



Instituto Politécnico de Castelo Branco
Escola Superior de Artes Aplicadas

Estágio curricular na empresa Byho Interior Design

O impacto das tecnologias em design de interiores no ramo de hotelaria

Cristina Popadia

Orientador de Estágio

Professora Doutora Ana Mónica Reis de Matos Romãozinho

O presente documento é o Relatório de Estágio Curricular, 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 e Mobiliário, realizado sob a orientação científica da Professora Adjunta da Escola Superior de Artes Aplicadas Doutora Ana Mónica Reis de Matos Romãozinho, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Novembro de 2018

Composição do júri

Presidente do júri

Professor Doutor Nelson Barata Antunes

Professor Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB

Vogais

Professor Doutor Joaquim Manuel de Castro Bonifácio da Costa (arguente)

Professor Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB

Professora Doutora Ana Mónica Reis de Matos Romãozinho (orientador)

Professor Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas - IPCB

Dedicatória

Aos meus pais e irmão
por acreditarem em mim.

Aos meus amigos
por me apoiarem, nos bons e maus momentos.

Agradecimentos

Continuar com os estudos e fazer o mestrado foi, sem dúvida, uma das melhores decisões, porém bastante desafiante. A realização do estágio e do posterior relatório sobre o mesmo, seriam impossíveis sem o constante apoio da família e amigos. Resta-me agradecer a eles, pela paciência e motivação!

Mais uma vez agradeço aos meus pais e irmão, pois nunca duvidaram de mim e não me deixaram baixar os braços. Aos meus amigos, principalmente Mariana Rodrigues, pela ajuda e paciência.

À minha orientadora, Professora Doutora Ana Mónica Reis de Matos Romãozinho, que me guiou e ajudou, com quem pude contar sempre que foi preciso.

Também quero agradecer a todos os professores que fizeram parte do meu percurso académico, por tudo que aprendi com eles.

A empresa Byho Interior Design pela oportunidade dada, por me terem recebido tão bem e por me terem ensinado muito.

Resumo

O estágio curricular integrado no Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário foi desenvolvido na Byho Interior Design, na cidade de Faro. A empresa reúne uma diversidade de projetos realizados, desde espaços habitacionais a espaços comerciais, estando ativa no mercado há 14 anos, tendo sido estes fatores essenciais na escolha do local de estágio. O desenvolvimento do mesmo, teve como principal objetivo pôr em prática os conhecimentos adquiridos durante a licenciatura e mestrado, para adquirir experiência profissional e obter competências essenciais enquanto designer.

Todas as tarefas realizadas durante os seis meses de estágio, desde o desenvolvimento de vários projetos de mobiliário e espaços, à coordenação e supervisão da execução das obras, até ao contacto direto com os clientes e fornecedores foram ferramentas essenciais para um próspero crescimento profissional como pessoal.

Palavras chave

Design de Interiores, Design de Mobiliário, Estágio

Abstract

The internship that is incorporated in a master's degree in Interior and Furniture Design was developed at Byho Interior Design, in Faro, Algarve. Its diversity of the accomplished projects, from living to commercial spaces, and many years of experience, the company has been in the market for 14 years, were the essential factors in choosing the place for the internship. The main goal is to put into practice the knowledge acquired during the bachelor's and master's degree, to gain experience in this field of work and to obtain professional competence.

The chores completed during the internship helped to better learn and understand the entire process behind an interior design project. Several tasks achieved over the course of six months, such as communication with customers and suppliers, development of furniture and space projects, execution of works, contributed to personal and professional growth.

Keywords

Interior Design, Furniture Design, Internship

Índice geral

Dedicatória	V
Agradecimentos	VII
Resumo	IX
Abstract	XI
Índice Geral	XIII
Índice de Figuras	XV
<i>CAPÍTULO I – Introdução</i>	
1. Introdução	2
1.1. Justificação	4
1.2. Objetivos	5
1.3. Questão da investigação	6
1.4. Estado da arte	7
1.5. Fatores críticos de sucesso	12
<i>CAPÍTULO II – A Empresa</i>	
2. Byho Interior Design	14
2.1. História da empresa	14
2.2. Sistema organizacional da empresa	15
2.3. Empresas concorrentes	16
2.4. Produtos e serviços	18
2.5. Público alvo da empresa	20
<i>CAPÍTULO III – Estágio</i>	
3. Estágio	22
3.1. Metodologia de trabalho	23
3.2. Tarefas desenvolvidas	26
3.3. Cronograma de atividades	29
4. Projetos	30
4.1. Projeto Nº 1 – Aparador	30
4.2. Projeto Nº 2 – Villa 111	33
4.3. Projeto Nº 3 – Villa 60	39
4.4. Projeto Nº 4 – Recuperação da estação de comboios	48
4.5. Projeto Nº5 – Hotel 019/17	53
4.6. Projeto Nº6 – <i>Guesthouse</i> Messines	62
Conclusão	69
Bibliografia	71
Webgrafia	72

Índice de figuras

Figura 1. Do lado esquerdo, a recepção do hotel com os robots. Do lado direito, o assistente nos quartos chamado Churi-chan _____	9
Figura 2. À esquerda, máquina de check in parecidas com as do aeroporto. À direita, guia interativo em três dimensões de Londres _____	9
Figura 3. Do lado direito, exemplo de quarto duplo com camas queen size. Do lado direito, tablet com qual é possível controlar as funções do quarto _____	10
Figura 4. Exterior memorável do hotel do grupo SANA _____	10
Figura 5. Um dos espaços lounge, chamado “icorner”, onde as pessoas podem usufruir dos computadores iMacs, mesa de DJ e Sonic Chair, cadeira que permite ouvir a nossa própria música através de ligação Bluetooth _____	11
Figura 6. Logotipo da empresa "Black is Black" _____	16
Figura 7. Logotipo da empresa "Space Invaders_Contemporary Interior Design" _____	17
Figura 8. Organigrama da metodologia da empresa _____	18
Figura 9. Processo de resolução de um problema segundo Bruno Munari _____	25
Figura 10. Cronologia de projetos realizados durante o estágio _____	29
Figura 11. Desenho técnico da versão final do aparador _____	30
Figura 12. Fotomontagem da primeira opção _____	31
Figura 13. Fotomontagem da segunda opção com três batentes _____	32
Figura 14. Imagens do “antes” da sala e quarto _____	33
Figura 15. À esquerda, um exemplo da pedra moleanos. À direita, comparação entre o pavimento existente e a pedra escolhida _____	33
Figura 16. Imagens do espaço antes da intervenção _____	34
Figura 17. Imagens da cozinha depois da remodelação _____	34
Figura 18. Planta e vista lateral do espaço _____	35
Figura 19. Vista da proposta da casa de banho comum _____	35
Figura 20. “Antes” da casa de banho comum _____	36
Figura 21. Proposta em 3D da divisão _____	36
Figura 22. Imagem da casa de banho final _____	36
Figura 23. Foto-documentação dos objetos _____	37
Figura 24. Apontamentos das peças _____	37
Figura 25. Imagens da sala de estar e de jantar _____	38
Figura 26. Quartos de casal _____	38

Figura 27. Quarto de casal antes da obra	39
Figura 28. Casa de banho privativa	39
Figura 29. Primeira proposta de vista	40
Figura 30. Segunda proposta de vista	40
Figura 31. Terceira proposta de vista	40
Figura 32. Apontamentos de ideias durante a reunião	41
Figura 33. Plantas e vistas da zona da bancada da casa de banho	41
Figura 34. Plantas e vistas do resto das zonas da casa de banho	42
Figura 35. Proposta em 3D	42
Figura 36. Proposta em três dimensões	43
Figura 37. Imagem do espaço finalizado	43
Figura 38. Imagem dos compartimentos	44
Figura 39. Pormenor da zona de duche	44
Figura 40. Porta de correr fica completamente embutida na parede	45
Figura 41. Proposta em 3D	45
Figura 42. Quarto com as portas de correr abertas	46
Figura 43. Imagem da obra finalizada	46
Figura 44. Detalhes dos têxteis	47
Figura 45. Poltrona em verde esmeralda	47
Figura 46. Estação de comboio da Mexilhoeira Grande, Algarve	48
Figura 47. Folheto do percurso “A Rocha Delicada”	48
Figura 48. Imagem via satélite da Estação	49
Figura 49. Painel de conceito	50
Figura 50. Planta de proposta, com a cozinha logo à entrada	51
Figura 51. Planta de proposta, com a sala logo à entrada	51
Figura 52. Planta de proposta do primeiro andar	52
Figura 53. Planta de proposta dos apartamentos T1	52
Figura 54. Painel de conceito, desenvolvido pela empresa	53
Figura 55. Desenho criado por Pedro Pereira	53
Figura 56. Primeira fase de renderização do quarto	54
Figura 57. Segunda fase de renderização do quarto	54
Figura 58. Terceira fase de renderização do quarto	55

Figura 59. Fase final de renderização do quarto _____	55
Figura 60. As primeiras propostas para a casa de banho _____	56
Figura 61. As propostas com o revestimento em azulejo branco e preto _____	56
Figura 62. Imagem final do espaço _____	57
Figura 63. Vista geral da casa de banho _____	57
Figura 64. Implantação final do restaurante _____	58
Figura 65. Renders iniciais do espaço _____	58
Figura 66. Imagem do restaurante, na fase inicial da modelação _____	59
Figura 67. Versão final do restaurante _____	59
Figura 68. Versão final do restaurante _____	60
Figura 69. Estante que serve como biombo _____	60
Figura 70. Pormenor do balcão em cobre martelado _____	61
Figura 71. Zona com uma mesa de jantar para 8 pessoas _____	61
Figura 72. À esquerda, o exterior do Bartholomeu Guesthouse. À direita, a utilização de uma parte da mesa restaurada como móvel de apoio para lavatório _____	62
Figura 73. Imagens que inspiraram a cliente _____	63
Figura 74. Painel de conceito da Guesthouse em São Bartolomeu de Messines _____	63
Figura 75. Paleta cromática em tons de pastel _____	64
Figura 76. Planta de equipamento para o piso térreo _____	64
Figura 77. Planta de equipamento para o primeiro piso _____	65
Figura 78. Planta de equipamento para o segundo piso _____	65
Figura 79. Proposta do apartamento de tipologia 1 _____	66
Figura 80. Os materiais escolhidos para o pavimento, em zonas comuns e privadas _____	66
Figura 81. Proposta final em três dimensões do jardim interior _____	67
Figura 82. Imagens da sala de refeições _____	67
Figura 83. Proposta em 3D da cozinha _____	68
Figura 84. Proposta em 3D do quarto tipo _____	68

CAPÍTULO I: *Introdução*

1. Introdução

“No vocabulário da maioria das pessoas, design significa aparência. É decoração de interiores. É o tecido de cortinas, do sofá. Mas para mim, nada poderia estar tão longe do significado de design. Design é a alma fundamental de uma criação humana”

Steve Jobs¹

Um designer de interiores é responsável pelo tratamento e transformação de espaços, tanto habitacionais como comerciais. A visão de um designer não está só focada na estética, mas no conjunto de elementos como ergonomia, funcionalidade, segurança e praticidade. É importante haver uma harmonia entre as cores e os materiais, mobiliário e objetos de decoração, proporcionando um espaço agradável que respeita os gostos do cliente. Além disso, para assegurar um bom desempenho e ter sucesso na área, um designer de interiores deve ter conhecimentos da história de arte e psicologia ambiental, em particular como as cores influenciam e estimulam tanto fisiologicamente como psicologicamente o ser humano.

Com a combinação de conhecimento e experiência, o papel de um designer de interiores consiste em:

- Analisar as necessidades e a personalidade do cliente;
- Estudar em detalhe o espaço;
- Formular conceitos e ideias que sejam funcionais, ergonómicas e estéticas;
- Desenvolver desenhos necessários para solucionar problemas, comunicar com o cliente, para garantir uma execução eficaz em obra.;
- Coordenar as equipas de profissionais e supervisionar o seu trabalho;
- Selecionar cores, materiais, revestimentos, etc.;
- Desenvolver e apresentar recomendações finais de design;
- Acompanhar e avaliar as soluções de design durante a implementação e após sua conclusão.

¹ Steve Jobs (1955 - 2011) - empresário americano e co-fundador da *Apple Inc.*

O presente documento corresponde ao relatório de estágio realizado no âmbito do Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco. O objetivo deste documento é demonstrar vários projetos realizados durante o estágio na empresa Byho Interior Design e apresentar todos os conhecimentos adquiridos durante os seis meses de estágio realizados. Durante este tempo foram desenvolvidos projetos habitacionais e comerciais, proporcionando interação com fornecedores, profissionais de outras áreas e clientes. Contudo, por questões de confidencialidade, alguns dos projetos, nos quais a estagiária se baseou, não serão apresentados no presente relatório.

1.1. Justificação

Pretende-se com o estágio alcançar metas profissionais como desenvolvimento de projetos, interação com profissionais das diversas áreas relacionadas com o design de interiores, interação com os clientes e aquisição de conhecimentos que ajudarão na evolução das competências profissionais. É importante pôr em prática os conhecimentos conseguidos durante a Licenciatura em Design de Interiores e Equipamento e Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, na Escola Superior de Artes Aplicadas.

Após uma análise das empresas da área de design de interiores, a escolha recaiu na Byho Interior Design devido a sua experiência e a variedade de projetos executados.

1.2. Objetivos

O estágio é uma fase importante no processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno, pois promove a inserção do mesmo no mercado de trabalho. Durante este período, temos a oportunidade de pôr em prática os conhecimentos adquiridos ao nível académico.

A possibilidade de trabalhar na área e viver novas experiências, ajuda-nos a ganhar novas ideias, conceitos e métodos de trabalho. Durante o período de estágio, desenvolvem-se competências pessoais como a gestão do tempo, capacidade de assumir responsabilidades e trabalho em equipa, que são essenciais para uma carreira de sucesso. Saber ouvir e respeitar ideias diversas, partilhar e criar soluções em parceria é desafiante e enriquecedor.

“A indústria do design de interiores é voltada para o público e envolve a relação não apenas com clientes, mas também com outros profissionais, especialistas e fornecedores, sendo fundamental, portanto, que o designer seja um bom comunicador.”

Jenny Gibbs, pág.8²

² GIBBS, J. Design de interiores, Guia útil para estudantes e profissionais. 05-2017

1.3. Questão da investigação

O fator de investigação é constante, uma vez que, neste mercado de trabalho exigente e competitivo, é fundamental procurar novas técnicas e materiais que possam destacar os nossos projetos pela sua inovação, criatividade e qualidade.

A realização de vários projetos, desde espaços habitacionais a hoteleiros permite-nos elaborar um projeto onde possamos gerir soluções inovadoras, dar respostas as questões técnicas, económicas e ambientais, tendo sempre em conta as expectativas e exigências do cliente e a legislação portuguesa. Para que os nossos projetos sejam interessantes e sucessíveis, é importante uma excelente apresentação e defesa dos mesmos perante o cliente. Sendo assim, a utilização de programas de desenho 2D, visualização 3D e tratamento de imagem, bem como referências de livros e revistas é essencial. O entendimento dos materiais é indispensável para a criação de espaços bem-sucedidos, por isso é uma grande vantagem haver a oportunidade de contactar com os fornecedores e profissionais, que têm uma experiência notável nas suas áreas.

1.4. Estado da arte

“A arte desafia a tecnologia e a tecnologia inspira a arte.”

John Lasseter³

O início da Revolução Industrial na Inglaterra, no século XVIII, desencadeou um processo contínuo de inovação e transformação a nível económico, tecnológico e social.

O desenvolvimento das novas tecnologias tem, cada vez mais, um maior impacto nas nossas vidas, mudando a maneira de viver, interferindo diretamente no nosso dia-a-dia. Atualmente, existe uma relação entre a tecnologia e design, onde um é associado e influenciado pelo outro, e o objetivo é utilizar os dois para facilitar o nosso quotidiano.

Podemos considerar que para um designer a tecnologia é uma união de ferramentas e máquinas, conhecimentos e métodos, materiais e processos que o ajudam na resolução de problemas. Um bom design reúne em si o uso da criatividade, uma boa pesquisa e planeamento de trabalho, que resultam num projeto bem-sucedido.

O avanço do mundo digital e informático, como por exemplo, a invenção do computador, foi bastante relevante para o design de interiores. Se anteriormente os designers e arquitetos realizavam os seus desenhos à mão, hoje em dia a utilização de programas computacionais, como *AutoCAD⁴*, *3D Studio Max⁵*, *Sketchup⁶* e *Vray⁷*, aceleraram o processo de criação e execução de projetos. A possibilidade de testar cores, texturas, revestimentos e simular a organização espacial, é uma mais valia em qualquer apresentação, já que facilita a compreensão e a leitura do projeto.

Com a revolução digital e a busca de meios que darão mais conforto e segurança às nossas habitações, o conceito de uma “casa inteligente” está cada vez mais popular, porém não é recente. Ainda em 1933, na feira internacional de Chicago, cujo

³ **John Alan Lasseter** - um animador americano, diretor da Pixar Animation Studios (uma empresa de animação norte-americana pertencente à Walt Disney).

⁴ **AutoCAD** - lançado em 1982 pela *Autodesk Inc.*, é um programa de desenho assistido por computador e duas e três dimensões. Por norma, na área de design de interiores, é utilizado na elaboração de desenho técnico em duas dimensões.

⁵ **3D Studio Max** - criado pelo *Gary Yost* e *Yost Group* em 1990, é um software de modelação tridimensional, que também tem a função da renderização de imagens e criação de animações. Atualmente é desenvolvido e comercializado pela *Autodesk Inc.* e chama-se *Autodesk 3ds Max*.

⁶ **Sketchup** - um programa de modelação em três dimensões de fácil utilização e possui um repositório de modelos gratuitos que são partilhados entre utilizadores. Foi criado em 2000, pela empresa *@Last Software*, em 2006 foi comprado pela *Google* e, depois de algumas versões e modificações, foi vendido em 2012 a *Trimble Navigation*.

⁷ **Vray** - um software de renderização desenvolvido em 2002 pela empresa búlgara *Chaos Group*. Utiliza-se em conjunto com programas de modelação 3D, como *3D Studio Max* e *SketchUp*, onde o modelo passa por um processo de aprimoramento através de vários cálculos e resulta numa imagem realista do espaço.

tema foi “*Century of Progress*”⁸, onde celebraram as inovações em arquitetura, design e materiais de construção, foi apresentada a exposição “*Homes of Tomorrow*”⁹. Mais tarde, nos anos 60, num desenho animado chamado “*The Jetsons*”¹⁰, Hanna-Barbera¹¹ imaginaram como seria o futuro da humanidade, desde carros voadores e robots até cidades suspensas. Algo que era improvável umas décadas atrás, atualmente está mais que possível com a tecnologia do *Internet of Things*¹². É necessário que os equipamentos e utensílios domésticos sejam ligados a um *hub*¹³, o “cérebro da casa”, que será responsável por conectar todos os aparelhos, e uma rede, por exemplo *Wi-Fi*¹⁴ ou *Bluetooth*¹⁵, conseguindo dessa forma programá-los remotamente pelo seu *smartphone*¹⁶ ou *tablet*¹⁷. Contudo, existem sistemas mais complexos, que utilizam a inteligência artificial, como *Fibaró* que, por exemplo, ao receber o comando, calcula o tempo estimado da chegada pelo *GPS*¹⁸ do seu veículo e prepara a casa, ativa os eletrodomésticos, controla a luz e a temperatura, etc.

A inovação tecnológica também tem um papel bastante importante no mundo hoteleiro, pois com a concorrência a crescer e um público cada vez mais exigente, o desafio dado aos designers é proporcionar algo único e interessante, que consegue captar a atenção do cliente sendo então necessário recorrer às tecnologias atuais, como aplicações, *gadgets* e robots, necessidade essa cada vez mais frequente. Por outro lado, a domótica pode ajudar ao nível da eficiência energética dos edifícios, contribuindo para a minimização de custos ao fim do mês.

O *Henn Na*¹⁹ *Hotel*, situado na cidade japonesa de Sasebo, é um ótimo exemplo de um hotel tecnologicamente avançado, parcialmente gerido pelas máquinas robotizadas. Ao chegar, é feito o *check in* com ajuda de dois robots, o dinossauro que fala inglês, e o humanoide que fala japonês. As malas são carregadas pelos robots de serviço e cada quarto também proporciona um assistente, chamado *Churi-chan*, que fornece recomendações de restaurantes, informação sobre o tempo e a hora, desliga

⁸ *Century of Progress* - Século de Progresso

⁹ *Homes of Tomorrow* - Casas do Amanhã

¹⁰ *The Jetsons* - uma série animada de televisão, exibida em 1962, conta a história de uma família que vive no futuro, em 2062.

¹¹ *Hanna-Barbera* - fundado em 1957, por norte-americanos William Hanna e Joseph Barbera, foi um estúdio de desenho animado, onde criaram e produziram várias personagens de animação desde “Os Flintstones” até “Scooby-Doo”.

¹² *Internet of Things* ou *IoT* - Internet das Coisas

¹³ *Hub* - um sistema central de controle e comunicação entre os dispositivos, utilizado na automação das habitações.

¹⁴ *Wi-Fi (Wireless Fidelity)* - uma tecnologia de comunicação sem uso de cabos elétricos, quer dizer que é feita através de frequência de ondas de rádio, infravermelhos, etc.

¹⁵ *Bluetooth* - uma tecnologia, criada em 1994 pela empresa sueca Ericson, que permite a comunicação e transmissão de dados entre aparelhos eletrónicos sem fio.

¹⁶ *Smartphone* - um telemóvel “inteligente” com conectividades e funcionalidades semelhantes às de um computador pessoal, ou seja, tem um sistema operativo

¹⁷ *Tablet* - um dispositivo retangular e com ecrã tátil, possui as mesmas funções que um *smartphone* e algumas das funções de um portátil.

¹⁸ *GPS (Global Positioning System)* - um sistema que, através de satélites, consegue receber e fornecer informação sobre a sua posição em relação às coordenadas terrestres.

¹⁹ *Henn Na* - Estranho

a luz do quarto e acorda-o a uma hora programada. Além do atendimento pouco comum, o sistema de reconhecimento facial destranca a porta e, em seguida, ajusta a temperatura do quarto de acordo com a do seu corpo.



Figura 1 - Do lado esquerdo, a recepção do hotel com os robots. Do lado direito, o assistente nos quartos chamado *Churi-chan*. FONTE: site agoda.com

Criado em 2016, *Hub by Premier Inn Hotel* localiza-se em Londres e oferece aos hóspedes uma experiência diferente. Logo à entrada, podemos encontrar um espaço com dispositivos *touchscreen*, onde o cliente faz o seu próprio *check in* com um *QR code*²⁰ que recebeu ao realizar a sua reserva. Em seguida, descarrega a *Hub app*, com a qual controla desde iluminação à televisão do seu quarto. Uma das características mais interessantes do hotel é a imagem do mapa de Londres na parede de cada quarto que, ao usar a aplicação, passa de um simples desenho para um guia interativo em 3D da cidade.



Figura 2 - À esquerda, máquina de *check in* parecidas com as do aeroporto. À direita, guia interativo em três dimensões de Londres. FONTE: site pocket-lint.com

²⁰ **QR Code (Quick Response Code)** - um código de barras bidimensional, de resposta rápida, que permite armazenar num espaço reduzido, mais informação do que um código de barras "tradicional".

Nos Estados Unidos, precisamente em Las Vegas, encontramos o *Aria Resort & Casino*, mais um hotel que aposta em tecnologia. Dispõe de quartos inteligentes, que ao detetar a sua presença, ligam automaticamente as luzes e a música, abrem as cortinas e ajustam a temperatura do ar condicionado. O hospede acede ao seu espaço através de um *smartphone* e ainda pode usufruir de um *tablet* que o deixa controlar as funções do quarto e ligar o sinal “Não incomodar” na porta.



Figura 3 - Do lado direito, exemplo de quarto duplo com camas *queen size*. Do lado direito, *tablet* com qual é possível controlar as funções do quarto. FONTE: sites agoda.com e vimeo.com

Hotel Evolution, localizado na Praça do Duque de Saldanha, em Lisboa é o primeiro hotel interativo português. Destaca-se dos outros edifícios pela sua arquitetura moderna e uma mão enorme que aparenta apoiar os dez andares. O lobby é muito dinâmico, com luzes de várias cores e ecrãs multimédia, onde logo à entrada estão ao seu dispor quiosques de *self check-in*, através dos quais é possível escolher o quarto, fazer o pagamento e receber a chave em forma de cartão. O *Evolution* oferece ainda uma aplicação, que controla os equipamentos do seu alojamento e na qual encontramos a informação sobre os serviços e eventos do hotel, como também tudo sobre a cidade de Lisboa.

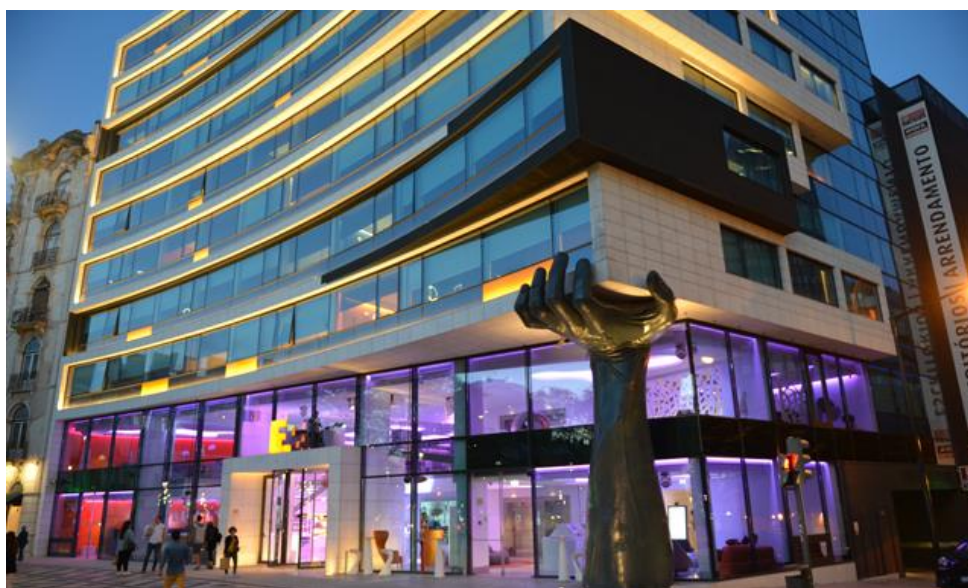


Figura 4 - Exterior memorável do hotel do grupo SANA. FONTE: site publituris.pt



Figura 5 - Um dos espaços *lounge*, chamado “*icorner*”, onde as pessoas podem usufruir dos computadores *iMacs*, mesa de *DJ* e *Sonic Chair*, cadeira que permite ouvir a nossa própria música através de ligação *bluetooth*. FONTE: site destinia.pt

No que diz respeito a esta nova geração de hotéis, com características tecnológicas, achamos que proporcionam um serviço mais eficaz e funcional e uma experiência única, mas que, ao mesmo tempo, rompem com o conceito da hotelaria tradicional.

1.5. Fatores críticos de sucesso

Durante o estágio na Byho Interior Design foram realizados vários projetos e tarefas, que se resumiram nos seguintes fatores críticos de sucesso:

- A localização da empresa em Faro, Algarve, tornou-se num obstáculo na gestão dos horários pessoais, uma vez que para se deslocar ao local de trabalho era necessária uma viagem de mais de 4 horas por dia;

- A comunicação via email ou telefone, algumas vezes, era mal interpretada e criava a necessidade de reorganizar e corrigir o trabalho executado;

- A sobrecarga de trabalho, visto que o estagiário ficou responsável pela realização de todos os projetos em 3D e sua posterior renderização, assim como alguns em 2D, criação de apresentações, alguns painéis semânticos e comunicação via email com alguns fornecedores. Contudo, por mais exaustivo que fosse, foi onde aprendemos a ser mais autónomos, proactivos e criativos.

CAPÍTULO II: *A empresa*

2. Byho Interior Design

2.1. História da empresa

A Byho é uma empresa que se dedica ao desenvolvimento de projetos de design de interiores, sob o comando dos designers Pedro Pereira e Teresinha André. Localizada em Faro, tem vindo a afirmar a sua posição no mercado com projetos realizados um pouco por todo o país. No seu portefólio somam já inúmeras intervenções em hotéis, espaços comerciais, casas particulares, restauração, entre outras.

Pedro Pereira, formado na área da arquitetura e design de interiores na Fundação Ricardo Espírito Santo Silva, criou a Byho Interior Design em 2004. Depois de trabalhar em várias empresas de referência a nível nacional, decidiu iniciar este projeto com o propósito de se dedicar inteiramente ao design de interiores. Anos mais tarde, em 2008, Teresinha André, com formação na área do design de produto, associa-se à Byho e traz consigo uma vasta experiência na indústria do mobiliário.

Ao unir os seus conhecimentos, que oferecem uma plasticidade a equipa, foi possível gerir projetos complexos de raiz de hotéis ou, simplesmente desenvolver um projeto para um pequeno espaço ou uma casa particular. Com uma experiência de 14 anos, a Byho já soma vários projetos executados, desde hotéis em Fátima, Évora e Beja, a diversas casas particulares no Algarve, Cascais e Porto.

2.2. Sistema organizacional da empresa

A Byho Interior Design é uma empresa pequena, formada por dois elementos internos e um elemento estagiário, sem contar com os elementos externos que prestam serviços a empresa. É dirigida pelo Pedro Pereira, arquiteto e designer de interiores, e Teresinha André, designer de produto. Em conjunto, têm a primeira abordagem com o cliente, onde falam do projeto e discutem as ideias.

A Designer Teresinha André trata de toda a documentação e organização do projeto, contacta os fornecedores e gere os emails. É responsável pela escolha dos materiais, têxteis, equipamentos, e sua posterior encomenda.

O Arquiteto Pedro Pereira é responsável pelas ideias criativas e realização dos projetos arquitetónicos, supervisionando-os desde início até ao fim, para que estes demonstrem a mesma linguagem técnica.

A estagiária, designer Cristina Popadia, participa nos projetos e trabalha sob a supervisão do Pedro Pereira e Teresinha André. Realiza diversas tarefas, desde o levantamento de medidas ao acompanhamento e finalização de obra. Anteriormente, a empresa não tinha a componente de modelação e visualização 3D, contudo as capacidades da estagiária tornaram-na a responsável por este ramo. Conforme a dedicação e interesse demonstrados durante o estágio, teve a oportunidade de realizar e acompanhar projetos desde o seu início, onde elaborou e sugeriu ideias e *moodboards*, ou em projetos já em desenvolvimento, contribuindo com as suas modelações em três dimensões.

2.3. Empresas concorrentes

Com o crescimento do turismo português, sendo Portugal um dos melhores destinos turísticos, a localização da empresa em Faro, capital da região do Algarve, é mais que benéfica. A chegada de um grande número de estrangeiros, que aumentou a compra de imóveis e a abertura de alojamentos locais, hotéis e espaços de restauração, contribuíram no aparecimento de novos projetos na área de arquitetura e design de interiores.

A Byho Interior Design tem várias empresas concorrentes em todo o Algarve, entretanto em Faro, há mais duas que se destacam no mercado, a *Black is Black* e os *Space Invaders_Contemporary Interior Design*. Ambas possuem showrooms, ao contrário da Byho, o que é muito vantajoso para obter novos clientes e projetos, visto que existe a opção de ver todos os produtos disponíveis, desde o papel de parede à mobiliário, e consultar logo os preços.

A *Black is Black*, dispõe de atelier e showroom, foi criada pela designer de interiores Stéphanie Matias e pela arquiteta Sophie Matias. Desenvolvem projetos de remodelação e decoração, principalmente no Algarve, tanto ao nível residencial como também na área dos espaços públicos e hoteleiros.



Figura 6 - Logotipo da empresa "Black is Black". FONTE: site blackisblack.co

Os *Space Invaders_Contemporary Interior Design*, criada em 2003 é um atelier que disponibiliza serviços de consultoria em arquitetura e design de interiores, realizando projetos residências e comerciais. O cliente também pode contar com um showroom que apresenta uma diversidade de peças que marcaram o mundo do design, como por exemplo, a poltrona *Eames Lounge Chair*.

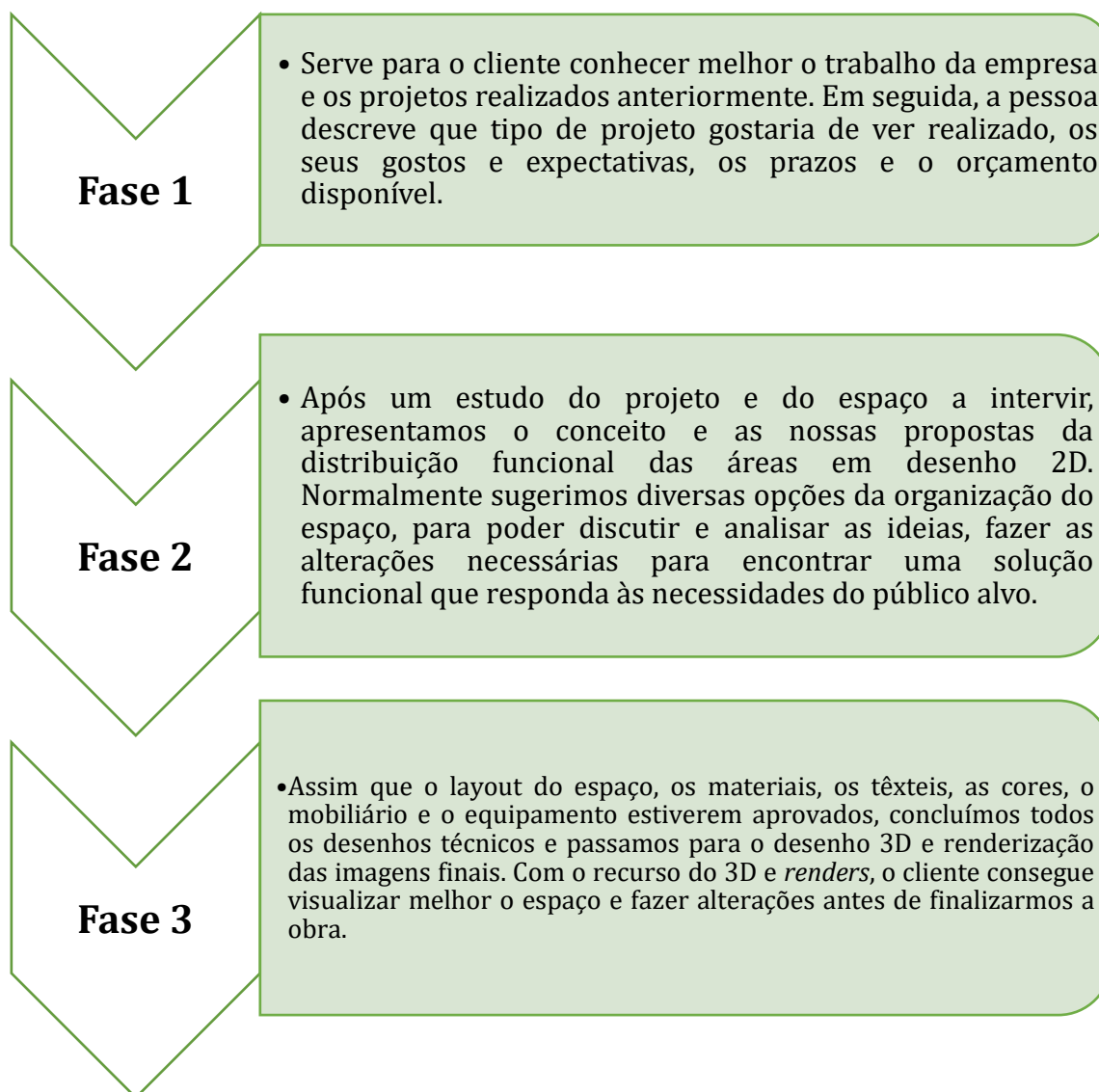


Figura 7 - Logotipo da empresa "Space Invaders_Contemporary Interior Design".
FONTE: site spaceinvadersdesign.com

2.4. Produtos e serviços

A Byho Interior Design, constituída pelo arquiteto gerente e pela designer de produto gerente, desenvolve projetos de Design e Arquitetura de Interiores. O atelier executa não só projetos de interiores, sejam estes de reabilitação ou de raiz, de caracter particular, público ou comercial, como também design de mobiliário e equipamento.

A empresa proporciona vários tipos de serviços, adaptando-se as necessidades do cliente. Um serviço completo ou chave-na-mão vai desde o orçamento até a execução e acompanhamento da obra. O cliente também pode optar pelo projeto de decoração de interiores onde os moveis e/ou equipamentos são do design do atelier. Visto isto, Byho Interior Design disponibiliza serviços nas áreas anteriormente referidas, que são apresentados de seguinte modo:



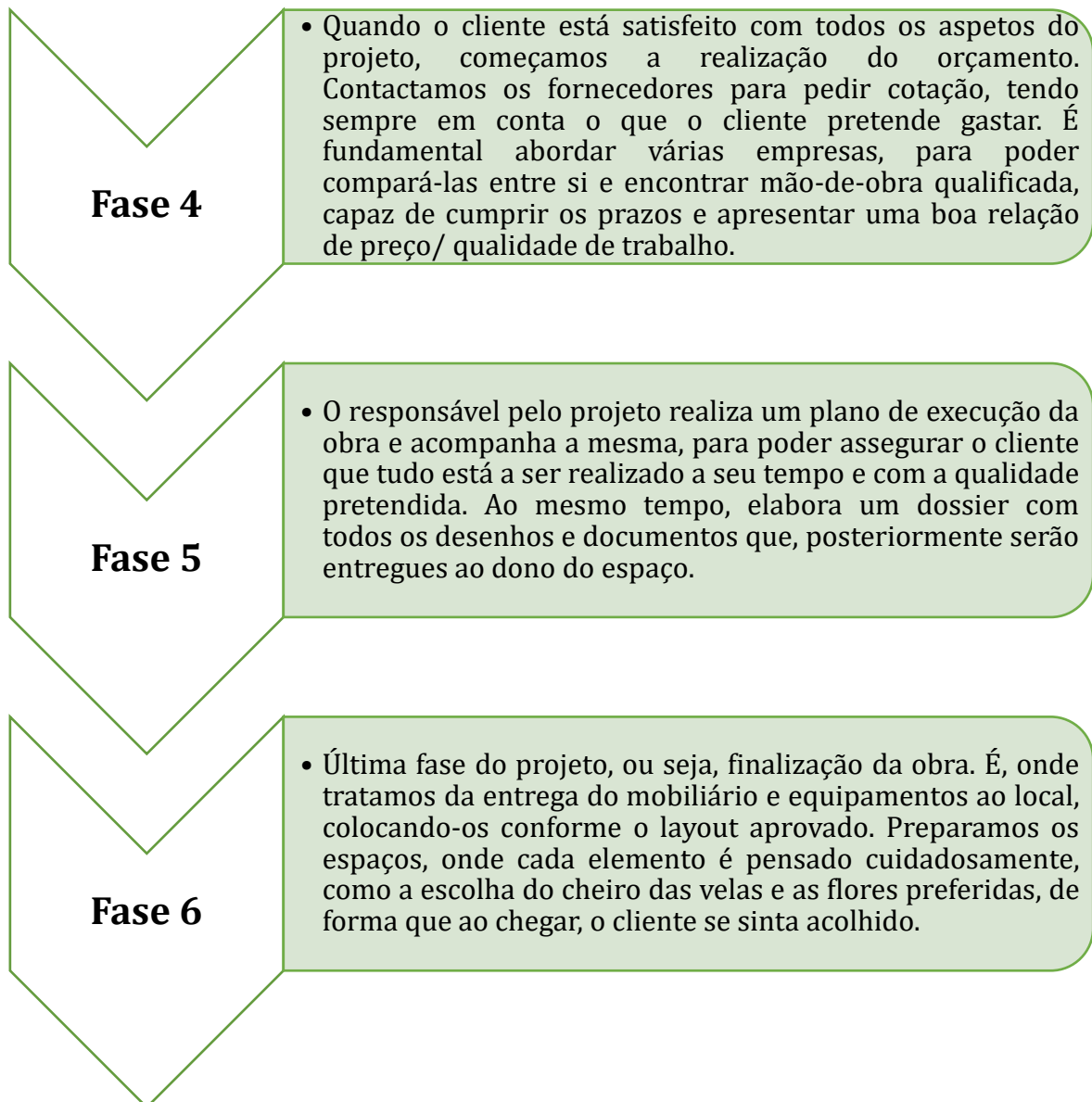


Figura 8 - Organograma da metodologia da empresa. FONTE: Cristina Popadia.

2.5. Público-alvo da empresa

A Byho Interior Design tem um público-alvo diverso, desde os particulares até aos empresariais, com uma faixa etária entre os 25 e os 65 anos. Ao longo destes 14 anos em ativo do atelier e com a realização de vários projetos por todo o país, a empresa tem vindo a ser aconselhada pelos clientes e fornecedores. Porém, redes sociais como *Instagram* e *Facebook*, que são ótimas plataformas de divulgação de trabalho, criam cada vez mais oportunidades de negócio para a Byho.

CAPÍTULO III: *Estágio*

3. Estágio

O estágio teve a duração de seis meses, de 17 de Abril de 2017 a 17 de Outubro de 2017, realizado em Faro, num protocolo entre a empresa Byho Interior Design e o Instituto Politécnico de Castelo Branco na qualidade de representante da Escola Superior de Artes Aplicadas, local de ensino. Após uma pesquisa de empresas existentes na área de design de interiores, no Algarve, foram selecionadas algumas que mais se destacaram, com quais entramos em contacto, e ao fim de algum tempo e algumas entrevistas, escolhemos a Byho Interior Design.

Ao longo dos meses de trabalho no atelier, todos os projetos produzidos foram acompanhados e supervisionados pelo arquiteto Pedro Pereira e pela designer Teresinha André, que proporcionaram toda a informação necessária para expandir os conhecimentos sobre design de interiores e o mercado de trabalho algarvio desta área, incluindo clientes, fornecedores, empresas, etc. A participação em projetos, desde habitacionais à comerciais, forneceu bastante experiência que, por sua vez, garantiu uma aprendizagem de várias metodologias projetuais e formação continua de programas de desenho de dois e três dimensões.

A maior parte dos projetos realizados foram na área do Design de Interiores, mas também participamos em trabalhos do Design de Mobiliário/Equipamento, acompanhamento de obra e logística projetual.

3.1. Metodologia de trabalho

“Criatividade não significa improvisação sem método: essa maneira apenas se faz confusão e se cria nos jovens a ilusão de se sentirem artistas livres e independentes. A série de operações do método projetual é feita de valores objetivos que se tornam instrumentos de trabalho nas mãos do projetista criativo”

Munari, “Das coisas nascem coisas” (pág. 11)

O ateliê da Byho Interior Design faz parte de um prédio, previamente habitacional, convertido em escritórios, ou seja, é à porta fechada e cada membro da empresa tem uma chave de entrada. Normalmente o horário de funcionamento era das nove horas de manhã até as dezassete horas da tarde, porém, devido ao facto de a estagiária residir noutra cidade e precisar de duas horas para se deslocar ao local de trabalho através de meios de transporte, estabelecemos que o horário seria das dez horas de manhã até as dezasseis horas da tarde. Sendo que o objetivo é respeitar o cumprimento de prazos de entrega, frequentemente concluíamos várias tarefas em casa, sejam elas elaboração de uma apresentação para o cliente ou até modelação 3D.

Durante o estágio foi notável a diferença na metodologia de trabalho da execução de um projeto na universidade e num ateliê. Visto que estamos a lidar com clientes e projetos reais, os trabalhos são muito mais precisos e rigorosos, com mais atenção aos detalhes e execução dos mesmos, evitando atrasos e erros.

Todos os funcionários tinham o seu próprio computador, onde tinham acesso aos projetos realizados e a decorrer, e uma conta de email, da qual comunicavam com os outros membros, clientes e fornecedores. Toda a informação digital era impressa e guardada em pastas, onde os projetos eram numerados de seguinte maneira: 001-18, sendo que primeiro vem o número do projeto e segundo é o ano da sua execução. Este tipo de organização de trabalho facilitava o nosso dia-a-dia, pois caso os outros membros da equipa se deslocassem ou se encontrassem ausentes, os restantes membros conseguiam consultar exemplos e informações de projetos anteriores.

Um dos aspetos que aprendemos e achamos fundamental na organização de trabalho, foi manter um registo da informação e fases de projeto via e-mail, ou seja, depois de uma reunião ou um contacto telefónico, quer com o cliente ou com o fornecedor, o assunto abordado e as decisões que foram tomadas eram enviados mais tarde via correio eletrónico. Deste modo, a equipa conseguia controlar melhor o desenvolvimento do projeto e alinhar todas as informações, prevenindo falhas desnecessárias.

Ao longo da elaboração dos projetos, são marcadas várias reuniões com os clientes, normalmente estes se dirigiam ao ateliê, onde falávamos das ideias e soluções, apresentávamos amostras de materiais e têxteis, mostrando assim o progresso do trabalho realizado. No caso de cliente estar com dúvidas relativamente às escolhas do designer, sendo que o objetivo principal é criar um ambiente funcional e acolhedor, combinávamos reuniões em lojas de venda de mobiliário, equipamento e acessórios, onde podíamos encontrar exemplos reais de objetos que nos interessavam.

Desde o início do estágio houve uma autonomia criativa, que variava conforme o projeto a desenvolver, mas em geral, a estagiária trabalhava com o desenho em duas dimensões, criando várias opções de disposição espacial. Ao completar esta fase do projeto, e antes de apresentar tudo ao cliente, os membros da equipa discutiam as propostas, como também as funcionalidades dos espaços, os materiais e têxteis a serem aplicados, tendo sempre em atenção o orçamento, os objetivos e o conceito. Um dos aspetos que anteriormente não era exercido na empresa foi a elaboração de modelos em 3D, realizados no *SketchUp* e *Vray*, que foram introduzidos pela estagiária Cristina Popadia, que passou a ser a responsável por esse campo de trabalho.

“...mais do que uma série de operações necessárias, dispostas em ordem lógica, ditada pela experiência. Seu objetivo é o de atingir o melhor resultado com o menos esforço”

Munari, “Das coisas nascem coisas” (pág. 10)

A metodologia de trabalho na Byho Interior Design depende do projeto a ser produzido, sendo importante primeiro conhecer o cliente e compreender os seus objetivos e necessidades, perceber com que tipo de projeto iremos lidar e que orçamento temos disponível. Por vezes foi difícil cumprir as datas planeadas, os projetos e as obras eram parados por tempo indeterminável e só mais tarde continuados, porque tínhamos clientes que residiam fora do Algarve e/ou Portugal, que queriam acompanhar e tomar decisões pessoalmente.

Para obter um resultado que corresponda às expectativas do cliente, é utilizada, por norma, uma metodologia que nos ajuda a perceber melhor o estilo de vida do mesmo e o seu *briefing*, por exemplo a metodologia do Bruno Munari²¹, que é explicada na sua obra “Das Coisas Nascem Coisas”. É um processo complexo, onde no meio de uma vasta pesquisa e análise, o essencial é determinar o problema e as

²¹ Bruno Munari (1907-1998) - nasceu em Milão e foi um designer, autor de várias obras como por exemplo “Artista e Designer”, “Das Coisas Nascem Coisas” e “Design e Comunicação Visual”.

suas componentes, em seguida criar um conceito e solução de um ambiente único, intemporal, funcional e acolhedor, com um design estético que deixa os consumidores satisfeitos e felizes.

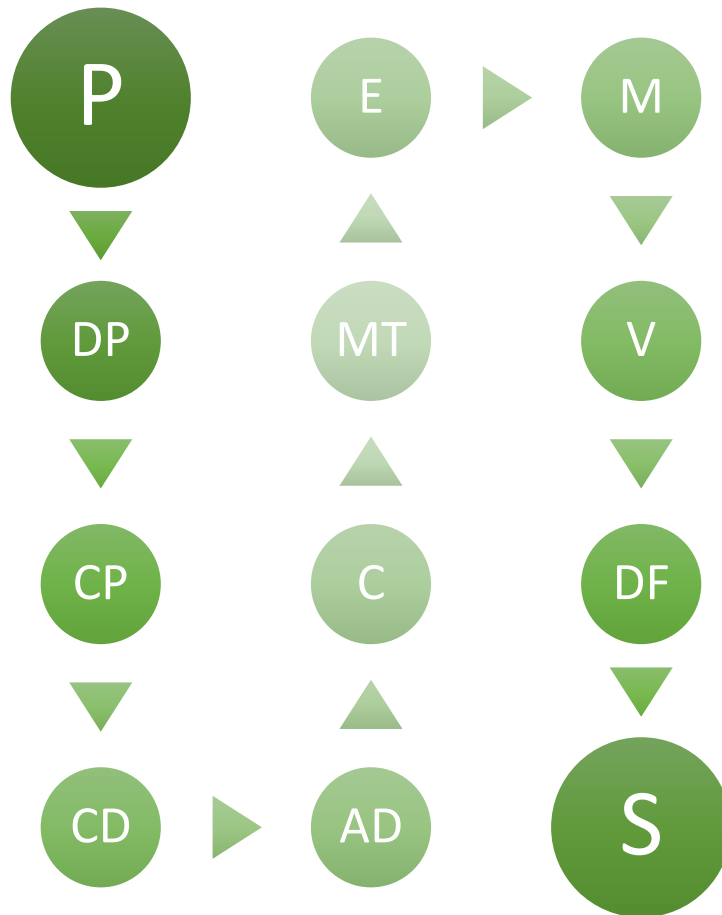


Figura 9 - Processo de resolução de um problema segundo Bruno Munari: P - problema, DP - definição do problema, CP - componentes do problema, CD - coleta de dados, AD - análise de dados, C - criatividade, MT - materiais e tecnologias, E - experimentação, M - modelo, V - verificação, DF - desenhos finais, S - solução. FONTE: site clientes.netvisao.pt

3.2. Tarefas desenvolvidas

No decorrer do estágio, participamos em todos os projetos de uma forma dinâmica e eficiente, tirando o máximo das experiências proporcionadas pela empresa. Sempre sob a supervisão e acompanhamento do arquiteto Pedro Pereira e/ou designer Teresinha André, as tarefas realizadas são as seguintes:

Contacto com o cliente

- Para garantir que o projeto está a ser executado de forma a responder às expectativas do cliente, é fundamental contactarmos frequentemente com o mesmo, seja através de reuniões ou por telefone e email. Na primeira reunião é importante perceber o briefing e o orçamento disponível, visto que estas informações são a chave para entender as necessidades e gostos do cliente, que por sua vez, resulta num projeto sucessivo.

Levantamento do espaço

- Caso o cliente disponha ou não de uma planta do espaço, é realizada uma visita ao local de qualquer forma, onde é efetuada uma medição rigorosa do espaço a intervir, feita à mão e em papel, que posteriormente é executada em AutoCAD.

Foto-Documentação

- Durante a visita ao local, quando é feito o levantamento do espaço, também são tiradas fotografias do mesmo. Gerais e de pormenor, para melhor perceção do projeto e das áreas a desenvolver. Além disso, o registo fotográfico é feito ao longo da obra, para poder demonstrar a evolução da mesma ao cliente. No fim de cada projeto, realizamos um “antes e depois” que fica no portfolio da empresa e é utilizado posteriormente para divulgar a qualidade dos trabalhos executados.

Elaboração do conceito e ideias

- Com base na informação recolhida, é elaborada uma pesquisa, um fator indispensável, tendo sempre em conta o estilo de vida, a personalidade e os gostos do cliente, o local do projeto e o seu envolvente, e as limitações financeiras. Começamos por planear a distribuição funcional do espaço, fazemos testes com cores a aplicar e selecionamos os materiais e têxteis a utilizar. Nesta tarefa, procuramos criar um conceito para um ambiente não só estético e apelativo, como também prático e funcional.

Desenhos em 2D

- Para a apresentação ao cliente, é efetuado um desenho de duas dimensões, em software chamado *AutoCAD*, simples e sem muitos pormenores. Estas plantas, que demonstram como o espaço será organizado, são apresentadas em conjunto com as amostras dos materiais, têxteis e cores a serem utilizados. Em seguida, depois das alterações feitas pelo cliente, fazemos os desenhos ortográficos, dos espaços e equipamentos, com rigor e precisão.

Modelação em 3D e renderização

- O designer passa para a modelação em três dimensões somente quando o cliente aprova a organização espacial, os equipamentos e o mobiliário para cada área a desenvolver, assim como a iluminação, os materiais, os têxteis e as cores. Na maioria das vezes, estas modelações e sua posterior renderização, são feitas para apresentar imagens realistas que vão ajudar o cliente visualizar melhor o espaço e perceber se realmente as escolhas dos designers estão de acordo com o que o mesmo necessita.

Documentos para execução da obra

- Todos os documentos existentes são arquivados em pastas nos computadores da empresa e em dossiers, desta maneira, qualquer membro da equipa pode aceder e consultar a informação que precisa. Cada projeto deve conter documentos desde a planta existente até a memória descritiva, porem tudo pode variar conforme o projeto e os seus requisitos. Geralmente um projeto pronto para a execução consiste de seguintes documentos: planta existente, planta de alterações, planta de proposta, planta de pavimentos, planta de tetos, planta de iluminação, planta de equipamentos, planta de águas e esgotos, planta de emergência, cortes, alçados e pormenores.

Contacto com fornecedores

- É bastante importante entrar em contacto com os fornecedores sempre que necessário, visto que os seus conhecimentos nas áreas específicas são essenciais, caso a equipa tenha dúvidas sobre materiais, sua aplicação e preços. É através dos fornecedores que descobrimos muitas novidades que aparecem no mercado e, por vezes, a informação recebida é a solução que estávamos à procura.

Acompanhamento e fiscalização da obra

- O acompanhamento e fiscalização da obra serve não só para garantir que a execução da mesma está conforme o projeto realizado, mas também para assegurar o cumprimento das normas legais e regulamentares. A pessoa responsável, que conhece e acompanha o projeto desde o início, cria um calendário com datas previstas e organiza o trabalho, sempre com a intenção de prevenir atrasos e possíveis multas, de forma a garantir um projeto de qualidade.

3.3. Cronograma de atividades

Durante o estágio realizamos e participamos em vários projetos, desde design de mobiliário a design de interiores de espaços habitacionais e comerciais. O cronograma seguinte (**Figura 10**) representa a duração de cada trabalho executado, que por vezes era interrompido durante algum tempo, o que acontecia caso o projeto fosse realizado em parceria com outra empresa e era necessário dar um tempo de resposta. Houve períodos de acumulação de diversos trabalhos, que nos levou a trabalhar em mais que um projeto ao mesmo tempo. Estes seis meses de trabalho na área de design de interiores, proporcionaram uma experiência indispensável na aquisição de competências profissionais.

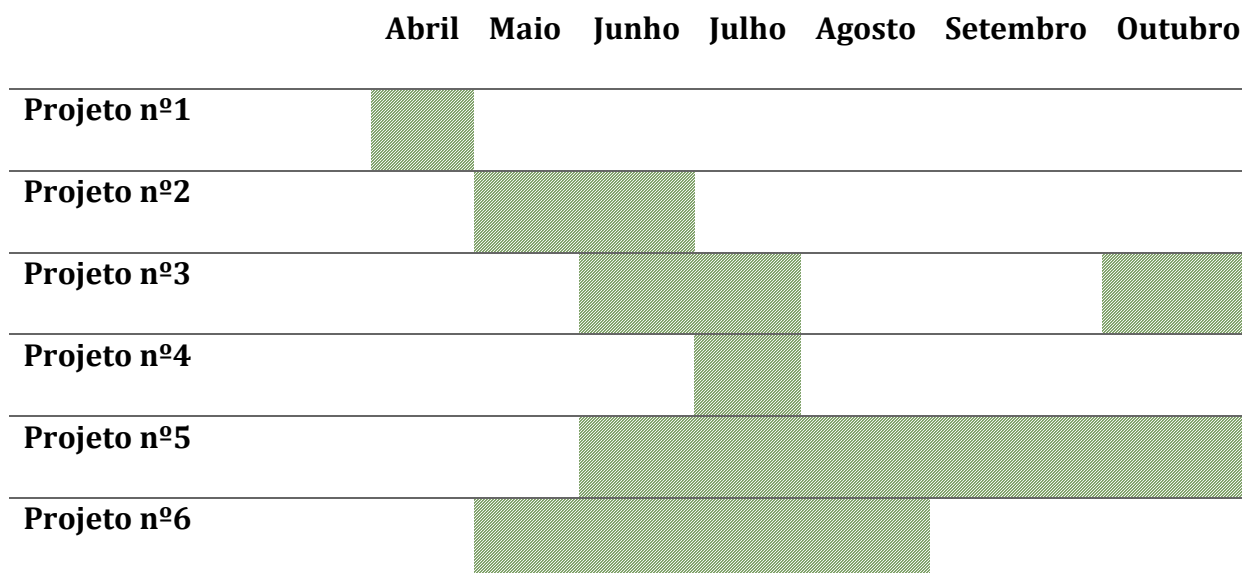


Figura 10 - Cronologia de projetos realizados durante o estágio. FONTE: Cristina Popadia.

4. Projetos

Os projetos apresentados são o resultado do trabalho realizado durante o estágio, orientados e supervisionados pelos responsáveis da empresa Byho Interior Design.

No espaço de seis meses desenvolvemos várias tarefas, desde elaboração de ideias e painéis de conceito até a modelação e visualização em três dimensões, estes últimos serviços foram introduzidos e produzidos pela estagiária.

4.1. Projeto Nº1

Tipologia: Design de mobiliário | Local: Albufeira, Algarve

O primeiro projeto desenvolvido durante o estágio, foi a criação de um aparador para um *business center*, em Albufeira, cujo interior acabou de ser concebido pela Byho Interior Design. O diretor da empresa voltou a precisar dos serviços da equipa, desta vez, necessitava de uma peça para o seu gabinete.

No *briefing*, o cliente explicou que queria uma peça simples, mas com personalidade, onde pudesse guardar seus objetos pessoais. O espaço de consultaria, com um novo aspeto, foi inaugurado a pouco tempo e, por isso, o tempo de elaboração e execução era limitado.

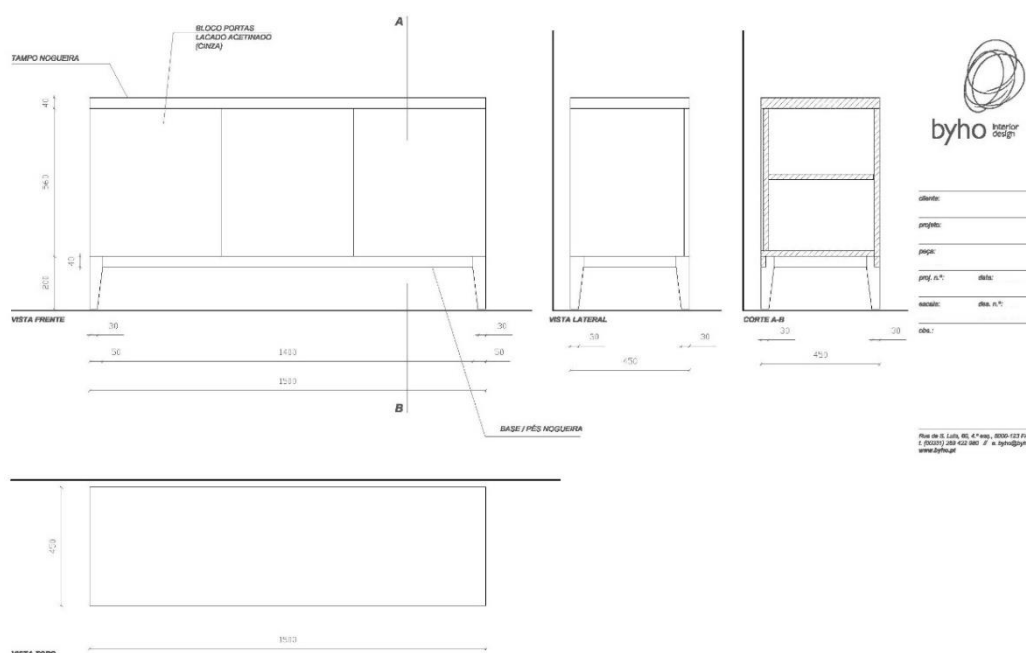


Figura 11 - Desenho técnico da versão final do aparador. Escala 1/10.

FONTE: Cristina Popadia.

Neste trabalho, foi dada à estagiária uma autonomia completa na criação do móvel. Tendo em conta que o objetivo era produzir um aparador para um espaço de utilização pessoal, decidimos que a peça teria um design prático e moderno. Visto que tínhamos pouco tempo, desenhamos as ideias logo em duas dimensões, em *AutoCAD*, e em seguida, fizemos fotomontagens em *Adobe Illustrator*²², para que seja de fácil compreensão para o cliente.

Apresentamos duas opções, uma com três batentes, e outra com duas batentes e um bloco de gavetas, ambas com um acabamento lacado acetinado em cinza escuro. Utilizámos a madeira de nogueira nos pés e no tampo, para dar um toque natural à peça, de modo a criar um espaço mais acolhedor. Foi escolhida a opção com três batentes, nas quais utilizamos uma abertura por pressão, excluindo desse modo a necessidade de puxadores.



Figura 12 - Fotomontagem da primeira opção. FONTE: Cristina Popadia.

²² **Adobe Illustrator** - um programa de edição de imagem, desenvolvido e comercializado pela *Adobe Systems*.



Figura 13 - Fotomontagem da segunda opção com três batentes. FONTE: Cristina Popadia.

4.2. Projeto Nº2 - Villa 111

Tipologia: Design de Interiores | Local: Quinta de Lago, Algarve

Em Maio de 2017, Neal e Lesley, um casal de ingleses na casa dos 50 e que já foram clientes da empresa, dirigiram-se à nós com um pedido de remodelação da sua moradia geminada localizada na Quinta de Lago, em Algarve. A casa está à venda a alguns anos, mas infelizmente sem sucesso e ao conselho da imobiliária, foi decidido recorrer a ajuda de *designers* para executar a intervenção necessária de modo a torná-la mais moderna e atrativa.



Figura 14 - Imagens do "antes" da sala e quarto. FONTE: Byho Interior Design.

No seu briefing, o cliente expressou que não quer gastar muito dinheiro e que é importante finalizar a obra o mais rápido possível, para poder arrendá-la até encontrar um comprador. Reunimo-nos no local da obra para poder analisar o interior da moradia e o mobiliário existente. Resolvemos que é importante mudar o pavimento e optamos pela pedra moleanos, de cor bege com grãos finos acastanhados e com acabamento polido. As paredes, anteriormente em amarelo, decidimos pintar com tintas CIN, em branco nuvem.



Figura 15 - À esquerda, um exemplo da pedra moleanos. À direita, comparação entre o pavimento existente e a pedra escolhida. FONTE: primeirapedra.com; Byho Interior Design.

Para melhorar a cozinha, pensamos em reutilizar, pelo seu bom estado, o que já existe no espaço, ou seja, retiramos as frentes dos armários, que foram pintadas pelo carpinteiro em cinza escuro e as maçanetas em branco. Nas paredes, para criar contraste e tornar esta área da casa mais fresca, usamos um azulejo de tipo *subway* em branco. Todos os eletrodomésticos foram substituídos por equipamentos novos da *Bosch*.



Figura 16 - Imagens do espaço antes da intervenção. FONTE: Byho Interior Design.



Figura 17 - Imagens da cozinha depois da remodelação. FONTE: Cristina Popadia.

A maior intervenção fizemos na casa de banho no primeiro piso, onde tivemos que mudar o espaço todo. Deslocamo-nos até a habitação, onde realizamos o levantamento rigoroso da divisão e, posteriormente, desenhamos as plantas e alçados em 2D em *AutoCAD*. Nestas áreas da casa também utilizamos a pedra moleanos, no pavimento e no revestimento das paredes.

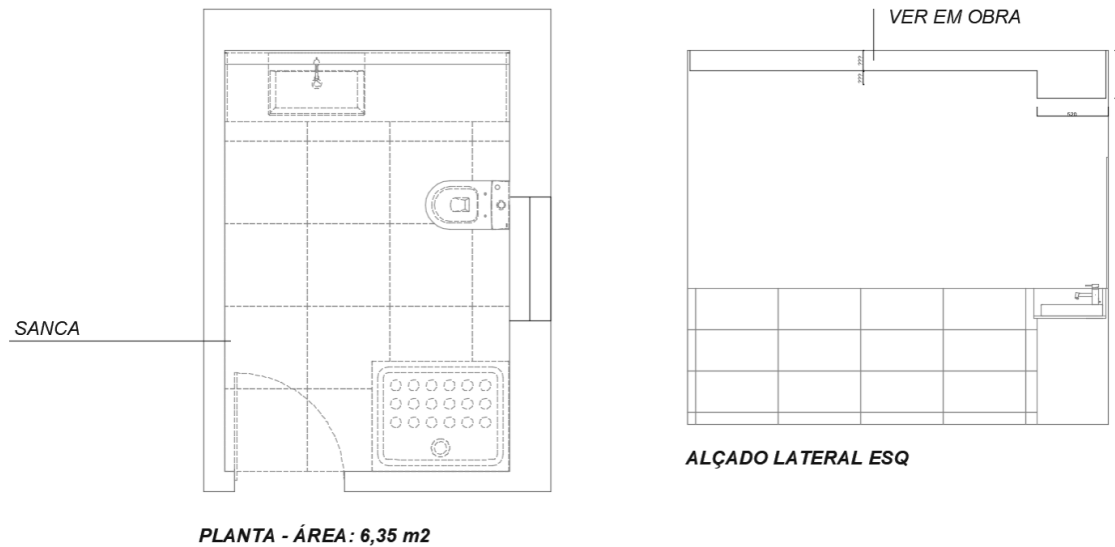


Figura 18 - Planta e vista lateral do espaço. Escala 1/50.

FONTE: Cristina Popadia.

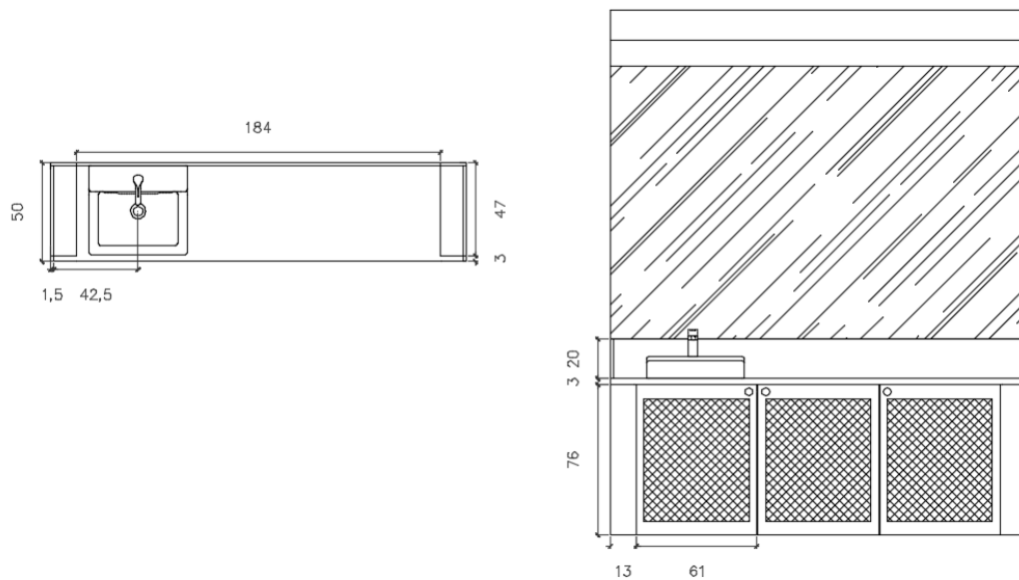


Figura 19 - Vista da proposta da casa de banho comum. Escala 1/50. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 20 - “Antes” da casa de banho comum. FONTE: Byho Interior Design.



Figura 21 - Proposta em 3D da divisão. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 22 - Imagem da casa de banho final. FONTE: Byho Interior Design.

Nos espaços comuns e nos quartos, como já tínhamos referido anteriormente, mudamos o pavimento e a cor das paredes. Em relação ao mobiliário, dirigimo-nos a loja de decoração “Area”, localizada no centro comercial “Colombo”, em Lisboa. Estudamos bem as peças, apontamos as informações e fizemos a foto-documentação daquelas que mais gostamos e que ficavam bem nos espaços da vivenda.



Figura 23 - Foto-documentação dos objetos. FONTE: Cristina Popadia.

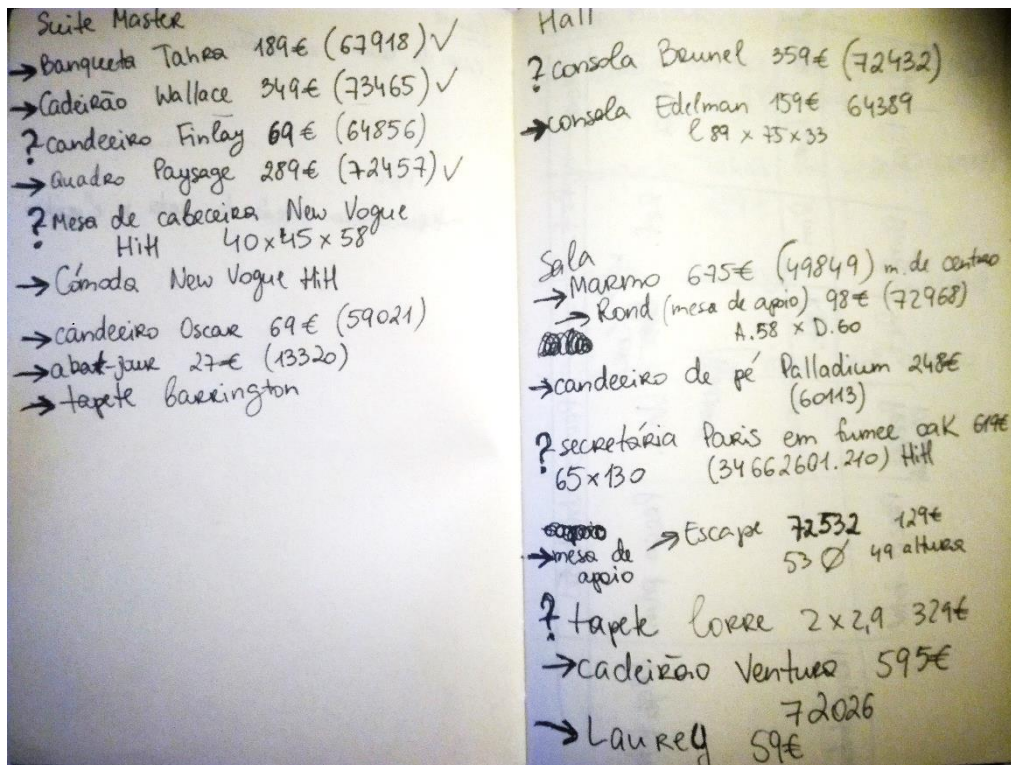


Figura 24 - Apontamentos das peças. FONTE: Cristina Popadia.

Logo depois, escolhemos o mobiliário e os acessórios finais e fizemos a encomenda, mandando um mail a loja. Seleccionamos peças simples, mas elegantes e investimos em têxteis com padrões diferentes para cada divisão. Na sala de jantar, aplicamos um papel de parede vibrante da empresa romena *MindTheGap*, chamado "*Tropical Leaf*", mas mantivemos os candeeiros, a mesa e as cadeiras. Reutilizamos o sofá em pele, em castanho escuro, e escolhemos outras peças a conjugar como, as poltronas em azul, tapete em verde escuro e almofadas com cores vivas.



Figura 25 - Imagens da sala de estar e de jantar. FONTE: Cristina Popadia.

Na casa existem três quartos, dois com cama de casal e um com camas de solteiro. Nestas divisões predomina o branco, uma cor que transmite leveza e frescura. Contudo, para tornar os espaços interessantes, mas sem comprometer a sua serenidade, utilizamos detalhes coloridos e com padrões.

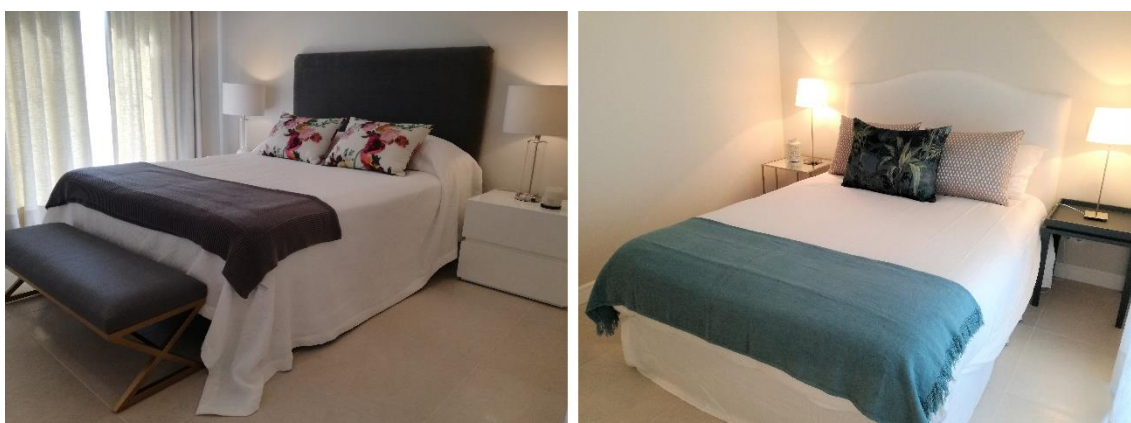


Figura 26 - Quartos de casal. FONTE: Cristina Popadia.

4.3. Projeto Nº3 - Villa 60

Tipologia: Design de Interiores | Local: Quinta de Lago, Algarve

A Byho Interior Design já tinha elaborado a cozinha e a sala de estar desta vivenda de dois pisos. Os clientes Neal e Lesley, proprietários da moradia referida anteriormente, vivem nesta casa durante algumas semanas ao longo do ano. Desta vez precisam da nossa intervenção no design da sua *master suite*, composta por um quarto espaçoso e uma casa de banho bastante ampla.



Figura 27 - Quarto de casal antes da obra. FONTE: Byho Interior Design.



Figura 28 - Casa de banho privativa. FONTE: Byho Interior Design.

Reunimo-nos no local, onde avaliamos os espaços e pensamos como poderíamos transformar as áreas de forma a criar mais que duas divisões. No mesmo dia fizemos o levantamento do espaço e procedemos com a elaboração dos desenhos em duas dimensões. Enquanto a designer Teresinha André desenhava o *layout* da *master suite*, para a estagiária foi dado o desafio de executar várias vistas para a casa de banho, em concreto, a zona dos lavatórios, para que mais logo fossem analisados e escolhidas somente duas opções, de forma a não confundir o cliente.

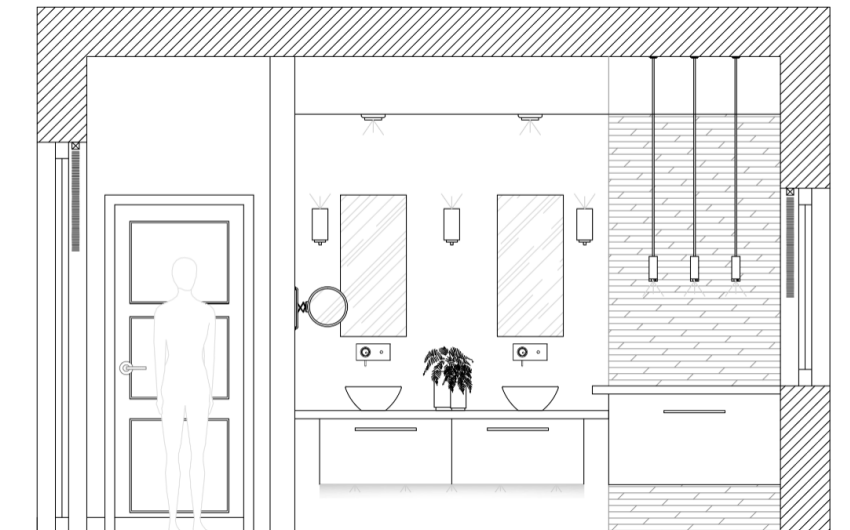


Figura 29 - Primeira proposta de vista. FONTE: Cristina Popadia.

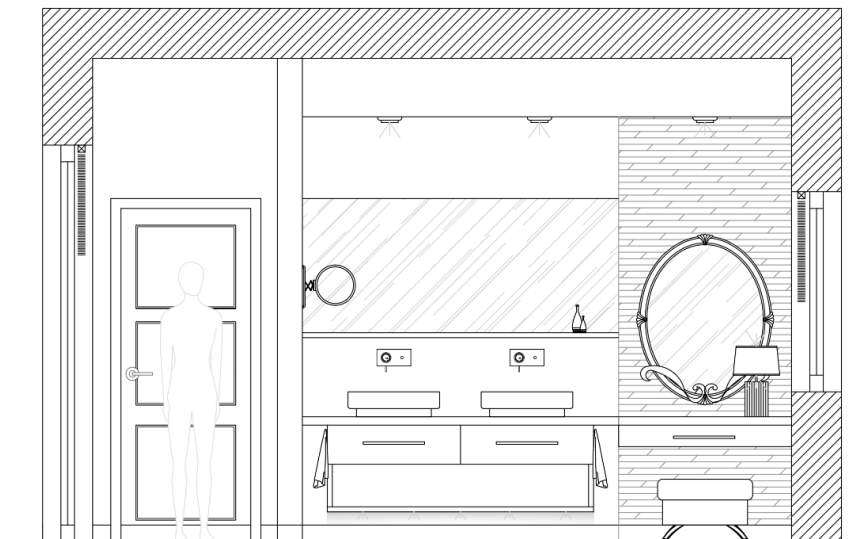


Figura 30 - Segunda proposta de vista. FONTE: Cristina Popadia.

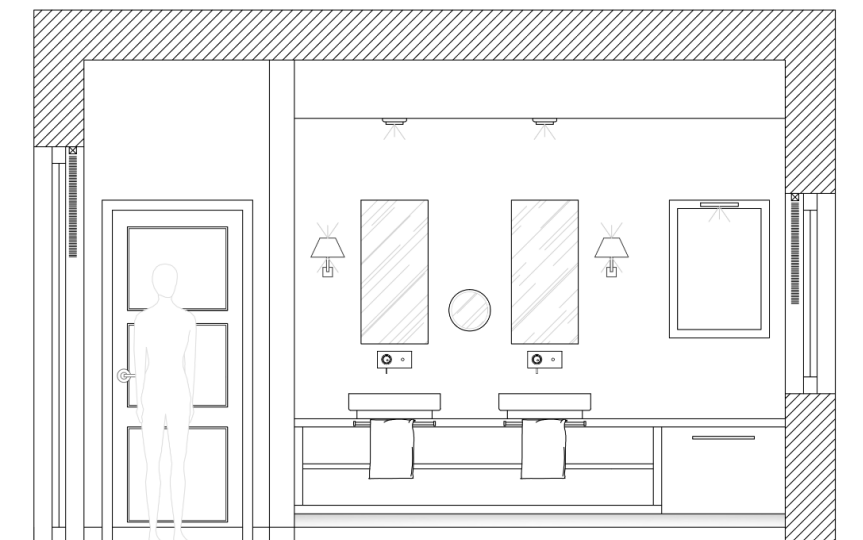


Figura 31 - Terceira proposta de vista. FONTE: Cristina Popadia.

O espaço já estava dividido em compartimentos para duche e sanitário, onde no meio entre os dois estava a zona da bancada. Na nossa proposta, os lavatórios passam para o lado oposto, com uma bancada comprida em cinza lacado. A banheira que anteriormente estava no meio da divisão, ficara entre as paredes e embutida, para isso tivemos que criar uma estrutura e degraus. Tendo os desenhos técnicos aprovados, passamos para a escolha dos materiais. Para o pavimento optamos pelo cerâmico da Marazzi, chamado *“TreverkHome Olmo”*. A maior parte das paredes foi feita em estuque projetado e pintado com tinta esmalte da CIN, tendo em conta que as paredes que iremos destacar serão revestidas em mármore polida *“Forest Green”* com 20 mm de espessura.

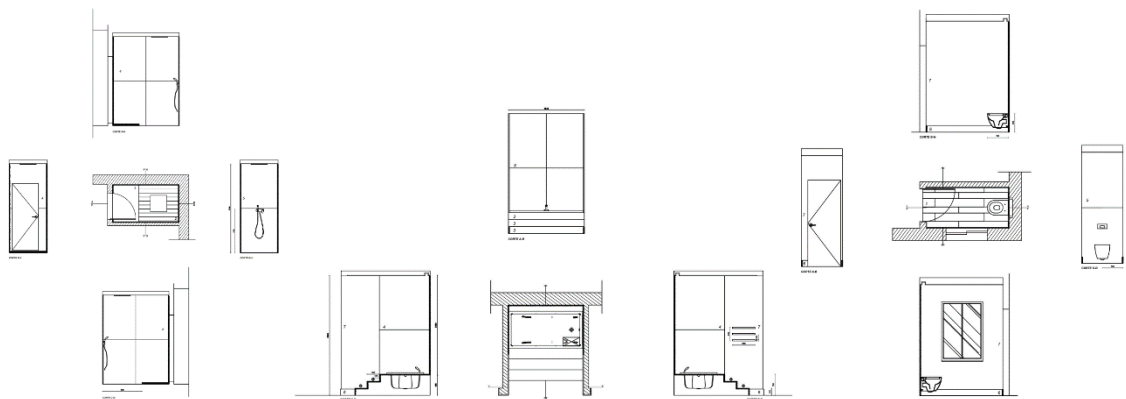


Figura 34 - Plantas e vistas do resto das zonas da casa de banho. Escala 1/50. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 35 - Proposta em 3D. FONTE: Cristina Popadia.

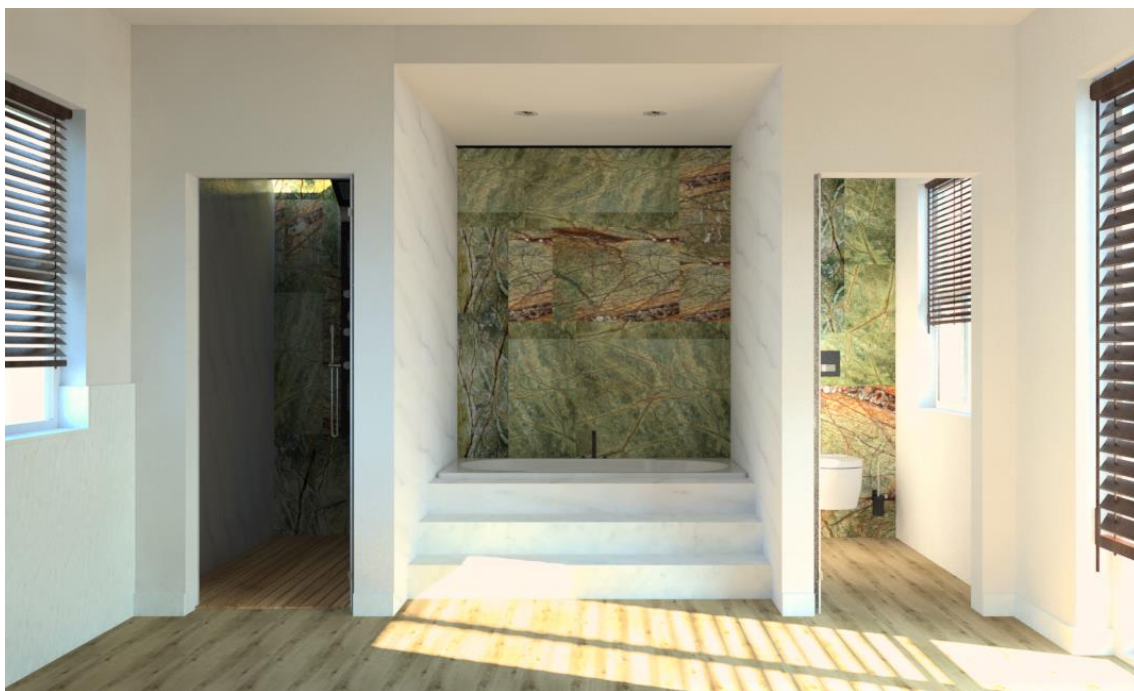


Figura 36 - Proposta em três dimensões. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 37 - Imagem do espaço finalizado. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 38 - Imagem dos compartimentos. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 39 - Pormenor da zona de duche. FONTE: Cristina Popadia.

Logo depois, na base do layout e desenhos técnicos realizados pela designer Teresinha André, modelamos a *master suite* em 3D. A cama passou a ficar no centro do quarto e virado para a varanda, as portas de correr, quando abertas, ficam embutidas na parede, criando um espaço fluido e contínuo. Foi criado um biombo nas costas da cama, para dividir a área de dormir com a da entrada. No nicho onde antes estava a cama de casal, podemos encontrar um armário com sistema de abertura por pressão.



Figura 40 - Porta de correr fica completamente embutida na parede.
FONTE: Cristina Popadia.

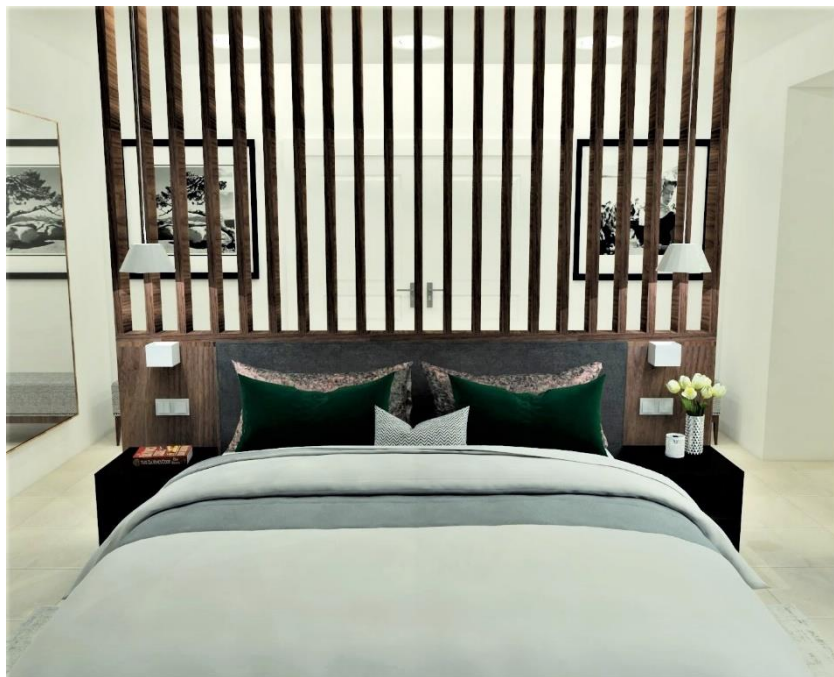


Figura 41 - Proposta em 3D. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 42 - Quarto com as portas de correr abertas. FONTE: Cristina Popadia.

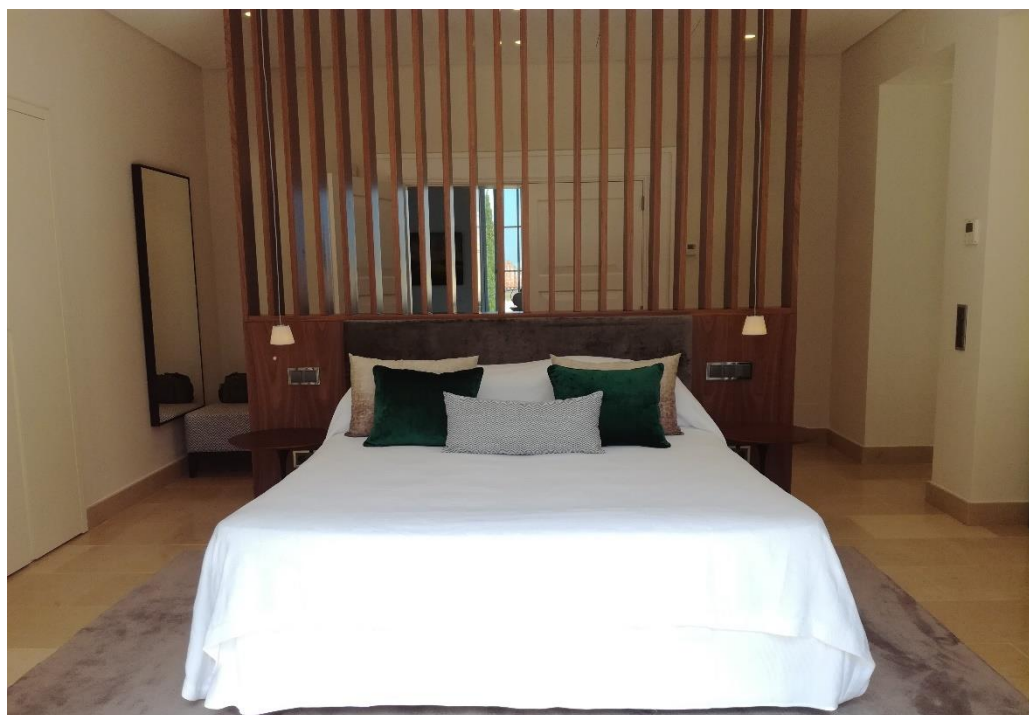


Figura 43 - Imagem da obra finalizada. FONTE: Cristina Popadia.

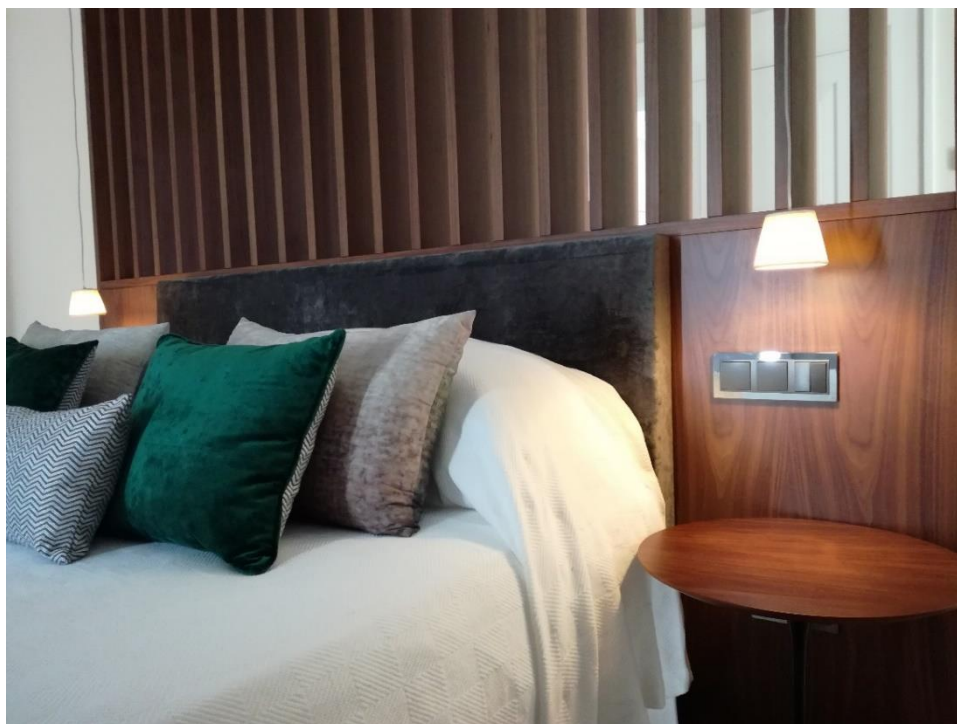


Figura 44 - Detalhes dos têxteis. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 45 - Poltrona em verde esmeralda. FONTE: Cristina Popadia.

4.4. Projeto Nº4 - Recuperação da estação de comboios

Tipologia: Design de Interiores | Local: Mexilhoeira Grande, Algarve

Este trabalho surgiu em Julho de 2017 e trata-se de uma proposta de recuperação da estação ferroviária em Mexilhoeira Grande, vila portuguesa do concelho de Portimão, em Algarve.



Figura 46 - Estação de comboio da Mexilhoeira Grande, Algarve.

A antiga estação é o ponto de partida e local de chegada de um percurso, pedestre ou pedalar, chamado “A Rocha Delicada”²³. É bastante popular entre os turistas e ciclistas, que querem descobrir a costa algarvia, em concreto a Ria de Alvor, “*uma península delineada pela ribeira de Odiáxere e pelo rio Alvor*”.

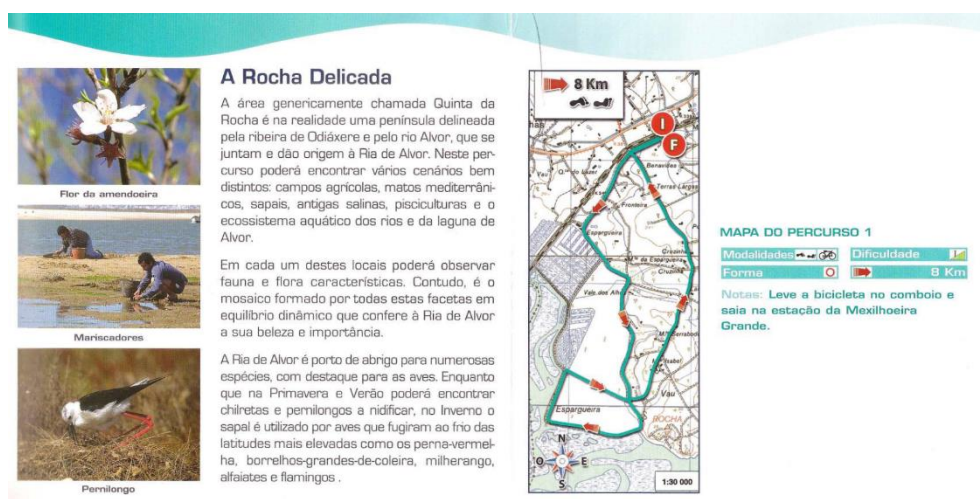


Figura 47 - Folheto do percurso “A Rocha Delicada”.

²³ A Rocha Delicada - é percurso, a pé ou de bicicleta, de 7,5 km de tipologia circular.

Na reunião, o cliente explicou que pretende apresentar a REFER Património²⁴ um projeto de estabelecimento económico que proporciona alojamento para viajantes, dando utilidade aos três edifícios que compõem a estação.



Figura 48 - Imagem de satélite da estação. FONTE: site maps.google.com

Definimos em conjunto, que o essencial para a apresentação é criar um conceito e desenvolver diferentes propostas de organização espacial das áreas. O objetivo é transformar as antigas instalações de forma que cada edifício tem um propósito, ou seja, a estação passara a ser um *hostel*, o armazém do lado direito será um espaço comum de convívio e, por fim, a construção de lado esquerdo será um bloco com três apartamentos de tipologia T1.

Pesquisamos e analisamos casos existentes de reabilitação de estações ferroviárias tanto em, como fora de Portugal. Um dos exemplos que mais se destacou, pelas dimensões e sua luxuosa arquitetura de estilo neomanuelino, é o *Lisbon Destination Hostel*. Inaugurado no verão de 2011, este alojamento situado no piso superior da Estação do Rossio, tem a vista para o Teatro Nacional Dona Maria II²⁵ e o Castelo de São Jorge²⁶.

²⁴ **REFER Património** - uma empresa que pertence ao Grupo REFER, cujo objetivo é gerir o património imobiliário português e explorar comercialmente a rede de estações e interfaces de transporte.

²⁵ **Teatro Nacional Dona Maria II** - é um teatro português de estilo neoclássico localizado na Praça de Dom Pedro IV, em Lisboa. Foi inaugurado no dia das comemorações do aniversário de Dona Maria II, 13 de Abril de 1846, razão pela qual passou a ter o nome da mesma na sua designação oficial.

²⁶ **Castelo de São Jorge** - é um monumento nacional, situado na antiga cidadela medieval, foi construído pelos muçulmanos em meados do século XI.

Quanto à execução deste trabalho, foi dada a estagiária liberdade total de criar os *moodboards* e plantas de proposta para os edifícios do *hostel* e apartamentos, que mais logo seriam discutidos em grupo e depois apresentados ao cliente. Posto isto, formamos o painel segundo um modelo de *layout*, criado e utilizado pela empresa, em *CorelDraw*²⁷. Inspiramo-nos na estação em si e o seu envolvente, com a intenção de usar os detalhes e objetos ligados às viagens e turismo. Relativamente ao design e decoração dos espaços, misturamos o estilo industrial com mobiliário moderno e peças *vintage*, com uma paleta de cores em tons pastel e com apontamentos em verde água, para energizar os ambientes.



Figura 49 - Painel de conceito. FONTE: Cristina Popadia.

As plantas, proporcionadas pelo cliente, foram estudadas com a intenção de explorá-las de modo a encontrar melhor solução para cada edifício. Trabalhamos com as áreas de forma a não precisar de muitas demolições, como pretendido, segundo o *briefing*, construindo apenas algumas paredes em *pladur*²⁸ de 7 a 10 centímetros. Quanto aos equipamentos e mobiliário, utilizamos medidas *standart*, visto que estávamos a tratar apenas de propostas de organização espacial e não podíamos avançar sem ter o projeto aprovado pela REFER Património.

²⁷ **CorelDraw** - é um programa de desenho vetorial, lançado em 1989 e desenvolvido pela *Corel Corporation*.

²⁸ **Pladur** - placas de gesso cartonado utilizadas na construção de paredes e tetos falsos na renovação de interiores.

No piso térreo foi criado um apartamento T1 (**Figura 52 e 53**), onde podemos encontrar quarto com casa de banho privativa, sala de estar, cozinha e uma casa de banho social. Tentámos responder a todas as necessidades que o morador poderia ter, pois este espaço destinava-se à pessoa responsável pela gerência das acomodações da antiga estação ferroviária.

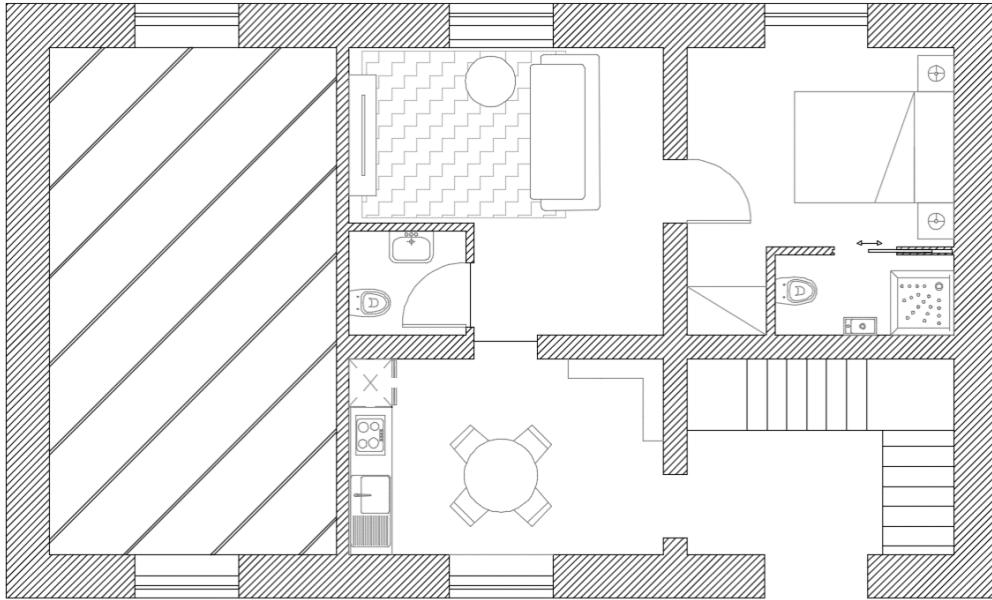


Figura 50 - Planta de proposta, com a cozinha logo à entrada. Escala 1/100. FONTE: Cristina Popadia.

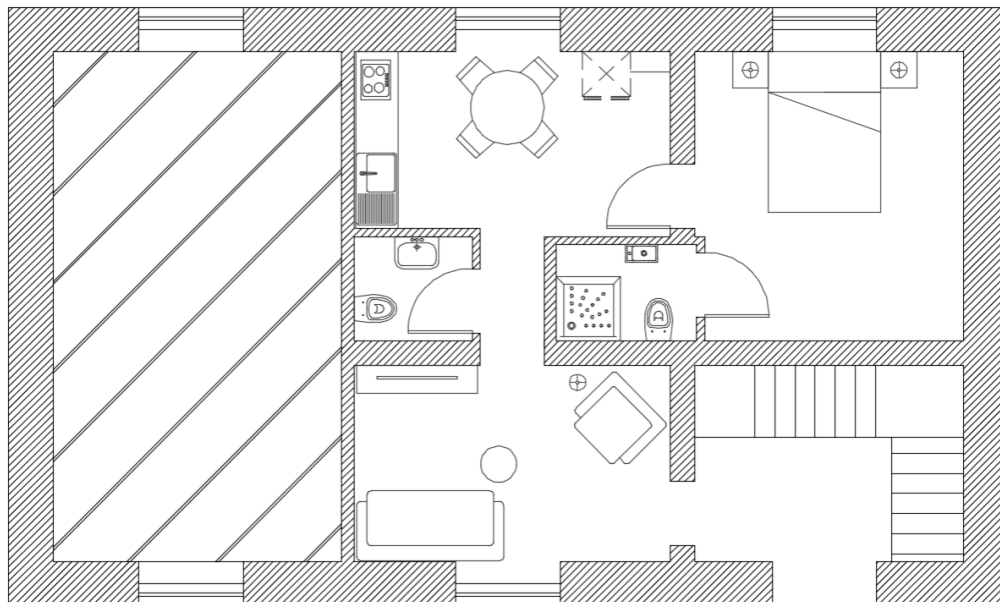


Figura 51 - Planta de proposta, com a sala logo à entrada. Escala 1/100. FONTE: Cristina Popadia.

No primeiro andar (**Figura 52**), mudamos a espaço de forma a compor 5 quartos, onde três são com cama de casal, um duplo e um com beliche. Como podemos ver na planta, foi colocada uma porta no corredor do primeiro andar, para formar uma zona mais privada, caso os hóspedes fossem uma família com filhos.

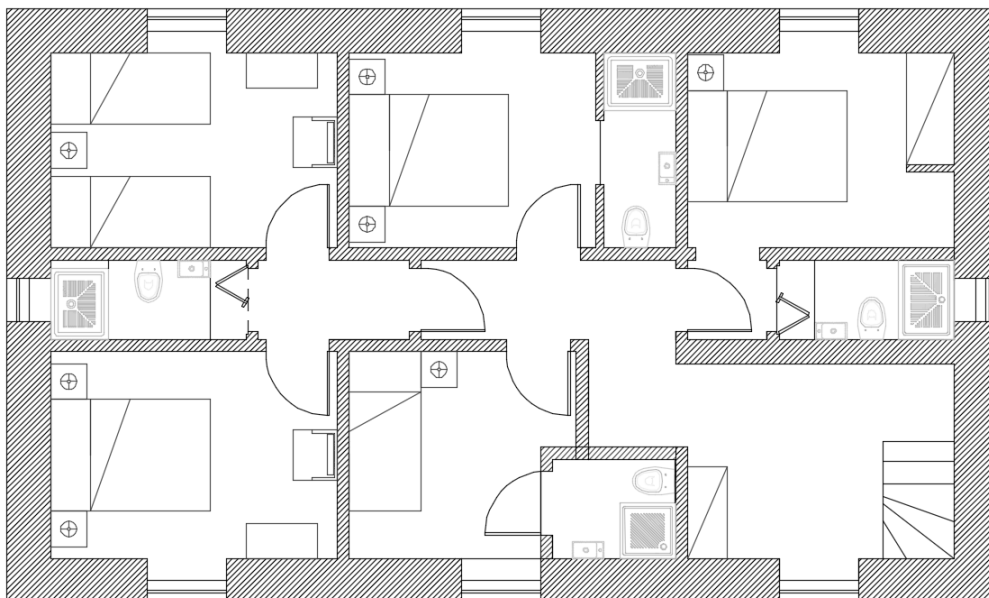


Figura 52 - Planta de proposta do primeiro andar. Escala 1/100. FONTE: Cristina Popadia.

Em relação ao edifício que se encontra à esquerda da estação, o objetivo foi desenhar pequenos apartamentos com um custo mais elevado e totalmente equipados, que destinam-se à pessoas que preferem mais privacidade. Desenhámos na planta três versões (**Figura 53**), que demonstram várias organizações espaciais, onde cada acomodação fornece um quarto com cama de casal, casa de banho ampla com banheira e sala de estar com a cozinha integrada.

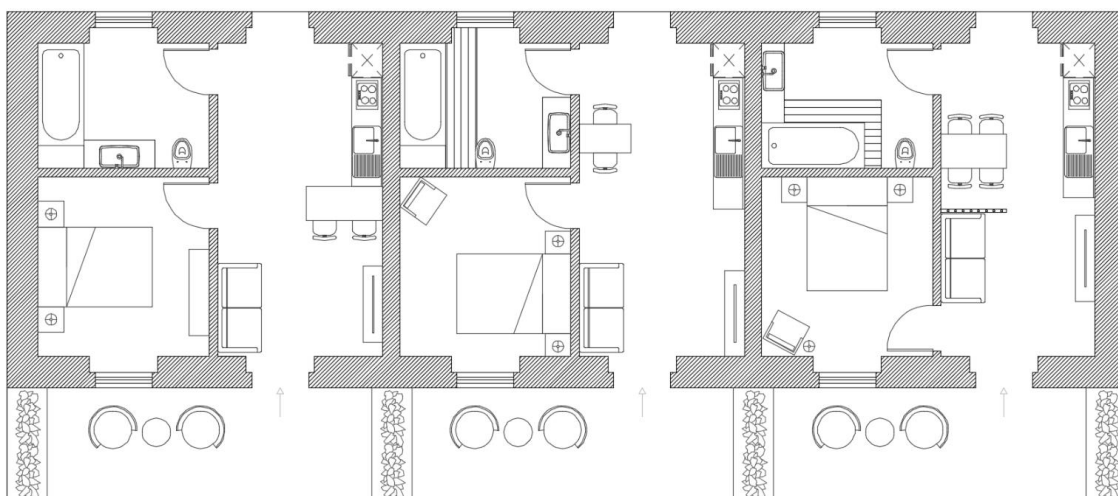


Figura 53 - Planta de proposta dos apartamentos T1. Escala 1/100. FONTE: Cristina Popadia.

4.5. Projeto Nº5 - Hotel 019/17

Tipologia: Design de Interiores | Local: Alentejo

Trata-se de um hotel inspirado no Alentejo, uma região que ocupa cerca de um terço do solo português. O projeto 019/17 começou a ser desenvolvido antes da estagiária ter vindo à empresa. Em parceria com um gabinete de arquitetura “RSR-Arquitetura”, baseado em Évora, foram elaborados os exteriores e os interiores do alojamento. Por nossa conta, ficou toda a modelação dos espaços e a posterior renderização das imagens.



Figura 54 - Painel de conceito, desenvolvido pela empresa. FONTE: Byho Interior Design.

O acesso ao quarto é possível através de utilização de uma *app*, descarregada pelo hóspede quando chega ao hotel. Inspirado na tradição, o conceito junta em si o clássico com o moderno, com utilização de ferro preto, couro envelhecido, madeiras e metais como cobre.

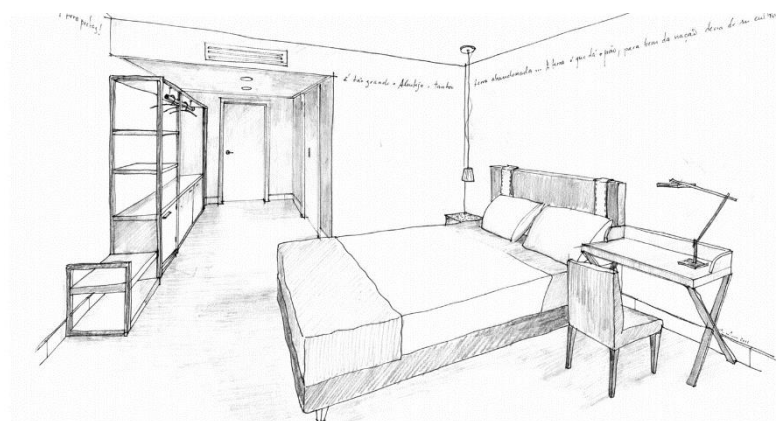


Figura 55 - Desenho criado por Pedro Pereira. FONTE: Byho Interior Design.

Como já tínhamos referido anteriormente, para não tornar o *SketchUp* muito lento, pesado e sempre a travar, é importante dividir o edifício por zonas e executá-las separadamente. Quando apagamos as linhas, os blocos ou texturas, estas continuam a ocupar espaço na memória do modelo e por isso é essencial usar a ferramenta chamada *purge*, que elimina tudo que não está mais a ser utilizado.

Posto isto, depois de receber os desenhos e painel de conceito, começamos primeiro a criar o modelo do quarto tipo e da casa de banho privativa. O quarto consiste na cama de casal com a cabeceira produzida com tecido *Storm FR* da Aldeco, à direita uma zona de trabalho, à esquerda uma mesa de cabeceira feita em cobre martelado e uma zona de leitura com uma poltrona e candeeiro de pé.

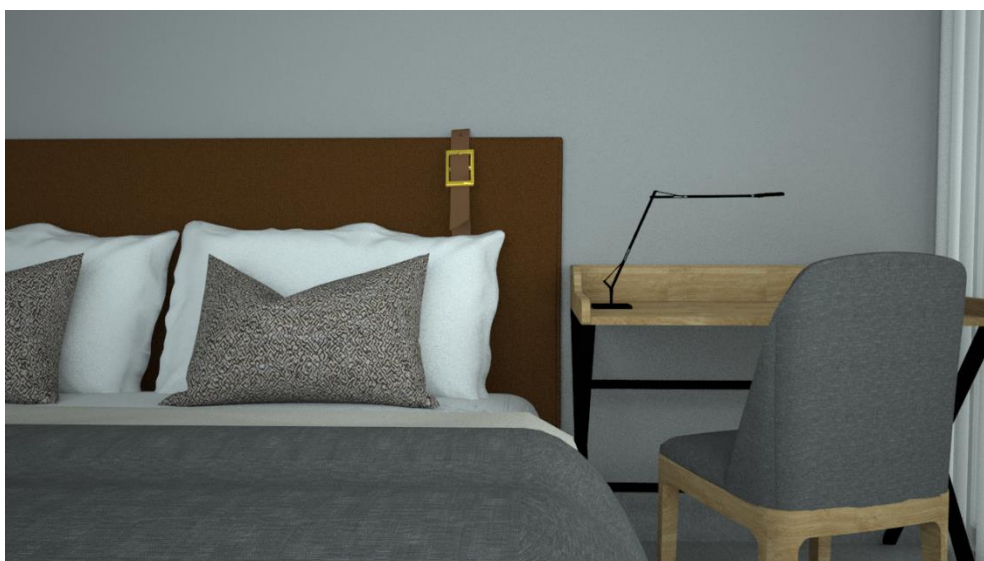


Figura 56 - Primeira fase de renderização do quarto. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 57 - Segunda fase de renderização do quarto. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 58 - Terceira fase de renderização do quarto. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 59 - Fase final de renderização do quarto. FONTE: Cristina Popadia.

Depois de concluir o quarto, passamos para a modelação da casa de banho privativa. Inicialmente, este espaço teria o pavimento e algumas das paredes revestidas em cimento afagado e na zona de duche iriamos aplicar um azulejo retangular ou mármore branco “Ibiza”.



Figura 60 - As primeiras propostas para a casa de banho. FONTE: Cristina Popadia.

Entretanto, depois de uma reunião com o cliente, onde apresentamos os renders, tivemos que mudar e modelar de novo este espaço. O dono da obra decidiu utilizar uma pedra diferente, granito “Rosa de Viana”, tanto para os pavimentos como revestimentos. Pensamos primeiro aplicar esse material na zona do banho, mas depois de vermos o render, optamos por colocar o granito na parede onde se encontra a bancada com o lavatório, o resto das paredes e chão seriam em porcelânico branco e preto, mais tarde o cliente optou pelo preto “Purestone Tech Jet” da marca Revigres.



Figura 61 - As propostas com o revestimento em azulejo branco e preto. FONTE: Cristina Popadia.

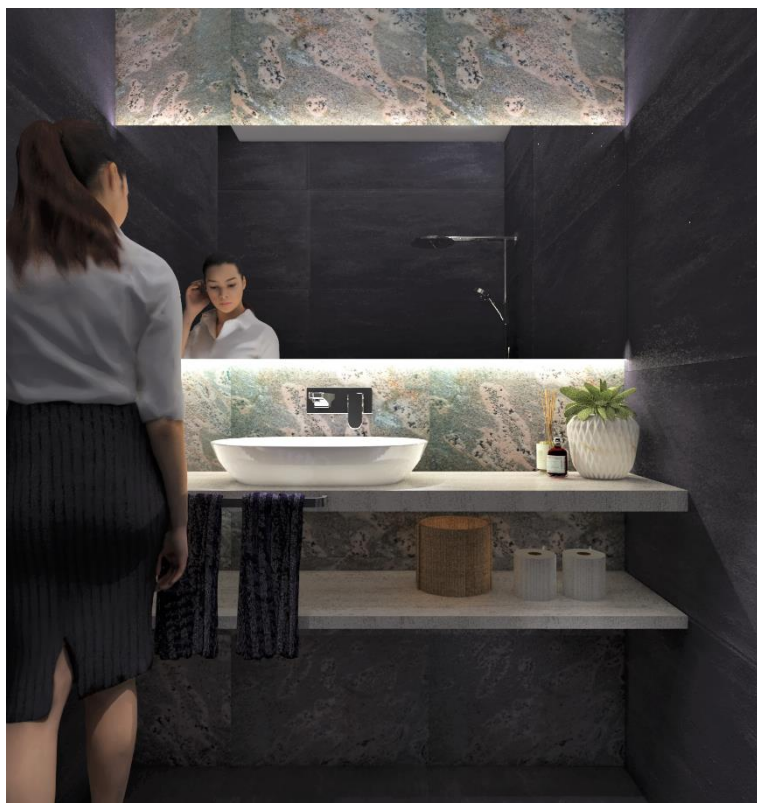


Figura 62 - Imagem final do espaço. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 63 - Vista geral da casa de banho. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 66 - Imagem do restaurante, na fase inicial da modelação. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 67 - Versão final do restaurante. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 68 - Versão final do restaurante. FONTE: Cristina Popadia.

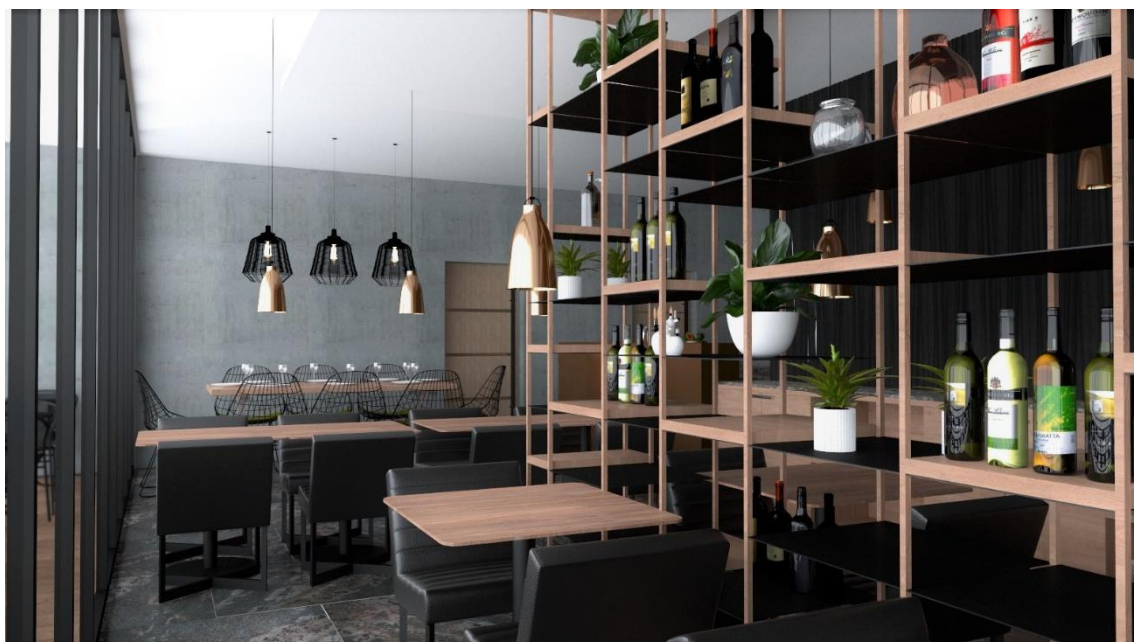


Figura 69 - Estante que serve como biombo. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 70 - Pormenor do balcão em cobre martelado. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 71 - Zona com uma mesa de jantar para 8 pessoas. FONTE: Cristina Popadia.

4.6. Projeto N°6 - Guesthouse Messines

Tipologia: Design de Interiores | Local: São Bartolomeu de Messines

Este trabalho surgiu ao pedido da cliente, para qual a empresa já elaborou e realizou um projeto de alojamento, chamado “*Bartholomeu Guesthouse*”, localizado na rua 25 de Abril em São Bartolomeu de Messines. O edifício construído em 1893, foi remodelado e agora dispõe de quartos modernos com detalhes antigos. À disposição dos hóspedes, estão o restaurante com comida tradicional portuguesa, que também é gerido pela nossa cliente, e uma cozinha partilhada onde eles podem preparar a sua própria comida.

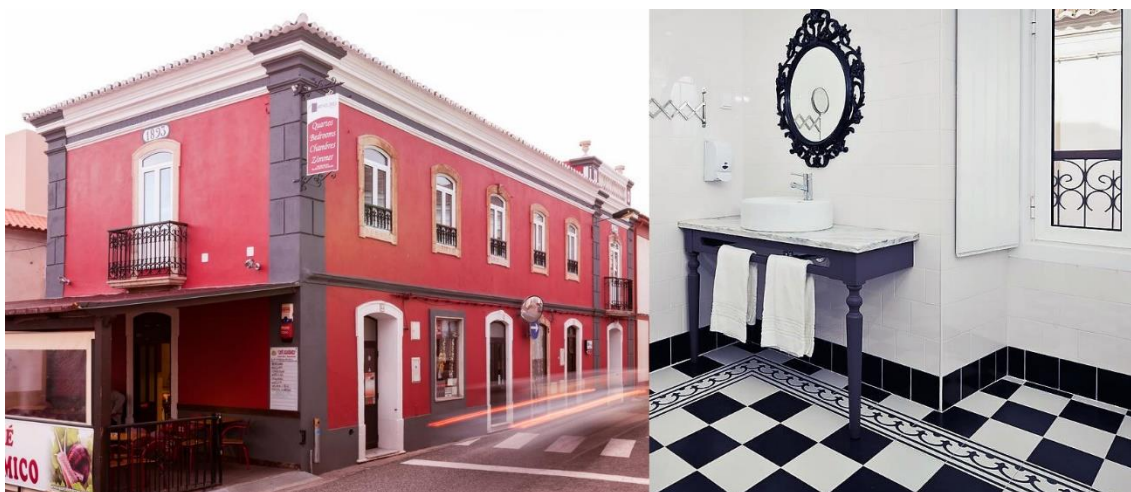


Figura 72 - À esquerda, o exterior do “Bartholomeu Guesthouse”. À direita, a utilização de uma parte de mesa restaurada como móvel de apoio para lavatório.

A dona destes estabelecimentos decidiu expandir o seu negócio e adquiriu o edifício que se encontra na mesma zona, ao atravessar a rua. Mais uma vez, a necessidade era de criar uma *guesthouse*, mas ao contrário da anterior, este alojamento seria uma mistura de design contemporâneo com elementos rústicos. Na reunião, recebemos imagens que inspiraram a cliente e foi-nos dado o desafio de imaginar um espaço com ambiente agradável e relaxante. Analisamos a informação obtida e as preferências e necessidades pessoais, identificando aspetos mais importantes e, em seguida, elaboramos os painéis conceituais. No *moodboard* (**Figura 74**), o estilo contemporâneo distingue-se pela sua simplicidade e equilíbrio, enquanto os elementos rústicos, pela sua pureza e calor, transmitem a sensação de uma vida à beira-mar.



Figura 73 - Imagens que inspiraram a cliente. FONTE: Cristina Popadia.

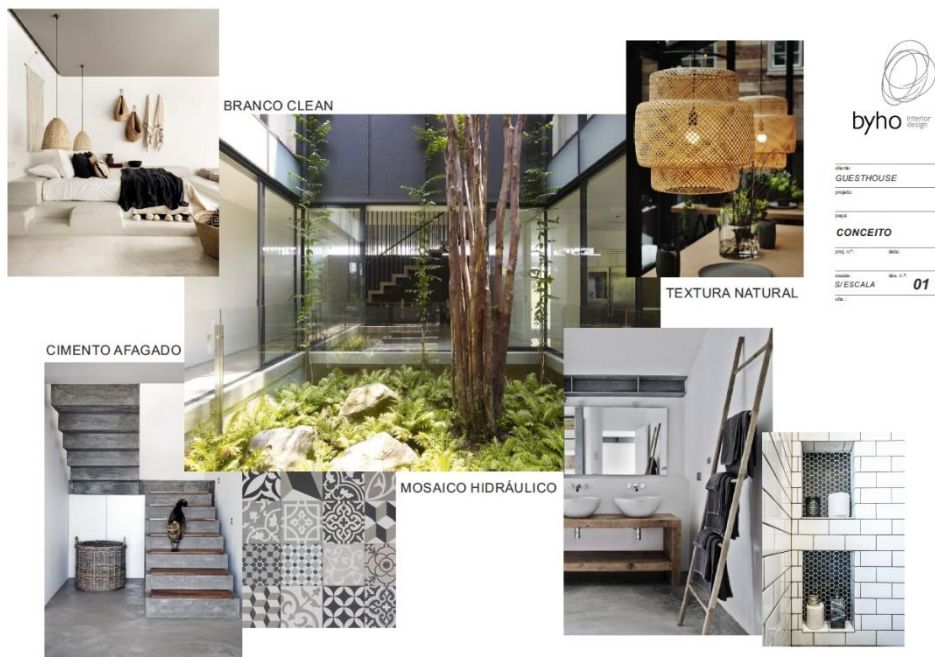


Figura 74 - Pannel de conceito da *guesthouse* em São Bartolomeu de Messines.
FONTE: Cristina Popadia.

Escolhemos uma paleta cromática em tons pastel, cores leves e suaves, que criam um espaço colorido, mas sem excesso. Esta gama (**Figura 75**) torna os ambientes harmoniosos e intemporais.



Figura 75 - Paleta cromática em tons pastel. FONTE: Cristina Popadia.

O projeto foi desenvolvido em parceria com o gabinete de arquitetura “Vitor Múrias Arquitetura”, que nos proporcionou as plantas. Sob a supervisão do arquiteto Pedro Pereira, elaboramos os desenhos em duas dimensões, que posteriormente foram analisados e corrigidos pela designer Teresinha André.

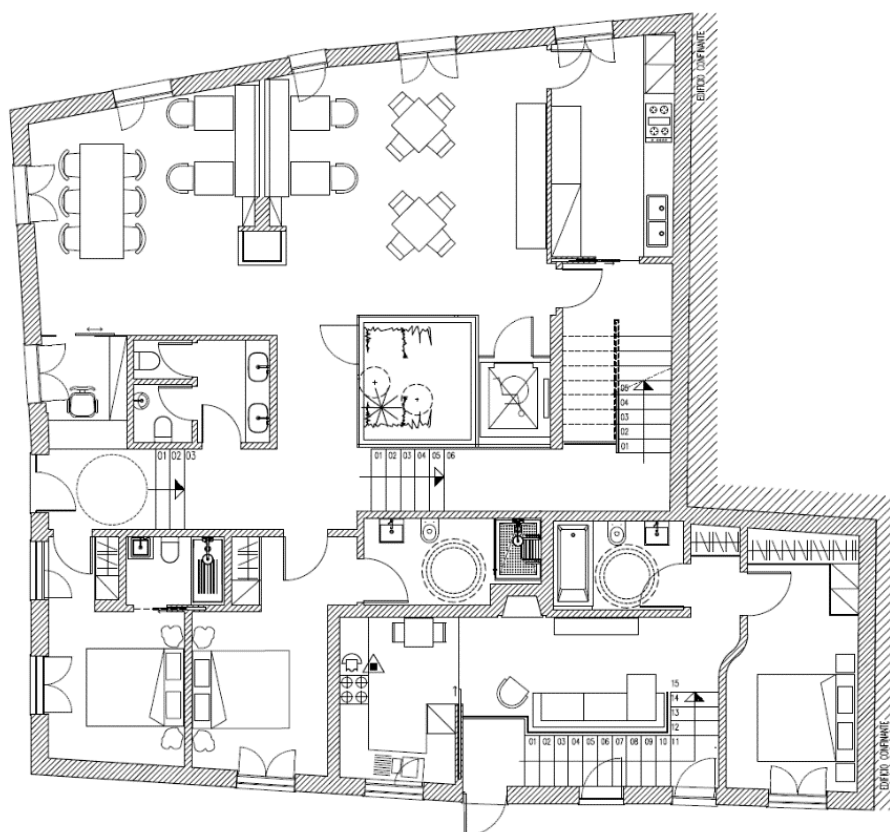


Figura 76 - Planta de equipamento para o piso térreo. Escala 1/100.
FONTE: Cristina Popadia.

O edifício consiste numa cave, piso térreo, primeiro e segundo andares, sendo que no último os hóspedes podem usufruir de uma piscina, bar, sala de massagens e sauna com banho turco. O aspeto que se torna notável logo a chegada a *guesthouse*, é o jardim interior, com paredes em vidro que percorrem a construção até ao topo, uma característica simples, mas inesquecível.

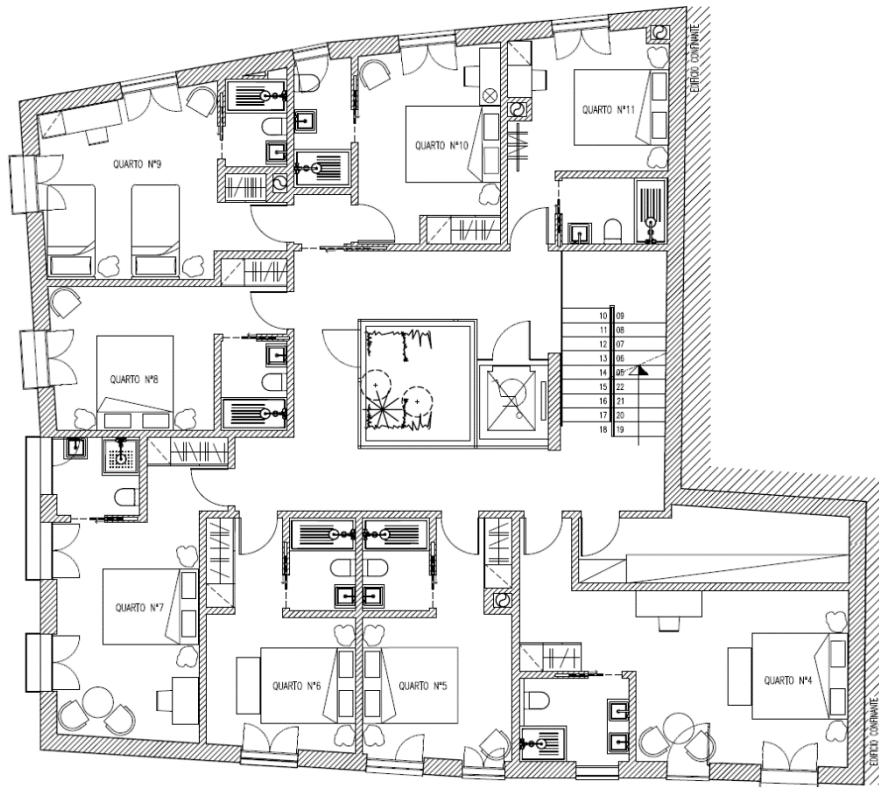


Figura 77 - Planta de equipamento para o primeiro piso. Escala 1/100.
FONTE: Cristina Popadia.

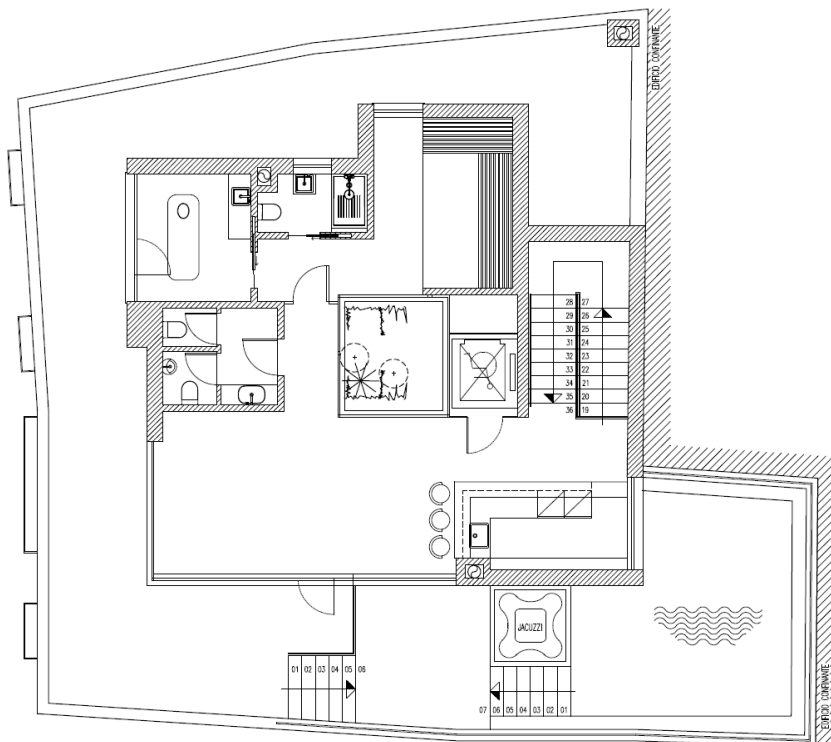


Figura 78 - Planta de equipamento para o segundo piso. Escala 1/100.
FONTE: Cristina Popadia.

Ainda durante a reunião, a cliente expressou a necessidade de um apartamento para uso pessoal, de maneira a tornar a gestão do alojamento mais fácil por estar perto do seu local de trabalho. Tendo isto em conta, no piso térreo elaboramos uma área, com entrada independente, que também tem acesso à cave. A habitação é formada por um quarto com cama de casal e um armário grande, uma casa de banho ampla, sala de estar e cozinha, que estão divididos por uma porta de correr de um metro e oitenta centímetros, dando a opção de separar ou não os espaços.

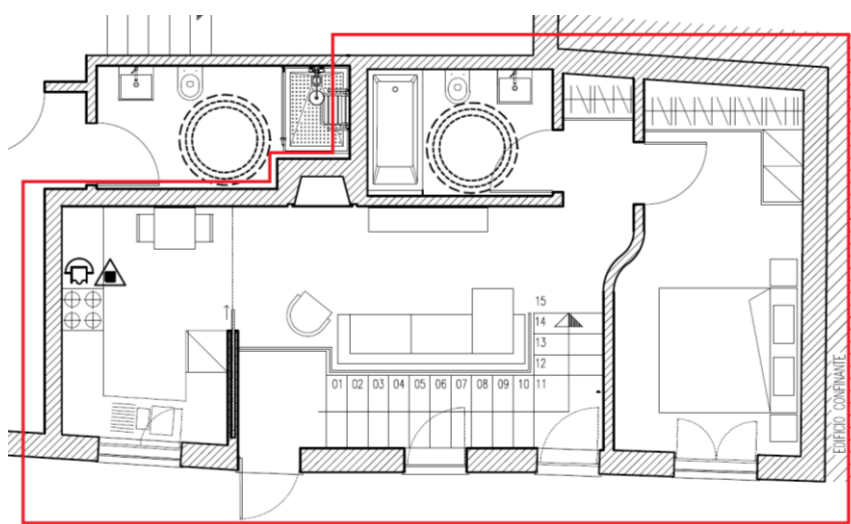


Figura 79 - Proposta do apartamento de tipologia 1. Escala 1/100. FONTE: Cristina Popadia.

No piso térreo da *guesthouse*, encontramos a cozinha, onde serão preparados os pequenos-almoços, sala de refeições com lareira, pequeno escritório, receção, casa de banho, elevador, dois quartos, um dos quais está desenvolvido para pessoas com mobilidade reduzida. No primeiro andar, temos zona de arrumos e mais oito quartos, cada um com uma casa-de-banho privativa.

Em relação ao pavimento, para os quartos escolhemos soalho flutuante *Quick Step* em cor Carvalho Natural Vernizado. Já nas zonas comuns e casas de banho, utilizamos cimento afagado e azulejo hidráulico 20 x 20.

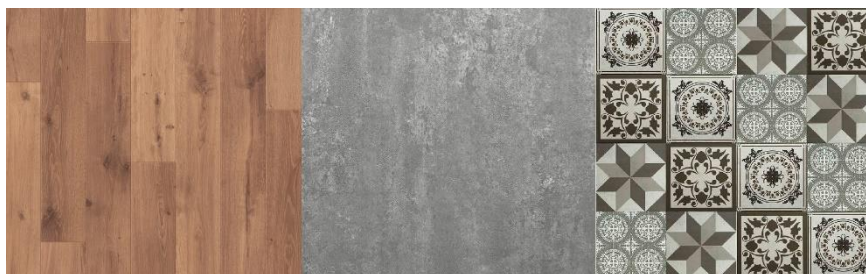


Figura 80 -Os materiais escolhidos para o pavimento, em zonas comuns e privadas. FONTE: site mosaico-hidraulico.pt, quick-step.com.pt.

Após conseguir a aprovação da cliente pela organização espacial de todas as áreas, passamos para a elaboração de modelação em três dimensões no programa SketchUp. Tivemos que separar o edifício por zonas e modelar cada divisão a parte, deste modo, não tornamos os ficheiros pesados, o que facilitou a sua posterior renderização.



Figura 81 - Proposta final em três dimensões do jardim interior. FONTE: Cristina Popadia.

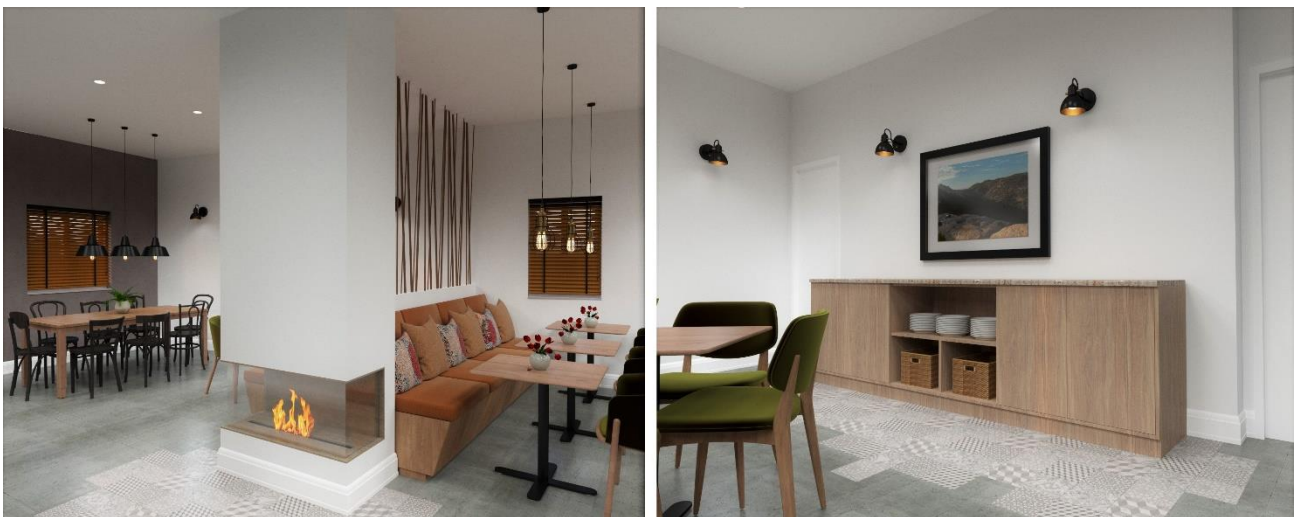


Figura 82 - Imagens da sala de refeições. FONTE: Cristina Popadia.



Figura 83 - Proposta em 3D da cozinha. FONTE: Cristina Popadia.

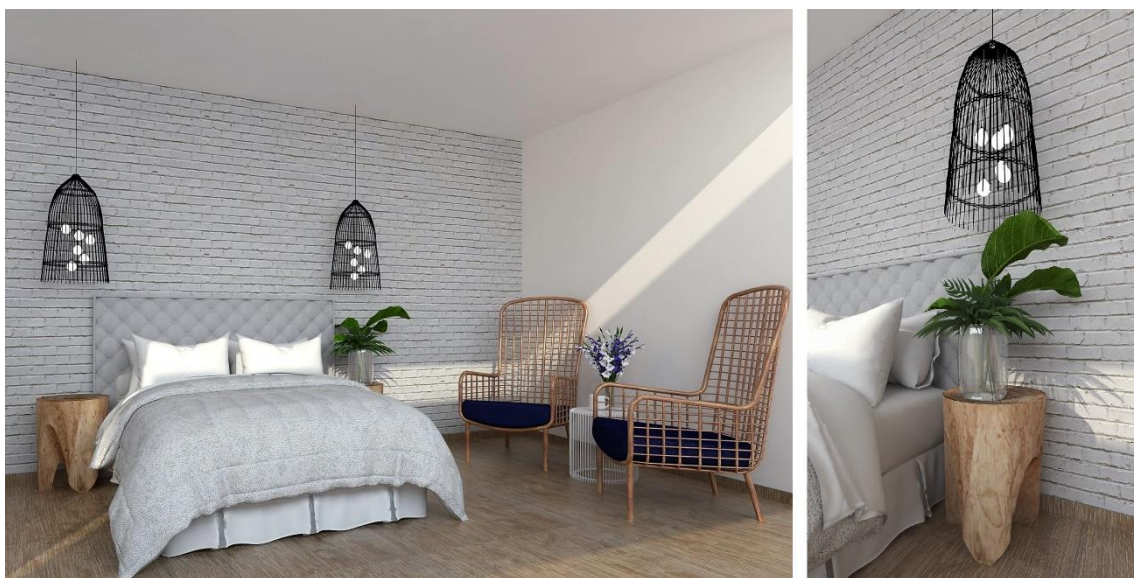


Figura 84 - Proposta em 3D do quarto tipo. FONTE: Cristina Popadia.

Conclusão

"The essence of interior design will always be about people and how they live. It is about the realities of what makes for an attractive, civilized, meaningful environment, not about fashion or what's in or what's out. This is not an easy job."

*Albert Hadley*²⁹

Podemos afirmar que o design de interiores tem um impacto notável nas nossas vidas, afinal, é através da arte da projeção e composição dos espaços que se torna possível criar ambientes harmoniosos e confortáveis, dos quais usufruímos no nosso dia-a-dia. O papel do designer é de enorme responsabilidade, visto que é fundamental produzir um interior único, tendo sempre em conta todas as necessidades e gostos do cliente, como também elaborar o projeto de raiz e tratar de toda a documentação indispensável.

A realização do estágio tornou possível pôr em prática os conhecimentos adquiridos anteriormente, durante o percurso percorrido no Instituto Politécnico, e usufruir de uma experiência marcante no mercado de trabalho, complementando então desta forma a formação académica da aluna. Durante os seis meses de trabalho, desempenhamos várias funções no âmbito de design de interiores e mobiliário. O estágio ofereceu a possibilidade de vivenciar momentos indispensáveis para o nosso crescimento pessoal e profissional. Foi uma etapa exaustiva, tanto pelas deslocações de quatro horas efetuadas todos os dias durante a semana, como também pela quantidade de informação recebida, porém bastante benéfica.

No espaço de meio ano, colaborámos na execução de cerca de treze projetos, desde espaços habitacionais a espaços comerciais, porém, a empresa assinou contratos de confidencialidade com alguns clientes, e, conseqüentemente, só houve autorização para apresentar seis.

Sendo que, somente a estagiária sabia modelar em três dimensões, foi-lhe desafiado ficar responsável por este ramo. Com uma quantidade considerável de projetos e obras a serem executados, muitas das vezes em simultâneo, entende-se que é necessário sermos eficientes, rápidos e rigorosos no desenvolvimento dos projetos. A habilidade de trabalho com o programa de modelação *SketchUp* foi notavelmente enriquecida, visto que é um *software* de fácil aprendizagem e utilização. Foi feita uma pesquisa densa, na sua maioria digital, como a visualização

²⁹ Albert Hadley (1920 - 2012) - designer de interiores americano.

de alguns vídeos na plataforma *YouTube*³⁰ e em *websites*, onde usuários do programa relatavam e demonstravam dicas e maneiras de trabalhar nesse mesmo *software*. Anteriormente, era utilizado o *Thea Render*³¹, mas como o objetivo é aprender e crescer no âmbito profissional, foi decidido estudar o *Vray* para desenvolver projetos realistas, que ajudassem o cliente entender melhor as nossas propostas e ideias, enquanto empresa. Começou-se do zero, com ajuda de, mais uma vez, tutoriais e dicas encontradas através da *Internet*, praticando vários estudos e tentativas, até entender quais seriam as melhores definições para diferentes tipos de espaço.

Relativamente ao estado da arte, concretamente o nosso tema sobre as tecnologias aplicadas no design de interiores, foi concluído que existem pontos positivos e negativos. Sem dúvida, a automatização doméstica e comercial proporciona um conforto maior ao público. De facto, um espaço “inteligente” tem um custo menor em comparação com as casas convencionais. A utilização dos aparelhos *smart*, que podem, por exemplo, controlar a luz e a temperatura, torna a vida dos seus usuários mais prática e vantajosa. Outro aspeto bastante importante é a segurança, ou seja, o uso de sensores e sistemas que podem informar se há intrusos no território da casa. A maior desvantagem destes aparelhos, como em todos os equipamentos digitais, é a sua vulnerabilidade quanto aos ataques de *hackers*. Infelizmente, é possível roubar as informações e códigos da automação pessoal. Também é importante referir como um ponto negativo o custo destes aparelhos e equipamentos. Outro problema encontrado são as interferências causadas por alguns dispositivos, e a instalação de tecnologias anti interferência são de um custo elevado que requer instalação por um profissional.

Durante o estágio, foi compreendido o quão importante é o trabalho em equipa, em particular, a cooperação entre o estagiário e os profissionais que já se encontram na empresa, promovendo um bom ambiente no local de trabalho. Desenvolveu-se, aplicando na prática, a capacidade de expor, de uma forma clara e objetiva, ideias e opiniões, sempre com o cuidado de fazer um discurso claro, conciso e perceptível, que é, sem dúvida, um fator importante na comunicação com o cliente, de forma a que este entenda aquilo que o designer está a projetar. Através de uma experiência como um estágio profissional, é nos dada, a nós, estudantes, a oportunidade de adquirir características como disciplina, responsabilidade e proatividade, abrindo as portas para o mercado de trabalho, evidenciando que, no final do estágio, a estagiária foi convidada a permanecer na empresa *Byho Interior Design* e a fazer parte da equipa, onde permaneceu durante um período de mais 8 meses, tendo o seu término em Maio de 2018.

³⁰ **YouTube** - uma plataforma de compartilhamento de vídeos, criado em 2005.

³¹ **Thea Render** - programa de renderização de modelos em 3D e é compatível com *SketchUp*, *Cinema 4D* e *Rhino*.

Bibliografia

BINGGELI, Corky – *Materials for Interior Environments*. Nova Jérсия, EUA: John Wiley & Sons, 2010. 2ª edição. ISBN 978-11-183-0635-2

BROWN, Rachael, LORRAINE, Farrelly – *Materials and Interior Design*. Londres: Laurence King Publishing, 2010. ISBN 978-18-566-9759-0

GIBBS, Jenny – *Design de Interiores, Guia Útil para Estudantes e Profissionais*. 2ª edição. Londres: Laurence King Publishing, 2009. ISBN 978-84-252-2358-7

INNES, Malcolm – *Lighting for Interior Design*. Londres: Laurence King Publishing, 2012.

ISBN 978-18-566-9836-8

MUNARI, Bruno – *Das Coisas Nascem Coisas*, São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ISBN 978-97-244-1363-1

NEUFERT – *Arte de Projetar em Arquitetura*. 13ª edição. São Paulo: G. Gili, 1998.

ISBN 84-252-1691-5

PANERO, Julius, ZELNIK, Martin – *Dimensionamento Humano para Espaços Interiores*. Barcelona: G. Gili, 2002. ISBN 978-84-252-1835-4

PLUNKETT, Drew – *Drawing for Interior Design*. Londres: Laurence King Publishing, 2009.

ISBN 978-18-566-9622-7

Webgrafia

Architectural Digest. Acedido a 4 de Fevereiro de 2018:

<https://www.architecturaldigest.com/story/how-technology-will-change-the-design-world-peter-sallick>

Architecture Inspirations. Acedido a 2 de Maio de 2017:

https://www.youtube.com/channel/UCsZj_aFDrwLNPZELik04dKg

Black is Black. Acedido a 15 de Setembro de 2018:

<https://www.blackisblack.co/>

Behance. Acedido a 13 de Setembro de 2018:

<https://www.behance.net/gallery/13694711/How-Has-New-Technology-Affected-Furniture-Design>

Chaos Group TV. Acedido a 28 de Abril de 2017:

<https://www.youtube.com/user/ChaosGroupTV>

Evolution Hotel. Acedido a 1 de Outubro de 2018:

<http://www.evolution-hotels.com/>

Master Tuts. Acedido a 15 de Maio de 2017:

<https://www.youtube.com/channel/UC1VIDbPjAYJfsKu6zCdXAbA>

Pocket lint. Acedido a 20 de Setembro de 2018:

<https://www.pocket-lint.com/gadgets/reviews/133400-hub-by-premier-inn-what-it-s-like-to-spend-a-night-in-the-app-controlled-high-tech-hotel-room-of-the-future>

The Japan Times. Acedido a 27 de Setembro de 2018:

<https://www.youtube.com/watch?v=oCDY3kNz5hw>

Thea Render. Acedido a 20 de Abril de 2017:

<https://www.thearender.com/>

Space Invaders Design. Acedido a 15 de Setembro de 2018:

<http://www.spaceinvadersdesign.com/>