



**INSTITUTO
FEDERAL**

**INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS
CAMPUS MACEIÓ
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE INTERIORES**

**ALICE KAROLINY DOS SANTOS SILVA
JOSÉ FABIO CASSIANO DOS SANTOS**

**DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE PRODUTOS PARA UM ESTÚDIO
DE DESIGN DE INTERIORES**

**MACEIÓ, AL
2022**

ALICE KAROLINY DOS SANTOS SILVA
JOSÉ FABIO CASSIANO DOS SANTOS

DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE PRODUTOS PARA UM ESTÚDIO DE
DESIGN DE INTERIORES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso Superior de Tecnologia em Design de
Interiores, do Instituto Federal de Alagoas, *Campus*
Maceió, como requisito final para obtenção de título
de Tecnólogo em Design de Interiores.

Orientadora: Profa. Dra. Roseane Santos da Silva

MACEIÓ, AL
2022



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


S586d Silva, Alice Karoliny dos Santos.
Desenvolvimento de uma coleção de produtos para um estúdio de Design de Interiores / Alice Karoliny dos Santos Silva, José Fabio Cassiano dos Santos.
- Maceió, 2022.
69 f. : il.

Orientação: Profa. Dra. Roseane Santos da Silva.
Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design de Interiores) -
Instituto Federal de Alagoas, Campus Maceió, Maceió, 2022.

Arquivo no formato digital em PDF do trabalho acadêmico.

1. Design de Interiores. 2. Mobiliário. 3. Container. I. Santos, José Fabio Cassiano dos. II. Título.

CDD: 745.4


Natália Maria Amaral
Bibliotecária – CRB-4/989

ALICE KAROLINY DOS SANTOS SILVA
JOSÉ FABIO CASSIANO DOS SANTOS

DESENVOLVIMENTO DE UMA COLEÇÃO DE PRODUTOS PARA UM ESTÚDIO DE
DESIGN DE INTERIORES

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso Superior de Tecnologia em Design de
Interiores, do Instituto Federal de Alagoas,
Campus Maceió, como requisito final para
obtenção de título de Tecnólogo em Design de
Interiores.

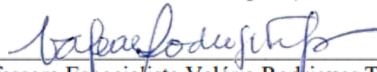
Orientadora: Prof.a Dr.a Roseane Santos da
Silva

Aprovado em: 05/07/2022

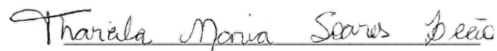
BANCA EXAMINADORA:



Professora Doutora Roseane Santos da Silva (Orientadora)
Instituto Federal de Alagoas | IFAL



Professora Especialista Valéria Rodrigues Teles
Instituto Federal de Alagoas | IFAL



Professora Doutora Tharcila Maria Soares Leão
Instituto Federal de Alagoas | IFAL

AGRADECIMENTOS

Agradecemos em primeiro lugar a Deus, que iluminou o nosso caminho durante esses anos de faculdade.

A nossa professora orientadora, que teve paciência e nos ajudou bastante a concluir este trabalho; agradecemos também aos professores, que durante muito tempo ensinaram e mostraram o quanto estudar é gratificante.

Ao Curso de Design de Interiores do IFAL e às pessoas com quem convivemos nesse espaço ao longo desses anos. A experiência de uma produção compartilhada na comunhão com amigos foram a melhor experiência da nossa formação acadêmica.

A nossa família, por sua capacidade de acreditar e investir em nós. Nossos pais, seu cuidado e dedicação foi que deram, em alguns momentos, a esperança para seguir. A presença deles significou segurança e certeza de que não estávamos sozinhos nessa caminhada.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de uma linha de mobiliário: cadeira, estante, prateleira, mesa e luminária; visando como público um estúdio de designer localizado em um *Container*. Para tanto, foram realizados questionários com profissionais e estudantes da área para assim compreender suas expectativas e necessidades. No percurso metodológico, também utilizou-se de um estudo de mercado, painel conceitual, croquis e modelagem virtual das opções escolhidas. O resultado desse estudo foi a linha de mobiliário *Universo Abstrato*, inspirada no abstracionismo e no universo.

Palavras-chave: Design de interiores. Mobiliário. Container.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Painel com ambientes de trabalho contemporâneos.....	10
Figura 2 – Exemplo de uso de <i>Container</i> como espaço de trabalho. Truck Zone, no bairro da Jatiúca, Maceió-AL	11
Figura 3 - Painel com Construções em Containers.....	15
Figura 4- Exemplo de <i>Containers Dry box</i>	16
Figura 5 - Exemplo de Container Refrigerado.	17
Figura 16 - Análise de mercado – cadeira	37
Figura 17 - Análise de mercado – mesa	37
Figura 18 - Análise de mercado – Luminária	38
Figura 19: Análise de mercado – prateleira	38
Figura 20 - “Quadrado Negro e Quadrado Vermelho” de Malévitch, 1915	39
Figura 21 - Painel Conceitual.	40
Figura 22: Detalhamento Painel Conceitual	41
Figura 23: Croquis	42
Figura 24 - Imagem de Referência para a Luminária	43
Figura 25: Representação gráfica Luminária Supernova	44
Figura 26: Representação gráfica Mesa Abstrata	45
Figura 27: Representação gráfica Estante/prateleira Terra Suspensa	45
Figura 28: Representação gráfica da Prateleira	46
Figura 29: Imagem de referência para a cadeira: “Quadrado Negro sobre fundo branco” de Malévitch, 1915.	46
Figura 29: Representação gráfica Cadeira Malevich	47
Figura 30: Produtos projetados no conceito “Coleção Abstrata” no ambiente de <i>Container</i> . ..	47

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1.O AMBIENTE DE TRABALHO NA ATUALIDADE.....	8
2.2 O CASO DO <i>CONTAINER</i>	11
2.3 O MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO.....	22
3 METODOLOGIA.....	27
3.1 METODOLOGIA CIENTÍFICA E PROJETUAL.....	27
3.2 QUANTO À ABORDAGEM DA PESQUISA.....	28
3.2.1. Pesquisa Qualitativa	28
3.3. QUANTO À NATUREZA DA PESQUISA	29
3.3.1 Pesquisa Aplicada.....	29
3.4. QUANTO AOS OBJETIVOS DA PESQUISA	29
3.4.1. Pesquisa Exploratória	29
3.5 QUANTO AOS PROCEDIMENTOS.....	29
3.5.1 Pesquisa Bibliográfica	29
3.6 METODOLOGIA PROJETUAL	30
3.6.1 Ferramentas Metodológicas de Baxter (2011).....	30
3.6.2 Método Löbach (2001)	33
3.6.3 Percurso Metodológico Utilizado.....	34
4 DESENVOLVIMENTO DOS PRODUTOS	35
4.1 FASE 1- LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES	35
4.2 FASE 2 - GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	42
4.3 FASE 3 - DETALHAMENTO	43
4.3.1 Produtos finais	43
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	49
REFERÊNCIAS.....	50
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	52
APÊNDICE A - Desenhos Técnicos	53
APÊNDICE B - Estudo de Catálogo de Divulgação	53

1 INTRODUÇÃO

Atualmente os projetos de mobiliários têm se adaptado à tendência de espaços menores e às necessidades dos ambientes, reduzindo medidas e exigindo criatividade nos projetos. Os móveis trazem praticidade, em conjunto com a tecnologia, sendo requisitados pelas gerações atuais devido à otimização dos processos do dia a dia. Pode-se dizer que o mobiliário tem a capacidade de redefinir o espaço habitacional e contribuir para sua organização e funcionamento (DEVIDES, 2006).

Portanto, considerando as necessidades complexas dos usuários afetados pela dinâmica social e cultural, arquitetos e designers desempenham um "papel intermediário entre a produção e o uso" (BONSIEPE, 1983). Com isso, a questão da adaptação para dimensões reduzidas evidencia que o mobiliário que atende a essas necessidades se torna cada vez mais indispensável.

O objetivo geral deste trabalho é propor uma coleção de produtos tendo como ponto de partida um ambiente de trabalho no interior de um *Container*. Um fator importante dessa pesquisa é a proposta de se fixar em ambientes de trabalhos para designers, produzindo uma coleção de mobiliários para esse público alvo, com a ideia sustentável de o escritório ser produzido no espaço de um *Container*. A coleção de mobiliário foi inspirada em alguns artistas e no universo. Com isso, os objetivos específicos explorados foram: estudar sobre a história do mobiliário e a evolução dos espaços; analisar produtos do mercado atual como referência, focando na fácil adaptação para pequenos ambientes; coletar informações junto ao público-alvo, destacando necessidades e anseios e, por fim, executar as etapas do projeto de produtos.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Nesta seção, serão apresentados os referenciais teóricos que contribuem para o desenvolvimento desta monografia e que enriquecem textualmente a produção do conhecimento acerca dos espaços interiores. Trata-se de um apanhado de referências que trazem tópicos como *Containers* como espaço de trabalho.

Esse tópico relaciona-se com a necessidade de repensar os espaços utilizados como ambientes de trabalho, diante de ambientes cada dia mais reduzidos. Assim, busca-se ressaltar o debate acerca de questões pertinentes, os quais contribuem para embasar as etapas da pesquisa.

2.1. O AMBIENTE DE TRABALHO NA ATUALIDADE

Oficialmente, um trabalhador brasileiro pode passar cerca de quarenta e quatro horas semanais no ambiente de trabalho; ou seja, são dedicadas oito horas de atividades laborais por dia. O tempo de permanência nesses espaços tem por finalidade a realização de diversas atividades que, ao mesmo tempo, vão além da simples execução de tarefas, pois nele são desenvolvidas relações interpessoais (clientes e amigos do trabalho).

Um dos principais pontos com que as empresas têm que se preocupar é oferecer um ambiente adequado para as atividades laborais. Cabe ao designer de interiores, portanto, buscar as melhores soluções para que os profissionais se beneficiem ao máximo desses ambientes.

Pode-se dizer que as empresas estão identificando cada vez mais que é necessário se preocupar com o ser humano que trabalha em sua empresa o qual passa mais horas do seu dia realizando seu trabalho do que na sua casa passando a ser necessário a valorizar cada vez mais os colaboradores e a manter sua autoestima e sua auto-realização [sic] em graus elevados. Por isso, torna-se cada vez mais necessário o investimento em qualidade de vida no trabalho, e estudos que analisem melhor este conceito. (GIMENES et al., *online*, p.2)

Para Gurgel (2005, p. 21), os projetos comerciais devem preocupar-se com a imagem que as empresas pretendem transmitir a seus clientes e funcionários, pois não se deve meramente ocupar um espaço sem haver questionamentos, ao contrário, deve-se buscar expressar os valores da empresa e zelar por sua imagem enquanto entidade.

É fundamental que as atividades que serão desenvolvidas em cada espaço a ser criado sejam compreendidas em toda a sua complexidade. Ou seja, dos

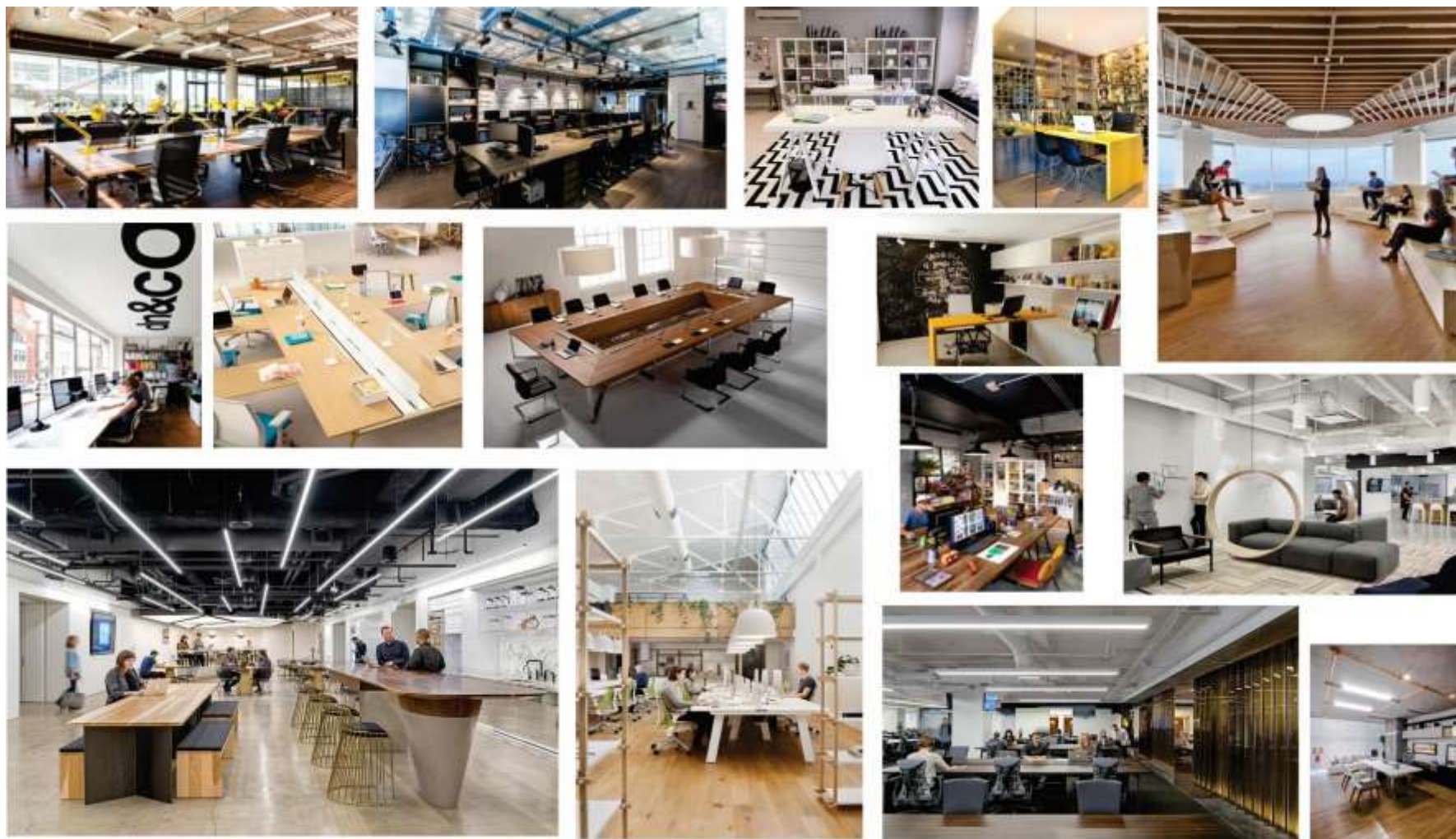
equipamentos envolvidos à necessidade de comunicabilidade entre os espaços, para favorecer a comunicação entre os trabalhadores. Projetos executados com pouco ou quase nenhum conhecimento das características e particularidades das atividades comerciais ou dos serviços envolvidos são fadados ao fracasso. [...]

É, portanto, indispensável o levantamento de todas as atividades envolvidas, dos equipamentos relacionados a cada uma delas, das necessidades básicas e principalmente do organograma da empresa, que fornecerá informações quanto à necessidade de intercomunicação e de proximidade entre os ambientes reservados a determinadas funções. (GURGEL, 2005, p.22).

Aponta-se, portanto, a necessidade de expressar a partir de um projeto de design de interiores um cuidadoso trabalho quanto à imagem, pois “um projeto mal direcionado pode deturpar a imagem da empresa e espantar consumidores”. (GURGEL, 2005, p. 14)

Diante das questões expostas, faz-se necessário um ambiente de trabalho que corresponda às necessidades dos seus usuários, assim como, às expectativas nos momentos de execução de tarefas específicas.

Figura 1 – Painel com ambientes de trabalho contemporâneos



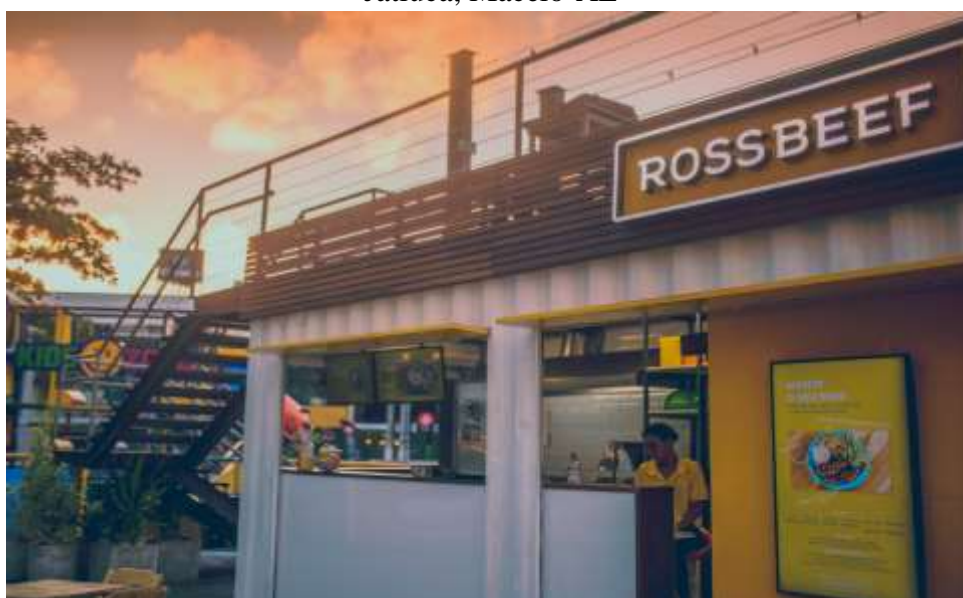
Fonte: Pinterest, 2018.

Observa-se na Figura 1 a diversidade dos ambientes de trabalho e as características peculiares de cada profissão. Necessita-se, portanto, diagnosticar os itens que não podem faltar ao desenvolver um ambiente de trabalho que corresponda às necessidades de seus usuários, visando sempre o bem-estar e o bom desenvolvimento das atividades laborais.

Diante das inúmeras opções no mercado, podemos citar o *Container* como um dos destaques quando o assunto é criar um ambiente diferenciado, que chame atenção e que ao mesmo tempo transmita em sua escolha um posicionamento de respeito à natureza, ao utilizá-lo para outros fins do que aquele para o qual originalmente foi criado.

2.2 O CASO DO CONTAINER

Figura 2 – Exemplo de uso de *Container* como espaço de trabalho. *Truck Zone*, no bairro da Jatiúca, Maceió-AL



Fonte: Foto cedida por Thomaz Japiassú

Os modelos projetuais dos espaços arquitetônicos ganham novas possibilidades com os avanços tecnológicos, novos materiais que irão compor a estrutura das construções e solucionar demandas sociais. A construção civil durante muito tempo foi uma das atividades que mais gera resíduos, dentre os quais estão: tijolos, cimento, argamassa, telhas, revestimentos, vidro, madeira, papelão, ferro. No entanto,

Os construtores estão se focando cada vez mais na recuperação de recursos como a alternativa ao envio de materiais para os aterros sanitários, o tal “túmulo” do ciclo de vida. Segundo a Agência de Proteção ao Meio Ambiente dos Estados Unidos (EPA), “a demolição de edificações é responsável por

48% da produção de lixo, o que equivale a 65 milhões de toneladas por ano; as reformas são responsáveis por 44%, ou 60 milhões de toneladas por ano, vêm de canteiros de obras”. O termo “recuperação de recursos” é usado com frequência na indústria do lixo, que vê os resíduos como possíveis fontes de materiais que se tornam úteis após serem submetidos a processos térmicos ou biológicos. Os produtos finais incluem combustíveis, adubos, energia de compostagem e substâncias químicas que [...] podem ser utilizadas na manufatura de novos produtos. (KEELER; BURKE, 2010, p.292).

Neste sentido, tem-se buscado nesse mercado projetos cada vez mais sustentáveis, que diminuam gastos econômicos, reaproveitem materiais que poderiam ser descartados e possibilitem gerar um menor impacto durante a sua execução.

De acordo com Nascimento (2012, p.51):

A noção de sustentabilidade tem duas origens. A primeira, na biologia, por meio da ecologia. Refere-se à capacidade de recuperação e reprodução dos ecossistemas (resiliência) em face de agressões antrópicas (uso abusivo dos recursos naturais, desflorestamento, fogo etc.) ou naturais (terremoto, tsunami, fogo etc.). A segunda, na economia, como adjetivo do desenvolvimento, em face da percepção crescente ao longo do século XX de que o padrão de produção e consumo em expansão no mundo, sobretudo no último quarto desse século, não tem possibilidade de perdurar. Ergue-se, assim, a noção de sustentabilidade sobre a percepção da finitude dos recursos naturais e sua gradativa e perigosa depleção. (NASCIMENTO, 2012, p.51)

Sustentabilidade é a palavra que define uma nova postura diante da produção humana em diversas áreas, visando o menor impacto à natureza e a exploração da natureza buscando diminuir os impactos ecológicos, bem como não comprometer os recursos naturais para as gerações futuras. Portanto, tem-se exigido a cada dia, novas maneiras de comportamento diante da exploração dos recursos naturais. (CAVALCANTE; PRETO; PEREIRA, FIGUEIREDO, 252).

Diante da reflexão acerca de como lidar com as transformações ambientais acarretadas pela intensa e desmedida exploração, desenvolveu-se a crítica:

A ideia de sustentabilidade ganha corpo e expressão política na adjetivação do termo desenvolvimento, fruto da percepção de uma crise ambiental global. Essa percepção percorreu um longo caminho até a estruturação atual, cujas origens mais recentes estão plantadas na década de 1950, quando pela primeira vez a humanidade percebe a existência de um risco ambiental global: a poluição nuclear. Os seus indícios alertaram os seres humanos de que estamos em uma nave comum, e que problemas ambientais não estão restritos a territórios limitados. (NASCIMENTO, 2012, p. 52)

Os três R's (reduzir, reutilizar e reciclar) vêm ganhando força em diversas áreas. Reduzir significa valorizar o consumo consciente, evitar o desperdício. Ao reduzir o consumo,

reduzimos também o impacto que será gerado na natureza. Reutilizar corresponde ao ato de prolongar a vida útil de algo, ou seja, ao invés de fazer um descarte de algo que perdeu a sua função principal, pode-se adaptá-lo a uma outra; como por exemplo, retalhos de pano que seriam descartados podem ser transformados em colchas de cama. Já reciclar, caracteriza-se pelo correto descarte do lixo, para que possa ser reintroduzido ao processo produtivo.

Em seu sentido lógico sustentabilidade é a capacidade de se sustentar, de se manter. Uma atividade sustentável é aquela que pode ser mantida para sempre. Em outras palavras: uma exploração de um recurso natural exercida de forma sustentável durará para sempre, não se esgotará nunca. Uma sociedade sustentável é aquela que não coloca em risco os elementos do meio ambiente. Desenvolvimento sustentável é aquele que melhora a qualidade da vida do homem na Terra ao mesmo tempo em que respeita a capacidade de produção dos ecossistemas nos quais vivemos. (MIKHAILOVA, 2004, p. 25-26).

Como apontado anteriormente, a construção civil e as áreas afins, dentre as quais podemos citar a arquitetura e o design de interiores, têm um grande papel no impacto na natureza, ao tomar decisões nos projetos. A escolha de um revestimento, tecido, mobiliários, geram impactos. Assim, o papel do profissional que está à frente do projeto vem mudando, exige a geração de alternativas cada vez mais limpas, como por exemplo: utilização de componentes biodegradáveis, escolha de energia renováveis, dentre outras possibilidades.

Diante da necessidade em transformar as relações existentes na construção, no que tange à questão econômica, cultural e ecológica, o *Container* se tornou uma possibilidade:

O *container* é uma caixa retangular de chapas metálicas bem resistentes, constituída de metais não biodegradáveis, ou seja, são utilizados aço, alumínio ou fibra para a sua formação. A sua principal finalidade foi para transportar cargas em navios e trens, assim, obtendo uma maior economia com a redução do tempo nos processos. Porém, por volta de 10 anos de vida útil esse material deve ser trocado, por conta da regulamentação e assim, o container não pode ser usado como transporte, portanto, suas peças são direcionadas para um destino adequado. (BARBOSA *et al.*, 2017, p.103).

Apesar da criação dos *containers* e do impacto positivo no transporte de mercadorias, e a versatilidade que as suas estruturas são capazes de proporcionar, após a sua vida útil, necessita-se repensar como diminuir os impactos na natureza com o seu descarte.

Nos anos 50, o americano Malcolm McLean foi o responsável pela criação dos contêineres de carga, hoje utilizados em cerca de 90% do movimento de mercadorias no mundo. Porém, depois de cerca de oito anos de uso os contêineres são descartados, de modo a criar um grande cemitério, considerando que sua vida útil real é de aproximadamente 90 anos e que

algumas vezes é mais vantajoso economicamente comprar novos contêineres do que reenviá-los vazios aos seus destinos de origem. Todos os contêineres são criados segundo um padrão modular. Esses módulos podem ainda ser combinados com outros tipos de estruturas, visando reforçá-los, melhorar seu transporte, planejamento e simplificar seu design. Eles são compostos por estruturas leves de aço, porém extremamente resistentes e fortes, com modulação confeccionada para serem perfeitamente encaixados e empilhados uns nos outros. Quando vazios, podem ser empilhadas até nove unidades e, cada unidade é projetada para suportar até 25 toneladas. Os contêineres são ainda resistentes ao fogo e a chuva. (BOZEDA; FIALHO, 2016, p.164)

A utilização do *Container* liga-se à necessidade de dar uma nova função para algo que acarretaria um grande impacto ecológico:

Muitas vezes os *contêineres* de cargas marítimas são abandonados em perfeito estado nos portos porque mandá-los de volta ao seu destino de origem torna-se mais caro do que a compra de um novo. Isso acaba gerando um acúmulo enorme de material que, além de levar centenas de anos para se decompor, pode contaminar as águas. (BOZEDA; FIALHO, 2016, p. 158)

Como demonstra Carbonari (2015), a utilização do *container* relaciona-se primeiramente a um movimento conceitual, ou seja, a uma experimentação arquitetônica visando encontrar novas possibilidades de habitação.

De acordo com Kotnik (2008), os primeiros projetos de arquitetura com contêineres ISO surgiram como manifestos arquitetônicos e artísticos de grande poder conceitual, exaltando sua mobilidade e natureza cosmopolita e mostrando que um único contêiner era suficiente para criar um espaço habitável. A maioria dos usuários desse tipo de obra era chamada de nômades urbanos. Um exemplo é a obra denominada Future Shack, projetada pelo arquiteto Sean Godsell em 1985, na Austrália. Este projeto caracteriza-se como uma habitação emergencial móvel e adaptável a terrenos irregulares, podendo ser armazenada e transportada em todo o mundo. (CARBONARI, 2015, p.59)

A escolha do *container* como espaço para o desenvolvimento de residências ou ambientes de trabalho (lanchonetes, boutiques, restaurantes, óticas), responde às expectativas contemporâneas de sustentabilidade, reaproveitamento e reuso, ou seja, implica se apropriar de elementos que seriam descartados, e transformá-los em algo novo; dando-o um novo destino e função.

Uma das principais vantagens da utilização do *container* na área de engenharia civil, além do reaproveitamento desse material que seria descartado, agredindo o meio ambiente por ser um produto não biodegradável, o container é um produto bastante resistente, pois, tem uma estrutura extremamente forte e segura, assim, pode-se ser construída uma residência de até nove andares

tendo uma carga de 25 toneladas em cada andar. (BARBOSA, et al,2017, p.103).

Na figura 3, tem-se exemplos de ambientes ao redor do mundo construídos a partir de *containers*. Trata-se de diversas construções diferentes cujo uso varia, sendo comerciais e residenciais. Constatamos a diversidade de aplicações dadas aos *containers* na atualidade.

Portanto, observa-se a versatilidade dos projetos arquitetônicos e de interiores que buscam a partir do uso de *containers* uma linguagem contemporânea, que se adequa às necessidades de seus habitantes e que valorize as novas diretrizes políticas e sociais que se voltam para a sustentabilidade e novas formas construtivas que diminuam os impactos à natureza. As figuras abaixo expressam a possibilidade de desenvolver ambientes tanto comerciais como residenciais, utilizando-se de *containers*.

Figura 3 - Painel com Construções em Containers.



Fonte: Archdaily, 2017.

Diante das possibilidades de utilização dos *containers* como espaço habitacional, necessita-se conhecer os tipos disponíveis no mercado para uma adequada escolha. Dentre os inúmeros tipos de *containers* estão: dry box, ventilado, refrigerado, granéis, tanque, flat rack, plataforma, open top.

O modelo de *container Dry Box* é extremamente versátil e o mais popular de todos. O *Dry Box* é feito em aço corten 75%, que devido às suas propriedades anticorrosivas contribui para uma maior resistência e durabilidade; possui duas portas traseiras para carga e descarga. “Na grande maioria das vezes as medidas do *Container Dry* são de 20 pés (6 metros) ou 40 pés (12 metros) com altura de 2,60 metros”. (SITE MIRANDA CONTAINER, 2015).

Figura 4: Exemplo de *Containers Dry box*.



Fonte: Containerauction, 2013.

O *Container Refrigerado* apresenta utilidade mais específica, voltando-se para o congelamento e conservação de produtos. “Um detalhe importante é que ao invés de ser fabricado com aço corten, o *Container Refrigerado* é fabricado com aço inox ou duralumínio” (SITE MIRANDA CONTAINER, 2015).

Figura 5: Exemplo de *Container* Refrigerado.



Fonte: Miranda Container, 2015.

O *Container* ventilado, como o próprio nome sugere, é utilizado no transporte de materiais que precisam receber ventilação, dentre os quais estão sementes e alimentos. “A estrutura é a mesma de um *Container* dry, porém no teto e nas laterais existem pequenas aberturas para entrada e saída de ar, fazendo que a carga seja ventilada” (MIRANDA CONTAINER, 2015).

Figura 6: Exemplo de *Container* Ventilado.



Fonte: Miranda Container, 2015.

No *Container* Granel são transportadas mercadorias que não apresentam embalagens, ou seja, são transportados em contato direto com a estrutura do container, sem estarem ensacados. São transportadas no *Container* Granel tanto materiais sólidos como carvão, soja, milho, cereais, café, como materiais em estado líquido, como petróleo.

Figura 7 - Exemplo de *Container* Granel



Fonte: Sec Figueiredo Logística, 2015.

O *Container* Tanque é indicado para o transporte de granéis líquidos, produtos químicos, além de produtos em estado gasoso.

Figura 8 - Exemplo de *Container* Tanque



Fonte: Sec Figueiredo Logística, 2015.

Visando cargas que não se adequem aos formatos convencionais, são utilizados os *Containers* Flat Rack:

Contêineres Flat Rack são especialmente projetados para o transporte de cargas pesadas, compridas ou de formato irregular, que de outro modo teriam de ser transportadas soltas em navios tradicionais. Possui [sic] apenas duas paredes frontais, facilitando o carregamento de cargas pesadas pelo topo ou pelas laterais abertas. Os contêineres Flat Rack são idéias [sic] para o transporte de tubos, máquinas, peças com formato irregular e bobinas. (INTERSEA AMBIENTAL, 2018)

Figura 9 - Exemplo de *Containers flat rack*



Fonte: Indochina Post Logistic. s/d.

O *Container* Plataforma apresenta apenas a parte do piso, ou seja, não apresenta nem o teto, nem as laterais. Sua estrutura é reforçada para suportar cargas excessivas, seja no peso, na altura ou comprimento.

Figura 10 - Exemplo de *Containers* Plataforma.



Fonte: Sec Figueiredo Logística, 2015.

O modelo de *Container Open Top* apresenta uma abertura na parte superior que é vedada apenas com uma lona. Sua abertura facilita a introdução de peças grandes, que não se adequem aos outros tipos de *Containers*.

Este tipo de container é indicado para cargas que não conseguem ser carregadas através das portas do container, geralmente são cargas maiores como máquinas, pedras, materiais de construção, vidros ou até peças para os mais variados tipos de produtos. (MIRANDA CONTAINER, online, 2015).

Figura 11 - Exemplo de *Containers Open Top*



Fonte: Sec Figueiredo Logística, 2015.

Os *containers* têm a função principal de transporte de produtos, possibilitando percorrer grandes distâncias com o menor desperdício. O transporte com a utilização de *containers* pode ser feito tanto por transporte marítimo, terrestre ou aéreo, evidenciando assim, a sua versatilidade.

Os produtos que podem ser transportados vão desde minérios, grãos, até produtos em estado líquido. Na Figura 12 observa-se *containers* sendo transportados respectivamente em navio, avião e trem.

Figura 12 - *Containers* em diferentes meios de transporte



Fonte: Blog Logística, 2014.

Nos Quadro 1 pontua-se as informações da pesquisa de Carbonari (2015), mostrando informações sobre os tipos de *Containers* mais utilizados no mercado.

Quadro 1 - Tipos de *Containers*

<i>Containers</i> ISSO			Dimensões Internas			Dimensões Externas		
Tipo	Pés	Função	c	l	h	c	l	h
Dry Box	20'	Transporte de cargas gerais secas. <i>Containers</i> feitos de aço, com estrutura paralelepipedal e portas frontais.	5,91	2,34	2,40	6,06	2,44	2,59
	40'		12,04	2,34	2,38	12,19	2,44	2,59
	HC 20		5,91	2,34	2,69	6,06	2,44	2,89
	HC 40		12,03	2,35	2,69	12,19	2,44	2,89
Ventilado	20'	Transporte de cargas que requerem ventilação. Este tipo possui abertura nos fechamentos laterais e sistema de ventilação forçada.	5,90	2,32	2,37	6,06	2,44	2,59
	40'		12,02	2,34	2,38	2,19	2,44	2,59
Refrigerado	20'	Transporte de cargas perecíveis de temperatura controlada. Este tipo é um dos mais caros, pois possui o revestimento do piso em alumínio, portas de aço reforçadas e sistema de refrigeração acoplado.	5,50	2,27	2,27	6,06	2,44	2,59
	40'		11,58	2,26	2,23	12,19	2,44	2,59
Granéis	20'	Transporte de granéis sólidos como produtos agrícolas. Este tipo dispensa o uso de embalagens e pode ser carregado pelas escotilhas superiores e descarregados pela abertura frontal.	5,89	2,34	2,40	6,06	2,44	2,59
	40'		12,02	2,34	2,38	12,19	2,44	2,59
Tanque	20'	Transporte de líquido e gases. Este tipo apresenta-se como tanque de aço inoxidável, inscrito em moldura de aço.	5,84	2,37	2,37	6,06	2,44	2,59
Flat Rack	20'	de carga pesadas e grandes que excedem as dimensões do <i>Container</i> padrão. Este tipo é aberto superior e lateralmente, facilitando o embarque e desembarque de mercadorias.	5,91	2,39	2,32	6,06	2,44	2,59
	40'		12,02	2,23	1,99	12,19	2,44	2,59

Plataforma	20'	Transporte de cargas de grandes dimensões ou muito pesadas. Este tipo caracteriza-se como uma plataforma que estrutura a mercadoria acondicionada.	6,02	2,41	-	6,06	2,44	0,23
	40'		12,15	2,29	-	12,19	2,44	0,63
Open Top	20'	Transporte de mercadorias que excedam a altura do <i>Container</i> ou que apresentam facilidade ao serem estivadas por cima. Este tipo é feito em aço e possui fechamento superior removível. (tecido ou metálico)	5,89	2,36	2,69	6,06	2,44	2,89
	40'		12,03	2,35	2,37	12,19	2,44	2,59

Fonte: Carbonari, 2015.

Observa-se, portanto, a diversidade na utilização dos *containers* para o transporte de mercadorias, sejam elas líquidas, gasosas ou sólidas; com aberturas laterais e superiores, e com diversos tamanhos.

Por fim, destaca-se a necessidade em dar um novo destino aos *containers* que já não são utilizados para os fins para os quais foram fabricados. Nesse sentido, o design de interiores, juntamente com a arquitetura e a engenharia, pode contribuir para a utilização desses *containers* como espaços habitáveis; seja como moradia ou como um ambiente comercial.

Faz-se necessário o desenvolvimento de mobiliários que correspondam às características físicas dos locais que ocuparão, ou seja, o desenvolvimento dessas peças deve relacionar-se com o espaço contemporâneo: compacto e multifuncional.

2.3 O MOBILIÁRIO CONTEMPORÂNEO

2.3.1 O que é um móvel?

De acordo com Dicionário Aurélio, móvel é um objeto de mobília, algo que pode ser movido ou mudado e esse significado pode representar uma das características do estilo contemporâneo. Segundo Rybczynski (1999) o móvel por ser feito por seres humanos com o objetivo de prover as necessidades humanas, ocupando um espaço de carência no ambiente, ele se torna não natural, mas uma consequência.

Bonsiepe (1997) pontua que a metamorfose do conceito de design e das questões no processo projetual são reflexos das mudanças da sociedade, cultura e tecnologia.

Com isso, o design contemporâneo interpreta o momento presente que outorga o planejamento futuro, são fragmentos da análise do ser humano sobre o tempo que já passou e no atual, sendo marcado e composto pela quebra de barreiras e a aproximação entre as diversas áreas próximas a esse campo.

Para Barthes (1974), o contemporâneo é inesperado, pois nos surpreende com respostas e dinâmicas inusitadas. Em contrapartida, Agamben (2009) afirma que para interpretar o contemporâneo temos de nos deslocar no tempo histórico a fim de entender o que ocorre no hoje e observar o que não está de acordo com a época, de forma a olhar e refletir mais cuidadosamente sobre o momento atual.

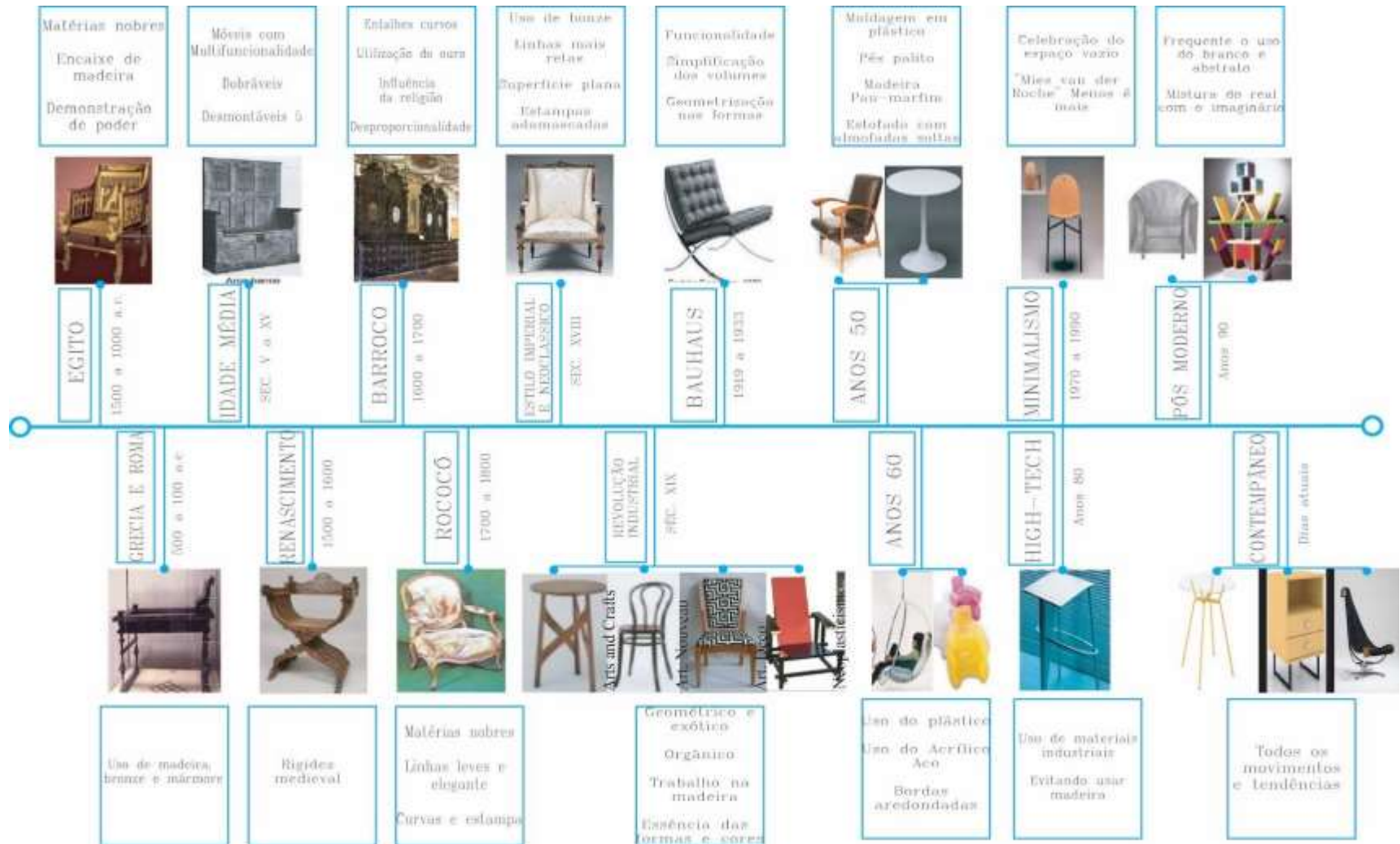
E por isso ser contemporâneo é, antes de tudo, uma questão de coragem: porque significa ser capaz de não apenas manter fixo o olhar no escuro da época, mas também de perceber nesse escuro uma luz que, dirigida para nós, distancia-se infinitamente de nós. (AGAMBEN, 2009, p. 65).

Ao observar o design contemporâneo, percebe-se que a existência de novas construções de materiais, multidimensionalidades, fragmentações, metamorfoses, hibridismo, consciência ambiental, questões da diversidade, multiplicidade, confronto e visões de mundo diferenciadas e interações entre imaginários e culturas.

Segundo Bonsiepe (1983), o espaço habitável, “habitat”, e os produtos, “artefatos materiais”, são idênticos na medida em que se afirmam como resultado da intervenção humana no intuito de uma maior e melhor interação. Ou seja, a moradia está simbioticamente relacionada ao mobiliário e equipamentos, uma vez que são produzidos para serem experimentados pelo usuário de forma direta na sua vida cotidiana (BONSIEPE, 1983; LÖBACH, 2001).

Para resumir, na Figura 13 observa-se uma linha do tempo que conta, através de modelos de móveis de assento, os estilos e materiais que já compararam e ainda compõem a história do mobiliário

Figura 13 - Linha do tempo do mobiliário



Fonte:

Ao desenvolver um projeto, o designer tem como objetivo principal a conexão do homem com o seu ambiente e para isso a utilização de algumas ferramentas metodológicas para nortear suas ideias é necessária (MORAES, 1999).

A conduta do homem é direcionada por necessidades diversas e distintas. Necessidades tem início conforme a carência evidência e com isso dita o comportamento humano, quando as mesmas são resolvidas o ser humano sente prazer, bem estar e relaxamento (LÖBACH, 2000, p. x).

Dadas as constantes mudanças analisadas no cenário da habitação, a sua particularidade traz um novo conceito do mobiliário pontuado por Devides (2006), assumindo um papel importante: por um lado acompanha as metamorfoses que acontecem no modo de vida e habitação das pessoas e por outro rompe a falta de flexibilidade funcional que sobrevive na maioria das residências brasileiras. A grande motivação dessas transformações é a necessidade do acompanhamento eficiente do mobiliário, na área do design sempre surgem várias características referentes ao projeto de mobiliário para espaços reduzidos tais como: multifuncionalidade, flexibilidade, mobilidade, modularidade, permutabilidade, entre outros.

Nesse tempo e com essas características, Oates (1991) nos fala sobre origem da palavra “móvel”. “Meubles, uma palavra francesa para a lembrança desse tempo, com o significado, algo transportável. (OATES, 1991, p.38), remetendo ao tempo feudal. Após, as mesmas características voltaram, sendo apresentadas na era burguesa. De acordo com Rybczynski (1999) é nesse tempo que se dá origem ao entendimento de domesticidade, em conjunto com a definição de lar e família. Traz consigo a diferença da era feudal, quando o mais importante no mobiliário era a capacidade de transferência. Nessa era o móvel atendia as várias aplicabilidades dos ambientes daquela época, o que hoje chamamos de multifuncionalidade.

Abaixo, trazemos exemplos de móveis multifuncionais. A multifuncionalidade do designer uruguaio Claudio Sibille encanta, tanto na primeira imagem do office compacto como também na segunda com as duas cadeiras, que juntas, formam uma mesa.

Figura 14: Exemplo de móveis multifuncionais.



Fonte: Atualiza Design, 2012.

3 METODOLOGIA

3.1 METODOLOGIA CIENTÍFICA E PROJETUAL

Quais os passos necessários para o lançamento de um novo produto no mercado? Como obter sucesso ao investir esforços, tempo e dinheiro em um projeto? Esses são apenas dois questionamentos, dos vários, que podem ser levantados ao iniciarmos o desenvolvimento de novos produtos. Inúmeras são as metodologias projetuais que podem ser adotadas durante a execução de novas peças, para que os resultados possam corresponder às expectativas do mercado. Diante das possibilidades metodológicas, Mike Baxter salienta a importância da atividade do design no sucesso de um produto, mas também a sua responsabilidade ao conduzir as decisões durante o projeto:

O design é a atividade que promove mudanças no produto. Mas nem tudo é festa. O fracasso de novos produtos é outro indicador que tem frequentado as estatísticas. Os números variam, porque há diferentes entendimentos sobre o que se pode considerar um novo produto e o que se constitui em um sucesso. De modo geral, de cada 10 ideias sobre novos produtos, 3 serão desenvolvidas, 1,3 serão lançadas no mercado e apenas 1 será lucrativa. Portanto, é uma corrida em que apenas 10% conseguem chegar ao destino. Design é um 'veículo' diferente para se dirigir. O desenvolvimento completo de um produto, por si só, não garante o seu sucesso. Deve-se escolher bem o destino, percorrer uma boa estrada, mudar de curso quando for necessário, driblar os obstáculos, evitar os acidentes - e manter uma boa velocidade média para não ser ultrapassado pelos concorrentes. Isso é o significado do processo do projeto no mundo dos negócios. (BAXTER, 2011, p.18).

Observa-se, portanto, a complexidade na atividade de criação de novos produtos, pois design é pesquisa, levantamento e leitura de dados; é encontrar as possibilidades do mercado e sobretudo, a partir das informações analisadas, transformá-las em ideias e aperfeiçoá-las para transformá-la em produto; de tal maneira que corresponda às expectativas. Estar atento às necessidades das pessoas é de extrema importância para que os resultados não sejam obsoletos ou não correspondam aos dados colhidos; é preciso inovar.

A produção de uma metodologia de projeto que assegure a compreensão dos passos dados e dos resultados obtidos durante uma pesquisa científica é fundamental para o seu sucesso ou fracasso, pois permite o entendimento de todas as etapas e os aspectos a serem modificados e aprimorados para se alcançar o resultado esperado. Desta maneira, faz-se necessário o

esclarecimento metodológico, ou seja, o conjunto de procedimentos implementados durante o desenvolvimento de uma pesquisa.

A metodologia da pesquisa responde às seguintes questões: COMO?, COM QUÊ?, ONDE?, QUANTO?. E responder a ÇL] essas perguntas dirigem a pesquisa para: o caminho determinado para encontrar o resultado; a seleção de técnicas que informam a ação do pesquisador; um conjunto de procedimentos racionais na busca de conhecimentos válidos; o modo como os procedimentos são determinados e ordenados; a provação das hipóteses científicas; a eficácia da investigação. (VIANELLO, 2015, p.58)”.

A escolha das ferramentas metodológicas contribui para um resultado mais próximo do esperado e enriquecem os resultados. No entanto, muitas são as ferramentas disponíveis; autores como Baxter e Lobach apresentam inúmeras possibilidades.

Especificamente, em *Projeto de produto - Guia prático para o design de novos produtos* (2011), Baxter traz 34 possibilidades de ferramentas, dentre as quais estão algumas como: brainstorming, brainwriting, sinética, análise paramétrica, análise do problema, anotações coletivas, anotações morfológicas, MESCRAI, análise dos concorrentes, análise das falhas, entre outros.

Esta seção, no entanto, tem como intuito apresentar a escolha dos aspectos metodológicos referentes à monografia, ao buscar a descrição de suas etapas, isto é, cabe aqui, identificar as escolhas para se alcançar o fim determinado; neste caso, a elaboração de uma linha de produtos para um estúdio de design de interiores.

3.2. QUANTO À ABORDAGEM DA PESQUISA

3.2.1. Pesquisa Qualitativa

A pesquisa qualitativa não é direcionada a números com resultado, mas sim, ao levantamento de dados sobre motivações de um grupo em busca de compreender e interpretar determinadas opiniões, expectativas e comportamentos dos indivíduos de uma determinada população.

Os recursos mais usados na pesquisa qualitativa são a observação em campo e as entrevistas, nelas se objetiva o aprofundamento dos conhecimentos já quantificados ou deseja-se criar uma base de conhecimento para só depois quantificá-los.

Na pesquisa qualitativa, o cientista é ao mesmo tempo o sujeito e o objeto de suas pesquisas. O desenvolvimento da pesquisa é imprevisível. O

conhecimento do pesquisador é parcial e limitado. O objetivo da amostra é de produzir informações aprofundadas e ilustrativas: seja ela pequena ou grande, o que importa é que ela seja capaz de produzir novas informações (DESLAURIERS, 2014).

Nesse momento da pesquisa usaremos entrevista como técnica de pesquisa, para descrever, explicar e compreender a percepção do cliente quanto aos novos produtos.

3.3 QUANTO À NATUREZA DA PESQUISA

3.3.1. Pesquisa Aplicada

A pesquisa aplicada tem por objetivo a geração de conhecimentos para que sejam aplicados em vista de solucionar problemas, ou seja, tem como intuito resolver especificidades, desenvolver possibilidades para questões práticas. Nesse sentido, iremos nos apropriar dos conhecimentos adquiridos como geradores de soluções para o desenvolvimento de produtos com design contemporâneo.

3.4. QUANTO AOS OBJETIVOS DA PESQUISA

3.4.1. Pesquisa Exploratória

A pesquisa exploratória tem como objetivo proporcionar uma maior familiaridade com o problema, tentando torná-lo mais explícito ou a formular hipóteses. Nessa fase concentra-se nas importantes descobertas científicas, achados, comprovação de fenômenos ou a explicação daqueles não aceitos, apesar de evidentes.

A maioria das pesquisas exploratórias envolve: levantamento bibliográfico, entrevistas com envolvidos em experiências com o problema pesquisado e a análise de exemplos que facilitem a compreensão.

Nessa etapa se cria, experimenta e se produz invenções e inovações, tendo descobertas científicas em constatação de fenômenos ocorridos durante os experimentos.

3.5 QUANTO AOS PROCEDIMENTOS

3.5.1 Pesquisa bibliográfica

A primeira etapa desta pesquisa consistirá em um levantamento bibliográfico, com o intuito de reunir informações acerca das particularidades que envolvem a questão do

desenvolvimento de produtos na contemporaneidade, particularmente no que tange ao design de interiores. Caberá nessa etapa acumular as informações necessárias que embasaram e orientarão os primeiros passos dessa pesquisa, ao fornecer uma melhor compreensão das problemáticas intrínsecas no processo de criação, ao traçar uma compreensão histórica.

Segundo Fonseca:

A pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem, porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta (FONSECA, 2002, p. 32).

Nesse sentido, o levantamento bibliográfico representa um estágio elementar do processo de pesquisa, para reunir os dados básicos sobre um determinado tema, contribuindo para o aprofundamento teórico. Diante dessa pesquisa, pode-se colocar em perspectiva as principais discussões, debatidas a partir da bibliografia específica de um determinado assunto.

A pesquisa bibliográfica que iremos apresentar, tem, portanto, como intuito, compreender e fomentar a discussão acerca da produção de produtos para interiores diante de um mundo contemporâneo.

3.6 METODOLOGIA PROJETUAL

3.6.1 Ferramentas metodológicas de BAXTER (2011)

Mike Baxter se notabilizou como um dos principais nomes dos estudos acerca da metodologia de desenvolvimento de produto, condensando em suas pesquisas e obras bibliográficas, inúmeras ferramentas de apoio estratégico e de criação. O que Baxter busca é evidenciar a importância das etapas do desenvolvimento de um produto, de maneira que seja evitado o maior número de erros de leitura das necessidades do mercado, assim como se possa desenvolver produtos capazes de serem competitivos diante de ideias que são postas em prática todos os dias para a venda no mercado.

As ferramentas metodológicas que Baxter apresentam preocupam-se não apenas com o aspecto visual e a fabricação dos produtos, mas têm em seu cerne o olhar voltado para

aquilo que o mercado necessita; sobretudo, uma fabricação que diminua os custos e se preocupe com as questões ecológicas, tão urgentes na contemporaneidade. O olhar de Baxter sobre o desenvolvimento de produto visa a integração de diversas áreas como design e engenharia, objetivando antecipar-se às necessidades dos futuros consumidores.

O desenvolvimento de novos produtos é uma atividade complexa, envolvendo diversos interesses e habilidades, tais como:

- Os **consumidores** desejam novidades, melhores produtos, a preços razoáveis.
- Os **vendedores** desejam diferenciações e vantagens competitivas.
- Os **engenheiros** de produção desejam simplicidade na fabricação e facilidade de montagem.
- Os **designers** gostariam de experimentar novos materiais, processos e soluções formais.
- Os **empresários** querem poucos investimentos e retorno rápido do capital. (BAXTER, 2011, p. 24)

Temos, portanto, a partir da exemplificação acima, um quadro de interessados nos produtos, mas cada qual com suas especificidades. Cabe, portanto, utilizar-se de metodologias que consigam responder aos mais diversos interesses para que o produto seja bem aceito enquanto proposta no processo produtivo e posteriormente no mercado.

Essa preocupação de Baxter traz à tona a questão da competitividade:

A inovação é um ingrediente vital para o sucesso dos negócios. A economia de livre mercado depende de empresas competindo entre si, para superar os resultados alcançados por outras empresas. As empresas precisam introduzir continuamente novos produtos, para impedir que os competidores mais agressivos acabem abocanhando parte de seu mercado. (BAXTER, 2011, p. 17)

Portanto, o desenvolvimento de novos produtos é encarado como uma atitude importante, porém arriscada. Para o sucesso de uma inovação é necessário que se faça um estabelecimento de metas, em que se deve verificar se o produto irá satisfazer os objetivos propostos; se será bem aceito pelo consumidor; se possuirá um custo acessível.

Em Projeto de Produto - Guia prático para o design de novos produtos (2011) Baxter apresenta ferramentas metodológicas para o desenvolvimento de produto:

1. Conceitos-chaves do desenvolvimento de produtos
2. Conceitos-chaves do estilo
3. Etapas da criatividade
4. Brainstorming
5. Sinética

6. Brainwriting
7. Análise paramétrica
8. Análise do problema
9. Anotações coletivas
10. Análise morfológica
11. MESCRAI
12. Analogias
13. Votação
14. Clichês e provérbios
15. Avaliação FISP
16. Conceitos-chaves sobre planejamento estratégico
17. Análise das forças, fraquezas, oportunidades e ameaças (FFOA)
18. Análise política, econômica, social e tecnológica (PEST)
19. Painel de Consumidores
20. Análise de maturidade do produto
21. Análise dos concorrentes
22. Auditoria do risco de produtos
23. A equipe de projeto
24. Conceitos-chaves da especificação de oportunidade
25. O método Delphi
26. Pesquisa das necessidades de mercado
27. Especificação da oportunidade
28. Conceitos-chaves do projeto conceitual
29. Análise das funções do produto
30. Análise do ciclo de vida do produto
31. Conceitos-chaves do planejamento do produto
32. Especificação do projeto
33. Conceitos-chaves da configuração
34. Análise das falhas

Diante de tantas ferramentas, ao iniciar o projeto de um produto cabe ao designer e à equipe que o executará escolherem as ferramentas que melhor se adequem às necessidades. Devemos compreender que a flexibilidade durante o projeto é de extrema importância, ou seja, é necessário estar em constante processo de avaliação e novas tomadas de decisão.

3.6.2 Método LÖBACH (2001)

Löbach (2001) por sua vez, demonstra que o processo criativo e a resolução de problemas fazem parte do desenvolvimento do design, e salienta a lógica de avanços e retrocessos ao longo do processo do desenvolvimento de um produto.

Em seu livro *Design industrial*, Lbac Löbach (2001) aborda os princípios, a natureza da atividade, os aspectos práticos e teóricos do design, demonstrando o seu papel. Coloca-se em evidência, o vínculo entre design, tecnologia e ciências sociais.

Para o autor, o design industrial tem como objetivo criar produtos e resoluções importantes para a sociedade.

Daí podemos deduzir que o design é uma ideia, um projeto ou um plano para a solução de um problema determinado. O design consistiria então na corporificação desta ideia para, com a ajuda dos meios correspondentes, permitir sua transmissão aos outros. (LOBACH, 2001, p. 16)

Esse papel do design é reiterado por Lobach quando ele afirma que Design Industrial é “Processo de adaptação dos produtos de uso, fabricados industrialmente, às necessidades físicas e psíquicas dos usuários ou grupo de usuários” (LOBACH, 2001, p. 22). Ou seja, o papel do design industrial é acima de tudo trazer bem-estar à sociedade, resolver questões relevantes, que exerçam um impacto positivo e relevante para a sociedade.

No entanto, o que seria esse design industrial? Para Lobach (2001, p.16) “[...] o conceito de *design* compreende a concretização de uma idéia [sic] em forma de projetos ou modelos, mediante a construção e configuração resultando em um produto industrial passível de produção em série”.

A tecnologia, nesse sentido, apesar de ser um instrumento da economia e que possibilita, devido a sua capacidade de desenvolver modelos de produtos em série, um ganho de capital, ao mesmo tempo só se justifica pela importância em resolver as necessidades humanas.

A lógica dos produtos industriais consiste em que, quando produzidos, devam proporcionar – pela sua venda – um lucro. Além disso, a natureza do produto deve garantir que seu uso possa efetivamente satisfazer as necessidades do usuário, já que este é o único motivo que o induz a despendar algum dinheiro na sua compra. (LOBACH, 2001, p. 39)

Neste sentido, a fase de preparação inclui: análise do problema, conhecimento do problema, coleta de informações, análise das informações, definição do problema, clarificação

do problema, definição de objetivos. A Fase da geração, por sua vez, apresenta: escolha dos métodos de solucionar problemas, produção de ideias, geração de alternativas; Na Fase de avaliação, tem-se: avaliação das alternativas, processo de seleção, processo de avaliação. Por fim, a Fase de realização traz realização de solução do problema, realização da solução, nova avaliação da solução.

3.6.3 Percurso metodológico utilizado

Todo projeto necessita de uma metodologia, etapas que proporcionem segurança para que sejam tomadas determinadas decisões e que possibilitem alcançar resultados com maior qualidade e mais próximos do esperado. É a partir das ferramentas metodológicas que são alcançados produtos que se adequem às aspirações da sociedade, que contribuam de maneira efetiva para o melhoramento de vida das pessoas.

Como o início de qualquer projeto, o primeiro passo é a análise do problema, a fundação de toda a pesquisa. Desta maneira, a discussão bibliográfica através do referencial teórico é de extrema importância pois contribui para os aprofundamentos de questões ainda pouco estudadas acerca de temas como: habitação, contemporaneidade e mobiliário.

Após a ampliação do conhecimento e estudo do problema foram fundamentais para a estruturação do projeto a pesquisa e a coleta de dados, embasando teoricamente todos os assuntos abordados ao decorrer do trabalho. Posteriormente, um questionário foi aplicado para entender as necessidades e gostos dos possíveis clientes. Nesta pesquisa tem-se como público alvo profissionais das áreas de Design, Arquitetura e Engenharia Civil. Assim, fez-se a coleta de informações e a análise de dados para a definição dos objetivos e formas de solucionar os problemas apresentados anteriormente.

Em seguida, iniciou-se a produção de ideias, com a análise do mercado, a criação de mapa conceitual. A partir disso, foi realizada a avaliação do material, seleção de ideias e definições concretas para enriquecer o processo criativo. Na fase de criação, deu-se início aos desenhos e observações do desenvolvimento do produto, resolvendo problemas e definindo materiais para a sua produção. Por fim, apresenta-se aqui, através de croquis e modelagem virtual, a coleção resultante desta pesquisa.

4 DESENVOLVIMENTO DOS PRODUTOS

Nesta sessão serão esplanadas cada uma das etapas vivenciadas no projeto até o produto final, com explicações, detalhes e informações para o melhor entendimento dos leitores.

4.1 FASE 1: LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES

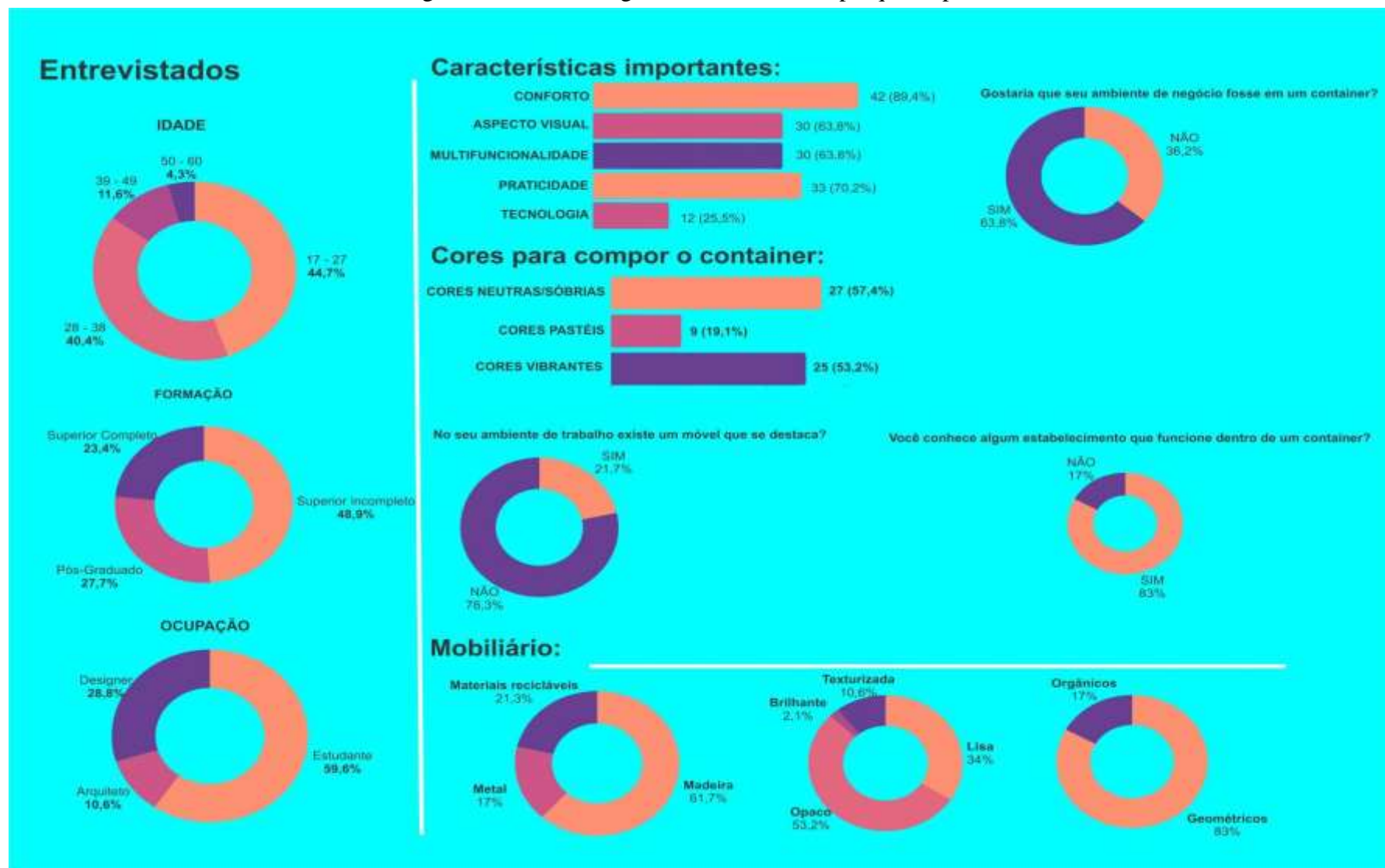
Ao dar início ao projeto, foi aplicado um questionário com quatorze perguntas que ficaram disponíveis online por um mês. Foram obtidas 45 respostas de estudantes e profissionais das áreas de design, arquitetura e engenharia. Após obtidas as respostas, foi feita uma análise dos dados para decidir as características dos produtos do projeto. Durante o aguardo dos resultados do questionário, foi feita uma pesquisa bibliográfica, com base em livros, artigos e monografias para o embasamento dos assuntos abordados na pesquisa.

4.1.1 Entrevistas

As entrevistas tiveram por intuito contribuir para a compreensão da importância do mobiliário no dia a dia das pessoas, mais especificamente em seus ambientes de trabalho. A partir desses dados, objetivou-se alcançar melhores resultados dos compradores em potencial, assim como se alinhar às tendências existentes. Entrevistou-se 45 pessoas cujas profissões fossem voltadas para a área da construção civil ou que vivenciassem em suas faculdades ocupações relacionadas. Tivemos respostas de arquitetos (10,6%), designers (28,8%) e estudantes (59,6%).

Como é possível observar nos gráficos, um dos pontos mais desejados pelos entrevistados em um mobiliário é o conforto, com 89,4% das respostas; seguido pela praticidade, com 70,2%; multifuncionalidade e aspecto visual, empatados com 63,8%, e por último a tecnologia, com apenas 25,5%. Apurou-se também, acerca dos mobiliários, que 61,7% preferem mobiliários em madeira, 53,2% com textura opaca e 83% com o formato geométrico. Ao serem questionados acerca dos *Containers* como espaços possíveis para atividades laborais, 63% gostariam de tê-lo, e 57,4% adotariam cores neutras para o espaço. Segue na Figura 18 o conjunto de gráficos.

Figura 15 – Painel de gráficos resultante da pesquisa aplicada.



Fonte: Elaboração dos Autores

Nas figuras 16, 17, 18 e 19 temos a análise de mercado.

Figura 16 - Análise de mercado – cadeira.



Fonte: Elaboração dos autores.

Figura 17 - Análise de mercado – mesa



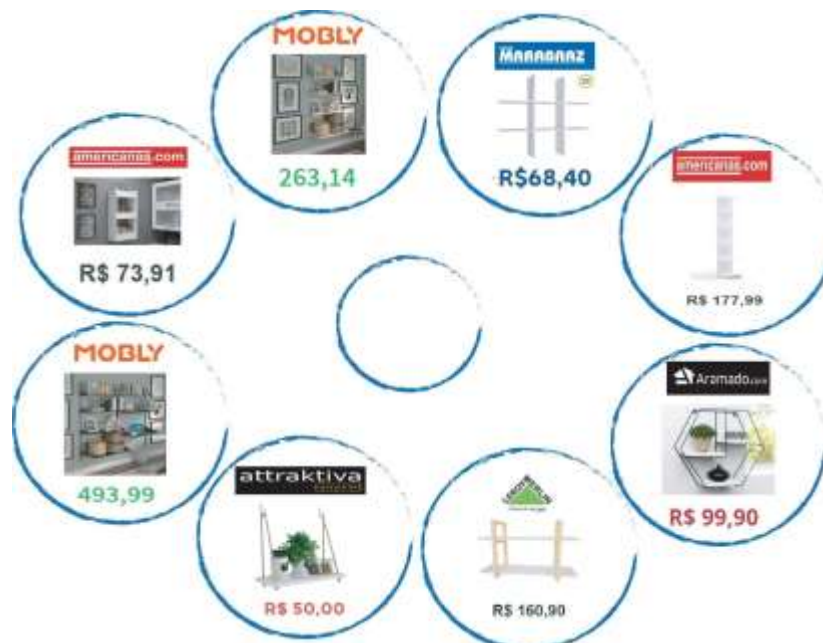
Fonte: Elaboração dos autores.

Figura 18 - Análise de mercado – Luminária



Fonte: Elaboração dos autores.

Figura 19: Análise de mercado – prateleira



Fonte: Elaboração dos Autores.

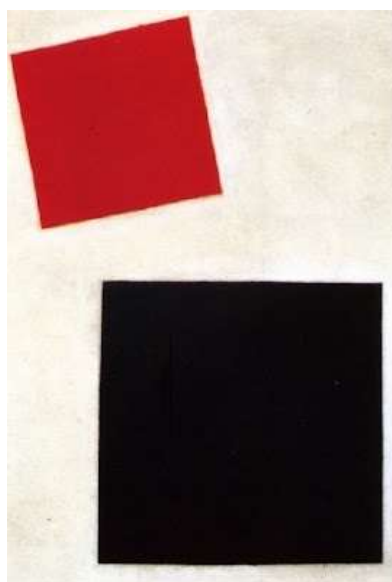
4.1.2 Conceito: Universo Abstrato

O conceito escolhido para nomear a coleção de mobiliário teve como consideração os resultados obtidos com as entrevistas. Um dos pontos mais votados foi a criação de um mobiliário com características geométricas em sua forma. Assim, através de pesquisas chegamos a artistas como Mondrian, Malévitch, dentre outros, que produziram o Abstracionismo geométrico em suas obras.

O abstracionismo geométrico se contrapõe à arte figurativa, que se caracteriza por representações de coisas reais, como pessoas, natureza e locais. A arte abstrata tinha como características a valorização das formas, cores, linhas e texturas, e rompeu com a noção estética greco-romana em que se valorizava como principal característica o “belo”.

As formas elementares utilizadas em obras como “Quadrado Negro”, “Quadrado vermelho e quadrado Negro” e “Composição em Vermelho, azul e amarelo” contribuíram com sua simplicidade no processo de criação das peças.

Figura 20 - “Quadrado Negro e Quadrado Vermelho” de Malévitch, 1915



Fonte: Google, 2020

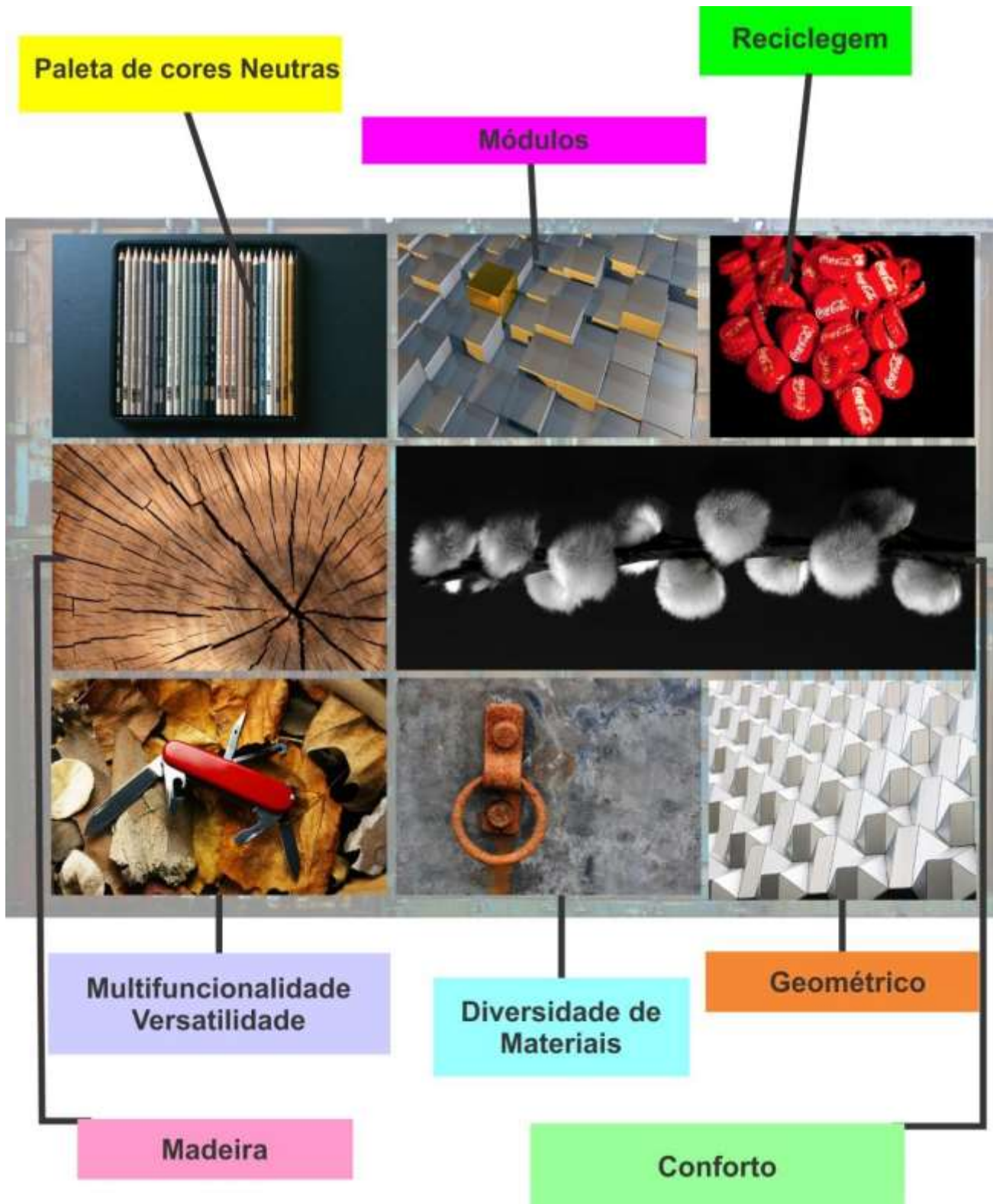
Assim, chegamos ao conceito *Universo Abstrato* como fonte de criação das peças mobiliárias. O painel conceitual teve como guia as entrevistas. Nele foram expressas as características e sensações, cores, formas e materiais que os entrevistados apontaram como essenciais na criação da coleção.

Figura 21 - Painel Conceitual



Fonte: elaboração dos autores

Figura 22: Detalhamento Painel Conceitual



Fonte: Elaboração dos Autores

4.3 FASE 3 - DETALHAMENTO

A coleção ficou composta por cinco produtos: luminária, mesa de centro, estante, cadeira e prateleira que são descritos a seguir. A seguir destacam-se as modelagens virtuais renderizadas dos produtos. Os desenhos técnicos respectivos encontram-se no Apêndice 1.

4.3.1 Produtos finais

Figura 24 - Imagem de Referência para a Luminária.



Fonte: Google, 2020.

Luminária Super Nova: Os primeiros desenhos da luminária são caracteristicamente elementares, com poucas linhas, poucos detalhes, mas inicialmente a ideia de um globo de vidro suspenso no ar e seguro apenas por uma leve e delicada armação. Foram adicionadas a essa armação fina que sustenta o grande globo de luz, várias pequenas lâmpadas que se espalham por toda estrutura, dispostas desde a base da luminária até se aproximar da zona de maior potência luminosa. A base da luminária foi pensada em dois possíveis formatos: o primeiro como uma espécie de tripé, e o segundo fazendo um movimento em espiral. A luminária Supernova tem como inspiração o universo, a grande explosão luminosa na formação de uma nova estrela. A lâmpada que emite maior iluminação é seguida em um rastro de outras pequenas lâmpadas de menor potência, mas que unidas compõem uma constelação, saindo de uma espécie de caule que sustenta toda a luminária. Em sua base, a Luminária Supernova se apresenta em espiral angular, imitando o movimento das galáxias em formato quadrado.

Figura 25: Representação gráfica Luminária Supernova



Fonte: Elaboração dos autores.

Mesa Abstrata: O processo de desenho da mesa teve como princípio a simplicidade das formas. Seguindo o mesmo método de formas elementares, foi elaborada através de uma composição entre dois elementos: o círculo e o quadrado, em que houvesse a mobilidade de uma de suas partes para dar versatilidade em seu uso. Assim, é possível utilizar a mesa isoladamente, ou seja, o projeto foi desenvolvido para que pudéssemos ter uma mesinha redonda e outra retangular sem que necessariamente estivessem unidas. Esta característica impõe versatilidade em seu uso e oferece possibilidades de composição dentro de um ambiente. O tampo da mesa arredondada é de MDF em 18 milímetros com pintura em laca fosca em cinza alpino. A mesa retangular tem o tampo em MDF Duratex de cor Caramuru; e apresenta em sua lateral direita uma gaveta com dispositivo *tip-on* (fecho toque), com corrediças telescópicas *slowmotion*. A *Mesa Abstrata* é um mobiliário que tem características morfológicas básicas das formas elementares: um quadrado e um círculo. A junção dessas duas formas dialoga com o oposto; as formas rígidas do quadrado e a leveza na forma do círculo. A criação da *Mesa abstrata* está relacionada com a diversidade em sua dinâmica de uso, adequando-se à necessidade do seu usuário.

Figura 26: Representação gráfica Mesa Abstrata



Fonte: Elaboração dos autores.

Estante/prateleira Terra Suspensa: O desenvolvimento da *Estante Terra Suspensa* ganha uma importância especial na construção da coleção Universo Abstrato, pois convida o seu usuário a permitir um toque da natureza no interior do ambiente; e ao mesmo tempo permite sua utilização para diversos fins, assim como com layouts dinâmicos e adaptáveis.

Figura 27: Representação gráfica Estante/prateleira Terra Suspensa



Fonte: Elaboração dos autores.

Prateleira Kandinsky: Através do traçado do artista plástico russo Wassaly Kandinsky, nos inspiramos para a criação da prateleira. Ela apresenta madeira em MDF de cor Caramuru Duratex. Em sua parte inferior, apresenta pequenos ganchos em metal para pendurar algo que seu usuário necessite.

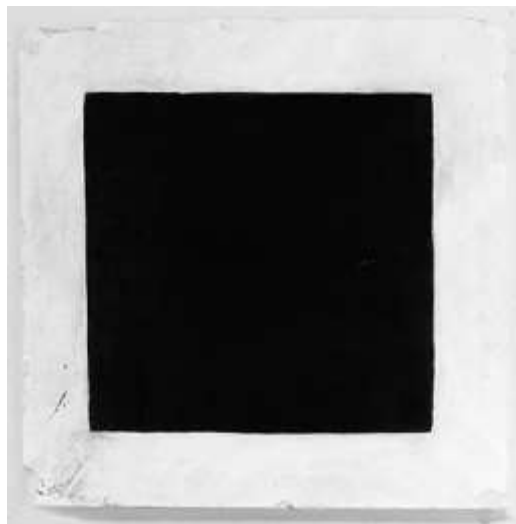
Figura 28: Representação gráfica da Prateleira



Fonte: Elaboração dos autores.

Cadeira Malevich: A cadeira tem em seu desenho formas mais rígidas entre quadrados e retângulos. Em seu encosto, formas circulares aliviam a tensão dos traços retilíneos, dando suavidade nos detalhes. Trabalhada em madeira, optamos por colocar rodas em sua base para facilitar a mobilidade no ambiente.

Figura 29: Imagem de referência para a cadeira: “Quadrado Negro sobre fundo branco” de Malévitch, 1915



Fonte: Google, 2020

Figura 30: Representação gráfica Cadeira Malevich



Fonte: Elaboração dos autores.

Coleção Abstrata: os itens da coleção, sistematizados em um ambiente de trabalho no espaço de *Container* podem ser visualizados na Figura 29.

Figura 31: Produtos projetados no conceito “Coleção Abstrata” no ambiente de *Container*





Fonte: Elaboração dos autores

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo produzir produtos para um estúdio de design, que abarcasse as expectativas de uma contemporaneidade com espaços cada vez mais reduzidos e que necessitam de versatilidade e ao mesmo tempo beleza.

Para projetar os itens, foi levado em consideração trazer para o ambiente leveza, ao serem inseridos nesse espaço compacto que representa o *Container*. Para isso, buscamos compreender um pouco sobre as habitações e os ambientes de trabalho em um contexto de espaços cada vez mais diminutos. A partir da referência no abstracionismo geométrico e da diversidade que podemos explorar com a utilização de formas básicas, foi criada a coleção *Universo Abstrato*, composta de cinco peças, a saber: cadeira, mesa, estante/jardineira, prateleira, luminária.

A partir deste trabalho, esperamos poder contribuir para a compreensão da dinâmica da ocupação dos espaços e dos desafios que se processam quando pensamos em realizar um projeto de interiores abarcando as expectativas do cliente e as limitações impostas.

REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, G. **O que é o contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução de Vinicius Nicastro Honesko. Chapecó. Argus, 2010b.
- BARBOSA, G. de O.; et al. Container na Construção Civil: rapidez, eficiência e sustentabilidade na execução da obra. **Caderno de Graduação - Ciências Exatas e Tecnológicas - UNIT - ALAGOAS**, [S. l.], v. 4, n. 2, p. 101, 2018. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/fitsexatas/article/view/5205>. Acesso em: 23 jul. 2022.
- BARTHES, R. **O Rumor da Língua**. São Paulo: Brasiliense, 1988.
- BAXTER, M.. **Projeto de produto**. Guia prático para o design de novos produtos. 2 ed. São Paulo: Blucher, 2011
- BONSIEPE, G. **A tecnologia da tecnologia**. São Paulo: Editora Edgard Blucher, 1983.
- BONSIEPE, G. **Design: do material ao digital**. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
- CARBONARI, L. T. Reutilização de contêineres ISO na arquitetura: aspectos projetuais, construtivos e normativos do desempenho térmico em edificações no sul do Brasil. Dissertação (mestrado) Universidade Federal de Santa Catarina, Centro Tecnológico, Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo, Florianópolis, 2015. 196 p.
- CONCEITO DE ESTILO. **Estilo contemporâneo** – Atual e do seu jeito. Disponível em: <<https://www.conceitodeestilo.com.br/2015/06/estilo-contemporaneo-atual-e-do-seu.html>>. Acesso em: 26/08/2018. 2015.
- DESLAURIERS, J.P. et al. **Pesquisa qualitativa: Enfoques epistemológicos e metodológicos**. 4 ed. São Paulo: Vozes, 2014
- DEVIDES, M. T. C. **Design, Projeto e produto: o desenvolvimento de móveis nas indústrias do Polo Moveleiro de Arapongas/PR**. 2006. 120 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Desenho Industrial, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Bauru, 2006.
- LÖBACH, B. **Design industrial**. Bases para a configuração dos produtos industriais. Tradução Freddy Van Camp. São Paulo: Blucher, 2001.
- MORAES, D. **Limites do design**. São Paulo, Studio Nobel, 1999.
- RYBCZYNSKI, W. **Casa: Pequena história de uma ideia**. Trad. Betina von Ataa. 2. ed. Rio de Janeiro: Ed. Record, 1999.
- MIKHAILOVA, I. **Sustentabilidade: Evolução dos conceitos teóricos e os problemas da mensuração prática**. Disponível em: http://w3.ufsm.br/depcie/arquivos/artigo/ii_sustentabilidade.pdf. Acesso em: 03 set 2018.
- OATES, P. B. **História do mobiliário ocidental**. Lisboa: Presença, 1991.

NASCIMENTO, E. P. **Trajatória da sustentabilidade:** do ambiental ao social, do social ao econômico. Estudos avançados, s.l, v. 26, n.74, p.51-64, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ea/v26n74/a05v26n74.pdf>. Acesso em: 01/10/2018.

KEELER, M.; BURKE, B. **Fundamentos de edificações sustentáveis.** Porto Alegre: Bookman, 2010.

GIMENES, A. M. et al. Qualidade de vida no ambiente de trabalho: fatores decisivos no desempenho organizacional de uma empresa. Faculdade Integrado Inesul. Instituto de Ensino Superior de Londrina. **Revista Eletrônica S@ber.** Disponível em: https://www.inesul.edu.br/revista/arquivos/arq-idvol_33_1426201786.pdf. Acesso em: 15 out 2018.

BOZEDA, F. G.; FIALHO, V. C.S. **Casa Container.** Disponível em: http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistainiciacao/wp-content/uploads/2016/11/14.154_IC.pdf. Acesso em: 15 out 2018.

VIANELLO, Luciana Peixoto. **Métodos e Técnicas de Pesquisa.** São Paulo, 2013. Disponível em: http://disciplinas.nucleoad.com.br/pdf/Livro_mtp.pdf. Acesso em 15 out. 2018.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

COSTA, A. E. **Pequenas (ou não tão grandes) casas na arquitetura contemporânea brasileira: ideias para amanhã?**. Disponível em: <
<https://www.ufrgs.br/casacontemporanea/wp-content/uploads/2014/11/AEAULP.pdf>>.
Acesso em: 26 ago 2018.

GAVA, Aline. **Móvel multifuncional: mobiliário em tempos de espaços reduzidos**. Orientador: Prof. Fabio Costa Brodbeck. 2015. 101 f. Trabalho de Conclusão do Curso (Grau de Bacharel, no Curso de Design de Produto) - Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, Criciúma, 2015. Disponível em:
<http://repositorio.unesc.net/bitstream/1/4015/1/Aline%20Savi%20Gava.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2021.

HABITUS. **Ferragens para móveis multifuncionais**. Disponível em:
<https://habitusbrasil.com/multifuncionais-solucoes-em-ferragens/>. Acesso em: 27 set. 2018.

MAIOR, M. M. S.; STORNI, M. O. T. **O Design de Interiores como objeto de consumo na sociedade pós-moderna**. Disponível em:
<http://periodicos.ifpb.edu.br/index.php/principia/article/viewFile/244/207>. Acesso em: 25 set. 2018.

MOURA, M. **Design contemporâneo: poéticas da diversidade no cotidiano**. In: FIORIN, E,

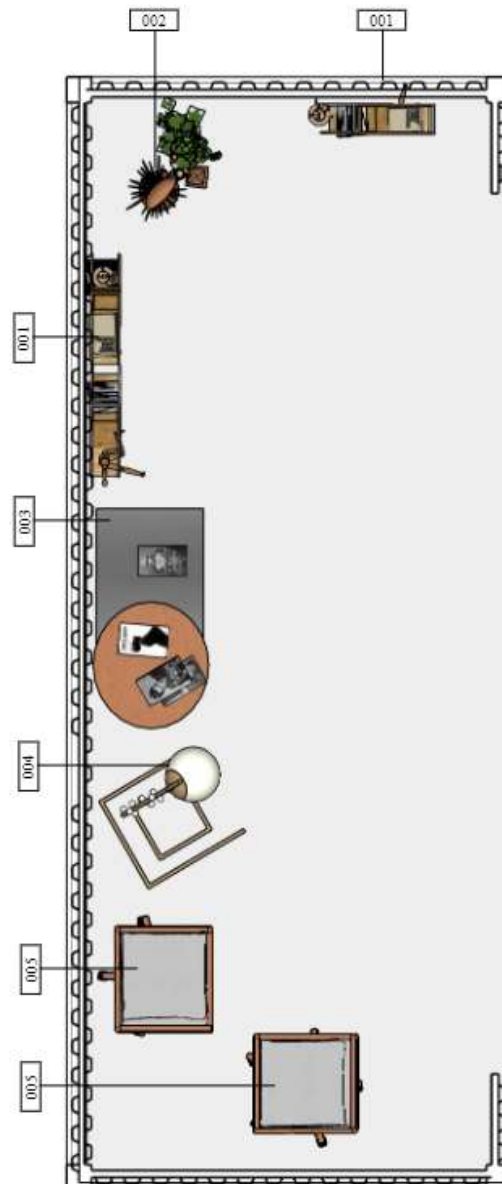
LANDIM, PC; LEOTE, RS., orgs. **Arte-ciência: processos criativos** [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2015, pp. 61-80. Desafios contemporâneos collection. ISBN 978-85- 7983-624-4. Disponível em:
<http://books.scielo.org/id/jhfsj/pdf/fiorin-9788579836244-05.pdf>. Acesso em: 07 set. 2018

RODRIGUES, A. M. **Moradia nas cidades brasileiras**. 2ª ed. São Paulo, Contexto, 1989.

TOLEDO, A.; BARBOSA, M.; SILVA, B. **Verticalização na cidade de Maceió: Estudos de tipologias de edifícios multifamiliares (1986-1992)**. Disponível em:
<http://www.locus.ufv.br/handle/123456789/6033>. Acesso em: 24 set. 2018.

VIVA DECORA. **Apartamento Pequeno: Acerte no Tipo de Decoração do Imóvel**. Disponível em: <https://www.vivadecora.com.br/revista/dicas-decoracao-apartamento-pequeno/>. Acesso em: 27 set. 2018.

APÊNDICE A - Desenhos Técnicos



PLANTA BAIXA - LAYOUT

ESC.: 1/25

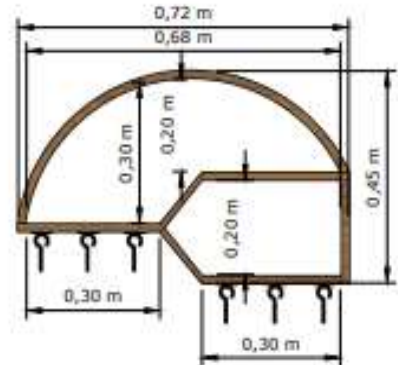
LEGENDA	
CODIGO	DESCRIÇÃO
001	PRATELEIRA KANDINSKY.
002	ESTANTE PRATELEIRA TERRA SUSPENSA
003	MESA ABSTRATA
004	LUMINÁRIA SUPERNOVA
005	CADEIRA SEM NOME

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

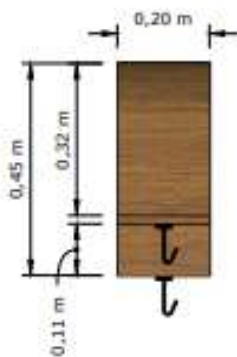
CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/25
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: PLANTA BAIXA - LAYOUT	PRANCHA: 1/8



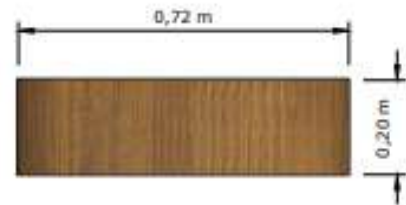
PERSPECTIVA - PRATELEIRA KANDINSKY
SEM ESCALA



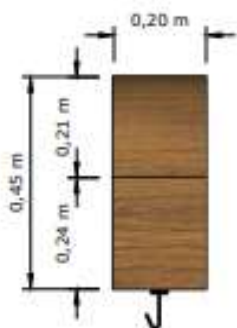
VISTA FRONTAL - PRATELEIRA KANDINSKI
ESC.: 1/10



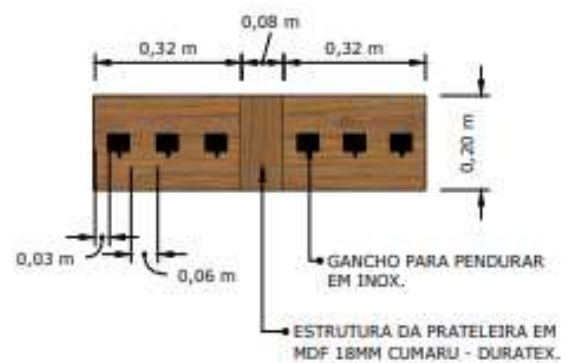
V. LATERAL ESQ. - PRATELEIRA KANDINSKI
ESC.: 1/10



VISTA SUPERIOR - PRATELEIRA KANDINSKI
ESC.: 1/10



V. LATERAL DIR. - PRATELEIRA KANDINSKI
ESC.: 1/10



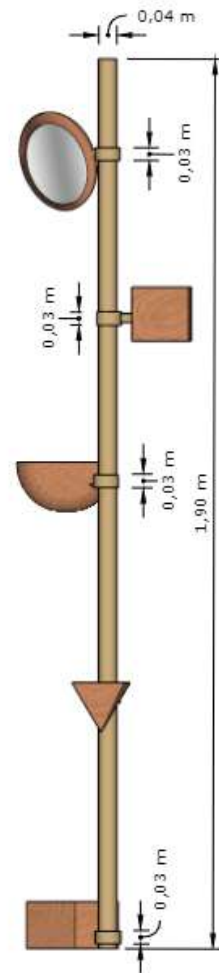
VISTA INFERIOR - PRATELEIRA KANDINSKI
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO PRATELEIRA KANDINSKI	PRANCHA: 7/7



PERSPECTIVA - ESTANTE TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/10



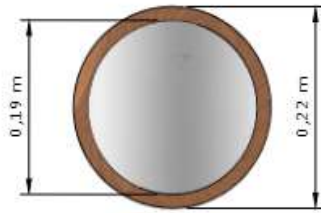
VISTA FRONTAL - EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/10



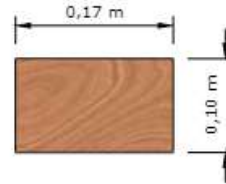
VISTA SUPERIOR - EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

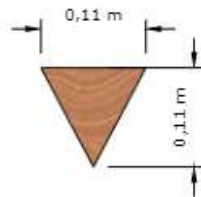
CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSE FABIO
PROF. A: M ^A . ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 01 ESTANTE TERRA SUSPENSA	PRANCHA: 3/8



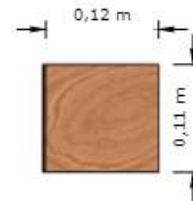
V. FRONTAL - ELEM. 01 EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/5



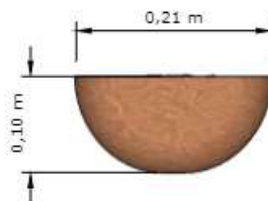
V. FRONTAL - ELEM. 02 EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/5



V. FRONTAL - ELEM. 03 EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/5



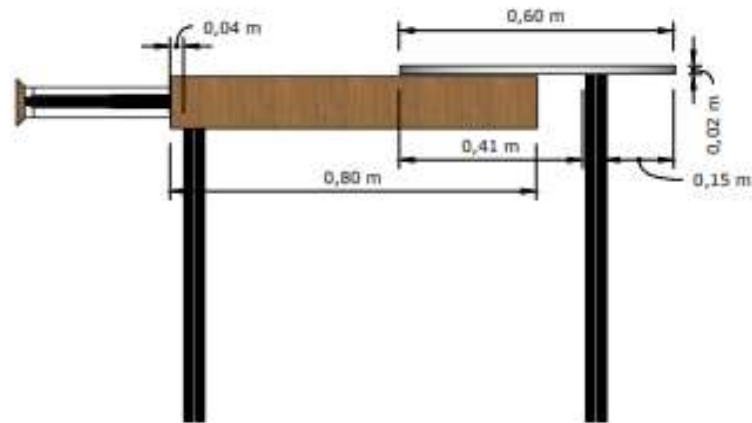
V. FRONTAL - ELEM. 04 EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/5



V. FRONTAL - ELEM. 05 EST. TERRA SUSPENSA
ESC.: 1/5

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FÁBIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/5
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 02 ESTANTE TERRA SUSPENSA	PRANCHA: 4/8



VISTA POSTERIOR - MESA ABSTRATA

ESC.: 1/10

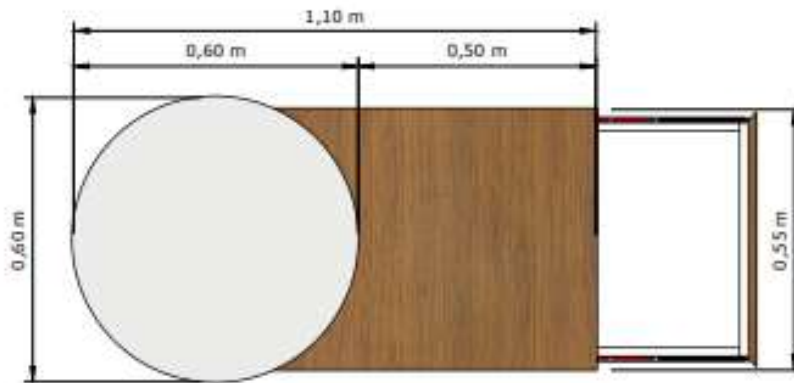


VISTA INFERIOR - MESA ABSTRATA

ESC.: 1/10

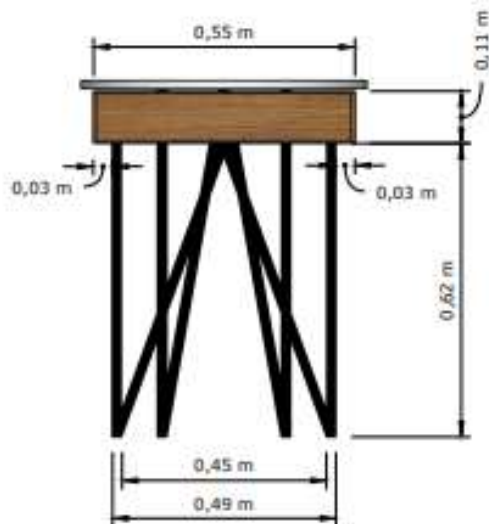
IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO	
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10	
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 03 MESA ABSTRATA (UNIDA)	PRANCHA: 3/8	



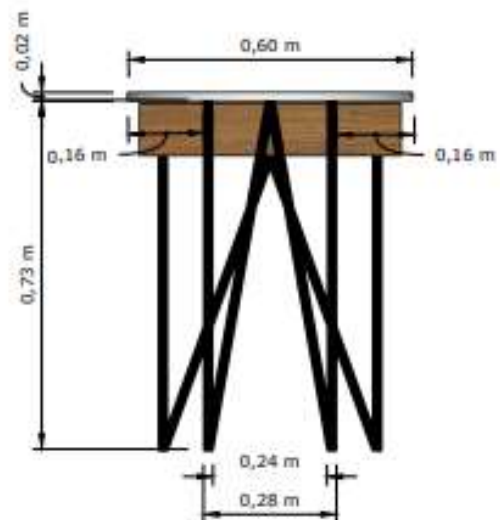
VISTA SUPERIOR - MESA ABSTRATA

ESC.: 1/10



V. LATERAL DIREITA - MESA ABSTRATA

ESC.: 1/10



V. LATERAL ESQUERDA - MESA ABSTRATA

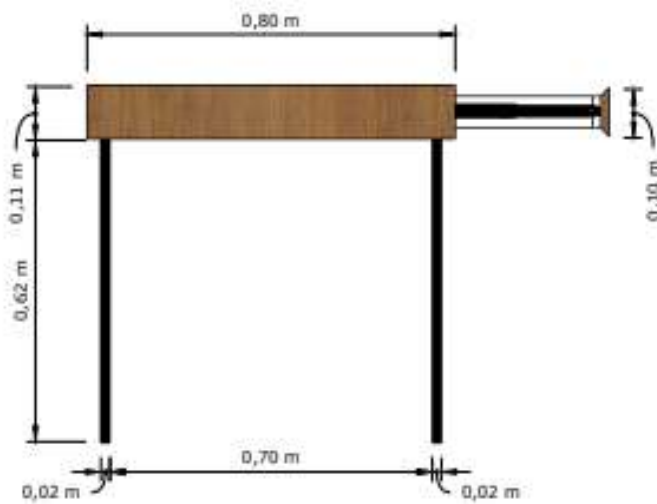
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 02 MESA ABSTRATA (UNIDA)	PRANCHA: 2/8



PERSPECTIVA - MESA ABSTRATA (RETANGULAR)
SEM ESCALA



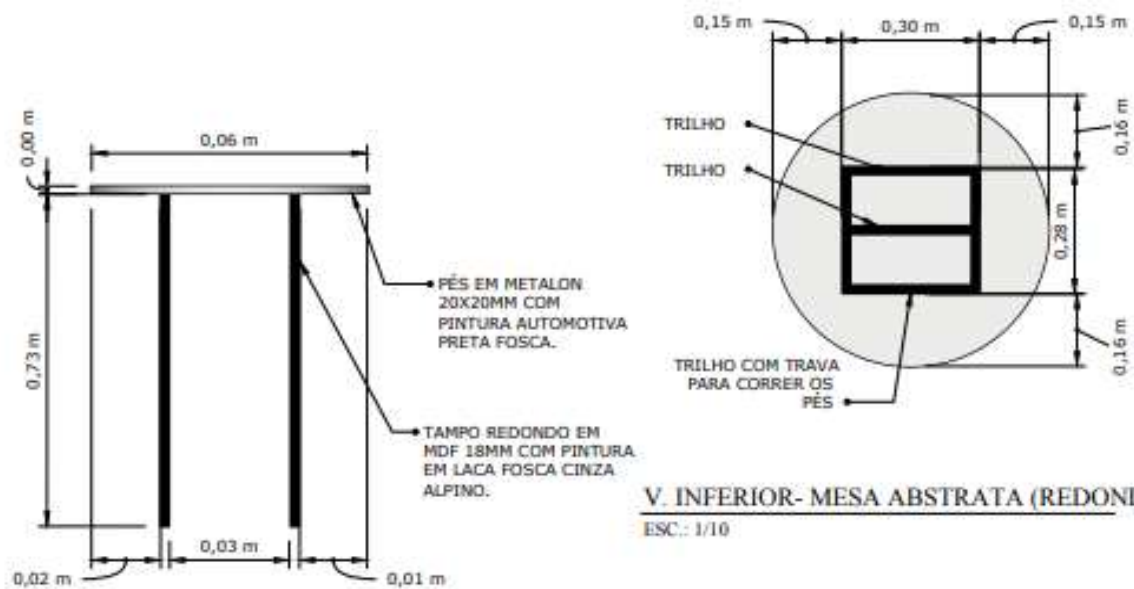
VISTA FRONTAL - MESA ABSTRATA (RETANGULAR)
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 05 MESA ABSTRATA (SEPARADA)	PRANCHA: 5/8



PERSPECTIVA - MESA ABSTRATA (REDONDA)
SEM ESCALA



V. INFERIOR- MESA ABSTRATA (REDONDA)

ESC.: 1/10

VISTA FRONTAL - MESA ABSTRATA (REDONDA)

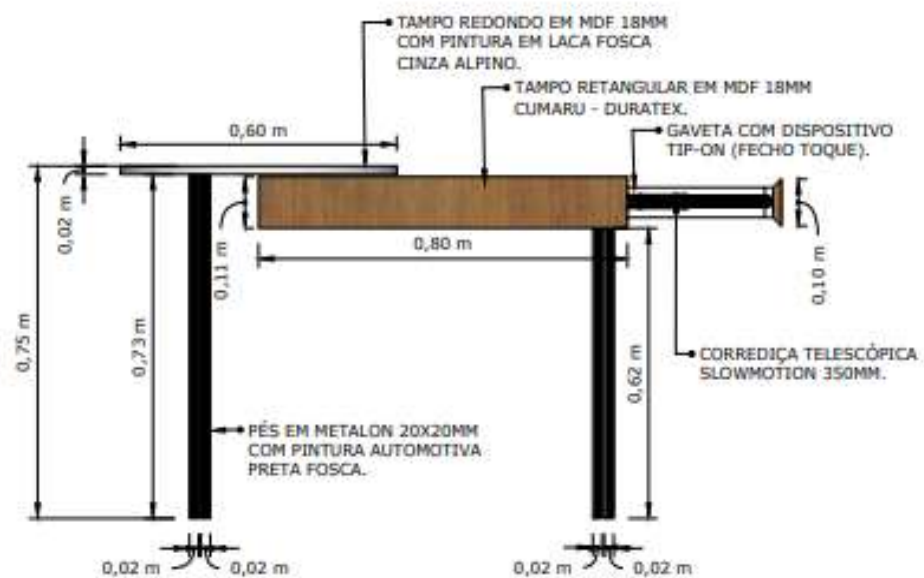
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO	
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10	
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 04 MESA ABSTRATA (SEPARADA)	PRANCHIA: 4/8	



PERSPECTIVA - MESA ABSTRATA
SEM ESCALA



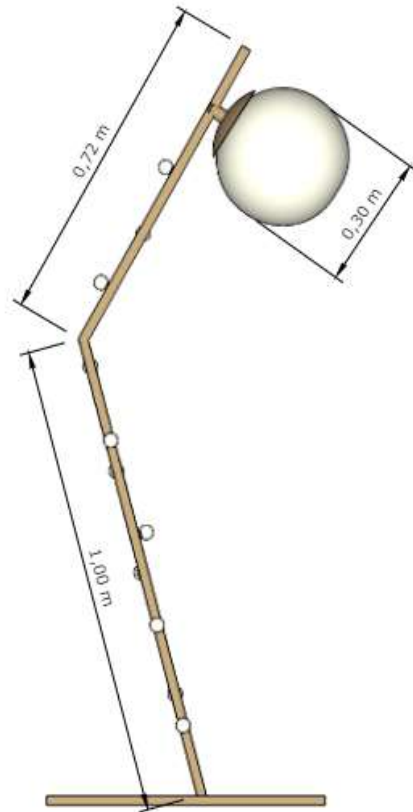
VISTA FRONTAL - MESA ABSTRATA
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

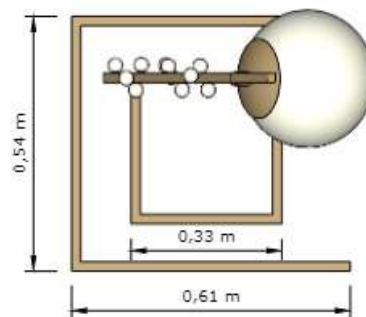
CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSÉ FABIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO 01 MESA ABSTRATA (UNIDA)	PRANCHA: 1/8



PERSPECTIVA - LUMINÁRIA SUPERNOVA
ESC.: 1/10



VISTA FRONTAL - LUMINÁRIA SUPERNOVA
ESC.: 1/10



VISTA SUPERIOR - LUMINÁRIA SUPERNOVA
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO:
DESIGN DE INTERIORES

ALUNOS:
ALICE KAROLINY E JOSÉ FÁBIO

PROF. A:
MA. ROSEANE SANTOS

DISCIPLINA:
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

ESCALA:
1/10

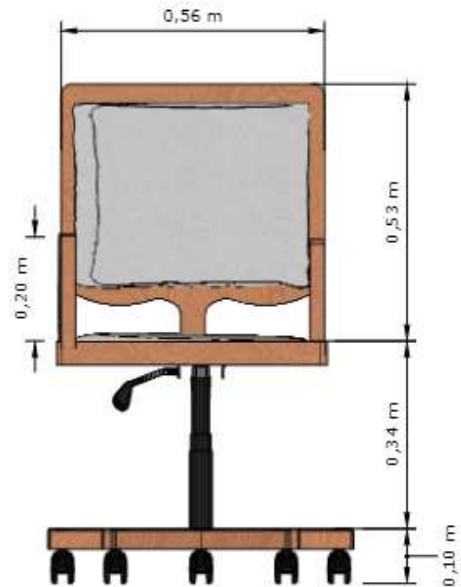
DATA:
JANEIRO/2022

DESENHO:
DETALHAMENTO LUMINÁRIA SUPERNOVA

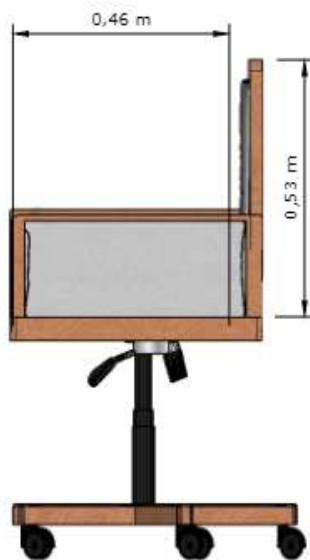
PRANCHA:
7/8



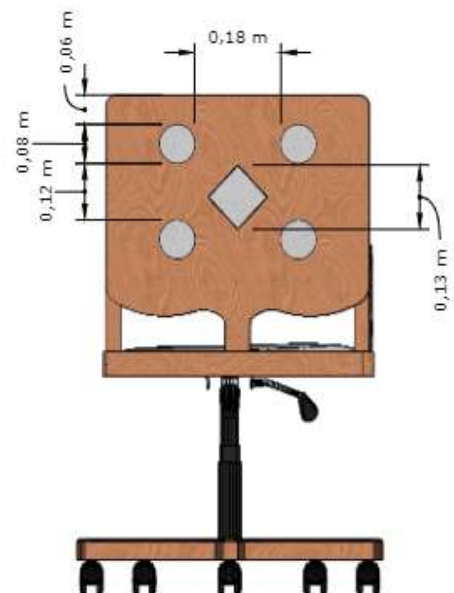
PERSPECTIVA - CADEIRA SEM NOME
ESC.: 1/10



VISTA FRONTAL - CADEIRA SEM NOME
ESC.: 1/10



VISTA LATERAL DIREITA - CAD. SEM NOME
ESC.: 1/10



VISTA POSTERIOR - CADEIRA SEM NOME
ESC.: 1/10

IFAL - INSTITUTO FEDERAL DE ALAGOAS

CURSO: DESIGN DE INTERIORES		ALUNOS: ALICE KAROLINY E JOSE FABIO
PROF. A: MA. ROSEANE SANTOS	DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO	ESCALA: 1/10
DATA: JANEIRO/2022	DESENHO: DETALHAMENTO CADEIRA SEM NOME	PRANCHA: 7/8

APÊNDICE B - Estudo de Catálogo de Divulgação**CATÁLOGO***Universo Abstrato*

LUMINÁRIA SUPERNOVA

A luminária Supernova tem como inspiração o universo, a grande explosão luminosa na formação de uma nova estrela.

A lâmpada que emite maior iluminação é seguida em um rastro de outras pequenas lâmpadas de menor potência mas que unidas compõem uma constelação, saindo de uma espécie de caule que sustenta toda a luminária. Em sua base, a Luminária Supernova se apresenta em espiral angular, imitando o movimento das galáxias.



CADEIRA

A cadeira tem em seu desenho formas mais rígidas entre quadrados e retângulos.



Em seu encosto formas circulares aliviam a tensão dos traços retilíneos, dando suavidade nos detalhes. Trabalhada em madeira, optamos por colocar rodas em sua base para facilitar a mobilidade no ambiente. .



PRATELEIRA KANDINSKY

Através do traçado de Kandinsky nos inspiramos para a criação da prateleira.

Ela apresenta a madeira em MDF de cor Caramuru Duratex. Em sua parte inferior, ela apresenta pequenos ganchos em metal para pendurar algo que seu usuário necessite.

ESTANTE/PRATELEIRA TERRA SUSPENSA

O desenvolvimento da Estante Terra Suspensa ganha uma importância especial na construção da coleção Universo Abstrato pois convida o seu usuário a permitir um toque da natureza no interior do ambiente; e ao mesmo tempo permite sua utilização para diversos fins, assim como com layouts dinâmicos e adaptáveis.

Prateleira Terra Suspensa é composta por uma haste em madeira que recebe pequenos módulos para diversos fins, como por exemplo: pequenas caqueiras para plantas, espelhos ou suporte para pequenos objetos.



MESA ABSTRATA

A Mesa Abstrata é um mobiliário que tem características morfológicas básicas das formas elementares: um quadrado e um círculo. A junção dessas duas formas dialoga com o oposto; as formas rígidas do quadrado e a leveza na forma do círculo.



O tampo da mesa arredondada é de MDF em 18 milímetros com pintura em laca fosca em cinza alpino. A mesa retangular tem o tampo em MDF Duratex de cor Caramuru; e apresenta em sua lateral direita uma gaveta com dispositivo tip-on (fecho toque), com corredeiras telescópicas slowmotion.