



RESIDÊNCIA LOULÉ CRIATIVO

CRAFTING WITH AI

A Câmara Municipal de Loulé, através do projeto Loulé Criativo, desenvolve um conjunto de atividades relacionadas com a cultura e a identidade local, nomeadamente residências, seminários, workshops e ações de formação (de curto, médio e longo prazo), bem como projetos-piloto, entre outras iniciativas.

O projeto Loulé Criativo está alicerçado na identidade das artes e saberes tradicionais, procurando aliar, de forma sustentada, os valores da tradição à contemporaneidade. Assenta na cooperação e em parcerias de proximidade, promovendo a capacitação das comunidades locais, respeitando e valorizando as origens e os recursos do território, incentivando práticas sustentáveis e a criação de novos produtos e soluções diferenciadoras que contribuam para a valorização das pessoas e do território.

Para 2026, pretende-se desenvolver uma nova residência criativa centrada nas novas tecnologias, em particular na inteligência artificial, permitindo aos artesãos/makers explorar e trabalhar sobre novas peças a partir destas ferramentas.

A residência “Crafting with AI” propõe uma reflexão prática sobre o papel da inteligência artificial nos processos contemporâneos de criação, com especial enfoque no diálogo entre ferramentas generativas e saberes artesanais. Partindo de uma abordagem crítica, posiciona a IA não como substituição, mas como extensão das práticas existentes, explorando novas possibilidades formais, materiais e conceptuais.

Objetivos:

- Explorar o potencial da IA generativa como ferramenta de apoio ao processo criativo
- Promover o diálogo entre práticas digitais e técnicas artesanais
- Desenvolver pensamento crítico sobre autoria, originalidade e materialidade
- Incentivar a experimentação e a tradução de conceitos digitais em objetos físicos
- Fomentar práticas colaborativas e interdisciplinares
- Desenvolver uma peça com vista à sua apresentação no final da residência

Datas:

27 de julho a 8 de agosto 2026

N.º de candidaturas vagas:

3 participantes externos à comunidade Loulé Criativo

Língua de trabalho:

Português e Inglês (em caso de participantes exteriores)



Apoio técnico em criação e design:

2

Descrição:

A residência, com a duração de 11 dias, estrutura-se em dois momentos complementares:

- Numa primeira fase, orientada pelo designer André Matos, decorre um laboratório intensivo dedicado ao enquadramento conceptual, introdução a ferramentas de Inteligência Artificial e desenvolvimento de propostas individuais.

- Segue-se um período de 5 dias de desenvolvimento acompanhado pelo designer Henrique Ralheta, centrado na prototipagem, experimentação material e consolidação dos projetos.

O programa culmina com uma sessão final de revisão crítica, com os dois mentores, dedicada à edição, apresentação e reflexão sobre os resultados.

Benefícios:

A Câmara Municipal de Loulé proporcionará:

- alojamento em quartos partilhados com acesso a kitchenette de apoio, no Palácio Gama Lobo para quem necessite;

- apoio de dois mentores designers;

- espaço de exposição para as peças desenvolvidas.

- licença de um mês do plano pro da ferramenta de inteligência artificial RunwayML

Horário:

Manhã - 9:30 às 12:30h

Tarde - 14:00 às 17:30h

Programa:

Dia 0 – Domingo 26 de Julho	Chegada e acolhimento para quem fica no Alojamento
1.º dia – 2.ª feira 27 de Julho	<u>Programa aberto,</u> Acolhimento e dinamização do grupo — Exercício a definir O que é IA generativa + Demonstração Demonstração aplicada do programa de IA
2.º dia – 3.ª Feira 28 de julho	Introdução ao laboratório Treino de modelo personalizado Primeiras gerações & análise



3.º dia – 4.ª feira 29 de julho	Apresentação do briefing Conceptualização
4.º dia – 5.ª feira 30 de julho	Desenvolvimento individual Testes / maquetes Acompanhamento individual
5.º dia – 6.ª feira 31 de julho	Preparação de apresentação Preparação da apresentação e mentoria
6.º dia – Sábado 1 de agosto	Apresentações finais Discussão final
7.º dia – Domingo 2 de agosto	<i>Descanso – dia livre</i>
8.º a 12.º dia - 2.ª a 6.ª feira 3 a 7 de agosto	Prototipagem & Iteração
13.º dia – Sábado 8 de agosto	Revisão Final e Sessão de Curadoria com os mentores

Destinatários

A residência Crafting With AI destina-se à comunidade criativa do projeto Loulé Criativo e a 3 participantes externos (nacionais/internacionais) que apresentem trabalho relacionado com artes e ofícios.

Candidatura

Os candidatos deverão apresentar:

- Currículo vitae
- Portfolio – imagens de trabalhos já realizados
- Carta de motivação (onde seja revelado o seu interesse na frequência da residência).

Critérios de seleção:

O Júri é constituído por 3 elementos do projeto Loulé Criativo e avaliará os candidatos com base no Currículo Vitae, Portfolio, Carta de motivação e Entrevista (caso necessário).

Atendendo a que a residência se destina principalmente à comunidade criativa, será dada preferência a artesãos e makers/designers que estejam a trabalhar ativamente no desenvolvimento de projetos/produtos no Loulé Criativo e que pretendam evoluir nos seus projetos.



Período de candidaturas e comunicação:

As candidaturas deverão ser remetidas até ao **dia 20 de junho de 2026** via e-mail para loulecriativo@cm-loule.pt

Direitos sobre os trabalhos produzidos:

- As peças produzidas durante a residência serão propriedade dos criadores. Sempre que forem expostas deverá ser devidamente referenciada a Câmara Municipal de Loulé. A Câmara Municipal de Loulé poderá solicitar a cedência temporária das peças produzidas na residência para exposição, com as devidas menções dos autores.
- Os registos fotográficos e videográficos das intervenções integrarão o acervo de imagens da Câmara Municipal de Loulé.
- As pessoas participantes concordam que a Câmara Municipal de Loulé possa captar e editar registos fotográficos e videográficos dos trabalhos realizados e dos participantes, com o fim de utilizar imagens para arquivo e divulgação.

Nota importante

Cada participante deverá ter o seu próprio equipamento, seja computador portátil ou iPad/tablet. Não há exigências de capacidade de processamento, pois a ferramenta é aberta no browser. Cada participante deverá trazer as matérias-primas e as suas ferramentas de trabalho para os materiais que irá trabalhar.