para a Porto Design Factory, com o objetivo de retratar o vasto leque de atividades desenvolvidas ao longo dos mil dias de história, aprendizagem e co-criação desta instituição. Elaborado de forma a ter um design coeso, estruturado e com informação organizada, este livro divide-se em 6 partes principais, são elas: educação, inovação, aceleração, comunidade, eventos e comunicação. Conta também com páginas de maior destaque, de modo a causar maior impacto e melhorar a experiência de leitura, ao mesmo tempo que procura passar o espírito informal, criativo e provocativo da Porto Design Factory.

EN This editorial project consists of a manual for Porto Design Factory, with the purpose of portraying the wide range of activities developed throughout the history, learning and co-creation of this institution. Prepared in order to have a cohesive, structured and organized information project, this book is divided into 6 main parts: education, innovation, acceleration, community, events and communication. It also has pages of greater prominence, so as to increase impact and improve the reader experience, while seeking the end of the informal, creative and provocative spirit of Porto Design Factory.

38



ONE MORE TRY

I've had enough of da
And people on the
I'm looking out for
Just trying to find
Now I think it's time
That you let me know
SO IF YOU LOVE ME
SAY YOU LOVE ME
BUT IF YOU DON'T

'Cause teacher
There are things that
And the last one that
Made me cry
So I don't want to lea
Hold you, touch you
Think that you're
Because it ain't no jo
For an uptown boy
Whose teacher has a
GOODBYE, GOODBYE

When you were just
And I was at your feet
I didn't feel the dan
Now I feel the heat
'The look in your eye
'Telling me no
So you think that you
Know that you need
I wrote the song. It's
JUST LET ME GO

SHOOT THE DOG

IN MAY 2002 HE RELEASED THE SONG HE'D BEEN WORKING ON ABOUT WH... SHOOT THE DOG. The video seemed to cause offense to some. A cartoon produced by the people behind iDTV, the clip lampoons both the US government and Tony Blair's psychopathy towards it. This is the most political thing I've ever done and it's a massive and totally unnecessary risk for me. But it's important to me that I should be free to express myself. This is the first time I've really had the guts to go for something knowing I might get critically targeted for it.

He was correct on all counts. He obviously did have the right to air those views, and millions of people agreed with him. But he was also hounded by the press and criticised for speaking out as a pop star even by other pop stars. The battering Michael took over his anti-war stance pushed him close to the edge. Even his closest advisors feared that he might have brought his commercial career to an end. Suffering from a media backlash and without a new album for the last seven years, he was going to have to make one heck of a comeback.

Michael spent much of 2003 at George Martin's AIR studios working on his next album, but progress was slow. The first fruits of his labor were evident when the comeback single, 'MUSICALLY', was released in March 2004.

After such a long absence the singer knew that he had a lot of ground to make up. He agreed to promote the album through interview agencies.

In February 2006 Michael hit the news for all the wrong reasons again. Bumping into parked cars, falling asleep at the wheel, being photographed late at night on Hampstead Heath - he did it all.

He received more fuel on the press fire when he was arrested by the police after being found asleep at the wheel at his car while waiting at a set of traffic lights.

'THIS IS THE MOST POLITICAL THING I'VE EVER DONE AND IT'S A MASSIVE AND TOTALLY UNNECESSARY RISK FOR ME. BUT IT'S IMPORTANT TO ME THAT I SHOULD BE FREE TO EXPRESS MYSELF.'

—GEORGE MICHAEL

13

OBLIVION

OBLIVION

an illustration by Mónica Ferreira



PT Nos anos 80 foi a maior estrela Pop Britânica, interpretando e compondo uma série de músicas que rapidamente se tornaram hits e o fizeram vender mais de 100 milhões de discos pelo mundo fora. Abençoado com uma beleza invejável, uma voz marcante, e uma capacidade de escrita e interpretação de canções com um ritmo propenso à dança, George Michael tornou-se um ícone Pop na adolescência e levou a popularidade até à idade adulta, mesmo com desafios pessoais e criativos. Este projeto é um tributo ao seu trabalho árduo e à sua contribuição para a música, não escondendo os períodos mais conturbados da sua existência.

EN George Michael was the biggest British pop star of the 1980s, spinning a series of infectiously catchy pop singles into global stardom that saw him sell over 100 million albums worldwide. Blessed with good looks, a fine voice, and a knack for writing engaging melodies that worked well with dance-friendly rhythms, Michael became the rare teen sensation who matured into a respected star as an adult, though his life after achieving pop icon status was not without personal and creative challenges. This project is a tribute to all his hard work and contribution to music.

Pedro Dias
912 020 982
pddesign12@gmail.com
behance.net/pedrodiasdesign



40



THE FOUR OF MANY OTHERS



41

PT Partiram em 2016, mas deixaram uma imensidão de obras na área da música para que os que ficaram possam apreciar até ao fim dos seus dias. Um projeto editorial realizado em forma de homenagem a alguns dos nomes sonantes da música que faleceram em 2016. Focada em factos relevantes sobre Prince, Cohen, Bowie e White. Neste livro ilustrado está patente o estilo próprio do autor, bem como a inspiração em designers/ilustradores que foram de uma forma ou outra importantes para o autor na sua evolução na ilustração. Mais de que um livro ilustrado este é um livro sensorial onde o leitor é convidado a percorrer páginas de surpresa, com momentos para pausas e interpretação própria de cada uma das ilustrações. Mais do que uma homenagem e um livro, este é um momento.

EN They left in 2016, but left a lot of works in the area of music so that those who stayed can appreciate until the end of their days. An editorial project in honor of some of the sounding names of the song that passed away in 2016. Focused on relevant facts about Prince, Cohen, Bowie and White. In this illustrated book the author's own style is evident, as well as the inspiration in designers / illustrators that were of some form or another important for the author in its evolution in the illustration. More than an illustrated book this is a sensory book where the reader is invited to go through pages of surprise, with moments for pauses and interpretation of each of the illustrations. More than a tribute and a book, this is a moment.

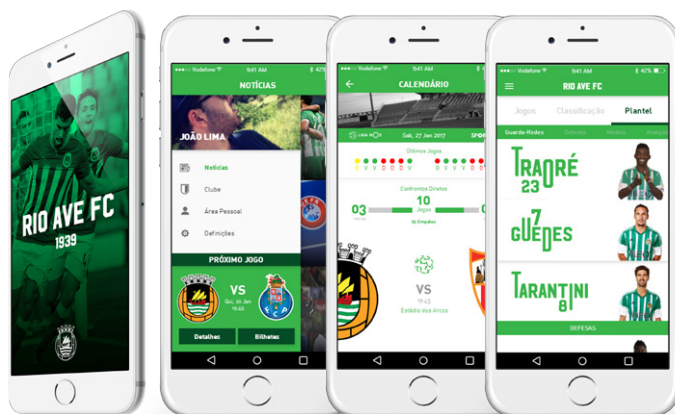


42



RIO AVE FC



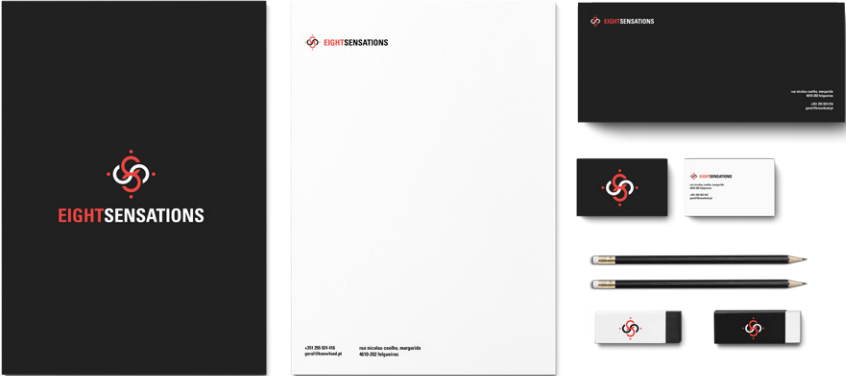


43

PT Rio Ave Futebol Clube, fundado em 1939 na cidade de Vila do Conde, é um dos principais clubes portugueses presentes na primeira liga portuguesa de futebol. Este projeto tem como objetivo o desenvolvimento de toda a identidade do clube, desde o rebranding do logotipo até à criação de todos os suportes publicitários e suportes de merchandising. Está também presente a elaboração do logotipo para as escolinhas de futebol do Rio Ave (Os Caravelas). Focados na inovação e no futuro do clube o projecto está acompanhado com uma proposta de aplicação móvel para o clube. Este projeto foi realizado em colaboração com Joel Mata.

EN Rio Ave Futebol Clube, founded in 1939 in the city of Vila do Conde, is one of the main Portuguese clubs present in the first Portuguese soccer league. This project aims to create the entire identity of the club, from the rebranding of the logo to the creation of all advertising media and merchandising supports. Also present is the creation of a logo for the soccer schools of Rio Ave (Os Caravelas). Focused on the club's innovation and future, the project is accompanied by a mobile application proposal for the club. This was a collaborative project made with Joel Mata.

Tânia Leite
918 583 871
taniialeite@hotmail.com
behance.net/taniafpl_9c2b5



44



EIGHT SENSATIONS



45

PT Este projeto consistiu em desenvolver uma marca e identidade de produtos alimentares, tradicionais portugueses, com o objetivo de exportar 80% da produção para a China. Como o nome da marca é "Eight Sensations", dado ser o número da sorte na China, decidi trabalhar sobre oito tipos de produtos (vinho, licor, azeite, pão-de-ló, cavacas, chocolates, mel e compotas) com o objetivo de criar oito sensações. O intuito desta marca é representar Portugal, porém cada produto representa uma região/cidade portuguesa.

EN This project consisted in developing a brand and identity of traditional Portuguese food products, with the objective of exporting 80% of the production to China. As the name of the brand is "Eight Sensations", relatively because it is the lucky number in China, I decided to work on eight kinds of products (wine, liqueur, olive oil, sponge cake, jellies, chocolates, honey and jams) with the goal of creating eight sensations. The purpose of this brand is to represent Portugal, however each product represents a Portuguese region / city, these linked to the origin of each product.





47

PT A Porto Design Factory (PDF) é um núcleo de investigação em Design e Inovação assim como um órgão de articulação entre as empresas e o universo IPP. Este projeto consiste na elaboração de um handbook da instituição que, de uma forma sucinta, demonstre aos potenciais interessados o âmbito da sua atuação. O layout apelativo e as cores marcantes remetem para a criatividade que este núcleo sempre defendeu. Desde a tipografia, até ao tamanho do handbook, tudo foi pensado como reflexo da essência da PDF.

EN Porto Design Factory (PDF) is a nucleus of research in Design and Innovation as well as an articulation organ between the companies and the IPP universe. This project consists in the elaboration of a handbook of the institution that, in a succinct way, shows to the potential interested the scope of its action. The appealing layout and striking colors remind us of the creativity that this nucleus has always defended. From typography to the size of the handbook, everything was thought to reflect the essence of PDF.



EIGHT SENSATIONS



49

PT Este trabalho visa a elaboração de um projeto global de identidade e packaging, para uma empresa localizada em Felgueiras chamada "Know Food", com o objetivo de criar uma marca de produtos alimentares para um contexto gourmet, pretendendo que 80% do fabrico seja para exportação (China e Rússia). A marca foi denominada por "Eight Sensations". Desta forma, desenvolvi todo o conceito tanto do símbolo da marca como o formato das embalagens, através do número oito (sendo este também um símbolo da sorte na China). Por conseguinte, queria que a marca representasse Portugal, optando por elaborar vetorizações de algumas tradições portuguesas.

EN This project aims at developing a global identity and packaging project for a company located in Felgueiras called "Know Food", which intends to create a brand of food products for a gourmet context, with 80% of the manufacture for export (China And Russia). The brand was called "Eight Sensations". In this way, I developed the whole concept both of the brand symbol and the format of the packaging, through the number 8 (this being also a symbol of luck in China). Therefore, he wanted the brand to represent Portugal, choosing to draw up vectorizations of some Portuguese traditions.

IND

DESIGN INDUSTRIAL

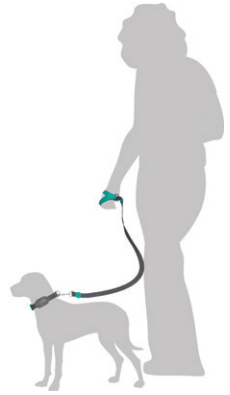
Ana Cardoso
918738062
ana-cristina-aires@hotmail.com
linkedin.com/in/ana-cardoso-90026b134/



52



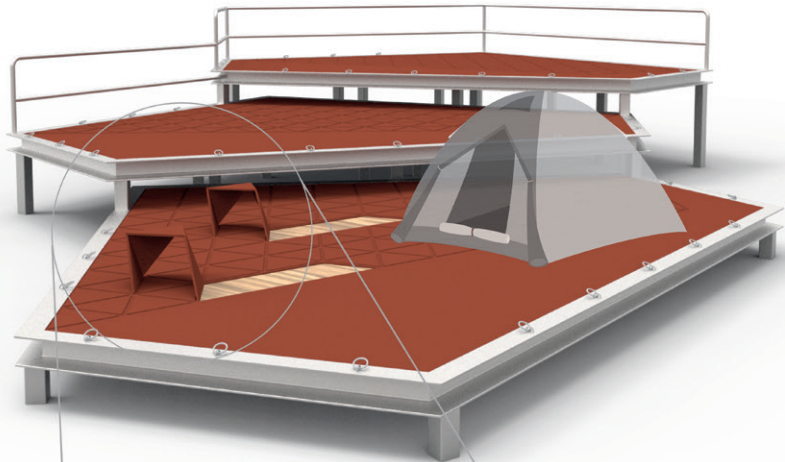
FRIENDOG



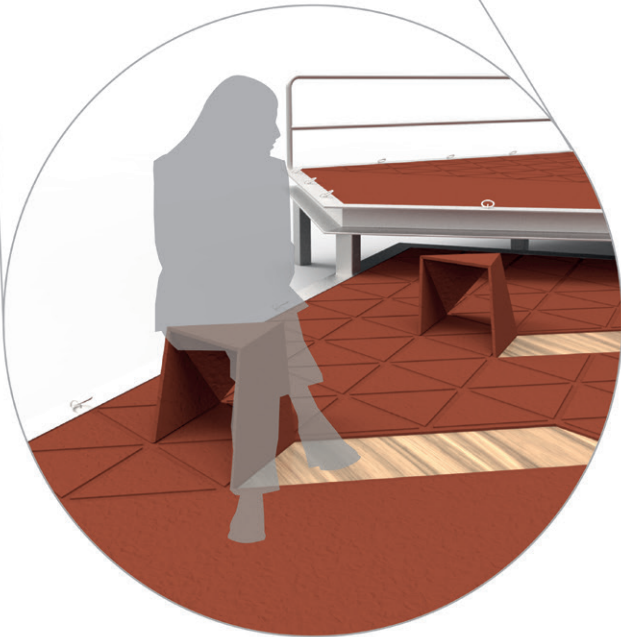
53

PT Um cão adapta-se à rotina do seu dono e traz benefícios no combate à solidão tão comum nos idosos. Assim, surge o FRIENDOG, um kit composto por uma coleira e uma trela, que facilita a interação e o controlo do idoso sobre o animal de estimação. A coleira incorpora um dispositivo com GPS que emite som e vibração, corrigindo comportamentos indesejados do animal. Já a trela possui uma pega ergonómica que se adapta a qualquer tamanho de mão e incorpora um dispositivo capaz de comunicar e acionar o dispositivo da coleira.

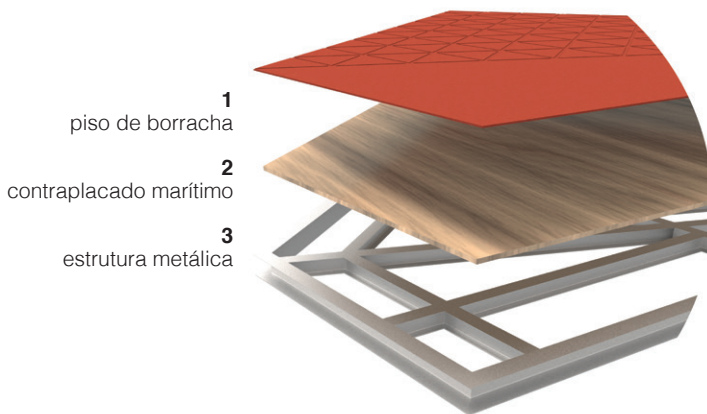
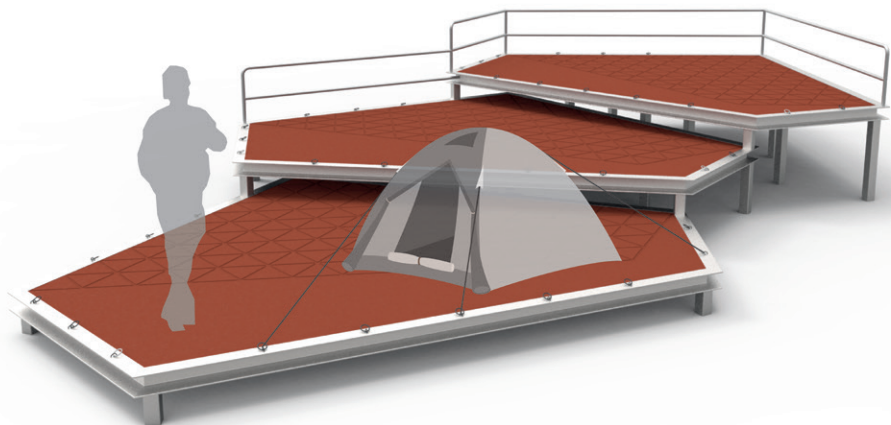
EN A dog is known to provide a number of benefits to the elderly and the infirm. This includes combating loneliness and quickly adapting to the person's daily routine. Therefore, FRIENDOG is available in a kit that consists of: a collar and a leash, which facilitates both interaction and control between the owner and his/her pet. The collar incorporates a device that emits sound and vibration and includes a GPS. The leash has an ergonomically comfortable handle that can adapt to almost any size of hand and has a communication device that interacts with the collar.



54



LAYER



55

PT LAYER é uma estrutura efêmera que pretende levar o campismo para os meios urbanos, oferecendo um alojamento prático e de acesso imediato. Esta estrutura poderá ser colocada em variados locais, como praças e/ou jardins urbanos e à semelhança de um palco assume uma ocupação pontual ou mais prolongada mediante as necessidades de utilização. LAYER tem por base uma gramática variável de opções de uso que oferecem ao utilizador uma maior versatilidade. Proporcionando, assim, momentos de lazer e convívio que enriquecem a experiência de campismo.

EN LAYER is an temporary structure that intends to take the camping to the urban environment, offering a practical and immediate access. This structure can be located in a variety of places, such as squares and/or urban parks, and, like an stage it can assume either a temporary or an extended occupation depending on user needs and other circumstances. LAYER concept it is based on a variable shape grammar of options that offer to the user a greater versatility of mix uses. Offers moments of leisure and community use that enhances the experience of camping.

Ana Simões Pinto
912 988 184
anasimoespinto73@gmail.com
behance.net/anasimoespinto

56



TONALITY





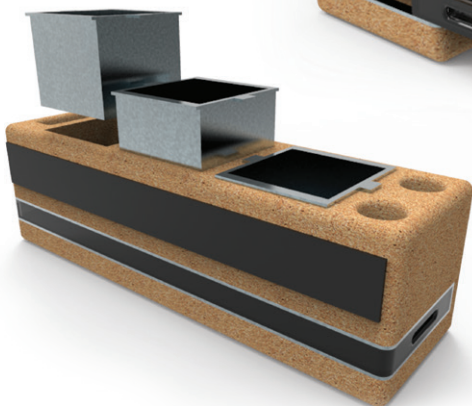
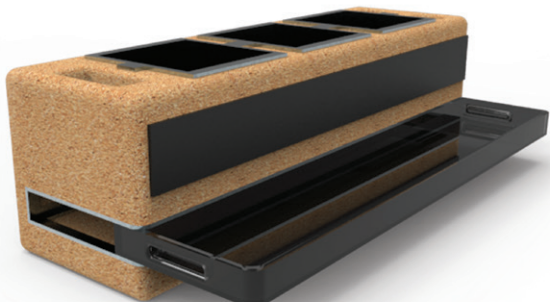
57

PT Tonality visa o conforto do utilizador ao conter materiais de qualidade como a pele e o têxtil presentes. Na sua paleta de cores é possível encontrar contrastes entre cores neutras e cores de maior realce. Este produto destina-se a um público de faixa etária adulta e procura facilitar o modo como é calçado, utilizando cordões elásticos presos entre si com velcro e facilitando a entrada do pé no calçado com menor esforço e de forma rápida e simples pelo mecanismo presente na parte traseira.

EN Tonality aims at user comfort by having quality materials such as the leather and textile presents. We can find a colour contrast, in your colour palette, between neutral colors and enhanced colors. This product is intended for an adult age group and seeks to facilitate the way it is worn, using elastic strings attached to each other with Velcro and facilitating the entry of the foot into the footwear with less effort and quickly and simply by the mechanism present in the back.



58



HERB'S BOX

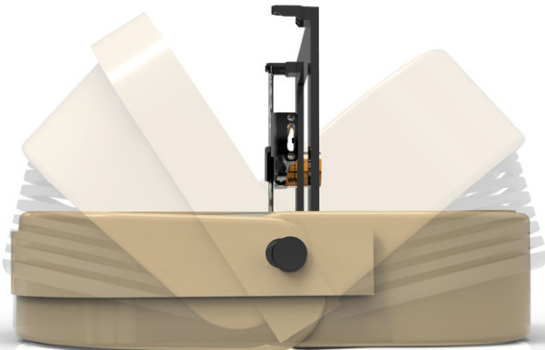


59

PT Este projeto consiste num vaso em cortiça para ervas aromáticas, em que o público-alvo são homens e mulheres com idade superior a quarenta anos e que sempre gostaram de jardinagem. Porém com o passar dos anos esta tarefa torna-se mais complicada, pois o cultivo de alimentos e a jardinagem exigem movimentos de agachamentos e levantamento de pesos. Como tal, o objetivo deste vaso é estar no parapeito da janela da cozinha, para proporcionar uma melhor postura ao utilizador no ato de cultivo e também, sendo as ervas aromáticas uma planta de culinária, estar perto da área da preparação das refeições. Os seus materiais, nomeadamente a cortiça, o zinco e o acrílico, foram selecionados de modo a criar um produto leve e de fácil manuseamento.

EN This project consists of a cork vase for aromatic herbs, where the target audience are men and women over the age of forty who have always enjoyed gardening. However over the years this task becomes more complicated, since the cultivation of food and gardening require movements of squats and lifting weights. As such, the purpose of this vase is to be on the parapet of the kitchen window, to provide a better posture to the user in the act of cultivation and also, as the herbs being a cooking plant, be near the area of the preparation of meals. Its materials, namely cork, zinc and acrylic, have been selected to create a light and easy-to-handle product.

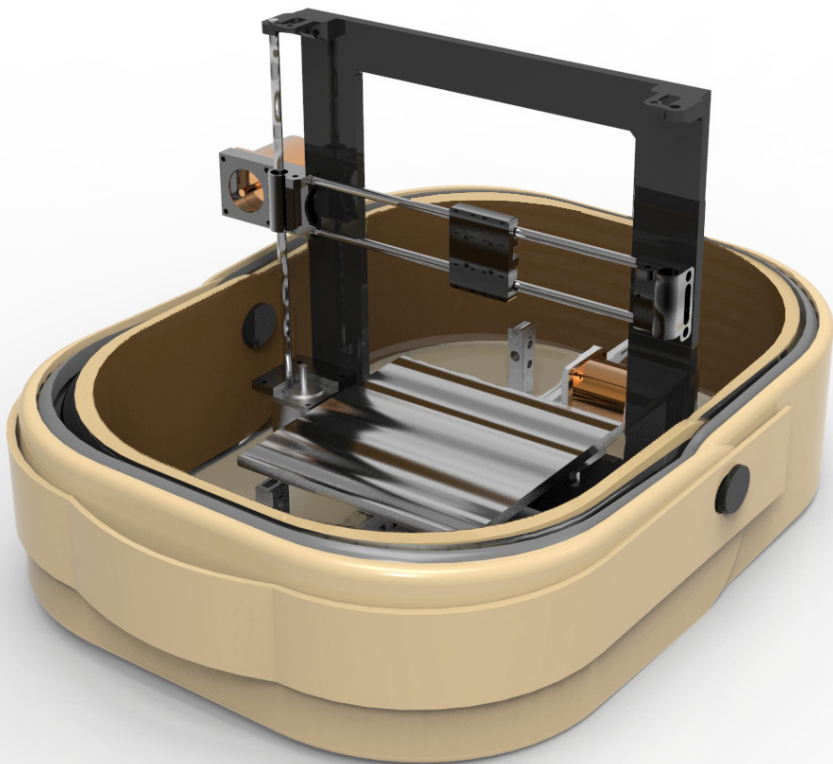
Ana Rita Dias
914 640 087
ritadias22@hotmail.com
behance.net/ritadias



60



CEDA



61

PT CEDA é uma capa portátil e orgânica, idealizada para a proteção de impressoras 3D de pequenas dimensões. Tal como o processo de metamorfose é protegido por um casulo, este produto envolve e resguarda as impressoras. Revestida a cortiça no seu interior, esta capa tem a característica de isolar o som e a temperatura, possibilitando uma proteção segura e adequada. É constituída por várias abas interligadas num só eixo. Cada aba é distinta, tal como as várias fases do crescimento de uma borboleta, transparecendo a singularidade e exotismo da metamorfose de um produto 3D.

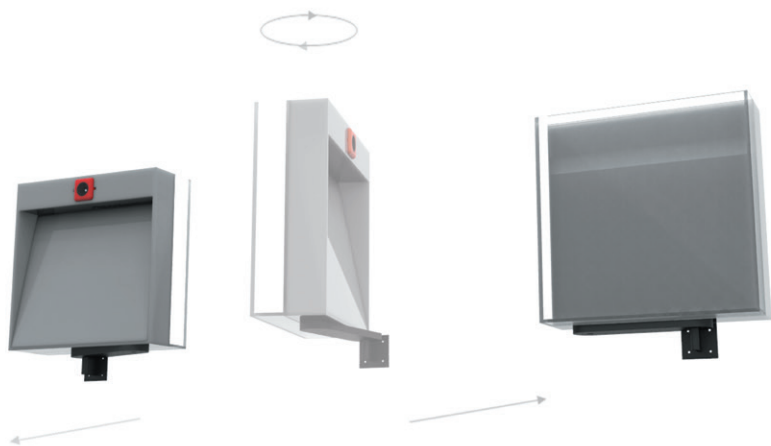
EN CEDA is a portable and organic case, idealized for the protection of small 3D printers. As the process of metamorphosis is protected by a cocoon, this product covers and protects printers. Coated in cork in its interior, this case isolates sound and temperature, for a safe and adequate protection. Its composed by several tabs connected in one axis. Each tab is distinct, just as the several growth stages of a butterfly, reflecting the singularity and exoticism of the metamorphosis of a 3D product.

62



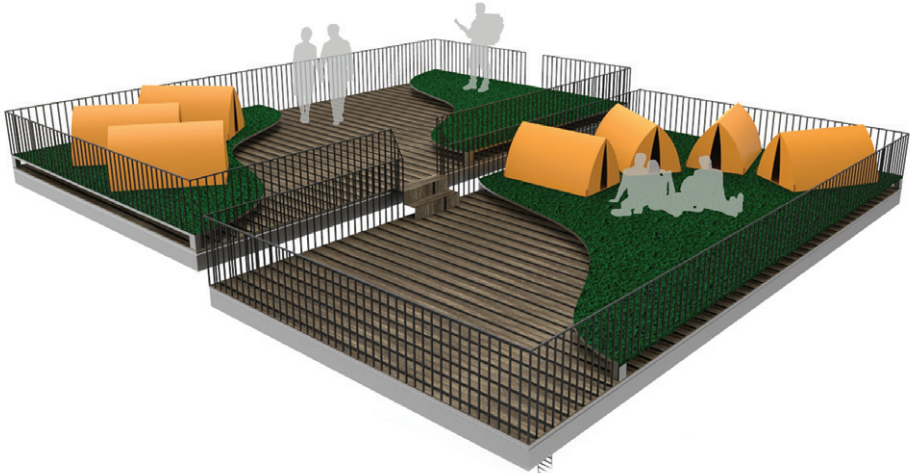
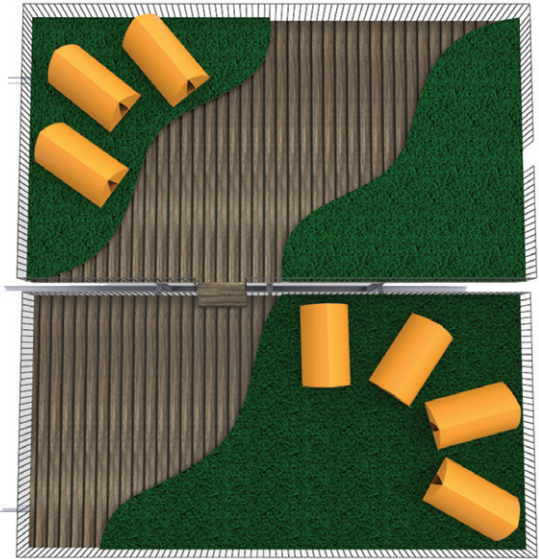
ROSE



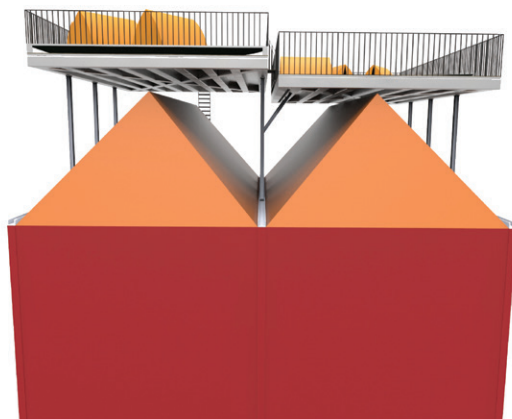
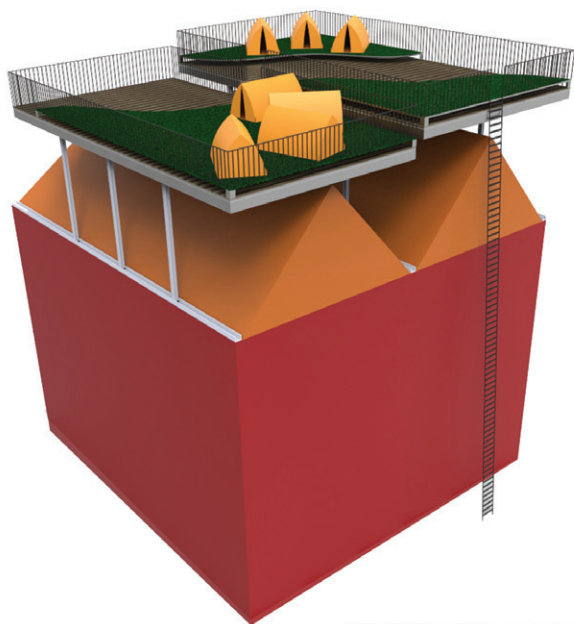


PT Rose, camera HD de 4x4cm, surge no âmbito do envelhecimento ativo. Foi pensada para quem começa a apresentar dificuldades motoras e não dispensa de boa apresentação. A ventosa permite que esta seja aplicada em várias superfícies dando-nos assim, visão para qualquer perspetiva do nosso corpo, a partir de uma APP a desenvolver. Pode acompanhar-nos para qualquer lugar, sendo-lhe concebido um suporte de parede ou mesa que, quando não está a ser utilizado, se transforma num objeto decorativo.

EN Rose, 4x4cm HD camera, arises in the context of active ageing. Was thought to who starts to present motor difficulties and still have a good appearance. The suction cup allows this to be applied in various areas giving us, vision for any perspective of our bodies, from an App that will be developed. Can follow us anywhere, and designed a wall holder or table that when not in use becomes a decorative object.



CAMPING ON THE ROOFTOP

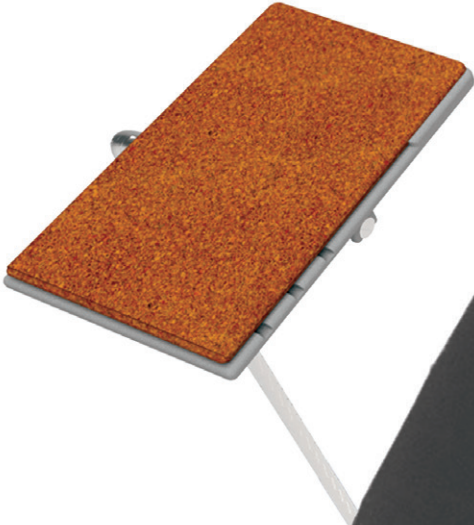


65

PT No sentido de trazer mais turistas à cidade do Porto, e proporcionar-lhes a melhor vista da cidade surge o “Camping on the rooftop” com o objetivo de desafiar os mais aventureiros a explorar este novo conceito. A elaboração deste projeto é baseada nas encostas vinícolas do douro e o jogo visual entre as plataformas inspira-se na separação causada pelo Rio Douro entre a cidade de Vila Nova de Gaia e a cidade Porto.

EN In order to bring more tourists to the city of Porto, and providing them with the best view of the city, the “Camping on the rooftop” comes to challenge the most adventurous to explore this new concept. The concept used for the elaboration of this project is based on the douro wine-growing slopes and the visual game between the platforms is inspired by the separation caused by the Douro River between the city of Vila Nova de Gaia and the city of Porto.

66



H-OLDER



67

PT O H-OLDER é um suporte para tablets/smartphones criado para promover a postura correta para aqueles que encaram o envelhecimento de forma ativa. Este objeto encaixa na cadeira, através de um tubo exível que sustém o suporte onde é colocado o dispositivo. Este é composto por uma camada de cortiça, o que lhe confere aderência aos dispositivos. O H-OLDER é adequado a todas as idades, no entanto tem como foco a população mais idosa que, cada vez mais, aposta na utilização das tecnologias.

EN The H-OLDER is a support for tablets/smartphones, created to promote the correct posture in those that face the aging in an active way. This object is in the chair through a flexible tube, sustains the support where the device is placed. This support is composed with a layer of cork, which gives it adherence with the devices. H-OLDER is suitable for all ages, however it focuses on the older population that is increasingly focused on the use of technologies.

68



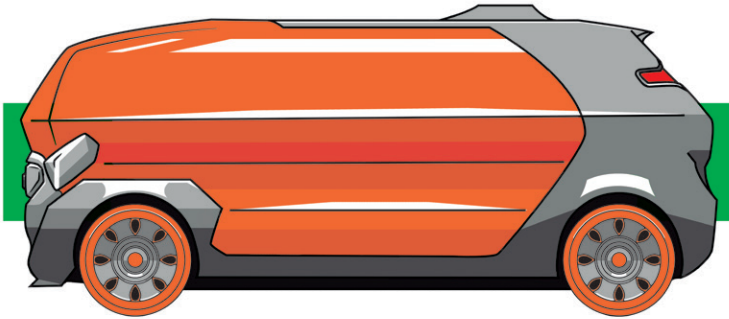
DARING VEHICLE



69

PT Daring vehicle é um veículo elétrico, desenhado para todos aqueles que valorizam um estilo de vida independente. Tem como objetivo facilitar a deslocação de pessoas com mobilidade condicionada em ambiente doméstico, e assim, promover não só a qualidade de vida da população mais vulnerável como também desenvolver um aumento da autoestima e um rejuvenescimento psicológico. Sendo para uso diário, todos os pormenores foram cuidadosamente pensados de forma a oferecer ao utilizador segurança, confiança e bem-estar.

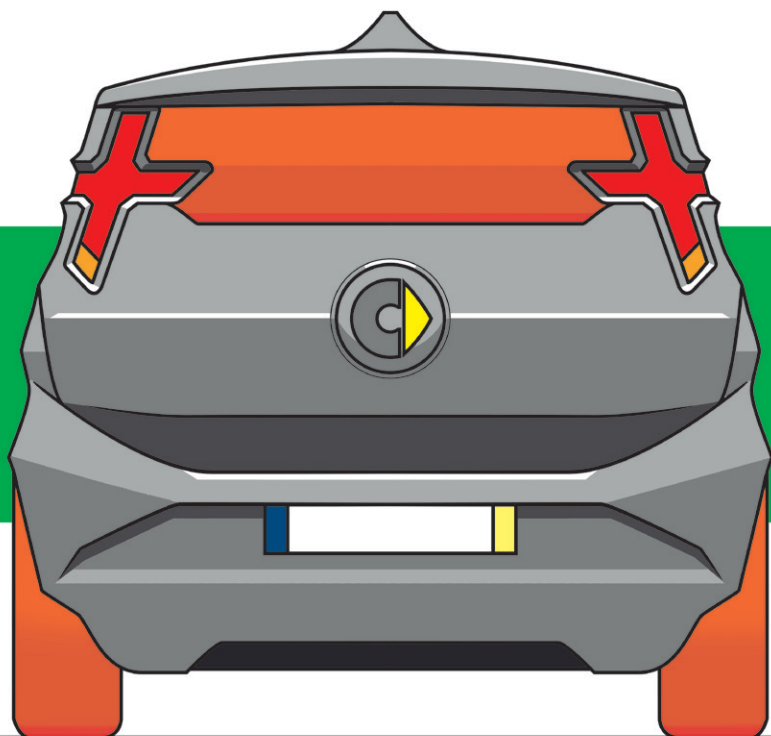
EN Daring vehicle is an electric vehicle, designed for all who value an independent lifestyle. It aims to facilitate the movement of disabled people in a domestic environment, therefore promoting not only a quality of life for the most vulnerable population, but also to develop an increase in self-esteem and psychological rejuvenation. Being for everyday use, all the details were carefully thought to provide the user with security, confidence and well-being.



70



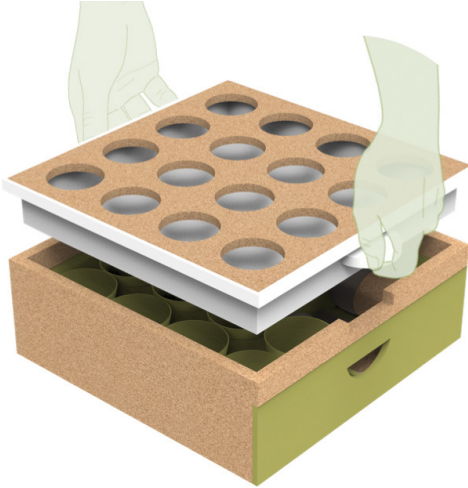
SMART FORHEALTH



71

PT Conceito de ambulância elétrica para resposta médica rápida em eventos desportivos e/ou de lazer. O veículo é elétrico e utiliza o "package" do Smart ForFour Electric drive. Os passageiros são distribuídos de forma assimétrica, que visa transportar dois paramédicos e um paciente. Além disso, o veículo tem toda a aparelhagem básica para tratar todo o tipo de lesões. O carro também conta com uma identidade visual pertencente aos serviços de emergência, mas diferenciada especialmente para a sua função.

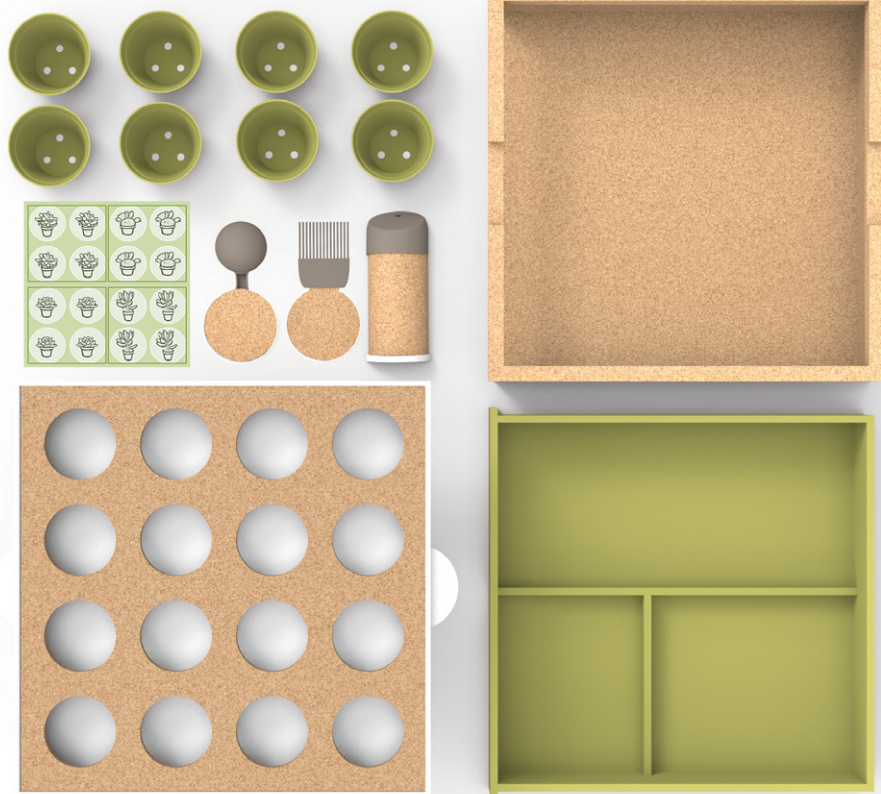
EN Concept for a quick medical response vehicle for sport and leisure events. An electric vehicle that uses the Smart ForFour Electric drive package. The passengers are arranged in an asymmetrical way, carrying 2 paramedics and 1 patient. The vehicle is also equipped with the basic medical equipment to deal with every kind of injuries and it also counts with the emergency services visual identity but, with it's own design made exclusively to it's function.



72

O MEU JARDIM





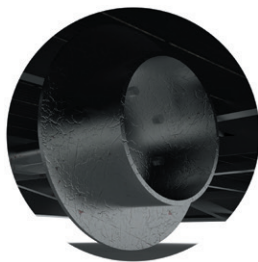
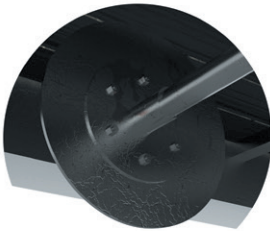
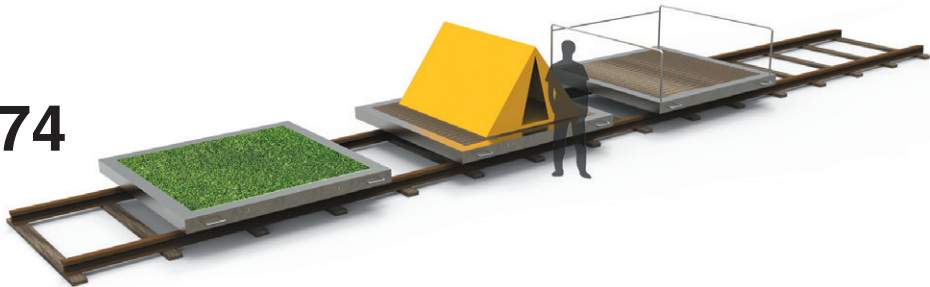
73

PT A jardinagem, não há muitos anos atrás, era vista como uma tradição popular, quase todos os “avós” viveram uma infância campestre onde a jardinagem e a agricultura eram o meio de sustento principal na época. Com a criação das grandes cidades, os nossos avós foram deixando a vida do campo para vir viver para o meio citadino. As lembranças desses tempos não morrem e as saudades são cada vez maiores, muitos afirmam, “Quero voltar para a minha terra”. “O Meu Jardim” consiste num jogo de jardinagem pensado, para os mais novos até aos mais adultos. As suas peças leves e de pequenas dimensões permitem a completa execução da componente prática do jogo, por outro lado, os padrões presentes nos cartões de jogo ambicionam estimular mentalmente o utilizador e exaltar a sua criatividade. “O Meu Jardim” tem como objetivo levar a cada avô e avó o seu próprio jardim, trazer de volta as saudades da infância e o contacto com a natureza, criar objetivos, rotina, e bem-estar.

EN Gardening, not so many years ago, was seen as a popular tradition, almost all “grandparents” lived a country childhood where gardening and agriculture were the main livelihood at the time. With the creation of the big cities our grandparents were leaving the country life to come live for the city, the memories of those times do not die and the homesickness is increasing, many affirm, “I want to go back to my land. “My Garden” consists of a game of gardening thought from the youngest to the most adult, its light and small parts allow the complete implementation of the practical component of the game, on the other hand, the patterns present in the game cards ambition to stimulate Mentally and exalt your creativity. “My Garden” aims to bring to each grandfather and grandmother their own garden, bring back the homesickness of childhood and contact with nature, create goals, routine, and well-being.



74



WAGON CAMPING



75

PT Este projeto foca-se num novo conceito - o campismo urbano - com o objetivo de conceber um equipamento com impacto visual positivo e favorável ao ambiente. Centra-se na reutilização de linhas férreas desativadas. Tendo como temática os comboios, foram desenvolvidas várias plataformas de modo a representar as diferentes carruagens. Com a estrutura em aço para um aspeto industrial de vagão, sendo em algumas o piso de madeira e outras com relvado sintético. Destina-se a turistas que procuram cidades e vilas mais pequenas, que tiveram em tempos estações de comboio.

EN This project is focused in a new concept, the urban camping. With the purpose of creating an equipment whith positive visual impact and eco friendly. Once again using deactivated rail ways. Having the theme of trains, there were developed several platforms in a way that represents the diferents wagons of train. With a steel structure for an industrial look of wagon, some had a wood oring and others a sintetic grass. It ´s destined to tourists that wander trough small towns and villages that once had a train station.

Gonçalo Marques da Silva
913 878 588
21goncalo@gmail.com
be.net/21goncalo



76



MERGE



77

PT MERGE é um produto que une as funções de tanque e estendal. Aprimorando a tarefa de lavar roupa à mão, este produto surge como resposta ao envelhecimento ativo da população. Redesenhado e redimensionado de acordo com a realidade atual e assente num conceito distinto do tradicional, MERGE apresenta-se com uma nova imagem que vem romper com o preconceito de uma peça antiga, associada a pessoas de idade. É versátil e amovível, dispensando instalação e apelando à sustentabilidade. Os utilizadores necessitam de muito menos água, sendo-lhes permitida a reutilização da mesma para outros fins.

EN MERGE is a product that joins the tank and clothesline functions. Improving the task of washing clothes by hand, this product comes as a response to the active aging of the population. Redesigned and resized according to the current reality and based on a concept distinct from the traditional, MERGE presents itself with a new image that comes to break with the prejudice of an old piece, associated with old people. It is versatile and removable, requires no installation and appealing to sustainability. Users require much less water and can reuse it for other purposes.



78

SHOPPINGMATE



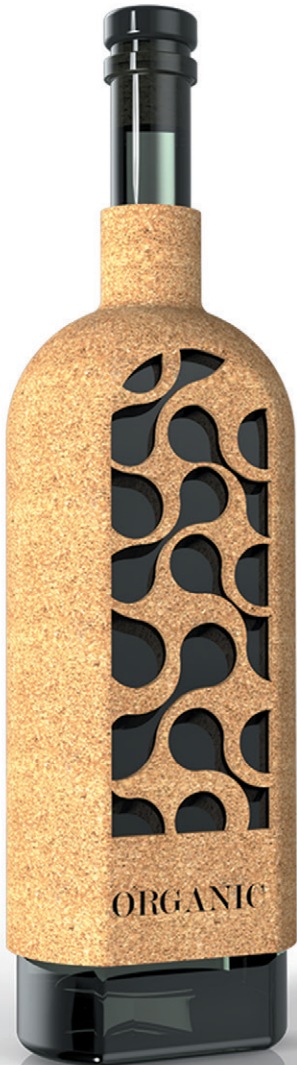
79

PT SHOPPINGMATE surge no âmbito do tema “Envelhecimento Ativo” e tem como objetivo permitir que pessoas com limitações continuem a ser autónomas na hora de ir às compras. Com um design arrojado, este trolley destina-se a ambos os géneros. SHOPPINGMATE tem dois possíveis cestos, um de 8L e outro de 15L, ficando ao critério do utilizador escolher o que lhe for mais conveniente. Os cestos são ABS. A altura da estrutura do trolley é regulável, adaptando-se ao utilizador. O material da estrutura é o alumínio. O produto é leve e de fácil higienização.

EN SHOPPINGMATE is born in the context of “Active Aging”. Its prime goal is allowing disabled people to continue to go shopping alone. With a bold design, this trolley can be purchased by both genders. SHOPPINGMATE presents two possible baskets, one with 8L and other with 15L of capacity, the users can choose which one suits them better. The shopping baskets are ABS. The users can adjust the trolley’s height, so this product is adaptable to each user. The structure is made from aluminum, so it’s a very light product and very easy to clean.

Joana Carneiro
931 108 917
joana_carneiro.96@hotmail.com

80



ORGANIC

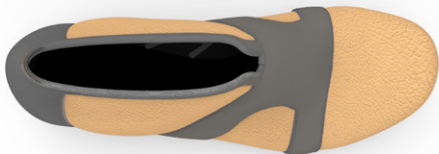
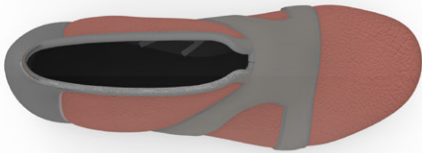
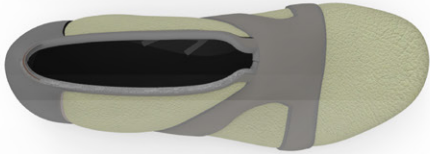
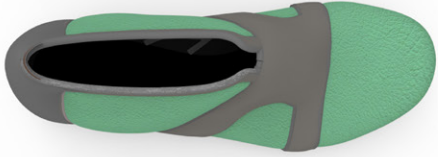
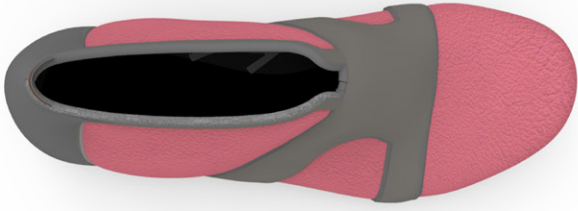


PT A Organic é uma garrafa para vinhos destinada a clientes futuristas. Este produto é uma combinação de materiais 100 % recicláveis com novos processos de fabrico.

A Organic possui um revestimento em cortiça à volta do seu corpo, no qual, na face da frente apresenta uns recortes com formas orgânicas que permite criar ilusões com o conteúdo inserido dentro da garrafa. Este revestimento é feito no material cortiça que ajuda na conservação do vinho e permite ao utilizador um melhor manuseamento e conforto devido ao seu toque suave.

EN Organic is a wine bottle designed for futuristic customers. This product is a combination of 100% recyclable materials with new manufacturing processes.

Organic has a cork lining around its body, in which, on the front face, it has cutouts with organic shapes that allows creating illusions with the contents inserted inside the bottle. This coating is made of cork material, in which it helps to preserve the wine and allows the user better handling and comfort due to its soft touch.



FLEX_ACTIVE



83

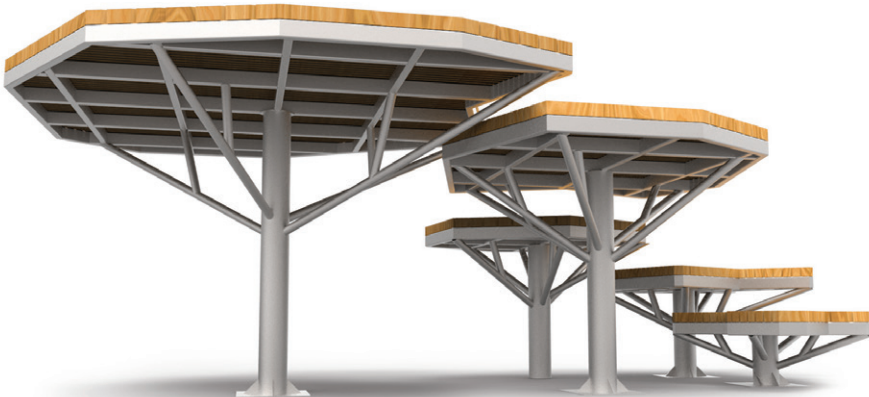
PT FLEX_ACTIVE é uma linha de calçado especialmente concebida para cuidar e proteger os pés delicados com todas as características de um pé idoso. A forma é generosa de forma a acomodar os pés e a evitar pressões que originam consequentemente lesões. Com largura para a planta do pé e com largura e altura para os dedos, permite assim ao pé permanecer numa posição anatomicamente correta. A gáspea e o forro são em pele natural que regula a temperatura do pé e favorece a respiração. O forro é de cabra, curtido sem químicos e sem tintas nocivas para a saúde. Não tem qualquer costura interna ou sobreposições de peças de forma a evitar fricções. São sapatos totalmente acolchoados para maior conforto, tem contraforte resistente e prolongado para estabilizar e apoiar o tornozelo bem como a biqueira dura que protege os dedos de pancadas. O sistema de aperto evita o efeito de garrote sobre o pé, devido á sua elasticidade pré definida confere uma perfeita adaptabilidade ao pé .

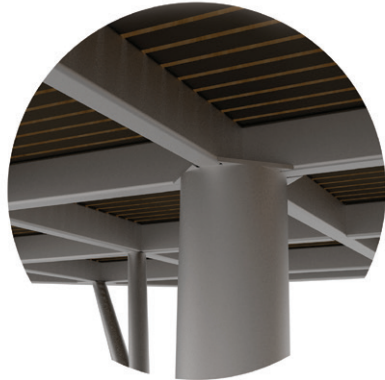
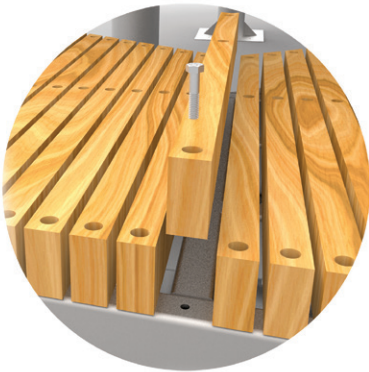
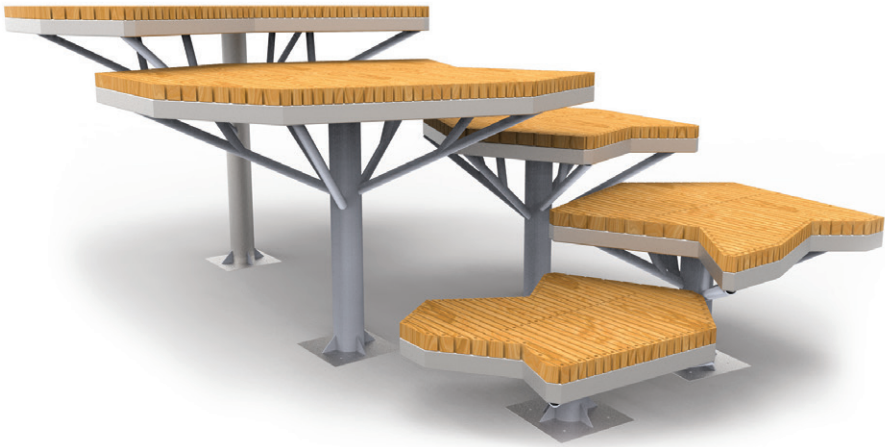
EN FLEX_ACTIVE is a line of footwear specially designed to care for and protect delicate feet with all the characteristics of an elderly foot. The shape is generous in order to accommodate the feet and to avoid pressures that consequently cause injuries. With width for the sole of the foot and width and height for the toes, it allows the foot to remain in an anatomically correct position. The upper and the lining are natural skin that regulates the temperature of the foot and promotes breathing. The liner is goat, tanned without chemicals and without paints harmful to health. It has no internal seam or overlapping parts to prevent friction. They are fully padded shoes for added comfort, have a sturdy and prolonged buttress to stabilize and support the ankle as well as the hard toe that protects the fingers from blows. The tightening system avoids the effect of a club on the foot, due to its pre-defined elasticity gives a perfect adaptability to the foot.

84



URBAN TREE





85

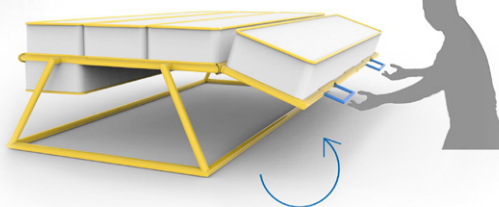
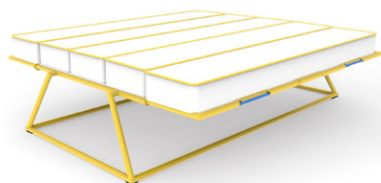
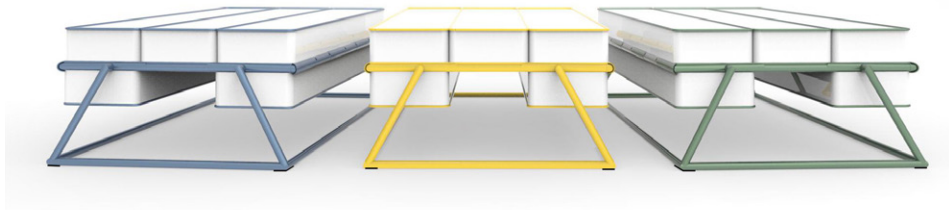
PT Urban Tree é uma solução que terá como público-alvo jovens na faixa etária entre os 20 e os 30 anos, e que possuem um gosto por viajar e conhecer novas realidades. Trata-se de uma solução adequada para quem tem intenções de obter um custo baixo para estadias pouco prolongadas. A plataforma que se situa a uma cota mais elevada, destina-se à montagem de uma tenda com capacidade para 3 pessoas. O conceito deste projeto teve como base a configuração estrutural das árvores que povoam os parques e os jardins das cidades, o conjunto das 5 plataformas possui uma linguagem formal próxima da configuração estrutural das árvores e foram concebidas para se enquadrarem no centro de um qualquer jardim ou parque.

EN Urban Tree is a solution that will target young people between the ages of 20 and 30, who have a taste for traveling and learning about new realities. This is a suitable solution for those who intend to obtain a low cost for short stays. The platform that is located at a higher level, is intended to mount a tent with capacity for 3 people, the concept of this project Was based on the structural configuration of the trees that populate the parks and gardens of the cities, the set of 5 platforms has a formal language close to the structural configuration of the trees and were designed to fit in the center of any garden or park.

86

ZONE





87

PT 2ONE é uma cama expansiva que contém um sistema manual e camuflado, que permite a uma cama de solteiro se expandir e aumentar o seu tamanho. Com um simples movimento ou rotação 180°. A sua estrutura consiste numa estrutura tubular em metal que suporta todo um pack de 5 colchões. Esta cama contém um Design linear e sofisticado que se adequa ao seu sistema. Este produto é apropriado para hotelaria (hosteis, apartotel), apartamentos (T0,T1, duplex) e pessoas que se identifiquem e apreciem o produto.

EN 2ONE, is an expansive bed with a camouflage manual system, which allows a single bed to expand and increase your size. With a simple movement or rotation 180 degrees. To your structure consists of a tubular metal structure that supports a whole pack of 5 mattresses. This bed contains a linear and sophisticated Design that fits your system. This product is suitable for hospitality (hostels, apartotel), apartments (T0, T1, Duplex) and people who identify themselves and enjoy the product.

88



PLYCHAIR



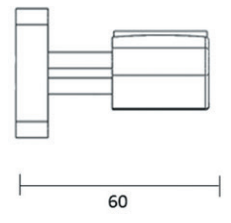
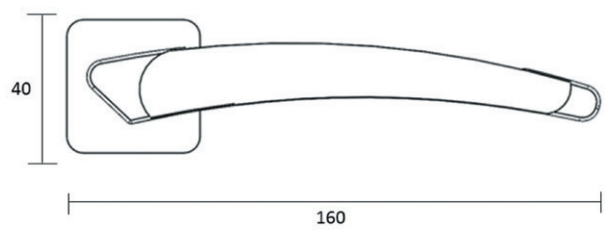
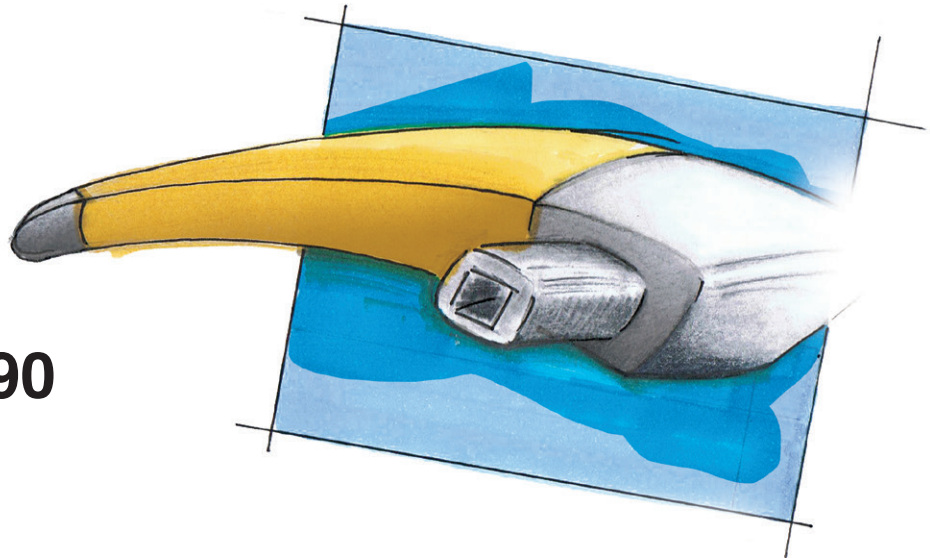
89

PT Este projeto consiste na concepção de uma poltrona motorizada com o propósito de auxiliar pessoas com insuficiências motoras. Sendo este produto destinado a espaços interiores como casas e hospitais, permite desta forma terem um conforto e mobilidade que uma cadeira de rodas não oferece. Ao mesmo tempo este produto foge dos estigmas criados por as ditas cadeiras de rodas com um design mais elegante e atrativo, inspirado na "lounge chair" de Eames, tanto na sua forma como nos materiais utilizados como o "plywood"(contraplacado). A sua estrutura metálica contrasta como os componentes de plywood referidos anteriormente e com os estofos com um tom escurecido nos remete para a ideia de conforto e comodidade afastando do problema que este produto pretende combater sendo este os desconfortos causados pelas cadeiras de rodas aos seus utilizadores.

EN This project consists of the design of a motorized armchair with the purpose of helping people with motor insufficiencies, this product being destined to interior spaces such as houses and hospitals, thus allowing a comfort and mobility that a wheelchair does not offer at the same time. This product escapes the stigmas created by these wheelchairs with a more elegant and attractive design, inspired by the Eames lounge chair, both in its shape and in the materials used as plywood. Its metallic structure contrasts like the components of plywood mentioned above and with the upholstery with a darkened tone it sends us to the idea of comfort and convenience away from the problem that this product intends to combat being this the discomforts caused by the wheelchairs to its users.

90

HC





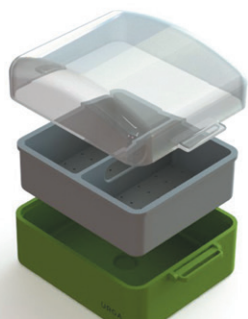
PT O projeto HC visa a conceção de um puxador para uso doméstico. A sua estrutura é composta por aço inoxidável, devido à sua resistência à corrosão e facilidade de produção e por cortiça, como material de revestimento. Esteticamente optou-se pela cortiça devido às suas características únicas de textura e cor, apresentando-se, ainda, como uma mais valia em termos de uso, permitindo maior aderência e conforto na área de contacto.

EN The HC project aims to develop a handle for domestic use. Its structure is made of stainless steel, because of its anti-corrosion treatment and ease of production. The core material is then covered with a layer of cork. Aesthetically, cork was chosen due to its unique characteristics that of texture and of colour, presenting itself as an added value in terms of use, and allowing greater grip and comfort in the areas of contact.

92



URGA





93

PT O projeto URGA baseia-se num pequeno módulo de cultivo, composto por três partes, que pode ser colocado numa estrutura com rodas, de modo a que o utilizador consiga usufruir do produto no interior e exterior da habitação. O módulo situa-se a um nível confortável para as suas costas (cerca de 1 metro do solo), permitindo, assim, a continuidade do seu hobby. A estrutura é passível de ser fechada, de forma a ocupar o menor espaço possível.

EN The URGA project is based on a small cultivation module, composed of three parts, that can be placed in a wheeled structure. The user can enjoy the product inside and outside the house and the module is located at a comfortable level, for your back (about 1 meter from the ground), thus allowing the user to follow his/her hobby. The structure can be closed so as to occupy as little space as possible.





95

PT Este projeto, intitulado de "Allies", surge com o intuito de projetar uma nova forma de campismo - "Urban Camping". Estas três plataformas orgânicas assentam no conceito de "Re-habitar", sendo que se destinam essencialmente aos edifícios antigos e inabitados das cidades, fazendo-os renascer com este tão atual conceito de habitar de forma temporária. "Allies" foi inspirado no formato e na forma como se dispõem os fungos-cogumelos nas paredes antigas e troncos, apresentando-se assim com esta composição alternada nas esquinas dos edifícios.

EN This project is called "Allies" and it was created with the propose of showing a new way for camping - "Urban camping". This three organic shapes are stationary on the concept "Re-inhabiting" and are destined essentially to the old and uninhabited building of the cities. Making them reborn from this current concept of inhabiting temporarily, "Allies" was inspired on the shapes and size of Mushroom Fungus in the old walls and trees, presenting itself with an alternate composition on the corners of buildings.

Mónica Oliveira
910 916 795
16monicaoliveira@gmail.com
behance.net/16monicaol7fb0?

96



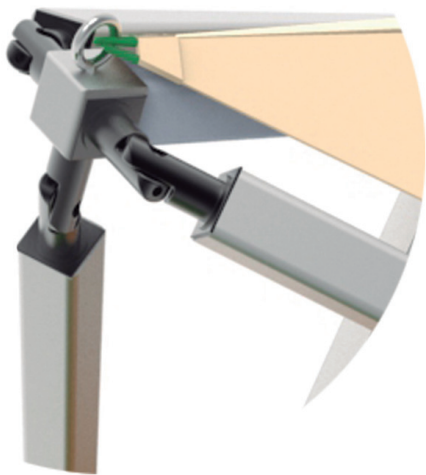
THE BOX



PT Ao projetar uma maneira revolucionária de disfarçar os small cell radios, não criando impacto visual, executamos duas estruturas elegantes que camuflam estes dispositivos, melhorando assim, não apenas o sinal dos nossos telemóveis, mas também o quotidiano dos cidadãos nas cidades, adicionando funcionalidades inteligentes que podem tornar as nossas vidas mais fáceis e mais confortáveis. (Projeto de grupo desenvolvido no PDP 16/17 com o patrocínio da Nokia e com elemento da Universidade de Aalto, ISCAP e ESMAD).

EN By projecting a revolutionary way of disguising small cell radios by not creating visual impact, we created two sleek structures that camouflage these devices, hence improving not only the signal on our mobile phones, but also the daily life of metropolis citizens by adding smart features than can make our lives easier and more comfortable. (Group project developed on PDP 16/17 with the sponsorship of Nokia and with team members from Aalto University, ISCAP and ESMAD).

98



CAMPING PARK SPOT



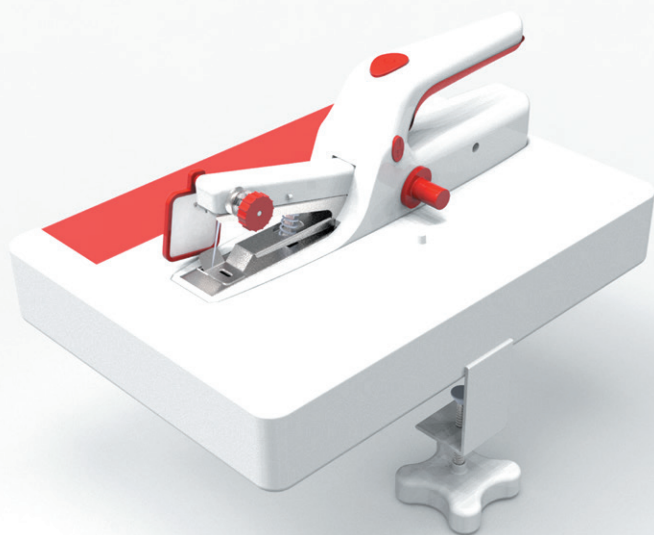
PT “Camping Park Spot” é um projeto que nasce da necessidade de se criar formas alternativas de acampar. Torna possível o acampamento urbano, ao aproveitar os parques de estacionamento localizados no coração das cidades. Cada lugar ocupado por um carro é substituído por uma plataforma, que é composta por duas zonas distintas: uma em relva sintética e uma outra em deck com um abrigo para proteção solar. Trata-se de uma forma alternativa em que os mais aventureiros acampem de forma segura dentro das cidades.

EN “Camping Park Spot” is a project that arises from the need to create alternative forms of camping. It makes urban camping possible by taking advantage of car parkings located in the heart of the cities. Each place occupied by a car is replaced by a platform, which is composed by a synthetic grass area and a deck with a shelter for sun protection. This is an alternative way for the more adventurous to safely camp inside the cities.

100

SEWSTATION





101

PT O projeto SewStation consiste numa máquina de costura manual que assenta numa base para que seja possível utilizá-la de forma standard. Reduziram-se as dimensões de uma máquina usual e o seu peso, tornando-a mais fácil de transportar e usar. A base pode ser fixa a uma mesa através de um sistema de fixação tipo "morsa", cujo manípulo foi projetado de modo a adaptar-se às pessoas com destreza e para aquelas que tenham menos e tem um pequeno compartimento para guardar acessórios de costura.

EN The SewStation project consists of a manual/portable sewing machine that sits on a base so that it can be used in a regular way. The dimensions of a typical machine and its weight have been much reduced, making it easier to carry and easier to use. The base can be fixed to a table, by means of a clamping system, whose handle has been designed to adapt to people with dexterity issues and also those who might benefit from having a small compartment to store accessories, enjoying the ease of use.

TECNOLOGIA

COMUNICACIÓN

AUDICIÓN

**LOGIA DA
NICAÇÃO
NOVISUAL**

RAVE, sinónimo de Rio Ave e de festa, foi a designação escolhida para associar um conjunto de atividades que se desenvolvem em diferentes localidades e onde se apresentam, publicamente, a par com os demais cursos, os projetos finais dos estudantes da Licenciatura em Tecnologia da Comunicação Audiovisual (TCAV), do Departamento de Artes da Imagem (DAI) da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), do Instituto Politécnico do Porto (P.PORTO).

Anualmente é lançado um desafio aos estudantes da unidade curricular de Projeto – a produção de um projeto prático autoral –, no qual aplicam competências técnicas e artísticas apreendidas ao longo do seu percurso académico. A diversidade temática com que nos deparamos neste catálogo é o resultado não só do empenho individual mas também da consistência da formação académica.

Na área da Fotografia, o projeto final está associado à realização de uma exposição coletiva pública, que resulta de uma seleção de imagens dos diferentes projetos fotográficos. Na área do Vídeo, pressupõe a organização de exposições públicas. Faz parte da missão do DAI e da ESMAD a divulgação dos trabalhos dos estudantes, pelo que algumas das parcerias se revelam lugares expositivos privilegiados: a Fábrica de Santo Thyrsó, centro de divulgação cultural e criativa, para a exibição dos projetos finais da ESMAD, numa perspetiva global; o Centro Português de Fotografia (CPF), espaço de referência do universo da fotografia portuguesa; e o festival Curtas Vila do Conde, por permitir a exibição dos filmes diante de um público especializado.

Agradecemos a todas as entidades envolvidas, pelo apoio na divulgação da produção efetuada pela ESMAD, em especial ao

Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA), pelo auxílio prestado às produções do DAI, determinante para a qualidade final dos projetos.

Aos estudantes que finalizam agora esta etapa académica, desejo os maiores sucessos profissionais e artísticos na carreira que agora iniciam.

—

Vitor Quelhas

Diretor do Departamento de Artes da Imagem

ESMAD

—

RAVE, a synonym for Rio Ave and a party, was the designation chosen to associate a set of activities occurring in different locations where the students of the degree in Tecnologia da Comunicação Audiovisual (Audiovisual Communication Technology (TCAV) of the Image Arts Department (DAI) from the School of Media Arts and Design (ESMAD), of Polytechnic Institute of Porto (P.Porto), exhibit their final projects.

Every year a challenge is launched to the students of Project curricular unit – the production of a practical, authorial project – in which they apply techniques and artistic skills learned throughout their academic journey. The thematic diversity we come across in this catalog is the result not only of individual commitment, but also of the consistency of academic training. In the field of Photography, the final project is associated with the implementation of a collective public exhibition, which results from a selection of images from the different photographic projects. The Video field, implies public screenings.

It is the Department's mission and of ESMAD, the dissemination of the students' works, therefore some partnerships are seen as privileged places of exhibition: the Fábrica de Santo Thyrsó (Santo Thyrsó Factory), a cultural and creative dissemination centre for the exhibition of ESMAD's final projects, in a global perspective; Centro Português de Fotografia (Portuguese Centre of Photography), a reference space for Portuguese photography; and the festival Curtas Vila do Conde (Short Film Festival of Vila do Conde), for allowing the films to be screened for a specialized audience.

We thank all the entities involved for their support in the dissemination of the production carried out at ESMAD, in particular the Institute of Cinema and Audiovisual (ICA), for the assistance provided to our productions, decisive for the final quality

of the projects. To the students who complete this academic stage, I wish the greatest professional and artistic successes in a career that is now beginning.

—

Vitor Quelhas
Head of Image Arts Department
ESMAD

—

108



METAMORPHOSIS

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing

Suporte de exibição / Mounting type

PVC

Dimensões de impressão / Printing size

50x60cm



109

PT Metamorphosis explora a representação da mulher, através de 3 séries fotográficas como consequência de uma ação performativa. Uma figura que se relaciona com objetos do cotidiano, combatendo um estereótipo comum. Este ensaio procura projetar uma visão subjetiva sobre a representação do universo feminino, com o objetivo de proporcionar uma experiência estética centrada na percepção sensível e no pensamento inconsciente. Metamorfose significa mudança ou transformação, alteração completa de aspeto, natureza ou estrutura de alguém ou alguma coisa. Na performance, o corpo sofre a metamorfose.

EN Metamorphosis explores the representation of women, through 3 photographic series, as a consequence of a performative action. A figure that relates itself to the objects of everyday life, fighting a common stereotype. This essay seeks to project a subjective vision on the representation of the feminine universe, with the goal of providing an aesthetic experience centred on the sensitive perception and the unconscious thinking. Metamorphosis means change or transformation, complete modification of appearance, nature or structure of someone or something. In this performance, the body undergoes a metamorphosis.



S. VITOR

Captura / Capture

120mm Kodak Ektar 100 film / Mamiya RB67

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing

Suporte de exibição / Mounting type

PVC

Dimensões de impressão / Printing size

45x55cm



111

PT Um olhar sobre o Bairro de S. Vitor no seio da cidade do Porto, estimulado pelo contexto em que é construído, a revolução habitacional pós 25 de Abril, despoletada pelas Operações SAAL – Sistema de Apoio Ambulatorio Local (1974-76).

S. Vitor é um trabalho de natureza documental que visa dar a conhecer o bairro como objeto arquitetónico, a cor que o destaca na paisagem, bem como as pessoas que constituem a comunidade. Os que participaram na sua construção, os que já lá nasceram e que assegurarão a continuidade das casas na história das suas famílias.

EN A look at the neighborhood of S. Vitor in the heart of the city of Porto, stimulated by the context in which it is built, a housing revolution after April 25, triggered by the SAAL Operations – Sistema Ambulatorio de Apoio Local (Local Ambulatory Support System) (1974-76).

S. Vitor, is a work of documentary nature that aims to make known the neighborhood as an architectural object, the color that highlights it in the landscape, as well as people who constitute a community. Those who are involved in its construction, the ones that already exist were born and that guarantee the continuity of the houses in the history of their families.

Rita Silva
work.ritasilva@gmail.com
behance.net/ritaissonaive



DEAD CALM

Tipo de impressão / Printing type

Impressão fotográfica em papel fotográfico Ilford Multigrade FB
Classic glossy.

Darkroom Printing in Ilford Multigrade FB Classic glossy

Suporte de exibição / Mounting type

Passepartout.

Dimensões de impressão / Printing size

50x50cm



113

PT Ensaio visual sobre um corpo simultaneamente escondido e exposto, em decadência e em relação com elementos da natureza. A consciência da morte surge como ponto inicial para uma reflexão sobre o nascimento e o sentido da vida. Num ciclo interminável, desde o nascimento ao desvanecimento, este corpo, portador de emoções e lembranças, não resistirá à degradação da matéria que o suporta, retornando à terra da qual brotou.

EN Visual essay about a body simultaneously hidden and exposed, in decay and in relation with elements of nature. The awareness of death is the starting point for a reflection on birth and the meaning of life. In a never-ending cycle, from creation to disappearance, this body, carrier of emotions and memories, will not resist the degradation of the matter where it resides, returning to the soil from which it sprouted.

Denise Peleteiro
denise.peleteiro@gmail.com
behance.net/dpeleteiro



DE FORA PARA DENTRO

Tipo de Impressão / Printing type

Jato de tinta. Inkjet printing

Suporte de exibição / Mounting type

Fujitrans em caixa de luz. Fujitrans in light box

Dimensões de impressão / Printing size

60x40cm



115

PT Janelas, frágeis fronteiras entre o familiar e o desconhecido, entre o espaço público e privado, fechado e aberto, entre a arquitetura e a vida que ocorre dentro dos edifícios. Quem nunca sentiu a curiosidade de espreitar pelas janelas dos outros?

EN Windows, fragile borders between the familiar and the unknown, between public and private space, closed and open, between architectural form and the life, which occurs inside the buildings. Who has never felt the curiosity to peek through the windows of others?

Joana Dionísio
joanadionisio@hotmail.com
behance.net/umasletrasaoacaso



PONTO CEGO

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta./ Inkjet printing

Suporte de exibição / Mounting type

Dibond

Dimensões de impressão / Printing size

(2x) 45x70cm; (2x) 30x40cm; (1x) 33,50x50cm



117

PT Vivemos uma época de incerteza e instantaneidade, onde a fronteira entre o real e a ficção é cada vez mais frágil. Neste contexto proponho um retrato dos jovens da sociedade contemporânea, refletindo sobre a volatilidade das suas identidades, que são diretamente influenciadas pelos rápidos avanços tecnológicos e pela cultura do consumismo. "Ponto cego" confronta o espectador com os seus automatismos de interpretação da realidade, questionando-se sobre se a fotografia hoje ainda se apresenta como uma tecnologia ao serviço da verdade, ou se pelo contrário vivemos na ambiguidade dos espaços virtuais.

EN We live in a time of uncertainty and instantaneity, where the border between reality and fiction is increasingly fragile. In this context, I propose a portrait of young people in contemporary society, reflecting on the volatility of their identities, which are directly influenced by rapid technological advances and by the culture of consumerism. "Blind Spot" confronts the viewer with his automatism of interpretation of reality, questioning whether photography today still presents itself as a technology in the service of truth, or if instead we live in the ambiguity of virtual spaces.

Joana Linhares
maryjanelinhares@gmail.com
narrativassuspensas.blogs.sapo.pt
facebook.com/narrativassuspensas
behance.com/maryjanelinhares



NARRATIVAS SUSPENSAS

Atores / Cast

Afonso Ribeiro
Inês Mourão de Almeida
João Pinhão de Melo
Anita Garcia Grosse
Tiago Guimarães
Geraldine Zawisla

Equipa / Team

Carlos Borges
Jérémy Pouivet

Apoios / Sponsors

Casa do Ribeirinho
Balletatro
Coliseu do Porto
Golfo da Quinta do Fojo

Maria Simões – Make up Artist
António Carvalheira – Collectible Cars
Cet Objet Du Désir – Vintage Clothing & Accessories
Amour Glamour – Noivos Gondomar
Confeitaria Nandinha
Confeitaria Nobreza
Nova Real Confeitaria

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing
Canson Infinity Baryta

Suporte de exibição / Mounting type

PVC 3mm

Dimensões de impressão / Printing size

70x50cm



119

PT Narrativas Suspensas é um projeto transmedia que realça o poder da criação ficcionada em diferentes plataformas. Sugere-se que o espetador explore a narrativa, procurando respostas nos variados suportes à disposição.

Para além da componente fotográfica, onde assistimos apenas a suspensões do momento de cada cena, o projeto suporta-se também numa curta-metragem para perceção integral da história, e ainda na vertente web que complementa ambos os suportes e onde se pode acompanhar o processo de criação e divulgação desta história. A narrativa é simples, pois a complexidade passa pela dinâmica interativa de interpretá-la.

Esta é uma exploração da relação pouco afetiva de dois gémeos com personalidades opostas (Marcelo e Benjamim) em três momentos particulares da sua vida.

EN Suspended narratives is a transmedia project that empowers the fictional creation in different platforms. In it, it is suggested that the spectator should explore the narrative in search for answers in all the available supports.

Besides the photographic component, where one can only look at a moment suspended in time for each scene, the project counts on a short-film essential to the full understanding of the story, and a web feature, which complements the previous supports while allowing the public to watch the creative process behind it.

This is an exploration of the not-so affectionate relationship between two twins with opposing personalities (Marcelo and Benjamim) in three particular moments in their lives.

Rita Ventura
rventuragomes@gmail.com
behance.net/ritaventura



BLONDES MAKE THE BEST VICTIMS

Curta metragem / Short Film

Direção / Direction

Rita Ventura

Manequim / Model

Margarida Sá Coutinho

Maquiagem e Caracterização / Make up

Elsa Santos

Cabelo / Hair

Miguel Machado

Roupa / Clothes

Isabel Ventura

Assistente de Iluminação / Lighting

Tomás Ferreira

Assistente de produção / Production assistant

Isabel Ventura

Making of

João Camilo

Fotografado / Photographed at

"A Casa da Boavista" (Porto)

Filmado em / Filmed at

Igreja de São Pedro de Oleiros, Nogueira da Regedoura
(Agradecimento especial ao Padre Gonçalo Furtado)

Música / Music

Rita Ventura; Carlos Costa Alves

(Voz / Voice: Margarida Sá Coutinho)

Captura / Capture

120mm Kodak Portra 400 film; Mamiya Rb67; Sony as7 II

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing

Suporte de exibição / Mounting type

PVC; Monitor de vídeo (filme com som) / TV monitor
(film with sound)

Dimensões de impressão / Printing size

50x60cm; 90x100cm



121

PT Partimos da frase de Alfred Hitchcock, para desenvolver uma narrativa ficcional entre a fotografia e o cinema. Observamos uma mulher com algumas marcas físicas de violência que evidenciam a sua condição de vítima. Em contradição, a mesma demonstra um lado da sua personalidade mais forte e confiante. A sua postura enigmática sugere que algo está para acontecer. Num segundo momento, vemos num filme a transformação desta mulher que de vítima passa a vingadora.

EN Drawing from Alfred Hitchcock's famous quote, a narrative develops between photography and cinema. We observe a woman who's bruised from physical violence, but on the other hand she also displays a different side to her personality, a stronger, more confident one. Her enigmatic bearing suggests something is about to happen. On a second moment, in a film, we understand that she turns from a victim into an avenger.

Ana Moreira / apsousamoreira@gmail.com
Cláudia Silva / claudiapasilva96@gmail.com
Fernando Cavaleiro / fernandocavaleiroalves@gmail.com
Rita Isabel Castro / rita.isabel.castro@gmail.com



ODISSEIA DOS PÁSSAROS

Ano / Year

2017

Título / Title

Odisseia dos Pássaros The Birds Odyssey

Categoria / Category

Documentário Documentary

Realizador / Director

Fernando Cavaleiro

1º Assistente de Realização / 1st Assistant Director

Cláudia Silva

Anotação / Continuity

Frederica Dias, Gonçalo Santos

Argumento Screenplay Ana Moreira

Guião / Script

Ana Moreira

Direção de Fotografia / Cinematography

Ana Moreira

Assistente de Imagem / Image Assistant

Afonso Marmelo, Francisco Simari, Gonçalo Santos

Operação de Camera / Camera Operator

Ana Moreira

Operação de Drone / Drone Operator

Jussi Hannula

Direção de Arte / Art Direction

Lurdes Sousa, Rita Isabel Castro

Direção de Som / Sound Direction

Henrik Ferrara

Assistente Som / Sound Assistant

Gonçalo Santos, Mitchell Alves

Montagem / Editing

Cláudia Silva

Montagem Sonora / Sound Editing

Fernando Cavaleiro

Colorista / Color Grading

Ana Moreira

Música / Music

César Rocha

Fotografia / Photography

Ana Isabel Ferreira, Cláudia Silva, Gonçalo Santos,

Joana Dionísio

Atores / Cast

João Melo, Inês Almeida, Ana Isabel Ferreira, Germano Ribeiro, Abílio Castro, Lucas Dietrich, Margarida Carvalho, José Pinto, Cláudia Marisa

Duração / Runtime

10' 25"

Formato / Aspect ratio

HD 1920x1080 (1:96.1; 2:35.1; 4:3)

Produtor / Producer

Rita Isabel Castro

Produção / Production

P.PORTO / ESMAD

Financiamento / Financing

ICA

Apoios / Sponsor

Câmara Municipal do Porto, Câmara Municipal de Vila Nova de Gaia, Escola Superior de Música, Artes e Espetáculo, Escola Superior de Educação, Porto Design Factory, Nature Resort Vale do Pisão, Agente a Norte, Associação Columbófila do Distrito do Porto, Junta de Freguesia de Parada de Todeia, Agrupamento de Escolas Aurélia de Sousa, Wild At Heart, Brun's Pão Quente

Sítio de internet / Website

<https://www.facebook.com/odisseiadospassaros/>

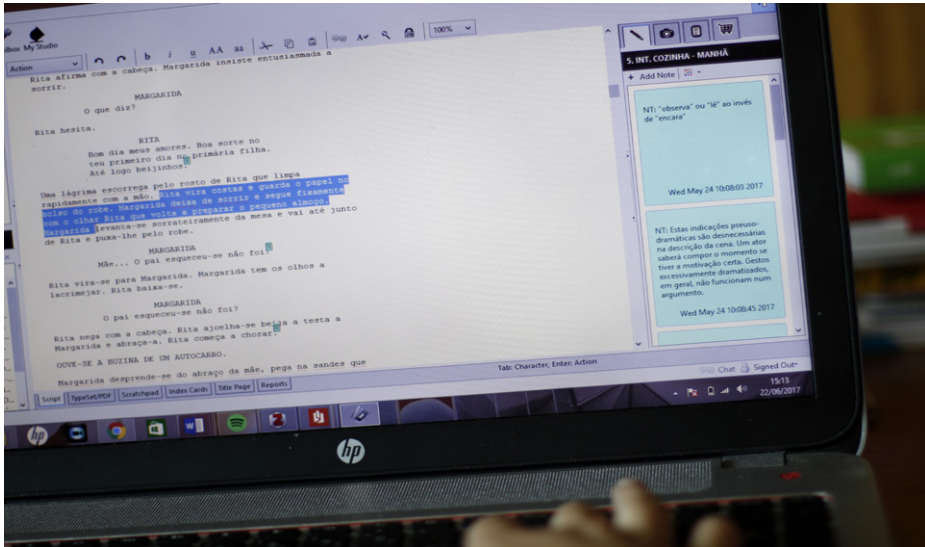


PT A "Odisseia dos Pássaros" explora e documenta a vida de Marco Rodrigues, um treinador de aves para filmes. É um registo de uma atividade invulgar que pretende levantar questões sobre a criação, a ambição e a loucura humana, mas também sobre a forma como a arte pode ser representada.

EN "Odisseia dos Pássaros" explores and documents the life of Marco Rodrigues, a bird trainer for movies. It's a record of an unusual activity, which seeks to raise questions about creation, ambition, and human folly, but also about how art can be represented.







PONTO DE IGNIÇÃO

Ano Year

2017

Título / Title

Ponto de Ignição / Ignition Point

Categoria / Category

Argumento / Screenplay

Diálogos e Argumento / Dialogue and Script

Carina Rodrigues Silva

Produção / Production

P.PORTO / ESMAD

debruça-se a mesa, esfrega os olhos, olha
sobre a mesa. Consulta o email. Vê-se ao longe uma rua, um
fará no dia seguinte no ecrã do telemóvel. Ricardo, ainda
por cair no sono.

INT. COZINHA - MADRUGADA

SOM DO DESPERTADOR DO TELEMÓVEL.

Ricardo acorda estremeado sobre a mesa central da cozinha.
Ajeita o uniforme. Levanta-se. Rapidamente vai ao
frigorífico, pega numa peça de fruta e facha. Levanta o
olhar e vê a fotografia da esposa e da filha. Com um
sorriso, acarinha e beija a fotografia.

Dirige-se ao balcão pega num bloco de notas e um caneta.
Debruça-se sobre o balcão e escreve. Arranca a folha,
vira-se e pousa o papel sobre a mesa. Ricardo pega na sua
mala e sai.

A porta da cozinha abre-se ligeiramente. RITA (24) de
estatura média-alta veste um roupão branco. O sol que entra
pela janela realça o seu cabelo ruivo. Escondida atrás da
porta da cozinha observa Ricardo. Ricardo sai pela porta das
traseiras. Rita suspira, olha para o relógio e facha
bruscamente a porta da cozinha.

INT. QUARTO DA FILHA - MANHÃ

As paredes são de um rosa claro e os brinquedos estão
espalhados por todo o lado.

PT Ricardo Barros é um comissário de bordo bem-sucedido, a trabalhar intensamente para uma companhia aérea. Vive com a sua mulher Rita e a sua filha Margarida mas raramente se cruza com elas. Tudo muda quando Rita o chama à razão, fazendo um ultimato. Na discussão, Ricardo tem um acidente rodoviário que o coloca em coma, entrando assim numa espiral utópica.

Inicialmente, Ricardo não percebe que é atirado para um mundo paralelo. Através de pequenas nuances de alteração das suas rotinas diárias, acaba por perceber onde realmente se encontra. Por breves instantes vive a vida que sempre almejou e não repara que a carreira de sucesso lhe roubou a família. Quando as suas memórias reais começam a desvanecer e ao aperceber-se que está iminente o risco de cair no esquecimento, Rodrigo prefere arcar com as consequências do que poderá vir a acontecer mundo real.

EN Ricardo Barros is a successful steward, working intensely for an airline. He lives with his wife Rita and his daughter Margarida but rarely meets them. Everything changes when Rita calls him to reason, making an ultimatum. In the argue, Ricardo has a road accident that puts him into a coma, thus entering an utopian spiral. First, Ricardo does not realize that he is thrown into a parallel world. Through little nuances of changing his daily routines, he finally realizes where he really is. For a brief moment he lives the life he has always longed for and does not realize that his success career has taken his family away. When his true memories begin to fade and realizes that the risk of falling into oblivion is imminent, Rodrigo prefers to bear the consequences of what the real world can bring.

carro do
carro.

INT. COZI

A porta
traz a m
sandes.
desembr
sobre a
fará no
por cai

INT. C

SOM D

Ricar
Ajeit
frigo
olha

Afonso Marmelo / afonso.lamf@gmail.com
Raquel Monteiro / raquelcardosomonteiro@gmail.com
Muhammed Çelik / mcelikf@gmail.com
Rui Fonseca / ruinunofonseca@gmail.com



130

Ano Year

2017

Título / Title

Quem me Bate à Porta / Who at the door

Categoria Category

Ficção Fiction

Realizador / Director

Afonso Marmelo

Assistente de Realização / Assistant Director

Rui Fonseca

Argumento Screenplay

Afonso Marmelo

Direção de Fotografia / Cinematography

Abril Fidalgo

Assistente de Imagem / Image Assistant

Ana Moreira, Dinis L. Machado

Direção de Arte / Art Direction

Vera Marias

Direção de Som / Sound Direction

Mitchell Alves, Pedro Feio

Montagem / Editing

Muhammed Çelik

Atores / Cast

Mário Santos, Rui Spranger, Hélia Martins, Ana Isabel, Sebastião Maia, Tiago Guimarães

Duração / Runtime

13' 00"

Formato / Aspect ratio

1.37:1

Produtor / Producer

Raquel Monteiro

Produção / Production

P.PORTO / ESMAD

Financiamento / Financing

ICA

Apoios / Sponsor

TNSJ, Comando Metropolitano do Porto, Associação + ATL da Biquinha, ADEIMA, Restaurante Sabor Típico, Oficina do Pão, Padaria Mirassol, Leitaria da Quinta do Paço

QUEM ME BATE À PORTA



PT “Quem me Bate à Porta” narra a história de um homem comum confrontado com a impossibilidade de pagar uma dívida. Esta incapacidade, juntamente com a pressão e assédio constante de um cobrador de dívidas impiedoso, levam-no a um estado de reclusão domiciliária. Lentamente, as relações familiares tornam-se mais escassas até entrarem num estado de colapso total. A existência deste homem torna-se numa mera subsistência indigna e humilhante.

EN “Who knocks at the door” tells the story of an ordinary man faced with the manifest impossibility of paying back a debt. This powerlessness, together with the continual harassment from a merciless debt collector, brings him to a state of home seclusion. Slowly, his social life begins to erode around him, entering a complete collapse. The existence of this man is reduced to nothing beyond his demeaning subsistence.





Ana Vieira / anaabsvieira@gmail.com
Dinis Leal Machado / dinisleal@live.com.pt
Maria Inês Torres / miltnevermind@gmail.com
Miguel Costa / migueljrfc@gmail.com
Mitchell Alves / mitch1234@live.com.pt



134

SNOOZE

Ano / Year

2017

Título / Title

Snooze

Categoria / Category

Ficção Fiction

Realizador / Director

Dinis Leal Machado

1º Assistente de Realização / 1st Assistant Director

Inês Torres

Argumento / Screenplay

Dinis Leal Machado

Guião / Script

Dinis Leal Machado

Direção de Fotografia / Cinematography

Dinis Leal Machado

Assistente de Imagem / Image Assistant

Afonso Marmelo e Ana Moreira

Direção de Som / Sound Direction

Mitchell Alves

Montagem / Editing

Miguel Costa

Música / Music

Black Zebra; Eduardo Nascimento

Caraterização / Make-up

Carolina Brochado

Atores / Cast

João Nunes Monteiro, Daniel Silva, Daniela Marques, Mafalda de Aragão, Maria Inês Peixoto, Genário Neto

Fotografia de cena

Rita Silva

Duração / Runtime

14' 00"

Formato / Aspect ratio

HD 1920x1080 (16:9)

Produtor / Producer

Ana Vieira

Produção / Production

P.PORTO / ESMAD

Financiamento / Financing

ICA

Apoios / Sponsor

AlienTech, UrBrand, EuroMotor

Sítio de internet / Website

<https://www.facebook.com/pg/snooze.shortfilm/>



135

PT Depois do primeiro relacionamento amoroso acabar, Roberto, um adolescente citadino, tenta reconectar-se com a sua vida social para ocupar tempo que dedicava à namorada. Motivado por Jorge, um amigo da faculdade, inicia a procura por um novo amor através de uma aplicação de relacionamentos que irá mudar a sua vida.

EN After the ending of his first relationship, Roberto, a young student, tries to reconnect with his social life to occupy the time he dedicated to his girlfriend. Motivated by Jorge, a friend from university, he begins the search for a new love through an application of relationships that will change his life.





MU

ULTIMÉDIA

O ano letivo que agora termina foi longo e pró-ativo. Ficará marcado pela criação da ESMAD, pela constituição do Departamento de Multimédia, pela criação do Mestrado em Sistemas e Media Interativos, pela nova designação da Licenciatura em Multimédia e pela abertura do Curso Técnico Superior Profissional em Design de Jogos e Animação Digital. Assistimos à génese de um projeto educativo inovador e promissor. Um projeto que abriu a oportunidade para se assumir a multimédia como uma área de conhecimento multidisciplinar, com potencial de crescimento impar.

Este foi um período de intensa atividade, o qual culmina com a apresentação pública dos Projetos Finais dos estudantes da Licenciatura em Multimédia. Os projetos agora apresentados são fundamentais para a criação de uma identidade única do curso e contribuem para a visibilidade dos estudantes e da escola para o exterior; demonstram o carácter transversal da multimédia, pautando-se pela diversidade, pelos cruzamentos e pela complementaridade entre áreas de conhecimento.

Os projetos apresentados este ano abordam distintas áreas da multimédia, desde a animação 2D/3D, às instalações interativas, aos jogos, à realidade virtual e aumentada, ao vídeo, aos websites.

Cada projeto é o resultado de um longo percurso, de um processo criativo que evidencia as capacidades e competências adquiridas pelo estudante. Traduz a evolução da sua experiência bem como uma reflexão crítica sobre os processos de desenvolvimento dos projetos.

—

Luís Miguel Barbosa da Costa Leite
Diretor do Departamento de Multimédia
ESMAD

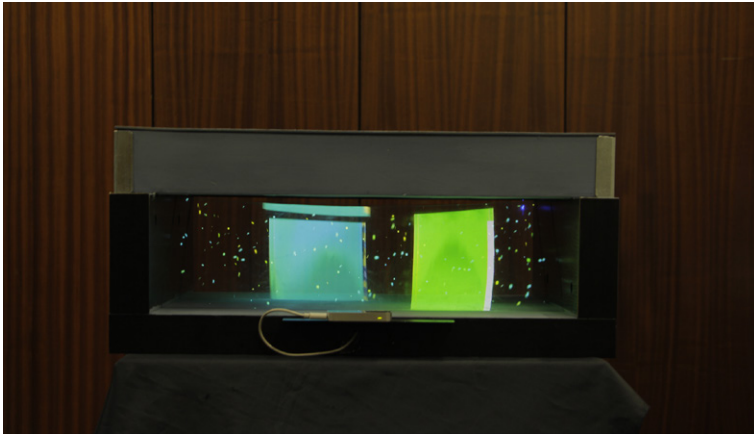
—

The year that now ends was long and proactive. It will be remembered by the creation of ESMAD, by the establishment of the Multimedia Department, by the creation of the Master in Systems and Interactive Media, by the new designation of the Multimedia Bachelor, and by the opening of the Higher Professional Technical Course in Game Design and Digital Animation. We are witnessing the genesis of an innovative and promising educational project. A project that provided the opportunity to recognize multimedia as a multidisciplinary area of knowledge that presents a growing potential.

This was a period of intense activity, culminating with the public presentation of the Final Projects of the Multimedia Bachelor students. These projects are fundamental for the creation of a unique course identity and contribute to the visibility of students and school abroad. They demonstrate the crossing nature of multimedia, based on diversity, intersections and complementarity between distinct areas of knowledge. The projects presented this year cover different areas of multimedia, from 2D / 3D animation, to interactive installations, to games, to virtual and augmented reality, to video, to websites. Each project is the result of a long journey, of a creative process that shows the abilities and competences acquired by the student. It translates the evolution of its experience as well as a critical reflection on the development processes of the projects.

—
Luís Miguel Barbosa da Costa Leite
Head of Multimedia Department
ESMAD
—

Andreia Costa
andrea.polidoro.costa@gmail.com
Nuno Castilho
nunocastilho19@gmail.com



Tipo de projeto / Project Type

Instalação Interativa /Interactive Installation

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Holograma interativo manipulado através de um sistema de captura de movimento de mãos baseado em técnicas de visão por computador (Leap Motion). Software: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Autodesk Maya, Unity, Dropbox.

Interactive hologram manipulated through a hand tracking system based on computer vision techniques (Leap Motion). Software: Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Autodesk Maya, Unity, Dropbox.

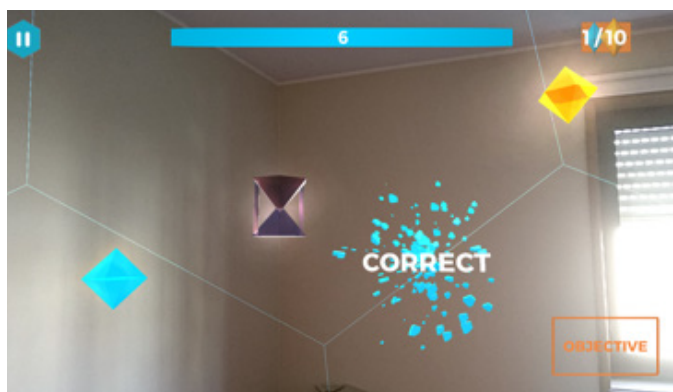
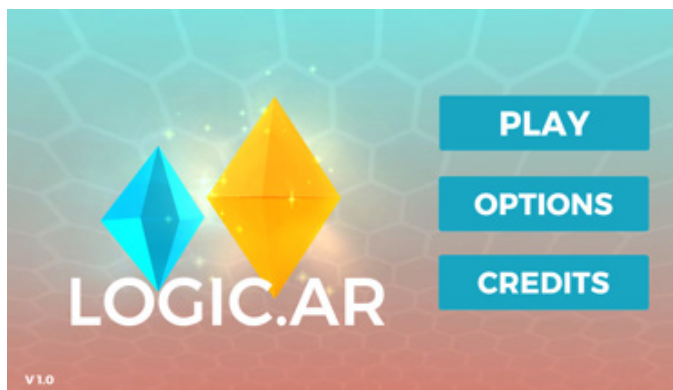
HOLOGRAPHIC AUGMENTED REALITY



145

PT HAR, ou Holographic Augmented Reality, é um sistema de projeção holográfico interativo, com o intuito de dinamizar espaços públicos. Este projeto visa abordar uma maneira diferente de visualizar e interagir com conteúdos bidimensionais e tridimensionais, através da realidade aumentada espacial. Este conceito tem a particularidade de se enquadrar em diversas áreas, como na educação, no âmbito comercial ou no entretenimento. Por isso, foi proposto o desenvolvimento de uma framework para a criação de projetos baseados neste tipo de projeção, assim como a sua aplicação num estabelecimento comercial. O sistema desenvolvido foi integrado numa cervejaria artesanal, com o intuito de atrair possíveis clientes, assim como oferecer informações relativas aos produtos do local. Para interagir com os conteúdos projetados, utilizou-se um Leap Motion, pela sua capacidade de trabalhar com gestos e pelo desafio técnico. De modo geral, os resultados obtidos na implementação do sistema coincidiram com os objetivos propostos. Por um lado, foi possível criar a framework proposta com o grau de robustez previsto. Por outro lado, foi possível verificar que o protótipo desenvolvido obteve o efeito pretendido.

EN HAR, or Holographic Augmented Reality, is an interactive holographic projection system with the purpose of dynamizing public spaces. This project aims to address a different way of visualizing and interacting with two-dimensional and three-dimensional contents, through spatial augmented reality. This concept has the particularity to fit in several areas, as in education, in the commercial scope or in the entertainment. Therefore, it was proposed the development of a framework for the creation of projects based on this type of projection, as well as its application in a commercial establishment. The developed system was integrated into an artisan brewery, with the aim of attracting potential customers, as well as offering information on local products. To interact with the projected contents, Leap Motion was used for its ability to work with gestures and for the technical challenge. In general, the results obtained in the implemented system coincided with the objectives proposed objectives. On one hand, it was possible to create the proposed framework with the degree of robustness predicted. On the other hand, it was possible to verify that the developed prototype obtained the desired effect.



146

LOGIC.AR

Tipo de projeto / Project Type

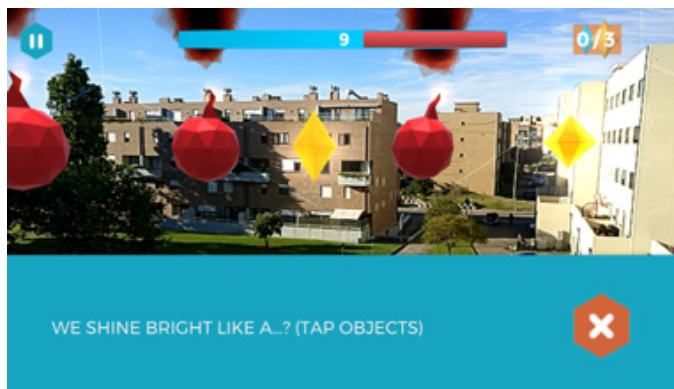
Jogo de realidade aumentada
Augmented reality game

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

O Jogo LOGIC.AR teve como processo de criação as fases típicas de desenvolvimento de um jogo para Android na ferramenta Unity 3D através de programação em C#. Envolveu a investigação de referências, design de interface e elementos gráficos estáticos em ferramentas como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop e Autodesk Maya e uma animação de um fundo no Adobe After Effects. A música e sons foram criados no Garageband e

Audacity. No final, o vídeo demonstrativo foi realizado em Adobe Premiere. A publicação do jogo foi feita na Google Play Store.

The Game LOGIC.AR had as a process of creating the typical phases of developing an Android game in the Unity 3D tool through programming in C #. It involved researching references, interface design, and static graphics in tools such as Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, and Autodesk Maya, and a background animation in Adobe After Effects. Music and sounds were created in Garageband and Audacity. In the end, the demo video was made in Adobe Premiere. The game was published in the Google Play Store.



147

PT O presente projeto académico visa o desenvolvimento de um jogo de lógica destinado a dispositivos móveis. Envolve decisões sobre pressão, reação motora e visual do jogador e uma boa postura corporal necessária ao jogo. A necessidade de exploração de tecnologia recente na área do entretenimento e criação de jogos de RA criaram uma motivação pessoal e ainda acrescentar valor à experiência do estudante e conhecimento no desenvolvimento de um jogo interativo, bem como investigação no âmbito tecnológico e cognitivo.

EN This academic project aims at the development of a logic game for mobile devices. It involves decisions about pressure, motor and visual reaction of the player and a good body posture necessary for the game. The need for exploration of recent technology in the area of entertainment and creation of augmented reality games has created a personal motivation and also adds value to the student's experience and knowledge in the development of an interactive game as well as technological and cognitive research.

Rita Figueira
ritafr25@gmail.com
Vânia Oliveira
vania.rafaela.oliveira@gmail.com



MOTHER'S DAY

Tipo de projeto / Project Type

Curta-metragem de animação 2D
2D animation short

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Processos: Animação frame-a-frame e interpolada; Ilustração digital; Modelação 3D. Ferramentas: Adobe After Effects; Adobe Photoshop; Adobe Premiere; Autodesk Maya; Celtx; Cubase; Mesa gráfica.

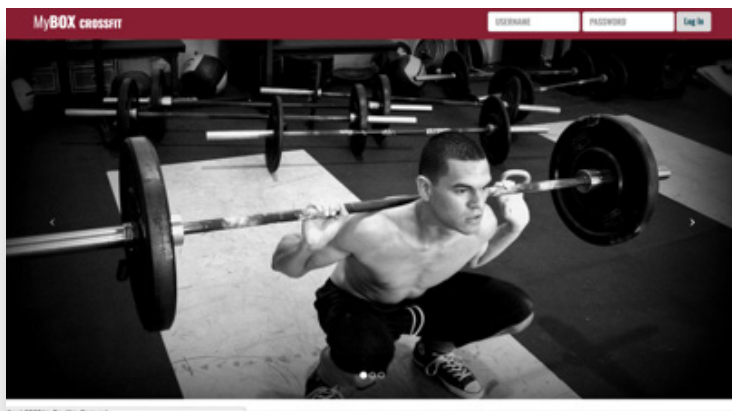
Processes: Frame-by-frame and interpolated animation; Digital illustration; 3D modeling. Tools: Adobe After Effects; Adobe Photoshop; Adobe Premiere; Autodesk Maya; Celtx; Cubase; Graphic table.



149

PT Baseada no poema de Dante Alighieri (datado do século XIV) "Divina Comédia", a curta-metragem de animação 2D "Mother's Day", tal como o título indica, possui como conceito a celebração do Dia da Mãe, mas por um personagem muito inesperado: o Diabo. O conflito que marca a animação é precisamente o surgimento da sua mãe, o que irá mostrar um lado mais familiar e sensível do protagonista que, apesar de ser apresentado de um modo mais humanizado, procura mostrar-se mau e severo como Rei do Inferno que é. Ao longo da narrativa, pretende-se dar destaque a muitas das atitudes e preocupação que só uma mãe sente, tais como obrigar os filhos a agasalharem-se e a comerem.

EN This academic project aims at the development of a logic game for mobile devices. It involves decisions about pressure, motor and visual reaction of the player and a good body posture necessary for the game. The need for exploration of recent technology in the area of entertainment and creation of augmented reality games has created a personal motivation and also adds value to the student's experience and knowledge in the development of an interactive game as well as technological and cognitive research.



150

MYBOX

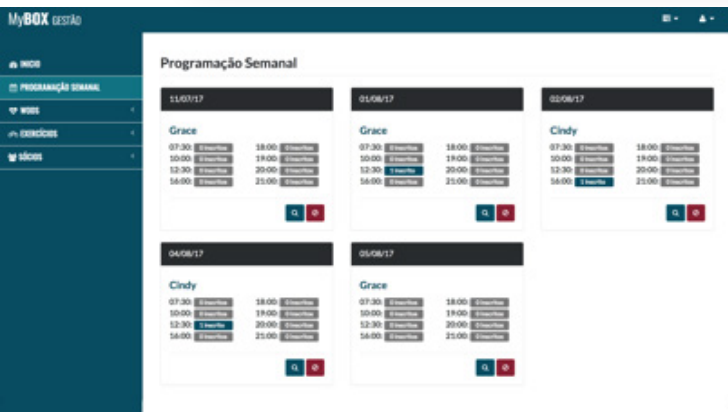
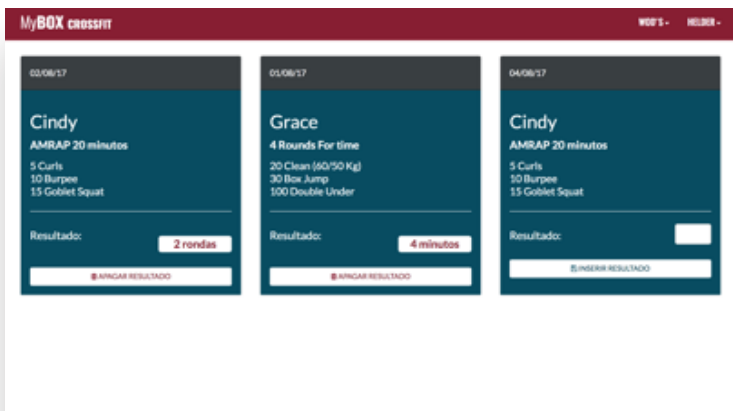
Tipo de projeto / Project Type

Aplicação Web
Web Application

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Construção de um sistema de raiz, partindo de uma base de templates de Bootstrap. Implementação da base de dados, seguido da parte da programação em PHP. Por fim, a adaptação do código ao design dos templates. Para a escrita do código, o software de IDE Adobe Brackets.

Build a system, starting from Bootstrap templates. Implementation of the database, followed by PHP programming. Finally, the adaptation of the code to the design of the templates. For writing the code, the IDE software Adobe Brackets.



151

PT Mybox é uma aplicação web destinada à gestão de uma box de da modalidade desportiva crossfit. Permite que os utilizadores administradores criem e agendem os seus treinos. Por outro lado, os seus utilizadores podem marcar as suas aulas bem como inserir os resultados obtidos de maneira a monitorizar a sua evolução.

EN Mybox is a web application designed for the management of a crossfit box. It allows administrators to create and schedule their training plans. On the other hand, the users can mark their classes as well as enter the results obtained so they can monitor their evolution.



152

A PRINCESA SEM HORAS

Tipo de projeto / Project Type

Animação 3D
3D animation

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

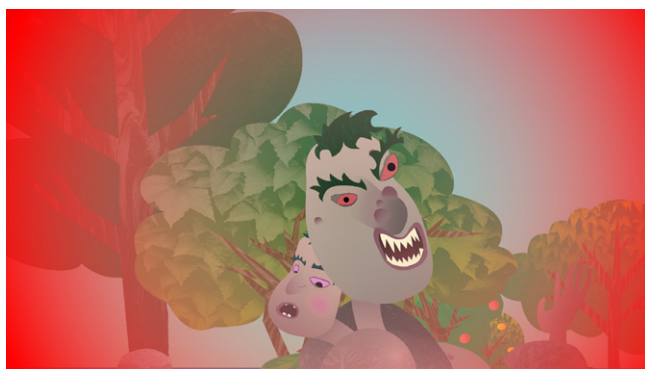
Modelação e animação – Autodesk Maya; edição áudio – Cubase; edição vídeo – Adobe Premier / Modeling and animation – Autodesk Maya; audio edition – Cubase; video edition – Adobe Premier.



153

PT O Projeto de final de curso consiste numa animação 3D dirigida a crianças na idade pré-escolar. A animação "A Princesa Sem Horas" conta-nos a história de uma Princesa que foge do castelo e vai em direção à floresta para observar as nuvens. Começou a escurecer e a Princesa perdeu o caminho para o castelo. Aflita por estar sozinha no meio da floresta, Alicia encontrou uma raposa que a ajudou no caminho para casa. Mas ao entrar no castelo, o Rei estava na sala principal à sua espera e apesar de estar chateado com a Princesa por esta ter saído do castelo sem permissão, o Rei conversou com a filha e fê-la entender que errou e que é perigoso ir para a floresta sozinha. Devido a ser um filme dirigido a crianças, houve uma necessidade de simplificar a animação, para poder ser mais perceptível para as mesmas.

EN The End-of-Course Project consists of a 3D animation aimed at pre-school children. The animation, The Princess without hours, tells the story of a princess who flees from the castle and goes towards the forest to observe the clouds. It was getting dark, and the princess lost her way to the castle. Afraid to be alone in the middle of the forest, Alicia found a fox who helped her on the way home. But when he entered the castle, the king was in the main room waiting for him, and although he was upset with the Princess because she left the castle without permission, the King talked to his daughter and made her understand that she was wrong and that it is dangerous to go to the forest alone. Due to being a film directed to children, there was a need to simplify the animation, to be more noticeable to them.



154

O REI PEQUENINO E A RAINHA

Tipo de projeto / Project Type

Curta-metragem de animação 2D/3D
2D/3D short film animation

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Processos: Técnicas de animação por rigging, fotograma a fotograma, animação por vetores e por bitmaps, edição de áudio, edição de vídeo, animação em 2d e 3d. Ferramentas: Autodesk

Maya 2016 SP6, Moho Pro 12, Adobe Premiere Pro CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Audition, Omniplan Pro. Processes: Animation techniques by rigging, frame by frame, vector and bitmap animation, audio editing, video editing, 2d and 3d animation. Tools: Autodesk Maya 2016 SP6, Moho Pro 12, Adobe Premiere Pro CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Audition, Omniplan Pro.

GRANDE E MANDONA

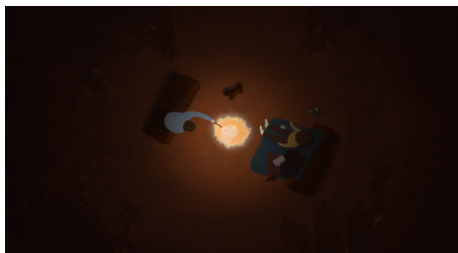


PT Este projeto consiste numa curta-metragem de animação cuja animação é feita em 2D e 3D. É baseada nas histórias do livro infanto-juvenil “O Rei pequenino e a Rainha grande e mandona” por José Manuel Rodrigues Alves.

EN This project consists of a short animation film whose animation is done in 2d and 3d. It is based on the stories of the children’s book “The Little King and the Big Bossy Queen” by José Manuel Rodrigues Alves.

Amélia Urbano
amelia.urbano.monteiro@gmail.com
Beatriz Mota
beatrizmota@outlook.pt
Lúcia Pinto
luciaisabelaraujo@hotmail.com

156



REMINISCÊNCIA

Tipo de projeto / Project Type

Curta-metragem de vídeo e animação 2D e um Livro de Realidade Aumentada / Short film of video and 2D animation and a augmented reality Book

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Processos: Técnicas de animação por rigging, fotograma a fotograma, animação por vectores e por bitmaps, edição de áudio, edição de vídeo, animação em 2d e 3d. Ferramentas: Autodesk

Maya 2016 SP6, Moho Pro 12, Adobe Premiere Pro CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Audition, Omnian Pro. Processes: Animation techniques by rigging, frame by frame, vector and bitmap anima-tion, audio editing, video editing, 2d and 3d animation. Tools: Autodesk Maya 2016 SP6, Moho Pro 12, Adobe Premiere Pro CC, Adobe Photoshop CC, Adobe Illustrator CC, Adobe Audition, Omnian Pro.



157

PT 'Reminiscência' é um projeto que visa explorar a multimédia na sua essência, conjugando assim cinco áreas: vídeo, animação 2D, design, fotografia e realidade aumentada. Com isto, este projeto consiste numa curta-metragem de vídeo conjugado com animação e um livro de Realidade Aumentada. Sendo as 'memórias' um tema inerente a cada ser humano, decidiu-se que seria interessante explorá-lo através das memórias de infância de Luísa. Através desta personagem, conseguimos abstrair-nos da nossa vida rotineira e cidadina, acompanhando-a numa recordação do passado evocando um diverso número de sensações e lembranças. Visto que entre as 'memórias' e a 'imaginação', existe apenas uma linha muito ténue, e que, muitas vezes a última complementa a anterior decidiu-se explorar isto através de vários "contrastes" e técnicas distintas. Ao longo de todo o projeto existe uma preocupação em fazer o contraste entre o analógico e o digital. Este tem o seu auge através da existência do álbum de fotografias que Luísa faz referência durante a curta-metragem. Aqui, ao inverso da curta, somos deparados com a visão das memórias de infância de Luísa quando esta ainda era criança. Este livro volta a fazer o contraste do analógico-digital quando, para além das ilustrações e fotografias, integra animações em realidade aumentada.

EN 'Reminiscência' is a project that aims to explore multimedia in its essence, combining five areas: video, 2D animation, design, photography and augmented reality. With this, this project consists in a short film with video and animation and an Augmented Reality book. As "memories" is an inescapable theme for each human being, it was decided that it would be interesting to explore it through the childhood memories of Luísa. Through this character, we managed to abstract our-selves from our routine and city life, accompanying it in the recording of the past evoking a diverse number of sensations and memories. Since between 'memories' and 'imagination', there is only a very thin line and that often they complement each other it was decided to explore amidst several different 'contrasts'. Throughout the project there was a concern to contrast analog and digital. The peak of the contrast is accomplished through the existence of the album of photographs that brings a reference to a short film. In contrast to the film, in the album we are faced with a vision of Luísa's childhood memories when she was still a child. This book returns to the contrast of the analog-digital when, in addition to the illustrations and photographs, it integrates animations in augmented reality.



158

U.DREAM

Tipo de projeto / Project Type

Animação gráfica 2D

2D motion graphic animation

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Software: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Il-

lustrator, Adobe Premier Pro, Adobe Audition Duração: 2'40

Formato: Full HD Digital - 1920x1080 (16:9)

Software: Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Il-

lustrator, Adobe Premier Pro, Adobe Audition Runtime: 2'40

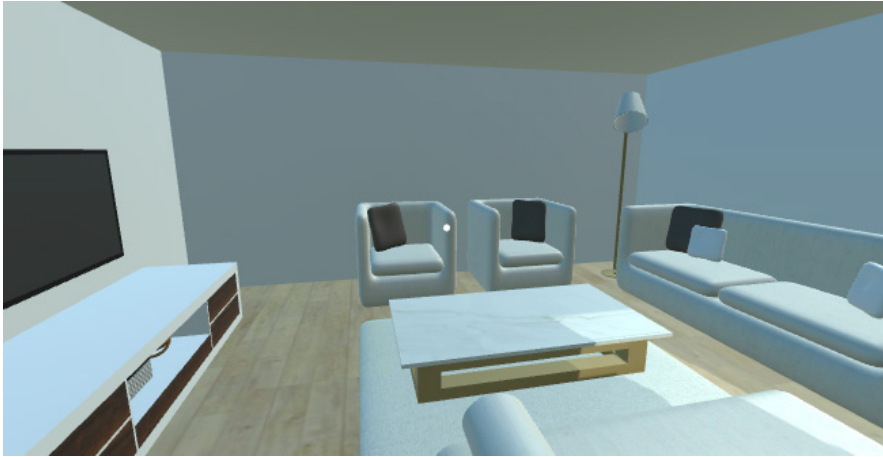
Format: Full HD Digital - 1920x1080 (16:9)



159

PT Através de uma viagem a partir da visão de uma estudante universitária - a Maria, este motion graphic de animação 2D visa não só explicar aquilo que é a U.DREAM (primeira empresa júnior social do País) e a sua causa, como também a mudança que ela vai originando, tanto naqueles que passam por ela, como especialmente em todos aqueles que aceitam abraçar este desafio – os estudantes.

EN Through the point of view of Maria - an university student, this 2D motion graphic anima-tion aims, not only to explain what the U.DREAM really is (the first junior social enterprise of the country) and its purpose, but also the changes it brings to those who pass through it, but specially to all those who accept embracing this challenge - the students.



160

UM PARA UM

Tipo de projeto / Project Type

Aplicação Android para Realidade Virtual
Android App to Virtual Reality

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Modelação 3D do espaço e objetos presentes na aplicação realizados no Software Autodesk Maya 2016. Targets desenhados no software Adobe Illustrator CC 2015.3. Construção da aplicação no software Unity 5.6.1.

3D modeling of the room and objects present in the app were made in Autodesk Maya 2016 software. The targets were designed in Adobe Illustrator CC 2015.3. The build of the app was performed in Unity 5.6.1 software.



161

PT Um para Um é uma aplicação móvel de realidade virtual, que permite a visita virtual a um espaço interior de uma casa, tanto na ambiência diurna como noturna. A aplicação proporciona uma sensação de imersividade e de sensação de escala real na virtualidade do espaço.

EN One to One is a virtual reality mobile app, that allows the virtual tour to a space inside a house, both in the daytime and nighttime. The app provides a sense of immersiveness and sense of scale in the virtuality of the space.



162

VOYAGER

Tipo de projeto / Project Type

Curta-Metragem 3D / Performance Musical

3D Animation short film / Musical performance

Processos / Ferramentas / Workflow / Tools

Modelação 3D do espaço e objetos presentes na aplicação real.
Animação 2D frame-a-frame realizada com o auxílio de elementos 3D (nomeadamente backgrounds), que são tratados posteriormente de forma a se conciliarem esteticamente com o resto do filme. A composição da peça musical foi feita em função da

narrativa da curta-metragem, sendo efetuada a respetiva sincronização com o storyboard. Ferramentas: Adobe Photoshop CC / Autodesk Maya / Adobe After Effects CC.

2D frame-a-frame animation made with the aid of 3D elements (namely backgrounds), which are then treated in a way to reconcile aesthetically with the rest of the film. The composition of the musical piece was made according to the narrative of the short film, being synchronized with the storyboard. Tools: Adobe Photoshop CC / Autodesk Maya / Adobe After Effects CC.



163

PT Curta-metragem de animação, com estética própria e banda sonora original composta pelo estudante sobre um homem pianista que sofre de agorafobia e é confrontado com uma necessidade de sair de casa. Inclui uma performance musical ao vivo, em piano.

EN Animation short film, with its own aesthetic, and original soundtrack composed by the student about a pianist man suffering from agoraphobia who is faced with a need to leave home. Includes live piano music performance.

**TECN
E SIST
INFO
PAR**

**TECNOLOGIAS
E FERRAMENTAS DE
FORMAÇÃO
PARA A WEB**

*Imagine uma nova história para sua vida
e acredite nela.*

Paulo Coelho

Na qualidade de Diretora do Departamento de Informática da ESMAD, deixo a todos os finalistas da Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web uma palavra de agradecimento e estímulo, pois bem o merecem. Ao terminarem uma etapa do vosso percurso de vida, agradeço aos nossos primeiros estudantes finalistas de TSIW a preferência que deram a este projeto e enorme desafio que foi a Licenciatura em TSIW.

Vocês são o espelho da nossa ação educativa, são o corolário de uma educação que faz a diferença, nas dimensões acadêmica, inovadora, criativa e humana.

Souberam, para além do vosso empenho nas diversas unidades curriculares, dinamizar muitas outras atividades extra, como é exemplo a criação do Núcleo de Estudantes NeTSIW. Estou certa de que levarão na memória os bons momentos passados nesta Escola, sabendo que vos acompanharemos com especial interesse no vosso percurso de vida.

Para além do agradecimento, fica também uma palavra de estímulo e confiança para o futuro, alicerçados na ética de trabalho demonstrada ao longo destes três anos que vos acompanhamos. E já agora, um pouco de sorte, que nunca fez mal a ninguém, sobretudo àqueles que a procuram.

—

Teresa Terroso

Diretora do Departamento de Tecnologias e Sistemas de Informação para a WEB
ESMAD

—

As Director of the Informatics Department of ESMAD, I leave to all the finalists of the degree in Technologies and Information Systems for the Web a word of thanks and encouragement, as deserved. At the end of a stage in your life, I thank our first TSIW finalist students for the preference you gave to this project and the enormous challenge that was the degree in TSIW. You are the mirror of our educational efforts and the corollary of an education that makes a difference, in the academic, innovative, creative and human dimensions.

In addition to your commitment to the various curricular units, you have been able to stimulate many other extra activities, such as the creation of the NeTSIW Student Nucleus. I am sure you will remember the good moments spent in this School, knowing that we will accompany you with special interest in your life journey.

Besides gratitude, there is also a word of encouragement and confidence for the future, based in the work ethic demonstrated over the three years that we have been following you. And also, I wish you a little luck, which has never hurt anyone, especially for those who seek it.

—
Teresa Terroso
Head of Technologies and Information Systems for the WEB Department
ESMAD
—

170



APLICAÇÃO WEB / MOBILE

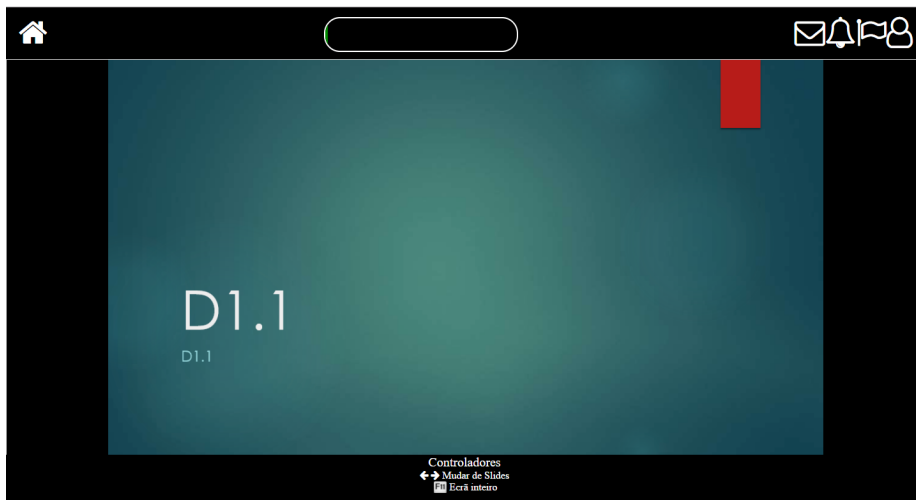
Categoria / Category

Aplicação Web / Mobile

Mobile / Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

HTML5, CSS, PHP, Ajax, JavaScript, View Office Live da Microsoft, API Volume-Meter

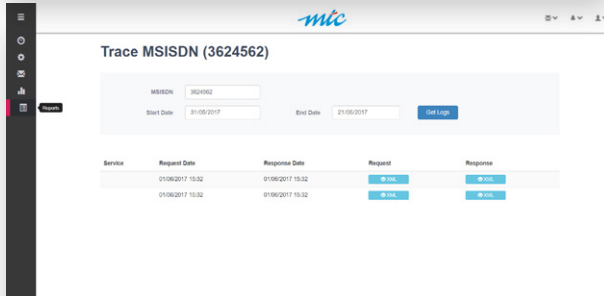
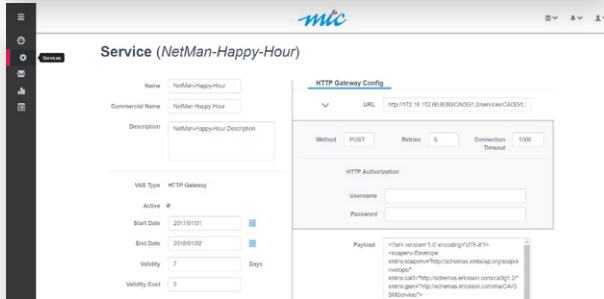
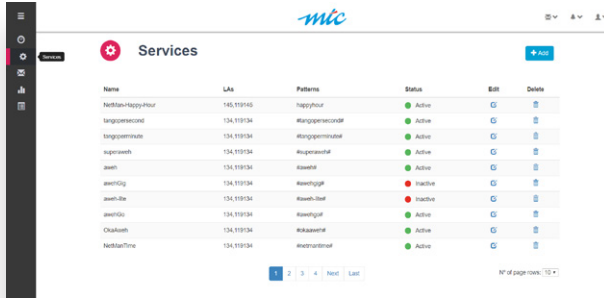


PT As novas tecnologias hoje em dia dão a possibilidade de inovar e reformular os padrões de ensino na sociedade. Pelo seu conceito, estas apresentam-se como tecnologias disruptivas. Este trabalho tem como principal objetivo aproximar os estudantes e os docentes, privilegiando a interação entre eles através de uma ideia inovadora baseada no conceito BYOD – Bring Your Own Device. Como resultado, foi desenvolvido um protótipo web/mobile com um conjunto de funcionalidades inovadoras ao nível da partilha, comunicação e divulgação de informação. O resultado final será depois testado em ambiente real. O conceito inovador associado a este projeto já foi testado em ambiente real numa sala de aula. O objetivo é continuar o desenvolvimento da solução inicial com a expansão do website inicial com as seguintes novas funcionalidades:

- 1 - visualização de artigos online em formato pdf e Microsoft Powerpoint;
- 2 - medidor sonoro que permita registar quando foram as alturas de maior barulho.

EN The new technologies nowadays give the possibility to innovate and to reformulate the standards of education in the society. By their concept, these present themselves as disruptive technologies. This work main goal was to approach the students and the teachers, favoring the interaction between them through an innovative idea based on the concept BYOD - Bring Your Own Device. As a result, a web / mobile prototype was developed with a set of innovative features in the sharing, communication and dissemination of information. The final result will then be tested in real environment. The innovative concept associated with this project has already been tested in a real classroom environment. The goal is to continue developing the initial solution by expanding the initial website with the following new features:

- 1 - viewing articles online in pdf format and Microsoft Powerpoint;
- 2 - sound meter that allows to register when the heights of greater noise were.



UX FRAMEWORK

172

Entidade Acolhedora / Hosting Organization

Readiness IT

Categoria / Category

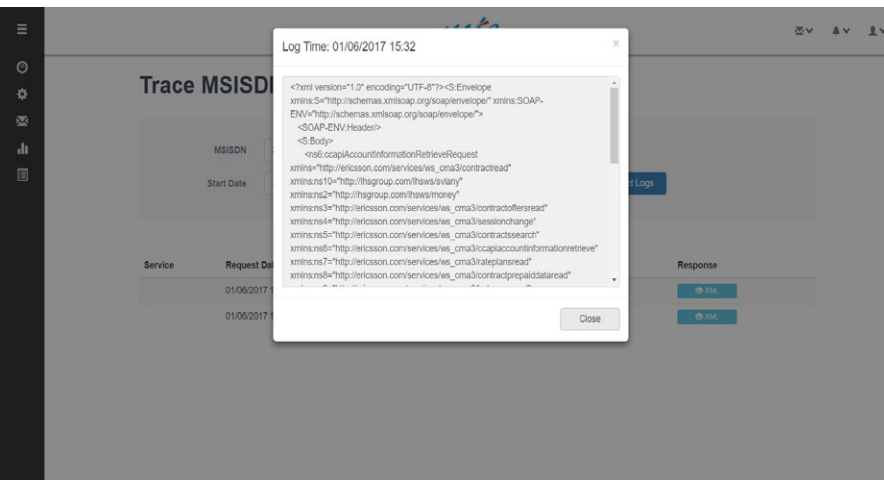
Aplicação Web

Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

HTML, CSS, JavaScript, Bootstrap, jQuery, Angular 2, WebStorm

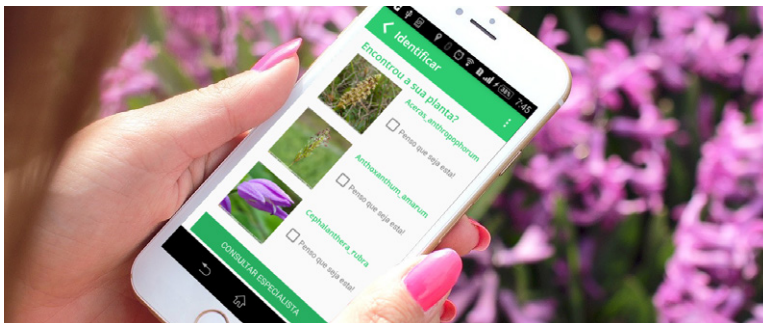
IDE, Maven, Apache TomCat, TortoiseGit, PostgreSQL



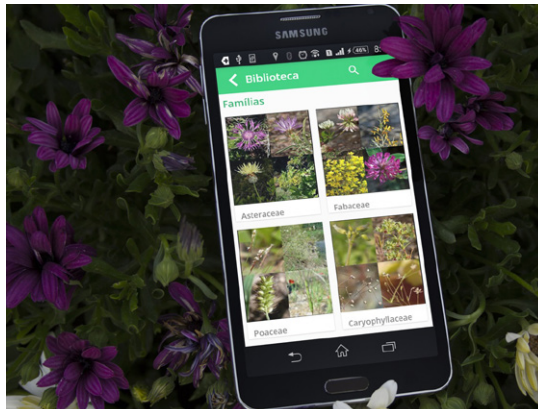
173

PT O objetivo deste trabalho consiste no desenvolvimento de um (ou mais) módulos de uma framework para o desenho de serviços de operadores de telecomunicações que estejam em processo de transformação digital do seu negócio, garantindo uma experiência integrada e coerente (omnichannel) através de todos os canais disponíveis. O resultado deste projeto deve resultar num ou vários incrementos à framework de desenho de serviços para operadores de telecomunicações desenvolvida pela Readiness IT.

EN The objective of this work is to develop one (or more) modules of a framework for the design of services of telecommunications operators that are in the process of digital transformation of their business, guaranteeing an integrated and coherent experience (omnichannel) through available channels. The result of this project should result in one or several increments to the service design framework for telecom operators developed by Readiness IT.



174



FLORAAPP

Entidade Acolhedora / Host Institution

INESC TEC – CTM

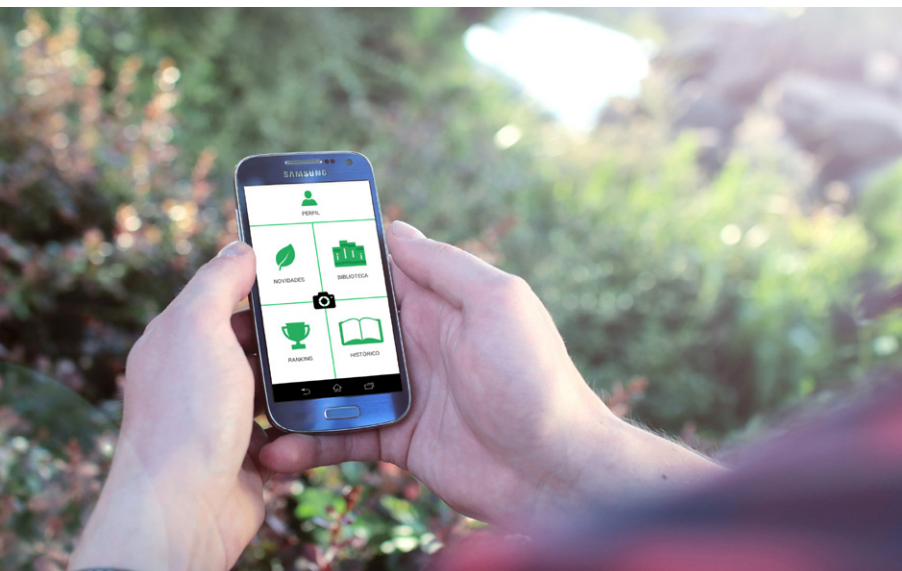
Categoria / Category

Aplicação mobile

Mobile Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Android Studio, Visual Studio Code, Adobe Illustrator, JustinMind, NodeJS, Express, PostgreSQL



175

PT A utilização de dispositivos móveis e dos seus diversos componentes de hardware (ex. câmara e GPS) são fundamentais para extrair dados e processar informação sobre os mais diversos temas, neste caso a Flora. A identificação de Flora pode divergir tendo em conta os seus dados de localização, o meio em que estão inseridos e as condições ambientais.

A FloraApp nasce com o intuito de permitir que o utilizador tenha a possibilidade de utilizar a aplicação para reconhecer uma planta fotografada, podendo igualmente contribuir para a identificação de novas espécies. Os dados geográficos e de imagem auxiliam o utilizador a encontrar uma determinada planta e a obter informação mais precisa.

Tanto o explorador (utilizador normal que tira fotografias), como o especialista (utilizador responsável por validar dados inseridos na aplicação e identificar uma espécie, caso o explorador sinta dificuldades em o fazer) farão parte de uma comunidade cujo objetivo é alimentar a quantidade de dados disponíveis acerca da Flora, permitindo assim a qualquer momento consultar informação acerca de uma planta do interesse do utilizador.

EN The use of mobile devices and their various hardware components (e.g. camera and GPS) are fundamental for extracting data and processing information on a wide variety of subjects, in this case Flora. Flora identification may differ depending on your location data, the environment in which they are inserted and environmental conditions.

FloraApp is born with the intention of allowing the user to use the application to recognize a photographed plant, and can also contribute to the identification of new species. Geographic and imaging data helps the user find a particular plant and obtain more accurate information.

Both the explorer (normal photo taker) and the specialist (user responsible for validating data entered in the application and identifying a species if the explorer finds it difficult to do so) will be part of a community whose goal is to feed the available data about Flora, thus allowing at any time to consult information about a plant of interest to the explorer. the challenges assigned to them, but also their progress as a col-laborator from the company.

176



GOGAMIFICATION

Entidade Acolhedora / Hosting Organization

GoWeb

Categoria / Category

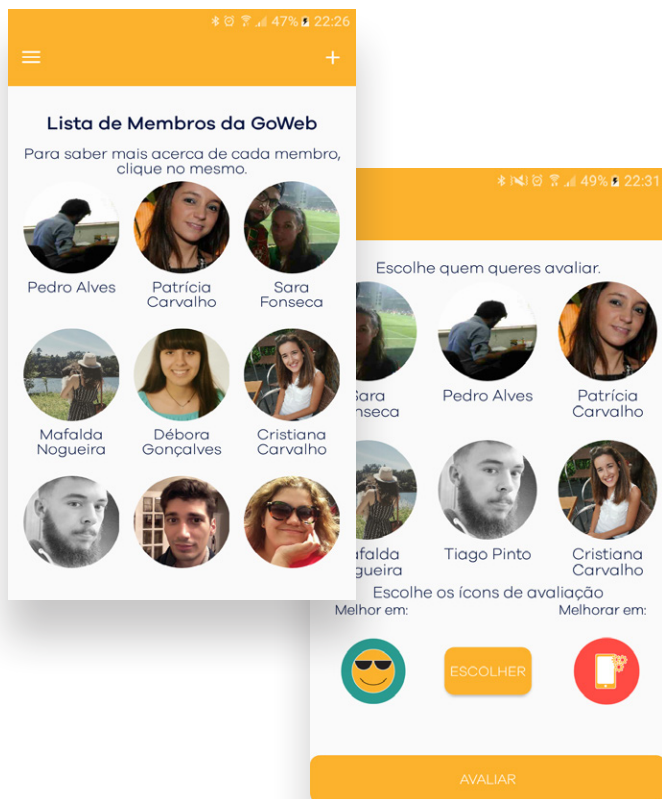
Aplicação Mobile

Mobile Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

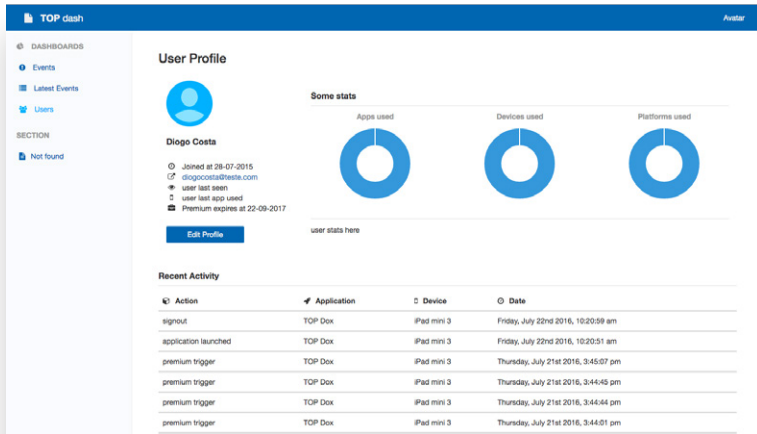
Android Studio, Visual Studio Code, Adobe Illustrator,

JustInMind



PT A Gamification é o uso de elementos do jogo num contexto não-jogo e está cada vez mais presente no mundo do trabalho. Esta é mais do que apenas diversão e jogos, significa também produtividade e compromisso. A Gamification funciona porque utiliza o reconhecimento, a recompensação e o senso de competição para manter os colaboradores comprometidos. Em muitas empresas, há um grande problema com a falta de envolvimento dos colaboradores. Se os colaboradores não estiverem motivados a fazer o seu melhor, as empresas perderão com isso. É aqui que entra a GoGamification. A GoGamification é uma aplicação para dispositivos móveis que tem como conceito base a Gamification Corporate. Esta pretende aumentar a produtividade, a rentabilidade e envolvimento/compromisso dos colaboradores nas empresas. O objetivo é criar um ambiente onde os colaboradores possam completar desafios propostos, mas que o possam fazer com alegria e motivação. Para tal acontecer, na aplicação os colaboradores podem incentivar e avaliar os seus colegas, podem ver a lista de pontuações (ranking) e podem não só ver o seu progresso em cada desafio que lhes é atribuído, como também o seu progresso enquanto colaborador da empresa.

EN Gamification uses game elements in a non-game context and is increasingly present in the working world. This is more than just fun and games, it means productivity and commitment. Gamification works because it uses recognition, reward and a sense of competition to keep employees engaged. In many companies, there is a big problem with the lack of employee involvement. If employees are not motivated to do their best, companies will lose out on it. And this is where GoGamification comes in. GoGamification is a mobile application based on Gamification Corporate. It aims to increase productivity, profitability and commitment of employees in companies. The goal is to create an environment where employees can complete pro-imposed challenges, but can do so with joy and motivation. For this to happen, in the application, employees can encourage and evaluate their colleagues, they can see the list of scores and they can not only see their progress in each of the challenges assigned to them, but also their progress as a collaborator from the company.



USERS DASHBOARD

Entidade Acolhedora / Hosting Organization

Topdcox

Categoria / Category

Aplicação Web

Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

React, Postgres & Node.js

TOP dash Avatar

Users

Users stats

Total Users 168774 4% This week	Users last month 1 - 3% This week	Users current month 5 + 34% This week	New users yesterday 0 - 72% This week
---	---	---	---

All users

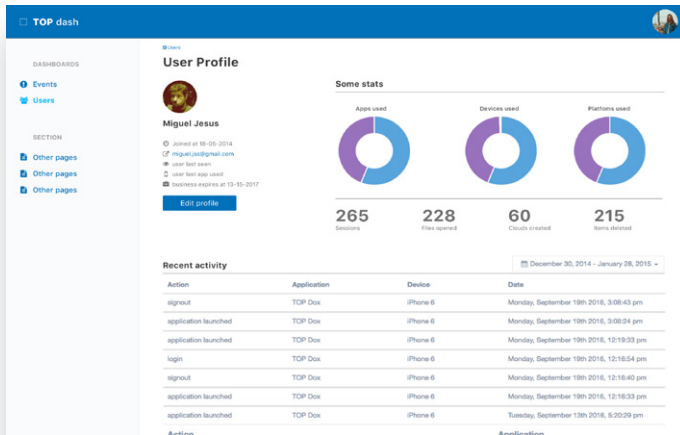
ID	First name	Last name	Email	Subscription Plan
2	Tiago1	Coelho	asdasd@gmail.com	Starter
3	Marcos	Oliveira	marcos@asdasd.pt	Starter
4	Wilson1	Oliveira	oliveiradasda@gmail.com	Premium
5	Diogo	Costa	diogocosta@teste.com	Premium
6	teste	teste	teste@teste.com	Premium
7	ttttt	ttttt	tttboxf@ggg.ci	No active subscription
8	Nelson	Pereira	nelson@teste.com	Premium
9	Andre	Maia	andre@teste.com	Business
10	Daniel	Renger	daniel@daniel.com	Premium
11	Artur	Taixeira	artur@teste.com	Business

previous 1 2 3 4 5 6 ... 16876 16877 16878 next

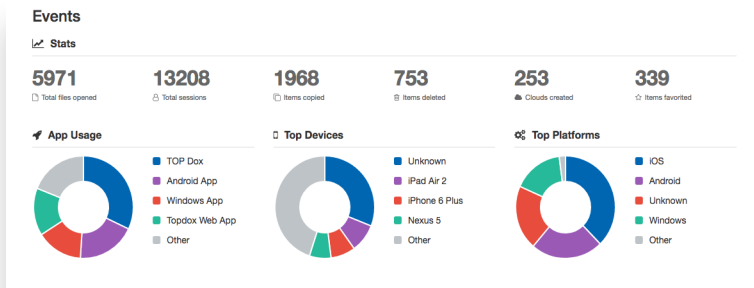
179

PT Este projeto consiste no desenvolvimento de uma dashboard que permita visualizar, editar e eliminar dados de uma base de dados assim como obter estatísticas de utilização da mesma. Vem colmatar uma necessidade da entidade acolhedora que utilizava uma maneira rudimentar de interagir com a base de dados.

EN This project consists of the development of a dashboard that allows to visualize, edit and eliminate data of a database as well as to obtain statistics of its use. It bridges a need for the welcoming entity that used a rudimentary way of interacting with the database.



180



VISUALIZAÇÃO DE DADOS

Entidade Acolhedora / Hosting Organization

TOP Research S.A. (TOPDOX)

Categoria / Category

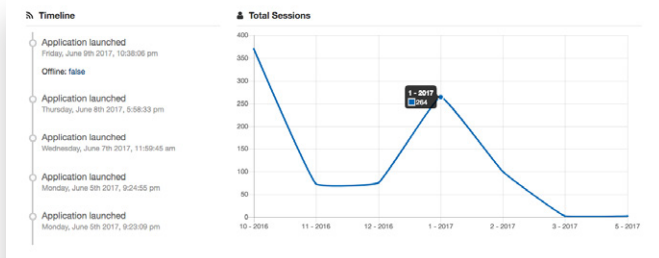
Aplicação Web

Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Node.js, React.js, Express, Mongoose, Chart.js, Sparklines,

Sass



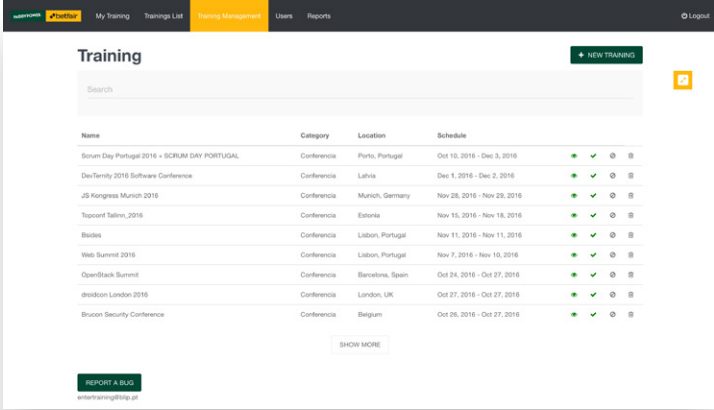
Latest Events

Name	Last seen	Last app used	Last device used
Quality Assurance	18 days ago	Unknown	Unknown
Nelson Pereira	24 days ago	iPhone 6S	IOS
topppp Dok	25 days ago	iPhone 6S	IOS
Nelson Pereira	a month ago	iPhone 6S	IOS
Jolo Zilo	a month ago	Nexus 9	ANDROID
Luís Gomes	a month ago	Unknown	Unknown
Nelson Pereira	a month ago	iPad Air 2	IOS
pedro letra	a month ago	Unknown	Unknown
Nelson Pereira	a month ago	Unknown	Unknown
Nelson Pereira	a month ago	Unknown	Unknown

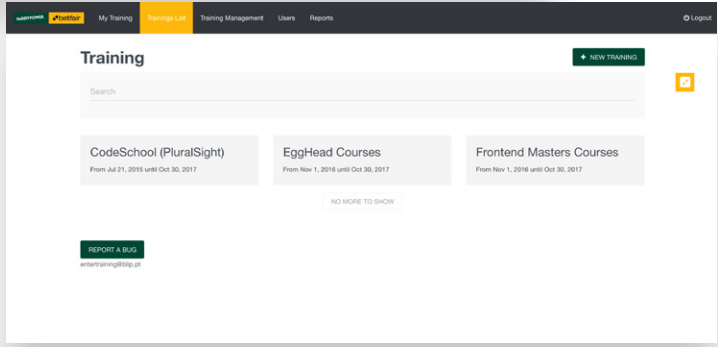
Previous 1 2 Next

PT A visualização de dados é uma forma de comunicação visual. Nela, envolve-se a criação e o estudo da representação de dados: informação que foi abstraída a uma forma esquemática, incluindo atributos ou variáveis para as unidades de informação. A TOP Research recolhe todos os tipos de detalhes e estatísticas sobre a atividade dos utilizadores dos seus produtos de software, que se encontram em várias plataformas. De modo a identificar os Key Performance Indicators, foi proposta a criação de um dashboard dinâmico que pretende facilitar, reconhecer e melhor afinar a atividade de negócio. O dashboard web permite-nos visualizar os indicadores chave de performance e quaisquer outros dados estratégicos num relance. Deste modo, absorver dados críticos sobre o desempenho do produto é imediato, sem ser preciso aprofundar as semânticas do sistema fonte que gere os dados.

EN Data visualization is a form of visual communication. It involves the creation and study of data representation: information that has been abstracted into a schematic form, including attributes or variables for the information units. TOP Research collects all kinds of details and statistics about the user activity of its software products, which are on various platforms. In order to identify Key Performance Indicators, it was proposed to create a dynamic dashboard that aims to facilitate, recognize and better fine tune the business activity. The web dashboard allows us to visualize the key performance indicators and any other strategic data at a glance. In this way, absorbing critical data on product performance is immediate, without having to delve deeper into the semantics of the source system that manages the data.



182



Entidade Acolhedora / Hosting Organization

Blip.pt

Categoria / Category

Aplicação Web

Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Frontend: HTML, Less, AngularJS

Backend: PHP + Laravel, node.JS + Express JS

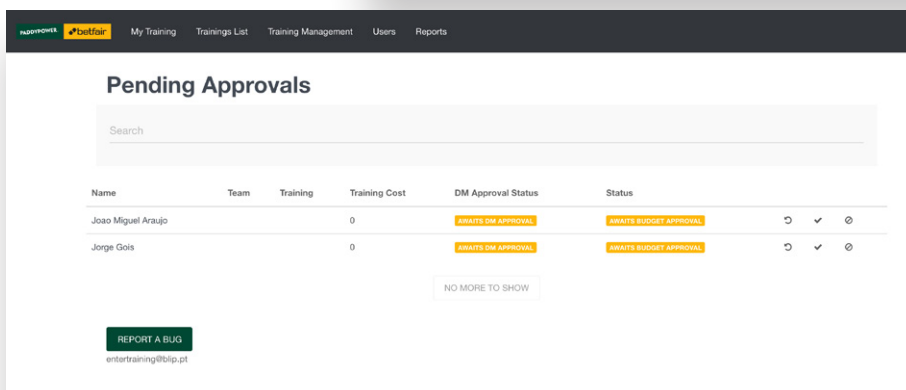
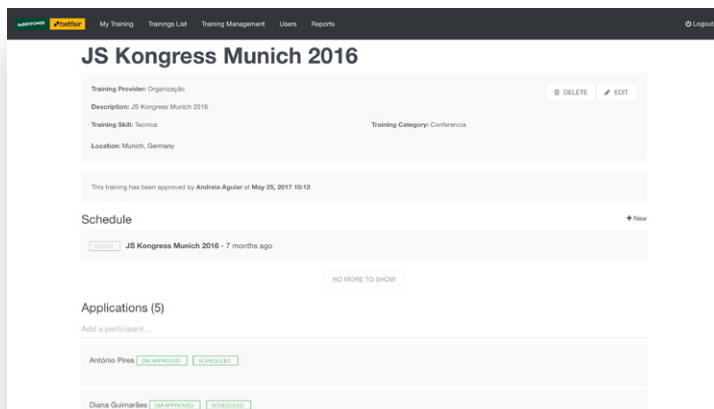
Base de dados / Database: MySQL

Build tools: Gulp

Server: NGINX

IDE: Visual Studio Code

Gestão da Base de Dados / Database management: SequelPro



183

PT A Blip Training Plataforma é uma aplicação web criada com o objetivo de facilitar o processo de gestão das formações realizadas pelos colaboradores da Blip.pt e que são suportadas pela empresa. Através desta aplicação web, todos os colaboradores da Blip.pt podem sugerir e requisitar formações e, no caso daqueles que desempenham funções de gestão, podem também autorizar ou não esses pedidos, assim como ter acesso a relatórios sobre as horas de formação a que tiveram acesso os diversos colaboradores.

EN Blip Training Plataforma is a web application created with the purpose of facilitating the process of management of the training carried out by Blip.pt employees and supported by the company. Through this web application, all Blip.pt employees can suggest and request training and, in the case of those who perform management functions, may also authorize or deny such requests, as well as access the reports on the collaborators training hours.

Processo 2290
 Cliente Joana Pinto
 Descrição
 Descrição Da tarefa
 Notas
 Início 2017-06-23 22:12
 Limite dd/mm/aaaa
 Responsável
 Dados da documentação

Planeta Virtual

Gravar
 Terminar Tarefa
 Cliente
 Responsável
 Voltar

Ações Pessoais	Pedido
2017-06-23 22:12 PlanetaVirtual	Fim 2017-06-21 16:34 PlanetaVirtual
	Planeado
2017-06-21 16:34 PlanetaVirtual	Início 2017-06-21 16:00 PlanetaVirtual

Dados do Utilizador

184

CRM - Tarefas

Planeta Virtual

Novo Processo
 Ver Tarefa
 Processos Fechados
 Administração
 Voltar

Planeta Virtual

1

ID Cliente	Descrição	Tipo	Responsável	Data Limite	Data Início
2258	PlanetaVirtual	Pagamento	PlanetaVirtual	2017-06-21 15:59	
2259	Joana Pinto	Informações Pessoais		2017-06-21 16:01	
2261	Demónio Diabo	Pedido	PlanetaVirtual	2017-06-21 16:07	
2262	PlanetaVirtual	Pedido	Ana Catarina Pinto	2017-06-21 16:07	
2264	PlanetaVirtual	Pedido		2017-06-21 16:29	
2260	Joana Pinto	Informações Pessoais		2017-06-21 16:34	
2265	Demónio Diabo	Informações Pessoais		2017-06-22 10:06	
2266	Holder Manual Camera Soares	Informações Pessoais		2017-06-22 10:08	
2267	Joana Pinto	Documentação		2017-06-22 10:18	

Entidade Acolhedora / Hosting Organization

Planeta Virtual

Categoria / Category

Aplicação Web

Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Visual Studio

SQL Server Management Studio

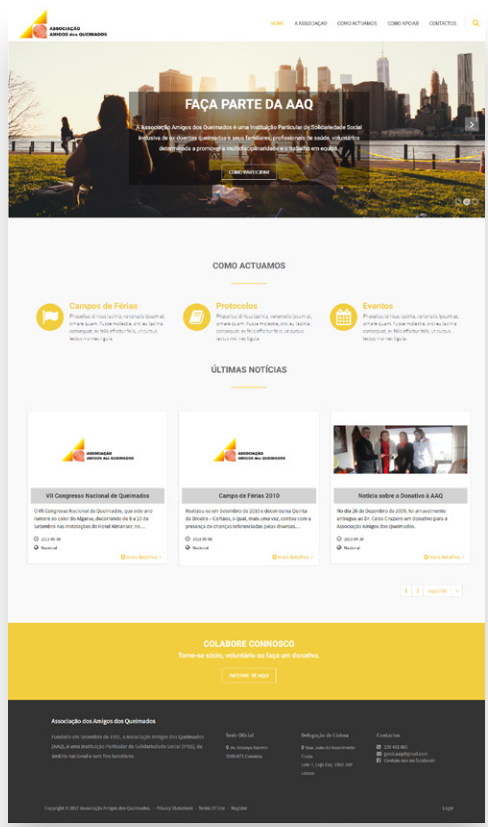
APLICAÇÃO DE NEGÓCIO

Tipo	Label	Ativo	Reordem
Título Grande	Informações Pessoais	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Parágrafo	Nome:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Pedir texto	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Parágrafo	Data de nascimento:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Pedir data	<input type="text" value="dd/mm/aaaa"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Parágrafo	Telemóvel:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Pedir número	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Parágrafo	Email:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Pedir email	<input type="text"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Parágrafo	Sexo:	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Lista de opções	<input type="text" value="Masculino"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Parágrafo	Envio de uma foto	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>
Pedir ficheiro por botão	<input type="button" value="Escolher ficheiro"/> Nenhum ficheiro selecionado	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="radio"/>

PT Desenvolvimento e concessão de uma plataforma de gestão de inscrições em Ações de Formação destinada a gerir Cursos, Ações, Disciplinas e a inscrição dos estudantes nas mesmas. A plataforma serve como um tipo de “soft transaction” entre o utilizador e a organização promotora das Ações de Formação. A partir do momento que o utilizador escolhe a ação de formação desejada, irá iniciar-se um processo de inscrição composta por uma série de passos: informações pessoais, entrega de documentos e pagamento. Para cada escola é possível construir através do backoffice templates personalizados para que possam ser pedidas quantas informações forem necessárias ao utilizador por parte da escola.

EN Development and grant of a platform to manage entries in Training Actions to manage Courses, Actions, Disciplines and the enrollment of students. The platform serves as a type of “soft transaction” between the user and the organization promoting the Training Shares. From the moment the user chooses the desired training action, a registration process will begin with a series of steps: people information, document delivery and payment. For each school it is possible to build customized templates through the backoffice so that you can request how much information the user needs from the school.

186



FRONTEND DEVELOPER

Entidade Acolhedora / Hosting Organization
Bind - Soluções Informáticas, Design Web e Gráfico, Lda.
Categoria / Category
Aplicação Web / Mobile
Web / Mobile Application
Ferramentas de desenvolvimento / Development tools
SCRUMB, DNN 7/8, HTML / CSS, jQuery, XMOD – Form & Application builder

NOTÍCIAS

Associação Amigos dos Queimados

VI Congresso Nacional de Queimados

O VI Congresso Nacional de Queimados, que este ano rumou ao calor do Algarve, decorrendo de 8 a 10 de Setembro nas instalações do Hotel Almansor, no Canaveleiro.

2015-05-02 Nacional [Mais detalhes >](#)

Associação Amigos dos Queimados

Campo de Férias 2010

Realizou-se em Setembro de 2010 e decorreu na Quinta da Broueira - Cartaxo, o qual, mais uma vez, contou com a presença de crianças referenciadas pelas diversas entidades de Queimados do país.

2010-05-10 Nacional [Mais detalhes >](#)

Notícia sobre o Donativo à AAQ

No dia 16 de Dezembro de 2005, foi amavelmente entregue ao Dr. Celso Cruzeiro um donativo para a Associação Amigos dos Queimados.

2005-04-10 Nacional [Mais detalhes >](#)

Associação Amigos dos Queimados

Campo de Férias da AAQ 2008

Realizou-se de 14 a 21 de Setembro de 2008 em Paluzelo - Tomar o Campo de Férias para crianças queimadas.

2008-03-27 Nacional [Mais detalhes >](#)

Associação Amigos dos Queimados

FinalmentE (PSS)

Após longos anos de trabalho, burocracia, papelão e reuniões foi finalmente proibido o Estabelecimento Público de Solidariedade Social (EPSS) à nossa Associação com efeitos retroactivos a 2004.

2008-03-27 Nacional [Mais detalhes >](#)

Inauguração da Delegação de Lisboa da AAQ

Em 22 de Novembro de 2006 teve lugar a cerimónia de inauguração da nossa Delegação de Lisboa presidida pela Exma. Senhora Dra. Maria Casares Silva.

2008-03-27 Nacional [Mais detalhes >](#)

Associação dos Amigos dos Queimados

Entidade sem fins lucrativos de 1993, a Associação Amigos dos Queimados, (AAQ), é uma instituição filantropica de solidariedade social (IPSS), de carácter nacional e não-tributacionista.

Rede Social

[Rede Social](#)
[Rede Social](#)
[Rede Social](#)

Delegação de Lisboa

[Rua João de Deus, 100](#)
[Lisboa, Portugal](#)
[+351 21 362 100 100](#)
[www.aaq.org](#)

Contactos

[213 622 100](#)
[geral@aaq.org](#)
[www.aaq.org](#)

PT Desenvolvimento e implementação de interfaces web - .NET e MVC, com os seguintes objetivos:

- Desenvolvimento em CMS .NET
- Instalação do CMS
- Implementação da proposta de Design
- Criação de páginas e estruturas de dados
- Introdução de conteúdos
- Testes e validação final

EN Development and implementation of web interfaces - .NET and MVC, with the following objectives:

- Development in CMS .NET
- CMS Installation
- Implementation of the Design Proposal
- Creation of pages and data structures
- Introduction of contents
- Tests and final validation

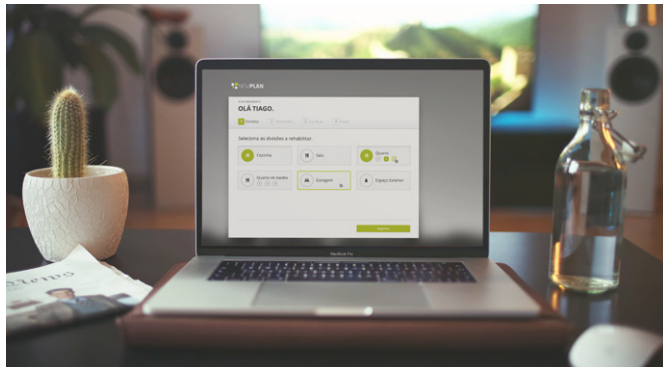
SUBSCRIPTION SYSTEM

```
...
  "name": "NotMan-Happy-Hour",
  "description": "NotMan-Happy-Hour Description",
  "url": "http://172.16.132.49:8080/CAI301.2/services/CAI301.2",
  "method": "POST",
  "headers": {
    "Content-Type": "application/json",
    "Accept": "application/json"
  },
  "body": {
    "transactionId": "1234567890",
    "sessionId": "1234567890",
    "customerId": "1234567890",
    "productId": "1234567890",
    "quantity": "1",
    "unitPrice": "1000",
    "totalPrice": "1000",
    "currency": "USD",
    "language": "en-US",
    "timezone": "America/New_York",
    "ipAddress": "192.168.1.1"
  },
  "timeout": 3000,
  "retry": 5,
  "retryDelay": 1000,
  "retryBackoff": "exponential",
  "retryJitter": "full",
  "retryJitterMax": 100,
  "retryJitterMin": 10,
  "retryJitterUnit": "ms",
  "retryJitterType": "jitter",
  "retryJitterValue": "100",
  "retryJitterUnit": "ms",
  "retryJitterType": "jitter",
  "retryJitterValue": "100"
},
{
  "name": "NotMan-Happy-Hour",
  "description": "NotMan-Happy-Hour Description",
  "url": "http://172.16.132.49:8080/CAI301.2/services/CAI301.2",
  "method": "POST",
  "headers": {
    "Content-Type": "application/json",
    "Accept": "application/json"
  },
  "body": {
    "transactionId": "1234567890",
    "sessionId": "1234567890",
    "customerId": "1234567890",
    "productId": "1234567890",
    "quantity": "1",
    "unitPrice": "1000",
    "totalPrice": "1000",
    "currency": "USD",
    "language": "en-US",
    "timezone": "America/New_York",
    "ipAddress": "192.168.1.1"
  },
  "timeout": 3000,
  "retry": 5,
  "retryDelay": 1000,
  "retryBackoff": "exponential",
  "retryJitter": "full",
  "retryJitterMax": 100,
  "retryJitterMin": 10,
  "retryJitterUnit": "ms",
  "retryJitterType": "jitter",
  "retryJitterValue": "100"
}
]
```

Name	LAs	Patterns	Status	Edit	Delete
NotMan-Happy-Hour	146,119134	happyhour	Inactive	Edit	Delete
tangoperssecond	134,119134	#tangoperssecond	Active	Edit	Delete
tangoperminute	134,119134	#tangoperminute	Active	Edit	Delete
supersweh	134,119134	#supersweh	Active	Edit	Delete
aweh	134,119134	#aweh	Active	Edit	Delete
awehGig	134,119134	#awehgig	Inactive	Edit	Delete
aweh-lba	134,119134	#aweh-lba	Inactive	Edit	Delete
awehGo	134,119134	#awehgo	Active	Edit	Delete
OkaAwsh	134,119134	#okawsh	Active	Edit	Delete
NotManTime	134,119134	#notmanime	Active	Edit	Delete

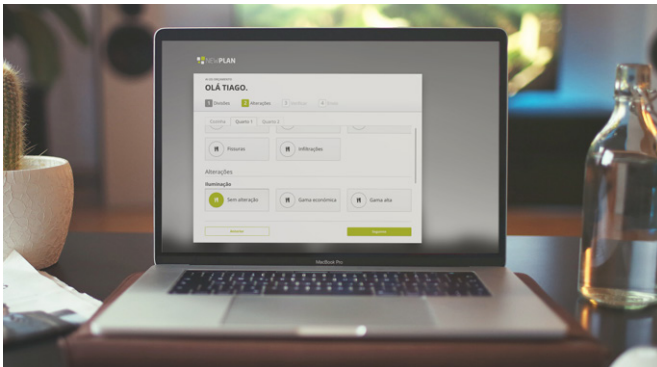
PT O objetivo é a criação de um frontend e backend que mostre visualmente o estado de uma série de processos que estão a executar em vários sistemas de forma a ser mais fácil a sua análise e que permita a configuração/definição de parâmetros de negócio do cliente. A aplicação mostra uma série de widgets (em formato gráfico e tabular) com atualizações em tempo real. A aplicação deverá permitir a configuração de variáveis de negócio do cliente com o objetivo de ser utilizado num ambiente real (produtivo).

EN The goal is to create a frontend and backend that visually shows the state of a series of processes that are running on multiple systems in a way that is easier to analyze and allows the configuration / definition of the client's business parameters. The application shows a series of widgets (in tabular and graphical format), with realtime updates. The application should allow the configuration of client's business variables for the purpose of being used in a real (productive) environment.



190

NEWPLAN



Entidade Acolhedora / Hosting Organization

TOPDOX (TOP Research S.A.)

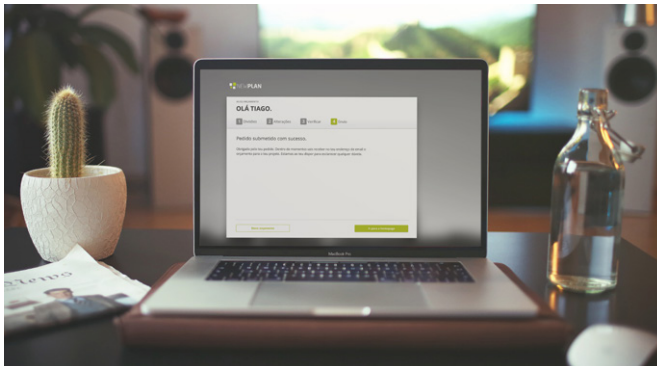
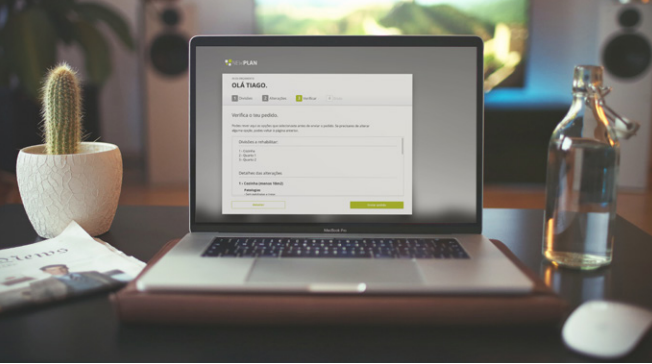
Categoria / Category

Aplicação Web

Web Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery, NodeJS, Sequelize, Postgres

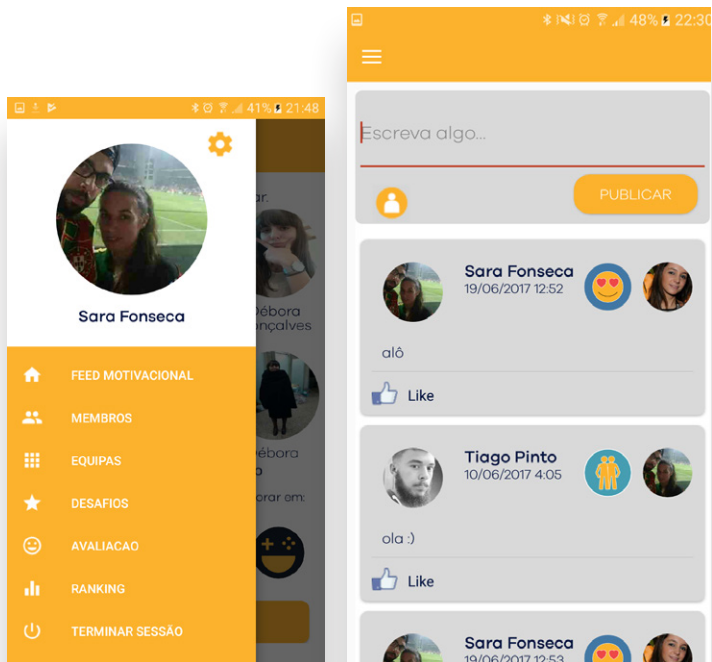


191

PT Newplan é uma ferramenta para gerar orçamentos enquadrada no website da empresa. O utilizador ao solicitar um “Pedido de orçamento” é orientado para uma sequência de passos onde terá de seleccionar uma série de parâmetros predefinidos. O utilizador irá seleccionar as divisões em que quer intervir (cozinha, sala, etc.), depois deverá seleccionar o intervalo de área em que a divisão se encontra. Posteriormente deverá seleccionar as opções de intervenção que deseja (aumento da divisão, substituição de iluminação, etc.). No final é gerado um ficheiro CSV com os dados submetidos pelo utilizador e é enviado por e-mail para o administrador do site e um ficheiro em formato PDF que será fornecido ao utilizador com uma estimativa de orçamento.

EN Newplan is a tool to generate budgets framed in the company website. The user when requesting a “Request for quotation” is directed to a sequence of steps where you have to select a series of predefined parameters. The user will select the rooms in which he wants to intervene (kitchen, living room, etc.), then select the area interval in which the room is located. Afterwards, you must select the intervention options you want (increase division, replace lighting, etc.). At the end a CSV file is generated with the data submitted by the user and is sent by e-mail to the site administrator, and a PDF file that will be provided to the user with a budget estimate.

192



GOGAMIFICATION

Entidade Acolhedora / Hosting Organization

GoWeb

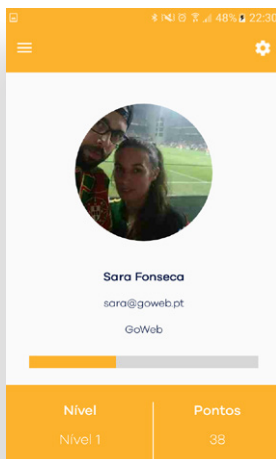
Categoria / Category

Aplicação Mobile

Mobile Application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Android Studio, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Wordpress



PT GoGamification é uma aplicação móvel enquadrada no contexto de gamification, ou seja, tem como objetivo motivar, recompensar e premiar colaboradores do meio laboral para que estes tenham sempre o maior nível de rentabilidade possível. A GoGamification consegue-o através de um ambiente de jogo, incentiva a competição saudável entre membros e equipas de trabalho e nunca esquece os que estão a ter mais dificuldades no trabalho, para que consiga ter todos os colaboradores motivados. Para conseguir cumprir estes objetivos a aplicação possui um Feed Motivacional, com o objetivo de aumentar a motivação dos colaboradores e o espírito de união através de comentários dirigidos a cada um dos colaboradores, fazendo-se acompanhar por um ícone alusivo à motivação. Outra forma de melhorar a motivação e criar uma competição saudável são os desafios, que são enviados pelos administradores da aplicação e cada colaborador controla o seu progresso num desafio, desta forma ganhando pontos que futuramente acabam por valer prémios. Além disto tudo cada colaborador tem um perfil e onde possibilita ver toda a sua informação, como pontos arrecadados, nível a que se encontra, dados pessoais. A GoGamification é acompanhada por um website promocional onde demonstra e resume todas as suas funcionalidades.

EN GoGamification is a mobile application in the context of gamification, that is, it aims to motivate, reward and reward employees in the workplace so that they always have the highest level of profitability possible. GoGamification manages it through a game environment, encourages healthy competition between members and work teams, and never forgets those who are having the hardest time at work so that they can get all employees motivated. In order to achieve these objectives, the application has a Motivational Feed, aiming to increase the motivation of the employees and the spirit of unity through comments addressed to each of the employees, being accompanied by an icon allusive to motivation. Another way to improve motivation and create a healthy competition is the challenges that are sent by the administrators of the application, and each contributor controls their progress in a challenge, thus gaining points that in the future end up being worth prizes. In addition, each employee has a profile and where he / she can view all of his / her information, such as collected points, level of personal information. GoGamification is accompanied by a promotional website where it demonstrates and resumes all its functionalities.

OFERTA FORMATIVA

LICENCIATURAS

DESIGN

- RAMO DE DESIGN GRÁFICO E DE PUBLICIDADE
 - RAMO DE DESIGN INDUSTRIAL
-

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 NOVO

PÓS-GRADUAÇÕES

ARGUMENTO

CONSERVAÇÃO EM FOTOGRAFIA

M310, INOVAÇÃO DE PRODUTO E SERVIÇO

DESIGN DE CALÇADO

DESIGN DE INTERIORES E ESPAÇOS

DESIGN DE MOBILIÁRIO

CURSOS TÉCNICOS SUPERIORES PROFISSIONAIS / TESP

DESIGN DE JOGOS E ANIMAÇÃO DIGITAL

Escola Superior de Media Artes e Design

Rua D. Sancho I N.º 981

4480-876 Vila do Conde

Portugal

secretariado@esmad.ipp.pt

academicos-campus2@sc.ipp.pt

www.esmad.ipp.pt

EDIÇÃO / EDITION

ESMAD / Escola Superior de Média Artes e Design
P.PORTO / Politécnico do Porto

COORDENAÇÃO / COORDINATION

Luís Leite
Pedro Serapicos
Steven Sarson
Teresa Terroso
Vitor Quelhas

DESIGN

Mariana Silva
Mónica Ferreira
Pedro Dias
Pedro Serapicos

DESIGN DA EXPOSIÇÃO

Teimo Carvalho

TEXTOS / TEXTS

Olivia Marques da Silva
Steven Sarson
Teresa Terroso
Vitor Quelhas

COMISSÃO INSTALADORA DA ESMAD

Olivia Marques da Silva, Presidente
João Donga, José Quinta Ferreira,
Mário Pinto e Teimo Carvalho, Vogais

SECRETARIADO

Elisabete Tomé
Mafalda Ventura
Raquel Gomes

GABINETE DE COMUNICAÇÃO E IMAGEM

Bianca Motta

CENTRO DE PRODUÇÃO E RECURSOS

Marco Ascensão, João Paulo Gomes, Fernando Teixeira, técnicos
Ricardo Sacramento, estagiário

IMPRESSÃO / PRINTING

0000 exemplares

DEPÓSITO LEGAL / LEGAL DEPOSIT

0000

ISBN

000-0-00-000000-0

DATA / DATE

Julho / July 2017

RA WE



DESIGN GRÁFICO E PUBLICIDADE
DESIGN INDUSTRIAL
MULTIMÉDIA
TECNOLOGIA DA COMUNICAÇÃO
AUDIOVISUAL
TECNOLOGIAS E SISTEMAS DE
INFORMAÇÃO PARA A WEB
WWW.ESMAD.IPP.PT

EXTENSÕES
PORTO
CENTRO PORTUGUÊS
DE FOTOGRAFIA
8 JULHO, 16H
VILA DO CONDE
FESTIVAL CURTAS
9 JULHO, 15H

P.PORTO