

Universidades Lusíada

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

Lulu, n. 4 (2026)

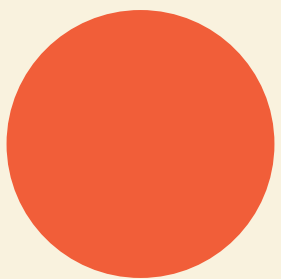
<http://hdl.handle.net/11067/8802>

Metadados

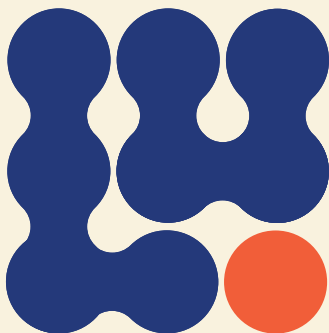
Data de Publicação	2026
Editor	Universidade Lusíada Editora
Palavras Chave	Design - Periódicos
Tipo	book
Revisão de Pares	Não
Coleções	[ULL-FAA] Lulu, n. 4 (2026)

Esta página foi gerada automaticamente em 2026-10-29T21:59:14Z com
informação proveniente do Repositório

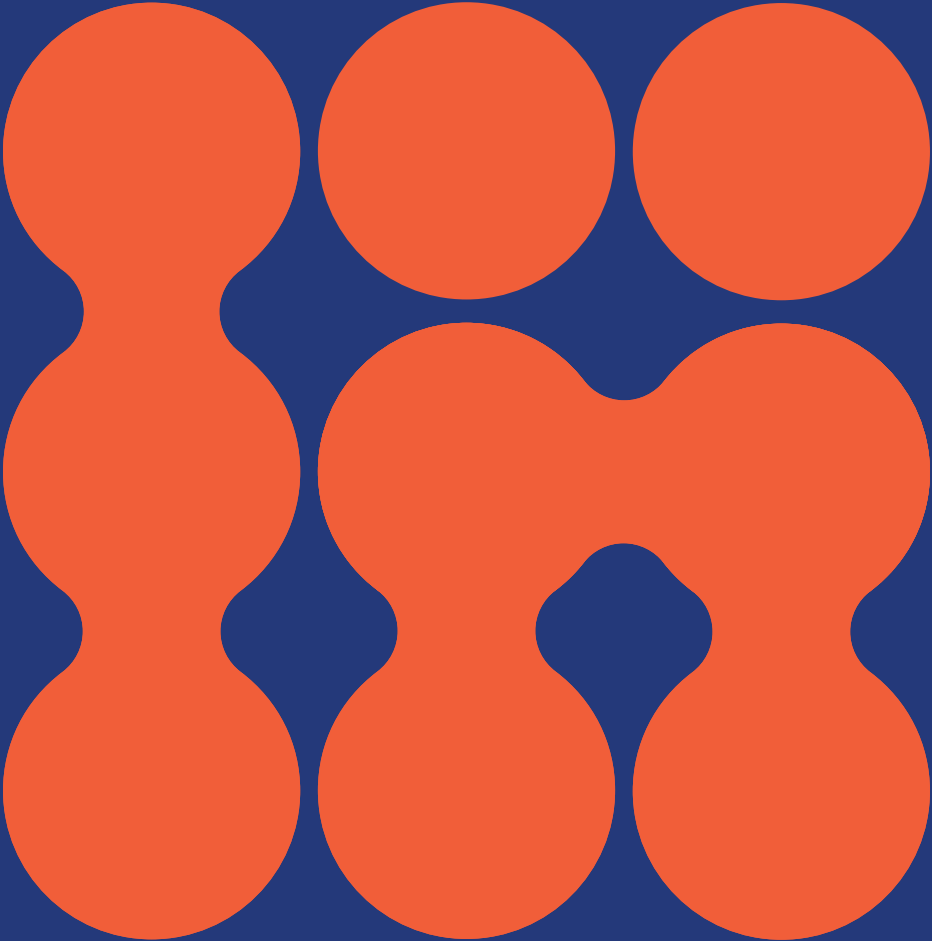




2026



DESIGN FANZINE



Editorial, 6-7;

Projetos:

1º Ano, 10-19;

2º Ano, 20-29;

3º Ano, 30-39;

Entrevistas, 42-47;

Eventos, 48-57;

Ficha Técnica, 56-57;

**“Design não é uma
coisa mas sim um
processo”**



Porque não há uma sem duas, duas sem três, nem três sem quatro, tem nas suas mãos mais um número da fanzine Lulu.

A Lulu é uma fanzine policopiada resultante de um projecto lançado aos alunos finalistas de design da Universidade Lusíada. O conteúdo redatorial, gestão de equipas e estratégia de comunicação são inteiramente realizados como simulação de um atelier profissional.

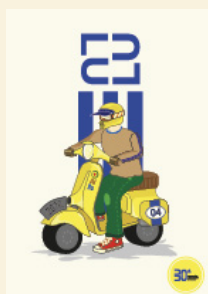
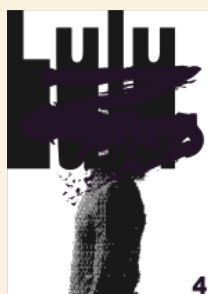
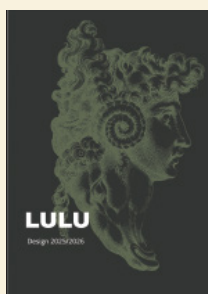
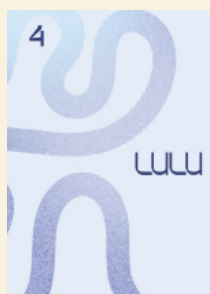
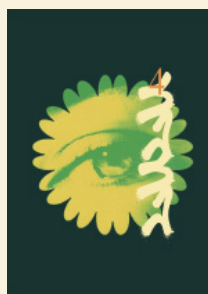
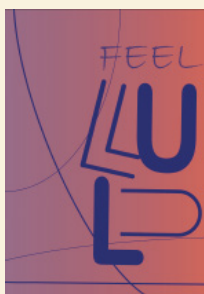
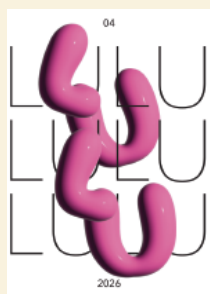
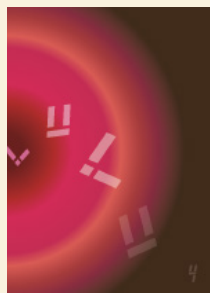
O nº 4 coincide com o trigésimo aniversário do Curso. O que parecia ontem passou rapidamente a hoje. Foram 30 gerações de designers formados pela Lusíada que hoje contribuem nas diversas áreas do Design.

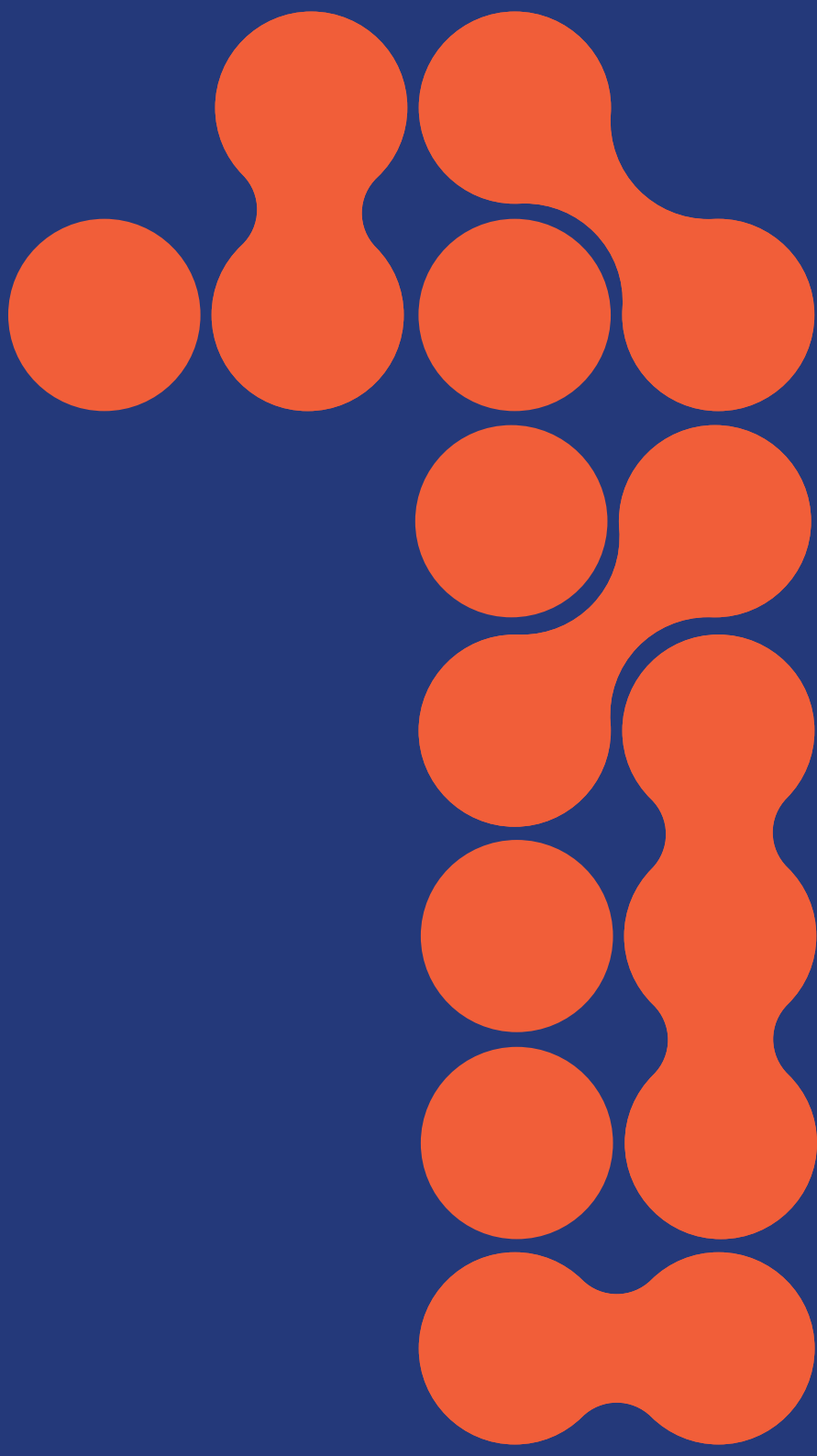
Voltamos a divulgar alguns trabalhos e iniciativas académicas da licenciatura 2025 - 2026. Esperamos simultaneamente motivar futuros alunos a juntar-se a nós através da qualidade da nossa oferta formativa.

Os editores,
José Silveira Dias
Pedro Gentil-Homem
Rui Dias

O QUE PODIA TER SIDO...

Propostas para grafismo LULU N°4 pelos alunos de Design 3





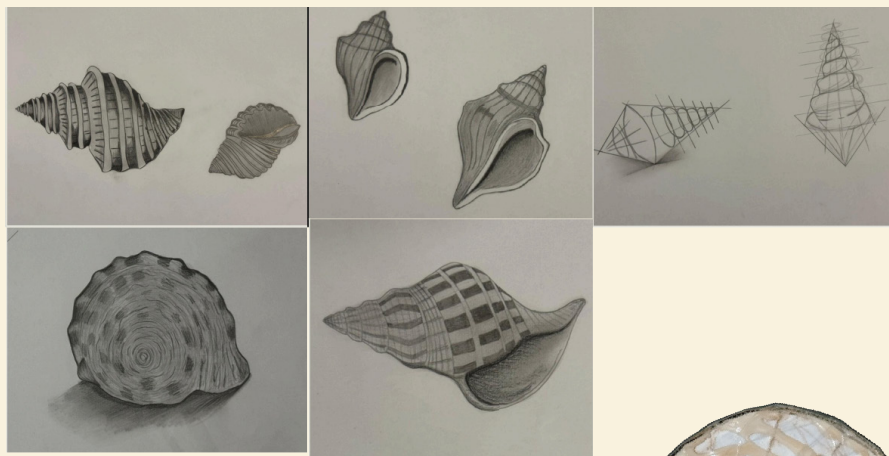
Bruno Ferreira 1ºano

“É Natural”

o aluno quis explorar a concha como algo que, embora aparentemente simples, carrega consigo uma enorme complexidade simbólica, formal e material.

Numa análise mais detalhada, percebeu como uma forma natural pode evocar diversas interpretações, permitindo identificar pontos de conexão com áreas como design, arte, proteção do ambiente e identidade.





Catarina Rodrigues 1ºano

“É Natural”

Para este projeto a aluna quis utilizar um búzio como elemento natural de estudo, compreendendo a metodologia da sua Biônica e a forma como os seus princípios biológicos e estruturais podem ser aplicados no design.

Djamira Machado 1ºano

“É Natural”

O elemento natural de estudo escolhido pela aluna foi a amêndoa. Esta revelou-se um modelo que combina estrutura, função e estética, transformando um fruto simples num símbolo biónico de refúgio, e regeneração.





Laura Dias 1ºano

“Caixa de Pandora”

Como resposta a este exercício, a aluna optou por conceber uma caixa de formato cilíndrico, em tons de verde escuro, aberta na frente, para caracterizar o outono. Os cinco sentidos foram dados através de luzes amarelas, cores quentes e uma vela central (visão), canela (olfato), castanhas e frutos secos (paladar), som de lenha a queimar (audição), e folhas secas (tato).

“Caixa de Pandora”

A aluna optou pela realização de uma caixa colorida de formato hexagonal, caracterizando o tema “Alice no país das maravilhas”. Para os cinco sentidos escolheu um espelho dourado com reflexo distorcido e colorido (visão), pompom (tato), incenso (olfato), “cupcake” (paladar) e o som de um relógio (audição).





Maria Pontes 1ºano

“Caixa de Pandora”

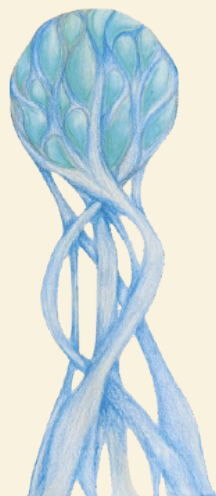
A proposta de solução da aluna consiste numa caixa em formato de cesta de piquenique, que funciona como metáfora, uma vez que o seu projeto pretende “transportar” elementos sensoriais que representam a sua memória afetiva do Alentejo e do convívio familiar.

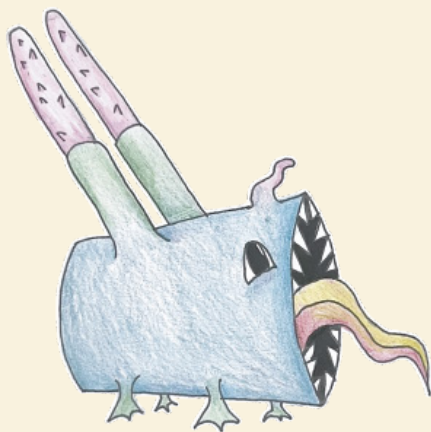
Os cinco sentidos coexistem na própria cesta com os diversos elementos (visão), bases de cortiça (tato), queijo de ovelhas do monte (olfato), vinho caseiro (paladar) e um chocalho (audição).

Gabrielly Barbalho 1ºano

“Objeto Quimera”

O objeto selecionado pela aluna foi a colher de gelado, a partir da qual decidiu criar uma nova espécie que designou “Véu da Lua”: um ser aquático bioluminescente nativo de Pandora. Possui caule formado por filamentos entrelaçados que sustentam uma estrutura esférica translúcida, sensível ao toque, que intensifica a luminosidade em resposta a estímulos externos.

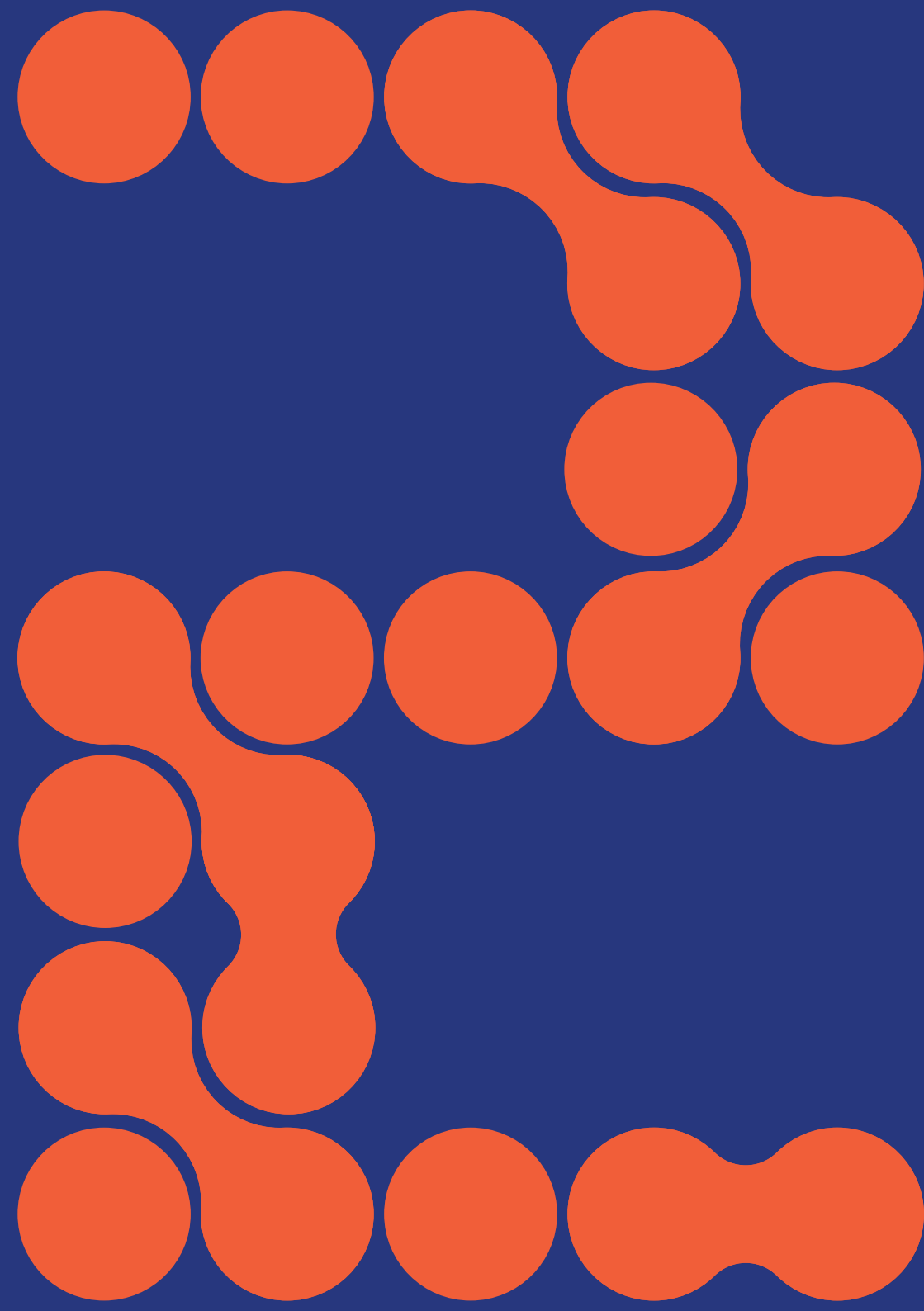




Vitória Catarino 1ºano

“Objeto Quimera”

Como resposta a este exercício, a aluna escolheu um quebra-nozes, criando um ser proveniente do planeta Veltrion, designado “Dentes Quebradores” proveniente do planeta Veltrion. Este ser vive em ambientes secos com arvoredos, de onde vêm os frutos secos que são a base do seu alimento. Uma boca larga permite-lhe realizar este tipo de alimentação. O mesmo possui duas grandes “antenas” rígidas, batendo nas árvores, fazendo cair o alimento, quando não o encontra disponível no chão.



Carolina Albuquerque 2ºano

“Identidades”

Criação de um manual de normas gráficas para a Medeia Filmes, que tente estabelizar uma identidade visual coerente, dinâmica e facilmente adaptável aos diferentes suportes da marca. A proposta baseia-se na ideia de fragmentação e convergência, representando a diversidade cultural e artística associada ao universo da Medeia.





Benedita Hipólito 2ºano

“Identities”

Este projeto apresenta uma proposta de renovação da identidade visual da Associação dos Portos de Portugal, com o objetivo de criar uma imagem actualizada, coerente e representativa do setor portuário nacional.

Sofia Marramaque 2ºano

“Identidades”

A partir do Farol do Porto, como símbolo de orientação, conhecimento e cultura, o logótipo traduz a missão editorial do grupo através de uma linguagem visual contemporânea e coerente. A proposta procura criar consistência visual entre o logótipo principal e as diferentes editoras do grupo, mantendo uma identidade unificada sem perder a individualidade de cada marca.



Sextante



Assírio & Alvim

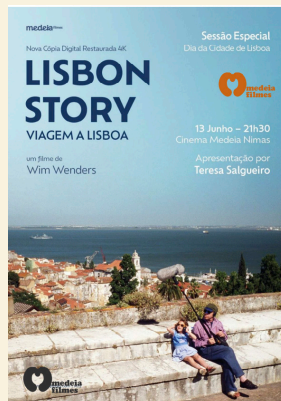
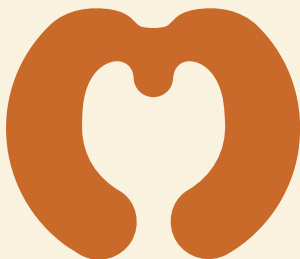


Areal Editores



Livros
Do Brasil





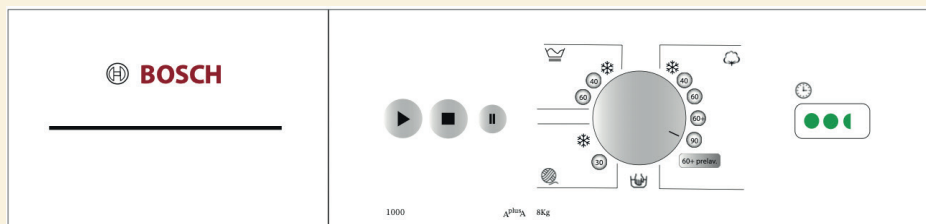
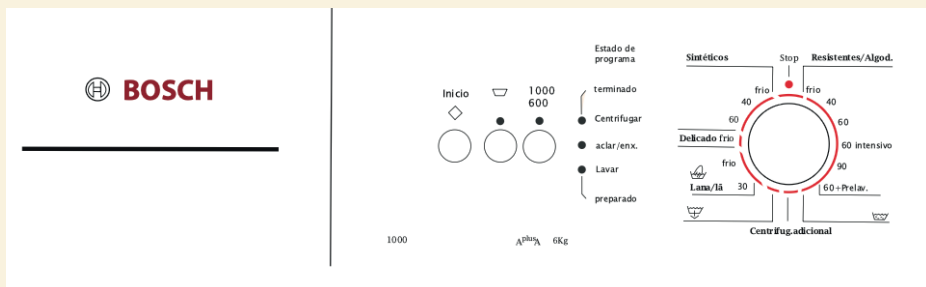
Lucas Rovisco 2ºano

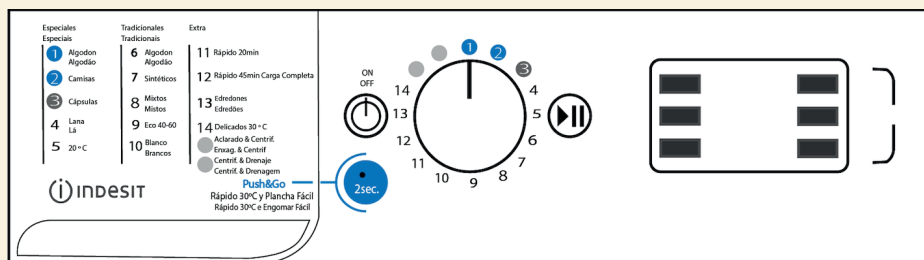
“Identities”

O projeto desenvolvido por Lucas Rovisco consistiu na criação de um novo manual de identidade visual Medeia Filmes, com o objetivo de construir uma linguagem gráfica consistente e adaptável às diferentes áreas e suportes da marca. A proposta explora a relação entre tradição e modernidade através de uma identidade visual, “acolhedora” e funcional.

“Aldeia da Roupa Branca”

Uma proposta para reconfiguração de um interface intuitivo e simplificado, onde a organização dos comandos, a redução de elementos e a clareza visual assumam o centro da experiência.





Carolina Oliveira 2ºano

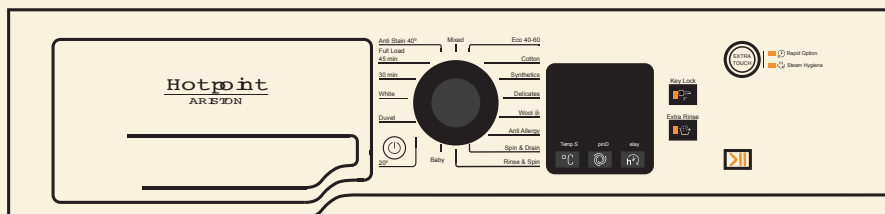
“Aldeia da Roupa Branca”

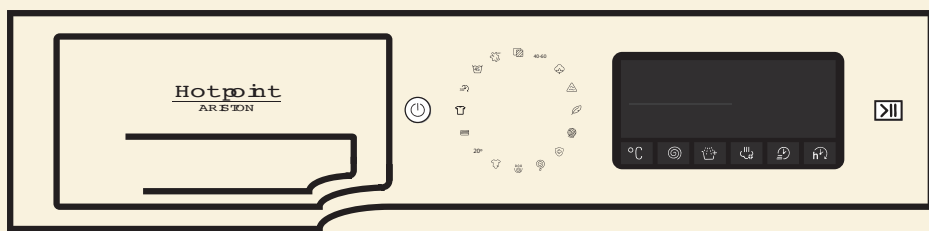
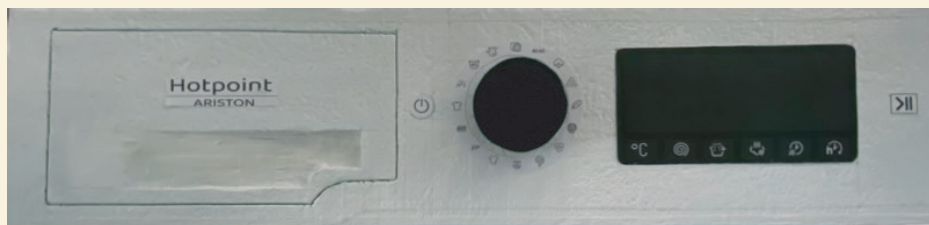
Propõe um painel intuitivo, organizado e acessível, simplificando a interação com o equipamento através de novos pictogramas, melhorias ergonómicas e uma linguagem visual sintética e depurada.

Inês Pereira 2ºano

“Aldeia da Roupa Branca”

A narrativa visual aposta na intuição das ações, de acompanhamento contínuo do utilizador na relação entre luzes, botões e feedback do painel, numa comunicação direta entre ser humano e máquina.

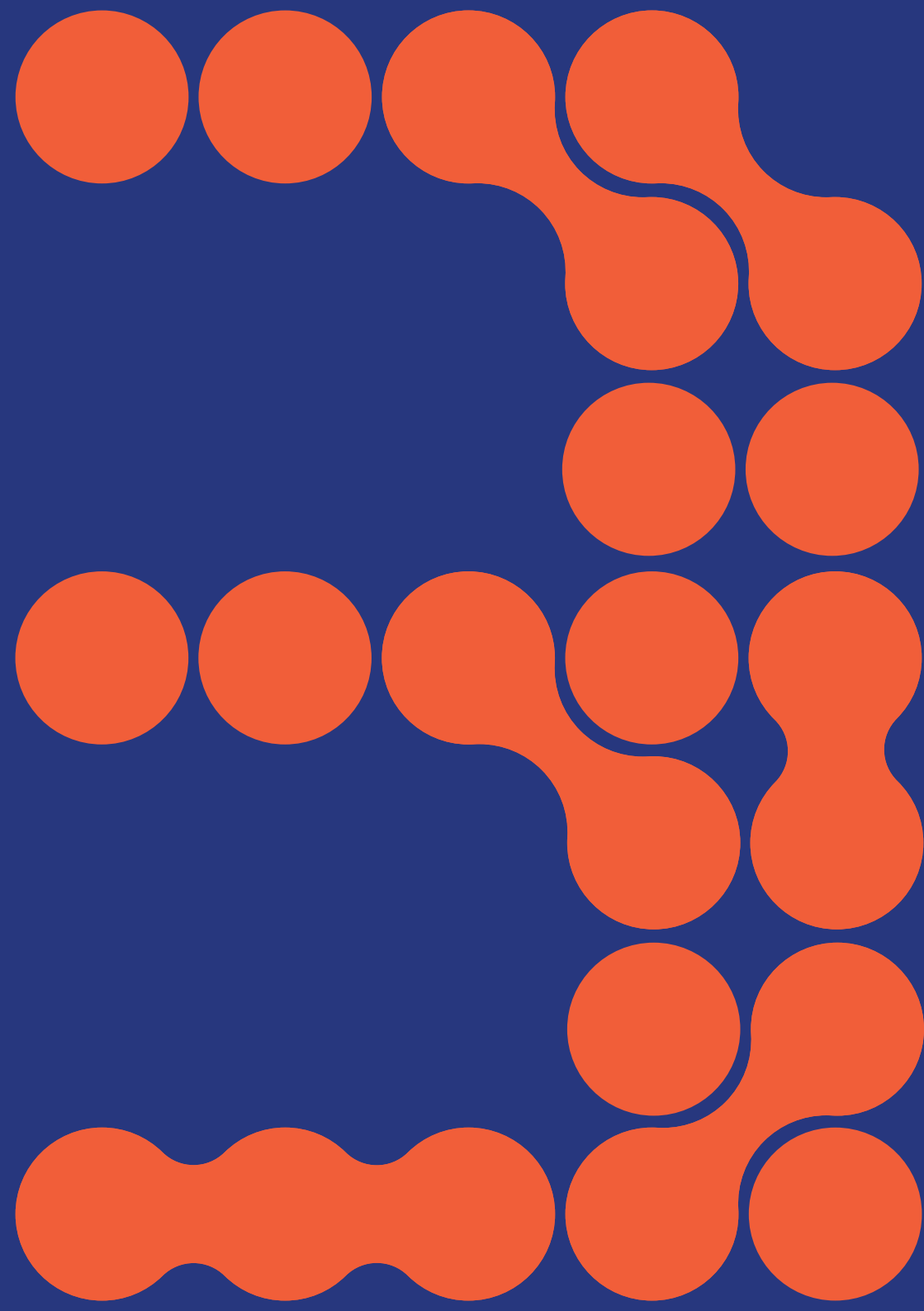




Maria Simões 2ºano

“Aldeia da Roupa Branca”

O trabalho explora o painel de controlo de uma máquina de lavar roupa através de uma reconfiguração equilibrada de programas, símbolos e comandos, facilitando a leitura e a “navegação”. Com uma configuração sintética e intuitiva, o projeto evidencia a preocupação na experiência do utilizador e na integração entre funcionalidade e design.

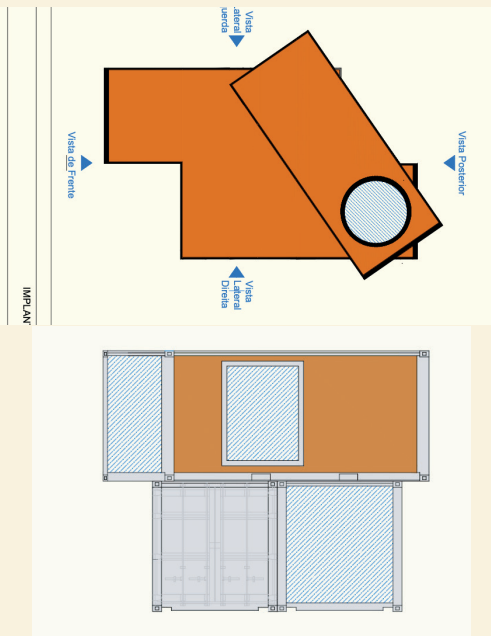


Sofia Faria 3ºano

“Social Awareness”

Este projeto lida com problemas atuais e a forma como o design pode ajudar a criar soluções com impacto positivo na sociedade. A proposta, “RESET”, procura apoiar a reintegração de reclusos e ex-reclusos através da aprendizagem de ofícios tradicionais portugueses. O projeto junta inclusão social, formação profissional e valorização cultural, promovendo novas oportunidades.





**JUST
STOP!**



**APP
STOP!**



**BOX
STOP!**

Tomás Sousa 3ºano

“Social Awareness”

Criação de um espaço modular que promete menos internet e mais interação humana, a “BOX STOP”, criada a partir do módulo base de um contentor de 20 pés, com porta e esqueleto exterior. As paredes são constituídas por módulos pré-fabricados que se encaixam na estrutura.

Inês Costa 3ºano

“Social Awareness”

A estudante propõe a criação de uma “Oficina Comunitária de Reutilização Têxtil”. Um espaço de transformação de resíduos, capaz de criar recursos e fornecer oportunidades económicas, criativas e sociais para comunidades próximas de aterros, através da integração dos resíduos têxteis num novo ciclo de vida.

neoloop





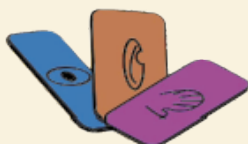
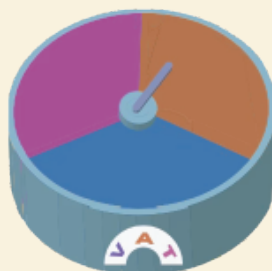
Luana Freire 3ºano

“Espremedor de Citrinos”

O projeto do espremedor de citrinos em metal resultou de uma investigação entre forma, material e função, a partir da forma de um búzio numa óbvia referência ligada ao mar. A modelação do metal, os cortes laterais e o acabamento polido, cria uma peça que une estética e ergonomia de forma equilibrada.

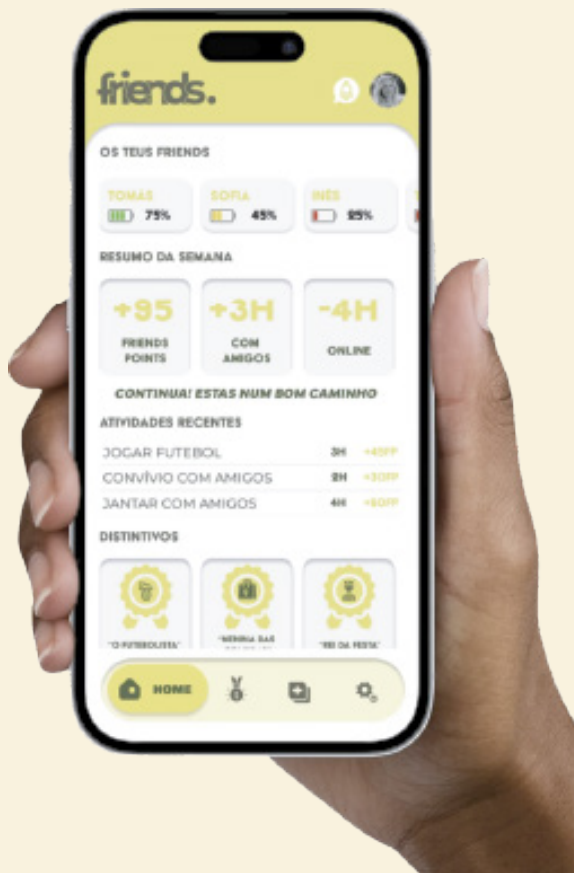
“Pensar Os Objetos Digitias”

Criação de um Jogo multissensorial composto por uma roda colorida e cartas com desafios. Este estimula três tipos de aprendizagem (Visual, Auditiva, Tátil), que permitem identificar o modo de aprendizagem dominante de cada utilizador propondo pequenos desafios simples, que promovam uma aprendizagem consciente, inclusiva e personalizada.



VISUAL	AUDITIVO	TÁTIL
X		
		X





Miguel Correia 3ºano

“Pensar Os Objetos Digitais”

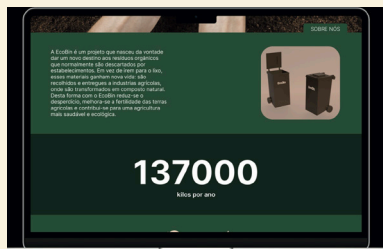
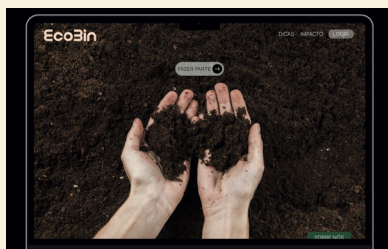
Criação de um dispositivo “wearable” para crianças, que complementa uma app de gestão para os pais. O ecossistema “Friends” utiliza tecnologia Bluetooth para monitorizar interações físicas e sociais, convertendo-as em ‘pontos’. A aplicação móvel atua como o centro de controlo deste ecossistema, permitindo aos pais gerirem o progresso dos filhos e convertendo o esforço físico em recompensas tangíveis, num equilíbrio saudável entre a vida digital e a real.

Carlota Canotilho 3ºano

“Pensar os Objetos Digitais”

O projeto EcoBin propoem uma solução sustentável para gestão de resíduos orgânicos, abordando de uma forma consciente os desafios ambientais. Ao longo do projeto foi possível criar um sistema de recolha de resíduos e pontos de entrega para indústrias agrícolas num ciclo contínuo de reutilização.

EcoBin

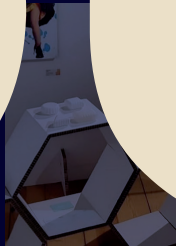
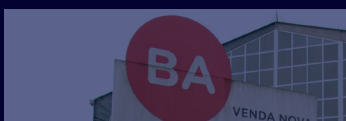
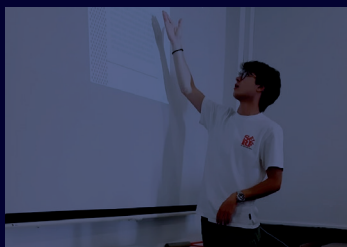




Rafaela Peças 3ºano

“Pensar Os Objetos Digitais”

A aluna criou o projeto “Pulse”, um relógio digital “inteligente” desenvolvido para melhorar a experiência de utilizadores invisuais, e tem por objetivo promover mobilidade urbana autónoma, segura e de um modo intuitiva.



3

Licenciatura

541 Alunos e 6

“O que parecia ontem



0
anos
ra Design
0 Professores
m" e se tornou hoje



Questões aos Alunos :

1. Como defines sucesso num projeto de design?

PP Paulo Palminha (Aluna 1ºAno)

Um projeto de design é um sucesso quando resolve o problema proposto, comunica bem a ideia e funciona para o utilizador de forma clara e eficaz.

RP Rafaela Peças (Aluna 3ºAno)

O sucesso num projeto de design não é apenas o resultado visualmente apelativo. Um projeto é bem sucedido quando consegue um bom equilíbrio entre a funcionalidade, a estética e todo o processo de criação.

IS Irina Silveiro (Ex-Aluna)

Um projeto de design tem sucesso quando o produto criado funciona e expressa criatividade, quando pensamos em sucesso, não podemos pensar apenas na funcionalidade e no seu propósito, apesar de ter a sua importância, a criatividade é fundamental. Visto criarmos produtos físicos ou gráficos para utilizadores e consumidores, é importante criar algo que também capte o seu olhar. Um projeto tem sucesso se atrair as pessoas e o seu propósito funcionar.

2. O que tem sido mais importante no teu percurso em design até agora?

VS Vasco Sande (Ex aluno)

Perceber que às vezes a perspectiva/dicas/opiniões dos vossos amigos (que não sabem patavina sobre design), é mais valiosa do que as heurísticas e guidelines que estudaram durante anos. A sério.

MM Margarida Madureira (Aluna 3ºano)

Para mim o mais importante no meu percurso em design tem sido pensar além da estética que pretendo dar a um projeto, mas também, no processo criativo, como solucionar os problemas.

RA Rita Alonso (Aluno 1ºAno)

O mais importante tem sido aprender a ver o design não apenas como estética, mas como uma ferramenta para resolução de problemas. Desenvolver o pensamento crítico e a capacidade de iterar sobre ideias até chegar a uma solução que equilibre forma e função tem sido fundamental na minha evolução.

3. O que achas que o curso de design da lusíada te tem dado de mais valioso?

BH Benedita Hipólito (Aluna 2ºAno)

Ganhei mais conhecimento com as críticas construtivas ao longo destes dois anos, especialmente dada a variedade de professores com diferentes opiniões e perspectivas.

VS Vasco Sande (Ex aluno)

Depois de ter mudado de instituição para tirar o mestrado, aquilo que mais senti diferença não foram os métodos nem os briefings que nos colocavam, mas sim a relação entre aluno e professor (especialmente professores de projeto). Na Lusíada era um ambiente super "descontraído", no sentido que em certos momentos podia estar a discutir com o professor sobre o meu projeto, e cinco minutos depois íamos lá fora falar do que é que os velhos da terrinha andavam a comprar nas papelarias. Não havia elitismos, não havia aquela relação do "eu sou professor e tu és o aluno", eram pessoas muito humanas, e ter estas pessoas a ensinar-me design, foi muito gratificante. E os projetos até são fixes vá...

4. O que consideras essencial na formação de um estudante de design hoje?

DM Diana Monteiro (Aluna 2ºAno)

Pensamento crítico, domínio de ferramentas digitais, capacidade de adaptação e priorizar o utilizador.

PP Paulo Palminha (Aluno 1ºAno)

Hoje considero essencial que um estudante de design desenvolva criatividade e pensamento crítico, mas também que não ignore a inteligência artificial, porque já faz parte do presente. Se não aprendermos a "domá-la" como uma ferramenta, ela pode acabar por nos ultrapassar. Também é fundamental ter acesso a um espaço bem equipado, com oficinas e recursos para desenvolver projetos na prática. E também a possibilidade de escolher em que área do design queremos focar, sem ficar limitados a apenas uma.

PP Sofia Faria (Aluna 3º ano)

Hoje em dia, é essencial que um estudante de design saiba pensar criticamente e resolver problemas, aplicando princípios de Design Thinking e não apenas focando na estética. Deve também dominar os fundamentos visuais e ferramentas como Figma e Adobe Illustrator, ter noções de UX/UI e construir um portfólio sólido. No essencial, importa saber pensar, executar bem e comunicar o trabalho..

Questões aos Professores :

1. Como avalia o processo criativo dos alunos?

PS Prof. Pedro Silva

O processo criativo está diretamente relacionado com o quadro de referências que o aluno construiu ao longo da sua vida, e o grau de pensamento crítico que possui. O ensino ministrado nesta fase do seu percurso académico funciona como incremento exponencial desse quadro. Por isso, observamos um grau muito variável na criatividade de aluno para aluno.

RD Prof. Rui Dias

Se a pergunta se refere a como avalio esse processo em cada exercício ou projeto, respondo que valorizo os trabalhos que arriscam, mas esse arriscar tem de ter um pensamento articulado a montante. Se a pergunta se refere a como avalio esse processo de um modo global, geracional, penso que se ancora em excesso na bolha digital, na “espuma dos dias” das redes sociais, na IA. Claro que é o “vosso” meio, tal como o “meu”, quando era aluno de licenciatura, era a televisão, mas só comecei a ter “epifanias criativas” quando saí fora da bolha, e isso veio de outros meios: da literatura, do cinema, ou até do teatro (ainda que menos), das exposições, da observação de uma pedra.

2. O que considera essencial na formação de um estudante de design hoje?

RD Prof. Rui Dias

Considero essencial uma boa formação teórica, tanto quanto uma boa formação prática. Só a sua articulação poderá configurar um bom projeto. Os gregos antigos dividiam isto em teoria (contemplação, conhecimento), práxis (ação) e poíesis (criação, produção). O mundo muda e traz sempre renovados desafios, mas estas ainda são categorias essenciais para o entender, nele agir e nele criar. São, diria, intemporais. São essenciais. Acrescento o estímulo a uma abertura total ao mundo à nossa volta.

CB Prof. Carlos Bártolo

Desejo de aprender e progredir técnica e intelectualmente.

PS Prof. Pedro Silva

Humildade, pensamento crítico e sensibilidade, sempre.

CB Prof^a. Carolina Bozzi

Cultura visual, curiosidade, resolução de problemas, foco no utilizador e uma preocupação com a sustentabilidade.

3. Como vê o equilíbrio entre rigor, método e liberdade criativo do ensino?

CB Prof^a. Carolina Bozzi

Acredito que o rigor está no cumprimento de prazos, na apresentação dos trabalhos e rigor na aplicação de metodologias do design para que possam ter a liberdade de criar, mas dentro de uma realidade de demandas que depois vão enfrentar no mercado de trabalho.

RD Prof. Rui Dias

É fundamental esse equilíbrio. É crucial encontrá-lo. Afirmo mesmo que a liberdade criativa (a descoberta de um caminho a partir da formação) não se fará sem apurar um método (um processo de trabalho), nem sem rigor (seja este de cariz técnico ou ético).

PS Prof. Pedro Silva

Liberdade criativa sem rigor e método é mera opinião

4. Que mudanças nota nos alunos e na forma como hoje pensam o design?

CB Prof^a. Carolina Bozzi

Acredito que haja muitas respostas “prontas” deixando-os um pouco preguiçosos e acredito que isso irá piorar com o desenvolvimento das ferramentas de AI. O design ainda é pouco compreendido em um nível mais básico, acabam por não saberem exatamente o que é.

RD Prof. Rui Dias

Hoje pensam o Design com mais abertura, com mais liberdade, e ainda bem, porventura de modo mais fragmentado e com mais leveza. Os vossos professores são chatos e insistem no método, no rigor ou na teoria. Coisas pesadas. Deem-lhes só um pouco de ouvidos, porque a leveza é uma grande qualidade! É só para não se estamparem lá do alto como o Ícaro dos mitos gregos, filho de Dédalo (um grande “designer”). Perguntem ao ChatGPT quem são o Ícaro e o Dédalo.

PS Prof. Pedro Silva

As grandes características da estrutura do pensamento nas atuais gerações em relação às anteriores, são a dispersão e a pouca persistência. Isto interfere em todas as atividades do pensamento, quer sejam operativas ou conceptuais. O processo manipulador dos produtores e ingênuo dos consumidores de interfaces digitais, está na origem destas características. Muito recentemente, contudo, iniciou-se uma consciencialização progressiva tendo surgido um certo afastamento de algumas redes sociais.



OPEN
FUTURÁLIA

OPEN D

ATELIER

OPEN DAY D

FUTURÁ

VISI

VISITAS DE E

FUTU

N DAY

ATELIER

AY DIAGONAL

R OPEN DAY

DIAGONAL

ÁLIA

TAS DE ESTUDO

ESTUDO

URÁLIA

Futurália

Todos os anos a universidade Lusíada participa na Futurália. Esta consiste num espaço de orientação académica e profissional, que reúne diversas instituições de ensino superior e áreas de formação. Deste modo, alunos de todos os anos conseguem promover e ajudar alunos de secundário a tomar decisões e onde se candidatar para o ensino superior. Este espaço possibilita uma reflexão sobre possíveis especializações, saídas profissionais e percurso da carreira. Contribui, desse modo, para uma visão mais instruída e estratégica do curso superior e percurso profissional em Design.





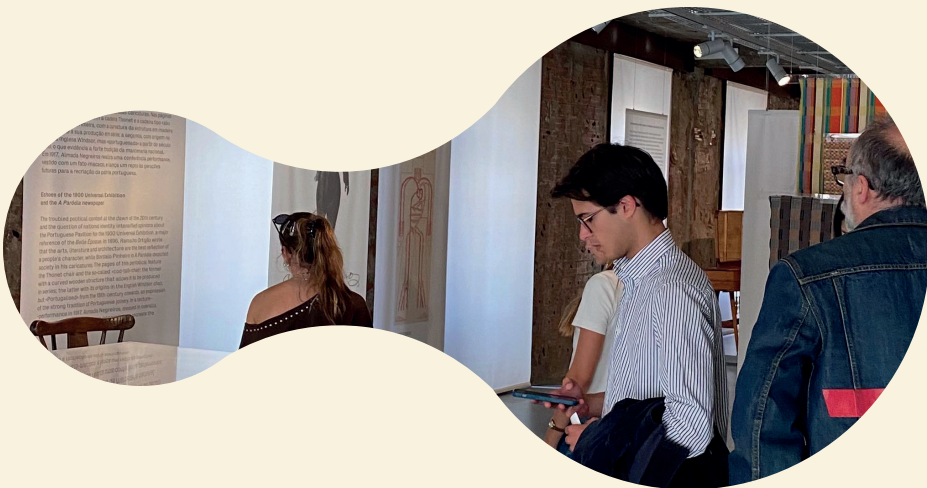
Open day

O Open Day da Universidade Lusíada de Lisboa foi importante para conhecer a instituição e os cursos que oferece. Durante a visita, os alunos puderam conhecer pessoalmente os espaços da universidade. Também assistiram a apresentações sobre o curso de Design e viram trabalhos feitos por alunos que já se formaram.

Além disso, puderam tirar dúvidas com professores e estudantes. Foi um momento útil para entender o ambiente académico e ajudar a decidir qual vai ser o próximo caminho escolar.

Visita de estudo- Mude

Durante a saída de campo ao MUDE – Museu do Design e da Moda, os alunos do terceiro ano de Design tiveram uma experiência muito gratificante. E observaram peças icônicas de design e moda, e entenderam como elas mudaram ao longo do tempo, tanto em termos de estilo quanto de funcionalidade. Ao mesmo tempo, analisaram como as exposições estavam organizadas e pensaram sobre o papel importante que o design desempenha na sociedade de hoje.





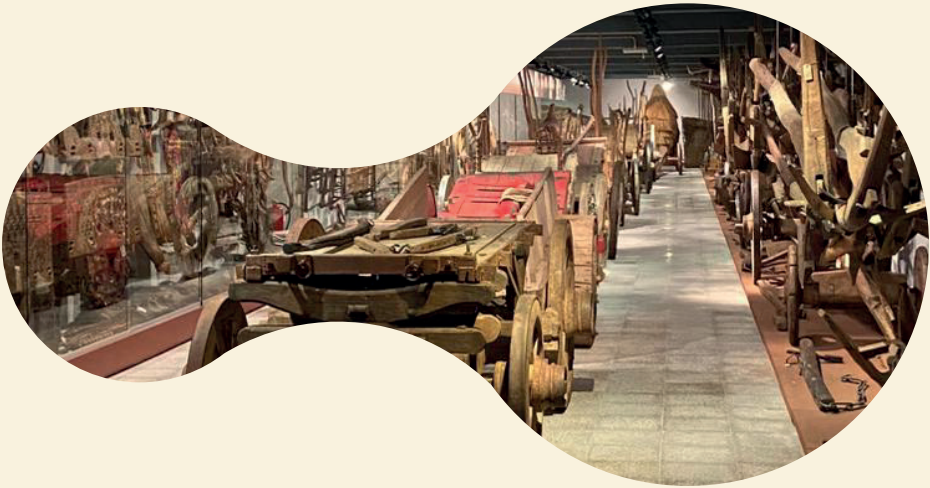
Atelier diagonal

No início do 2.º semestre do ano letivo de 2025/2026, a Faculdade de Arquitetura e Artes da Universidade Lusíada promove mais uma edição do seu Atelier, reafirmando-se como um espaço vivo de experimentação, diálogo e cruzamento de saberes entre professores, estudantes e criadores convidados.

Este seminário propôs um encontro singular com o pianista, compositor e poeta João Paulo Esteves da Silva. Reconhecido pela sua abordagem profundamente sensível e transversal à criação artística, João Paulo Esteves da Silva trouxe ao Atelier Diagonal uma reflexão sobre como música, pensamento, tempo e espaço se entrecruzam, convidando os participantes a explorar processos criativos para além das suas fronteiras disciplinares.

Visita de estudo- Museu de Etnologia

A visita às galerias rurais do Museu Nacional de Etnologia foi uma experiência muito enriquecedora para os alunos do terceiro ano de Design, no contexto da disciplina de Cultura Portuguesa. Tiveram a oportunidade de ver objetos, técnicas e modos de vida tradicionais, que ajudou a entender melhor a cultura rural em Portugal. Durante a visita, os alunos também analisaram como as exposições são organizadas, que materiais foram usados e como a comunicação visual é feita para pensarem como o design pode ser usado para destacar e transmitir o património cultural de uma forma informada, interessante.





Visita de estudo- Museu de Lisboa



PGH



JSD



RD



CC



IC



MC



SF



BP



AB



PP



RP



LF



MG



BA



DB



TS



OS



MM



LN



IB

Editores

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

Coordenação

Carlota Canotilho

Equipa gráfica

Inês Costa
Miguel Correia
Sofia Faria

Equipa de Redação

Beatriz Paula
Andreia Balatel
Pedro Pessanha

Equipa de Seleção Projetos

Rafaela Peças
Luana Freire

Equipa de Eventos

Margarida Gil
Beatriz Almeida
Daniela Baptista

Equipa de Entrevistas

Tomás Sousa
Oriana de Sá
Margarida Madureira

Equipa Fotografia

Luísa Nicolau
Iuliana Barba

Financiamento

Universidade Lusíada

Impressões

Casa do Conhecimento

Universidade Lusíada 2026

©2026

100 exemplares

Distribuição gratuita, proibida a venda.

