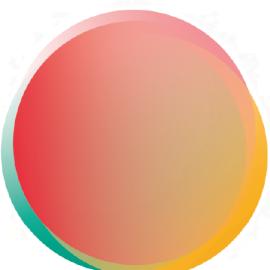


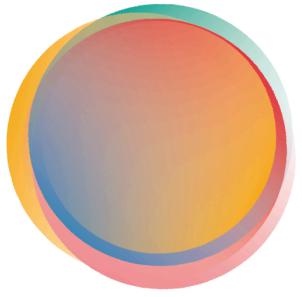
Exposição

m  stra
-me

Não percas a oportunidade de conhecer o **talento, inovação** e **criatividade** dos alunos do IPVC!

HÁ MAIS PARA EXPLORAR...

1



Autor: Mariana Gonçalves

Curso: Mestrado em Design Integrado

Nome do Projeto: A Cultura da Indústria Automóvel no Design de Acessórios de Moda

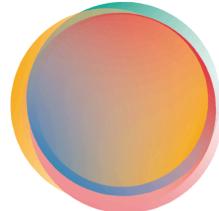
Orientadores: Liliana Soares e Manuel Ribeiro

Ano: 2023

Descrição: A AR-Bag é mais que um simples acessório, é uma ponte entre tradição e inovação. Criada a partir de materiais descartados da indústria automóvel, como tecidos de airbags, esta peça combina sustentabilidade com design contemporâneo. Incorporando as rendas de bilros de Vila do Conde, uma arte ancestral portuguesa, a AR-Bag celebra a herança cultural local enquanto atende às exigências do mercado moderno.

Com um design único e uma mensagem irónica estampada “Danger! Fashion on Board”, a mala destaca a dualidade entre estilo e funcionalidade, segurança e efemeridade. Este projeto híbrido simboliza o equilíbrio entre a autenticidade artesanal e a eficiência industrial, promovendo consciência ambiental e inovação. A AR-Bag não é apenas um objeto de moda, mas uma narrativa cultural e sustentável que une história, arte e responsabilidade.

2



Autor: Luana Silva

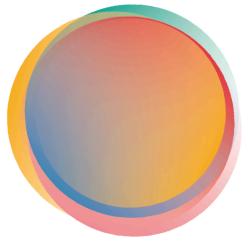
Curso: Mestrado em Design Integrado

Nome do Projeto: O Design entre a tradição e a inovação no desenvolvimento de Acessórios de Moda

Orientadores: Liliana Soares e Ricardo Cabral

Ano: 2023

Descrição: "Este estudo tem como propósito comprovar em que medida o processo criativo entre a tradição e a inovação pode ser determinante para o desenho e o desenvolvimento de novos produtos de acessórios de moda veiculadores de cultura. A investigação desenvolve-se a partir de hipóteses de projeto que consideram o conceito de Design Chão (Costa, 1998) e a noção de Sistema de Produto (Zurlo, 2003) como possibilidades para alcançar produtos com significado para a vida das pessoas..." (SILVA, 2023).



3

Autor: Sofia Soares

Curso: Mestrado em Design Integrado

Nome do Projeto: O Design de Experiência no Setor do Mobiliário Doméstico

Orientadores: Liliana Soares e Ermanno Aparo

Ano: 2023

Descrição: O banco Mater é um produto com uma forte conotação cultural. Estabelece uma ligação entre a tradição e a inovação, apelando à experiência do utilizador através de aspectos materiais e imateriais.

Projetado num momento em que ainda se faziam sentir os efeitos da pandemia COVID-19, assume o papel de responder às necessidades impostas tanto do setor produtivo do mobiliário como da sociedade, a partir da sustentabilidade e da cultura. Manifesta estas vertentes através do uso de materiais de baixo impacto ambiental, nomeadamente a madeira de carvalho e a cortiça, aliado a valores e símbolos nacionais transmitidos pela arte da talha.

Explora o trabalho artesanal de entalhar do Norte do país com a talha dourada do altar da igreja Matriz de Viana do Castelo, privilegiando uma cultura local e um ofício pouco explorado.

4

Autor: Marta Correia

Curso: Mestrado em Design Integrado

Nome do Projeto: O Design aplicado à criação de uma lunch bag sustentável para o FeelViana Sport Hotel

Orientadores: João Martins e Ana Curralo

Ano: 2023

Descrição: Este estudo originou numa proposta do FeelViana Sport Hotel, onde o principal objetivo era apresentar uma solução versátil de uma lunch bag para as atividades desportivas com bicicleta. Assim, procurou-se desenvolver uma abordagem inovadora com foco na eficiência, praticidade e durabilidade, que permitisse o fácil transporte e a organização de alimentos e bebidas no contexto descrito.



5

Autor: Gabriel Lourenço

Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Projeto de Design em Empresas I

Docentes: Liliana Soares e Ermanno Aparo

Nome do Projeto: Spectrum

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: A clutch "Spectrum" homenageia a Pop Art e a identidade cultural contemporânea. Feita de restos industriais, combina acrílico, tela poliéster e bordados manuais inspirados em "Marilyn Diptych", unindo transparências vibrantes, funcionalidade e valor artístico numa interpretação de design inovador.

6

Autor: Ivo Vieira

Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Projeto de Design em Empresas I

Docentes: Liliana Soares e Ermanno Aparo

Nome do Projeto: Redivivo

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: O projeto “Redivivo”, desenvolvido com base no conceito de upcycling, teve como inspiração a riqueza cultural da Calçada Madeirense e resultou numa bolsa de mensageiro singular. Feita com materiais descartados por empresas, através de técnicas artesanais e industriais no seu processo, originou um produto funcional e sustentável, refletindo práticas ambientais responsáveis no design contemporâneo.

7

Autor: Milena Marques

Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Projeto de Design em Empresas I

Docentes: Liliana Soares e Ermanno Aparo

Nome do Projeto: Ikaro I

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: "Ikaro I" é um manifesto upcycling. Inspirada no mito de Ícaro, incita a refletir sobre a ambição humana e as consequências das suas escolhas. Projetada através de desperdícios empresariais, reinterpreta a icónica "Sedia I" de Enzo Mari.

8

Autores e Nomes dos Projetos:

Eurico Pinto "Eolo, the wind tamer"

Marco José "(é preciso) semear amor"

João Fonseca "A História do Pirata Cross"

Luís Gonçalves "Vikings"

Sara Emanuelle "O tempo não volta"

Margarida Martins "Um dia chuvoso"

Tiago Martins "Design Sustentável"

Catarina Costa "Xequ-Mate"

Mónica Lopes "A flauta mágica"

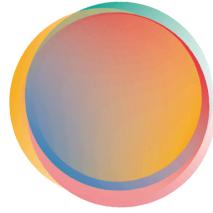
Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Multimédia Interativa

Docentes: Acácio Pereira e Pedro Vilaça

Ano Letivo: 2022/2023 - 2023/2024

Descrição: O processo de criação da animação divide-se em dois momentos. No primeiro, os alunos desenvolvem uma narrativa, elaboram um storyboard e desenham digitalmente os elementos gráficos no Adobe Illustrator, preparando assim a pré-produção do projeto de animação. No segundo momento, com base no material criado anteriormente, os alunos produzem uma animação 2D no Adobe After Effects, dando vida às personagens e cenários definidos no primeiro trabalho prático.



9

Autores: Nélia Pontes e Sara Brito

Curso: Design do Produto

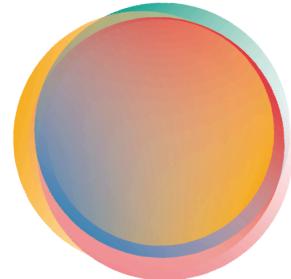
Unidade Curricular: Projecto / Oficinas I

Docentes: João Martins e Acácio Viegas

Nome do Projeto: Sistema Estrutural de Mobiliário

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: O projeto consiste na criação de um sistema de mobiliário para um espaço de coworking no VIANA S.T.ARTS Centre. Foram analisados alguns sistemas existentes para estudar as suas características, com o objetivo de desenvolver uma solução simples e eficaz. O sistema proposto é fácil de montar, composto por placas e esquadros unidos por parafusos. A partir dessa estrutura, é possível criar diversas soluções de mobiliário, como mesas, bancos, mesas com divisórias, biombos, estantes, caixotes de lixo e vasos. A versatilidade do sistema permite adaptar o espaço às necessidades dos utilizadores.



10

Autores: André Alves e Catarina Fernandes

Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Projecto / Oficinas I

Docentes: João Martins e Acácio Viegas

Nome do Projeto: Sistema Estrutural de Mobiliário

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: O projeto Uni Wood apresenta um sistema estrutural composto por 7 peças. As tábuas formam a estrutura do mobiliário, proporcionando resistência, enquanto os conectores permitem o encaixe modular, garantindo uma montagem e desmontagem fáceis, sem a necessidade de ferramentas. A fita de carga, funciona como um elemento de estabilização, agregando segurança e versatilidade ao design. Este sistema permite a criação de diversas configurações estruturais, como mesas, estantes, divisórias, bancos, entre outras, adaptando-se às diferentes necessidades do ambiente de trabalho.

11

Autores: Ricardo Neto e João dos Santos Araújo

Curso: Design do Produto

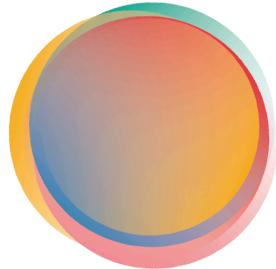
Unidade Curricular: Projecto / Oficinas I

Docentes: João Martins e Acácio Viegas

Nome do Projeto: Sistema Estrutural de Mobiliário

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: O MultiBio é um biombo ajustável, concebido para criar espaços isolados. Além disso, pode ser transformado num expositor com diferentes formas. A inspiração para o design veio dos Wallpods, tipicamente usados em escritórios. A versatilidade do MultiBio permite-lhe adaptar-se a diversas situações, desde exposições até à criação de cenários, de acordo com as necessidades do utilizador. Uma das suas funcionalidades é servir como expositor, oferecendo várias opções para exibir trabalhos, tanto nas gavetas adaptáveis quanto na área de cortiça, onde é possível afixar ou anexar informações.



12

Autor: Ana Araújo

Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Projecto / Oficinas I

Docentes: João Martins e Acácio Viegas

Nome do Projeto: Móvel - Estante para biblioteca

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: A estante transmite uma mensagem clara e direta sobre o propósito do projeto, de modo a que qualquer pessoa compreenda para que se destina. Possui várias prateleiras com diferentes formatos, capaz de armazenar os mais variados tipos e dimensões de livros. Contém o espaço necessário para a quantidade de livros pretendida e o fundo preto, aliado as divisórias brancas, o que permite uma fácil leitura das palavras.





13

Autor: Sara Pinto

Curso: Design do Produto

Unidade Curricular: Projecto / Oficinas I

Docentes: João Martins e Acácio Viegas

Nome do Projeto: Móvel - Estante para biblioteca

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: A Teia do Conhecimento é uma estante feita para representar a interconexão e a multiplicidade de saberes e ideias, como uma teia de conhecimentos que se entrelaçam e se complementam. O design e estrutura buscam refletir a complexidade e a fluidez da aprendizagem, tornando a experiência de organização e acesso aos livros algo simbólico da jornada intelectual.

14

Autor: Núria Rodrigues

Curso: Design de Ambientes

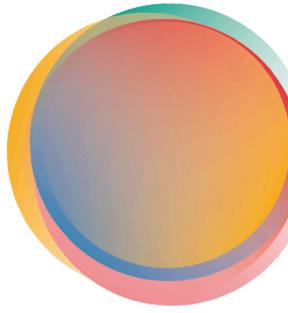
Unidade Curricular: Introdução ao Projecto I

Docentes: Luís Mota, João Martins e Rui Cavaleiro

Nome do Projeto: Re-Habitar Espaços Perdidos

Ano Letivo: 2024/2025

Descrição: Este projeto tem como base o Programa de Promoção da Saúde Mental no Ensino Superior, com o desafio de criar propostas para a requalificação de um espaço localizado na ESTG, em colaboração com o Gabinete de Saúde e Bem-Estar do IPVC. Para "re-habitar" este espaço perdido no edifício principal da ESTG, optou-se por centrar a proposta na comunicação entre estudantes, criando um ambiente aberto e propício para conversas, refeições, e também para momentos de estudo individual ou coletivo. No espaço exterior, foi contemplada uma zona com mesas e bancos, proporcionando, de forma relaxada, momentos de convívio e estudo entre os alunos.



15

Autor: Adriana Faria

Curso: Design de Ambientes

Unidade Curricular: Introdução ao Projecto I

Docente: Ana Curralo

Nome do Projeto: Projeto Stand

Ano Letivo: 2020/2021

Descrição: Este exercício tem como objetivo iniciar os alunos na prática do Design de Ambientes, promovendo o conhecimento e a aplicação de metodologias e ferramentas essenciais à atividade de projeto nesta área. A partir do momento em que recebe uma "encomenda de design", o designer conduz o estudo e o desenvolvimento criativo de soluções funcionais, eficientes, confortáveis e esteticamente adequadas, assegurando, ao mesmo tempo, a sua exequibilidade. Além disso, deve ser capaz de apresentar e comunicar com clareza as especificidades do projeto.

16

Autor: Inês Araujo

Curso: Design de Ambientes

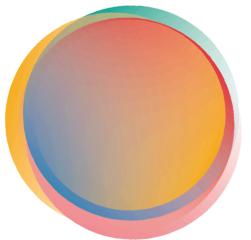
Unidade Curricular: Introdução ao Projecto II

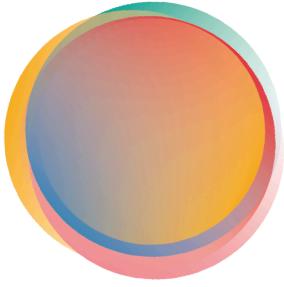
Docentes: Ana Curralo e Micael Miranda

Nome do Projeto: Gaming Pod

Ano Letivo: 2022/2023

Descrição: O exercício tem como objetivo apresentar aos estudantes o uso de metodologias e ferramentas de trabalho. Assim, o designer atua no estudo e desenvolvimento criativo de soluções que sejam funcionais, eficientes, confortáveis, esteticamente adequadas, ambientalmente responsáveis e economicamente viáveis, sendo capaz de definir, determinar e comunicar o conceito e as especificações do projeto. A proposta centrou-se no desenvolvimento de uma "plataforma" GamePlay, de caráter imersivo, consistindo num posto, cápsula ou Pod para a experimentação de videojogos. Este espaço deve ser eficiente, coerente e flexível, atendendo às expetativas e necessidades dos utilizadores.





17

Autores: Adriana Faria, Inês Afonso e Mafalda Passos

Curso: Design de Ambientes

Unidade Curricular: Projecto de Ambientes II

Docentes: Manuel Rivas e Ermanno Aparo

Nome do Projeto: Projeto Xilsas

Ano Letivo: 2021/2022

Descrição: O exercício proposto consiste na (re)utilização de uma pá de turbina eólica, descontextualizando o objeto original para, a partir das suas partes, transformá-lo em novos produtos com utilidades diferentes.

18

Autores: Laura Fonseca e André Andrade

Curso: Design de Ambientes

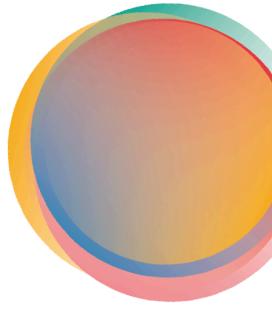
Unidade Curricular: Projecto de Ambientes II

Docentes: Micael Miranda e Rui Cavaleiro

Nome do Projeto: The Beatles Museu

Ano Letivo: 2023/2024

Descrição: O projeto propõe a reabilitação do nível superior de um espaço comercial no centro histórico da cidade, com o objetivo de criar uma exposição permanente dedicada à banda icónica dos anos 60 e 70, "Os Beatles". Miriam Gurgel define o Design como a arte de combinar formas, linhas, texturas, luzes e cores, destacando três princípios fundamentais: função, necessidades do usuário e harmonia dos materiais. Ao interpretar o conceito de cenografia, é possível perceber que cada espaço deve ser projetado para cativar e estimular o público, explorando temas que possam criar uma conexão emocional. Exposições, eventos e espaços pop-up, por exemplo, são ambientes que se transformam constantemente, criando experiências dinâmicas. Para garantir coesão no projeto, é necessário focar na área sensorial e emocional, considerando o impacto da intervenção no usuário e promovendo a criatividade. "Pensar fora da caixa" é fundamental para criar espaços estimulantes e inovadores, levando em conta não apenas o material físico do ambiente, mas também a experiência vivida dentro dele.



19

Autor: Filipa Ferreira

Curso: Design de Ambientes

Unidade Curricular: Introdução ao Projecto II

Docentes: Manuel Rivas, João Martins e Diana Pereira

Nome do Projeto: Transformação de uma garagem num T1

Ano Letivo: 2023/2024

Descrição: O exercício consiste no desenvolvimento de um projeto de interiores para uma habitação de tipologia T1, situada na cave de uma moradia isolada. A habitação será destinada a um jovem casal e ao seu animal de estimação (um cão de médio porte). A solução proposta deverá ser desenvolvida a partir de uma análise atenta do espaço existente, tendo em conta as necessidades dos seus utilizadores.

20

Curso: Design de Ambientes

Unidade Curricular: Projecto de Ambientes II

Docentes: Ermanno Aparo, Micael Miranda e Liliana Soares

Nome do Projeto: Projeto Arteam

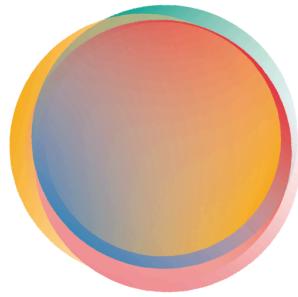
Ano Letivo: 2022/2023

Descrição: Em parceria com a ARTEAM - Escola Profissional Artística do Alto Minho e a Lingote Alumínios SA, propõe-se o desenvolvimento de um sistema de mobiliário modular, capaz de criar diversas combinações e de ser utilizado tanto dentro como fora dos espaços da Escola Profissional de Música. O sistema será baseado em perfis e ligações inovadoras desenvolvidas pela Lingote, com o objetivo de responder às necessidades espaciais da Escola.

Este mobiliário visa melhorar a comunicação de conteúdos, seja em suporte papel, seja em sistemas interativos ou multimédia. Além disso, tem o potencial de funcionar como "mobiliário urbano", promovendo uma estética interessante nos espaços e incentivando o convívio entre os alunos e a comunidade. Também servirá como plataforma para eventos musicais efémeros.

A iniciativa revelou-se ainda mais enriquecedora ao explorar alternativas inovadoras para a utilização de sistemas de alumínio, enquanto se procurava responder às necessidades logísticas e sociais da escola.

21



Autores: Ana Ferreira e Beatriz Pinto

Curso: Design de Ambientes

Unidade Curricular: Projecto Urbano II

Docentes: Luís Mota e Rui Cavaleiro

Nome do Projeto: TEMPORARY SHELTER for Nature Tourism

Ano Letivo: 2023/2024

Descrição: A proposta visa criar um espaço habitável de 50m², dentro de um conceito de complexo turístico ligado à natureza. A Hedera House surge como um refúgio temporário, totalmente equipado para atender às necessidades dos seus futuros utilizadores, com foco na modularidade, sustentabilidade, eficiência, tecnologia e eco-turismo. A luz natural preenche os espaços, enquanto as plantas são integradas como elementos vivos. As texturas utilizadas evocam o ambiente natural, remetendo à beleza simples e orgânica da Terra. A Hedera House proporciona uma experiência memorável, convidando à serenidade e harmonia, e destacando a beleza de viver em sintonia com a Natureza.

22



Autor: Dinis Ferreira

Curso: Design de Ambientes

Unidade Curricular: Projecto Urbano I

Docentes: Manuel Rivas e Micael Miranda

Nome do Projeto: Projeto Hugged

Ano Letivo: 2023/2024

Descrição: A proposta de reabilitação tem como objetivo transformar uma unidade fabril num espaço habitacional digno, com foco na criação de uma estrutura de apoio ao jovem. O projeto visa promover ferramentas que favoreçam a autonomia pessoal e social, funcionando também como uma plataforma de estabilização emocional e capacitação profissional. Será um processo de autonomização e transição para a vida adulta. A localização do projeto é em Valladolid, Espanha.

23

Autores: Alunos da Escola Superior de Educação (ESE-IPVC)

Curso: Artes Plásticas e Tecnologias Artísticas

Unidade Curricular: Desenho II

Docente: José Cardoso

Nome do Projeto: Posso ver? - Mostra de cadernos de desenho e livros de artista desenvolvidos na licenciatura de APTA

Ano Letivo: 2023/2024 e 2024/2025

Descrição: O caderno de desenho de um artista está raramente disponível para ser folheado por outras pessoas. Configura um espaço de intimidade, reserva e segurança, onde cada autor pode manifestar intenções, colocar hipóteses e experimentar ideias através do seu traço. Um espaço para hesitar e para errar, longe de olhares indiscretos. Por essa razão, quando alguém quer folhear um caderno de desenhos de outro autor pergunta “posso ver?”. Assim, ver ou avaliar o caderno de alguém pode ser um ato de voyeurismo.

É neste campo de transgressão que esta exposição apresenta cadernos de desenho dos alunos de APTA2, no contexto da Unidade Curricular Desenho II, ao longo dos anos letivos de 2023/2024 e 2024/2025.

Os cadernos foram construídos pelos próprios autores, numa procura de adquirir maior possessividade e identificação pelo objeto que os acompanharia ao longo de um ano. Neles, desenharam numa base diária, nas mais variadas situações de quotidiano, em momentos de tédio e de ócio, nas deslocações para o trabalho ou em viagens de lazer, materializando a experiência no desenho. Com eles, aumentaram gradualmente a frequência do desenho, testaram ideias, erraram e falharam, sempre num contínuo de descoberta. Porque em cada desenho falhado, existe a oportunidade para descobrir algo que não se sabia existir.

Como resultado, todos beneficiaram de uma tomada de consciência das marcas autorais que contribuíram para o desenvolvimento de uma identidade gráfica própria de cada aluno. A experiência anual de desenho constitui-se como um património existencial materializado no caderno. Alguns converteram-nos em livros de artista. Objetos artísticos feitos com o propósito de serem apresentados, folheados e vistos por outros.

