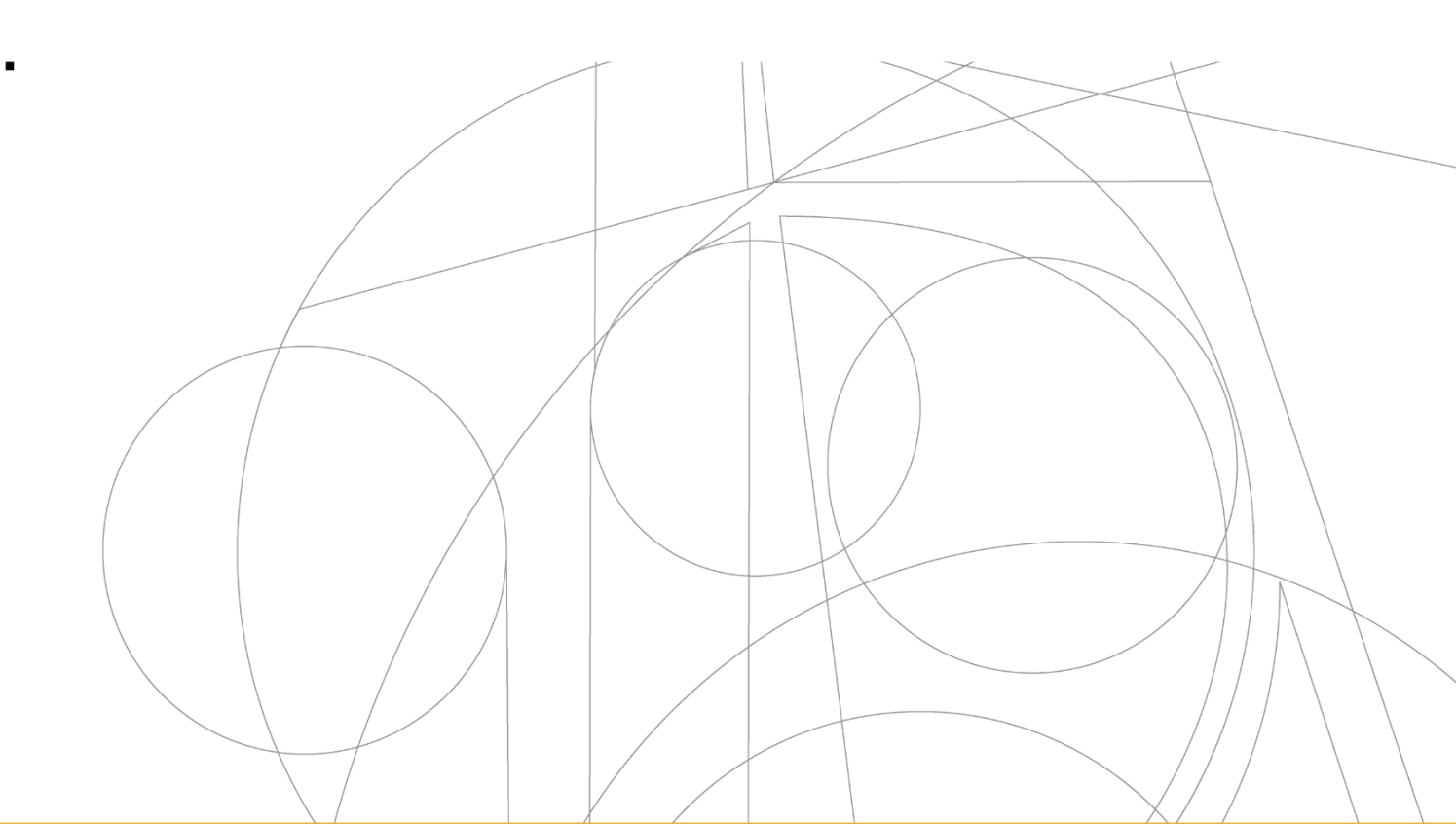
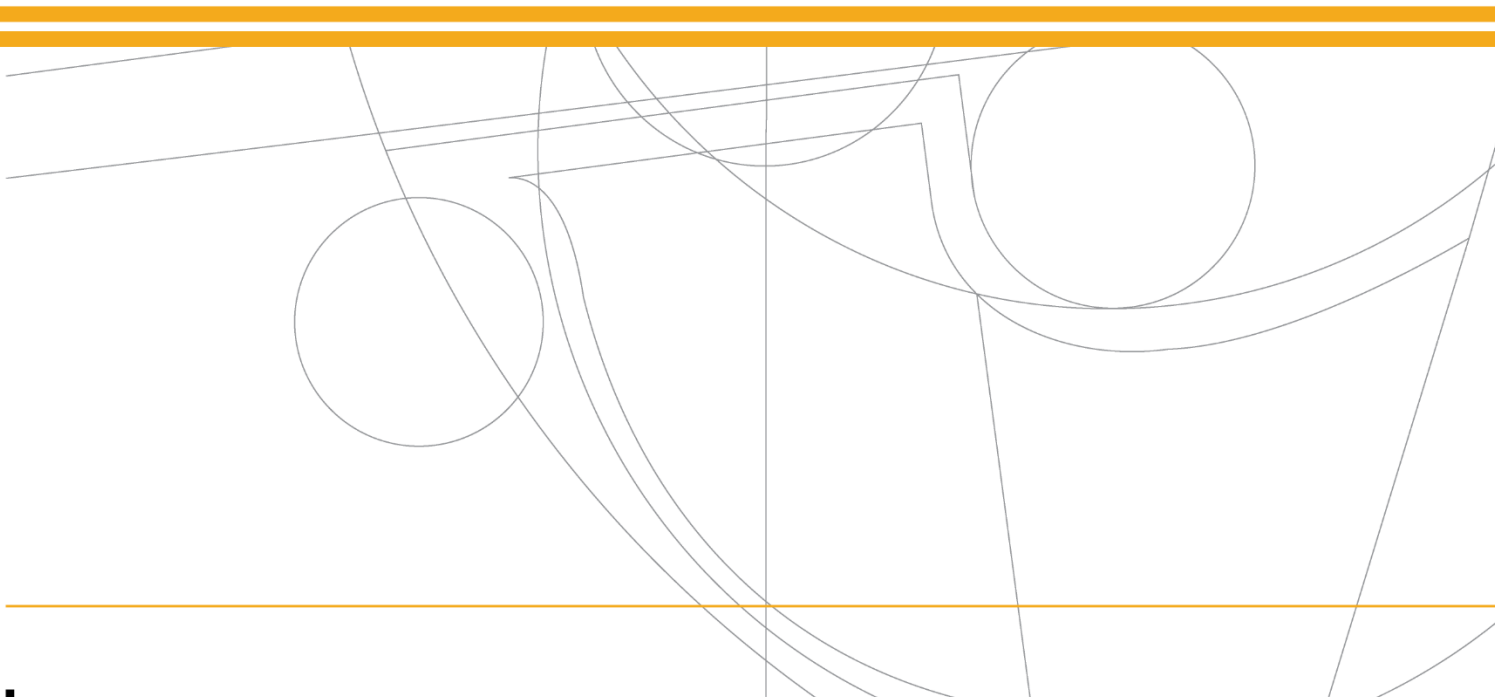




A atividade do designer como gerador de valor
para empresa de interiores
Contexto de estágio em equipa multidisciplinar

Ricardo Jorge de Lima Pereira





INSTITUTO POLITÉCNICO
DE VIANA DO CASTELO

Ricardo Jorge de Lima Pereira

A atividade do designer como gerador de valor para empresa de interiores

Contexto de estágio em equipa multidisciplinar

Mestrado em Design Integrado
Designação do Mestrado / Ramo

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor Luís Miguel Mota
e coorientação do
Professor Especialista Ricardo Duarte Cabral

Março de 2023

MEMBROS DO JÚRI

Presidente:

Professor Doutor Pedro Miguel Teixeira Faria

Professor Adjunto da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Vogal:

Doutor João Carlos Monteiro Martins

Professor Adjunto da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo

Vogal:

Doutor Luís Miguel Gomes da Costa Ferraz Mota

Professor Adjunto da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo e Orientador

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar quero agradecer ao meu Orientador Professor Doutor Luís Miguel Mota e ao meu Coorientador Professor Especialista Ricardo Filipe Duarte Cabral, pela orientação, pelo acompanhamento e pelo apoio prestado incansável ao longo destes últimos anos académicos.

Agradeço à equipa do Atelier Espaço pela forma como me acolheu e integrou no estágio, pelas aprendizagens e partilha de conhecimento, e acima de tudo, pela experiência que me proporcionaram.

À Escola Superior de Tecnologias e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo e à comunidade docente, que durante largos anos fez parte da minha rotina diariamente e que me proporcionou experiências e aprendizagens fundamentais para o futuro.

À minha família, por estar sempre presente e disponível, e por acreditarem no meu potencial desde o primeiro dia. Obrigado por me ensinarem a não desistir facilmente e a lutar pelos meus objetivos.

Aos amigos mais próximos, presentes em todos os momentos, que me têm dado o seu grande apoio ao longo da minha vida.

A todos os que ajudaram, direta ou indiretamente, no percurso da minha formação académica.

RESUMO

O presente estágio curricular, correspondente à etapa final do Mestrado em Design Integrado (MDI), foi desenvolvido na empresa Atelier Espaço situada na Vila de Ponte de Lima, como início a 14 de novembro de 2022 e termino a 14 de março de 2023. O estágio teve como principal objetivo adquirir competências inerentes à atividade do design de interiores, colocando em prática os conhecimentos adquiridos ao longo dos últimos anos no decorrer do percurso académico, na Licenciatura em Design de Ambientes e no Mestrado em Design Integrado. A realização do trabalho final de mestrado, sob a forma de estágio, visa completar o conhecimento adquirido com outras formas de trabalho praticadas na inserção de prática profissional, dotando o mestrando de competências cruciais para o futuro profissional enquanto Designer.

Esta oportunidade, permitiu ao mestrando melhorar as suas capacidades e conhecimentos específicos da área do design de interiores, praticados em ambiente profissional. Para tal a integração no seio de uma equipa multidisciplinar competente e capaz de auxiliar e encaminhar o mestrando, visando o crescimento pessoal do próprio designer, foi fundamental para conseguir cumprir o objetivo de tomar conhecimento dos processos, metodologias e instrumentos utilizados na realização de trabalho especificamente no âmbito do design de interiores, bem como de outras atividades em áreas do design.

Durante o período de estágio, foi possível desenvolver alguns projetos, nas vertentes do Design de Interiores, assim como no desenvolvimento e criação de elementos da área do Design Gráfico Design que servissem como suporte de comunicação corporativo.

PALAVRAS CHAVE: Design; Interiores; Desenho; Atelier Espaço; Multidisciplinarietà

ABSTRACT

This curricular internship, corresponding to the final stage of the Master in Integrated Design (MDI), was developed at the company Atelier Espaço located in the town of Ponte de Lima, from November 14, 2022 until March 14, 2023. The main objective of the internship was to acquire skills inherent to the activity of interior design, putting into practice the knowledge acquired over the last few years during the academic course, in the Degree in Environmental Design and in the Master in Integrated Design. The completion of the final work of the master's degree, in the form of an internship, aims to complete the knowledge acquired with other forms of work practiced in the insertion of professional practice, providing the master's student with crucial skills for the professional future as a Designer.

This opportunity allowed the master's student to improve his skills and specific knowledge in the field of interior design, practiced in a professional environment. For this purpose, the integration within a competent multidisciplinary team capable of assisting and directing the master's student, aiming at the personal growth of the designer himself, was essential to achieve the goal of becoming aware of the processes, methodologies and instruments used in carrying out work specifically within the scope of interior design, as well as other activities in the areas of design.

During the internship period, it was possible to develop some projects, in the areas of Interior Design, as well as in the development and creation of elements in the area of Graphic Design that would serve as a support for corporate communication.

KEYWORDS: Design; Interior; Drawing, Atelier Espaço; Multidisciplinary

ÍNDICE

Capítulo I	5
1. Introdução	6
1.1. JUSTIFICAÇÃO	8
1.2. OBJETIVOS	9
1.3. QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO	11
1.4. DESIGN DE INTERIORES NA ATUALIDADE	12
Capítulo II	15
2.1. ENTIDADE	16
2.2. EQUIPA	20
Capítulo III	22
3. ESTÁGIO	23
3.1. METODOLOGIA	26
3.2. PROJETOS DESENVOLVIDOS	29
3.2.1. Projeto De Reconstrução Para Alojamento Local	30
3.2.2. Edifício Multifamiliar E Andar Modelo	36
3.2.3. Projeto De Habitação Unifamiliar	46
3.2.4. Projeto De Habitação Multifamiliar	48
3.2.5. Reconstrução E Ampliação De Moradia	54
3.2.6. Reabilitação De Habitação Unifamiliar - Porto	57
3.3. PROJETOS EM DESIGN GRÁFICO	64
3.3.1. Flyer De Apresentação	65
3.3.2. Cartão De Agradecimento	68
3.3.3. Cartão De São Valentim	70
Considerações Finais	72
Referências Bibliográficas	74
Apêndices	76
APÊNDICE A – PLANTA PISO 1	77
DESENHO TÉCNICO DA SOLUÇÃO PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	77
APÊNDICE B - PLANTA PISO 0	79
DESENHO TÉCNICO DA SOLUÇÃO PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	79
APÊNDICE C - ALÇADOS DOS MÓVEIS DA COZINHA	81
DESENHO TÉCNICO DA PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	81
APÊNDICE D - PLANTA ANDAR MODELO	83
DESENHO TÉCNICO DA PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	83

APÊNDICE E - PLANTA DE ESTEREOTOMIA DAS I.S.	85
DESENHO TÉCNICO DA PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	85
APÊNDICE F - PLANTA ANDAR MODELO	87
DESENHO TÉCNICO DA PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	87
APÊNDICE G - PLANTA ANDAR MODELO	89
DESENHO TÉCNICO DA PROPOSTA (SEM ESCALA) DESENVOLVIDO PELO MESTRANDO.	89

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1- Instalações de Trabalho da empresa Atelier Espaço	16
Figura 2- Showroom – Espaço Interiores	17
Figura 3- Equipa a desenvolver a atividade laboral no escritório – Atelier Espaço	20
Figura 4- Visita a obra.....	24
Figura 5 – Estado atual da habitação	30
Figura 6 - Construção da habitação em 3D – Sketchup	31
Figura 7 - Imagem do projeto final – Lumion	32
Figura 8 – Moodboard, elaborado pelo mestrando, para apresentação do Projeto de Interiores	33
Figura 9 - Imagem da solução final da sala – Renderizado com Lumion	33
Figura 10 - Imagem da solução final da sala - Renderizado com Lumion.....	34
Figura 11 - Planta Piso 1	34
Figura 12 - Planta Piso 0	35
Figura 13 - Modelação do edifício em SketchUp	36
Figura 14 . Representação da proposta final, desenvolvida no Software Lumion	37
Figura 15 - Caderno de Encargos desenvolvido.....	38
Figura 16- Alçados dos Móveis da Cozinha Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.....	39
Figura 17 - Representação da Cozinha, desenvolvida no Software Lumion	39
Figura 18 – Representação da sala de jantar, desenvolvida no Software Lumion	40
Figura 19- Representação do móvel desenvolvido, no Software Lumion.....	40
Figura 20 - Representação do móvel desenvolvido, no Software Lumion.....	41
Figura 21 - Planta Andar Modelo	42
Figura 22 - Planta de Estereotomia das I.S.	43
Figura 23 - Representação da modelação 3D, desenvolvida no Software ArchiCAD	49
Figura 24 –Processo de modelação 3D, desenvolvida no Software Lumion....	50
Figura 25 - Imagem da proposta final, desenvolvida no Software Lumion	51
Figura 26 – Processo de modelação 3D, desenvolvida no Software SketchUp52	

Figura 27 – Proposta da cozinha, desenvolvida no Software Lumion	53
Figura 28 - Proposta da sala, desenvolvida no Software Lumion.....	53
Figura 29 – Processo de modelação e enquadramento com terreno, no Software SketchUp	54
Figura 30 - Representação da proposta final, desenvolvida no Software Lumion	56
Figura 31 - Fotografia do estado atual da Habitação.....	57
Figura 32 - Planta Andar Modelo	58
Figura 33 – Sala de Jantar, imagem desenvolvida no Software Lumion	59
Figura 34 - Sala de Estar, imagem desenvolvida no Software Lumion	59
Figura 35 - Planta Andar Modelo	60
Figura 36 - Representação da móvel de TV, desenvolvida no Software Lumion	61
Figura 37 – Suíte, desenvolvida no Software Lumion	62
Figura 38 - Representação da proposta da Instalação sanitária, desenvolvida no Software Lumion	62
Figura 39 - Representação da proposta da suíte, desenvolvida no Software Lumion	63
Figura 40 - Cartão empresarial do Atelier Espaço.....	65
Figura 41 – Solução proposta – faces externas	66
Figura 42 - Solução proposta - face interna.....	67
Figura 43 - Cartão proposto.....	68
Figura 44 - Solução proposta - frente e verso	70
Figura 45 - Adaptação de design para Cartão Voucher	71

CAPÍTULO I

1. Introdução

No âmbito do curso de Mestrado em Design Integrado da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, foi proposta como etapa final do mesmo, o desenvolvimento de um Estágio Curricular. Tendo em consideração o percurso académico e profissional do aluno até ao momento.

A oportunidade de realizar um Estágio curricular para a obtenção do grau de mestre em Design Integrado, permitiu dar sequência aos conhecimentos adquiridos ao longo do curso profissional em Design de Interiores, e no decorrer da licenciatura de Design, realizada na Escola Superior de Tecnologia e Gestão, de forma a desenvolver aptidões para o acesso ao mercado de trabalho.

Projetar um interior é de uma responsabilidade enorme para um Designer. Tendo como ponto de partida as diretrizes definidas pelo cliente ou identificadas pelo responsável de projeto, o designer de interiores irá planejar e estruturar o espaço com o uso de estratégias que visem a obtenção de espaços habitáveis que correspondam às expectativas, gostos e necessidades definidas pelo(s) cliente(s). Dessa forma, a vivência e dinâmicas que se pretendem incutir nas soluções espaciais, têm em aspetos como as formas e proporções, os materiais, como a cor, texturas, iluminação, entre outros, definem características ambientes que correspondam às premissas iniciais do projeto de interiores e que resultam do programa resultante da auscultação aos utilizadores e clientes envolvidos provocando equilíbrio num ambiente com uma aparência distinta.

No entanto, cabe também ao designer de interiores ter em consideração algumas questões do foro técnico que permitam materializar os conceitos elaborados para fazer face aos requisitos expressos no programa de projeto. Complementando as questões técnicas, outros aspetos como a acessibilidade, a ergonomia e a segurança dos espaços de modo a garantir melhores condições de vida para os clientes, são também aspetos a considerar sob a alçada do designer.

A realização de um trabalho desenvolvido segundo a tipologia de estágio, dado a sua integração em ambiente profissional, permite uma noção mais fidedigna do trabalho realizado pelos especialistas a laborar nesta área. Desta

forma, a opção da realização de estágio curricular tem como objetivo primordial aprofundar conhecimentos de Design nesta área específica.

O presente documento encontra-se dividido por três capítulos. O primeiro capítulo trata-se de uma breve introdução ao estágio, seguindo-se da justificação para a realização do mesmo, os objetivos ambicionados e o estado da arte, onde são referidos o design de interiores e a sua importância.

Seguidamente, no segundo capítulo, diz respeito à informação sobre a empresa, a sua localização, os serviços disponíveis, público-alvo e equipa integrante.

Por último, o terceiro capítulo é introduzido com uma breve apreciação geral acerca do desenvolvido em contexto de estágio, bem como é relatado o processo de alguns projetos desenvolvidos na empresa, mostrando o procedimento com desenhos técnicos, Moodboard e os processos no âmbito da modelação 3D. Para além dos projetos de apoio à arquitetura e de Design de interiores, são apresentados os projetos de Design Gráfico, solicitados pela empresa e desenvolvidos no decorrer do estágio.

Por fim, a conclusão que engloba todas as competências e princípios adquiridos durante o estágio através da elaboração de um documento que retrata todo o percurso percorrido assim como todo o trabalho realizado.

1.1. Justificação

Com o presente estágio pretendeu-se aperfeiçoamento de conhecimentos na área do design de interiores, o desenvolvimento dos conhecimentos teóricos e práticos derivados da execução de projetos em Design. Esta abordagem permitiu também aprimorar o espírito crítico e criativo, tão necessário à atividade do designer.

A inserção do mestrando em ambiente profissional, em tipologia de estágio, revelou-se ser uma mais-valia, pois permitiu inteirar-se acerca do real funcionamento de uma equipa de trabalho multidisciplinar a atuar em diversas áreas interligadas (Arquitetura, Engenharia e Design de Interiores), assim como entender o funcionamento de um atelier, a dinâmica de trabalho entre a equipa, bem como o contactar com profissionais das áreas.

Outros aspetos, como a criação de imagens e respetiva inserção em ambientes digitais, permitiu obter conhecimento ao nível da gestão de prazos e tarefas diárias bem como o treino de competências comunicacionais, pessoais e de trabalho em equipa, essenciais para o desenvolvimento de cada projeto.

A escolha da empresa Atelier Espaço como local para o desenvolvimento do estágio deveu-se ao facto de esta desenvolver atividade no âmbito da arquitetura e do design de espaços interiores e exteriores bem como a vertente mais comercial e destinada à venda de produtos ao público, possibilitando um primeiro contacto em várias vertentes com o mundo profissional.

Desta forma, permitiu o desenvolvimento de diversas competências, tais como, comunicação entre os elementos de projeto, bem como com clientes e fornecedores, contacto com diversos materiais e os seus usos, consoante as suas características, e por fim de desenvolver capacidades de trabalho em equipa multidisciplinar.

1.2. Objetivos

No início deste estágio foram delineados objetivos que visavam o desenvolvimento de capacidades e competências na área do Design. O principal objetivo para o presente estágio, tal como descrito anteriormente, foi a integração do Designer num contexto profissional de forma a acompanhar e desenvolver projetos desde a fase de conceção, até à fase de produção / construção.

A vertente de estágio permitiu também criar ligações de multidisciplinaridade entre colegas de trabalho e entre a área de formação do aluno, o Design de Interiores, e as diversas áreas onde a empresa atua, sendo estas, áreas profissionais que se complementam e nas quais o aluno demonstra particular interesse pretendendo dar continuidade no seu percurso profissional.

1.2.1. Objetivos Gerais

- Adquirir competências no domínio do trabalho profissional enquanto designer de interiores;
- Contribuir para o reconhecimento do design em contexto profissional na empresa que albergou o estagiário;
- Colocar em prática todos os conhecimentos e conceitos adquiridos durante a licenciatura e mestrado, superando todos os desafios inerentes à prática da atividade de projeto em design;

1.2.2. Objetivos Específicos

- Integrar o Designer numa equipa multidisciplinar;
- Reconhecer e dominar fases do processo de projeto não possíveis de experimentar em ambiente académico, como a gestão de projeto e obra;
- Proporcionar o diálogo para com todos os elementos afetos ao processo de trabalho – interdisciplinaridade.
- Interagir com outros profissionais e marcas envolvidas no processo, nomeadamente na área da carpintaria, marcenaria, eletricidade, iluminação, entre outros;
- Desenvolver capacidades de modelação 3D, renderização e edição.
- Potenciar habilidades no uso de ferramentas de trabalho inerentes ao processo em design de interiores no domínio de programas e softwares.
- Desenvolver conhecimentos relacionados com o contacto com clientes e fornecedores.

1.3. Questões de Investigação

Para melhor conseguir contextualizar a atividade profissional do designer de interiores, houve a necessidade de pesquisar e investir no conhecimento de diversas premissas para a procura e o desenvolvimento de soluções inovadoras, apelativas para o crescimento tanto pessoal como profissional bem como na qualidade de resposta da empresa.

Previamente ao período de estágio curricular e no decorrer do mesmo foram identificadas as seguintes questões:

- Qual a importância da integração de um designer de interiores, numa equipa multidisciplinar que atua nas áreas da Arquitetura e Engenharia?
- Poderá a inserção de um mestrando em estágio numa empresa da área do design de interiores facultar as competências profissionais que complementam a formação académica adquirida até ao momento?
- De que forma a integração de um designer de Interiores, poderá acrescentar valor à entidade que o acolhe?
- De que forma a integração do mestrando em contexto real de trabalho em empresa especializada na conceção de espaços interiores, poderá contribuir para a aquisição de competências necessárias ao desenvolvimento de projetos especializados na área do design de interiores?

1.4. Design de Interiores na Atualidade

Desde o início da humanidade que o Homem se apropriou de objetos e espaços, modificando-os para assim conseguir obter melhores condições de vida. Cann (2011, p.14) na sua obra *“Rethinking Design and Interiors, Human Beings in the Built Environment”* faz referência à evolução dos interiores na vida do Homem e como os mesmos se foram alterando e adaptando visando suprimir as necessidades mais básicas.

Inicialmente com a utilização da caverna como forma de escapar a condições meteorológicas adversas, como o vento e a chuva, ou a utilização de peles como forma de tornar o espaço mais quente e acolhedor. Posteriormente com as necessidades básicas satisfeitas, o foco de atenção na apropriação de objetos e espaços deu origem a uma vertente não só funcional, mas também decorativa, tornando não só o espaço confortável como também esteticamente atraente.

Nesta perspetiva o design de interiores tem como propósito melhorar a qualidade de vida das pessoas, encontrando soluções a problemas, criar espaços ergonómicos e funcionais tendo em atenção o utilizador final e os impactos que implicam em diversos fatores.

Segundo John C. Jones, o termo design de interiores só foi utilizado no final do século XIX, até essa data o design de interiores era feito pelos arquitetos, construtores e artesãos. Só entre 1920 e 1930 é que se começou a reconhecer o design de interiores como uma profissão e em 1930 o termo design de interiores ficou popular devido à necessidade de distinguir o design de “*meras decorações*” (Caan, 2011, p.90).

Um profissional da área do design de interiores e um profissional da área da arquitetura desenvolvem tarefas que se caracterizam por serem distintas, porém a ligação que existe entre ambas as áreas profissionais permite o desenvolvimento de tarefas em contextos semelhantes no seio de um projeto. Estas caracterizam-se por serem áreas profissionais que não dependem uma da outra para o normal desempenho de funções, no entanto, são criadas ligações de complementaridade entre ambas nos processos de desenvolvimento e execução dos projetos. Segundo Higgins (2015, p.6, 7) o design de Interiores

“(...) dedica-se à criação de interfaces entre as pessoas e as edificações que elas usam. Como resultado, o designer de interiores tem de considerar uma série de questões, que tanto podem se relacionar com a estratégia de projeto como com os detalhes.”)

A metodologia de design tem a sua origem nos anos 60, na escola de Ulm, e esta veio relacionar entre si diversas metodologias, tais como a metodologia científica, projetual e o pensamento em design. *“(...) os métodos novos que surgiram até agora são apenas soluções parciais para problemas de design moderno.”* (Jones, J. 1992) A realidade atual exige propostas metodológicas mais complexas.

Segundo Papanek (1995) todo o design acarreta consequências sociais, ecológicas e ambientais que necessariamente devem ser avaliadas no processo de design. Assim, todas as escolhas feitas pelo designer terão consequências, no entanto, através de uma reflexão sobre elas aquando do processo de design é possível a realização de escolhas eticamente corretas.

Os profissionais que desempenham atividade na área da arquitetura e do design de interiores caracterizam-se por praticarem processos e metodologias de trabalho na área da criatividade, do desenho, da projeção e conceção, porém com utilidades e funcionalidades diferentes e que representam papéis distintos junto do público-alvo.

Cabe aos designers a projeção de espaços, não só com a intenção de criar ordem e harmonia entre eles para uma fluência e coerência entre espaços e divisões, mas também de forma a responder *“(...) à arquitetura existente de modo interessante e significativo(...)”* através da criação de *“(...) espaços que contenham uma história ou que reinventem o modo como os requisitos funcionais são atendidos e mudem a maneira como as pessoas usam um interior ou realizem uma atividade.)”* (Higgins, I. 2013)

Para o designer de interiores, torna-se ainda importante cumprir funções e encontrar soluções tanto estéticas como funcionais, de forma a facilitar a vida a quem usufruir dele, na criação de ambientes que facultem uma série de experiências de ligação com o espaço. *“Na origem de um projeto seja de Arquitetura ou de Design está sempre um programa mais ou menos detalhado*

pelo cliente e nem sempre esse Programa é claramente formulado em termos de exigências funcionais.”(Costa, 1998).

Neste sentido o designer tem a tarefa de reinterpretar os pedidos dos clientes e para tal são feitos desenhos de auxílio e esquemas de estudo dos espaços, de forma a entender o projeto como um todo e colmatar os problemas identificados.

CAPÍTULO II

2.1. Entidade

A empresa parceira selecionada para o desenvolvimento do estágio foi a - Atelier Espaço. É sediada na Praceta Dr. Augusto Vieira de Araújo Nº 92, na vila de Ponte de Lima, no distrito de Viana do Castelo e desenvolve a sua atividade há 15 anos no ramo da Arquitetura e Engenharia – “*Atelier Espaço*” e mais recentemente, Interiores – “*Espaço Interiores*”. Esta Empresa caracteriza-se por deter várias áreas de intervenção cada uma delas com uma carteira de serviços específica.



Figura 1- Instalações de Trabalho da empresa Atelier Espaço

Na área da Arquitetura destaca-se a realização de estudos prévios, apresentação de projetos 3D, Licenciamentos de Urbanismo entre outros; na área da Engenharia com coordenação de projeto, projeto de especialidades, arranjos exteriores, projetos de águas pluviais, projetos acústicos entre outros; a fiscalização que consiste no acompanhamento em tempo real e no local da obra de modo a garantir uma construção de acordo com os requisitos previstos em

projeto. A certificação energética e consultoria são também áreas de intervenção do Atelier Espaço.

Nota-se o interesse da entidade parceira em crescer e querer afirmar-se com identidade, ser reconhecida na área por projetar ambientes adequados ao desenvolvimento das mais variadas atividades humanas, desafiando os clientes com novas ideias e conceitos. Para tal, recentemente, e para dar resposta às necessidades dos seus clientes, ingressou numa nova área de atividade, o Design de interiores, celebrada com a inauguração de um *Showroom* [\(figura 2\)](#) totalmente dedicado sobretudo aos espaços habitacionais. Assim, necessita de uma equipa multidisciplinar que permita uma absoluta flexibilidade na abordagem a todas as problemáticas inerentes a cada caso, independentemente do tipo de projeto.



Figura 2- Showroom – Espaço Interiores

Mais recentemente, e de encontro com o contexto do estágio a ser realizado, a empresa supracitada enveredou nesta área específica do design. O gabinete Atelier Espaço, através de uma equipa de trabalho composta por 13 elementos, constituída por profissionais de diversas áreas, entre eles arquitetos, urbanistas, engenheiros, designers de interiores e designers do produto, pretende desenvolver um trabalho criterioso e de qualidade, de acordo com as

necessidades de cada cliente, procurando sempre superar as expectativas do mesmo.

Pouco tempo após o início do estágio, o mestrando já se encontrava integrado nas dinâmicas do atelier permitindo dar início ao desenvolvimento de trabalho. Foi possível desenvolver e acompanhar de projetos desde a fase de concepção, até à fase de montagem o que se mostrou um fator decisivo para o mestrando. Também foi possível interagir com outros profissionais de diversas áreas e também aprofundar o conhecimento de marcas e fornecedores existentes no mercado de forma a melhor servir o público assim como a apresentação de projetos atuais e com bom acabamento.

A vertente de estágio permitiu a criação de ligações de multidisciplinaridade entre colegas de trabalho e entre a área de formação do aluno, o Design de Ambientes, e as diversas áreas onde a empresa atua, sendo estas, áreas profissionais que se complementam e nas quais o aluno demonstra particular interesse, pretendendo dar continuidade a um desenvolvimento de trabalho acompanhado de uma equipa multidisciplinar.

No que diz respeito ao desenvolvimento de projetos, e ao normal funcionamento do Gabinete, foi permitido entender as metodologias de trabalho aplicadas ao mundo profissional. É clara a diferença entre a metodologia de trabalho utilizada em projetos académicos e a que verdadeiramente é aplicada nos processos de trabalho. Entender esta diferença, tornou-se uma mais-valia para o mestrando e uma das diferenças a notar é a flexibilidade que a metodologia de trabalho apresenta em termos de fases projetais, ou seja, é permitido um avanço e retrocesso nestas mesmas fases, pois o processo é mais longo e a nível de execução de projeto, acabam por existir vários entraves que desencadeiam estas ações.

Ao estudar fornecedores e marcas, também se tornou importante aprofundar o conhecimento acerca dos materiais, as suas utilizações, a forma como estes podem transformar um espaço e também entender a melhor forma de aplicar os mesmos em diversas soluções. Desta forma cada material poderá representar a sua função, tanto estética como funcional e transformar a interação entre o espaço no qual está inserido e o utilizador. Assim sendo, denota-se o valor dos materiais e a importância das suas propriedades, em particular das propriedades

mecânicas, pois desta forma é obtido um melhor e correto uso do material no espaço a intervir. Também é importante conhecer as características das grandes categorias de materiais e perceber a relação existente entre o respetivo comportamento e a sua composição.

No decorrer do estágio curricular o mestrando teve a oportunidade de colocar em prática competências e saberes adquiridos anteriormente que permitiram criar uma base de trabalho para dar início ao mesmo. Assim sendo, mostrou-se com abertura para entender novos métodos de trabalho e também entender quais os melhores caminhos a seguir para alcançar um melhor resultado em todas as tarefas propostas.

Neste sentido, o espírito de autodescoberta e os desafios lançados pela empresa, tornaram possível a aquisição de conhecimentos de um software de *renderização* de imagens 3D, o *Lumion*, um programa em que o mestrando nunca havia trabalhado e que se mostrou ser uma mais-valia para o mesmo, uma vez que foi possível um aprimoramento do trabalho desenvolvido. Foi também possível desenvolver uma nova forma de criar imagens 3D, num processo que se caracteriza por ser mais dinâmico, rápido e com um resultado final, muito mais realista do que o conseguido até anteriormente.

2.2. Equipa

A equipa do Atelier espaço é formada por 13 Elementos que compõem uma equipa multidisciplinar nas áreas da Arquitetura, Engenharia e design de interiores. O funcionamento do atelier Espaço atualmente reparte-se em dois locais e divide a equipa nestes mesmo espaços. Um caracteriza-se por ser o Atelier de Arquitetura e Engenharia e o outro por representar o espaço Interiores no conceito de Showroom.

Assim sendo, no Atelier da Arquitetura e Engenharia, encontram-se a trabalhar os elementos que desenvolvem funções nas diversas áreas, são eles: Na equipa de arquitetura, o Arq. Bruno Gonçalves e o Arq. Rui Souto.

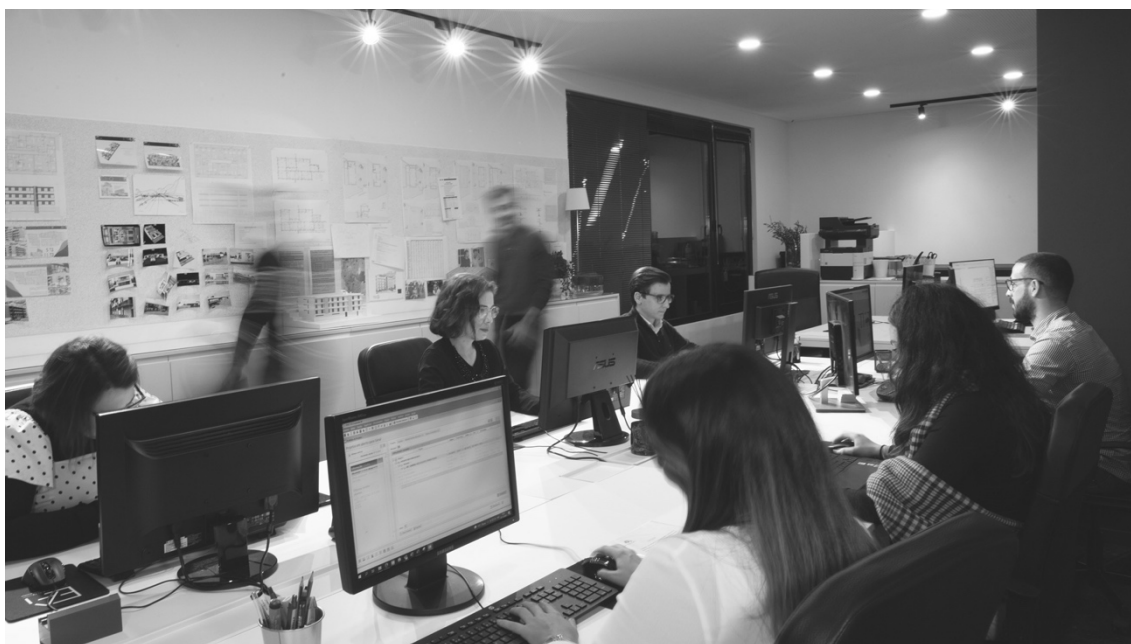


Figura 3- Equipa a desenvolver a atividade laboral no escritório – Atelier Espaço

Na área da Engenharia que é composta por 6 elementos, está integrada a Eng.^a Civil Joana Armada, a Eng.^a Civil Carina Pereira, o Eng.^o Civil Avelino Cerqueira, a Eng.^a Civil Chantelle Queiroz e o designer Jorge Rodrigues que neste momento auxilia a equipa no desenvolvimento dos trabalhos. Na área da administração encontram-se dois elementos, são eles: José Dantas, Diretor de Operações e a Cátia Marinho que desempenha funções de Administrativa

coordenadora. Foi no local em que esta equipa se localiza a desempenhar funções que o mestrando Ricardo Pereira enquanto designer de interiores, veio a desenvolver a maior parte do seu trabalho, durante do estágio curricular.

No *showroom* de interiores – Espaço Interiores, a equipa é composta por 3 elementos. São eles, a Arq. Carine Pereira, a designer de Produto Inês Magalhães e a Daniela Margarida que atua no papel de gestão e vendas do Showroom.

Com a integração do mestrando em contexto de estágio, a equipa multidisciplinar contou com um novo membro ativo, capaz de realizar um projeto 3D tanto de espaços interiores, como de apoio aos projetos de arquitetura de grande escala, com o objetivo de comunicar através de diversas técnicas de Modelação 3D, tais como a modelação, a Renderização e a edição, a expressividade do projeto para que o cliente consiga perceber o nível de intervenção no espaço e no que este se vai transformar.

CAPÍTULO III

3. Estágio

O estágio curricular na empresa *Atelier Espaço* localizada na Vila de Ponte de Lima, teve uma duração de dezasseis semanas, com data de início 14 de novembro de 2022 e com termino a 14 de Março. O estágio resultou numa parceria entre o Curso de Mestrado em Design Integrado (MDI), da Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG) do Instituto Politécnico de Viana do Castelo (IPVC) e o *Atelier Espaço*.

Denota-se a pertinência da escolha da Entidade Parceira em questão para a realização do Estágio Curricular de MDI, pois esta atua em áreas nas quais o mestrando sempre demonstrou particular interesse, assim como vontade em desenvolver as competências inerentes à atividade profissional de um designer de ambientes.

O estágio foi acompanhado e supervisionado por elementos da empresa, nomeadamente a Eng^a Joana Armada e o Arq. Bruno Gonçalves, que desde o início se demonstraram bastante suscetíveis ao acompanhamento do estágio curricular. Foram transmitidos conhecimentos necessários para melhor entender o funcionamento da empresa, assim como inúmeros saberes técnicos, conhecimento á cerca de materiais e os seus corretos usos, e por fim no aperfeiçoamento e desenvolvimento de metodologias de projeto e de trabalho que se enquadrem ao contexto profissional.

No decorrer do estágio profissional, foi possível ao mestrando aprofundar o conhecimento acerca de Marcas e Fornecedores, tais como no domínio do Design de Mobiliário, a Minotti, Poliform, Praddy, Eicholtz e no domínio da Iluminação, destacam-se a Aromas del Campo, Alfilux, entre outras, bem como o estabelecimento de contactos e partilha de informação, de forma a melhor entender os produtos e materiais disponibilizados pelos mesmos. Foi também importante desenvolver capacidade de análise e foco no momento de procura e escolha dos elementos.

Foi possível ao mestrando acompanhar a visita a obras, aspeto essencial no decorrer da atividade profissional de um designer de interiores assim como no decorrer e desenvolvimento dos projetos. Através deste, é possível o

reconhecimento de potenciais problemas que possam condicionar o normal decorrer da obra. No decorrer de cada projeto é importante existir acompanhamento por parte do designer, pois permitirá um maior controlo e atenção a pormenores estabelecidos anteriormente na fase de estudo prévio, para que este seja uma representação o mais fiel possível ao projetado e pensado.



Figura 4- Visita a obra

No desenvolvimento dos projetos foi fornecida a informação necessária para que se tornasse possível avançar com a vertente do trabalho na qual iria desempenhar funções. Neste sentido, todos os conceitos previamente definidos eram fornecidos ao mestrando, tais como, informações acerca dos clientes/utilizadores, problemáticas do espaço, variações cromáticas a empregar, entre outras. Estas informações eram fornecidas pelos orientadores de estágio da empresa, a Eng^a Joana Armada e o Arq. Bruno Gonçalves, com os quais geralmente era estabelecida uma primeira abordagem com o cliente.

As dimensões dos espaços também eram fornecidas ao mestrando como elemento imprescindível para encetar o desenvolvimento das propostas. Nesse

sentido era possível o avanço da fase de modelação 3D, onde todos os conceitos pensados anteriormente ganham tridimensionalidade e desta forma facilitam o processo de design do espaço com a realização de diversos testes à escala no *software* 3D, tonalidades e texturas e mais importante ainda, facilita o processo de visualização do projeto.

Foi também importante aprofundar conhecimentos e desenvolver capacidades de modelação tridimensional assim como de desenho técnico 2D, neste sentido foi possível desenvolver trabalhos em softwares nos quais já demonstrava conhecimento, na área de modelação 2D e 3D destacam-se o AutoCad e o SketchUp, e o Illustrator e Photoshop na área da edição e vectorização de imagem, também foi possível um aprimoramento do conhecimento acerca do processo de *renderização* inerente ao desenvolvimento de modelações tridimensionais, e que vieram permitir uma melhoria bastante considerável da veracidade representada através do produto final, as imagens 3D. Este processo tornou-se viável e mais rentável a nível de tempo despendido no processo de renderização, uma vez que o Atelier desenvolve imagens 3D no software Lumion, este caracteriza-se por ser um software dinâmico, prático e intuitivo.

Este estágio, foi uma mais-valia no desenvolvimento profissional e pessoal do mestrando, pois foi possível a integração do mesmo, no seio de uma equipa multidisciplinar que atua e desenvolve trabalho em diversas áreas, que se encontram inerentes à arquitetura e ao design de interiores. Assim sendo neste sentido torna-se viável esta mesma integração pois permitiu ao mestrando o acompanhamento de todo o processo de design inerente á sua atividade como designer de interiores.

Tal como proposto para este estágio, foi possível a aplicação de uma metodologia com o qual o mestrando mostrou particular interesse desde muito cedo, e que segundo John C. Jones (1992) possibilita planear através do desenho, antes da fase de produção permitindo perceber como o design funciona como um todo antes de produzir o projetado.

3.1 Metodologia

É pertinente para o desenvolvimento de um projeto, a existência de diretrizes e teorias que orientem e fundamentem o trabalho do designer.

Uma das teorias estudada anteriormente durante o percurso acadêmico no curso de Mestrado em Design Integrado e pela qual o mestrando demonstrou interesse, uma vez que se revia na mesma, foi a Proposta Metodológica do *design-by-drawing*, do autor John Christopher Jones (1992). Sendo um método que se caracteriza como uma espécie de tentativa erro através da ferramenta do desenho e, uma vez que esta é uma fase que se encontra separada da fase de produção, vai permitir que seja possível realizar modificações através do desenho à escala, como principal meio para realização de experiências e alterações do projeto antes destas avançarem para a fase de produção.

Onde John C. Jones diz que, “(...) *a vantagem de desenhar antes de produzir, torna possível o planeamento das coisas que eram demasiado grandes para um artesão produzir sozinho (...)*” pode se entender que através deste processo é possível economizar tempo e matéria-prima, pois se for necessário efetuar alguma alteração no projeto, apenas é necessário refazer os desenhos técnicos, e não as peças/elementos que compõem o objeto/projeto.

Neste aspeto, foram encontrados pontos em comum na proposta de John C. Jones, e na forma como atualmente o mestrando encara o design. Assim, permitiu que fossem abertos caminhos capazes de indicar um processo de design com aplicabilidade num futuro próximo, sustentando de forma clara e plausível o desenvolvimento da atividade como designer.

Vivemos e trabalhamos para um mercado cada vez mais difícil, e com um público cada vez mais exigente, e é aqui que a proposta defendida por John C. Jones (1992), se enquadra de forma assertiva.

É importante enquadrar esta obra de Jones na atualidade e perceber de que forma estes serviram como base para uma melhor implementação e aplicabilidade deste conceito no design de hoje. Como refere Bruno Latour (2014), no seu ensaio acerca do design, “(...) *encaro sua expansão como um*

indício fascinante de uma mudança na forma como lidamos com objetos e ações de uma maneira geral.” Chega mesmo a analisar que a situação histórica atualmente é desconectada entre duas narrativas alternativas, uma que se baseia na emancipação, no desapego, na modernização, no progresso e no controle, e a outra é baseada no apego, na precaução, no envolvimento, na dependência e no cuidado.

Este método, distingue-se por ser um processo que defende que, quando as dimensões de um projeto são fixadas previamente, o trabalho dos artesãos pode ser feito de forma a encaixar-se. *“(…) valoriza o ato de contar uma história, evidenciando a função-signo (Eco, 1971) e o significado que um projeto pode ter, envolvendo o utilizador em vários cenários, sempre possíveis de serem alterados.”* (Soares, 2012).

No entanto, à medida que a tecnologia foi evoluindo, o desenho manual acabou por ser substituído por ferramentas/softwares de desenho virtual. A utilização do desenho digital 3D como forma de readaptação às necessidades do projetista assim como os meios e tecnologias disponibilizados com o avanço tecnológico, permitiu transportar o desenho do papel para o meio digital.

Da mesma forma que Jones, defende o método de experimentação através do desenho técnico 2D manual como forma de projetar e desenhar, e assim encurtar tempos de produção, poupança de material, e assim utilizar o desenho como meio de auxílio do desenvolvimento de projetos de forma a arranjar as melhores soluções para os problemas encontrados. O mesmo se verifica no uso de ferramentas 3D, onde é possível antever e solucionar problemas de forma a atrasos serem evitados, ter maior controlo de custos de projeto, assim como permitir de forma rápida e intuitiva, a experimentação e visualização das inúmeras variações e possibilidades que o projeto pode vir a sofrer, antes da entrega do mesmo.

A aplicabilidade da proposta metodológica, defendida por John C. Jones em contexto de Estágio Curricular é notória e pertinente uma vez que, através destes “novos métodos de design” é possível lidar com um projeto de uma forma abrangente e mais clara com ligações ao trabalho manual – artesão e projetista.

Com esta ligação é possível obter conhecimento na “Cultura do Fazer”, vinculando com o conceito do “Design-by-Drawing” e através das qualidades da disciplina de desenho que este defende, permite desenvolver a capacidade de desconstruir um espaço com recurso ao desenho identificando falhas e erros previamente, ainda antes de este passar à fase de produção.

3.2 Projetos Desenvolvidos

O design, bem como outras áreas de atividade, assume a responsabilidade de antecipar cenários e apresentar soluções que visem melhorar as condições de vida das pessoas. Compreende-se assim a importância que deriva da consequência entre o desenho e as condições de habitabilidade dos espaços. Um espaço mal pensado, ou que não cumpre os requisitos do cliente irá, por sua vez, afetar diretamente a vida das pessoas que usufruem desse mesmo espaço. No que diz respeito aos espaços interiores, sobretudo os espaços habitacionais, laborais e outros tipos de espaços de uso regular pelas pessoas, as relações de consequência são mais importantes dado o carácter permanente e o elevado tempo de uso que as pessoas passam nesses mesmos espaços.

Através do uso de ferramentas tridimensionais previamente referidas – SketchUp, é possível representar fielmente o resultado de um projeto através da utilização de recursos e ferramentas que manipulam a cor, textura, iluminação e proporções. Estas simulações virtuais ganham cada vez mais importância à medida que vamos percebendo que a aplicabilidade das mesmas no mercado faz sentido por diversas razões: Não é raro encontrar clientes que têm dificuldade em perceber os conceitos apresentados pelo designer e mesmo com recurso a fotos ou imagens de referência, pode ser difícil para algumas pessoas entender como essas modificações serão realizadas na prática. Com o auxílio destas ferramentas, o designer detém ferramentas para criação de imagens que retratem o projeto final, de forma a facilitar ao cliente a pré-visualização das propostas de espaços.

O realismo dos desenhos 3D tornou-se um aspeto muito atraente para o universo do design e para além de facilitar a compreensão do conceito, também facilita, caso haja necessidade, a realização de alterações no projeto, antes da fase de execução.

Ao longo do estágio foram desenvolvidos diversos projetos noutra área, o design gráfico. Esta sempre foi uma área de grande interesse pessoal do

mestrando, na medida em que é uma área que complementar a sua área de formação – Design de Ambientes.

3.2.1. Projeto de Reconstrução para Alojamento Local

A realização deste projeto consistiu na reconstrução de uma habitação, que se encontrava em avançado estado de degradação, no centro histórico de Ponte de Lima. O principal objetivo do projeto, seria a reconversão da habitação para fins de Alojamento Local.

A habitação encontra-se integrada numa malha urbana onde estruturalmente os edifícios são construídos com o uso de pedra granítica e com traço e elementos arquitetónicos que representam a uma arquitetura pobre e precária da época e que ainda se encontra muito presente nas cidades e vilas portuguesas. Torna-se pertinente a reconstrução de edifícios destes, pois permite transformar as cidades do ponto de vista arquitetónico assim como modernizar a malha urbana para que estas possam finalmente ter condições de habitabilidade, conforto e qualidade de vida à medida que a procura por suprimir as necessidades das pessoas, se torna cada vez mais relevante.



Figura 5 – Estado atual da habitação

Neste sentido tornou-se pertinente o desenvolvimento de um projeto de arquitetura, assinado pelo Arq. Bruno Gonçalves, onde depois de reuniões com os clientes e visitas à obra, pôde desenhar e estudar formas de reestruturar o edifício para que este vá de encontro às expectativas dos clientes e, acima de tudo, que este respeite o local onde está integrado, sempre com o cuidado de preservação das fachadas, das aberturas para portas e janelas existentes, assim como das paredes externas da mesma.

Depois deste trabalho desenvolvido pelo Arq. Bruno, o projeto avançou para a fase de construção e modelação tridimensional, onde muito rapidamente com recurso às ferramentas 3D construiu o modelo do edifício existente e adicionou os novos elementos projetados previamente. Nesta fase de conceção tridimensional deste projeto em específico, foi importante observar e analisar o edifício, para que toda a parte de tridimensional do projeto corresponda-se ou fosse o mais parecido ao que existe no local. Isto é importante, porque a entrega da imagem tridimensional do projeto ao cliente corresponde ao momento em que tudo o que foi discutido anteriormente em reuniões e visitas à obra ganha visibilidade, dado que é comum encontrar ou trabalhar com clientes que não têm a destreza para que, através de um desenho manual ou um desenho técnico 2D, consigam visualizar ou entender o resultado.

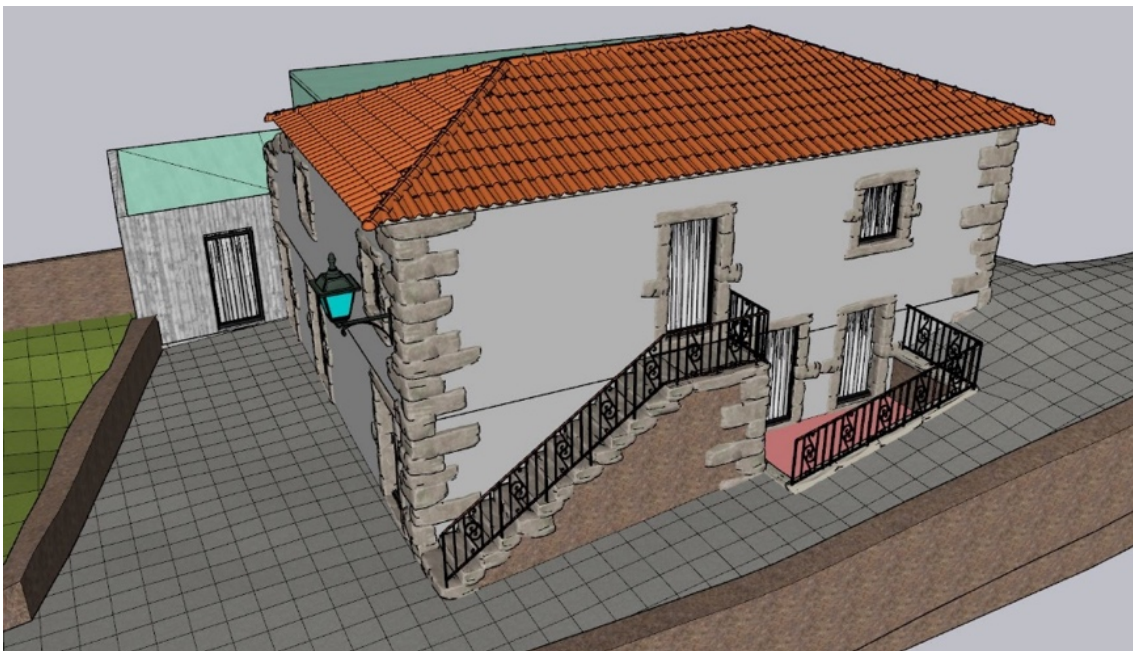


Figura 6 - Construção da habitação em 3D – Sketchup



Figura 7 - Imagem do projeto final – Lumion

Neste projeto também foi possível planejar e desenvolver alguns espaços interiores, e em paralelo com aquilo que foi definido em arquitetura, estudar as melhores formas de aproveitar o espaço para que este corresponda às expectativas dos utilizadores. Assim sendo foi necessário reunir com o cliente para que mais detalhes fossem dados à cerca do que era pretendido para os espaços interiores.

Depois desse estudo e investigação realizada com o cliente, feito pela Eng. Joana Armada, foi possível avançar com o desenvolvimento e pesquisa de conceitos para o espaço. Nesta fase é importante para o designer entender o rumo que deverá tomar quanto ao planeamento do espaço, assim como é importante perceber para que pessoa se está a projetar, assim como corresponder as necessidades e gosto da mesma. Partindo de diretrizes sólidas transmitidas pelo cliente e marcadas por aspetos mais rurais, do local onde nos inserimos, muito rapidamente foi possível encontrar um fio condutor para este projeto.



Figura 8 – Moodboard, elaborado pelo mestrando, para apresentação do Projeto de Interiores

Partindo do conceito de rustico e com a presença de elementos que transmitem esse critério, assim como madeiras envelhecidas e mobiliário antigo, existente do cliente, foi desenvolvida uma proposta de desenho contemporâneo, que respeita a tradição e traz elementos rústicos para o interior e onde é possível reconhecer a imagem, o estilo e de forma geral o tipo de design do espaço interiores, que marca cada espaço onde intervém de forma discreta e sublime.



Figura 9 - Imagem da solução final da sala – Renderizado com Lumion



Figura 10 - Imagem da solução final da sala - Renderizado com Lumion

Neste projeto também foi importante auxiliar no desenvolvimento de desenhos técnicos 2D, pois estes transmitem maior rigor e nível dimensional, assim como detêm maior quantidade de informação técnica necessária e usada no momento de início da obra. Assim sendo, o Arq. Bruno desenvolveu as soluções técnicas do edifício, assim como a nova repartição do espaço, e foi confiada ao estagiário a responsabilidade de completar os desenhos técnicos 2D.



*Figura 11 - Planta Piso 1
Desenho técnico da solução proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando*



Figura 12 - Planta Piso 0
Desenho técnico da solução proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.

Através de diretrizes *standard* previamente definidas pelo Atelier Espaço no que diz respeito à representação dos edifícios e espaços a serem desenvolvidos, assim como a apresentação final a que estes devem corresponder e à forma como estes devem de ser entregues ao Cliente e todo o processo inerente ao mesmo, que diz respeito à preparação dos desenhos técnicos 2d à escala em folhas digitais, para que estes possam ser impressos e cortados nos tamanhos à escala.

Os conceitos para este projeto, também foram previamente definidos e aplicados pelos Arq. Bruno, assim como toda a disposição espacial dos elementos de forma a seguir normas e regras aplicadas pela Camara Municipal de Ponte de Lima, por exemplo no que diz respeito a regras de acessibilidade, para a devida aprovação do projeto.

3.2.2. Edifício Multifamiliar e Andar Modelo

O desenvolvimento deste projeto consistiu na projeção de um edifício multifamiliar, localizado no centro da vila de Ponte de Lima. O desafio lançado ao mestrando foi o dar apoio ao projeto de arquitetura, através da realização do modelo tridimensional do estudo previamente proposto. Esta intervenção tem o objetivo de facilitar o processo de comunicação e troca de ideias com o cliente. Assim sendo o projeto foi analisado com o Arq. Bruno Gonçalves de forma que o processo de modelação se tornasse simples, recolhendo as informações necessárias ao desenvolvimento do mesmo.

Nesta fase é importante atender a certos aspetos que vão ser imprescindíveis no momento da construção do modelo e que vão ser fundamentais no momento da apresentação do projeto e na simulação técnica e funcional o mais realista que este transmite ao Cliente.



Figura 13 - Modelação do edifício em SketchUp

A partir do momento em que a fase de construção tridimensional se encontra finalizada, segue-se a fase de *renderização* e criação da imagem final que será apresentada ao cliente respeitando o acordado em reuniões anteriores com o Gabinete.

No desenvolvimento de cada projeto surge a necessidade de recorrer a diversos softwares para o correto desenvolvimento das tarefas. Assim sendo, com recurso ao Software Lumion e através de um processo de importação de elementos entre softwares, foi possível continuar o desenvolvimento do trabalho de modelação tridimensional, numa plataforma, também de modelação 3D, mas que tem como principal objetivo criar a imagem virtual e conferir maior realismo aos projetos.



Figura 14 . Representação da proposta final, desenvolvida no Software Lumion

Neste projeto também foi possível desenvolver uma proposta de design de interiores para mais tarde ser utilizado como ferramenta facilitadora do processo de venda e comunicação do edifício a possíveis compradores. Assim sendo através de uma breve reunião com a Eng. Joana Armada foi possível perceber os conceitos previamente definidos e estudados para os apartamentos do edifício de forma que fosse possível avançar com o desenvolvimento da proposta tridimensional.

Esta fase caracteriza-se por ser uma fase onde os materiais e os acabamentos são definidos para serem replicados nas restantes frações do edifício. Neste sentido, foi desenvolvida uma proposta sólida e com base nos

conceitos anteriormente transmitidos pela Eng. Joana Armada, que se caracteriza por ser elegante, acolhedora e intemporal. Também foi necessário elaborar um elemento de comunicação com o público, que apresentasse os acabamentos e materiais a serem utilizados nas frações dos apartamentos para esclarecimento de possíveis compradores.

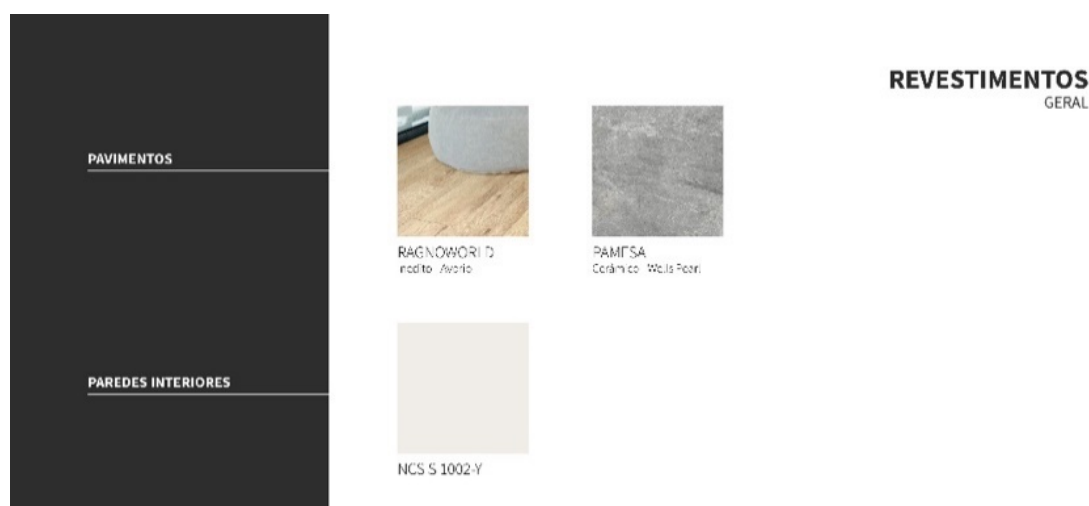


Figura 15 - Caderno de Encargos desenvolvido

Com base nestes conceitos, foi possível ao mestrando propor soluções estéticas e funcionais, que melhor se enquadrassem ao espaço a trabalhar. Foi importante o desenvolvimento do estudo da Cozinha, que seguindo aquilo que já tinha sido definido na fase anterior do projeto, a arquitetura, foi possível desenhar o layout da mesma de forma a simplificar o ato de cozinhar assim como melhorar a mobilidade e funcionalidade do espaço.

O principal objetivo ao projetar a cozinha foi em desenvolver uma proposta que facilitasse o ato de cozinhar e que de certa forma este espaço se estendesse para além dos seus limites espaciais permitindo maior convivência entre quem está a cozinhar e quem está na restante divisão.



Figura 18 – Representação da sala de jantar, desenvolvida no Software Lumion

Na Sala de Estar, foi necessário o desenvolvimento de uma proposta do móvel de Televisão, uma vez que este se encontra localizado no centro da divisão, e estruturalmente apenas demarcado por um pilar, tornou-se importante o desenvolvimento de uma solução que permitisse dotar o novo elemento com dupla funcionalidade, pois de um lado servirá como móvel de tv e do do outro lado servirá como móvel aparador de apoio á zona do corredor de distribuição para os quartos.



Figura 19- Representação do móvel desenvolvido, no Software Lumion



Figura 20 - Representação do móvel desenvolvido, no Software Lumion

Tendo como ponto de partida o conceito da elegância, este apartamento foi desenvolvido e pensado de forma a transmitir harmonia nos diversos espaços do mesmo e ao mesmo tempo, com a utilização de uma paleta cromática neutra, com recurso a pequenos elementos de cores vibrantes e com um maior contraste cromático, como a utilização de peles de cor camel, tecidos de cores vibrantes e neutros, foi possível dotar o espaço de um ar harmonioso e que transmite o cuidado do designer no momento da projeção do mesmo.

A colocação e distribuição dos elementos pelo espaço, centrou-se em facilitar e dinamizar as interações interpessoais, assim como a interação que o utilizador tem com o espaço. Neste sentido a colocação do sofá voltado de frente para as restantes áreas, tem como objetivo facilitar a comunicação entre os elementos assim como através desta colocação é possível criar um melhor fluxo entre as áreas, o que não aconteceria se o sofá fosse colocado no centro da divisão.

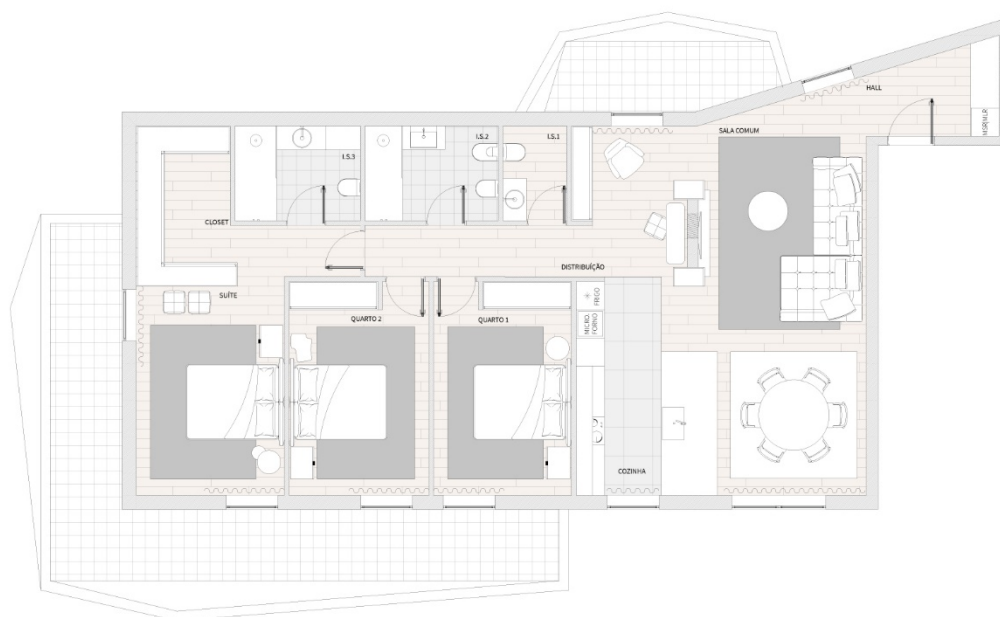


Figura 21 - Planta Andar Modelo

Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.

Para a Instalação Sanitária de serviço, foi pretendido-se desenvolver uma proposta arrojada e elegante que segue os conceitos definidos para este projeto. Assim sendo e porque o espaço apresenta dimensões reduzidas, torna-se importante a procura de soluções que resultem no aumento sensação espacial transmitido pelo mesmo. Uma vez que o espaço se caracteriza por apresentar dimensões reduzidas, foi importante a aplicação de um espelho de grandes dimensões para que a sensação de amplitude espacial fosse sentida. Assim sendo, e uma vez que os conceitos definidos se prendiam na elegância e requinte, a solução encontrada, foi a utilização de espelho bronze.

No restante espaço foi utilizado como revestimento, um papel de parede falso-liso, com a tonalidade creme com o objetivo de tornar o espaço acolhedor e quente, ao contrário daquilo que é sentido nas instalações sanitárias comuns. A aplicabilidade de papel de parede neste espaço, foi possível devido a inexistência de pontos de água que causem níveis de condensação elevados e que venham a danificar o revestimento ao longo dos tempos, como por exemplo o chuveiro ou a banheira.

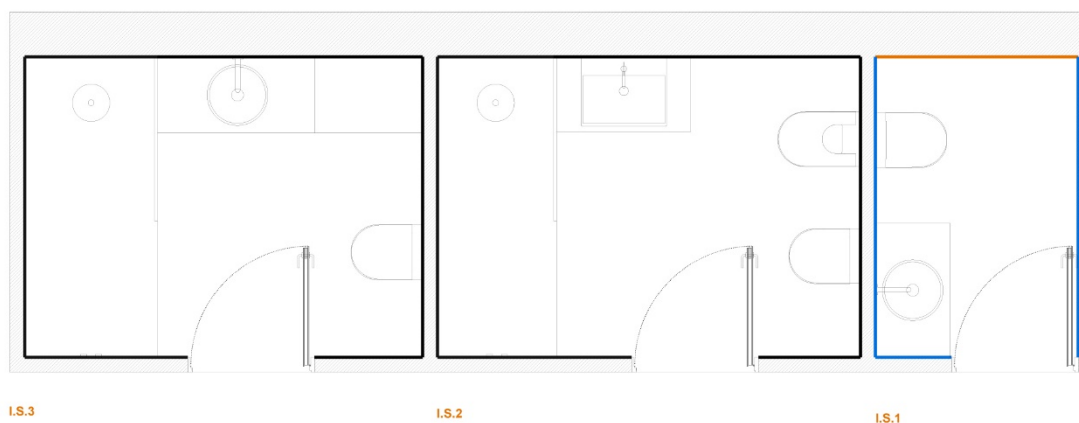


Figura 22 - Planta de Estereotomia das I.S.
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.

Neste sentido numa das paredes da instalação sanitária foi colocado um espelho na cor bronze que irá permitir isso mesmo, enquanto transmite um ar arrojado á divisão. Foi selecionado como acabamento de parede das restantes paredes, um papel de parede com uma textura que se assemelha ao tecido – falso liso. Com a aplicação deste revestimento, o espaço transmite uma sensação de conforto e requinte, pouco comuns para este tipo de espaços. O uso do papel de parede só é possível neste espaço devido á inexistência grandes fontes de humidade, como por exemplo, o duche.

No desenvolvimento da proposta da suite, o principal objetivo foi criar um espaço que represente tranquilidade e conforto. As tonalidades e acabamentos selecionados para o projeto, foram aplicados também nesta divisão como forma de transmitir coerência a nível de design, assim como estabelecer uma conexão cromática com as restantes divisões. Foi utilizada a escala cromática de NCS como meio de seleção das tonalidades a aplicar no projeto.

O NCS – Natural Color System descrito por Hård é “*um meio de descrever e ordenar, através de métodos psicométricos, as relações características entre todas as possíveis cores percebidas no “modo superfície.”*” (Hård & Sivik, 1981) O NCS é uma escala cromática utilizada de forma a descrever a cor em função dos seus atributos, assim como a matiz, a saturação e a luminosidade de cada cor representada.

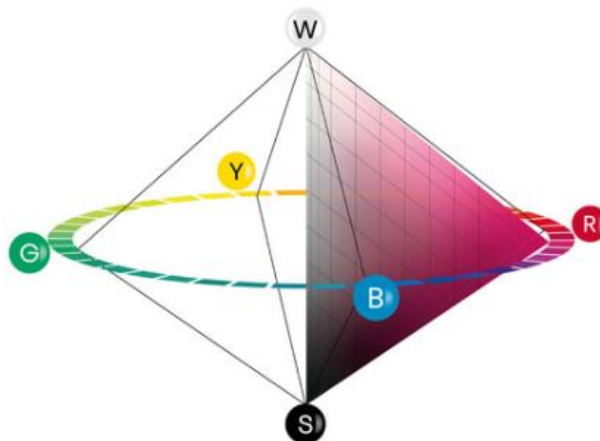


Figura 19 - Espaço de cor NCS

A matiz é definida como o grau de proximidade de uma cor com os quatro atributos cromáticos básicos (*NCS elementary colors*). Saturação é descrita em termos de “cromaticidade” ou o grau de similaridade com a cor concebível mais forte de uma certa matiz, enquanto luminosidade é tratada em função dos aspetos de *whiteness* e *blackness*, ou seja, o quanto de branco e de preto é perceptível naquele tom.



Figura 20 - Cores elementares



Figura 21 - Representação da proposta para a Instalação Sanitária, desenvolvida no Software Lumion



Figura 22 - Representação o quarto, desenvolvida no Software Lumion

3.2.3. Projeto de Habitação Unifamiliar

Este projeto consistiu na projeção de uma habitação unifamiliar, localizada em Ponte de Lima. Esta habitação foi pensada e desenvolvida pelo arq. Bruno Gonçalves e todo estudo de arquitetura já tinha sido definido pelo mesmo com o cliente. Uma vez esse estudo realizado, torna-se mais rápido o avanço para o desenvolvimento da modelação tridimensional da proposta.

Neste sentido foi iniciada a modelação da habitação e com recurso a ferramentas e mapas topográficos fornecidas por gabinetes parceiros que trabalham a topografia, permite que o terreno seja tridimensionalmente representado e utilizado no gabinete como forma de economia de tempo aquando do desenvolvimento tridimensional da malha do terreno a intervir.

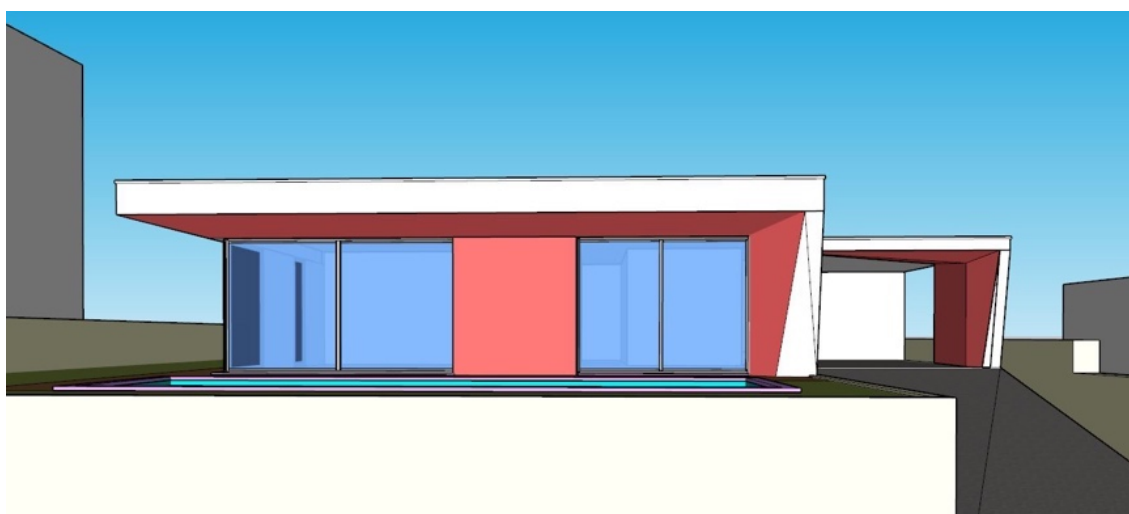


Figura 23 – Representação do processo de modelação 3D, desenvolvida no Software SketchUp

Durante este processo foi importante analisar e ter atenção à construção da moradia tridimensionalmente, assim como seguir normas standard da engenharia e da arquitetura, no sentido de permitir uma fiel representação da proposta.

À medida da conceção tridimensional e em análise com o Arq. Bruno Gonçalves, achou-se pertinente ajustes nas fachadas para que as zonas de varanda se tornassem mais apelativas. Seguindo essa característica, os arranjos

exteriores foram desenhados de forma a favorecer a moradia e criar áreas de privacidade dado a localização da mesma, sendo da total responsabilidade do mestrando.



Figura 24 - Representação da proposta final, desenvolvida no Software Lumion

O principal material e revestimento aplicado neste projeto foi o sistema ETICS (*External Thermal Insulation Composite System*) que se caracteriza por ser um sistema de isolamento térmico, aplicado ao exterior, comumente denominado de “capoto”. Este material é cada vez mais utilizado na construção e apresenta vantagens quando se trata da aplicação em edifícios com isolamento térmico insuficiente, infiltrações, etc. Este também é utilizado em moradias novas, pois as suas propriedades são bastante apelativas, além disso, pode diminuir o risco de ocorrência de condensações, através do tratamento das pontes térmicas.

Os seus constituintes são placas de poliestireno expandido (EPS), poliestireno extrudido (XPS), cortiça ou lã de rocha, fixas ao exterior da parede através de cola e fixações mecânicas.

3.2.4. Projeto de Habitação Multifamiliar

A concretização deste projeto consistiu no desenvolvimento e projeção de um edifício multifamiliar, numa nova área de construção Habitacional, localizada na vila de Ponte de Lima. Este projeto recebido pela empresa Atelier Espaço, foi proposto ao mestrando pelo Arq. Bruno Gonçalves, propondo ao estagiário ficar responsável pelo desenvolvimento da construção do modelo 3D e o desenvolvimento das respetivas imagens. Após a aceitação da proposta de trabalho pelo mestrando e uma breve reunião para recolha de dados pertinentes que sustentem o desenvolvimento de um projeto 3D que respeita fielmente os padrões e regras de arquitetura e engenharia, segue-se o desenvolvimento da proposta.

Neste projeto em específico, já havia sido elaborado um estudo prévio da arquitetura e este caracteriza-se por ser um primeiro estudo do edifício. Foi desenvolvido pelo Arq. Rui, que com recurso a um software de modelação 3D com carácter mais técnico que o SketchUp chamado de ArchiCad que permite a realização de um estudo mais rigoroso. Utilizado pelo mesmo no desenvolvimento da sua atividade profissional, este permite e facilita o desenvolvimento de projetos de arquitetura tanto na criação de desenhos técnicos 2D como a visualização do edifício projetado numa rápida visualização tridimensional do mesmo.

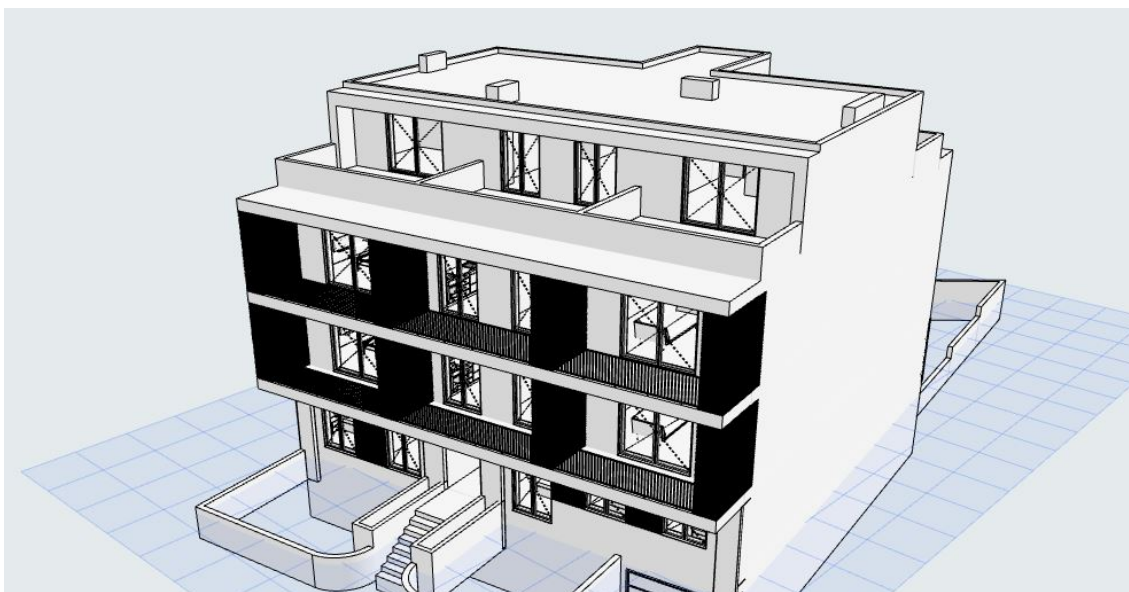


Figura 23 - Representação da modelação 3D, desenvolvida no Software ArchiCAD

O programa Archi CAD caracteriza-se por trabalhar estes dois campos dimensionais, e mostra-se fundamental no momento da conceção, pois permite trabalhar e visualizar estas duas vertentes que acabam por facilitar o ato de projetar uma vez que se ganha a noção de volumetria e espaço. Neste sentido, e dada a compatibilidade de softwares de modelação, foi possível a importação do modelo projetado pelo Arq. Rui em Archi CAD, para o programa de modelação no qual o mestrando tem vindo a explorar competências ao longo dos anos - SketchUp, também utilizado pelo Atelier Espaço no desenvolvimento de projetos de arquitetura e projetos de interiores devido às suas características bastante apelativas e intuitivas assim como o fácil manuseio das ferramentas disponibilizadas pelo mesmo.

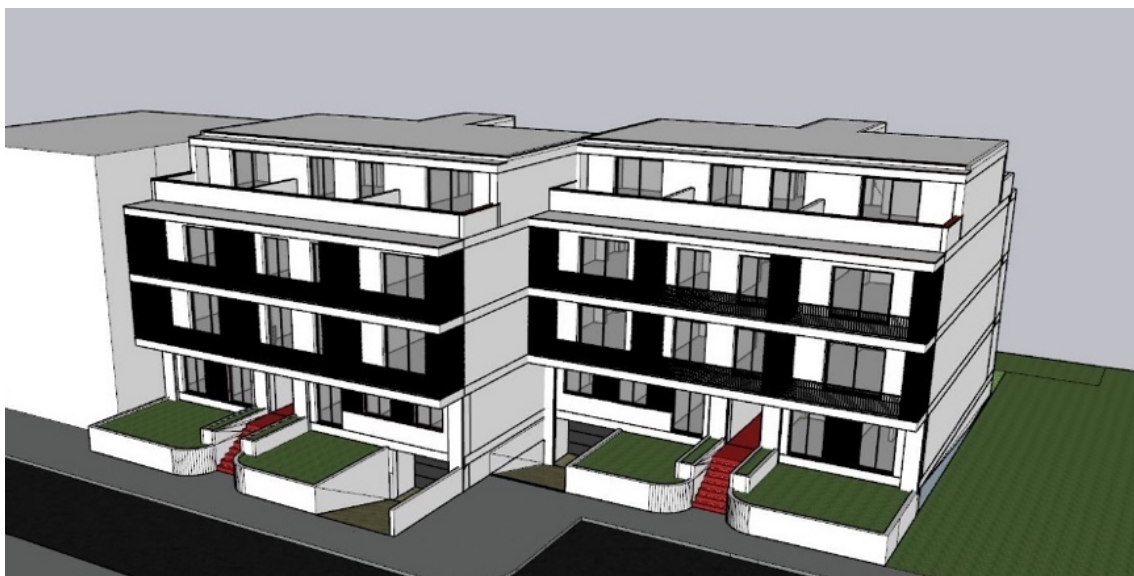


Figura 24 – Processo de modelação 3D, desenvolvida no Software Lumion

Assim sendo, foi pertinente aprofundar conhecimentos no software ArchiCAD, pois nota-se a relevância que este detém no momento de projetar uma habitação por parte dos arquitetos e pela vantagem de oferecer ao designer de interiores dados corretos e viáveis para a construção dos modelos dos edifícios em 3D.

Uma vez que a parte projetual do domínio da Arquitetura se encontra terminado, no sentido de que o projeto não deverá sofrer muitas mais alterações a nível estrutural, pode-se avançar para o projeto de design de interiores, mais uma vez, neste caso é importante potencializar e dotar os apartamentos de características que os tornem apelativos ao processo de venda, junto do público.



Figura 25 - Imagem da proposta final, desenvolvida no Software Lumion

Neste sentido, torna-se necessário desenvolver um projeto de interiores consistente e coerente com o programa já definido na parte de arquitetura. Este estudo prévio foi desenvolvido pela designer Cristiana, elemento que na altura se encontrava em regime de estágio na empresa, no departamento de design de interiores.

Depois do estudo estar consolidado e validado pelo cliente e pela empresa, é imprescindível transpor toda essa informação para uma modelação tridimensional e dar visibilidade a algo que até agora eram apenas peças soltas num documento. Assim sendo a informação e conceitos do projeto são transmitidas ao mestrando através de uma reunião, onde todos os detalhes são apresentados ao mestrando de forma que a modelação tridimensional, reflita fielmente o espaço.



Figura 26 – Processo de modelação 3D, desenvolvida no Software SketchUp



Figura 27 – Proposta da cozinha, desenvolvida no Software Lumion



Figura 28 - Proposta da sala, desenvolvida no Software Lumion

3.2.5. Reconstrução e Ampliação de Moradia

Este projeto surge como desafio ao mestrando para desenvolver uma proposta em Modelação 3D, que permitisse visualizar e entender o conceito por trás do projeto de arquitetura da habitação. Esta habitação apresenta uma área de implantação que se caracteriza por apresentar um terreno em socacos e com alguns desníveis, neste sentido tornou-se importante entender a integração da habitação e o seu funcionamento no espaço.

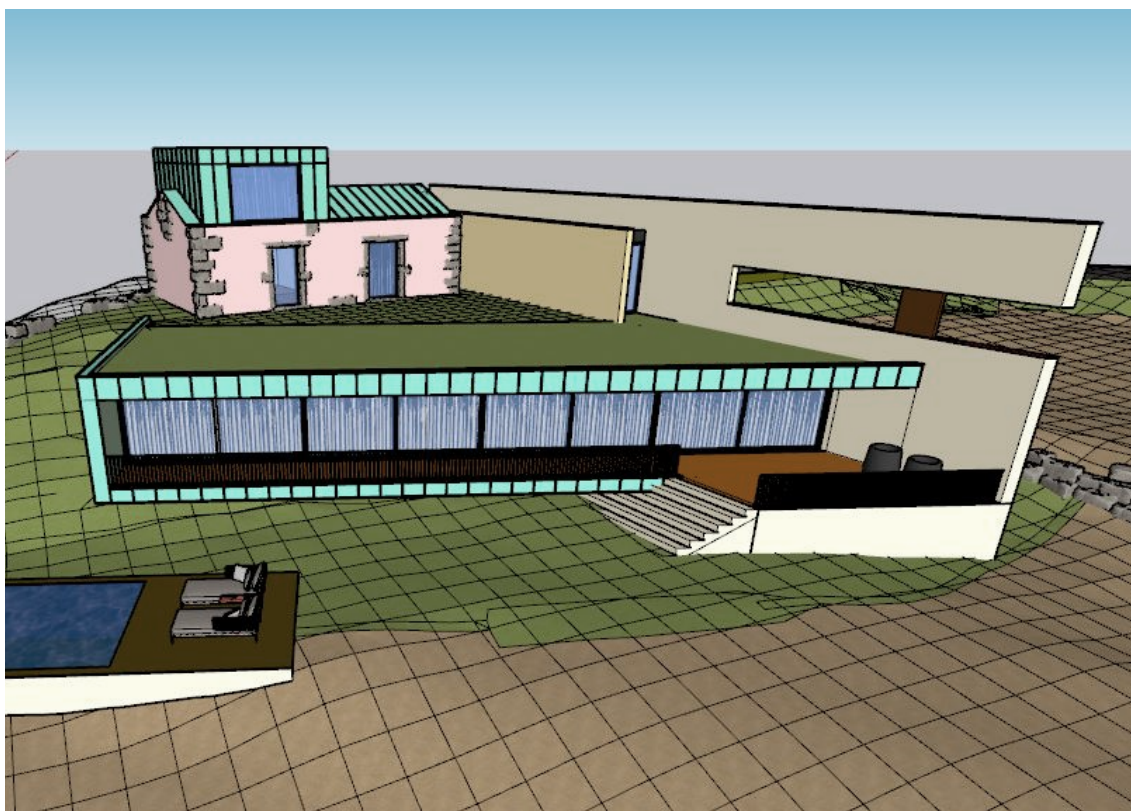


Figura 29 – Processo de modelação e enquadramento com terreno, no Software SketchUp

Neste projeto apenas foi desenvolvido um estudo de arquitetura exterior, com elementos e conceitos previamente definidos com o Arq. Bruno Gonçalves, nomeadamente o layout e a estrutura da habitação, a sua distribuição em pisos, os revestimentos externos a utilizar, assim como soluções funcionais e estéticas que mais tarde acrescentaram valor ao projeto tornando-o distinto.

No desenvolvimento do projeto e com o auxílio dos softwares de modelação, torna-se possível uma rápida visualização tridimensional dos mesmos. Desta forma à medida que se entra no processo de construção e modelação tridimensional, torna-se possível um maior controlo e atenção ao detalhe que na fase de desenho técnico muitas vezes passa despercebido, devido à limitação que este tipo de desenho apresenta. Atualmente a modelação digital tem vindo a facilitar o processo de entendimento do projeto como um todo, uma vez que este se assemelha muito a uma fotografia. Neste sentido, no decorrer do processo de construção do modelo tridimensional da habitação, foi possível ao mestrando criar e aplicar soluções estéticas e funcionais que ainda não se encontravam estudadas ou pensadas na fase de Desenho 2D, pois a percepção que este transmite em nada se compara com a percepção que a imagem 3D oferece.

As soluções encontradas pelo Designer foram sempre pensadas de forma a dotar a habitação de elementos de grande interesse arquitetónico e de destaque, de forma a evidenciar certas características da habitação, que se caracteriza por ser um elemento maioritariamente constituído por pedra Granítica e que atualmente se encontra em ruínas. Adjacente a este lote, encontra-se uma ecovia, e uma vez que esta se caracteriza por ter alguma afluência, foi necessário o desenvolvimento de soluções que respondessem a esse requisito.

Assim sendo foi necessário o desenvolvimento de um elemento que oferecesse privacidade às zonas de lazer externas da habitação e uma vez que a habitação se encontra implementada numa área de vinhas que se caracteriza por apresentar uma topografia estratificada, foi importante entender como desenvolver a proposta enquadrando-a com o edifício existente e o projetado pelo Arq. Bruno Gonçalves.

Neste sentido a solução encontrada pelo mestrando de forma a responder a esses requisitos, respeitando e tendo em atenção o projeto inicial, foi o desenvolvimento de uma parede de betão armado, uma vez que este elemento se caracteriza por ser robusto e por apresentar grande notoriedade na envolvente na qual está inserido, foi pertinente entender de que forma é que esta solução poderia vir a ganhar mais interesse assim como acrescentar valor há

habitação e favorecer a sua implantação. A solução encontrada para que este volume tivesse menor expressão foi a abertura de uma janela panorâmica de forma a diminuir o uso do material e o impacto do mesmo, e uma vez que a abertura apresentava grandes dimensões, foi necessária a colocação de um elemento de suporte estrutural de pouco interesse estético.

Com a colocação de espelho nesse elemento estrutural, foi possível conferir alguma leveza ao mesmo tempo que foi possível adaptar e transformar algo que é estrutural e com pouco valor estético, no elemento com mais destaque da habitação.



Figura 30 - Representação da proposta final, desenvolvida no Software Lumion

3.2.6. Reabilitação de Habitação Unifamiliar - Porto

Este projeto consistiu na reabilitação de uma habitação na malha urbana do centro da Cidade do Porto. Esta cidade caracteriza-se por apresentar uma arquitetura bastante característica onde os edifícios apresentam reduzidas áreas de implantação e nesse sentido desde muito cedo, existiu a necessidade de aumentar as áreas habitáveis crescendo em altura.

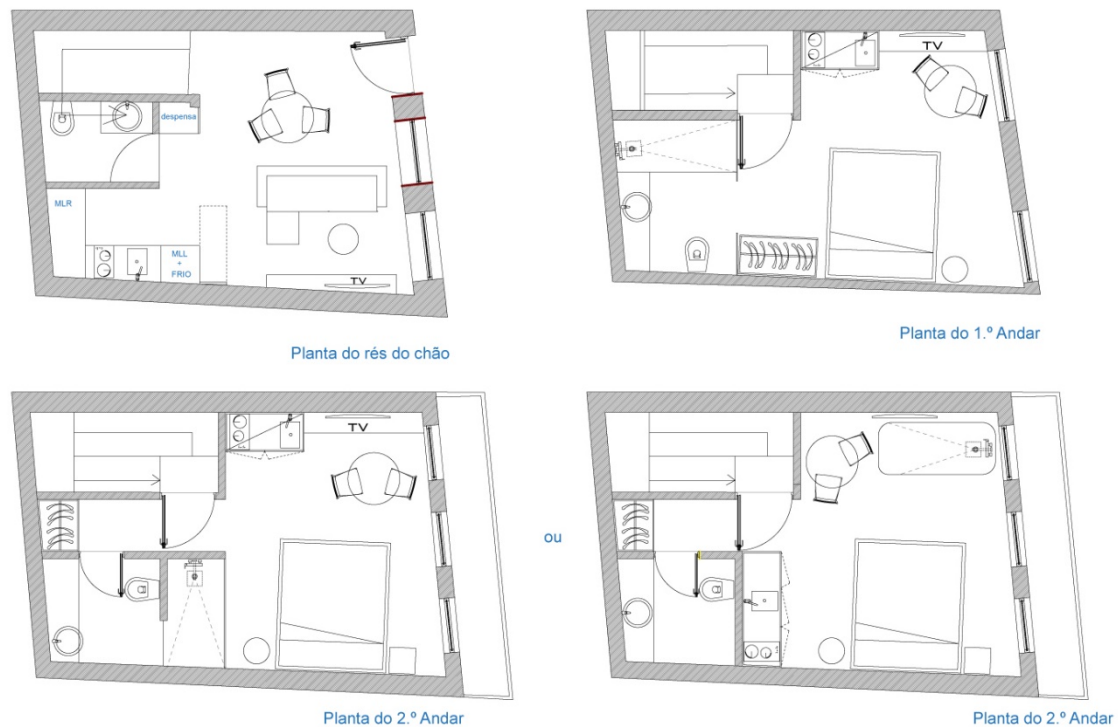
Este edifício apresenta-se repartido em 3 pisos, e com acesso direto á rua através do primeiro piso, apresentando vãos de portas e janelas distribuídos apenas pela fachada principal. O projeto tem como finalidade a reabilitação desta habitação e uma vez que se esta se encontra em estado degradado torna-se uma mais-valia em termos de habitabilidade, bem como para a malha urbana da cidade do Porto.



Figura 31 - Fotografia do estado atual da Habitação

Foi solicitado ao mestrando um melhoramento das soluções do design interior propostas anteriormente pelo gabinete bem como uma análise do trabalho realizado de forma a entender os conceitos estudados e abordados com os clientes. A atribuição de divisões aos pisos, seguiu o estudo de arquitetura anterior realizado pelo Arq. Bruno, pois foi importante manter as áreas úteis da

habitação no piso térreo e dispensar as áreas dos quartos e instalações sanitárias, para os pisos superiores, que se caracterizam por ser zonas mais privadas da habitação.



*Figura 32 - Planta Andar Modelo
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.*

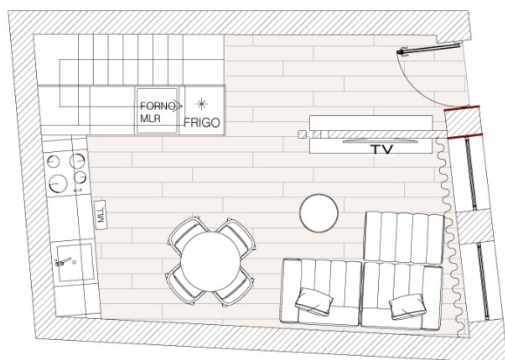
No 1º Piso foi desenvolvida uma proposta de layout para a cozinha com o objetivo de para além de melhorar e dotar o espaço de comodidades como arrumação, também permitir um melhor e correto uso da mesma, com a colocação de eletrodomésticos e equipamentos nos locais mais apropriados. Uma vez que a cozinha apresenta pequenas dimensões foi importante enquadrar a zona de colunas de arrumação, por baixo das escadas. Através da colocação estratégica destes elementos, é possível aumentar a área útil da mesma e ao mesmo tempo permite a colocação de uma mesa de refeição de maiores dimensões de forma a acomodar confortavelmente vários utilizadores.



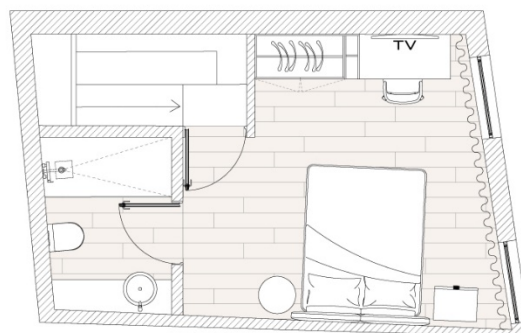
Figura 33 – Sala de Jantar, imagem desenvolvida no Software Lumion



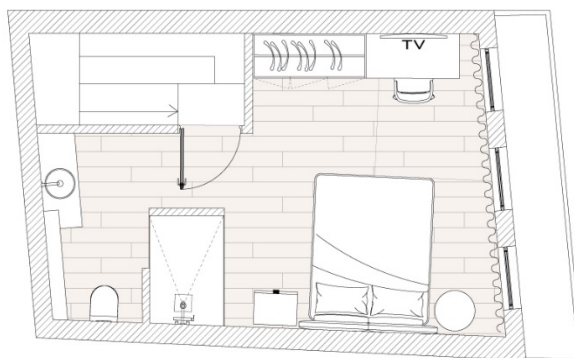
Figura 34 - Sala de Estar, imagem desenvolvida no Software Lumion



PLANTA - PISO 1



PLANTA - PISO 2



PLANTA - PISO 3

*Figura 35 - Planta Andar Modelo
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.*

Foi criada uma zona de Entrada, que anteriormente tinha pouca expressão e com a criação da mesma foi possível isolar a sala e cozinha do acesso principal ao exterior da Habitação, desta forma foi possível diminuir a exposição da habitação ao exterior, aumentando a privacidade. Esta solução caracteriza-se por apresentar múltiplas funcionalidades, nomeadamente na face do hall de entrada apresenta um espelho de grandes dimensões de forma a transmitir maior perceção espacial, enquanto que a sala de estar verifica a existência de um móvel de televisão que, para além da sua função de apoio à sala, confere também privacidade ao espaço.



Figura 36 - Representação da móvel de TV, desenvolvida no Software Lumion

O 2º Piso, foi transformado em quarto de hospedes equipado com instalação sanitária própria. Neste caso o novo estudo desenvolvido pelo mestrando teve como objetivo a reformulação da instalação sanitária de forma separar e dotar de privacidade a mesma. Uma vez que no 1º piso não existe nenhuma instalação sanitária, tornou-se imprescindível adaptar esta divisão do 2º piso com estes conceitos. Já no 3º piso, a intervenção realizada pelo mestrando passou pela reformulação e reestruturação da suíte, assim como o desenvolvimento de soluções estéticas e funcionais que melhor se adaptassem ao solicitado. O desenvolvimento de soluções para este piso, teve como ponto de partida a implementação do conceito *open space* entre quarto e instalação sanitária uma vez que esta se caracteriza por ser de utilização privada. A zona de sanita foi pensada de forma transmitir a sensação de privacidade embora se encontre localizada num espaço amplo. A colocação do duche com vidro na zona voltada para o quarto, tornou-se uma escolha pertinente porque o uso deste material, permite a passagem de luz natural para o interior da instalação sanitária.



Figura 37 – Suíte, desenvolvida no Software Lumion



Figura 38 - Representação da proposta da Instalação sanitária, desenvolvida no Software Lumion

O 3º Piso destaca-se dos restantes, por deter um teto em águas-furtadas, que acompanha a arquitetura existente. Neste sentido foi importante pensar a divisão de forma a tirar partido deste elemento arquitetónico e atribuir-lhe valor estético no interior. Este elemento também se mostrou ser um elemento condicionador do projeto na fase de propor soluções de iluminação para o espaço, assim sendo a uso de iluminação de encastre no teto tornou-se inviável, por diversas razões, mas a principal razão para que esta proposta não avançasse, acabou mesmo por ser estética.



Figura 39 - Representação da proposta da suíte, desenvolvida no Software Lumion

Desta forma, foi necessário pensar em formas alternativas de iluminação do espaço, e a solução proposta foi a utilização de pontos de luz de parede, com o objetivo de criar zonas de luz dispersa como forma de iluminação geral e de teto bem como a criação de zonas de luz pontual, ao ser emitida no sentido inferior.

3.3. Projetos em Design Gráfico

Neste estágio foi também possível ao mestrando, desenvolver trabalhos fora âmbito do designer de Interiores, nos quais foi demonstrando interesse e adquirindo aptidões ao longo do seu percurso académico enquanto Designer.

Foram aplicados conhecimentos de Design Gráfico para responder as necessidades do Atelier Espaço.

Para o desenvolvimento destas propostas o mestrando recorreu a softwares que permitissem o natural desenvolvimento das mesmas e neste sentido foram utilizados os softwares de edição e vectorização, o Adobe Photoshop e o Adobe Illustrator respetivamente.

3.3.1. Flyer de Apresentação

No decorrer deste estágio foram propostos ao mestrando diversos desafios que colocaram as várias competências do mestrando á prova. Estes desafios caracterizaram-se por se enquadrar em áreas do design nas quais o mesmo tem vindo a demonstrar interesse e particular gosto ao longo dos tempos, na área do Design Gráfico, neste caso para o espaço interior.

Foi atribuído ao mestrando o desenvolvimento de uma solução de comunicação empresarial, cujo objetivo era transpor o conceito de Cartão-de-visita, com a informação *standard* neste tipo de material gráfico. Tornou-se importante repensar a sua forma de comunicar assim como o seu formato, no entanto foi também uma prioridade manter as informações existentes no cartão atual.



Figura 40 - Cartão empresarial do Atelier Espaço

O cartão de visita caracteriza-se por ser um cartão de pequenas dimensões, contendo os dados de contacto de pessoas ou empresas. As principais informações presentes num cartão de visita, são geralmente o nome, cargo ou função, morada, número de telefone e e-mail, mas nada impede que informações sejam acrescentadas ou omitidas.

Assim sendo foi pensado e estudado o formato do mesmo, sempre com o objetivo de encaminhar o leitor, num processo de descoberta do próprio Atelier e o seu trabalho, procurando manter o cuidado, elegância e gosto, conceitos estes marcados em todos os projetos nos quais se envolve.

Neste sentido o formato de *flyer* desdobrável em 3 partes, foi o escolhido após vários estudos e ideias, pois o processo de utilização e leitura do mesmo, permitia ao leitor ter vários momentos de descoberta e captura de informação á medida da abertura do mesmo.

O tipo de papel utilizado para esta solução foi o Papel Couché 200Gr com acabamento *matte*, o principal objetivo desta escolha centrou-se na dureza que o cartão apresenta e que favorecia o Flyer em termos de durabilidade. As fontes tipográficas utilizadas foram a *Source Sans Pro*, já utilizada pelo atelier aquando do *rebranding* que a marca sofreu em 2021.



Figura 41 – Solução proposta – faces externas

Contudo também foi importante realizar estudos de cores e a realização de levantamentos de imagens especificamente de pormenores e detalhes, através da representação de texturas ou elementos que compõem peças de mobiliário produzidas ou existentes no *showroom*. Foram usadas texturas e pormenores detalhados de peças de mobiliário, com o objetivo de não desvendar ou mostrar a totalidade dos projetos e artigos disponíveis no showroom, através da replicação dos mesmos nos cartões. Desta forma, pretendeu-se acrescentar alguma mística e despertar fatores de interesse e curiosidade no público.

Foi também importante demarcar uma posição de segurança e confiança transitada através deste material gráfico, pois este vai representar e ser utilizado como imagem do gabinete em feiras nacionais e internacionais, bem como a novos fornecedores.



Figura 42 - Solução proposta - face interna

3.3.2. Cartão de Agradecimento

Também foi proposto ao Mestrando o desenvolvimento uma solução gráfica que representasse a gratidão que o gabinete e a equipa sentem no término de um projeto de interiores, porque para além disso este representa um esforço e crescimento multidisciplinar continuo, assim como um desafio e uma nova oportunidade para crescer, pois acreditam que eles *“fazem parte do processo natural da evolução e sem eles, não estaríamos a celebrar este momento consigo”* - Joana Armada

Tornou-se necessário o desenvolvimento de estudos cromáticos e de formato, para que o design do mesmo pudesse acompanhar de certa forma a imagem e os conceitos aplicados pelo showroom no desenvolvimento de um projeto. À semelhança da imagem do showroom a escolha das tonalidades cromáticas tornou-se bastante obvia para que o conceito de elegância e requinte fossem transmitidas no cartão, que será posteriormente colocado no espaço aquando do momento de entrega e apresentação final do mesmo ao cliente.



Figura 43 - Cartão proposto

Este projeto permitiu ao mestrando desenvolver aptidões de trabalho independente e externo á empresa, pois todo o processo de desenvolvimento da proposta até ao produto final, foi trabalho desenvolvido de forma independente e que visou o envolvimento e contato com empresas da área Gráfica, nomeadamente para o estudo do tipo de papel e gramagem a utilizar no produto final, assim como o acompanhamento de todo o processo de impressão de forma a permitir um maior controlo cromático e cuidado de forma a garantir um produto final de qualidade e que acompanhe os padrões *standard* da empresa.

O tipo de papel utilizado para esta solução foi o Papel Couché 200Gr com acabamento *matte*, tal como no Flyer mencionado anteriormente as propriedades deste cartão tornam-se bastante apelativas para o desenvolvimento de soluções deste tipo, devido á sua dureza e resistência. As fontes tipográficas utilizadas foram a *Source Sans Pro*, de forma a manter e seguir a linha gráfica desenvolvida pelo escritório.

3.3.3. Cartão de São Valentim

Uma vez que o período do estágio curricular do mestrando esteve integrado entre algumas das datas festivas mais importantes, no calendário anual, nomeadamente o Natal e o dia de S. Valentim e uma vez que estas se destacam por ser duas datas de maior atividade comercial e onde existe maior atividade de marketing, tornou-se pertinente analisar e pensar acerca do impacto que este tipo de soluções tem no público em geral e na forma que este influencia o processo de vendas.

Neste sentido foi proposto ao mestrando o desenvolvimento de uma solução gráfica e de comunicação que se caracterizava por ser um cartão publicitário, *Flyer*, com o objetivo de ser utilizado como gesto de carinho aos visitantes do showroom nesta mesma data.



Figura 44 - Solução proposta - frente e verso

Foram desenvolvidas e estudadas várias soluções com o objetivo de transpor os conceitos do showroom nesta solução. Mais uma vez, os conceitos de elegância e simplicidade foram aplicados de forma tornar o produto final apelativo.

À semelhança do design do cartão, foi desenvolvido um cartão voucher para ser utilizada também no dia de S. Valentim. Todos os conceitos desenvolvidos e aplicados na solução anterior, foram transpostos para esta solução de forma que esta representasse apenas uma readaptação da solução anterior.

O tipo de papel utilizado nesta solução gráfica foi o Papel Couché 200Gr com acabamento *matte* e as fontes tipográficas utilizadas foram a *Source Sans Pro*, de forma a manter e seguir a linha gráfica desenvolvida anteriormente pelo escritório.

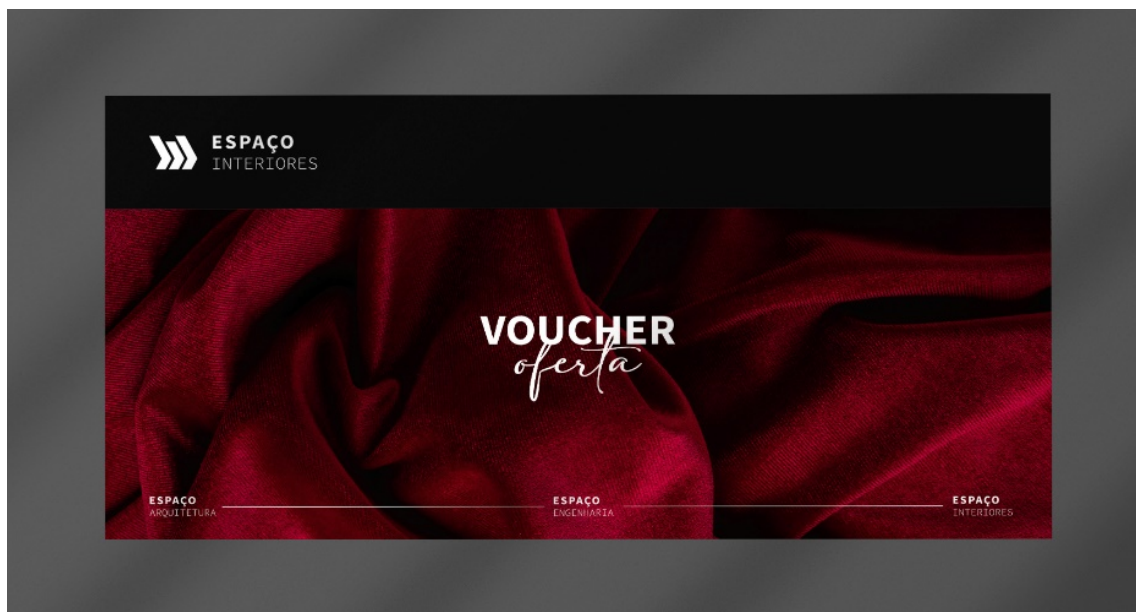


Figura 45 - Adaptação de design para Cartão Voucher

Considerações Finais

A realização do estágio curricular na empresa Atelier Espaço proporcionou a criação de uma ponte entre o mundo académico e o profissional. Com esta experiência foram postas em prática muitas das ferramentas instruídas durante o percurso académico ligado à área do Design de Ambientes - o curso profissional, a licenciatura e o mestrado.

Com a integração do mestrando em contexto de estágio, a empresa inseriu um novo membro ativo na sua equipa multidisciplinar, capaz de realizar um projeto 3D tanto de espaços interiores, como colaboração em projetos de arquitetura, com o objetivo de transparecer através de diversas técnicas de Modelação 3D, tais como a modelação, a *renderização* e a edição, veracidade a respetiva correspondência ao definido em projeto para que o cliente consiga perceber da melhor forma as soluções que lhe são apresentadas.

Este estágio demonstrou-se essencial no desenvolvimento e aprimoramento de diversas competências e conhecimentos tais como, trabalho de equipa, execução de projetos em interiores, antever problemas e criar soluções estéticas e funcionais adaptadas aos mesmos, conhecimento de metodologias aplicadas em ambiente profissional no desenvolvimento das tarefas diárias, conhecimento acerca de marcas e respetivos catálogos, assim como a aquisição de conhecimentos acerca de materiais e as suas aplicações nos interiores e exteriores.

Tornou-se pertinente analisar e colocar em prática a metodologia do *Design-by-Drawing* defendida por John C. Jones, com a qual se foi desenvolvendo um certo gosto e vontade em saber mais, quer pelo facto de existir uma ligação entre o mestrando e aquilo que é transparecido por essa mesma metodologia, quer pela forma como cada pessoa, desde muito cedo, encara a metodologia do projeto. Uma vez que são encontrados pontos em comum a aplicabilidade acaba por se tornar mais clara uma vez que existem pontos de ligação fortes entre o designer e esta metodologia que defende que o processo de design é facilitado quando a técnica do desenho é utilizada como método de trabalhar em Design.

Foi necessária uma resposta rápida por parte do mestrando na realização de projetos, devido aos prazos estipulados para o término do mesmo, praticados no mercado de trabalho. Nesse sentido as ferramentas de desenho virtual – desenho técnico 2D e desenho 3D, permitiram a que estes tempos fossem encurtados e através de diversas ferramentas disponibilizadas pelos mesmos, tornando-se possível uma rápida modelação com o objetivo de facilitar o processo de perceção do projeto em desenvolvimento. Foi também possível colocar capacidades criativas à prova no teste de soluções estéticas e funcionais, adaptadas a cada projeto.

Tal como referido anteriormente no presente documento, o presente estágio possibilitou a aplicação da metodologia selecionada pelo mestrando, a metodologia de “*Design-by-Drawing*”¹ defendida por Jones. Esta caracteriza-se por antever os problemas do design antes da fase de produção/construção.

O método utilizado preveniu possíveis erros ou anomalias do projeto atempadamente, possibilitando o desenvolvimento de uma proposta mais adequada aos requisitos e critérios definidos pelo programa do cliente. Através da técnica do desenho 3D, controlamos e gerimos recursos humanos e materiais, possibilitou a rentabilização de tempo, para que o trabalho do mesmo seja realizado de forma eficiente, mas também proporcionou aos clientes uma visão prévia do espaço no final da intervenção do designer. Através desta, os clientes visualizam o resultado da proposta para que possam dizer se gostaram do resultado ou se existe algum aspeto que necessita de ser melhorado. Assim é possível a criação de um espaço holístico, dado que as perspetivas do cliente bem como os seus pedidos são tidos em consideração aquando da realização do projeto.

¹ Design-by-drawing – É um método que utiliza metodologias de tentativa erro, e uma vez que esta fase do desenho se encontra separada da fase de produção, vai permitir que modificações sejam efetuadas através do desenho á escala como principal meio para realização de experiências e alterações do projeto antes destas avançarem para a fase de produção.

Referências Bibliográficas

- Caan, S. (2011). Rethinking Design and Interiors, Human Beings in the Built Environment, (1ª ed), Londres: Laurence King Publishing Ltd.
- Costa, D. (1998). Design e Mal-Estar. Porto: Centro Português de Design
- Engel Gerhardt, T. & Tolfo Silveira, D. (2009) Métodos de Pesquisa (1ªedição) Luciane Delani.
- Hård, A., & Sivik, L. (1981). NCS—Natural Color System: A Swedish Standard for Color Notation. Color Research & Application, 6(3), 129–138.
- Higgins, I. (2013). Planejar espaços para o design de interiores, São Paulo: G.Gili.
- Jones, J. (1992) Design methods. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Laurel, B. (2003). Design Research: Métodos and Perspectives. Londres, Inglaterra: The MIT Press
- Latour, Bruno. Um Prometeu cauteloso?: alguns passos rumo a uma filosofia do design (com especial atenção a Peter Slotedijk). Agitprop: revista brasileira de design, São Paulo, v. 6, n. 58, jul./ago. 2014.
- Papanek, V. (1995). Arquitetura e Design. Edição 70
- Silva, F. J. (2010). Investigar em design versus investigar pela prática do design– um novo desafio científico

- Soares, L. (2012). O design como intérprete de cenários de equipamentos (Tese de doutoramento) Universidade de Aveiro, Aveiro.

APÊNDICES

Apêndice A – Planta Piso 1

Desenho técnico da solução proposta (sem escala) desenvolvido pelo
mestrando.

PLANTA DO PISO 2



Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

DESIGNAÇÃO DA OBRA

LOCAL

NOME

Liliana Sergia Morais Malheiro

DESENHO

Planta do piso -1

FASE

Licenciamento

REFERÊNCIA: 911 ESCALA: 1/100

DATA

Novembro 2022

NÚMERO DE FOLHA

ARQ.04

TÉCNICO

Bruno Gonçalves ARQ.



SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaco.com
258 931 259



SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaco.com
258 931 259



Apêndice B - Planta Piso 0

Desenho técnico da solução proposta (sem escala) desenvolvido pelo
mestrando.

PLANTA DO PISO 1



Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

DESIGNAÇÃO DA OBRA

LOCAL

NOME

Liliana Sergia Morais Malheiro

DESENHO

Planta do piso -1

FASE

Licenciamento

REFERÊNCIA

911

ESCALA

1/100

DATA

Novembro 2022

NÚMERO DE FOLHA

ARQ.03

TÉCNICO

Bruno Gonçalves ARQ.



ATELIER
ESPAÇO



SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaco.com
258 931 259

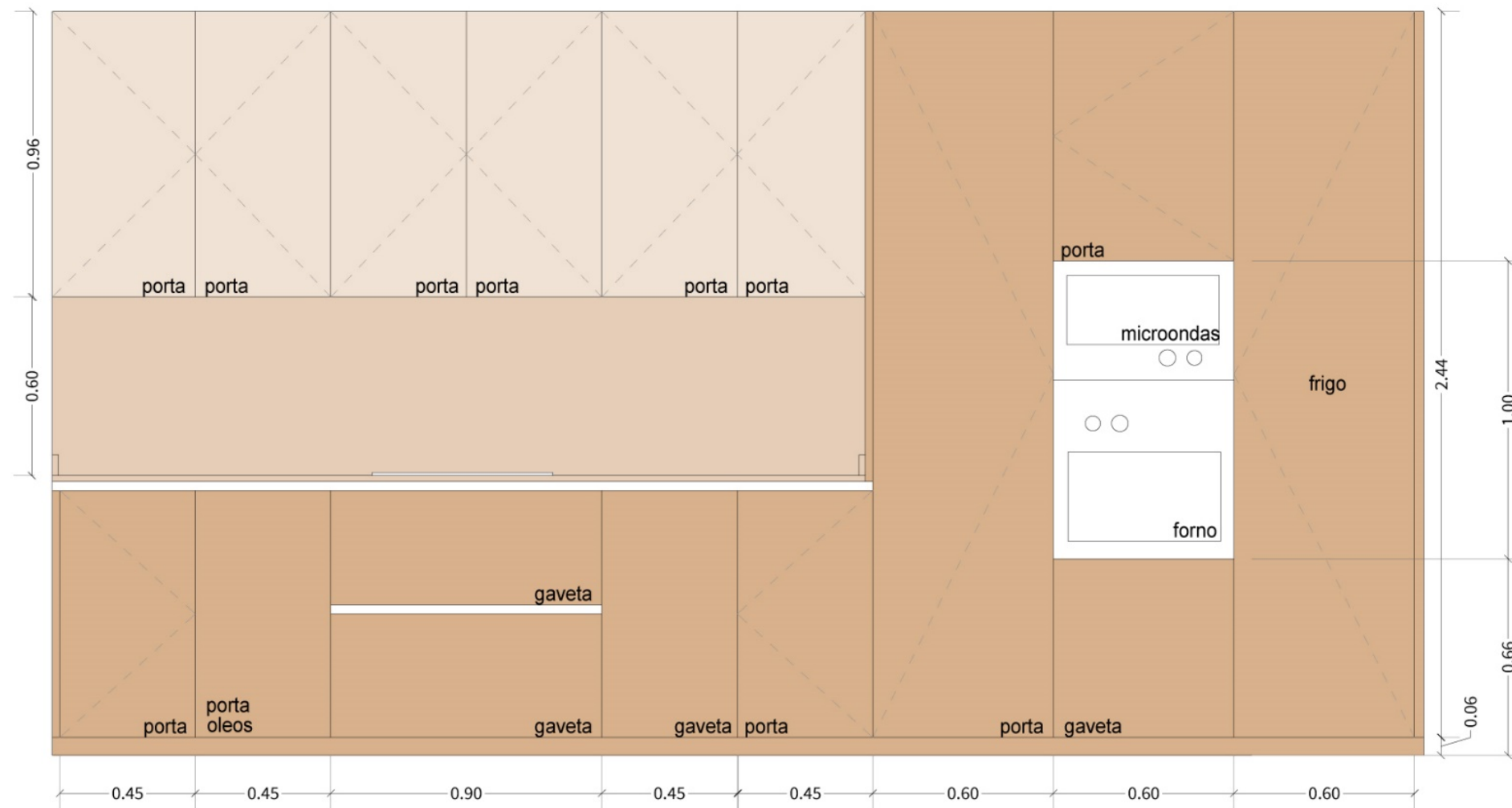


SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaco.com
258 931 259

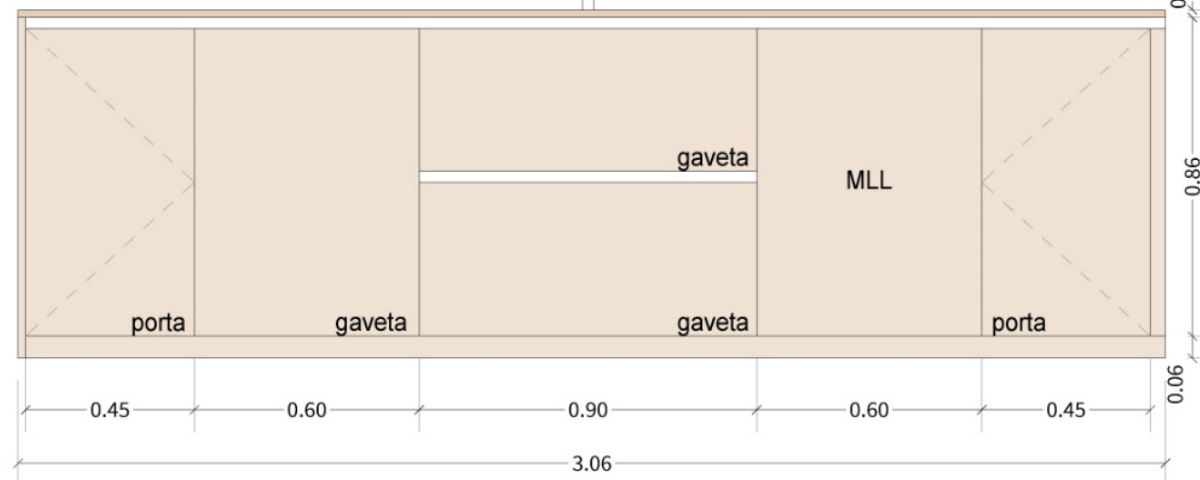


Apêndice C - Alçados dos Móveis da Cozinha
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.

ARM01 | ALÇADO



ARM01 | ALÇADO ILHA

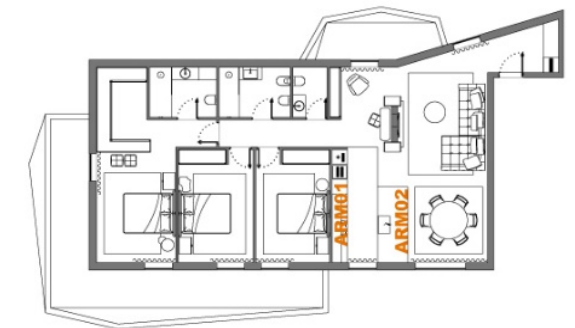


LEGENDA

	POLIREY PAPAGO - CHOCOLAT C116 FA
	POLIREY PAPAGO - FEUTRE F026 FA
	SELISTONE - MIAMI WHITE

PLANTA INDICATIVA

ANDAR MODELO - COZINHA
S/ESCALA



Todas as dimensões devem ser verificadas em obra.
O fornecedor deverá contemplar uma visita prévia ao local e um levantamento do espaço antes de avançar para produção.
Qualquer discrepância, erro ou omissão detetada deverá ser comunicada ao atelier antes de avançar para produção.
Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

PROJETO DE ARQUITETURA

CONSTRUÇÃO DE EDIFÍCIO MULTIFAMILIAR, COMÉRCIO, SERVIÇOS E RESTAURAÇÃO

LOCAL:

AVENIDA DA GUINÉ - LOTE N.º18 - ARCA E PONTE DE LIMA - 4990-215, PONTE DE LIMA

REQUERENTE:

PREDILETHES - IMOBILIÁRIA, LDA

DESENHO:

COZINHA

FASE:

ESTUDO

REFERÊNCIA:

687

ESCALA:

1:20

DATA:

MARÇO 2022

NÚMERO DE FOLHA:

INT. 12

TÉCNICO:

JOANA ARMADA ALVES ENG.



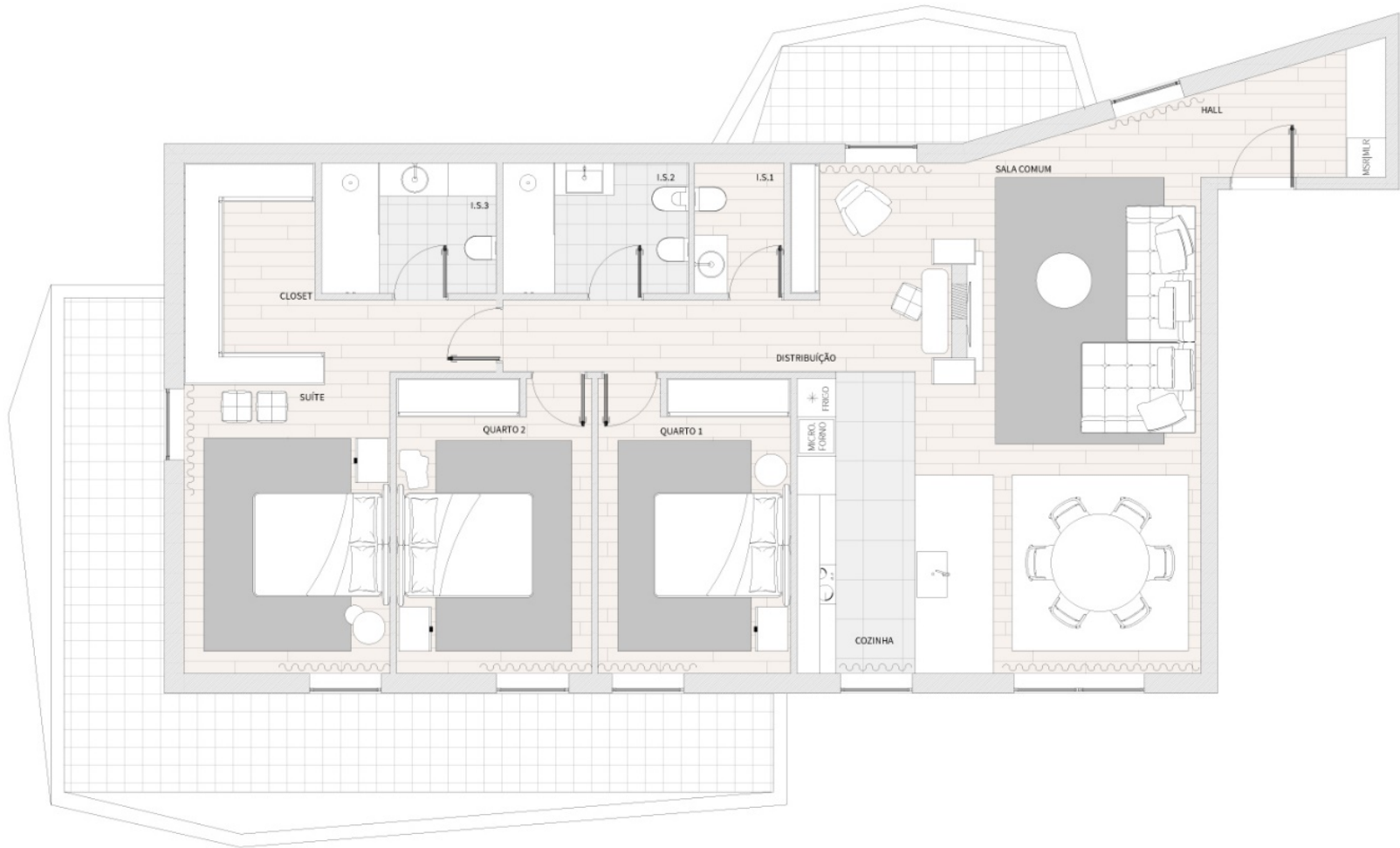
SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaco.com
258 931 259



SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaco.com
258 931 259



Apêndice D - Planta Andar Modelo
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.



Todas as dimensões devem ser verificadas em obra.
O fornecedor deverá contemplar uma visita prévia ao local e um levantamento do espaço antes de avançar para produção.
Qualquer discrepância, erro ou omissão detetada deverá ser comunicada ao atelier antes de avançar para produção.
Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

PROJETO DE ARQUITETURA
CONSTRUÇÃO DE EDIFÍCIO MULTIFAMILIAR, COMÉRCIO, SERVIÇOS E RESTAURAÇÃO

LOCAL:
AVENIDA DA GUINÉ - LOTE N.º18 - ARCA E PONTE DE LIMA - 4990-215, PONTE DE LIMA

REQUERENTE:
PREDILETHES - IMOBILIÁRIA, LDA

DESENHO:
PLANTA PROPOSTA

FASE:
ESTUDO

REFERÊNCIA: **687** ESCALA: **1:100**

DATA: **FEVEREIRO 2023**

NÚMERO DE FOLHA:
INT. 1

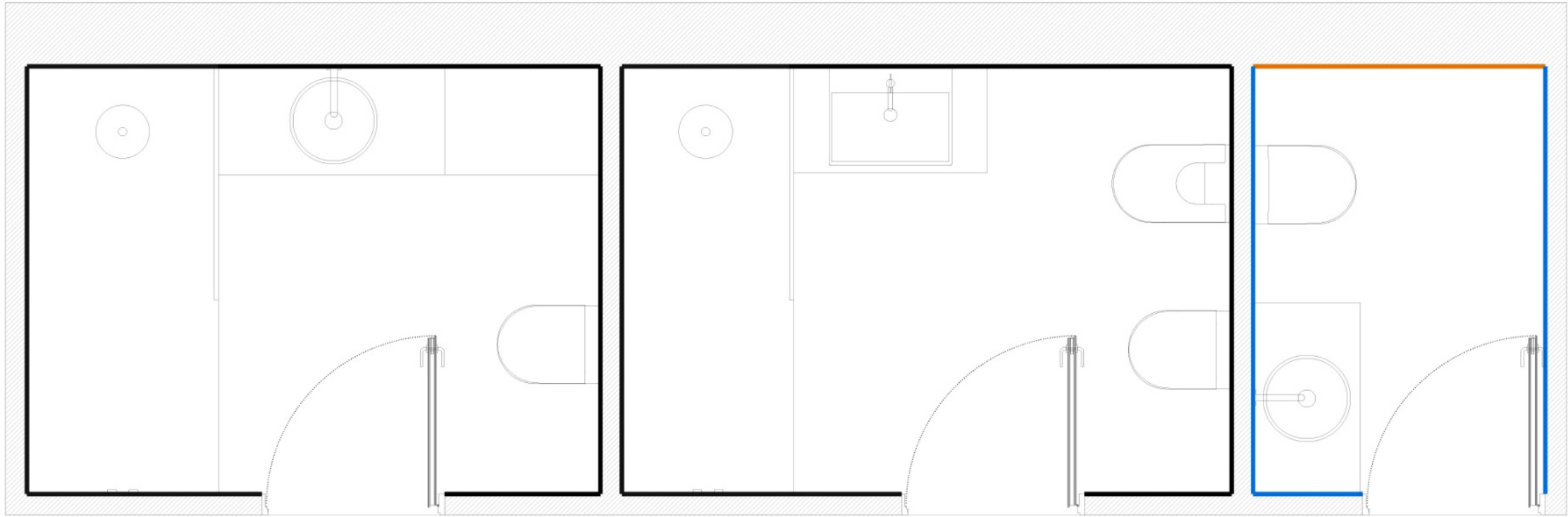
TÉCNICO:
JOANA ARMADA ALVES ENG.



SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaco.com
258 931 259

SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaco.com
258 931 259

Apêndice E - Planta de Estereotomia das I.S.
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.



I.S.3

I.S.2

I.S.1

- LEGENDA
- PAPEL DE PAREDE FORNECIDO PELO GABINETE
 - CERÂMICO - PAMESA - Wells Pearl 120x60
 - ESPELHO BRONZE
 - ESPELHO
 - NCS S 1002-Y



Todas as dimensões devem ser verificadas em obra.
O fornecedor deverá contemplar uma visita prévia ao local e um levantamento do espaço antes de avançar para produção.
Qualquer discrepância, erro ou omissão detetada deverá ser comunicada ao atelier antes de avançar para produção.
Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

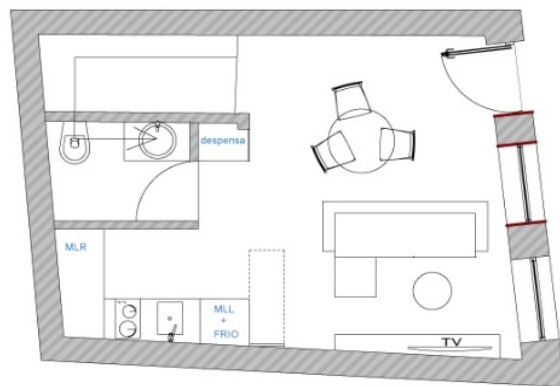
PROJETO DE ARQUITETURA
CONSTRUÇÃO DE EDIFÍCIO MULTIFAMILIAR, COMÉRCIO, SERVIÇOS E RESTAURAÇÃO
LOCAL:
AVENIDA DA GUINÉ - LOTE N.º18 - ARCA E PONTE DE LIMA - 4990-215, PONTE DE LIMA
REQUERENTE:
PREDILETHES - IMOBILIÁRIA, LDA
DESENHO:
PLANTA DE ESTEREOTOMIA
FASE:
ESTUDO
REFERÊNCIA: 687 ESCALA: 1:20
DATA: **FEVEREIRO 2023**
NÚMERO DE FOLHA: **INT. 07**
TÉCNICO:
JOANA ARMADA ALVES ENG.

SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaço.com
258 931 259

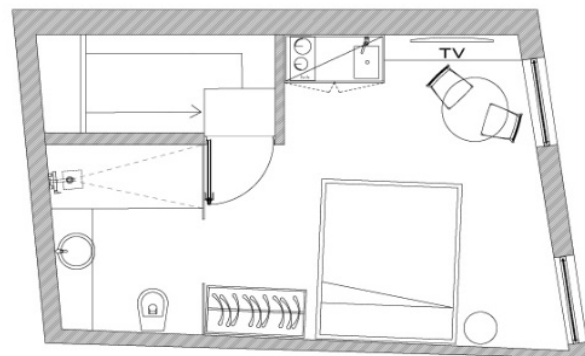
SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaço.com
258 931 259

ATELIER ESPAÇO

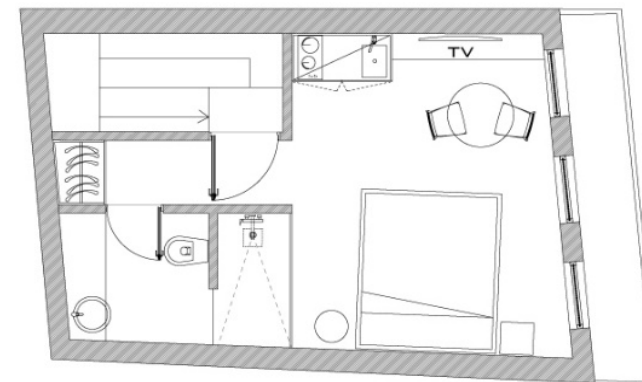
Apêndice F - Planta Andar Modelo
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.



Planta do rés do chão

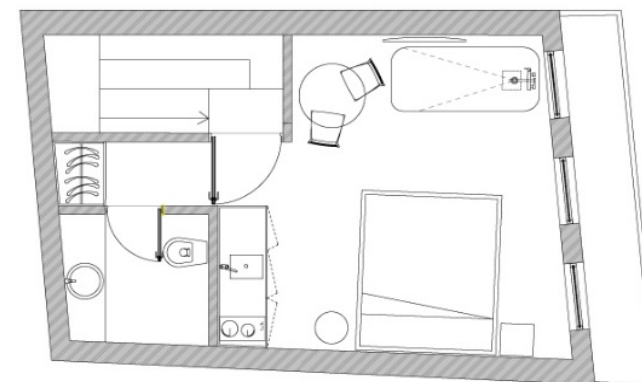


Planta do 1.º Andar



Planta do 2.º Andar

ou



Planta do 2.º Andar

Todas as dimensões devem ser verificadas em obra.
O fornecedor deverá contemplar uma visita prévia ao local e um levantamento do espaço antes de avançar para produção.
Qualquer discrepância, erro ou omissão detetada deverá ser comunicada ao atelier antes de avançar para produção.
Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

DESIGNAÇÃO DA OBRA:

RECONSTRUÇÃO DE MORADIA UNIFAMILIAR

LOCAL:

000

REQUERENTE:

000

DESENHO:

PROPOSTA ANTERIOR

FASE:

ESTUDO

REFERÊNCIA:

INT.120

ESCALA:

1:50

DATA:

MARÇO 2023

NÚMERO DE FOLHA:

INT. 01

TÉCNICO:

JOANA ARMADA ALVES ENG.

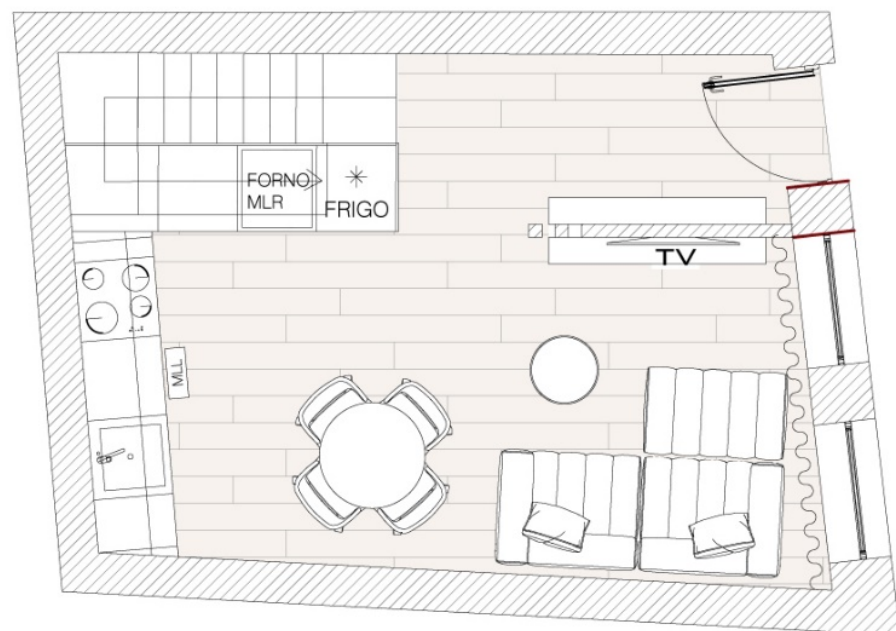


SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaco.com
258 931 259

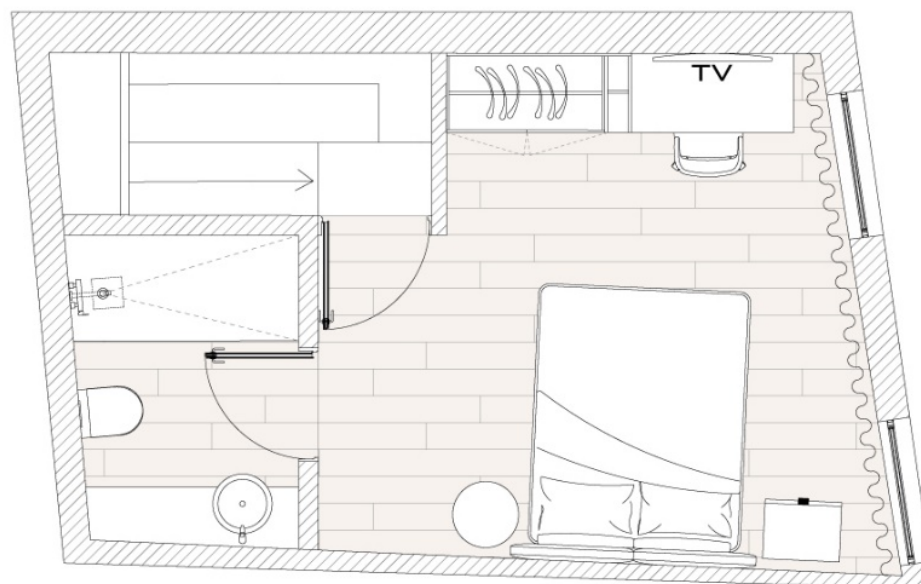
SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaco.com
258 931 259

Apêndice G - Planta Andar Modelo

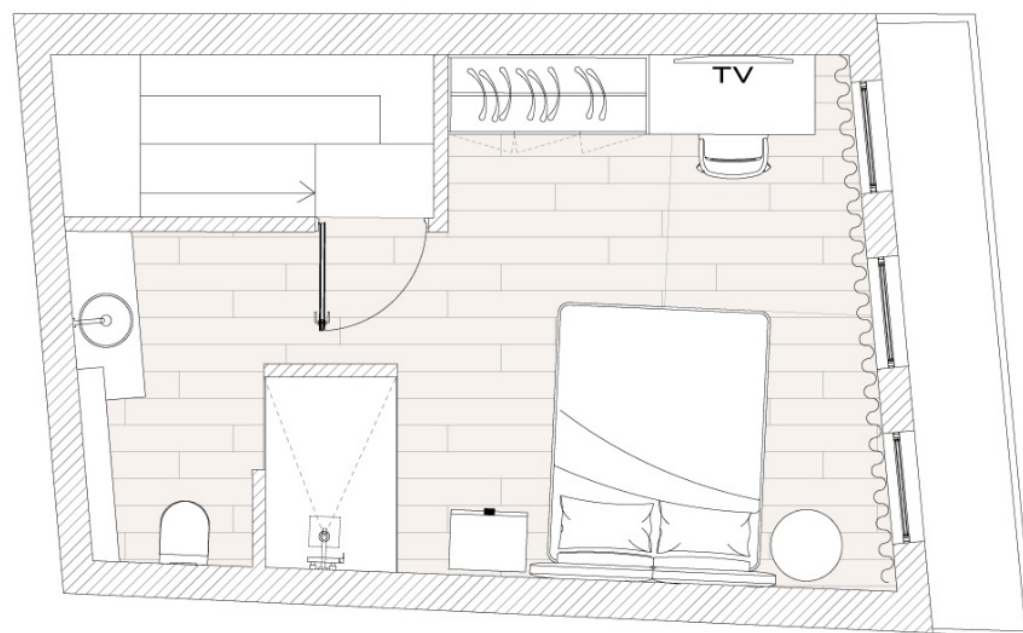
Desenho técnico da proposta (sem escala) desenvolvido pelo mestrando.



PLANTA - PISO 1



PLANTA - PISO 2



PLANTA - PISO 3

Todas as dimensões devem ser verificadas em obra.
O fornecedor deverá contemplar uma visita prévia ao local e um levantamento do espaço antes de avançar para produção.
Qualquer discrepância, erro ou omissão detetada deverá ser comunicada ao atelier antes de avançar para produção.
Reprodução, publicação para terceiros ou uso deste documento, não é permitido, exceto se explicitamente autorizado pelo Atelier Espaço.

DESIGNAÇÃO DA OBRA:

RECONSTRUÇÃO DE MORADIA UNIFAMILIAR

LOCAL:

000

REQUERENTE:

000

DESENHO:

PLANTA PROPOSTA

FASE:

ESTUDO

REFERÊNCIA:

INT.120

ESCALA:

1:50

DATA:

MARÇO 2023

NÚMERO DE FOLHA:

INT. 01

TÉCNICO:

JOANA ARMADA ALVES ENG.

SEDE:
Praceta Dr. Vieira de Araújo nº92
4990-064 Ponte de Lima
geral@atelierespaco.com
258 931 259

SHOWROOM:
Rua Agostinho José Taveira nº332 Loja J
4990-072 Ponte de Lima
showroom@atelierespaco.com
258 931 259