

Universidades Lusíada

Dias, José Manuel Silveira, 1965-
Gentil-Homem, Pedro, 1966-

Lulu, n. 3 (2025)

<http://hdl.handle.net/11067/8109>

Metadados

Data de Publicação	2025
Editor	Universidade Lusíada
Palavras Chave	Design - Periódicos
Tipo	book
Revisão de Pares	Não
Coleções	[ULL-FAA] Lulu, n. 3 (2025)

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-29T23:02:44Z com
informação proveniente do Repositório



Percurso académico dos
alunos de design 2024_25

Elaborado pelos alunos
finalistas de design

2025

3



DESIGN FANZINE

índice

4

EDITORIAL

6

STARTERPACK

8

PROJETOS

48

EVENTOS

70

ENTREVISTAS

84

FICHA TÉCNICA



Porque não há duas sem três, tem nas suas mãos, o terceiro número da fanzine Lulu.

EDITORIAL

A nossa missão continua a apostar na divulgação dos trabalhos académicos e atividades da licenciatura e mestrado em Design da Universidade Lusíada de Lisboa. A Lulu faz parte de um desses trabalhos inteiramente pensada, desenhada e produzida pelos alunos finalistas. Nesta edição podemos contar com um Starter Pack (toque bem-humorado dedicado a alunos recém-chegados), reportagem de eventos (conferências, seminários, visitas de estudo), uma seleção de projetos por ano e por áreas

do Design, para além dos habituais depoimentos de alunos e professores sobre a sua experiência na Lusíada. O formato fanzine policopiada, coincide com a postura transitória de um aluno de Design: aprender a fazer para aprender a pensar. O Design não é uma coisa, é um processo, e o trabalho de um designer nunca está terminado, é uma permanente fanzine. Como também, não há três sem quatro, para o ano cá estaremos para lhe oferecer mais um número da Lulu.



Lorem ipsum dolor
sit amet,

Designer's Starter Pack

Essências para a sobrevivência
do estudante de Design

UNIL

PROJETOS

Exercícios realizados pelos alunos 2024_25

Enunciados e propostas dos três anos de licenciatura e do mestrado.

Cadeira Wassily, Marcel Breuer, 1925





Escala da mão

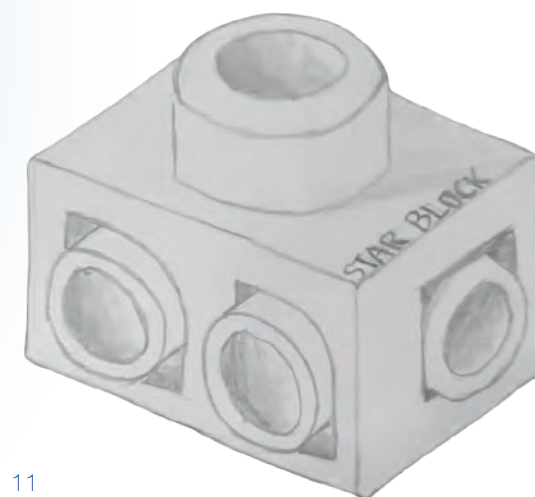
É NATURAL

Este exercício tem como principal objetivo desenvolver a capacidade de observação e interpretação de elementos naturais, valorizando-os não apenas enquanto elementos visuais, mas como sistemas com uma lógica funcional e estrutural própria. Pretende-se, assim, uma aproximação à natureza, encarando-a como fonte de inspiração para processos de design construindo noções fundamentais de análise visual com recurso ao desenho manual como ferramenta de exploração, registo e comunicação.

Joana Pinheiro

ESTRELA DO MAR

Uma estrela-do-mar foi estudada como inspiração para o design, explorando as suas características biológicas (ciclo de vida e particularidades reprodutivas). Com base nessa premissa, criei dois modelos físicos: um em papel, representando a regeneração, e outro tridimensional, ilustrando a locomoção. Como proposta especulativa, foram propostos tijolos modulares baseados na regeneração da estrela-do-mar, aplicáveis na reconstrução rápida de abrigos em zonas de guerra.



Joana Pucarinhas PINHA

Neste projeto foi selecionada uma pinha destacando a sua estrutura, função reprodutiva e o mecanismo de abertura consoante a humidade. Na fase especulativa, foi proposto um estendal inteligente que adapta a sua abertura consoante as condições de humidade, através de sensores e a conectividade a uma aplicação.



Inês Galeano UNHA DE LABRADOR

Inspirado na anatomia do Labrador Retriever, este projeto explora a relação entre forma, função e design. O resultado é um par de sapatilhas de corrida com a sola projetada para garantir a melhor aderência ao solo, e a estética inspirada nas cores da raça (amarelo, castanho e preto).





Espremedor de Cítricos, Philippe Starck, 1990

CAIXA DE PANDORA

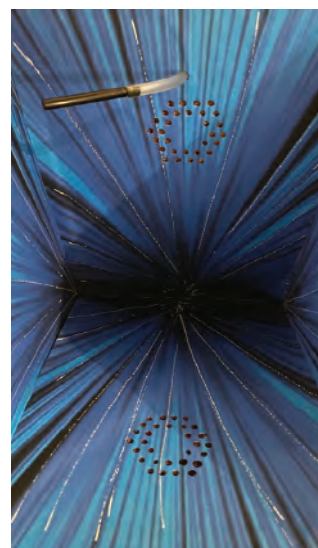
Neste exercício é proposta a criação de um cubo com 30 cm de aresta, concebido para exploração de um conceito, pessoal ou universal, através da estimulação dos cinco sentidos. O objetivo principal é desenvolver a expressão sensorial de ideias, com ênfase na linguagem abstrata e na construção de narrativas perceptivas de modo a proporcionar ao utilizador uma experiência sensorial envolvente.

Maria Teresa Bacelar
CAIXA TORÁXICA

O projeto explora a representação da caixa torácica através dos cinco sentidos, procurando despertar para a linguagem sensorial e desenvolver a expressão de conceitos abstratos. A caixa torácica é vista como um espaço de proteção e vulnerabilidade, abrigando órgãos vitais como o coração e os pulmões. A abstração da caixa torácica envolve a interpretação não literal da sua forma (linhas, curvas, vazios e cheios), função (proteção, acolhimento e movimento respiratório) e simbolismo (vitalidade, força e fragilidade).



Diana Monteiro
VELOCIDADE



A escolha do tema foi motivada pela minha paixão por automóveis e pela sensação de velocidade. O processo de construção da caixa envolveu a utilização de placas de madeira para a estrutura, placas de acrílico com dobradiças, ventoinhas retiradas de um computador e um tubo para a bebida energética.

Nair Castanheira

AMOR DOCE E CALMO

O projeto é inspirado no tema do amor, especificamente o amor doce, calmo, romântico e de fantasia. A escolha deste tema foi motivada pela sua natureza ambígua e universal, permitindo que a maioria das pessoas se identifique. O objetivo é retratar a sensação de conforto e paz associada ao amor.



Inês Chora

FLORESTA NO OUTONO

A Caixa de Pandora foi construída como um cilindro de cartão pintado para evocar um tronco de árvore, utilizando elementos sensoriais para representar a transição sazonal da floresta. O projeto procura explorar a efemeridade e a relação emocional com a natureza através de uma experiência sensorial completa.

UNIVERSOS
PARALELOS

O exercício propõe a criação de cartazes musicais de universos distintos, despertando para as regras fundamentais da linguagem visual. Desenvolveram-se noções básicas de composição bidimensional assim como a expressão de diferentes valores com elementos básicos de composição. Explorámos os princípios elementares da visão e hierarquia e a sua importância como sentido de percepção e comunicação.



Maria Benedita Hipólito
GOD SAVE THE QUEEN

Inês Chora
MENINO DO RIO

Inês Galeano
REBEL REBEL

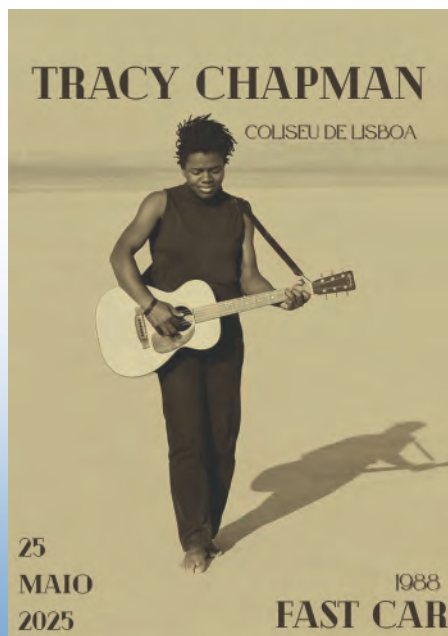




Diana Monteiro
HEART OF GLASS

Bruna Gonçalves
I WANT TO TAKE
YOU HIGHER

Sofia Abreu
SMOOTH OPERATOR



Maria Paiva
TOO MUCH
INFORMATION

Sofia Marramaque
FAST CAR





Escala do corpo

IDENTIDADES

Este projeto parte de uma análise e reflexão crítica sobre a identidade visual de uma entidade corporativa, passando por um processo de *rebranding*, de modo a criar identidades atualizadas que respondam a eventuais problemáticas relacionadas com a representação identitária destas instituições ou empresas, não esquecendo os respetivos valores institucionais.



Margarida Gil
SUMOL + COMPAL



Inês Costa
SUMOL + COMPAL

Rafaela Peças
LISBOA CULTURA

**sumol
compal**

sumol **serra da
estrela** **compal**

frize **um bongo** **b!**

**LISBOA
CULTURA**

**MUSEU DO
ALJUBE**

**MUSEU DA
MARIONETA**

**CASA
FERNANDO
PESSOA**

**ATELIÉR-MUSEU
JÚLIO POMAR**

**MUSEU
BORDALO
PINHEIRO**

**MUSEU DO
FADO**

Miguel Correia

LIGA DOS BOMBEIROS
PORTUGUESESLIGA DOS
BOMBEIROS
PORTUGUESESFEDERAÇÃO
BOMBEIROS
LISBOAFEDERAÇÃO
BOMBEIROS
PORTOFEDERAÇÃO
BOMBEIROS
COIMBRAFEDERAÇÃO
BOMBEIROS
BEJAFEDERAÇÃO
BOMBEIROS
AVEIROFEDERAÇÃO
BOMBEIROS
SANTARÉM

A PELE DOS OBJETOS

O projeto tem como objetivo desenvolver um pensamento analítico e crítico acerca da dimensão social e cultural dos objetos na sociedade de consumo. É proposta uma análise dos estilos de vida, tendências, público-alvo com o objetivo de compreender as lógicas comuns fundamentais dos 'grupos' sociais. Os alunos são desafiados a desenvolver a "pele" de um objeto, partindo de um "ambiente" sociocultural de um grupo-alvo específico (considerando o modo/estilo de vida, subcultura e suas referências visuais).

Tomás Sousa

GEEK_ASPIRADOR

Nova pele inspirada nas armas espaciais da ficção científica da década de cinquenta. Painel indicador de estado de bateria incorporado; secção do corpo principal coberta com plástico transparente, possibilitando a visualização dos componentes (à semelhança dos computadores); uso de *LEDS* verdes no corpo principal, permitindo maior visibilidade e destaque dos componentes visíveis no corpo principal e no depósito de poeiras (círculos verdes na lateral do corpo do objeto).



Novo



Antigo

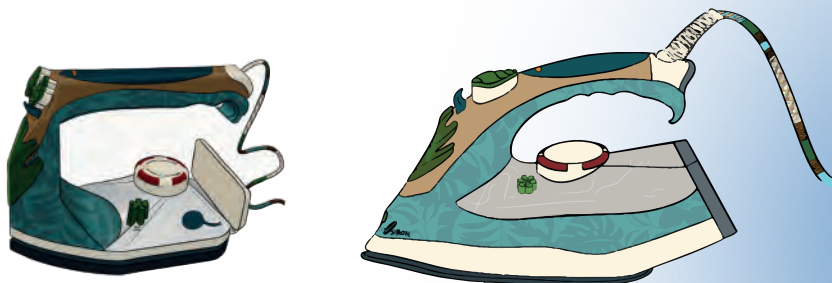


BUG, foi o *naming* da nova marca de aspiradores portáteis para geeks. A palavra “bug” conta com dois significados, sendo eles um “bug” de sistema, ou “bug”, inseto em inglês. Aproveitando esse duplo sentido optei por inseto/bug, que fortaleça a ligação com o consumidor/destinatário (geek), foi desenhado um inseto quadrado que remeta para um chip/processador.

Margarida Gil

SURF CULTURE_FERRO DE ENGOMAR

Utilização de padrões tropicais no plástico azul, búzios como botões de função de borrifamento, medidor de nível de água como quilha de prancha de surf, tampa de entrada de água como alga marinha, botão *self clean* como uma flor, utilização de boia salva vidas como botão seletor de modos de aquecimentos, e por fim um cabo de alimentação semelhante a uma trança de cabelo “terere”.



Novo



Antigo



SIRON vem de *SIREN* (sirena em português, humanoide marinho, semelhante a sereias mas vistos como monstro) conciliado com a palavra *IRON* (em português da palavra ferro de engomar). Em termos gráficos o *lettering* utiliza uma tipografia *Wavy*, que remete às ondas do mar. O grafismo de uma prancha de surf completa o todo.

Margarida Madureira

PUNK_LÂMPADA UV

Inspirada na cultura punk, a lâmpada uv para unhas passou a possuir um aspeto ousado apresentando um formato de caveira com crista como a rebeldia dessa cultura. Com esta reformulação visual, a máquina não é apenas uma ferramenta para a aplicação de unhas em gel, mas também um símbolo de expressão e originalidade.



Novo



Punky é uma marca especializada em produtos para unhas e cosméticos alternativa e punk. A marca inclui vernizes com cores vibrantes, acessórios com *spikes* evocando o punk. A Punky oferece opções para quem quer destacar e reafirmar a sua identidade de modo único e impactante.



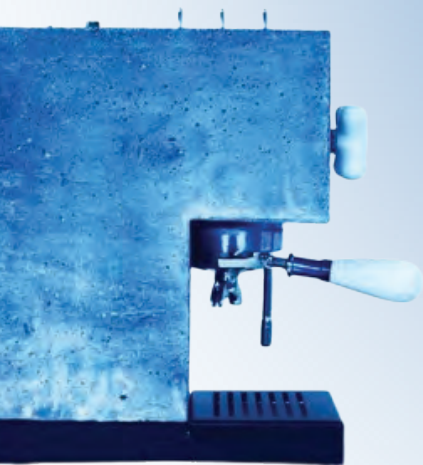
Antigo

ArZa Concrete, Studio Montaaag, 2018



AR FRESCO

Este projeto foca-se no design de interface e envolve o redesign do formato e da morfologia do aparelho, com o objetivo de melhorar a sua usabilidade e promover a inclusão. É proposta a análise crítica dos sistemas existentes em comandos remotos de unidades de ar condicionado, com o objetivo de desenvolver metodologias inovadoras e eficientes. Procura-se desenvolver a compreensão da mente humana, a estruturação da comunicação visual e a construção de interfaces homem-máquina baseadas na gramática visual e ergonomia.



TOMÁS SOUSA

- Interface clara, intuitiva e eficaz;
- Ecrã RGB;
- Botão sonoro *on/off*;
- Botão multiusos;
- Ergonomia melhorada;
- Remoção do modo de dormir;
- Aumentar temperatura MAX e MIN.



Antigo

Novo

INÊS COSTA

- Formas arredondadas;
- Botões organizados de forma acessível;
- Botão *on/off* centralizado e destacado a vermelho;
- Ecrã digital com cantos arredondados;
- Botões de controlo de temperatura/seleção centralizados;
- Botões “ECO” e “CLEAN” destacados.



Antigo



Novo



Antigo



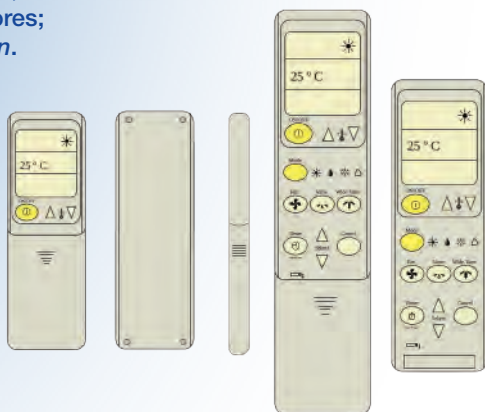
Novo

CARLOTA CANOTILHO

- Ecrã aumentado;
- Configuração do *display*;
- Dimensão do botão *on/off*;
- Criação de botão *ok*;
- Remoção dos botões *eco mode*, *long*, *HR* e *MIN*;
- Criação de botões dedicados a cada modo.

IULIANA BARBA

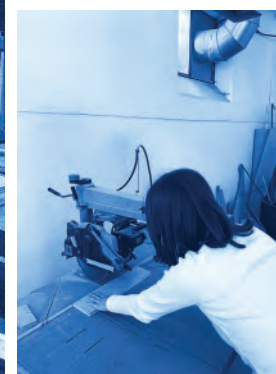
- Botão *on/off* destacado;
- Melhor legibilidade;
- Ecrã aumentado;
- Seleção de Funções;
- Alterar paleta de cores;
- Adicionar botão *Fan*.



Novo



Antigo



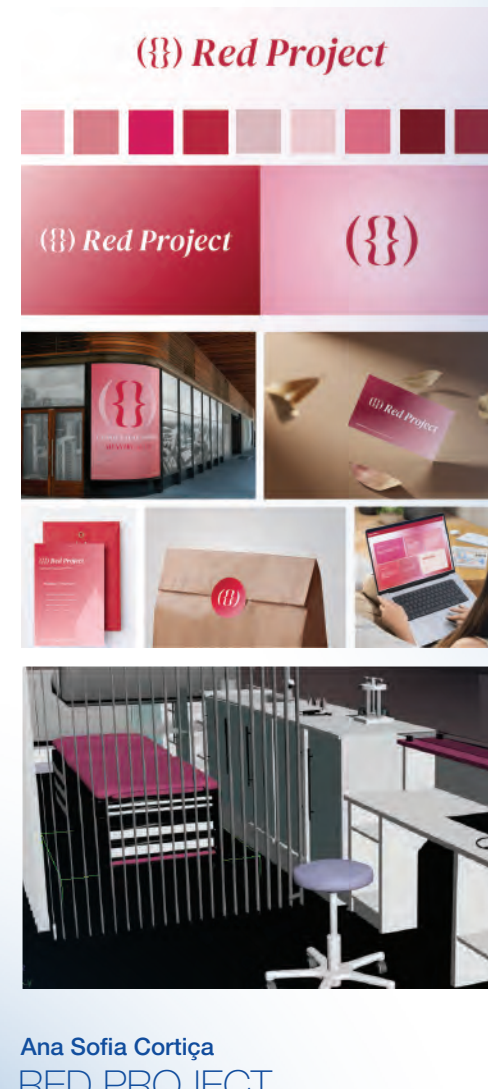
ulu lulu lulu lulu lulu lulu lulu lulu
 lulu lulu lulu
 ulu lulu lulu lulu lulu lulu lulu lulu
 lulu lulu lulu lulu lulu lulu lulu lulu



Escala do ambiente

SOCIAL AWARENESS

Este projeto visou desenvolver soluções de design com foco em inovação social e intervenção comunitária. Os alunos identificaram problemas sociais em que o design possa ter impacto positivo, propondo soluções que integrassem produtos, serviços ou experiências. Através de quatro fases, os alunos realizaram uma investigação do território, desenvolveram hipóteses de conceito, criaram soluções práticas e formalizaram o projeto final, avaliado com base na qualidade do processo e na eficácia da comunicação das soluções.



Ana Sofia Cortiça
RED PROJECT

Organização que tem a iniciativa de ampliar o acesso a informações e *kits* menstruais, que possam diminuir e erradicar o impacto da pobreza menstrual. Desenvolvimento de um website para promover e divulgar a saúde menstrual, consciencializar e desmistificar os tabus através de um diálogo aberto. Ainda foi pensado um consultório ambulante (*Red Wheels*) especializado em consultas e exames de higiene íntima feminina em locais com acesso limitado a serviços de saúde.



Arina Garshenina
DOTS

A app “Dots” lida com o problema significativo que muitos imigrantes e viajantes enfrentam – o desafio da adaptação e integração num novo país. Este problema acaba por contribuir para o sentimento de isolamento devido às diferenças culturais e barreiras linguísticas. A app conecta este público-alvo e oferece uma plataforma de partilha de informações desde sobre o ambiente sociocultural até procedimentos administrativos do respetivo país.



Gabriela Santos
SOS CALAMIDADES

O foco principal do projeto é a resolução da falta de formação da sociedade para apoiar organizações como os bombeiros no combate a calamidades. O "SOS Calamidades" propõe a criação de um Dia de Formação Nacional para emergências, com duração obrigatória de três dias, inscrição de voluntários, treino anual em escolas e empresas, campanhas de sensibilização e simulação de emergências.



SALEIRO E PIMENTEIRO

O exercício teve como finalidade promover a análise e compreensão das matérias-primas abordadas na disciplina (cerâmicas, vidros, metais e polímeros). Partindo do desenvolvimento de um saleiro e pimenteiro com base, os alunos foram desafiados a aplicar conhecimentos técnicos e a explorar processos de fabrico tradicionais e inovadores. O projeto visou desenvolver a capacidade de manipulação e seleção de materiais, consoante as suas potencialidades e limitações bem como o domínio de princípios fundamentais dos processos tecnológicos, enquadrando-se numa abordagem prática e aplicada ao design de produto.

Inês Martinho

SAVOUR ME_POLÍMEROS

Neste projeto, procurei desenvolver um “kit” compacto para fácil transporte onde cada objeto completa uma metade do coração. Os componentes conectam-se por encaixe para fácil limpeza e/ou enchimento do recipiente. Polipropileno com acabamento brilhante no exterior e *soft touch* no componente de silicone.





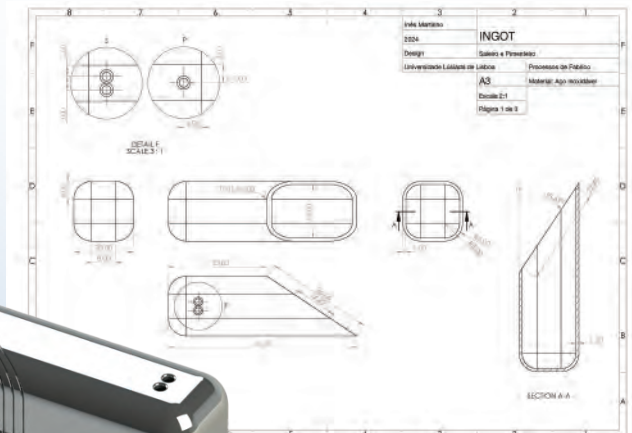
Joana Bento
UNTITLED_VIDROS

O projeto apresenta um conjunto de saleiro e pimenteiro inspirado em formas naturais, combinando funcionalidade e estética. Os recipientes de vidro transparentes permitem ver o conteúdo e a base em cerâmica oferece estabilidade. As tampas têm orifícios para dosagem e um suporte em arco que facilita o transporte. A tampa é cônica e o corpo troncocônico com rosca. Os recipientes de vidro são feitos por sopro automático.



Inês Martinho
INGOT_METAIS

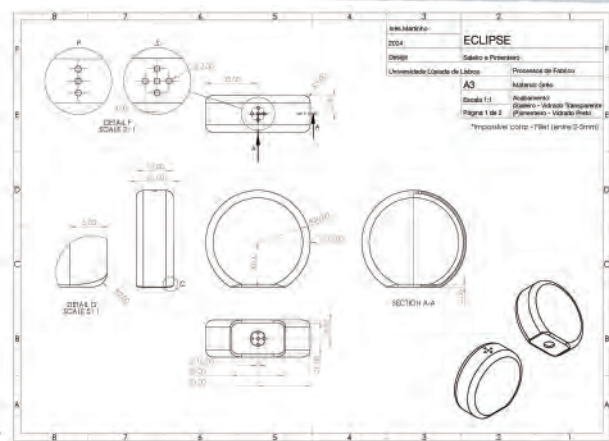
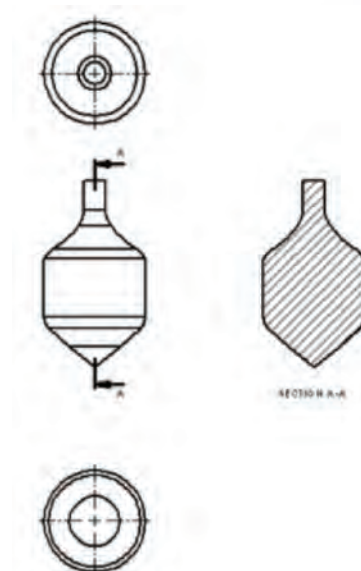
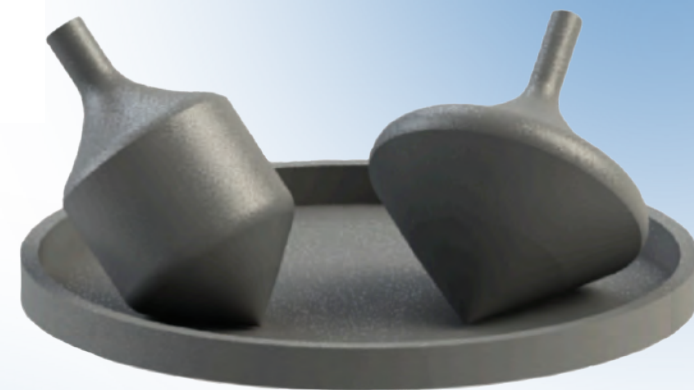
O projeto contrapõe a brutalidade e impacto da matéria-prima metal, inspirado na nova era das tecnologias. A tampa é magnetizada, permitindo a conexão entre os componentes, que detêm as características pretendidas como a superfície refletora que explora a fluidez da forma. Produzido em aço inoxidável, material comum, barato e com grande resistência aos elementos e oxidação.



Inês Martinho

ECLIPSE_CERÂMICA

O objeto explora o poder da percepção através do contraste e equilíbrio de formas. Produzido em grês, possui um conjunto de características que o torna uma solução ideal devido às suas propriedades e aparência orgânica e natural. A base foi idealizada com duas ranhuras alongadas permitindo flexibilidade no posicionamento das peças podendo reproduzir as várias fases de um eclipse.



Gabriela Santos

PIÕES_CERÂMICA

O projeto, teve por objetivo conferir dinamismo e leveza ao objeto. Propôs-se uma morfologia inspirada nos piões tradicionais. O conjunto é composto por duas peças, cada uma com uma base e tampa de enroscar, facilitando o preenchimento e garantindo que o conteúdo fica bem armazenado.



ESCALA DO PROBLEMA

TESES

O mestrado em design estrutura-se em torno de eixos temáticos abertos — *design issues* — que incentivam a continuidade da investigação nas áreas de origem dos alunos e ainda promove a exploração de novos territórios, de acordo com os seus interesses pessoais.

A proposta pedagógica faz-nos pensar como o Design é, e poderá ser uma ferramenta de aproximação entre o quotidiano e a imaginação, entre o fazer e o viver. Propõe-se, assim, refletir "como pode o Design contribuir para melhorar o mundo? Que objetos, identidades, ambientes, sistemas, ações e visões podem ser projetados com esse propósito?"

Os projetos desenvolvidos no âmbito do mestrado estão integrados no CIAUD - Centro de Investigação em Arquitetura, Urbanismo e Design.

Rodrigo Silva

AUTOMÓVEL AUTONOMIZADO

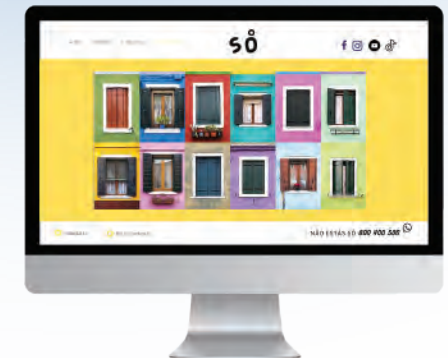
O projeto analisa o impacto da automatização na relação entre o ser humano e o automóvel. Para além da evolução formal do veículo, reflete-se sobre a perda de controlo humano e as implicações emocionais e funcionais associadas, propondo uma visão crítica sobre o futuro da mobilidade.



Carla Fonseca

COMBATER A SOLIDÃO

O projeto investiga a solidão enquanto problema social e de saúde pública, propondo um plano de intervenção através do design estratégico e participativo. A proposta inclui ações urbanas, oficinas, objetos simbólicos - como o “telefone” com fio à janela - e uma plataforma digital (Tinder da Amizade), com o objetivo de gerar empatia, criar laços sociais e combater o isolamento.

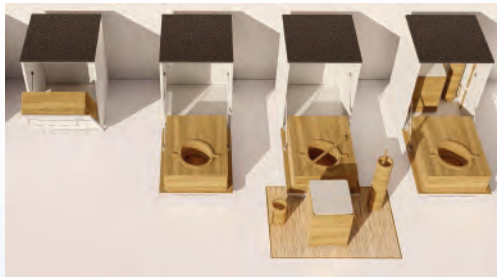


Áreas de Design: Estratégico, Social/Participativo, Comunicação/Branding, Produto, Eventos e Digital/Plataforma.

Alexandre Vargem Brito

FUNGE BOX

O projeto propõe a criação de um sistema de mobiliário e utensílios adaptados à confeção do funge, prato tradicional angolano. A proposta integra elementos culturais em cozinhas contemporâneas, respeitando a tradição e promovendo a identidade angolana em contextos nacionais e internacionais.



Áreas de Design: Produto, Interiores, Cultural/Social,
Gráfico/Branding e Digital (UX/UI).

EVENTOS

Como foi este ano na Lusíada de Lisboa?

Reportagens sobre acontecimentos e visitas realizadas pelos alunos.



Leica III Barnack, Leica 1933

WORKSHOP ACADÉMICO_ATELIER VERTICAL: 15 ENSAIOS PARA MUDAR O MUNDO

No âmbito do workshop académico Atelier Vertical, a Universidade Lusíada de Lisboa, através da Faculdade de Arquitectura e Artes, em colaboração com a designer de produto e diretora artística do Luca - Teatro Luís de Camões, Susana Menezes, desafiou os alunos à criação de uma curta-metragem como proposta de ensaio.

O seu desenvolvimento partiu de um *briefing* que contemplasse a representação visual de um conceito e de uma palavra associada, com o objetivo de apresentar uma solução simbólica com potencial transformador para o mundo.





OPEN DAY

O Open Day constitui anualmente uma oportunidade privilegiada para que futuros alunos possam conhecer de perto os percursos académicos e saídas profissionais disponíveis na Universidade Lusíada de Lisboa.

O evento permite ainda visitar as instalações da universidade e criar momentos de confraternização com estudantes de diversos cursos, proporcionando o esclarecimento de dúvidas e uma visão mais clara e realista sobre a experiência no ensino superior.

PALESTRA “LIVE FROM DESIGN”

Os estudantes do curso de Design tiveram a oportunidade de assistir a uma palestra apresentada por antigos alunos, Miguel Oliveira Cruz e Carla Lopes, que partilharam os seus percursos profissionais após a licenciatura no curso de design.

Este momento de partilha revelou-se enriquecedor, permitindo uma visão realista e inspiradora sobre as diversas possibilidades que a área do Design oferece, bem como sobre os desafios e oportunidades que aguardam os futuros profissionais.

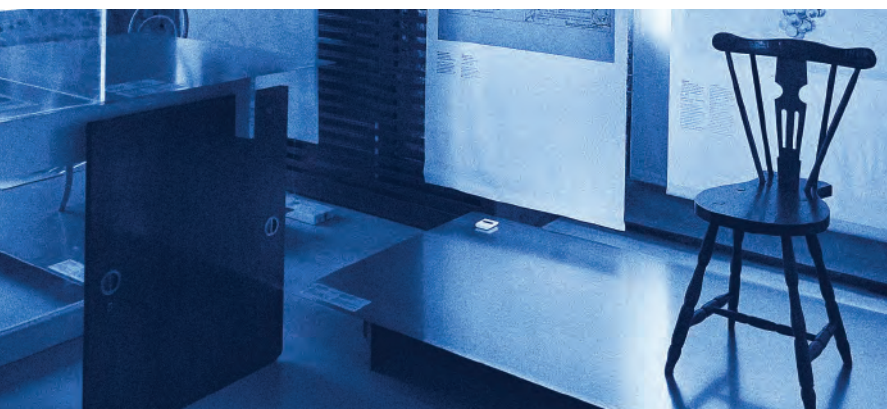




VISITA DE ESTUDO_MUDE | MUSEU DO DESIGN E DA MODA

No âmbito da unidade curricular de Cultura Portuguesa do Design[er], os alunos do 3.º ano realizaram uma visita ao MUDE — Museu do Design e da Moda. Esta experiência permitiu apreciar peças de moda e design de diferentes décadas, promovendo uma compreensão mais profunda da evolução histórica e estética do design.

A visita incentivou ainda a reflexão sobre a criatividade expressa em diversos estilos, géneros e contextos de produção, reforçando a importância da cultura material na prática do design contemporâneo.

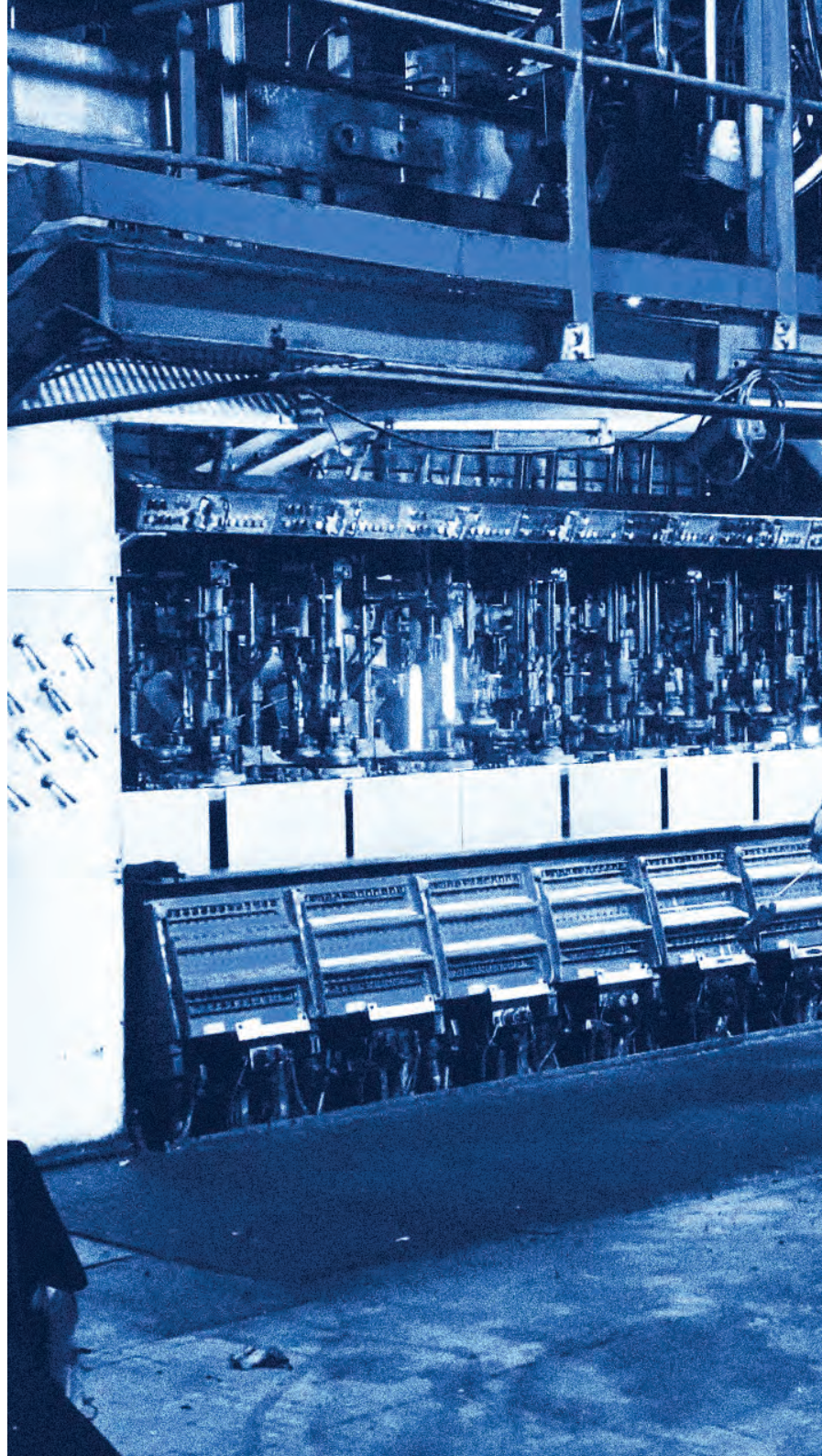


Wiggle (Série Easy Edges), GEHRY, Frank Owen, 1972
 Superleggera_modelo 699, Gio Ponti, 1951-1957
 Butterfly Stool, Sori Yanagi, 1956
 Cesca Chair B32, Marcel Breuer, 1940
 Shell Suite, WEGNER, Hans, 1948
 Aline Chair, Toni Grilo, 2011



MUDE | Museu do Design e da Moda





Fábrica BA Glass



VISITA DE ESTUDO_2ºANO | BA GLASS

Os alunos do 2.º ano visitaram a fábrica Barbosa e Almeida (BA Glass), uma das maiores fabricantes de embalagens de vidro da Europa. A visita permitiu observar de perto as diversas etapas do processo de produção e controlo de qualidade das garrafas.

A exploração do carácter técnico, foi incentivada pela participação no concurso Glass-berries Design Awards, onde os alunos submeteram as suas criações em vidro. A experiência incentivou uma reflexão sobre as preocupações ambientais associadas à indústria, com destaque para as práticas de reciclagem e os princípios da sustentabilidade.

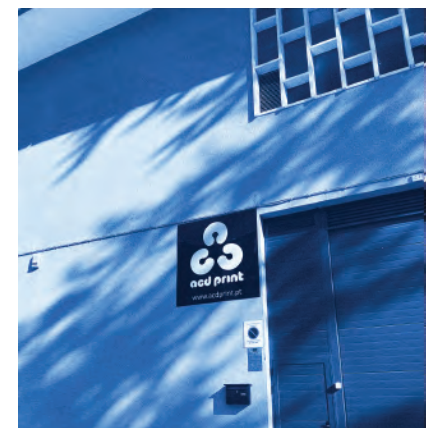


VISITA DE ESTUDO_2ºANO | ACDPRINT

Durante esta visita de estudo os alunos do 2.º ano tiveram a oportunidade de aprofundar os seus conhecimentos sobre os processos de impressão gráfica.

A experiência permitiu acompanhar todas as fases do desenvolvimento de um projeto gráfico, desde a conceção digital até à impressão final.

Foram apresentados os diferentes tipos de papel, máquinas de impressão, técnicas de acabamento e diversas qualidades de papel proporcionando uma visão prática e abrangente do funcionamento da indústria gráfica.



ENCONTRO UNIVERCIDADES_CIUL | APRESENTAÇÃO DO PROJETO “FRAGMENTO MODULAR”

Decorreu de uma encomenda de um grupo de moradores o projeto curricular de Design de Inovação Social no ano letivo 2023_24, apresentada no âmbito do Encontro UniverCidades: Ideias para Lisboa, dia 12 de maio de 2025, no CIUL (Centro de Informação Urbana de Lisboa).

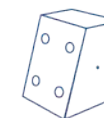
O projeto "FRAGMENTO MODULAR" é uma proposta de intervenção na área do design de inovação social para a reconfiguração de um território urbano Beco Poente da Travessa Artur Lamas, Junqueira, Lisboa.

O projeto visa um espaço versátil e multifuncional propondo vertentes como:

Equipamentos de apoio - bancos e mesas modulares para lazer, apoio ao arranjo de bicicletas (Cicloficina da Junqueira), zona de jogos, bebedouro; Criação de espaços verdes - canteiros verticais, zona de horta comunitária; Promoção de eventos, parede livre para projeção de filmes e ciclo de cinema, ou pequenos concertos musicais.

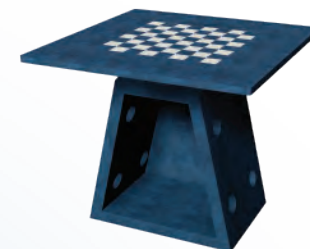
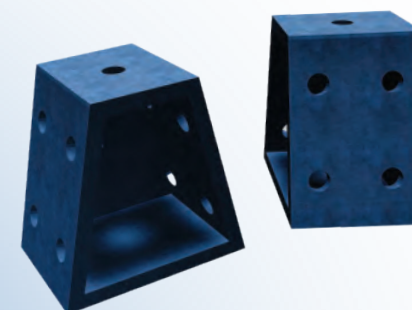


Realizado pelos alunos do 3º ano:
Ana Sofia Cortiça, Arina Garshenina e Rodrigo Cruz



FRAGMENTO MODULAR

O módulo móvel, em betão pigmentado permite reorganizar o espaço de acordo com diversas funcionalidades e valências. A capacidade recombinação modular suporta uma diversidade de morfologias multifuncionais: banco, base para mesas, canteiros, estante, entre outros.

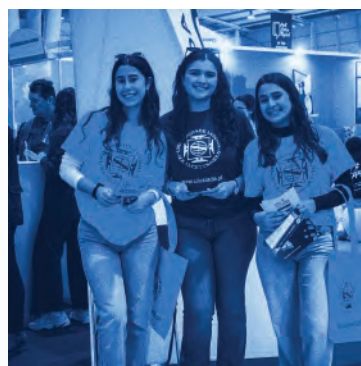
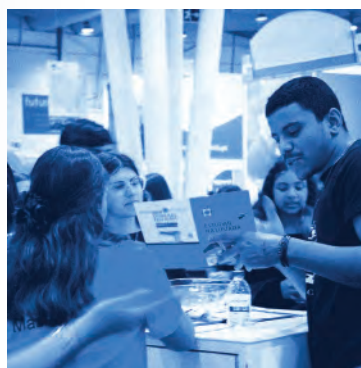


FUTURÁLIA

A participação na Futurália constituiu numa experiência enriquecedora para os alunos representantes do curso de Design e da Universidade Lusíada de Lisboa.

Ao longo do evento, tivemos a oportunidade de interagir com centenas de estudantes do ensino secundário, oriundos de diferentes regiões do país.

Esta proximidade permitiu-nos esclarecer dúvidas, apresentar a nossa realidade académica e partilhar experiências de forma direta e envolvente, promovendo o curso e fortalecendo a ligação com futuros candidatos ao ensino superior.



MUSEU DO TEATRO E DA DANÇA “DOMICÍLIOS DE DOMICÍLIA”

A visita à exposição “Domicílios de Domicília” com projeto cenográfico e museográfico do Professor Carlos Bártolo, mostrou-nos uma imersão profunda no universo das artes cénicas e uma revisitação histórica de décadas de apresentações. O ambiente do espaço expositivo, os objetos de cena e os excertos de vídeo distribuídos ao longo do percurso transportaram-nos para o centro da narrativa performativa.



Domicília Magic Show 2013

Concepção
Sérgio Pelágio

Cocriação
Sílvia Real

Interpretação
Sílvia Real e Sónia Baptista

Participação Especial
Bruno Cochat

Cenografia
Carlos Bártolo

Figurinos e Guarda-Roupa
Ana Teresa Real

Assistência Artística
Tiago Cadete

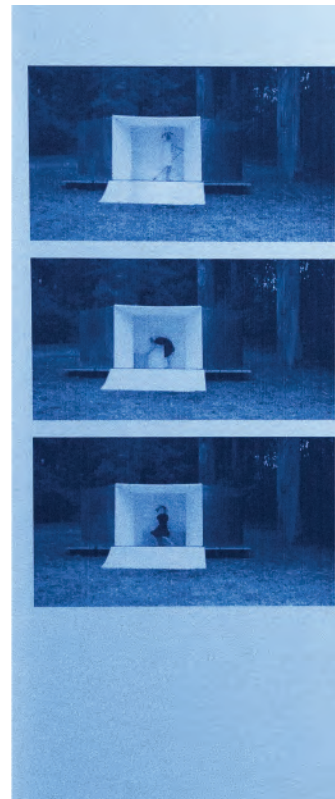
Realização de Adereços
Tiago Cadete e Mariana Ramos

Montagem de Cenário
Jorge Borges, Jorge Luís Silva

Produção
Produções Real Pelágio



Cenário da peça "Domicílios de Domicília"



A experiência permitiu refletir sobre os processos de construção dos cenários, tanto do ponto de vista curatorial como do design expositivo, evidenciando a importância da cenografia enquanto linguagem visual e espacial.

LU



R.72 The Toot-A-Loop, Panasonic, 1972

ENTREVISTAS

Testemunhos de alunos e professores

Partilha de experiências, percursos académicos e profissionais. Conselhos e devaneios.



PERGUNTAS AOS ALUNOS

Como tem sido a sua experiência no curso até ao momento?

“A minha experiência no curso tem sido muito positiva. Sinto que estou no lugar certo, inserida num percurso que me motiva e desafia constantemente. É um curso abrangente que me permite explorar diferentes áreas do design, o que me tem ajudado a perceber com mais clareza quais são os meus interesses e pontos fortes. Gosto especialmente da forma como o curso equilibra teoria e prática, oferecendo-me espaço para experimentar e crescer enquanto futura profissional na área.”

Inês Galeano_1ºAno

“Desafiante, requer bastante dedicação e vontade de "fazer". Requer resiliência como aluno e indivíduo, não é tarefa fácil desenvolver um projeto e estar num mar de "nãos" e "faz de outra maneira", é estar preparado para ouvir e querer a crítica.”

Ana Sofia Cortiça_3ºAno

“Desafiante, no bom sentido. Ter que estar constantemente a trabalhar a criatividade em conjunto com o sentido crítico e praticidade tem sido igualmente estimulante e complexo.”

Mariana Martinho_3ºAno

De que forma costuma lidar com bloqueios criativos? Existe alguma técnica ou estratégia que utilize para os ultrapassar?

“Bloqueios criativos são sem dúvida momentos frustrantes durante o processo de desenvolvimento de projeto e muitas vezes acabamos por nos sentir incapazes de superar. Para lidar com essa frustração tento afastar-me do que estou a fazer, trabalhar noutro projeto e fugir ao pensamento de autossabotagem, porque acaba sempre por surgir outra forma de resolver o que foi tentado resolver durante 1 ou 2 semanas... Absorves a informação necessária de outros sítios e haverás de ultrapassar o bloqueio criativo”.

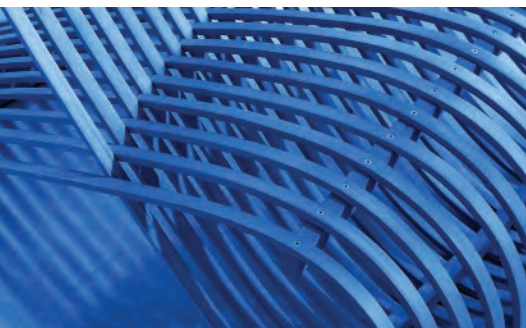
Ana Sofia Cortiça_3ºAno

“Tento afastar-me do projeto durante algum tempo para ganhar uma nova perspectiva. [...] Gosto de ver referências, ou experimentar técnicas diferentes, mesmo que fora do habitual. Aprendi que forçar a criatividade nem sempre resulta, por isso, dar tempo e espaço ao processo é fundamental.”

Joana Bento_3ºAno

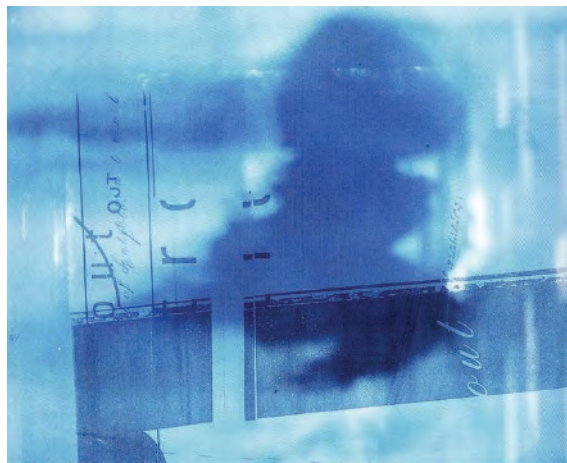
“O descanso é muito importante, não compensa ficar 5 horas à frente de um computador, se não conseguirmos fazer nada por falta de descanso. Diria que, pelo menos para mim, preciso de sossego para fazer os trabalhos, um ambiente calmo ou com música, ajuda-me na concentração”.

Maria Ferreira_3ºAno



Qual foi a crítica mais significativa que já recebeu ao seu trabalho?

De que forma contribuiu para o seu desenvolvimento pessoal ou profissional?



“Confiar mais nas minhas ideias e apresentá-las com maior convicção. Percebi que parte do trabalho do designer é saber comunicar e defender o seu processo e desenvolvimento de trabalho.”

Joana Pinheiro_1ºAno

“Para me adaptar ao que poderá ser exigido na minha futura profissão, que nem sempre o resultado desejado é o que eu acredito que seja melhor.”

Maria Benedita Hipólito_1ºAno



“Uma das críticas mais marcantes que recebi foi sobre a forma como os meus trabalhos refletem a minha personalidade agitada, o que, por vezes, resultava em composições desorganizadas ou visualmente confusas. Incluía informação em excesso, o que dificultava a comunicação das ideias principais. A partir dessa crítica, passei a ser mais seletiva com os conteúdos e a preocupar-me mais com a clareza visual, o que me ajudou a desenvolver um projeto mais ‘limpo’ e eficaz.”

Inês Galeano_1ºAno

Se pudesse dar um conselho a um estudante do primeiro ano qual seria? O que diria a alguém que esteja a considerar este curso?

“Não tomes as tuas notas por garantido, tenta evoluir sempre no curso. Comunica com os professores, mas dá ouvidos à tua opinião também.”

Luana Santos_2ºAno



“O primeiro ano é sem dúvida um ano de experimentação, de entender as bases e princípios do que é, e pode ser o design. É um curso abrangente, é normal não gostares ou teres tanto jeito para trabalhar com certas áreas, mas prepara-te para trabalhar e dar atenção a cada pormenor que consomes e ouves.”

Ana Sofia Cortiça_3ºAno



“[...]aconselho que venham com uma mente mais aberta, tragam mais disponibilidade para fazer e seguir caminhos que se calhar, não pareçam ter nada haver com o que querem ou com o que acham importante e correto. Tentem aproveitar estes anos de licenciatura para explorarem e arriscarem, deixem os estímulos entrar e eventualmente explorem-nos.”

Rodrigo Cruz_3ºAno

“Não tenham medo de errar, é uma oportunidade de aprender e evoluir. Acredita no teu processo criativo, mesmo quando as coisas não saem como esperado. O percurso no design é de constante evolução, e as dificuldades fazem parte do crescimento.”

Joana Bento_3ºAno

PERGUNTAS AOS ALUNOS MESTRADO



De que forma o mestrado transformou a sua forma de pensar, em comparação com a experiência adquirida durante a licenciatura?

“Sendo o meu mestrado pós laboral, aprendi a gerir muito melhor o meu tempo e a ser muito mais regrada, acordar para estudar, fazer trabalhos e geri-los em simultâneo com o meu trabalho profissional!”

Sofia Velez



“Desde que iniciei o mestrado, o que mais se evidenciou foi a melhoria e conforto na forma como sempre trabalhei. Sempre fui muito perfeccionista, o que me levava a dedicar muito tempo e empenho em cada projeto, procurando garantir que tudo refletia o melhor de mim. No entanto, este mesmo perfeccionismo tem sido um verdadeiro desafio na fase da dissertação, sinto sempre necessidade de ter mais informação, mais detalhes, mais fundamentação, etc.. Em relação ao modo de pensar, tenho desenvolvido uma consciência mais clara de que o crescimento é constante”

Flávia Calado

Que mensagem gostaria de deixar aos alunos que estão a ponderar prosseguir para um mestrado?

“Enquanto a licenciatura dá bases sobre a área em que estão interessados, o mestrado eleva-vos a muitos outros níveis, tanto intelectual, como de conhecimento, como profissional! Vale sempre a pena fazer o mestrado, porque a formação que se adquire num mestrado e após uma licenciatura é como o dia da noite!”

Sofia Velez



“Pensem bem, porque é uma decisão importante, vai exigir muito de vocês ao longo do percurso e não é de facto um percurso fácil. [...] Acredito que tudo tem o seu tempo [...] Ninguém está adiantado ou atrasado, cada um percorre o seu caminho ao seu ritmo. O importante é terem consciência de que, corra melhor ou pior, o mestrado será sempre uma aprendizagem, profissional e pessoal.”

Flávia Calado

PERGUNTAS A EX-ALUNOS

Com base na sua experiência, como considera que um portfólio deve ser estruturado? Que elementos considera essenciais?

“Acima de tudo o portfólio deve ser diverso, dentro da área escolhida. Exemplo: variedade em projetos de comunicação, com diferentes abordagens e conceitos, para demonstrar criatividade e capacidade de abordagem versátil.”

Filipa Magalhães

“Um portfólio deve comunicar de forma clara aquilo que são as tuas competências, interesses e o processo de pensamento como designer. Deve de ser uma porta para a nossa mente.”

Iago Costa

Quais foram os principais desafios que enfrentou ao iniciar a sua atividade profissional na área?

“Gestão de tempo! Comecei a trabalhar enquanto estava a desenvolver a tese, que persiste até ao presente”

Iago Costa

“A liberdade criativa nem sempre é viável em todos os projetos e é preciso aceitar isso como parte de um processo de amadurecimento profissional. Abraçar o caminho de mero executante, pode ser apenas o que pretendem por ora, pode frustrar, mas é sem dúvida um grande desafio para um Designer iniciante.”

Luísa Coelho

Existe algo que, em retrospectiva, gostaria de ter feito de forma diferente durante a faculdade, que pudesse ter facilitado a sua transição para o mercado de trabalho?

“Sempre achei que não podia pedir ajuda e isolava-me. Só pedia ajuda a colegas, quando já estava mesmo no pânico de ter que fazer ascoisas. Olhando para trás, tinha comunicado muito mais com os professores, e só me apercebi da real disponibilidade que eles tinham para ajudar, no meu último ano na faculdade.”

Mariana Lemos

“Se me fosse possível, teria procurado estágios extracurriculares. Pessoalmente não me foi possível por ser trabalhadora estudante, no entanto, a primeira coisa que nos descarta de uma lista de candidatos é a falta de experiência. Por vezes os projetos que saem da faculdade, apesar de serem variados, não preparam para o volume de trabalho numa agência de publicidade, por exemplo.”

Filipa Magalhães

PERGUNTAS AOS PROFESSORES

O que gostaria que todos os alunos soubessem antes de iniciarem os seus estudos em design?

“Duas coisas: que o design é experimentação e erro; que a criatividade constrói-se (portanto, trabalha-se; treina-se), não é uma questão de ter ou não ter”.

Inês Veiga

“Sejam curiosos, possuam pensamento crítico e participativo. Questionarem o que é o design e como antecipam o seu papel como futuros designers”

Pedro Gentil-Homem

“Através do Design podem melhorar o mundo”

José Silveira Dias

“A solução está em vocês, mas não são o centro da equação, o vosso papel é apenas conseguir saber resolvê-la”

Carlos Bártolo



Quais considera serem as maiores dificuldades que um designer enfrenta no início da carreira?

No seu caso, como superou esses desafios e que conselhos deixaria a quem está agora a começar?

“Informar a opinião pública sobre o que é um designer continua a ser um dos maiores entraves ao reconhecimento e valorização da profissão e do seu lugar na sociedade. Em cada projeto ou atuação como designer, o meu posicionamento foi sempre pedagógico. Aconselho que persigam esta "missão" apelando à união da classe profissional na defesa dos seus interesses”

Pedro Gentil-Homem



“As dificuldades estão sempre presentes e fazem parte, são necessárias a qualquer processo de crescimento. Há pois que encará-las de frente, encontrar um caminho (empregos ou auto-empregos, uma voz) é árduo. Fui encontrando um caminho, seguindo oportunidades, dizendo sim e dizendo não. Persistam!”

Rui Dias



Qual foi a crítica mais exigente que recebeu quando era estudante e como lidou com ela? Que conselhos daria a quem está a aprender a gerir esse tipo de *feedback*?



“Uh tantas... Na minha altura as críticas duras, eram motivadoras e fazíamos-nos ir mais à biblioteca ver livros, ver exemplos de designers. [...] Pensar no que implica aprender uma profissão: é preciso mergulhar nela e ver também o que ela é, e pode ser, enquanto forma de estar e forma de viver.”

Inês Veiga

“A crítica objetiva é uma das ferramentas mais importantes no processo de design. Nada se faz sem o escrutínio do utilizador/ fruidor. Embora enquanto aluno não me tenha apercebido, algumas das críticas mais duras foram as que tiveram maiores consequências de autoanálise. Aconselho a não tomar a crítica como uma apreciação pessoal e a não confundir crítica e ataque pessoal”.

Pedro Gentil-Homem

“Qualquer crítica é sempre dura, por pequena que seja, pois vem contra tudo o que tínhamos construído. [...] O conselho: primeiro tentar entender o ponto de vista do outro, saber interpretá-lo e trabalhar com ele na procura de uma solução que satisfaça todos, quando tal não é de todo compatível (e isso já me aconteceu), saber afastar-se do projeto, salvaguardando-nos”

Carlos Bártolo



Se estivesse a iniciar a sua carreira hoje, o que faria de forma diferente com base na experiência que adquiri ao longo dos anos?

“Não faço a mínima ideia... o mais certo era acabar a repetir todas as asneiras que fiz”

Carlos Bártolo

“Pergunta interessante... Não sei. Os caminhos só se constroem caminhando”

Rui Dias

“Faria exatamente o mesmo.”

José Silveira Dias





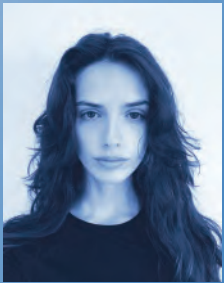
JSD



PGH



ASC



IM



AG



JN



JB



GG



RC



CC



JS



MF



ARS



MA



GS



FV



RA

LULU Nº3, Maio de 2025

Editores:

José Silveira Dias (docente)
Pedro Gentil-Homem (docente)

Coordenação:

Ana Sofia Cortiça

Equipa Gráfica:

Inês Martinho
Arina Garshenina
Joana Neto
Mariana Martinho

Equipa de Redação:

Joana Bento
Gonçalo Gago
Inês Martinho

Equipa de Projetos:

Rodrigo Cruz
Carlota Coutinho
João Santos

Equipa de Eventos:

Maria Ferreira
Ana Rita Santos
Joana Neto
Millena Alves

Equipa de Entrevistas:

Gabriela Santos
Frederico Viana

Equipa Fotográfica:

Ana Sofia Cortiça
Rodrigo Andrade

Financiamento:
Universidade Lusíada

Impressões:
Universidade Lusíada

Universidade Lusíada 2025

