



—
ESCOLA
SUPERIOR
DE MEDIA
ARTES E
DESIGN



R

A

A

E

E

**Design Gráfico e
de Publicidade**

18

**Projeto Real e
Colaborativo**

70

Design Industrial

78

**Design de
Interiores e
Espaços**

102

**Porto Design
Factory**

114



Multimédia

130

**Design de Jogos
e Animação**

Digital

168

**Tecnologia da
Comunicação**

Audiovisual

180

Tecnologias e

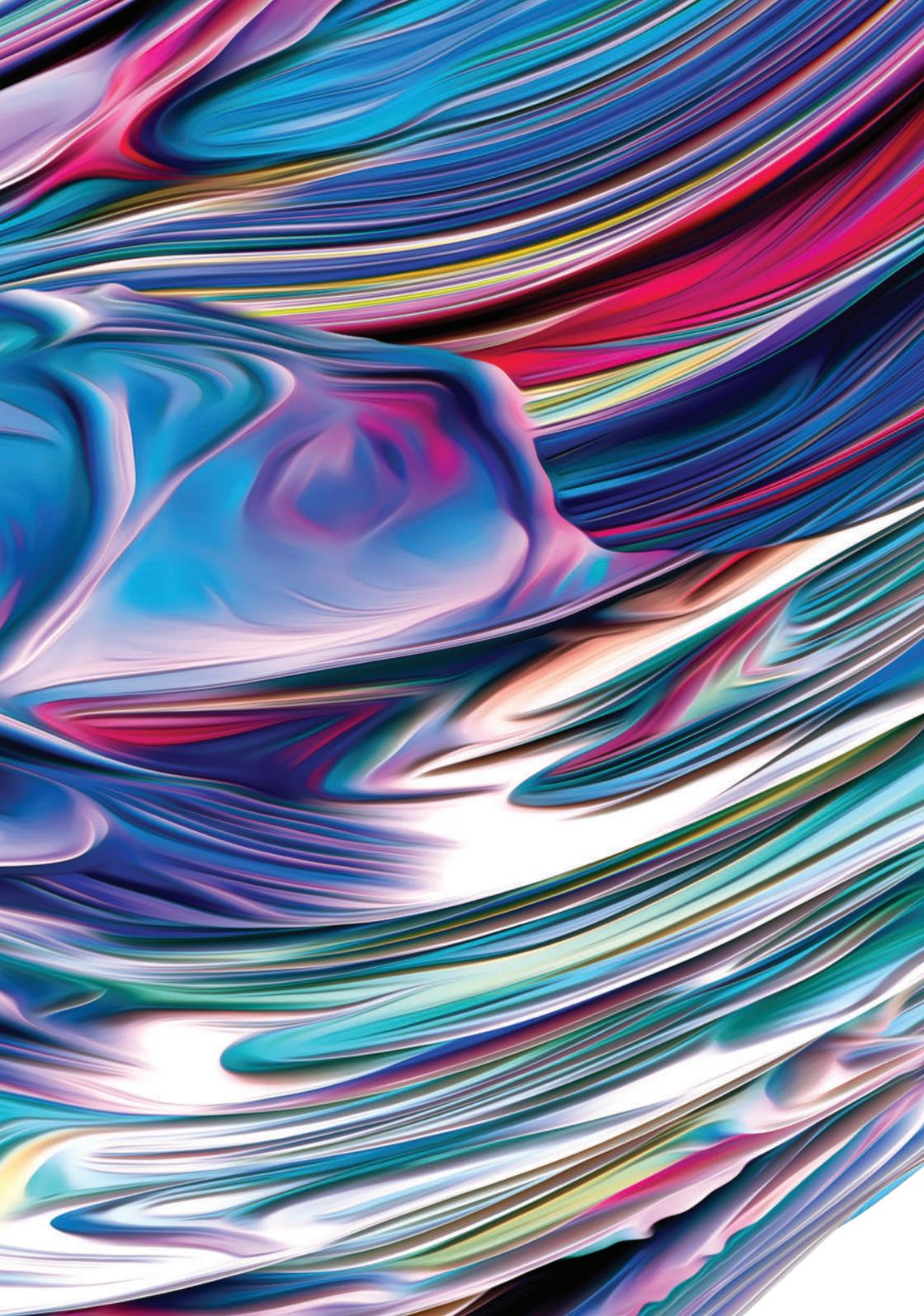
Sistemas de

**Informação para
a Web**

206







A exposição que agora se apresenta, intitulada RAVE, é uma proposta da comunidade académica, patrocinada pela Câmara Municipal de Vila do Conde e apresentada pela Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD).

A ESMAD é uma instituição de Ensino Superior, instalada no nosso território e que tem como génese a Escola Superior de Estudos Industriais e de Gestão (ESEIG). Agora, enquanto unidade autónoma, propõe um conjunto de Licenciaturas, Mestrados e Pós-Graduações na área do Design e da Multimédia que enriquece a oferta educativa da concelhia. Assim, é com agrado que, desde a primeira hora, a Câmara Municipal de Vila do Conde acolheu a proposta de apoio a esta exposição de trabalhos e projetos de estudantes em fase de conclusão dos seus cursos. Entendemos como um enriquecimento recíproco a partilha deste género de ações e de atividades, pois permite que a comunidade em geral percecione o que, habitualmente, se confina ao ambiente académico e, em simultâneo, que o tecido discente, nomeadamente, os seus componentes externos ao concelho, tomem consciência da realidade que a circunda e que, com alguma frequência, desconhecem.

A instalação desta exposição, que estará disponível para todos os interessados entre julho e parte do mês de setembro, no Mosteiro de Santa Clara, também se nos afigura de oportuna pertinência, atendendo a que se evocam, neste ano, os 700 anos da sua fundação. Compreendemos que este majestoso edifício suscite, pelo seu posicionamento e volumetria, elevada curiosidade, acentuada pela utilização das suas instalações, ao longo dos tempos, em enquadramentos privados. Assim, através desta exposição, potencia-se a possibilidade de um contacto mais abrangente e mais próximo com este edifício emblemático.

Felicito a ESMAD por esta iniciativa e também todos aqueles que contribuíram para esta mostra com os seus trabalhos.

—

Elisa Ferraz
Presidente da Câmara Municipal de Vila do Conde

—

This exhibition, called RAVE, is put forward by the academic community, sponsored by the City Hall of Vila do Conde and presented by School of Media Arts and Design (ESMAD).

The School of Media Arts and Design, located in our municipality, is a Higher Education Institution, which originated in ES-EIG. As an organic unit of the Polytechnic of Porto, ESMAD has available several Undergraduate Degree Programmes, Masters' and Post-graduate Programmes in the areas of Design and Multimedia, which enrich our municipality's educational offer. Thus, the City Hall of Vila do Conde is very pleased to have immediately accepted the proposal to sponsor this exhibition of students' projects and assignments; students who are either concluding their Undergraduate or Master's Degrees. We consider that sharing such activities and events is a mutual benefit, as they allow the community at large to see and understand what is generally an academic exclusive, while giving students coming from other regions the opportunity to embrace the local reality, which they sometimes know little about.

The installation of this Exhibition, open between July and the first part of September, in the Mosteiro de Santa Clara (Santa Clara Monastery) also comes as a timely occasion, as the Monastery celebrates the 700th anniversary of its foundation this year. We know that, given its positioning and volumetry, this majestic building arouses a lot of curiosity, made even bigger because of the different private uses given to its facilities throughout the years. Through this exhibition, we hope to enhance a more comprehensive and closer contact with this landmark building.

I would like to congratulate ESMAD on this event, as well as everyone who made a contribution with their projects.

—

Elisa Ferraz
Mayor of Vila do Conde

—

Notas para uma Ideia...

O Instituto Politécnico do Porto iniciou, em abril do presente ano, com a eleição da atual presidência, uma nova etapa da sua vida institucional. Uma etapa estruturada por diferentes princípios e eixos de intervenção, que julgamos pertinentes e mobilizadores, cuja articulação sólida e coerente permitirá o desenvolvimento eficaz de uma Ideia de futuro para a organização Politécnico do Porto.

Esta almejada Ideia constrói-se, sobretudo, a partir da ênfase em elementos como a inovação – com a procura de novas ideias, caminhos e formas de educação – a diversidade – com o envolvimento alargado e as abordagens multidisciplinares diferenciadoras – o empreendedorismo – com a criação de valor, os agentes de mudança e o envolvimento socioeconómico – a inclusividade – com o respeito pela singularidade e pelo lugar de cada um – e a abertura à comunidade – com as parcerias, o acolhimento e o acesso ao mundo local e global. É uma Ideia que se vai inscrevendo, dia após dia, através da ação, da afirmação e da decisão de todos, no espaço público com o qual dialogamos de forma atenta e permanente.

A presente Exposição dos Trabalhos de Finalistas dos diferentes cursos de formação graduada e pós-graduada da Escola Superior de Media Artes e Design, realizada, no presente ano, em parceria com a autarquia de Vila do Conde e no âmbito da comemoração dos 700 anos do Mosteiro de Santa Clara, constitui um elucidativo exemplo de materialização/concretização dessa Ideia.

Expor num espaço patrimonial de referência, e em cumplicidade com a edilidade e a comunidade, objetos de arte, desenvolvidos academicamente no âmbito do design, da fotografia, da multimédia e da comunicação audiovisual, é algo que vai

significativamente mais além do evento circunstancial. A realização desta exposição significa, sobretudo, uma vontade em promover a investigação e o desenvolvimento de excelência destes objetos, em apoiar a transferência de conhecimento e criação cultural e artística para a comunidade e em fomentar a abertura de espaços e de redes interdisciplinares.

Neste sentido, julgamos poder dizer que a Exposição dos Trabalhos de Finalistas é um contributo relevante para a Ideia de futuro que pretendemos para as diferentes unidades orgânicas do Instituto Politécnico do Porto: **A Ideia, o sumo Bem, o Verbo, a Essência.** (In ciclo A Ideia de Antero de Quental)

—

João Rocha
Presidente do Politécnico do Porto

—

Notes for an Idea...

In April 2018, the Polytechnic Institute of Porto started, when the current president was elected, a new phase in its institutional life. A phase sustained on different intervention principles and lines, which we consider relevant and mobilising. The coherent and solid combination of such principles will lead to the effective development of an Idea for the future of the Polytechnic of Porto.

This sought after Idea is built mainly from the emphasis on elements such as innovation - looking for new ideas, educational formats and paths, diversity - through wider involvement and distinctive multidisciplinary approaches, entrepreneurship - by creating value, through agents of change and involving the socio-economic fabric, inclusiveness - by respecting differences and each person's place, and openness to community - through partnerships, hosting and accessing our surroundings. It is an Idea that is engraved daily through the actions, statements and decision-making of everyone involved in the public arena, with which we keep a permanent and careful dialogue.

This Exhibition of the Senior Year Students' Projects, from the undergraduate and post-graduate programmes of the School of Media Arts and Design, an event organised together with the municipality of Vila do Conde and under the scope of the celebration of the 700th anniversary of the Santa Clara Monastery, is a clear example of the embodiment/achievement of that Idea. Installing an exhibition in a heritage monument, as partners of the municipality and of the community, with art objects created by students of design, photography, multimedia and audiovisual communication is so much more than just a common event. This exhibition translates mostly a will to promote excellent R&D materialised in these objects, to transfer

knowledge and cultural and artistic creation to the community at large, as well as to foster the creation of interdisciplinary networks and spaces.

That is why we think we may say that this Exhibition of the Senior Year Students' Projects is an important contribution to the Idea for the future in intend to promote in all the Organic Units of the Polytechnic Institute of Porto. **The Ideia, the uttermost Good, the Verb, the Essence.** (In ciclo A Ideia, by Antero de Quental)

—
João Rocha
President of the Polytechnic of Porto

A Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), do Instituto Politécnico do Porto, resulta do reposicionamento estratégico para a oferta formativa do Politécnico do Porto. Este reposicionamento, em particular no que concerne à criação desta Unidade Orgânica, permitiu apresentar uma nova identidade de ensino, investigação e prestação de serviços, em torno de áreas como a tecnologia multimédia, a tecnologia audiovisual, as tecnologias web e o design e, ainda, concentrar massa crítica, recursos físicos e capacidade formativa em áreas fundamentais para o desenvolvimento local, regional e nacional.

A oferta formativa da ESMAD, de 1.º e de 2.º ciclos, responde às necessidades da região e do país, onde as áreas de tecnologias e de sistemas interativos (nas suas vertentes de animação, multimédia e produtos web) se encontram em franca expansão, com uma enorme procura no mercado empresarial e com taxas de empregabilidade praticamente plenas. Assim, a ESMAD responde às expectativas dos nossos estudantes, que podem encontrar uma via de especialização em áreas emergentes como a fotografia, o argumento, o design de espaços e interiores, entre outras.

Neste contexto, a Escola Superior de Media Artes e Design promove a RAVE, uma mostra de trabalhos produzidos pelos estudantes finalistas. RAVE é um nome que se relaciona com os acontecimentos festivos das novas gerações, a RAVE que se prolonga noite adentro, com o rio Ave e liga-nos à ideia de uma corrente de água permanente e sempre em movimento numa estreita relação entre a criatividade e a tecnologia, entre a estética e a arte, entre o académico e o profissional, entre a noite e o dia.

A RAVE apresenta-se inserida nas Comemorações dos 700 anos do Convento de Santa Clara, nos espaços amplos e ple-

nos de história deste monumento singular, onde estarão patentes projetos autorais, individuais e de grupo, com linguagens artísticas da contemporaneidade das áreas do design, da multimédia, da web e do audiovisual.

Esta mostra pública liga de uma forma incindível a ESMAD à região e, em particular, ao Município de Vila do Conde, que patrocina esta iniciativa. A RAVE estende-se para lá dos espaços do Convento, ocupando o Centro Português de Fotografia com a exibição dos trabalhos dos finalistas de Fotografia e o Festival de Curtas-Metragens através da Projeção dos Filmes dos finalistas de Audiovisual, criando percursos urbanos de festa, arte e tecnologia.

Os trabalhos expostos demonstram não só a qualidade daqueles que nos procuram para obter a sua formação académica, mas também a elevada qualidade da formação efetivamente obtida na ESMAD e a diversidade de experiências com que os estudantes se confrontam, que assimilam e que transformam. A Escola Superior de Media Artes e Design orgulha-se da qualidade, da maturidade e singularidade dos trabalhos dos seus finalistas e, sobretudo, das promessas de futuro que neles se encerram.

—

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

—

The Superior School of Media Arts and Design (ESMAD) of the Polytechnic Institute of Porto, results from the strategic repositioning for the training offered by the Polytechnic of Porto. This repositioning, in particular with regard to the creation of the Organic Unit, allowed to present a new identity of teaching, research and service provision, in areas such as multimedia technology, audiovisual technology, web technologies and design and, and to concentrate critical mass, physical resources and training capacity in key areas for local, regional and national development.

ESMAD's first and second cycle training offer responds to the real needs of the region and the country, where the areas of technology and interactive systems (in their areas of animation, multimedia and web products) are in full expansion, with a huge demand in the business market and practically full employability rates. Thus, ESMAD responds to the natural expectations of our students, who can find a path of specialization in emergent areas such as photography, the argument, and the design of spaces and interiors, among others.

In this context, the School of Media Arts and Design promotes RAVE, a showcase of works produced by the finalist students. RAVE is a name that is related to the festive events of the new generations, the RAVE party that goes on in the night, and with the Ave River and connects us to the idea of a permanent and ever-moving stream of water in a close relation between the creativity and technology, between aesthetics and art, between academic and professional, between night and day.

RAVE presents itself at the 700th anniversary celebrations of the Convent of Santa Clara, in the wide spaces and full of history of this unique monument, where individual and group copyrights will be patented with artistic languages of contem-

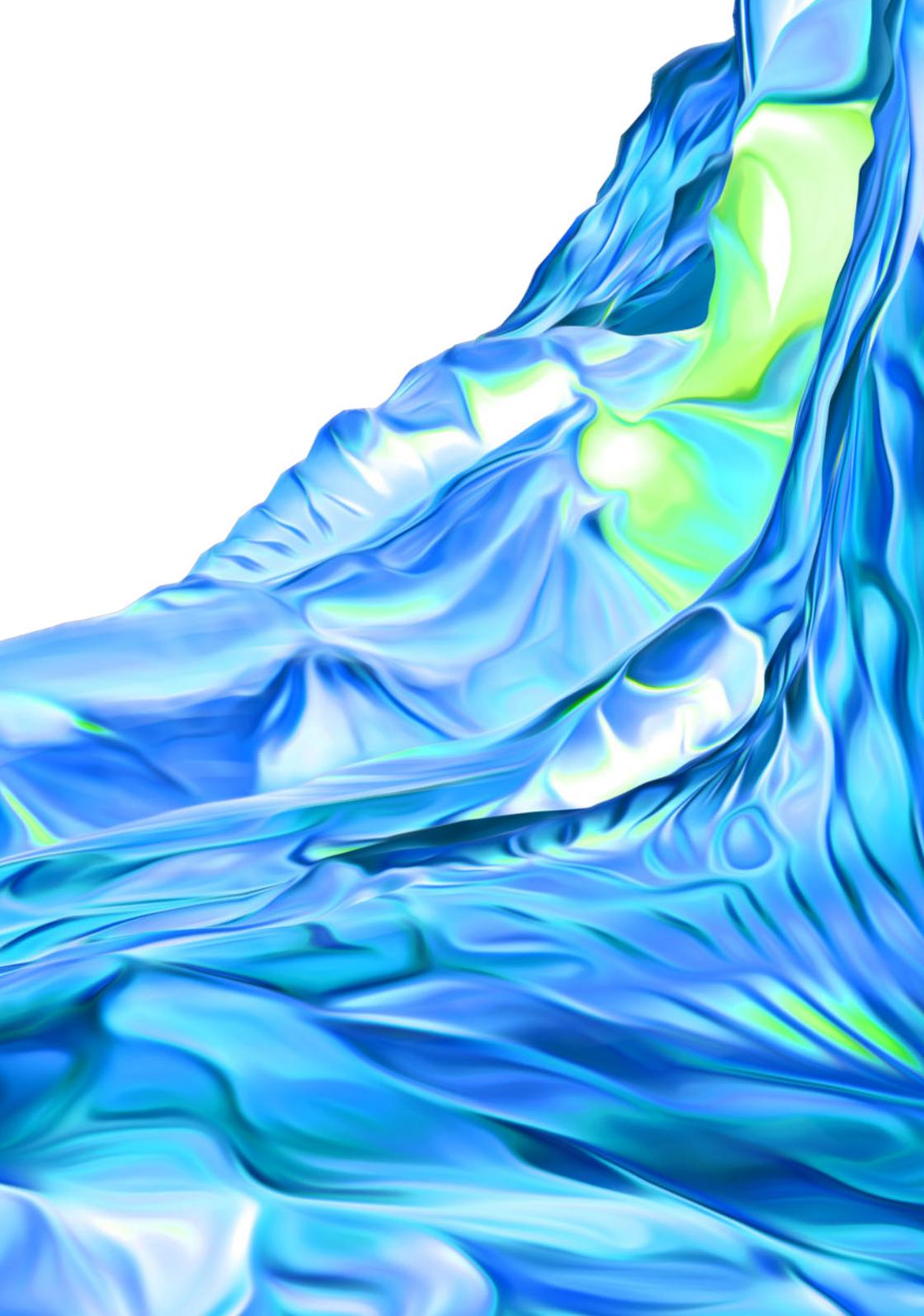
porary design, multimedia , the web and the audiovisual sector. This public exhibition, RAVE, links ESMAD to the Region and, in particular, to the Municipality of Vila do Conde, which sponsors this initiative. The RAVE extends beyond the spaces of the Convent, occupying the Portuguese Center of Photography with the exhibition of the works of the finalists of Photography and the Festival of Short films through the Projection of the Films of the finalists of Audiovisual, creating urban routes of celebration, art and technology.

These works demonstrate not only the quality of those who are seeking to obtain their academic training, but also the high quality of the training effectively obtained in ESMAD and the diversity of experiences with which students confront, assimilate and transform The School of Media Arts and Design is proud of the quality, maturity and uniqueness of the works of its finalists and, above all, of the promises of the future that are in them.

—

Olívia Marques da Silva
President of School of Media Arts and Design

—



The background of the image is an abstract, fluid pattern of wavy, organic shapes. The color palette is dominated by various shades of blue, ranging from deep, dark blues to bright, vibrant cyan and turquoise. Interspersed among these blue tones are streaks and patches of light green and lime green, particularly concentrated on the right side of the image. The overall effect is one of dynamic movement and depth, resembling liquid or flowing fabric.

Design Gráfico e de Publicidade

Mais uma vez, o departamento de Design orgulha-se de desempenhar um papel importante no desenvolvimento contínuo da nova escola, a Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), e de ter a oportunidade de mostrar o trabalho dos formandos deste ano. O Mosteiro de Santa Clara é um local esplêndido para mostrar os nossos cursos e para reforçar o quão importante é, para nós, o relacionamento institucional com a Câmara Municipal de Vila do Conde.

Os estudantes deste departamento viajaram para Helsínquia e Nova York e trabalharam com estudantes de todo o mundo. Fico muito feliz quando a contribuição para estas atividades colaborativas ajuda a promover o bom nome do curso, da escola, do politécnico e, claro, de Portugal. Mais perto de casa, os nossos estudantes estiveram envolvidos em vários projetos com empresas e instituições locais.

O futuro, apesar de todas as dificuldades que enfrentamos em relação a recursos financeiros, restrições ao desenvolvimento de currículos, parece-me favorável. O design é considerado como um participante essencial na economia regional e nacional.

As nossas parcerias internacionais aumentaram e estamos em permanente procura das melhores condições de ensino e aprendizagem na escola. Devo aos estudantes, às suas famílias e a todos os meus colegas, um agradecimento especial pelo constante incentivo e apoio.

Todos os colegas do departamento de Design juntam-se a mim para desejar a esta turma de finalistas, todo o sucesso nas suas carreiras futuras e na realização dos seus sonhos e ambições. Este ano, participaram pela primeira vez na exposição final, os estudantes do curso de Pós-Graduação em Design Interiores e Espaços e do Mestrado em Design.

—

Steven Sarson
Diretor do Departamento de Design
Coordenador Pedagógico da Porto Design Factory

—

The Department of Design is once again proud to play a major role in the ongoing development of the new school, ESMAD, and to have this wonderful opportunity to show the work of this year's graduating students. This is a splendid venue for us to show our coursework and to reinforce just how important our relationship, with the C.M. Vila do Conde, is to us.

Students from this department have travelled to Helsinki and New York and have worked with other students from across the globe. I am always delighted when their contribution to these collaborative activities helps to promote the good name of our course, our school, our polytechnic and of course Portugal. Closer to home, our students have been involved in a number of projects involving local companies and institutions.

The future, despite all the difficulties we face regarding finance, restrictions upon curriculum development, looks good. Design is widely regarded as a major player in the regional and national economy, our international partnerships are growing and we are continually looking to improve conditions for teaching and learning at the school.

I remain indebted to the students, their families, my immediately colleagues and others across the institution for the encouragement and the support they so generously supply.

Everyone connected with the department will want to join me in wishing this particular cohort of graduates every success in the future careers and in the realisation of their dreams and ambitions. This year for the first time we are joined by students from the postgraduate course in Spatial and Interior Design and also by students from our masters degree.

—

Steven Sarson
Head of Design Department
PDF Pedagogical Coordinator

—

Cerveja Nortada

Ana Familiar
911 058 060
anafamiliar@hotmail.com

FEITA À NOSSA IMAGEM,
GENUINA E COM CARÁCTER. É UMA LAGER.





PT A Nortada é uma cerveja artesanal de grande qualidade, proveniente da cidade do Porto. Esta está a ganhar reconhecimento a nível nacional mas a sua identidade necessita de uma reformulação a nível visual. Assim sendo, este projeto consiste no rebranding e packaging da mesma, onde foram utilizados carimbos desenhados com ornamentos existentes nas portas do Porto. Esta nova identidade procura de alguma forma enaltecer e demonstrar a beleza que podemos encontrar nas ruas da cidade.

EN Nortada is a high-quality craft beer from the city of Porto. This brand is growing fast and starting to gain recognition at a national level, but it's identity needs a visual makeover. Therefore, this project consists in the rebranding and recreation of the packaging of this brand. To do so, customized stamps with the ornaments existing in the doors all over the city were used. This new identity somehow seeks to enhance and demonstrate the beauty and magical places Porto has to offer.

Cerveja Nortada

Ana Vitória Castro
915 856 935
ana_vcastro96@hotmail.com





PT O projeto de rebranding e packaging da marca de cerveja portuguesa Nortada tem como objetivo traduzir gráfica e visualmente a sua qualidade e excelência, qualidades essas que não são transparecidas através da atual identidade visual. Com o intuito de realçar o seu orgulho nortenho realizando um tributo à mulher do Norte, pela sua personalidade e carisma inigualável, metaforicamente fundida com deusas gregas. Enaltecendo assim características tão únicas destas mulheres como a sua força, independência, altruísmo e uma beleza inigualável.

EN The project of rebranding and packaging the Portuguese beer brand Nortada has the purpose to translate their quality and excellence graphically and visually. Through actual visual identity those qualities are not satisfactory. With the objective to highlight the proud of north people performing a tribute to north women, characterized by a strong personality, specifically their surpassing charisma, in which those features it will be metaphorically combined with Greek goddesses. Therefore, characteristics such as strength, independency, altruism and incomparable beauty it will be emphasized.

André Cunha
915 269 155
andrecunha_92@hotmail.com



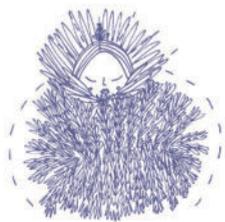


PT A elaboração deste projeto, integrado em torno da temática ambiental, teve como principal objetivo reformular o logotipo e criar uma linha gráfica para a Reserva Ornitológica de Mindelo, bem como uma intervenção que sustenta essa mesma linha gráfica. A Reserva Ornitológica de Mindelo (ROM) foi criada em 1957, sendo a primeira área protegida instituída em Portugal com fins científicos e a primeira reserva ornitológica da Europa, apresentando assim um grande valor histórico e simbólico. Situada no Litoral da Região Norte, Concelho de Vila do Conde, a ROM é um mosaico valioso constituído por dunas, zonas húmidas, extensa mata e campos agrícolas. Esta diversidade de habitats permite albergar um grande conjunto de espécies animais, constituindo um refúgio essencial para aves migratórias.

EN The main objective of this project was to redesign the logo and create a graphic line for the Ornithological Reserve of Mindelo, as well as an intervention that can be used in the graphic. The Ornithological Reserve of Mindelo was created in 1957, being one of the first protected institutions in Portugal and a first ornithological reserve of Europe, presenting a great historical and symbolic value. Located on the North Coast, in the municipality of Vila do Conde, it is a valuable mosaic made up of dunes, wetlands, extensive forest and agricultural fields. This diversity of habitats allows to host a large group of pets, constituting an essential refuge for migratory birds.

AS CRIATURAS DO PARQUE URBANO JOÃO PAULO II

pinus pinaster



alnus glutinosa



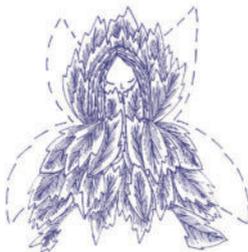
pinus pinea



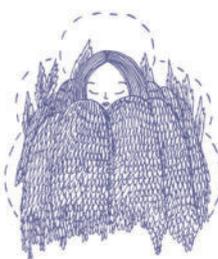
salix fragilis



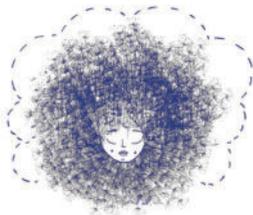
quercus suber



salix alba



*metrosideros
florida*



*pyrus salicifolia
pendula*



*fraxinus
angustifolia*





PT Este projeto traz especial atenção a todas as criaturas que vivem no parque, desde as grandes árvores até às mais pequenas flores. Todas as criaturas estão escondidas, à espera que alguém as encontre. Podes chamá-las, mas elas só respondem se usares o seu nome científico. O livro irá ajudar-te a memorizar todos os nomes de todas as criaturas para que seja mais fácil encontrá-las no parque.

EN This project brings attention to all the creatures living in the park, from the big trees to the small flowers. Each creature is hidden, waiting for someone to find them. You can call them, but they only respond if you call them by their scientific name. The book will help you memorize all the names and all the creatures so you can easily identify them in the park.

Cerveja Nortada

Bruno Cunha
938 458 729
brunokas7.97@gmail.com



Genuinamente Melhor





PT Este trabalho teve como objetivo criar uma nova identidade para a marca de cerveja artesanal portuense a Nortada. Desta forma, decidi criar uma identidade mais sóbria e que, a meu ver, se adequa mais a uma cerveja artesanal, como é o caso da Nortada. O rótulo foi desenvolvido tendo como base a rosa dos ventos, usando o nome Nortada associado ao conceito de vento. Assim, o seu formato pouco convencional nasce da representação do ponto cardeal Norte da rosa dos ventos. Para além desta ideia e, como forma de manter a ligação à cidade onde a marca nasceu, peguei num elemento icónico da cidade do Porto, a ponte D. Luís I. Este elemento encontra-se representado através de uma ilustração, que é composta unicamente por linhas. Todo o resto da linguagem da marca, desde o packaging, ao merchandising e ao espaço loja, nasce da desconstrução dos elementos do rótulo. Estes elementos podem ser usados e combinados de diversas formas e diferentes escalas.

EN The purpose of this work was to create a new identity to the Porto craft beer brand Nortada. So for that I've decided to create a soberer identity, because I believe that kind of language makes more sense to a craft beer brand like Nortada. The label was developed based on the wind rose, associating the name Nortada to the concept of wind. So the unconventional format of the label is born, from the representation of the north cardinal point of the wind rose. Besides this idea, and as a way of maintaining the connection of the brand with the city where it was created, I decided to use the Porto iconic bridge, D.Luís I. The bridge is on the label illustrated only with lines. All the other language of the brand, the packaging, the merchandising, the store, is born from a deconstruction of the label in different elements. These elements can be used and combined in many different ways and scales.

Cerveja Nortada

Catarina Araújo
915 759 984
catriinna@gmail.com





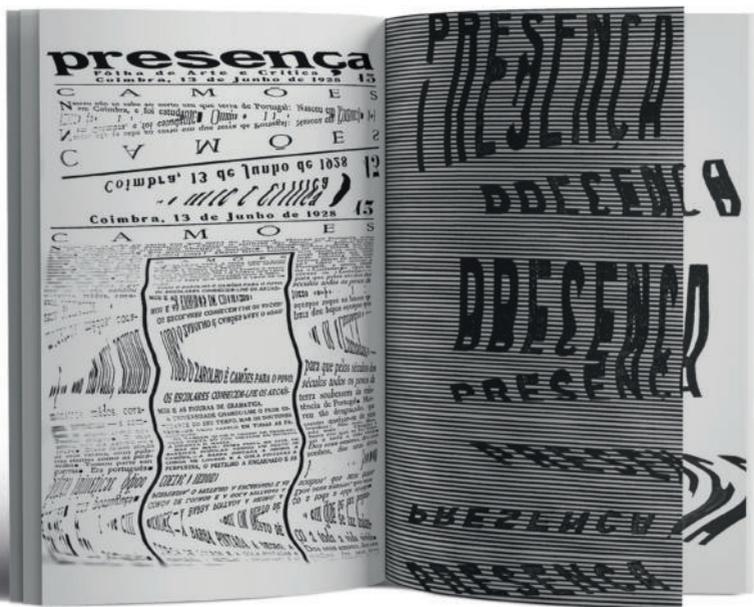
PT A edição limitada da cerveja Nortada surge da representação dos cinco animais em Portugal que se encontram em maior risco de extinção. Composto por cinco cervejas, este conjunto ape-la à preocupação pela vida de espécies raras e cada cerveja está associada a um animal em perigo de acordo com as características de cada um.

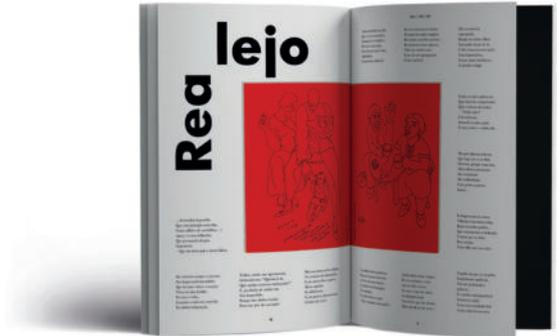
As grandes causas da extinção da vida destas espécies deve-se à destruição do seu habitat e do pouco alimento que ainda lhes resta. Os principais motivos, assim como os locais onde as mesmas podem ser observadas, encontram-se registadas no rótulo de cada garrafa e na sua respetiva caixa.

EN The limited edition of Nortada beer comes from the representation of the five animals in Portugal that are at greater risk of extinction. Composed of five beers, this set appeals to the concern for the life of rare species and each beer is associated with an endangered animal according to the characteristics of each.

The great causes of the extinction of the life of these species is the destruction of their habitat and of the little food that still has them. The main reasons, as well as the places where they can be observed, are registered in the label of each bottle and in its respective box.

PRESENÇA





PT Fundada por José Régio, Branquinho da Fonseca e Gaspar Simões a revista “Presença” é considerada um marco essencial no modernismo em Portugal. A revista foi essencial para divulgar no nosso país autores estrangeiros como Proust, Ibsen, Dostoievsky, Jorge Amado ou Cecília de Meireles. Este objeto editorial reflete a relevância desta publicação no espaço literário e artístico português. Esta edição torna-se mais atual sem descuidar o modernismo da altura.

EN Founded by José Régio, Branquinho da Fonseca and Gaspar Simões the magazine “Presença” is considered an essential landmark of modernism in Portugal. The magazine was essential to get to know foreign authors like Proust, Ibsen, Dostoievsky, Jorge Amado or Cecilia de Meireles in our country. This editorial piece reflects the relevance of this publishing in the literary and artistic Portuguese panorama. This edition is therefore up to date while reflecting the modernism of the time.

Paços de Ferreira FC

David Duarte
919 747 425
davinacioduarte@gmail.com





PT Este projeto foi elaborado no âmbito da disciplina Projeto Final de Design Gráfico. O projeto desenvolvido tinha com intuito o rebranding da marca Futebol Clube Paços de Ferreira, e a intervenção no espaço do “novo” estádio. Para o logotipo, decidi retirar os excessos de informação, torná-lo mais sintético e com uma melhor leitura, cingindo-me à utilização da sigla, da cruz e do escudo já adotado. As cores e a tipografia foram reformuladas e o escudo adaptado à nova forma. No que diz respeito ao grafismo, optei por uma linguagem simples com linhas, inspiradas nos quadros táticos utilizados muitas vezes no futebol. No que toca à intervenção no espaço, as frases “saem” das paredes criando um ambiente simples, mas sofisticado.

EN This project was elaborated within the scope of the Final Project discipline, the project developed with the intention of rebranding the brand FC Paços de Ferreira and the intervention in the space of the “new” stadium. For the logo, I decided to remove the excesses of information, make it more synthetic and with a better reading, bordering on the use of the acronym, the cross and the shield already adopted. The colors and typography were reformulated and the shield adapted to the new shape. With regard to graphics, I opted for a simple language with lines, inspired by the tactical frameworks often used in football. As for the intervention in space, the phrases “leave” the walls creating a simple but sophisticated environment.

Revista Presença

Inês Fernandes
916 224 758
ines.bqfernandes@gmail.com



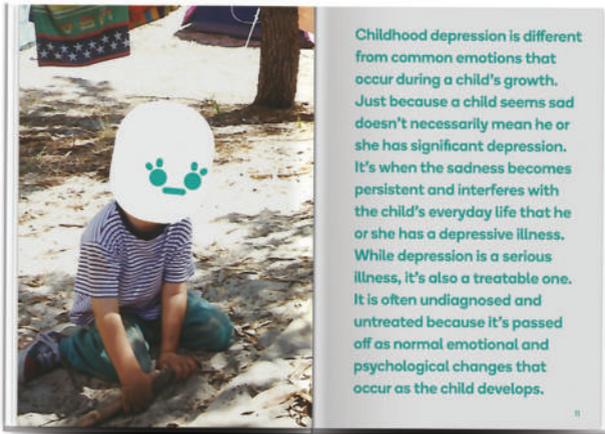


PT Isto é a Presença Ilustrada. Uma criativa edição comemorativa dos 90 anos da revista que o convida para uma viagem pelo fantástico universo estético-literário connosco! Livro de autor com ilustrações originais que permite transmitir com alguma facilidade a presença da estética na literatura da revista Presença, composto por composições gráficas e literárias com um poema de cada autor enumerado. Inclui ainda temas de bastante relevância nas publicações da revista Presença enquanto Folha de Arte e Crítica.

EN This is the Illustrated Presença. A creative commemorative edition of the 90th anniversary of the magazine that invites you to a trip throughout the fantastic aesthetic-literary universe with us! Author's book with original illustrations that allows to transmit with some facility the presence of the aesthetics in the literature of Presença magazine, composed of graphic and literary compositions with a poem of each author listed. It also includes subjects of great relevance in the publications of Presença magazine as Critical and Art Spread.

Ecuador Poster Biental

Ivo Reis
918 732 567
ivoandrejesusreis@gmail.com





PT O direito de aprender, brincar, explorar e de ser feliz é essencial para o crescimento de uma criança. São experiências cruciais no desenvolvimento físico e psicológico de um ser humano, que devem ser preservadas. Este projeto pretende alertar sobre estes momentos cruciais na vida de uma criança e expor uma realidade obscura por trás da depressão e abuso por meio de intervenção gráfica.

EN The right to learn, play, explore, and to be happy are essential in a child's growth. They are crucial experiences in the physical and psychological development of a human being, which must be preserved. This project aspires to raise awareness towards those crucial moments in a child's life, to expose a obscure reality behind depression and abuse through graphic intervention.

Paços de Ferreira FC

Jorge Fernandes
910 648 833
jorgefernandes1994@gmail.com



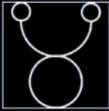


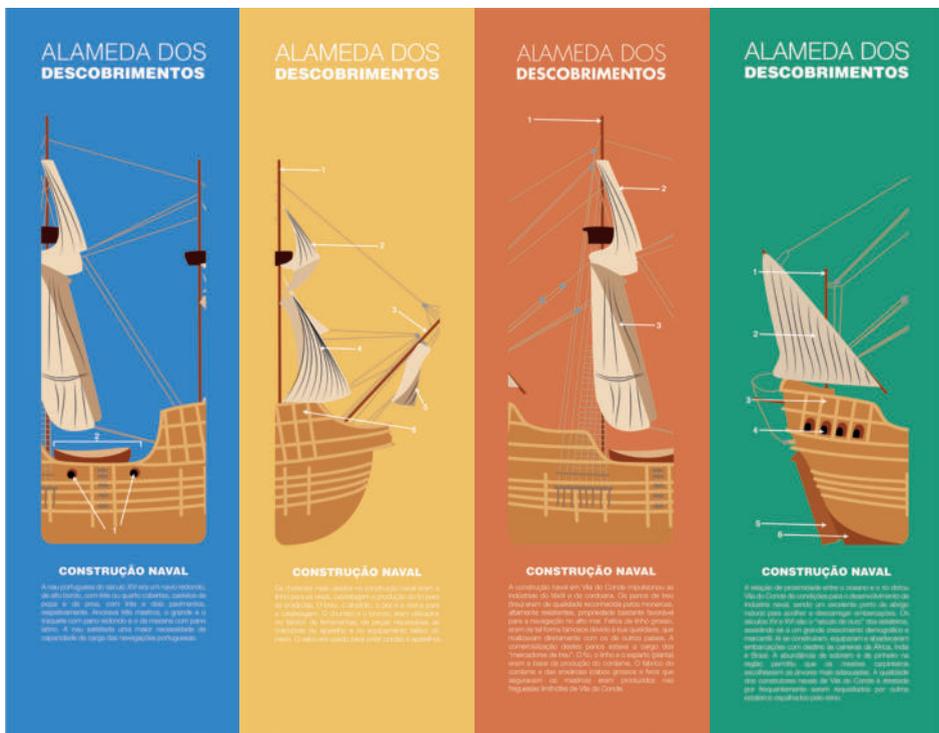
PT Este projeto foi elaborado no âmbito da unidade curricular de Projeto Final. Escolhi trabalhar sobre o briefing do FC Paços de Ferreira pois o futebol é uma das minhas grandes paixões. O objetivo passou por elaborar um rebranding do clube (logotipo, cores, símbolos, tipografia...) e de certa forma, encaixar nova identidade em várias áreas do clube, até mesmo nas infraestruturas. Sobre o logotipo, optei por colocar os elementos nos quais, na minha opinião, se adequavam (o escudo, a cruz arredondada, as iniciais do clube e a data de nascimento do mesmo). Para além disso, o logotipo é composto por 3 cores, amarelo, verde e vermelho. Para o merchandising defini uma nova linguagem, em que utilizo alguns elementos, tais como o logotipo e um padrão distorcido com as cores do clube. O estacionário, a carrinha, o autocarro, e as infraestruturas do estádio seguem a mesma linguagem do merchandising, fazendo com que todas as áreas estejam ligadas entre si, tornando assim essa mesma linguagem em algo que identifique a imagem do clube e de fácil reconhecimento.

EN This project was made for the class of Final Project. I choose to work about the briefing of Paços de Ferreira FC, because soccer is one of my passions. The idea was create a rebranding for the team (logo, colors, symbols, typography...) and to fit in new identity in various areas, even in infrastructures of the stadium. About the logo, I choose to put on some elements that, in my opinion, they make sense (shield, rounded cross, the initials of the club and the date of birth). Furthermore, the logo have 3 colors, yellow, green and red. For merchandising I've defined a new language, where I use some elements, like the logo, and a pattern distorted with colors of the team. The Stationary, van, bus, and the infrastructures of stadium follow the same language of the merchandising, so that all areas are connected and the language has something that identify the image of the team recognizable.

Jardins de Vila do Conde

Jorge Oliveira
961 280 917
jorgelinhares7@gmail.com

RIO		
PALÁCIO DA JUSTIÇA		
PARQUE DE JOGOS		
ALFÂNDEGA RÉGIA		
POLICIA MUNICIPAL		
BIBLIOTECA MUNICIPAL		
PRAIA		
METRO		
RESTAURANTES PRACETA		

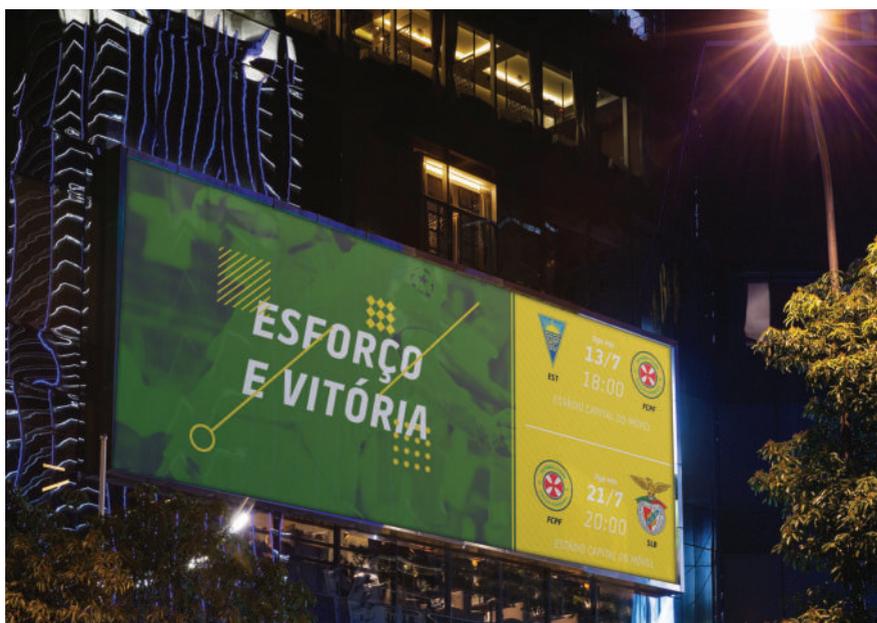


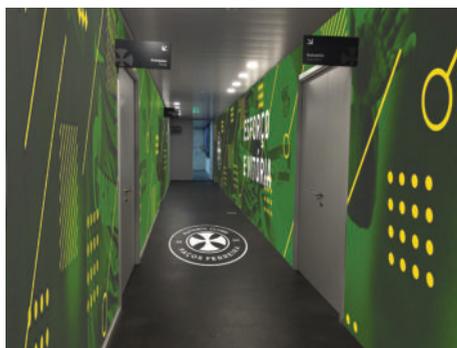
PT Este projeto pretende dar a conhecer aos cidadãos de Vila do Conde e a todos os visitantes nacionais e estrangeiros, um espaço verde existente no tecido urbano da cidade: a Alameda dos Descobrimentos. Este projeto visa também dar a conhecer uma faceta importante da sua história – o fenómeno da expansão marítima portuguesa. Tenta ainda incutir no visitante uma postura ecológica, no sentido de respeitar os espaços verdes, fruir na totalidade das suas mais valias e criar um efeito multiplicador na população, fazendo com que a visita a este e a outros espaços congéneres se tornem rotina nas suas vidas. A Alameda dos Descobrimentos é um reconhecimento contemporâneo a uma realidade com séculos de existência, onde se pretende honrar e perpetuar a memória das gentes e os seus feitos numa época tão gloriosa para Portugal. Este projeto almeja realçar essa valência através da criação de uma sinalética que não só explica o local como também dá um outro sentido ao mesmo.

EN This project intends to make known to the citizens of Vila do Conde and to all national and foreign visitors a green space in the urban fabric of the city: Alameda dos Descobrimentos. This project also aims to make known an important facet of its history - the phenomenon of Portuguese maritime expansion. It also tries to instill in the visitor an ecological posture, in order to respect the green spaces, to enjoy all of its assets and create a multiplier effect in the population, making the visit to this and other similar spaces become routine in their lives. The garden Alameda dos Descobrimentos is a contemporary recognition of a reality with centuries of existence, where it is intended to honor and perpetuate the memory of the people and their achievements in such a glorious time for Portugal. This project aims to highlight this valency by creating a sign that not only explains the place but also gives another meaning to it.

Paços de Ferreira FC

José Duarte Oliveira
918 065 574
duartezbourn@gmail.com





PT O Futebol Clube Paços Ferreira é um clube português nascido em 1950. Habitado a estar na primeira divisão, já contou com presenças na Liga Europa e na Champions League. Este projeto consiste na renovação da identidade do clube, abordando aspetos como o logotipo, equipamento, branding, merchandising e até mesmo as próprias instalações. Os elementos utilizados na identidade foram inspirados em elementos futebolísticos, desde as bolas de jogo, redes da baliza, marcações de campo até aos movimentos que os jogadores fazem em campo.

EN Futebol Clube Paços Ferreira it's a Portuguese soccer team born in 1950. Accustomed to being in the first division, already had presence in the Europe League and in the Champions League. This project is about the renovation of the identity of the club, addressing aspects such as logotype, equipment, branding, merchandise and even their own facilities. The elements used in the identity were inspired by football aspects, from the game balls, goal netting, field markings to the moves that players make on the field.

Paços de Ferreira FC

Leonor Vaz
936 218 288
leonorvaz1307@gmail.com





PT O Futebol Clube Paços de Ferreira foi fundado em 1950 e é um dos principais pontos da cidade de Paços de Ferreira. Este trabalho inclui toda a identidade do clube, o rebranding do logotipo, o manual de normas, o estacionário, o merchandising, o estádio, a publicidade e os equipamentos. A intervenção em todos estes pontos foi pensada de forma a dar uma identidade mais moderna ao clube que a manteve até agora quase inalterada.

EN The Paços de Ferreira Football Club was founded in 1950 and is one of the main points of the city of Paços de Ferreira. This project includes all the club's identity, logo rebranding, standards manual, stationary, merchandising, stadium, advertising and equipment. The intervention in all these points was thought to give a more modern identity to the Club, that has maintained it until now almost unchanged.

Cerveja Nortada

Maria Peixoto
914 431 653
mcfpeixoto@hotmail.com



Nortada

VIENNA LAGER INDIA PALE ALE BROWN PORTER IMPERIAL STOUT



PT A proposta era melhorar a imagem da cerveja Nortada com o máximo de liberdade. Esta é a minha versão. Desde os exórdios da humanidade que o homem se inspira na natureza para a sua arte e estilo de vida, um dos exemplos disso são as gravuras rupestres nas grutas. Com esta nova edição da cerveja Nortada a principal ideia é trazer a mesma transparência e delicadeza da natureza para uma série de quatro cervejas com sabores e cores distintas. O tema são as quatro estações do ano. A cada sabor e a cada cor, foi cuidadosamente atribuída uma delas. Toda a escolha cromática para a criação desta edição especial vem das cores das cervejas e todos os elementos gráficos vão ao encontro com cada uma das estações. Flores para a primavera, cogumelos para o outono, pinhas e folhas de pinheiro para o inverno e algas para o verão.

EN The proposal was to improve the image of Nortada beer with maximum freedom. This is my version. From the exhortations of mankind that man is inspired by nature for his art and lifestyle, one of the examples of this are the primitive cave engravings. With this new edition of the image of Nortada beer the main idea is to bring the same transparency and delicacy of nature to a series of four beers with different flavors and colors. The theme is the four seasons of the year. Each taste and each color was carefully attributed to one of them. All the chromatic choice for the creation of this special edition comes from the colors of the beers and all the graphic elements will meet with each of the seasons. Flowers for spring, mushrooms for autumn, pine cones and pine leaves for winter and algae for summer.

Maria Teresa Zagalo
939 740 731
teresazagalo.96@gmail.com





PT A *Presença* defendeu a criação de uma literatura mais viva, livre, oposta ao academismo e jornalismo rotineiro, primando pela crítica, pela predominância do individual sobre o coletivo, do psicológico sobre o social, da intuição sobre a razão. Com o seu primeiro número, lançado em 1927, é uma das mais influentes revistas literárias do século XX. Um projeto que retrata o Modernismo e o Presencismo em 1940 — ano da última edição da revista — e 2018 — a era contemporânea, no ponto de vista de um designer e não de um tipógrafo.

EN *Presença* defended the creation of a more lively, free literature, opposed to academicism and routine journalism, emphasizing criticism, the predominance of the individual over the collective, of the psychological over the social, of the intuition over reason. With its first issue, released in 1927, it is one of the most influential literary magazines of the twentieth century. A project that portrays Modernism and Presencism in 1940 - the year of the last edition of the magazine - and 2018 - the contemporary era, from the point of view of a designer and not a typographer.

Cerveja Nortada

Mariana Fidalgo
918 357 976
marianafidalgosilva25@gmail.com





PT A Cerveja Nortada é uma cerveja artesanal oriunda da cidade do Porto que preserva os valores da qualidade, da cultura cervejeira e da regionalidade. O projeto consistiu no rebranding da marca tendo como base uma investigação prévia, de onde surgiu uma edição especial inspirada nas antigas profissões, como forma de homenagem ao povo portuense. Nos seus cinco sabores é possível identificar cinco “gentes” que caracterizaram o Porto de antigamente, podendo assim o consumidor criar uma relação de empatia ao longo da sua experiência ao aperceber-se das características históricas dos elementos visuais presentes em todas as cervejas da marca.

EN Cerveja Nortada is a craft beer from the city of Porto that preserves the values of quality, brewing culture and regionality. The project consisted in rebranding the brand based on a previous investigation, from which a special edition inspired by the old professions appeared, as a form of homage to the people of Porto. In its five flavors it is possible to identify five typical social groups who characterized Porto in the past, so that consumers can create an empathic relationship throughout their experience by perceiving the historical characteristics of the visual elements present in all the beers of the brand.

Cerveja Nortada

Mariana Silva
915 741 489
mariiana-silva@hotmail.com

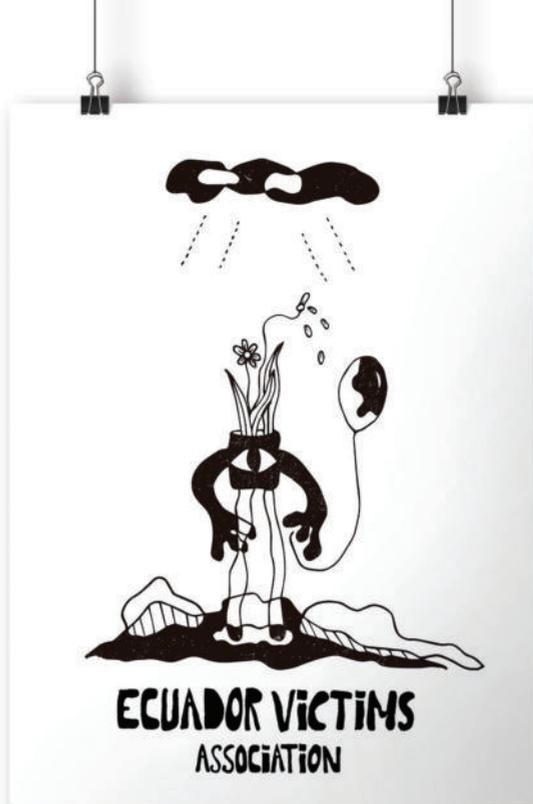




PT O projeto “Poetas de Portugal” consiste no desenvolvimento de uma edição especial da Nortada, marca de cervejas artesanais, aproveitando-se para o desenvolvimento de uma nova identidade. Trazer a poesia à cerveja serve o intuito de prestar uma homenagem aos poetas de Portugal e relembrar todas as tertúlias poéticas que se realizavam nos cafés, trazendo de volta essa reflexão poética.

EN The project “Poetas de Portugal” is the development of a special edition of Nortada, the brand of artisan beers, and the development of a new identity. Bringing poetry to beer is an homage to the poets of Portugal and to remember all the poetic gatherings that took place in the cafes, bringing back this poetic reflection.





PT A violação dos direitos humanos é uma constante em pleno século XXI, sendo ainda considerado normal em alguns países. O Equador entra nessa lista como um dos países em que mais desigualdade e desrespeito existe.

Um projeto de cartaz e editorial que aborda os temas que se vivem na atualidade no Equador, ilustrado com um estilo inspirado nos Totems, icônicos monumentos característicos da região. Tratam-se de objetos com o intuito de elucidar o público, onde o objetivo é mostrar a realidade que muitas vezes não é aquilo que se mostra.

EN The violation of the Human Rights is a constant in the middle of the XXI century and is still considered normal in some countries. Ecuador enters this list as one of countries where inequality and disrespect exist the most.

A poster and a editorial project that deals with the themes that are currently happening in Ecuador, illustrated with a style inspired by the Totems, iconic characteristic monuments of the region. They are objects created in order to elucidate the audience, where the goal is to show the reality that is often not what is shown.

Jardins de Vila do Conde

Raquel Silva
913 236 616
silvasmraquel@gmail.com



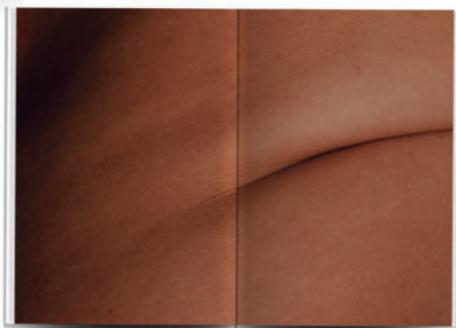
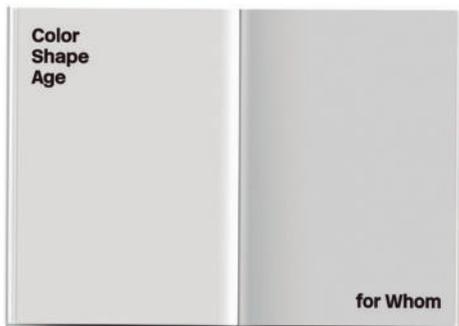


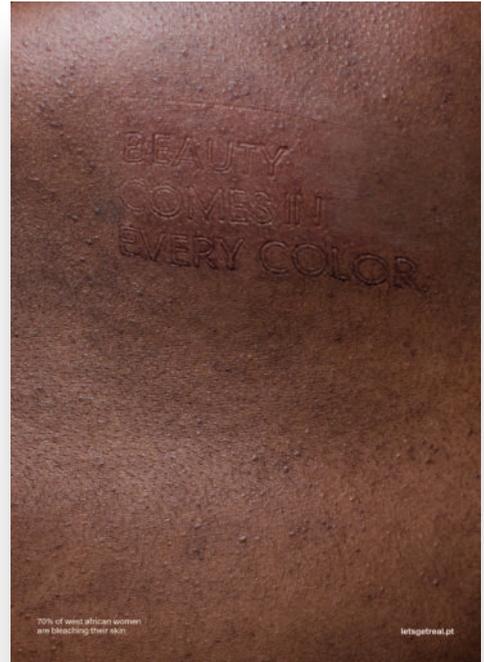
PT A Reserva Ornitológica de Mindelo em Vila do Conde, é uma área protegida que ocupa cerca de 380 hectares. Esta foi criada em 1957 a pedido do professor e ornitólogo Joaquim Santos Júnior, tornando-se a primeira reserva natural de Portugal. Esta campanha visa incitar nos mais novos o interesse pelas aves, aprendendo mais sobre as mesmas através da prática de birdwatching na Reserva Ornitológica de Mindelo.

EN The Mindelo Ornithological Reserve in Vila do Conde, is a natural reserve that occupies an area of around 380 hectares. ROM was created in 1957 after the proposal of the ornithologist and professor Joaquim Santos Júnior, becoming the first natural reserve in Portugal. The objective of this campaign is to encourage children to want to learn more about birds, doing so with the practice of birdwatching and regular visits to the Mindelo Ornithological Reserve.

Ecuador Poster Bienal

Rita Rosmaninho
913 582 412
ritarosmaninho7@gmail.com





PT Tendo como ponto de partida a Ecuador Poster Bienal, “Let’s get real” surge como uma campanha de carácter social com foco nos estigmas de beleza feminina. Pretende colocar-nos a pensar e a falar sobre beleza real, sem exigências nem estereótipos. Utiliza a marca da pele como representação da pressão exercida sobre a mulher para corresponder a determinados ideais.

EN Taking as its starting point the Ecuador Poster Bienal, “Let’s get real” emerges as a social campaign focused on the stigmas of feminine beauty. It aims to put us to think and talk about real beauty, without demanding nor stereotypes. It uses the mark on the skin as a representation of the pressure exerted on the woman to correspond to certain ideals.

Cerveja Nortada

Rute Oliveira
916 410 566
al5422@essr.net





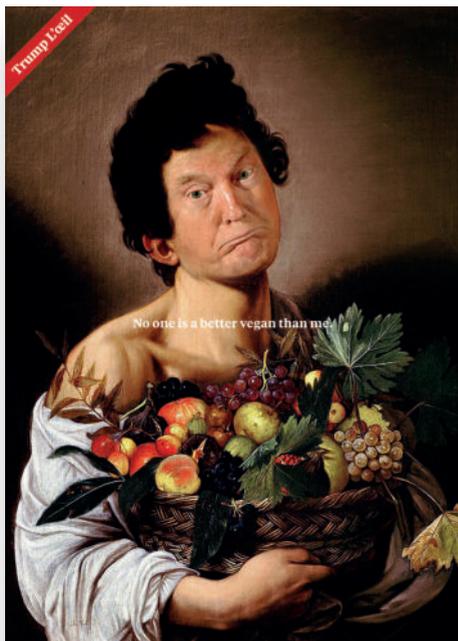
PT Este projeto consiste no desenvolvimento de uma identidade, packaging e publicidade para a cerveja artesanal Nortada. Esta é produzida na Fábrica de Cervejas Portuense, criada por dois jovens amigos. Com isto, decidi criar três cervejas artesanais com sabores: lima limão, frutos vermelhos e frutos silvestres. A composição desta é inteiramente elaborada com caligrafia e com o vidro a transparente, criado assim uma garrafa visual e decorativa. Uma edição limitada da Nortada, com muita cor e irreverência.

EN This project consists of the development of an identity, packaging and advertising for Nortada artisanal beer. This is produced in the Fábrica de Cervejas Portuense, created by two young friends. With this, I decided to create three artisanal beers with flavors: lime lemon; red fruits and wild fruits. The composition of this one is entirely elaborated with calligraphy and with the transparent glass, thus creating a visual and decorative bottle. A limited edition of Nortada, with a lot of color and irreverence.

Ecuador Poster Bienal

Susana Maia
911 107 714
susanamaia96@gmail.com





PT Partindo da proposta para a Ecuador Poster Bienal, Trump L'œil surge da necessidade de expôr a arrogância, narcisismo e egocentrismo dos dirigentes políticos, com a evidente escolha de Donald Trump a representar e a assumir o perfil ideal desta personalidade. Os seus comportamentos descuidados colocam continuamente o seu país e os demais numa constante tensão entre eles, revelando uma completa falta de noção e discernimento dos seus atos, colocando-se num pedestal e rebaixando as demais raças, países, partidos, classes sociais e sexos. A sua personalidade leva a um exagero de talento não adquirido perante as mais diversas situações, resultando numa manipulação entre o verdadeiro e falso. Recorrendo à sátira e ao conteúdo manipulado, através da exploração da imagem de pinturas barrocas e românticas, a personalidade de Donald Trump torna-se assim um Trompe L'œil da realidade.

EN Starting from the proposal for Ecuador Poster Bienal, Trump L'œil arises from the need to expose the arrogance, narcissism and self-centeredness of political leaders, with Donald Trump an obvious choice to represent and to assume the ideal profile of this personality. Their careless behavior continually puts tension between countries, revealing a complete apathy and coldness in their acts, standing on a pedestal and downgrading the value of all other races, countries, parties, social classes and sexes. His personality leads to an exaggeration of talent and in a great many situations. This results in the blurring of what is true and what is false. Using satire and the manipulated content, through the exploration of the images of baroque and romantic paintings, the personality of Donald Trump thus becomes a Trompe L'œil of reality and of himself.





Projeto Real e Colaborativo

Grão no Lado

Ivo Reis

ivoandrejesusreis@gmail.com

Miguel Rodrigues

mfipr97@gmail.com

Raquel Silva

silvasmraquel@gmail.com

Rita Rosmaninho

ritarosmaninho7@gmail.com

Susana Maia

susana.maia96@gmail.com





PT O projeto “Grão no Lado” surge de um princípio de proximidade da licenciatura em Design com o mercado de trabalho. Realizando uma metodologia projetual que caracteriza a ESMAD, os estudantes envolvidos lideraram autonomamente todo o processo de desenvolvimento, dialogando diretamente com o cliente e mediaram o processo de criação de identidade visual para esta loja localizada no centro do Porto: naming, branding, packaging, decoração de loja, estacionário, estratégias de comunicação, etc. Nas palavras dos estudantes “o nome tem origem num trocadilho da língua portuguesa, atribuindo-lhe uma característica popular, de proximidade e bem identificativa da cidade do Porto”. A solução gráfica reflete a textura dos produtos à venda na loja e de onde foram criados seis padrões distintos. A necessidade de economizar nas aplicações ditou uma paleta de cores restrita.

EN “Grão no Lado” project is a result of one of the premises of the Design degree: proximity with the market demandings. Students involved independently led through the entire development process, dialoguing directly with the customer and mediating the process of creating a visual identity for this store located in Porto downtown: naming, branding, packaging, store, stationary, communication strategies, etc. In the words of the students “the name originates in a pun of the Portuguese language, attributing to it a popular characteristic of proximity and very identifiable of the city”. The graphic solution reflects the texture of the products on sale at the store and from where six different patterns were created. The economical awareness dictated a restricted color palette.

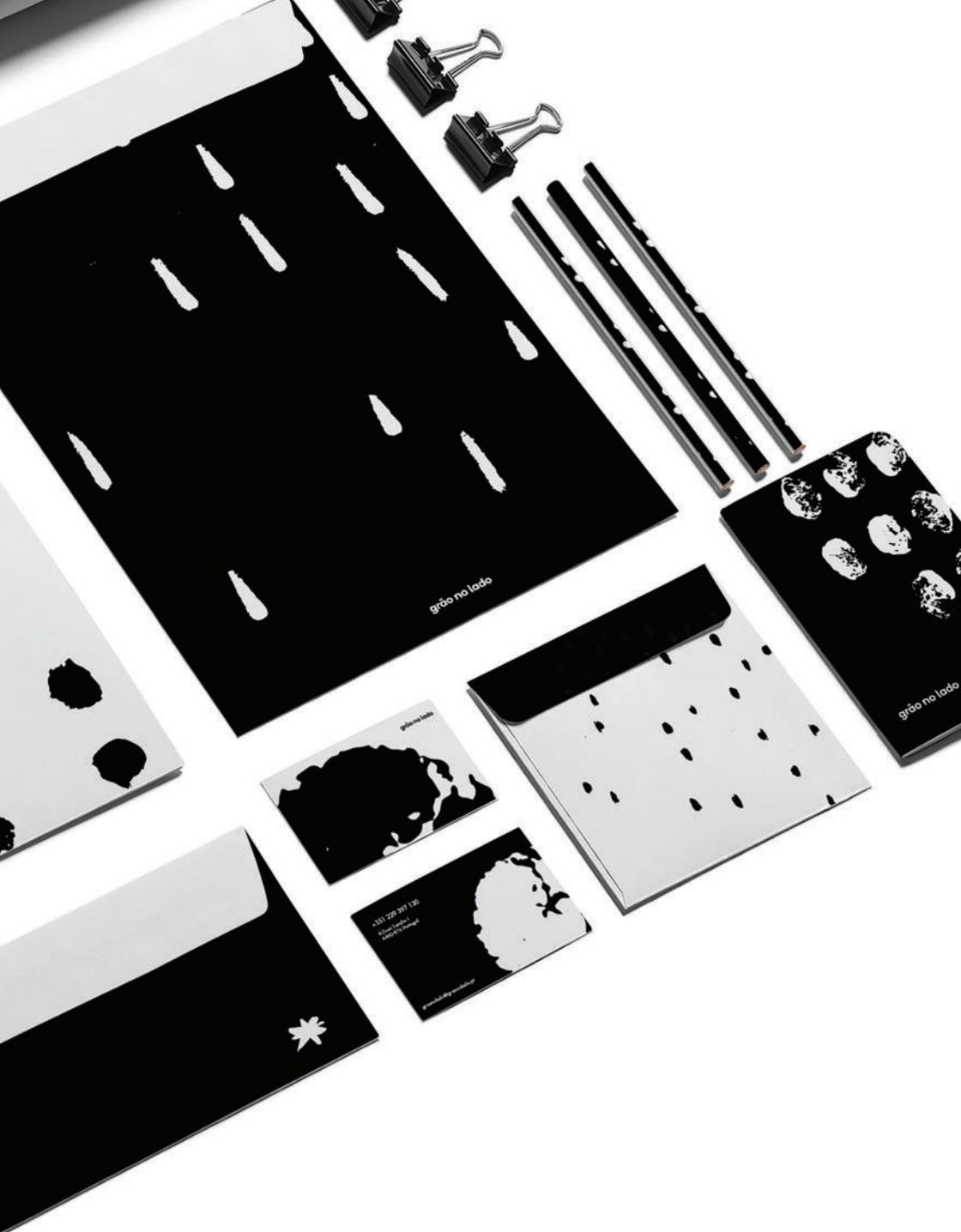
grão no lado

no lado

+351 229 397 130
grainolado@grainolado.pt
R. Dom Sordho 1
4480-976 Porto
Portugal

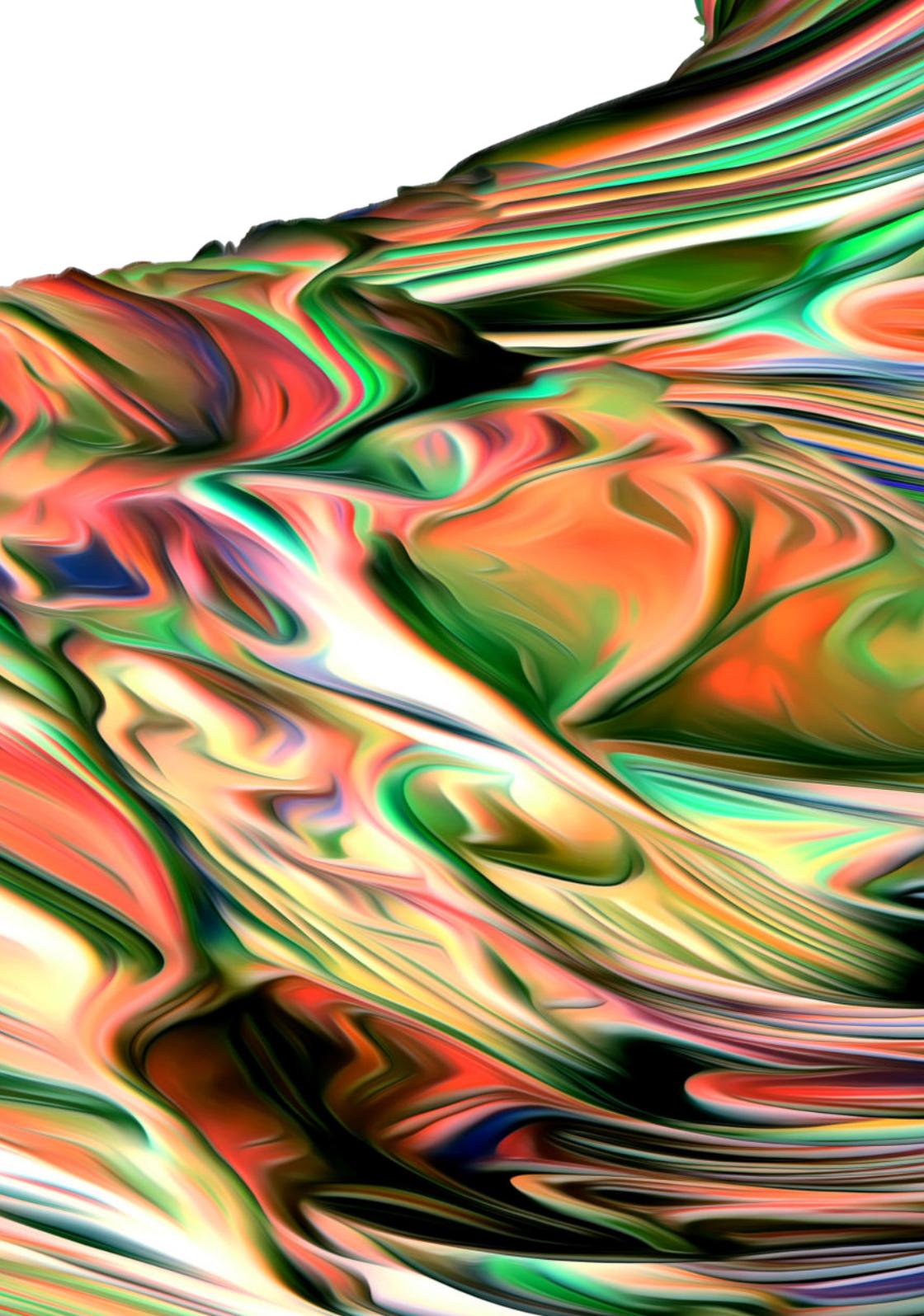
grão no lado

grão no lado











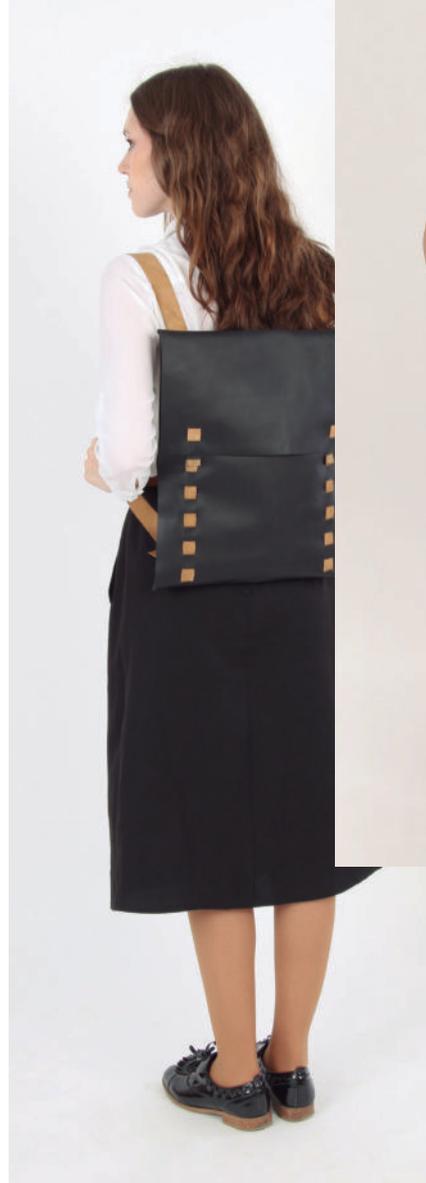
Design Industrial

Puzzle Bag

Cândida Coelho

918 015 101

candidapcoelho05@gmail.com





PT Puzzle Bag é um projeto constituído por três diferentes malas. Uma shopper, uma mochila e uma mala de cariz urbano. Cada um destes objetos é planificado numa peça de couro igual ou inferior a 1m² e com a exploração da matéria foram eliminadas quaisquer costuras ou colagens, sendo estas substituídas por corte e sucessivo encaixe. O couro foi o material eleito para este projeto por este ser resistente, duradouro, maleável e também flexível.

EN Puzzle Bag is a design composed by three different suitcases. One shopper, a backpack and an urban suitcase. Each of these objects was planned in a piece of leather no longer than 1m². Any seams or collages were eliminated by exploiting the material, cutting and successive fitting. Leather was chosen because it's tough, durable, malleable and also flexible.

Conclave

Carla Paiva
919 980 097
carla.paiva@live.com.pt





PT Conclave é um banco desenhado para estar presente num espaço público de leitura e escrita. Através de alguns elementos, este banco permite aos seus utilizadores terem alguma privacidade e isolamento do restante espaço envolvente. O banco Conclave incorpora um pequeno tampo de madeira para que sirva enquanto mesa de apoio para o seu utilizador. Este projeto é definido por linhas simples que surgem por consequência das necessidades do público e do ambiente para onde foi desenhado.

EN Conclave is a seat designed to be present in a public place where you can read and write. Through some elements, this seat, allows its users to have some privacy and isolation from the rest of the surrounding place. The Conclave incorporates a small wooden top to serve as a support table for its users. This project is defined by simple lines that arise as a consequence of the needs of the public and the environment to where it was designed to be.

Table Stool

Catarina Adonias
933 650 693
catarina.adonias@hotmail.com



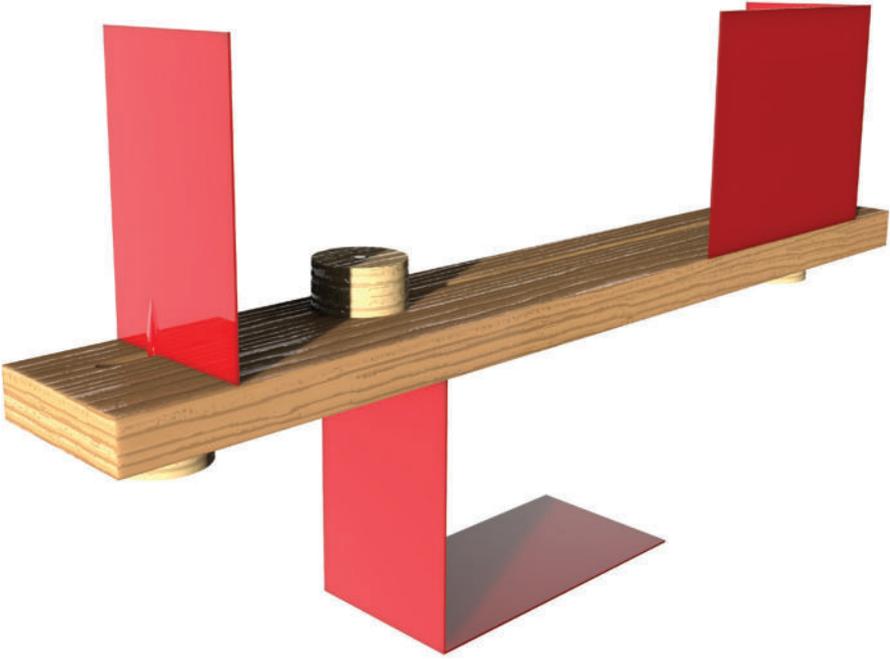


PT Table Stool, tal como o nome indica é um objeto com dupla função de banco e mesa. A presente dualidade é mediada por um tampo reversível e marcada pelos materiais utilizados que diferem entre cortiça e madeira para o tampo e assento e inox na estrutura de suporte. Esta é uma estrutura contínua que suporta o objeto sobre três pernas. Este projeto é caracterizado pelo seu desenho simples que resulta da exploração funcional inerente no objeto.

EN Table Stool, is an object with double function for seat and table. The present duality is mediated by a reversible top and marked by the materials used, which differ between cork and wood for the top and seat, and stainless steel on the support structure. This is a continuous structure that supports the object on three legs. This project is characterized by its simple design that results from the functional exploration inherent in the object.

Fha Shelf

Catarina Quitério
939 808 935
catarinaquiterio1@hotmail.com





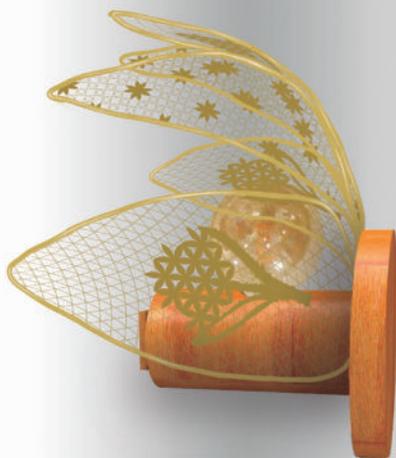
PT Fha shelf é uma prateleira composta por três componentes - “flip”, “hide” e “add” e tem como referência características como: agilidade e personalização. Tem como principal função individualizar o produto de forma a adaptá-lo às necessidades de cada utilizador quer seja para adicionar mais espaço, para ocultar objetos mantendo a sua acessibilidade e/ou apenas organizá-los. Um sistema de deslize que permite um movimento mais ágil na mudança e/ou colocação das peças, sendo fixadas com um simples mecanismo de rosca.

EN Fha shelf it's a flat surface used for storage that was inspired by agility and customization, which promises an easy adaptation to the available space. Composed of 3 components - “flip”, “hide” and “add”. It's the main propose is to individualize the product in order to adapt it to the needs of each individual, either to add more space, to hide objects while maintaining their accessibility and/or to organize them. A sliding system that allows a more agile movement in the change and/or placement of the parts, being fixed with a simple mechanism of the thread.

Novo Tradicional

Daniela Sousa
913 052 179
danielasousa19@outlook.pt





PT A concepção destes dois candeeiros teve como ponto de partida a renda de bilros de Vila do Conde. Esta tradicional técnica foi aplicada de forma a não anular a presença da lâmpada retro utilizada em cada um dos objetos. Os candeeiros distinguem-se entre si pela sua dimensão, sendo o de teto maior do que o de parede. Uma vez que o candeeiro de teto tem o intuito de iluminar um espaço maior, a sua estrutura apresenta-se mais distanciada entre si, enquanto que o candeeiro de parede tem como inerência ser uma luz de presença, por consequência, a estrutura é mais fechada para que a luz seja mais controlada. Os dois objetos são construídos sob uma base em arame de alumínio que ilude serem pétalas de uma flor e estas são revestidas a renda de fio de algodão sob a técnica de bilros de Vila do Conde.

EN The design of these two lamps had as its starting point the income of bilros lace of Vila do Conde. This traditional technique was applied so as not to forget the presence of the retro-lamp used in each of the objects. The lamps are distinguished by their size, the ceiling being larger than the wall. Since the ceiling lamp has the intention of illuminating a larger space, its structure is more distanced from each other, whereas the wall lamp is inherently a presence light, therefore, the structure is more closed so the light is more controlled. The two objects are built on an aluminum wire base that eludes the petals of a flower and these are lined with lace of cotton thread under the technique of bilros lace from Vila do Conde.

Stool 4.0

Diogo Sousa
919 886 929
diogosousa1234@outlook.pt





PT “O meu coração pertence aos detalhes. Na verdade, sempre achei que fossem mais importantes do que a grande imagem. Nada funciona sem detalhes. Eles são tudo, a linha de base da qualidade.” — Dieter Rams.

Prático, fácil, elegante e o mais importante funcional. Este banco preza pelos detalhes, aliado a uma forma de produção rápida, de qualidade e uma gestão de material equilibrada. A sua forma de construção através de encaixes dá-lhe a robustez necessária para que não seja necessário o uso de quaisquer parafusos ou colas, fazendo desta peça de design uma peça inovadora onde cada milímetro conta e está pensado ao pormenor.

EN “My heart belongs to the details. I actually always found them to be more important than the big picture. Nothing works without details. They are everything, the baseline of quality.” — Dieter Rams.

Practical, simple, elegant and most importantly functional. This stool values details, allied to fast production, quality and balanced use of materials. Its snap-in form can be used to create an innovative piece where every millimeter is employed and considered.

Ladrilho

Fábio Santos
912 607 905
fabiosantos.designindustrial@gmail.com



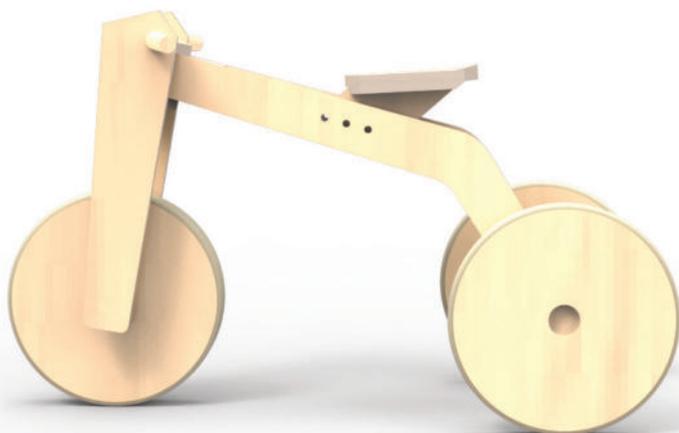


PT Ladrilho é um projeto composto por um banco e por uma mesa plural. A composição das peças partiu da recolha de formas e da geometria usada em mosaicos. A transferência dessa recolha acontece através da utilização de várias folhas de três madeiras diferentes que, quando aplicadas no tampo, sugerem as composições geométricas dos mosaicos. Este projeto foi desenhado para poder ser utilizado num espaço de uso doméstico podendo este funcionar como mesa de apoio, espaço para pequenas refeições ou zona de leitura e secretária.

EN Ladrilho is a project composed by a single bench and a multipurpose table. This piece's composition came by, after researching forms and geometric shapes used in mosaics. By using several pieces of self-adhesive sheets, in three different types of wood, and applying them to both the bench lid, and the table top, the researched mosaic pattern was achieved. This project was designed to be used mainly in domestic areas, being able to be utilized as a support desk, a small dinner table, or even a reading area and desk.

Triciclo em Madeira

João Soares
910 824 582
jpdopaco@gmail.com





PT Esta proposta baseia-se no princípio de triciclo modular e bicicleta de equilíbrio (balance bike) que acompanham o desenvolvimento motor de uma criança. Procurou-se um método de produção simples de forma a facilitar a produção e custo final do produto. Tem como material predominante a madeira na forma de contraplacado de bétula de 15mm, respondendo à premissa do briefing. É concebido para uma faixa etária compreendida entre os 3 e os 6 anos, permite ajustar a altura do assento e as rodas entre três e duas.

EN This project is based on the concept of the modular tricycle and the balance bike, which is adjustable to the child's growth rate. A simplified production method was adopted to set the production cost low and feasible. Its main material is wood, 15mm birch plywood, attending to the briefing premise. It's designed for an age gap between 3 and 6 and allows for a height adjustment of the seat and a mutation between a bicycle and a tricycle.

Golden Light

Lidia Sousa
915 934 837
lidiasousa97@hotmail.com





PT Golden Light é um projeto composto por dois candeeiros. A composição das peças partiu da exploração formal da conhecida pedra preciosa diamante, e esta foi-se adaptando ao contorno de uma lâmpada retro. Os dois objetos diferem na sua dimensão marcada pela quantidade de lâminas que os compõem e a proporção das mesmas. O volume dos dois objetos é o que os distingue entre eles indicando que um é para ser colocado no teto e outro numa superfície plana como por exemplo, uma mesa.

EN Golden Light is a project composed by two lamps. The composition of the pieces started by exploring the natural shape of the well-known diamond gemstone and this one was adapting around the outline of a retro bulb. The two objects differ in their size marked by the amount of blades composing them and the proportion of them. The volume of the two objects is what distinguishes them between them indicating that one is to be placed on the ceiling and another on a flat surface such as a table.



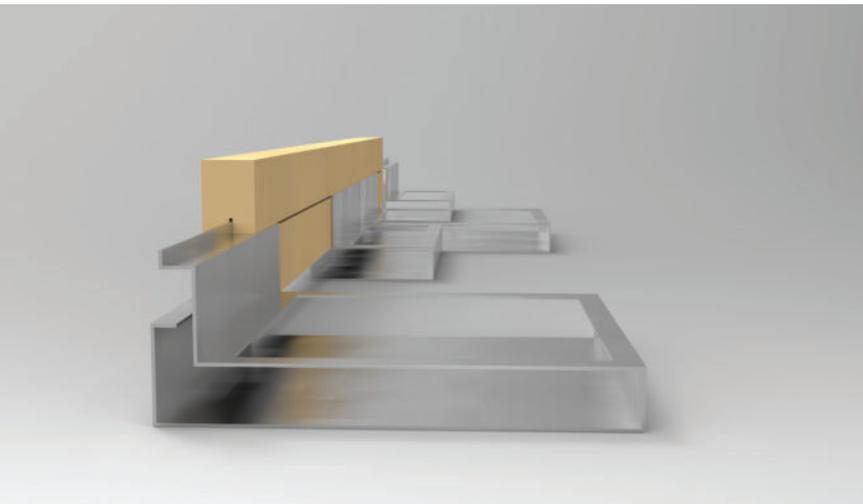
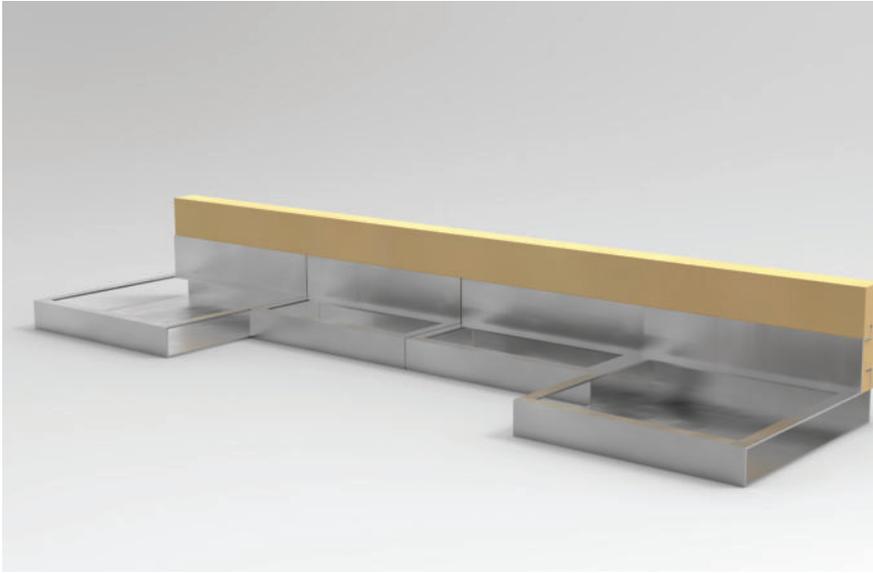


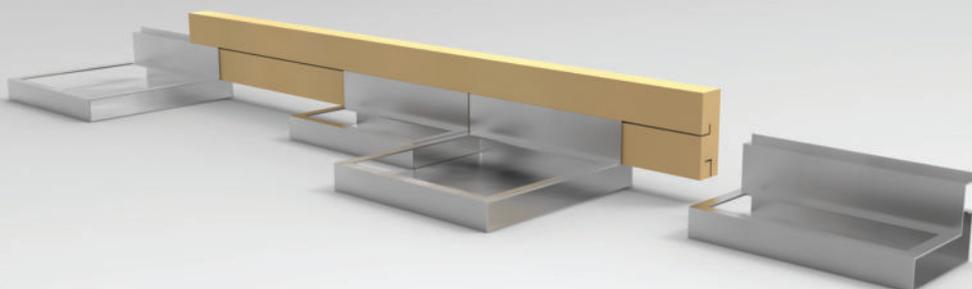
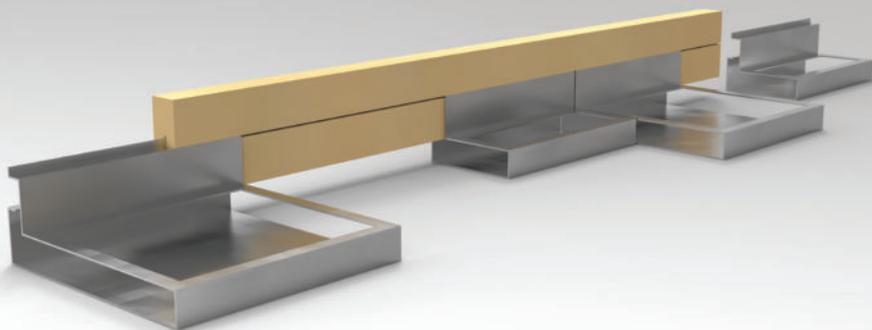
PT Vällillä é um sofá privativo pensado para espaços públicos, especificamente para bibliotecas e instituições de ensino. Este projeto foi desenhado de forma a que os seus utilizadores possam ter privacidade e concentração nas atividades inerentes nos espaços para os quais este foi desenvolvido. Vällillä tem muito presente uma estrutura em madeira de pinho e esta é envolvida por precinta de algodão tingida à mão criando um espaço acolhedor. Tendo em conta a referência de Alvar Aalto presente neste trabalho, o banco é intitulado Vällillä, uma palavra finlandesa que significa “entre” em português.

EN Vällillä is a private sofa that was thought to be in public spaces, specially for libraries and educational institutions. This project was designed so that their users can have privacy and concentration in the activities inherent of the space for which this was developed. Vällilla has a very present pine wood structure that is surrounded by hand-dyed cotton strap until this becomes a cozy place. Taking into the reference of Alvar Aalto presence in this work, the sofa is entitled Vällillä, a Finnish word meaning “between” in English.

Meraki Shelve

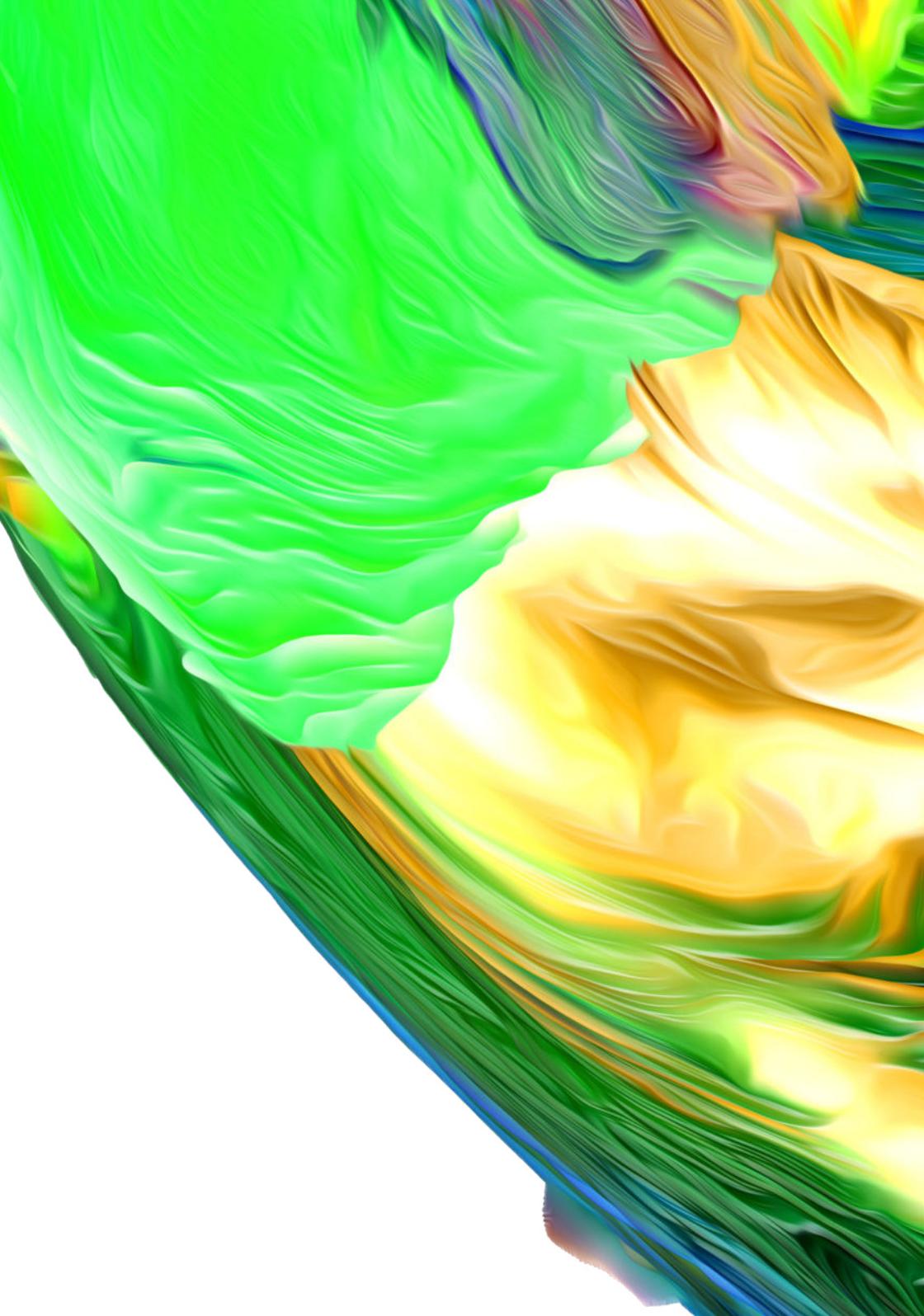
Sofia Canijo
918 363 176
sofcanijo@gmail.com





PT A Meraki Shelve é um suporte com encaixes onde podemos acoplar os acessórios de acordo com as nossas necessidades. Criado com o propósito de facilitar as arrumações em cozinhas com o espaço reduzido, cada cliente monta a sua peça, criada à medida dos seus requisitos.

EN The Meraki Shelve is a support with fittings where we can mount the accessories according to our needs. Customized with the purpose of facilitating kitchen organization in small places, each customer assembles the pieces designed to meet your requirements.





Pós-graduação em Design de Interiores e Espaços

Fundada numa estrutura curricular orientada para o desenvolvimento das capacidades instrumentais, intelectuais e sensibilidade estética dos estudantes, a Pós-graduação em Design de Interiores e Espaços (PGDIE) tem por objetivo primeiro formar competentes profissionais, habilitando-os para as atuais exigências do trabalho de designer. Em estreita parceria e colaboração com empresas e entidades exteriores à escola, os estudantes ensaiam e experimentam projetos próximos do trabalho de designer em contexto real, onde os parceiros da PGDIE aportam uma particular aproximação ao projeto. Nesta primeira edição da PGDIE, foram estabelecidas parcerias com o Futebol Clube de Paços de Ferreira (FCPF) e a Associação Empresarial de Paços de Ferreira (AEPF), com resultados e ganhos evidentes para todos os envolvidos – parceiros, pós-graduação e estudantes. A parceria com a AEPF resultou na participação da PGDIE na 50.^a Capital do Móvel, onde foram expostos os trabalhos dos estudantes e realizados workshops na área do design de interiores. Com o FCPF, a parceria resultou no desenvolvimento de propostas, aqui apresentadas, de intervenção em três espaços – loja, bar e museu. O sucesso das parcerias veio confirmar a estratégia da PGDIE, em estabelecer relações com o tecido económico e social, assim como a necessidade de reforçar, agilizar e estreitar essas relações. Aos estudantes da PGDIE que agora terminam mais uma etapa do seu percurso académico, desejo o maior sucesso profissional e realização pessoal.

Founded in a curricular structure oriented to the development of the instrumental, intellectual abilities and aesthetic sensibility of the students, the Postgraduate in Interiors and Spatial Design (PGDIE) aims first to train competent professionals, enabling them to the current requirements of the work of designer . In close partnership and collaboration with companies and entities outside the school, students will try out and try out projects that are close to the designer's work in real context, where PGDIE partners bring a particular approach to the project. In this first edition of PGDIE, partnerships were established with the Football Club of Paços de Ferreira (FCPF) and the Business Association of Paços de Ferreira (AEPF), with results and gains evident for all involved - partners, postgraduates and students. The partnership with AEPF resulted in the participation of PGDIE in the 50th Capital of the Mobile, where the students' works were exhibited and workshops were held in the area of interior design. With the FCPF, the partnership resulted in the development of proposals, presented here, of intervention in three spaces - store, bar and museum. The success of the partnerships confirmed PGDIE's strategy to establish relationships with the economic and social fabric as well as the need to strengthen, streamline and strengthen these relationships.

To the students of PGDIE who now finish another stage of their academic career, I wish the greatest professional success and personal fulfillment.

—
Abel Tavares
Coordinator of the Postgraduate Diploma in Interiors and Spatial Design
—

Loja Futebol Clube de Paços de Ferreira

Ana Gouveia

anaquaria@hotmail.com

Beatriz Ribeiro

beatrizribeirovc@hotmail.com

Diana Rocha

diana.smrocha@hotmail.com

Jovito Oliveira

jovito.oliveira@gmail.com





PT Este projeto consiste na reformulação e recuperação da loja e do espaço envolvente do Futebol Clube Paços Ferreira. Foi tido como objetivo principal alcançar uma maior coerência entre os espaços, nos quais os elementos do exterior, através do efeito de perspectiva e feixes luminosos, que captam a atenção para a loja, surgindo no imediato uma comunicação com o seu interior. Para além da nova organização dos espaços, também o balcão de atendimento foi redesenhado bem como a montra, o provador e os espaços para exposição dos demais produtos presentes na loja. A distribuição espacial aliada a uma linguagem minimalista rompe com a compartimentação tradicional, na qual se destacam apenas os elementos de merchandising do clube que são agora expostos nos nichos do bloco curvo direccionado para o espaço central. Este bloco expositivo contempla também diferentes tipos de armazenamento camuflado na sua estrutura para que haja arrumação e que assim seja possível uma fácil reposição dos produtos.

EN This project consists of the redesign and recovery of the store and the surrounding space of the Futebol Clube de Paços Ferreira. The main objective was to achieve greater coherence between spaces, in which the exterior elements, through the effect of perspective and light beams, capture the attention to the store, arising immediately in the communication with its interior. In addition to the new organization of the spaces, the service desk was redesigned as well as the showroom, the fitting room and the spaces for display of the other products in the store. The spatial distribution allied to a minimalist language breaks with the traditional compartmentalization, in which only the merchandising elements of the club that are now exposed in the niches of the curved block directed towards the central space stand out. This exhibition block also contemplates different types of camouflaged storage in its structure so that there is storage and thus an easy replacement of the products.

Bar Futebol Clube de Paços de Ferreira

André Cordeiro

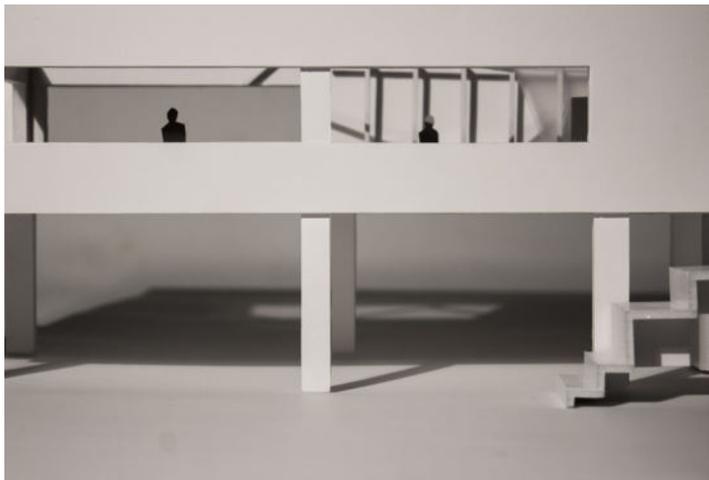
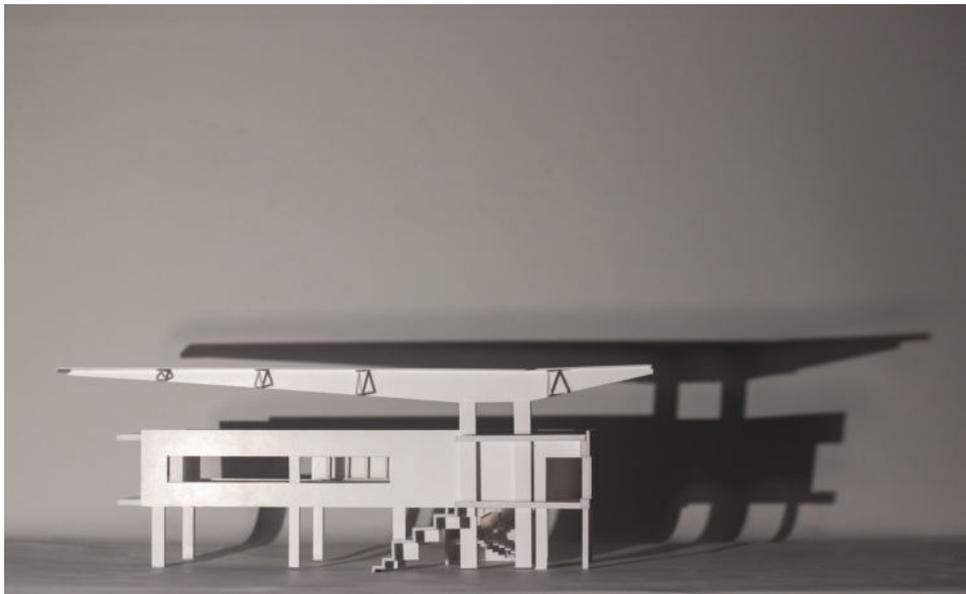
andre.cordeiro.arq@gmail.com

Daniela Cruz

design.danielacruz@gmail.com

Ana Rita Fonseca

anaritafonseca96@gmail.com



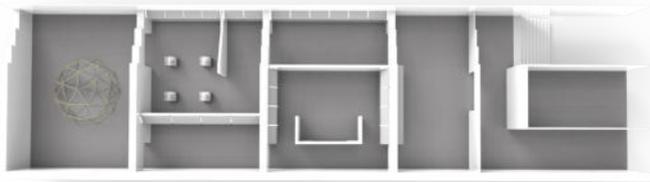
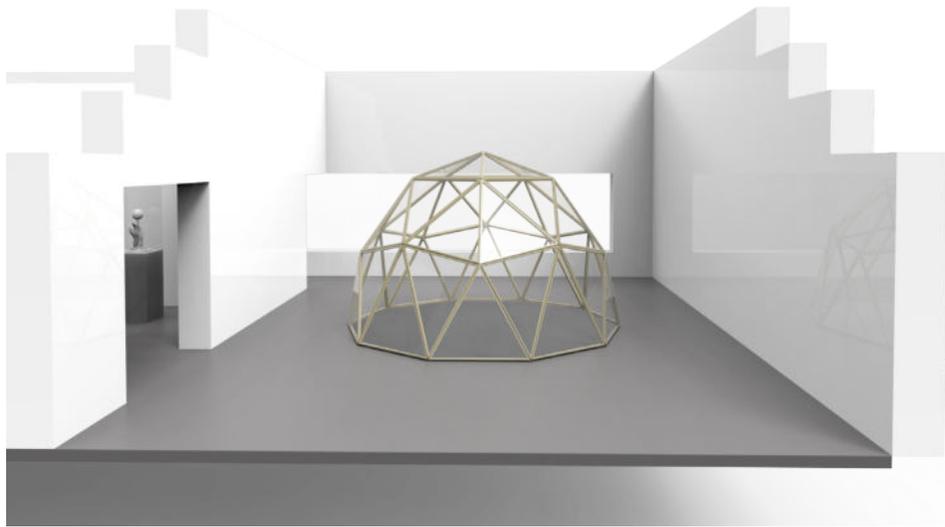


PT Na fachada norte do Estádio a grande janela orientada sobre a cidade, destaca-se pela forma e dimensão. A sua estrutura de suporte, que corre verticalmente os vários pisos, é uma presença marcante do espaço interior. É este o ponto de partida. Com o recurso aos elementos presentes na arquitetura do próprio edifício, que se inicia um pretendido reforço da sua identidade. O projeto começa com a adoção de uma atitude metodológica de organização aliada à intuição. Procedendo à elaboração de estudos e experiências validando as ideias, tendo o desenho como ferramenta essencial ao longo deste percurso.

EN On the north front of the Stadium a large window facing the city, stands out for its shape and size. The supporting structure, along the floors, it is an outstanding feature of the interior space. This is the starting point. With the use of the elements that are present in the building's architecture, it begins an intended reinforcement of its identity. The project starts by adopting a methodological attitude of organization allied with intuition. Proceeding to the elaboration of studies and experiences validating the ideas, having the drawing as an essential tool along this course.

Sala de TV Futebol Clube de Paços de Ferreira

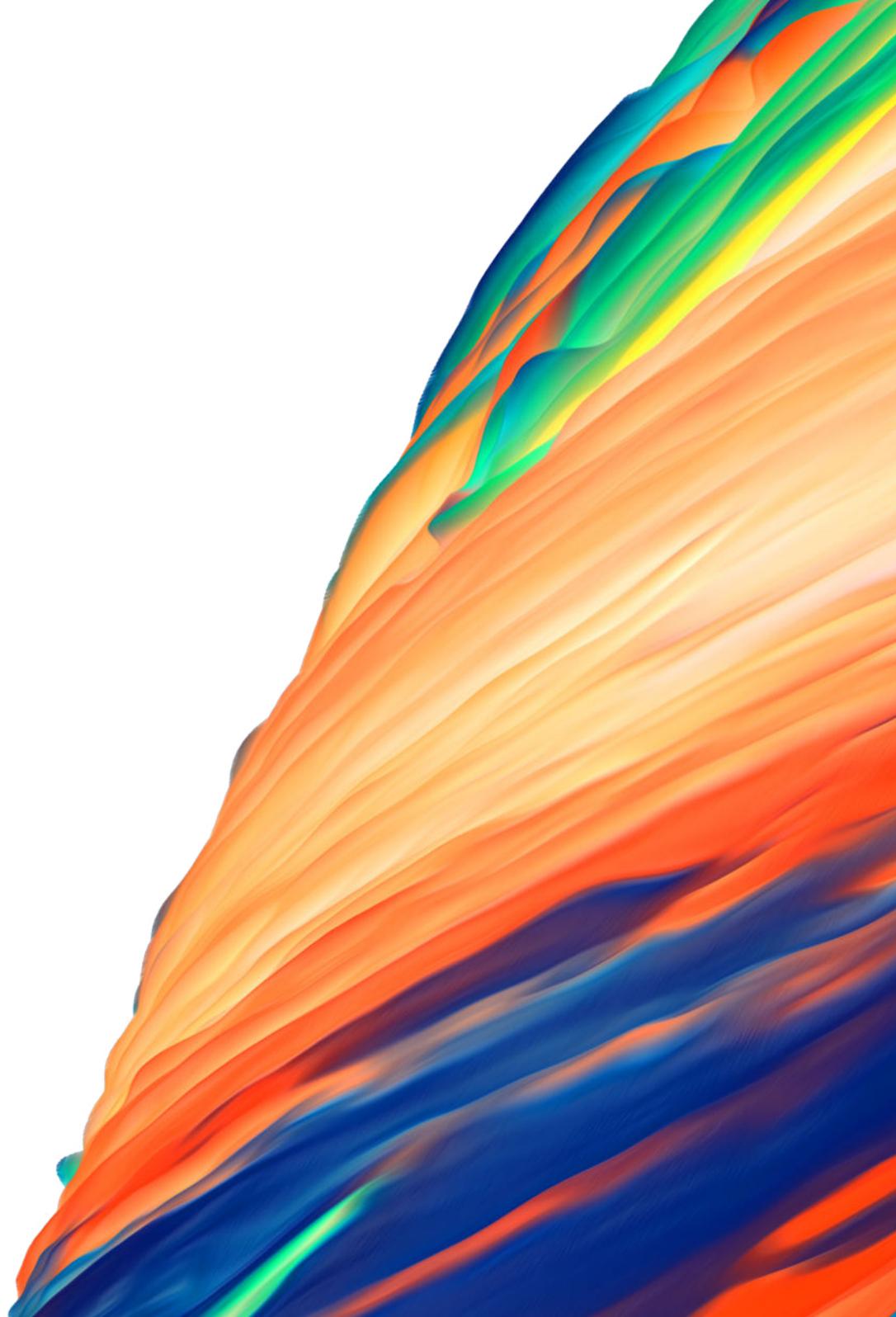
Daniel Alves
dfa234@hotmail.com
João Coentrão
joao_coentrao@hotmail.com
Pedro Bompastor
pbrites@hotmail.com



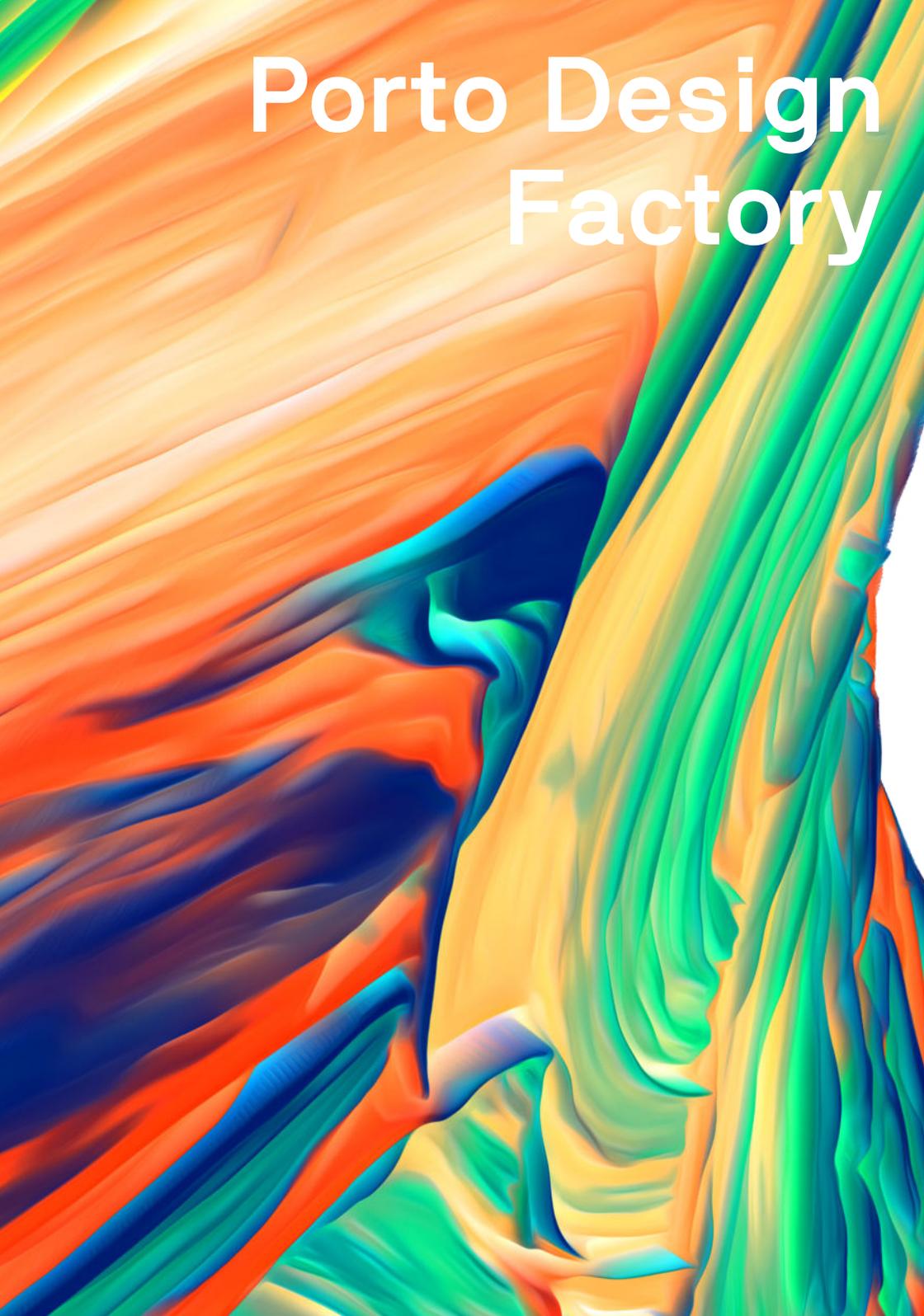


PT O projeto propõe a intervenção no espaço existente na bancada norte, para museu do Futebol Clube Paços de Ferreira. Este espaço começou por ser dividido em diversas secções, tais como, entrada, friso cronológico, sala de troféus, sala de exposição e sala castor. Para esta nova área do clube foi criado um espaço mais dinâmico, projetado de forma a configurar uma maior e mais clara definição do espaço que consequentemente proporciona a experiência de percurso organizado e fluido para quem o visita.

EN The project proposes to intervene in the existing space in the north bench, for the Football Club Museum of Paços de Ferreira. This space began by being divided into several sections, such as entrance, chronological frieze, trophy room, showroom and beaver room. For this new area of the club was created a more dynamic space, designed in such a way as to configure a greater and clearer definition of the spaces that consequently provides the experience of an organized and fluid route for those who visit.



Porto Design Factory

The background of the image is a vibrant, abstract composition of flowing, wavy lines. The colors transition from warm oranges and reds on the left to cooler blues and greens on the right, with a central vertical band of yellow and light green. The overall effect is dynamic and organic, suggesting movement and energy.

E-Station

Josua Fonseca
919 852 069
josuaeusebiofonseca@gmail.com



SAAB





PT A Torre Remota de Controlo Aéreo faz parte das soluções de Tráfego Digital Aéreo da SAAB. Promove um controlo inteligente e mais eficaz, chegando a controlar múltiplos aeroportos remotamente através da centralização de Torres de Controlo Aéreo em Centros de Controlo Remoto, comparativamente às Torres convencionais.

Com a E-Station, a equipa WASP desenhou uma solução que melhora a ergonomia, usabilidade e experiência do utilizador em Centros de Controlo Remoto, promovendo uma oportunidade para que o trabalho do Controlador seja mais seguro e eficiente. Fisicamente ou digitalmente, a E-Station fornece várias opções de personalização dos vários aspetos do espaço, melhorando toda a experiência de trabalho. Organizando a informação como preferir no espaço digital, ou ajustando a secretária a dimensões específicas, tudo neste projeto foi pensado para o utilizador. Imagine chegar à sua estação de trabalho e, com um simples passar de um cartão, tudo começa a ajustar-se às suas necessidades específicas.

EN A Remote Air Traffic Control Tower is part of SAAB's Digital Air Traffic Solutions. It allows a smarter and more efficient air traffic operations, of multiple airports remotely through centralisation of Air Traffic Control Towers in a Remote Control Center, than a conventional Tower. With the E-Station, team WASP designed a solution that enhances the ergonomics, usability and user experience of Remote Control Centres, providing an opportunity for the Controller's job to be safer and more efficient.

Physically or digitally, the E-station provides ways to customize every part of the workspace, upgrading the whole work experience. Arranging information as preferred in the digital space, and adjusting the desk to your dimensions, everything is about the user in this project. Imagine arriving at your workstation and, with a simple swipe of a card, everything starts to shift to your own specific needs.

Atarum 2020

Rute Sousa
934 031 714
rute.isabel.sousa3@gmail.com





PT Atarum 2020 é uma maca estabilizadora ativa para veículos de emergência, que foi desenhada pela equipa Atarum. Esta equipa contém treze elementos de diferentes áreas de estudo e nacionalidade. A maca Atarum 2020 surgiu de um desafio proposto pela empresa Murata. Esta empresa é líder mundial na conceção, fabricação e fornecimento de materiais eletrónicos avançados. Graças a essa mesma tecnologia, esta equipa conseguiu criar um sistema autónomo que durante as viagens de emergência, conseguisse estabilizar o paciente, independentemente das vibrações causadas por fenómenos exteriores, como mau pavimento e obstáculos. Com este sistema vimos dar oportunidade de diminuir o tempo de chegada a um hospital em casos de emergência e diminuir os riscos de piorar as lesões ocorridas ou criar novas lesões.

EN Atarum 2020 is an active stabilized stretcher for emergency vehicles, which had been designed by the team Atarum. This team contains thirteen elements from different fields of study and nationality. The stretcher Atarum 2020 arose from a challenge given by the company Murata. This company is a world leader in design, manufacture and supply of advanced electronic materials. Thanks to this technology, this team managed to create a stand-alone system that during the emergency trips could stabilize the patient, regardless of vibrations caused by external phenomena, like bad pavement and obstacles. With this system we give opportunity to decrease the time of arrival to a hospital in emergency cases and reduce the risk of worse injuries occurred or create new injuries.

GeoLight

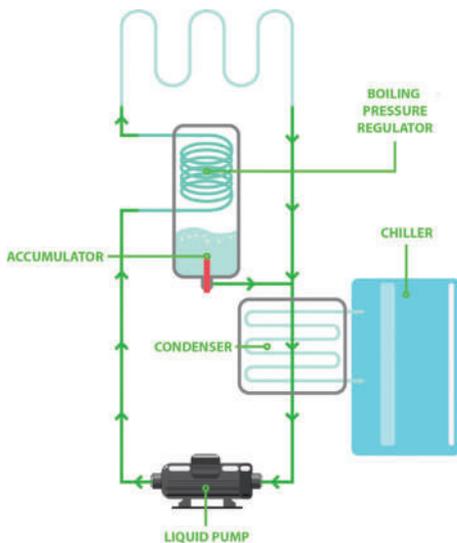
Bárbara Areias
912 756 901
barbara-areias@hotmail.com





PT Projeto concebido no programa Challenge Based Innovation na Porto Design Factory, em colaboração com o CERN (Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear) e a Swinburne Design Factory. No dia-a-dia, a Geolight funciona como uma luz de rua que é capaz de capturar o CO₂ do ar. Quando o sensor de fumo é ativado, o Geolight lança o CO₂ (que foi previamente pressurizado e transformado em líquido) para conter o fogo e evitar a sua propagação até que os bombeiros cheguem. Com o Geolight, a segurança das pessoas é reforçada. As autoridades, assim como os bombeiros, receberão um alerta por meio de um sinal enviado pelo dispositivo, assim que começa um incêndio. Pessoas que possam estar a passar pelo local, terão uma estação de rádio que lhes dirá a saída mais segura, através de um sistema conectado ao IPMA.

EN Project designed in the Challenge Based Innovation program at Porto Design Factory, in collaboration with CERN (European Organization for Nuclear Research) and Swinburne Design Factory. On a daily basis, Geolight works as a street light that is capable of capturing the CO₂ from the air. Once the flame detector is activated, Geolight launches the CO₂ (that has been previously pressurized and turned into liquid) to contain the fire and avoid its spreading until the firefighters arrive. With Geolight, people's safety is reinforced. The authorities, as well as the firefighters, will receive an alert through a signal sent by the device once it detects the starting of a fire. People that might be passing by will have a radio station that will tell them the safest way out, through a system connected to IPMA.



COLD STORAGE



AIR CONDITIONING



RADIANT HEATING





PT Coolba surge num programa de colaboração entre o Ideasquare no European Organization for Nuclear Research (CERN), a Organização das Nações Unidas (ONU) e a Porto Design Factory (PDF). Propõe solucionar um problema local relacionado com um dos dezassete Objetivos de Desenvolvimento Sustentável emitidos pela ONU em 2015. Sobre o 12.º objetivo, produção e consumo responsáveis, foram identificados problemas locais, no Porto, e estudadas tecnologias desenvolvidas no e para o CERN com o intuito de serem aplicadas na resolução dos problemas selecionados. O Coolba é um sistema de refrigeração e climatização central que procura diminuir o lixo eletrónico — e-waste —, que resulta dos frigoríficos, arcas frigoríficas e sistemas de climatização com base no 2PACL, um princípio de refrigeração a CO₂. O sistema partilha o mesmo fluido de refrigeração e compressor para os dois efeitos: climatização e refrigeração.

EN Coolba results from a collaboration program between Ideasquare at CERN, the United Nations (UN) and Porto Design Factory (PDF). Aims to solve a local problem related to one of the seventeen Sustainable Development Goals set by UN in 2015 with technologies developed by and for CERN. On the 12th goal, responsible consumption and production, a research was conducted about local problems in Oporto and which of the CERN's technologies could be used to solve them. Coolba is a centralized cooling and heating system with the purpose of diminishing the e-waste that results from fridges, freezers and heating units, using the 2PACL, a CO₂ cooling principle. The system uses the same refrigerant circuit and compressor for both tasks: heating and cooling.

Furniture Care

Bruno Cunha
938 458 729
brunokas7.97@gmail.com
Gustavo Carneiro
gcgustavocarneiro10@gmail.com

 **furniture**care



CHASING
PERFECTION

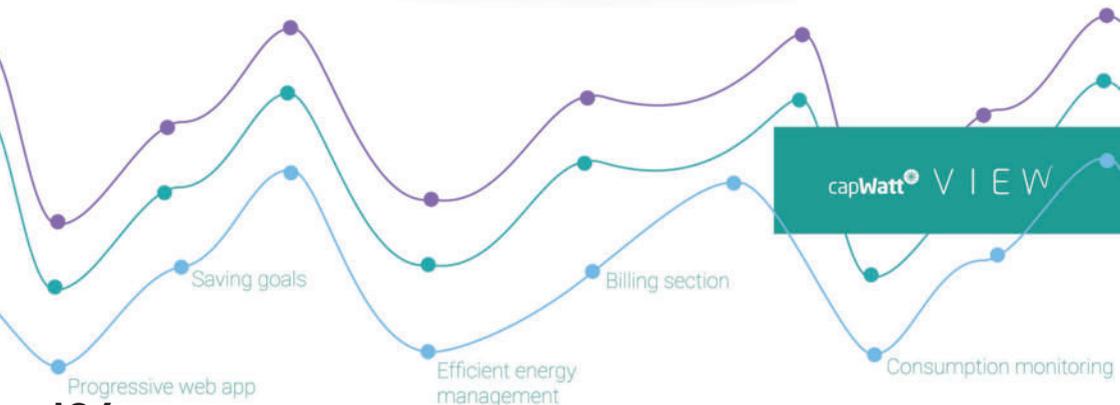


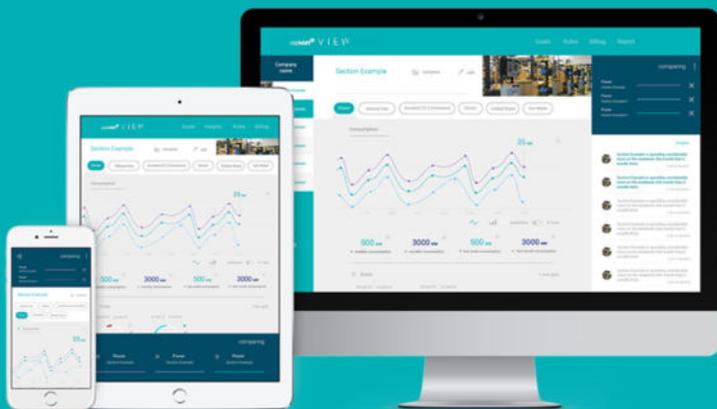
PT A nossa equipa pesquisou diligentemente várias oportunidades de crescimento na LBF, uma empresa especializada em fabricação de móveis de luxo, com a qual trabalhamos, a fim de averiguar a necessidade de fortalecer as relações com o cliente. Efetuou-se uma extensa pesquisa sobre o ambiente e método de trabalho da LBF, empresas semelhantes e ainda estudos ou pesquisas relacionadas com experiência do cliente, para entender melhor o contexto em que estávamos a trabalhar. Testamos algumas interações de protótipos físicos e digitais com base em diferentes áreas, como o fornecimento de instruções e sistemas de controle de qualidade, que podem melhorar o negócio e a própria ligação dos utilizadores com os móveis. Através dessas interações, tornou-se evidente que a maior oportunidade de crescimento estava dentro do espectro dos clientes da LBF, onde as suas equipas de montagem externas, poderiam beneficiar de uma melhoria na forma de lidar com os móveis da LBF. Para isso, desenvolvemos a Furniture Care, uma plataforma que ajudará estas equipas de montagem externas a montar os móveis de forma eficiente e adequada. Esperamos que isso, por sua vez, melhore a satisfação dos clientes da LBF, evitando possíveis erros durante a montagem e fortalecendo as relações entre a LBF e seus valiosos clientes.

EN Our team has been diligently researching opportunities for growth at LBF, a company specialized in luxury furniture manufacturing, to assess the need to strengthen after-sales customer relations. We have done extensive research on LBF's work environment, similar furniture related companies, and on customer experience related studies and surveys to better understand the context we would be working in. We've tested a few iterations of digital and physical prototypes based on different areas, such as provision of instructions and quality control systems, that could improve both LBF's business and their users' daily connection with the product. Through these iterations, it became evident that the greatest opportunity for growth was inside LBF's clients work environment, where their external assembly teams could benefit from an improvement or help in the way they assemble furniture. We developed Furniture Care, an application that will help external clients assemble the furniture in an efficient and proper manner after familiarizing them with the product. We hope that this, in turn, will better the customer's satisfaction by avoiding possible mistakes during the assembly, strengthening relationships between LBF and its valuable customers.

Capwatt View

Maria Peixoto
914 431 653
mcfpeixoto@hotmail.com
Xavier Neves
xavierneves11@gmail.com



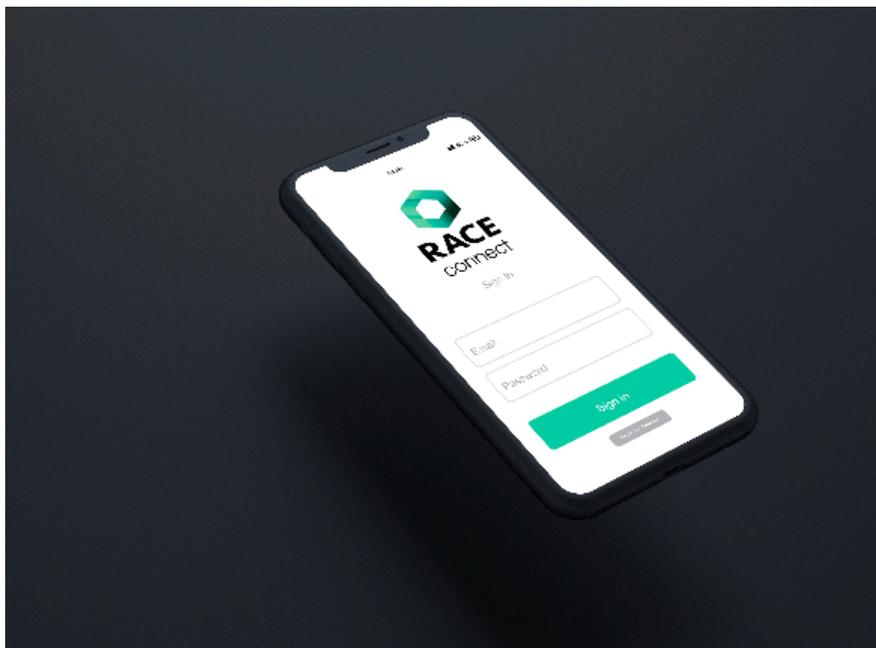
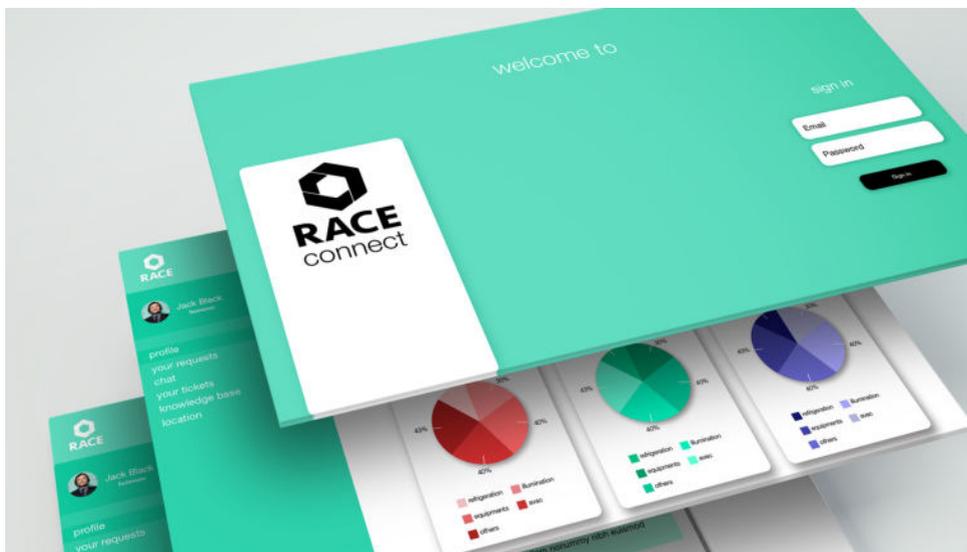


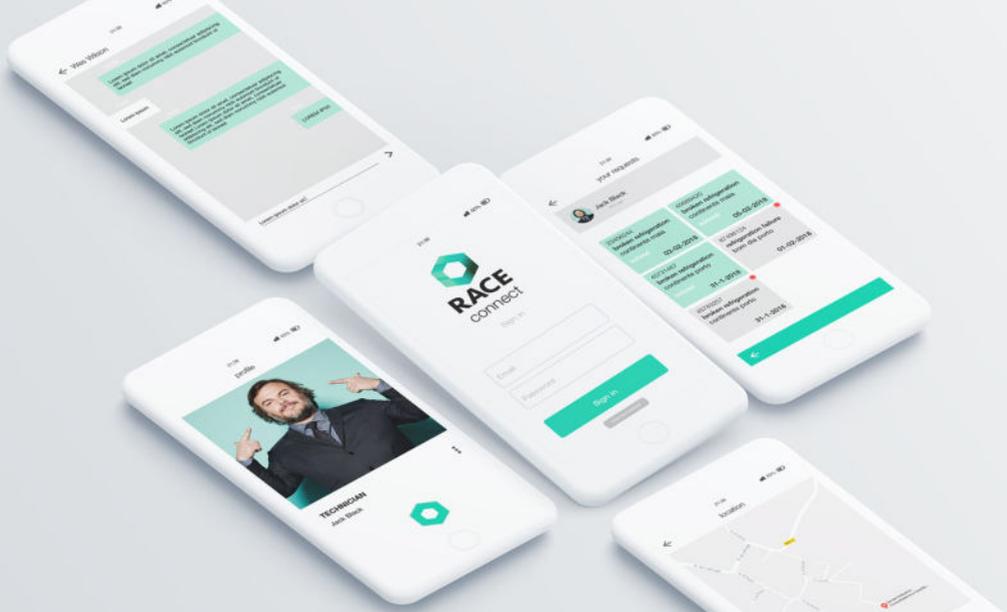
PT SQUAD junta estudantes da Polónia, Portugal e Estados Unidos da América em equipas multidisciplinares para a produção de soluções criativas para os desafios lançados pelas respetivas empresas atribuídas. A equipa era composta por seis estudantes: Charlotte Coffin, Maria Peixoto, Magdalena Miko ajewska, Nitin Tokas, Piotr Jodko e Xavier Neves. Capwatt, uma empresa que cria e opera centrais de cogeração para grandes instalações industriais, propôs à equipa a criação de uma ferramenta digital que melhorasse a experiência de gestão energética dos seus clientes. O resultado foi Capwatt View, uma aplicação de gestão energética que motiva o utilizador a realizar melhores decisões relativas à poupança de energia através de visualização interativa de informação, definição de objetivos e recomendações baseadas na análise de comportamento do utilizador.

EN SQUAD joins students from Poland, Portugal and USA in multidisciplinary teams in order to find creative solutions for their assigned company's briefing. The team was comprised of six students: Charlotte Coffin, Maria Peixoto, Magdalena Mikocajewska, Nitin Tokas, Piotr Jodko and Xavier Neves. Capwatt, a company that designs and operates on-site cogeneration power plants for industrial facilities, challenged the team to produce a digital tool that would enhance their customer's energy management experience. The result was Capwatt View, an energy management application that empowers the customer to make better energy saving decisions through interactive data visualisation, goal setting and recommendations based in user behaviour analysis.

Race Connect

António Correia
tony_dboina@icloud.com
Miguel Rodrigues
mfipr97@gmail.com





PT RACE Connect é uma plataforma web que nasce do desafio proposto pela RACE aos estudantes do programa SQUAD para a criação de um novo serviço de suporte ao cliente. Criada com o intuito de melhorar a comunicação direta entre clientes e técnicos de manutenção a plataforma desenvolvida assenta num sistema de “ticketing” moderno, eficiente e fácil de usar, que permite ao cliente reportar avarias de equipamento através do seu smartphone ou tablet, com a possibilidade de anexo de fotos ou vídeo. A melhorada comunicação entre o cliente e a empresa reduz o tempo de espera por resposta e permite uma melhor filtragem remota das ocorrências reportadas, providenciando assim um suporte ao cliente mais rápido, próximo e eficiente.

EN RACE Connect is a web platform born from a challenge made by RACE to the SQUAD program students for the creation of a new customer support service. Created with the objective of improving the direct communication between customers and maintenance technicians, the developed platform is based on a modern, efficient and easy-to-use ticketing system that allows customers to report equipment malfunctions through their smartphone or tablet with the possibility of photo or video attachment. The improved client-to-company communication reduces response time and enables better remote filtering of reported occurrences, providing a faster, closer, and more efficient customer support.



Multimédia

The background of the page is a vibrant, abstract digital artwork. It features a complex, fluid pattern of colors including deep blues, bright greens, fiery reds, and glowing yellows. The colors are blended and distorted into wavy, organic shapes that resemble liquid or smoke in motion, creating a sense of dynamic energy and depth.

A RAVE representa o momento alto do ano letivo para os estudantes finalistas e professores da Licenciatura em Multimédia e do Curso Técnico Superior de Design de Jogos e Animações Digital que, em conjunto com o Mestrado em Sistemas e Media Interativos, integram o Departamento Multimédia da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD) do Instituto Politécnico do Porto (P.PORTO). Esta exposição é um espaço comum partilhada com a restante comunidade da ESMAD, que funciona como montra de ideias, análise de resultados e reflexão para desafios futuros, dos vários projetos que foram criados ao longo do ano letivo.

Esta exposição serve também de palco privilegiado para um diálogo com a restante sociedade, onde é esperado que haja reverberação proveniente das diversas ações de intervenção artística e performance académica, das exposições de animações e vídeo arte, da experimentação com artefactos digitais multimédia, como os videojogos e aplicações em realidades combinada que, de forma autónoma ou nas suas interdependências, refletem a transdisciplinaridade, uma característica fundamental da Multimédia.

Termino com a certeza de que os resultados desta exposição serão catalisados pelo cenário onde esta se materializa, o Mosteiro de Santa Clara, um monumento repleto de significado para a região e para o concelho de Vila do Conde, cidade de cultura e de história.

—
João Azevedo
Diretor do Departamento de Multimédia
—

RAVE represents the high point of the academic year for the final students and professors of the Multimedia Degree and of the Technical Short Cycle Degree in Game Design and Digital Animation, which together with the MA in Interactive Media and Systems constitute the Multimedia Department of the School of Media Arts and Design (ESMAD) of the Polytechnic Institute of Porto. This exhibition takes place in a common space that they share with the rest of the ESMAD community, which works as a showcase of ideas, results analysis and reflection for future challenges, of the various projects that were developed throughout the school year.

It also serves as a privileged stage for a dialogue with the rest of society, where it is expected that there will be reverberation coming from the various actions of artistic intervention and academic performance, exhibitions of animations and video art, experimentation with digital multimedia products such as video games and applications in mixed reality, that in an autonomous way or in their interdependencies, reflect the transdisciplinary, a fundamental characteristic of Multimedia.

I conclude with the certainty that the results of this exhibition will be catalysed by the scenario where it materializes, the Monastery of Santa Clara, a monument full of meaning for the region and for Vila do Conde, city of culture and history.

—
João Azevedo
Head of Multimedia Department
—

Lucky Thirteen

Ana Filipe

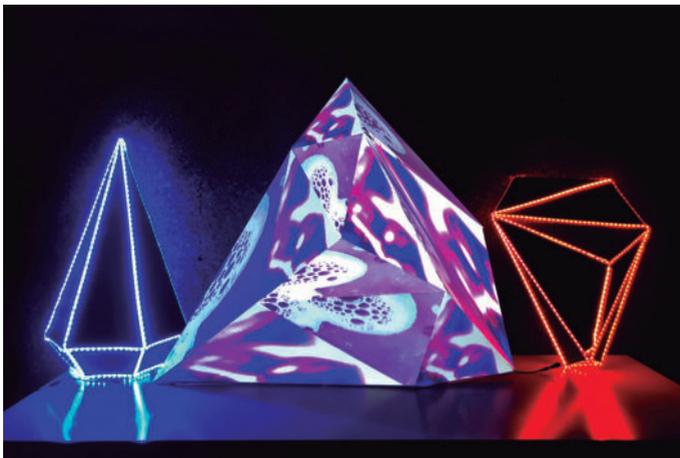
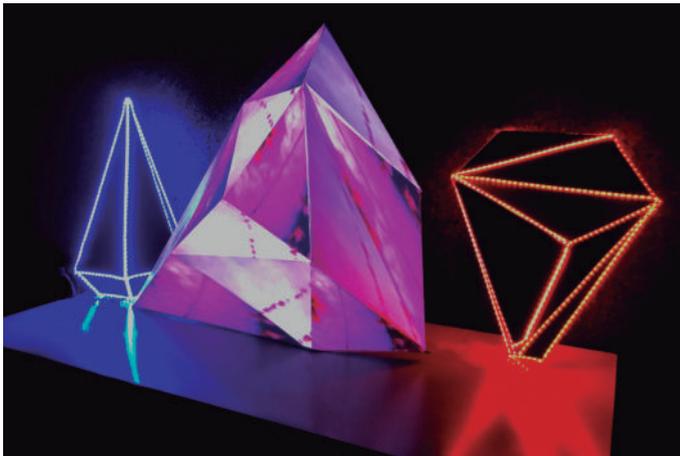
4140291@esmad.ipp.pt

anafilipe1996@gmail.com

Maria Azevedo

4150046@esmad.ipp.pt

maria.monteiro.azevedo@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Instalação interativa

Interactive installation

Processos/Ferramentas/Workflow/ Tools

Captação de movimento - Kinect

Captação e implementação de vídeo - Adobe Premiere

Captação e implementação de som - Adobe Audition

Processing; Max/MSP; Video Mapping - Mad Mapper

Espacialização Sonora; Programação de LEDs e motores

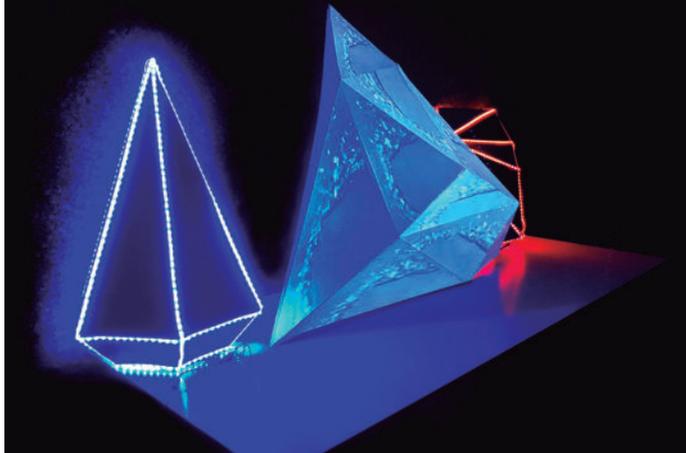
Motion capture - Kinect; Video Capture and Deployment -

Adobe Premiere; Sound Capture and Deployment - Adobe

Audition; Processing; Max/MSP; Video Mapping - Mad

Mapper

Sound Spatialization; Programming of LEDs and motors.



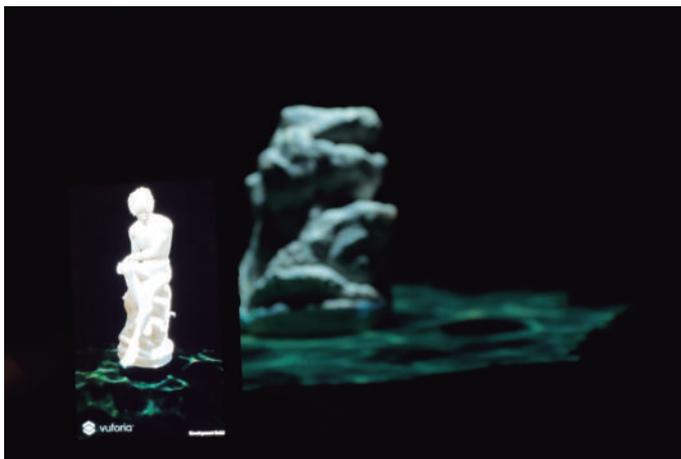
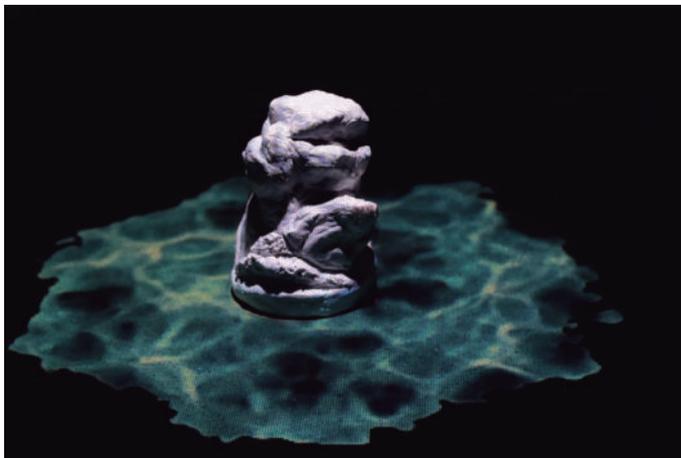
PT “Lucky Thirteen” é pensada como uma sala de gestação, na qual se experiencia tanto a criação biológica da personagem como o contexto em que esta foi concebida, sendo que na estrutura central veremos imagens relacionadas com imagens microscópicas e toda a sua formação física e o som será alusivo ao que foi ouvido e sentido durante a gravidez. O cancro, o abuso, o abandono, a persistência, o amor e a falta dele, são alguns dos temas, que vão ser abordados. Trata-se de uma instalação interativa que, aborda várias técnicas da multimédia, como captação de movimento através do uso de Kinect, captação e edição de vídeo e som, vídeo mapping, programação em Processing, MAX/MSP, programação de motores e de fitas LED e espacialização de som.

A consciencialização da sociedade é um dos principais objetivos, transmitindo através de uma envolvente esteticamente agradável, uma mensagem subliminar, mas forte. A capacidade e o poder de interação e manipulação do utilizador com o conteúdo desta obra, isto é, vídeo, som e luz, é uma referência e uma reflexão sobre a intervenção de cada um de nós no mundo que nos rodeia e a forma como este é afetado com as nossas ações. A instalação apenas vive, apenas se transforma e reage se tiver manifestação exterior. Sem ela fica estagnada, tal como qualquer ser. Cada atitude origina uma consequência. A interatividade do projeto pretende fazer com que essas consequências, físicas e psicológicas, sejam compreendidas por intermédio da apresentação e exploração dos conteúdos.

EN “Lucky Thirteen” is thought of as a gestation room, in which both the biological creation of the character and the context in which it was conceived are experienced. In the central structure we will see images related to microscopic images and all their physical formation and the will be allusive to what was heard and felt during pregnancy. Cancer, abuse, abandonment, persistence, love and lack of it are some of the themes that will be addressed. It is an interactive installation that covers a variety of multimedia techniques, such as motion capture using Kinect, video and sound capture and editing, video mapping, programming in Processing, MAX/MSP, programming of motors and LED strips and spatialization of sound.

The awareness of society is one of the main objectives, conveying, through aesthetically pleasing surroundings, a subliminal but strong message. The capacity and power of interaction and manipulation of the user with the content of this work, that is, video, sound and light, is a reference and a reflection on the intervention of each of us in the world around us and the way in which this is affected by our actions. The installation only lives, only transforms and reacts if it has external manifestation, without it becoming stagnant, just like any being. Each attitude has a consequence. The interaction with the project aims to make these consequences, physical and psychological, be understood through the presentation and exploitation of the contents.

Ana Catarina Silva
4150198@esmad.ipp.pt
anacatarina03@iol.pt



Tipo de projeto/ Project Type

Instalação Artística

Art Installation

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Processos: Fotogrametria, Modelação Tridimensional e

Animação, Realidade Aumentada, Vídeo Mapping.

Ferramentas: Agisoft PhotoScan, Adobe After Effects e Photoshop, DAZ Studio, Autodesk Maya, Unity, Audacity, Android

Studio, Vuforia Realidade Aumentada SDK e Vuforia Model Target Generator.

Workflow: Photogrammetry, Three-dimensional modeling and Animation, Augmented Reality, Video Mapping.

Tools: Agisoft PhotoScan, Adobe After Effects and Photoshop, DAZ Studio, Autodesk Maya, Unity, Audacity, Android Studio, Vuforia Augmented Reality SDK and Vuforia Model Target Generator.



PT O projeto desenvolvido consiste numa instalação artística multimédia sobre o estudo pessoal da obra de António Soares dos Reis – “O Desterrado”. Procura-se conjugar a arte clássica, com a nova tecnologia aliada à arte contemporânea. Elabora-se uma conversa imaginária entre peça física e arte digital cada uma respeitando os seus limites, uma perante a outra.

Faz uma reflexão sobre a angústia, a depressão, a luta interior, constrói-se uma tentativa de expressar todos esses sentimentos e sensações em dois momentos temporais diferentes. O primeiro é a receção do espetador, por um lugar inabitado e inhóspito, que na sua natureza é tranquilo mas inquietante por representar uma forma de solidão face à sociedade. O segundo forma-se numa analepse, esta revela o que existe e não se vê, o espaço/lugar supostamente inabitado, na realidade contém um ser, um ser que não pertence a parte nenhuma e contempla as suas opções como uma criatura sem propósito. Alguém que ilude o conceito de existência, um ser que aparenta não existir.

O projeto é composto pela escultura de um rochedo, moldado com a forma da base da obra “O Desterrado”. Foram desenvolvidas duas versões: uma miniatura e uma com o tamanho igual à obra original. Sobre o rochedo foi produzido um vídeo mapping para implementar um vídeo de água digital, ouvindo-se o som de água contínuo. No plano digital, usa-se uma aplicação concebida para realidade aumentada direcionada a objetos, onde podemos visionar a animação de uma figura masculina — “O Desterrado” — com as características originais da obra, este respira enquanto contempla a água e o vento sopra sobre o seu cabelo.

EN The project developed consists of a multimedia art installation, based on a personal study of the work of António Soares dos Reis - “O Desterrado”. It seeks to combine classical art, with new technology alloyed to contemporary art. An imaginary conversation is made between physical piece and digital art, each respecting its boundaries of one another.

Reflects on anguish, depression, inner struggle, as an attempt is made to express all these feelings and sensations at two different moments in time. The first is the reception of the spectator, for an uninhabited and inhospitable place, which in its nature is quiet but disturbing as it represents a form of solitude towards society. The second forms itself in an analepsis, which reveals what exists and is not seen, the space/place supposedly uninhabited in reality contains a being, a being that does not belong anywhere and contemplates its options as an unintended creature. Someone who deceives the concept of existence, a being who appears not to exist.

The project consists of a sculpture of a rock, molded with the shape of the original work “O Desterrado”. Two versions were developed one miniature and one with the same size as the original work. On the rock was produced video mapping to implement a digital water video, listening to a continuous water sound. On the digital plane, an application was designed for Object Recognition Augmented Reality, where we can see the animation of a male figure - the figure of “O Desterrado” with the original characteristics of the work - it breathes while contemplating the water as the wind blows on his hair.

Memoriam

Andreia Pereira

4140223@esmad.ipp.pt
neia.pg.pereira@gmail.com

Rita Manso

4140203@esmad.ipp.pt
manso.rita@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Curta Experimental
Experimental short movie

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Processos: Facemorph; Animação; Tracking; Parallax; Cinemagraph; Computer Generated Image(CGI).

Ferramentas: Adobe Premiere; Adobe After Effects; Adobe InDesign; Adobe Photoshop; Reaper; Maya.



PT Mulher, 65 anos, dona de uma forte ativa personalidade, sofre de demência. Isolada do mundo exterior, confinada às quatro paredes da sua casa, procura o consolo de um álbum de memórias. Ao desfolhar as páginas, na sua divagação, confronta-se com a realidade da sua condição médica, a qual cria entrave à construção de identidade e autoimagem, vendo a sua individualidade, construída ao longo dos anos, distorcida diante dos seus olhos.

EN A 65 year old woman suffers from dementia. Isolated from the outside world, confined to her house, she looks to a photo album for comfort. Leafing through it, she is confronted by the reality of her medical condition, which creates obstacles for the construction of her sense of self and identity, watching her individuality, built over the years, tearing apart before her eyes.



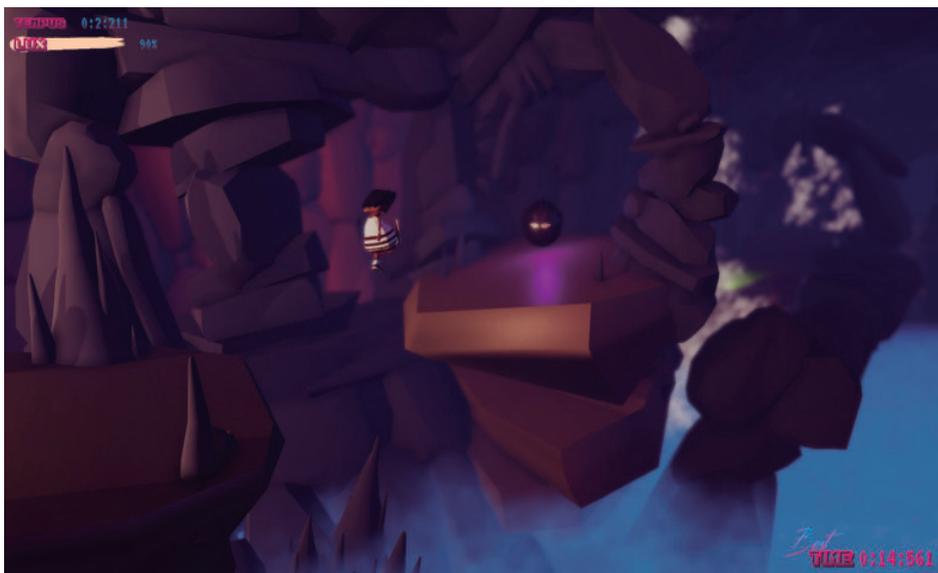
Tipo de projeto/ Project Type

Videojogo de plataformas 3D para PC
3D Platform Videogame for PC

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Projeto desenvolvido utilizando o motor de jogo Unity, em conjunto com o sistema de luz volumétrica Aura e o motor do sistema de motion capture Xsens.

Project developed using the Unity game engine in conjunction with Aura's volumetric light plugin and Audiokinetic's Wwise sound engine. Animations obtained using the Xsens motion capture system.

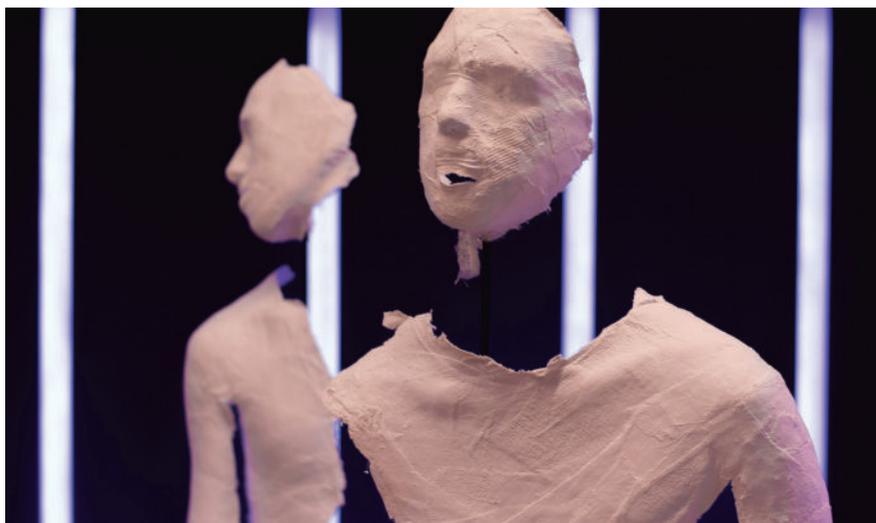


PT Tenebris, um “Endless Runner” onde tens de correr pela tua vida numa caverna escura e perigosa.

EN Tenebris, a endless runner where you run for your life through a dark and dangerous cave.

Noema da minha luz

Cláudio Danilo
claudiodanilooo@gmail.com



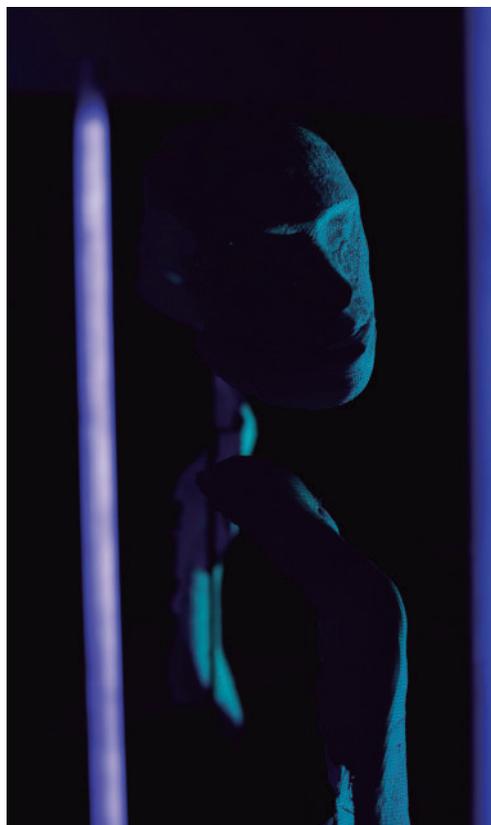
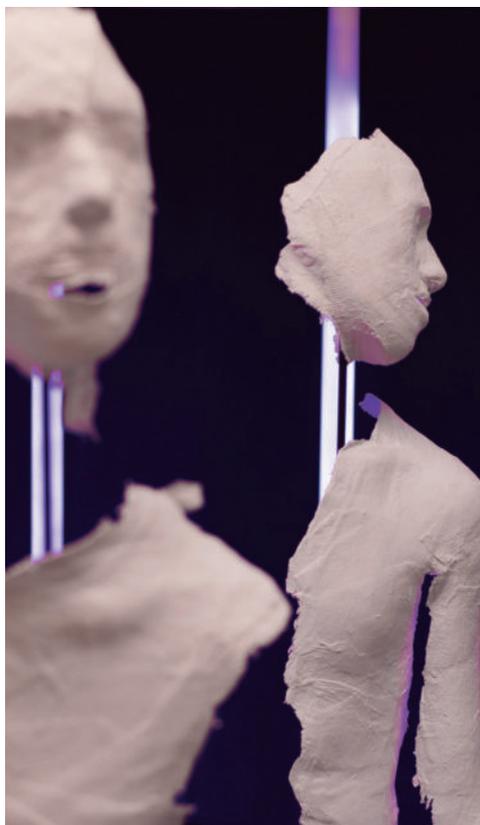
Tipo de projeto/ Project Type

Performance multimídia
Multimedia performance

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Manipulação sonora e gráfica em Max/Msp. Videomapping com recurso a MadMapper e Max/Msp. Controlo luminico

usando PWM através de Arduino, Firmata, Maxuino e Max/Msp. Interação com controladores MIDI. Sound and Graphic Manipulation in Max/Msp. Videomapping with MadMapper and Max/Msp. Light Control using PWM through Arduino, Firmata, Maxuino andMax/Msp. Interaction with MIDI Controllers.



PT Performance multimédia focada na desconstrução de uma memória multi-sensorial e no seu impacto na vida do autor. Elementos físicos e digitais são conjugados numa exploração onde o elemento principal é a luz.

Ao longo da performance, o público é guiado por uma narrativa controlada em tempo real pelo performer, através do controlo de iluminação, som e videomapping e que visa construir uma reflexão sobre a racionalização das emoções e da expressão artística, tentando, simultaneamente, interpretar a experiência original. O projeto contém também uma vertente de instalação que torna possível a sua exibição sem a presença do performer.

EN Multimedia performance focused on the deconstruction of a multi-sensory memory and its impact on the author's life. Physical and digital elements are conjugated in a holding where the main element is light.

Throughout the performance, the audience is guided by a real-time controlled narrative by the performer, through the control of lighting, sound and videomapping, which aims to construct a reflection on the rationalization of emotions and artistic expression, while trying to interpret the experience. The project also contains an installation strand that makes it possible to display it without the performer's presence.

JLPT Kanji Cards

Daniel Quental
4150025@esmad.ipp.pt
danielqotaku@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Aplicação Android e baralho de cartas
Android App and card deck

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

O projeto foi desenvolvido no Unity, Microsoft Visual Studio e Adobe, Illustrator e Photoshop. Foi também utilizada uma livreria de realidade aumentada, ARToolKit.

The project was developed on Unity, Microsoft Visual Studio and Adobe Illustrator and Photoshop. It was also used an Augmented Reality Library, ARToolKit.

語

三

上 前 中 右 人 今 新 間
下 後 半 左 入 時 聞 男

PT Este é um projeto dedicado aos estudantes da língua japonesa e pessoas interessadas em começar a aprender a língua. O projeto envolve o ensino de caracteres chineses ou “kanji”. Estes caracteres são emprestados da língua chinesa, mas têm a sua fonética e significados próprios na língua japonesa, sendo estes os elementos de estudo que a aplicação visa ensinar.

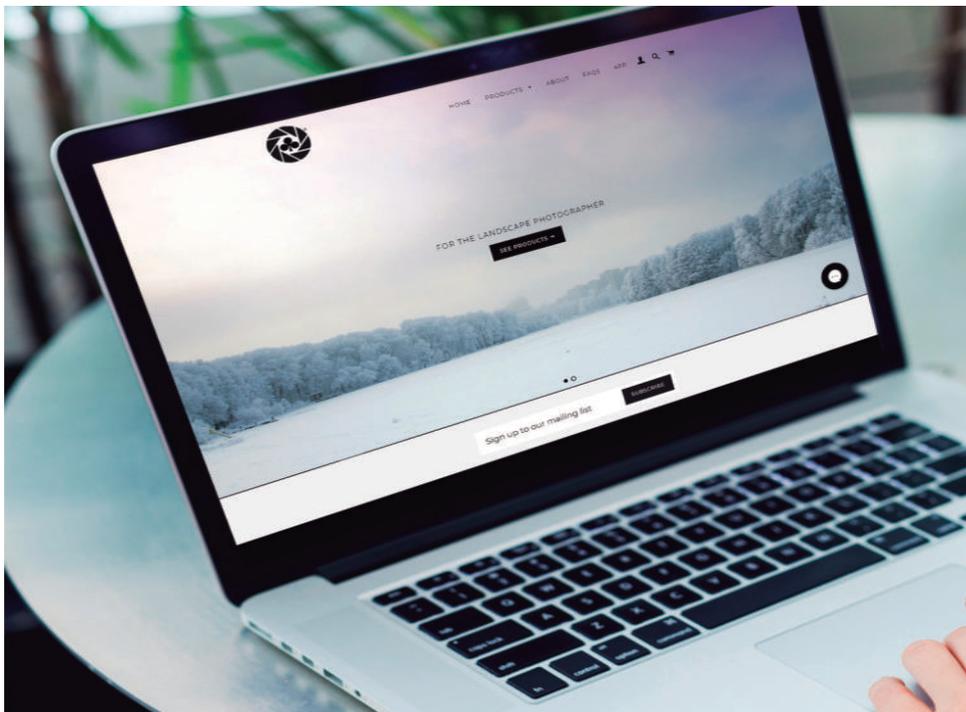
A aplicação contém 103 caracteres pertencentes ao primeiro nível do exame internacional de japonês, JLPT, e revê a informação das leituras, significados e estruturação básica de cada um deles. As cartas criadas no âmbito desta aplicação servem como objetos de recordação do progresso feito como objetos de auxílio e recordação através do uso da aplicação, que permite ver a informação de cada uma. Também funcionam como cartas de memorização.

EN This is a project dedicated to the students of the Japanese language and beginners to the language. The project involves the learning of the Chinese characters “kanji”. These characters are borrowed from the Chinese language but have their own phonetic and meanings on the Japanese language, being these elements, the ones the App aims to teach.

The app contains the 103 characters belonging to the first level of the International Japanese Exam, JLPT, in addition to the basic readings, meanings and structure of each of them. The cards were that were created as a part of the App are purposed to act as auxiliary and complementary objects for the App. They also function as memorization cards.

Branding Multimédia – King of Thirds

Dulce Silva
4150026@esmad.ipp.pt
dulce.silva.multimedia@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Aplicação da Multimédia em imagem e comunicação corporativa
Application of Multimedia in image and corporate communication

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Realidade Aumentada: Adobe Audition e Unity; Website: Shopify e Live Chat; Elementos Gráficos e Embalagem: Adobe Photoshop e Adobe Illustrator.

Augmented Reality: Adobe Audition and Unity; Website: Shopify and Live Chat; Graphics and Packaging: Adobe Photoshop and Adobe Illustrator.



PT O projeto “Branding Multimédia – King of Thirds” visa a exploração do uso da Multimédia como conceito aglutinador de criação e uniformização da imagem de marca trabalhada para uma empresa especializada em fotografia de paisagem, denominada “King of Thirds”. O projeto tem como objetivo a otimização da comunicação da marca com o seu público-alvo, tornando os produtos comercializados mais atrativos dentro de um mercado de retalho cada vez mais competitivo.

São abordados todos os componentes criados originalmente ou modificados pela estudante, de forma a alcançar a imagem corporativa pretendida com as funcionalidades consideradas essenciais para a inovação e diferenciação entre empresas. No mesmo âmbito é também analisado como estes componentes representam uma necessidade de modernizar a forma de comunicação entre as marcas e o público, alertando para a procura de um mercado que necessita de inovação e atualização centrada nas tecnologias, bem como o futuro da multimédia corporativa.

EN The project “Multimedia Branding - King of Thirds” aims to explore the use of Multimedia as a concept of creation and standardization of a brand image tailored for a company specialized in landscape photography, called “King of Thirds”. The project aims to optimize brand communication with its target audience, making marketed products more attractive within an increasingly competitive retail market.

It addresses all the components originally created or modified by the student, in order to achieve the desired corporate image with the functionalities considered essential for innovation and differentiation between companies. In the same context it is also analyzed how these components represent a need to modernize the way of communication between brands and the public alerting to the search for a market that needs innovation and update focused on the technologies as well as the future of the corporate multimedia.

Filipa Torrão

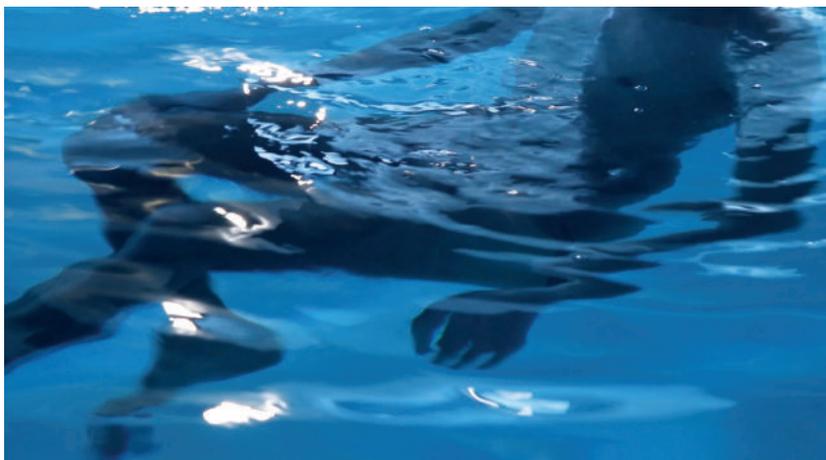
4150027@esmad.ipp.pt

filipa.torrao@hotmail.com

Ana Carvalho dos Santos

4150018@esmad.ipp.pt

anacarvalhodossantoss@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Curta-metragem, instalação e performance

Short-film, installation and performance

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Max7; Ableton Live 9 Suite; MadMapper 3.0.2; Adobe Premiere; Pro CC 2018; Resolve Da Vinci 14.

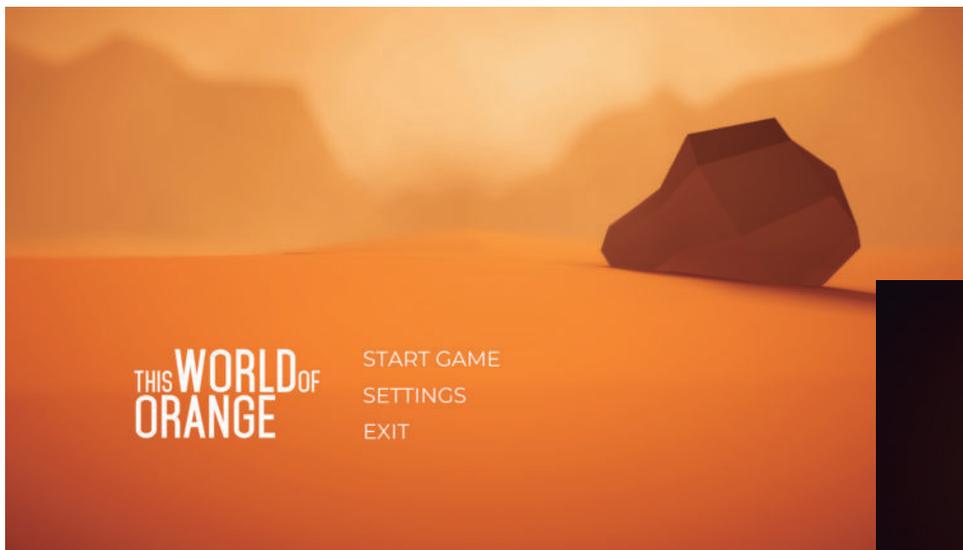


PT “Sublima” é um projeto com base numa curta-metragem que é apresentada como instalação performativa. Este trabalho apresenta-se como um híbrido de vários media, agrupando as áreas de vídeo, som, instalação e performance. O conceito deste projeto parte da exploração do elemento da água e da sua reflexão na psicologia de um indivíduo, explorando visualmente e sonoramente o corpo humano, o elemento da água nos seus três estados e a relação homem-elemento. O resultado final culmina na apresentação performativa destes materiais, num ambiente imersivo e extremamente sensorial.

EN “Sublima” is a project that’s based on a short film that is presented as a performative installation. This work presents itself as a hybrid of several media art areas, such as video, sound, installation and performance. The concept of this project starts with the exploration of the element of water and its reflection in the psychology of an individual, exploring visually and sonorously the human body, the element of water (in its three states) and the man-element relationship. The result culminates in the performative presentation of these materials, in an immersive and extremely sensorial environment.

This world of Orange

Gustavo Carneiro
4150032@esmad.ipp.pt
gcgustavocarneiro10@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Videojogo desenvolvido a solo
Solo developed videogame

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Unity – Motor de Jogo; Microsoft Visual Studio – IDE (Integrated Development Environment), o software de desenvolvimento e programação do videogame; Blender – Software de Modelação e Animação 3D, para desenvolvimento dos assets; Xsens + MVN Animate – Sistema de captura de movimentos para as animações do personagem; Adobe Photoshop – Software de suporte na criação de texturas e

grafismos do jogo; Audacity – Software de edição e tratamento sonoro para preparação dos efeitos sonoros; Unity – Game engine; Microsoft Visual Studio – IDE (Integrated Development Environment), software used to program the game; Blender – 3D modelling and animation software, used to create the game assets; Xsens + MVN Animate – Motion capture system, used to animate the character; Adobe Photoshop – Support software for the creation of assets textures and overall graphism; Audacity – Audio editor for the game's sound design.



PT Videjogo de aventura em primeira pessoa, com visuais estilizados low-poly que se passa na Terra, devastada por um desastre ambiental que a transformou num deserto gigantesco. O jogador assume o papel de Bruce, um dos poucos habitantes deste planeta inóspito, que tem como principal objetivo reencontrar-se com a sua família, após se terem perdido e separado numa tempestade de areia. Bruce enfrenta agora só os desafios desta terra hostil, e sabe que quem vagueia sozinho pelo deserto, não sobrevive muito tempo.

EN First-person adventure video game with stylized low-poly visuals. It sets on an environmental disaster devastated Earth, transformed into a gigantic desert. The player takes on the role of Bruce, one of the few inhabitants of this inhospitable planet, whose main objective is to reunite with his family after getting lost and separated in a sandstorm. Bruce now faces the challenges of this hostile lands by himself, and he knows that who wanders alone in the desert does not survive long.

Sleep Tight

João Ribeiro

4150038@esmad.ipp.pt

joaomnribeiro8@gmail.com

Miguel Silva

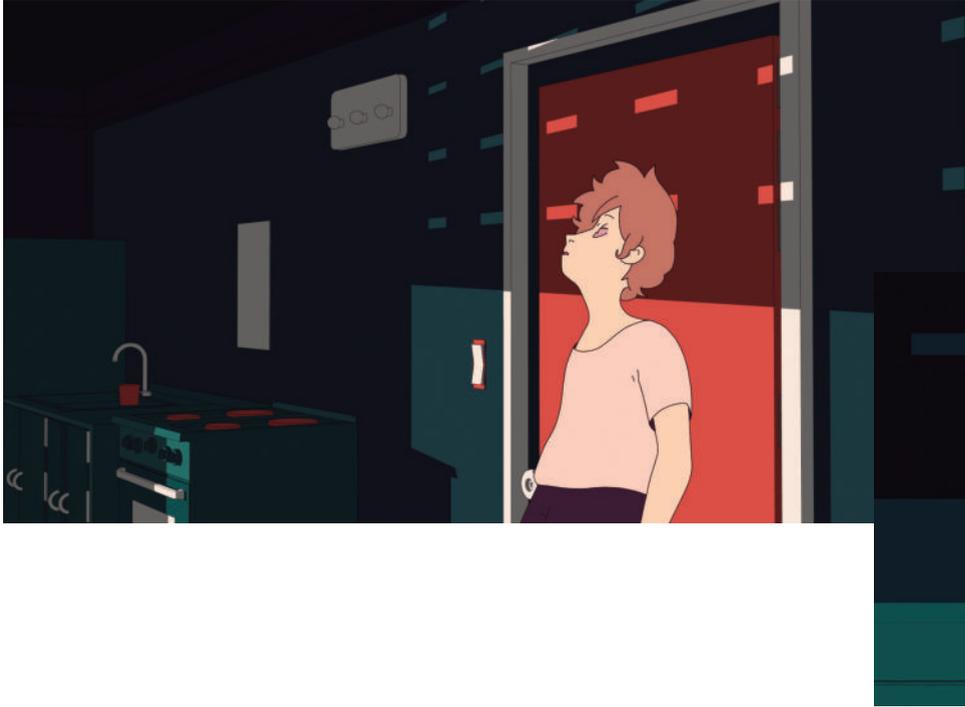
4140255@esmad.ipp.pt

mike20h@hotmail.com

Rafael Garcia

4150051@esmad.ipp.pt

lobormg@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Animação 2D

2D Animation

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Autodesk Maya; Autodesk Mudbox; Autodesk Motionbuilder

Adobe Photoshop; Adobe After Effects; Audacity; Ableton;

MVN Studio; Xsens.

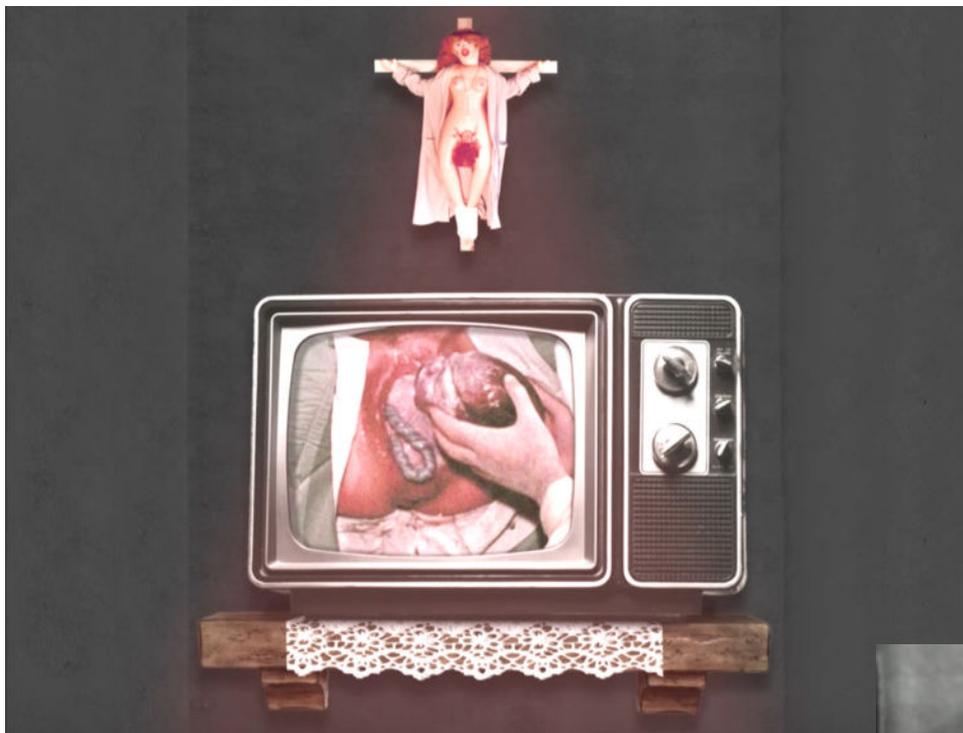


PT O Projeto “Sleep Tight” pretende abordar o processo de alienação de um jovem perante o fim de uma relação e a sua escolha final de abandonar a sua realidade em troca de um mundo induzido através de comprimidos. Este projeto foi elaborado explorando técnicas e tecnologias de diversas cadeiras lecionadas ao longo da Licenciatura em Multimédia.

EN The “Sleep Tight” Project addresses the process of alienation of a young man caused by a breakup and his final decision to abandon his reality in exchange for a world induced by pills. This project was elaborated by exploring techniques and technologies of several classes taught at the Licenciatura em Multimédia.

Bovarysme

Maria Jorge Ferreira
mariaj.fvf@hotmail.com



Título / Title

Bovarysme

Tipo de projeto / Project type

Animação de colagens

Cut-out animation

Ferramentas de trabalho / Tools

Combinação e composição de diferentes tipos de media, resultantes numa animação bidimensional

Composition and combination of mixed media, in the result of a bidimensional animation

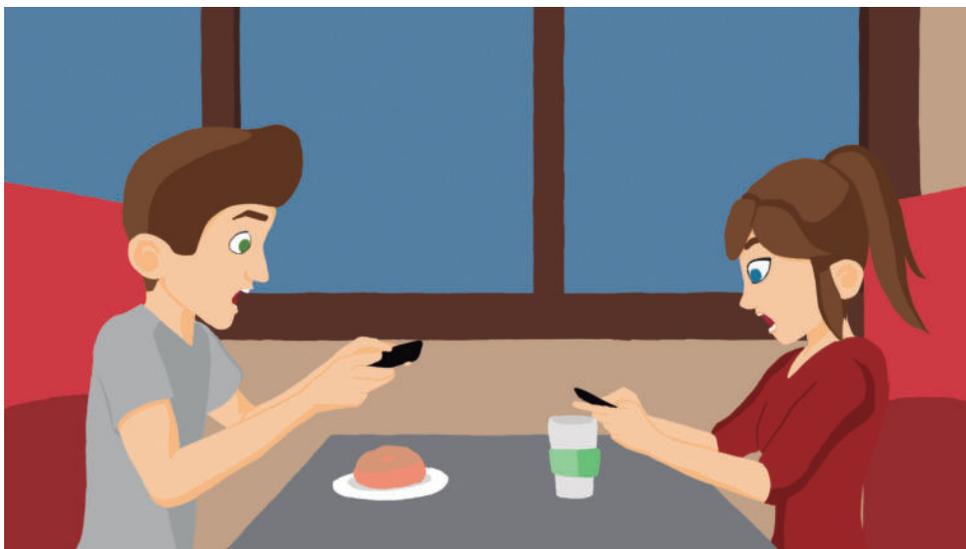
After Effects / Photoshop / Premiere



PT Trata-se de uma animação de carácter experimental, com o intuito de traduzir uma visão pessoal e existencialista segundo o autor.

EN It's a experimental type animation with the intention of exploring the existentialist side, according to a personal view from the author

Pedro Correia
4140032@esmad.ipp.pt
pfdcc@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Curta de animação 2D

2D Animation short film

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Processos: Criação de uma narrativa; Escolha de mancha gráfica; Criação dos personagens; Conceção de ambientes; Criação de personagens e ambientes em 3D; Gravações do real; Desenho da animação principal frame a frame; Desenho da animação secundária frame a frame; Recolha de sons; Agregação de sons à animação; Pós produção que consiste em correção de cor e efeitos. Ferramentas:

Macbook Pro 15"; Tablet digital Bamboo; Sintetizador de sons; Adobe Photoshop CC; Adobe After Effects CC; Adobe Premiere CC; Iphone 7. Workflow: Creation of a narrative; Choice of graphic image; Character Creation; Design of environments; Creating 3D characters and environments; Recordings using people; Main animation drawn frame per frame; Secondary frame animation frame per frame; Collection of sounds; Aggregation of sounds to animation; Post production consisting of color correction and effects.



PT “Love Signal” é uma curta de animação que acompanha o primeiro encontro de Logan e Emily, dois jovens que fazem parte da sociedade atual dos relacionamentos românticos modernos. Embora se sentem à mesma mesa e compartilhem o lanche num café da vizinhança, têm os telemóveis com eles. Para além deles, todos os outros clientes estão agarrados à vida virtual, onde os telemóveis invadem conversas e, eventualmente, interrompem os relacionamentos. Apesar de esta ser uma das fases mais importantes das suas vidas, Logan e Emily não conversam um com o outro cara a cara; preferem antes alimentar as relações que têm com as pessoas que se encontram do outro lado das mensagens que estão a enviar.

Tudo isto muda quando é perdido o sinal, e todas as pessoas ficam incontactáveis. Nesta altura o casal é forçado a manter o encontro de forma diferente, onde terão de se relacionar um com o outro na vida real. Fora da zona de conforto de ambos, esta curta sem diálogo, segue todos os passos que estes dois jovens tomam para se tornarem mais íntimos. Os dois fazem várias tentativas que no final não acontecem como tinham inicialmente imaginado, tornando este encontro em algo muito engraçado, onde acabam por se rir um do outro. Daqui resulta uma interação entre os dois que nem o regresso do sinal aos telemóveis consegue interromper.

EN “Love Signal” is an animated short that follows the first meeting of Logan and Emily, two young people who are part of the current society of modern romantic relationships. Although they sit at the same table and share the snack at a neighbourhood coffee shop, they have their cell phones with them. Beyond them, all other customers are clinging to virtual life, where mobile phones invade conversations and eventually disrupt relationships. Although this is one of the most important phases of their lives, Logan and Emily do not talk to each other face to face; prefer rather to nurture the relationships they have with the people on the other side of the messages they are sending.

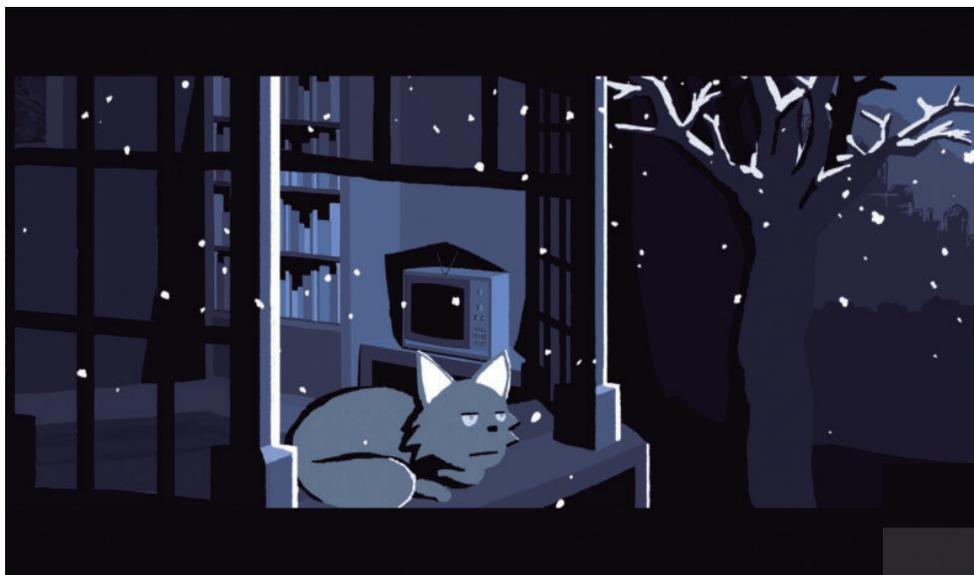
All this changes when the signal is lost, and all people are uncontactable. At this point the couple is forced to keep the meeting differently, where they will have to relate to each other in real life. Out of their comfort zone, this short without dialogue, follows all the steps that these two young people take to become more intimate. The two make several attempts that in the end do not happen as they had initially imagined, making this encounter something very funny where they end up laughing at each other. This results in an interaction between the two that even the return of the signal to mobile phones can not interrupt.

Não-Humano

Pedro Soares

4140033@esmad.ipp.pt

p.axe.soares@gmail.com



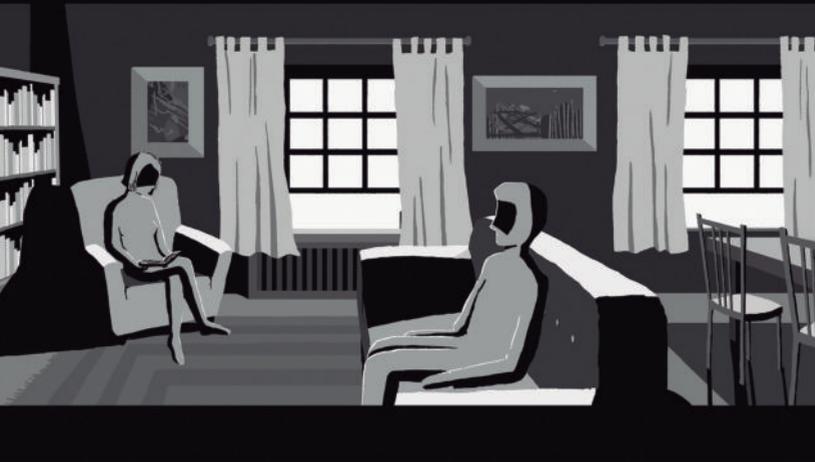
Tipo de projeto/ Project Type

Curta-metragem animada

Animated Short Film

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

Animação quadro-a-quadro digital, com a utilização de mesa gráfica e recurso a pós-produção para criação de alguns efeitos. Frame-by-frame digital animation, with the use of a graphic tablet and resorting to post-production for the creation of some effects.



PT Uma reflexão existencial-nihilista, do ponto de vista de um gato, das respostas humanas à insignificância inerente da vida, que se conclui numa ilusão desonesta, através da auto-persuasão: a criação de um sentido ou propósito subjetivo.

EN An existential-nihilistic reflection, from a cat's point of view, of the human responses to the inherent insignificance of life, concluding in a dishonest illusion, through self-persuasion: the creation of a subjective meaning or purpose.

Camila Olim
camilaolim8c@gmail.com
Sara Tavares
sara13dez@hotmail.com



Tipo de projeto / Project Type

Realidade Aumentada

Augmented Reality

Ferramentas de trabalho / Tools

Adobe Photoshop

Adobe InDesign

Adobe Illustrator

ShoeMaker

Unity

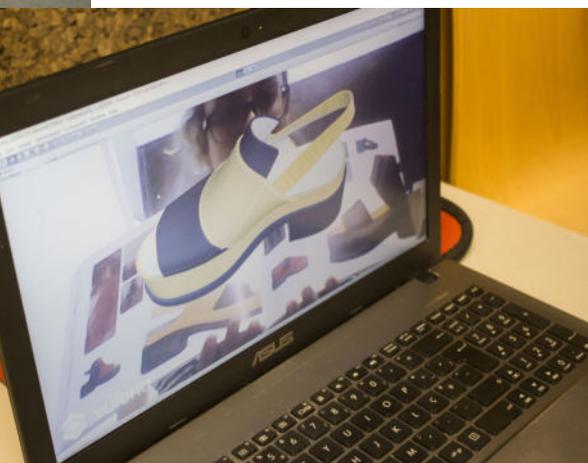
Vuforia

Computadores

Mesa Digital

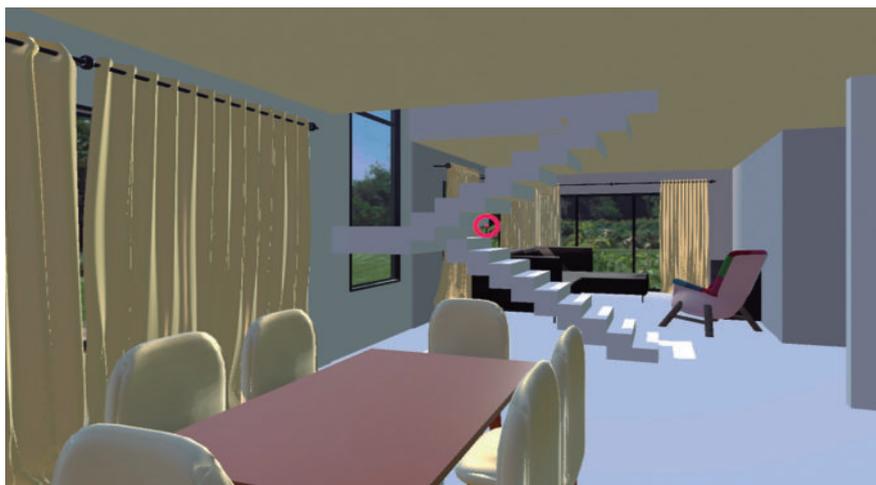
Telemóvel Android

Coleções realizadas pelos estudantes do CET de Design de Calçado

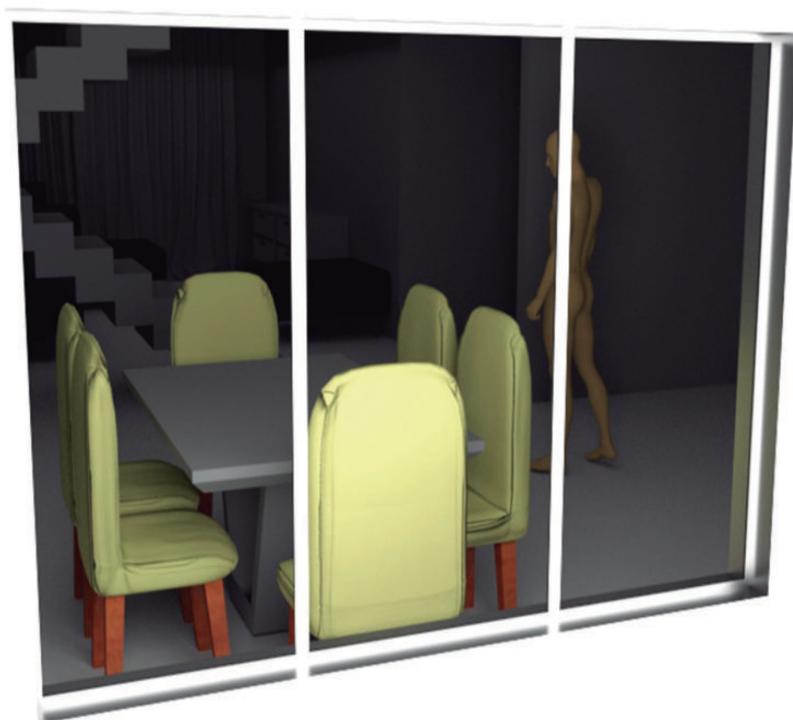


PT Revista expositiva de Design de Calçado, na qual o utilizador poderá visualizar os modelos em 3D através de realidade aumentada. Os modelos utilizados pertencem a estudantes de um curso técnico de design de calçado, sendo que cada um forneceu uma coleção única e distinta das restantes e têm um capítulo individual na revista.

EN Exhibition magazine of Footwear Design in which the user can visualize the 3D models through augmented reality. The used models belong to students of a technical course of footwear design, in which each student provided a unique collection distinct from the rest and has an individual chapter in the magazine.



Tipo de projeto/ Project Type
Aplicação móvel de Realidade Virtual
Virtual Reality Mobile application.



PT Uma aplicação móvel para android de realidade virtual, onde o utilizador pode ver o resultado final da decoração de futuros trabalhos de design de interiores. Para que o utilizador possa interagir com o espaço e fazer as alterações que deseja no design, alguns objetos são interativos e podem mudar de material ou mudar o objeto em si.

A modelação dos objetos e os seus UV's foram criados no Autodesk Maya e a composição dos espaços e a compilação da aplicação foram criados no Unity com o SDK do Android.

EN A virtual reality mobile application for android, where the user can see the final result of the decoration of future interior design works. In order for the user to be able to interact with the space and make the changes that they want for this design, some objects are interactive and can change material or change the object itself.

The modeling of the objects and their UV's were created in Autodesk Maya and the composition of the spaces and the compilation of the application were created in Unity with the Android SDK.

Dar Cria

Xavier Neves
4150056@esmad.ipp.pt
xavierneves11@gmail.com



Tipo de projeto/ Project Type

Experiência em Realidade Virtual
Virtual Reality Experience

Processos/ Ferramentas/ Workflow/ Tools

HTC Vive, Unity, Autodesk Maya, Autodesk Mudbox, Reaper.



cria

PT Uma viagem interativa em Realidade Virtual por duas narrativas sobre criação artística e gravidez. A experiência permite explorar o potencial de imagens que evocam duas percepções diferentes (imagens de percepção multiestável).

EN An interactive experience in Virtual Reality through two narratives about artistic creation and pregnancy. The experience allows the user to discover the potential of images that evoke two different perceptions (multistable perception images).





Design de Jogos e Animação Digital

Little Brave Brothers

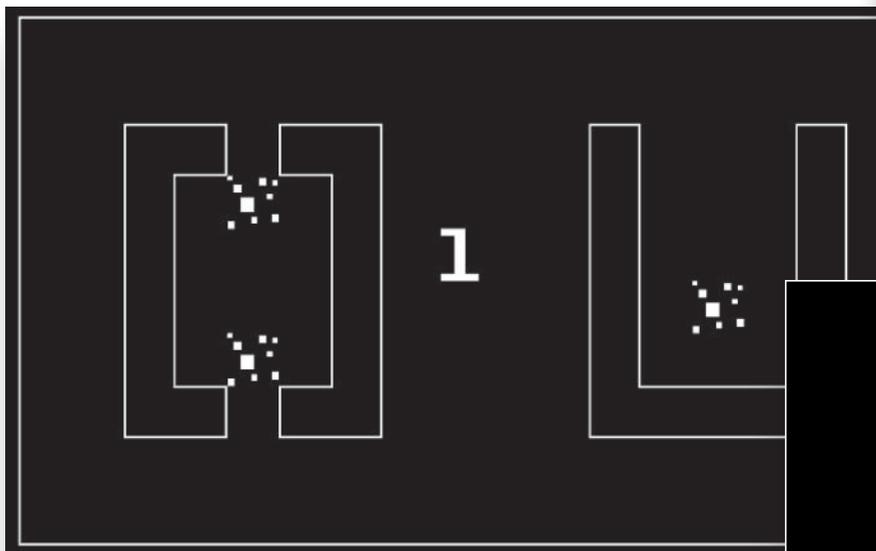
André Marques
nemarques00@gmail.com
Justiniano Filipe Terroso
justin.phillips.7777@gmail.com

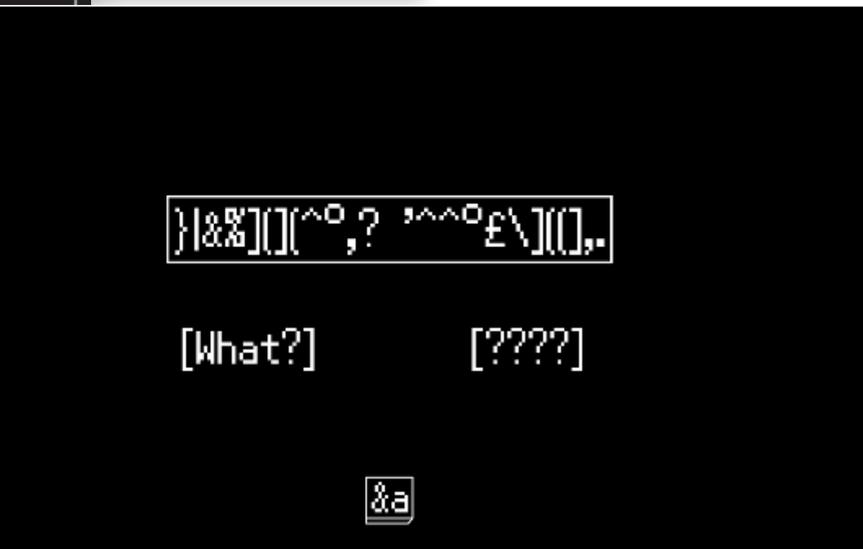




PT Esta história tem início numa terra distante, numa pequena casa com três porquinhos e a sua carinhosa mãe. Os anos passam e eles vivem felizes, desconhecendo que um dia irão ter que partir. Esse dia finalmente chega e os três decidem manter-se juntos durante a aventura que lhes espera na terra nova, com a esperança de assim sobreviverem nesta nova demanda. E assim começa, a desconhecida história dos pequenos bravos irmãos...

EN This story starts in a faraway land, where there is a little house with three little piggies and their sweet mother. The years pass by and they live in bliss, not knowing that one day they'll need to leave. Finally that day arrives and they decide to stick together during the journey ahead to the new land, with hopes of better surviving this frightening new ordeal. And so begins, the untold tale of the Little Brave Brothers...



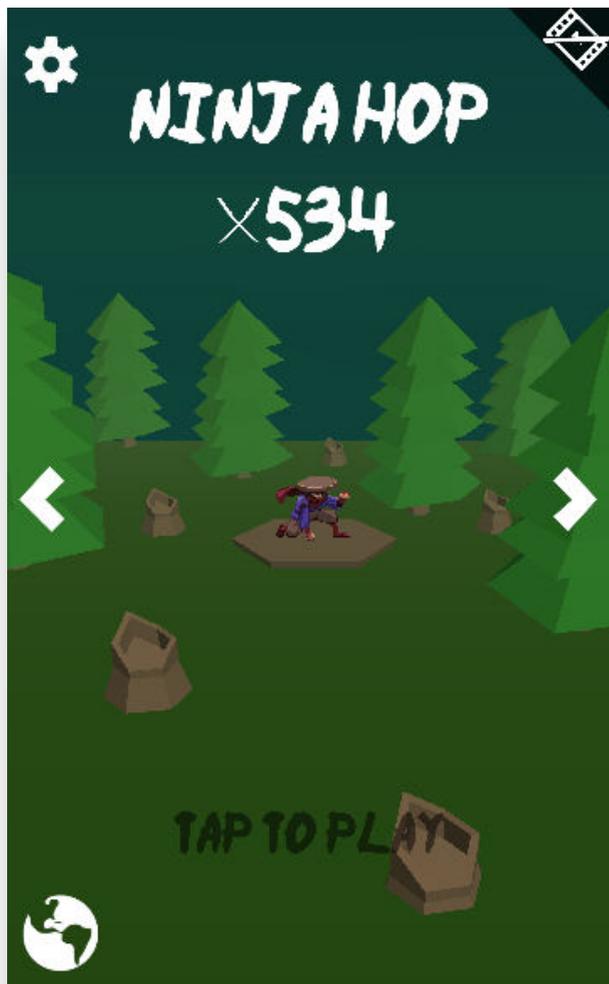


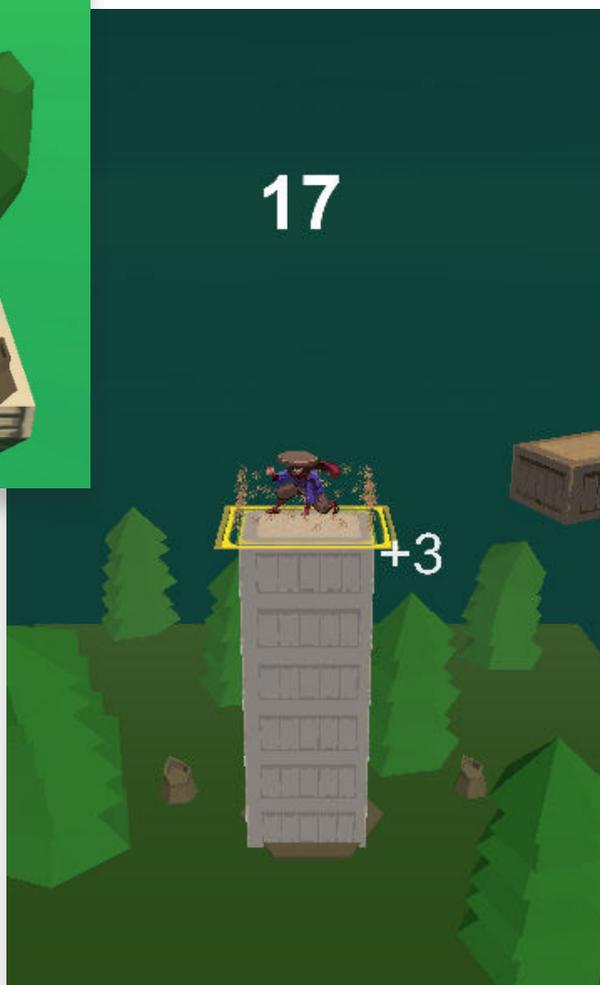
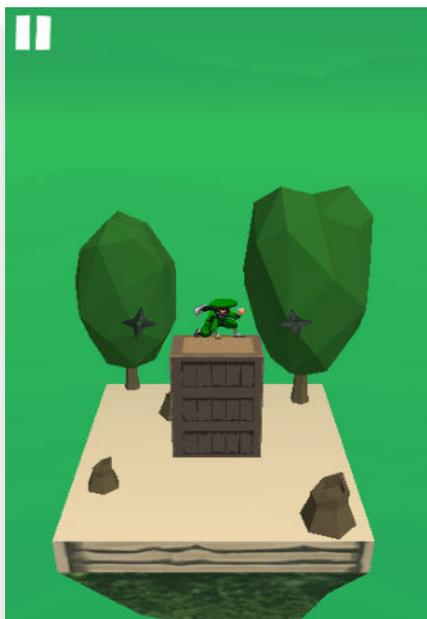
PT Um jogo ao estilo roguelike onde as tuas escolhas moldam o futuro. Assume o papel de Simon Sotan, o programador de uma inteligência artificial. Toma controlo sobre a evolução da IA e determina o caminho que ela irá tomar.

EN A roguelike game where our choices mold the future. Take the role of Simon Sotan, a artificial intelligence programmer. Take action on the evolution of the AI and determine the path that will it take.

Ninja Hop

Carlos Paula
carlos_migas@hotmail.com
Hugo Lopes
shit4you@live.com.pt



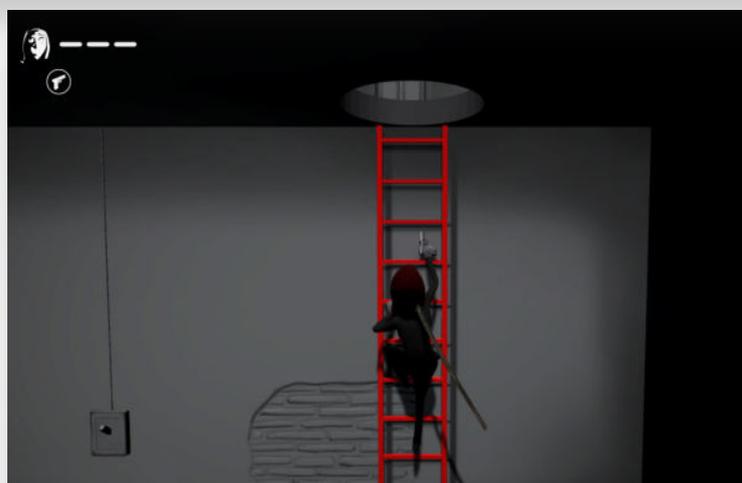


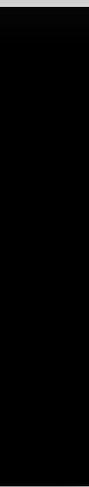
PT Blocos vêm da esquerda e da direita do ecrã (de forma aleatória) e com velocidades aleatórias (mas crescentes), e o objetivo do jogador será conseguir saltar a tempo de forma a que na queda empurre o bloco, que está a passar por baixo, para a torre que este constrói ao longo do tempo.

EN Blocks come from the left and right of the screen (randomly) and with random (but increasing) speeds, the player's goal is to be able to jump in time so that in the fall push the block, which is passing underneath, to the tower that it builds over time.

Ninja Hop

Isaac da Luz



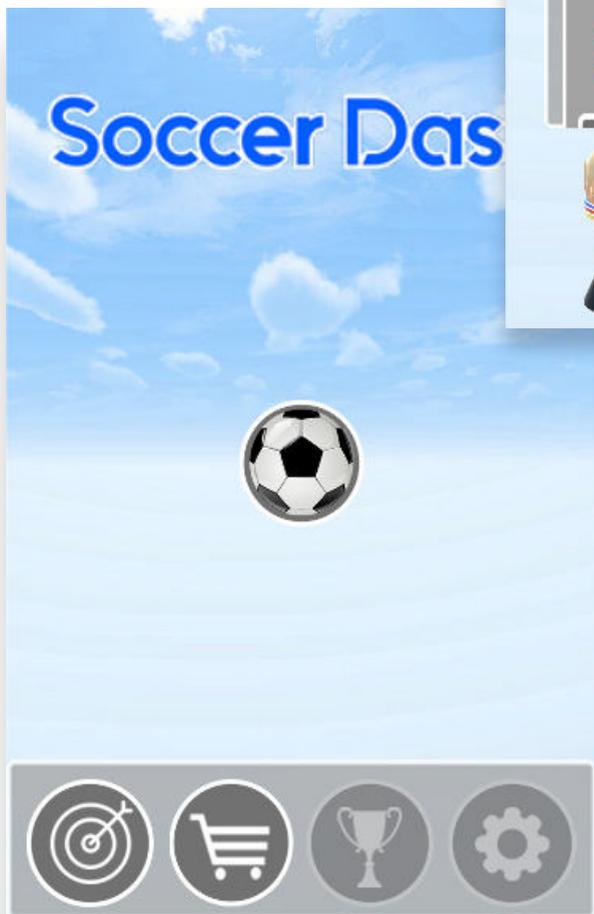


PT Imagine-se numa história onde a capuchinho é uma agente secreta e a sua missão é salvar a avozinha, mas para isso terá de derrotar os inimigos que irá encontrar pelo caminho. O jogo é um jogo de "hide and seek". A capuchinho não precisa de matar os seus inimigos, uma vez que existem algumas zonas para passar despercebida. O jogo tem principio, meio e fim. Onde começam na cidade do sucedido rapto, passam pela floresta e chegam ao esconderijo. Assim a capuchinho tem de salvar a avozinha para completar a sua missão!

EN Imagine yourself in a story where the Red Hood is a secret agent and your mission is to save the grandmother, but for this you will have to defeat the enemies you will encounter along the way. The game is a game of "hide and seek", the little capuchin does not need to kill its enemies having in some areas a place to go unnoticed. The game has a beginning, middle and end. Where they start in the city of the successful abduction, they pass through the forest and reach the hiding place. So the little red hood has to save the grandmother to complete her mission!

Soccer Dash

José Viana
joseviana98@hotmail.com
Luís Silva
luis.37@live.com.pt



Soccer Dash





PT Este jogo é um endless runner, onde o personagem principal é uma bola de futebol, que tem de se esquivar dos obstáculos, como por exemplo cones, barreiras, entre outros, com o objetivo de obter a maior pontuação possível. Ao longo do jogo encontramos vários poderes, como por exemplo um escudo, onde se o jogador embater em algum obstáculo não morre instantaneamente, apenas perde o escudo. O jogador também vai encontrar uns troféus que é moeda do jogo. Com estes troféus os jogadores poderão comprar vários disfarces, que mudam a aparência da bola, como por exemplo a bandeira da seleção portuguesa. Neste jogo também iremos encontrar missões, como por exemplo coletar 20 troféus numa partida, que darão ao jogador quando completadas troféus. O jogo também irá conter uma versão de níveis em futuras versões.

EN This game is an endless runner, where the main character is a soccer ball, which has to dodge obstacles, such as cones, barriers, among others, in order to get the highest score possible. Throughout the game we find several powers, such as a shield, where if the player hits an obstacle does not die instantly, just lose the shield, the player will also find some trophies that is game currency, with these trophies players can buy various disguises, which change the appearance of the ball, such as the Portuguese national team's flag. In this game we will also find missions, for example collect 20 trophies in a match, which will give the player trophies when have been completed. The game will also contain a levels version in future versions.





Tecnologia da Comunicação Audiovisual

RAVE é a denominação da mostra de projetos finais dos cursos da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), do Politécnico do Porto (P.PORTO), nomeadamente da Licenciatura em Tecnologia da Comunicação Audiovisual (TCAV), integrada no Departamento de Artes da Imagem (DAI).

Os projetos finais de Cinema e de Fotografia resultam da apreensão de competências técnicas e artísticas assimiladas pelos estudantes ao longo do seu trajeto académico. A variedade dos temas abordados indicam a capacidade dos estudantes aplicarem diferentes metodologias, géneros e inúmeras possibilidades de exploração estética nas áreas em questão.

Faz parte da missão do departamento de Artes da Imagem, tornar público o trabalho dos nossos diplomados. Neste sentido, desenvolvemos algumas parcerias das quais destacamos a Exposição dos Trabalhos de Fotografia, patente no Centro de Português de Fotografia (7 de julho), assim como a exibição dos Filmes no Curtas – Festival Internacional de Cinema de Vila do Conde (15 de julho).

Os trabalhos ocuparão igualmente alguns espaços do Convento de Santa Clara em Vila do Conde (13 de julho a 21 de setembro). Agradecemos às entidades parceiras que nos apoiam e nos ajudam na divulgação dos trabalhos dos estudantes, nomeadamente ao Centro Português de Fotografia e à equipa do Curtas Vila do Conde – Festival Internacional de Cinema.

Por último, um agradecimento especial para o apoio que o Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) tem dado anualmente aos projetos finais do DAI, bem como à Câmara Municipal de Vila do Conde.

A todos os estudantes que finalizam agora o seu percurso na ESMAD, desejo que continuem a realizar os seus sonhos, e as maiores felicidades no seu percurso profissional que agora principia.

—

Maria João Cortesão
Diretora do Departamento de Artes da Imagem

—

RAVE is the name of the exhibition of final projects of the courses of Media Artes e Design School (ESMAD), the Polytechnic of Porto (P.PORTO), namely the degree in Audiovisual Communication Technology (Tecnologia da Comunicação Audiovisual, TCAV), belongs to Arts of Images Department (Departamento de Artes da Imagem, DAI).

The final projects of Cinema and Photography, result from the apprehension of technical and artistic competences assimilated by the students along their academic path. The variety of topics covered indicates of students' ability to exhibit different research methodologies, genres, and endless possibilities concerning aesthetic exploration about these subjects.

It is part of the mission of DAI to make public the work of our graduates. In this sense, we have developed some partnerships of which we highlight the Exhibition of Photography works, present in the Centro Português de Fotografia (July 7), as well as the display of movies in Curtas Vila do Conde – International Film Festival (July 15).

The works will also occupy some places in Convento de Santa Clara in Vila do Conde (July 13 to September 21).

We thank the partner organizations who support us, and help the disseminating of students work, in particular the Centro Português de Fotografia and staff of Curtas team in Vila do Conde.

Finally, a special thanks for the support of Instituto do Cinema e Audiovisual (ICA), is given annually to the final projects of DAI, and the support of Câmara Municipal de Vila do Conde.

To all students who now end their 'journey' in ESMAD, I want they realize their dreams very much, and the best congratulations for their career that's beginning.

—

Maria João Cortesão
Head of Image Arts Department

—

87 Libras

Ana Luísa
ana_barrospinheiro@hotmail.com
behance.net/analuisamadeira



Título / Title

87 Libras / 87 Pounds

Suporte de registo / Capture Method

Digital

Suporte de exibição / Mounting type

PVC 5 mm

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing

Dimensões de impressão / Printing size

2 imagens de 50x40cm

7 imagens de 50x30cm

Modelos / Models

Irina Ribeiro

Maria Cardoso

Vitória Menezes

Locais de produção e apoios / Locations and support

Grande Hotel de Paris (Porto)

Teatro Municipal de Vila do Conde



PT Partindo de três personagens marcantes dos policiais de Agatha Christie – a quem foi dada vida - invoca-se o mistério e o impacto das histórias, a fragilidade, a beleza e a coragem descrita de três jovens mulheres. 87 Libras adapta os perfis das personagens para uma versão que é um cruzamento entre a fotografia, a moda e o cinema.

EN With three captivating characters from Agatha Christie's novels as a starting point – to whom was given life - it's invoked the mystery, the impact of the stories, the fragility, the beauty and the fearlessness described of three young women. 87 Pounds appropriates the character's profiles to a version that is a crossover between photography, fashion and cinema.

Pedra Solta

David Silva
david.silva.manuel@gmail.com
davidsilvamanuel.wixsite.com/pedrasolta



Título / Title:

Pedra Solta

Suporte de Registo / Capture Method:

Digital

Suporte de Exibição / Exhibition type:

PVC 3mm

Tipo de Impressão / printing type:

Jato de Tinta em Papel Fine Art semi-mate / Inkjet printing on fine art semi-mate paper

Dimensões de impressão / Printing size

20x30 cm



PT “Pedra Solta” é uma inventariação sistemática de exemplos de arquitetura vernácula da ilha Terceira, situada no arquipélago dos Açores. Este trabalho demonstra a forma como o vulcanismo (que está na origem destas estruturas e da própria ilha), o ser humano e a atividade sísmica colaboram na modelação da paisagem da ilha. As fotografias demonstram a passagem do tempo através da rocha vulcânica, que se tem reorganizado ao longo dos tempos.

EN “Pedra Solta” is a systematic inventory of vernacular architecture examples located in Terceira island, in Azores archipelago. This project demonstrates the way volcanism (which is at the origin of these structures, and of the island itself), human beings and seismic activity collaborate to model the island’s landscape. The photographs demonstrate the passing of time through volcanic stone, which has been reorganizing itself over the ages.



Título / Title

Sardão

Suporte de registo / Capture method

Película formato 120 / 120 format Film

Suporte de exibição / Mounting type

PVC 5mm

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing

Dimensões de impressão / Printing size

40x40 cm

Locais de produção e apoios / locations and support

Colégio do Sardão, Gaia.



PT Esta é uma visita ao Colégio do Sardão, um dos lugares mais importantes do meu passado. Foi aqui que comecei a aprender sobre o mundo, nas salas de aula e, também fora destas. Esta revisitação, com um olhar amadurecido, permitiu-me registar as mudanças e eternizar o que se manteve. As fotografias representam lugares por onde passei e por onde muitos outros passaram. São o cenário das minhas memórias de infância.

EN This is a visit to the Colégio do Sardão, one of the most important places of my past. It was here that I began to learn about the world, in classrooms, and also outside of these. This revisit, with a mature look, allowed me to record the changes and to perpetuate what remained. The photographs represent places I've known and many others have also experienced. They are the setting for my childhood memories.

This better have a happy ending

Jéssica Monteiro
jessicapgm16.s@gmail.com
behance.net/jessicamonteiro



Título / Title

"this better have a happy ending"

Suporte de registo / Capture method

Digital

Suporte de exibição / Mounting type

PVC 3mm. Computer monitors

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing

Dimensões de impressão / Printing size

15cm x 20 cm

Modelos / Models

Anónimos / Anonymous

Locais de produção e apoios / locations and support

Hotel Pão de Açúcar, Porto



PT "This better have a happy ending" surge como a representação de conflitos interiores, como uma forma de autoexpressão num tom vingativo em relação à vida. A construção das imagens parte do que é subjetivamente vivido em relações interpessoais. Apresenta-se como uma sequência de imagens figurativas de um real imaginado, que propõe levantar questões relacionadas com a identidade e as (im)possibilidades de uma representação sem restrições.

EN "This better have a happy ending" appears as the representation of inner conflicts, as a form of self-expression in a vindictive tone towards life. The construction of images is part of what is subjectively lived in interpersonal relationships. It is presented as a sequence of figurative images of an imagined real, which proposes to raise questions related to the identity and (im)possibilities of an unrestricted representation.

Things that are about to be lost

Merel De Wilde
www.mereldewilde.com



Título / Title

Things that are about to be lost

Suporte de registo / Capture Method

Digital

Suporte de exibição / Mounting type

PVC 3 mm

Tipo de impressão / Printing type

Jato de tinta / Inkjet printing in fine art paper

Dimensões de impressão / Printing size

20cm x 30cm



PT Tentei capturar a atmosfera que prevalece no charmoso Mercado do Bolhão no Porto. Uma atmosfera maioritariamente criada pelos espaços dos vendedores, muitos dos quais se mantêm há várias gerações. Decoraram as suas bancas ao longo dos anos, criando coletivamente o carácter único que se tornou central nas minhas fotografias.

EN I tried to capture the atmosphere that prevails in the charming Mercado do Bolhão of Porto. An atmosphere mainly created by the market traders, who have often worked there for several generations. They have embellished their stalls throughout the years, collectively creating its unique character that became central in my photographs.

Barrinha

Sónia Rocha
sonia_patricia7@hotmail.com
behance.net/sonia_patr0112



Título / Title

Barrinha

Suporte de registo / capture method

Digital

Suporte de exibição / mounting type

PVC 3mm

Tipo de impressão / Printing Type

Papel fine art mate / Matte fine art paper

Dimensões de impressão / Printing size

50x70cm; 30x40cm



PT Situada a norte de Portugal, na zona costeira do distrito de Aveiro, a Barrinha de Esmoriz foi alvo de uma requalificação que permitiu que se tornasse num dos pontos turísticos da região com mais afluência de visitantes nos últimos tempos. Esta requalificação é o resultado de vários anos de luta para a existência de uma Barrinha saudável, habitat de várias espécies de animais e plantas que constituem a sua biodiversidade e que merecem que o seu lar seja cuidado com respeito. Este projeto pretende documentar a paisagem e o percurso de vários quilómetros que circunda a zona lagunar, preenchida por elementos naturais e construções humanas.

EN Situated in the north of Portugal, in the coast of the district of Aveiro, Barrinha de Esmoriz was object of a requalification that turned it into one of the most visited places in the region in recent times. This requalification is the result of several years of struggle for the existence of a healthy Barrinha, habitat of several species of animals and plants that constitute their biodiversity and deserve a cared and respected home. This project intends to document the landscape and the course of several kilometers that surrounds the lagoon zone, filled with natural elements and human constructions.

Outbreak (testing)

Vitória Menezes
vitoriafmenezes@hotmail.com
behance.net/vitoriamenezes



Título / Title

Outbreak (testing)

Suporte de registo / Capture Method

Película 35mm

Suporte de exibição Mounting Type

PVC 5mm

Tipo de impressão Printing Type

Jato de tinta / inkjet printing

Dimensões de impressão / Printing size

33x50cm; 50x37cm; 50x50cm

Modelos / Models

Francisca Alves, Francisco Simari, Melissa Schulze

Locais de produção e apoios / Locations and support

ESMAD; Grande Hotel de Paris do Porto



PT Um híbrido entre editorial de moda e documentário ficcionado, *Outbreak (testing)* explora o conceito de anonimato, violência (ainda que não explícita), revolta, liberdade e união, inspirando-se no anarquismo e na estética snapshot. Utilizando a coleção “Human” de Carla Campos, com referências ao streetwear dos anos 90, sugere-se uma reflexão sobre as emoções humanas inseridas numa sociedade problemática.

EN A hybrid of fashion editorial and fictional documentary, *Outbreak (testing)* explores the concept of anonymity, violence (although not explicit), revolt, freedom and union, drawing inspiration from anarchism and snapshot aesthetics. Using the “Human” collection of Carla Campos, with references to the streetwear of the 90s, a reflection is suggested on human emotions within a problematic society.

8 Às vezes sou pessoa, às vezes sou dinossauro

Rosana Soares
rosana.nick.soares@gmail.com
Frederica Nunes de Pinho
fredericapinho@gmail.com
Patrícia Domingues
patriciadomingues01@gmail.com
Francisco Simari
franciscosimari@gmail.com



Ano / Year
2018

Título / Title

Às vezes sou pessoa, às vezes sou dinossauro

Suporte de registo / Capture Method

Ficção / Fiction

Realizador / Director

Rosana Soares

1º Assistente de Realização / 1st Assistant Director

Patrícia Domingues

Argumento / Screenplay

Rosana Soares

Guião / Script

Rosana Soares

Direção de Fotografia / Cinematography

Francisco Simari

Operador de câmara / Camera Operator

Francisco Simari

Assistente de Imagem / Image Assistant

Francisca Alves

Direção de Arte / Art Direction

Sofia Mendonça Cruz

Guarda-roupa / Wardrobe

Sara Silva

Direção de Som / Sound Direction

Henrique Ferreira

Assistente Som / Sound Assistant

João Paulo Gonçalves, Lucas

Moura

Perchistas / Boom Operator

João Paulo Gonçalves, Lucas

Moura

Anotação / Script supervisor

Francisca Alves, Inês Silva,

Margarida Keating

Montagem / Editing

Patrícia Domingues

Mistura de Som / Sound Mixer

Mitchell Alves

Colorista / Colourist

Francisco Simari

Música / Music

800 Gondomar, Filipe Lopes e

Guilherme Festas

Caraterização / Make-up

Jéssica Beatriz Pereira

Atores / Cast

Gustavo Marinho, Tanya Ruivo,

Ricardo Barbosa, Romi Soares,

Tota Alves, Hélia Martins,

Cristóvão Carvalheiro

Duração / Runtime

15min

Formato / Aspect ratio

HD 1920x1080 (2.35)

Produtor / Producer

Frederica Nunes de Pinho

Assistente de Produção / Production Assistant

Inês Silva

Tradução / Subtitles

Ana Bela Soares

Produção / Production

P.Porto

Financiamento / Financing

ICA

Apoios / Sponsor

ESEQ, ESMAE, NESTLÉ, RTP, RUI

MAIA PROJECT

Sítio de internet / Website

facebook.com/dinocurta/



PT Dinis só quer a sua vida normal de volta, nem que para isso tenha que se tornar naquilo que a virou do avesso.

EN Dinis just wants his normal life back, even if he has to become that which turned it upside down.

O Botão

Miguel Pinto
mpinto3927@gmail.com
Lucas Moura
sfm.97@gmail.com
Hugo Cruz
hugodcap@gmail.com
Francisca Alves
al6324@essr.net
João Paulo Gonçalves
jpagoncalves29@gmail.com



Ano / Year

2018

Título / Title

O Botão

Suporte de registo / Capture Method

Ficção / Fiction

Realizador / Director

Miguel Pinto

1º Assistente de Realização / 1st

Assistant Director

Hugo Cruz

Argumento / Screenplay

Miguel Pinto

Guião / Script

Miguel Pinto

Direção de Fotografia

/ Cinematography

Francisca Alves

Assistente de Imagem / Image

Assistant

Rita Moniz Pereira

Direção de Arte / Art Direction

Sofia Mendonça Cruz

Guarda-roupa / Wardrobe Supervisor

Rita Moniz Pereira, Ana Beatriz

Camelo

Direção de Som / Sound Direction

João Paulo Gonçalves

Assistente Som / Sound Assistant

João Paulo Gonçalves, Lucas Moura

Perchistas / Boom Operator

João Paulo Gonçalves, Lucas Moura

Anotação / Script supervisor

Gonçalo Santos e Patrícia Domingues

Montagem / Editing

Hugo Cruz

Colorista / Colourist

Rita Moniz Pereira, Ana Beatriz

Camelo

Música / Music

Nightstop, The Encounter e VHS Glitch

Caraterização / Make-up

Rita Moniz Pereira, Ana Beatriz

Camelo

Atores / Cast

Daniel Gavina, Daniela Love, Eloy

Monteiro

Duração / Runtime

7min

Formato / Aspect ratio

HD 1440x1080 (4:3)

Produtor / Producer

Lucas Moura

Assistente de Produção / Production Assistant

Inês Silva, Vera Teixeira

Tradução / Subtitles

Miguel Pinto

Produção / Production

P.Porto

Financiamento / Financing

ICA

Apoios / Sponsor

ESMAE, Câmara Municipal do Porto

Porto Film Comission, Portugal EV

Tours, É Pra Poncha, Mao Maria

Arte Branca, Nandinha Take-Away,

Tentação das Bifanas, Pastelaria

Tupi, Pastelaria Império, Confeitaria

do Bolhão

Sítio de internet / Website

facebook.com/botaoshort/



PT Uma cassete recuperada e digitalizada conta a história de um botão que a partir da meia-noite de cada dia, pode ser carregado para obter uma enorme quantia de dinheiro. Porém, a primeira pessoa a carregar, morre. Arlovski conhece uma jovem empregada chamada Matilde e propõe carregar primeiro no botão para mudar a sua vida.

EN A recovered and digitalized VHS tape tells a story of a button that when clicked after midnight of each day, offers an enourmous quantity of money. However, the first one to click it, dies. Arlovski meets a young waitress named Matilde and proposes to click first on the button in an attempt to change her life.

Gonçalo Santos

gon.santos96@gmail.com

Inês Silva

inesjgsilva@gmail.com

Margarida Keating

keating.margarida@gmail.com

Guilherme Alves

guilherme.alves.mo@gmail.com

João Pedro Gonçalves

jpagoncalves29@gmail.com



Ano / Year

2018

Título / Title

Ruptura

Suporte de registo / Capture Method

Ficção / Fiction

Realizador / Director

Gonçalo Santos

1º Assistente de Realização / 1st Assistant Director

Margarida Keating

Argumento / Screenplay

Guilherme Alves

Direção de Fotografia / Cinematography

Guilherme Alves

Assistente de Imagem / Image Assistant

Hugo da Cruz, Francisca Alves

Direção de Arte / Art Direction

Inês Silva, Margarida Keating

Direção de Som / Sound Direction

João Pedro Gonçalves

Perchistas / Boom Operator

João Paulo Gonçalves, Henrique Ferreira, Pedro Anacleto

Anotação / Script supervisor

Patrícia Domingues, Francisca Alves

Montagem / Editing

Margarida Keating

Música / Music

m54

Caraterização / Make-up

Jéssica Beatriz Pereira

Atores / Cast

João Cravo Cardoso, Rui Rodrigues, Teresa Chaves, Rafael Rodrigues, Hélia Martins, Anthony Dylan, Marta Rosas, Simão Moreira, Miguel Pinto, Bruno Silva

Duração / Runtime

15min

Formato / Aspect ratio

HD 1920x1080 (16:9)

Produtor / Producer

Inês Silva

Assistente de Produção / Production Assistant

Lucas Moura

Tradução / Subtitles

Miguel Pinto

Produção / Production

P.Porto

Financiamento / Financing

ICA

Apoios / Sponsor

Clube Ténis do Porto, Bom Pão Quente de Baiza, Mon Père, Associação Humana, Triplo Supermercados, Toolbox, CP Comboios de Portugal, Infraestruturas de Portugal, Metro do Porto, Câmara de Gaia

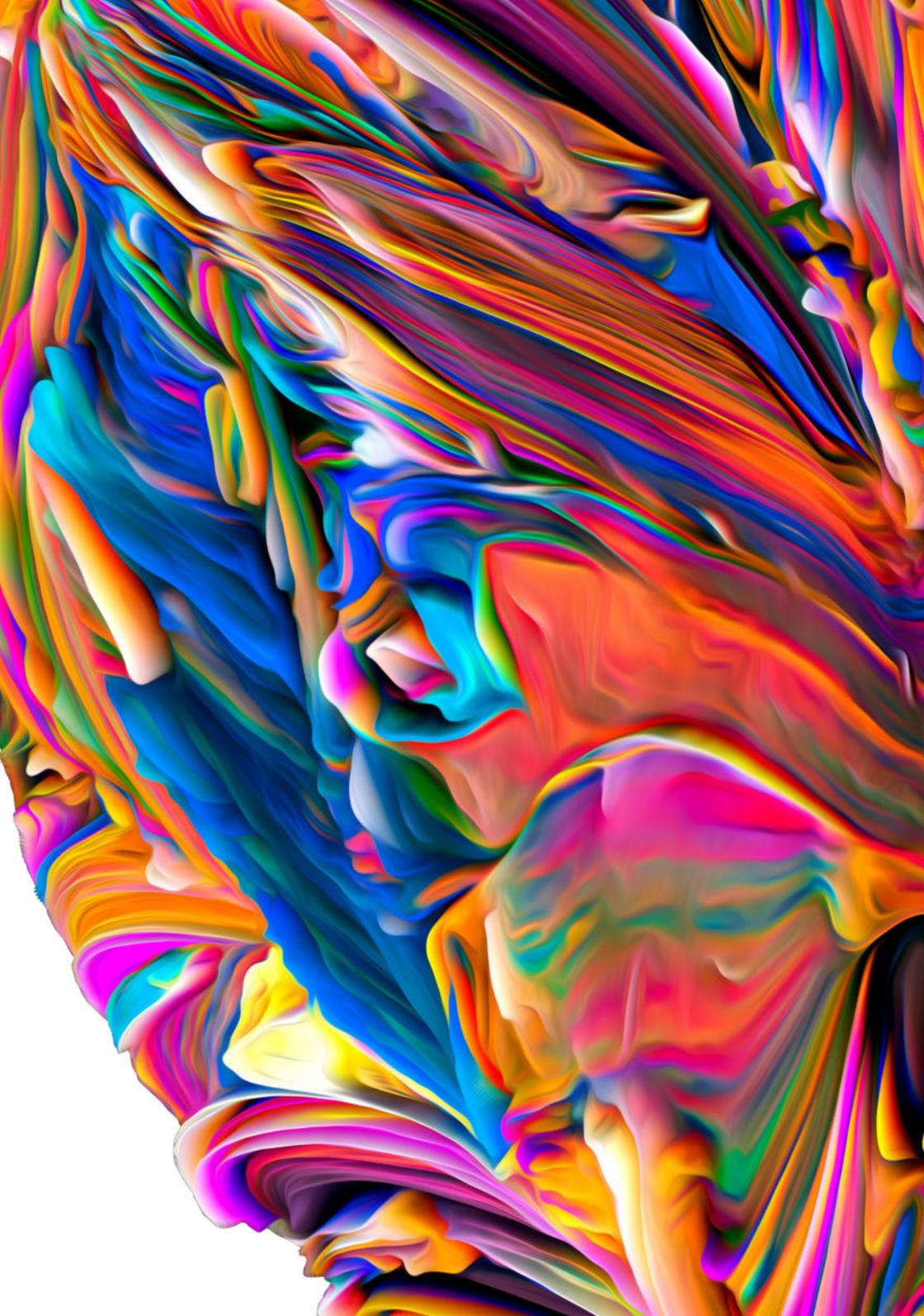
Sítio de internet / Website

facebook.com/rupturashortfilm/



PT A vida do crime é tudo o que João conhece. Uma noite, quando um assalto corre mal, considera mudar de vida. Sozinho e dividido entre dois caminhos, resta-lhe a força para enfrentar os seus próprios dilemas e preconceitos da sociedade.

EN Crime life is everything João knows. One night, after a failed heist, João decides to change his ways. Alone and doubtfull he's divided between two paths and all he has left is his strength to face his own fears and society's stereotypes.





Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

O Mosteiro de Santa Clara em Vila do Conde acolhe este ano a Exposição de Trabalhos dos Estudantes da Escola Superior de Media Artes e Design (ESMAD), do Instituto Politécnico do Porto (P.PORTO).

Exposição de nome RAVE, expressão que simboliza o momento de festa e o Rio Ave, que banha o concelho de Vila do Conde junto ao Mosteiro que nos acomoda. Este é o momento da apresentação pública dos trabalhos finais ou de estágio dos estudantes dos nossos cursos, de entre os quais destaco os da Licenciatura em Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web (TSIW), do Departamento de Informática da ESMAD.

Nos amplos espaços deste edifício conventual o visitante encontrará no segundo piso o culminar de um percurso académico, que demonstra as competências adquiridas pelo estudante de TSIW, desde a concepção, ao desenvolvimento e gestão de sistemas de informação e de conteúdos para aplicações mobile e para a web. Estes são os recém-formados, os futuros profissionais que dominam estas áreas emergentes, quer a sua vertente mais criativa do processo produtivo, quer a vertente mais técnica e tecnológica.

A licenciatura em TSIW privilegia uma vertente eminentemente prática, assim como uma forte ligação ao meio empresarial, bem patente nesta exposição, como fazem prova as entidades e empresas parceiras, de referência no setor, que acolheram e apoiaram os nossos estudantes.

Na qualidade de Diretora do Departamento de Informática, deixo a todos os finalistas da Licenciatura em TSIW, em particular, e da ESMAD, em geral, uma palavra de agradecimento, de estímulo e confiança nesta nova etapa.

—

Teresa Terroso
Diretora do Departamento de Informática

—

Santa Clara Monastery in Vila do Conde this year hosts the Exhibition of Finalists Works of School of Media Arts and Design (ESMAD), from Polytechnic Institute of Oporto (P.PORTO). With RAVE as the exhibit name, an expression that symbolizes the festivity moment and the Ave river, which bathes the county of Vila do Conde next to the Monastery that welcomes us. This is the public presentation moment of the final work project or internship of our students, of which I highlight the ones coming from the degree in Web Information Systems and Technologies (TSIW), from the Informatics Department of ESMAD. On the wide spaces of this convent building, the visitor will find on the second floor the culmination of an academic process, that demonstrates acquired competencies by the TSIW student, able to lead projects in the areas spanning from design, development, and management of information systems and web and mobile application contents. These are the freshmen, future professionals prepared to succeed in these emerging areas, both in the creative part of the production process as well as in the most technological and technical side of them. TSIW degree favors a prominently practical approach, as well as a strong connection to the business world, as is showcased in this exhibit by the entities and companies, references in their industry segments, which are our partners that welcomed and supported our students.

As Head of the Informatics Department, I leave to all TSIW finalists, in particular, and to ESMAD finalists, in general, a word of thanks and encouragement.

I thank you all for having chosen us, for the dynamism you brought to the course and school and for the great moments provided. I am sure you will remember the many joyful, productive and unforgettable moments at ESMAD, knowing that we will follow your professional journey with special interest.

I also leave with you a word of encouragement and trust in the future, grounded on the demonstrated work ethic you have shown us during these three years.

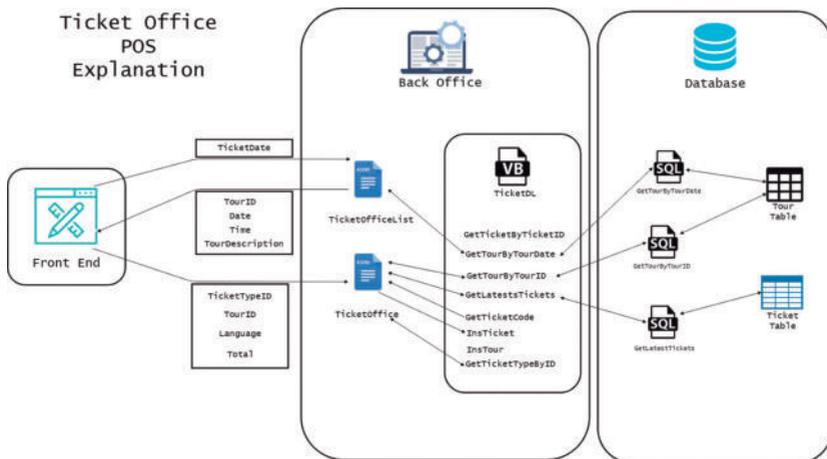
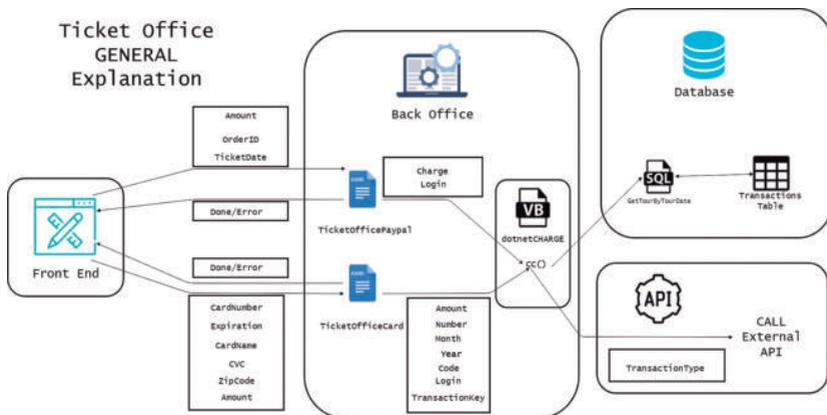
—

Teresa Terroso
Head of Computing Department

—

Desenvolvimento de APIs's

Afonso Martinho
9140370@esmad.ipp.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

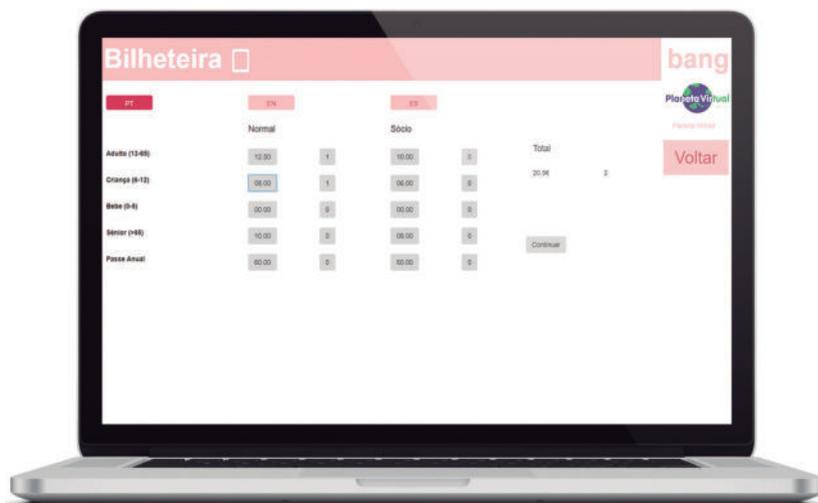
Planeta Virtual

Categoria / Category

API

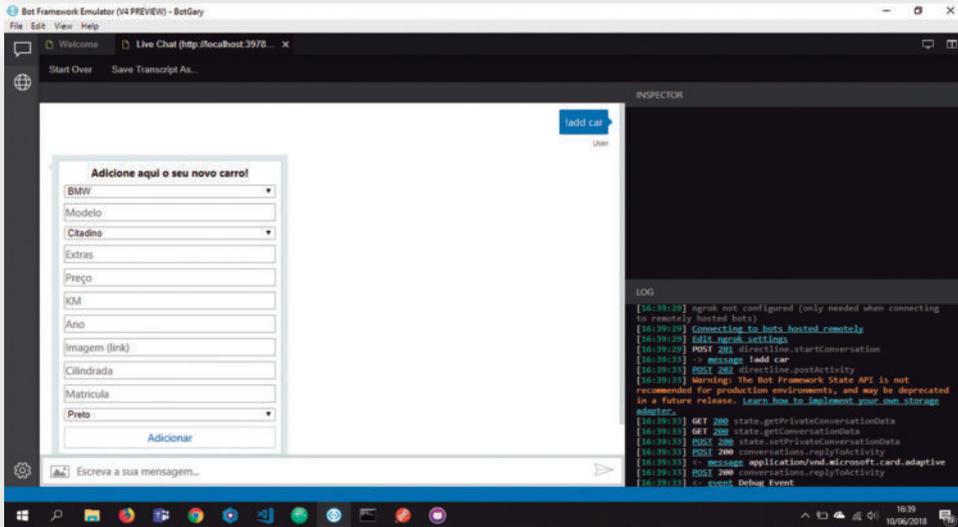
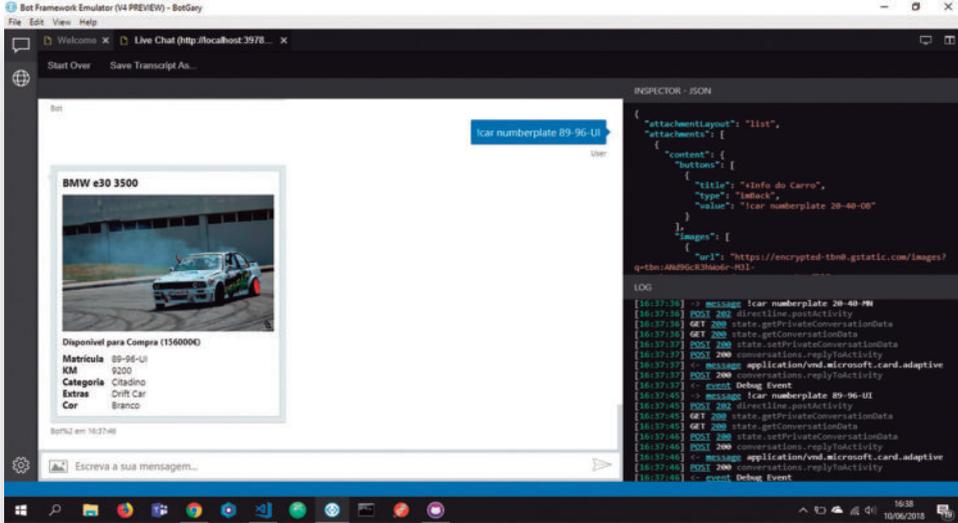
Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

ASP.NET, API interna, .netCharge, Visual Basic, SQL, Microsoft Visual Studio, Microsoft SQL Server



PT Desenvolvimento de API's de suporte a uma web app que permite gerir uma bilheteira online. A bilheteira online divide-se em duas páginas principais, a bilheteira em formato POS (Point of Sale) que apoia o vendedor de bilhetes no seu posto de trabalho e a bilheteira geral, que serve de plataforma online, aberta ao público, de forma a permitir a emissão e compra de bilhetes por parte dos clientes. Para ambas as bilheteiras foi necessário construir a base de dados do sistema (tabelas e suas relações), sendo que as API's construídas têm funções diferentes consoante a página em questão. Para a primeira página (Bilheteira POS) foi necessário criar uma API de listagem e inserção de dados nas tabelas criadas na base de dados. Na API de apoio à Bilheteira Geral, para além de se usarem comandos com funcionalidades semelhantes às anteriores, também se criaram outras de apoio ao sistema de pagamento online por cartão e PayPal.

EN Development of APIs that provide support for an online ticket office. The online ticket office consists of two main pages: the POS ticket office, that supports the teller in his workstation and the public ticket office, an online publicly available platform, that allows the customer to buy tickets. For both Ticket Offices it was necessary the construction of the system database (tables and relations between them), in a way that the developed APIs have different functions depending on the page in question. For the first page (ticket office POS) it was necessary to develop an API that lists and inserts data in the database tables. In the public ticket office API, the previous commands where used, but it was also necessary to create other that support the payment with cards and PayPal.



Entidade Acolhedora / Host organization

BindTuning

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Node JS, BTStand-API, Javascript, Typescript, CSS, Visual

Studio Code, Bot Framework Emulator



Entidade Acolhedora / Host organization

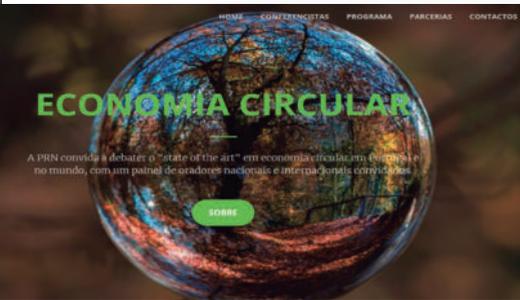
PRN informática

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

ASP.Net, Bootstrap, jQuery, HTML, JavaScript, CSS, Visual Studio Code, Visual Studio 2017, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Adobe Photoshop

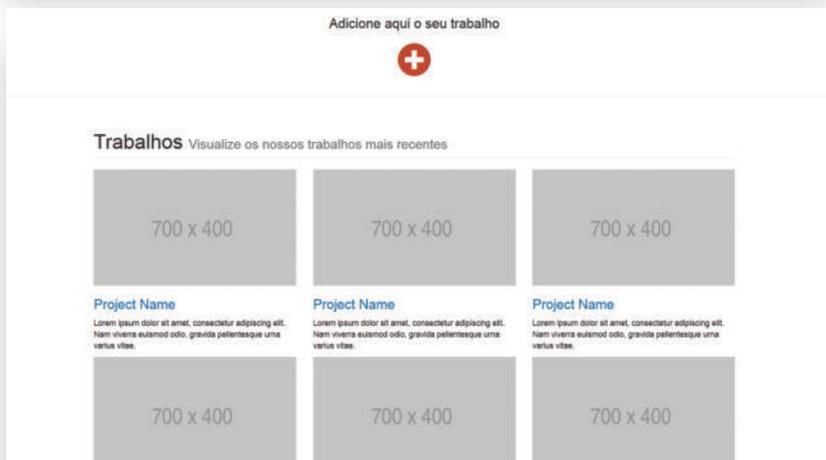
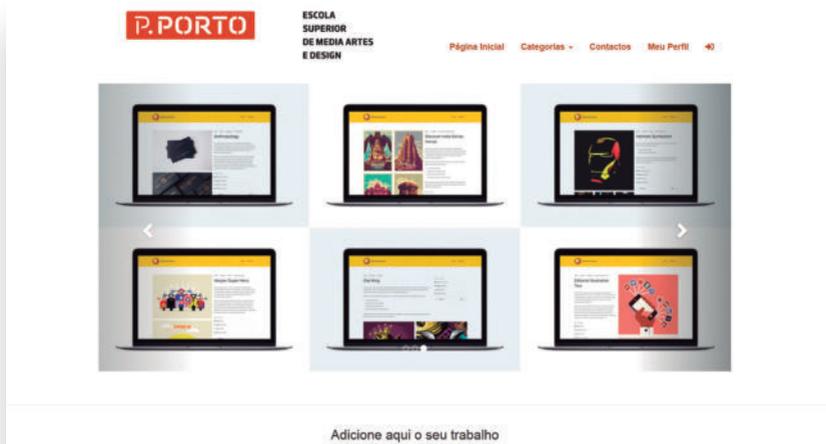


PT A plataforma Goodsprint, 100% responsiva, corresponde a uma aplicação web que visa promover uma marca original da empresa PRN. Esta dá a conhecer aos seus clientes uma nova vaga de impressoras que irão entrar no mercado por parte da mesma, sendo possível verificar toda a informação sobre elas: o seu custo, as suas qualidades e respetivas fotografias, entre outras pequenas informações sobre a empresa e o porquê de ser uma marca de confiança. Para além desta aplicação também foi desenvolvida uma segunda relacionada com uma conferência sobre economia circular, também 100% responsiva. Esta tem o intuito de promover uma conferência que terá informações cruciais para aqueles que pretendem assistí-la, como anotações relativamente à hora, local, oradores, programa, entre outras.

Ambas as plataformas foram desenvolvidas num tema de landing page tendo em conta aspetos específicos da temática de design de websites como os de usabilidade, navegabilidade e ergonomia. No âmbito do equilíbrio desejável entre o design gráfico e a usabilidade, foram elaboradas personas & cenários dentro do contexto de utilização da aplicação e de acordo com a sua finalidade; foi também realizada a identidade visual da marca, através da escolha de uma paleta de cores, tipografia e logotipo com base em diversas inspirações; foi executado o desenho do projeto (sketch, wireframing, protótipos, mockups); e para finalizar a respetiva implementação da fase inicial.

EN The Goodsprint platform, 100% responsive, is a web application that aims to promote an original PRN brand. It presents a new wave of printers that PRN will introduce on the market, presenting all the information about them: cost, features and photographs, among other information about the company itself and why it is a brand of trust. In addition to this application, it was also developed a second one related to a conference on circular economy, also 100% responsive. It is intended to promote a conference and will have crucial information for those who wish to attend it, such as schedule, venue, speakers, program, among others. Both platforms were developed on a theme of landing page considering specific aspects of the design of websites such as usability, navigability and ergonomics.

Within the framework of the desirable balance between graphic design and usability, people & scenarios were prepared within the context of the use of the application and according to its purpose; created the visual identity of the brand, through the choice of a palette of colors, typography and logo based on several inspirations; execution of the design of the project (Sketch, wireframing, prototypes, mockups); and, to finalize, the implementation of the initial phase.



Entidade Acolhedora / Host organization

Escola Superior de Media Artes e Design

Categoria / Category

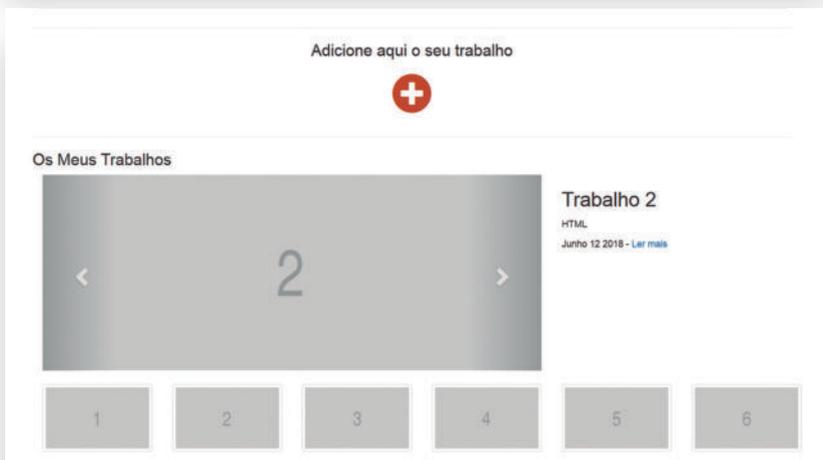
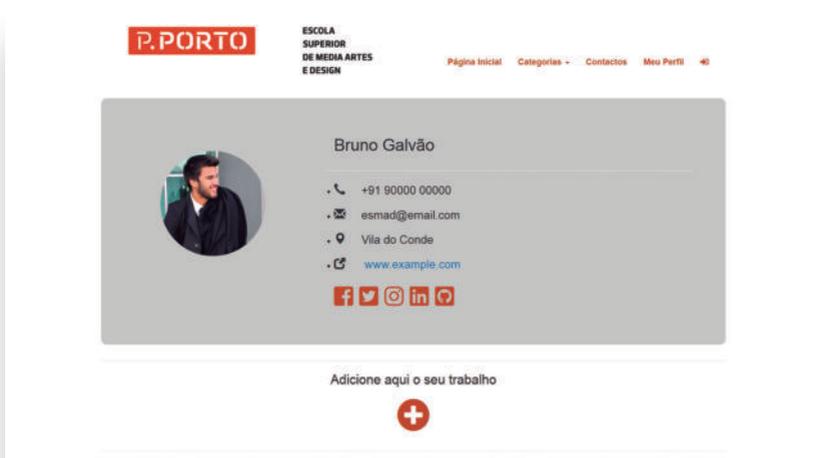
Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery, Bootstrap, Node.js, Express.js, Google Maps API,

HTML, JavaScript, CSS, Visual Studio Code, MongoDB

Compass

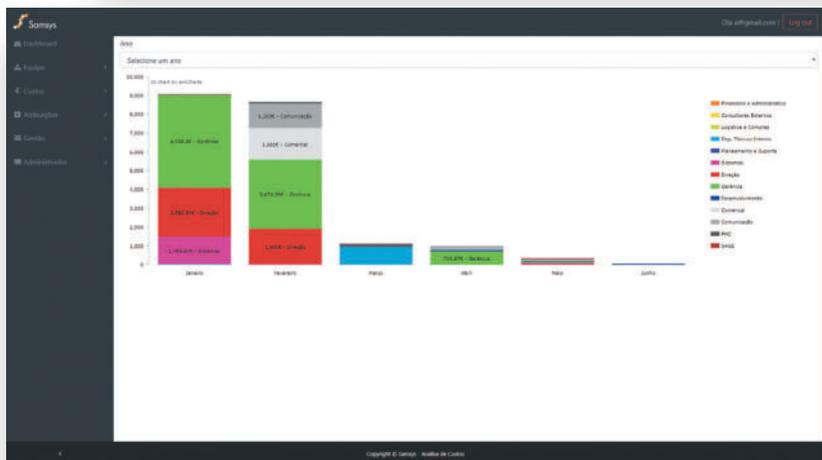
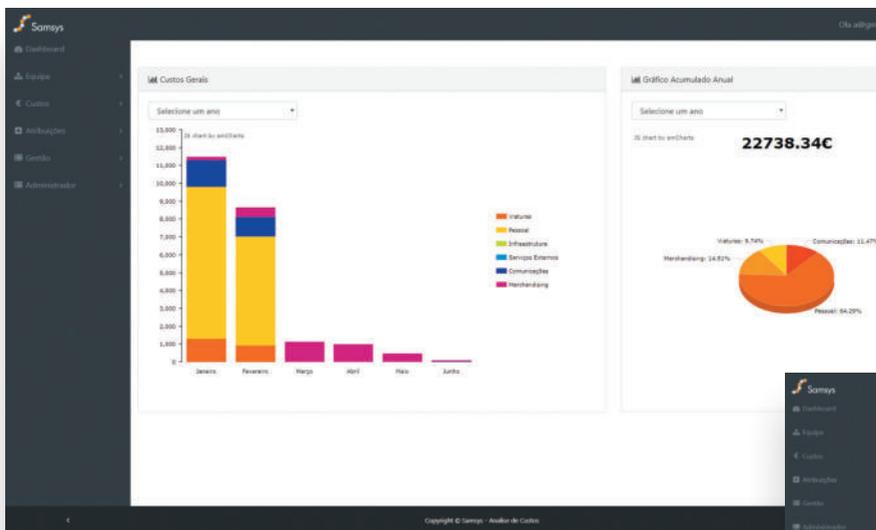


PT Este trabalho tem como objetivo principal o desenvolvimento de uma plataforma institucional da ESMAD que permita comunicar os melhores trabalhos desenvolvidos na Escola nas suas diversas áreas. A plataforma deverá funcionar como um catálogo de trabalhos, integrando conceitos de Web Social e Web Recommendation. A plataforma web deverá ser configurável e personalizável em função dos interesses de cada utilizador e do seu histórico.

EN The purpose of this work is the development of a institutional platform, ESMAD, which allow to show the best developed works from ESMAD's various work areas. The platform should works as a showcase, intregating Web Social and Web Recommendation concepts. The web platform should be configurable and customizable in function of each user interests and their historic.

Aplicação Samsys

Cláudia Patrícia Damas
9150574@esmad.ipp.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

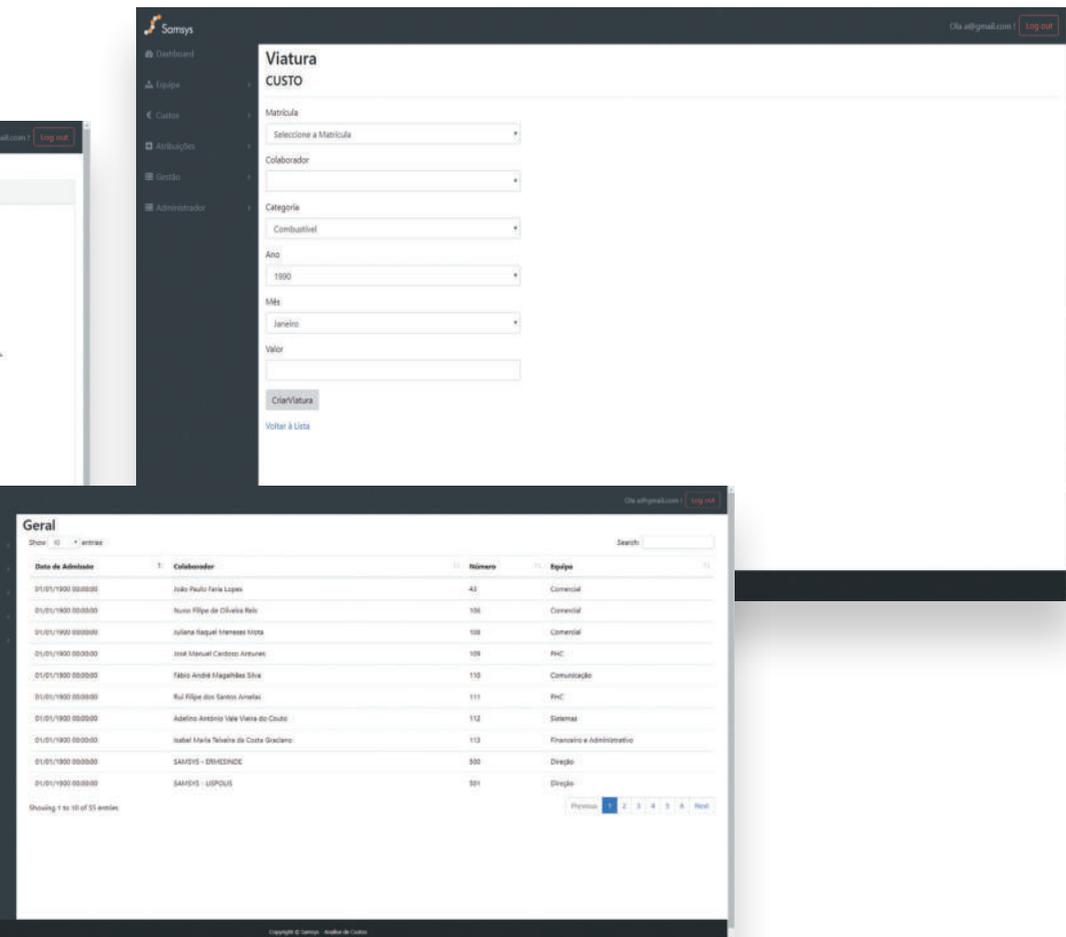
Samsys – Consultoria e Soluções Informáticas, Lda

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery, Bootstrap, ASP.NET, amcharts, datatables, HTML5, CSS3, Javascript, C#, SQL

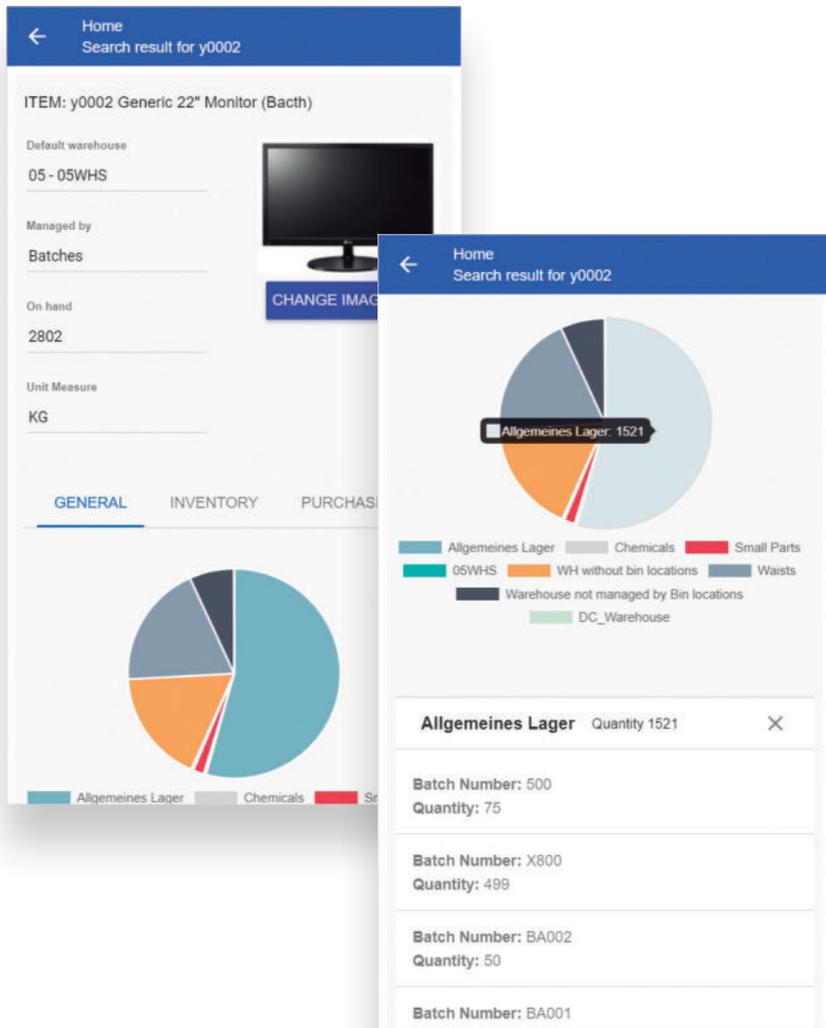


PT Desenvolvimento de uma aplicação para a web para analisar e iterar sobre todos os dados de custos internos da SAMSYS, passando a armazená-los no modelo de dados da aplicação. A aplicação permite ainda inserir dados que atualmente são armazenados em ficheiros ExcelTM. Este projeto foi pensado para que a necessidade de depender de recursos humanos para a análise de custos deixe de existir. Neste sentido, a aplicação automatiza o cruzamento de dados de forma a simplificar ao máximo o processo de gestão dos mesmos.

EN Development of a web APP that analyses and iterates on all data of SAMSYS' internal expenses, saving it in the application's data model. Also, the application allows to input data currently stored in excel files. This project has been thought out so that the need of depending on human resources for the analysis of expenses does not exist anymore. In this sense, the application automates the cross-linking of data in order to fully simplify its process of management.

Aplicação para ERP SAP B1

Daniel Gonçalves Carneiro
9150157@esmad.ipp.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

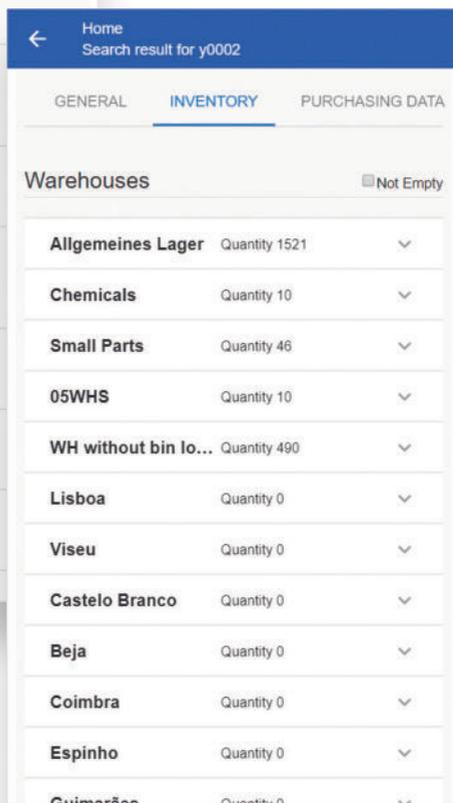
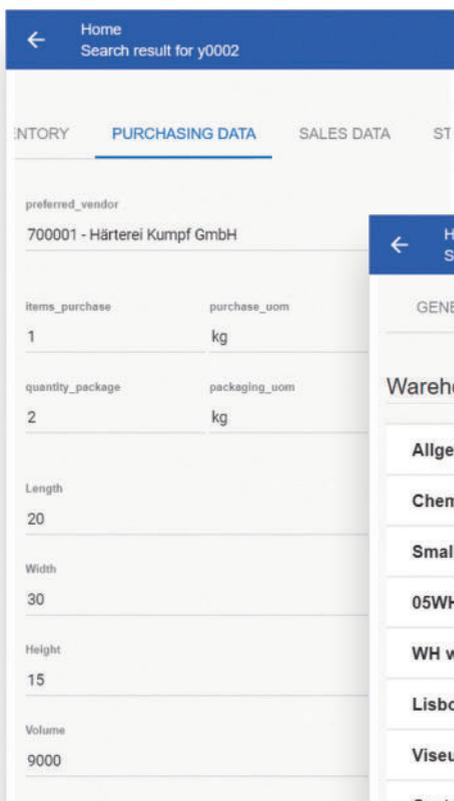
MGS - (Memórias Globais - Software Lda)

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

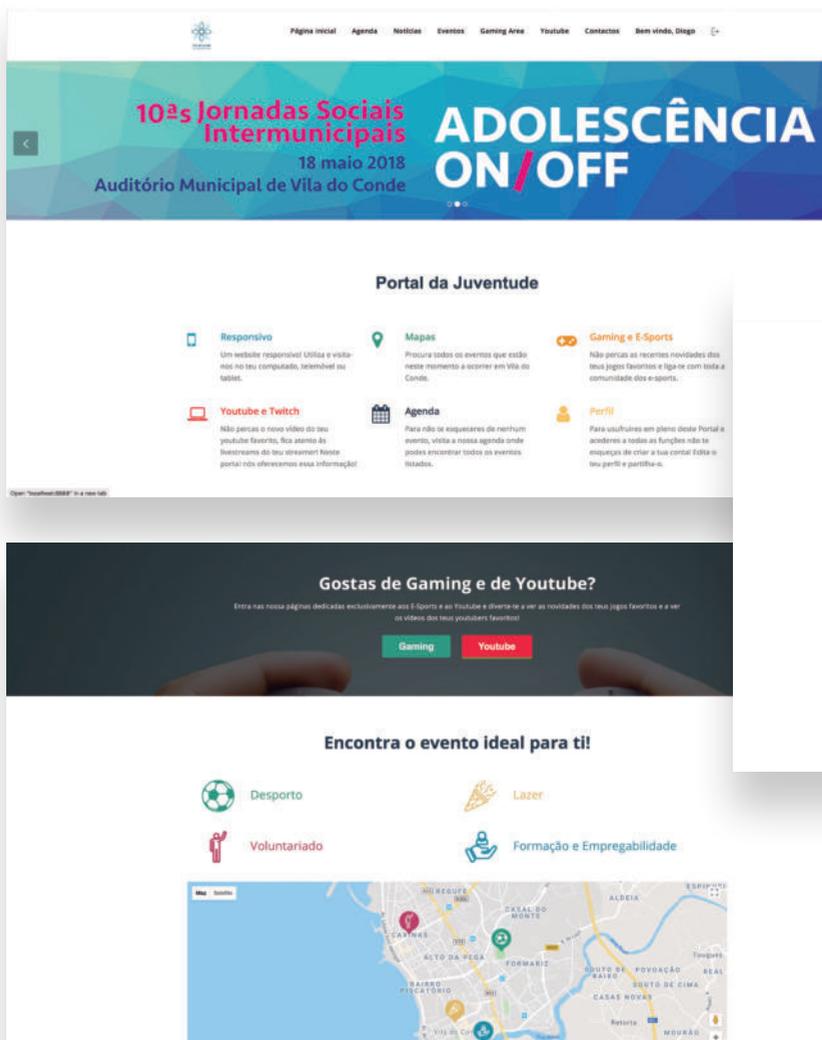
Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

AngularJS, AngularJS Material, ASP.NET, SAP Business One SDK DI API, HTML, CSS, JavaScript, C#, Microsoft Visual Studio, SAP Business One, Microsoft SQL Server Management Studio



PT O projeto consiste no desenvolvimento de uma interface acessível a partir da barra de pesquisa na aplicação de gestão de stocks que está a ser desenvolvida pela MGS. A interface disponibiliza acesso a informação diversa sobre o artigo ativo, informação essa que é obtida a partir do sistema de gestão empresarial SAP Business One. As funcionalidades disponíveis permitem uma interação básica com o artigo ativo, tal como adicionar/alterar a imagem do artigo, verificar o inventário e adicionar/visualizar os anexos como manuais de utilização e outros ficheiros.

EN The project consists in an interface that is accessible from the search bar on the stock management application that is being developed by MGS. The interface provides information about the active item, that information has been obtained from the SAP Business One enterprise management system. The available functionalities allow basic interaction such as adding/changing the item image, checking inventory and adding/viewing attachments such as user manuals and other files.



Entidade Acolhedora / Host organization

Câmara Municipal de Vila do Conde

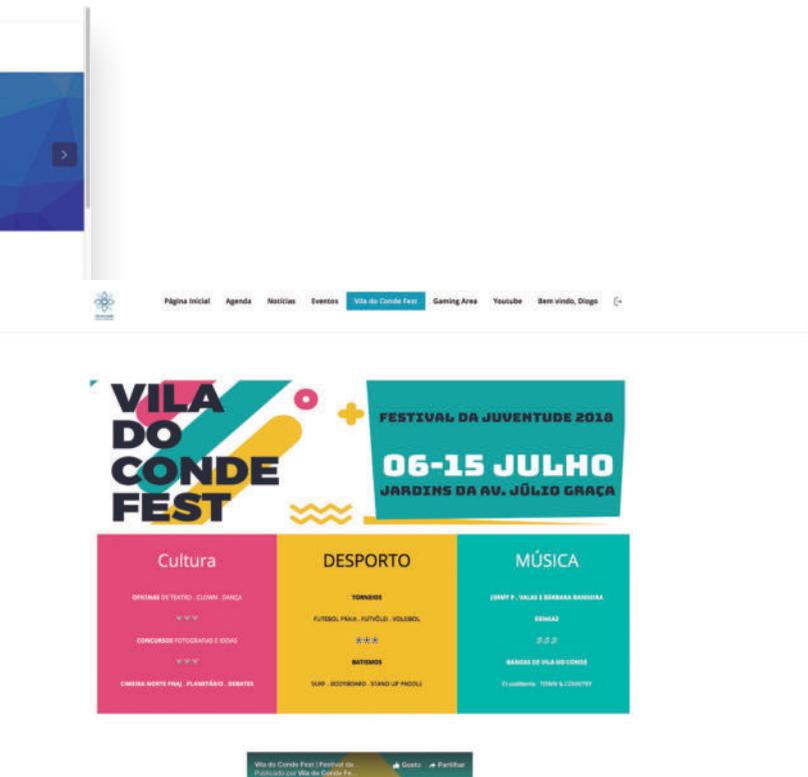
Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery, Google Maps, HTML, Javascript, CSS, Visual Studio

Code, Wordpress



PT Este projeto de estágio tem como finalidade o desenvolvimento de um portal da juventude para a Câmara Municipal de Vila do Conde. O portal funciona como uma ferramenta de comunicação, dinâmica e interativa, entre a autarquia e a população jovem do concelho de Vila do Conde, disponibilizando toda a informação sobre programas, ações de formação, workshops ou outros eventos, desde que estes sejam direcionados aos jovens do concelho. A plataforma permite também o registo e autenticação de utilizadores tal como uma incorporação de técnicas de web social, como classificação de eventos, comentários e recomendação de acordo com o perfil do utilizador. O Desenvolvimento desta plataforma tem como principal finalidade unir a autarquia aos jovens de Vila do Conde.

EN This internship project aims to develop a youth portal for the Vila do Conde City Council. The portal acts as a dynamic and interactive communication tool between the municipality and the young population of Vila do Conde county, providing all information about programs, training actions, workshops or other events, provided they are targeted to the youth of the municipality, the platform also allows the registration and authentication of users such as an incorporation of social Web techniques, such as classification of comments, and recommendations according to the user profile. The development of this platform has as main purpose to unite the Vila do Conde municipality to the young people of Vila do Conde.

Media Gateway Headend Web Interface

Filipe Pinheiro
9150185@esmad.ipp.pt

The screenshot displays the NoniusTV Monitoring interface. On the left is a dark sidebar with a menu containing 'Tuners', 'System', 'Network', and 'Config'. The main area shows six panels, each representing a tuner's status. The top row contains Tuner 0 (DVB-T), Tuner 1 (DVB-T), and Tuner 2 (DVB-S). The bottom row contains Tuner 3 (DVB-S), Tuner 4 (DVB-S), and Tuner 5 (DVB-S). Each panel lists the following parameters: Run Time, Signal, SNR, Frequency, Resilience, and CAS.

Tuner	Run Time	Signal	SNR	Frequency	Resilience	CAS
Tuner 0: DVB-T	...	-14 dBm	29.7 dB	754000 KHz	OFF	...
Tuner 1: DVB-T	...	-10 dBm	29.7 dB	796000 KHz	OFF	...
Tuner 2: DVB-S	...	-36 dBm	29.5 dB	11228 MHz	3	OFF
Tuner 3: DVB-S	...	-34 dBm	29.1 dB	12343 MHz	2	ON
Tuner 4: DVB-S	...	-34 dBm	29.4 dB	11347 MHz	2	OFF
Tuner 5: DVB-S	...	-34 dBm	28.5 dB	10260 MHz	1	ON

The screenshot displays the NoniusTV Monitoring interface for network configuration. The sidebar menu includes 'Tuners', 'System', 'Network', and 'Config'. The main area shows four network configuration panels: Maintenance Network, Auxiliary Network (LAN4), IPTV Network (LAN2 | LAN3), and Management Network (LAN1). Each panel lists the following parameters: Address, Netmask, and Broadcast (where applicable).

Network	Address	Netmask	Broadcast
Maintenance Network	168.254.255.210	255.255.255.0	...
Auxiliary Network (LAN4)	168.254.254.0	255.255.255.0	...
IPTV Network (LAN2 LAN3)	10.0.0.0/24	255.255.255.0	...
Management Network (LAN1)	10.0.0.0/24	255.255.255.0	...

Entidade Acolhedora / Host organization

Nonius Software

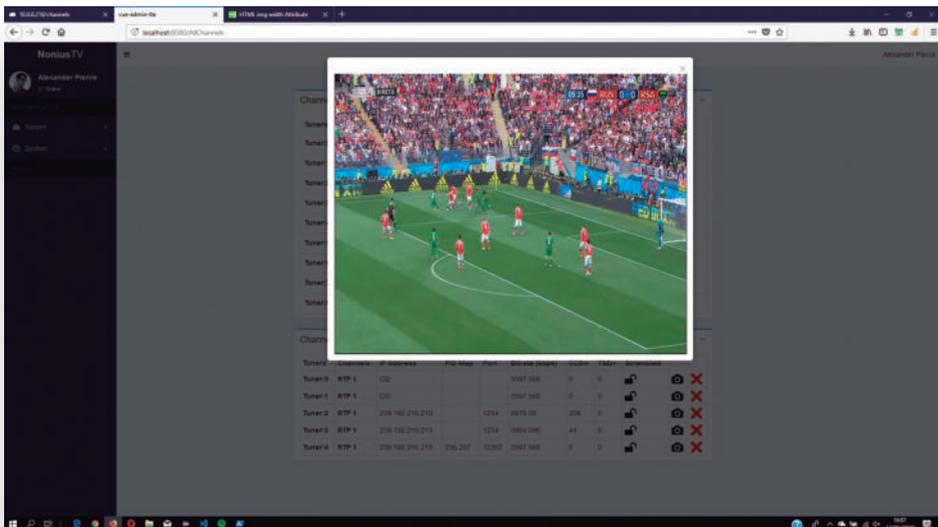
Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Vue.js, DVB/IP Gateway, HTML, JavaScript, CSS, Visual Studio

Code, Eclipse



PT O principal objetivo deste projeto é desenvolver um web frontend para um dos produtos mais usados da Nonius. A appliance em questão é a DVB/IP Gateway usada para centralizar a distribuição da TV num cenário de hospitalidade. Neste momento, a appliance é configurada através do uso da consola de comandos. No entanto, a appliance já tem alguns REST-based API usados por outros produtos para coletar dados.

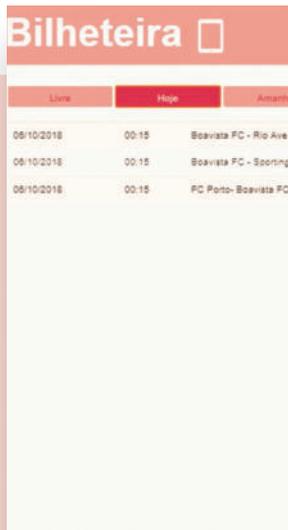
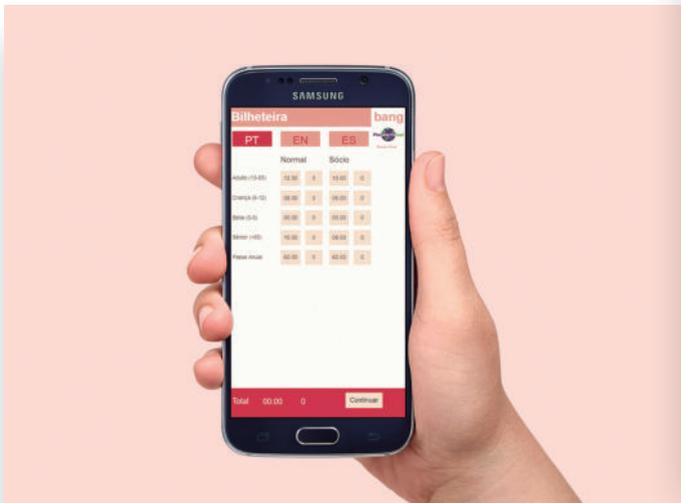
O trabalho será dividido nos seguintes passos: revisão de tecnologias web/frameworks que podem ser aplicadas no projeto; estado da arte tanto para API design como web interface; documentar todas as appliance's API; verificar a falta de API's; projetar mockups da web interface; desenvolver a web frontend.

EN The main objective of this project is to develop a web frontend for one of Nonius most used products. The appliance in question is the DVB/IP Gateway, used to centralized the TV distribution in a Hospitality scenario. At the moment this appliance is configured using a command console. However, the appliance already has some REST- based API used by other products to collect data.

The work will divided in the steps: review web technologies/frameworks that may apply to the project; state of the art for both API design/web interface; document all the appliance's API; check missing APIs; design mockups of the web interface; develop the web frontend.

Bootstrap e comunicação com API's

Francisco Daniel Moreira
9150529@esmad.ipp.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

Planeta Virtual

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery/AJAX, Bootstrap, ASP.NET, API interna / internal API,
HTML, JavaScript, CSS, Microsoft Visual Studio, Visual Studio
Code



Boavista FC - Sporting CP
06/10/2018

Bilhete válido de 2018/05/19 a 2018/05/19, em qualquer horário. Bilhete válido para o período indicado segundo as condições gerais e particulares de utilização. Boavista Comercial, S.A PT514144513 Rua O Primeiro de Janeiro, Estádio do Bessa Séc. XXI 1100-365 Porto

TICKET

ESPECIAL INAUGURAÇÃO

Adulto
12.50 €

Porta
1

Estádio do Bessa
Século XXI



PT Com o aumento do comércio eletrónico no mundo informático, foi concebida uma bilheteira de tours com o objetivo de simplificar e automatizar o processo da compra e venda de tickets online.

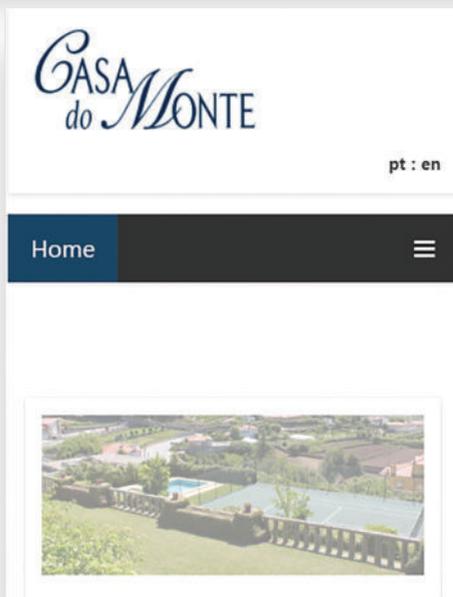
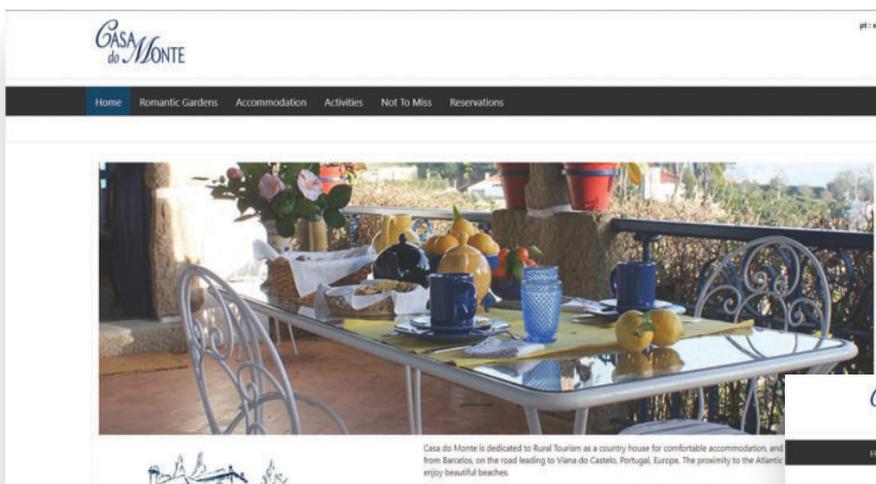
Foi desenvolvida para duas vertentes, uma direcionada para a utilização de um trabalhador back-office que utiliza um terminal POS (Point of Sale) e terá a bilheteira otimizada para essa resolução podendo imprimir os tickets diretamente da web app. E outra vertente direcionada para os clientes, uma plataforma full responsive, com a adição do pagamento online, com segurança e confidencialidade, recebendo os bilhetes comprados via e-mail.

EN With the increase of e-commerce in the world, a tours ticket office was designed with the aim of simplifying and automating the process of buying and selling tickets online.

It has been developed for two sides, one directed for the use of a back-office worker who uses a Point of Sale (POS) terminal and has the functionality optimized for this resolution, able to print the tickets directly from the web app. And another side for the customers, a full responsive platform, with the addition of online payment, with security and confidentiality, receiving the tickets via email.

Projetos de Tecnologias Web

Joana Filipa Mendes
9150417@esmad.ipp.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

NORONESC

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery, OpenStreetMap, HTML, CSS, PL/SQL, JavaScript,

Oracle APEX



Getting Here

From Porto Airport: Take the A3 to Braga and leave the motorway in the exit to Braga/Barcelos. After paying the toll turn right to Barcelos. On arrival to Barcelos (you don't enter into the town) continue until you find a right turn to Vila do Castelo. Turn right and in a short while, you will see a road leading to the right sign posted to Abade de Neiva, follow that road, take this turning, and in approximately 1.5km you will find the house located on the left hand side. The name of the house is written on the gates on a tiled nameplate.

GPS coordinates:
N 41° 33' 25"
W 08° 38' 36.5"

View Larger Map



Barcelos, which is located in the right bank of river Cávado, is a noble city as well as the biggest municipality in the country as far as the number of parishes go (89) and the largest in geographical area in it of Minho (338 Km²). It is located in the road axis of Guimarães/Braga/Vila do Castelo and confines with the Porto/Viana do Castelo.

Barcelos is included in the Santiago Paths, hence the "serra dos peregrinos" (barque of pilgrims) as synonym and always a place of passage to the Alto Minho and Galiza lands. The curious legend of the toster Lord's Miracle is associated to this land, according to which, one day a galician pilgrim who was headed to Santiago de Compostela found himself unboundedly accused and sentenced to hanging. His father, appealing to the clemency of the judge, was told that in order for the judge to believe in the innocence of the defendant, the rooster chicken that the judge was about to eat had to sing. In the exact moment that the rooster rose about to be harassed, the rooster stood up and sang, in the hermitic site, like

Casa do Monte

Like Page 127 likes

Festa das Cruzes 2017
The First Great Pilgrimage of Minho starts Sunday
More events, more days, more tradition, the first pilgrimage of the Minho hopes to beat record of visitors. The Feast of the Crosses 2017, which runs from April 23 to May 7, starts on Sunday, Michael's Carnival, Amor Electro and Angels are some of the heads of the Festa das Cruzes 2017, but on stage will be passing many names of national music.
It is one of the largest religious festivals in the country and...
See More

PT Criação de um template reutilizável, responsivo, adaptado a vários dispositivos e com gestão eficiente de conteúdos em Oracle APEX para Aplicações Web, usando como modelo um site de reservas de casas de turismo de habitação.

EN Creation of a reusable, responsive, multi-device adapted template with efficient content management in Oracle APEX for Web Applications, using a website for housing tourism bookings as a guide.

Análise de Custos - Samsys

João Giesteira
joaoantoniogiesteira@gmail.com

Atribuições Gerais

Show: 10 entries

Atribuição em	Até	Número	Colaborador	Matricula
07/05/2018 00:00:00		925409299	Nuno Miguel da Silva Barros	
29/05/2018 00:00:00	29/05/2018 18:50:22		Valdemar Machado Oliveira Lopes	03-TL-29
29/05/2018 00:00:00	29/05/2018 18:50:43	925409299	Paulo Jorge Gomes Braz Tavares Moniz	
29/05/2018 00:00:00	30/05/2018 17:53:23		Ruben Daniel Costa Martins Soares	03-TL-29
30/05/2018 22:22:00			Vitor Manuel Rodrigues da Silva	03-TL-29

Showing 1 to 5 of 5 entries

Copyright © Samsys - Analise de Custos

Atribuições Viaturas

Atribuição Viatura

Show: 10 entries

Data Inicial	Data Final	Matricula	Colaborador
29/05/2018 00:00:00	29/05/2018 18:50:22	03-TL-29	Valdemar Machado Oliveira Lopes
29/05/2018 00:00:00	30/05/2018 17:53:23	03-TL-29	Ruben Daniel Costa Martins Soares
30/05/2018 22:22:00		03-TL-29	Vitor Manuel Rodrigues da Silva

Showing 1 to 3 of 3 entries

Copyright © Samsys - Analise de Custos

Entidade Acolhedora / Host organization

Samsys – Consultoria e Soluções Informáticas, Lda

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

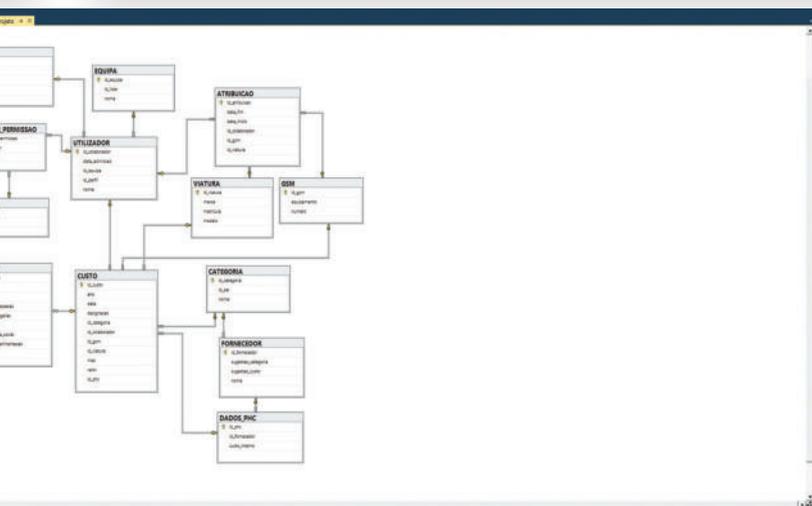
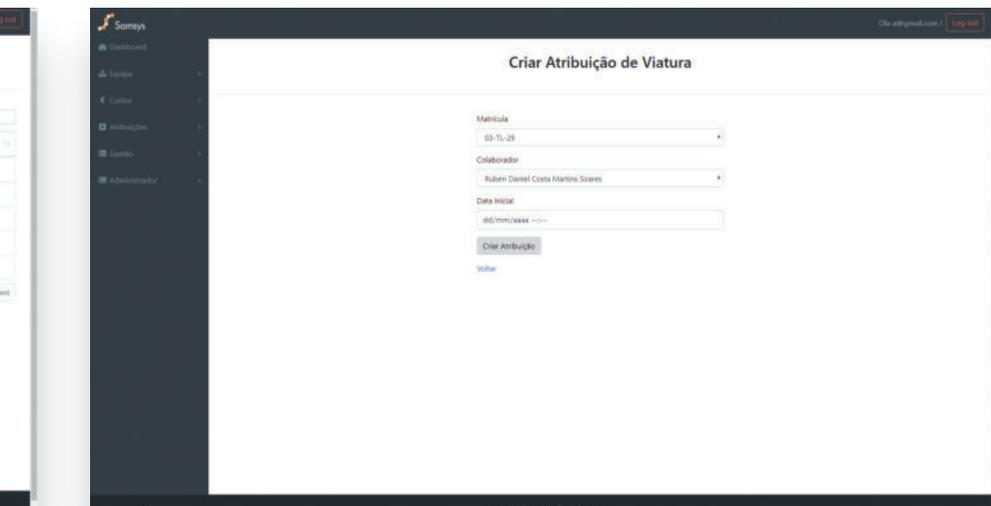
Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

ASP.NET, Bootstrap, jQuery, DataTables.js, AmChart.js, HTML5,

CSS3, JavaScript, C#, SQL, Pencil, Visual Studio Preview, SQL

Server Management Studio, Adobe

Photoshop, Adobe Illustrator

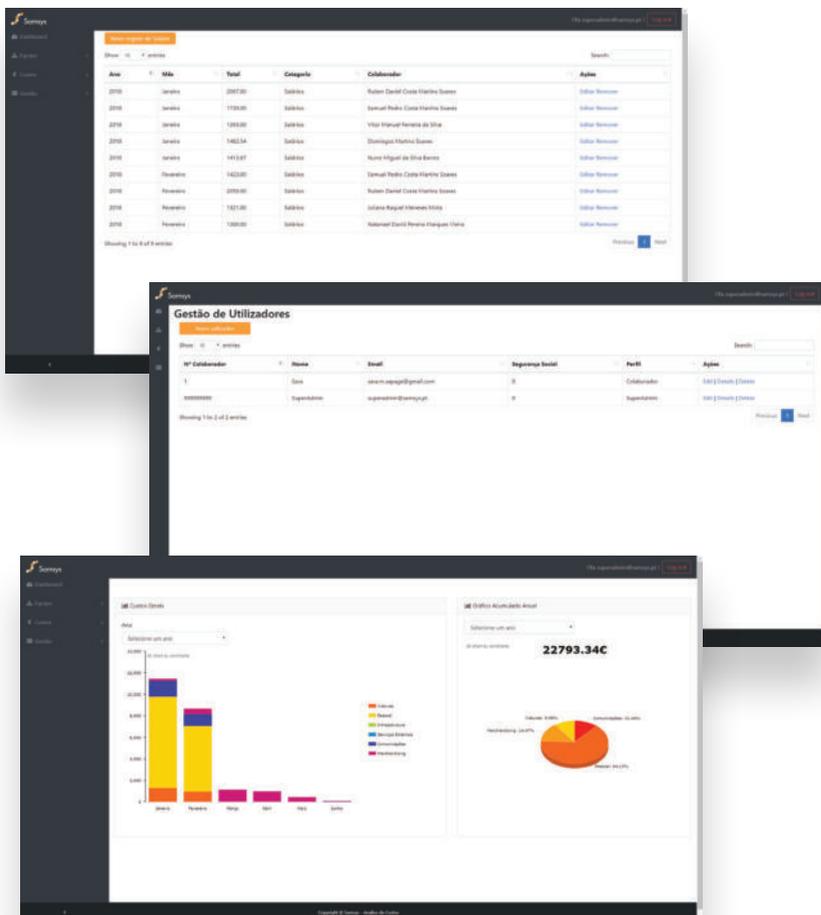


PT Desenvolvimento de uma aplicação web que tem como base um modelo integrado de registo, classificação e análise de custos internos de uma empresa. Esta aplicação visa diminuir a necessidade de recursos humanos para a análise de custos com um processo automatizado e simplificado no cruzamento de dados e gestão dos mesmos.

EN Development of a web application based on an integrated model of registration, classification and analysis of internal costs of a company. This application aims to reduce the need for a human resource for cost analysis with an automated and simplified process for cross-checking and managing themselves.

Análise de Custos - Samsys

João Pedro Magalhães
Jonhny157@gmail.com



Entidade Acolhedora / Host organization

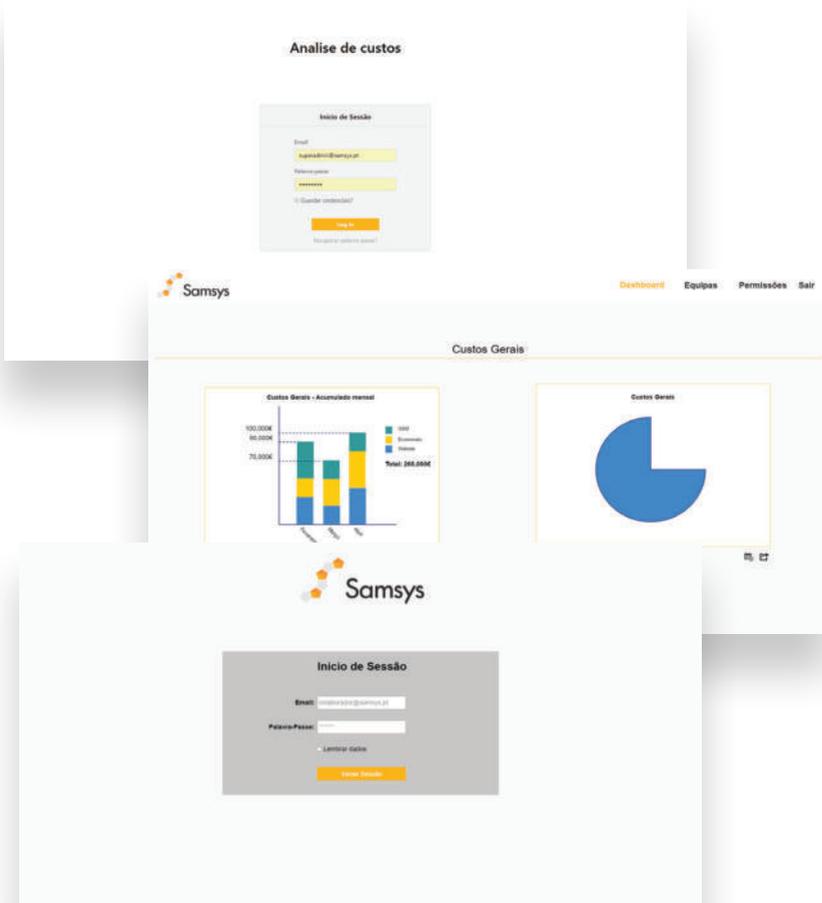
Samsys – Consultoria e Soluções Informáticas, Lda

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

jQuery, ASP.NET, Bootstrap, Datatables.js, AmCharts.js, HTML5, CSS3, Javascript, C#, SQL, Pencil, Visual Studio Preview 2017, SQL Server Management Studio, Photoshop, Illustrator, After Effects

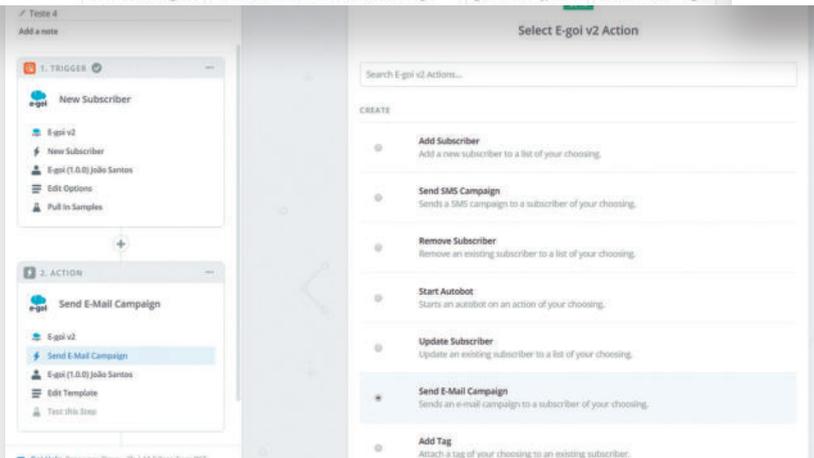
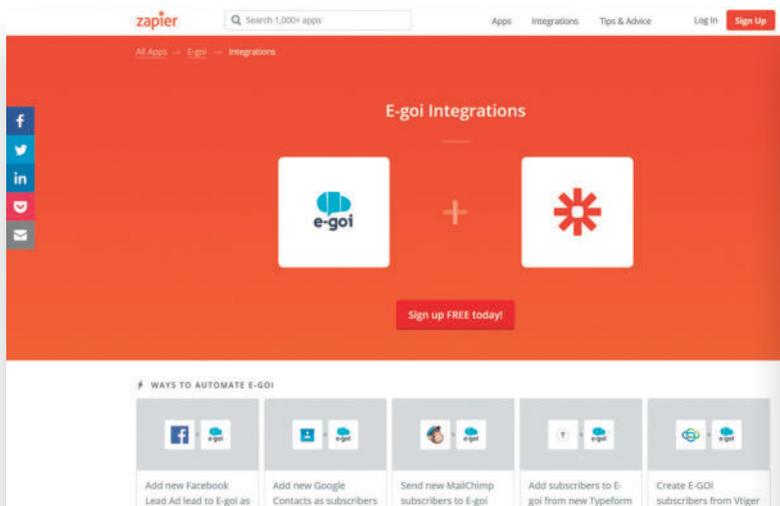


PT Criação de uma aplicação web que itera sobre os dados de custos internos da empresa e os guarda no seu próprio modelo de dados, aumentando a funcionalidade do sistema existente no que concerne à inserção de dados. O projeto visa eliminar a necessidade de despendere recursos humanos para a análise de custos, automatizando o cruzamento de dados e simplificando o processo de gestão dos mesmos.

EN Development of a web application that iterates over internal costs of the company and saves it in its own data model, increasing the functionality of the existing system regarding data insertion. The project aims to eliminate the need to spend human resources for cost analysis. Automating data crossing and simplifying data management.

Plugins para a Plataforma E-goi

João Santos
joaorafaelasantos@outlook.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

E-goi

Categoria / Category

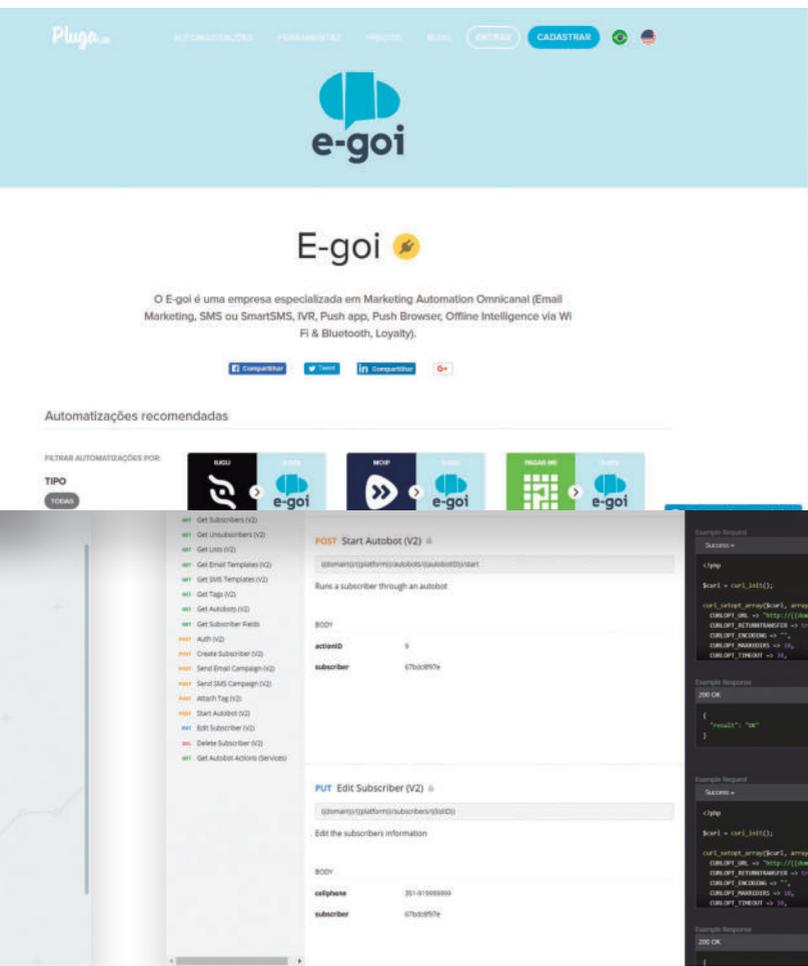
Plugins e Integrações / Plugins & Integrations

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

Lumen (Laravel), Mocha.js, Chai.js, E-goi v2, E-goi Services,

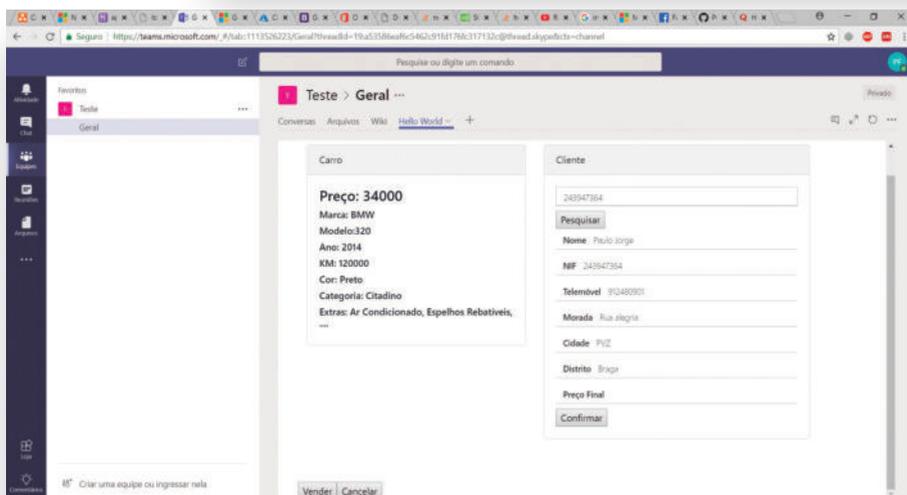
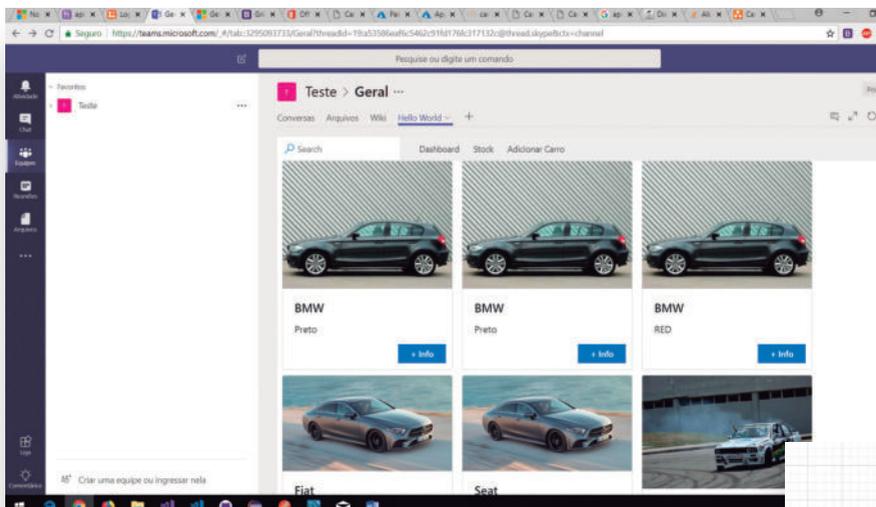
E-goi v3, PHP, JavaScript (Node.js), WebStorm, PhpStorm,

Atom, Postman



PT O projeto procura solucionar as atuais limitações da implementação de integrações com as mais variadas ferramentas do mundo de E-commerce, CRM, Social Network e CMS na Plataforma E-goi, desenvolvendo uma camada de abstração que sirva de ligação entre estas ferramentas e as diferentes APIs da E-goi. Como validação da camada desenvolvida, foram implementadas duas integrações nas plataformas Zapier e Pluga, com funcionalidades baseadas nas necessidades dos clientes da E-goi.

EN This project tries to solve the current disabilities of the integrations implementation with the most known tools of E-commerce, CRM, Social Network and CMS and the E-goi platform. The solution is an abstraction layer that connects these tools and all the E-goi APIs. To ensure the viability of the built layer, it was implemented two integrations on the platforms Zapier and Pluga with features based on customer's needs.



Entidade Acolhedora / Host organization

BindTuning

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

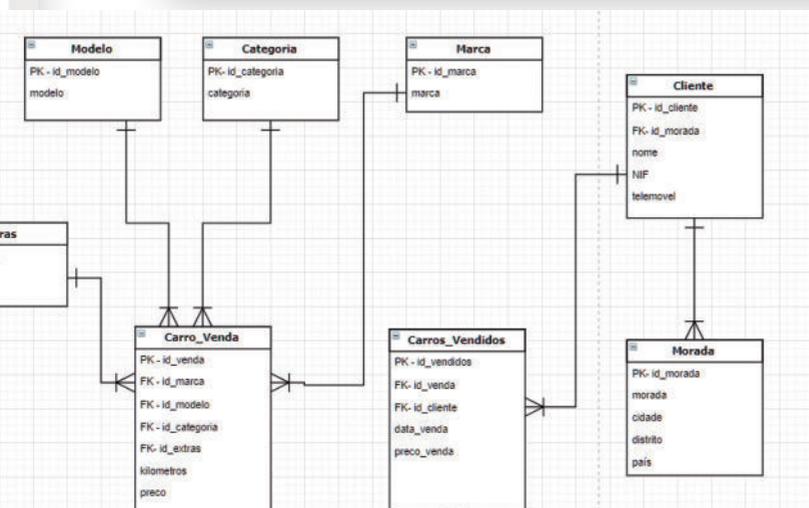
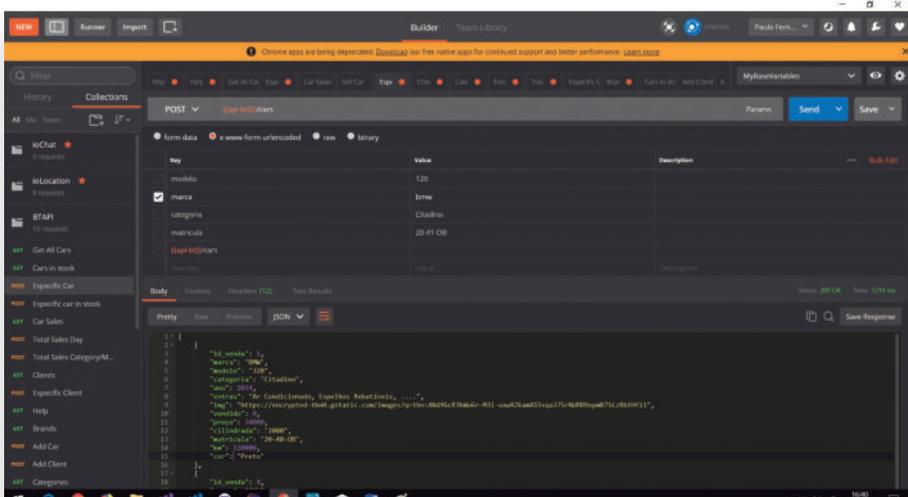
Serviços / Web Services

Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

AngularJS, Express.js, Bootstrap, UI Fabric js, BTStand-API,

HTML, Javascript, CSS, Visual Studio Code, Draw.io, Adobe

Illustrator, Postman, Ngrok

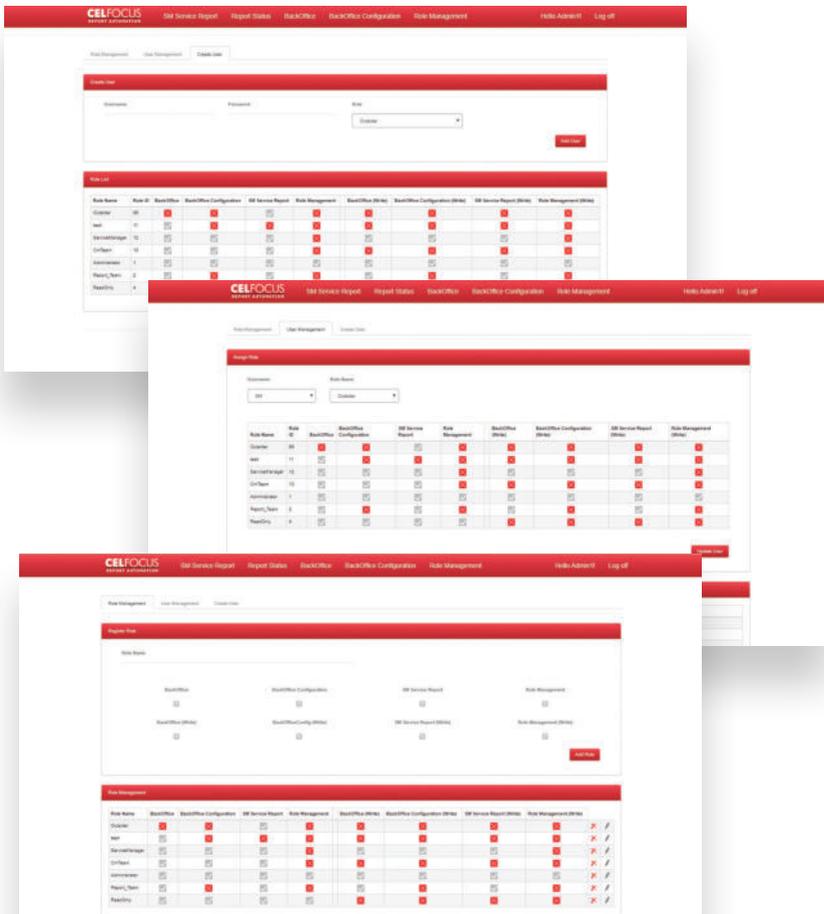


PT O BTStand é uma ótima solução para os donos de stands que tem vários colaboradores e uma vasta gama de veículos espalhados pelo país. Um colaborador que esteja a trabalhar consegue informar o cliente de todos os veículos existentes em stock facilmente. O BTStand é dividido em três partes, uma base de dados, uma interface de aplicação (API) e por um cliente. O BTStand está inserido numa aplicação para o MS Teams que permite gerir os dados e pode ser integrado em bots, websites, entre outros.

EN The BTStand is a great solution to the owners of the stands that have a lot of collaborators and a wide range of cars spread over the country. A collaborator who is on working can easily inform a client what cars have in stock. The BTStand is divided in tree parts, database, and client. The BTStand is on an application for MStems and allows manage the data and can be integrated in bots websites and others.

UI - Knockout Developer

Renato Araújo Costa
9150310@esmad.ipp.pt



Entidade Acolhedora / Host organization

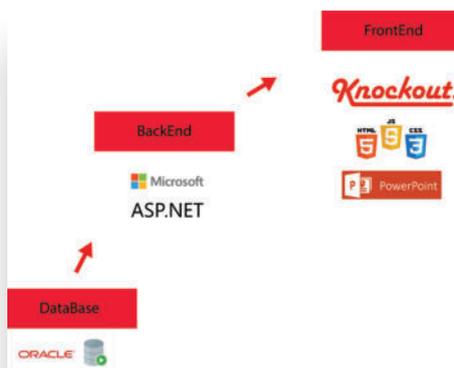
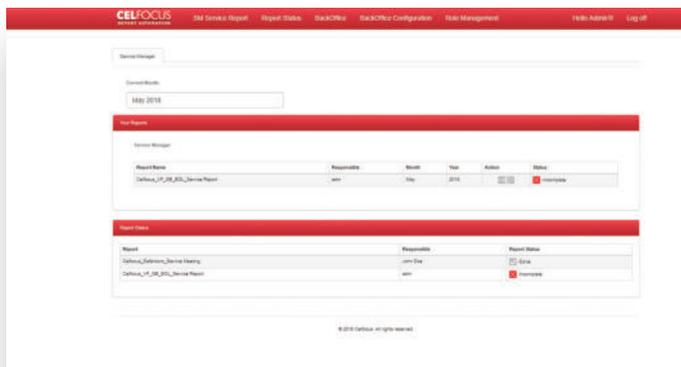
Celfocus

Categoria / Category

Aplicação Web / Web application

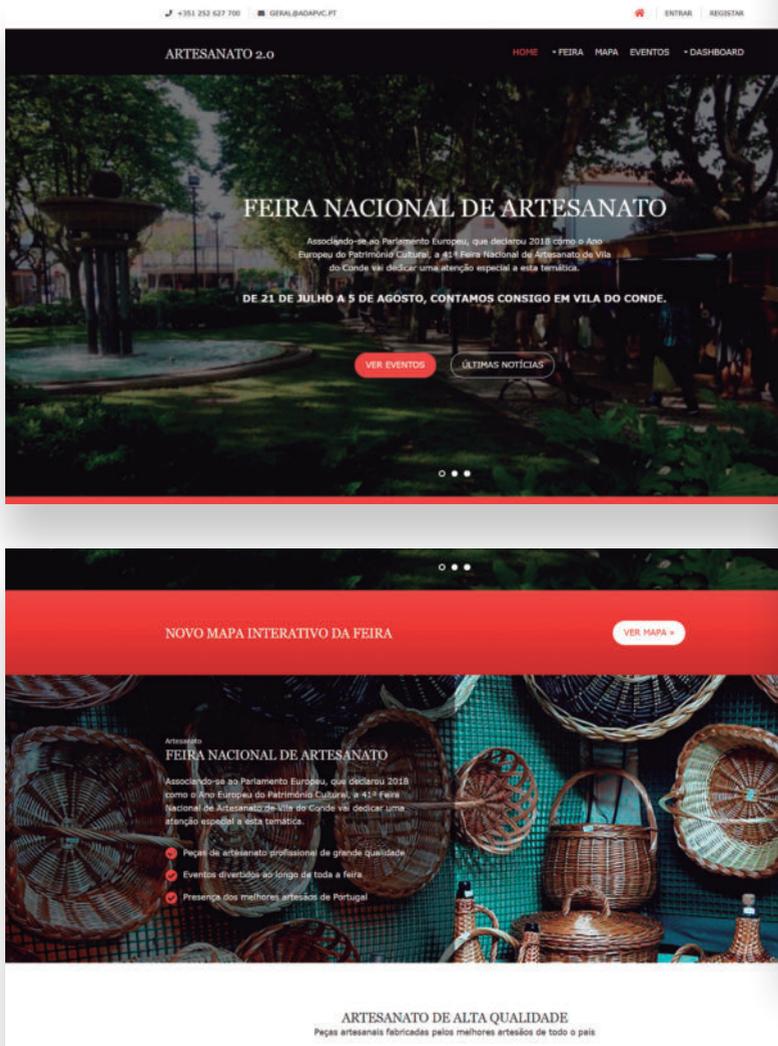
Ferramentas de desenvolvimento / Development tools

JQuery, Knockout.js, ASP.Net mvc, HTML, JavaScript, CSS, C#,
SQL, Visual Studio 2017, SQL Developer (Oracle), IIS (Internet
Information Service)



PT Trabalho realizado para o projeto de Report Automation (geração automatizada de relatórios) em desenvolvimento na empresa Celfocus. Os módulos implementados foram: portal de Back-Office de gestão de utilizadores e suas permissões; criação/alteração do sistema de autenticação/autorização; dashboard geral sobre os relatórios destinada aos gestores e equipa de comunicação; sistema para alteração de status de um relatório.

EN Work done for the Report Automation project (platform to generate reports automatically) in development at Celfocus. Implemented modules: BackOffice portal for user and roles management; new authentication/authorization system; dashboard with report status for management and communication team; system to change the report status.



Entidade Acolhedora / Hosting Organization

Escola Superior de Hotelaria e Turismo/ Politécnico do Porto

Categoria / Category

Aplicação para dispositivos móveis / Mobile application

Aplicação Web / Web Application

Ferramentas / Tools

JQuery, Bootstrap, Node.js, Express.js, Google Maps API, HTML, Javascript, CSS, Java, Visual Studio Code, Android Studio, MongoDB Compass

ARTESANATO DE ALTA QUALIDADE

Peças artesanais fabricadas pelos melhores artesãos de todo o país

Nisi ex auctor faucibus viverra eu fermentum quis sem nunc sit amet magna sapien donec commodo est et ante.

Luctus faucibus imperdiet felis tempus praesent molestie quis est sit amet scelerisque etiam eu tellus sed nisi ornare lacinia placerat vitae elit praesent sed.



VER OS ARTIGOS

Descobrir os melhores artigos de artesanato de Portugal...



CONHEÇER OS ARTESÃOS

Conhecer artesãos profissionais e todo o seu trabalho...



EVENTOS INESQUECÍVEIS

Participar em eventos extraordinários...



+351 251 627 700 | GERAL@ADAPIC.PT

ENTRAR | REGISTAR

ARTESANATO 2.0

HOME | FEIRA | MAPA | EVENTOS | DASHBOARD

HOME > EVENTOS

EVENTOS

PRIMEIRA SEMANA

de 21 de Julho a 29 de Julho

SEGUNDA SEMANA

de 29 de Julho a 5 de Agosto

Imagem	Nome	Data	Hora
	Baile de Feira	21/07/2018	16:00

EXAGITATE

AENEAN MOLESTIE VELIT

ALIQUAM SIT CONDIMENTUM

ABOUT CONTACT TERMS
PRIVACY COOKIES DISCLAIMER

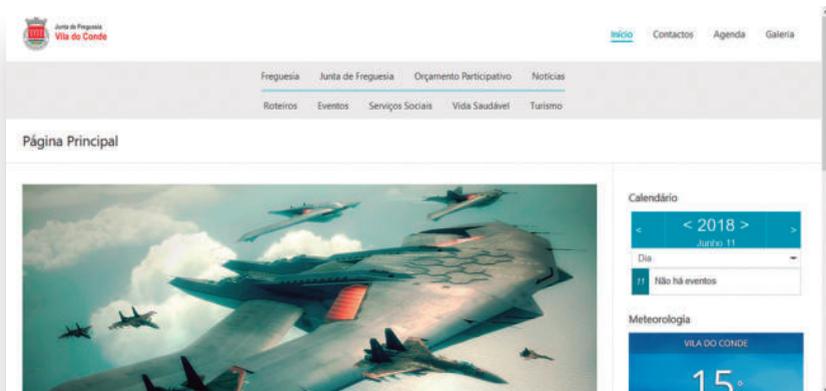
Street Name & Number, Town,
Postcode/Zip

Name

ONLINE SHOP | SITEMAP

PT Criação de um website e de uma aplicação mobile que permita a gestão da feira de Artesanato a decorrer em Vila do Conde, assim como fornecer auxílio e suporte, quer a artesãos, quer a visitantes da feira.

EN Creation of a website and a mobile application that allows the management of the craft fair to be held in Vila do Conde, as well as providing assistance and support, either to artisans, which visitors to the fair.



Entidade Acolhedora / Hosting Organization

Junta de Freguesia de Vila do Conde

Categoria / Category

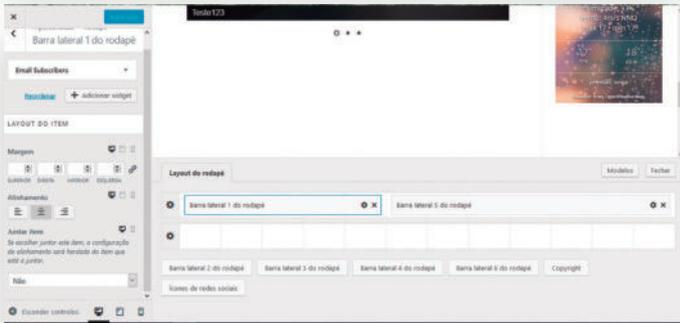
Aplicação Web / Web application

Ferramentas / Tools

Google Maps, OpenWeatherMap, HTML, CSS, Bootstrap,
(CMS) Wordpress



Edifício Sede – Vila do Conde



PT Este projeto consiste na recreação da Plataforma Web da Junta de Freguesia de Vila do Conde, com o fim de substituir a anterior. A Plataforma Web tem mais funcionalidades que a anterior, e é mais simplificada, ou seja, requer menos cliques de rato para aceder a cada opção. Tem acesso à meteorologia de Vila do Conde, calendário a funcionar em tempo real, auxílio a roteiros diversos pela cidade, entre outros.

EN This Project consists of a recreation of the Vila do Conde's Town Council's Web Platform, with the intention of replace the previous one. The Web Platform has more functionalities than the previous one, and it's also simpler to interact with, in other words, requires lesser mouse clicks in order to access each option available. It has access to Vila do Conde's weather forecasts, real time working Calendar, assistance with the diverse routes one can choose through the city, among others.

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 de Fotografia

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° 981

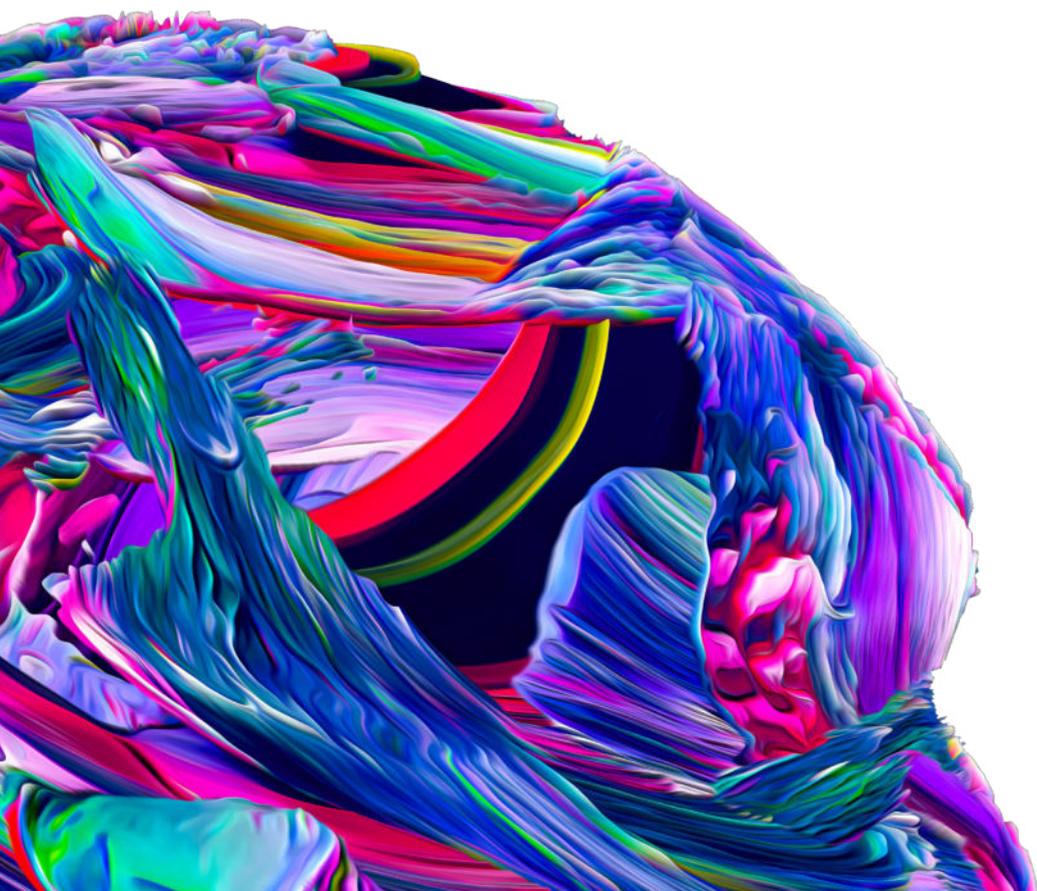
4480-876 Vila do Conde

Portugal

secretariado@esmad.ipp.pt

www.esmad.ipp.pt

Professores Orientadores



DESIGN GRÁFICO E DE PUBLICIDADE

André Cruz

Pedro Serapicos

Sérgio Alves

Steven Sarson

PROJETO REAL E COLABORATIVO

Pedro Serapicos

Steven Sarson

DESIGN INDUSTRIAL

Abel Tavares

Pedro Sousa

Rui Alves

Soraia Teixeira

Steven Sarson

Telmo Carvalho

PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN DE INTERIORES E ESPAÇOS

Abel Tavares

Soraia Teixeira

Steven Sarson

PORTO DESIGN FACTORY

João Azevedo

João Donga

Luis Leite

Steven Sarson

MULTIMÉDIA

Filipe Martins

João Azevedo

João Donga

Horácio Marques

Luis Félix

Tiago Dionísio

Vitor Quelhas

DESIGN DE JOGOS E ANIMAÇÃO DIGITAL

José Neves

Ricardo Queirós

Rui Guedes

TECNOLOGIA DA COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL / CINEMA

António Moraes

Filipe Lopes

José Alberto Pinheiro

Nuno Tudela

Maria João Cortesão

TECNOLOGIA DA COMUNICAÇÃO AUDIOVISUAL / FOTOGRAFIA

Cesário Alves

João Leal

Luis Ribeiro

Sérgio Rolando

TECNOLOGIAS E SISTEMAS DE INFORMAÇÃO PARA A WEB

Lino Oliveira

Manuel Jorge Lima

Mário Pinto

Ricardo Queirós

Teresa Terroso

EDIÇÃO / EDITION

Escola Superior de Media Artes e Design

Politécnico do Porto

COORDENAÇÃO / COORDINATION

Olívia Marques da Silva

José Quinta Ferreira

Telmo Carvalho

DESIGN

Ivo Reis

Mariana Fidalgo

Pedro Serapicos

Raquel Silva

Rita Rosmaninho

Susana Maia

COORDENAÇÃO DA EXPOSIÇÃO / EXHIBITION COORDINATION

Bruno Oliveira

Luís Félix

Maria João Cortesão

Pedro Serapicos

Steven Sarson

Telmo Carvalho

Teresa Terroso

DESIGN DA EXPOSIÇÃO

Abel Tavares

Pedro Serapicos

Telmo Carvalho

TEXTOS / TEXTS

Elisa Ferraz

João Azevedo

João Rocha

Maria João Cortesão

Olívia Marques da Silva

Steven Sarson

Teresa Terroso

GABINETE DE COMUNICAÇÃO E IMAGEM / COMMUNICATION AND IMAGE

Bianca Motta

CENTRO DE PRODUÇÃO E RECURSOS / PRODUCTION AND RESOURCE CENTER

Fernando Teixeira

João Pacheco

João Paulo Gomes

Luis Kasprzykowski

IMPRESSÃO / PRINTING

Orgal Impressores

500 exemplares

DEPÓSITO LEGAL / LEGAL DEPOSIT

0000

ISBN

978-989-99899-4-8

DATA / DATE

Julho / July 2018





Design Gráfico e de Publicidade

Design Industrial

Multimédia

Tecnologia da Comunicação Audiovisual

Tecnologias e Sistemas de Informação para a Web

www.esmad.ipp.pt

P.PORTO