

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE ALAGOAS  
CAMPUS MACEIÓ  
DIRETORIA DE ENSINO  
DEPARTAMENTO DE ENSINO SUPERIOR  
COORDENAÇÃO DE DESIGN  
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE INTERIORES

CAMILA FELIX DA SILVA

**ESTUDO PRELIMINAR DO ESPAÇO DE CONVÍVIO DO CAMPING  
MIRANTE DO TALHADO: UMA EXPERIÊNCIA DE ECODESIGN**

Maceió  
2019

Camila Felix da Silva

**ESTUDO PRELIMINAR DO ESPAÇO DE CONVÍVIO DO CAMPING  
MIRANTE DO TALHADO: UMA EXPERIÊNCIA DE ECODESIGN**

Trabalho apresentado ao Instituto Federal de Alagoas, como requisito para Conclusão de Curso de Graduação em Design de Interiores.

Orientadora:

Profa. MSc. Denise Lages Vieira da Silva

Coorientadora

Profa. Dra. Áurea Luiza Q. R. e S. Rapôso

Maceió  
2019



**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação**  
**Instituto Federal de Alagoas**  
***Campus Maceió***  
**Biblioteca Benevides Monte**

S586e

Silva, Camila Felix da.

Estudo preliminar do espaço de convívio do camping Mirante do Talhado: uma experiência de ecodesign. / Camila Felix da Silva. – 2019.

46 f. : il.

1 CD-ROM: il. color ; (1 arquivo : 21.948 kilobytes).

Orientação: Prof.<sup>a</sup> Me Denise Lages Vieira da Silva.

Coorientação: Prof.<sup>a</sup> Dra Áurea Luiza Q. R. S. Rapôso.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Design de Interiores) – Instituto Federal de Alagoas, *Campus Maceió*, Maceió, 2019.

CD-ROM contendo o arquivo no formato PDF do trabalho acadêmico, acondicionado em caixa acrílica (12,5 cm x 14 cm). Trabalho acadêmico editado em versão impressa e em meio digital

1. Design de Interiores. 2. Design Thinking. 3. Ecodesign. 4. *Upcycling*. I. Título

CDD: 745

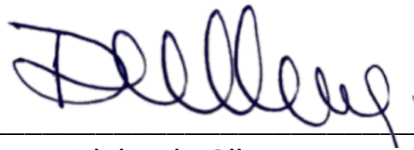
---

**Mariana Duarte de Assunção**  
**Bibliotecária**  
**CRB-4/1673**

Camila Felix da Silva

## ESTUDO PRELIMINAR DO ESPAÇO DE CONVÍVIO DO CAMPING MIRANTE DO TALHADO: UMA EXPERIÊNCIA DE ECODESIGN

Trabalho de Conclusão do Curso de Tecnologia em Design de Interiores do Instituto Federal de Alagoas – IFAL, apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Tecnóloga em Design de Interiores, em 30/09/2019, sob avaliação da banca examinadora composta dos seguintes membros:



---

Profa. MSc. Denise Lages Vieira da Silva

Orientadora / IFAL

---

Profa. Dra. Áurea Luiza Q. R. e S. Rapôso

Avaliadora Interna/IFAL

---

Profa. MSc. Miquelina Rodrigues Castro Cavalcante

Avaliadora Interna /IFAL

---

Profa. Selma Patricia Bandeira Mendes Costa

Avaliadora Externa

Maceió - Alagoas

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais Carlos e Maria por serem essenciais na minha vida.

Aos professores que foram motivo de inspiração de motivação na minha vida acadêmica.

À minha orientadora Prof<sup>a</sup>. MSc. Denise Lages, pelos conselhos e ajuda durante a elaboração do TCC.

À minha coorientadora Prof<sup>a</sup>. Dra. Áurea Rapôso por todo ensinamento compartilhado nas aulas e no grupo de pesquisa, o aprendizado adquirido durante esse convívio foi de extrema importância para a elaboração deste trabalho.

Ao meu Esposo Anderson que é meu maior incentivador, agradeço por sempre me mostrar que sou capaz e me ajudar de todas as formas possíveis.

Aos proprietários do Camping Mirante do talhado, Sr. Francisco e Sra. Inácia por acreditarem no meu projeto, e permitirem o estudo preliminar para o camping.

Aos meus companheiros de curso que tornaram o período acadêmico mais leve.

A todas as pessoas que contribuíram de alguma forma para a elaboração do meu projeto.

## RESUMO

O campismo é uma atividade que ganha, cada vez mais, importância dentro da abrangência do ecoturismo no estado de Alagoas. Embora haja grande procura por esse setor não há estabelecimentos bem estruturados. O Camping Mirante do Talhado, localizado no município de Delmiro Gouveia-AL, possui um espaço para refeições. Embora seja amplo e bem arejado, não oferece conforto para seus usuários. Diante desse contexto, este presente trabalho teve como finalidade o desenvolvimento de estudo preliminar de interiores para o desenvolvimento de uma área de convivência e restaurante para o camping, partindo dos conceitos de Ecodesign, com vistas à diminuição dos impactos ambientais causados durante o processo de design. Trata-se de pesquisa aplicada qualitativa, cujo seu método utilizou ferramentas e técnicas do método de *Design Thinking*. O desenvolvimento da pesquisa foi dividido em quatro etapas. Na primeira etapa foi realizada pesquisa bibliográfica e documental, apresentando os conceitos de Ecodesign, Ecoturismo e Turismo de Aventura; em seguida, na segunda etapa, foi realizada imersão no local, sendo colhidas informações importantes para o desenvolvimento do estudo preliminar. A terceira etapa envolveu a criação do *briefing* do projeto, que contém perfil do cliente, público-alvo, levantamento arquitetônico e programa de necessidades. O *briefing* do projeto constituiu-se elemento-base para o processo criativo, composto por conceito, painel conceitual e painel de referência. Como produto final, foi desenvolvido o estudo preliminar (quarta etapa), cuja proposta gerou um espaço aconchegante, funcional e prático; e em consonância com os conceitos propostos pelo Ecodesign.

Palavras-chave: Design sustentável. Ecoconcepção Ecodesign. Ecoturismo. *Upcycling*.

## ABSTRACT

Camping is an activity that gain, each day more, importance inside the scope of the ecotourism in the state of Alagoas. Although highly demanded sector there are no well-structured facilities. The Mirante do Talhado camping, located at Delmiro Gouveia city, offer meals to guests on your own place. Although wide open and well ventilated, nevertheless did not offer any comfort to the users. In face of this context, the aim of that work is the development of preliminary study of interior to the creation of a living area and restaurant on the camping, starting from the concepts of ecodesign, whose goal is the reduction of environmental impacts caused by the designing process. It's about qualitative applied research, whose method make use of techniques and tools from design thinking approach. The research development was split up into four stages. In the first stage was carried out the bibliographic and documentation quest, showing the concepts of ecodesign, ecotourism and adventure tourism; following, in the second stage, was carried out the local immersion, where was been gathered important information's to the preliminary survey development. The third stage involves the creation of the project briefing, that contains: client profile, target audience, architectural survey and needs analysis. The project briefing set yourself up as ground to the creative process, consisting in: concept, conceptual panel and reference panel. As final product was developed a preliminary survey (fourth stage), whose the proposal gives a cozy room, practical and functional; in accordance with the concepts proposed by the ecodesign.

Key words: Ecodesign, Ecotourism, Sustainable design, Eco conception, Upcycling.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Etapas do projeto .....	11
Figura 2: Roda da Ecoconcepção por Kazazian (2005) .....	14
Figura 3: Banco feito de mala.....	16
Figura 4: Processo de Upcycling.....	16
Figura 5: Puff feito de Pneu.....	16
Figura 6: poltrona feita de Pneu .....	17
Figura 7: Acampamento .....	18
Figura 8: Camping Lagoamar.....	19
Figura 9: Mapeamento de campings em Alagoas .....	20
Figura 10: Prática de Turismo de aventura .....	21
Figura 11: Prática de Ecoturismo .....	22
Figura 12: Foto aérea do Mirante do talhado .....	24
Figura 13: Sr. José Francisco e Dona Inácia.....	25
Figura 14: Chalés .....	25
Figura 15: Area de Camping .....	25
Figura 16: Garrafas pet com areia.....	26
Figura 17: Espaço construído com garrafas pet.....	26
Figura 18: Sr. José Francisco.....	27
Quadro 1: Programa de necessidades.....	29
Figura 19: <i>Brainstorming</i> .....	31
Figura 20: Painel Conceitual .....	32
Figura 21: Painel de Referência .....	33
Quadro 2: Levantamento quantitativo de móveis e equipamentos do ambiente .....	35
Figura 23: Imagem do restaurante .....	36
Figura 24: Imagem do restaurante .....	36
Figura 25: Imagem restaurante .....	37
Figura 26: Imagem restaurante .....	37
Figura 27: Imagem restaurante .....	37
Figura 28: Imagem restaurante .....	37
Figura 29: Imagem restaurante .....	38

Figura 30: Imagem restaurante .....	38
Figura 31: Zoneamento e fluxograma .....	39
Figura 32: Croqui 01 .....	40
Figura 33: Croqui 02.....	40
Figura 34: Croqui 03.....	41
Figura 35: Croqui 04.....	41
Figura 36: Protótipo espelho em <i>AutoCad</i> .....	41
Figura 37: Protótipo espelho em <i>SketchUp</i> .....	41

## SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
1.1 Método da pesquisa.....	10
2. DESIGN SUSTENTÁVEL E ECODESIGN .....	13
2.1 Design Sustentável.....	13
2.2 Ecodesign .....	13
2.3 Upcycling.....	15
3. CAMPISMO, TURISMO DE AVENTURA E ECOTURISMO.....	18
3.1 Campismo .....	18
3.2 Turismo de Aventura e Ecoturismo.....	21
4. ESTUDO PRELIMINAR .....	24
4.1 Pousada Mirante do Talhado.....	24
4.2 Briefing do projeto .....	26
4.2.1 Perfil do Cliente.....	27
4.2.2 Público-alvo .....	28
4.2.3 Programa de Necessidades.....	29
4.3 Processo Criativo .....	30
4.3.1 Brainstorming.....	30
4.3.2 Conceito .....	31
4.3.3 Painel de Referência.....	33
4.4 Desenvolvimento da concepção .....	34
4.4.1 Levantamento arquitetônico .....	34
4.4.2 Levantamento fotográfico.....	35
4.4.3 Zoneamento e Fluxograma .....	38
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
6. REFERÊNCIAS .....	43
7. PRANCHAS TÉCNICAS.....	45

## 1. INTRODUÇÃO

Diante do incremento do campismo no estado de Alagoas e a consequente busca por hospedagens alternativas, como a ocupação dos *campings*, nota-se a grande carência de lugares propícios para acomodar um público que procura maior contato com a natureza e com baixo custo.

Este empreendimento já oferece para a região um espaço para a prática do campismo, porém com uma infraestrutura ainda deficiente e apresentando uma área de convivência pouco convidativa aos hóspedes.

Este trabalho buscou aplicar os conceitos advindos do Ecodesign e desenvolver um projeto de baixo custo, transformando a área de convivência em um espaço agradável e com elementos coerentes com a realidade local.

O grande estímulo para a proposição deste trabalho veio a partir das necessidades percebidas na posição de hóspede do local e da observação da paixão do proprietário pela preservação da caatinga que, por sua própria iniciativa, já introduzira materiais reutilizados e de baixo impacto ambiental.

O Ecodesign é uma alternativa que busca diminuir o impacto ambiental através do design estratégico possibilitando uma nova forma de conceber produtos, serviços e processos de forma sustentável (RAPÔSO, 2014).

Considerando que qualquer processo de desenvolvimento de um produto consome recursos naturais e libera substâncias químicas ou físicas no meio ambiente, foram buscados meios que possam direcionar o Design de interiores para se tornar mais sustentável, propondo alternativas que visem a preservação de recursos naturais (MANZINI; VEZZOLI, 2005).

O desenvolvimento do presente trabalho foi dividido em cinco seções. Para a primeira e segunda seções foi realizada uma pesquisa documental e bibliográfica buscando a fundamentação dos conceitos a serem trabalhados para construção do aporte teórico sendo o meio primordial via internet, visitando periódicos indexados, sites oficiais, artigos científicos, teses acadêmicas entre outros. Na terceira seção foi feita uma pesquisa de campo com visita ao local para execução dos levantamentos arquitetônico e fotográfico e entrevista com o proprietário; na quarta seção foi desenvolvido o *briefing* após serem coletadas todas as informações necessárias para

a criação do projeto e a quinta seção trouxe o desenvolvimento propriamente dito da metodologia de projeto do estudo preliminar proposto.

### 1.1 Método da pesquisa

A natureza da pesquisa, é definida como pesquisa aplicada de abordagem qualitativa, por buscar a compreensão dos conceitos escolhidos voltados ao Design de Interiores aplicados no setor de Camping (COSTA; COSTA, 2015).

A população da pesquisa se define pelo público alvo do camping, que são pessoas que buscam atividades ao ar livre, contato com a natureza, baixo custo e conforto, Segundo Costa e Costa (2015), a população é formada pelos elementos que possuem uma ou mais características em comum e que formam o objeto de estudo.

O método *Design Thinking* serviu como auxílio neste projeto, e utilizou-se de técnicas e ferramentas presentes no método para o desenvolvimento da proposta. *Design Thinking* como o nome já diz, remete a uma maneira de pensar como designer, que se utiliza de uma forma diferente e não convencional, o método estimula um olhar diferenciado para desafios, elaborando questionamentos a serem respondidos a partir do exercício de observação, gerando assim soluções. Vianna e Alt (2012, p.13) diz que “[...] ao desafiar os padrões de pensamento, comportamento e de sentimento “*Design Thinkers*” produzem soluções que geram novos significados e que estimulam os diversos aspectos (cognitivo, emocional e sensorial) envolvidos na experiência humana”.

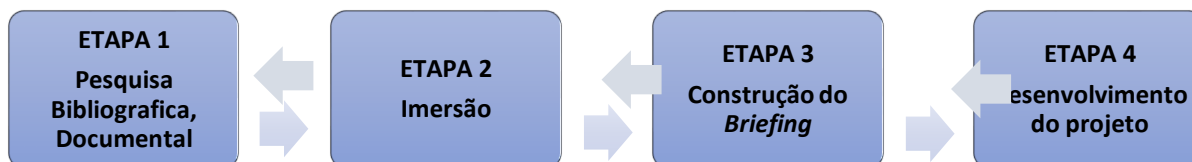
O método sugere uma maneira de pensamento sem pré-julgamentos onde todas as ideias são bem-vindas estimulando o cérebro a sair da zona de conforto, além de estimular a intuição, colaboração, experimentação e empatia, a prática do *Design Thinking* é sempre focada no ser humano, é sobre ter vários olhares para poder enxergar os desafios por diversas perspectivas podendo assim chegar a soluções que seriam difíceis de ser vistas por apenas um ângulo.

Sobre o *Design Thinking*, Rapôso (2014, p.106) inclui que quando aplicado em estratégia de negócio, auxilia para melhor escolha das soluções buscando o equilíbrio sobre “[...] o que é rentável para o negócio, desejável para as pessoas e tecnicamente possível de ser executado. [...]”.

O desenvolvimento do projeto foi dividido em 4 etapas como ilustrado na Figura 1. Segundo AMBROSE; HARRIS (2011), é de grande importância o retorno às etapas

anteriores, como mostra a Figura 1; para que, caso necessário, sejam feitas reformulações, mesmo que o processo de Design tenda a ser linear.

Figura 1: Etapas do projeto



Na etapa 1 foram feitas pesquisas em sites, artigos, revistas e livros, buscando a fundamentação para os conceitos de Ecodesign, *Upcycling*, Ecoturismo e Turismo de aventura, assim como um aprofundamento na história do campismo no Brasil e no mundo.

De acordo com Costa e Costa (2015), pesquisa bibliográfica é aquela feita a partir de referências teóricas que já foram elaboradas e analisadas, como a encontrada em livros e artigos científicos, enquanto a pesquisa documental é desenvolvida com base em fontes sem tratamento analítico, como jornais, revistas, cartas, fotografias, entre outros.

Na etapa 2 foi realizada imersão no local. Segundo Vianna e Alt (2012), a imersão em uma pesquisa consiste em aprofundamento no cotidiano dos atores envolvidos que, no caso deste projeto, seriam os proprietários e hóspedes do camping Mirante do Talhado. O objetivo é identificar particularidades, padrões e necessidades a partir da observação e interação, de forma a criar soluções inovadoras. Durante a imersão foi realizado também levantamento fotográfico geral, assim como levantamento métrico da arquitetura do ambiente a ser trabalhado: o espaço de convivência. Com a imersão, foi possível identificar as necessidades primordiais do empreendimento, como também as principais características que devem ser mantidas após o desenvolvimento da proposta final, como a utilização de matérias primas extraídas da própria região e a reutilização de resíduos sólidos.

Neste momento também foi realizada uma entrevista semiestruturada com o Sr. Francisco proprietário do camping. De acordo com Soares (2017), a entrevista semiestruturada permite uma maior liberdade e ampliação de enfoque sobre o assunto

abordado durante a entrevista, onde é possível o surgimento de novos dados que não teriam sido cogitados pelos pesquisadores. De qualquer forma, esta ferramenta deve conter um roteiro para sua condução que deve ser feito de forma descontraída, como em uma conversa informal.

A entrevista teve como maior objetivo, a coleta de informações para a construção do *briefing*. Esta fase de contato com a realidade foi de extrema importância para a obtenção de uma visão ampla do contexto em que o projeto seria inserido, permitindo um entendimento mais profundo a respeito do entorno local e de como esse poderia influenciar no desenvolvimento do projeto.

Na etapa 3, foi desenvolvido o *briefing*. Sendo este um conjunto de informações necessárias para se desenvolver uma proposta criativa, foi sintetizado englobando as solicitações do cliente juntamente com os objetivos específicos do projeto. O *briefing*, que pode ser tanto muito simples como muito complexo, deve conter todos os dados para a realização do processo de design, como os objetivos, localizações, programa de necessidades, público-alvo e restrições (AMBROSE; HARRIS, 2011).

Na etapa 4 foi realizado o estudo do layout existente da área de convivência, estudos para a nova proposta, realização de sessões de *brainstorming* para definição do conceito, estabelecimento das necessidades e escolha de materiais, revestimentos e equipamentos que serão introduzidos no projeto. O processo passa pela elaboração de croquis e culmina no desenvolvimento dos desenhos técnicos (planta baixa, vistas, cortes e perspectivas) componentes do estudo preliminar do ambiente.

## 2. DESIGN SUSTENTÁVEL E ECODESIGN

### 2.1 Design Sustentável

O Design sustentável vem sendo cada vez mais discutido, tendo em vista a crescente preocupação diante dos sérios problemas socioambientais, resultantes do atual sistema de produção e consumo que se apresenta em ritmo bastante acelerado.

Atualmente, tem-se a consciência do impacto humano sobre a natureza, porém o padrão de vida ocidental ainda prima pelo consumo supérfluo, conforto a qualquer preço, demanda de bens industrializados e extração e utilização desordenada dos recursos naturais um modelo insustentável (MORAIS, 2011).

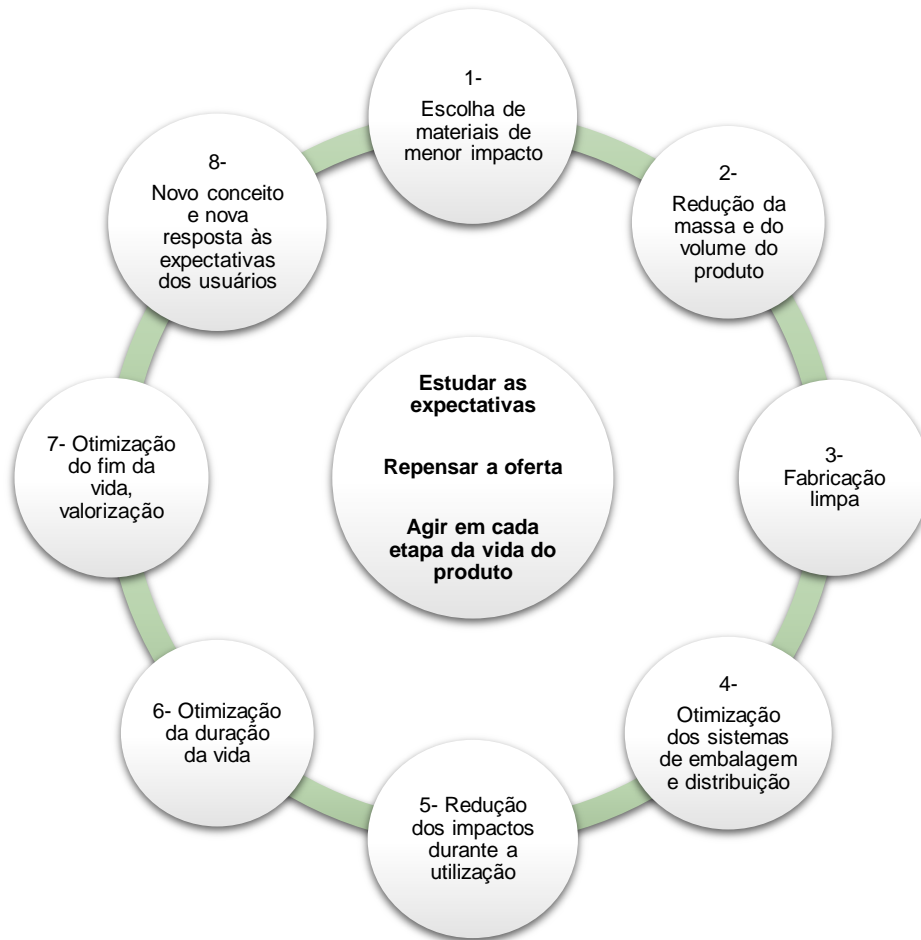
Segundo Rapôso (2014), o Design Sustentável se define como as estratégias utilizadas no desenvolvimento de um produto ou serviço, utilizando-se da inovação para incluir com prioridade referências ambientais, sociais e econômicas. É um conjunto de atividades que são guiadas não só pelos requisitos ambientais, mas também pelos requisitos socioambientais, com uma abordagem que não compreende apenas um produto, mas sim todo um sistema de produtos e serviços.

Para ser de fato sustentável o processo decorre do equilíbrio entre os fatores ambientais, sociais e econômicos, fatores que dependem um do outro. Vezzoli (2010) afirma que o Design Sustentável gera iniciativas ecoeficientes e facilita o diálogo e interação entre os atores envolvidos, possibilitando a inovação de sistemas.

### 2.2 Ecodesign

De acordo com Rapôso (2014), o Ecodesign caracteriza-se pela integração dos termos ecologia e design, quer dizer, um modelo de projeto que siga orientações de requisitos ecológicos, que busca integrar as várias fases do ciclo de vida de um produto, em busca de estratégias inovadoras para soluções sustentáveis, sempre buscando a redução do impacto ambiental, como esquematizado na Roda da Ecoconcepção, apresentada por Kazazian (2005) e ilustrada pela Figura 2.

Figura 2: Roda da Ecoconcepção por Kazazian (2005)



Fonte: Com base na adaptação de Rapôso (2014)

Todos os produtos geram algum impacto ambiental em uma ou em várias fases do seu ciclo de vida. Kazazian (2005) afirma que o ciclo de vida de um produto corresponde às etapas de desenvolvimento do projeto, que vão desde a aquisição de matérias primas, à produção, à forma de distribuição, ao uso e tratamento até ao fim da vida útil. A cada etapa são gerados impactos na natureza de forma negativa. A Ecoconcepção sugere estratégias projetuais para a concepção visando um baixo impacto sobre o meio ambiente de forma a não afetar a funcionalidade e usabilidade do produto.

É de grande importância o papel do designer de interiores no processo de conscientização dos usuários e da população em geral, cabendo a este profissional buscar alternativas que conciliem questões ambientais no processo de escolha de matérias (moveis, revestimentos, entre outros) no desenvolvimento de seus projetos.

O Ecodesign é uma alternativa que busca diminuir os impactos ambientais durante todo o ciclo de vida de um produto, desde a sua criação até a forma de seu descarte. Segundo Manzini e Vezzoli, o Ecodesign originou-se pela integração dos termos “ecologia” e “design”, ou seja, um modelo aplicado a um projeto que siga orientações de requisitos ecológicos (MANZINI; VEZZOLI, 2002).

O designer de interiores como agente ativo no desenvolvimento de interiores, pode criar projetos mais sustentáveis, especificar materiais comprometidos ecologicamente, pensar no tempo de vida do objeto, bem como na quantidade de matéria-prima e energia gastas; e, ainda, considerar a possível reutilização e reciclagem parcial ou total dos componentes (COUTINHO, 2013).

Através da redução do uso de recursos e energia utilizados na produção é possível desenvolver produtos ou propor ambientes mais sustentáveis. Regidos sob esse princípio, o designer de interiores pode promover o uso eficaz e consciente dos recursos naturais, fazendo uso de tecnologias limpas que aumentam o aproveitamento de matérias-primas, aplicando os requisitos ambientais sem prejuízo dos fatores funcionais e da estética do produto, considerando ainda os fatores econômicos e sociais (MANZINI; VEZZOLI, 2002).

### 2.3 *Upcycling*

O *Upcycling* é uma nova tendência no design que vem como uma alternativa que busca prolongar a vida útil de produtos, reutilizando-os com o objetivo de gerar um gasto mínimo de energia (LIMA, 2015).

*Upcycling*, termo que não possui uma tradução para o português, é um conceito que busca o reuso de diferentes tipos de objetos ou materiais considerados sem utilidade, dando nova utilidade e prolongando seu tempo de aproveitamento antes do descarte. Diferente da reciclagem, essa tendência busca o máximo de reutilização possível, ainda em sua forma original, sem passar por processos químicos/físicos.

No exemplo da Figura 3, observa-se uma mala antiga sendo reutilizada, ainda em sua forma original, para a construção de uma poltrona. Já o processo de reciclagem consiste em recolher, separar e processar resíduos para serem utilizados como matéria-prima de novos produtos (LIMA, 2015).

Figura 3: Banco feito de mala



Fonte: Google imagens (2018 *online*)

No *Upcycling*, o processo ocorre sem ou com o mínimo de uso de energia durante suas etapas, tornando-se assim mais benéfico à natureza. O processo não substitui a reciclagem, mas propicia a extensão da vida útil de produtos, procurando evitar o desperdício de materiais com potencial de reuso; e, reduzindo a extração de novas matérias-primas para criação de novos produtos.

Nas figuras 4, 5 e 6 podemos observar o processo de modificação de um pneu de carro, que foi ressignificado e se transformou em um puff e poltrona.

Figura 4: Processo de Upcycling



Fonte: Pinterest (2019, *online*)

Figura 5: Puff feito de Pneu



Fonte: Pinterest (2019, *online*)

Figura 6: poltrona feita de Pneu



Fonte: Pinterest (2019, *online*)

Esse processo, por consequência, diminui a emissão de poluição de gases, de acúmulo de lixo na natureza e de consumo de energia.

O conceito vem sendo difundido e causando impacto positivo em diversas áreas. Para o designer de interiores é uma oportunidade de criar peças inovadoras e com identidade própria, reutilizando peças que iriam para o descarte. Portanto, a partir da desconstrução de sua função original é possível criar peças apenas com a criatividade e algumas interferências manuais (PIMENTA, 2012).

O primeiro a empregar o termo *Upcycling* foi o empresário e ambientalista alemão Reine Pilz, em 1994, durante uma entrevista, em que comentava sobre o desperdício de material, principalmente tijolos, concreto e madeira. Em 2002, o termo foi novamente utilizado, desta vez por William McDonough e Michael Braungart, no livro *Cradle to Cradle: remaking the way we make things*, que tem a tradução: Criar para cuidar: refazendo a maneira como fazemos as coisas (FASHIONLEARN, 2017).

Nesta seção foram discutidos conceitos que foram de extrema importância para que o estudo preliminar se alinhasse aos objetivos do trabalho e preferências do cliente, possibilitando a escolha de materiais e mobiliários que se encaixassem nas especificações do ecodesign e design sustentável.

### 3. CAMPISMO, TURISMO DE AVENTURA E ECOTURISMO

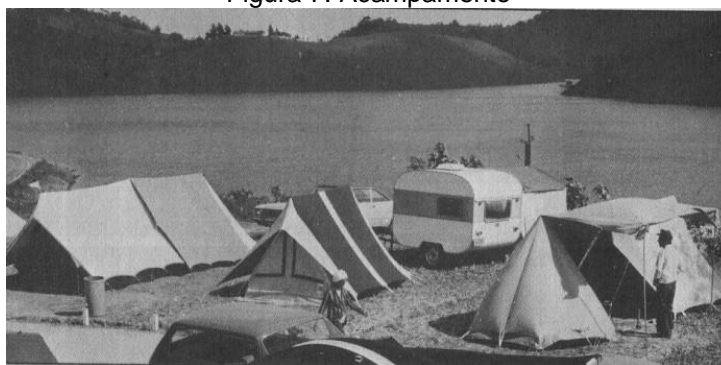
#### 3.1 Campismo

Nesta subseção se aborda a origem e o cenário atual do campismo no Brasil. Este conhecimento foi de grande importância para a caracterização do tipo de projeto a ser proposto e posterior desenvolvimento do estudo preliminar do ambiente no Mirante do Talhado.

De acordo com Pivari (2010), a atividade do campismo se iniciou na Antiguidade, quando tropas militares armavam tendas feitas de tecidos e pele de animal, em expedições, para proteção contra fatores externos como o clima e animais selvagens. Só em 1860 a prática do campismo foi utilizada como método de ensino infantil e continua relativamente frequente na atualidade, principalmente na América do Norte.

Em 1908, foi criado o Escoteirismo, que ficou popular, principalmente, na Europa no período pós-guerra mundial. Com o crescimento dos grandes centros urbanos aumentou a procura das pessoas por maior proximidade com a natureza. Desta forma, o campismo tornou-se uma atividade essencialmente relacionada ao lazer e turismo. A figura 07 mostra as primeiras barracas que foram usadas em acampamentos montados como forma de lazer (PIVARI, 2010).

Figura 7: Acampamento



Fonte: Google imagens (2018, online)

O grande desenvolvimento da prática levou à criação de várias associações, como a Federação Internacional de Campismo e Caravanismo (FICC), com sede na Suíça. No Brasil, o campismo foi implantado inicialmente pela Marinha em 1910, pois até então, não havia áreas destinadas a essa prática em nosso país. Em 1964, surgiu

a Turiscar, a primeira fábrica de *trailers* no Brasil e, devido a necessidade de tornar a atividade mais cômoda e rápida, outras fábricas foram surgindo nas regiões sul e sudeste, quando os *moto-homes* rapidamente se multiplicaram pelo país. *Trailers* e *moto-homes* compostos de equipamentos como fogão, micro-ondas, chuveiro entre outros, proporcionam maior agilidade, conforto e economia para as viagens e conquistaram mais adeptos a esse estilo de vida (PIVARI, 2010).

Nos anos 1990 a prática de acampar teve uma enorme queda, graças a fatores como o aumento do preço do combustível, pedágios e um novo código de trânsito que não permitia que portadores de Carteira Nacional de Habilitação (CNH) de categoria “B” rebocassem seus *trailers*. Assim, diversas fábricas diminuíram sua produção levando à falência e fechamento de várias delas. Essa lei apenas seria revista em 2011, tornando atualmente o moto home a segunda opção mais procurada para quem pratica o campismo, perdendo apenas para as barracas (PIVARI, 2010).

A figura 08 mostra o Camping Lagoamar que está localizado em Garopaba (SC), considerado um dos melhores campings do Brasil pelo blog [quantocustaviajar.com](http://quantocustaviajar.com), tem diárias a partir de R\$ 27,30 conta com excelente estrutura com banheiros, churrasqueiras, pias, fogões coletivos, áreas de lazer e recreação, e consegue acomodar até 500 barracas (NUNES, 2017).

Figura 8: Camping Lagoamar



Fonte: Quanto Custa Viajar (2017, online)

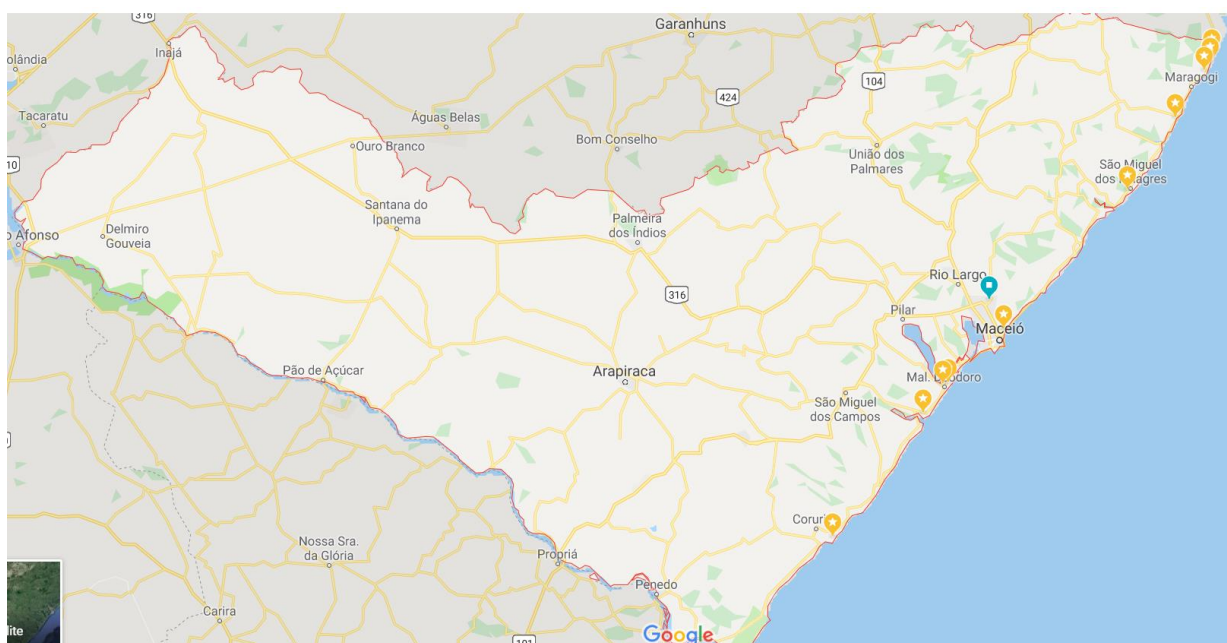
Segundo a Embratur, o Brasil é o 1º colocado no ranking do Conselho Mundial de Viagens e Turismo (*World Travel and Tourism Council - WTTC*) em recursos naturais. Desde 2012, a Embratur realizou mais de 20 ações pelo Brasil e pelo mundo para fortalecer a referência do nosso país neste segmento. O Ministério do turismo

realizou, de 2006 a 2012, um estudo sobre a demanda turística internacional e constatou que 46,1 % das viagens de turistas estrangeiros ao Brasil é motivada pelo lazer, onde o Ecoturismo e Turismo de Aventura representam mais de 20% dessa motivação, ficando atrás apenas da procura pelo litoral. Para a *Adventure Travel Trade Association* (ATTA), o Brasil é um dos principais destinos de Ecoturismo e Turismo de Aventura do mundo (EMBRATUR, 2017, online).

Nesse contexto, foi preciso que fossem disponibilizadas diversas maneiras de hospedagem, e o camping apresentou-se como uma alternativa bastante interessante. Contudo, são necessárias grandes reestruturações nesse setor para que o mesmo possa atender satisfatoriamente a esse público em potencial.

Através de mapeamento feito pelo *google maps* (figura 9) e pesquisas em sites de busca de campings como o “Onde Acampar” foi possível identificar cerca de 10 áreas de campings no estado de Alagoas.

Figura 9: Mapeamento de campings em Alagoas



Fonte: Google Maps (2019, online)

### Legenda

 : Campings

O Camping Mirante do Talhado não estava incluído nesta lista. Esse número seria uma estimativa, já que alguns campings funcionam de forma muito informal; portanto, difícil de contabilizar, com exatidão. Mesmo sendo apenas uma média, é possível identificar a grande carência que existe em nosso estado desse tipo de hospedagem, o que funcionou como estímulo para a proposição deste trabalho.

### 3.2 Turismo de Aventura e Ecoturismo

Nesta subseção serão abordados os conceitos de Turismo de Aventura e Ecoturismo, visto que essas modalidades turísticas apresentam atividades que são o principal atrativo para o público alvo que frequenta o Camping Mirante do Talhado. Além disso, as informações aqui presentes darão suporte à elaboração do programa de necessidades do projeto.

Figura 10: Prática de Turismo de aventura



Fonte: Google imagens (2018, online)

O Turismo de Aventura e o Ecoturismo, também chamado de Turismo Ecológico, na maioria das vezes, apresentam-se interligados, principalmente no Brasil, que é um país que possui uma gama de recursos naturais e biomas<sup>1</sup>.

O turismo de aventura decorre de práticas recreativas, enquanto o ecoturismo se caracteriza por utilizar, de forma sustentável, o patrimônio cultural e natural, incentivando a consciência ambiental que colabora para sua preservação e para a renda dos moradores locais (OECD, 2015).

A figura 11 abaixo mostra hóspedes do Camping Mirante do talhado realizando uma das trilhas que o camping tem acesso nos cânions do rio São Francisco.

---

<sup>1</sup> Os biomas consistem em uma grande comunidade estável e desenvolvida, adaptada às condições ecológicas de uma certa região e, geralmente, caracterizada por um tipo principal de vegetação, como por exemplo, a floresta temperada; biócoro (HOUAISS, 2009).

Figura 11: Prática de Ecoturismo



Fonte: Site Mirante do Talhado (2016, *online*)

Segundo o site do Instituto Ecobrasil (2017), o Ecoturismo ou Turismo Ecológico é um termo já bastante conhecido; porém, é relativamente recente sua importância como forte alternativa econômica. Seu grande diferencial em relação ao turismo convencional se concentra em sua responsabilidade ecológica, que obedece a critérios e princípios básicos de desenvolvimento sustentável. Alguns termos são comumente associados ao Ecoturismo: Turismo alternativo, Turismo Ambiental, Turismo Cultural, Turismo Responsável, Turismo Verde entre outros.

Em 2000, no Acordo de Mohonk (ECOBASIL, 2017, *online*) foi definido que além dos critérios e princípios do Turismo Sustentável, o Ecoturismo visa:

- Promover as experiências pessoais com a natureza para um melhor aprendizado e respeito;
- Interpretar e conscientizar sobre os aspectos naturais e socioculturais locais;
- Contribuir ativamente para a conservação de áreas naturais e da biodiversidade;
- Promover benefícios econômicos, sociais e culturais para as comunidades locais;
- Promover a participação das comunidades no turismo onde for apropriado (por exemplo, criando postos de trabalho e oportunidade de negócios);
- Fazer com que a infraestrutura, atrativos e programas sejam harmônicos e compatíveis com o entorno local;
- Valorizar as culturas locais e tradicionais, minimizando eventuais impactos negativos;

O Turismo de Aventura, pela definição adotada pelo Ministério do Turismo, “compreende os movimentos turísticos decorrentes da prática de atividades de aventura de caráter recreativo e não competitivo” (ECOBRAZIL, 2017, online).

O conceito de Turismo de Aventura, por vezes, é confundido com Turismo Esportivo, sendo que, para esse último segmento, as atividades e práticas são realizadas por esportistas ou turistas através de pagamento a agências ou operadoras especializadas (ECOBRAZIL, 2017, online).

Esta seção foi importante para o entendimento de como o campismo evoluiu no Brasil, quais as suas principais características e seu cenário atual, E também sobre a definição dos conceitos de turismo de aventura e ecoturismo, estas informações serviram de apoio para construção do perfil do cliente e público alvo do *camping* Mirante do Talhado visto que são pessoas que buscam pela prática das duas categorias de turismo, ecoturismo e turismo de aventura.

## 4. ESTUDO PRELIMINAR

Esta seção expõe a metodologia de projeto e as ferramentas de Design utilizadas para o desenvolvimento do estudo preliminar para o projeto de interiores da área de convivência da pousada. Sabe-se que o estudo preliminar é a fase inicial de um projeto, em que são feitas pesquisas, coleta de informações sobre o espaço e necessidades do cliente e a definição do layout, visando resolver os problemas detectados. O desenvolvimento dessa seção foi baseado na metodologia de projeto utilizada nas disciplinas de Atelier de Projeto do Curso Tecnológico em Design de Interiores do IFAL.

### 4.1 Pousada Mirante do Talhado

A Pousada Mirante do Talhado está localizada em Delmiro Gouveia-AL, município cujo primeiro nome dado foi Pedra, segundo dados do IBGE (2017, *online*). Essa denominação ocorreu graças às grandes rochas que existiam junto à estação da estrada de ferro e foi, a partir dela, que o povoado foi constituído.

É no Povoado Olho D'aguinha, na zona rural de Delmiro Gouveia que está localizada a Pousada Mirante do Talhado (figura 12), com vista para o 5º maior Cânion navegável do mundo, o do rio São Francisco, há 280 km de Maceió-AL. Numa região pertencente ao alto sertão alagoano (MIRANTE DO TALHADO, 2018, *online*).

Figura 12: Foto aérea do Mirante do talhado



Fonte: Site Mirante do talhado (2016, *online*)

Os proprietários da pousada-camping são Sr. José Francisco e sua esposa Dona Inácia (figura 13). Seu Francisco, como é conhecido, chegou neste local há mais

de 10 anos e decidiu se estabelecer, montando um restaurante; e, em seguida, uma pousada com área de camping.

Figura 13: Sr. José Francisco e Dona Inácia



Fonte: Site mirante do talhado (2016, online)

Atualmente a pousada é composta por 4 chalés (figura 14), com camas de casal e solteiro, água quente, TV, DVD, ar condicionado, frigobar e varanda com rede para relaxar. A área reservada ao camping possui banheiro feminino e masculino, mas ainda não possui chuveiros nos banheiros, apenas uma mangueira improvisada na parte externa dos banheiros.

Figura 14: Chalés



Fonte: Site Mirante do Talhado (2016. online)

Figura 15: Área de Camping



Fonte: Site Mirante do Talhado (2016. online)

Seu Francisco faz questão de ele mesmo, fazer os móveis e objetos da pousada, muitas vezes com materiais reutilizados (garrafas pet, pneus de caminhão, madeira). Sua preocupação é de sempre buscar soluções que não agridam a caatinga

e que valorizem a matéria-prima local. Na imagem da figura 16 podemos observar garrafas pet com seu interior cheio de areia, Sr. Francisco utiliza as garrafas de diversas formas. Na figura 17 é possível observar o espaço que pretendia transformar em recepção do camping, utilizando as garrafas feita por ele.

Figura 16: Garrafas pet com areia



Fonte: Felix (2018)

Figura 17: Espaço construído com garrafas pet



Fonte: Felix (2018)

De acordo com Sr. Francisco ele foi o pioneiro em desenvolver o Ecoturismo numa região antes desmatada pela exploração do carvão e palco da caça ilegal. A região hoje é um polo de preservação da caatinga em Alagoas e os moradores que antes faziam carvão para seu sustento, hoje cultivam o próprio alimento e vendem o excedente.

Graças ao empenho de Sr. Francisco, houve a implantação de uma bomba elétrica que leva a água do Rio São Francisco ao povoado, possibilitando o cultivo de alimentos pela população.

#### 4.2 *Briefing* do projeto

O *Briefing* é uma ferramenta fundamental para um bom desenvolvimento de projeto, para que todas as variáveis do projeto sejam identificadas e organizadas de forma precisa e clara, no intuito de obter as preferências do proprietário e desenvolver o programa de necessidades (FRANÇA, 2016).

Ambrose e Harris (2011) afirmam que o *Briefing* nada mais é que um conjunto de informações necessárias para se desenvolver uma proposta criativa, no qual deve

conter todos os dados para a realização do processo de design que será dividida em etapas.

Todas as informações colhidas para a construção do *briefing* foram obtidas a partir da imersão no local e entrevistas semiestruturadas (descritas na seção 2 do TCC) com o proprietário do *camping*. Com isso foi possível desenvolver o perfil do cliente, programa de necessidades, levantamento arquitetônico e fotográfico, público-alvo e as restrições impostas. No *Briefing* devem ser sintetizadas as solicitações e desejos do cliente juntamente com os objetivos específicos do projeto.

#### 4.2.1 Perfil do Cliente

O perfil do cliente é um dado importante para o desenvolvimento do estudo preliminar, pois o trabalho do designer de interiores envolve diversas áreas, dentre elas a psicologia, necessária para um melhor entendimento da personalidade humana. Através da empatia, ou seja, colocar-se no lugar do outro, o designer obtém compreensão sobre conduta e costumes do cliente (SOARES, 2017).

A personalidade de uma pessoa é formada por características que o diferenciam dos outros indivíduos e que são definidas por traços sociais adquiridos pelo meio em que se vive e por fatores hereditários. Por consequência, essas características formam os padrões de comportamento que prevalecem diante dos diversos contextos de sua vida. Isso define o pensar a respeito de si mesmo e do mundo e como o indivíduo se relaciona com as pessoas ao seu redor (SOARES, 2017). Assim, o designer de interiores que tem o entendimento da personalidade e conduta de seu cliente, pode prever reações referentes a determinada situação ambiental ou de interação com o objeto. Esse entendimento o auxiliará para o desenvolvimento de um projeto satisfatório para seu cliente.

Neste projeto o cliente selecionado foi o proprietário da pousada-camping Mirante do Talhado, Sr. José Francisco e as informações para a construção de seu perfil foram coletadas através de entrevista e da observação da pesquisadora.

Figura 18: Sr. José Francisco



Fonte: Site Mirante do Talhado

Pessoa extremamente envolvente, Sr Francisco, com quase 80 anos, não abre mão de cuidar de cada cantinho do seu estabelecimento. Foi ele mesmo que levantou quase todas as paredes do local e criou alguns móveis, como os bancos feitos de tora de madeira e cadeiras feitas de pneu de caminhão. Apesar de não ter concluído o ensino fundamental no colégio, é um homem de visão e possui um vasto conhecimento sobre como gerir seu negócio. Sr Francisco gosta de estar rodeado de amigos, de ajudar a todos do povoado Olho d'Aguinha; e se preocupando com a preservação da caatinga e dos animais típicos da região, faz questão de conscientizar hóspedes e amigos que chegam no local.

Seu Francisco aprecia contar suas histórias e dar bons exemplos enquanto serve as refeições para os hóspedes. Além da manutenção do *camping*, ele costuma ir aos deques localizados nos cânions do rio São Francisco para vender aos turistas que chegam de catamarã e lanchas, os doces de banana e goiaba, cocadas e outras guloseimas, feitas por sua esposa.

Os adjetivos mais característicos que indicam os traços marcantes da personalidade do Sr. Francisco são: agitado, trabalhador, dedicado, altruísta, amoroso, criativo e sentimental.

#### 4.2.2 Público-alvo

O público-alvo do projeto são os hóspedes do *camping*. Pessoas que buscam por aventura, contato direto com a natureza, baixo custo e conforto. Esse público está interessado em conhecer pessoas de regiões e hábitos diferentes, trocar informações e experiências num ambiente de cordialidade. E isso é o que uma área de *camping* oferece.

A maior parte dos campistas que frequentam o Mirante do Talhado buscam o local pelas trilhas oferecidas na região e passeios de barco pelos cânions do rio São Francisco. O *camping* tem parceria com algumas agências de turismo da região, que permite que, no próprio *camping*, seja possível fechar pacotes de passeios e trilhas.

O local utilizado pelos campistas para aguardar os guias para os passeios é a área de convivência do restaurante do *camping*. É no momento de espera entre um passeio e outro que acontece maior interação entre os campistas e os proprietários do *camping*. Este local também é usado pelos campistas para recarregar seus

equipamentos eletrônicos, já que no local onde são armadas as barracas não há acesso a tomadas.

Durante a imersão no local foi observado quais as maiores necessidades dos campistas, para uma estadia mais agradável no *camping*.

#### 4.2.3 Programa de Necessidades

O designer de interiores, a partir do perfil psicológico e expectativas do cliente, juntamente com as necessidades identificadas pela observação do local e de seu funcionamento, pode organizar um programa de necessidades que irá auxiliar no desenvolvimento do projeto (SOARES, 2017).

O programa de necessidades é um importante ponto de partida para as escolhas que serão feitas pelo designer de interiores e tem como objetivo listar de forma mais clara todos os requisitos necessários ao projeto. É no programa de necessidades que todas as informações coletadas pelo designer (imagens, palavras, sensações e emoções) serão traduzidas em tópicos para a materialização do estudo preliminar. O designer de interiores tem o importante papel de decifrar os maiores desejos dos clientes, mesmo que algumas pessoas tenham maior dificuldade em expor com nitidez suas exigências (SOARES, 2017).

Por meio das informações recolhidas no local e com o cliente, foram identificadas as necessidades principais do ambiente trabalhado no projeto, sintetizadas no Quadro 1.

Quadro 1: Programa de necessidades

<b>AMBIENTE</b>	
<b>ÁREA DE CONVIVÊNCIA</b>	<b>Justificativa</b>
<b>LOCAL PARA REFEIÇÕES</b>	No local existiam várias mesas e nem todas eram utilizadas durante as refeições. Com intuito de otimizar o espaço, foram mantidas apenas 05 mesas para as refeições.
<b>LOCAL PARA RECEPÇÃO E INFORMAÇÕES SOBRE PASSEIOS</b>	Sentiu-se a necessidade de um balcão de recepção onde hóspedes possam realizar o <i>check-in</i> e <i>check-out</i> , informarem-se sobre passeios disponíveis entre outros.
<b>ÁREA PARA DESCANSO E ESPERA</b>	A área de convivência, além de ser o local das refeições, é também um local de descanso e espera entre as atividades e único local onde o sinal do WI- FI funciona perfeitamente. Assim, identificou-se a necessidade de sofá e <i>puffs</i> para maior conforto dos hóspedes.
<b>LOCAL PARA RECARREGAR EQUIPAMENTOS ELETRÔNICOS</b>	Para os hóspedes que estão acampando há grande necessidade em manter os equipamentos eletrônicos

	carregados, visto que próximo as barracas não existem tomadas, na área de convivência existia apenas 02 tomadas, número que não atendia a demanda dos hóspedes.
--	---

Fonte: Felix (2018)

### 4.3 Processo Criativo

O processo criativo foi desenvolvido com base na metodologia vivenciada em sala de aula no decorrer do curso de Design de Interiores e baseado no método do *Design Thinking*.

Sobre o processo criativo no *Design Thinking*, Soares (2017, p. 11) afirma que “embora o trabalho do design seja fundamentalmente criativo, o processo não deve ser encarado no sentido misterioso ou romântico”, isto é, são necessárias técnicas que auxiliem na geração de ideias. O *insight*, a observação e a empatia são três técnicas que podem facilitar esse processo criativo no *Design Thinking*.

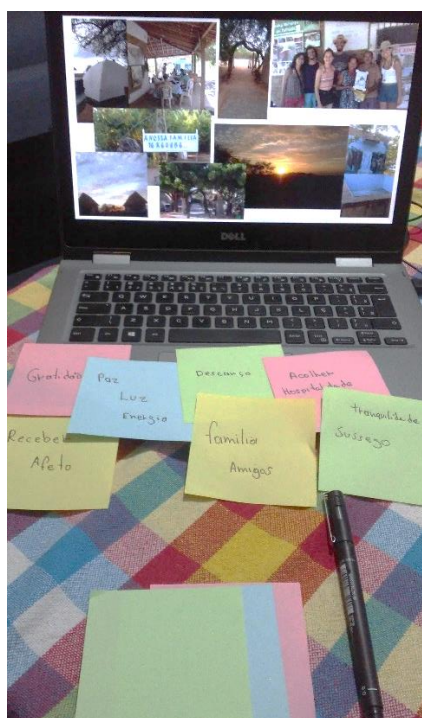
Para o insight é preciso estar sempre alerta aos acontecimentos do cotidiano, pois tudo pode se tornar fonte de inspiração e gerar uma ideia ou dica sobre a solução que se procura. A observação é feita no ambiente do cliente, enquanto ele realiza suas atividades cotidianas, buscando identificar suas necessidades básicas. Já para a empatia é necessário criar um vínculo com as pessoas, na tentativa de enxergar e sentir o mundo pelos olhos e sentimentos dos outros (SOARES, 2017).

#### 4.3.1 Brainstorming

Vianna e Alt (2012), no livro “*Design thinking* inovação em negócios”, abordam o *brainstorming* na fase de ideação, que objetiva a utilização de técnicas e ferramentas para geração de ideias que tragam soluções criativas e que atendam as expectativas do projeto. O *brainstorming* é uma técnica usada com o intuito de colher uma grande quantidade de ideias em um curto período de tempo. Para essa técnica quantidade significa qualidade, então as ideias devem ser expostas sem que haja nenhum tipo de preconceito, pois todas as ideias que surgirem da sessão de *brainstorming* devem ser verificadas. Um filtro posterior pode modificar, fragmentar e agregar uma ideia a outra, chegando assim a soluções inovadoras e criativas (VIANNA; ALT, 2012).

Para este projeto, a sessão de brainstorming teve como principal objetivo a definição do conceito e a definição dos principais materiais que seriam inseridos no projeto. A sessão foi guiada através dos dados colhidos na imersão ao *Camping Mirante do Talhado*, com o propósito de absorver o contexto do projeto. Com os registros fotográficos feitos no local abertos no computador, iniciou-se a sessão onde todas as palavras que surgiram na mente foram escritas em post-its.

Figura 19: *Brainstorming*



Fonte: Felix (2018)

Após a sessão de *brainstorming* que durou em torno de 05 minutos, surgiram as seguintes palavras: Gratidão, receber, afeto, tranquilidade, sossego, família, amigos, paz, luz, energia, acolher, hospitalidade, descanso. Então, após analisar todas as palavras, **ACOLHER**, foi escolhida como conceito do projeto.

#### 4.3.2 Conceito

A partir do *brainstorming* foi escolhida a palavra **acolher** para nortear o conceito do projeto, através de imagens capturadas durante a imersão e imagens retiradas da internet foi formado o painel conceitual (figura 20).

Segundo o dicionário de língua portuguesa Houaiss **acolher** significa “oferecer ou obter refúgio, proteção ou conforto físico; abrigar (se), amparar (se), dar ou receber

hospitalidade (..)”. A palavra resume perfeitamente o sentimento que o proprietário Sr. Francisco deseja transmitir a todos que visitam ou se hospedam no Camping.

Desenvolvido no programa *PowerPoint* o painel conceitual está alinhado com o *briefing* do cliente, sendo uma seleção de imagens que transmitem informações relevantes sobre o perfil do cliente, e a intenção prevista para o presente estudo preliminar.

Figura 20: Painel Conceitual



Fonte: Felix (2018)

Para o painel (figura 20) foi utilizada como base uma imagem do nascer do sol capturada durante a imersão do local onde são armadas as barracas, e também imagens garimpadas da internet no *google* imagens, algumas das palavras utilizadas no campo de pesquisa foram: camping, amigos, aventura, família, nascer do sol, pôr do sol, entre outras.

A palavra **acolher** retrata bem o sentimento que o proprietário do Camping Mirante do Talhado transmite a todos os seus hóspedes. Apesar da pouca estrutura da área de convivência é um local muito procurado tanto pelos campistas quanto pelos hóspedes dos chalés, para tomar um café e ouvir as histórias do Sr. Francisco que lamenta que o espaço ainda não esteja totalmente preparado e aconchegante como gostaria que fosse.

Com o estudo do público-alvo do *camping* somado a experiência da imersão foi possível identificar a melhor forma de construir um projeto que atendesse as

expectativas do cliente e do seu público-alvo, a escolha do conceito **acolher** serviu como guia para escolha de matérias e móveis que foram inseridos no projeto, tudo pensado para que o espaço seja acolhedor, confortável e funcional em sua totalidade.

#### 4.3.3 Painel de Referência

Está ferramenta possibilita reunir inspirações de materiais, cores e formas que juntas formam composições que conversem com o conceito; são imagens que personificam ao projeto, elementos que remetam ao estilo do cliente e do local.

Figura 21: Painel de Referência



Fonte: Felix (2018)

Foi durante e imersão que foram coletadas informações relevantes para a construção do painel. Na entrevista Sr. Francisco expressou sua preferência por materiais naturais, artesanato e móveis desenvolvidos com matérias de reuso.

A partir disto foram selecionadas imagens que serviram de inspiração, coletadas na internet através do *google* imagens e no site Pinterest.com, também foi definida a paleta de cores do projeto, o azul que é considerado a cor da simpatia e harmonia, o marrom cor que transmite aconchego e o amarelo que é a cor da recreação, jovialidade e do otimismo.

Matéria- prima, conforto e funcionalidade foram os critérios utilizados para escolha dos móveis e objetos que iriam compor o painel, alguns dos materiais

selecionados foram: corda, pedra, palha, pneu e madeira, escolhidos para compor o painel que em sequência serviu de referência para escolha dos elementos inseridos na proposta do estudo preliminar, além de utilizar materiais naturais e reutilizáveis foi inserido elementos que remetessem o entorno do camping, ou seja, o povoado Olho D'aguinha (chapéu de palha usado por muitos moradores), os cânions do rio São Francisco (seixos e pedras que são encontrados nas trilhas dos cânions) e o sertão (Roda de carroça, plantas com cores encontradas na vegetação típica da caatinga).

#### 4.4 Desenvolvimento da concepção

Após o briefing ser bem definido foi iniciado o desenvolvimento da concepção do estudo preliminar, onde foram feitos levantamentos e registros para dar início aos desenhos técnicos que foram executados no programa Autocad. Os Desenhos foram apresentados em pranchas A3, junto com as perspectivas desenvolvidas em maquete 3D no programa *SketchUp*.

##### 4.4.1 Levantamento arquitetônico

O levantamento métrico da configuração arquitetônica existente é uma etapa importante para a elaboração do estudo preliminar. Nessa etapa é realizada a medição do espaço a ser realizado o projeto. Essas informações, posteriormente, são convertidas e representadas graficamente em plantas baixas, elevações e/ou em desenhos 3D.

Na visita técnica ao local, foi feito o levantamento do quantitativo dos móveis, pontos elétricos e hidráulicos; e a medição da área de convivência, cujos resultados são apresentados no quadro síntese (cf. Quadro 2).

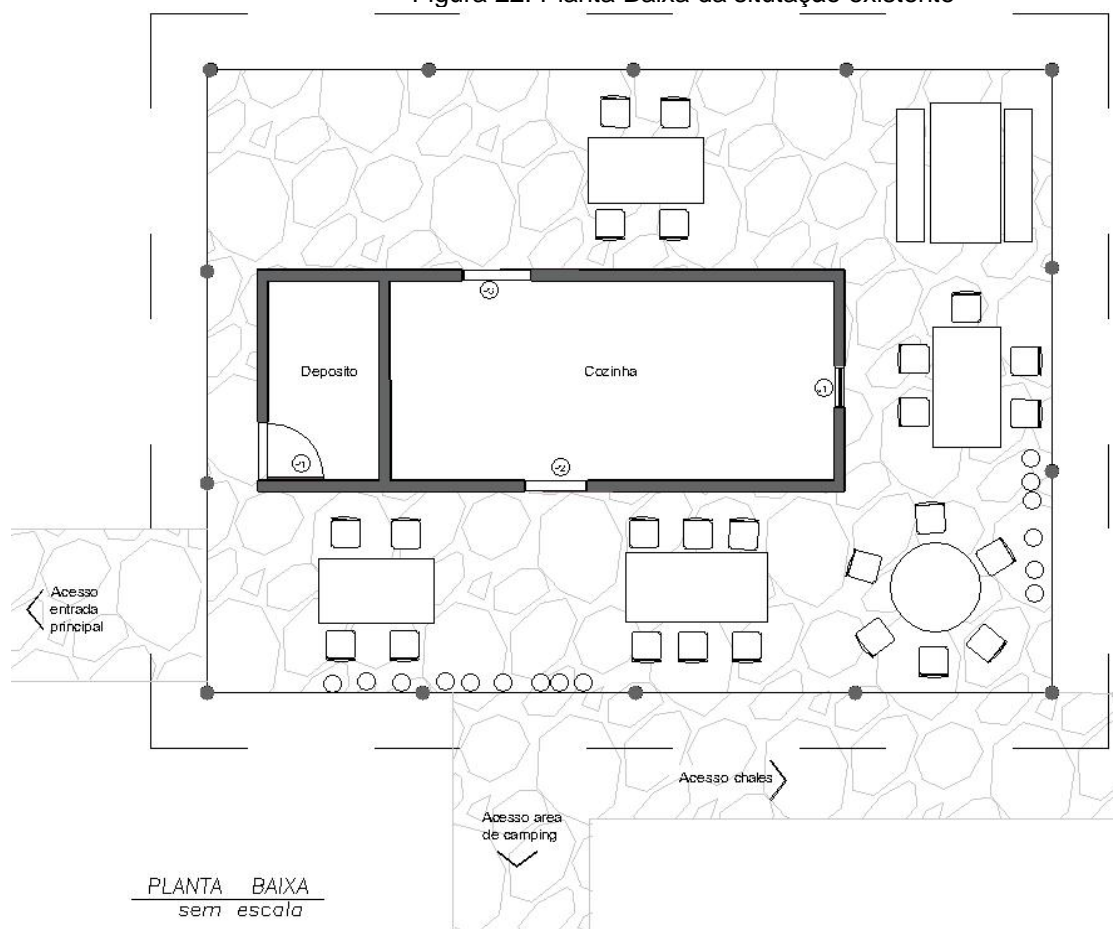
Quadro 2: Levantamento quantitativo de móveis e equipamentos do ambiente

ÁREA DE CONVIVÊNCIA
• 06 MESAS
• 15 BANCOS DE TORA DE MADEIRA
• 25 CADEIRAS DE PLÁSTICO
• 02 BANCOS DE MADEIRA
• 03 TOMADAS

PLANTA BAIXA ANTES
--------------------

Figura 22: Planta Baixa da situação existente



Fonte: Felix (2018)

#### 4.4.2 Levantamento fotográfico

As imagens das Figuras 23 a 30 retratam a situação atual da área de convivência. Nas figuras 23 e 24 é possível observar que a forma como as mesas

estão organizadas não favorecem a livre circulação, nem dos hóspedes nem dos funcionários do local, também podemos observar a falta de um local adequado e seguro para recarregar aparelhos eletrônicos.

Figura 23: Imagem do restaurante



Fonte: Felix (2018)

Figura 24: Imagem do restaurante



Fonte: Felix (2018)

Na figura 25 observamos a janela passa pratos que atualmente está inativa, a forma como as mesas estão organizadas próximas a janela não permite que ela se torne funcional. Já a figura 26 mostra que o espaço não demonstra conforto e poderia ser mais bem organizado.

Figura 25: Imagem restaurante



Fonte: Felix (2018)

Figura 26: Imagem restaurante



Fonte: Felix (2018)

As figuras 27 e 28 mostram uma porta de ferro de correr que permite o acesso a cozinha, a porta não se harmoniza com a parede nem com os moveis do local. Também é possível observar que a iluminação do local não é a indicada, durante a noite as poucas lâmpadas se tornam ineficientes para o espaço que é bastante amplo.

Figura 27: Imagem restaurante



Fonte: Felix (2018)

Figura 28: Imagem restaurante



Fonte: Felix (2018)

Nas figuras 29 e 30 observamos, mais uma vez, que as mesas, cadeiras e bancos não estão organizadas de forma funcional: as mesas ficam muito próximas e

algumas espaços enquanto outros ficam mais vazios, também a um número excessivo de cadeiras e bancos que acabam não sendo utilizados.

Figura 29: Imagem restaurante



Fonte: Felix (2018)

Figura 30: Imagem restaurante



Fonte: Felix (2018)

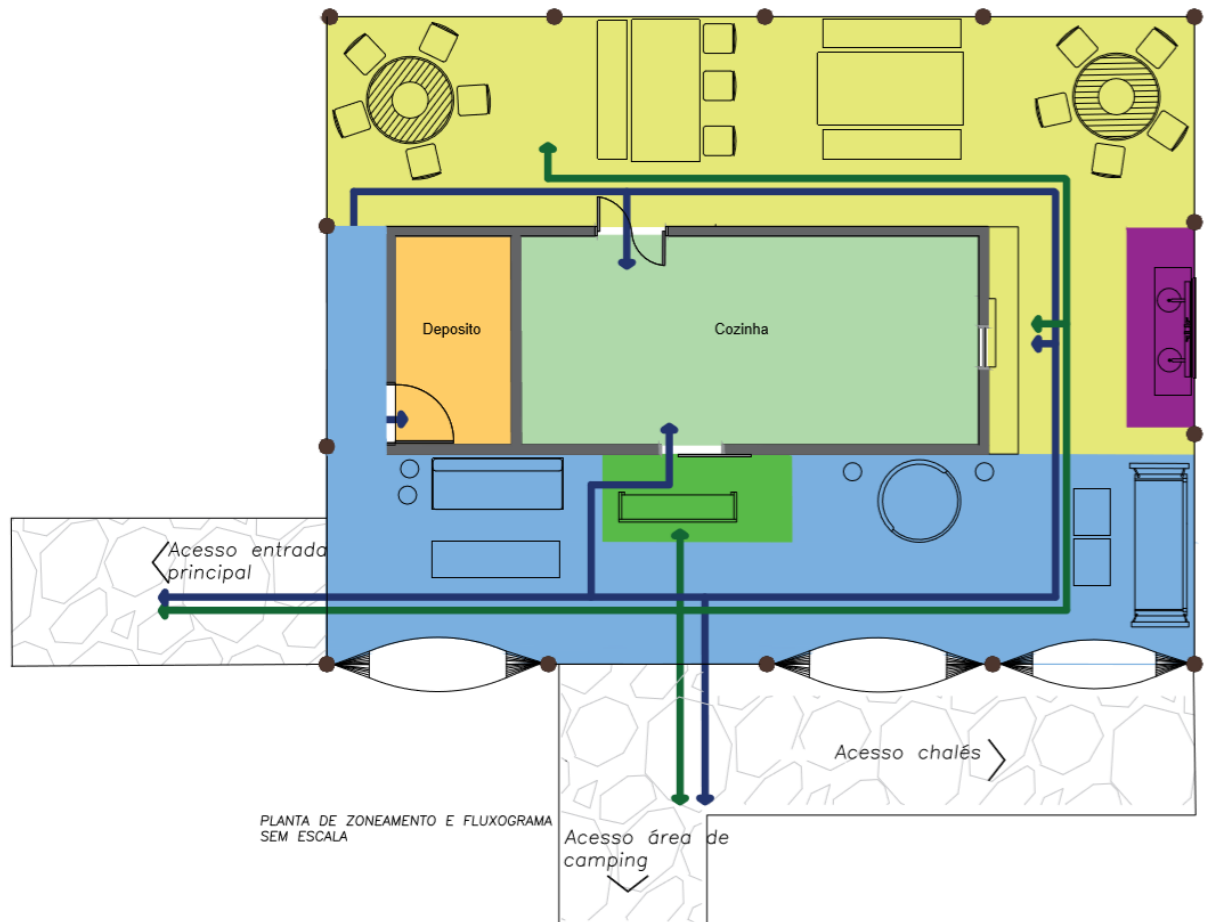
O levantamento fotográfico foi essencial para o resgate da experiência vivida durante a imersão, essas imagens também contribuíram para a definição do programa de necessidades.

#### 4.4.3 Zoneamento e Fluxograma

O zoneamento do ambiente de projeto teve como objetivo setorizar e organizar o ambiente de acordo com as atividades realizadas e as necessidades do cliente. O espaço é grande e bastante arejado, mas não é bem utilizado. A maioria das mesas para refeições não são utilizadas.

O zoneamento é uma ferramenta que partindo das informações coletadas no programa de necessidades apontam e definem da melhor forma, as zonas de um ambiente. Já o fluxograma é uma ferramenta que analisa e aponta qual a melhor maneira de circulação e deslocamento das pessoas dentro de um ambiente, essa definição é feita por meio do programa de necessidades e perfil do cliente (GURGEL, 2005).

Figura 31: Zoneamento e fluxograma



Fonte: Felix (2018)

## Legenda Zoneamento

Refeições
  Preparo
  Armazenamento
  Recepção
  Estar
  Higienização

## Legenda Fluxograma

←
→
 Funcionários
 
←
→
 Hóspedes

Após análise foi definido o esquema mostrado acima para o zoneamento e fluxograma. O zoneamento antes era dividido em 3 zonas (preparo, armazenamento e refeições); no estudo preliminar foi proposto a inserção de mais 3 zonas:

- **Área de recepção dos hóspedes**, foi visto a grande necessidade de espaço adequado para receber os hóspedes e visitantes do local, já que chaves, panfletos informativos e todo o material que auxilia na organização dos hóspedes por parte dos funcionários fica dentro da

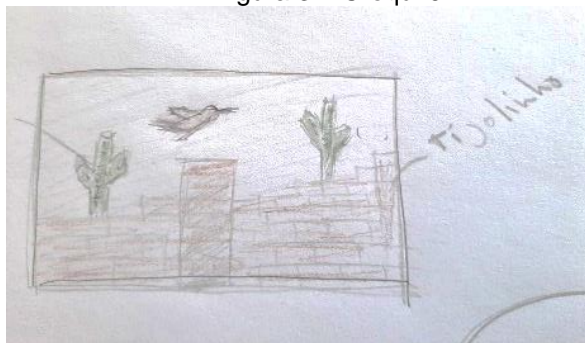
cozinha, este espaço busca facilitar e agilizar o atendimento feito pelos funcionários;

- **Área de estar**, que é a maior carência do local já que não existe um espaço adequado para descanso dos hóspedes;
- **Espaço para higienização das mãos**, trazendo maior comodidade para os hóspedes, já que atualmente a mesma é feita no banheiro que fica afastado do ambiente.

#### 4.1.1 Esboços/Croquis

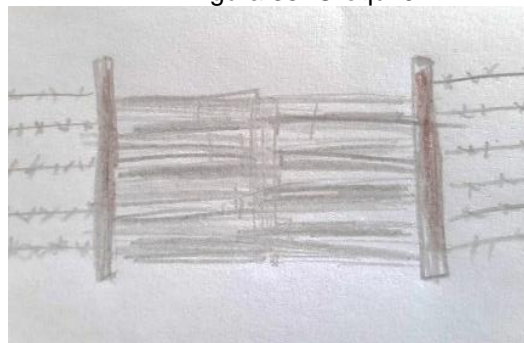
Após conceito e painel de referência serem definidos foram desenvolvidos alguns croquis (figuras 32 a 37). A figura 32 mostra o estudo de paginação de tijolinhos feito para as paredes do espaço de convivência, a proposta foi levar para o espaço um revestimento e paginação mais contemporâneos, mas sem perder a referência do revestimento existente no local. Já na figura 33 foi estudado como utilizar as referências de um portão de madeira, também conhecido como porteira, muito comum no sertão nas propriedades rurais.

Figura 32: Croqui 01



Fonte: Felix (2018)

Figura 33: Croqui 02



Fonte: Felix (2018)

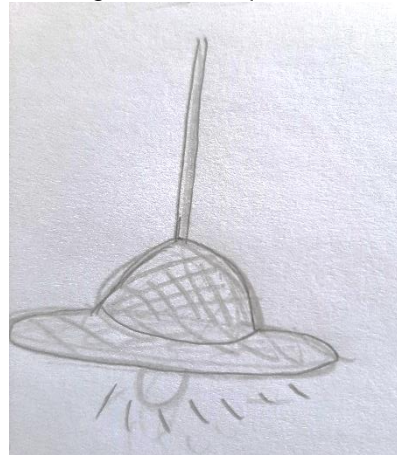
Nas figuras 34 e 35 observamos o estudo de um jardim vertical feito a partir de paletes e de um pendente feito a partir de um chapéu de palha, objeto que é bastante utilizado pelos moradores do povoado Olho D'aguinha e também pelos hóspedes do Mirante do Talhado, que utilizam os chapéus disponibilizados por Sr. Francisco para se proteger do sol durante as trilhas.

Figura 34: Croqui 03



Fonte: Felix (2018)

Figura 35: Croqui 04

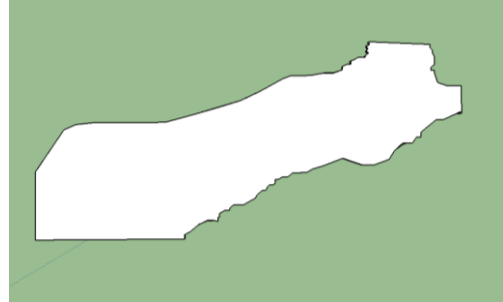


Fonte: Felix (2018)

As figuras 36 e 37 mostram a etapa feita para desenvolvimento de um espelho para o projeto, a proposta foi desenhar o espelho com o formato do rio São Francisco visto do alto do cânion que fica nas proximidades do *Camping*, foi utilizada uma foto registrada durante a etapa da imersão, após retirar o contorno das margens do rio no programa *AutoCad* foi enviado para o programa 3D *SketchUp* onde foi feito o protótipo em 3d (o resultado pode ser visto na Perspectiva D).

Figura 36: Protótipo espelho em *AutoCad*

Fonte: Felix (2018)

Figura 37: Protótipo espelho em *SketchUp*

Fonte: Felix (2018)

Os croquis ajudaram no processo de criação e serviram de guia e auxílio para escolha de objetos inseridos na proposta do estudo preliminar.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conhecimento e as experiências adquiridos durante o curso tecnológico de Designer de Interiores, permitam um bom desenvolvimento para este TCC; todas as disciplinas e, principalmente, os ateliês contribuíram para que o estudo preliminar fosse bem fundamentado. O estudo preliminar para o espaço de convivência do Camping Mirante do Talhado surgiu a partir de uma experiência que a aluna teve como campista, após constatar a carência do local e conversar com seu proprietário que demonstrou interesse em fazer melhorias no local a partir dos princípios do Ecodesign.

A problemática do projeto foi como projetar um espaço acolhedor, utilizando materiais naturais, reutilizáveis, de fácil acesso, e, que fosse de encontro com as expectativas dos proprietários do *camping*, questão que foi resolvida com a coleta de um *briefing* completo e bem elaborado, e estudo aprofundado do conceito de Ecodesign, com o *briefing* que foi desenvolvido a partir de imersão no local foi possível vivenciar todas as queixas do cliente e também suas preferências, bem como as pesquisas foram compreendidos os requisitos ecológicos necessários para um projeto com princípios em Ecodesign.

A experiência obtida ao projetar o interior de um espaço de convívio para um camping com os princípios de Ecodesign possibilitou um novo olhar para moveis e objetos que são descartados quando poderiam ser reutilizados. É preciso considerar todo o potencial que eles possam ter, mesmo depois de perder a funcionalidade para o que foi criado inicialmente; também é preciso estar ciente que tudo que é especificado dentro de um projeto, deve ser pensado no tempo de vida útil de cada objeto inserido no projeto, bem como no impacto causado ao meio ambiente, que vai desde da sua concepção até a forma que será descartado.

Com isso, espera-se que esse TCC permita um novo ponto de vista dentro do âmbito de interiores, para que escolhas sejam feitas de forma mais responsável, com um olhar amplo, exercendo criatividade e consciência ambiental.

## 6. REFERÊNCIAS

AMBROSE, G.; HARRIS, P. **Design Thinking**. Porto Alegre, RS: Bookman, 2011.

COUTINHO, E. C. *Conceito sustentável na decoração de interiores*. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto de Pós-Graduação – IPOG, Belém – Pará, 2013.

COSTA, M. A. F.; COSTA, M. F. B. **Projeto de Pesquisa: Entenda e Faça**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

GONÇALVES, Vinicius. Como abrir um camping. **Novo negócio**, [s.d.]. Disponível em: < <http://www.novonegocio.com.br/ideias-de-negocios/como-abrir-um-camping/>>. Acesso em: jun. de 2017.

GURGEL, M. **Projetando espaços: Guia de arquitetura de interiores para áreas comerciais** – São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2005.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA. **Biblioteca IBGE**, c2017. Delmiro Gouveia. Disponível em: <<http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/dtbs/alagoas/delmirogouveia.pdf>> Acesso em: jun. de 2017.

INSTITUTO BRASILEIRO DO TURISMO. **Embratur**, [s.d.]. Página Inicial. Disponível em: <<http://www.embratur.gov.br/>>. Acesso em: jun. de 2017.

INSTITUTO ECOBRASIL. **Ecobrasil**, c2017. Ecoturismo. Disponível em: < <http://www.ecobrasil.eco.br/turismo/ecoturismo/>>. Acesso em: jun. de 2017.

KAZAZIAN, T. **A idade das coisas leves: design e desenvolvimento sustentável**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2005.

MANZINI, E.; VEZZOLI, C. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis: os requisitos ambientais dos produtos industriais**. São Paulo: EDUSP, 2002.

MINISTERIO DO TURISMO. **Turismo**, [s.d.]. Página Inicial. Disponível em: <<http://www.turismo.gov.br/>>. Acesso em: ago. de 2017.

MORAES, L. M. *Sistematização de procedimentos do design para a sustentabilidade ambiental para aplicação no ensino de metodologia de projeto*, 2011. Dissertação de Mestrado -PGDESIGN – UFRGS – Porto Alegre.

NUNES, Brunella. **quantocustaviajar**, c2018. Descubra os melhores campings do Brasil. Disponível em: < <https://quantocustaviajar.com/blog/os-melhores-campings-do-brasil/>>. Acesso em: ago. de 2018.

PIVARI, Marcos. Histórico do campismo. **Macamp**, 2010. Disponível em: <<http://macamp.com.br/historico-3/>>. Acesso em: Dez. de 2017.

RAPÔSO, Á. L. Q. R. e S. *Modelo de sistema de produto-serviço para estofado personalizado: sustentabilidade ambiental e inovação em modelo de negócio para Estofadora do APL de Móveis do Agreste (Alagoas, Brasil)*, 2014. Tese de Doutorado - SIBI/UFBA – Salvador, 2014.

SOARES, R. C. *Design de Interiores focado no Cliente: definição do programa de Necessidades*. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso - Instituto de Pós-Graduação – IPOG Brasília, DF, 2017.

VIANNA, MAURICIO... [et al.]. **Design thinking: inovação em negócios** | Rio de Janeiro: MJV Press, 2012.

VEZZOLI, C. **Design de sistemas para a sustentabilidade**: teoria, métodos e ferramentas para o design sustentável de “sistemas de satisfação”. Salvador: EDUFBA, 2010.

VEZZOLI, C. **Sistema produto + serviço sustentável: fundamentos** / Carlo Vezzoli, Cindy Kohtala, Amrit Srinivasa; traduzido por Aguinaldo dos Santos. - Curitiba, PR: Insight, 2018.

## 7. PRANCHAS TÉCNICAS

PRANCHA 01 – Planta Baixa layout

PRANCHA 02 – Vistas A, B e C

PRANCHA 03 – Perspectivas A, B e C

PRANCHA 04 – Perspectivas D, E e F

PRANCHA 05 – Perspectivas G, H e I