



Instituto Politécnico  
de Castelo Branco  
Escola Superior  
de Artes Aplicadas

## **Mestrado | Design de Interiores**

### **Atelier Maurício Vieira**

#### **Orientadores**

Doutor Professor Fernando Miguel Marques

Relatório de Estágio apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design de Interiores, realizada sob a orientação científica do Ecodesigner Doutor Professor Fernando Miguel Marques, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Julho de 2013**



## Composição do júri

Presidente do júri

Doutor, Graça Pedroso

Vogais

Doutor, Fernando Miguel Marques

Professor Adjunto Convidado e o Universidade Lusofona de Lisboa

Especialista, Joaquim Bonifácio

Professor Adjunto e Instituto Politecnico de Castelo Branco

## Índice

Agradecimentos	ii
Resumo	iii
Abstract	iv

### Índices:

a) Esboços	2
b) Esquemas	2
c) Equipamentos	2
d) Maquetas	3
e) Grafismos	3
f) Resultado Final	4

## CAPITULO I

1.Introdução	6 e 7
1.2. Objectivos a alcançar no decorrer do estágio	8
1.3. Factores influenciadores	9

## CAPITULO II

2. Atelier Maurício Vieira (apresentação)	12
2.1. Pontos Chave	
.A Arte	12
.O design	12
.Arquitectura de Interiores	12
.Pré-conceito	12

.Custos	13
2.2. Organograma da equipa de trabalho	14
2.3. Metodologias Projectuais em análise	15 e 16
- Metodologia de Gui Bonsiepe	17 a 20
2.4. Metodologia utilizada no Atelier Maurício Vieira	21 a 22
2.5. Analogia da Metodologia do Atelier Maurício com a Metodologia de Gui Bonsiepe	22 a 32
	33
2.6. Projecto «DonGarfo» (projecto de referência)	
2.7. Método de apresentação ao cliente	34
2.8. Organização e apresentação do dossier do projecto ao Cliente	35

### **CAPITULO III**

#### **Projecto 1. Moradia Unifamiliar**

- Briefing	36
- Análise e Definição do Problema	37
- Pesquisas e Estudos	38
Equipamento	
- Móvel de Apoio	38 a 43
- Sofás «Olho no Olho» (standby)	43 e 44
- Candelieiros	44 e 45
- Espelhos	45
- Resultado Final	46

## **Projecto 2. Café Turismo**

- Objectivos	47
- Problemas existentes	48
- Materiais	49
- Iluminação	50
- Grafismos	51
- Visualizações	52
- Resultado Final	53 e 54

## **Projecto 3. Império da Moldura**

- Objectivos	55 e 56
- Materiais	56

### **Equipamento**

Piso 1	56
- Expositores (A,B,C e D)	57 a 59
Balcão E	60

### **Piso 2**

- G e H- Ripados	61 e 62
Painéis ( E' e F)	63

Iluminação	63 a 65
------------	---------

Grafismos	65 e 66
-----------	---------

Resultado Final	66 e 67
-----------------	---------

## **.CAPITULO IV**

4. Conclusão	69 a 71
4.1. Bibliografia	72
4.2. Glossário	73

## Indices

### Esboços

Esboço 1- WC _____	26
Esboço 2- WC2 _____	27
Esboço 3- Vistas WC _____	27

### Esquemas

Esquema1- Organigrama da empresa _____	12
Esquema 2- Processo linear de Bruce Archer _____	14
Esquema 3- «Feedback» Processo de Bernhard e Burdek _____	15
Esquema 4- Processo circular de Bob Borzak _____	15
Esquema 5 - Metodologia Atelier _____	16
Esquema 6 - Analise das Metodologias _____	20

### Equipamentos

Equipamento 1 - Móvel de apoio _____	30
Equipamento 2 - Mesa e cadeira em madeira _____	30
Equipamento 3 - Expositor (A) _____	58
Equipamento 4 - Expositor (C) _____	58
Equipamento 5 - Balcão (E) _____	59
Equipamento 6 - Ripado de madeira, corte _____	61
Equipamento 7 - Painel (I e J) _____	62

## Maquetas

Maqueta 1 - Restaurante «DonGarfo» _____	28
Maqueta 2 - Restaurante «DonGarfo» _____	29
Maqueta 3 - Móvel de apoio, vista frontal _____	40
Maqueta 4 - Móvel de apoio, perspectiva _____	41
Maqueta 5 - Móvel de apoio, vista lateral esquerda _____	41
Maqueta 6 - Móvel de apoio (interior) _____	41
Maqueta 7 - Espelho com medidas 200x120 cm _____	45
Maqueta 8 - Conjugação do espelho com o móvel de apoio _____	45
Maqueta 9 -Balcão (E) _____	59
Maqueta 10 - Ripados _____	61
Maqueta 11 - Expositores _____	65
Maqueta 12 - Piso 1 _____	65
Maqueta 13 - Piso 2, expositores _____	66

## Grafismos

Grafismo 1 - Cardápio restaurante «DonGarfo» _____	24
Grafismo 2 - Simulação de iamgens a aplicar na parede, em vinil _____	51
Grafismo 3 - Planificação de grafismos _____	52
Grafismo 4 - Logótipo « anterior» _____	55

<b>Grafismo 5</b> - Imagem colocada no painel, em vinil _____	57
<b>Grafismo 6</b> - Elementos gráficos _____	66
<b>Grafismos 7</b> -Elementos gráficos _____	67

## **Fotografias**

<b>Fotografia 1</b> - Restaurante «DonGarfo», interior/revestimento, vista (A) _____	31
<b>Fotografia 2</b> - Restaurante «DonGarfo»,distribuição do equipamento, vista (B) _____	32
<b>Fotografia 3</b> - Restaurante «DonGarfo», vista (C) _____	32
<b>Fotografia 4</b> - Móvel de apoio, após execução _____	42
<b>Fotografia 5</b> - WC antiga, interior zona homens _____	47
<b>Fotografia 6</b> - WC nova, zona escanhoar _____	50
<b>Fotografia 7</b> - WC nova, zona homens _____	50
<b>Fotografia 8</b> - WC nova, paredes com grafismo _____	52
<b>Fotografia 9</b> - WC nova, paredes com grafismo _____	53
<b>Fotografia 10</b> - Espelho aplicado no tecto com candeeiros _____	67
<b>Fotografia 11</b> - Expositores com grafismos _____	68
<b>Fotografia 12</b> - WC nova, paredes com grafismo _____	68

## Desenhos

<b>Desenho 1</b> - Estudo móvel de apoio _____	37
<b>Desenho 2</b> - Móvel de apoio final _____	38
<b>Desenho 3</b> - Modulo I vidro lacado a branco _____	38
<b>Desenho 4</b> - Modulo II movel de apoio, pormenor _____	39
<b>Desenho 5</b> - Movel aparador, referência aos materiais utilizados _____	39
<b>Desenho 6</b> - Sofás- vista cima, encaixe pefeito dos modulos _____	42
<b>Desenho 7</b> - desenho tecnico, sofas _____	43
<b>Desenho 8</b> - candeeiro 130x80x40 cm _____	44
<b>Desenho 9</b> - Espelho 200x120 cm _____	45

## **Agradecimentos**

Este projecto de estágio, não é apenas o resultado de um empenho individual, mas sim de um conjunto de esforços que o tornaram exequível e sem os quais não teria sido possível concluir esta etapa, que representa um importante marco na minha vida pessoal e profissional. Desta forma, manifesto a minha gratidão a todos os que estiveram presentes ao longo deste percurso e que, directa ou indirectamente, contribuíram para o meu sucesso.

Ao meu co-orientador de Mestrado, Prof. Eng. Nelson Antunes, pela forma incansável com que me auxiliou numa fase crítica tendo sido necessário, inicialmente, mudar de empresa para conseguir realizar o estágio curricular.

Ao meu orientador de estágio, Professor Doutor Fernando Miguel Marques, pela forma como me orientou, demonstrou entusiasmo e motivação. A disponibilidade sempre manifestada, apesar de possuir horários demasiado preenchidos, pelo seu apoio e confiança.

Agradeço ao Prof. Doutor Designer Maurício Vieira, por me ter acolhido no atelier e me integrar imediatamente na sua equipa, é de referir também, o facto de me ter proporcionado o estágio curricular, e posteriormente, estágio Profissional. Quanto há equipa de trabalho, é de salientar a ajuda preciosa do Eng. João Carvalho, que agradeço desde já, o seu apoio, atenção, partilha de conhecimentos e paciência dedicados ao longo de todo o estágio.

Por último, quero agradecer à minha família, pois sem eles, sem a sua ajuda e apoio incondicional não conseguiria concluir este projecto.

## **Estágio Curricular - Design de Interiores**

### **Resumo**

O design, nas suas diferentes áreas, é uma actividade que tem vindo a desenvolver-se no nosso país nas últimas décadas. O que tem levado a estes resultados é a consciencialização e aceitação por parte da sociedade civil e empresarial, das vantagens que há em contratar os serviços destes profissionais.

Este projecto, que se encontra dividido em duas fases, demonstra a afluência que o design tem vindo alcançar, na cidade da Guarda.

O Atelier Maurício Vieira Unipessoal. Lda é exemplo disso, situado numa cidade do interior de Portugal, onde os seus habitantes têm abraçado o design, integrando-o e percebendo quais as suas vantagens, recorrendo assim cada vez mais aos serviços destes profissionais.

A primeira fase deste relatório, revela o estudo elaborado do mercado de trabalho existente na cidade da Guarda, na área do design. É importante perceber como é possível num meio pequeno, a prática do design estar tão presente, tanto a nível profissional como pessoal da maioria dos habitantes.

É relevante também o estudo realizado dentro do Atelier, após os primeiros meses de adaptação, tendo como objectivo, perceber o funcionamento da empresa, a composição da equipa de trabalho, a sua dinâmica – quais as funções desempenhadas por cada um - qual a metodologia utilizada para desenvolver cada projecto. É realizada uma comparação com a metodologia utilizada por Gui Bonsiepe, autor de obras que marcaram o mundo do design. A segunda fase colmina com o desenvolvimento de quatro projectos mais relevantes, realizados ao longo dos nove meses de estágio. Os estudos efectuados para cada projecto, conceitos criados, características que os diferenciam , são factores que influenciam e distinguem o trabalho efectuado neste atelier.

O recurso à leitura de obras e documentos, aprofundou e enriqueceu um vasto conjunto de actividades empreendidas durante o estágio, é de salientar também que a minha formação base na área do design multimédia, foi uma ajuda colossal para a realização de vários projectos e para a minha permanência no atelier.

# Internship - Interior Design

## Abstract

The design, in its different areas, is an activity that has been developing in our country in recent decades. What has led to these results is the awareness and acceptance on the part of civil society and business, there are the advantages of hiring the services of these professionals.

This project, which is divided into two phases, the turnout shows that the design has been achieved, the city of Guarda.

The Atelier Maurício Vieira Unipessoal. Lda example of this is set in a town in Portugal, where the inhabitants have embraced the design, integrating it and realizing its advantages, thus resorting increasingly to the services of these professionals.

The first phase of this report, the study developed the existing labor market in the city of Guarda, in the area of design. It is important to understand how it is possible in a small way, the practice of design as being present, both professional and personal level of most inhabitants.

It is also relevant in the study of the Atelier, after the first months of adaptation, aiming to realize the company's operation, the composition of the task force, its momentum - which the functions performed by each - which methodology developing for each project. It is made a comparison with the methodology used by Gui Bonsiepe, author of works that marked the world of design.

The second phase with the development of four most important projects carried out over the nine-month internship. Studies for each project created concepts, characteristics that differentiate them are factors that influence and distinguish the work done in this workshop.

The appeal to the reading of books and documents, deepened and enriched a wide range of activities undertaken during this stage, it should be noted also that my training base in the area of multimedia design, it was a colossal help to carry out various projects and for my time in the studio.

# Capitulo I

# 1.Introdução

O ingresso no mercado de trabalho pressupõe o desenvolvimento de várias competências, capacidade de interacção com equipa ou equipas de trabalho, bem como o desenvolvimento a nível intrínseco da atitude, postura pró-activa perante as mais variadas dificuldades que surgem no dia a dia, é fundamental olhar sempre em frente, não desanimar, superar os obstáculos e não fazer destes um problema que impeça de alcançar a meta final. A área criativa é uma área difícil, porque o criativo tem que permanentemente inovar, acrescentar uma mais valia ao projecto, no entanto é extremamente gratificante, porque promove diariamente a imaginação o sonho com as mais variadas soluções, formas, cores dos equipamentos, ambientes em estudo.

Neste relatório de estágio vão constar três projectos de intervenção prática realizados no âmbito do estágio curricular que serão apresentados cronologicamente.

## - Restaurante “DonGarfo”

Projecto de referência, por ter sido o impulsionador no aumento da procura dos serviços do atelier Maurício Vieira para novos projectos de interiores. Referenciado em várias revistas e sites de gastronomia gourmet (1), por ter características que o transformam no restaurante «nobre» da cidade da Guarda. Apresentando um cardápio de excelência, onde o «Sabor e a Arte» se encontram em momentos únicos de prazer, num espaço que transmite uma «mistura» entre a comida tradicional e o design com um toque especial da arte moderna, centrada na arte barroca.



(1) Revista de vinhos, versão online - referência ao Restaurante

Este projecto foi desenvolvido antes da estagiária Ana Sofia entrar no atelier, sendo assim o seu contributo foi singular, ajustando um ou outro pormenor de apresentação.

### **- Projecto 1. Moradia Uni-familiar**

Primeiro projecto a desenvolver em equipa (inicio do estágio), perante a pouca experiência promovida pela ausência do contacto com o mercado de trabalho, a participação da estagiária passou, numa fase mais «individual» essencialmente pela modelação 3D dos equipamentos desenvolvidos para o espaço. A nível do trabalho de equipa, desenvolveu os primeiros estudos/esboços e pesquisas para os equipamentos, bem como as plantas iniciais.

Nesta fase houve uma grande aprendizagem a vários níveis desde pesquisas, estudos para elaboração de equipamentos, regras «básicas» do desenho técnico, etc. Servindo como «base» de preparação para os projectos seguintes.

### **- Projecto 2. Café/Restaurante «Turismo» (remodelação WC)**

Projecto onde a participação da Ana com a equipa de trabalho foi a 100%, sendo atribuídas outras responsabilidades, como:

- o primeiro contacto com o cliente, apresentação e elaboração do orçamento, visitas e acompanhamento de obra para recolher dados importantes e necessários ( medidas exactas, fotografias do espaço, captação de pormenores, etc), e numa fase final acompanhamento da aplicação de materiais e equipamentos), elaboração de plantas com o auxilio do eng. João Carvalho (planta cotada, de demolição, apresentação de layout's, pavimentos, revestimentos, equipamentos, iluminação e tectos).

Posteriormente foram escolhidos os materiais a utilizar, contactando as empresas de venda e aplicação destes, a fim de pedir orçamentos, de forma a executar todos os processos de um projecto de interiores e concluir a obra.

### **- Projecto 3. Império da Moldura (loja)**

Após os dois primeiros projectos, onde a aprendizagem foi continua, fez com que este último projecto fosse encarado pela estagiária de uma forma muito mais confiante. O trabalho sempre desenvolvido em equipa ajuda a corrigir alguns erros que por vezes podem prejudicar o bom desenvolvimento do projecto, é fundamental rever todo o trabalho desenvolvido antes da apresentação final. Permitindo assim que o cliente faça uma escolha mais rápida e eficaz.

## 1.2. Objectivos a alcançar no decorrer do estágio

Pretende-se alcançar vários objectivos nomeadamente:

- . desenvolver as competências e habilidades para realizar projectos que atendam às necessidades do cliente, tendo sempre em conta factores importantes como a estética, funcionalismo e ergonomia.
- . otimizar o desenvolvimento das capacidades técnicas durante a prática profissional.
- . adquirir qualificação que permita uma actuação eficiente e eficaz nos vários mercados de trabalho.
- . atitude crítica e criativa perante as necessidades do mercado de trabalho, preservando sempre os valores éticos e legais.
- . pesquisa e investigação contínua.
- . pesquisa de novas tecnologias e ferramentas na área do Design de Interiores.
- . perceber como se integra o design de interiores numa cidade no interior do País, onde as mentalidades são ainda um pouco “fechadas”.

### 1.3. Factores influenciadores

O território português é caracterizado por disparidades em termos da sua dimensão geográfica bem como pela desigualdade em termos de competitividade.

Em Portugal, a estrutura urbana do interior, embora com uma dimensão territorial maior, apresenta um nível de competitividade muito mais baixo comparativamente com o litoral. Para combater esse problema é necessário formular estratégias que tornem competitivas as empresas do interior do país, o que significa que é necessário saber como identificar as vantagens competitivas que devem ser asseguradas por estas cidades. É também necessário, cada vez mais, a promoção da igualdade de oportunidades e a modernização dos diferentes espaços de forma a captar novos investimentos, que resulta num aumento do nível de emprego, bem como apoiar os sectores económicos que nas diferentes regiões, poderão estimular o desenvolvimento dessas cidades.

Estes factores influenciam a quantidade e o nível de exigência de trabalho que chega ao atelier. Visto ser uma cidade do interior onde o mercado de trabalho é em muito inferior ao de outras cidades não é possível fazer uma “selecção” do trabalho que seja mais vantajoso e do agrado de quem o executa. Há uma necessidade constante de adaptação permanente quer ao nível da área de negócio em estudo, bem como da tipologia do cliente, visando sempre os alvos e objectivos a atingir, sem de certa maneira colidir com a mentalidade por vezes mais conservadora, tradicional e pouco aberta as novas exigências de mercado.

# Capitulo II

## 2. Atelier Maurício Vieira

### Apresentação do Atelier

A Janeiro do ano 2000, foi criado o Atelier Maurício Vieira, Unipessoal Lda. Inicialmente muito ligado ao design gráfico e de comunicação, foi rapidamente conhecido como um dos ateliers de design mais conceituados da cidade da Guarda. Um dos factores que lhe deu esse reconhecimento foi o facto do jornal «O Interior», ter sido considerado o melhor jornal regional do País. Este, foi o primeiro projecto de referência do atelier tendo colaborado na estruturação e paginação do jornal, sendo um dos factores dessa eleição a inovação do projecto gráfico, fazendo assim parte integrante do jornal até hoje, e mesmo parte do seu conselho editorial.

O designer Maurício Vieira (fundador do atelier) passou por algumas empresas conceituadas, das quais se destacam, a OLIVA (Industrias Metalúrgicas) e a FORM (Leon – França) participou ainda numa publicação da conhecida revista alemã “novum”. Actualmente administra o atelier Maurício Vieira e é Professor Especialista na área do design no (IPG) Instituto Politécnico da Guarda.

## 2.1. Pontos Chave

Em todos os projectos de design de interiores desenvolve-se uma lista de pontos chave a considerar. Quando há uma relação directa com os espaços arquitectónicos há uma preocupação especial nos 5 pontos enumerados:

### **Ponto 1 «A Arte»**

Surge como relação directa com a inovação, a originalidade, experimentação e contemporaneidade.

### **Ponto 2 «O Design»**

Concentra na sua essência uma relação estreita com a arte, acrescenta-lhe utilidade, função, segurança, eficácia e mais uma vez originalidade.

Pela via da Ergonomia (estudo do relacionamento entre o homem e o seu trabalho) e Antropometria ( estudo dos valores métricos globais e parcelares do corpo humano, das suas inter-ligações tendo em conta a amplitude dos seus movimentos), ajusta-se ao homem , ás suas necessidades práticas e psicológicas.

### **Ponto 3 «Arquitectura de Interiores»**

Surge como base de trabalho concentrando em primeira mão os conceitos iniciais do processo de design, na sua relação directa Forma/Função. Faz a ponte entre a legibilidade da construção e a eficaz harmonia com a envolvente. Cumpre frequentemente a primeira fase do programa ou objectivo atingir.

### **Ponto 4 «Pré-conceito»**

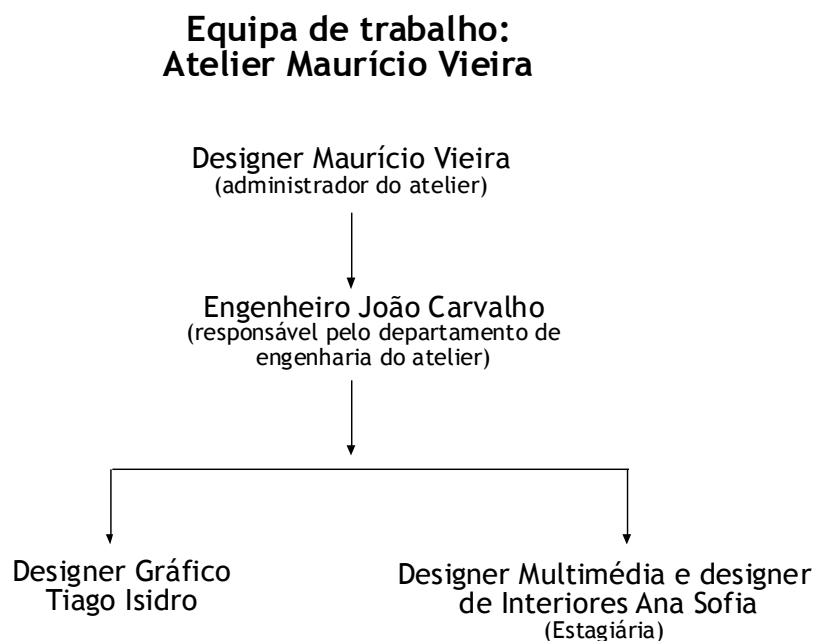
É ainda hoje uma barreira a ultrapassar quando surge a pergunta «O que está esta pessoa aqui a fazer?» Esta questão tem as mais variadas origens. Pode surgir do cliente, quando proposta pelo arquitecto, pode sugerir do cidadão comum, menos informado e mais próximo do cliente ao questionar o porquê de mais uma despesa. Pode ainda surgir quando o arquitecto se interroga sobre a necessidade de contratar um designer, numa alusão clara ás suas capacidades para fornecer ou controlar esse serviço.

## Ponto 5 «Custos»

Todo o projecto, independentemente da sua dimensão tem previsão e limite de custos. Desenvolver criatividade e inovação a baixo custo é frequentemente o papel do designer. O custo é também a baliza do desafio, obrigando a implementar metodologias de correcção constantes.

Quando se fala de design, normalmente as pessoas associam o seu conceito a «glamour», tecnologia e materiais inovadores, contudo o design não significa necessariamente luxo, mas sim simplicidade. As soluções simples são normalmente raras e valiosas, por isso o design é uma qualidade original, surpreendente para o mercado e para o consumidor. É claro que existe um mercado que aposta num design mais vanguardista exclusivo e caro, como exemplo disso temos os designers Ron Arad e Ora Ito que trabalham com esse tipo de público.

## Organograma da Equipa de Trabalho



Esquema 1- Organograma da equipa de trabalho do atelier

A equipa de trabalho do atelier Maurício Vieira é composto, como o organograma acima representa, por:

O designer Maurício Vieira é o director criativo e gerente do atelier, tomando todas as decisões de cariz criativas, delegando, acompanhando e supervisionando os trabalhos desenvolvidos nas diversas fases pela equipa.

O engenheiro, marketeer e designer João Carvalho, elabora todos os projectos de interiores (plantas, cortes, equipamentos, desenhos técnicos, orçamentos, etc) por este possuir uma vasta experiência nesta área. É responsável assim pelo departamento de engenharia do atelier. Intervindo também em alguns processos de design gráfico.

O designer gráfico Tiago Isidro desenvolve trabalhos gráficos, desde cartazes, logótipos outdoors entre outros, faz também trabalhos de exterior relacionados com o seguimento dos projectos desenvolvidos internamente na empresa ao nível de aplicações nos seguintes suportes: em vinil autocolante e papel de parede.

Estagiário (a): designer multimédia e designer de interiores, - auxilia todos os projectos em execução (gráficos, interiores e aplicações), dando apoio aos profissionais, melhorando assim o desempenho do atelier Maurício Vieira.

## 2.2. Metodologias Projectuais em análise

Para o desenvolvimento de cada projecto, existem vários métodos e técnicas que tendem a ajudar na resolução de questões que envolvem o projecto. Não há contudo uma única metodologia ou técnica que se ajuste aos vários projectos, pois estes variam conforme a natureza e tipo de projecto em estudo.

Todo o produto de design é o resultado de um processo de desenvolvimento determinado por condições e decisões. A metodologia projectual não tem como objectivo estabelecer um único método de design, mas sim, é o processo que o designer utiliza para chegar a uma solução, considerando todas as características e processos pelos quais um produto deverá passar para atender satisfatoriamente às funções pré determinadas.

“Quer na geração dos artefactos, quer na gestão da comunicação e dos ambientes, que fazem a paisagem artificial da nossa vida, o design dispõe de importantes ferramentas: - trabalho de projecto, - a disciplina do desenho, - a metodologia de resolução de problemas, - a capacidade crítica e a criatividade, - a capacidade de encenar e seduzir”,

*O tempo do design, Anuário 2000.*

No atelier Maurício Vieira, os profissionais adotam a metodologia de trabalho, que possui características próximas à metodologia de Gui Bonsiepe.

## -Metodologia de Gui Bonsiepe

- A metodologia proposta por Bonsiepe (1984), cria quatro grupos, definidos por ele como os tipos de classificação da macroestrutura do processo projetual.

Estes grupos têm em conta:

**tipo 1-** a linearidade;

**tipo 2-** presença de feedback;

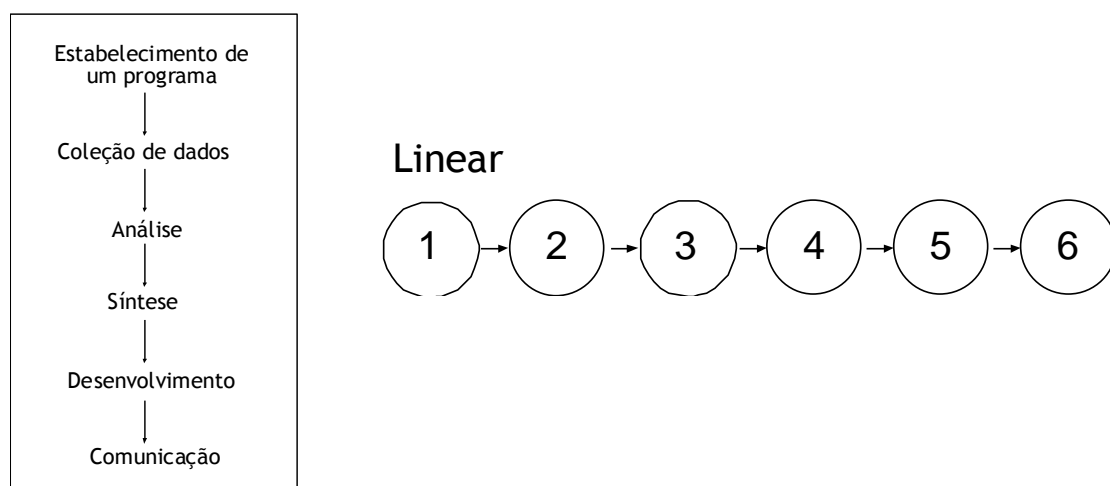
**tipo 3-** a circularidade;

**tipo 4-** flexibilidade entre etapas;

Para cada um desses tipos, Bonsiepe dá um exemplo metodológico ilustrado com o nome do seu respectivo autor.

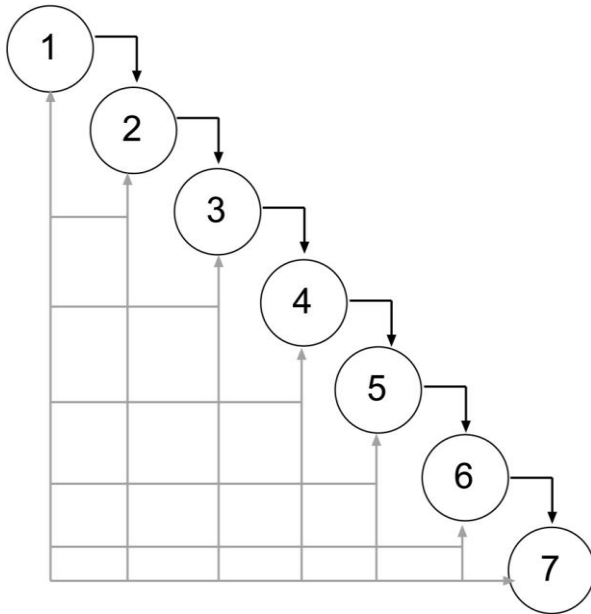
Temos então:

### Tipo 1-Processo linear de Bruce Archer



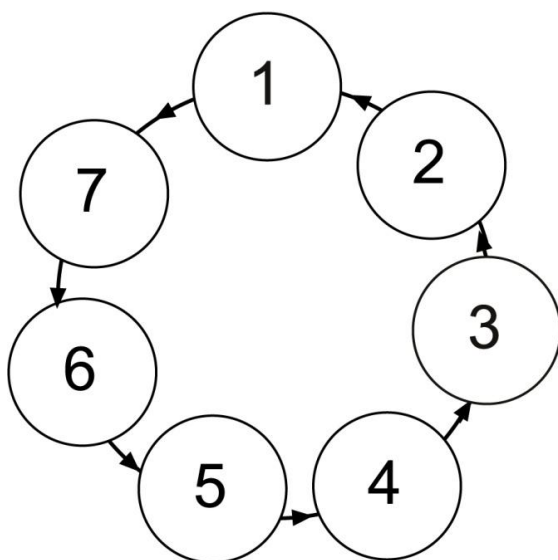
Esquema 2- Processo linear de Bruce Archer

## Tipo 2 - «FeedBack» Processo de Bernhard E. Bürdek



Esquema 3-«Feedback» Processo de Bernhard e Burdek

## Tipo3 - Processo Circular de Bob Borzak



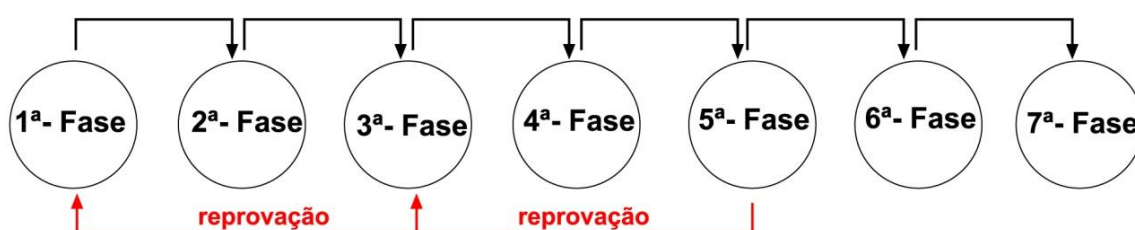
1. Percepção do problema
2. Identificação inicial do problema
3. Detalhes do problema identificado
4. Desenvolvimento de conceitos
5. Desenvolvimento de soluções e alternativas
6. Realização e avaliação da solução
7. Comunicação
8. Produção e distribuição

Esquema 4- Processo circular de Bob Borzak

### Tipo 4 - Processo alemão VDI

Existe ainda o processo alemão, mais complexo. ( não é relevante para este estudo)

## 2.3. Metodologia utilizada no Atelier.Maurício Vieira



#### 1ª- Fase

##### **briefing**

- objectivos a alcançar
- budjet
- target(crianças adultos, idosos profissões ex: mecânicos...)

#### 2ª- Fase

##### **pesquisas variadas**

- equipamentos
- documentação
- revistas
- internet
- material de apoio, ex: recolha fotográfica
- definição do conceito
- outras

#### 3ª- Fase

##### **desenvolvimento inicial do projecto com recurso a esboços**

#### 4ª- Fase

**selecção e triagem das soluções mais adequadas que estão em concordância com os objectivos traçados**

#### 5ª- Fase

##### **reprovação**

- reprovação da(s) soluções apresentadas, retorno a **3ª fase** caso os parâmetros seguidos na elaboração do projecto estejam correctos. ou retorno a **1 fase** caso se verifique a existência de ruído na percepção das mais variadas incógnitas e mensagem do projecto

##### **aprovação**

-Feedback positivo (dá-se continuidade ao projecto)

#### 6ª- Fase

##### **desenhos e estudo final**

#### 7ª- Fase

##### **execução**

Esquema 5. Metodologia do Atelier Maurício Vieira

## **1ª Fase**

### **Objectivos a alcançar.**

Em cada projecto a desenvolver há que respeitar as necessidades e objectivos do cliente, tendo sempre uma atenção cuidada no respeitante ao publico alvo (mercado). Após contacto desenvolvido com o cliente culminando com a entrega do briefing, dá-se inicio ao projecto, tudo isto tendo em conta o orçamento «Budget» proposto.

## **2ª Fase**

### **Pesquisa inicial de soluções**

Na segunda fase, cria-se um conceito que sustente as escolhas e decisões tomadas ao longo de todo o processo, pesquisa-se usando as mais variadas ferramentas ao dispor, tal como;

- Documentos
- Revistas das especialidades
- Internet
- Obras bibliográficas
- Análise da concorrência com um pequeno estudo de marketing

Definem-se quais os materiais mais adequados e quais as técnicas a utilizar em cada caso. Tenta-se aqui também perceber o que já existe no mercado, e o que já foi elaborado dando origem à primeira discussão e a definição de um conceito base de trabalho do projecto.

## **3ª Fase**

### **Raciocínio Inicial**

A equipa de designers elabora vários esboços dos equipamentos e do espaço, percebendo desta forma se obedecem aos objectivos inicialmente propostos, se a sua função estética e funcional se enquadram harmoniosamente no espaço. Cria-se um conceito que sustente as escolhas e decisões tomadas ao longo de todo o processo.

## **4ª Fase**

### **Apresentação de uma solução esboçada “Projecto ideia”.**

O atelier tem como objectivo principal a exploração do efeito funcional e plástico das «soluções». A exploração da forma, da cor e do efeito comunicativo (mensagem) são frequentemente preocupações.

Após a elaboração de esboços com valores como iluminação, cor, efeito plástico e forma principal, faz-se a triagem das maquetas preliminares, reunindo normalmente um máximo de duas a três propostas, utilizando unicamente as que mais se ajustam aos objectivos definidos de forma a ser mais assertivo na apresentação ao cliente e na promoção, facilitando desta forma tomada de decisões. Surge a apresentação ao cliente com a elaboração de um dossier para a reunião com o cliente.

## **5ª Fase**

### **Avaliação preliminar do projecto**

Nesta fase surgem duas possibilidades:

- a) As ideias apresentadas são aprovadas e segue-se directamente para a 6ª fase.
- b) Feedback negativo resultando na reprovação das ideias esboçadas, originando o retorno a 3ª fase caso os parâmetros na elaboração do projecto estejam correctos (objectivos, targets), mas por algum motivo o cliente não gostou da forma, cor orientação geral do projecto. Ou retorno a 1ª fase caso se verifique a existência de ruído na percepção total das mais variadas incógnitas e mensagens do projecto.

## **6ª Fase**

### **Finalização de projecto**

Após aprovação das ideias esboçadas, desenvolve-se o projecto de forma rigorosa, é nesta fase que se realizam todos os desenhos técnicos, cortes, vistas e alçados como perspectivas ajustadas ao projecto, maquetas reais e virtuais com base em software ajustado caso a caso. Nesta fase escolhem-se os programas ou software mais aconselhável, como exemplo: \_ Autocad, Allplan, cinema 4D, Sketcup , Photoshop, Illustrator entre outros. Após entrega do dossier final procede-se à reunião com o cliente e equipas de produção, para verificação e discussão de pontos a rever, sendo nesta fase formalizado o orçamento final para produção.

## **7ª Fase**

### **Implementação do projecto**

Após aceitação do orçamento dá-se início a execução/produção do projecto. Procede-se á gestão dos processos de produção e reuniões pontuais com a equipa de produção no local, avaliando e verificando os objectivos, procedendo a correcções e rectificações de falhas caso existam, testando e montando ainda em fábrica, o equipamento para verificação de eventuais desvios ou anomalias com o equipamento por exemplo uma dobradiça que funciona mal, uma gaveta em que a corrediça está danificada, finalizada esta etapa, procede-se ao transporte e montagem do equipamento no local indicado pelo cliente

## 2.4. Analogia da metodologia do Atelier Maurício com Gui Bonsiepe

Metodologia do Atelier Maurício Viera de alguma maneira aproxima-se da metodologia seguida pelo Gui Bonsiepe, tendo em conta o processo projectual do tipo 3 “a circularidade” de Bob Borzack como ilustrado no seguinte quadro.

Atelier Maurício Viera	Gui Bonsiepe (processo circular)	Pontos comuns
<b>1ª- Fase</b>  <b>briefing</b> -objectivos a alcançar -budget -target(crianças adultos, idosos profissões ex: mecânicos...)	percepção do problema	percepção do problema analisando o briefing fornecido pelo cliente
	identificação inicial do problema	identificação inicial do problema, analisando os objectivos a alcançar
	detalhes do problema identificado	detalhes do problema identificado, analisando os alvos a atingir (crianças, adultos, idosos profissões ex: mecânicos...)
<b>3ª- Fase</b>  desenvolvimento inicial do projecto com recurso a esboços	desenvolvimento de conceitos	desenvolvimento de conceitos com recurso a esboços
<b>4ª- Fase</b>  selecção e triagem das soluções mais adequadas que estão em concordância com os objectivos traçados	desenvolvimento de soluções	desenvolvimento de soluções
	desenvolvimento de soluções e alternativas	desenvolvimento de soluções e alternativas fazendo triagem das soluções mais adequadas que estão em concordância com os objectivos traçados
<b>5ª- Fase</b>  <b>reprovação</b> - reprovação da(s) soluções apresentadas, retorno a <b>3ª fase</b> caso os parâmetros seguidos na elaboração do projecto estejam correctos. ou retorno a <b>1 fase</b> caso se verifique a existência de ruído na percepção das mais variadas incógnitas e mensagem do projecto  <b>aprovação</b> -Feedback positivo (dá-se continuidade ao projecto)	realização/avaliação da solução	realização/avaliação da solução obtendo um feedback positivo ou negativo
<b>6ª- Fase</b>  desenhos e estudo final	comunicação	comunicação final do projecto
<b>7ª- Fase</b>  execução	produção e distribuição	produção, execução e distribuição do equipamento final

Esquema 6- Analogia de metodologia do Atelier Maurício Vieira com Gui Bonsiepe

## Conclusão

Há um objectivo principal em todos os trabalhos, satisfazer o cliente. Ser muito claro na apresentação de maquetas e soluções. Ser claro para o cliente, é estar ao «nível» dele e muitas vezes ser «popular» até nos esboços há por vezes a necessidade de esquecer o «academismo», sem contudo, o por em causa ou o contrariar. Salvaguardar o essencial sem cometer erros, ser eficaz no momento de atingir as soluções.

Sendo o mercado bastante heterogéneo e havendo uma diferença acentuada entre interior e litoral, sentimos a necessidade de trabalho com a maior elasticidade possível. Trabalhando no mercado nacional, quer dizer que no mesmo dia, na mesma semana trabalhamos com clientes muito diferentes na abordagem dos mesmo assuntos tendo para isso o cuidado de estruturar o método de trabalho em função do cliente.

### 2.5. Projecto de referência : Restaurante “DonGarfo”

\_ Projecto de design de interiores para restaurante de gestão familiar onde o conceito “Charme” seja evidente. \_

#### **Objectivos:**

1. O restaurante “DonGarfo” situa-se num espaço arquitectónico de reduzida dimensão, deverá por isso ser acolhedor. Terá como objectivo a elaboração de refeições com referência numa cozinha de carácter tradicional e regional com aproximação aos conceitos da “Nova Cozinha”. O serviço será personalizado e de atenção cuidada, centrada no cliente, onde as refeições se desenvolvem num conceito de «slow food». (2)

2. Deverão ser tidos em conta os pequenos prazeres da vida, onde os sabores marcam uma presença constante.

O projecto adquiriu alguma complexidade quando passou a ser contemplado por mais um dos pequenos prazeres da vida, o tabaco, frequentemente associado ao perfeito remate da refeição. Porque o mercado ainda o exige, passou a ser contemplada mais esta necessidade.

## Design do espaço

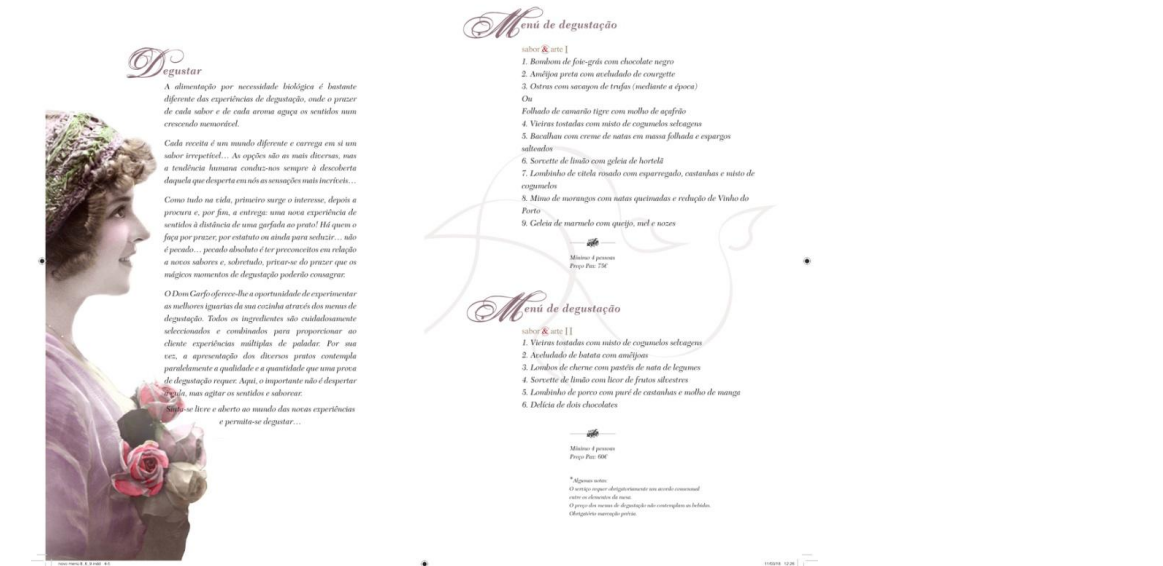
Perante o objectivo de cozinha tradicional com aproximação ao conceito da nova cozinha (Nouvelle Cuisine) definiu-se como raciocínio visual e inicial o cruzamento de formas funcionais com o “charme” necessário ao conceito “Gourmet”. Uma das possibilidades seria baseada nos “glamorosos” anos 20. A base de trabalho passaria assim por combinar as seguintes expressões, movimentos ou momentos artísticos.

Como exemplo da ementa temos «Camarão perfumado com alho» ou «Morcela tostada com grelos e puré de maçã»

## Ementa (cardápio)

Capa

Contracapa



### Degustar

A alimentação por necessidade biológica é bastante diferente das experiências de degustação, onde o prazer de cada sabor e de cada aroma aguçam os sentidos num crescente memorável.

Cada receita é um mundo diferente e carrega em si um sabor irreplicável... As épocas são as mais diversas, mas a tradição humana condiz-nos sempre à descoberta daquilo que desperta em nós as sensações mais íntimas...

Como tudo na vida, primeiro surge o interesse, depois a procura e, por fim, a entrega: uma nova experiência de sentidos à distância de uma garfada ao prato! Há quem o faça por prazer, por estatuto ou ainda para seduzir... não é possível... possivelmente a tua preocupação em relação a novos sabores e sabores, primeiro do prazer que os melhores momentos de degustação poderão conseguir.

O Don Gato oferece-lhe a oportunidade de experimentar as melhores iguarias da sua cozinha através dos menus de degustação. Todos os ingredientes são cuidadosamente seleccionados e combinados para proporcionar ao cliente experiências múltiplas de prazer. Por sua vez, a apresentação dos diversos pratos contempla paralelamente a qualidade e a quantidade que uma prova de degustação requer. Assim, o importante não é despertar o palato, mas agitar os sentidos e subvertê-los.

Assim, ao ser livre e aberto ao mundo das novas experiências e permite-se degustar...

### Menú de degustação

sabor & arte |

1. Bombons de feijão-grão com chocolate negro
2. Amêijoas pretas com acedidade de coaragite
3. Ostras com sazonagem de trufas (medulante a época)

Ou

- Folhado de camarão tigre com melão de espárito
4. Vieira tostada com misto de cogumelos selvagens
  5. Bacalhau com creme de natas em massa folhada e espargos salteados

6. Sorvete de limão com geleia de hortelã
7. Lombrinho de vitelo risado com espargos, castanhas e misto de cogumelos

8. Miso de morango com natas queimadas e redução de Vinho do Porto
9. Geléia de marulho com queijo, mel e nozes

Mínimo 4 pessoas  
Preço fixo: 150€

### Menú de degustação

sabor & arte |

1. Vieira tostada com misto de cogumelos selvagens
2. Acedidade de batata com amêijoas
3. Lombrinho de churrasco com pastéis de nata de legumes
4. Sorvete de limão com licores de frutos silvestres
5. Lombrinho de porco com puré de castanhas e molho de manga
6. Delícia de dois chocolates

Mínimo 4 pessoas  
Preço fixo: 100€

\*Alguns pratos  
O cliente pode degustar-se com o prato escolhido  
antes ou durante do menu.  
O preço do menu de degustação não contempla os bebidas.  
O degustar necessita de um prato.

**Para Começar**

sabor & tradição

- *Morceia tostada com grelos e puré de maçã* ..... 5.90€
- *Canarito perfumado com alho* ..... 6.80€
- *Farinheiro em pão soloio com ovos mexidos* ..... 5.80€
- *Chamaça de farinheiro em cama de cogumelos setagens* ..... 6.80€

---

sabor & arte

- *Vietras tostadas com cogumelos setagens* ..... 7.80€
- *Salafinha Sabor & Arte* ..... 5.80€
- *Carpaccio de pêras com pinhões e ricula setagem* ..... 5.80€
- *Cocktail de canarito com fruta tropical* ..... 6.80€
- *Carpaccio de maçã com queijo mozzarella* ..... 5.80€
- *Vietras com maçã caramelizada e molho sinagreste* ..... 7.80€

\*Divers individualmente | IVA incluído à taxa legal em vigor

**Sopas**

sabor, tradição & arte

- *Crema de legumes* ..... 4.80€
- *Sopa de cação com coentros* ..... 9.80€
- *Caldo de canarito com vietras e amêijoas pretas* ..... 10.80€

\*Divers individualmente | IVA incluído à taxa legal em vigor





**Nota do Chefe**

*Ninguém nasceu ensinado a cozinhar ou a fazer o que quer que seja. À semelhança de muitas outras pessoas, também eu fui aprendendo a conjugar ingredientes e a criar os mais diversos sabores.*

*Após algumas experiências, apresento agora uma cozinha mais actual, refinada pelo toque suave da gastronomia moderna, mas sem nunca esquecer as raízes tradicionais que me prendem a mim e a todos os portugueses.*

*Os meus segredos? Talvez as pitadas de carinho e dedicação que adiciono a cada prato que preparo...*

*Espero que todos se sintam bem no Dom Garfo e apreciem as nossas novas propostas...*

Flia Chefe  
Dama Olímpia



“DonGarfo (<http://www.dongarfo.net/>)

Sabor e arte é concebido à imagem do cliente que se dispõe a novas experiências para encontrar momentos únicos de prazer. Para isso, criámos um espaço acolhedor forrado a madeira, cores quentes, jogos de luz e imagens que nos avivam a infância, onde se pretende servir os paladares tradicionais com um toque especial da arte moderna e, claro está, da Dona Olímpia.”

### **Funcionalismo / Racionalismo**

Por se tratar de um espaço de trabalho, seria «necessário» salvaguardar a componente prática das formas. Logo, fazer da função e do «equilíbrio» volumétrico a sua qualidade máxima.

Como primeiro raciocínio surgia a máxima funcionalista, “O que funciona bem é belo”. A análise das formas que passariam a ser parte da necessidade funcionalista tornava-se imperativa.

### **O Romantismo a Belle Époque e os anos 20**

A subjectividade, a emoção e o prazer dos pequenos momentos, dariam mote ao tema calmo mas marcadamente expressivo, onde o calor humano seria uma constante.

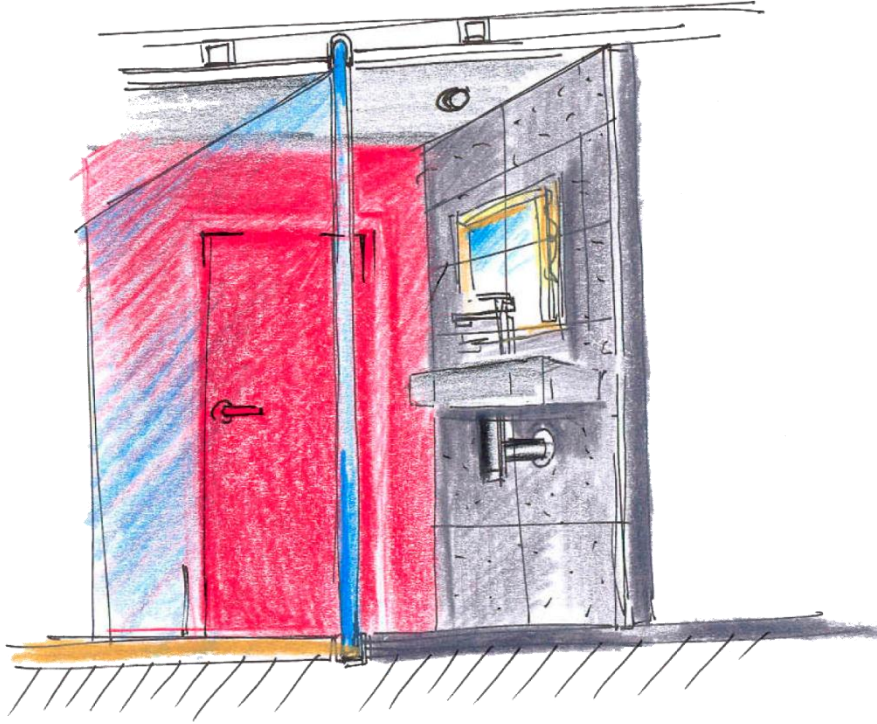
Não ao «ruído» urbano dos programas televisivos, Sim aos gestos charmosos da cidade e seus hábitos contemporâneos no momento mais alto da relação humana.

### **Desenvolvimento do projecto**

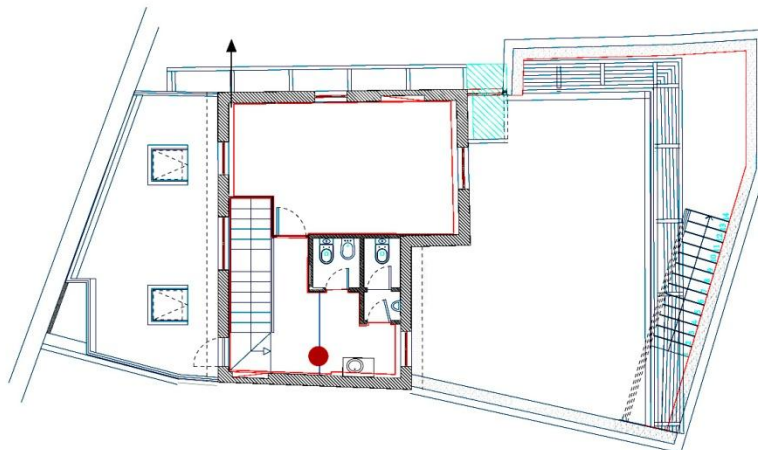
- \_ Pesquisa de ideias
- \_ Confronto de Opiniões
- \_ Esboços desenhados

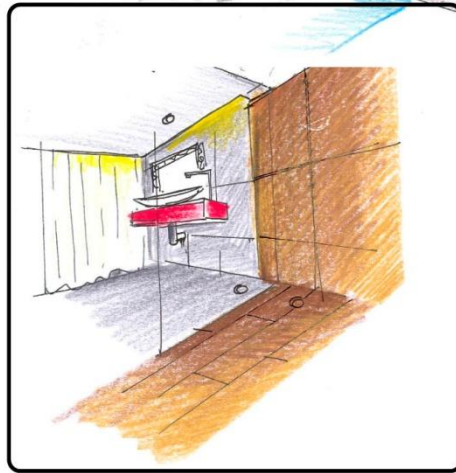
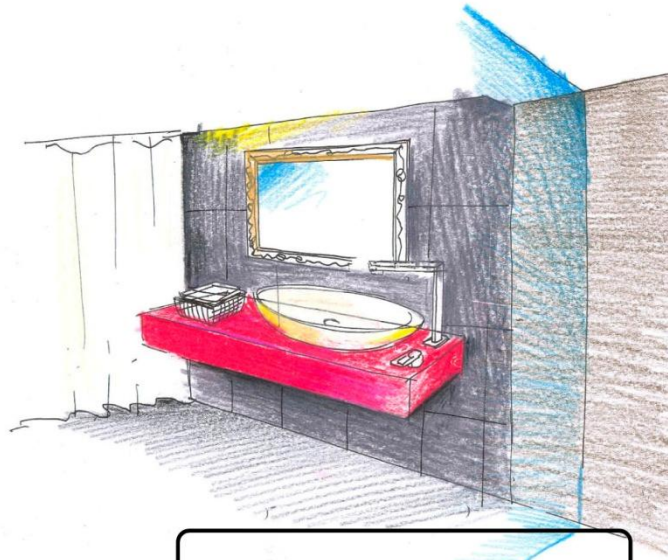
## Exemplo de esboço rápido

Os esboços rápidos serviram desde os primeiros momentos de discussão como o melhor método explicativo da ideia a desenvolver.

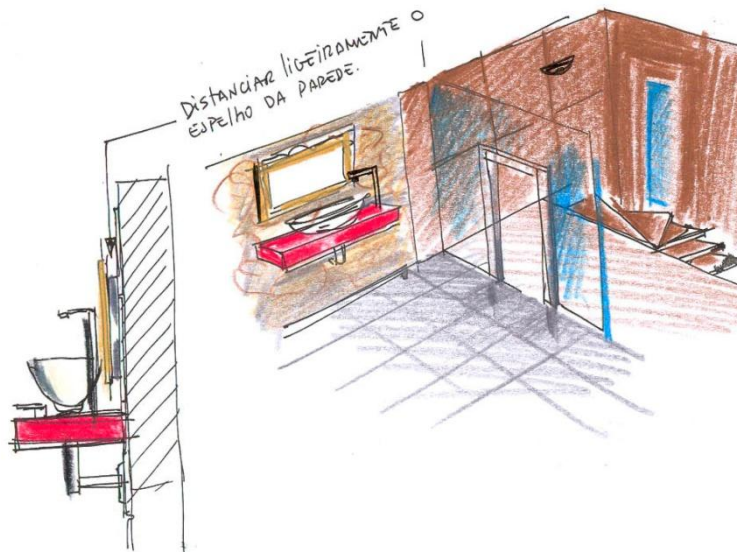


Esboço 1. WC  
Autor: Designer Maurício Viera





Esboço 2. Wc 2 / Autor: Designer Maurício Vieira



Esboço.3 Vistas WC/ Designer: Maurício Vieira

## 2.6. Metodo de Apresentação ao cliente

A Antevisão

- o espaço arquitectónico e a maqueta virtual
- Confronto de soluções a partir do espaço existente
- A conjugação de soluções informáticas para mais facil antevisão e discussão de possibilidades

Visualizações renderizadas ou visualizações virtuais

As maquetas serviram como primeiros momentos de discussão permitindo melhor método explicativo da ideia a desenvolver.



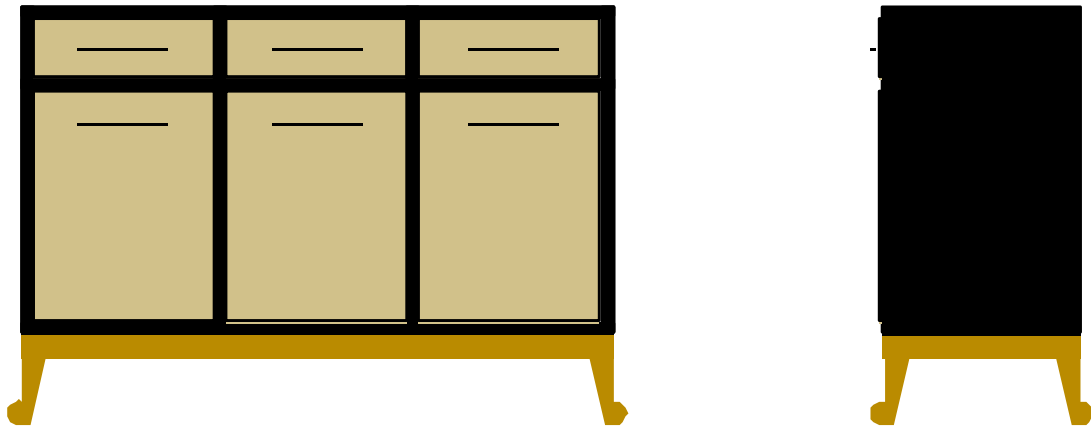
Maqueta1 - Restaurante «DonGarfo» / Autor: Designer Maurício Vieira



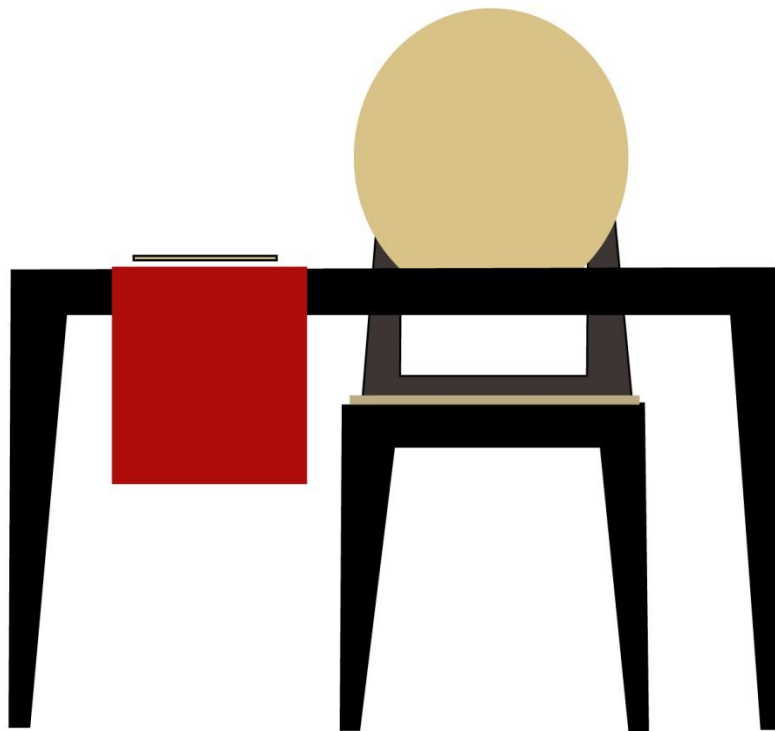
Maqueta 2-Restaurante «Dongarfo» / Autor: Designer Maurício Vieira

Conjugação de vários elementos, desde a cadeira clássica em madeira ao candeeiro num gesto de relação intimista com iluminação localizada.

## Equipamento



Equipamento 1 - Móvel de apoio / Autor: Eng. João Carvalho



Equipamento 2 - mesa e cadeira em madeira (design clássico) / Autor: Eng. João Carvalho

## Resultado Final



Fotografia 1 -interior vista (A)



Fotografia 2- interior vista (B)



Fotografia 3 - interior vista (C)

## 2.7. Organização e apresentação do dossier do projecto ao Cliente

Ao elaborar o projecto é organizado um dossier de dados relativos ao cliente e ao projecto, onde o original fica na base de dados do atelier e a cópia é entregue ao cliente. Este dossier obedece a regras de organização interna do Atelier.

Dossier de projectos de interiores (sendo o que importa para este processo) é composto por:

1. Orçamento - definição do projecto e todos os pontos importantes a referir, custos.
2. Área reservada a dados do cliente - Dados referentes á primeira reunião com o cliente, anotação das exigências do mesmo, facultando todas as informações que acham importantes.
3. Planta inicial do projecto
4. Planta Cotada
5. Proposta de layout's (Aprovação de layout)
6. Planta de pavimento
7. Planta de revestimentos
8. Planta de equipamentos
9. Planta de iluminação
10. Desenhos técnicos
11. Referência aos materiais utilizados
  - 11.1. Orçamento dos custos do material (caso o cliente assim o solicite)
12. Simulação do espaço (em 3D)
13. Simulação de grafismo (caso exista)
13. Observações importante (caso necessário).

Em anexo, os dossiers encontra-se organizado da forma acima descrita.

# Capítulo III

## 2.

### Projecto 1. Moradia Unifamiliar

\_Projecto de equipamento em moradia uni-familiar/ particular, com o fim de proporcionar ambientes distintos na mesma área.\_

Foi solicitado ao atelier Maurício Vieira o desenvolvimento de um projecto de interiores que inclui-se vários tipos de equipamento, sendo eles: sofás, espelhos, quadros, móvel de apoio e candeeiros de pé para a sala, visando à funcionalidade do espaço em estudo “Sala de convívio”.

#### BRIEFING

“ Venho por este meio solicitar, o desenvolvimento de um projecto de mobiliário que promova o convívio para a minha moradia em que sejam criados dois ambientes distintos, “sala de estar e salão de jogos”, que contemple sofás, espelhos, quadros, móvel de apoio e candeeiros de pé para a sala, tenham em atenção pormenores que marquem a **diferença e exclusividade do projecto**. Quanto ao móvel de apoio gostaria que se localiza-se na área assinalada em planta e que respeitasse as seguintes condicionantes:

- um espaço designado mini-bar
- a parede de betão não deve de forma alguma servir de fixação
- dimensões máximas de 3m x2mx0,5m - por se encontrar numa zona de circulação e evitar a colisão com os elementos existentes do aquecimento central.

Sem outro assunto de momento”

Briefing apresentado do cliente

## Análise e Definição do Problema

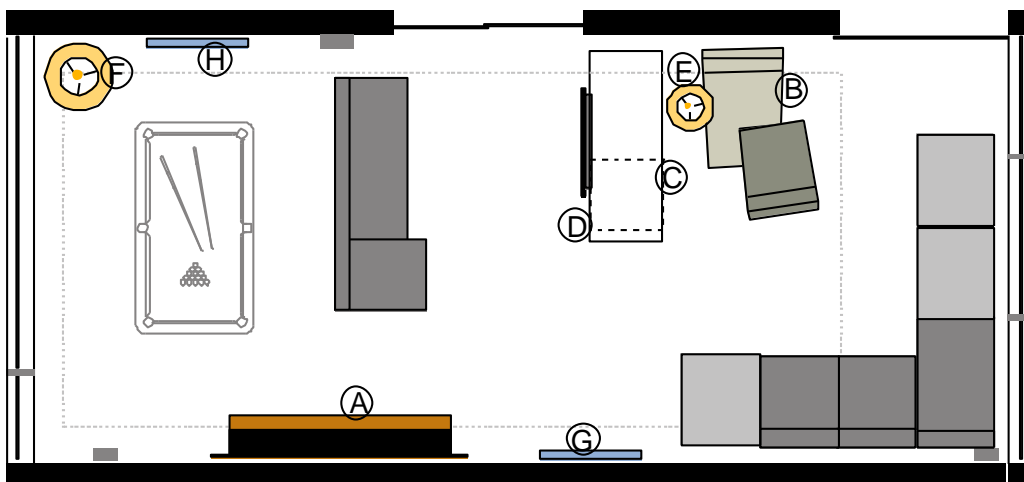
### Condicionantes do projecto

Na elaboração do móvel aparador, existem várias condicionantes a ter em conta, como a proibição de fixação de qualquer elemento à parede de betão (parafusos, buxas, etc.); a volumetria do móvel em relação à profundidade e largura é para ser respeitada (profundidade reduzida de modo a não interferir com a zona de circulação e lazer (mesa de snooker)).

### Pesquisas /Estudos

Depois de analisadas as necessidades do contratante, foram realizadas pesquisas de mercado para perceber quais os materiais (madeiras, tecidos...) que mais e melhor se ajustam as necessidades dos vários equipamentos.

### Planta da Sala



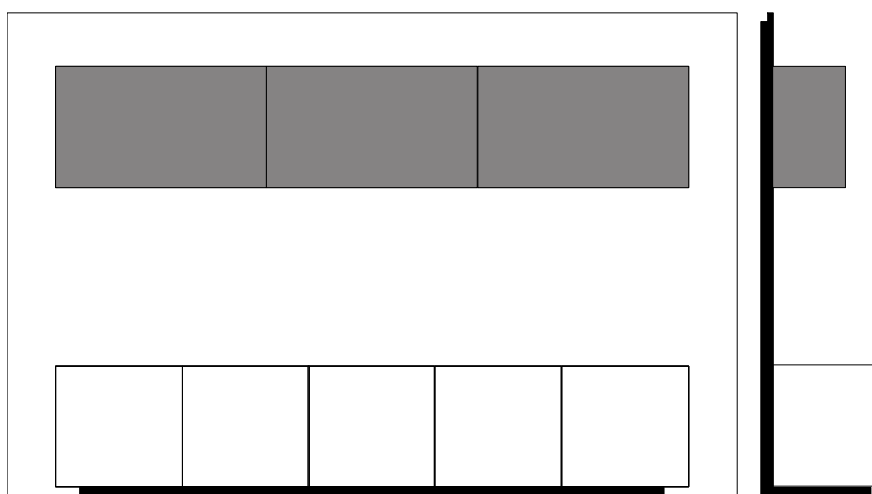
### Distribuição dos equipamentos

Legenda:

- |                                      |                     |
|--------------------------------------|---------------------|
| (A) Móvel aparador                   | (E) Candeeiro de pé |
| (B) Chaise longue                    | (F) Candeeiro de pé |
| (C) Quadros (vista lateral direita)  | (G) Espelho         |
| (D) Quadros (vista lateral esquerda) | (H) Espelho         |

Após o estudo e escolha da distribuição do equipamento em planta, realizaram-se vários layouts para o móvel aparador. Pensou-se inicialmente na criação de módulos “independentes” com divisórias apenas para arrumação e mini-bar.

### Exemplo de estudo móvel de apoio (inicial)



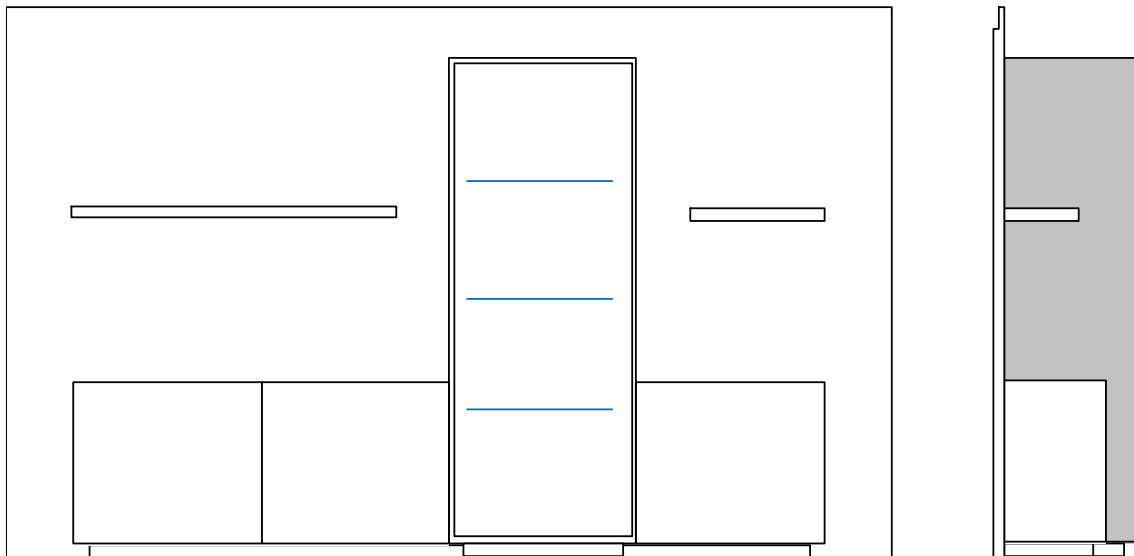
Desenho 1-estudo do móvel de apoio /Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

**NOTA:** Pormenores dos estudos do móvel em [Anexo - Projectos 1- Estudos](#).

## Equipamentos

### Móvel de apoio

Como já referido anteriormente, o móvel assenta em características fundamentais que influenciam a sua forma. A sua construção foi executada usando módulos, com diversas alturas e volumetrias, optou-se por diferenciar estes através dos materiais e cores, assumindo diferentes utilidades (arrumação e exposição). Um dos pormenores que diferenciam este móvel é a porta tic-tac de acesso as tomadas localizadas atrás do painel na parede e as prateleiras para a colocação de copos e outros elementos de apoio ao bar (comportando no máximo 12 garrafas).



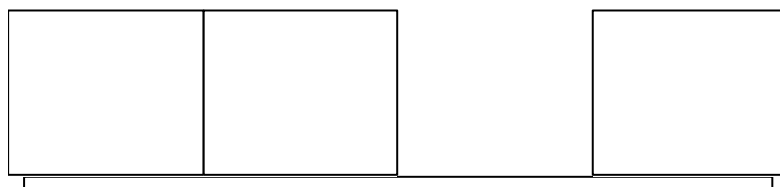
Desenho 2 -móvel de apoio final/ Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

A escolha dos materiais é um dos aspectos ao qual se deve dar especial atenção, a harmonia entre eles é fundamental para o sucesso do produto/ equipamento.

- Módulo I – Vidro lacado branco
- Módulo II – Vidro lacado preto
- Painel de fenólica com serigrafia madeira clara da marca Trespa Meteon, referência NW17/ST

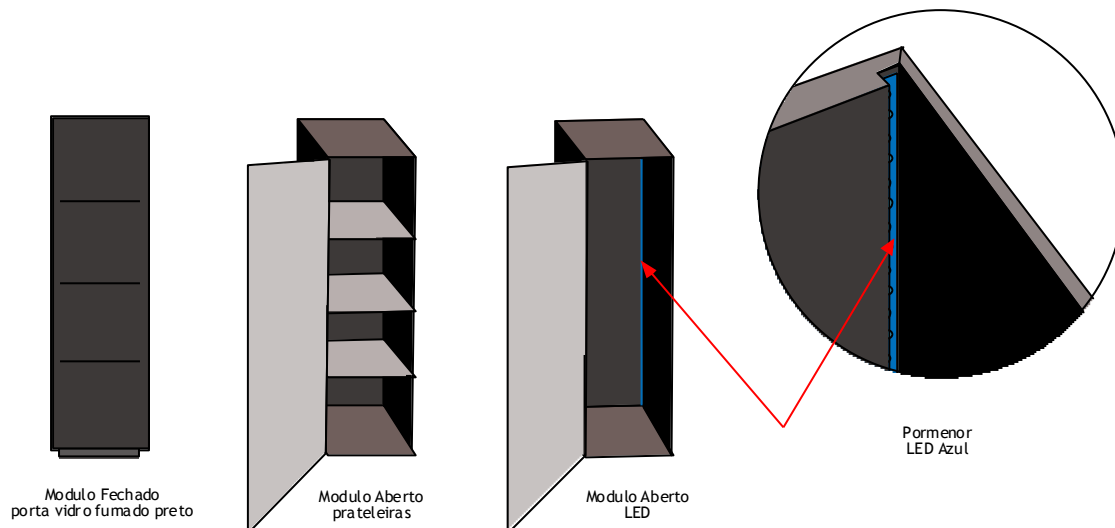
#### Modulo I - Zona aparador branco (Vidro lacado)

O modulo I é revestido a vidro transparente lacado a branco dando um aspecto de moderno e tecnológico, permitindo desta forma uma relação harmónica e equilibrada com o painel de madeira.



Desenho 3 Módulo I- Vidro lacado branco

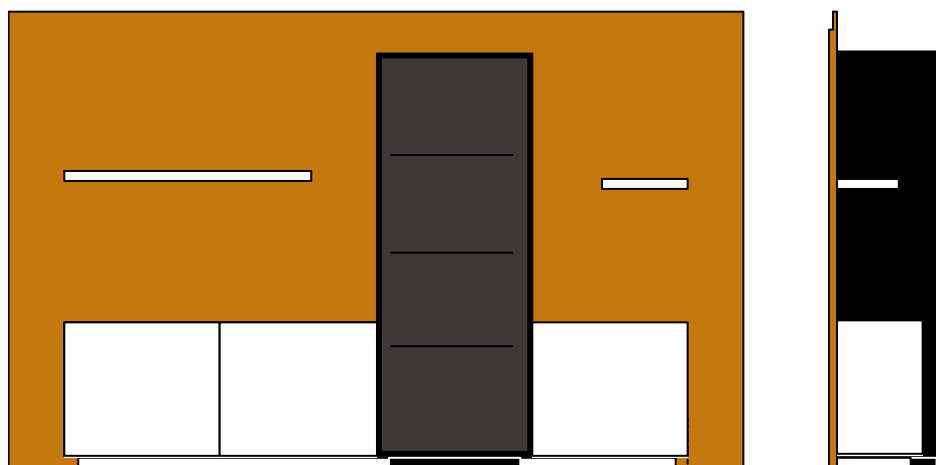
Modulo II - Expositor preto com iluminação led - Revestido a vidro transparente lacado a preto com iluminação led de cor azul no interior, tendo como objectivo dar maior destaque aos objectos expostos, sem comprometer a relação harmónica dos outros módulos e painel.



Desenho 4- modulo II do móvel de apoio, com pormenor / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

Painel de fenólicas da marca Trespa e referência Meteon NW16/ST, tem como objectivo principal criar um espaço mais quente, acolhedor, sendo a madeira pelos seus tons o móbil destas sensações, enquadrando se de uma forma harmoniosa com todo o conjunto da sala, inclusivé a parede de betão, onde está inserido.

As cores utilizadas foram escolhidas em função do espaço, visando a harmonia entre os restantes equipamentos e tendo em conta o gosto particular do cliente.



Desenho 5- Móvel Aparador com referência aos materiais utilizados / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia



Vidro transparente lacado a branco



Fenólica marca Trespa referência Meteon NW16/ST



Vidro transparente lacado a preto



Vidro transparente fumado preto

## Maqueta



Maqueta 3- Móvel de apoio, vista frontal / Autor: Designer Ana Sofia



Maqueta 4 - Móvel de apoio, perspectiva / Autor: Designer Ana Sofia



Maqueta 5 - móvel de apoio, vista lateral esquerda / Autor: Designer Ana Sofia



Maqueta 6 - Móvel de apoio com portas abertas / Autor: Designer Ana Sofia



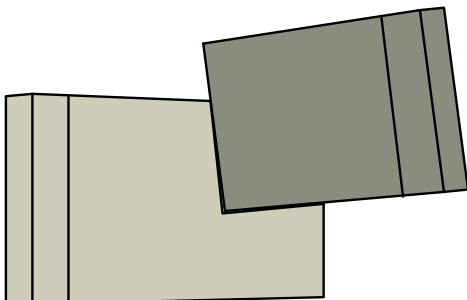
Fotografia 4-móvel de apoio, após execução

## Sofás( em processo de execução)

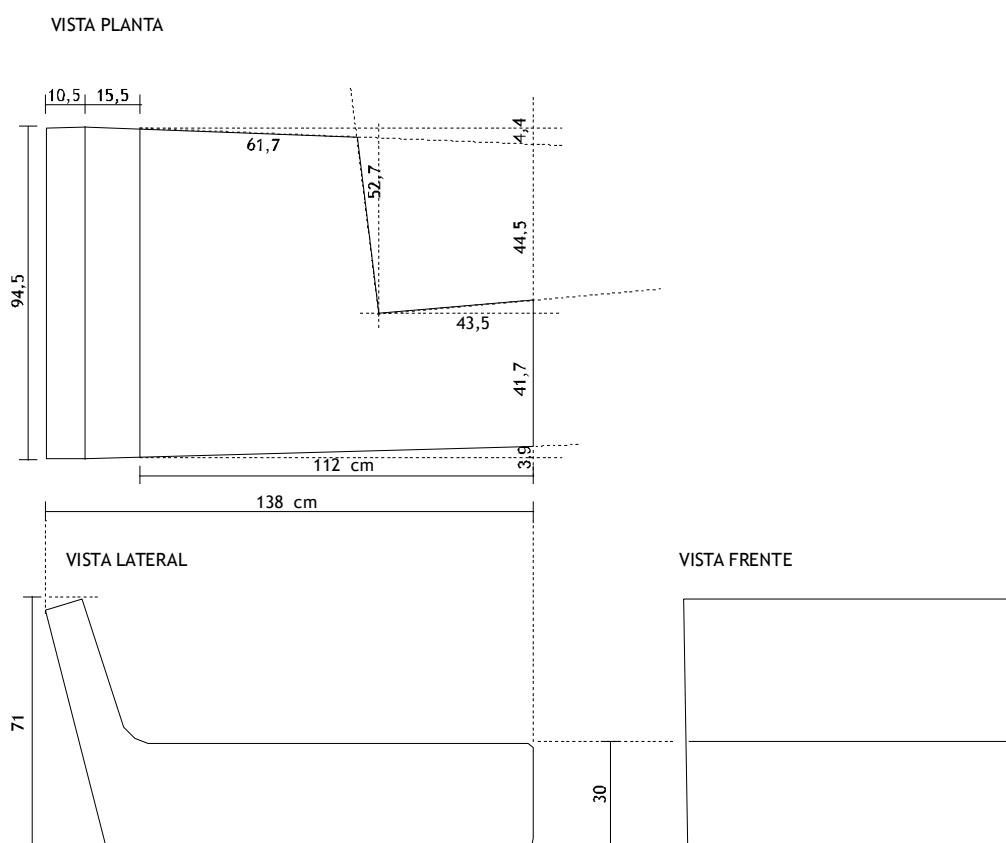
### “Olho no Olho”

Constituído por dois módulos, permite a inter-acção entre os dois utilizadores do sofá, privilegiando desta forma o convívio e a comunicação entre ambos. Por isso denominado “olho no olho”, ficando de frente um para o outro .

A combinação geométrica e cromática, tem como finalidade o enquadramento no espaço de forma equilibrada e ao gosto do cliente.



Desenho 6 Sofás - vista de cima - encaixe perfeito dos dois módulos / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia



Desenho 7. desenho tecnico dos sofás / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

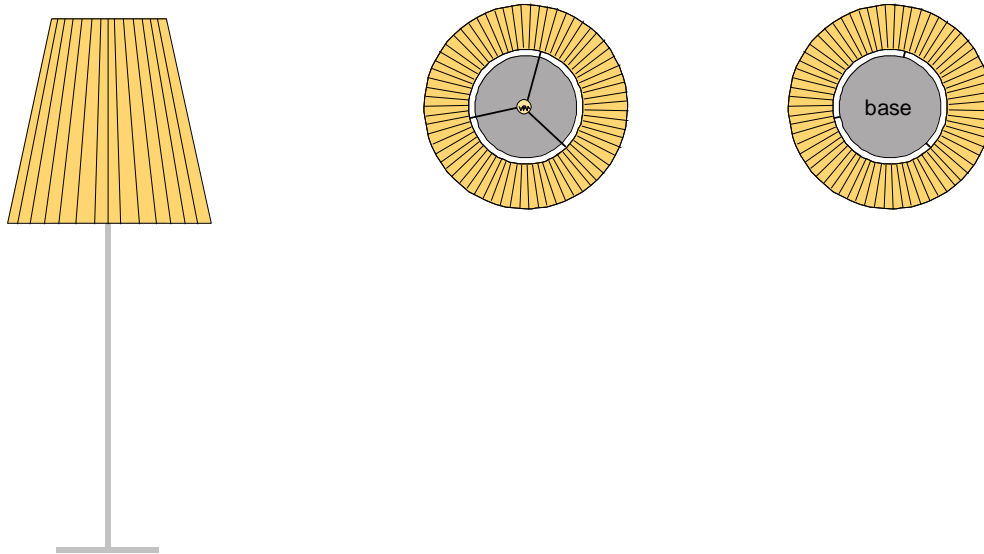
## Candeeiros

A concepção dos Candeeiros produzidos embora com geometria identica, possuem funcionalidades distintas.

O candeeiros “A” é maior, com dimensões de 210 x 80 cm, peça imponente e marcante no espaço pelo seu volume, tem como objectivo marcar a zona de lazer junto a mesa de jogos.

O candeeiros “B”, com dimensões 130 x 40 cm, localizado na sala de estar, cria um ambiente acolhedor, confortável e mais discreto juntos dos sofás.

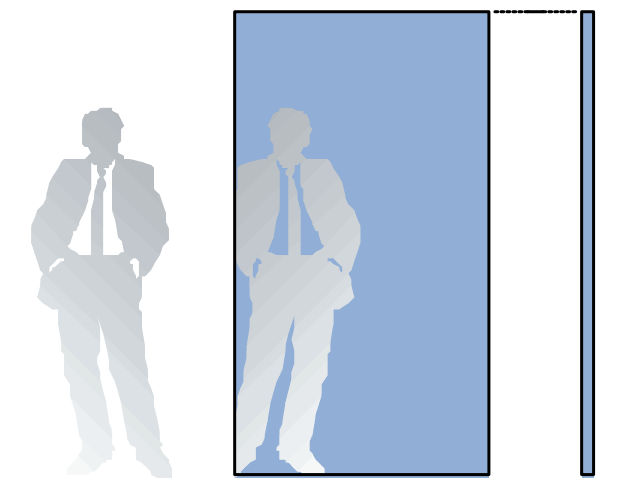
Estes foram produzidos com a base e tubo em inox polido, com abajur em tela impressa totalmente personalizado.



Desenho 8- candeeiro 130x80x40cm / Autor: Eng.João Cardoso e Designer Ana Sofia

## Espelhos

Espelhos com 2x 0,7m e 2,4x1,2 m tratam-se de peças com objectivo principal diluírem-se ao máximo na parede de betão, criando um pequeno apontamento de profundidade junto ao sofá, móvel de apoio, e mesa de jogos sem colidir com os vários equipamentos da sala.



Desenho 9- Espelho medidas 200x120 cm

**NOTA:** Dossier com todo o processo de trabalho do Projecto 1 em Anexo Projecto 1 Final.



Maqueta 7 - Espelho 200x120 cm / Autor: Designer Ana Sofia



Maqueta 8 - Conjugação espelho móvel de apoio / Autor: Designer Ana Sofia

## Projecto 2. Restaurante Café Turismo (W.C)

Situado em Vilar Formoso junto a fronteira, trata-se de um estabelecimento de restauração que acolhe diariamente uma grande diversidade de clientes tipo, desde imigrantes, camionistas, gente local entre outros.

O Projecto de design de interiores consiste na remodelação das casas de banho, modernizando-as, tornando-as mais apelativas e limpas num conceito “Clean”.

### Objectivos

Neste projecto existem vários aspectos a ter em atenção, dede:

1. a necessidade de criar sistemas seguros, práticos, de limpeza fácil e sobretudo anti-vandalismo por ser um local de muito movimento.
2. resolver todos os problemas de canalização e electricidade, existentes neste espaço.
3. o local deve ter um tom claro (à base de brancos e outras cores claras) que nos remeta o mais possível para um ambiente limpo, essencialmente ausente de maus cheiros, e moderno.

Com estas mudanças pretende-se a conquista de novos clientes através do melhoramento da imagem e dos aspectos técnicos.

### Problemas existentes

Neste espaço, de arquitectura antiga, existiam vários problemas com os quais nos deparámos de imediato. Encontrámos a zona das casas de banho onde tanto a luz natural como a luz artificial era deficiente, sendo assim um espaço bastante escuro.

A nível técnico, os entupimentos dos sanitários eram constantes, o que prejudicava bastante o bom funcionamento das mesmas, aumentando os maus cheiros.

As loiças sanitárias eram velhas e encontravam-se num estado de grande degradação. Outros dos inconvenientes que este espaço apresentava é o constante desaparecimento do equipamento sanitário, nomeadamente as torneiras de linhas clássicas, lâmpadas, piaçabas, etc.. Para além disso, também os duches (muito utilizados pelos camionistas neste estabelecimento) eram desconfortáveis e pouco funcionais.

Devido aos problemas encontrados e analisados , chegou-se a várias conclusões para a melhoria deste espaço.

1. O aumento das zona de WC dos Homens, visto estas possuem uma dimensão bastante mais reduzida.
2. Aumento daa zona de circulação.
3. Introdução de cabines de duche mais funcionais , confortáveis.
4. Criar uma zona especifica para fraldário.
5. Inserir Wc adaptado a deficientes.

De inicio estava previsto apenas alterar toda a parte técnica e modificar as louças sanitárias, criando um layout simples e principalmente funcional. Com o desenvolver do projecto a ideia inicial foi-se alterando de tal forma visando a sempre a componente funcional e as solicitações actuais.

## Fotografias antigas



Fotografia 5- wc antes- interior



## Materiais

### Escolha de Materiais / Revestimentos

Por ser um espaço destinado ao grande tráfego, torna-se essencialmente a selecção de material resistente com uma textura e cor que não compromettesse a limpeza.

Tivemos em conta a aplicação de materiais que não se deteriorassem em contacto com a água, e produtos mais abrasivos de limpeza por ser uma zona que exige muita manutenção. As paredes foram revestidas em vidro lacado a branco e também com porcelanico compacto de cor creme. No chão foi colocado um porcelânico compacto antiderrapante. Criou-se uma rede de águas e esgotos bem como todos os estudos de extração e purificação do ar com o apoio do departamento de engenharia do atelier.

As cabines de w.c., resguardo de duche e as portas são em resinas fenólicas, as bancas foram produzidas em silestone.

As piaçabas foram aparafusadas ao chão e paredes, de modo a evitar roubos.

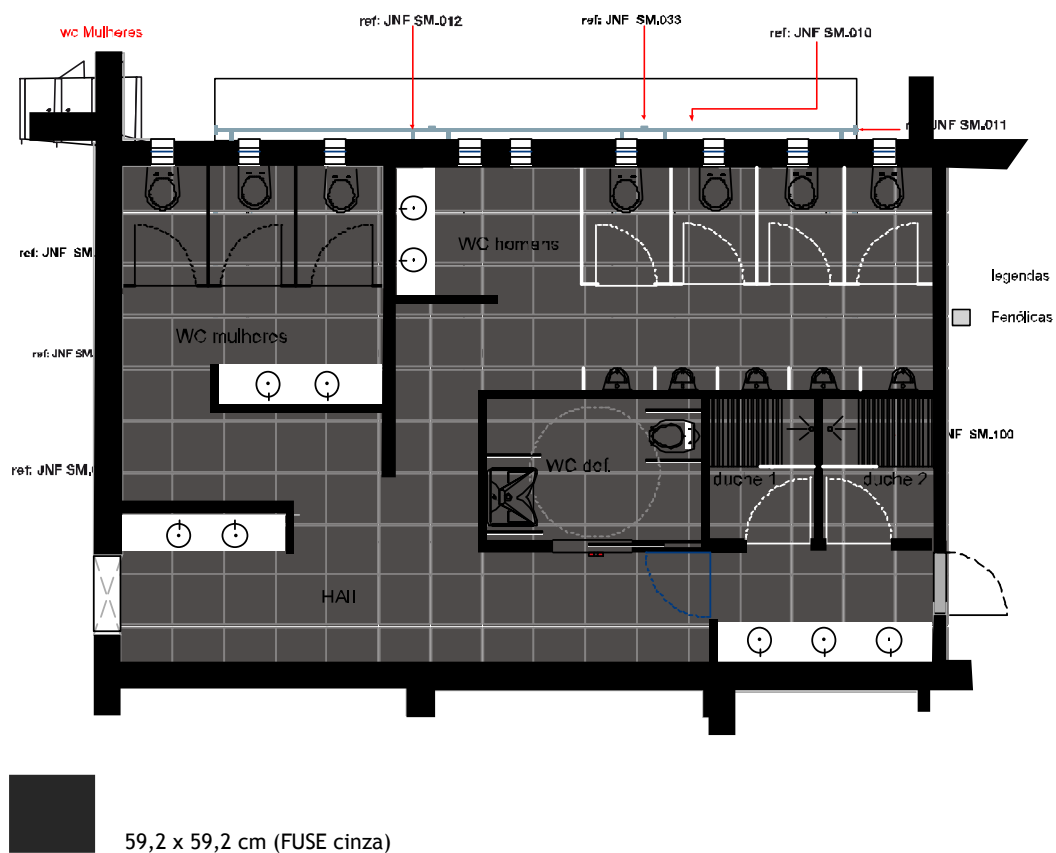


Figura 1. Planta de pavimento

## Iluminação

A iluminação foi estudada de forma a ser utilizada com três objectivos:

1º - Iluminar

2º - Poupar energia ( toda a iluminação é led e de baixo custo consumo)

3º - Criar animação no espaço com leds sinalizadores de cor, para sinalizar os vários espaços, através de uma dinâmica de cor visando diferenciação das varias zonas de higiene e zona de.escanhoar.

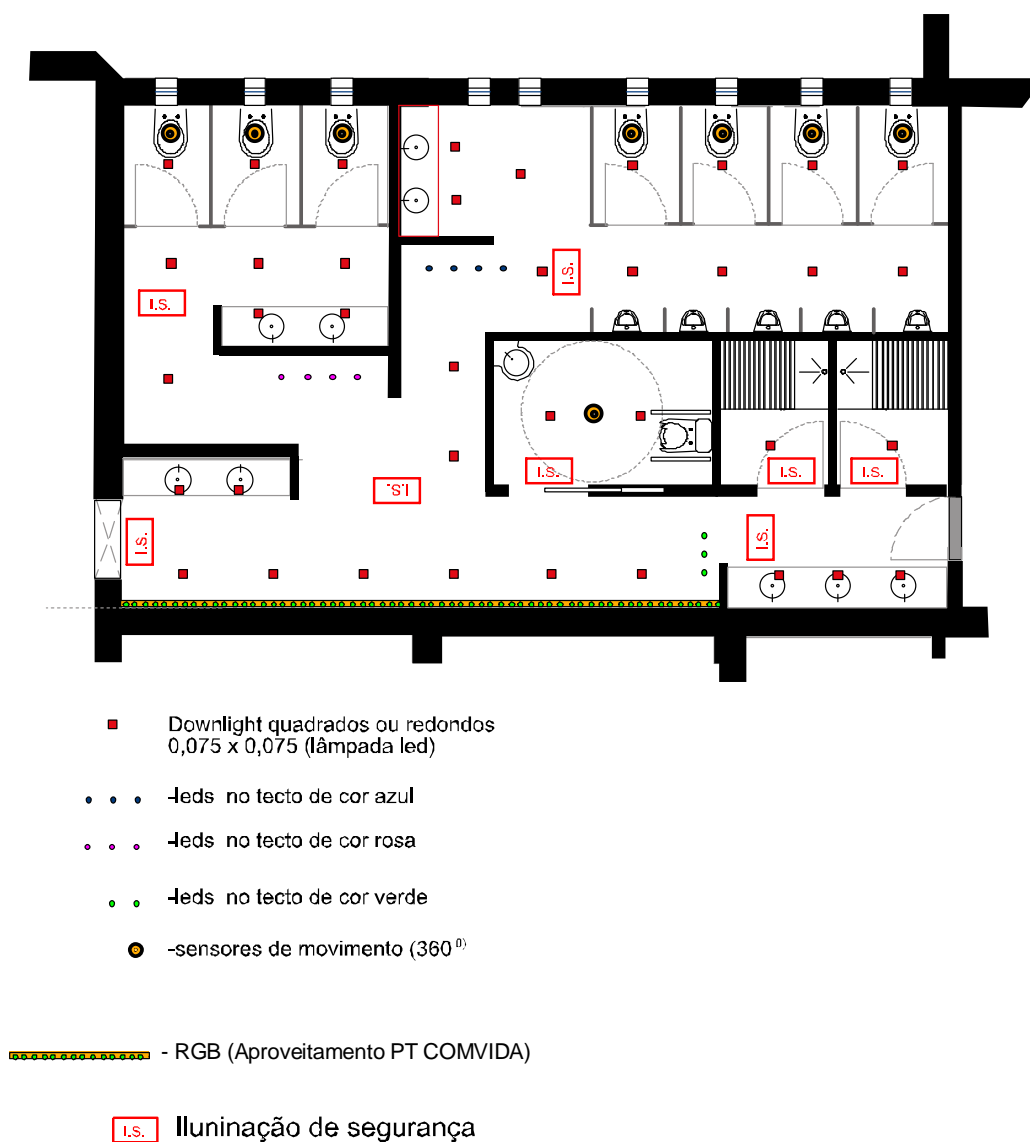


Figura 2. Planta de iluminação

## Fotografias depois projecto

W.C Novas



Fotografia 6- wc «nova» zona de escanhoar.



Fotografia 7- wc «nova» zona homens

**NOTA:** Dossier com todo o processo de trabalho do Projecto 2 em **Anexo Projecto 2**

## Grafismos

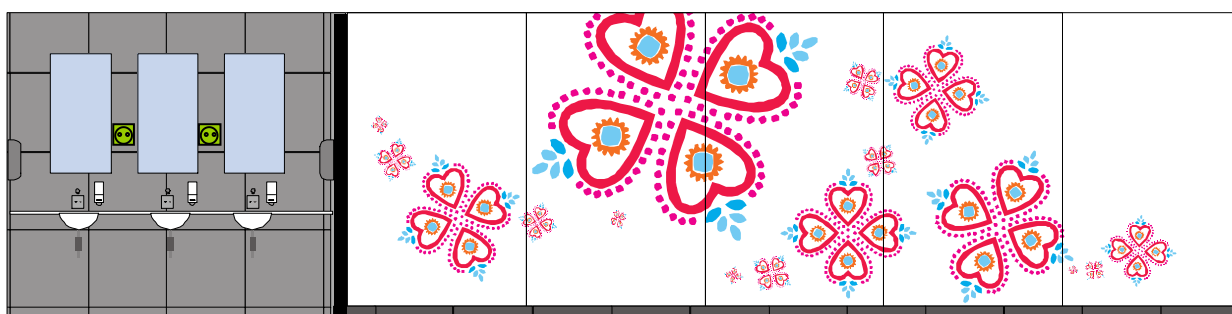
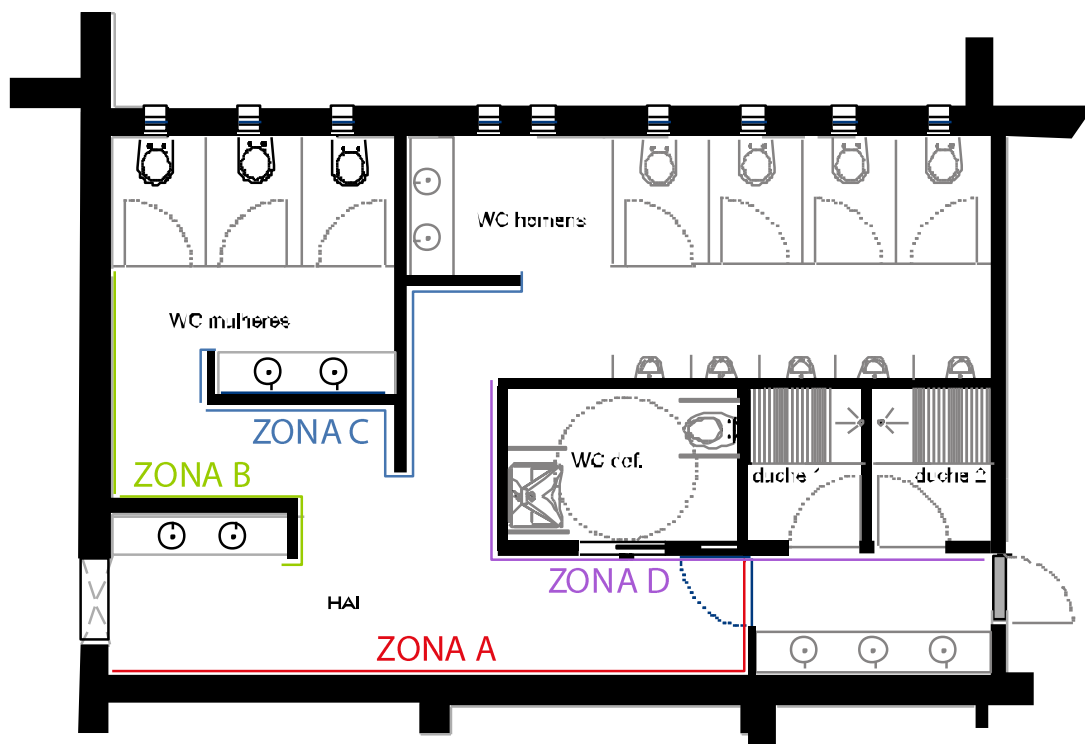
Devido a localização geográfica do restaurante pretende-se que haja uma conotação forte com Portugal. Recorreu-se a uma linguagem gráfica popular que nos remeta para vários temas nacionais, como a homenagem à diva Amália Rodrigues, referência aos bordados portugueses, a viagem, saudade, emigração, turismo, entre outros.

Visando sempre os seguintes pontos:

1º - A presença do ser português e Portugal bem patentes com uma abordagem e homenagem à diva portuguesa Amália Rodrigues, e aos típicos, ainda que modernizados, bordados portugueses.

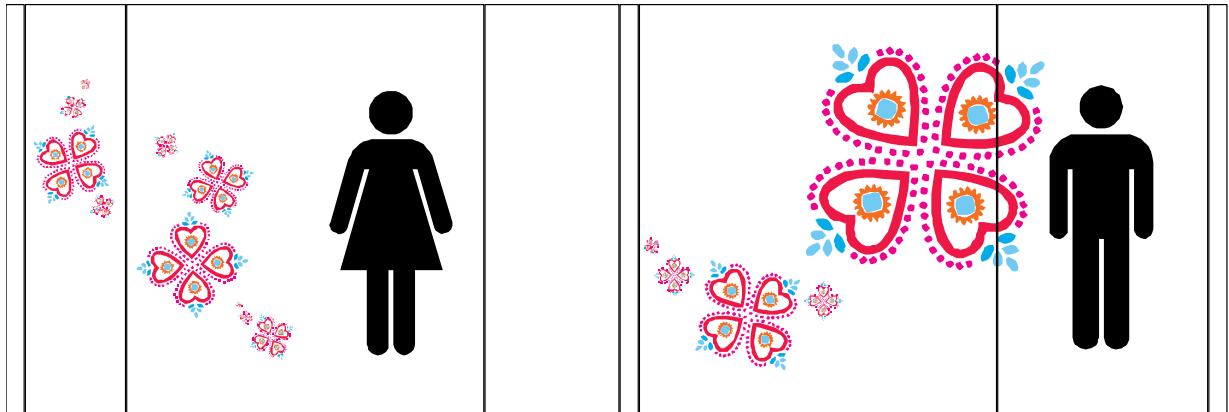
2º - abordagem do tema das viagens , transição , passagem , turismo, emigrantes, saudade, com o recurso visual à famosa mala de cartão, imortalizada pela cantora Linda de Suza (sendo um ponto de partida) ;

3º - os selos do correio e o comboio remetem mais uma vez para a viagem, outros destinos, sendo este ultimo um símbolo histórico em Vilar Formoso, o comboio encontra-se exposto mesmo na fronteira.



Grafismos 2 .simulação de imagens a aplicar na parede, em vinil

## Visualizações



Grafismos 3 - planificação de grafismos/Autor: Designer Maurício Vieira

## Resultado Final



Fotografia 8 - wc «nova» interior, paredes com grafismos



Fotografia 9 - wc «nova» interior, paredes com grafismos

NOTA: Dossier processo de trabalho gráfico do Projecto 2 em Anexo Projecto 2 - Grafismos.

## Projecto 3. Império da Moldura

\_Projecto de design de interiores para criação de um novo espaço comercial. Restyling\* do conceito visual.\_

Império da Moldura é um estabelecimento comercial situado na cidade da Covilhã, comercializa essencialmente como o próprio nome indica molduras, no entanto também alargou o seu sortido a artigos/produtos como por exemplo candeeiros e outros objectos de decoração (abajures, jarras, espelhos e alguns móveis).

O projecto solicitado, destina-se á criação de um novo espaço comercial, também localizado na Covilhã, implementando alguns conceitos novos (gráficos e decoração) sem no entanto desligar por completo da marca e estilo da loja vigente, deve haver continuidade a linha existente.

Tendo como cliente alvo em geral, mas com maior incidencia a população feminina de gosto prático na vertente sofisticada.

### Objectivos

1. Reformulação do espaço interior, forma, função e percepção geral;
2. O tom principal e predominante será o chocolate em conjugação com o creme, quer uma cor quer outra transmite-nos sensações de aconchego, algo muito importante em cidades beirãs, onde a temperatura é maioritariamente baixa ao longo do ano.
3. Pretende-se actualizar o conceito visual, fazer o restyling do logotipo da Império da Moldura, ajustando ao novo conceito.
4. A nova marca deverá surgir como uma nova referência visual para a loja.
5. Da democratização do produto “decorativo” à sofisticação, sofisticação centrada na forma “Barroca”. “A forma barroca assume um significado do estado psicológico de liberdade e de uma atitude criativa liberta de preconceitos intelectuais e formais”.



Grafismos 4- Logotipo antigo/Autor: Designer Maurício Vieira

## Materiais

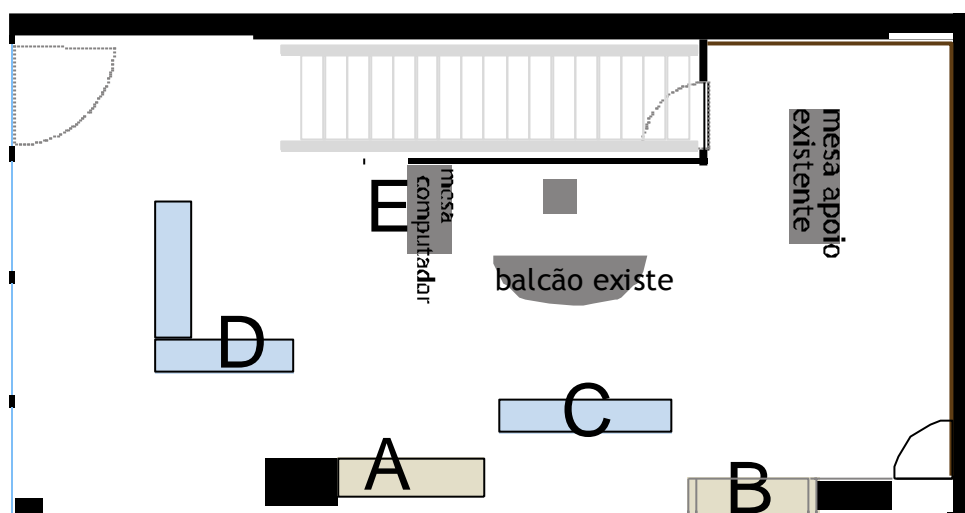
Os materiais utilizados na produção são o MDF (pintado) na face virada internamente e tecido impresso e colado directamente sobre a face virada para o lado externo, com o objectivo de criar ambientes direccionados para os produtos expostos.

## Equipamento

### Piso 1

A planta do piso 1, apresenta a forma como foi elaborada a distribuição do equipamento (expositores A,B,C,D e mesa do computador/ balcão - E).

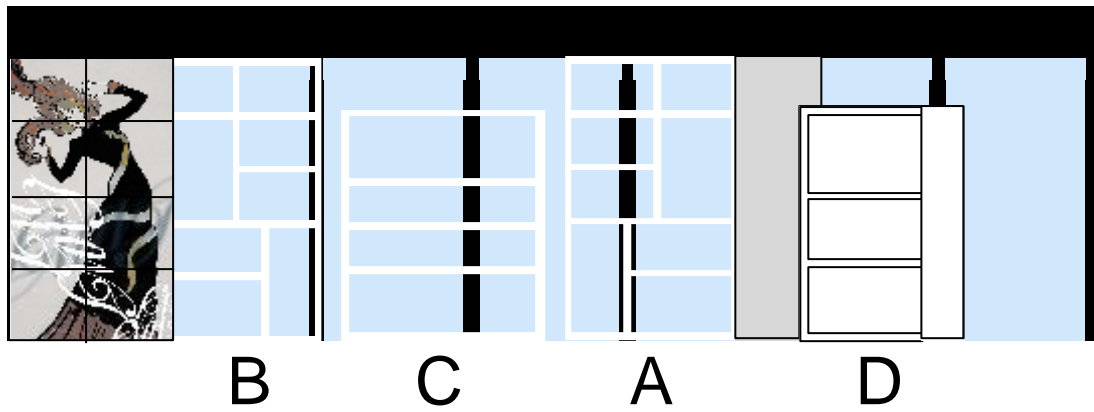
Os projecto dos expositores, foi concebido com o objectivo principal de serem o mais “transparente” possível, valorizando desta forma a exposição das peças expostas.



Planta Piso 1. Distribuição do equipamento no espaço / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

### Expositores ( A, B, C, D)

Os expositores, regra geral, foram produzidos com o mesmo denominador comum, ou seja, a parte que está virada para o interior da loja é em sistemas de prateleiras com as mais variadas alturas entre si, de forma a suportar objectos dos mais variados tamanhos. A parte frontal virada para a montra é utilizada como sendo um fundo de cenário para criar ambientes diversos de mobiliário e outros elementos com maior porte.

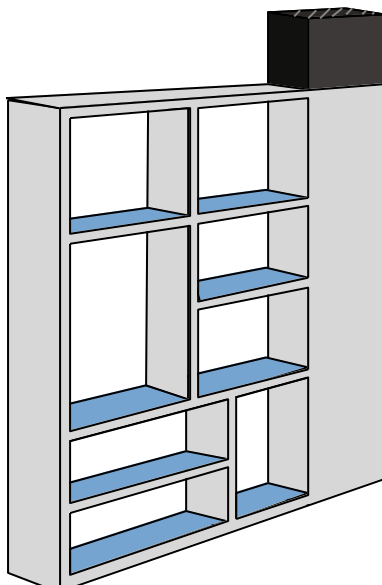


Corte A' - vista frontal dos expositores (A, B, C e D) / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia



Grafismos 5- Imagem colocada no painel, vinil.

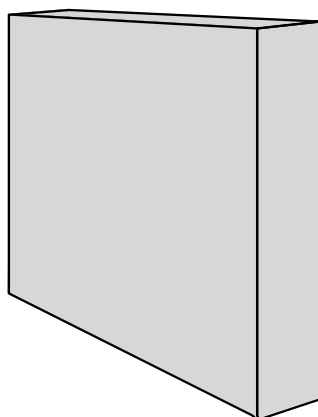
A



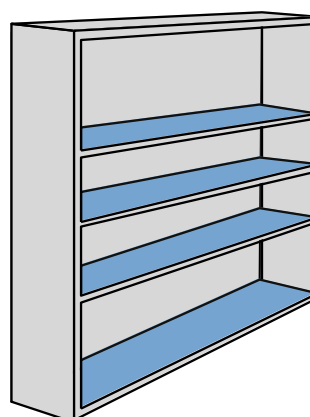
Equipamento 3 -Expositor A - colocação de peças com diversos tamanhos/  
Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

C

costas móvel



frente móvel

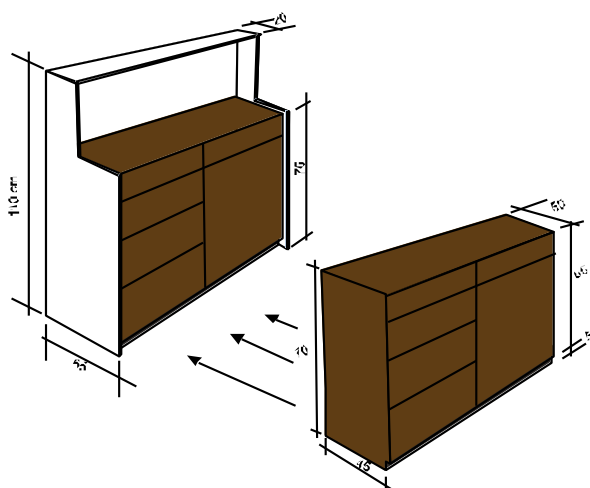


Equipamento 4- expositor C - elemento que cria dois ambientes /

Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

## Balcão

E



Subdivide-se em dois elementos:

1º Elemento de contemplação, recepção e apoio aos serviços de embalagem, embrulho.

Quanto à cor, pretende-se uma cor forte contrastante, com personalidade, visando a marcação assumida no espaço. (cor - móvel lacado e tampo em vidro)

Equipamento 5-Balcão E - Mesa de computador

Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

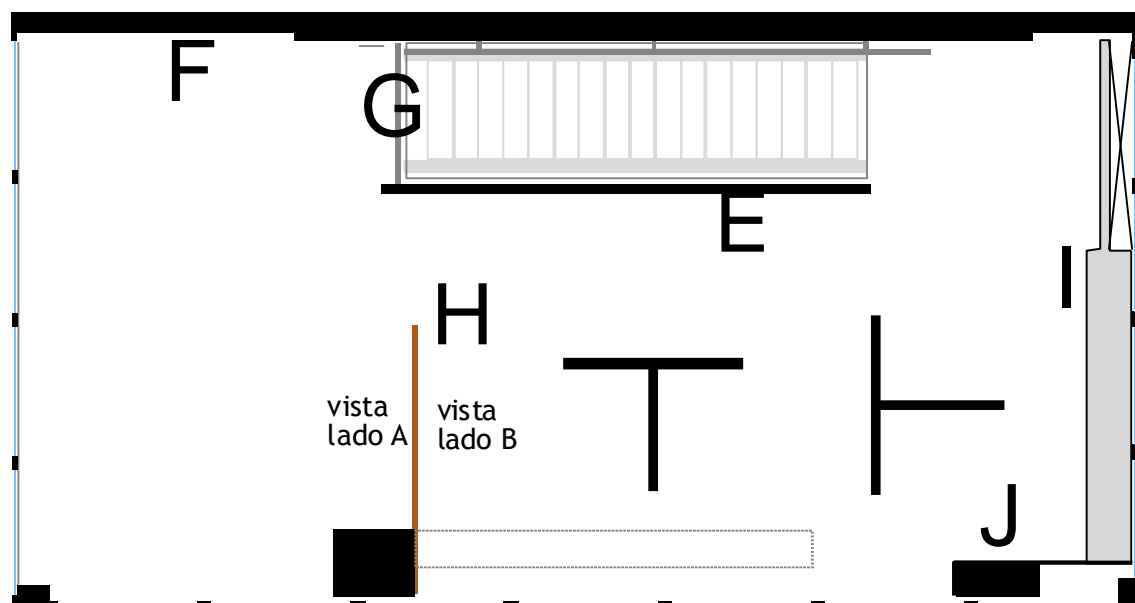
Quanto ao 2º elemento consiste num móvel de apoio à recepção com objectivos muito próprios de suporte de sacos, papel de embrulho, registadora, (UPS) de terminal multibanco de pagamento. Equipamento produzido em placas de MDF revestido a vidro lacado à cor do balcão recepção.



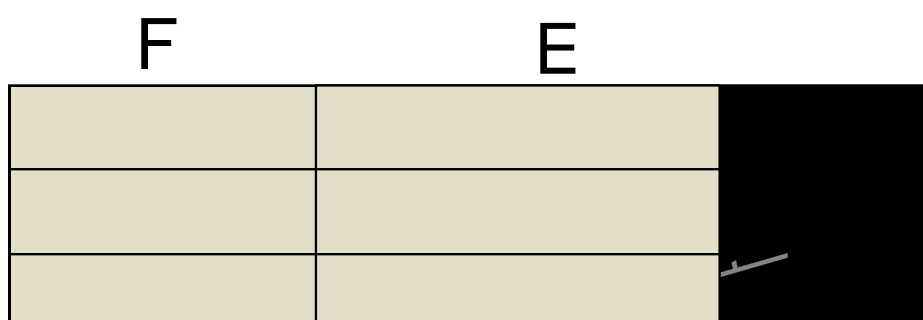
Maqueta 9- Balcão E/ Autor: Designer Ana Sofia

## Piso 2

A planta do piso 2, apresenta a forma como foi elaborada a distribuição do equipamento (expositores H,I e J) , ripado de madeira (G) e a painéis (F e I).



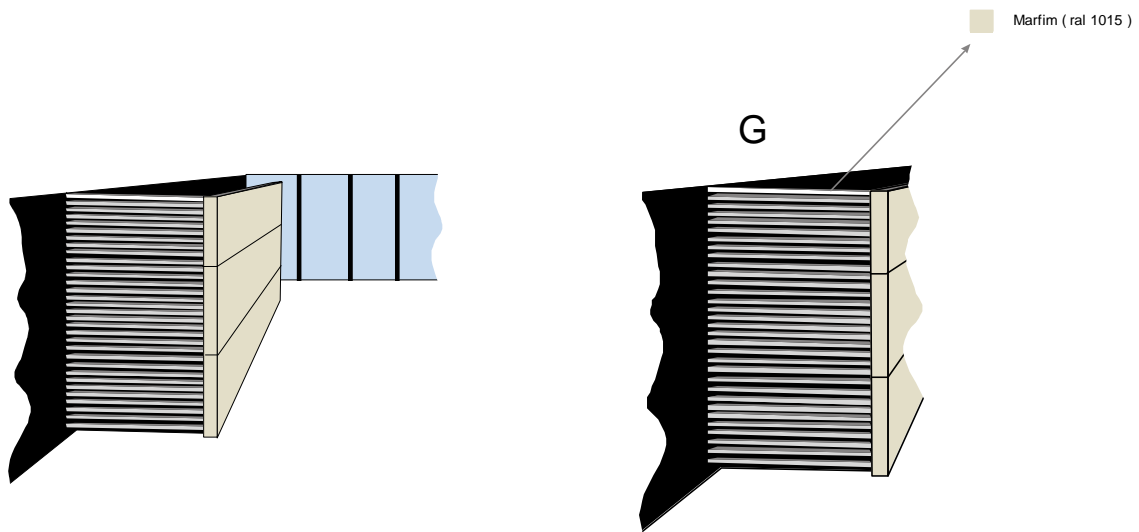
Planta Piso 2. Distribuição do equipamento no espaço / Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia



## Painel E

– A zona frontal do Painel E é produzido em gesso cartonado (pladur) pintado. Tem como finalidade criar uma barreira para a zona das escadas e aumentar a zona de exposição decoração.

## Ripado de Madeira



Equipamento 6-Corte, ripado de madeira /Autor: Eng. João Carvalho e Designer Ana Sofia

### Objectivos:

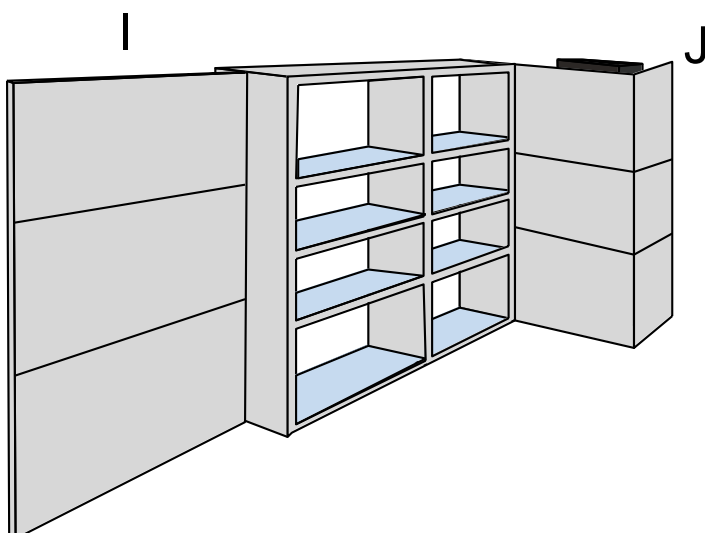
- Barreira física;
- Objectivo decorativo ou seja, cortar com a «geometria» linear e plana dos painéis existentes lateralmente;
- Permite a passagem de luz natural para as escadas;



Maqueta 10- Ripados / Autor: Designer Ana Sofia

## Painel (I e J)

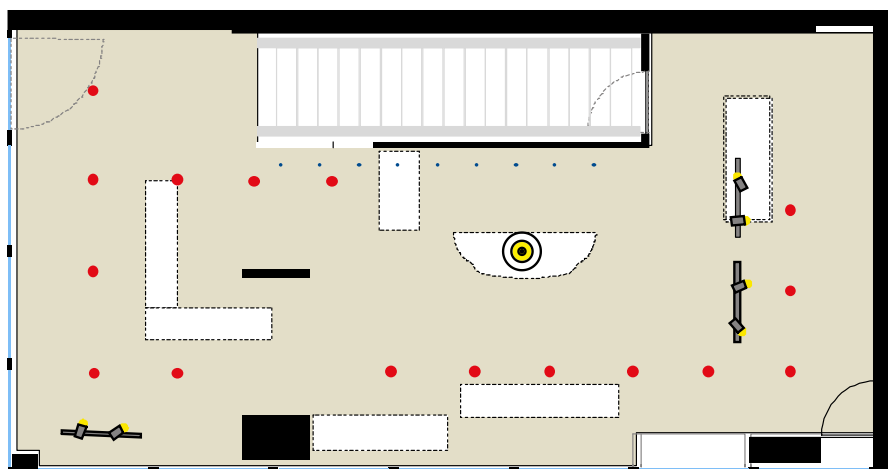
Este painel localiza-se no piso superior assume um papel de decoração e exposição fazendo a transição de ambiente r/ch para piso superior. Pretende-se com isto marcar um novo ambiente destinado a produtos e moveis de porte mais elevado.



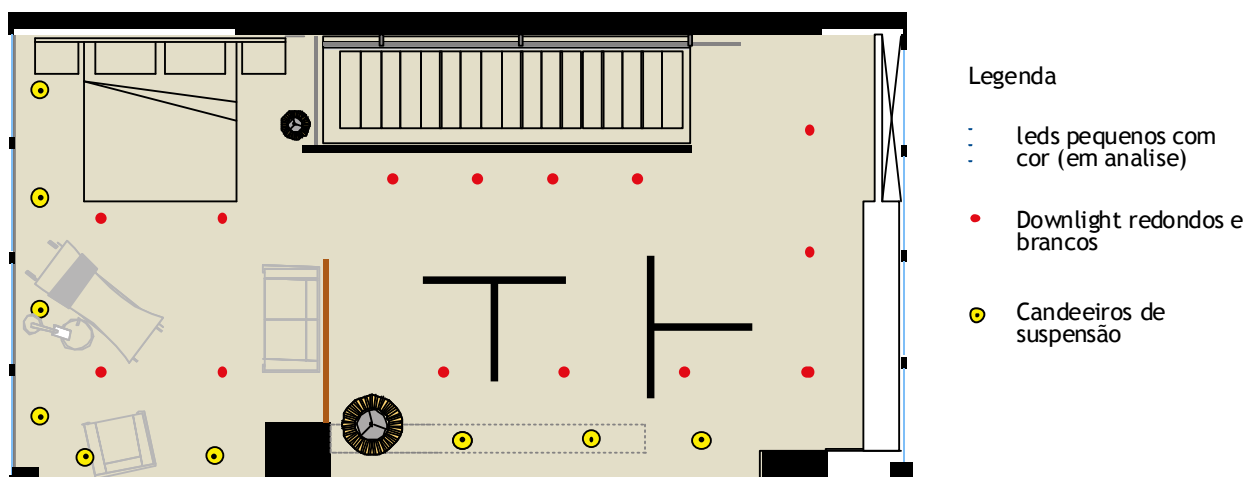
Equipamento 7 Painel I e J

## Iluminação

### Piso 1



## Piso 2



Temos neste projecto quatro tipos de iluminação

Os **Led's** foram utilizados como elementos meramente decorativos, destinados à animação do espaço (led com cor);

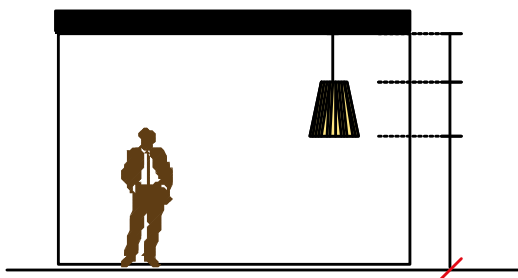
Os **downlights** tem apenas objectivos funcionais ou seja, iluminar o espaço;

**As réguas com projectores de diodetes metálicos**, tem objectivos funcionais, ou seja, estão localizadas estrategicamente em zonas pivô, por exemplo na zona das molduras e zona de ambiente é necessário ter uma luz mais profissional, digamos que mais «natural» para não adulterar a cor. A iluminação pode influenciar a cor visionada, (não deve acontecer).

**Os Candeeiros de suspensão** (junto à montra), tem objectivos meramente decorativos, pretende-se com isto destacar as montras do lado do exterior durante a noite e criar ambientes que evoquem aspectos mais domésticos, como sofás, camas, etc., conforme os respectivos ambientes expostos, visto os produtos destinarem-se ao consumidor final.

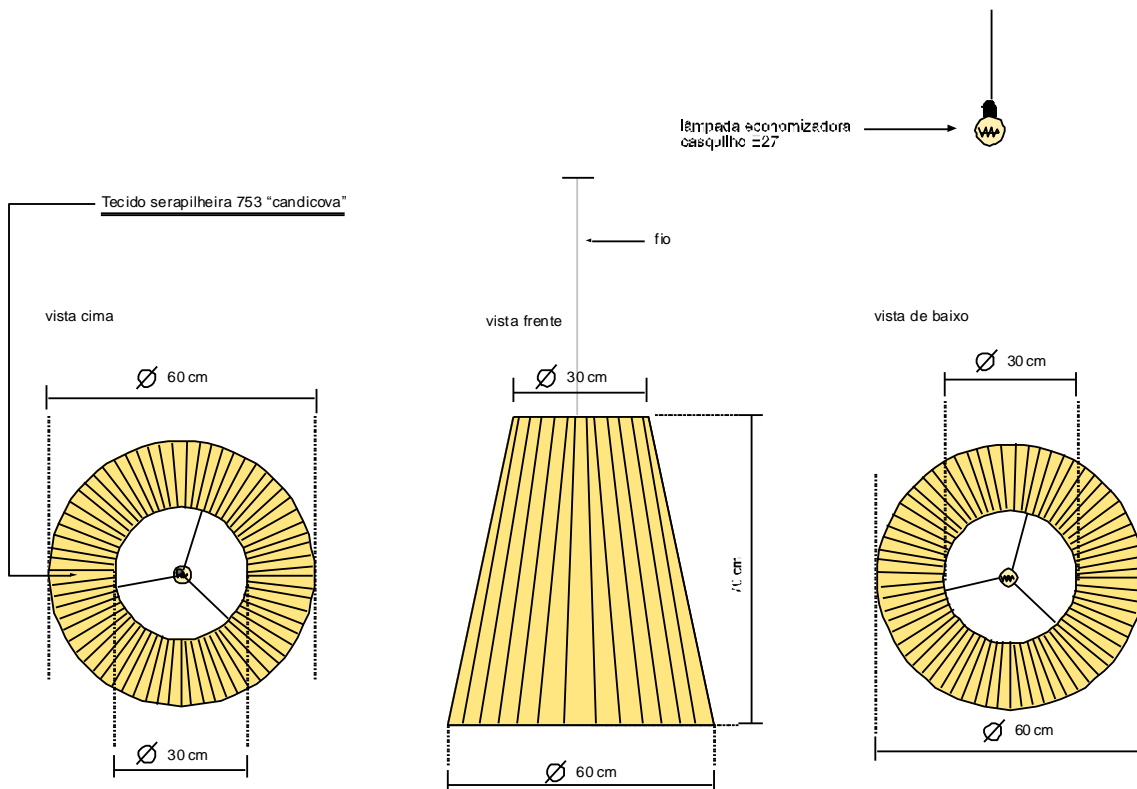
A moldura existente no piso inferior fixa ao tecto por cima do balcão assume um papel decorativo, exemplificando outras possibilidades de aplicação da mesma.

O objectivo do espelho é mostrar outro tipo de aplicação que não o convencional para o qual estão desenhadas as molduras, basta dar asas á imaginação e encontramos um mundo de soluções.



Desenho10. Luz exclusiva da montra: ilumina a montra e cria um ritmo visual e ilumina a parte exterior da loja..

NOTA: Dossier com todo o processo de trabalho do Projecto 3 em Anexo Projecto 3.



Desenho 11. Candeeiros de suspensão, vista frontal e superior -.

## Maquetas

### Piso 1



Maqueta 11 Expositores / Autor: Designer Ana Sofia



Maqueta 12 Piso 1, vista / Autor: Designer Ana Sofia

## Piso 2



Maqueta 13 Piso 2 expositores / Autor: Designer Ana Sofia

## Grafismos

Todo o projecto gráfico assenta numa linguagem mais conservadora e «vintage», fazendo o cruzamento com a actualidade e a ligação ao charme dos anos 20, visando o target, publico mais velho.

*Império Da Moldura*

*Porquê Decorar?*

*Da sua primeira e mais conhecida ocupação, decorar significa embelezar. Uma antiga observação do caderno e escafole (jornalista, ottoman) na tumba de Tutokamen deixa claro esse aspecto. Foi a preocupação nítida de decorar o objeto, ou seja, o caderno. Faziam, decorar significava ornamentar: móveis, vasos, ânforas, etc. introduzir neles uma série de novas linhas, ornatos em baixo ou alto relevo.*





Grafismos 7-(vinil aplicado na parede) /Autor: Designer Maurício Vieira

## Resultado Final



Fotografia 10- espelhos aplicado no teto com candeeiros



Fotografia 11- expositor e grafismos



Fotografia 12- Expositores

# Capítulo IV

## 4. Conclusão

Decorrido o tempo de estágio, a avaliação final demonstra que as competências profissionais inicialmente apresentadas como sendo mais débeis resultante da inexperiência profissional, evoluíram positivamente. A rápida integração na equipa e a constante ajuda dos profissionais que trabalharam no atelier, facilitou nesse processo.

Também a participação em vários projectos elaborados no atelier Maurício Vieira, e o continuo acompanhamento dos mesmos tanto em gabinete como em obra (quando necessário) promoveram uma nova visão sobre o processo de trabalho inserido no mercado laboral.

Existindo a necessidade em alcançar os objectivos propostos inicialmente, fez com que se alargassem horizontes, descobrindo outros pontos de interesse e igualmente importantes. Inicialmente o processo de trabalho consistia no apoio à equipa, tanto a nível gráfico como de interiores, se bem que a carência no atelier fosse essencialmente pela modelação 3D. O atelier ganhou assim, durante este estágio novas formas de apresentação de projectos. A presença do 3D acelerou o processo de apresentação ao cliente, favorecendo desta forma a clarificação dos projectos, mostrando uma antevisão do(s) futuro(s) equipamento(s) ou ambientes, com mais pormenorização e eficácia, facilitando assim uma tomada de decisão mais rápida e assertiva pelo contratante, minimizando os riscos associados ao desenvolvimento de ideias, que como o próprio nome indica trata-se de algo não materializado e abstracto.

Posteriormente com a evolução do trabalho, outras responsabilidades foram sendo atribuídas durante este estágio, passando assim também a elaborar plantas, cortes, desenhos técnicos, ou sejam todos os processos para executar um projecto de interiores.

Foi uma grande aprendizagem, e experiência bastante positiva e compensadora.

Decorrido o tempo de estágio e passadas estas fases de grande aprendizagem, a presença da estagiária no atelier foi importante, passando mesmo a ser imprescindível, sendo assim contratada pelo atelier onde passou a fazer parte da equipa de trabalho permanentemente.

A equipa de trabalho passou a ser mais completa, havendo mais um profissional envolvido nos projectos, o tempo de elaboração passou a ser mais rápido, permitindo desenvolver mais que um projecto ao mesmo tempo.

Os trabalhos desenvolvidos foram executados com êxito, sem haver quaisquer tipo de problemas. Existem, embora assim, sempre alguns factores inerentes a cada projecto: porque o cliente não gostou de algum equipamento ou pormenor, erros de construção por parte das equipas de concepção e montagem, etc.

### **Projecto 1- Moradia Uni-Familiar**

Neste projecto que consistiu principalmente na criação de equipamentos, foram concretizados na sua maioria, tendo alguns sofrido alguma alterações pelo meio do processo.

Durante a elaboração do móvel de apoio, foram apresentadas as ideias iniciais que, não sendo totalmente aceites pelo cliente, foram novamente repensadas, fazendo com que os profissionais retrocedessem até à 3ª fase da metodologia aplicada no atelier, revendo e refazendo os esboços/desenhos necessários até chegar ao produto final, a solução que agrada ao cliente.

Os candeeiros foram projectados e executados sem a necessidade de fazer qualquer alteração. Apenas os sofás «olho no olho» não foram executados, embora projectados e aceites pelo cliente, este acabou por comprar uns existentes no mercado, deixando assim a execução destes em «standby»

### **Projecto 2. Café/Restaurante «Turismo» (remodelação WC)**

Todo o processo foi reformulado desde os primeiros contactos com o cliente, regressando algumas vezes à 3ª fase da metodologia (desenvolvimento inicial do projecto com recurso a esboços) a necessidade dos WC´s se tornarem num espaço que marcasse o estabelecimento de forma diferente e positiva, foi crescendo. Primeiramente elaborou-se uma planta de demolição (com vários layout's), onde era visível uma pequena alteração no espaço, após reunião com o cliente e demonstração de grande entusiasmo realizaram-se novos estudos, que permitissem o melhor funcionamento dos WC e criasse um impacto visual agradável. O resultado final, agradou bastante ao contratante e aos clientes que frequentam o estabelecimento, conseguindo até com esta obra angariar/conquistar novos clientes.

### **Projecto 3. Império da Moldura (loja)**

A criação de equipamentos únicos e adequados ao espaço é sempre uma tarefa complexa. Neste projecto vários estudos e esboços foram elaborados, para a criação dos expositores, estes tinham de possuir características específicas, como a diferença de alturas para a colocação dos produtos à venda, fundirem-se no espaço de modo a dar maior ênfase aos produtos expostos. Refizeram-se várias esboços dos expositores até encontrar a solução perfeita que fosse de encontro com o pedido do cliente. O facto de este estabelecimento possuir dois pisos ligados por escadas, fez com que reproduzissem várias propostas para encontrar uma solução mais adequada dando segurança de forma a não ser uma barreira visual no espaço (criaram-se então os ripados de madeira que, para além de servirem como protecção nas escadas, servem também como elementos expositores que deixam passar luz natural para as escadas, tornando-as mais agradáveis.

Cada projecto desenvolvido possibilitou enfrentar desafios bastante diferentes, ajudando a perceber e criar métodos e técnicas de elaboração para diversas situações. Foi um período bastante enriquecedor, sendo uma experiência mais intrínseca do que académica, que ajudou a olhar para o mercado de trabalho de uma outra perspectiva.

## 4.1. Bibliografia

### Livros:

- Arnheim, R. (1980). *Arte e percepção visual* (I. T. d. Faria, Trans.). São Paulo: Thomson/pioneira.
- Beylerian, G. M., & Dent, A. (2005). *Material Connexion; The global resource of new and innovative materials for architects, artists and designers* (1 ed.). London: Thames & Hudson.
- Brownell, B. (Ed.). (2010). *Transmaterial 3. A catalog of materials that redefine our physical environment* (Vol. III). New York: Princeton Architectural Press.
- Brownell, B. (2010). *Transmaterial 3*. Retrieved 27-08-10, 2010, from <http://transmaterial.net/index.php/category/ceramics/glass-ceramics/>
- Brownell, B. (Ed.). (2008). *Transmaterial 2. A catalog of materials that redefine our physical environment*. New York: Princeton Architectural Press.
- Brownell, B. (Ed.). (2006). *Transmaterial. A catalog of materials that redefine our physical environment*. New York: Princeton Architectural Press.
- CUNHA, Luís Veiga da (1980) - *Desenho Técnico*. Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian.
- Experimenta (Ed.). (2001). *Dieter Rams Haus*. Lisboa: Experimenta design.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2005). *Design Industrial A-Z*. Köln: Taschen.
- Maldonado, T. (1999). *Design industrial* (J. F. E. Martins, Trans.). Lisboa: Edições 70.
- Panero, J., & Zelnik, M. (2002). *Dimensionamento humano para espaços interiores* (a. anita regina di marco, Trans. Editorial Gustavo Gili, SA ed.). Barcelona.
- Bürdek, B. E. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

### Sites:

- Brownell, B. (2010). *Transmaterial 3*. Retrieved 27-08-10, 2010, from <http://transmaterial.net/index.php/category/ceramics/glass-ceramics/>
- DGEG, D. G. d. E. e. G. (2009). *Eficiência Luminosa de algumas fontes de luz*. Direcção Geral de Energia e Geologia Retrieved Dezembro 2011, 2011, from <http://www.dgge.pt/>
- DGEG, D. G. d. E. e. G. (2009). *Tempo de vida útil das lâmpadas*. In C. t. e. e. d. lâmpadas (Ed.), Tabela. Lisboa.

- ecocasa. (2010). Iluminação - Tipo de Lâmpadas. Retrieved 14-10-10, 2010, from [http://www.ecocasa.pt/energia\\_content.php?id=1](http://www.ecocasa.pt/energia_content.php?id=1)

-Ledbox. (2010, 14-10-2010). O sistema de iluminação fluorescente ou néon versus sistema em led's. Retrieved 14-10-2010, 2010, from <http://www.ledbox.com.br/literatura.htm>

- PortoEditora. (2010). Infopédia. 2010, from <http://www.infopedia.pt/lingua-portuguesa/>

- *O tempo do design, Anuário 2000* - Centro Português de Design

- *Estudo de casos de design*, Centro Português de Design

### **Livros de «estudo»:**

- *Design em aberto, uma analogia* – Centro Português de Design

- *Os significados do design moderno, A caminho do século XXI* – Centro Português de Design

- *Design e mal-estar* – Daciano da Costa

- *Do Projecto ao Objecto* - Centro Português de Design

### **Web:**

- Fonte: wikipedia

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Slow\\_Food](http://pt.wikipedia.org/wiki/Slow_Food)

- Revista de vinhos online

<http://www.revistadevinhos.pt/artigos/show.aspx?seccao=restaurantes&artigo=10385&title=va-por-nos-dom-garfo&idioma=pt>

- Arte Barroca

[http://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura\\_barroca](http://pt.wikipedia.org/wiki/Arquitetura_barroca)

## 4.2. Glossário

### (2) «Slow Food»

A **Slow Food**, é uma associação internacional fundada por Carlo Petrini em 1986, com o objetivo de promover uma maior apreciação da comida, melhorar a qualidade das refeições e uma produção que valorize o produto, o produtor e o meio ambiente.

A filosofia da Slow Food defende a necessidade de informação do consumidor, protege identidades culturais ligadas a tradições alimentares e gastronômicas, protege produtos alimentares e comidas, processos e técnicas de cultivo e processamento herdados por tradição, e defende espécies vegetais e animais, domésticas e selvagens. O alimento, portanto, deve ser bom, limpo e justo, o que significa que ele deve ser saboroso, deve ser produzido de forma a respeitar o meio ambiente e os preços devem ser justos, tanto para quem os produz, quanto para quem os consome.

### «Clean»

O termo **clean** caracteriza-se como estilo de decoração, de vestuário etc., que exclui exageros de ornamentos e se apresenta geralmente em tons claros.