



**Politécnico  
Castelo Branco**

Escola Superior  
de Artes Aplicadas

## **Estágio URBANNA By Carmo&Pacheco Relatório de Estágio**

Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário

Beatriz Sofia Francisco Alves

Nº 20201811

### **Orientadores**

Prof. Adjunto Nelson Barata Nunes

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 e Mobiliário, realizada sob a orientação científica do Professor Adjunto da Escola das Artes aplicadas Doutor Nelson Barata Antunes, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Outubro 2025**



## **Composição do júri**

### **Presidente do júri**

Doutora, Liliana Marisa Carraco Neves

Professora Adjunta do Instituto Politécnico de Castelo Branco

### **Vogais**

Doutora, Violeta Catarina Marques Clemente

Professora Adjunta da Escola Superior de Design, gestão e Tecnologias da Produção de Aveiro-norte

### **Orientador**

Doutor, Nelson Barata Antunes

Professor Adjunto do Instituto Politécnico de Castelo Branco



## Agradecimentos

Em especial escrevo

Aos meus pais, **Tânia e Sérgio**

Agradeço todo o apoio na minha trajetória

O vosso carinho sempre esteve presente

Que irão fazer parte da minha memória.

Ao meu orientador e docente, **Nelson Antunes**

Agradeço pela paciência e orientação

Muitas foram as dúvidas esclarecidas

Que deram sentido a esta criação.

Aos **restantes docentes**

Deixo o meu sincero reconhecimento

Contribuíram para o meu percurso académico

Que se tornou importante para o meu crescimento.

Agradeço aos meus **familiares e amigos**

Que estiveram presentes nesta jornada inesquecível

Por todo o carinho demonstrado

Que tornou tudo possível.

Para Finalizar,

À empresa **URBANNA**,

Agradeço pelo acolhimento desde o primeiro dia, e por me receberem neste período.

À supervisora **Adriana**, que se tornou especial,

Que contribuiu para o meu crescimento interpessoal e profissional no Design de Interiores.



## **Resumo**

O presente documento integra na estrutura curricular do Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco. No qual foi-nos proposto a realização de um estágio curricular com duração mínima de 4 meses, tendo sido optado pela duração de 6 meses. O estágio foi desenvolvido, entre os meses de outubro de 2024 e abril de 2025, na empresa URBANNA By Carmo&Pacheco em Caldas da Rainha.

O relatório descreve as atividades desenvolvidas durante o estágio, estando a mestranda envolvida em várias fases de projetos, incluindo a conceção de espaços, desenvolvimento de soluções de ambientes e a interação com clientes e fornecedores.

Os conhecimentos adquiridos ao longo dos anos académicos foram essenciais para o desempenho, permitindo aplicar e demonstrar as competências obtidas. Para além disso, profissionalmente adquiri novas habilidades como resultado da execução do estágio.

Os projetos desenvolvidos na empresa variam entre as vertentes de Design de Interiores e Design de Mobiliário, sendo a vertente Design de Interiores a mais procurada pelos clientes, maioritariamente projetos residenciais. Ao longo do estágio, tive a oportunidade de trabalhar em vários projetos, sendo que, alguns deles se encontram ao longo do relatório.

Por isso, este relatório contextualiza os seis meses de estágio realizados na empresa localizada em Caldas da Rainha, com uma breve descrição da mesma e, simultaneamente, apresenta uma breve investigação sobre o tema escolhido, relacionado com a empresa, nomeadamente os projetos 3D.

## **Palavras chave**

Design de Interiores; Estágio; Desenho tridimensional; projeto 3D



## **Abstract**

This document is part of the curriculum for the Master's Degree in Interior and Furniture Design at the School of Applied Arts of the Polytechnic Institute of Castelo Branco. We were asked to complete a curricular internship lasting at least four months, and we opted for a six-month internship. The internship took place between October 2024 and April 2025 at the company URBANNA By Carmo&Pacheco in Caldas da Rainha.

The report describes the activities carried out during the internship, with the master's student involved in various stages of projects, including space design, development of environmental solutions, and interaction with customers and suppliers.

The knowledge acquired throughout my academic years was essential to my performance, allowing me to apply and demonstrate the skills I had learned. In addition, I acquired new professional skills as a result of my internship.

The projects developed at the company range from interior design to furniture design, with interior design being the most sought after by clients, mainly for residential projects. Throughout my internship, I had the opportunity to work on several projects, some of which are included in this report.

Therefore, this report contextualizes the six-month internship carried out at the company located in Caldas da Rainha, with a brief description of the company and, at the same time, presents a brief investigation on the chosen topic related to the company, namely 3D projects.

## **Keywords**

Interior Design; Internship; Three-dimensional design; 3D design



# Índice geral

<b>Agradecimentos</b> .....	V
<b>Resumo</b> .....	VII
<b>Abstract</b> .....	IX
<b>1. Introdução</b> .....	1
1.1 Justificação.....	2
1.2 Objetivos.....	3
1.3 Fatores de Sucesso e Insucesso.....	4
<b>2. Enquadramento Teórico</b> .....	6
2.1 Justificação do Tema.....	6
2.2 Design de Interiores.....	7
2.3 Softwares de modelação e renderização aplicados no desenvolvimento do projeto.....	8
2.3.1 Software de renderização utilizado em desenvolvimento do estágio	12
2.4 Contributo do desenho tridimensional para a comunicação do Design de Interiores.....	14
2.5 Vantagens e Desvantagens do desenho tridimensional.....	15
<b>3. URBANNA By Carmo&amp;Pacheco</b> .....	18
3.1 Contextualização Geográfica .....	18
3.2 Identificação da empresa .....	22
3.3 Localização .....	23
3.4 Serviços Oferecidos.....	24
3.5 Equipa de Trabalho.....	25
3.6 Empresas Concorrentes.....	26
3.7 Universo de Utilizadores/Clientes.....	27
<b>4. Desenvolvimento do estágio</b> .....	29
4.1 Estágio .....	29
4.2 Metodologia de trabalho.....	30
4.3 Tarefas Desenvolvidas .....	33
4.4 Cronograma de Atividades .....	35
4.5 Projetos.....	37
4.5.1 Projeto I – C.....	38
4.5.2 Projeto II – KM .....	43
4.5.3 Projeto III – AB.....	61
4.5.4 Projeto IV – RM.....	80

4.5.5 Projeto V – TN.....	88
4.5.6 Projeto VI – TLP .....	98
<b>5. Conclusão .....</b>	<b>129</b>
5.1 Referências Bibliográficas.....	131
5.2 Bibliografia .....	133
5.3 Glossário.....	135
5.4 Parecer do estágio .....	137

## Índice de figuras

<b>Figura 1</b> - Diagrama de Contextualização Teórica. Fonte: Beatriz Alves. ....	6
<b>Figura 2</b> - Montagem de Imagens de Softwares Sketchup, Autodesk 3d Max e Blender. Fonte: Google. ....	8
<b>Figura 3</b> – Conjunto de imagens antes e depois de uma renderização. Fonte: Google. ....	9
<b>Figura 4</b> - Conjunto de imagens de Softwares de Vray e Enscape. Fonte: Google. ....	10
<b>Figura 5</b> - Mapa de texturas de softwares. Fonte: Google. ....	11
<b>Figura 6</b> - Conjunto de imagens de mapa de texturas do software D5 Render. Fonte: Google. ....	12
<b>Figura 7</b> - Conjunto de imagens do desenvolvimento do uso do software D5 Render. Fonte: Autora. ....	13
<b>Figura 8</b> - Conjunto de imagens da Zona oeste no mapa e distrito de Portugal. Fonte: Google. ....	18
<b>Figura 9</b> - Hospital Termal Nossa Senhora do Pópulo, Caldas da Rainha. Fonte: Google. ....	19
<b>Figura 10</b> - Conjunto de imagens de peças em céu aberto de Rafael Bordalo Pinheiro, Caldas da rainha. Fonte: Google. ....	20
<b>Figura 11</b> - Conjunto de imagens dos pontos turísticos em Caldas da Rainha. Fonte: google. ....	21
<b>Figura 12</b> - Imagem dos proprietários, Rodrigo Pacheco e Maria do Carmo. Fonte: URBANNA By Carmo&Pacheco. ....	22
<b>Figura 13</b> - Conjunto de imagens da localização do espaço anterior da empresa, no mapa e edifício. Fonte: Google maps. ....	23
<b>Figura 14</b> - Conjunto de imagens da localização espaço atual da empresa, no mapa e edifício. Fonte: Google maps. ....	23
<b>Figura 15</b> - Diagrama da equipa da empresa URBANNA By Carmo&Pacheco. Fonte: Beatriz Alves. ....	25
<b>Figura 16</b> - Diagrama de metodologia de trabalho de projeto na empresa. Fonte: Beatriz Alves. ....	31
<b>Figura 17</b> - Diagrama de metodologia de trabalho de atendimento ao público na empresa. Fonte: Beatriz Alves. ....	32
<b>Figura 18</b> - Cronograma de atividades de projetos. Fonte: Beatriz Alves. ....	35
<b>Figura 19</b> - Gráfico de autonomia de cada projeto. Fonte: Beatriz Alves. ....	36
<b>Figura 20</b> - Tabela de projetos desenvolvidos. Fonte: Beatriz Alves. ....	37
<b>Figura 21</b> - Conjunto de imagens de inspiração do projeto C. Fonte: Autora. ....	39
<b>Figura 22</b> - Planta humanizada da área do projeto C. Fonte: Beatriz Alves. ....	40
<b>Figura 23</b> - Simulação 3D, Área de estar, Projeto C. Fonte: Beatriz Alves. ....	40
<b>Figura 24</b> - Simulação 3D, Sala de estar, Zona da televisão, Projetos C. Fonte: Beatriz Alves. ....	41

<b>Figura 25</b> - Simulação 3D, Zona reservada, Projeto C. Fonte: Beatriz Alves. ....	41
<b>Figura 26</b> - Planta cotada do projeto KM. Fonte: Arquiteto Nuno Bernardino.....	43
<b>Figura 27</b> - Fotografias do existente do Open space. Fonte: Adriana Fonseca.....	44
<b>Figura 28</b> - Conjunto de imagens de inspiração do projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. .....	45
<b>Figura 29</b> - Planta humanizada, Hall de entrada, Sala de estar e jantar e Cozinha, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	46
<b>Figura 30</b> - Simulação 3D, Hall de entrada, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	47
<b>Figura 31</b> - Simulação 3D, Hall de entrada, vista consola, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	47
<b>Figura 32</b> - Simulação 3D, Sala de estar, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	48
<b>Figura 33</b> - Simulação 3D, Sala de estar, vista televisão, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	49
<b>Figura 34</b> - Simulação 3D, Sala de jantar, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	49
<b>Figura 35</b> - Planta humanizada, Cozinha, regra do triângulo, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	50
<b>Figura 36</b> - Simulação 3D, Cozinha, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	51
<b>Figura 37</b> - Planta humanizada, Quarto-Suite, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.	52
<b>Figura 38</b> - Simulação 3D, Quarto, vista cama, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. .....	53
<b>Figura 39</b> - Simulação 3D, Quarto, vista toucador, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. .....	54
<b>Figura 40</b> - Simulação 3D, Closet, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	54
<b>Figura 41</b> - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista lavatório, Projeto KM. Fonte: Batriz Alves. ....	55
<b>Figura 42</b> - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista banheira, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	55
<b>Figura 43</b> - Conjunto de imagens, Sala de estar, Sala de jantar e Cozinha, antes e depois, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	56
<b>Figura 44</b> – Simulação 3D, Sala de estar, Sala de jantar e Cozinha, proposta final, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	57
<b>Figura 45</b> - Desenho técnico planta com cortes, Hall de entrada, Sala de estar, sala de jantar e Cozinha, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.....	58
<b>Figura 46</b> - Desenho técnico, Corte A zona de cozinha, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	58
<b>Figura 47</b> - Desenho técnico, planta de iluminação quarto-suite, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves. ....	59
<b>Figura 48</b> - Conjunto de fotografias do existente, Piso 1, projeto AB. Fonte: Adriana Fonseca.....	62
<b>Figura 49</b> - Conjunto de fotografias do existente, Piso 0, projeto AB. Fonte: Adriana Fonseca.....	63
<b>Figura 50</b> - Simulação 3D, sala de estar, vista de entrada, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves. ....	64

<b>Figura 51</b> - Simulação 3D, Sala de estar, vista canto sereno, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	65
<b>Figura 52</b> - Simulação 3D, Sala de estar, vista total, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	66
<b>Figura 53</b> - Simulação 3D, Sala de estar, vista sofá, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	66
<b>Figura 54</b> - Simulação 3D, Sala de estar, vista parede, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	67
<b>Figura 55</b> - Simulação 3D, Sala de jantar, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	68
<b>Figura 56</b> - Simulação 3D, Área de lazer, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	69
<b>Figura 57</b> - Simulação 3D, Quarto de hóspedes, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	70
<b>Figura 58</b> - Simulação 3D, Quarto-Suite, vista total, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	71
<b>Figura 59</b> - Simulação 3D, Quarto-Suite, vista entrada, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	72
<b>Figura 60</b> - Simulação 3D, Quarto-Suite, vista espelho, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	72
<b>Figura 61</b> - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista lavatório, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	73
<b>Figura 62</b> - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista duche, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.....	74
<b>Figura 63</b> - Registo fotográfico final, Sala de estar, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	76
<b>Figura 64</b> - Registo fotográfico final, Sala de jantar e Área de lazer, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	76
<b>Figura 65</b> - Registo fotográfico final, Quarto de hóspedes, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	77
<b>Figura 66</b> - Registo fotográfico final, Quarto - Suite, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	77
<b>Figura 67</b> - Registo fotográfico final, Quarto – Suite e Instalação sanitária, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	78
<b>Figura 68</b> - Fotografia do existente, Quarto, Projeto RM. Fonte: Adriana Fonseca.....	80
<b>Figura 69</b> - Desenho de estudo, proposta de nicho, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.....	81
<b>Figura 70</b> - Planta humanizada, Quarto, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.....	82
<b>Figura 71</b> - Simulação 3D, Quarto, Proposta I, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.....	83
<b>Figura 72</b> - Simulação 3D, Quarto, Proposta I, vista de frente, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.....	84
<b>Figura 73</b> - Simulação 3D, Quarto, Proposta I, vista comoda, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.....	85

<b>Figura 74</b> - Simulação 3D, Quarto, Proposta II, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves. .....	86
<b>Figura 75</b> - Simulação 3D, Quarto, Proposta III, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves. .....	86
<b>Figura 76</b> - Levantamento de medidas, Sala de estar e Sala jantar, Projeto TN. Fonte: Adriana Fonseca. ....	88
<b>Figura 77</b> - Conjunto de fotografias do existente, Sala de estar e Sala de Jantar, Projeto TN. Fonte: Adriana Fonseca.....	89
<b>Figura 78</b> - Planta humanizada, Sala de estar e Sala de jantar, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	90
<b>Figura 79</b> - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta I, vista lareira, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	91
<b>Figura 80</b> - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta I, vista sofá, Projeto TN. Fonte: Batriz Alves.....	92
<b>Figura 81</b> - Simulação 3D, Sala de estar, proposta I, vista poltronas, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	93
<b>Figura 82</b> - Simulação 3D, Sala de jantar, Proposta I, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	94
<b>Figura 83</b> - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta II, vista sofá, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	95
<b>Figura 84</b> - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta II, vista parede lareira, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	96
<b>Figura 85</b> - Simulação 3D, Sala de jantar, Proposta II, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves. ....	96
<b>Figura 86</b> - Planta do estabelecimento com zonas marcadas das áreas a intervir, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	98
<b>Figura 87</b> - Conjunto de fotografias do existente, gabinetes e corredor, Projeto TLP. Fonte: Adriana Fonseca. ....	99
<b>Figura 88</b> - Conjunto de imagens de inspiração, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. .....	100
<b>Figura 89</b> - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Corredor, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	101
<b>Figura 90</b> - Simulação 3D, Corredor, Área de lazer, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. ....	102
<b>Figura 91</b> - Simulação 3D, Corredor, Área de lazer, vista jardins verticais, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves .....	103
<b>Figura 92</b> - Simulação 3D, Corredor, vista passagem gabinetes de canto, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. ....	103
<b>Figura 93</b> - Simulação 3D, Corredor, vista porta instalações sanitárias, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. ....	104
<b>Figura 94</b> - Simulação 3D, Corredor, Zona de trabalho, vista I, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. ....	105

<b>Figura 95</b> - Simulação 3D, Corredor, Zona de trabalho, vista II, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	106
<b>Figura 96</b> - Simulação 3D, corredor, Zona de trabalho, vista jardim, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	106
<b>Figura 97</b> - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes maiores, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. ....	107
<b>Figura 98</b> - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO A, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves. ....	108
<b>Figura 99</b> - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO A, vista parede televisão, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	109
<b>Figura 100</b> - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO A, vista estante, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	109
<b>Figura 101</b> - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO P, vista parede secretária e estante, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	110
<b>Figura 102</b> - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO S, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	111
<b>Figura 103</b> - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes pequenos I e II, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	112
<b>Figura 104</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	113
<b>Figura 105</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	113
<b>Figura 106</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista estante, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	114
<b>Figura 107</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo B, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	115
<b>Figura 108</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	115
<b>Figura 109</b> - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes pequenos II, Projeto TLP. Fonte: Beatriz.....	116
<b>Figura 110</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno II, Exemplo A, vista total, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	116
<b>Figura 111</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno II, Exemplo B, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	117
<b>Figura 112</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno II, Exemplo B, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	118
<b>Figura 113</b> - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes de canto, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	119
<b>Figura 114</b> - Simulação 3D, Gabinete pequeno de canto, Exemplo A, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	119
<b>Figura 115</b> - Simulação 3D, Gabinete de canto, Exemplo B, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	120

<b>Figura 116</b> - Simulação 3D, Sala de reuniões, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves .....	121
<b>Figura 117</b> – Planta de amarelos e vermelhos, Sala de reuniões, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.....	122
<b>Figura 118</b> - Simulação 3D, Sala de reuniões, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves .....	122
<b>Figura 119</b> - Simulação 3D do vinil nas portas, Corredor, Zona de trabalho, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves .....	123
<b>Figura 120</b> - Registo fotográfico, Corredor, Projeto TLP. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	124
<b>Figura 121</b> - Registo fotográfico, Corredor, Projeto TLP. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	125
<b>Figura 122</b> - registo fotográfico, Gabinete pequeno II, Exmplo A, Porjeto TLP. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.....	125

## **Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos**

IA – Inteligência Artificial

PBR - Physically Based Rendering (Renderização baseada em física)

3D – Tridimensional

CEO - Chief Executive Officer (Diretor Executivo)



# CAPÍTULO I

*Introdução*

# 1. Introdução

Este documento tenciona contextualizar e dar a conhecer mais sobre o mesmo. Por isso, o seguinte relatório consiste no desenvolvimento de um estágio curricular. Este decorreu no segundo ano de mestrado, em Design de interiores e Mobiliário, na Escola Superior de Artes Aplicadas, em Castelo Branco.

A jornada teve como objetivo a obtenção de grau de mestre, com a duração de 6 meses, tendo início a 4 de outubro de 2024 e término a 4 de abril de 2025, na empresa Carmo&Pacheco na loja URBANNA, em Caldas da Rainha. Este teve o acompanhamento da supervisora Designer de Ambientes, Adriana Fonseca, e auxílio por parte da restante equipa. Com isto, o estágio proporcionou à mestranda a oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos durante a formação académica, e uma aprendizagem enriquecedora, desenvolvendo habilidades de preparação no mundo profissional.

O relatório documenta o trabalho realizado ao longo do estágio, incluindo as atividades desempenhadas e as habilidades adquiridas nestes meses de aprendizagem. Para uma melhor organização do documento, este foi subdividido em quatro capítulos.

O primeiro capítulo designado como “Introdução”, apresenta a justificação da escolha de estágio, os objetivos, bem como os fatores críticos de o sucesso e insucesso da experiência.

O Capítulo II “Enquadramento Teórico” dedica-se à pesquisa relacionada com a vertente Design de interiores, bem como à investigação e o desenvolvimento do tema escolhido, relacionado com as atividades realizadas durante o estágio, com o foco na importância da ferramenta no processo de criação e visualização do espaço. São discutidos temas como o contributo dos projetos 3D para a comunicação no Design de interiores, bem como as suas vantagens e desvantagens.

O terceiro capítulo “Contextualização da empresa”, inicia com a apresentação da empresa onde o estágio foi desenvolvido, incluindo a sua localização e uma breve referência à cidade das Caldas da Rainha. Neste capítulo, são ainda abordados os serviços oferecidos, a equipa de trabalho, as empresas concorrentes na região e o universo de clientes da URBANNA.

Por último, o Capítulo IV “Desenvolvimento do Estágio”, apresenta as metodologias de trabalho, as tarefas desenvolvidas e, sobretudo, os projetos executados ao longo do estágio curricular, abrangendo as vertentes de Design de Interiores e Design de Mobiliário.

## 1.1 Justificação

Para a conclusão de Mestrado, foi necessário a opção de escolha entre estágio e protejo final. Tendo em conta que, na finalização da licenciatura em “Design de Interiores e Equipamento”, realizou-se um projeto final, optou-se por desenvolver o estágio curricular para adquirir experiência no meio profissional.

Primeiramente, a empresa selecionada deve-se ao facto de a mestranda durante os seus tempos livres, frequentar a cidade Caldas da Rainha, onde se deparava com o showroom no interior da loja URBANNA, situada anteriormente na antiga Praça do Peixe. Este transmitia um ambiente harmonioso, acolhedor e elegante, o que levou a conhecer melhor a empresa e a explorar mais obre a mesma. A empresa destaca-se pelos seus projetos residências, como ambientes que refletem qualidade e funcionalidade que procurava para o desenvolvimento durante o estágio. Além disso, a loja URBANNA apresenta duas vertentes, a exposição de produtos à venda no seu showroom, como referido anteriormente a realização de projetos.

Para além disso, um outro motivo pelo qual foi escolhido o local de estágio, foi o facto de ser próximo da residência da mestranda. De forma a garantir um melhor acesso até à empresa e, ainda dar a conhecer o mercado regional e o mundo profissional.

Nos dias de hoje, a loja URBANNA mudou de instalações, na mesma localidade, continuando a atrair admiração de muitos clientes e fornecedores pelo seu showroom e projetos publicados nas suas redes sociais. Cada projeto executado são de acordo com as necessidades de cada cliente, criando assim um ambiente único e funcional.

## 1.2 Objetivos

A oportunidade de realizar um estágio, oferece uma vaga de objetivos, como a oportunidade de integração num ambiente profissional e a aquisição de aptidões essenciais para o mercado do trabalho.

Os objetivos específicos são definidos de acordo com as expectativas a alcançar durante o estágio, visando o desenvolvimento de competências práticas e a aplicação dos conhecimentos adquiridos. Esta variedade de objetivos, torna-os essenciais ao longo do estágio, contribuindo para o sucesso de cada um deles.

Por isso, como objetivos específicos apresento:

- Habilidade técnicas, ampliar o domínio de ferramentas de software;
- Adquirir maior conhecimento de fornecedores e marcas, para garantir uma ampla gama de opções;
- Aprofundar o conhecimento de materiais, tecidos e revestimentos, para o uso futuro de projetos ou necessidade dos clientes;
- Colaborar nas etapas de execução de projetos;
- Executar com excito a realização de projetos que foram idealizados pelos clientes;
- Atingir prazos de projetos;
- Desenvolver competências de comunicação, para colocar em prática no mercado de trabalho;
- Desenvolver orçamentos, para envio de clientes;
- Desenvolvimento profissional, adquirindo habilidades e obter uma compressão profunda na área de trabalho;
- Aplicação de conhecimentos adquiridos ao longo dos anos académicos.

### 1.3 Fatores de Sucesso e Insucesso

Quando se inicia um estágio, existe uma série de fatores que influenciam o sucesso e insucesso ao longo da experiência, enfrentando desafios e aproveitando a oportunidade de trabalhar no mercado de trabalho. Ao longo do estágio confirmou-se isso mesmo, desempenhando enriquecimento profissionalmente e pessoalmente.

Por isso, dentro dos fatores de sucesso, destacam-se:

- Comunicação;
- Conhecimento;
- Aprendizagem;

A comunicação desempenhou, ao longo do percurso, um papel essencial, permitindo a interação com clientes e a transmissão clara de ideias a assegurar numa compreensão precisa para a realização de projetos.

O conhecimento ao ser adquirido ao longo dos anos de formação académica foi uma bastante importante, pois foi uma base para aplicar em prática isso mesmo, mas também permitiu a aquisição de novos conhecimentos, originando assim um outro fator de sucesso a aprendizagem.

Já no que se refere aos fatores de insucesso, surgem:

- Conhecimento de marcas;
- Limitações técnicas;

Os fatores de insucesso podem ser uma mais valia no percurso de um estágio, pois não devem ser vistos como pontos negativos, mas sim como oportunidades de aprendizagem que contribuem para o crescimento profissional.

Um dos pontos que se destacou como um desafio foi o conhecimento de marcas em diversas áreas, como mobiliário, iluminação, tecidos e revestimentos. No entanto, este desafio foi superado e o conhecimento nestas áreas foi desenvolvido ao longo do estágio.

Outro fator importante foram as limitações técnicas que surgiram, especialmente novas aprendizagens de novos softwares, como o SketchUp e o D5 Render. Estes programas foram estudados previamente, o que foi uma mais valia ao longo do estágio, permitindo a ampliação de novas ferramentas e de capacidades técnicas.



# **CAPÍTULO II**

*Enquadramento Teórico*

## 2. Enquadramento Teórico

### 2.1 Justificação do Tema

Ao longo deste tópico, pode-se observar o tema selecionado para desenvolver no relatório. A escolha do tema iniciou-se por compreender mais sobre a empresa e as suas áreas de destaque, especialmente no tipo de execução de projetos.

No decorrer do estágio, a mestrandia destacou-se pela realização de inúmeros projetos de modelação 3D, contribuindo este como um dos principais aspetos a salientar. A URBANNA diferencia-se pelo seu método de trabalho, que assenta sobretudo no desenvolvimento imediato da modelação 3D como etapa inicial do processo e método de comunicação ao cliente. Por isso, este foi o ponto de partida para o desenvolvimento a abordar neste tópico.

Como maior precessão do que irá decorrer neste enquadramento, foi realizado um organograma, figura 1, sendo este dividido em três fases como se realça nas diferentes dimensões e suas cores.



Figura 1 - Diagrama de Contextualização Teórica. Fonte: Beatriz Alves.

## 2.2 Design de Interiores

O Design de Interiores é uma vertente que se destaca pelos ambientes estéticos, mas dentro deles existe a importância da funcionalidade e as necessidades de cada utilizador.

Segundo a autora Susan Yelavich (2007, pp.230-234) o Design de Interiores abrange não apenas a decoração e o mobiliário do espaço, mas também considerações de planeamento do espaço, iluminação e questões programáticas relacionadas aos comportamentos dos utilizadores, que vão desde questões específicas de acessibilidade até a natureza das atividades a serem realizadas no espaço. O Design de Interiores abrange uma tipologia de espaços comerciais e públicos.

No entanto, Ching e Binggeli (2012) designam que “O design de interiores envolve o planeamento, disposição e design dos espaços internos dentro de edifícios. Esses ambientes físicos atendem à nossa necessidade básica de abrigo e proteção, estabelecem o cenário para influenciar a forma das nossas atividades, nutrem as nossas aspirações, expressam as ideias que acompanham as nossas ações e afetam a nossa perspectiva, humor e personalidade” (p. 36). Portanto, o propósito do design de interiores é a melhoria funcional, o enriquecimento estético e o aprimoramento psicológico da qualidade de vida nos espaços internos.

Além disto, ao longo dos tempos, os interiores têm vindo a ser mais valorizados, uma vez que a humanidade passa cada vez mais tempo em ambientes fechados, influenciando diretamente o bem-estar e a saúde de cada indivíduo. Durante períodos de recolhimento obrigatório, como a covid-19, tornou-se evidente a importância significativa dos espaços interiores para o equilíbrio psicológico de cada pessoa<sup>1</sup>.

Por isso, a valorização dos interiores ao longo do tempo está ligada à relevância do papel desempenhado pelo designer de interiores. Estes profissionais desempenham um papel fundamental na conceção e execução de espaços. Jota Barbosa Interiores (2024) cita que “Os designers de interiores são profissionais que conjugam necessidades e funcionalidade, criando espaços que se adequam aos utilizadores numa solução estética, que vá de encontro à sua personalidade”. Assim, o designer de interiores irá planear e organizar o espaço de acordo com a personalidade do utilizador, utilizando cores e texturas que correspondam ao gosto do cliente, criando um ambiente com uma aparência organizada e distinta.

---

<sup>1</sup> Informação do Archdaily. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/966011/reinventando-espacos-para-o-bem-estar-pos-pandemia>

### 2.3 Softwares de modelação e renderização aplicados no desenvolvimento do projeto

O projeto 3d é uma técnica fundamental no design de interiores, proporcionando uma representação visualmente tridimensional realista de espaços. Ao utilizar softwares especializados para este tipo, os designers de interiores contribuem para uma melhor comunicação para os clientes, mostrando assim os tipos de texturas, cor e iluminação. Um dos softwares mais conhecidos e maioritariamente utilizado por empresas é o SketchUp. Segundo Cline (2014) "O SketchUp foi desenvolvido como uma alternativa amigável aos complexos softwares de modelagem comuns no campo arquitetónico" (p.2).

No mundo da modelação, existem diversos softwares para o desenvolvimento de um projeto de design de interiores. Como referido anteriormente, o Sketchup apresenta-se pela sua facilidade de uso, sendo um dos mais populares para uma conceituação rápida. Existem ainda o Autodesk 3d Max, amplamente utilizado no mundo do design de interiores e arquitetura, conta com recursos avançados de modelagem. O Blender apresenta-se por ser um software avançado e versátil. Este é gratuito apesar de ser essencial uma aprendizagem acentuada<sup>2</sup>.

Na figura 2, podemos observar da esquerda para a direita a ordem de softwares mencionados anteriormente.



**Figura 2** - Montagem de Imagens de Softwares Sketchup, Autodesk 3d Max e Blender. Fonte: Google.

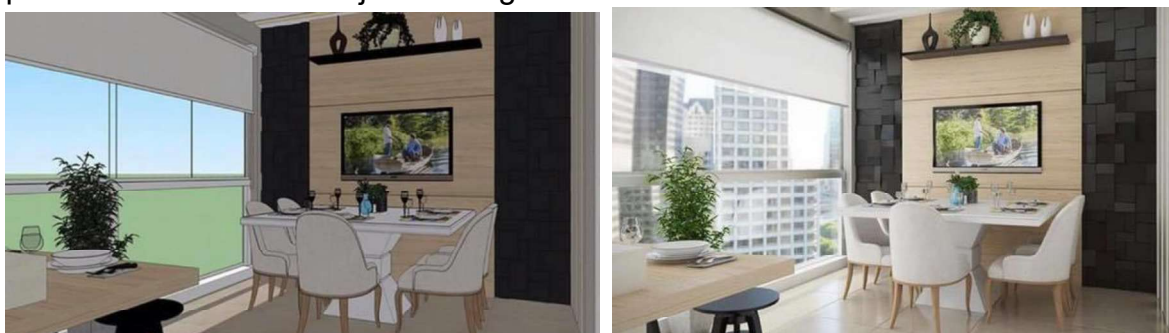
Durante a etapa de modelação, o designer de interiores dedica especial atenção à organização espacial, à disposição dos blocos e à seleção dos materiais e luminárias. De acordo com a Architectural Models (2025), este tipo de modelo é designado como "esqueleto", uma vez que permite definir a forma, as dimensões e a localização de todos os elementos no espaço. Nesta fase inicial, procede-se também à escolha dos materiais, que são posteriormente aplicados através de mapas de textura e imagens, contribuindo para a representação realista do ambiente projetado.

Enquanto a modelagem 3d cria a estrutura virtual, a renderização adiciona camadas de realismo ao transformar esses modelos em imagens visualmente impressionantes. A renderização é o processo de calcular a aparência final de um

modelo 3d, levando em consideração elementos como texturas, iluminação, sombras e reflexos<sup>3</sup>.

Este tipo de apresentação gráfica é essencial para apresentação final ao cliente, através de softwares, que revelam todos os ambientes que compõem o projeto. Através de imagens e /ou vídeos renderizados é possível identificar problemas iniciais de desenvolvimento e efetuar os reajustes necessários para aprimorar ainda mais o projeto<sup>4</sup>.

Como exemplo entre um projeto tridimensional e o resultado de renderização pode-se observar no conjunto de figuras 3.



**Figura 3** – Conjunto de imagens antes e depois de uma renderização. Fonte: Google.

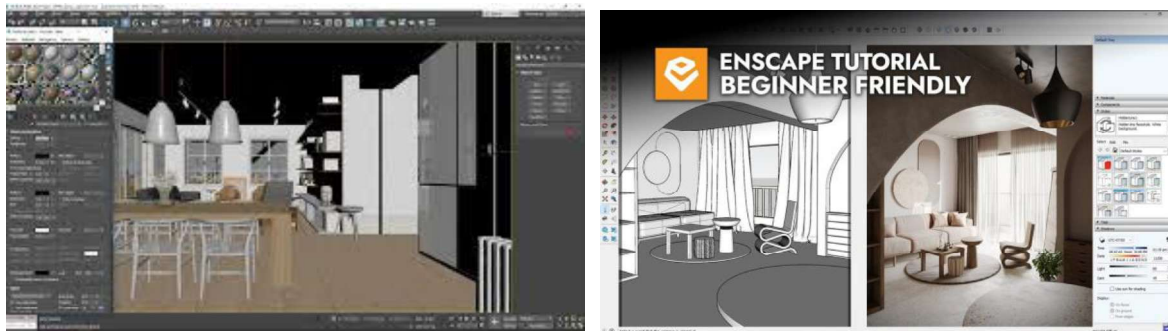
A primeira imagem corresponde a um modelo desenvolvido num software como o SketchUp, apresentando formas simples e cores sólidas, sem qualquer tipo de realismo, como sombras, reflexos ou iluminação. Esta fase permite visualizar a organização espacial do ambiente e compreender a disposição dos elementos no espaço.

A segunda imagem representa o mesmo modelo, mas já renderizado com um dos softwares específicos para este fim. Neste exemplo, a renderização aplica iluminação, texturas e efeitos realistas, evidenciando o detalhe de cada material, como o tecido, a madeira e a incidência de luz natural através da janela, bem como as sombras coerentes no interior. Desta forma, o resultado assume um carácter foto realista, tornando-se ideal para a apresentação ao cliente e para a comunicação visual do projeto.

Para a criação destas imagens renderizadas, é necessário recorrer a softwares específicos de renderização, capazes de transformar os modelos tridimensionais em representações visuais. Segundo o Chaos (s.d), o software de renderização é uma ferramenta poderosa que transforma modelos 3d em imagens e animações fotorrealistas ou estilizadas. Ele atua como uma câmara virtual, simulando luz, materiais e texturas para criar um resultado final renderizado.

Existe uma grande variedade de softwares disponíveis para o desenvolvimento de imagens fotorrealistas, tanto gratuitos como pagos. Estas ferramentas variam desde programas mais avançados, que exigem maior experiência técnica, até opções mais simples e intuitivas, ideais para iniciantes.

São várias as opções de programas que oferecem este tipo de recursos e funcionalidades. Entre eles destaca-se o V-Ray (figura 4), um programa utilizado para criar imagens e animações de elevada qualidade e realismo. Este apresenta uma grande compatibilidade com diversos softwares de modelação e dispõe de uma extensa biblioteca de materiais e texturas predefinidas, permitindo também a criação de elementos personalizados. O funcionamento deste software pode revelar-se algo complexo para utilizadores iniciantes, devido ao grande número de recursos e ferramentas avançadas que oferece. Outro exemplo é o Enscape (figura 4), que também se destaca pela capacidade de produzir renders de excelente qualidade. Este programa é conhecido pela sua facilidade de utilização, o que reduz o tempo de preparação e aumenta a produtividade. Além disso, possibilita o trabalho em conjunto com outros programas de modelação, permitindo fazer alterações e visualizá-las em tempo real, graças à renderização simultânea com o processo de modelação<sup>5</sup>.



**Figura 4** - Conjunto de imagens de Softwares de Vray e Enscape. Fonte: Google.

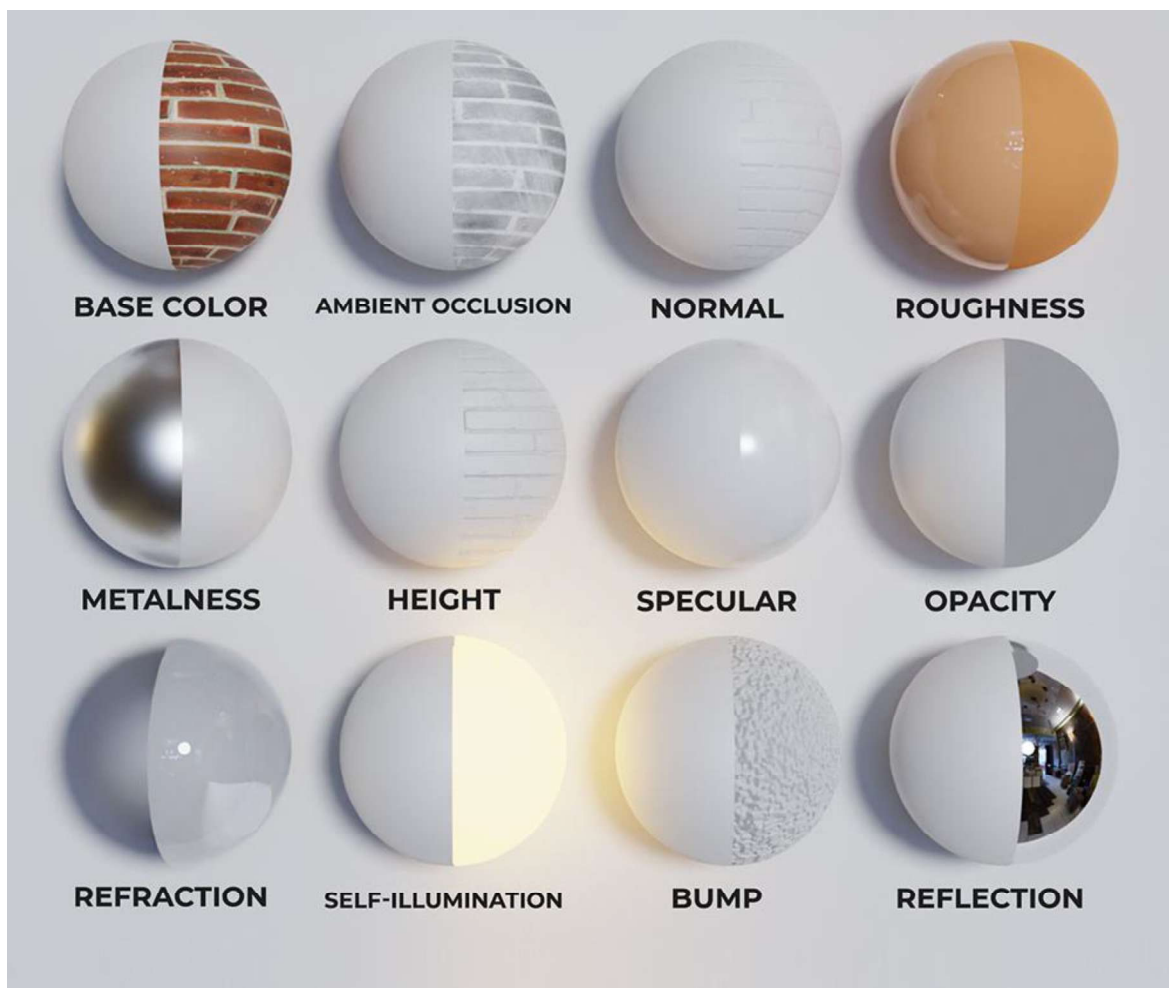
No mundo destas aplicações, existe uma grande diversidade de abordagens no desenvolvimento de materiais e texturas. Além disso, há diferentes alternativas para a criação de bibliotecas de materiais, permitindo tanto a compra de texturas já criadas em diversas plataformas, como a utilização de texturas gratuitas disponibilizadas para download. Em alguns casos, é ainda possível extrair texturas específicas a partir de outros modelos ou superfícies e aplicá-las diretamente nos materiais, conferindo maior realismo e personalização aos projetos tridimensionais<sup>6</sup>.

Com base no que foi descrito anteriormente, destaca-se o mapeamento de texturas. Este processo consiste em aplicar uma imagem 2D sobre a superfície de objetos 3D, permitindo que o computador gere os respetivos detalhes durante a renderização. A maioria destes softwares utiliza modelagem PBR, uma abreviação de “Physically Based Rendering” (renderização baseada em física), que recorre a uma iluminação precisa para alcançar texturas com aparência fotorealista<sup>7</sup>.

Ao inserirmos apenas uma imagem 2D na modelação 3D não é suficiente para obter um resultado realista. É necessário utilizar múltiplos mapas de textura, de forma a ajustar diferentes propriedades até alcançar o aspeto realista desejado. Assim, o mapa de texturas controla o aspeto da imagem, como a cor, brilho, relevo,

transparência e mesmo transformá-lo com luz própria. Com estes mapas é possível personalizar e ajustar completamente um material, tornando-o mais realistas e adaptados a cada ambiente.

Cada mapa é, assim, responsável por efeitos distintos, como se pode observar na figura 5.



**Figura 5** - Mapa de texturas de softwares. Fonte: Google.

<sup>2</sup> Informação do Adobe. Disponível em: <https://www.adobe.com/pt/products/substance3d/discover/3d-interior-design-software.html>

<sup>3</sup> Informação do Even3d. Disponível em: <https://even3d.com/explorando-as-diferencas-entre-modelagem-3d-e-renderizacao-na-arquitetura/>

<sup>4</sup> Informação do Promob. Disponível em: <https://promob.com/blog/renderizacao/>

<sup>5</sup> Informação do Planner 5d. Disponível em: <https://planner5d.com/blog/pt/melhores-programas-de-renderizacao-3d/>

<sup>6</sup> Informação do Studio Revival Arquitetura. Disponível em: <https://estudiorevival.com/pt/mapas-de-textura-entenda-como-todos-funcionam-juntos/>

<sup>7</sup> Informação do 3dstudio. Disponível em: <https://3dstudio.co/pt/3d-texture-mapping/>

### 2.3.1 Software de renderização utilizado em desenvolvimento do estágio

Para além dos programas anteriormente referidos, destaca-se ainda outro software, o D5 Render, cujo o desenvolvimento e utilização tiveram particular relevância durante o período de estágio, no qual a mestranda teve de aprender, desde o início, o seu funcionamento e processo de aplicação.

De acordo com Graphisoft (s.d) o D5 Render é um software de renderização em tempo real que acelera a produção 3D para todos os profissionais e amadores com uma interface intuitiva e um fluxo de trabalho simplificado. É possível de produzir imagens, vídeos realistas em segundos.

Esta aplicação oferece uma ampla gama de opções de personalização em diversos aspetos, tais como configuração do ambiente, clima, iluminação, módulos e texturas. O desenvolvimento de cada um destes elementos é bastante explícito, permitindo um processo de criação intuitivo e rápido, que resulta em imagens realistas com bastante qualidade e rapidez.

A grande diferença do mapa de texturas entre os anteriores e esta aplicação, é que o D5 render se distingue neste cenário, pelo gerador de textura ser integrado com IA, onde a mesma eficiência da ia coma a precisão do PBR (figura 6)



**Figura 6** - Conjunto de imagens de mapa de texturas do software D5 Render. Fonte: Google.

Os mapas de textura de materiais gerados por IA no D5 Render otimizam os fluxos de trabalho tradicionais, ao integrar a geração com controlos PBR fisicamente precisos. Isto assegura que todos os canais de textura como normal, rugosidade e altura, se mantenham sincronizados, preservando o realismo do ray tracing sem a necessidade de ajustar manualmente cada mapa, como normalmente acontece com ferramentas de IA independentes. Ao combinar recursos de IA com renderização em tempo real, o D5 Render permite que arquitetos iterem materiais

de forma mais eficiente num único ambiente, reduzindo a complexidade das exportações de ida e volta e aumentando a produtividade global<sup>7</sup>.

Durante o percurso acadêmico, a mestranda teve oportunidade de aprofundar os seus conhecimentos em diversos softwares de modelação e renderização 3D. No âmbito da licenciatura, foram desenvolvidos vários projetos recorrendo ao 3ds Max para modelação e ao V-Ray para renderização, o que permitiu adquirir uma base sólida na criação e apresentação de modelos tridimensionais.

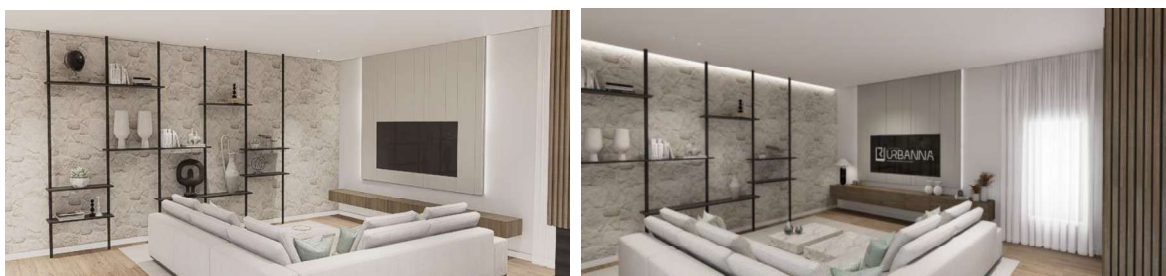
No decorrer do estágio curricular, surgiu a necessidade de explorar novas ferramentas que se adequassem às exigências e à metodologia de trabalho da empresa. Assim, foram integrados no processo de trabalho os softwares SketchUp e D5 Render, possibilitando uma abordagem mais dinâmica e eficiente à modelação e à visualização de projetos arquitetónicos.

Ambas as aplicações destacam-se pela facilidade de utilização, especialmente quando comparadas com os softwares anteriormente referidos. A modelação no SketchUp revela-se mais intuitiva e leve, permitindo uma melhor compreensão do espaço e uma maior agilidade no desenvolvimento dos modelos tridimensionais.

No que respeita à renderização, o processo mostrou-se bastante rápido e acessível na aplicação D5 Render, desde a definição da iluminação, tanto natural como artificial, até à aplicação e ajuste dos materiais. A colocação de câmaras no espaço, com o objetivo de enquadrar e capturar as perspetivas pretendidas, também se revelou simples e eficaz.

Os primeiros renders realizados pela mestranda encontram-se no primeiro projeto apresentado neste documento, onde já se observa uma qualidade visual bastante agradável, sobretudo por se tratar de uma fase inicial de aprendizagem.

Ao longo do percurso, é possível identificar uma clara evolução na qualidade das renderizações destacando o nível técnico. A comparação entre a primeira imagem e a que foi desenvolvida numa fase mais avançada (Figura 7), demonstra um progresso significativo na definição de materiais e iluminação, refletindo assim o domínio das ferramentas de renderização.



**Figura 7** - Conjunto de imagens do desenvolvimento do uso do software D5 Render. Fonte: Autora.

<sup>7</sup> Informação do d5 Render. Disponível em: <https://www.d5render.com>

Ao longo deste tópico, é possível compreender a complexidade envolvida na criação de um modelo tridimensional, desde as etapas iniciais de modelação até à apresentação do resultado final ao cliente. Este processo representa um importante contributo para a comunicação visual e para a perceção espacial de cada ambiente desenvolvido, permitindo uma compreensão mais imediata e realista das intenções do projeto.

Por isso, qual o contributo do desenho tridimensional para a comunicação dos clientes?

## 2.4 Contributo do desenho tridimensional para a comunicação do Design de Interiores

Nos dias de hoje, é cada vez mais comum observar o uso de desenhos tridimensionais na comunicação de projetos para diferentes utilizadores.

As imagens em 3D são essenciais para apresentar o resultado final de um projeto, permitindo que o cliente visualize com clareza o que será executado. No geral, podemos identificar dois tipos de utilizadores:

- Os que utilizam o desenho tridimensional apenas para observar o resultado final do projeto;
- Os que necessitam da visualização 3D para compreender melhor o projeto

Esta distinção está relacionada com diferentes níveis de perceção espacial e literacia visual, sendo que a utilização de modelos tridimensionais pode facilitar significativamente a compreensão de soluções arquitetónicas e construtivas (Pallasmaa, 2012).

Os clientes que observam as imagens de renderização com o objetivo de visualizar o espaço decorado são, geralmente, os mesmos que utilizam estas apresentações como apoio nas decisões relacionadas com a estética e/ou decoração do espaço (Kolarevic, 2003).

No entanto, os clientes que necessitam do desenho tridimensional são aqueles que precisam de apoio para compreender a disposição dos elementos selecionados no espaço, bem como os tipos de materiais a aplicar. Este tipo de utilizador, por ter maior dificuldade em visualizar o interior do espaço, requer atualizações mais frequentes das imagens tridimensionais.

Assim, o desenho tridimensional para a comunicação do Design de Interiores é fundamental, pois este explora um espaço que está numa fase de planeamento ou

execução, e com o desenvolvimento da modelação já começa a transmitir o que se pretende para o espaço, proporcionando assim a estética desejada. Por isso, com esta ferramenta torna-se mais fácil a comunicação do projeto finalizado aos clientes. Tudo pode ser reavaliado, para melhorar a experiência do cliente e o aproveitamento do espaço. Além de testar diversas opções de texturas, iluminação, disposição dos objetos e entre outros (Tasselo, 2024).

Tudo pode ser reavaliado, para melhorar a experiência do cliente e o aproveitamento do espaço. Além de testar diversas opções de texturas, iluminação, disposição dos objetos e entre outros (Tasselo, 2024).

Os projetos 3D não servem apenas para a comunicação do Design de Interiores, mas também realçar o valor ao trabalho do designer de interiores. Segundo Bia Gadia (2024), "Bons desenhos aplicados na arquitetura e no design fazem toda a diferença na hora de expor um conceito e guiar a criação de um espaço. Eles garantem muito mais qualidade para o trabalho do profissional."

Este processo criativo é essencial para desenvolver um projeto, indo até às necessidades e estética de cada cliente. Desta forma, o cliente ganha maior confiança com o profissional, pois ele consegue perceber a qualidade e preocupação no serviço prestado ao longo do processo antes de chegar até ao resultado desejado.

Assim, o desenho tridimensional não apenas facilita a compreensão e as decisões por parte de cada cliente, como também é possível valorizar o trabalho do designer de interiores.

## 2.5 Vantagens e Desvantagens do desenho tridimensional

Com referido anteriormente, este tipo de desenho tem vindo a ganhar cada vez mais valor, sendo essencial para apresentações a clientes como resultado final de cada projeto. As imagens tridimensionais permitem assim, representar de forma fiel o produto final, evidenciando pormenores como texturas, iluminação e o próprio layout do espaço.

Como qualquer tipo de processos, as elaborações deste tipo de desenho tridimensional apresentam as suas vantagens e desvantagens. Segundo a Obra atelier (2024) existem as seguintes vantagens:

- Melhor entendimento dos projetos;
- Apresentação com maior realismo;
- Facilidade para testar ideias.

Entre as principais vantagens começando com a primeira destaca-se o melhor entendimento dos conceitos dos projetos. Como citado Obra atelier (s.d) "Em

muitos casos, os clientes têm dificuldade em visualizarem os conceitos apresentados”. A imagem 3d facilita a sua compreensão, oferecendo uma visão realista e atrativa do resultado.

A simulação tridimensional de um espaço é, sem dúvida, o aspecto que mais se destaca nas imagens 3D, uma vez que permite uma percepção mais clara e próxima da realidade, facilitando a compreensão de cada cliente. Com isto, destaca-se a vantagem da apresentação com maior realismo.

Para finalizar, a última vantagem referida anteriormente como a “Facilidade para testar ideias” destaca-se pelo tipo de desenvolvimento obtido no projeto. Podendo assim experimentar diferentes soluções antes da finalização do projeto, ajustando tipos de texturas, tonalidades e elementos antes da sua execução, garantindo um projeto às expectativas de cada utilizador.

De acordo com a RoomStyle Decor Expo (s.d) não existe um número significativo de desvantagens, destacando-se assim:

- O tempo de desenvolvimento do desenho tridimensional.
- Limitação de Softwares a utilizar.

Este tipo de desenho pode exigir muitas horas de trabalho, para que o projeto fique adaptado às necessidades de cada utilizador.

Para além do tempo passado ao computador, é necessária a pesquisa e seleção de texturas e tonalidades a aplicar em cada projeto. Assim, o desenvolvimento do desenho tridimensional consegue ser bastante demorado, devido à escolha do layout, à seleção de elementos, a inserir no espaço, à definição dos materiais e iluminação.

No que diz respeito aos softwares utilizados no desenvolvimento de desenhos tridimensionais, existem algumas limitações, uma vez que exigem a uma formação específica e, frequentemente, implicam custos adicionais, o que pode dificultar o acesso ou a execução de um projeto.

É possível concluir que, o desenho tridimensional tem vindo a assumir um papel fundamental na comunicação e desenvolvimento de projetos. Para além de permitir uma visualização realista e imediata, possibilita a alteração de elementos, texturas e iluminação em tempo real, otimizando o processo criativo.

Esta ferramenta contribui para processos de criação mais dinâmicos e eficientes, promovendo uma melhor compreensão espacial e estética de cada proposta. Além disso, tal como qualquer outra tecnologia, o desenho tridimensional apresenta vantagens e desvantagens; contudo, observa-se que as mais valias resultantes da sua utilização superam as limitações existentes.

Assim, é possível que o desenho tridimensional continuará a desempenhar um papel importante no futuro da apresentação e da comunicação visual.



# CAPÍTULO III

*Contextualização da Empresa*

### 3. URBANNA By Carmo&Pacheco

Este capítulo aborda o local em que foi desenvolvido o estágio curricular da mestranda, na empresa Urbanna By Carmo&Pacheco. É possível observar uma investigação sobre a contextualização histórica e cultural da cidade das Caldas da Rainha, e ainda, o sistema organizacional da empresa e o universo de clientes que esta apresenta.

#### 3.1 Contextualização Geográfica

Caldas da Rainha é uma cidade da região Oeste portuguesa, situada na província da Estremadura<sup>8</sup> e do distrito de Leiria. No total abrange uma área de 256km<sup>2</sup> e é constituída por 16 freguesias. Em 2021, o concelho apresentava 50898 habitantes. O município é limitado a nordeste pelo município de alcobaça, a leste Rio Maior, a sul pelo Cadaval, a oeste pelo Bombarral e por Óbidos a noroeste pelo Oceano Atlântico. A informação anterior referida, podemos observar nas Figuras 8.

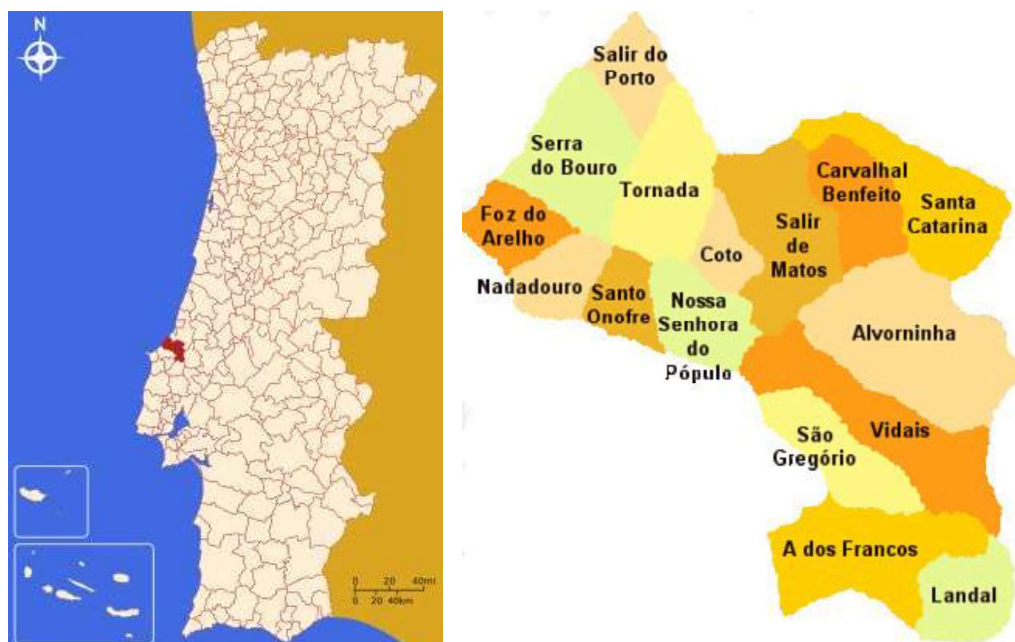


Figura 8 - Conjunto de imagens da Zona oeste no mapa e distrito de Portugal. Fonte: Google.

<sup>1</sup> A **Estremadura** é uma província histórica (ou *região natural*) de Portugal, estabelecida na Idade Média e extinta no século XIX, devendo o seu nome derivar do latim *Extrema Durii* (*extremos do Douro*).

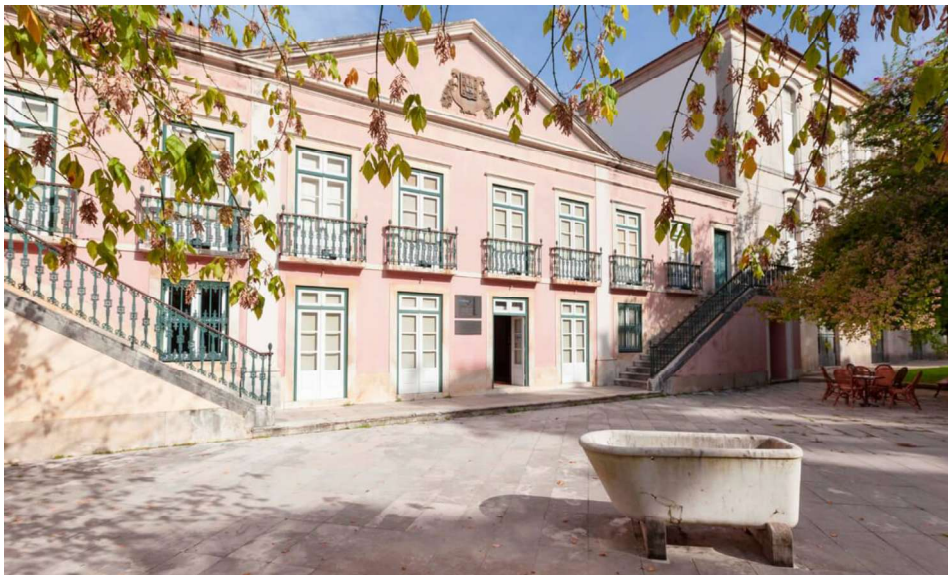
Informação da Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Estremadura>

### 3.2 Contextualização Histórica e Cultural

De acordo com Termas de Portugal (s.d) acredita-se que, em 1484, a Rainha Dona Leonor, esposa do Rei D. João II, durante a viagem a caminho da Batalha, tenham passado por um local onde várias pessoas do povo se banhavam em águas odor intenso. Naquele tempo, o banho não era muito comum, muito menos em banhos odores. Por isso, D. Leonor interrogou por que motivo o faziam, sendo-lhe respondido que eram doentes e que aquelas águas possuíam poderes curativos.

Visto que a Rainha se apresentava doente, quis comprovar a veracidade da informação que lhe passara. De acordo com a lenda, a soberana curou-se.

Assim, no ano seguinte, resolveu mandar edificar, naquele lugar, um hospital termal para atender todos aqueles que necessitavam. Atualmente, o hospital termal designa-se como Nossa Senhora do Pópulo (figura 9), o hospital mais antigo do mundo.



**Figura 9** - Hospital Termal Nossa Senhora do Pópulo, Caldas da Rainha. Fonte: Google.

Segundo Visit Center of Portugal (2025), a fundação das Caldas da Rainha confunde-se com a criação do próprio Hospital Termal, influenciando indelevelmente a identidade desta cidade. É, alias, à Rainha D. Leonor que a cidade deve o seu nome.

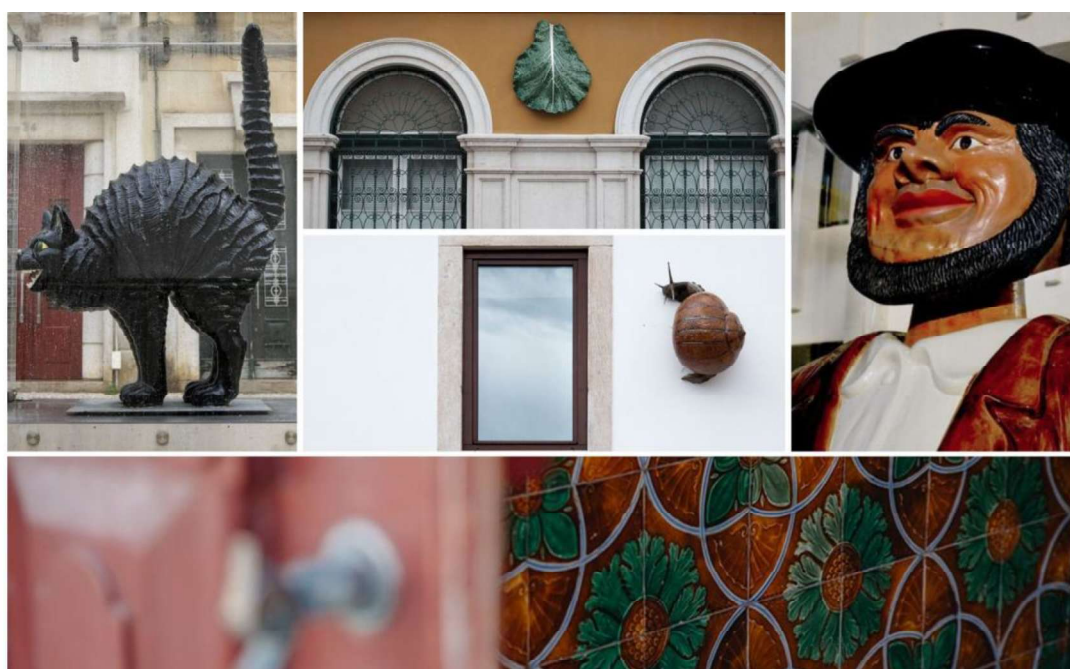
Por isso, o nome “Caldas da Rainha” significa “nascentes termais da Rainha”.

A seguir às termas, é a cerâmica que deve a cidade a sua fama. No museu da cerâmica, descobre-se uma coleção de loiça das caldas entre outras peças portuguesas a estrangeiras. Uma das razões de interesse neste museu são os conjuntos de obras de Rafael Bordalo Pinheiro no seu interior.

Falar das Caldas é falar de Bordalo, que aqui deixou uma influência e converteu num símbolo da própria portugalidade. Atualmente, as suas obras são bastante requisitadas no mercado e o seu expressivo cunho de génio intemporal. Subsiste ainda uma tradição de cerâmica, fortemente popular, muito associada à cidade de Caldas da Rainha.

Bordalo criou a Fábrica de Faianças das Caldas da Rainha, em 1884, com ajuda de Ramalho Ortigão. Na casa Museu de São Rafael é possível visitar-se uma exposição composta por peças criadas na fábrica.

Além disso, é possível observar pelas ruas da cidade, um catálogo a céu aberto das peças de Rafael Bordalo Pinheiro, como as suas obras escultóricas à escala humana e as fachadas de edifícios caldenses revestidos com os seus azulejos, estes produzidos quer na Fábrica de Faianças ou pelo próprio autor. Podemos observar o que foi dito anteriormente, na figura 10.



**Figura 10** - Conjunto de imagens de peças em céu aberto de Rafael Bordalo Pinheiro, Caldas da rainha. Fonte: Google.

De acordo com (Turismo do Centro, 2024), esta cidade tem muito mais para oferecer como o magnífico Parque D. Carlos I, integrado na Mata, que envolve o antigo hospital termal, erigido durante o D.João V. Este era um local de recuperação física, onde os pacientes do hospital termal podiam passear e beneficiar do efeito tranquilo do parque.

No entanto, no final do séc.XIX, com a ascensão da burguesia o arquiteto caldense Berquó, que assumiu a administração do hospital termal, mudou por completo o parque. Nos dias de hoje, o parque oferece uma natural paleta de cores únicas, a terracota do chão, o lago, os patos, os pavões que passeiam nos terraços da cidade e ainda as suas vegetações.

Este sofreu ainda alterações em 1950, o parque foi alargado e passou a incluir o Museu José Malhoa, um pintor português, caldense, que também marcou esta cidade na arte.

Encontramos ainda nesta cidade a Praça da República, mais conhecida pelos caldenses “Praça da Fruta”. Foi no século XV que este iniciou, sendo um mercado colorido ao ar livre de produção agrícola e gastronómica da região. Este é o único, em território nacional, a realizar diariamente.

Neste local existe o privilégio de observar a Arte Nova, com as suas fachadas românticas de azulejos que circundam esta vibrante praça. É possível observar mais exemplos deste movimento ao longo da cidade.

Para finalizar, segundo o GoCaldas (2015) existe ainda uma praça conhecida pelos caldenses, como “Antiga Praça do Peixe”, “Praça 5 de outubro” ou, simplesmente, “A Praça”. Este espaço surgiu nos finais do século XIX e é assim conhecido porque ali se passou a realizar, o mercado da venda de peixe. Atualmente, o local destaca-se sobretudo pela animação noturna, por influência dos inúmeros bares e restaurantes que ali existem.

Seguidamente, para melhor visualização de cada ponto turístico da cidade de Caldas da Rainha, apresenta-se uma montagem de imagens na Figura 11.



**Figura 11** - Conjunto de imagens dos pontos turísticos em Caldas da Rainha. Fonte: google.

### 3.2 Identificação da empresa

A empresa Urbanna By Carmo&Pacheco é uma entidade que abrange as áreas de Design de Interiores, remodelação e construção, oferecendo assim, diversos serviços e ainda a comercialização de produtos.

Inicialmente, apresentou-se como uma empresa de construção e remodelação – Carmo&Pacheco – no ano de 2019, fundada pelo casal Rodrigo Pacheco e Maria do Carmo (figura 12), ambos decidiram optar por juntar as suas valências o Rodrigo na área de construção e a Maria na área de gestão financeira.



**Figura 12** - Imagem dos proprietários, Rodrigo Pacheco e Maria do Carmo. Fonte: URBANNA By Carmo&Pacheco.

Segundo Martinho (2022), em 2022, o casal decidiu aliar a decoração e o design de interiores como forma de resposta ao desafio lançado pelas duas designers, Adriana Fonseca e Patrícia Sousa, com quem já trabalhavam através de outra entidade. Face a isso, surgiu a loja URBANNA.

Anteriormente, esta localizava-se na antiga praça do peixe, em Caldas da Rainha, mudando para o novo e recente estabelecimento em junho de 2024. Esta nova localização apresenta grandes vantagens no mercado e, além disso, uma vasta de produtos ao longo do showroom que a loja apresenta.

A Urbanna pretende levar aos clientes melhores ofertas do mercado, de acordo com as necessidades de cada um, seja no seguimento residencial quanto comercial.

“Transformamos espaços em ambientes únicos e exclusivos”

By Urbanna By Carmo&Pacheco

### 3.3 Localização

A empresa localiza-se na zona oeste de Portugal continental, na cidade Caldas da Rainha, distrito de leiria.

Primeiramente, a loja URBANNA inaugurou-se em 2022 na praça 5 de outubro, conhecida pelos caldenses como “Praça Antiga do Peixe”. A loja encontrava-se no piso 0 do edifício amarelo (figura 13) e apresentava em cada fachada, janelas fixas com o benefício de análise do que se poderia encontrar no interior da loja. O acesso à loja Urbanna, maioritariamente, era de clientes que passavam pelas ruas da cidade a pé, pois o espaço para acesso a veículos era limitado.



**Figura 13** - Conjunto de imagens da localização do espaço anterior da empresa, no mapa e edifício. Fonte: Google maps.

A partir do ano passado, em 2024 no mês de junho, a loja mudou de instalações para um edifício com maioríssimas vantagens para oferecer à empresa. Este novo estabelecimento (figura 14) apresenta nas suas fachadas, grandes janelas que proporcionam uma excelente visibilidade do showroom para quem passa, criando impacto, pois este proporciona um ambiente luminoso, harmonioso e acolhedor.



**Figura 14** - Conjunto de imagens da localização espaço atual da empresa, no mapa e edifício. Fonte: Google maps.

Esta nova localização, por existir uma ligação direta à autoestrada e para o interior da cidade, alcança maior visibilidade de quem passa, como o acesso a clientes e/ou fornecedores de várias partes da região e até de fora.

Além disso, o acesso à loja é bastante acessível do que a anterior, pois aqui existe possibilidade de estacionar um veículo devido ao parque de estacionamento integrado no terreno da loja. Existe a possibilidade de fazer passeios ao redor do estabelecimento, fazendo assim atração de quem anda a pé.

### 3.4 Serviços Oferecidos

A empresa é uma entidade que se destaca pela sua versatilidade e capacidade de transformar espaços através das vertentes do Design de Interiores e Decoração.

A Urbanna apresenta uma abordagem personalizada, oferecendo aos clientes a diversidade de serviços, que os mesmos necessitam para a criação de ambientes únicos, modernos, confortáveis e funcionais.

Seguidamente, é possível observar os tipos de serviços que a empresa apresenta para as necessidades de qualquer tipo de cliente:

- Remodelação: Todas as obras de remodelação são realizadas após um estudo prévio, de forma a assegurar que todos os detalhes importantes são incluídos no projeto;
- Projetos 3D: Este serviço consegue ser o mais utilizado pelos clientes, onde os mesmos antevêm o espaço e testes de materiais, como cores e texturas, fazendo as combinações necessárias para chegar ao objetivo pretendido;
- Mobiliário personalizado: O mobiliário consegue ser personalizado quanto as suas dimensões, tecido e materiais, ou desenhado exclusivamente enquanto elemento complementar na decoração. Este tipo de serviço é executado pelos marceneiros da empresa;
- Consultoria: As Designers de Interiores desenham e apoiam na escolha de novas peças ornamentais, para que possam conviver em harmonia com a decoração existente;
- Confeção de cortinados: atenta às novas tendências de Design de Interiores, a equipa de profissionais tem uma vasta informação e execução de confeções de cortinados;
- Estofos: Com diversas cores e tipos de materiais disponíveis, existe possibilidade de personalizar o modelo de estofos para qualquer tipo de divisão ou desenho de raiz por medidas;

- Montagens: A equipa Urbanna oferece uma equipa de montagens, facilitando ao cliente a montagem de diversos produtos, como mobiliário, iluminação, cortinados e papel de parede;
- Showroom: Este serviço é oferecido no interior da loja, com a distribuição de vários produtos de mobiliário e decoração em cada ambiente executado no interior da loja. Para além disso, existe sempre alguém no atendimento ao cliente para facilitar e agradar a sua estadia na empresa.

### 3.5 Equipa de Trabalho

O casal de proprietários, ao juntarem as suas valências, criaram a empresa Carmo&Pacheco na área de construção e remodelação. Anos mais tarde inauguraram a loja Urbanna com o auxílio a Designers de Interior e Serviços de Montagem.

O diagrama a seguir (figura 15) ilustra, de maneira simplificada, a equipa da empresa Urbanna By Carmo&Pacheco.



**Figura 15** - Diagrama da equipa da empresa URBANNA By Carmo&Pacheco. Fonte: Beatriz Alves.

De acordo com o diagrama anteriormente apresentado, este inicia com o logo da empresa Carmo&Pacheco, tendo sido fundada pelos proprietários Rodrigo Pacheco (CEO) e Maria do Carmo (CEO e Departamento Financeiro). Continuamente, a loja Urbanna é inaugurada, incluindo no seu interior as Designers de Interiores e Ambientes, Patrícia Sousa e Adriana Fonseca. Estas são responsáveis pelo desenho e criação de ambientes personalizados, de acordo com as necessidades e desejos do cliente. Maioritariamente, os projetos são desenvolvidos com recurso a projeção 3D, permitindo uma visualização mais detalhada e realista do ambiente idealizado.

Além disso, são responsáveis pelo atendimento ao público, garantido um acolhimento de qualidade, oferecendo todos os conhecimentos às necessidades do cliente.

Para finalizar, a equipa de montagens e execução de projetos desempenha um papel fundamental na empresa. A sua principal função consiste na montagem de mobiliário, instalações de iluminação, aplicação de parede e montagem de cortinados. São também responsáveis pela realização de obras nas casas dos clientes, podendo adicionar ou remover elementos conforme as necessidades e exigências dos clientes.

### 3.6 Empresas Concorrentes

Nesta cidade, o design de interiores, gradualmente, tornou-se importante para o desenvolvimento de empresas como deste tipo.

Existem várias lojas, ao longo da cidade e proximidades, ligadas à área anteriormente referida, existindo pelo menos três empresas concorrentes. À semelhança da loja Urbanna, estas apresentam um showroom amplo com vários produtos de fornecedores, como mobiliário, iluminação e entre outros artigos.

Neste contexto, segue as entidades e descrição de cada uma delas:

- Love Design: Uma empresa localizada na cidade de Caldas da Rainha, com 20 anos de histórias e projetos. Esta dirige para a realização de projetos de interiores e/ou decoração, execução de mobiliário por medida, entre outros serviços.
- DL Ambientes: É uma empresa de decoração fundada em 1978, que, anteriormente, era dedicada aos têxteis e decoração. Ao longo dos anos, houve um desenvolvimento na empresa, passando a dedicar-se à execução de projetos, integrando mobiliário, iluminação, estofos e têxteis/atelier.

- Siopa Baptista: Esta localiza-se a 15 minutos de Caldas da Rainha, na região de Alfeizerão. A empresa apresenta um showroom de 5000 m<sup>2</sup>, tendo uma vasta gama de mobiliário, iluminação e decoração. Para além disso, apresentam serviços como projetos 3d, consultarias em decoração e, no geral, mobiliário por medida.

### 3.7 Universo de Utilizadores/Clientes

O universo de utilizadores apresenta uma vasta de clientes nacionais e internacionais, composto principalmente por casais de classe-média alta, com idades entre os 35 a 50 anos. Esta informação foi estabelecida pela ajuda do atendimento ao público, que a mestranda desenvolveu ao longo do estágio curricular.

Com os vários serviços oferecidos pela empresa, esta abrange duas vertentes que os clientes mais procuram no interior da loja, como a compra de produtos ao longo do showroom, e, por outro lado, a procura de realização de projetos de interiores e /ou decoração. Os projetos variam de pequenas intervenções em habitações unifamiliares a projetos de residências ainda em construção.

Por outro lado, ao analisarmos os projetos executados e publicados pela empresa nas redes sociais, Facebook e Instagram, podemos observar que os projetos de residências são os que mais se destacam.

A preferência do público está alinhada com a estética do modernismo, como a empresa pretende transmitir.



# CAPÍTULO IV

*Desenvolvimento da Estágio*

## 4. Desenvolvimento do estágio

### 4.1 Estágio

O presente estágio teve a duração de 6 meses, iniciando a 4 de outubro de 2024 e terminando a 4 de abril de 2025, tendo como finalidade a conclusão de mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, no Instituto Politécnico de Castelo Branco. Este foi realizado na cidade de Caldas da Rainha, na loja URBANNA, na empresa Carmo&Pacheco, supervisionado pela designer de ambientes Adriana Fonseca.

Ao longo do capítulo, são apresentadas as metodologias de trabalho da empresa, que a mestranda teve a oportunidade de se integrar e de participar, desde o primeiro contacto com o cliente até à finalização de obra. Neste contexto, as tarefas fornecidas foram desenvolvidas em diversos projetos, como o desempenho de algumas funções, tal como o contacto com o cliente, levantamento de medidas, execução modelagem 3D, apresentações a clientes e a elaboração de pedidos de orçamentos.

Além disso, é possível encontrar-se neste capítulo – Desenvolvimento de estágio –, a execução e pormenorização de diversos projetos desenvolvidos durante o período de estágio curricular.

## 4.2 Metodologia de trabalho

A loja URBANNA reflete o profissionalismo dos designers de interiores, e a metodologia de trabalho que orienta todo o processo, para garantir a criação e o desenvolvimento de projetos. O showroom integra como uma extensão deste processo, proporcionando aos clientes a oportunidade de visualizar, experimentar e inspirar-se nas diversas propostas de materiais, ambientes e estilos apresentados.

Deste modo, esta atua com duas metodologias de trabalho complementares: uma voltada para o desenvolvimento de projetos adaptados às necessidades dos clientes, e uma outra centrada na experiência de atendimento ao público no showroom.

A metodologia de projetos personalizados tem início com o primeiro contacto com o cliente, seja através de uma visita á loja, por via telefónica e/ou eletrónica. Maioritariamente dos casos, este primeiro contacto ocorre presencialmente, através do atendimento ao público. Este momento é essencial para compreender os objetivos de cada cliente, permitindo identificar as suas necessidades e o tipo de projeto a executar. Por vezes, existem clientes que optam por não avançar para a execução do projeto, devido a alguns fatores, e quando há adjudicação, torna-se necessário a marcação para a primeira visita ao local. Esta visita tem como finalidade um estudo preliminar, como o levantamento de medidas, registo fotográfico e a recolha de informações relevantes que servirão de base para o desenvolvimento do projeto.

O desenvolvimento do projeto inicia-se com a utilização de programas, consoante as necessidades de cada projeto, o software Autocad com a função de desenvolver projetos mais técnicos e o Sketchup, para a execução de modelagem 3D. Nesta etapa, procede-se a seleção de mobiliário, iluminação e elementos decorativos para compor a proposta idealizada pelo cliente. Para além disso, é feita uma primeira definição genérica dos materiais a aplicar em cada elemento utilizado no projeto, servindo como base do projeto final.

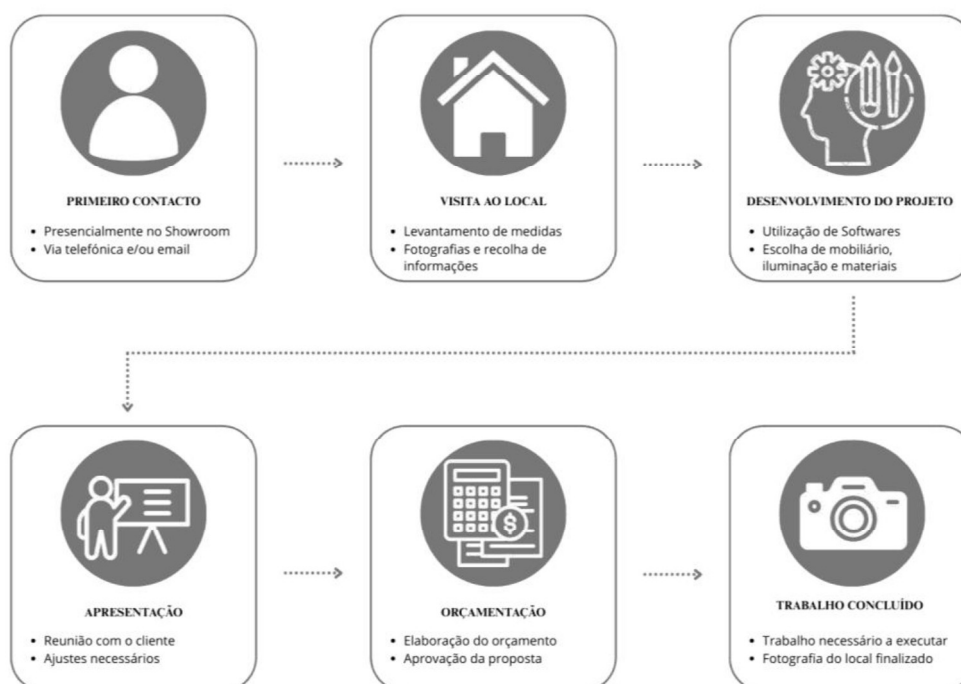
Com a finalização do projeto executado, inicia-se a renderização que obtém a imagem final de um processo digital. Continuamente, procede-se à organização da apresentação, que inclui uma reunião com o cliente, onde a designer apresenta a proposta com o objetivo de aprovação por parte do mesmo. Esta fase, por vezes, pode sofrer alguns ajustes, de forma a alinhar a proposta idealizada do cliente.

Com a aprovação final por parte do cliente, procede-se à elaboração do orçamento. Caso este seja aceite, segue-se para a fase seguinte, a penúltima do processo, embora, por vezes, alguns clientes optem por não prosseguir por diversos motivos.

Por isso, a seguinte e penúltima fase poderá incluir a execução de obras, caso seja necessário, bem como as entregas, instalações e montagens. É nesta fase que a restante equipa da URBANNA, a equipa de montagens, que assegura o apoio necessário, contribuindo para a concretização do projeto.

A última etapa é concluída com as imagens do espaço finalizado, que são publicadas nas redes sociais da URBANNA, de modo a reforçar a visibilidade da empresa e atrair a atenção do público-alvo.

A figura 16, apresenta um resumo do que foi referido anteriormente, sobre a metodologia de trabalho de projeto, na loja URBANNA.



**Figura 16** - Diagrama de metodologia de trabalho de projeto na empresa. Fonte: Beatriz Alves

Para além do desenvolvimento de projetos personalizados, a loja URBANNA disponibiliza um showroom, que contribui para a compreensão das várias etapas do atendimento ao público. Este espaço é exposto com uma seleção de ambientes que ilustram diferentes estilos, combinações, e soluções, proporcionando ao cliente uma experiência agradável. O showroom permite não só apresentar os produtos disponíveis, como também orientar a decisão de compra de forma mais direta e eficaz.

Tal como na metodologia aplicada aos projetos, este processo inicia-se com o primeiro contacto com o cliente, que ocorre presencialmente no showroom, localizado em Caldas da Rainha.

A partir desse momento, é estabelecido um diálogo para perceber o que o cliente procura, como mobiliário, iluminação, revestimentos de parede ou elementos decorativos. Caso este não encontre de imediato o que procura, é-lhe facultado o contacto com a designer para um melhor acompanhamento, seja este na procura das peças expostas no showroom, ou por catálogos de artigos que manifestou interesse. Uma grande parte dos artigos disponíveis no showroom são personalizáveis, o que representa uma mais valia no aconselhamento ao cliente.

Caso se verifique interesse em algum artigo, o orçamento é apresentado de imediato ou, em alternativa, enviado posteriormente por telefone ou por e-mail. Se o cliente aceitar o orçamento, avança-se com a adjudicação, ficando a aguardar o prazo de entrega, que pode variar entre algumas semanas a meses, dependendo do fornecedor. Existem, no entanto, situações em que os clientes optam por não prosseguir com a compra, seja pelos motivos anteriormente referidos.

Por fim, após a adjudicação, são efetuadas as encomendas. A entrega, instalação e montagem dos artigos são asseguradas pela equipa de montagens da URBANNA, garantindo um serviço completo e de qualidade.

Pode-se verificar na Figura 17 o que foi descrito anteriormente.

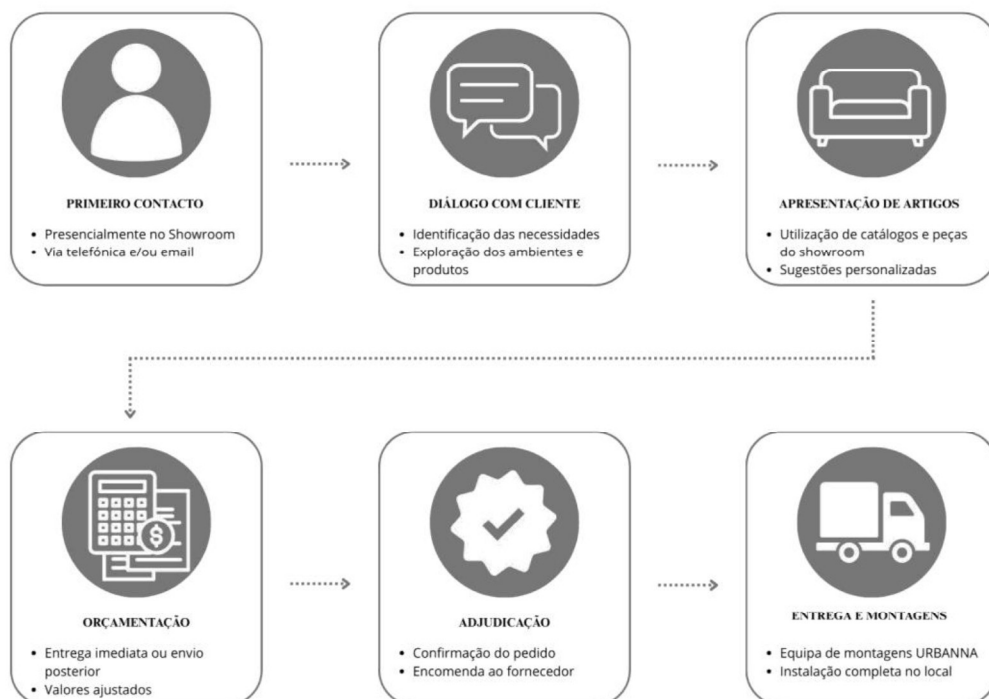


Figura 17 - Diagrama de metodologia de trabalho de atendimento ao público na empresa. Fonte: Beatriz Alves.

### 4.3 Tarefas Desenvolvidas

Durante o período de estágio, a mestranda teve a oportunidade de desenvolver tarefas que abrangeram as diversas fases do processo de desenvolvimento de projetos, assim como em outras funções complementares, nomeadamente o atendimento ao público no showroom.

Todas estas atividades foram supervisionadas, principalmente, pela designer Adriana, e com o apoio da restante equipa, que sempre disponibilizaram apoio e orientação sempre que necessário.

Por isso, as atividades desenvolvidas ao longo dos seis meses de estágio foram:

- **Contacto com o cliente:** Esta tarefa foi essencial, pois permitiu estabelecer comunicação com o cliente, de forma a compreender as suas necessidades e os objetivos que o mesmo pretendia. Através deste contacto direto, é possível compreender o tipo de projeto que pretende, o mobiliário entre outras informações.
- **Levantamento de medidas:** O levantamento de medidas facilita nas dimensões do espaço a intervir, seja este utilizado para executar um projeto, mobiliário, cortinados, papel de parede e entre outras coisas. Maioritariamente das vezes, a mestranda participou nesse levantamento para a execução de projetos nos programas indicados de formato digital, para a produção de maior detalhe de organização do local. Nesta tarefa, também é essencial o momento fotográfico para maior pormenorização do espaço.
- **Produção de Desenhos:** A produção de desenhos consiste no desenvolvimento de desenhos técnicos como desenhos à mão levantada. Os desenhos técnicos são produzidos para algo mais técnico em relação à execução de projetos, tal como o layout de uma planta, as possíveis distribuições espaciais a intervir, cortes, plantas de iluminação entre outros. Os desenhos à mão levantada são executados para iniciativa rápida, como um esboço, para entender mais o que se pretende.
- **Modelação/ Visualização 3D:** Esta tarefa foi o que a mestranda mais desenvolveu ao longo do período de estágio. A modelação 3D é a ferramenta mais utilizada na URBANNA, seja para a execução de projetos, criação de mobiliário ou mesmo o desempenho de diversas funções.

Esta ferramenta representa uma mais valia para o cliente, permitindo uma melhor compreensão mais clara da proposta, facilitando a

visualização de ajustes, de acordo com as suas necessidades. Para reforço deste processo, recorre-se à visualização 3D, designado como “render”, que consiste numa imagem virtual realista.

Esta tarefa, também foi bastante aprofundada, com a introdução de um pequeno estudo sobre o funcionamento do software, este designa-se como – D5 Render – um programa que permite uma renderização de bastante qualidade, ideal para apresentação dos projetos ao cliente.

Tendo em conta que o programa digital se encontrava disponível no computador da empresa onde a mestranda realizava o estágio, foi-lhe atribuída a realização de renders para os restantes trabalhos da equipa.

- **Assistência em Apresentações:** As apresentações são essenciais para a representação do projeto concluído. Estas são executadas recorrendo ao programa de renderização, finalizado na aplicação Canva, utilizada na criação das apresentações.

Com isto, a mestranda teve a oportunidade de assistir e participar em apresentações, o que permitiu ganhar prática, desenvolvendo competências de comunicação e uma melhor compreensão com o cliente.

- **Realização de Orçamentos:** Os orçamentos são executados com base em três tipos de vertentes, obra, decoração e loja.

A vertente de obra, refere-se a elementos solicitados na área da construção civil, como a mão de obra, quantificação dos materiais necessários e entre outros aspetos técnicos.

A vertente de decoração está relacionada, maioritariamente, com os elementos definidos num projeto de decoração e entre outras peças solicitadas na proposta apresentada do cliente.

Por fim, a vertente de loja está direcionada a situações imediatas, como o pedido de um cliente no showroom, que pretende saber o valor de um artigo exposto ou de uma peça selecionada por catálogo.

- **Contacto com fornecedores:** O contacto com fornecedores facilita a comunicação imediata e promover soluções revelantes para os clientes, seja no âmbito do mobiliário, iluminação e/ou revestimentos. Além disso, contribuiu para bem essencial, o desenvolvimento profissional da mestranda permitindo-lhe conhecer marcas e aprofundar o seu conhecimento no universo da área do design de interiores.
- **Atendimento ao público:** Este tipo de atendimento é essencial na tipologia de loja que a URBANNA oferece. Com um showroom extenso, elegante e harmonioso, proporciona ao cliente uma experiência única. Foi neste contexto que a mestranda iniciou com desenvolvimento de tarefas, tendo

a oportunidade de desenvolver competências interpessoais, melhorando a sua comunicação e ultrapassar a timidez inicialmente demonstrada. Promovendo uma maior segurança no contacto com direto com o público-alvo e na compreensão das suas necessidades.

Estes tipos de tarefas foram desenvolvidas durante o horário de funcionamento da loja, decorrido entre as 10:00h e as 19:00h, de segunda-feira a sexta-feira.

#### 4.4 Cronograma de Atividades

Ao longo dos 6 meses de estágio, foram desenvolvidos diversos projetos, alguns dos quais executados, maioritariamente, na vertente do design de interiores.

Dentro destes projetos, estes foram desenvolvidos em simultâneo por vários fatores, como alterações por parte dos clientes, que por vezes, exigem tempo para serem analisadas e executadas, entre outro tipo de circunstâncias. A duração de cada um é ilustrada por uma cor sólida, sendo o cinzento escuro indicado para representar o período que cada projeto foi executado.

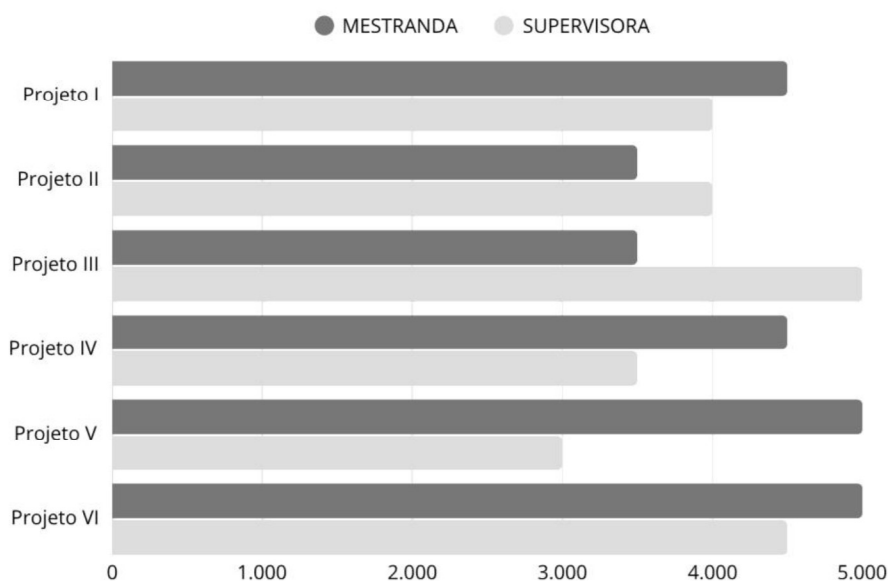
Na seguinte figura 18, é possível observar o que foi referido anteriormente, bem como as iniciais correspondentes a cada cliente, representando o nome e o tipo de projeto. Os desenvolvimentos dos projetos decorreram entre outubro de 2024 e abril de 2025.



Figura 18 - Cronograma de atividades de projetos. Fonte: Beatriz Alves.

Ainda no âmbito deste tema, foi desenvolvido um gráfico ao longo dos diferentes projetos realizados, com o objetivo de evidenciar o trabalho autónomo da mestranda enquanto complemento das atividades desenvolvidas durante o período de estágio. Este instrumento permite não só demonstrar o grau de autonomia progressivamente adquirido, como também analisar a evolução das suas competências ao longo do tempo.

O que foi referido anteriormente, é possível observar na figura 19.



**Figura 19** - Gráfico de autonomia de cada projeto. Fonte: Beatriz Alves

O gráfico evidencia a progressão da autonomia da mestranda ao longo dos seis projetos.

Nos primeiros projetos (I a III), verifica-se uma intervenção mais intensa da supervisora, evidenciando a necessidade de orientação inicial e acompanhamento próximo. Esta supervisão não se limitou à correção de procedimentos, mas incluiu o fornecimento de informações estratégicas, apoio na escolha e utilização de materiais, bem como orientação na comunicação com fornecedores e no planeamento das atividades.

Esta fase revelou-se fundamental para que a mestranda compreendesse o fluxo de trabalho, assimilasse práticas seguras e eficientes e construísse uma base sólida de conhecimento técnico.

À medida que os projetos se sucedem, a partir do “Projeto IV”, observa-se uma alteração significativa no perfil de participação da mestranda. Esta assume responsabilidades mais complexas, demonstra iniciativa na tomada de decisões e executa atividades com menor dependência da supervisão.

Esta transição evidencia não só o domínio técnico adquirido, mas também o desenvolvimento de competências organizacionais, capacidade de resolução de problemas e proatividade.

Deste modo, a análise global dos projetos evidencia um crescimento contínuo da mestranda, tanto ao nível técnico como na capacidade de decisão e autonomia. Esta evolução confirma que a orientação inicial foi eficaz e que a mestranda conseguiu internalizar os ensinamentos, aplicando-os de forma autónoma e contribuindo de modo significativo para os resultados de cada projeto.

## 4.5 Projetos

Com objetivo de apresentar de forma mais clara os projetos desenvolvidos durante o estágio, é possível observar o que foi executado na figura 19. Esta figura identifica cada projeto, incluindo as iniciais correspondentes a cada cliente, a numeração sequencial, uma pequena imagem ilustrativa do tipo de projeto, uma breve descrição e o tipo de intervenção realizada.

PROJETOS	IMAGEM	DESCRIÇÃO	DATAS	ETAPAS
<p>I</p> <p>Projeto de habitação Cliente C Cascais, Lisboa</p>		Este projeto refere-se à remodelação de uma cava em uma habitação unifamiliar. O objetivo passou por intervir duas zonas no mesmo espaço, conciliando com as necessidades do cliente.	<b>OUT 2024</b>	Estudo Prévio, Modelagem 3D, Renderização.
<p>II</p> <p>Projeto de habitação Cliente KM Peniche</p>		Esta habitação unifamiliar foi desenvolvida no contexto de projetos de interiores. A organização espacial já se encontrava definida, o que foi necessário intervir nos espaços consoantes os gostos pessoais dos clientes.	<b>OUT 2024</b> - <b>MAR 2025</b>	Estudo Prévio, Modelagem 3D, Renderização, Desenhos Técnicos.
<p>III</p> <p>Projeto de habitação Cliente AB Sobral da Lagoa, Óbidos</p>		O presente projeto teve como objetivo a decoração de interiores de uma habitação unifamiliar. Esta intervenção consistiu no piso térreo e piso 1 da habitação seguindo a necessidade dos gostos e preferências dos clientes.	<b>OUT 2024</b> - <b>ABR 2025</b>	Modelagem 3D, Renderização, Acompanhamento de obra.
<p>IV</p> <p>Projeto de habitação Cliente RM Colares, Sintra</p>		Este projeto de decoração consiste na intervenção do quarto de adolescentes, com o objetivo de remodelar por completo, consoante o que foi pedido pela cliente.	<b>NOV 2024</b> - <b>DEZ 2024</b>	Estudo Prévio, Modelagem 3D, Renderização
<p>V</p> <p>Projeto de habitação Cliente TN Praia D'el Rey, Óbidos</p>		O seguinte projeto foi desenvolvido na vertente do design de interiores, remodelando o interior de cada divisão depretendida. Finalizando as principais expectativas e requisitos aos clientes.	<b>JAN 2025</b> - <b>A DECORRER</b>	Levantamento de medidas, Modelagem 3D, Renderização, Apresentação, Orçamentação.
<p>VI</p> <p>Projeto comercial Cliente TLP Lisboa</p>		Este espaço comercial consiste na intervenção de, maioritariamente, de das divisões no seu interior. O desenvolvimento deste projeto teve como objetivo destacar cada ambiente, tornando-o acolhedor e harmonioso.	<b>DEZ 2024</b> - <b>MAR 2025</b>	Estudo Prévio, Modelagem 3D, Renderização Acompanhamento de obra.

Figura 20 - Tabela de projetos desenvolvidos. Fonte: Beatriz Alves.

### 4.5.1 Projeto I – C



**Tipologia do projeto:** Habitação

**Período de Intervenção:** outubro

**Localização:** Cascais, Lisboa

**Intervenção:** Projeto de remodelação

Este projeto refere-se à remodelação de uma cave em uma habitação unifamiliar pertencente ao cliente C, localizada em Cascais.

O primeiro contacto com o cliente foi realizado presencialmente, pela Designer de Ambientes Adriana, que posteriormente transmitiu as informações à estagiária, a responsável pela execução do projeto, sendo o primeiro projeto de interiores desenvolvido pela mestranda no tempo de período de estágio.

Por se tratar de uma construção recente, o espaço encontrava-se ainda sem revestimentos, oferecendo uma base para o desenvolvimento do projeto. O cliente já possuía uma ideia clara do que pretendia para esta área, tendo ocorrido aos serviços da URBANNA com o intuito de obter apoio especializado na execução de um projeto de decoração que refletisse as suas necessidades.

#### **Proposta**

Inicialmente, o processo começou pela informação da supervisora Adriana, a partir da descrição dada pelo cliente, onde era necessário criar um ambiente de acordo com as suas necessidades, tais como uma zona de estar e lazer.

A zona de estar estaria destinada ao convívio com a família e amigos. Por isso, uma das primeiras preocupações foi garantir que isso fosse desenvolvido, com a presença de mobiliário que proporcionasse conforto. Além disso, o cliente manifestou interesse na utilização do espaço para videojogos, por isso, era necessário integrar soluções de arrumação adequadas, que permitisse manter a organização e funcionalidade na área.

No que diz respeito à zona de lazer, esta assume maior importância na cave, devido ao interesse do cliente por vinhos.

Por isso, foi essencial criar uma pequena área dedicada a bebidas, como um bar, pensada para responder às necessidades pessoais do cliente. Assim, esta zona irá complementar a área de estar, proporcionando para um ambiente mais completo e funcional.

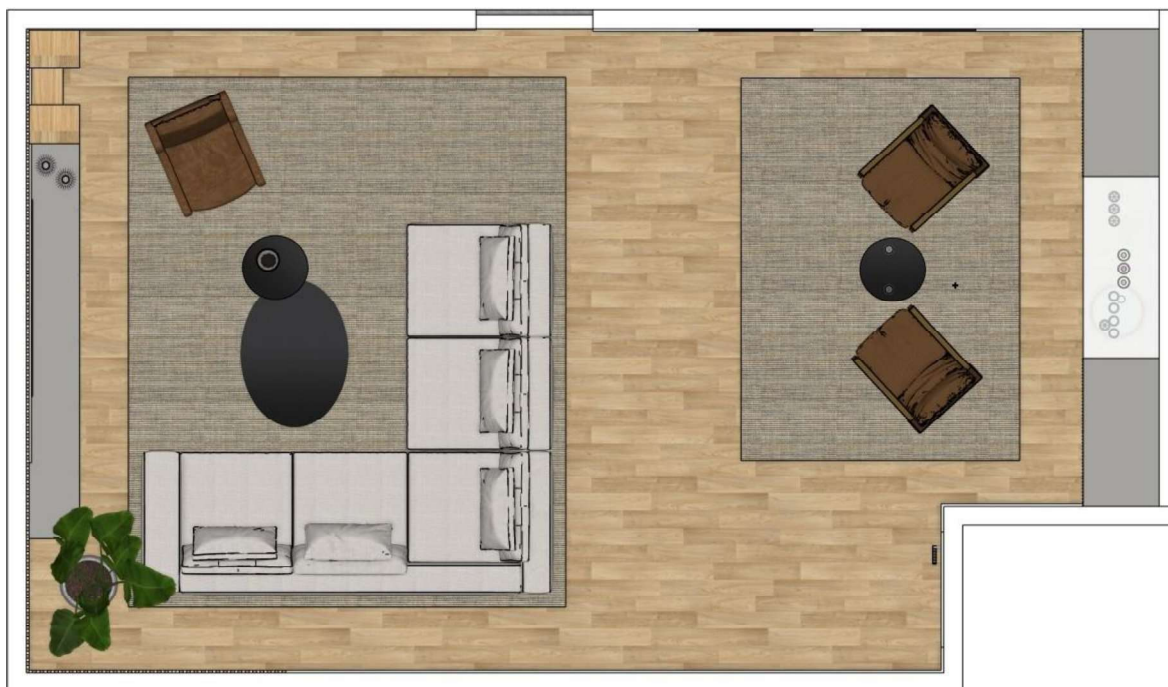
De acordo com as necessidades do cliente, foi feita uma pesquisa de espaços com a mesma tipologia, surgindo assim fotos de inspiração para o desenvolvimento do projeto, como podemos analisar na figura 20.



**Figura 21** - Conjunto de imagens de inspiração do projeto C. Fonte: Autora.

Este conjunto de imagens de inspiração foram essenciais para orientar o desenvolvimento do projeto, permitindo explorar diversas soluções estéticas e funcionais adaptadas ao espaço e às necessidades específicas do cliente. O cliente manifestou preferência pelo uso de revestimento de ripas de madeira, o que levou à sua integração no projeto.

Assim, a fase de pesquisa de imagens de inspiração foi pensada, em simultâneo, com a organização espacial do espaço, tendo a proposta final uma área útil de 44,37 m<sup>2</sup> (figura 21).



**Figura 22** - Planta humanizada da área do projeto C. Fonte: Beatriz Alves.

O espaço foi concebido para responder às necessidades do cliente, integrando a sala de estar como uma zona de convívio, complementada por uma área mais reservada e tranquila para usufruir para momentos de maior intimidade.

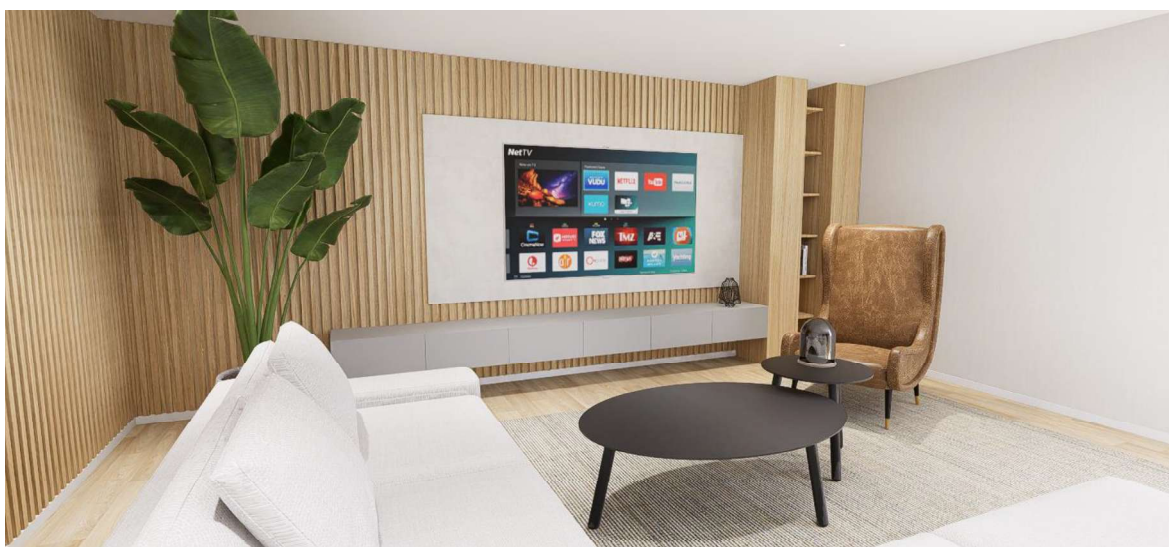
A zona de convívio (Figura 22), ou a sala de estar, inclui um sofá de grandes dimensões, devido à funcionalidade que esta área irá ter, um cadeirão, mesas de centro e apoio, como auxílio, assim como um tapete que delimita e dando a sensação de acolhimento ao espaço.



**Figura 23** - Simulação 3D, Área de estar, Projeto C. Fonte: Beatriz Alves.

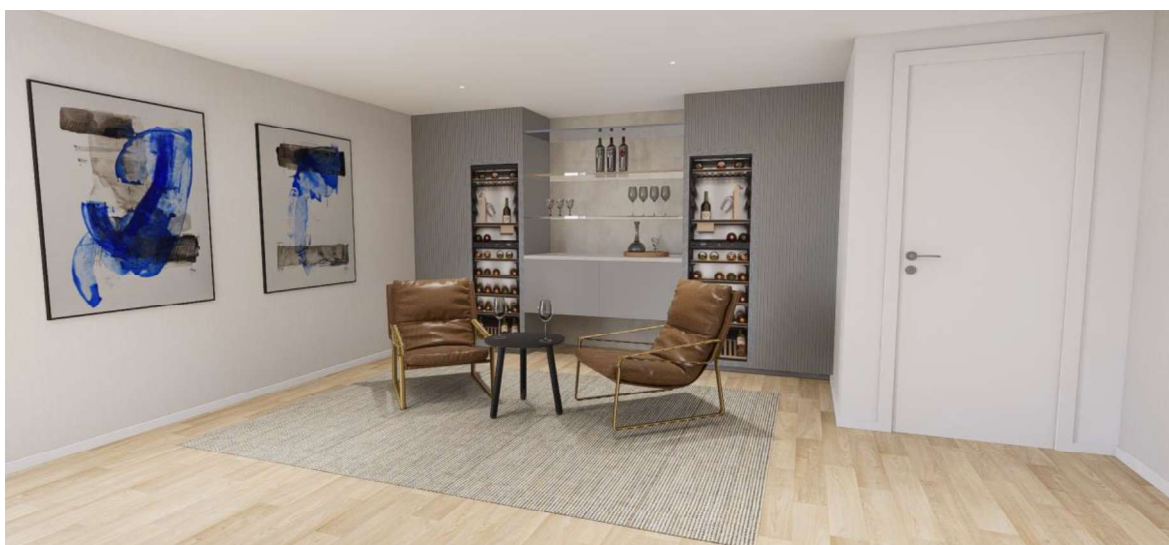
Existe ainda um móvel de televisão que ocupa a parede, oferecendo bastante arrumação, incorporado com outro elemento adicional de arrumos. Além disso, como podemos observar na figura 23, a parede nesta zona é, maioritariamente, revestida com ripado, conferindo ao ambiente uma sensação mais acolhedora.

Ao longo do espaço, recorreu-se ao papel de parede para um enriquecimento estético ao ambiente, e ainda a incorporação de quadros como decoração.



**Figura 24** - Simulação 3D, Sala de estar, Zona da televisão, Projetos C. Fonte: Beatriz Alves.

Na zona mais reservada (Figura 24), destinada ao lazer e ao bar, foram incorporados móveis específicos para arrumação de bebidas, como as garrafeiras verticais, e ainda, duas poltronas, uma mesa de apoio e um tapete para garantir maior conforto.



**Figura 25** - Simulação 3D, Zona reservada, Projeto C. Fonte: Beatriz Alves.

O mobiliário, como as mesas de apoio e poltronas, bem como os tapetes, foram cuidadosamente selecionados em fornecedores, tendo sempre em consideração o tipo de utilização previsto. Optou-se por um tapete de fácil manutenção, as poltronas e o cadeirão, revestidos em pele, que permitem uma higienização mais prática, enquanto o tecido do sofá foi selecionado para garantir melhor conforto e acolhimento. Paralelamente, o mobiliário de arrumação, em ambas as zonas, foi executado por medida, de forma a otimizar a funcionalidade e a organização de cada espaço.

### **Escolha de Materiais e Paleta cromática**

Os revestimentos, como os ripados e o piso, apresentam tonalidades em carvalho tal como os presentes móveis no espaço. Este tipo de acabamento foi fundamental para conferir maior amplitude, pois o espaço apresenta pouca luz natural, criando mesmo assim um espaço acolhedor e funcional.

A paleta de cores do interior privilegia tonalidades neutras, como branco, cinza e preto, complementadas por toques de azul e castanho, conferindo equilíbrio e personalidade ao ambiente.

### **Síntese Conclusiva**

A concretização deste projeto representou um momento importante no meu percurso, dando início à experiência profissional na área do design de interiores.

Tratando-se do meu primeiro projeto em contexto de estágio e mundo de trabalho, permitiu-me executá-lo com maior rigor.

Tive a oportunidade de participar em várias etapas do processo criativo, desde a análise das necessidades do cliente, à pesquisa de referências, escolha de materiais e organização espacial do espaço. Com isso, foi possível começar a reconhecer fornecedores para as logísticas associadas à seleção de peças de mobiliário como outros artigos.

Além disso, foi possível explorar novos softwares, como programas de renderização, o que contribuiu para o desenvolvimento de competências para o meu futuro profissional.

Embora o projeto não tenha avançado para a fase de execução, por motivos pessoais do cliente, o reconhecimento positivo da proposta apresentada reforçou a minha confiança enquanto futura designer de interiores.

## 4.5.2 Projeto II – KM



**Tipologia do projeto:** Habitação

**Período de Intervenção:** outubro - março

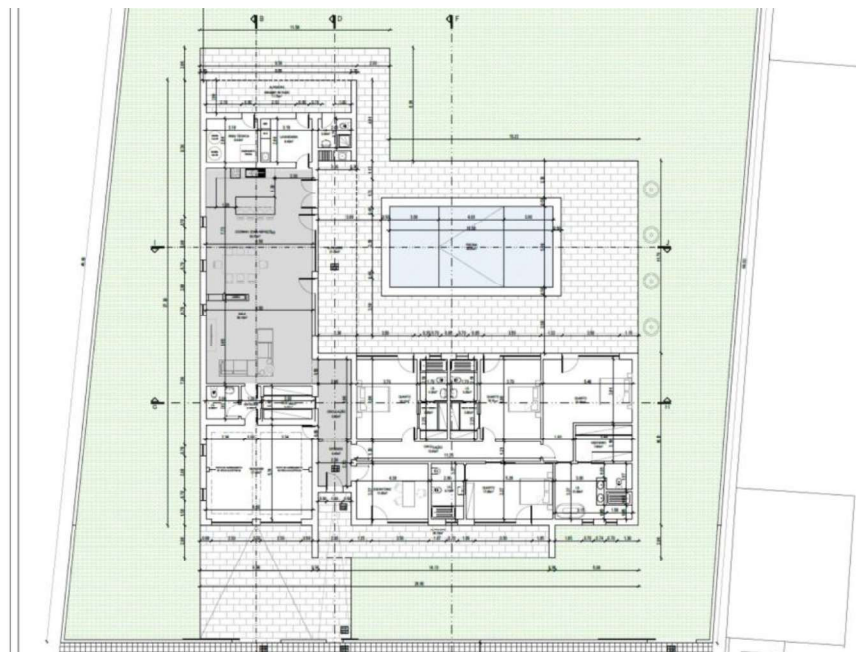
**Localização:** Peniche

**Intervenção:** Projeto de interiores

Esta habitação unifamiliar, localizada em Peniche pertencente aos clientes KM, foi desenvolvida no contexto de projeto de interiores.

As fases iniciais, como o primeiro contacto com o cliente e levantamento de medidas, foram orientadas pela supervisora Adriana, responsável por transmitir à estagiária os interesses e expectativas dos clientes.

A organização espacial já se encontrava definida de acordo com o projeto de arquitetura da habitação, pelo que não houve quaisquer alterações, uma vez que os clientes já se sentiam satisfeitos com a disposição proposta. Por isso, as áreas a intervir seriam a zona de entrada, sala de estar, sala de jantar e cozinha, como podemos analisar na figura 25.



**Figura 26** - Planta cotada do projeto KM. Fonte: Arquiteto Nuno Bernardino.

Em outubro de 2024 a habitação encontrava-se em fase de obra, sem qualquer tipo de revestimento interior figura 26 o que facilitou a realização de um levantamento exato das medidas no local das áreas a decorrer. Além disso, proporcionou assegurar a precisão de propostas futuras, como a tonalidade de piso, rodapé, caixilharias e vãos de portas.

Este momento inicial revelou-se importante para estabelecer todo o processo criativo e técnico do projeto.



**Figura 27** - Fotografias do existente do Open space. Fonte: Adriana Fonseca.

## Proposta

Com base nas informações fornecidas pela supervisora Adriana, descritas pelos clientes, o objetivo seria criar um ambiente que correspondesse às suas expectativas, abrangendo as zonas de entrada, sala de estar, sala de jantar e cozinha.

De acordo com essas necessidades, os clientes declararam de imediato aquilo que pretendiam para o interior desses espaços, nomeadamente:

- Definição de uma paleta cromática de cores neutras;
- Uso de apontamentos da cor verde-água;
- Criação de um ambiente de estilo moderno;
- Aplicação de pedra em uma parede de destaque;
- Integração de uma lareira a bioetanol;
- Uso de revestimentos em ripados.

Como referido anteriormente, a organização espacial já se encontrava definida de acordo com o projeto de arquitetura da habitação, uma vez que os clientes já se sentiam satisfeitos com a disposição proposta.

Assim, a etapa seguinte iniciada pela estagiária, ocorre na pesquisa de imagens de inspiração de acordo com o estilo dos clientes, como se verifica na figura 27.



**Figura 28** - Conjunto de imagens de inspiração do projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

O conjunto de imagens de inspiração foram essenciais para o desenvolvimento do projeto, assegurando que os materiais, cores e elementos decorativos estivessem alinhados com as expectativas e preferências dos clientes.

Após a fase de pesquisa concluída, iniciou-se o desenvolvimento da proposta das áreas a intervir, contendo um total de 118,20m<sup>2</sup> (figura 28).



**Figura 29** - Planta humanizada, Hall de entrada, Sala de estar e jantar e Cozinha, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Cada um destes espaços foram cuidadosamente pensados para ir ao encontro das necessidades dos clientes, incluindo o conforto e a harmonia de cada área.

A seguir, apresenta-se uma descrição pormenorizada de cada uma das zonas intervencionadas, com as suas características específicas. A abordagem seguirá com a ordem sequencial dos ambientes, dando início ao Hall de entrada, passando pela sala de estar, zona de jantar e, por fim, pela cozinha.

## Hall de Entrada

O hall de entrada foi desenvolvido com o intuito de criar uma receção acolhedora e sofisticada. Por isso, optou-se pela aplicação de papel de parede texturizado, reforçado com elemento de painéis de ripados em madeira de nogueira, dando a sensação de conforto visual.

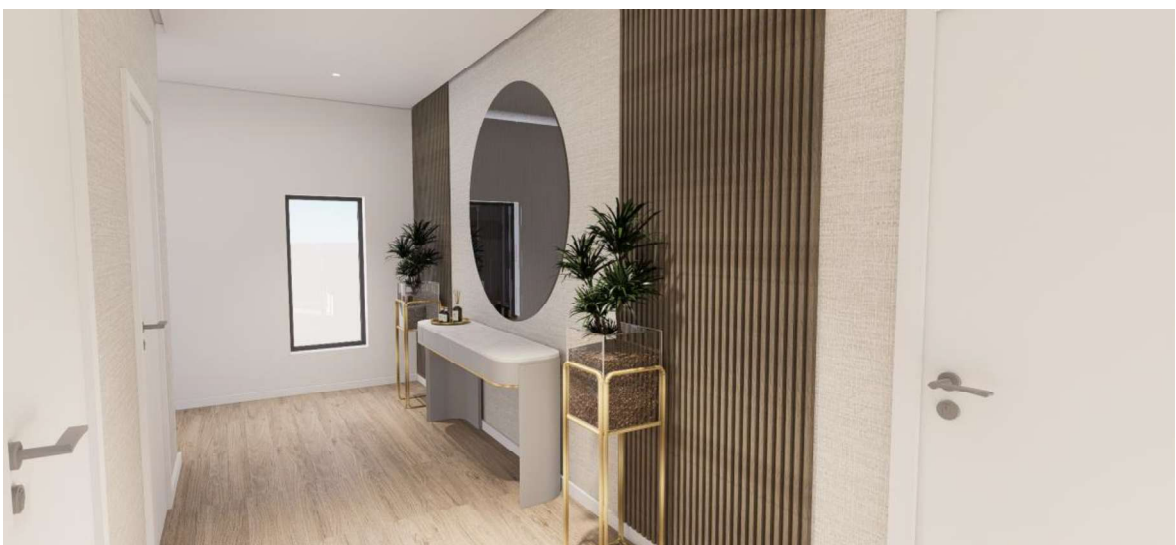
Tendo em conta a profundidade generosa e a largura reduzida deste espaço, evitou-se o uso de mobiliário excessivo. Como solução decorativa, optou-se por inserir quadros na entrada da habitação, uma vez que a porta principal abre para o interior do espaço.

Dado que o espaço disponível não permitia a colocação de uma consola nesse local, esta foi posicionada no final do corredor, acompanhada com um espelho circular de grandes dimensões, e a incorporação nas laterias, com painéis ripados verticais. Esta composição cria um ponto focal nessa área, como se pode observar na figura 29



**Figura 30** - Simulação 3D, Hall de entrada, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Na figura 30 a consola, de um fornecedor português, apresenta tonalidades em bege, realçadas com pormenores em dourado, oferecendo apoio funcional e espaço de arrumação para utensílios de menores dimensões. O espelho, de tonalidade incolor, acrescenta ao espaço uma profundidade visual, ampliando assim a perceção do espaço. Como elemento decorativo, foram incorporadas floreiras verticais em dourado, conferindo sofisticação e leveza ao espaço.



**Figura 31** - Simulação 3D, Hall de entrada, vista consola, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

## Sala de Estar

A sala de estar, ou a área social da habitação, figura 31 foi projetada com um estilo moderno e elegante. De acordo com as preferências dos clientes, optou-se pelo revestimento de pedra natural em uma das paredes, acrescentando textura e destaque à zona desenvolvida.

Durante o processo de concepção, surgiram questões sobre a melhor forma de valorizar a pedra, sem ocultar o seu impacto visual. A solução surgiu pela integração de uma estante minimalista, em preto, executada à medida, que permite a exposição de peças decorativas, preservando simultaneamente a presença marcante da pedra.



**Figura 32** - Simulação 3D, Sala de estar, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Seguindo a estante, existe a presença de um sofá de canto de grandes dimensões, de tonalidade neutra, de um fornecedor espanhol, que se destaca pelo elevado conforto proporcionado ao cliente. A complementar o sofá, foram integradas almofadas decorativas em verde-água, acrescentando um toque de cor ao ambiente. Como elementos de apoio, existem mesas de centro, revestidas a quartzo e produzidas por um fornecedor português, que foram produzidas exclusivamente para a URBANNA. Além disso, existe um tapete de textura suave, que contribui para o alinhamento da sala de estar e um toque de conforto ao espaço.

Dando continuidade aos elementos nesta área, o móvel de televisão suspenso, foi concebido com acabamento em nogueira mate, oferecendo arrumação essencial para o tipo de utilização. Na parede posterior, destaca-se um painel em lacado mate bege, com rebaixos posicionados irregularmente, que acrescenta sofisticação ao ambiente e substitui a simplicidade de uma parede branca. Este painel destaca-se por iluminação LED nas suas laterais, reforçando o seu protagonismo no espaço.

Pode-se verificar o que foi descrito anteriormente na figura 32.



**Figura 33** - Simulação 3D, Sala de estar, vista televisão, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

## Sala de Jantar

Esta divisão figura 33 localiza-se na mesma área que a sala de estar, e esta encontra-se separada por uma parede revestida em painéis ripados de compósitos, numa tonalidade da cor madeira de nogueira, a mesma tonalidade revestida nas restantes áreas da habitação. Este revestimento foi escolhido devido à lareira a bioetanol integrada na parede, que confere maior sensação de conforto e segurança ao espaço.



**Figura 34** - Simulação 3D, Sala de jantar, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

A presença da lareira embutida foi fundamental, pois foi pedido de acordo com as necessidades dos clientes desde o início. Para além do acolhimento que proporciona, destaca-se também pela utilização de dupla face, o que permite a circulação de ar quente tanto na sala de jantar como na sala de estar, acrescentando ainda uma estética elegante ao ambiente.

O mobiliário presente nesta área inclui uma mesa de refeições com um tampo em mármore, em tons de bege e com detalhes em dourados, acompanhada por oito cadeiras com acabamentos personalizáveis. As cadeiras apresentam um estofa em cores neutras e pés lacados a preto com pormenor em dourado, tornando este conjunto ideal para momentos de convívio para familiares e amigos. Acrescentando a sensação de conforto ao espaço, incorporou-se um tapete para delimitar o espaço de refeições.

Além disso, existe neste ambiente uma vitrine de apoio, da mesma linha da mesa de refeições e tonalidades, também fornecida por um fabricante português. Esta vitrine foi pensada para complementar o espaço, oferecendo armazenamento prático para utensílios e objetos utilizados na área de refeições.

## Cozinha

A cozinha foi a primeira divisão a ser modelada no software 3D, com o objetivo de facilitar a escolha dos materiais e equipamentos, garantido um espaço funcional e visualmente harmonioso. O layout da cozinha (figura 34), oferece a regra do triângulo, amplamente utilizada no âmbito do design de interiores, promovendo maior eficiência na utilização diária.

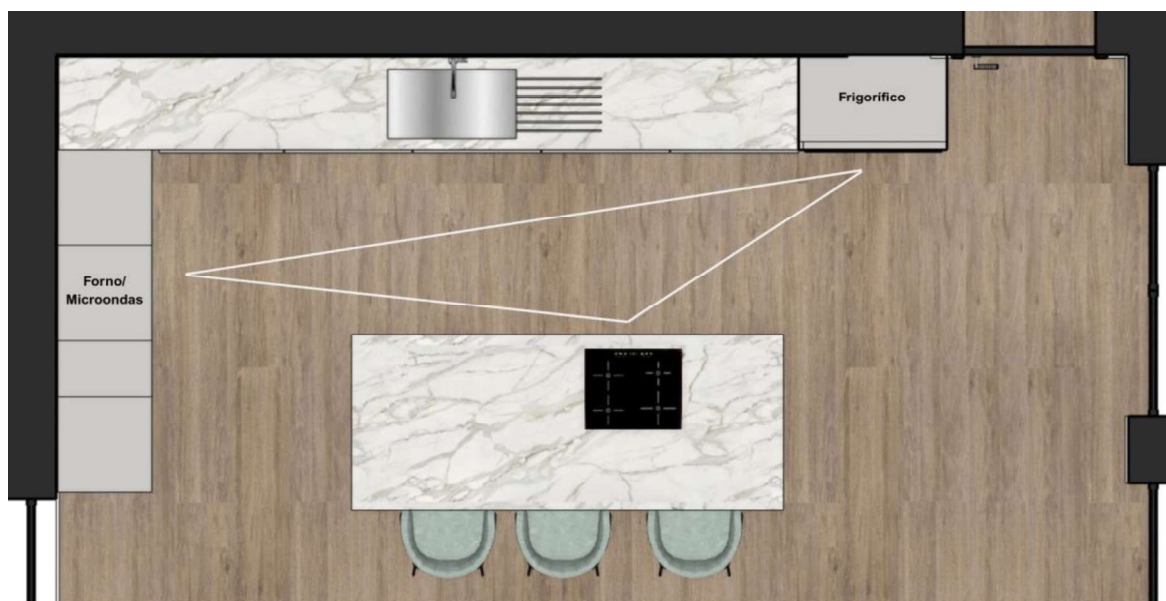


Figura 35 - Planta humanizada, Cozinha, regra do triângulo, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves

Esta foi concebida com bastante arrumação, recorrendo a móveis verticais e móveis superiores até ao teto, integrando ainda, uma ilha central multifuncional, que serve tanto de apoio à preparação de refeições como ponto de convívio.

A escolha dos acabamentos recaiu sobre a tonalidade de madeira de nogueira e lacado mate bege, atendendo ao gosto dos clientes e garantindo um ambiente leve, elegante e moderno. Ainda assim, as cadeiras de bar foram selecionadas em tom verde-água, criando um apontamento subtil que harmoniza com as restantes escolhas do projeto.

Pode-se verificar o que foi descrito anteriormente na figura 35.



Figura 36 - Simulação 3D, Cozinha, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

## Quarto – Suite

Esta divisão possui uma área de 50 m<sup>2</sup>, integrando um closet e uma instalação sanitária. A organização espacial já se encontrava definida na planta de arquitetura da habitação, sendo apenas necessário planejar o tipo de revestimentos, mobiliário e luminárias a incorporar no espaço.

O desenvolvimento do projeto contou com a colaboração entre a supervisora Adriana e a mestranda, permitindo uma abordagem criativa, o que resultou numa proposta final totalmente alinhada com as necessidades e preferências dos clientes, visto que não foi necessário quaisquer tipo de alterações.

A paleta cromática foi definida a partir das indicações fornecidas pelos clientes, sendo enriquecida com a seleção de materiais, texturas e elementos de destaque, como os painéis ripados, que conferem personalidade e reforçam a identidade do espaço, em conformidade com a linguagem aplicada ao longo da habitação.

Os clientes solicitaram que o quarto fosse desenvolvido num estilo industrial e contemporâneo. Esse conceito foi transmitido ao longo de todo o espaço, nomeadamente através da escolha de tons de cinzento, da aplicação de papel de

parede a imitar microcimento e da utilização da cor terracota como elemento de destaque.

Na figura 36 é possível observar o layout desta divisão que inclui no espaço a zona de dormir com um toucador, o closet e ainda uma instalação sanitária incorporada neste quarto.



**Figura 37** - Planta humanizada, Quarto-Suite, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Ao longo das paredes do quarto foi aplicado um papel de parede com efeito microcimento, que acrescenta textura ao espaço, tal como solicitado pelos clientes. Longe de transmitir frieza, esta escolha confere um carácter sofisticado. Para equilibrar os tons mais neutros, introduziram-se painéis ripados em nogueira, que aquecem o ambiente e proporcionam uma sensação acrescida de conforto, suavizando o excesso de cinzento predominante.

Inseriu-se uma cama estofada, o que confere suavidade visual, contribuindo para o bem estar diário, proporcionando um suporte aconchegante nos momentos relaxantes. O tom neutro selecionado assegura a integração com os restantes elementos da paleta cromática.

De ambos os lados da cama foram inseridas mesas de cabeceira com arrumação, garantindo funcionalidade e organização. Sobre estas, optou-se por luminárias suspensas que oferecem uma iluminação indireta e acolhedora, ideal para criar uma atmosfera relaxante.

A presença de uma banqueta em tom terracota acrescenta cor ao espaço, funcionando como elemento de apoio e, ao mesmo tempo, como peça decorativa que harmoniza o conjunto cromático do quarto. Com a mesma tonalidade da banqueta, podemos encontrar nas almofadas decorativas, o que transmite ao ambiente uma harmonia equilibrada na paleta cromática.

Para reforçar a amplitude visual, foi integrado um espelho de grandes dimensões, que além de refletir a luz natural, amplia a percepção do espaço. Os pequenos apontamentos decorativos, cuidadosamente selecionados, complementam a composição, elevando o quarto a um ambiente elegante, confortável e contemporâneo

O que foi referido anteriormente, podemos observar na figura 37.



**Figura 38** - Simulação 3D, Quarto, vista cama, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Na parede posterior à cama, foi desenhado um tocador, por medida, com a integração de um espelho com iluminação LED, proporcionando funcionalidade às atividades realizadas neste espaço. Para garantir maior conforto durante o tempo de utilização, foi integrado um puff estofado, o que acrescenta maior conforto no uso adequado a esta atividade.

O tocador, em lacado mate, apresenta detalhes em preto e um tampo em cerâmica, esta solução foi selecionada pela sua resistência a não ser possível fazer riscos. Em continuidade, surge um módulo de arrumação auxiliares que funcionam também como suporte para a televisão ou para outros elementos essenciais do quarto. O posicionamento da TV no quarto, teve a ver com as necessidades apresentadas pelos clientes.

A uniformidade do conjunto dos móveis transmite a percepção de um único móvel sofisticado, elegante e suspenso. Para reforçar a sofisticação do conjunto, a parede de fundo foi revestida com painéis estofados, que não só acrescentam conforto visual, como também elevam a atmosfera do espaço, conferindo-lhe requinte e elegância.

Podemos observar a figura 38 dá continuidade da área que foi executada para a visualização da modelagem 3D.



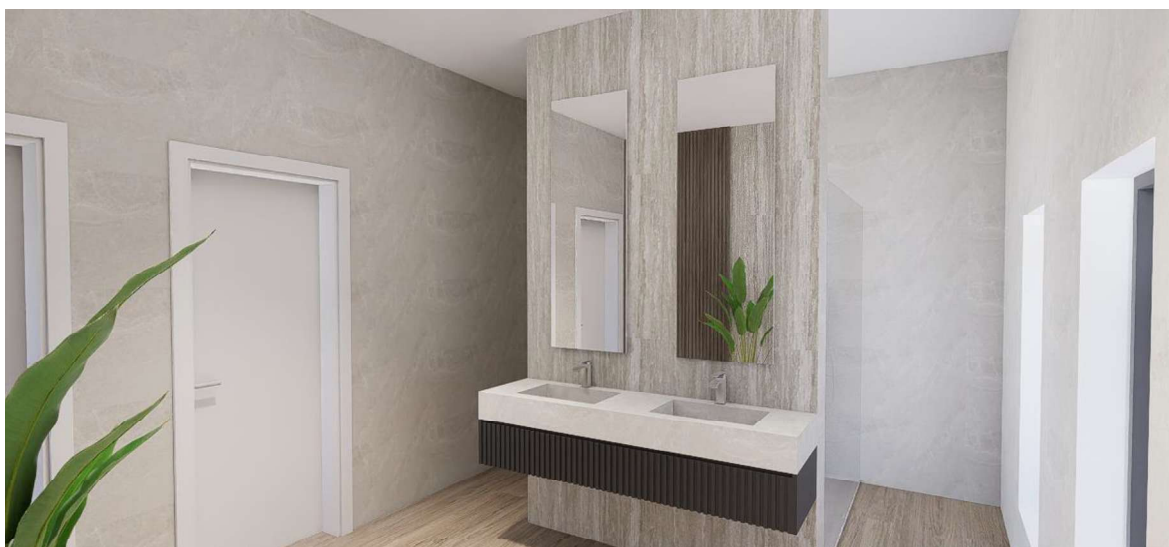
**Figura 39** - Simulação 3D, Quarto, vista tocador, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Em continuidade desta área, encontra-se o closet (figura 39) concebido com soluções de arrumação para roupa, calçado e acessórios do quotidiano, totalmente adaptado às preferências dos clientes. O revestimento em lacado claro foi escolhido para evitar que o espaço se tornasse demasiado escuro, conferindo-lhe leveza e uma maior sensação de amplitude, realçada pela integração de um espelho no interior. Como pormenor, o interior dos armários integra fita LED, proporcionando iluminação adicional e um toque contemporâneo ao ambiente.



**Figura 40** - Simulação 3D, Closet, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

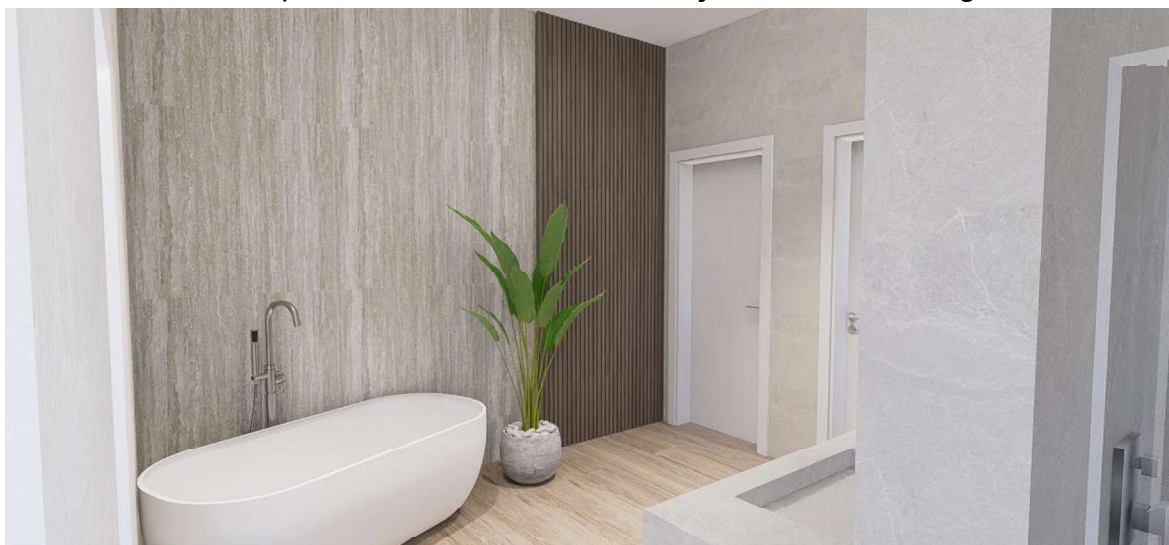
Relativamente à instalação sanitária (Figura 40), a organização espacial já se encontrava definida, pelo que a principal decisão passou pela seleção dos revestimentos a aplicar. Optou-se por um móvel com duas pias, de modo a garantir maior funcionalidade e conforto, acompanhado por dois espelhos de grandes dimensões que refletem e ampliam o espaço, acrescentando-lhe sofisticação. A paleta cromática mantém a continuidade do quarto, assegurando harmonia e unidade entre os ambientes.



**Figura 41** - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista lavatório, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Pode-se observar na figura 41 o uso travertino como revestimento de parede conferiu ao espaço um carácter moderno e elegante, em contraste com a incorporação de um painel de ripas em compósito na zona de lazer, junto à banheira, que acrescenta textura e aconchego.

Em conformidade, aplicou-se um cerâmico a imitar microcimento conjugando com o travertino o que transformou numa instalação moderna e elegante.



**Figura 42** - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista banheira, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Após a conclusão dos espaços solicitados pelos clientes, realizou-se uma reunião para entender o que seria necessário a interferir. No geral, os clientes mostraram-se satisfeitos com o resultado, sugerindo apenas alguns ajustes para que o projeto ficasse totalmente de acordo com as suas preferências.

Os principais pontos a rever concentram-se na zona da cozinha e da sala de jantar. Foi proposta a eliminação da vitrine existente, sendo esta substituída por dois módulos verticais, destinados à arrumação de garrafas de vinho, uma bancada para inserir máquinas, como a máquina de café. Na parte inferior desses módulos, foram integradas duas garrafeiras frigoríficas.

Adicionalmente, decidiu-se acrescentar um novo móvel no layout da cozinha, reforçando a capacidade de arrumação. Este ficará localizado na parede lateral, junto à janela.

Estas alterações são visíveis no antes e depois na seguinte figura 42.



**Figura 43** - Conjunto de imagens, Sala de estar, Sala de jantar e Cozinha, antes e depois, Projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Relativamente à substituição da vitrine, a solução encontrada consistiu em transferir a arrumação dos utensílios de cozinha para a divisão onde se encontra a lareira a bioetanol. Uma vez que esta área está separada da nova zona de

arrumação por um pilar discreto, não existirão inconvenientes relacionados com o calor emitido pela lareira.

Pode-se verificar na figura 43, o resultado das alterações dos clientes às zonas de sala de estar e jantar.



**Figura 44** – Simulação 3D, Sala de estar, Sala de jantar e Cozinha, proposta final, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

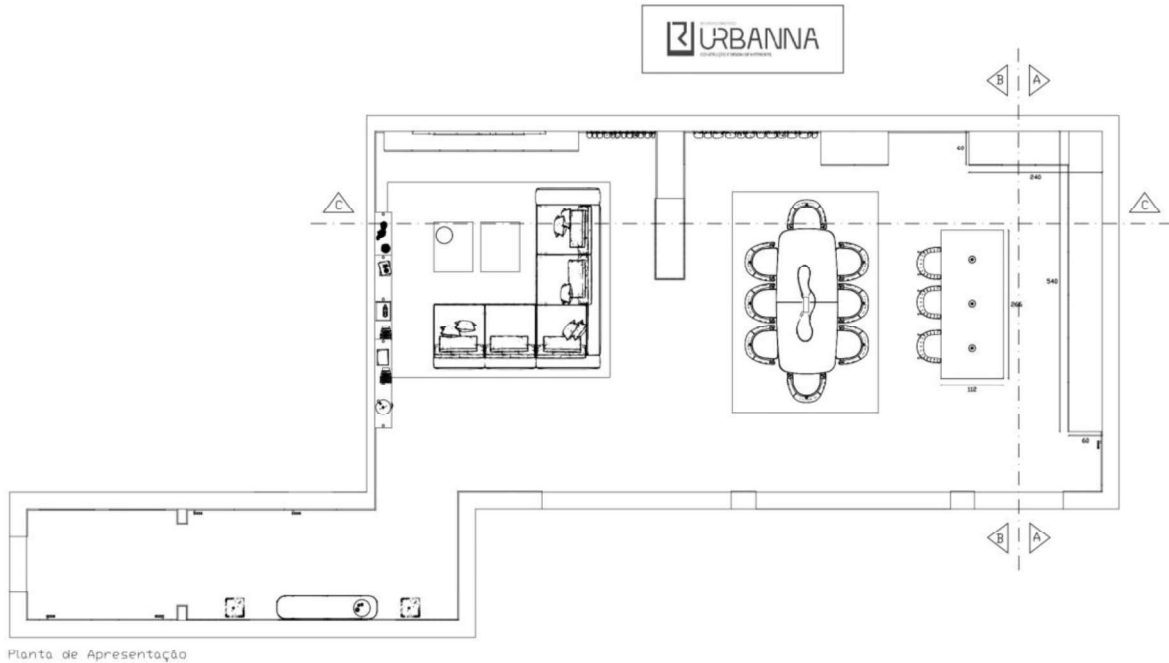
No que diz respeito às restantes zonas, não foram efetuadas quaisquer alterações, o que reforça a confiança dos clientes no trabalho desenvolvido e a qualidade do projeto apresentado pelas designers.

Conforme o projeto aprovado, foram elaborados desenhos técnicos das peças executadas por medida, nomeadamente da cozinha e do closet da suite.

Na cozinha, foi fundamental o detalhamento de cada módulo, uma vez que esta foi concebida com módulos de medidas específicas, garantindo uma composição simétrica e organizada. Foram definidos os móveis inferiores e superiores, bem como o módulo destinado ao frigorífico, cuja escolha do modelo foi feita logo no início, de acordo com as preferências dos clientes. Os módulos standard foram aplicados sobretudo nos móveis altos verticais, que incluem uma cristaleira, um armário de arrumação e ainda um módulo com micro-ondas e forno encastrados.

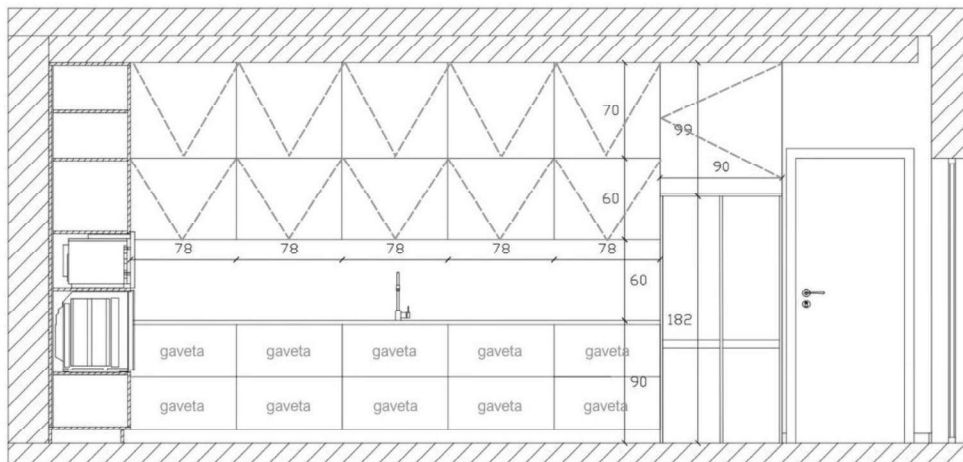
Estes desenhos revelaram-se essenciais para identificar cada peça, definir as medidas exatas de cada módulo e clarificar o tipo de abertura previsto para os móveis da cozinha.

Seguidamente, pode-se observar um desenho técnico do layout da zona de hall de entrada, sala de estar e cozinha (figura 44). Além disso, pode-se verificar um técnico da cozinha (Figura 45), dos móveis desenhados por medida, como exemplo do que foi desenhado para o envio da cliente.



Planta de Apresentação

**Figura 45** - Desenho técnico planta com cortes, Hall de entrada, Sala de estar, sala de jantar e Cozinha, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.



Corte A

**Figura 46** - Desenho técnico, Corte A zona de cozinha, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

Além deste tipo de detalhamento, os clientes decidiram também desenvolver conosco a planta de iluminação das zonas intervencionadas na modelação 3D. Ao longo dos espaços foram destacados os pontos de luz essenciais, privilegiando a colocação estratégica de focos em diferentes áreas.

A iluminação foi pensada para criar um ambiente relaxante e confortável, optando-se por uma sequência de focos alinhados, garantindo assim uma luminosidade equilibrada tanto nas zonas de lazer como nas de trabalho

Podemos observar a figura 46, correspondente a uma planta de iluminação da área do quarto-suite dos clientes.



**Figura 47** - Desenho técnico, planta de iluminação quarto-suite, projeto KM. Fonte: Beatriz Alves.

## Escolha de Materiais e Paleta cromática

Ao longo dos espaços desenvolvidos, é possível observar a utilização de revestimentos semelhantes, assegurando uma continuidade estética em todo o projeto. Foram aplicados papel de parede texturizados e painéis ripados em madeira nogueira, que conferem ao ambiente uma sensação de conforto e acolhimento.

No pavimento, optou-se igualmente por um piso flutuante, criando continuidade visual entre as diferentes zonas, conferindo conforto e um ambiente quente,

simultaneamente reforçando a sensação de equilíbrio e harmonia ao longo dos espaços.

Relativamente à paleta cromática, a base foi definida por tons neutros, como branco, bege, castanho e preto. No open space, introduziu-se o verde-água, acrescentando delicadeza e transmitindo uma atmosfera harmoniosa. Já na suite, mantiveram-se os tons neutros como predominantes, destacando-se a cor terracota, responsável por criar um ambiente mais quente, acolhedor e equilibrado.

### **Síntese Conclusiva**

Este foi um dos primeiros projetos executados e, simultaneamente, um dos que tive gosto de desenvolver. Por se tratar de um espaço amplo, foi possível intervir em várias tipologias de zonas dentro de um único projeto, o que tornou cada detalhe importante para o resultado.

Desde o início, os clientes demonstraram grande entusiasmo com a proposta, o que contribuiu para a confiança no trabalho e permitiu compreender claramente, desde o início, as suas expectativas para o espaço.

Após a entrega do orçamento final, os clientes decidiram, por motivos pessoais, explorar outras opções. Apesar desta decisão, o trabalho desenvolvido obteve reconhecimento pelo seu rigor e qualidade. A proposta inicial foi aceite quase na totalidade, com apenas alguns ajustes às preferências dos clientes, permitindo criar vários espaços dentro de uma única área

Este projeto foi uma experiência enriquecedora, ganhando confiança no meu processo de trabalho e perceber como é gratificante cumprir às expectativas dos clientes.

### 4.5.3 Projeto III – AB



**Tipologia do projeto:** Habitação

**Período de Intervenção:** outubro - abril

**Localização:** Sobral da Lagoa, Óbidos

**Intervenção:** Projeto de decoração

O presente projeto teve como objetivo a decoração de interiores de uma habitação unifamiliar, situada em Sobral da Lagoa, Óbidos.

O primeiro contacto com os clientes ocorreu na loja URBANNA, onde manifestaram a necessidade de apoio na decoração da sua recente casa em Portugal. Para dar início ao processo, a supervisora Adriana acompanhou os clientes, orientando e apoiando o desenvolvimento do projeto, no qual também esteve envolvida a estagiária, que colaborou na concretização desta proposta de decoração.

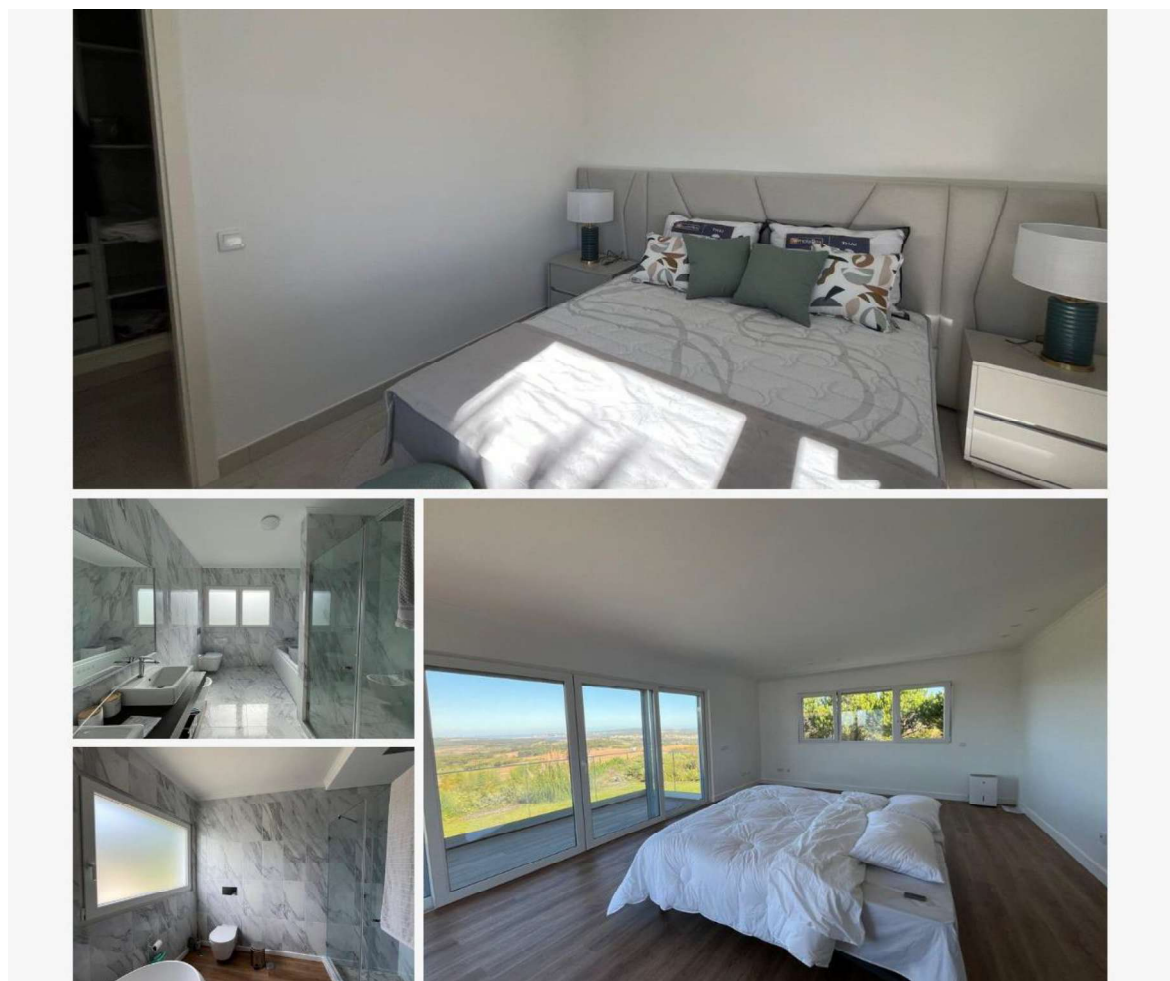
Durante a visita à loja, os clientes manifestaram interesse pela decoração e pelo estilo do espaço, o que os motivou a adquirir algumas das peças expostas no showroom. Entre os artigos selecionados, destacam-se um sofá, uma mesa de refeições com as respetivas cadeiras, e um conjunto de quarto composto por uma cama e mesas de cabeceira.

Após a aquisição de alguns artigos do showroom, os clientes precisavam de ajuda na disposição dos espaços e do resultado da decoração, o que os levou a adjudicação do projeto 3D. Mostraram-se abertos a novas propostas, depositando confiança na equipa da URBANNA para a concretização do projeto. O interesse demonstrado pelo estilo da loja, aliado à seleção das peças para a sala e para o quarto, permitiu compreender com maior precisão as preferências estéticas dos clientes e o tipo de ambiente que desejavam ao longo das divisões da moradia.

A partir deste ponto, foi possível observar com maior detalhe, as plantas da habitação, com o apoio e fornecimento por parte dos clientes. Seguidamente, realizou-se uma visita ao local para a verificação de medidas, consoante a planta fornecida.

Esta habitação é composta por 2 pisos, o piso térreo e o piso -1.

No primeiro andar, os quartos são as principais divisões a destacar, como podemos observar na figura 47.



**Figura 48** - Conjunto de fotografias do existente, Piso 1, projeto AB. Fonte: Adriana Fonseca.

Nas imagens anteriormente selecionadas é possível observar as áreas que serão o alvo de intervenção para a execução do projeto de remodelação.

Uma dessas áreas integra artigos adquiridos no showroom, como se pode observar na imagem, composta por uma cama de casal estofada, acompanhada por mesas de cabeceira e candeeiros de mesa. Relembrando que, os clientes selecionaram este quarto por preferência dos mesmos, destinando-o a hóspedes, nomeadamente familiares e amigos.

Para além deste quarto, existe outro, sem registo fotográfico do antes, que também fará parte da modelação 3D.

A instalação sanitária apresentada neste conjunto de imagens encontra-se integrada na suíte, tal como o espaço da cama, que usufrui de uma ampla vista para o exterior.

No Piso térreo (Figura 48), podemos encontrar, a sala de estar, a cozinha e a sala de jantar, conforme ilustrado na seguinte imagem, que apresenta o estado das divisões antes da remodelação.



**Figura 49** - Conjunto de fotografias do existente, Piso 0, projeto AB. Fonte: Adriana Fonseca.

A visita ao local constitui sempre como uma etapa essencial no início da elaboração de um projeto, pois permite uma perceção real do que é possível ou não integrar no espaço. Este contacto direto proporciona também a oportunidade de partilhar, desde logo, ideias com os clientes e de avaliar quais as soluções mais adequadas para cada área. Assim, torna-se mais fácil compreender as intenções e necessidades dos clientes ao longo do processo.

Durante esta fase inicial, foram manifestadas algumas preferências a considerar na intervenção, nomeadamente:

- Instalação de uma lareira a bioetanol;
- Remodelação da cozinha;
- Definição da localização da cama na suite;
- Apontamentos de microcimento no interior da habitação;

- Utilização de cores neutras na composição dos espaços.

## Proposta

### Sala de estar

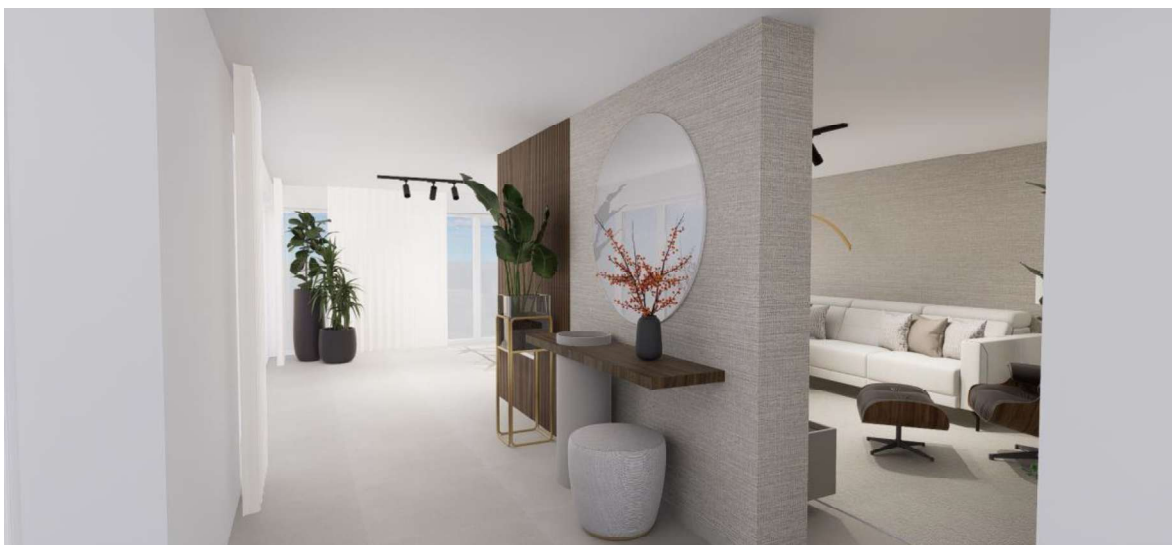
Para o desenvolvimento da proposta, iniciou-se no rés do chão, caracterizado por amplas áreas que despertaram às designers um vasto conjunto de ideias a aplicar ao longo dos diferentes espaços.

A presença de luz natural e a paisagem envolvente desta moradia oferecem inúmeras possibilidades a explorar no decorrer do projeto, valorizando não apenas o interior, mas também a extraordinária vista que a habitação proporciona.

A escolha de inserir uma consola nesse local teve como uns dos objetivos disfarçar o quadro elétrico existente, o que acrescenta como uma solução funcional ao interior. Esta consola, com um desenho simples, mas distinto, destaca-se pelas suas linhas que combinam formas arredondadas e retangulares. Esta é revestida a lacado com acabamento brilhante e apresenta um tampo em madeira de nogueira, conferindo elegância e sofisticação ao espaço.

Para completar o conjunto (figura 49), foi adicionado um espelho redondo incolor, que, para além de ampliar a perceção do espaço, reflete a vista exterior, trazendo-a agradavelmente para o interior da habitação.

A utilização do puff tem como funcionalidade principal oferecer uma opção de repouso sempre que necessário, mas também acrescentar valor estético ao ambiente, assumindo ainda o papel de elemento estratégico para disfarçar o quadro existente.



**Figura 50** - Simulação 3D, sala de estar, vista de entrada, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

Ao longo da parede, foi aplicado um papel de parede texturizado que confere conforto ao ambiente. Trata-se de um 'falso liso', que acrescenta sofisticação visual, proporcionando ao espaço uma leveza ao longo da parede.

Na mesma parede, integrou-se ainda um ripado em compósito de nogueira, pensado inicialmente para envolver a lareira a bioetanol. Este elemento reforça a atmosfera acolhedora e acrescenta um toque de elegância e harmonia, valorizando de forma contínua toda a extensão da parede.

Inicialmente, a intervenção limitava-se apenas à área onde foi aplicado o papel de parede. Contudo, foi proposto e aprovado pelos clientes a extensão da cobertura ao longo de toda a parede, não apenas para valorizar a zona da TV na sala de estar, mas também para integrar a lareira a bioetanol como elemento de aquecimento. Para complementar a composição, foi incorporada uma floreira vertical, criando continuidade com o conjunto do mobiliário, e equilibrando visualmente o excesso de ripado presente na parede.

Ao avançarmos para a seguinte área, a sala de estar, existe um canto sereno, pensado para transmitir tranquilidade e proporcionar momentos de descanso.

O ambiente, como representado na figura 50, é composto por duas poltronas giratórias robustas, com elevado conforto, acompanhadas por um conjunto de mesas de apoio e por um tapete que delimita a zona. Este espaço foi desenhado para contemplar e disfrutar da paisagem que envolve a habitação



**Figura 51** - Simulação 3D, Sala de estar, vista canto sereno, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

As poltronas permitem orientar o olhar para a vista pretendida e, em simultâneo, oferecem acesso visual à televisão, posicionada atrás desta zona. Já as mesas de apoio, lacadas a brilho e com tampo em vidro bronze, destacam-se pela sua elegância, enquanto acrescentam funcionalidade, possibilitando o repouso de utensílios no dia a dia.

O tapete, cuidadosamente selecionado, foi inserido de forma a valorizar o espaço, prolongando a paleta cromática dos elementos que o compõem, em tonalidades de branco e cinza, conferindo continuidade e harmonia ao ambiente.

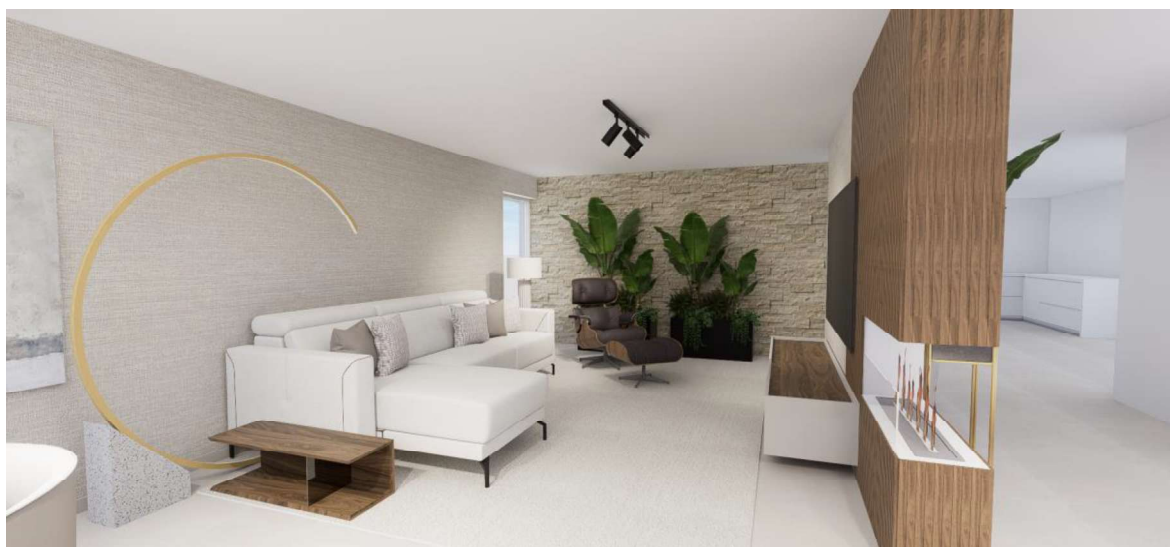
Esta descrição pode-se observar em um outro ângulo da renderização (Figura 51), enviada aos clientes, observando do que foi descrito anteriormente.



**Figura 52** - Simulação 3D, Sala de estar, vista total, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

De seguida, a sala de estar. O espaço já contava com uma parede de destaque revestida a pedra e com um sofá com chaise longue, adquirido em showroom.

Na seguinte Figura 52, podemos observar o resultado final dos elementos que já se encontravam nesta área.



**Figura 53** - Simulação 3D, Sala de estar, vista sofá, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

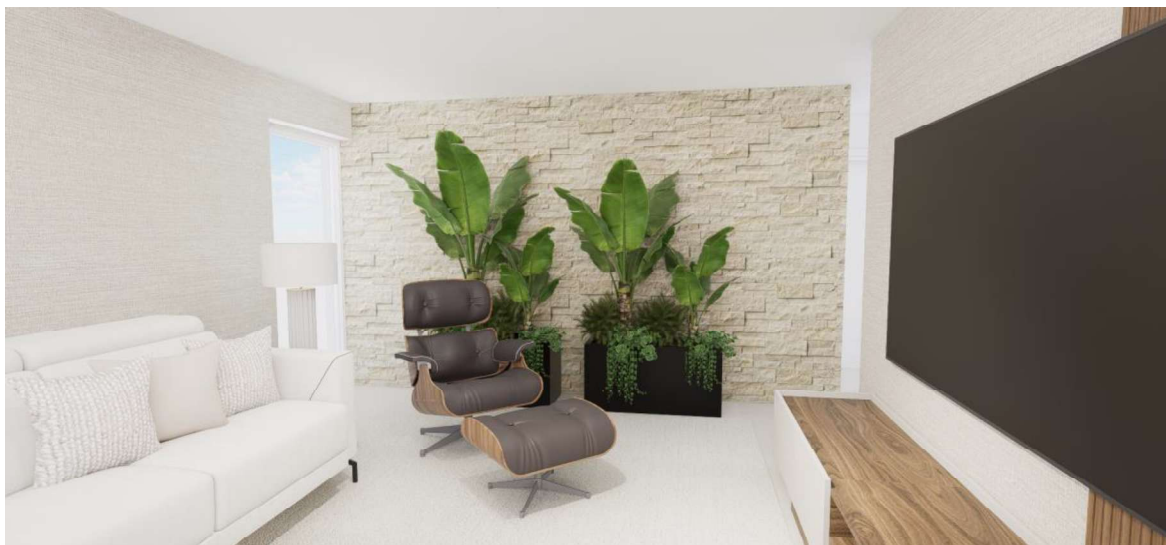
No desenvolvimento desta área, foi essencial respeitar os elementos existentes, complementando-os com novas peças que reforçam o conforto e a estética do ambiente.

Assim, foram acrescentadas mesas de apoio, que oferecem funcionalidade no repouso de objetos do cotidiano, um cadeirão que convida ao relaxamento, luminárias de pé e de mesa que criam uma iluminação acolhedora, bem como um móvel de TV que assegura funcionalidade e suporte às necessidades do espaço.

Na integração dos restantes elementos, foi fundamental considerar a paleta cromática do espaço, garantindo a sua continuidade da tonalidade do sofá já incorporado na área. Assim, optou-se pela utilização de tons neutros, enriquecidos com apontamentos em madeira que acrescentam calor e sofisticação ao ambiente.

Além disso, nesta mesma área, como referido anteriormente, sobressai a parede revestida a pedra, que constituiu o elemento mais desafiante de executar. Como se pretendia preservar o impacto visual desta parede, não seria adequado colocar mobiliário diretamente em frente à mesma.

A solução encontrada passou pelo uso de um conjunto de vasos altos com plantas (Figura 53), criando um ambiente tranquilo sem comprometer o destaque que a parede oferece.



**Figura 54** - Simulação 3D, Sala de estar, vista parede, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

Ainda neste piso localiza-se a cozinha, que mantém os acabamentos originais e a sua organização, quando os clientes adquiriram a habitação. Integrado no mesmo espaço, encontra-se a sala de jantar e ainda uma zona de lazer, concebida para desfrutar de uma das grandes paixões dos clientes: o vinho.

Conforme referido anteriormente, o conjunto da sala de jantar já havia sido adquirido no showroom, pelo que não se revelou necessário selecionar a mesa de refeições nem as cadeiras.

Ainda assim, nesta sala foi integrado um tapete que delimita a área destinada às refeições, conferindo ao espaço maior conforto e uma sensação de aconchego. A mesa de refeições apresenta-se com tampo em cerâmica, material esse que facilita na utilização diária, sem riscos de desgaste ou marcas, garantindo simultaneamente um ambiente moderno e elegante.

Um dos elementos que se destacam nesta sala são as cadeiras de topo, revestidas com um estofado nas costas que sobressai pela sua tonalidade que, ao longo deste piso, existem detalhes na mesma cor, como plantas e peças decorativas. As restantes cadeiras apresentam um estofado neutro, proporcionando conforto e assegurando a harmonia com a paleta cromática deste piso.

Pode-se verificar tudo o que foi citado anteriormente na seguinte figura 54.



**Figura 55** - Simulação 3D, Sala de jantar, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

## Zona de lazer

De seguida, embora não tenha sido necessária a escolha de mobiliário para a sala de jantar, o grande desafio destaca-se na seleção do mobiliário para a área de lazer (Figura 55), garantindo que este espaço se integrasse de forma equilibrada com o conjunto existente.

Assim, o ponto a destacar nesta área foi a escolha de mobiliário confortável, nomeadamente duas poltronas voltadas para a vista da habitação, em tons neutros que se adaptam facilmente a qualquer contexto. Para marcar a diferença em relação aos restantes tapetes, optou-se por uma pele de vaca, que acrescenta personalidade ao ambiente.

Em conformidade, foram integradas mesas de apoio com acabamento em preto, funcionais para o uso do espaço. Na parede posterior às poltronas, encontra-

se um conjunto de móveis verticais, revestidos em carvalho, espelho e pedra, que reforçam a sofisticação e elegância do conjunto.

Na zona revestida a pedra, foi criada a área destinada a refletir o gosto pessoal dos clientes, através da exposição de garrafas de vinho, organizadas em prateleiras diferenciadas, constituídas por tubos de metal lacado a preto. O grande destaque recai sobre o móvel, que integra iluminação LED embutida, realçando esta composição. No restante módulo, surgem apontamentos em espelho, que ampliam visualmente o espaço e acrescentam um toque de elegância ao ambiente.



Figura 56 - Simulação 3D, Área de lazer, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

Dando continuidade ao projeto, avançamos para o piso seguinte, o rés-do-chão, onde se encontram os quartos: dois destinados a hóspedes e a suíte principal.

O primeiro quarto a ser finalizado foi aquele em que os clientes já haviam adquirido como a cama estofada, acompanhada pelas mesas de cabeceira, candeeiros de mesa e almofadas decorativas, tal como estavam expostas no showroom da URBANNA.

A partir do projeto 3D, tornou-se então necessário desenvolver a proposta para os restantes quartos.

### **Quarto de hóspedes**

No segundo quarto de hóspedes, de acordo com o pedido dos clientes, foram integradas duas camas individuais, de modo a proporcionar conforto e funcionalidade para familiares e amigos em visita.

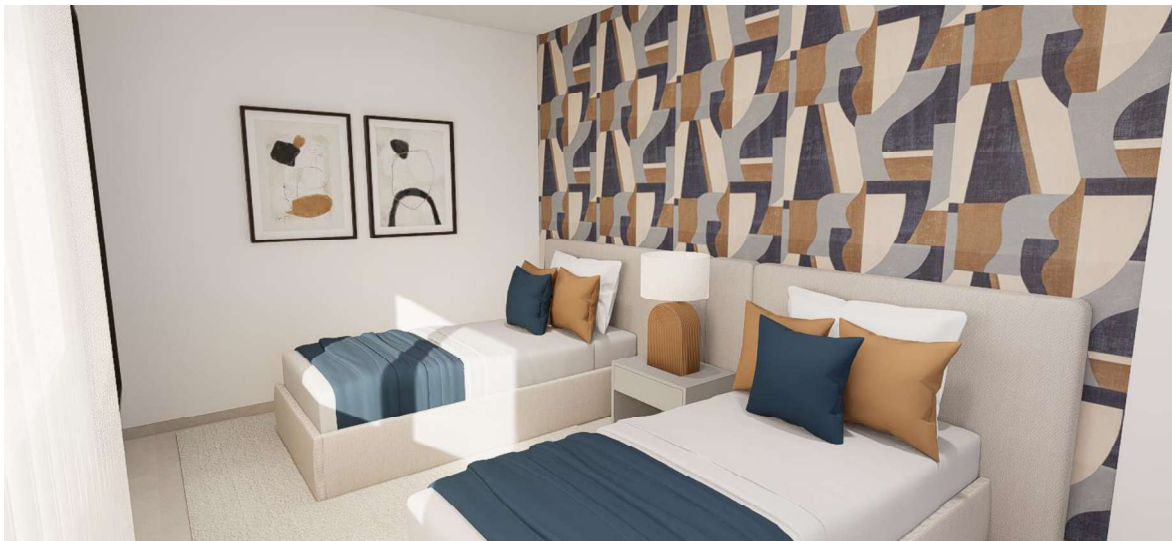
Para conferir maior harmonia ao espaço, optou-se por uma cabeceira de grandes dimensões, que completa ambas as camas de solteiro, garantindo conforto individual a cada uma delas.

Como apoio às duas camas, foi inserida uma mesa de cabeceira de linhas simples, permitindo um aproveitamento funcional do espaço reduzido e possibilitando o uso compartilhado. A colocação de uma segunda mesa de cabeceira não seria possível, dada a dimensão do quarto.

Além disso, foi utilizada uma luminária de mesa como fonte de luz indireta, destacando-se pela sua base irregular e distinta, que confere personalidade a esta zona.

Incorporou-se um papel de parede geométrico em tons de terracota, azul e bege, em harmonia com a paleta cromática presente na parede de destaque do quarto. Este elemento confere a percepção de um espaço mais completo e dinâmico, transmitindo uma atmosfera alegre graças ao padrão aplicado.

Pode-se verificar o que foi descrito anteriormente na figura 56.



**Figura 57** - Simulação 3D, Quarto de hóspedes, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

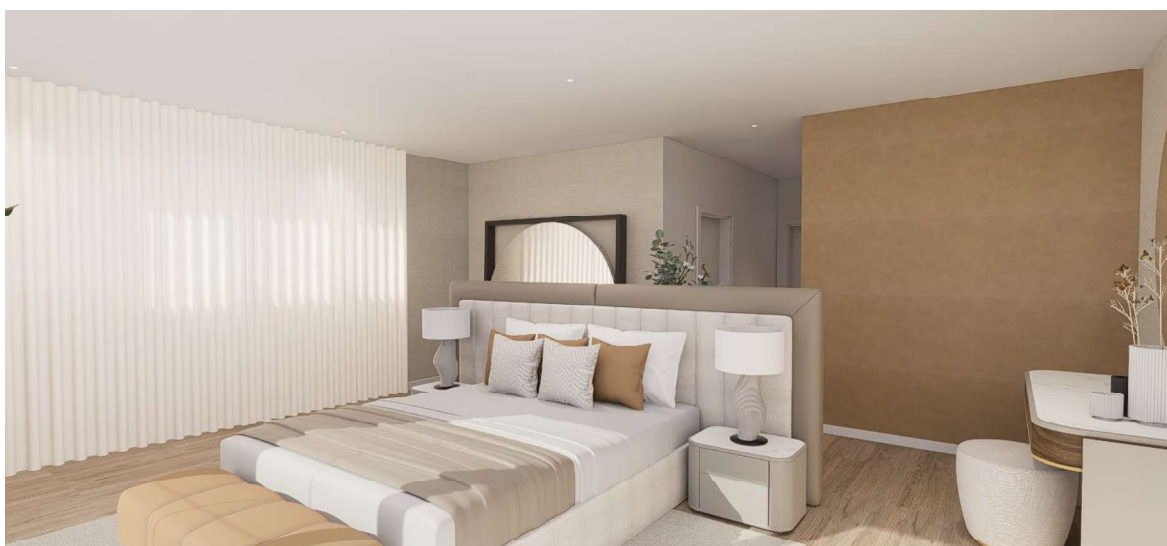
Na parede lateral, inseriu-se quadros decorativos, de forma a preencher a superfície que não foi revestida com papel de parede, garantindo equilíbrio visual. Para complementar, integrou-se um espelho de grandes dimensões, que apoia as atividades realizadas nesta área e contribui para ampliar a percepção do espaço.

Adicionalmente, foi incorporado um tapete suave e confortável, que delimita a zona de dormitório dentro do quarto, apresentando as dimensões adequadas para reforçar essa separação funcional.

## Quarto – Suite

No que diz respeito à suíte, o principal destaque, a pedido dos clientes, foi o posicionamento da cama de casal no centro da divisão, de forma a privilegiar a vista da habitação. Este posicionamento apresentou um grande desafio, uma vez que a cabeceira necessitava de um suporte robusto capaz de sustentar o peso exercido no encosto. Devido a esta preocupação, questionou-se a execução junto dos restantes membros da equipa URBANNA, tendo sido confirmado que seria possível.

No projeto de modelação 3D (Figura 57), a cama foi desenhada exatamente de acordo com a preferência das clientes.



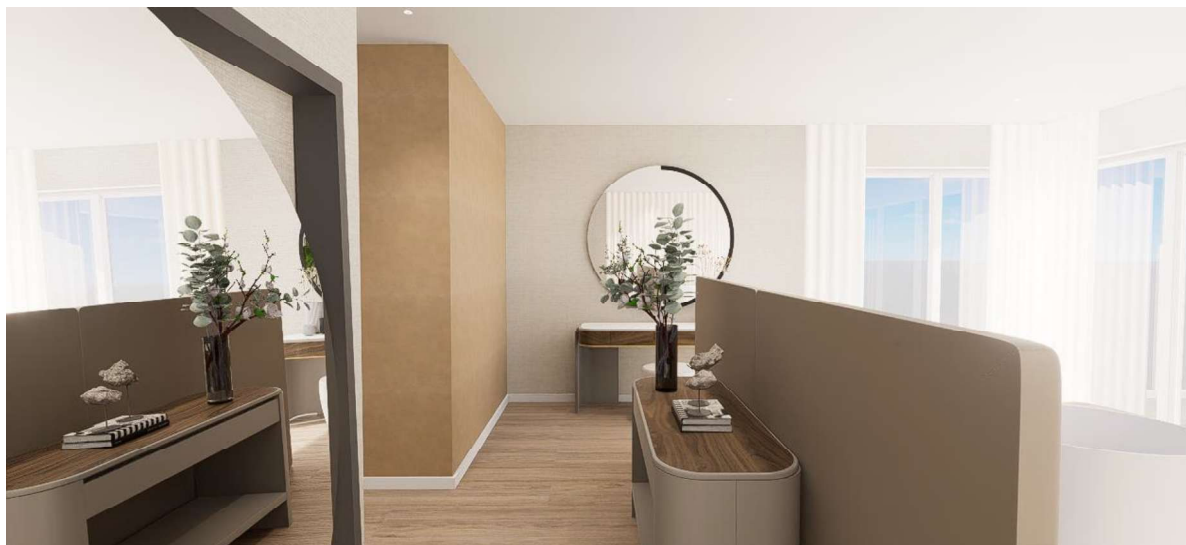
**Figura 58** - Simulação 3D, Quarto-Suite, vista total, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves

O tipo de estofado foi aplicado em ambos os lados da cama, uma vez que a parte de trás da cabeceira ficaria visível à entrada do quarto. Para valorizar ainda mais essa área e criar maior elegância, atrás da cabeceira foi inserido um pequeno móvel que funciona como um mini hall, compondo o espaço e tornando-o mais harmonioso.

Além desta consola decorativa à entrada do quarto, foi inserido um tocador com os mesmos acabamentos das mesas de cabeceira. Para complementar o espaço e tornar a utilização mais funcional, inseriu-se um espelho de grandes dimensões, o que destaca a estética da área destinada.

Nesta zona, é ainda possível observar a integração de um puff redondo, que acrescenta conforto e contribui para uma melhor circulação entre a cama, posicionada ao centro, e o tocador

Numa outra perspectiva é possível verificar o que foi descrito anteriormente, conforme na figura 58.



**Figura 59** - Simulação 3D, Quarto-Suite, vista entrada, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

Numa outra parede lateral, foi colocado um espelho de grandes dimensões (Figura 59), de grande destaque no quarto devido ao seu design único, que o diferencia de qualquer outro espelho. O objetivo da sua utilização é refletir a vista natural vinda do exterior, projetando-a para o interior da divisão. Além disso, cumpre também a função de conferir maior profundidade ao quarto, enquanto se torna um elemento funcional no uso cotidiano.



**Figura 60** - Simulação 3D, Quarto-Suite, vista espelho, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

As mesas de cabeceira foram inseridas de cada lado da cama, com os mesmos acabamentos do toucador. Este tipo de acabamento, que combina lacado e cerâmica, confere ao quarto um ambiente moderno e elegante.

Sobre as mesas, foram colocadas luminárias com base de formato irregular, mantendo a continuidade das formas orgânicas presentes ao longo do quarto, presentes nos espelhos, no toucador e nas próprias mesas de cabeceira. Além destes produtos, foram introduzidos elementos que aumentam o conforto do quarto, como um tapete de toque suave e delicado, adequado ao ambiente.

Para complementar a composição, foram adicionadas almofadas decorativas e outros objetos decorativos, conferindo ao espaço um ambiente acolhedor e harmonioso.

Além disso, aplicou-se um papel de parede que imita o microcimento, de acordo com as preferências dos clientes, transmitindo uma sensação de aconchego e modernidade.

A cor predominante do quarto é a cor terracota, um tom quente que harmoniza o espaço de forma natural apenas com a sua presença.

## Instalação sanitária - SUITE

Ainda na suíte, apresenta-se uma instalação sanitária (Figura 60) de grandes dimensões, valorizada pela qualidade dos acabamentos. Destaca-se o revestimento cerâmico a imitar microcimento, no formato de 120x120 cm, que reduz a percepção das juntas, em combinação com um cerâmico que recria o aspeto da pedra natural.

Estas soluções foram definidas em conformidade com os clientes, uma vez que a aplicação de microcimento e pedra representaria um investimento mais elevado.

O espaço integra ainda um lavatório de grandes dimensões (Figura X), com duas pias, que se prolonga de parede a parede. Num dos cantos, a introdução de uma planta acrescenta frescura e contribui para uma atmosfera tranquila e harmoniosa.

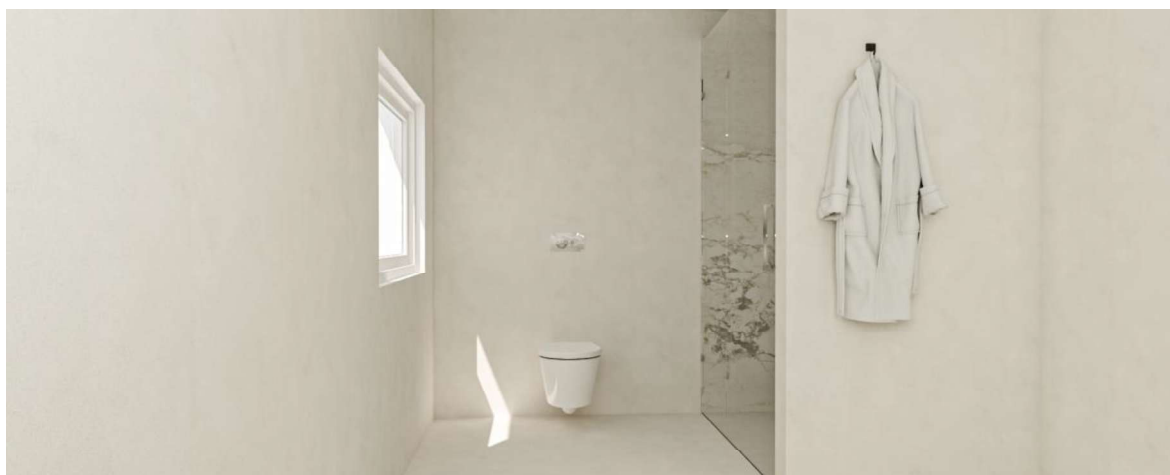


Figura 61 - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista lavatório, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

Ainda neste espaço, encontra-se um espelho feito à medida, com iluminação LED embutida, proporcionando melhor destaque e funcionalidade durante a utilização pelos clientes. Para além da seleção dos diferentes produtos aplicados, merece grande destaque o revestimento em pedra colocado na parede principal dos lavatórios, que confere modernidade e sofisticação ao ambiente.

No desenvolvimento da instalação sanitária, optou-se pela remoção da banheira existente, o que possibilitou a ampliação da zona de duche. Neste espaço, foi integrado um nicho de apoio para os produtos de higiene, realçado por uma fita LED no seu interior, acrescentando praticidade e um detalhe de design contemporâneo.

Esta nova zona de duche (figura 61) foi concebida para proporcionar momentos de relaxamento, graças à coluna de duche selecionada, equipada com funcionalidades específicas que reforçam a sensação de bem-estar.



**Figura 62** - Simulação 3D, Instalação sanitária, vista duche, Projeto AB. Fonte: Beatriz Alves.

Com as diferentes divisões do projeto finalizadas, foi agendada uma reunião com os clientes, permitindo-lhes visualizar em detalhe, através da renderização e modelação 3D, as soluções propostas. Nesta fase, é ainda possível realizar ajustes de acordo com as suas preferências, garantindo que o resultado vá ao encontro das suas expectativas.

A estagiária, para além de apoiar na modelação 3D deste projeto de grande escala, colaborou também no desenvolvimento das renderizações 3D, produzindo uma vasta seleção de imagens realistas destinadas à apresentação aos clientes.

Como feedback final, os clientes aprovaram de imediato as soluções propostas para toda a habitação, tendo apenas solicitado a alteração das tonalidades previstas para o segundo quarto de hóspedes, composto pelas duas camas de solteiro, eliminando o papel de parede geométrico e a ausência das cores predominantes do azul e terracota. A Suite foi também selecionada para a alteração de acabamentos e tonalidades, como a cor predominante o Cinza, e ainda a

alteração da madeira utilizada na zona de lazer, na cozinha, alterando para a madeira em carvalho mate.

Assim, com o projeto aprovado, foi elaborado o orçamento de decoração e de obra, uma vez que seria necessário executar diversos tipos de trabalhos ao longo da habitação. Após o envio do orçamento finalizado, os clientes aprovaram de imediato, dando início à execução desta grande obra e ao processo de decoração de interiores.

## **Proposta Final**

Este desenvolvimento prolongou-se por um período de seis meses, entre outubro de 2024 e abril de 2025, permitindo que os clientes chegassem à sua nova casa com o mesmo entusiasmo que sentiram ao visualizar o projeto de modelação 3D no computador.

Assim, através das seguintes imagens, é possível observar o resultado final alcançado ao longo das diferentes divisões desenvolvidas neste projeto.

## **Registro Fotográfico Final**

As seguintes imagens apresentam diversos pormenores que refletem a proposta final, tal como tinha sido concebida na modelação 3D.

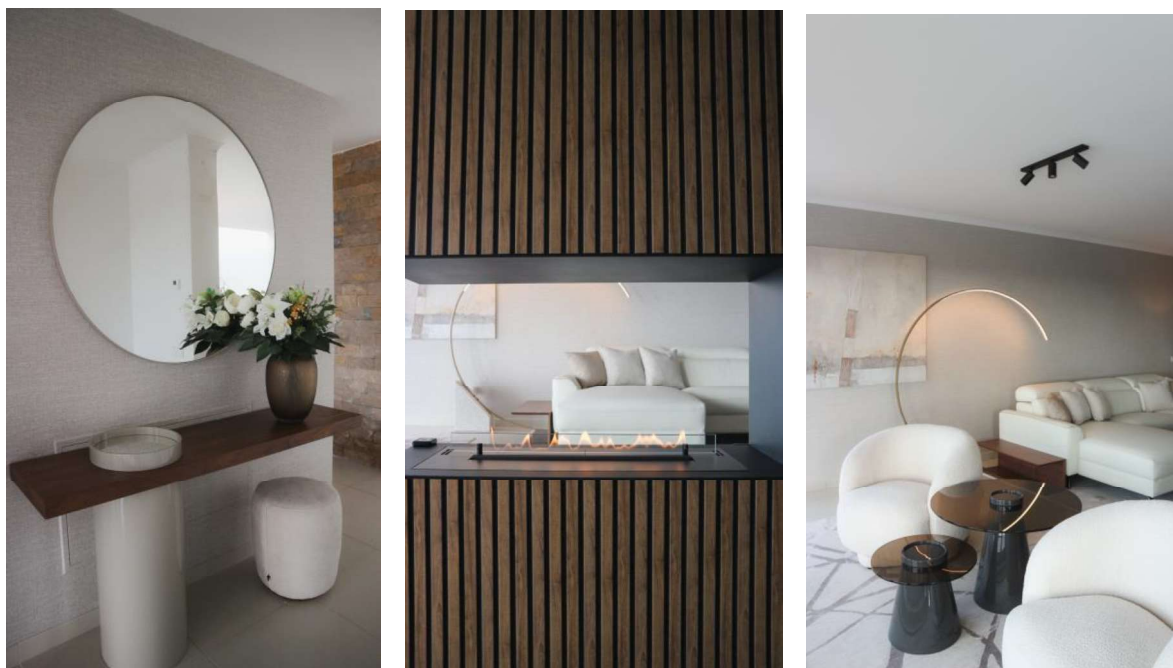
O registo fotográfico ao longo da habitação, foi realizada pela gestora de redes sociais da empresa, permitindo divulgar o projeto nas diferentes plataformas digitais.

Este projeto foi partilhado na página oficial de Instagram da empresa, através de um conjunto de filmagens que resultaram num vídeo completo, destacando os pormenores de cada divisão executada. Esta divulgação permitiu não só apresentar o cuidado colocado em cada detalhe do projeto, mas também aproximar o público do processo criativo e do resultado final. Podemos verificar esta publicação a 22 de abril de 2025.

Através deste tipo de imagens captadas no local, é possível observar que cada detalhe foi reproduzido tal como na modelação 3D, transportando o que era uma renderização à realidade.

Num primeiro momento, procede-se à apresentação do piso 0, começando pela sala de estar, passando pela sala de jantar e concluindo na zona de lazer.

## Sala de Estar



**Figura 63** - Registo fotográfico final, Sala de estar, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

Ao longo das seguintes figuras, é possível observar cada detalhe em cada área desenvolvida tal como na simulação 3D.

## Sala de Jantar e Zona de Lazer



**Figura 64** - Registo fotográfico final, Sala de jantar e Área de lazer, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

Seguidamente, segue-se para o primeiro andar onde estão localizados os quartos. Primeiramente será observado as fotografias da proposta final do quarto de hóspedes e seguidamente a Suite dos clientes.

### Quarto hóspedes

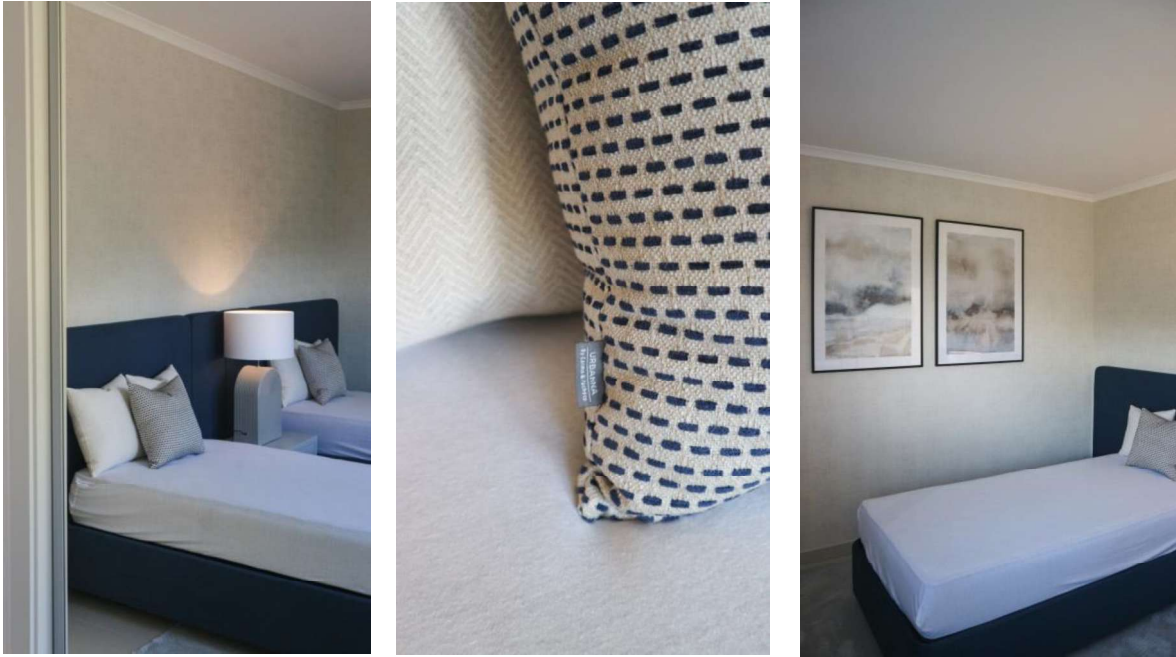


Figura 65 - Registo fotográfico final, Quarto de hóspedes, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

### Quarto - Suite



Figura 66 - Registo fotográfico final, Quarto - Suite, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

As imagens da suíte permitem observar em detalhe o resultado final, evidenciando não apenas a área de descanso, mas também a instalação sanitária integrada. Seguidamente, apresentam-se mais registos fotográficos desta divisão, de forma pormenorizada.



**Figura 67** - Registo fotográfico final, Quarto – Suíte e Instalação sanitária, Projeto AB. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

Um dos pontos de destaque da habitação foi a opção pela ausência de cortinados em todas as divisões, ainda que estes tenham sido considerados na modelação 3D e no orçamento inicial. A decisão deveu-se à preferência dos clientes em manter as janelas livres, permitindo uma vista mais ampla para o exterior. Desta forma, a paisagem integrasse no interior da casa, reforçando a sensação de conforto e ligação com o exterior

### **Escolha de Materiais e Paleta cromática**

O revestimento, nomeadamente o pavimento, já se encontrava na habitação e foi mantido, uma vez que os clientes se encontravam confortáveis com a sua tonalidade.

A única intervenção ocorreu na instalação sanitária da suíte, onde os clientes selecionaram cerâmicos de grandes dimensões, de modo a transmitir a sensação de um revestimento contínuo, semelhante ao microcimento. Adicionalmente, foi

introduzido um cerâmico com acabamento a imitar pedra, que se destaca na área dos lavatórios e na zona de duche.

Ao longo da habitação, a aplicação de papel de parede não foi exceção, tendo sido aplicado vários modelos texturados em tons neutros, que contribui para a criação de ambientes acolhedores. Como alternativa ao uso de papel de parede, e a pedido dos clientes, foi selecionada uma cor específica de acordo com as referências RAL para a pintura das paredes. Para reforçar esta atmosfera, foi ainda utilizado um revestimento em ripado.

A paleta cromática da habitação é dominada pelos tons neutros, como o branco, bege, cinza, preto e castanho. Estes tons são enriquecidos pela aplicação da tonalidade da madeira de carvalho ao longo da casa, que contribui para criar uma atmosfera acolhedora, criando ao espaço harmonia e sofisticação.

## **Síntese Conclusiva**

O seguinte projeto teve grande importância no desenvolvimento do estágio curricular, pois foi acompanhado desde a modelação 3D até à execução final, permitindo visualizar todo o processo de transformação do espaço.

O trabalho em equipa foi essencial para garantir a rápida entrega do projeto aos clientes, assim esta dinâmica permitiu à mestranda aprofundar o seu conhecimento sobre fornecedores, bem como desenvolver competências no novo uso de software de renderização, contribuindo significativamente para o seu crescimento profissional.

Este revelou-se especialmente desafiante para a estagiária, visto que coincidiu com a sua entrada no mundo profissional. A necessidade de seguir o gosto e as preferências dos clientes, definidas desde o início, exigiu um elevado nível de empenho e dedicação ao longo de todo o desenvolvimento desta habitação.

Por isso, este projeto representou uma experiência determinante para o mundo profissional, permitindo aplicar os conhecimentos adquiridos e desenvolver a capacidade de atuar no mundo profissional.

O trabalho em equipa e a interação com fornecedores possibilitaram uma visão completa do processo de desenvolvimento e execução de um projeto de interiores, reforçando a importância da comunicação eficaz e da atenção a cada detalhe.

Tratou-se de um projeto que não só enriqueceu o percurso do estágio, como também constitui uma experiência valiosa para futuros desafios profissionais.

#### 4.5.4 Projeto IV – RM



**Tipologia do projeto:** Habitação

**Período de Intervenção:** novembro - dezembro

**Localização:** Colares, Sintra

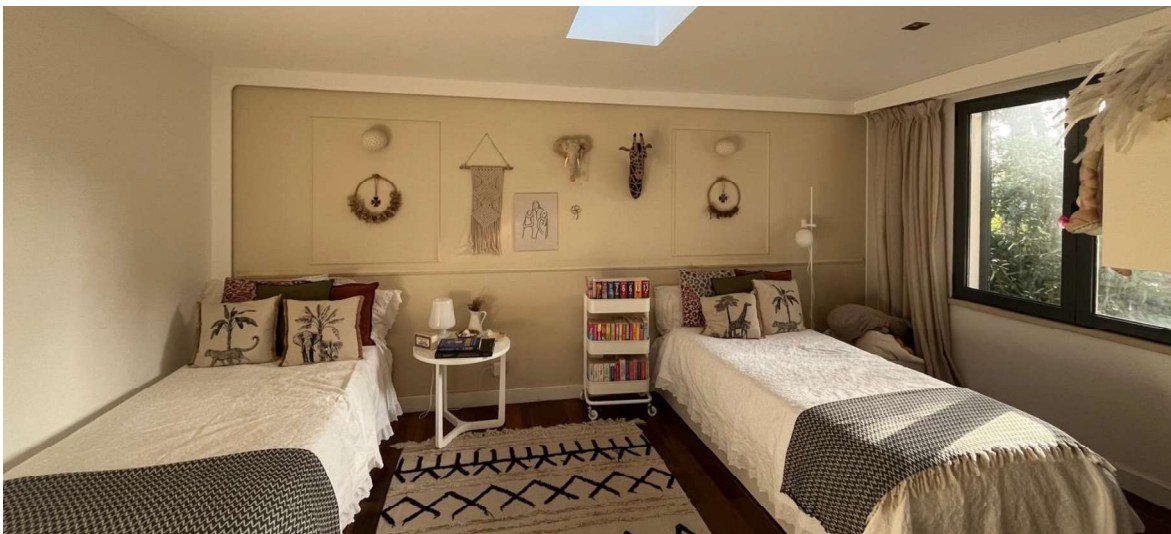
**Intervenção:** Projeto de decoração

Este projeto de decoração consiste em um quarto de adolescentes, situado em Cascais. A cliente recorreu à URBANNA para a execução de um projeto de interiores, pois já conhecia a empresa, devido a trabalhos realizados a uma amiga chegada, o que reforçou a confiança e motivou a escolha da URBANNA para concretizar esta nova intervenção.

O espaço a intervir foi o quarto das filhas, com o objetivo de o remodelar por completo, criando um ambiente que respondesse às suas necessidades e às duas adolescentes.

Tal como maioritariamente dos processos, este não foi exceção, e iniciou-se com o primeiro contacto entre a cliente e a supervisora Adriana, que transmitiu à estagiária todas as informações necessárias para o desenvolvimento do projeto.

Através da fotografia tirada pela Adriana ao espaço (Figura 67), foi possível analisar a principal zona a intervir.



**Figura 68** - Fotografia do existente, Quarto, Projeto RM. Fonte: Adriana Fonseca.

Desde início, ficou claro que a principal prioridade seria a estética da divisão, de modo a otimizar o seu aproveitamento.

Em conformidade com as necessidades, a cliente definiu de imediato o que pretendia para a intervenção no quarto das filhas, tal como:

- Nicho em formato oval c/ prateleiras no seu interior;
- Roupeiro alto com bastante capacidade de arrumação;

## Proposta

Com base nas informações transmitidas, seguiu-se para a fase preliminar, procedendo à análise das fotografias do local existente, com o objetivo de compreender a sua organização espacial e identificar possíveis alterações a intervir para a execução do nicho solicitado pela cliente.

A solução definida para executar o nicho foi na parede principal, onde atualmente se encontram as duas camas de solteiro, das duas adolescentes. Conforme se pode observar na figura 68, foi desenhado um pequeno estudo para avaliação de acordo com a disposição do nicho, e determinar o número necessário, para garantir a funcionalidade do espaço das filhas.

Os nichos desenhados apresentam cada uma das sugestões desenvolvidas, a azul escuro a opção I, a azul claro a opção II e a rosa a opção III.

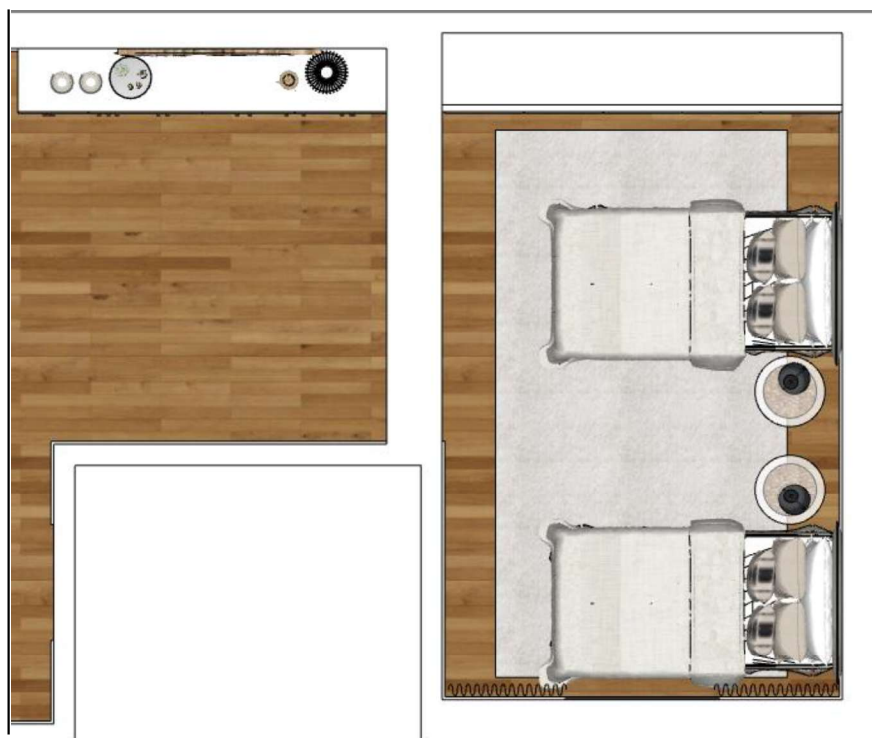


**Figura 69** - Desenho de estudo, proposta de nicho, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

Em seguida, de acordo com levantamento rigoroso das medidas do espaço, garantiu-se a precisão necessária para a elaboração da modelação 3D do projeto. Este estudo constituiu um suporte fundamental para a visualização, análise e

definição das soluções possíveis a executar, assegurando que o resultado correspondesse conforme pretendido pela cliente.

Como resultado, o projeto desenvolvido apresenta uma área útil de 29,01 m<sup>2</sup>, em conformidade com as medidas efetuadas no local, como se pode observar na figura 69.



**Figura 70** - Planta humanizada, Quarto, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

Desta forma, através desta etapa, foi possível desenvolver com maior clareza a proposta final, alcançando uma solução ajustada às necessidades da cliente. Assim, este processo proporcionou a base necessária para assegurar simultaneamente a precisão rigorosa entre a funcionalidade e a estética.

Neste projeto foram desenvolvidas três propostas, com o objetivo de identificar a opção mais adequada aos desejos da cliente.

Por isso, serão apresentadas, por ordem, as seguintes propostas

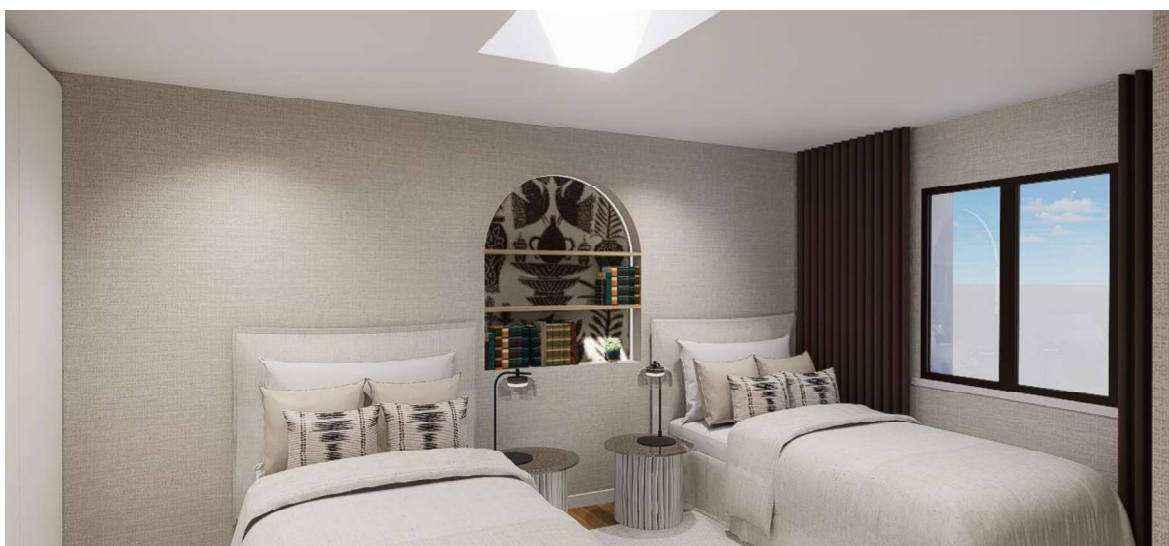
## **Proposta I**

O espaço foi desenvolvido de acordo com as necessidades da cliente para o quarto das adolescentes, recorrendo a mobiliário desenhado à medida, como a consola e o roupeiro. A organização do ambiente contempla uma zona de dormitório, composta por duas camas de solteiro estofadas e o elemento principal do projeto, a integração de um nicho com prateleiras para arrumação.

Nesta primeira proposta, o nicho foi a principal prioridade da cliente. Foi desenhado um único nicho em formato oval, inserido ao centro, entre as duas camas permitindo um acesso prático e funcional para ambas as adolescentes. O nicho inclui iluminação LED embutida, que realça o revestimento de fundo em papel de parede com padrão exótico, de acordo com o gosto das adolescentes, em tonalidades mais discretas. Ao longo do quarto, é possível observar uma paleta cromática neutra, que confere harmonia ao ambiente, composta por tons de bege, branco, castanho e pequenos apontamentos em preto. No seu interior, foram adicionadas prateleiras em carvalho mate, permitindo arrumação de livros e/ou exposição de peças decorativas.

As restantes paredes foram revestidas com papel de parede texturizado, proporcionando conforto e acolhimento ao ambiente, contemplando com as tonalidades do quarto das adolescentes.

O que foi referido anteriormente, podemos observar na figura 70.



**Figura 71** - Simulação 3D, Quarto, Proposta I, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

O quarto inclui no seu interior duas camas de solteiro, com cabeceiras estofadas em tecido com percentagem a linho. Nesta primeira opção (figura 71), o tecido é reversível, permitindo a facilidade de lavagem.

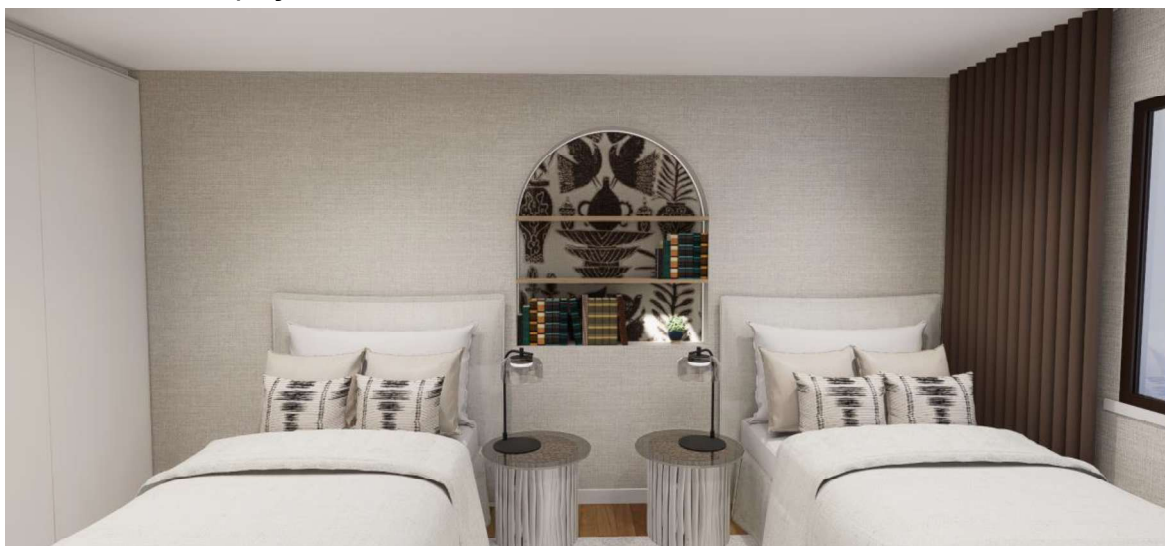
As camas foram contempladas com almofadas decorativas, entre as quais duas em veludo bege, que transmitem suavidade, bem como outras que se destacam pelo padrão de riscas horizontais, escolhidas de forma a criar uma ligação harmoniosa com o papel de parede do nicho.

Nas laterais de ambas as camas, optou-se pela utilização de mesas de apoio, provenientes de um fornecedor de confiança com o qual a URBANNA trabalha frequentemente em projetos como deste estilo. Estas peças compostas por troncos de madeira, pintados a branco e com tampo de vidro, remetem para uma estética mais exótica, valorizando e inserindo referências de materiais naturais. Tendo em

conta que as adolescentes dispõem de uma ampla arrumação no roupeiro alto e uma cómoda, ambos desenhados à medida, não se justificava a utilização de uma mesa de cabeceira tradicional, privilegiando-se, assim, a valorização desta zona através de algo mais simples, como mesas de apoio.

Além disso, foram instaladas luminárias de mesa sobre cada mesa de apoio, garantido uma iluminação prática e personalizada para cada uma das filhas da cliente. Com detalhes em preto, estas peças acrescentam ao espaço não apenas um toque decorativo ao espaço, e contribuem para uma atmosfera mais acolhedora quando estas são utilizadas.

Para reforçar ainda mais conforto ao espaço, optou-se por um tapete de grandes dimensões com tonalidades claras, em sintonia com a paleta cromática do quarto, delimitando o espaço de descanso das adolescentes.



**Figura 72** - Simulação 3D, Quarto, Proposta I, vista de frente, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

Numa outra perspetiva do quarto, destacam-se dois móveis desenhados à medida, concebidos para as necessidades de arrumação de cada adolescente (figura 72). O primeiro é um roupeiro alto, que ocupa uma parede lateral e proporciona um amplo espaço de armazenamento. Composto por 5 portas de abrir em sistema tic-tac, com acabamento em branco mate, combinando com a estética do quarto.

O segundo móvel concebido à medida, é a cómoda, criada de acordo com as dimensões solicitadas pela cliente, sendo esta mais alta do que os modelos comuns que habitualmente se encontram ao longo do mercado. Esta apresenta uma estética de gavetas assimétricas, criando um jogo visual interessante, e cada gaveta possui um puxador que alia a funcionalidade e estética. O acabamento foi escolhido pela mãe das adolescentes, correspondendo a um acabamento com pronúncia em francês – decapê – um acabamento branco com aspeto de pintura inacabada, conforme o solicitado.

Entre estes móveis, foi criado um nicho adicional, aproveitando o pequeno ressalto do pilar, destinado a bijuteria, peças decorativas ou pequenos utensílios. O nicho encontra-se revestido com papel de parede, em harmonia com as restantes paredes do quarto, e inclui prateleiras em acabamento carvalho mate, tal como o nicho apresentado anteriormente.



Figura 73 - Simulação 3D, Quarto, Proposta I, vista comoda, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

## Proposta II

A seguinte proposta apresenta alterações apenas no fundo da parede onde se inserem o nicho e as camas de solteiro.

Foram criados dois nichos, um para cada adolescente, utilizando os mesmos tipos de revestimentos propostos na anterior versão, posicionados em cima de cada uma das camas.

Nesta versão, as cabeceiras foram igualmente redefinidas, apresentando um painel com gomos ovais verticais, que estabelecem ligação com a estética dos nichos integrados na parede. O seu revestimento em veludo, harmoniza-se com as almofadas decorativas, conferindo ao espaço um ambiente acolhedor e sofisticado.

Além disso, manteve-se as duas mesas de apoio, revestidas a troncos de madeira pintadas a branco e com tampo em vidro, e ainda as luminárias de mesa sobre cada mesa de apoio.

Pode-se verificar na figura 73 o que foi descrito anteriormente para esta segunda proposta.

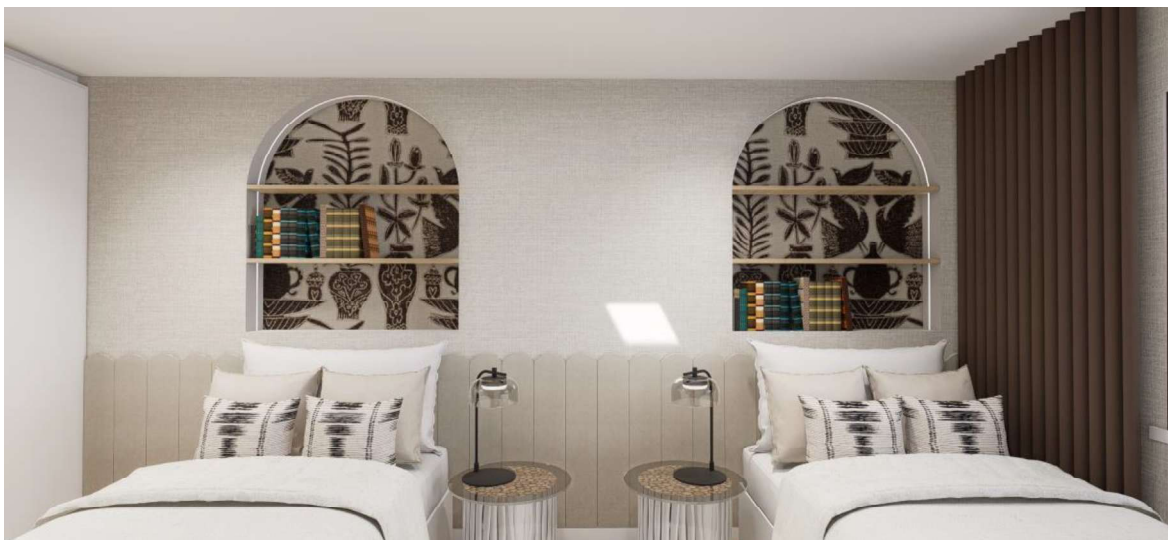


Figura 74 - Simulação 3D, Quarto, Proposta II, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

### Proposta III

A terceira e última proposta (figura 74) corresponde a uma pequena alteração da primeira proposta. Assim, em comparação de ambas, não existem grandes diferenças a analisar.

O nicho central, situado entre as duas camas das adolescentes, foi prolongado até ao rodapé, proporcionando maior capacidade de armazenamento, e destacando ainda mais o papel inserido no seu interior.

Com a alteração das dimensões do nicho, optou-se por eliminar as mesas de apoio previstas nas anteriores propostas. Assim, foram integradas duas luminárias nas prateleiras do próprio nicho, evitando a necessidade das mesas no espaço e mantendo o destaque principal do quarto visível.

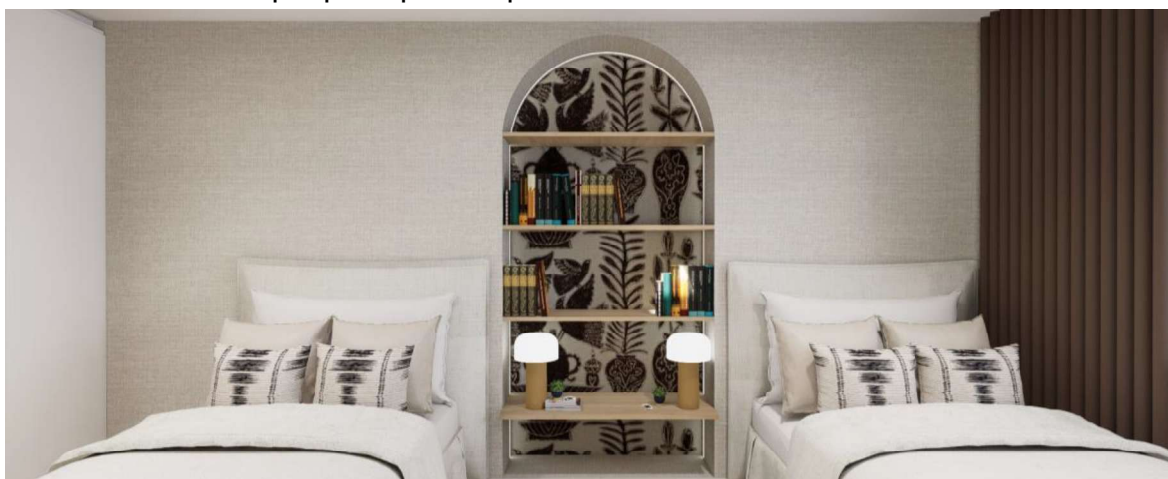


Figura 75 - Simulação 3D, Quarto, Proposta III, Projeto RM. Fonte: Beatriz Alves.

## **Escolha de Materiais e Paleta cromática**

Ao longo do espaço, o revestimento do piso manteve-se, uma vez que se encontrava em bom estado e, por essa razão, a cliente não considerou necessário a sua substituição. A única alteração efetuada foi na tonalidade do rodapé, agora em branco, de forma a delimitar o espaço e transmitir a sensação de um pé-direito mais elevado.

Relativamente às paredes, foi aplicado um papel de parede texturizado, conforme já referido anteriormente, com o objetivo de criar um ambiente mais acolhedor no quarto das adolescentes.

A paleta cromática do espaço baseia-se entre os tons neutros como o branco, bege, castanho e preto, enriquecidos por apontamentos em madeira de carvalho, o que confere equilíbrio, conforto e harmonia ao ambiente.

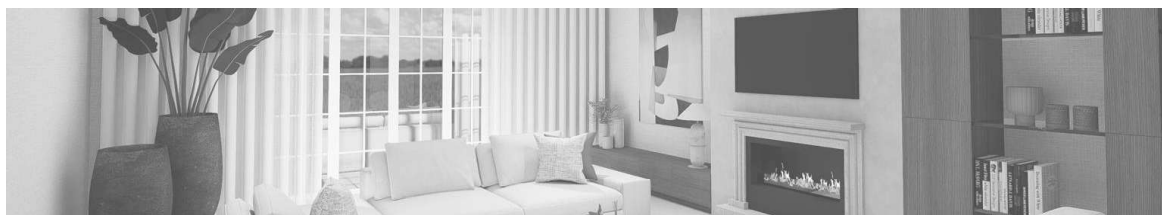
## **Síntese Conclusiva**

Este projeto representou uma oportunidade para aprofundar conhecimentos e aplicar soluções criativas. Tratou-se do primeiro quarto partilhado de adolescentes desenvolvido, o que implicou um desafio acrescido devido à dimensão reduzida do espaço e às exigências específicas da cliente.

O resultado reflete uma solução funcional e esteticamente equilibrada, em que cada detalhe foi pensado para otimizar o conforto e a experiência das adolescentes. Conferindo ainda a estética presente no espaço, tal como idealizavam.

Este projeto representa não apenas uma conquista profissional, mas também a capacidade de enfrentar desafios de forma criativa e eficiente, garantindo a satisfação dos utilizadores finais e a coerência estética do espaço.

#### 4.5.5 Projeto V – TN



**Tipologia do projeto:** Habitação

**Período de Intervenção:** janeiro – a decorrer

**Localização:** Praia D´el Rey, Óbidos

**Intervenção:** Projeto de decoração

O presente projeto foi desenvolvido na vertente de design de interiores, contemplando a sala de estar e sala de jantar de uma habitação unifamiliar da cliente TN, localizada em Praia D´el Rey, Óbidos.

Este foi o primeiro trabalho em que a estagiária teve a oportunidade de desenvolver o processo desde o início, tendo tido contacto direto com a cliente no showroom da URBANNA, durante o atendimento ao público. A cliente procurava apoio na remodelação destas duas áreas da casa, o que levou à adjudicação do projeto.

Como primeira etapa, foi realizado o levantamento de medidas. Com a orientação da supervisora Adriana, a estagiária teve liberdade para conduzir o projeto de acordo com as necessidades apresentadas pela cliente e pelo seu companheiro.

Dessa forma, com o acompanhamento da Adriana à casa dos clientes (Figura 75), foi possível recolher não só as dimensões do espaço, mas também as principais expectativas e requisitos para a remodelação.



**Figura 76** - Levantamento de medidas, Sala de estar e Sala jantar, Projeto TN. Fonte: Adriana Fonseca.

Em conformidade ao levantamento de medidas, foi capturado imagens do espaço existente, como referência às áreas a intervir, capturando os pormenores como tomadas, interruptores e ainda, caso necessário, pilares salientes.

De seguida, é possível observar a montagem de imagens do espaço existente na figura 76.



Figura 77 - Conjunto de fotografias do existente, Sala de estar e Sala de Jantar, Projeto TN. Fonte: Adriana Fonseca.

## Proposta

O processo teve como fase inicial o levantamento de medidas em casa dos proprietários, dialogado com a estagiária e a supervisora os objetivos e necessidades a alcançar nas divisões a intervir, como a sala de estar e a sala de jantar.

Os clientes foram até à URBANNA, pois identificavam-se com a empresa, e o que era postado nas redes sociais, além disso recorreram à ajuda de designers para ajuda da organização espacial da sala de estar devido à lareira inserida ao centro no espaço.

Por isso, de acordo com as suas necessidades, os clientes mencionaram aquilo que pretendiam, nomeadamente:

- A possibilidade de retirar a pedra da lareira;
- Sofá de grandes dimensões;
- Sala de jantar, no mínimo, com 6 cadeiras de refeição;
- Suporte para garrafas de vinho;
- Arrumação de louças.

Estas solicitações refletem o estilo de vida do casal, sem filhos, que costumam reunir familiares e amigos nos fins de semana, promovendo convívios regulares. Assim, as necessidades indicadas anteriormente, estão diretamente relacionadas com a maneira como vivem e usufruem nos respetivos espaços.

Com a primeira fase preliminar concluída, iniciou-se o desenvolvimento da proposta das áreas a intervir, contendo no total de 56,05 m<sup>2</sup> (figura 77).

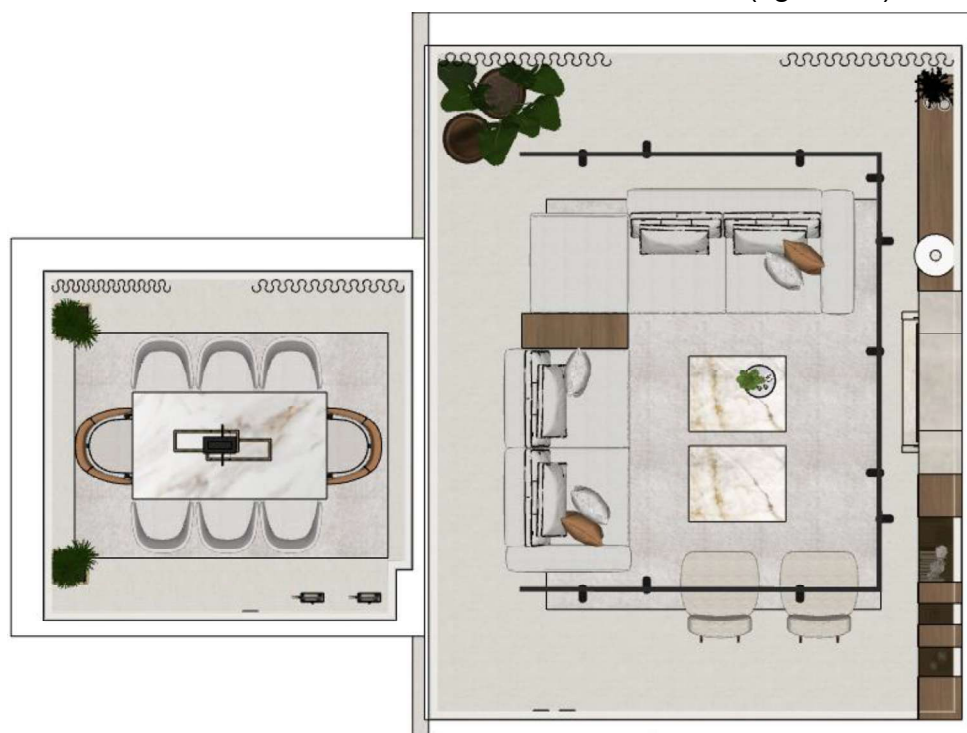


Figura 78 - Planta humanizada, Sala de estar e Sala de jantar, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

## Sala de Estar

A principal questão colocada aos clientes, para o início do desenvolvimento da(s) proposta(s), foi a utilização da lareira existente no interior do espaço. Desde início, referiram que esta não era utilizada com frequência, o que foi sugerido o posicionamento da televisão em cima da mesma.

No seguinte texto, é apresentada a primeira de duas propostas fornecidas e desenvolvidas para o casal. Esta contempla a remoção das portas que separavam as zonas a intervir, enquanto na restante opção foi considerada uma intervenção de obra.

## Proposta I

A sala de estar tem como foco principal a lareira, à qual foram inseridas paredes laterais para conferir ainda maior destaque. Foi aplicado um papel de parede texturizado, com o efeito de microcimento dando a sensação de um ambiente moderno e sofisticado.

Além disso, como substituição da lareira tradicional, optou-se pelo uso de uma lareira a bioetanol. Esta funciona como um elemento estético, podendo emitir, caso necessário, um ligeiro calor ao ambiente, conforme a preferência dos clientes, sendo esta a opção essencial para o casal.

A parede onde se encontra a lareira é a mesma que valoriza a zona de estar. No lado esquerdo, existe um móvel baixo com gavetas, revestido em madeira de nogueira, destinado a arrumação. Por cima do móvel, encontra-se um quadro, tornando o ponto focal dessa zona, conferindo equilíbrio e sofisticação ao espaço. No lado oposto, à direita, encontra-se um conjunto de móveis verticais, revestidos em madeira de nogueira, incorporado com prateleiras em vidro bronze.

Esta combinação de tonalidades transmite a sensação de um ambiente acolhedor. Os mesmos funcionam como arrumação de vitrine, enquanto as prateleiras são destinadas à exposição de peças decorativas (Figura 78).



Figura 79 - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta I, vista lareira, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

Numa outra perspetiva (Figura 79), podemos observar um sofá de canto grandes dimensões em tons neutros. As suas proporções resultam das necessidades dos clientes, que recebem frequentemente familiares e amigos em sua casa. Ao proporcionar maior conforto, optou-se por uma base deslizante, permitindo um aconchego adicional.

Além disso, integrou-se um módulo retangular de apoio revestido a noqueira, que vai buscar a mesma tonalidade dos apontamentos presentes no espaço, oferecendo um suporte adicional para utensílios e objetos do dia a dia.

Para as mesas de centro, selecionou-se um conjunto elegante de duas mesas retangulares em quartzo, que conferem harmonia ao espaço e assumem-se como um dos destaques da sala, pela sua originalidade e sofisticação.



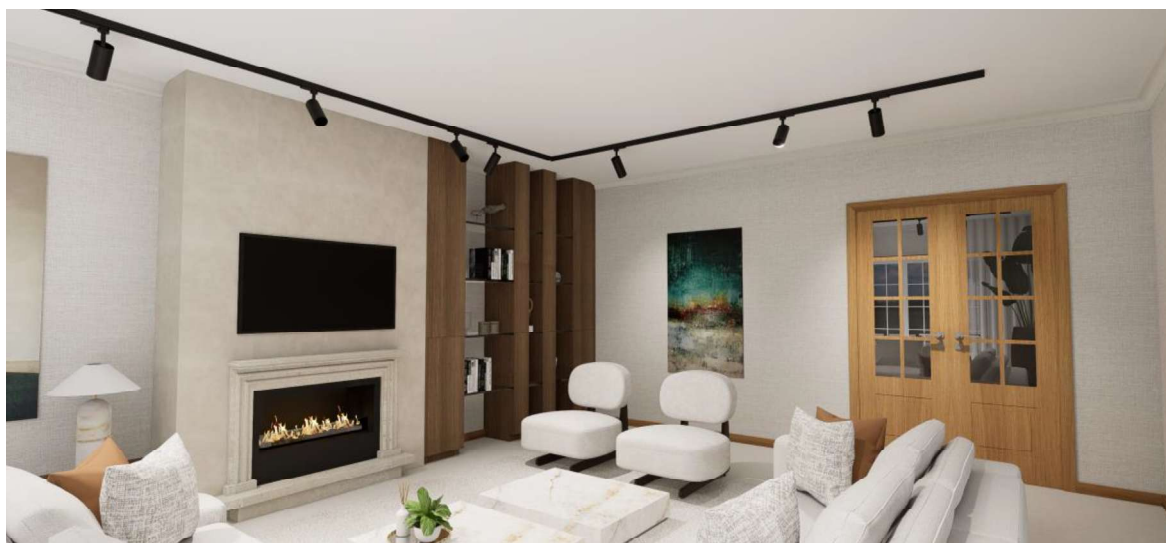
**Figura 80** - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta I, vista sofá, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

Para conferir maior leveza ao espaço, adicionou-se duas poltronas, proporcionando conforto individual, criando uma sensação de um canto mais relaxante. Visto que o sofá possui grandes dimensões, descartou-se a opção de acrescentar mais módulos, evitando assim um ambiente pesado e preenchido.

Adicionou-se um tapete de grandes dimensões, delimitando a zona de estar, o que proporciona ao ambiente maior conforto e acolhimento.

Ao longo da sala, foram instalados vários focos de iluminação, acompanhando a dimensão do espaço. Cada um deles permite destacar diferentes áreas, realçando a atmosfera do ambiente.

Podemos observar o que foi descrito anteriormente na figura 80.



**Figura 81** - Simulação 3D, Sala de estar, proposta I, vista poltronas, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

## Sala de Jantar

A sala de jantar é delimitada pela parede já existente do espaço, tendo sido eliminadas as portas para criar uma sensação de maior amplitude e continuidade entre as duas áreas.

No seu interior, optou-se por uma mesa retangular com tampo em cerâmica, o que podemos observar estes pormenores ao longo de apontamentos presentes na sala de estar. A mesa contém grandes dimensões, tendo sido excluída a opção de uma mesa extensível, uma vez que, quando aberta, cortaria o espaço de circulação.

As cadeiras de refeição foram escolhidas com o foco no conforto, essencial em momentos de convívio, apresentando estofos em tonalidades neutras e pormenores em terracota. Para valorizar o conjunto, adicionou-se ainda duas cadeiras de topo diferenciadas, conferindo maior destaque à sala.

Na parede de maior destaque, aplicou-se um papel de parede em harmonia com o de microcimento, apresentando tons de cinza e bege, garantindo continuidade com o revestimento anteriormente aplicado na parede da lareira.

Nessa mesma parede, mantiveram-se os dois espelhos ovais já existentes no espaço, que acrescentam profundidade ao ambiente. Junto a cada espelho, foram integradas floreiras verticais, reforçando a sensação de simetria, e criando a percepção de um espaço mais amplo. Ao longo do espaço, podemos encontrar ainda um outro elemento, como o tapete, que transmite conforto e delimitando o espaço. Este tapete teve uma especial atenção devido ao uso usufruído neste ambiente, como a escolha de um tapete fácil de lavar.

Além disso, integrou-se garrafeiras verticais até ao teto, pensadas para a exposição das garras de vinho que os clientes costumam apreciar durante as refeições, acrescentando um toque distinto e elegante ao espaço.

Nesta sala (Figura 81) foi instalada a mesma iluminação pendente já presente no espaço, a pedido dos clientes. Assim, também foi pensado cuidadosamente escolhidos os tipos de acabamentos, de modo a harmonizar o ambiente.



Figura 82 - Simulação 3D, Sala de jantar, Proposta I, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

As Antes de avançar para a última proposta, realizou-se uma apresentação no showroom da URBANNA, conduzida pela estagiária e a supervisora Adriana, com o objetivo de recolher o feedback dos clientes sobre a primeira proposta desenvolvida. O casal mostrou-se bastante satisfeito, valorizando a opinião das designers na definição das soluções apresentadas.

A proposta em questão incluía uma intervenção de obra, com a demolição das paredes que delimitavam o espaço, de forma a criar uma área mais ampla e harmoniosa. Após a aceitação desta ideia, os clientes manifestaram ainda uma nova necessidade não mencionada anteriormente tal como - a criação de um canto de leitura para a cliente.

Assim, substituiu-se a proposta inicial de duas poltronas individuais por uma chaise longue, oferecendo maior conforto para os momentos de leitura e relaxamento.

Relativamente ao mobiliário, o sofá foi de imediato aprovado pelos clientes. No entanto, as cadeiras de refeição inicialmente propostas não corresponderam às suas preferências, sendo substituídas por um modelo disponível no showroom. A mesa de jantar também sofreu alteração, passando a ser extensível, mantendo o tampo em cerâmica e os apontamentos em noqueira e lacado preto. Para o conjunto de móveis da parede da lareira, optou-se por soluções mais leves e equilibradas.

Por fim, foram ainda apresentadas as propostas de papéis de parede ao longo do espaço, eliminado o revestimento utilizado ao longo das paredes, esta remoção deveu-se às preferências dos clientes. Os mesmos demonstraram um feedback positivo pelas escolhas, tanto ao nível das tonalidades como das texturas dos estofos, validando assim de forma positiva as opções selecionadas.

Conforme as solicitações apresentadas e aprovações aceites, segue-se para a última proposta.

## Proposta II

Tal como referido anteriormente, esta incluiu uma intervenção de obra, com a demolição das paredes que delimitavam as duas áreas, proporcionando uma ampla área de lazer (figura 82).



Figura 83 - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta II, vista sofá, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

A iluminação de ambas as zonas foram instaladas luminárias embutidas, dando a sensação de um ambiente leve. Este tipo de solução assegura uma iluminação uniforme e confortável, evitando elementos visuais pesados.

A organização espacial manteve-se semelhante, mas com algumas alterações, como o posicionamento do sofá, tornando-se espelhado e a nova chaise lounge inserida junto às janelas, uma vez que, na disposição anterior, a presença do sofá e da nova chaise dificultaria a abertura dos móveis verticais altos.

Consequentemente, também foi necessário repensar nas mesas de centro, de forma a valorizar o novo espaço. Optou-se, assim, por uma mesa de centro com acabamentos em sintonia com os restantes elementos do ambiente, e uma mesa de apoio para a chaise longue, prática e móvel, podendo ser deslocada conforme as suas necessidades.

O conjunto de móveis verticais (figura 83) foi igualmente revisto, tornando-se mais leve, eliminando alguns elementos e acrescentaram-se prateleiras em vidro bronze, conferindo maior sofisticação.



**Figura 84** - Simulação 3D, Sala de estar, Proposta II, vista parede lareira, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

Outra alteração significativa foi a escolha das cadeiras de refeição. Todas passaram a ser idênticas entre si, estofadas em tons neutros e com estrutura em nogueira. A mesa de jantar, por sua vez, foi substituída por uma versão extensível, em cerâmica de tonalidade idêntica à das mesas de centro e apoio, ambas provenientes do mesmo fornecedor. Desta forma, o conjunto permite conciliar os momentos de convívio à refeição.

Na parede de destaque da sala de jantar (figura 84), manteve-se a solução aprovada anteriormente, com os dois espelhos ovais com as floreiras altas, reforçando a simetria. As garrafeiras verticais também permaneceram, uma vez que agradaram bastante aos clientes, pela funcionalidade e pelo impacto estético que conferem ao espaço.



**Figura 85** - Simulação 3D, Sala de jantar, Proposta II, Projeto TN. Fonte: Beatriz Alves.

## **Escolha de Materiais e Paleta cromática**

Na seguinte proposta, o revestimento do piso foi mantido, uma vez que os clientes o tinham recentemente substituído por uma tonalidade de cinzento claro nas salas, não se justificando a sua alteração.

Nas paredes, aplicou-se papel de parede de efeito microcimento na parede de destaque da lareira, conferindo conforto visual, modernidade e equilibrando com a presença da pedra existente. Já na sala de jantar, optou-se por um padrão que dialoga com o da lareira, criando uma combinação harmoniosa entre os dois papéis de parede e resultando num ambiente acolhedor.

A paleta cromática escolhida privilegia os tons neutros e frios, como os cinzas, brancos e pretos, aos quais se acrescentou a cor terracota nos elementos decorativos, quebrando a frieza das cores base e trazendo dinamismo ao espaço. A madeira de nogueira foi também incorporada, reforçando a sensação de equilíbrio e conforto aos espaços.

## **Síntese Conclusiva**

Este projeto teve um significado especial, por ter sido o primeiro a ser desenvolvido em todas as fases fundamentais: desde o levantamento de medidas até à elaboração da proposta e respetiva orçamentação. Foi um processo completo que permitiu acompanhar de perto cada etapa.

Senti uma grande satisfação com o resultado, sobretudo pela capacidade de interpretar desde o início o estilo pretendido pelos clientes e de o traduzir nos espaços de forma harmoniosa e funcional. Esta experiência demonstrou dedicação, empenho ao longo do percurso, representando um marco importante no meu desenvolvimento profissional.

Foi apresentado um orçamento para a remodelação do espaço, abrangendo tanto a decoração como a execução da obra. De momento, aguarda-se o feedback final dos clientes, que já manifestaram interesse em avançar, embora tenham considerado que não será uma prioridade para este ano.

Concluo este projeto com a certeza de que cada desafio superado contribuiu para o mundo profissional e para reforçar a minha confiança.

#### 4.5.6 Projeto VI – TLP



**Tipologia do projeto:** Espaço comercial

**Período de Intervenção:** dezembro – março

**Localização:** Lisboa

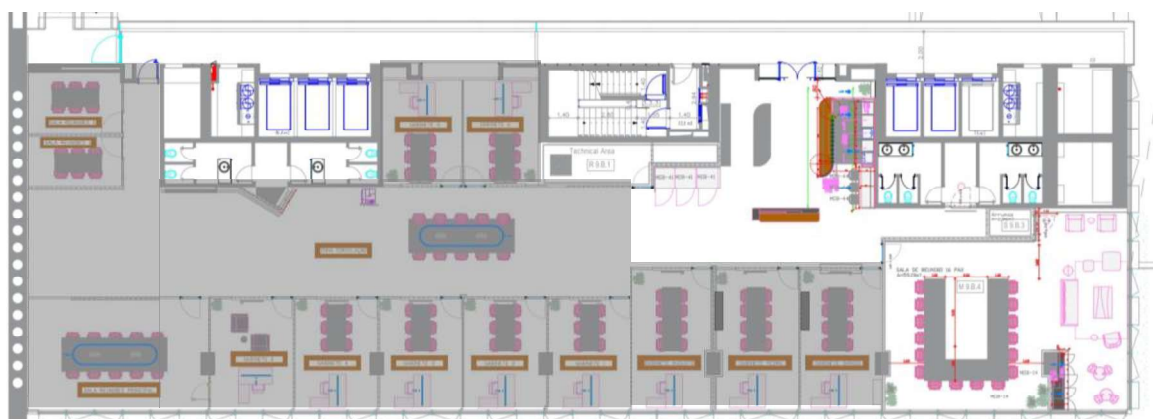
**Intervenção:** Projeto de decoração

Este projeto foi dos primeiros espaços comerciais executados pela estagiária ao longo do estágio, desenvolvido na vertente do design de interiores, como um projeto de decoração de um escritório localizado em Lisboa.

A intervenção teve como principal objetivo dar maior impacto ao interior do escritório, que inicialmente transmitia um vazio ao entrar no espaço. Por este motivo, um dos responsáveis internamente da empresa, contactou a URBANNA para proceder à remodelação do espaço comercial.

Com a visita do Rodrigo e da Adriana ao espaço a intervir, foi possível analisar o ambiente existente, analisando-se nas fotografias capturadas ao longo do escritório, e determinar o tipo de alterações necessárias a executar.

Após a comunicação inicial transmitida à estagiária relativamente ao que seria necessário desenvolver no projeto, esta deu início ao trabalho, começando pela análise dos espaços a intervir (Figura 85). No total, foram considerados 10 gabinetes, uma sala de reuniões e um corredor de grandes dimensões.



**Figura 86** - Planta do estabelecimento com zonas marcadas das áreas a intervir, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Estes espaços subdividem-se em seis gabinetes pequenos, quatro deles designados como Gabinete I; dois gabinetes pequenos, designados como Gabinete II; dois gabinetes de canto de menores dimensões, designados como Gabinete de Canto; e três gabinetes maiores, designados como Gabinete Maior I a II, destinados aos CEOs da multinacional em Portugal.

O que foi citado anteriormente, consegue-se verificar no conjunto de imagens, figura 86, de cada espaço a ser intervindo.

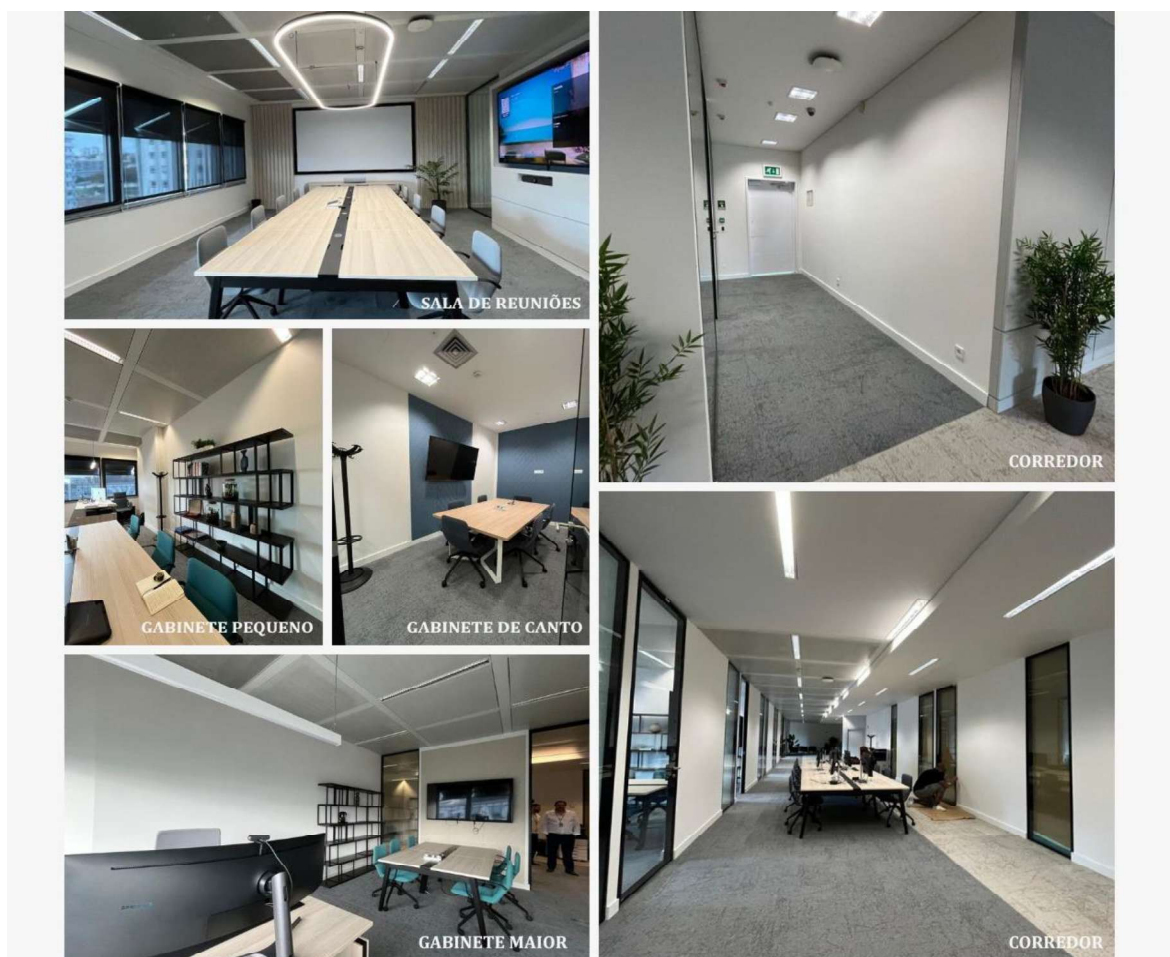


Figura 87 - Conjunto de fotografias do existente, gabinetes e corredor, Projeto TLP. Fonte: Adriana Fonseca.

De imediato, o cliente comunicou as suas preferências para os espaços a intervir, tendo o conceito “casa” no interior de cada gabinete. Por isso, era essencial o tipo de revestimentos e elementos a utilizar.

Um dos principais elementos referidos foram os seguintes:

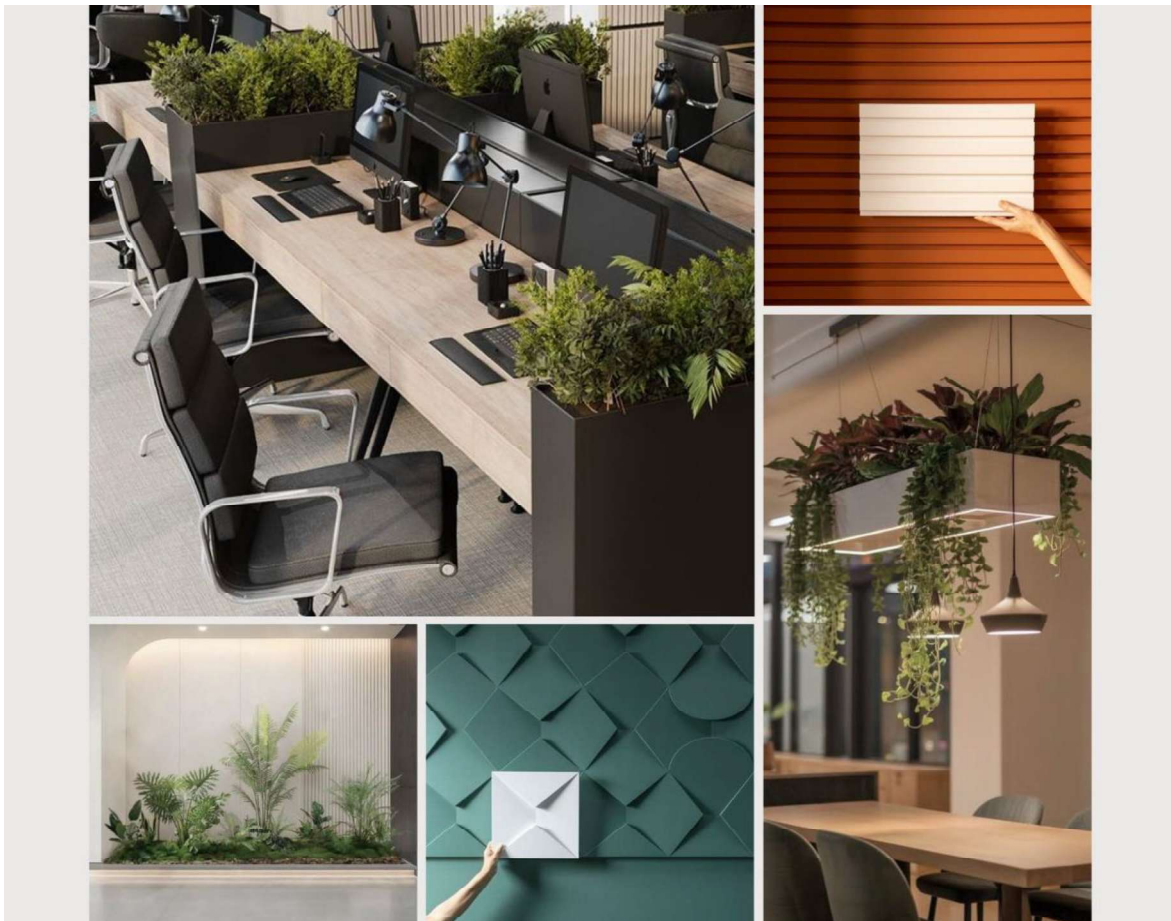
- Utilização de cortinados como elemento de privacidade
- Ripados de madeira;
- Uso de plantas.

## Proposta

Após as informações fornecidas pela supervisora, foi possível dar continuidade a este desafiante projeto, não apenas por se tratar de um espaço comercial, mas também pela dimensão e diversidade de divisões a intervir.

Em relação à sua organização espacial de cada divisão, não foi necessário a intervenção do mesmo, pois os funcionários já se encontravam satisfeitos, com o mobiliário presente em cada interior.

Como fase preliminar, tornou-se essencial realizar uma pesquisa de imagens (Figura 87) de referência que servissem de inspiração para o desenvolvimento do projeto. Entre os elementos selecionados, destacou-se o uso de plantas, pela sua capacidade de transmitir um ambiente mais suave, acolhedor e tranquilo, contribuindo para o bem-estar de quem frequenta o espaço.



**Figura 88** - Conjunto de imagens de inspiração, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Paralelamente, com recurso a imagens de inspiração, foi possível definir a paleta cromática a adotar, privilegiando tons neutros, para melhor concentração da equipa e, em simultâneo, contribuir para a harmonia ao longo do espaço.

Assim, com a pesquisa de imagens de inspiração, passou-se para a etapa seguinte, a modelação 3D. Tendo em conta que o espaço apresenta grandes dimensões, o levantamento foi dividido por cada divisão. Desta forma, foi criado um ficheiro para o corredor, para os gabinetes das pessoas mais relevantes da empresa, para os gabinetes de canto e também para os gabinetes mais pequenos, incluindo a sala de reuniões.

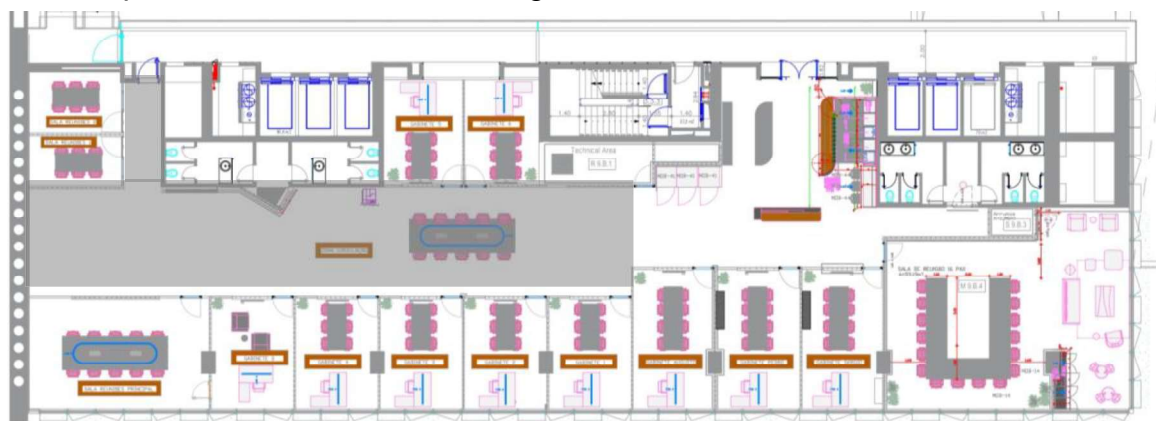
Primeiramente, iniciou-se a remodelação do corredor, com a previsão do que seria importante intervir para que este se tornasse num espaço de escritório visualmente mais agradável.

## Corredor

A sua organização espacial manteve-se, tendo sido alterado apenas o posicionamento de alguns elementos de apoio.

O corredor (Figura 88) encontra-se dividido em duas áreas distintas: uma zona de lazer, situada no final do espaço, destinada a momentos de relaxamento ao longo do dia. Esta zona é composta pelo mobiliário existente, como poltronas, mesas de centro e um pequeno aparador, que apoiam as funcionalidades pretendidas para a utilização do espaço.

Além disso, existe ainda uma zona de trabalho localizada na parte central, incorporada por mesas de grandes dimensões e cadeiras de escritório, o que contribui para o funcionamento ao longo do dia de trabalho.



**Figura 89** - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Corredor, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Um dos primeiros aspetos a desenvolver foi a definição do tipo de revestimento a aplicar em cada parede, tendo em conta que se tratava de um corredor com um comprimento de grandes dimensões.

Assim, na maioria das paredes, optou-se pela aplicação de papel de parede texturizado em tons neutros, de forma a acrescentar profundidade e realce ao longo

do espaço. Este revestimento contribui para criar um ambiente mais aconchegante e elegante.

Para complementar, foram introduzidos painéis ripados de madeira, de acordo com a preferência do cliente, capazes de transmitir uma sensação de conforto e de acrescentar valor estético ao espaço.

## Zona de lazer

Como referido anteriormente, esta zona já dispunha mobiliário, como poltronas, mesas de centro e um pequeno aparador, pelo que não foi necessário interferir na escolha de novos elementos para o espaço.

A intervenção concentrou-se, principalmente nas paredes, com a aplicação de papel de parede texturizado e de um pequeno painel de ripas de madeira.

Visto que este elemento se tornou predominante ao longo do espaço, procurou-se equilibrar a sua presença através da incorporação de outro tipo de revestimento na parede de destaque desta zona, com um desenho em relevo de ripas em PVC, na tonalidade terracota.

Esta cor foi escolhida como tom de destaque no corredor, complementando as cores neutras inicialmente selecionadas. O resultado (Figura 89) conferiu ao espaço um ambiente mais quente, mantendo a harmonia com a paleta cromática definida.



**Figura 90** - Simulação 3D, Corredor, Área de lazer, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Além disso, podemos verificar o revestimento de jardins verticais, que acrescenta um toque de frescura e dinamismo ao espaço, funcionando não só como elemento decorativo, mas também como forma de valorizar o ambiente.

Como elementos decorativos inseridos nesta zona (Figura 90), um biombo vertical em lacado preto, garantindo uma pequena privacidade e divisão entre as zonas. Adicionalmente, foram posicionadas plantas atrás das poltronas, criando um ambiente aconchegante e tranquilo, e acrescentando um toque decorativo elegante.



**Figura 91** - Simulação 3D, Corredor, Área de lazer, vista jardins verticais, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Seguidamente à zona de lazer, encontra-se um pequeno corredor (Figura 91), que dá acesso aos gabinetes de canto. Neste espaço, foi inserida uma consola de tonalidade preta e um quadro decorativo, criando um ponto de destaque ao entrar no corredor. Desta forma, transmite-se a sensação de um espaço acolhedor, em vez de se tratar apenas de um simples corredor de passagem.



**Figura 92** - Simulação 3D, Corredor, vista passagem gabinetes de canto, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Ao percorrer o restante corredor, podemos observar a aplicação de papel de parede ao longo das paredes, assim como os painéis de ripas em carvalho presentes no espaço, dando destaque à parede que se encontra revestida totalmente com esse tipo de revestimento.

Esta tonalidade foi escolhida para harmonizar com a cor predominante das mesas de trabalho, criando continuidade na utilização da mesma cor. O carvalho transmite uma sensação de delicadeza e conforto, contribuindo para um ambiente agradável no espaço.

Visto que esta parede se encontra revestida com ripados de madeira, tornou-se essencial destacar a zona das instalações sanitárias. Para isso, foram aplicadas figuras na porta, representando os símbolos feminino e masculino em branco, de modo a sobressair sobre o preto da porta.

Pode-se verificar o que foi descrito anteriormente na Figura 92.



**Figura 93** - Simulação 3D, Corredor, vista porta instalações sanitárias, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Além disso, podemos observar a incorporação de dois quadros de penas, cujas tonalidades harmonizam com o restante espaço, incluindo as cores neutras como branco, bege, preto e cinza.

Estes quadros já se encontravam expostos no showroom da Urbanna, o que facilitou a sua escolha para inserção na parede, evitando que esta ficasse vazia e contribuindo para criar uma sensação de continuidade e equilíbrio visual.

## Zona de trabalho

A zona de trabalho (Figura 93) encontra-se preenchida com mobiliário já existente, o que tornou desafiante a criação de um ponto de destaque. Sendo esta a área de maior impacto visual, optou-se pela instalação de vasos suspensos sobre as mesas, introduzindo leveza e dinamismo ao espaço.

Estes vasos prolongam a dimensão das mesas de trabalho e, com a tonalidade de madeira de carvalho aliado ao verde das plantas, destacam-se ao longo do ambiente. As flores pendentes que deles fluem acrescentam frescura e sofisticação ao espaço.



**Figura 94** - Simulação 3D, Corredor, Zona de trabalho, vista I, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Para além da vegetação suspensa, incluíram-se na lateral de cada mesa, que marca o início e o fim da área de trabalho, vasos altos que funcionam como elementos delimitadores. Esta solução confere ao ambiente um aspeto visual leve e visualmente agradável.

Ao circular pelo corredor, as laterais das secretárias deixam de ser o ponto de foco, passando a destacar-se os vasos em terracota, em perfeita harmonia com o verde das plantas.

Em conformidade com a tonalidade terracota, foram aplicados nas paredes centrais do espaço, painéis tridimensionais, que acrescentam dinamismo ao ambiente. Através da composição de triângulos e semicírculos, criou-se um padrão que confere carácter às paredes, estabelecendo um corte no papel de parede e destacando a zona de trabalho.

Pode-se verificar na figura 94, em um outro ângulo, o que se citou anteriormente sobre esta zona.



**Figura 95** - Simulação 3D, Corredor, Zona de trabalho, vista II, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

É possível observar um pequeno jardim junto à parede (figura 95), criando um mini hall de entrada que antecede o percurso pelo espaço. Este jardim traz textura e dinamismo, graças à variedade de alturas e folhagens das plantas introduzidas. Além do seu valor estético, proporciona acolhimento e uma conexão com a natureza, harmonizando-se com a sofisticação do ambiente.



**Figura 96** - Simulação 3D, corredor, Zona de trabalho, vista jardim, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Ao longo do corredor, é possível observar a utilização de elementos de privacidade nos gabinetes. Nas janelas fixas foram colocados cortinados e, nas portas, aplicou-se um vinil fosco com o logótipo da empresa.

Após a descrição do corredor, procede-se à pormenorização dos gabinetes maiores, seguindo-se os pequenos, os de canto e, por fim, a sala de reuniões.

Esta sequência corresponde ao percurso realizado ao entrar no corredor.

## Gabinetes maiores

Ao percorrermos o corredor, os primeiros gabinetes a serem observados são os gabinetes maiores, representando cada CEO da empresa.

No total existem três gabinetes, como se pode verificar na Figura 96. Estes serão subdivididos com a inicial de cada CEO, sendo representados como 'CEO A', 'CEO S' e 'CEO P'. O gabinete do CEO A está assinalado na cor cinza claro, o do CEO S na cor cinza escuro, e o do CEO P numa cor diferente, como o preto.

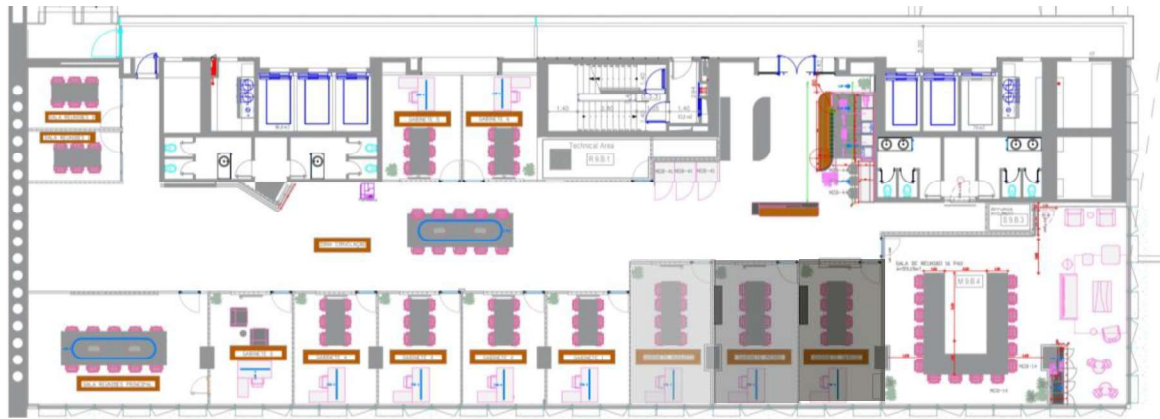


Figura 97 - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes maiores, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

## Gabinete maior I

### - CEO A

Neste gabinete, o próprio nome indica trata-se de um espaço de maiores dimensões.

Destinado ao CEO A, o interior deste gabinete foi concebido de forma distinta dos restantes. O propósito desta estética diferenciou-se precisamente por permitir a execução de um interior único, aproveitando a oportunidade de criar um espaço exclusivo para um dos CEOs

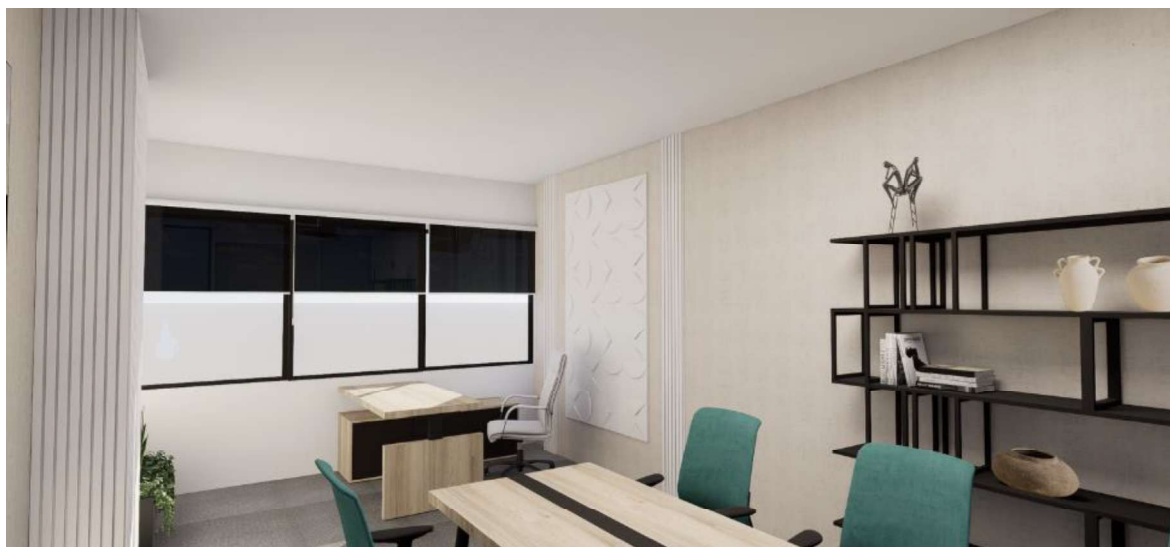
Assim, optou-se pela aplicação de revestimento em ripado, fornecido por um fornecedor que disponibiliza diferentes placas e padrões, permitindo escolher a cor pretendida. Para este projeto, foi seleccionada a cor branca, assegurando a continuidade do padrão utilizado no interior.

O revestimento foi aplicado no pilar e também na parede situada atrás da secretária, reforçando a identidade visual do gabinete. Em conformidade, integrou-se também o mesmo padrão tridimensional utilizado no corredor, transmitindo assim uma continuidade visual entre os espaços. Este conjunto proporciona um fundo agradável e dinâmico durante a realização das videoconferências de trabalho.

Ao garantir maior harmonia, o padrão foi aplicado na mesma cor do ripado, criando uma atmosfera dinâmica e elegante. Esta opção de revestimento substituiu a utilização dos quadros decorativos, reforçando a identidade e sofisticação do gabinete.

O uso de papel de parede não foi exceção, tendo sido aplicados dois tipos distintos, ambos em tons neutros e com textura, de forma a conferir conforto ao espaço.

Como se pode verificar na Figura 97, o papel de parede aplicado com os papéis tridimensionais apresenta um padrão simples, escolhido de forma a estabelecer uma relação harmoniosa com os restantes revestimentos utilizados nesta parede.



**Figura 98** - Simulação 3D, Gabinete maior | CEO A, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Na parede oposta, onde está a televisão, revestiu-se um segundo tipo de papel de parede, igualmente em tons neutros, mas com características acústicas de tecido não tecido, proporcionando simultaneamente uma atmosfera descontraída e formal.

Para complementar a composição, foi inserido um vaso com plantas baixas junto a esta parede, de forma a criar um espaço acolhedor e tranquilo. Para não desvalorizar o padrão do papel de parede, os vasos foram escolhidos com dimensões adequadas, tornando-se, simultaneamente, um dos pontos focais do gabinete.

Podemos observar o que foi descrito anteriormente na Figura 98.



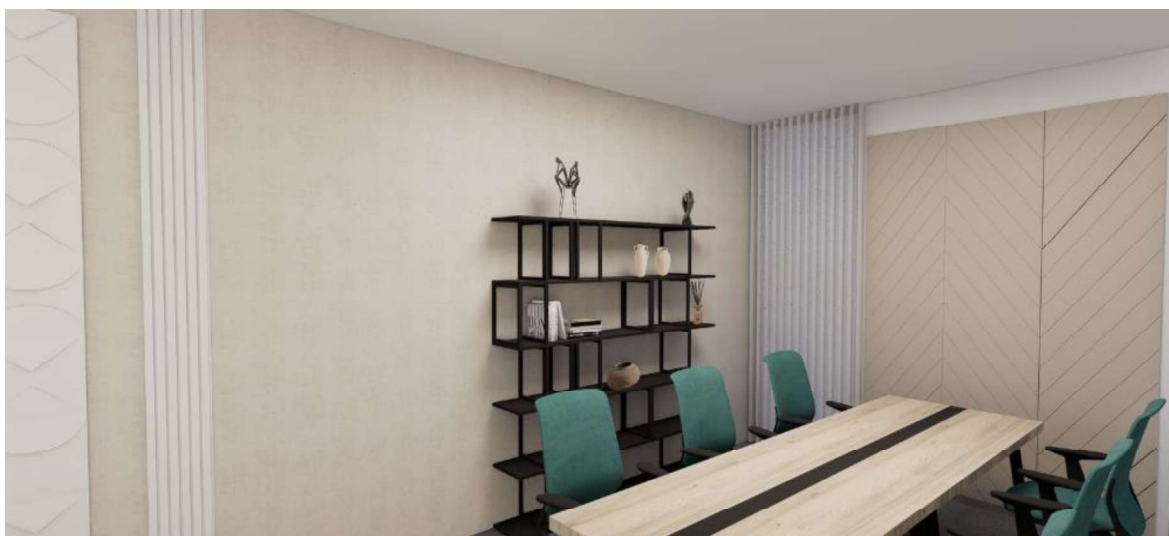
**Figura 99** - Simulação 3D, Gabinete maior | CEO A, vista parede televisão, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

A estante preta já se encontrava no espaço e foi aproveitada para a colocação de elementos decorativos, preenchendo-a e conferindo ao ambiente um aspeto mais composto e elegante.

Quanto à questão da privacidade, seguiu-se o mesmo conceito adotado nos restantes gabinetes, utilizando um cortinado na janela fixa, com tecido que reduz a visibilidade para o interior. No que diz respeito à porta, aplicou-se vinil fosco, mantendo a dimensão e alinhamento das restantes aberturas ao longo do corredor.

Como na maioria dos gabinetes, a organização espacial e o mobiliário já se encontravam definidos em cada interior, foi necessária uma seleção cuidadosa de cada tipo de revestimentos, tonalidades e elementos decorativos a inserir.

A seguinte figura 99 apresenta a descrição citada anteriormente.



**Figura 100** - Simulação 3D, Gabinete maior | CEO A, vista estante, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

## Gabinete maior II

### - CEO P

No gabinete do CEO P (Figura 100), a estética mantém-se de forma consistente ao longo dos gabinetes maiores.



**Figura 101** - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO P, vista parede secretária e estante, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

Os revestimentos e as tonalidades apresentam-se os mesmos, como os painéis ripados brancos aplicados no pilar localizado atrás da secretária. O papel de parede texturizado, em tons neutros, confere ao ambiente uma atmosfera acolhedora.

Considerando o pequeno espaço disponível atrás da secretária para decoração, optou-se por revestir apenas o pilar, tornando-o o grande destaque dessa parede e servindo de fundo para as videoconferências a serem realizadas. Nessa mesma parede, observa-se também uma grande estante preta, já incorporada no espaço, com elementos decorativos que contribuem para uma composição mais completa do gabinete.

O uso do cortinado e do vinil na porta manteve-se, garantindo maior privacidade ao espaço. O cortinado, além disso, confere ao ambiente uma sensação acolhedora e sofisticada.

Na parede seguinte, aplicou-se o mesmo papel de parede do interior do espaço. Como já existiam elementos previamente instalados, a intervenção consistiu apenas na aplicação do papel de parede.

## Gabinete maior III

### - CEO S

O último gabinete a ser executado foi o do CEO S.

Este espaço não difere dos anteriormente descritos, mantendo as tonalidades, apontamentos e revestimentos. O revestimento de parede foi o elemento predominante, conferindo ao ambiente suavidade e elegância, características comuns a ambos os gabinetes.

O pilar revestido em ripado branco destacou-se como um ponto de interesse no espaço. Na mesma parede, foi colocado um quadro decorativo, que acrescenta cor e textura ao ambiente.

Além disso, criou-se uma pequena zona de lazer (Figura 101), com duas poltronas e uma mesa de apoio, permitindo ao CEO receber convidados de forma confortável dentro do seu espaço de trabalho.



Figura 102 - Simulação 3D, Gabinete maior I CEO S, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

O papel de parede destaca-se pelo seu padrão simples, transmitindo um ambiente acolhedor ao longo das paredes, tendo sido aplicado de forma contínua por todo o espaço.

Como referência à natureza, e inserir elementos do corredor para este gabinete, foi inserida uma planta de grandes dimensões, conferindo tranquilidade e serenidade ao espaço.

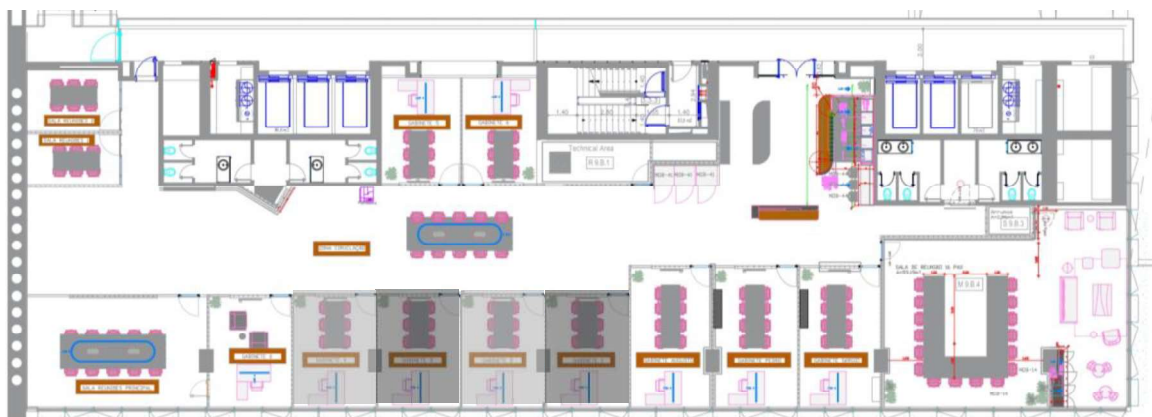
Tal como nos gabinetes anteriores, este espaço não foi exceção quanto à aplicação de elementos decorativos nas prateleiras das estantes, harmonizando o ambiente com essas peças. Além disso, completou-se o espaço com elementos de privacidade na janela fixa e na porta, através da instalação de um cortinado e de vinil fosco.

## Gabinetes pequenos

Foram desenvolvidos seis gabinetes pequenos, sendo quatro com a mesma área, encontrando-se distribuídos ao longo do corredor, dispostos de forma espelhada entre si. Os dois restantes seguem igualmente o espelhamento, mas estão localizados paralelamente em relação aos outros gabinetes.

Deste modo, os quatro primeiros serão designados como “Gabinetes pequenos I”, enquanto os dois últimos serão citados como “Gabinetes pequenos II”.

Os “Gabinetes Pequenos I” e “Gabinetes Pequenos II” serão subdivididos em exemplos de A a B, de acordo com o espaço a descrever (Figura 102). O exemplo A corresponde a duas divisões (representada a cor Cinza claro), enquanto o Exemplo B representam as mesmas zonas, mas com uma disposição espelhada (representada a cor Cinza escuro).



**Figura 103** - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes pequenos I e II, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

### Gabinete pequeno I

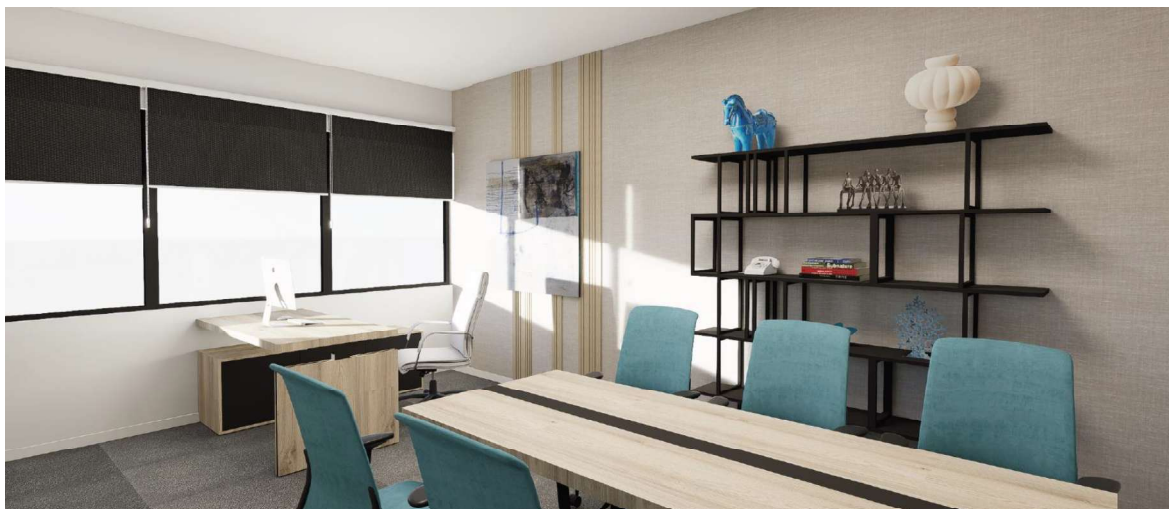
#### - Exemplo A

Como nas outras divisões, esta sala não foi exceção na incorporação de papel de parede texturizado, com tons neutros que combinam com o painel em espinha na zona da televisão, criando um ambiente acolhedor.

O mesmo painel de ripados foi aplicado ao longo dos gabinetes (Figura 103), na zona do pilar, disfarçando-o e reforçando a continuidade visual do corredor. Para além do pilar, o painel foi também inserido atrás da mesa de secretária individual, dando um toque de sofisticação a essa zona com o elemento de decoração.

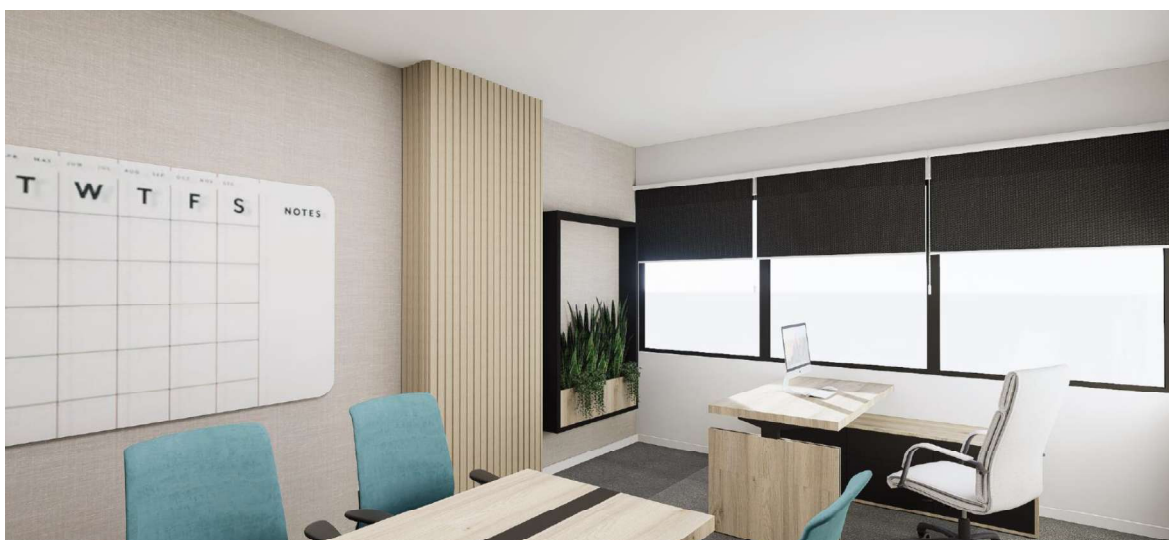
Deste modo, foi inserido um quadro atrás da secretária individual, trazendo cor e interesse visual, especialmente durante as videoconferências, mostrando que o detalhe foi pensado para a experiência do usuário.

Cada gabinete apresenta quadros diferentes, escolhidos de acordo com o gosto pessoal de cada funcionário.



**Figura 104** - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Posteriormente à secretária (Figura 104), encontra-se um conjunto composto por um vaso em carvalho com moldura preta, que realça o destaque das plantas inseridas. O diferencial deste conjunto é de estar integrado à parede, funcionando como um elemento de decoração.



**Figura 105** - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Para garantir a privacidade do gabinete (Figura 105), foi inserido um cortinado na zona da janela fixa, criando uma atmosfera acolhedora e transmitindo a

sensação de conforto. Na porta, aplicou-se um vinil fosco em diferentes tonalidades que representa o logótipo da empresa, proporcionando simultaneamente referência visual e privacidade.

Além disso, cada gabinete contém uma estante preta, de grandes dimensões, complementada com elementos de decoração que tornam o espaço mais harmonioso.



**Figura 106** - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista estante, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

## **Gabinete pequeno I**

### **- Exemplo B**

O exemplo B dos gabinetes pequenos I foi desenvolvido de forma idêntica ao anteriormente referido. Uma vez que estes gabinetes têm a mesma função e dimensões, a opção logística foi desenvolver a mesma solução estética para o interior de todos os gabinetes pequenos I.

Visto que este gabinete é o reflexo do exemplo A, o pilar encontra-se atrás da secretária individual. Como havia pouca dimensão para o posicionamento do quadro, optou-se por manter apenas os revestimentos de parede, nomeadamente o papel de parede texturizado e as ripas a carvalho, como elementos visíveis nas videoconferências.

Ainda nesta parede (Figura 106), destaca-se a estante preta de grandes dimensões, cuja tonalidade contrasta com os tons neutros do fundo. Este contraste realça a distribuição dos elementos decorativos dispostos nas prateleiras, valorizando a composição do conjunto.



**Figura 107** - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo B, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Como não foi possível o posicionamento de um elemento decorativo no pequeno espaço entre a janela e o pilar, optou-se por colocá-lo na outra parede.

Nesta parede foi integrado um quadro decorativo de grandes dimensões (figura 107), aproveitando a escala generosa da superfície disponível. Para reforçar a harmonia com os ripados existentes, estes foram aplicados atrás do quadro, criando uma composição equilibrada e conferindo maior elegância ao espaço.

O posicionamento do quadro nesta parede transmite uma sensação de tranquilidade, reforçada pela integração de uma planta de grandes dimensões, que cria um canto agradável e acolhedor.



**Figura 108** - Simulação 3D, Gabinete pequeno I, Exemplo A, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

As necessidades de privacidade do gabinete também foram garantidas através da aplicação de vinil fosco e da instalação de cortinado, tal como no gabinete anterior.

## Gabinete pequeno II

Os gabinetes em questão encontram-se dispostos paralelamente aos anteriormente descritos, conforme se pode observar na Figura 108. Estes são divididos com designação de exemplo A e B. O gabinete, do exemplo A, representa-se ao cinzento-claro, onde não possui no seu interior a estante preta presente na maioria dos gabinetes anteriores. No entanto, o exemplo B está representado a cinzento-escuro.

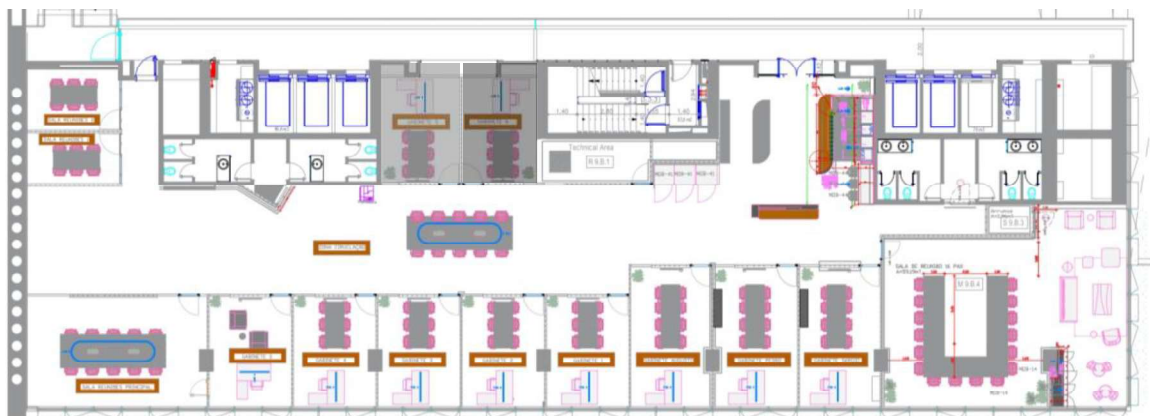


Figura 109 - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes pequenos II, Projeto TLP. Fonte: Beatriz

### - Exemplo A

Por isso, para permitir a integração de elementos decorativos, optou-se por desenhar estantes feitas à medida, incorporadas na parede oposta ao do quadro branco magnético. Estas estantes foram revestidas a carvalho, assegurando a continuidade das tonalidades utilizadas no interior. Desta forma, tornou-se possível explorar diferentes composições decorativas, graças à variação de espaçamentos e ao posicionamento individual de cada prateleira, tal como se pode verificar na figura 109.



Figura 110 - Simulação 3D, Gabinete pequeno II, Exemplo A, vista total, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Para além dos elementos decorativos inseridos nas estantes desenhadas à medida, foi colocado um quadro decorativo de grandes dimensões atrás da secretária, integrado com as ripas em carvalho, criando uma zona harmoniosa, com o mesmo conceito que nos recentes gabinetes.

Neste gabinete, tal como nos anteriores, foi inserido um cortinado, reforçando a privacidade da área e contribuindo para um ambiente mais acolhedor, em conjunto com o padrão aplicado na porta.

Para além deste revestimento, é importante referir o uso do papel de parede aplicado neste ambiente, que mantém uma tonalidade neutra, mas apresenta uma textura distinta, permitindo diferenciar visualmente aos restantes gabinetes.

### - Exemplo B

Em comparação com o gabinete anterior, este apresenta uma estante preta já integrada no espaço, onde foram incorporados novos elementos de decoração.

Como complemento, foi colocada uma planta de grandes dimensões junto à estante, contribuindo para um ambiente acolhedor e tranquilo. Nesta parede integrou-se ainda um quadro decorativo, pensado para servir de fundo nas videoconferências e ainda criar um ambiente harmonioso. Em conjunto, estes elementos conferem sofisticação ao longo do espaço.

Além disso, destaca-se a aplicação do papel de parede texturizado, que reforça a sensação de aconchego no espaço.

Pode-se verificar o que foi descrito na figura 110.

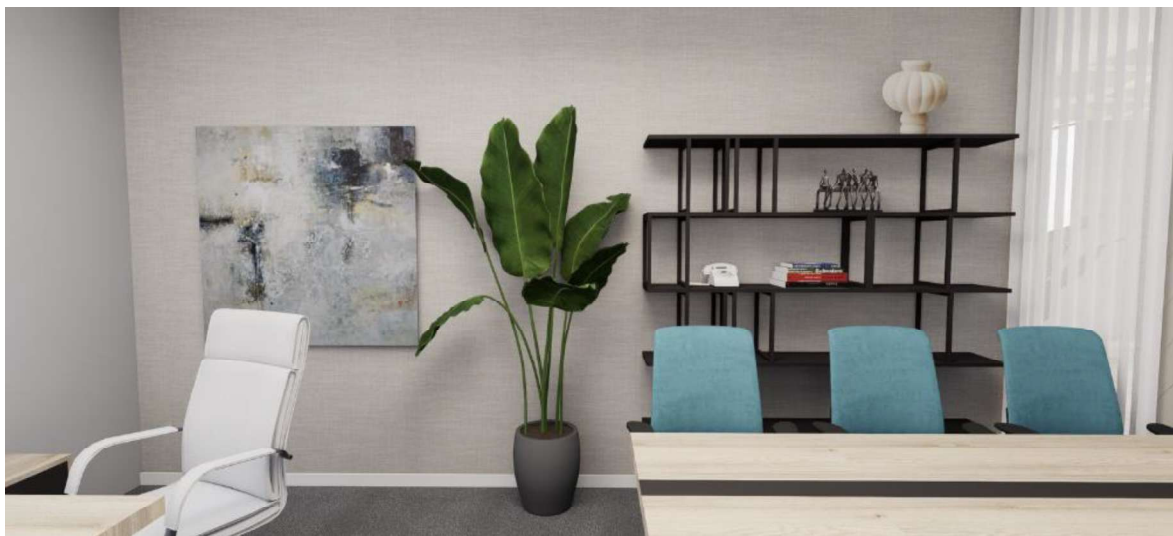


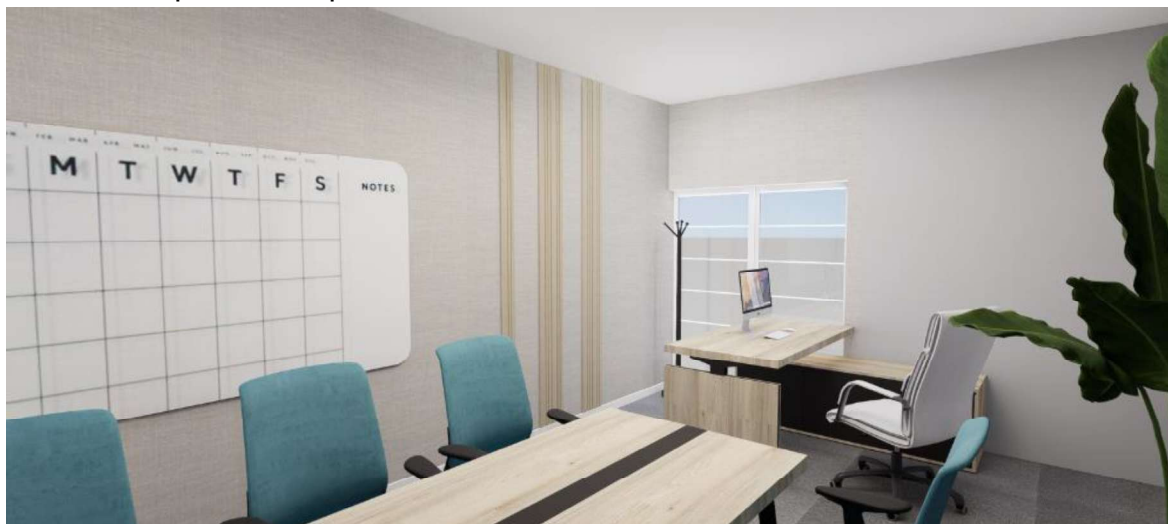
Figura 111 - Simulação 3D, Gabinete pequeno II, Exemplo B, vista parede secretária, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Seguidamente, na outra parede de destaque, aplicou-se revestimento em painéis ripados, estabelecendo uma referência ao gabinete anterior e criando uma

ligação entre ambos, uma vez que se encontram lado a lado e desempenham a mesma função.

Estes painéis ripados em carvalho conferem ao ambiente um toque sofisticado e uma sensação acolhedora, equilibrando o efeito de uso excessivo de papel de parede que poderia provocar.

Este gabinete (figura 111) inclui também elementos de privacidade à entrada, nomeadamente o cortinado na janela fixa, que reforça a atmosfera acolhedora, e o vinil fosco aplicado na porta.



**Figura 112** - Simulação 3D, Gabinete pequeno II, Exemplo B, vista parede oposta, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

## Gabinete de canto

O grande destaque de cada gabinete está na tonalidade predominante no espaço, como o azul aplicado nas paredes, através de um revestimento texturizado em padrão espinha.

Estes espaços caracterizam-se pelas suas dimensões reduzidas, pensados para acolher pequenas reuniões ou funcionar como gabinetes de trabalho para quem necessite. No seu interior encontram-se uma mesa com cadeiras integradas e a instalação de uma televisão.

Em comparação com os gabinetes anteriores, nestes foi apenas necessário aplicar revestimento de vinil fosco nas janelas fixas, uma vez que já dispunham de reduzida entrada de luz natural.

Os gabinetes seguintes localizam-se no final do corredor, tal como representado na figura 112.

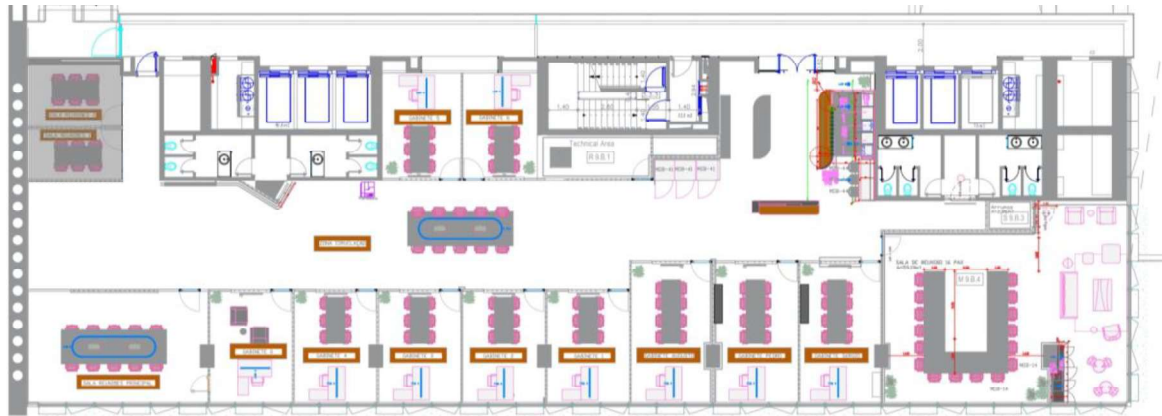


Figura 113 - Planta do estabelecimento com zona marcada a intervir, Gabinetes de canto, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves.

## Gabinete de canto

### - Exemplo A

Uma vez que o ambiente já apresentava uma tonalidade azul bastante marcante, tornou-se essencial incorporar um papel de parede texturizado mais discreto, de modo a equilibrar a composição, mantendo o azul como foco predominante do espaço.

A aplicação deste papel de parede privilegia a criação de um ambiente acolhedor, graças à sua textura semelhante ao tecido linho, conferindo ao espaço uma atmosfera elegante e confortável.



Figura 114 - Simulação 3D, Gabinete pequeno de canto, Exemplo A, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Em conformidade com os restantes gabinetes, foi inserido um conjunto de dois quadros decorativos, concebidos para se complementar entre si. As tonalidades escolhidas mantêm-se em cores neutras, como o castanho preto e cinza, evitando o excesso de cores e garantindo um ambiente equilibrado.

Visto que o principal objetivo era a integração de elementos decorativos ao longo dos gabinetes, optou-se pela colocação de prateleiras executadas à medida. Neste exemplo, foram instaladas três prateleiras numa das paredes, revestida com acabamento texturizado em padrão espinha.

A estante apresenta-se aberta nas duas extremidades, sendo que a parte central foi revestida com o mesmo material utilizado para o fundo. Este interrompe parcialmente o padrão em espinha, conferindo um efeito mais dinâmico e diferenciado à peça. As divisórias foram dispostas de forma irregular, criando compartimentos distintos que permitem a integrar elementos decorativos.

Por baixo da mesma, foram colocados vasos retangulares com plantas, transmitindo uma sensação de tranquilidade e transformando a parede num ponto de destaque no espaço.

Tal como nos restantes gabinetes, a organização espacial manteve-se, assim como o mobiliário inserido no seu interior, garantindo uniformidade com os outros gabinetes.

## Gabinete de canto

### - Exemplo B

No segundo gabinete (Figura 113), os revestimentos mantêm a linha estética do espaço anterior, garantindo continuidade visual. Foi aplicado o mesmo papel de parede texturizado, proporcionando a mesma atmosfera acolhedora e elegante.

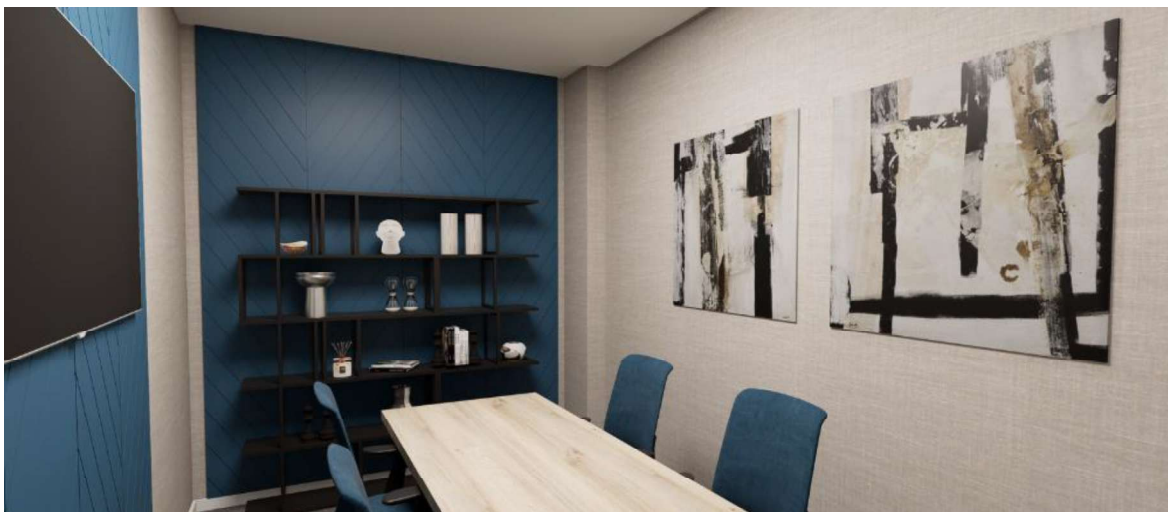


Figura 115 - Simulação 3D, Gabinete de canto, Exemplo B, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

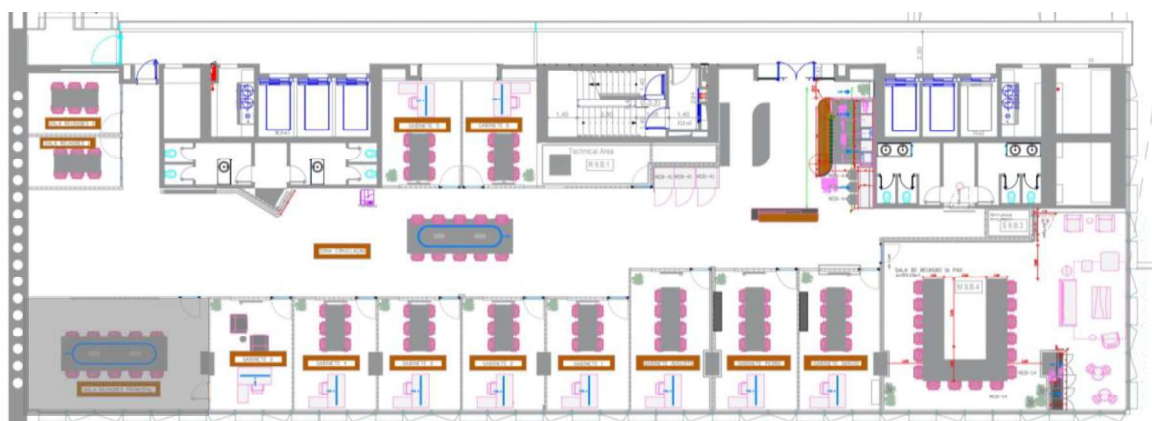
Foram inseridos dois quadros decorativos em tonalidades neutras, branco, cinzento e preto. Além disso, integrou-se uma estante alta em preto, semelhante às que estavam inseridas nos outros gabinetes, destinada à organização e exposição dos elementos decorativos para o interior.

Devido às dimensões reduzidas deste gabinete em relação ao Exemplo A, com a presença de uma estante alta e de grandes proporções, não foi possível incluir outro tipo de elemento no interior.

## Sala de reuniões

Seguidamente a estas salas de reuniões e ou gabinetes, existe uma grande sala de reuniões que também sofreu alterações no seu interior.

Esta encontra-se paralelamente localizada aos gabinetes de canto, estando inserida mesmo ao lado da zona de lazer do corredor. Podemos observar a sua localização na figura 114.

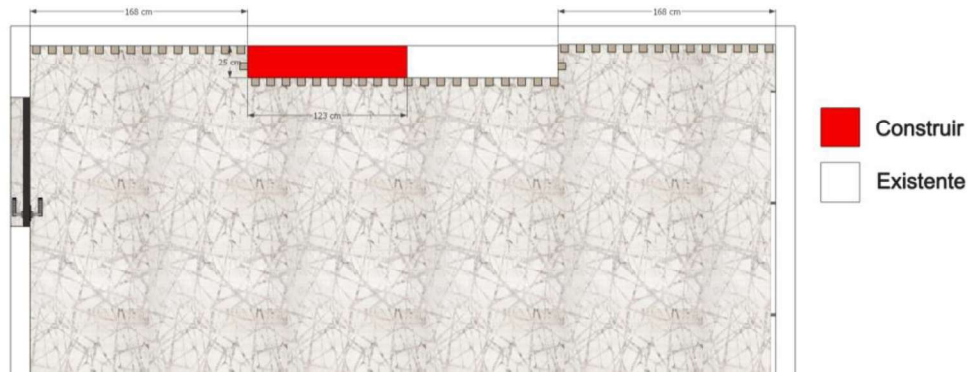


**Figura 116** - Simulação 3D, Sala de reuniões, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

Esta sala é amplamente utilizada pelos funcionários, por se tratar da principal sala de reuniões.

O grande destaque da sala encontra-se na parede ripada em carvalho já existente. No entanto, o responsável do estabelecimento considerou necessário ajustá-la, de forma a alinhar a estética com o logótipo da empresa.

Dada a necessidade, e considerando que a parede se apresentava assimétrica devido ao pilar, a primeira intervenção foi torná-la simétrica, permitindo assim o posicionamento do logótipo ao centro.



**Figura 117** – Planta de amarelos e vermelhos, Sala de reuniões, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

O logótipo foi colocado de forma a estar em conformidade com a câmara utilizada nas videoconferências, garantindo que se conseguisse visualizar o grande destaque da parede, sendo esta alterada para este efeito.

O revestimento em ripado de carvalho foi novamente aplicado na parede, com o objetivo de conferir um ambiente acolhedor. Foram também incorporados jardins verticais, proporcionando dinamismo e tranquilidade ao espaço, além de estabelecerem uma ligação visual com as restantes divisões do espaço comercial.

O posicionamento dos elementos foi cuidadosamente simétrico, criando uma parede concebida de forma equilibrada e pensada.

Com o revestimento finalizado, o logótipo da empresa foi colocado no centro da parede, em lacado preto, harmonizando com os restantes elementos e detalhes em preto presentes neste espaço.

O resultado da proposta pode-se verificar na Figura 116.



**Figura 118** - Simulação 3D, Sala de reuniões, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

A finalização da execução dos gabinetes e da sala de reuniões resultou no desenvolvimento de uma apresentação com imagens realistas dos espaços, destinada a envio por via eletrónica.

Visto que os horários não coincidiam entre ambas as empresas, tornou-se necessário discutir previamente os pontos relevantes, caso o responsável que entrou em contacto com a URBANNA viesse dar o seu feedback relativamente ao projeto de modelação 3D.

Após a visualização da apresentação, este comunicou à supervisora Adriana que todos os principais representantes da empresa se encontravam bastante satisfeitos com os interiores dos espaços. No entanto, salientaram igualmente algumas alterações pretendidas, nomeadamente o desenho do vinil fosco aplicado nas portas dos gabinetes, como alternativa para garantir maior privacidade. Estes inicialmente apresentavam com o logotipo da empresa, o que se pretendeu executar algo mais simples e que fosse de acordo às normas da empresa.

Como nova atualização, foram executados retângulos de maior e menor espessura, com espaçamentos variados, criando um desenho criativo e único (Figura 117). Este padrão prolonga-se ao longo das portas dos gabinetes, exceto nos gabinetes de canto, onde não é necessário aplicá-lo devido à sua posição discreta.



**Figura 119** - Simulação 3D do vinil nas portas, Corredor, Zona de trabalho, Projeto TLP. Fonte: Beatriz Alves

O uso das luminárias foi mantido, acrescentando-se uma luminária central no corredor para iluminar a zona central do local de trabalho. Esta disposição cria uma leitura em ziz-zag, acrescentando dinamismo ao ambiente e destacando-se pela sua diferenciação.

Com a aprovação da proposta, assim como do restante projeto, foi elaborado o orçamento de decoração, dando seguimento ao feedback do cliente e permitindo decidir se avançaria ou não com a execução do projeto.

Após o envio do orçamento, foram realizados alguns ajustes até se chegar ao valor final, sendo o orçamento adjudicado para iniciar o processo da decoração de interiores.

## Proposta Final

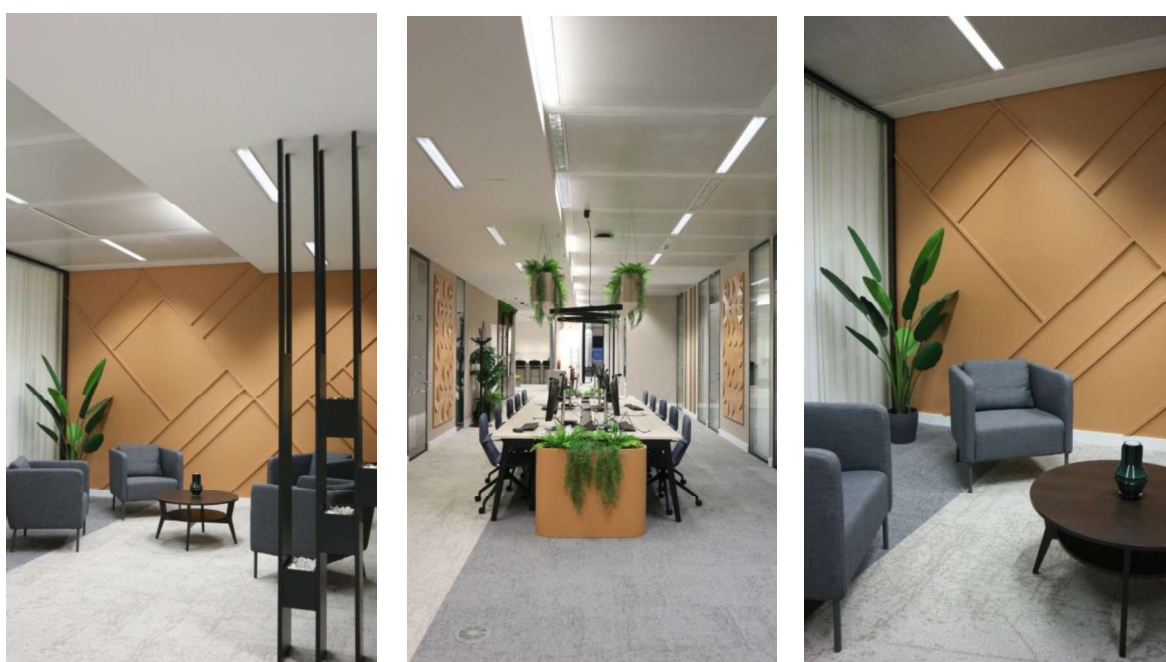
Este espaço foi desenvolvido entre dezembro de 2024 e março de 2025, com início do projeto no estabelecimento a janeiro de 2025. A equipa URBANNA demonstrou grande persistência, criando cada espaço de forma cuidada, como evidenciado na modelação 3D.

Como resultado, o projeto foi publicado nas redes sociais da URBANNA, através de um conjunto de vídeos que destacam cada pormenor de todos os gabinetes realizados. Essa mesma publicação foi exposta na rede social Instagram, no dia 2 de maio de 2025.

## Registo Fotográfico

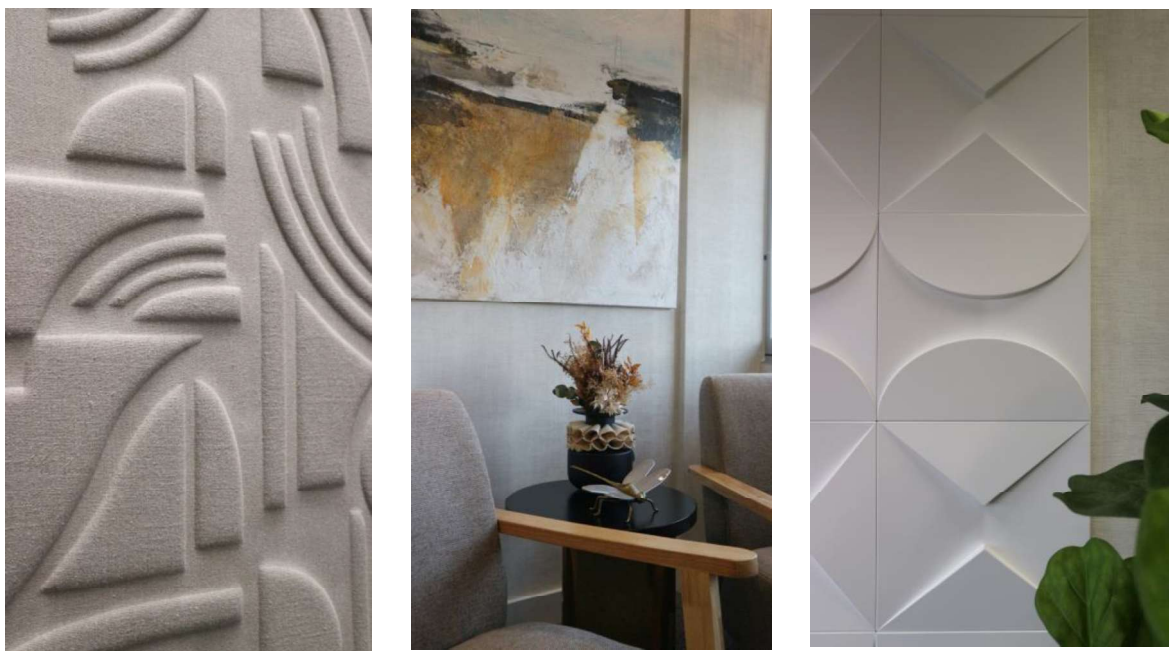
Além do vídeo publicado nas redes sociais da URBANNA, é possível observar algumas imagens de registo fotográfico do resultado final ao longo de algumas áreas desenvolvidas.

### Corredor



**Figura 120** - Registo fotográfico, Corredor, Projeto TLP. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

## Gabinete Maior - CEO S



**Figura 121** - Registo fotográfico, Corredor, Projeto TLP. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

Pode-se observar que o resultado de cada divisão está totalmente desenvolvido como foi proposto na simulação 3D. Contribuindo para um resultado harmonioso e elegante.

## Gabinete pequeno II – Exemplo A



**Figura 122** - registo fotográfico, Gabinete pequeno II, Exmplo A, Porjeto TLP. Fonte: Andreia Pacheco - Gestora das redes sociais.

## **Escolha de Materiais e Paleta cromática**

Ao longo dos espaços, é possível observar diferentes revestimentos, como papéis de parede texturizados, à prova de fogo, ripados de madeira em carvalho mate e painéis tridimensionais. Cada elemento transmite uma sensação dinâmica, acolhedora, sofisticada e harmoniosa, conjugando-se de forma equilibrada.

No piso não foi necessária qualquer intervenção, uma vez que os ambientes já se encontravam alcatifados. Esta solução contribuiu para reforçar a acústica e proporcionar maior conforto aos interiores.

A paleta cromática foi definida desde o início, privilegiando tons neutros como bege, branco, cinzento e preto. Estas cores estão presentes tanto nos revestimentos das paredes como nos diferentes elementos integrados no interior.

Para além destas tonalidades neutras, foi introduzida uma cor predominante, o terracota. Esta escolha permitiu transformar o espaço num ambiente mais acolhedor, graças à sensação de calor que esta cor transmite.

## **Síntese Conclusiva**

Este projeto contribuiu significativamente para o meu desenvolvimento profissional, por se tratar de um estabelecimento comercial. Neste tipo de espaço, foi essencial prestar atenção a cada detalhe, desde os revestimentos, luminárias e aos diversos elementos aplicados ao longo do ambiente.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, uma das principais preocupações foi o prazo de execução, garantindo simultaneamente a qualidade e a pormenorização de cada elemento a integrar no espaço.

A funcionalidade e a necessidade de assegurar uma boa circulação foram os principais destaques deste espaço, garantindo um ambiente sofisticado, acolhedor e harmonioso.

Desde o início, este projeto foi desenvolvido pela estagiária, abrangendo todas as etapas, desde a modelação 3D até à execução final. Esta experiência permitiu aprofundar, novamente, o conhecimento sobre as diferentes fases do processo até à ao resultado final.

Por se tratar de um projeto de maior dimensão, a supervisora ficou responsável pela elaboração do orçamento, sendo este enviado de imediato ao cliente. O projeto foi rapidamente adjudicado, permitindo dar início à sua execução.

No final do projeto, o cliente manifestou grande satisfação com o estabelecimento, assim como todos os funcionários que nele trabalham. Cada

comentário positivo reforça a confiança no trabalho desenvolvido e valoriza o esforço aplicado em todas as fases do projeto.



# CAPÍTULO V

*Conclusão*

## 5. Conclusão

O estágio integrado curso de mestrado, ofereceu uma importante oportunidade para a mestranda conhecer e integrar o mundo profissional na vida real. Este decorreu ao longo de seis meses na loja URBANNA, situada em Caldas da Rainha.

Durante este período, foi possível alcançar um significativo crescimento pessoal e profissional, evoluindo gradualmente na vertente de Design de interiores através da aprendizagem, junto de profissionais com experiência. Esta trajetória permitiu-me aplicar, de forma prática, os conhecimentos adquiridos ao longo do(s) percurso(s) académico(s) e demonstrando essas mesmas competências desenvolvidas no estágio.

Esta experiência revelou-se essencial para compreender as metodologias de trabalho características da área, possibilitando uma visão do funcionamento interno da empresa. Isto proporcionou assim, a aquisição de novos conhecimentos técnicos, nomeadamente no atendimento ao público, na utilização de novas ferramentas de softwares, e no contacto com marcas relevantes na área.

Numa fase inicial, o atendimento ao público, tornou-se como um dos principais desafios, devido à timidez da mestranda, sendo este um aspeto fundamental neste tipo de vertentes. Contudo, com o apoio e incentivo da equipa, foi possível ultrapassar esse obstáculo e desenvolver com maior confiança e autonomia na interação com os clientes.

No que diz respeito aos projetos, também se verificaram identidades desafiantes, sobretudo pela falta de conhecimento inicial com marcas de mobiliário, tecidos e iluminação. Através de pesquisas constantes, e com o acompanhamento de profissionais, foi possível superar essas dificuldades, adquirindo conhecimento e experiências profissionais.

No decorrer do estágio, a mestranda teve a oportunidade de trabalhar na área que mais despertava no seu interesse académico, o Design de interiores. Desde o primeiro dia, foi possível desenvolver ativamente em projetos residenciais, bem como em alguns projetos comerciais, demonstrando empenho e capacidade de adaptação a diferentes tipo de espaços a desenvolver.

Os projetos realizados foram bastante enriquecedores, permitindo compreender com maior importância o rigor técnico, a pesquisa adequada a elementos a incorporar e, acima de tudo, a criação de soluções ajustadas às necessidades e expectativas de cada cliente.

Pode-se afirmar que os objetivos estabelecidos para o estágio foram alcançados, superando as expectativas iniciais. Esta experiência contribuiu para um notável desenvolvimento de competências de comunicação e de relacionamento com o público, tendo a mestranda alcançado autonomia suficiente para realizar tarefas deste tipo de forma independente.

A conclusão deste estágio, revelou-se uma experiência gratificante, representando a primeira interação no mundo profissional na área. Para além do notável crescimento pessoal e técnico, destacou-se o apoio constante proporcionado pela equipa, que acolheu e incentivou a mestranda desde o primeiro dia.

Um agradecimento especial é dirigido à supervisora Adriana Fonseca, pelo acompanhamento dedicado, pela partilha de conhecimento e orientação, tanto profissional como pessoal, que foram essências para este percurso de aprendizagem.

Em suma, pode-se afirmar que todos os objetivos foram cumpridos, terminando esta etapa com um balanço positivo. Este estágio permitiu consolidar o desejo de continuar a trabalhar na área do Design de Interiores, uma área exigente, criativa e enriquecedora, que tem como objetivo tornar cada espaço um reflexo da identidade e do estilo de vida de cada utilizador.

## 5.1 Referências Bibliográficas

Bia Gadia. (s. d.). A importância do 3D nos projetos de arquitetura e design. Bia

Gadia Arquitetura Design. Obtido 12 de setembro de 2024, de

[https://biagadia.com.br/aimportancia-do-3d-nos-projetos-de-arquitetura-e design/](https://biagadia.com.br/aimportancia-do-3d-nos-projetos-de-arquitetura-e-design/)

Caldas da Rainha • Centro de Portugal. (2025, July 28). Centro De Portugal.

<https://www.centerofportugal.com/pt/destino/caldas-da-rainha>

Caldas da Rainha - Turismo Centro Portugal. (2024, October 9). Turismo Centro

Portugal. <https://turismodocentro.pt/concelho/caldas-da-rainha/>

Ching, F. D., & Binggeli, C. (2012). Interior Design Illustrated. John Wiley & Sons,

Inc.

Cline, L. S. (2014). SketchUp for Interior Design: 3D Visualizing, Designing, and

Space Planning. Wiley.

D5 render. (n.d.). Graphisoft Portugal. [https://www.graphisoft.com/pt/partner-](https://www.graphisoft.com/pt/partner-solutions/d5-render#:~:text=O%20D5%20Render%20%C3%A9%20um%20software%20de,%C3%A9%20extremamente%20poderoso%20para%20os%20profissionais%20AEC.)

[solutions/d5-](https://www.graphisoft.com/pt/partner-solutions/d5-render#:~:text=O%20D5%20Render%20%C3%A9%20um%20software%20de,%C3%A9%20extremamente%20poderoso%20para%20os%20profissionais%20AEC.)

[render#:~:text=O%20D5%20Render%20%C3%A9%20um%20software%20](https://www.graphisoft.com/pt/partner-solutions/d5-render#:~:text=O%20D5%20Render%20%C3%A9%20um%20software%20de,%C3%A9%20extremamente%20poderoso%20para%20os%20profissionais%20AEC.)

[de,%C3%A9%20extremamente%20poderoso%20para%20os%20profission](https://www.graphisoft.com/pt/partner-solutions/d5-render#:~:text=O%20D5%20Render%20%C3%A9%20um%20software%20de,%C3%A9%20extremamente%20poderoso%20para%20os%20profissionais%20AEC.)

[ais%20AEC.](https://www.graphisoft.com/pt/partner-solutions/d5-render#:~:text=O%20D5%20Render%20%C3%A9%20um%20software%20de,%C3%A9%20extremamente%20poderoso%20para%20os%20profissionais%20AEC.)

Jota Barbosa Interiores. (2024). Arquitetura e Design de Interiores. Jota Barbosa

Interiores. <https://jotabarbosa.com/>

Martinho, M. (2022, julho 19). “Urbanna”, a nova loja de design de interiores com

soluções em 3D. Jornal das Caldas.

[https://jornaldascaldas.pt/2022/07/19/urbanna-a-nova-lojade-design-de](https://jornaldascaldas.pt/2022/07/19/urbanna-a-nova-lojade-design-de-interiores-com-solucoes-em-3d/)

[interiores-com-solucoes-em-3d/](https://jornaldascaldas.pt/2022/07/19/urbanna-a-nova-lojade-design-de-interiores-com-solucoes-em-3d/)

Samarina, E. (n.d.). Design de Interiores 3D - uma visão geral dos programas de design de interiores. <https://roomstyle.decorexpro.com/pt/interer/dizajn-interera-3d.html>

Silver Coast Travelling Tours. (2015, março 15). Praça 5 de Outubro em Caldas da Rainha: Onde diversão é palavra de ordem. Go Caldas. <https://gocaldas.com/praca-5-de-outubrocaldas/>

Software de Renderização 3D | Chaos. (n.d.). [https://www.chaos.com/pt/3d-rendering-software?srsltid=AfmBOoqw\\_XXRc-oagGcTljvdzMX2zAERAvG3iw-NHM9EgPB-0zns3Dy0](https://www.chaos.com/pt/3d-rendering-software?srsltid=AfmBOoqw_XXRc-oagGcTljvdzMX2zAERAvG3iw-NHM9EgPB-0zns3Dy0)

Tasselo. (2024). Móveis de design. Tasselo. <https://tasselo.com.br/>

Termos das caldas: distrito de leiria/ caldas-da-rainha. (n.d.). <https://www.termascentro.pt/en/termas/distrito-de-leiria/caldas-da-rainha>

Top Architectural Rendering Service Company & Architectural Model Maker in China. (2025, July 8). The Ultimate Guide to 3D rendering for interior design: From concept to photorealistic reality. Principal Companhia De Serviços De Renderização De Arquitetura & Fabricante De Modelos Arquitetônicos Na China.

Yelavish, S. (2007). Interior Design. In M. Erlhoff & T. Marshall (Eds.), Design Dictionary (pp. 230-234). Birkhäuser

5 vantagens importantes das imagens 3D para o seu projeto. (n.d.). Obra AtelierObra Atelier. <https://www.obraatelier.com/blog/5-vantagens-das-imagens-3d-para-o-projet>

## 5.2 Bibliografia

Admin. (2025, May 27). Explorando as Diferenças entre Modelagem 3D e Renderização na Arquitetura. Even Studio 3D.

<https://even3d.com/explorando-as-diferencas-entre-modelagem-3d-e-renderizacao-na-arquitetura/>

**Data de acesso: outubro de 2025**

D5 Render | Real-Time 3D Rendering Software with AI. (n.d.).

<https://www.d5render.com/>

**Data de acesso: outubro de 2025**

Matoso, M. (2021, agosto 26). Reinventando espaços para o bem-estar pós pandemia. ArchDaily Brasil. [Reinventando espaços para o bem-estar pós pandemia | ArchDaily Brasil](#)

**Data de acesso: outubro de 2025**

Promob. (2025b, February 28). Renderização de projetos: o que é, tipos e para que serve. Blog Promob. <https://promob.com/blog/renderizacao/>

**Data de acesso: outubro de 2025**

Pt, P. 5. |. (2025, August 14). 12 melhores programas de renderização 3D | Planner 5D. Decor and Interior Design Blog - Planner 5D.

<https://planner5d.com/blog/pt/melhores-programas-de-renderizacao-3d/>

**Data de acesso: outubro de 2025**

Software de design de interiores e renderização 3D. (n.d.).

<https://www.adobe.com/pt/products/substance3d/discover/3d-interior-design-software.html>

**Data de acesso: outubro de 2025**

Studio Revival Arquitetura. (2025, May 20). Mapas de textura entenda como todos funcionam juntos! Studio Revival Arquitetura -.

<https://estudiorevival.com/pt/mapas-de-textura-entenda-como-todos-funcionam-juntos/>

**Data de acesso: outubro de 2025**

Tiigimägi, S. (2022, September 28). 3D Texture Maps Fundamentals. Estúdio 3D.

<https://3dstudio.co/pt/3d-texture-mapping/>

**Data de acesso: outubro de 2025**

Pallasmaa, J. (2012). *The eyes of the skin: Architecture and the senses* (3rd ed.). Wiley.

The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses

**Data de acesso: outubro de 2025**

KOLAREVIC, B. (2003). *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*. New York: Spon Press.

## 5.3 Glossário

### Software

São programas que permitem realizar tarefas específicas em um computador.

### Autocad

Programa de computador para criação de desenhos técnicos em 2D e modelos 3D.

### Sketchup

Programa de computador para a criação de modelagem em 3D.

### Autodesk 3d Max

Programa de computador de alto desenvolvimento para a criação de modelagem 3D.

### Blender

Programa de computador de modelagem 3D avançado e versátil.

### Renderização

Processo de desenvolvimento de uma imagem da modelação 3D para uma imagem realista.

### Render

Resultado de uma imagem realista da modelagem 3D.

### V-Ray

Software de renderização 3D que transforma modelos 3D em imagens e/ou animações realistas.

### Enscape

Programa de computador, de fácil desenvolvimento, utilizado para a criação de imagens e animações realistas.

### D5 Render

Software de renderização 3D em tempo real que permite a criação de imagens, vídeos e passeios virtuais fotorealistas de projetos.

### Fotorealista

Imagem que imita a realidade com tal precisão que se assemelha a uma fotografia.

### Canva

Plataforma online de design gráfico permitindo o desenvolvimento de apresentações e/ou documentos.

### Microcimento

Revestimento de cimento aplicado em qualquer tipo de superfície, apresentando um aspeto inacabado.

### Sistema tic-tac

Sistema de abertura de mobiliário sem qualquer tipo de auxílio a puxador.

### Decapê

Pintura com aspeto desgastado e envelhecido a um objeto, como móveis

### Camel

É uma tonalidade quente, que fica entre o bege e o castanho.

### Terracota

É uma tonalidade que varia entre as cores laranja e castanho.

### Chaise lounge

É um nome predominante do francês que significa cadeira longa. Apresenta-se em elementos como o sofá, podendo ser possível deitar-se na mesma.

### Showroom

Espaço para apresentar elementos expostos ao longo do mesmo.

## 5.4 Parecer do estágio

### AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DE ESTÁGIO

Abril de 2025

A Beatriz Alves realizou o estágio curricular na empresa Carmo&Pacheco - Construção e Remodelação, Lda, sediada nas Caldas da Rainha, demonstrando um desempenho exemplar, revelando um forte compromisso com a aprendizagem com o rigor e a qualidade do trabalho desenvolvido. Desde o início, mostrou uma postura profissional, interessada e proativa, integrando-se rapidamente na dinâmica da equipa e participando de forma ativa nos diversos projetos em curso.

As suas funções abrangeram diferentes etapas do processo de um designer de interiores, incluindo o atendimento ao público, a interpretação das necessidades dos clientes, o desenvolvimento de propostas conceptuais, a elaboração de moodboards, modelação e renderização 3D. Paralelamente, participou no levantamento de medidas em obra, no acompanhamento de clientes em visitas técnicas, na pesquisa e seleção de materiais e fornecedores, bem como na preparação de orçamentos e documentação técnica necessária à execução dos projetos.

Em todas as tarefas, a Beatriz demonstrou responsabilidade, organização e sentido estético apurado, revelando uma abordagem criativa, sensível e coerente com a identidade da empresa. Mostrou-se empenhada em aprender, procurando constantemente compreender os processos técnicos, metodológicos e criativos do design de interiores, o que lhe permitiu evoluir de forma consistente ao longo do estágio. A sua autonomia e capacidade de adaptação foram particularmente notórias, conseguindo responder eficazmente aos desafios e às exigências do trabalho em contexto profissional.

A nível interpessoal, a Beatriz manteve sempre uma atitude positiva, colaborativa e respeitosa, contribuindo para um ambiente de trabalho harmonioso e produtivo. A sua disponibilidade para ajudar, aliada à sua boa comunicação e empatia, facilitaram a interação tanto com colegas como com clientes. Demonstrou também uma sensibilidade especial para compreender as necessidades e expectativas de cada projeto, traduzindo-as em soluções funcionais e esteticamente equilibradas.

Em síntese, o estágio da Beatriz na URBANNA By Carmo & Pacheco foi altamente produtivo e enriquecedor, permitindo-lhe consolidar conhecimentos académicos e adquirir experiência prática relevante na área do Design de Interiores. A combinação entre criatividade, empenho, responsabilidade e autonomia tornam a Beatriz uma jovem profissional promissora, com grande potencial para o futuro.

A sua passagem pela empresa deixou uma impressão muito positiva, tanto a nível profissional como pessoal, sendo evidente o seu crescimento e maturidade ao longo do estágio. Estou confiante de que todas as competências adquiridas neste período serão uma base sólida para o desenvolvimento da sua carreira enquanto Designer de Interiores.



---

Adriana Fonseca