



**Politécnico  
Castelo Branco**

Escola Superior  
de Artes Aplicadas

## **Estágio na Empresa In Out Studio**

**Madrid**

**Relatório de Estágio**

Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário

Inês Espírito Santo Sousa | nº 20170438

### **Orientadores**

Doutor Nelson Barata Antunes

O presente documento é o 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 Doutor Nelson Barata Antunes, da Escola Superior de Artes Aplicadas, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

**Fevereiro de 2026**



## **Composição do júri**

Presidente do júri

Especialista Tiago Querido da Silva Girão

Professor Adjunto

Vogais

Doutora Liliana Marisa Carraco Neves

(arguente) Professora Adjunta Convidada

Doutor Nelson Barata Antunes (orientador)

Professor Adjunto



# **Agradecimentos**

**Um sincero obrigado,**

**Aos meus pais,**

**Cristina e António Sousa**

Por serem o meu maior pilar,  
pelo amor, apoio e paciência que  
tornaram esta etapa possível.

**A todos os docentes,**

Que fizeram parte do meu percurso académico,  
por partilharem o vosso conhecimento,  
com dedicação e generosidade.

**Ao meu orientador,**

Professor Nelson Antunes,  
pelo apoio, disponibilidade e incentivo constante,  
um verdadeiro exemplo de profissionalismo.

**À fundadora da In Out Studio,**

e a toda a sua equipa em Madrid,  
pelo acolhimento, pela confiança  
e pela oportunidade de crescimento,  
num ambiente inspirador.

**Ao meu namorado e aos meus amigos,**

Pela paciência, motivação e presença constante,  
mesmo à distância,  
e por celebrarem cada conquista como se fosse sua.

**Muito obrigada a todos que tornaram  
essa trajetória possível!**



## **Resumo**

O presente relatório tem como objetivo descrever as funções e competências desenvolvidas pela mestranda, no âmbito da realização do estágio curricular, no atelier In Out Studio, sediado em Madrid, Espanha. Esta formação decorreu com o intuito de aquisição do grau de Mestre em Design de Interiores e Mobiliário através da Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, no ano letivo de 2024/2025.

No decorrer do período de estágio, com a duração de seis meses, foi possível acompanhar e participar em diversas etapas do processo de desenvolvimento de projeto, desde a fase conceptual e criativa, passando pela definição de propostas de design, até ao contacto com fornecedores. A oportunidade de aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do mestrado no contexto profissional internacional revelou-se de grande importância, contribuindo para o crescimento pessoal e para o desenvolvimento de competências técnicas e práticas da mestranda.

No relatório de estágio é apresentada a trajetória vivenciada durante este período, onde se destacam os projetos desenvolvidos em colaboração com a equipa do estúdio, a abordagem criativa da fundadora relativamente ao Design Sensorial e ao Design de Luxo, bem como experiências complementares vividas na cidade de Madrid, que proporcionaram um alargamento de horizontes culturais, sociais e profissionais.

De forma geral, o percurso reflete um processo contínuo de aprendizagem e integração no universo profissional do design de interiores, sendo este marcado não só pelas tarefas desempenhadas no atelier, mas também pelas vivências paralelas que reforçaram a formação académica e contribuíram para a preparação futura da mestranda enquanto profissional da área.

## **Palavras chave**

Estágio, Design sensorial, Design de luxo, Madrid, Design de interiores



## **Abstract**

This report aims to describe the roles and skills developed by the student during the curricular internship at In Out Studio, based in Madrid, Spain. This training was carried out with the purpose of obtaining the Master's degree in Interior Design and Furniture through the School of Applied Arts of the Polytechnic Institute of Castelo Branco, in the academic year 2024/2025.

Throughout the six-month internship, it was possible to observe and participate in several stages of the design process, from the conceptual and creative phase, through the definition of design proposals, to direct contact with clients and suppliers. The opportunity to apply the knowledge acquired during the Master's programme in an international professional context proved to be highly valuable, contributing both to personal growth and to the development of technical and practical skills.

The internship report presents the trajectory experienced during this period, highlighting the projects developed in collaboration with the studio's team, the founder's creative approach regarding Sensory and Luxury Design, as well as complementary experiences in the city of Madrid, which broadened the student's cultural, social, and professional perspectives.

Overall, this journey reflects a continuous process of learning and integration into the professional world of interior design, marked not only by the tasks performed at the studio but also by parallel experiences that reinforced academic training and contributed to the student's preparation for a future career in the field.

## **Keywords**

Internship, Sensory Design, Luxury Design, Madrid, Interior Design



# Índice geral

<b>Composição do júri</b> .....	<b>III</b>
<b>Agradecimentos</b> .....	<b>V</b>
<b>Resumo</b> .....	<b>VII</b>
<b>Palavras chave</b> .....	<b>VII</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>IX</b>
<b>Keywords</b> .....	<b>IX</b>
<b>Índice de figuras</b> .....	<b>XV</b>
<b>Índice de Apêndices</b> .....	<b>XXI</b>
<b>Lista de tabelas</b> .....	<b>XXII</b>
<b>Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos</b> .....	<b>XXIII</b>
<b>Capítulo I (Introdução)</b> .....	<b>1</b>
1. Introdução .....	2
1.1 Justificação .....	3
1.2 Objetivos Gerais e Específicos .....	3
<b>Capítulo II (Enquadramento teórico)</b> .....	<b>5</b>
2. Enquadramento Teórico .....	6
2.1 Diagrama de Contextualização .....	6
2.2 Design Sensorial .....	7
2.3 Design de Interiores para o sector de luxo .....	9
2.4 Design sensorial e de luxo na perspetiva da fundadora Nayra Iglesias. 10	
2.4.1 Influências .....	10
2.4.2 Como aborda o Design sensorial nos seus trabalhos para o setor de luxo (Restaurante Kai La Caleta) .....	15
1º fase, Conhecer o cliente .....	15
2º Fase, Diagrama sensorial .....	16
3º Fase, Sentido da visão .....	17
4º Fase, Sentido olfativo .....	18
5º Fase, Sentido auditivo .....	20
6º Fase, Sentido gustativo .....	21
7º Fase, Sentido do tato .....	22
<b>Capítulo III (Cidade de Madrid)</b> .....	<b>24</b>
3. Cidade de Madrid .....	25

3.1 Breve contextualização histórica .....	26
3.2 Contexto económico e social.....	28
3.3 Experiencias realizadas na cidade .....	31
3.3.1 Palácio de Liria Com exposição “Flamboyant” de Joana de Vasconcelos .....	31
Palácio de Liria .....	31
Joana Vasconcelos.....	32
Flamboyant.....	33
3.2.2 Museu Cerralbo .....	34
<b>Capítulo IV (Estágio).....</b>	<b>35</b>
4. Estágio.....	36
4.1 Localização .....	36
4.2 Empresa In Out Studio .....	37
4.2.1 Espaço de trabalho.....	39
4.2.2 Equipa de trabalho.....	40
4.2.3 Serviços prestados .....	41
4.2.4 Público-alvo .....	42
4.3 Experiência e oportunidades .....	43
4.3.1 Feira Interihotel Madrid .....	43
4.3.2 MIAD (Madrid Inside Art & Design).....	45
4.3.3 Jantar archichef Night Madrid .....	46
4.3.4 Curso de Inteligência artificial para Design de interiores.....	48
4.3.5 Evento da Modulnova com a apresentação do arquiteto Tontón Sánchez .....	51
4.3.6 Evento da Bang & Olufsen com a participação de Marisa Santamarí, Marcos Viladomiu e Andra Caruso.....	52
4.3.7 II Semana da construção MATCOAM .....	54
<b>Capítulo V (Projetos) .....</b>	<b>55</b>
5. Metodologia projetual da empresa.....	56
5.1 Tarefas realizadas.....	58
5.2 Projetos .....	59
5.2.1 Hotel Palm Beach .....	61
Situação atual.....	61
Proposta .....	62

Planta .....	62
Zona de bar .....	64
Zona Esplanada .....	65
Zona de Fotos e Karaoke .....	66
Zona de Grupos .....	67
Zona de Jogos.....	68
Iluminação .....	69
Mobiliário de compra .....	71
Mobiliário por medida .....	71
Materiais utilizados .....	73
Síntese conclusiva.....	76
5.2.2 Joalheria IKONIA.....	77
Imagens antes da atualização .....	77
Imagens depois da atualização .....	78
Síntese conclusiva.....	80
5.2.3 Restaurante Alhambra.....	81
Situação atual.....	82
Proposta / Diagrama sensorial .....	83
Conceito geral .....	84
Conceito Terraço .....	85
Conceito Buffet.....	86
Conceito Bar.....	87
Identidade Visual.....	88
Planta de proposta .....	89
Zona de Terraço.....	91
Zona de Buffet.....	92
Zona de Bar.....	93
Iluminação .....	94
Iluminação Terraço.....	95
Iluminação Buffet.....	96
Iluminação Bar .....	96
Mobiliário por medida .....	98
Fornecedores .....	99

Obra .....	100
Síntese conclusiva.....	101
5.2.4 Ático.....	102
Situação atual.....	102
Proposta .....	103
Planta .....	104
Cozinha .....	105
Sala .....	107
Cinema .....	109
Suite .....	111
Casa de banho da suite .....	113
Quarto da menina.....	115
Quarto do menino.....	117
Casa de banho infantil .....	119
Quarto de hóspedes .....	121
Casa de banho de serviço .....	123
Escritório.....	125
Terraço .....	127
Síntese conclusiva.....	129
<b>Capítulo VI ( conclusão ).....</b>	<b>130</b>
6. Conclusão.....	131
6.1 Referência bibliográfica .....	133
6.2 Bibliografia .....	136
6.3 Parecer do estágio .....	138
<b>Capítulo VII (Apêndices).....</b>	<b>139</b>
7. Apêndices .....	140
Projeto 1 - Hotel Palm Beach.....	140
Projeto 2 - Restaurante Alhambra.....	142
Projeto 3 - Ático .....	146

## Índice de figuras

<b>Figura 1-</b> Diagrama de Contextualização Teórica; Fonte: Autora.....	6
<b>Figura 2-</b> Cenários de Cedric Gibbons; Fonte: blogfrivolopergenteseria .....	7
<b>Figura 3-</b> Cedric Gibbons; Fonte: IMDB.com .....	11
<b>Figura 4-</b> Frank Lloyd Wright; Fonte wikipédia frank lloyd .....	11
<b>Figura 5-</b> Fallingwater; Fonte; Fonte: franklloydwright.....	11
<b>Figura 6-</b> Museu Guggenheim; Fonte: archdaily .....	11
<b>Figura 8-</b> Trabalho de Gio Ponti; Fonte: artemest ; serielimitee.....	12
<b>Figura 7-</b> Gio Ponti; Fonte: quartosala .....	12
<b>Figura 9-</b> Verner Pantoni; Fonte: Vitra .....	12
<b>Figura 10-</b> Trabalho Verner Pantoni; Fonte: archive.curbed; greyscape.....	12
<b>Figura 11-</b> César Manrique; Fonte: turismolanzarote.....	13
<b>Figura 12-</b> Trabalho de César Manrique; Fonte: myguidelanzarote ; architectural-review.....	13
<b>Figura 13-</b> James Turrell; Fonte: nytimes .....	13
<b>Figura 14-</b> Trabalho de James Turrell Fonte: architecturaldigest.....	13
<b>Figura 15-</b> Livro Case Study Houses; Fonte: taschen .....	14
<b>Figura 16-</b> L'invention du chic; Fonte: editions-norma.com.....	14
<b>Figura 17-</b> Diagrama sensorial restaurante Kai La Caleta Fonte: Domestika .....	16
<b>Figura 18-</b> Gráfico de lembrança dos sentidos humanos; Fonte: Autora.....	18
<b>Figura 19-</b> Estratégia olfativa do Restaurante Kai La Caleta; Fonte: freepik, gradientperfumes.com, facebook/ restaurante Kai La Caleta.....	19
<b>Figura 20-</b> Cozinha aberta do restaurante Kai La Caleta; Fonte: Fonte: facebook/ Restaurante Kai La Caleta .....	21
<b>Figura 21-</b> Imagens da comida que vão de encontro com a identidade do restaurante; Fonte: Facebook/restaurante kai la caleta.....	21
<b>Figura 22-</b> Superfície Sedosa; Fonte: recovo.com .....	22
<b>Figura 23-</b> Superfície rugosa ou áspera; Fonte: pt.dreamstime .....	22
<b>Figura 24-</b> Materiais que transmitem calor (madeira e tecido); Fonte: texturelabs .....	22

<b>Figura 25-</b> Materiais que transmitem frescura (pedra e metal); Fonte: texturelabs .....	22
<b>Figura 26-</b> Loja de sapatos Camper;Fonte:camper.com .....	23
<b>Figura 27-</b> Localização de Madrid na península Ibérica; Fonte: wikipedia .....	25
<b>Figura 28-</b> Mapa da cidade de Madrid; Fonte: comunidad de Madrid.....	25
<b>Figura 29-</b> Bandeira de Madrid ; Fonte: comprarbandeiras.pt .....	25
<b>Figura 30-</b> Afonso XI de Leão e Castela; Fonte: torredebabel.blogs .....	27
<b>Figura 31-</b> Filipe II de Espanha; Fonte: pt.wikipedia.org .....	27
<b>Figura 32-</b> Carlos II de Espanha; Fonte: wikipedia.org.....	27
<b>Figura 33-</b> Francisco Franco; Fonte: imdb .....	28
<b>Figura 34-</b> Guerra Civil espanhola; Fonte: artsandculture .....	28
<b>Figura 35-</b> Bombardeamentos em Madrid ; Fonte: lavozdegalicia.es .....	28
<b>Figura 36-</b> Tabela da População de Madrid, comparação de 2023 até 2024; Fonte: pt.countryeconomy .....	29
<b>Figura 37-</b> Tabela e gráfico da facha etária da população de Madrid, comparação de 2023 até 2024; Fonte: pt.countryeconomy .....	29
<b>Figura 38-</b> Índice de Gini (desigualdade na distribuição de rendimento); Fonte: Instituto Nacional de Estadística.....	30
<b>Figura 39-</b> Renda líquida média por domicílio ; Fonte: Instituto Nacional de Estadística .....	30
<b>Figura 40-</b> Cartaz da exposição; Fonte: palaciodeliria.com .....	31
<b>Figura 41-</b> Artista Joana Vasconcelos; Fonte: palaciodeliria.com .....	31
<b>Figura 42-</b> Palácio de Liria; Fonte: palaciodeliria.com .....	31
<b>Figura 43-</b> Interior e exterior do Palácio de Liria ; Fonte: esmadrid .....	32
<b>Figura 44-</b> Obras de Joana Vasconcelos; Fonte: cm-alijo.pt / sicnoticias / casatriangulo/ rr.pt .....	32
<b>Figura 45-</b> Exposição “Flamboyant”; Fonte: Autora .....	33
<b>Figura 46-</b> Exterior e interior do Museu Cerralbo ;Fonte: umbrasileironaespanha/ aroundus./ esmadrid.....	34
<b>Figura 47-</b> Localização do estúdio; Fonte: Google Maps.....	36
<b>Figura 48-</b> Vista aérea do parque do retiro; Fonte: Time Out.....	36
<b>Figura 49-</b> Vista da fachada do estúdio; Fonte: Google Maps.....	36

<b>Figura 50-</b> Fundadora da In Out Studio- Nayra Iglesias; Fonte: Domestika.....	37
<b>Figura 51-</b> Publicação na revista Proyecto contract; Fonte: Proyecto contract... ..	37
<b>Figura 52-</b> Publicação no site AD (Architectural Digest) Fonte: Architectural Digest .....	37
<b>Figura 53-</b> Publicação no site Casa Vogue; Fonte : Casa Vogue .....	37
<b>Figura 54-</b> Curso de Domestika Introdução ao design sensorial de interiores; Fonte: Domestika.....	38
<b>Figura 55-</b> Curso de Nayra Inglesias; Fonte: In Out Studio .....	38
<b>Figura 56-</b> Sala de reuniões; Fonte: Autora .....	39
<b>Figura 57-</b> Sala de trabalho; Fonte: Autora .....	39
<b>Figura 58-</b> Cozinha; Fonte: Autora .....	39
<b>Figura 59-</b> Organograma da equipa de trabalho; Fonte: Autora.....	40
<b>Figura 60-</b> Logo Manolho Blahnik; Fonte: dreamstime.com.....	42
<b>Figura 61-</b> Logo Camper; Fonte: worldvectorlogo.....	42
<b>Figura 62-</b> Logo joelheria Suarez; Fonte: joyeriasuarez.....	42
<b>Figura 63-</b> Cartas de apresentação da Interihotel 2024; Fonte: Ifema .....	43
<b>Figura 64-</b> Ambiente da ferira; Fonte: Infohoreca .....	43
<b>Figura 65-</b> Expositor da marca Ambiazza; Fonte: Autora .....	43
<b>Figura 66-</b> Expositor da marca Eltorrent; Fonte: Autora .....	43
<b>Figura 67-</b> Lobster´s Day; Fonte: Autora .....	43
<b>Figura 68-</b> Expositor da marca Zoco home; Fonte: Autora .....	44
<b>Figura 69-</b> Expositor da marca Crisal decoración; Fonte: Autora.....	44
<b>Figura 70-</b> Expositor da marca Hiwwod; Fonte: Autora .....	44
<b>Figura 71-</b> Expositor da marca Equipe; Fonte: Autora .....	44
<b>Figura 72-</b> Expositor da marca Exit Fabrics; Fonte: Autora .....	44
<b>Figura 73-</b> Cartaz do tema Design Blom, Impact e Visionary; Fonte: interihotel.com .....	44
<b>Figura 74-</b> Cartas de apresentação da MIAD (Madrid inside art and design); Fonte: MIAD.....	45
<b>Figura 75-</b> Espaços imersivos da MIAD; Fonte: Autora .....	45
<b>Figura 76-</b> Cartaz e menu Archichef night Madrid; Fonte: Autora.....	46
<b>Figura 77-</b> Interior do restaurante BLoved; Fonte: Autora .....	46

<b>Figura 78-</b> Foto de grupo do evento ; Fonte : In Out Studio.....	46
<b>Figura 79-</b> Pratos de cada atelier; Fonte: Autora .....	46
<b>Figura 80-</b> Fotografias do premio e da equipa In Out Studio; Fonte: Autora .....	47
<b>Figura 81-</b> Pagina inicial da ferramenta Midjourney; Fonte: Midjourney .....	48
<b>Figura 82-</b> Imagens geradas pela descrição; Fonte: Midjourney .....	49
<b>Figura 83-</b> Imagens geradas pela descrição; Fonte: Midjourney .....	49
<b>Figura 84-</b> Imagens geradas pela descrição; Fonte: Midjourney .....	49
<b>Figura 85-</b> Fotografia dos fundadores da Modulnova; Fonte: Modulnova .....	51
<b>Figura 86-</b> Logotipo da Modulnova; Fonte: Modulnova.....	51
<b>Figura 87-</b> Cozinha feita pela Modulnova; Fonte: Modulnova.....	51
<b>Figura 88-</b> Fotografias do interior do evento da Modulnova; Fonte: Autora .....	51
<b>Figura 89-</b> Foto de Totón Sánchez; Fonte: estúdio Toton Sanchez.....	52
<b>Figura 90-</b> Logotipo do estúdio Toton Sanchez; Fonte: estúdio Toton Sanchez....	52
<b>Figura 91-</b> Trabalho de Toton Sanchez; Fonte: estúdio Toton Sanchez .....	52
<b>Figura 92-</b> Foto dos criadores da marca Bang and Olufsen; Fonte: Bang and Olufsen .....	52
<b>Figura 93-</b> Logo da marca Bang and Olufsen; Fonte: Bang and Olufsen .....	52
<b>Figura 94-</b> Linha Beosound; Fonte: B&O.com .....	53
<b>Figura 95-</b> Linha Beoplay; Fonte: B&O.com .....	53
<b>Figura 96-</b> Linha Beolab; Fonte: B&O.com .....	53
<b>Figura 97-</b> Linha Beovision; Fonte: B&O.com .....	53
<b>Figura 98-</b> Palestra; Fonte: Autora .....	53
<b>Figura 99-</b> Andrea Caruso; Fonte: Interihotel.....	53
<b>Figura 100-</b> Marcos Viladomiu; Fonte: Llinkedin.....	53
<b>Figura 101-</b> Marisa Santamaría; Fonte: Gandiabrasco.....	53
<b>Figura 102-</b> Fachada do edifício da COAM; Fonte: Autora.....	54
<b>Figura 103-</b> Zona de workshops ; Fonte: Autora .....	54
<b>Figura 104-</b> Produtos em exposição; Fonte: Autora.....	54
<b>Figura 105-</b> Logotipo do evento; Fonte: semana construccion matcoam .....	54
<b>Figura 106-</b> Exposição dos projetos dos alunos; Fonte: Autora.....	54
<b>Figura 107-</b> Projeto “Essential homes”; Fonte: arquitecturaviva .....	54
<b>Figura 108-</b> Metodologia projetual da empresa; Fonte: Autora.....	57

<b>Figura 109-</b> Situação atual do espaço de intervenção; Fonte: In Out Studio .....	61
<b>Figura 110-</b> Situação atual do espaço de intervenção; Fonte: In Out Studio .....	62
<b>Figura 111-</b> Planta Pool Bar; Fonte: In OutStudio.....	63
<b>Figura 112-</b> Render zona do bar; Fonte: In Out Studio .....	64
<b>Figura 113-</b> Planta zona do bar; Fonte: In Out Studio .....	64
<b>Figura 114-</b> Vista da janela do bar; Fonte: In Out Studio .....	64
<b>Figura 115-</b> Corte da zona da esplanada; Fonte: In Out Studio .....	65
<b>Figura 116-</b> Corte da zona de fotos e karaoke; Fonte: In Out Studio.....	66
<b>Figura 117-</b> Corte e render da zona de grupos; Fonte: In Out Studio.....	67
<b>Figura 118-</b> Corte e render da zona de jogos; Fonte: In Out Studio.....	68
<b>Figura 119-</b> Iluminação do espaço; Fonte: In Out Studio .....	69
<b>Figura 120-</b> Render pool bar a noite; Fonte: In Out Studio .....	70
<b>Figura 121-</b> Mobiliário de compra utilizado; Fonte: In Out Studio.....	71
<b>Figura 122-</b> Desenho técnico do sofá zona de grupos; Fonte: In Out Studio .....	72
<b>Figura 123-</b> Desenho técnico do sofá zona central; Fonte: In Out Studio.....	72
<b>Figura 124-</b> Desenho técnico do sofá zona de entrada; Fonte: In Out Studio.....	73
<b>Figura 125-</b> Desenho técnico da mesa de pilar; Fonte: In Out Studio.....	73
<b>Figura 126-</b> Materiais utilizados; Fonte: In Out Studio .....	74
<b>Figura 127-</b> Pavimento; Fonte: In Out Studio .....	75
<b>Figura 128-</b> Imagens antes da atualização; Fonte: In Out Studio .....	77
<b>Figura 129-</b> Imagens antes da atualização; Fonte: In Out Studio .....	78
<b>Figura 130-</b> Imagens depois da atualização; Fonte: In Out Studio.....	78
<b>Figura 131-</b> Imagens depois da atualização; Fonte: In Out Studio .....	79
<b>Figura 132-</b> Imagens depois da atualização; Fonte: In Out Studio .....	79
<b>Figura 133-</b> Inspirações geradas por inteligência artificial; Fonte: Clientes.....	81
<b>Figura 134-</b> Imagens do espaço antes da intervenção; Fonte: In Out Studio... ..	82
<b>Figura 135-</b> Diagrama sensorial restaurante Alhambra: Fonte: In Out Studio.....	83
<b>Figura 136-</b> Moodboard geral; Fonte: In Out Studio .....	84
<b>Figura 137-</b> Moodboard terraço; Fonte: In Out Studio .....	85
<b>Figura 138-</b> Moodboard Buffet; Fonte: In Out Studio .....	86
<b>Figura 139-</b> Moodboard Bar; Fonte: In Out Studio .....	87
<b>Figura 140-</b> Identidade Visual do restaurante; Fonte: In Out Studio .....	88

<b>Figura 141-</b> Planta do restaurante Alhmabra; Fonte: In Out Studio.....	89
<b>Figura 142-</b> Planta da zona do Terraço; Fonte: In Out Studio.....	89
<b>Figura 143-</b> Planta da zona do Buffet; Fonte: In Out Studio.....	90
<b>Figura 144-</b> Planta da zona de Bar; Fonte: In Out Studio.....	91
<b>Figura 145-</b> Imagens 3D da zona do terraço; Fonte: In Out Studio.....	92
<b>Figura 146-</b> Imagens 3D do interior do terraço; Fonte: In Out Studio.....	92
<b>Figura 147-</b> Imagens 3D do mobiliário do terraço; Fonte: In Out Studio .....	93
<b>Figura 148-</b> Imagens 3D da porta do terraço; Fonte: In Out Studio.....	93
<b>Figura 149-</b> Imagens 3D da zona de Buffet; Fonte: In Out Studio .....	94
<b>Figura 150-</b> Imagens 3D dos azulejos; Fonte: In Out Studio .....	94
<b>Figura 151-</b> Imagens 3D dos tetos; Fonte: In Out Studio .....	94
<b>Figura 152-</b> Imagens 3D da zona de entrada do bar; Fonte: In Out Studio .....	95
<b>Figura 153-</b> Imagens 3D da zona de sofas; Fonte: In Out Studio .....	95
<b>Figura 154-</b> Imagens 3D da zona intima do bar; Fonte: In Out Studio .....	95
<b>Figura 155-</b> Iluminação zona de Terraço; Fonte: In Out Studio.....	96
<b>Figura 156-</b> Iluminação zona de Buffet; Fonte: In Out Studio.....	97
<b>Figura 157-</b> Iluminação zona de Bar; Fonte: In Out Studio.....	98
<b>Figura 158-</b> Desenho técnico do mobiliário por medida; Fonte: In Out Studio.....	99
<b>Figura 159-</b> Fotos dos Fornecedores; Fonte: In Out Studio.....	100
<b>Figura 160-</b> Imagens das obras; Fonte: In Out Studio.....	101
<b>Figura 161-</b> Planta atual; Fonte: In Out Studio .....	103
<b>Figura 162-</b> Fotos atuais do interior; Fonte: In Out Studio.....	104
<b>Figura 163-</b> Imagens de referência dos clientes; Fonte: In Out Studio.....	104
<b>Figura 164-</b> Planta de proposta: In Out Studio .....	105
<b>Figura 165-</b> Imagem 3D da Cozinha; Fonte: In Out Studio.....	106
<b>Figura 166-</b> Materiais e objetos da Cozinha; Fonte: In Out Studio.....	107
<b>Figura 167-</b> Zona de televisão do ático; Fonte: In Out Studio.....	108
<b>Figura 168-</b> Zona de convívio do ático; Fonte: In Out Studio .....	108
<b>Figura 169-</b> Zona de leitura do ático; Fonte: In Out Studio.....	108
<b>Figura 170-</b> Materiais e objetos da Sala; Fonte: In Out Studio.....	109
<b>Figura 171-</b> Imagem 3D do Cinema; Fonte: In Out Studio.....	110
<b>Figura 172-</b> Materiais e objetos do Cinema; Fonte: In Out Studio.....	111

<b>Figura 173-</b> Suite; Fonte: In Out Studio .....	112
<b>Figura 174-</b> Materiais e objetos da Casa de banho da suite; Fonte: In Out Studio .....	113
<b>Figura 175-</b> Imagens 3D Casa de banho da suite; Fonte: In Out Studio.....	114
<b>Figura 176-</b> Materiais e objetos da Casa de banho da suite; Fonte: In Out Studio .....	115
<b>Figura 177-</b> Imagens 3D do Quarto da menina; Fonte: In Out Studio.....	115
<b>Figura 178-</b> Materiais e objetos do quarto da menina; Fonte: In Out Studio.....	117
<b>Figura 179-</b> Imagem 3D Quarto do menino; Fonte: In Out Studio .....	118
<b>Figura 180-</b> Materiais e objetos do quarto do menino; Fonte: In Out Studio.....	119
<b>Figura 181-</b> Imagens da casa de banho infantil; Fonte: In Out Studio.....	120
<b>Figura 182-</b> Materiais e objetos da Casa de banho infantil; Fonte: In Out Studio	121
<b>Figura 183-</b> Imagens 3D do Quarto de hospedes; Fonte: In Out Studio.....	122
<b>Figura 184-</b> Materiais e objetos do Quarto de hospedes; Fonte: In Out Studio.....	123
<b>Figura 185-</b> Casa de banho de serviço; Fonte: In Out Studio .....	124
<b>Figura 186-</b> Materiais Casa de banho de serviço; Fonte: In Out Studio.....	125
<b>Figura 187-</b> Escritório; Fonte: In Out Studio .....	126
<b>Figura 188-</b> Materiais e objetos do Escritório; Fonte: In Out Studio.....	127
<b>Figura 189-</b> Imagens 3D do Terraço Fonte: In Out Studio .....	128
<b>Figura 190-</b> Materiais e objetos do Terraço; Fonte: In Out Studio.....	129

## Índice de Apêndices

<b>Apêndice 1</b> -Imagens exploratórias 3D do pool bar .....	141
<b>Apêndice 2-</b> Planta de mobiliário do Pool Bar .....	142
<b>Apêndice 3-</b> Planta de iluminação do Pool Bar.....	142
<b>Apêndice 4-</b> Desenho técnico das mesas do pilar... ..	143
<b>Apêndice 5-</b> Desenho técnico das mesas de grupo .....	143
<b>Apêndice 6-</b> Imagens exploratórias do restaurante Alhambra.....	144
<b>Apêndice 7-</b> Planta geral do restaurante Alhambra .....	145
<b>Apêndice 8-</b> Planta de iluminação do restaurante Alhambra.....	145
<b>Apêndice 9-</b> Desenho técnico geral do móvel do bar restaurante Alhambra .....	146

<b>Apêndice 10-</b> Desenho técnicos da vinoteca do restaurante Alhambra.....	146
<b>Apêndice 11-</b> Imagens exploratórias da cozinha do Ático .....	147
<b>Apêndice 12-</b> Imagens exploratórias do cinema do Ático .....	148
<b>Apêndice 13-</b> Imagens exploratórias do quarto da menina do Ático .....	149
<b>Apêndice 14-</b> Imagens exploratórias do quarto de menino do Ático .....	150
<b>Apêndice 15-</b> Desenho técnico do quarto de hospedes... ..	151
<b>Apêndice 16-</b> Desenho técnico do quarto de menino .....	151
<b>Apêndice 17-</b> Desenho técnico do quarto da menina .....	152
<b>Apêndice 18-</b> Desenho técnico do móvel de sala.....	152

## **Lista de tabelas**

<b>Tabela1-</b> Projetos e tarefas executadas. Fonte: Autora.....	59
<b>Tabela 2-</b> Cronograma de atividades. Fonte: Autora .....	60

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

**COAM-** Colégio Oficial de Arquitetura de Madrid

**ESART-** Escola Superior de Artes Aplicadas

**IA-** Inteligência Artificial

**IPCB-** Instituto Politécnico de Castelo Branco

**MIAD-** Madrid Insede Art and Design



# CAPÍTULO I

## Introdução

## 1. Introdução

O presente relatório enquadra-se na unidade curricular anual de Estágio do segundo ano do Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, lecionado na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco, no ano letivo de 2024/2025. O documento tem como finalidade apresentar a conclusão do percurso académico e descrever de forma detalhada o estágio curricular, com a duração de seis meses, realizado na In Out Studio, em Madrid, entre 1 de outubro de 2024 e 31 de março de 2025.

O estágio constitui uma etapa fundamental no processo de formação, permitindo ao estudante consolidar e aplicar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso, ao mesmo tempo que promove o contacto direto com o contexto profissional, potenciando o desenvolvimento de competências tanto técnicas como pessoais.

De modo a assegurar uma apresentação clara e coerente, o relatório encontra-se estruturado em seis capítulos. O primeiro capítulo corresponde à introdução, onde são enunciados os objetivos principais do relatório, a justificação da escolha do estágio. Neste espaço são ainda referidos alguns fatores críticos que marcaram o percurso, quer em termos de sucesso, quer de desafios enfrentados.

O segundo capítulo dedica-se ao enquadramento teórico, abordando conceitos fundamentais para compreender o trabalho desenvolvido ao longo do estágio, com especial incidência no Design Sensorial e no Design de Luxo. Para além disso, é também analisada a forma como a fundadora do In Out Studio incorpora estes princípios na sua abordagem profissional, refletindo a sua visão criativa e a aplicação concreta destas temáticas nos projetos desenvolvidos pelo estúdio.

O terceiro capítulo aborda a cidade de Madrid, destacando o seu contexto histórico, cultural, económico e social, bem como as experiências vivenciadas pela mestranda durante o período de estágio.

O quarto capítulo apresenta de forma detalhada a entidade de acolhimento, a In Out Studio. São descritos os principais serviços e áreas de atuação da empresa, a estrutura da sua equipa e a dinâmica de trabalho que caracteriza o estúdio.

O quinto capítulo constitui o núcleo central do relatório, ao expor o desenvolvimento das atividades realizadas durante o estágio. Aqui são descritos os projetos acompanhados, os processos de decisão relacionados com as escolhas de design e as funções desempenhadas pela mestranda.

Finalmente, o sexto capítulo corresponde à conclusão do relatório. Neste espaço são apresentadas as considerações finais, onde se refletem as aprendizagens adquiridas, tanto no domínio académico e profissional como no plano pessoal. É ainda salientada a importância desta experiência para o futuro percurso da mestranda, identificando as mais-valias resultantes de sete meses de estágio curricular num contexto internacional.

## 1.1 Justificação

O primeiro motivo pelo qual a mestranda preferiu ingressar na realização do estágio curricular em detrimento do projeto final, ocorre por este constituir uma oportunidade para adquirir competências a nível profissional, tendo assim a possibilidade de contactar diretamente com outras empresas, clientes e profissionais mais experientes dentro do setor.

Após a realização de pesquisas e entrevistas com empresas do setor de Design de Interiores, tanto no país de origem quanto no exterior, foi selecionada a entidade que mais se alinhava com os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento profissional estabelecidos. A empresa selecionada foi a In Out Studio, localizada em Madrid, Espanha, sob direção da fundadora e arquiteta Nayra Iglesias. Esta escolha fundamentou-se na abordagem ao design de interiores baseada no design sensorial que a fundadora aplicava nos projetos desenvolvidos para o setor de luxo e na diversidade de atuações nos segmentos residencial, hoteleiro e de restauração.

Por fim, a localização da empresa em Madrid, uma das capitais mais movimentadas da Europa, foi a escolha perfeita para a mestranda sair da sua zona de conforto, o que despertou ainda mais o seu interesse, não só pelas oportunidades de crescimento profissional, mas também pela possibilidade de ampliação de redes de contacto e exposição a diferentes realidades e metodologias de trabalho no sector.

## 1.2 Objetivos Gerais e Específicos

O estágio curricular surge da necessidade de aquisição de experiência profissional na área do Design de Interiores e Mobiliário. Através deste estágio, pretendeu-se aplicar de forma prática os conhecimentos teóricos adquiridos durante o percurso académico, respeitando sempre a metodologia de trabalho da empresa onde se está inserido. Os objetivos gerais estabelecidos são: a aquisição de experiência profissional na área de especialização; a interação com clientes e empresas no mundo real e o desenvolvimento de projetos criativos e originais, demonstrando rigor, grandes capacidades de trabalho e, acima de tudo, uma evolução pessoal e profissional significativa.

Além dos objetivos gerais, pretende-se alcançar outros objetivos específicos, igualmente importantes, tais como:

- Entender o funcionamento da empresa: atingir rapidamente o ritmo de desenvolvimento de trabalho, compreendendo as dinâmicas e processos internos;
- Adquirir sentido de responsabilidade: demonstrar responsabilidade perante a empresa e nos projetos, respeitando os prazos e o orçamento estabelecido;

- Desenvolver trabalho em equipa: cooperar com os colegas, distribuindo e realizando distintas tarefas em diferentes fases do projeto, seguindo uma linha condutora uniforme ao longo do trabalho e promovendo a comunicação de grupo;
- Participar em projetos variados: envolver-se em projetos de conceitos e tipologias diversas, realizando distintas tarefas com o intuito de obter maior conhecimento e prática;
- Criar contatos profissionais: estabelecer contatos entre fornecedores e outras empresas que possam ser úteis futuramente na vida profissional;
- Desenvolver capacidade de comunicação com clientes: aprimorar a interpretação das necessidades dos clientes para facilitar a realização dos projetos, utilizando linguagem formal e técnica, demonstrando confiança e conhecimento nos temas abordados;
- Melhorar conhecimentos de softwares e ferramentas de trabalho: aprimorar habilidades em softwares e outras ferramentas essenciais para o design de interiores e mobiliário;
- Aprender sobre o Design Sensorial: compreender como criar ambientes que estimulam os sentidos e proporcionam experiências únicas aos utilizadores, aplicando estes princípios para desenvolver projetos que criem uma conexão emocional com os clientes;
- Aperfeiçoar a língua nativa do país de acolhimento: praticar e aprimorar a língua espanhola, facilitando a comunicação com a equipa, fornecedores e clientes, e enriquecendo a experiência cultural e profissional em Madrid.

# CAPÍTULO II

Enquadramento  
teórico

## 2. Enquadramento Teórico

O estágio curricular constitui uma etapa essencial para o desenvolvimento académico e profissional do estudante, proporcionando a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso. O relatório de estágio, por sua vez, vai além da simples descrição das atividades realizadas, sendo uma oportunidade para refletir e aprofundar temáticas observadas durante a experiência.

O tema escolhido para ser explorado nos tópicos seguintes é o design sensorial em espaços de luxo, tema que está diretamente ligado à experiência da fundadora da In Out Studio, amplamente reconhecida pelos seus projetos neste setor e pelos cursos especializados que ministra sobre a temática.

Com o intuito de apresentar os fundamentos teóricos que sustentam o presente relatório e de consolidar o enquadramento conceptual que orientou a realização do estágio curricular, apresenta-se de seguida o diagrama de contextualização teórica.

### 2.1 Diagrama de Contextualização

O diagrama ilustra (Figura 1) a relação entre três áreas: Design Sensorial, Design de Interiores para o sector de luxo e o Design Sensorial e de luxo na perspetiva de Nayra Iglesias. Nas interseções evidenciam-se pontos-chave, como a perda do design sensorial nos espaços atuais, as influências da fundadora e a forma como aplica o design sensorial no sector de luxo. Este esquema sintetiza a ligação entre conceitos e práticas, mostrando a importância do design sensorial no contexto do luxo.

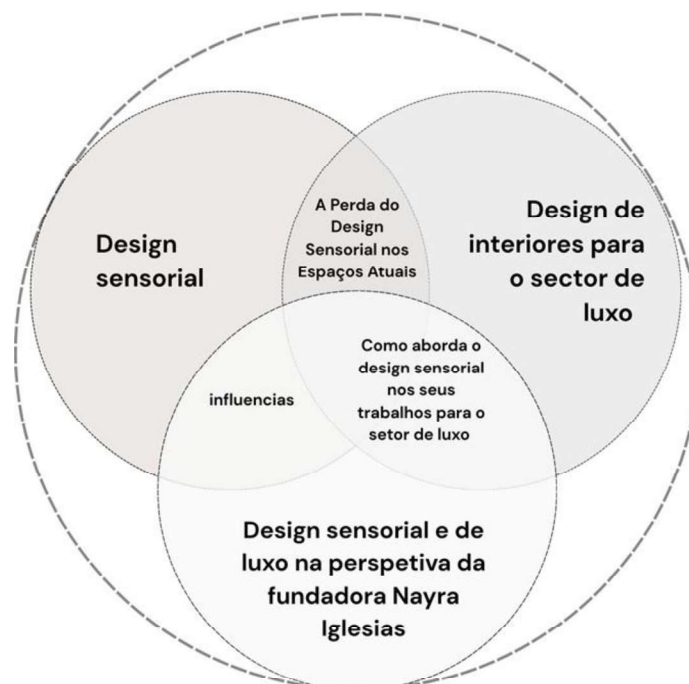


Figura 1- Diagrama de Contextualização Teórica; Fonte: Autora

## 2.2 Design Sensorial

O design sensorial é uma abordagem utilizada para a concepção de projetos que procura ir além do impacto visual, estimulando intencionalmente os diversos sentidos humanos a visão, o tato, o olfato, a audição e, em alguns casos, até o paladar, com o objetivo de criar experiências espaciais mais ricas, memoráveis e envolventes. Trata-se de um campo interdisciplinar que combina arquitetura, psicologia ambiental, neurociência aplicada e design emocional, procurando reforçar a relação entre o utilizador e o espaço envolvente (Neves, 2024).

Segundo Neves (2024), no livro *Arquitetura Sensorial – A Arte de Projetar para Todos os Sentidos*, a experiência humana no ambiente construído é profundamente moldada pelos estímulos sensoriais que o compõem. A autora defende que um projeto de design deve ser concebido de forma holística, incorporando texturas, luz, temperatura, sons e aromas, a fim de promover bem-estar, conforto emocional e interações mais significativas com o espaço.

Complementarmente, o arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa, na obra *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses* (1996), critica a predominância histórica da visão na arquitetura, fenómeno que designa como «hegemonia do olhar»:

*“A crescente hegemonia do olhar parece ser paralela ao desenvolvimento da consciência do ego ocidental e ao aumento gradual da separação entre o eu e o mundo; a visão separa-nos do mundo, enquanto os outros sentidos nos unem a ele.” (Pallasmaa, 1996, p. 22)*

*“Tradução livre da autora”*

Para o autor, esta dependência excessiva da visão reduziu o espaço arquitetónico a uma mera imagem, desconsiderando a vivência corporal completa do ser humano. Pallasmaa (1996) defende que a arquitetura autêntica deve envolver todos os sentidos, estimulando não apenas a visão, mas também o tato, a audição, o olfato e a perceção cinestésica, criando ambientes que despertam memórias, emoções e sensações físicas profundas.

Na sua perspetiva, o design sensorial não é uma mera estratégia estética ou funcional, mas uma condição essencial para habitar plenamente um espaço. Projetar, segundo Pallasmaa (1996), é compreender como a luz incide sobre a pele, como as texturas convidam ao toque, como os sons se propagam ou são absorvidos, e como aromas e temperaturas contribuem para a atmosfera. A sua abordagem multissensorial resgata o valor do corpo como principal mediador entre o ser humano e o ambiente construído.

## 2.2.1 A perda do Design Sensorial nos espaços atuais

Peter Zumthor, no seu livro *Atmospheres: Architectural Environments. Surrounding Objects* (2006), defende que a verdadeira qualidade arquitetónica nasce da capacidade do espaço em criar atmosferas, isto é, em envolver emocionalmente os utilizadores através de sensações tangíveis e intangíveis. Para Zumthor (2006), um bom projeto não se resume à sua aparência, mas à forma como o espaço é sentido, vivido e lembrado, através da interação entre luz, materiais, sons, temperaturas e proporções:

*“Entro num edifício, vejo uma sala e — numa fração de segundo — tenho esta sensação imediata. Percebemos a atmosfera através da nossa sensibilidade emocional, uma forma de perceção que atua extraordinariamente depressa e que, evidentemente, os humanos necessitam para sobreviver.” (Zumthor, 2006, p. 12)*

*“Tradução livre da autora”*

No entanto, observa-se atualmente uma tendência crescente para espaços minimalistas, muitas vezes standardizados e excessivamente orientados pela imagem. O minimalismo, quando mal interpretado, pode conduzir à neutralização das experiências sensoriais, criando ambientes visualmente «perfeitos» para fotografias ou renders, mas desprovidos de calor, memória e identidade. Estes espaços, projetados para agradar ao olhar, muitas vezes falham em gerar uma relação íntima com quem os habita, tornando-se frios, impessoais e rapidamente esquecíveis.

Neste contexto, as redes sociais desempenham um papel importante ao reforçarem a valorização da arquitetura como imagem. Plataformas como o Instagram e o Pinterest promovem uma cultura visual que privilegia espaços “instagramáveis”, esteticamente apelativos e facilmente partilháveis, mas frequentemente desprovidos de profundidade sensorial. A arquitetura torna-se, assim, um objeto de consumo visual rápido, onde a luz, os materiais e as proporções são manipulados para o enquadramento fotográfico, em detrimento da experiência vivida. O espaço deixa de ser projetado para ser habitado com todos os sentidos e passa a ser concebido como pano de fundo visual, perdendo a sua capacidade de tocar emocionalmente o utilizador.

Zumthor (2006) alerta para o facto de que uma atmosfera não pode ser concebida apenas para ser vista, pois ela depende de um conjunto de fatores que atuam sobre todos os sentidos, mesmo que de forma subtil. Ao priorizar apenas a composição visual, o design atual em particular certas correntes do minimalismo corre o risco de eliminar nuances essenciais da experiência arquitetónica, como o som dos passos num determinado pavimento, o toque da superfície de uma parede, o calor da luz solar a atravessar um espaço, ou mesmo o cheiro dos materiais naturais utilizados.

Assim, a crítica não se dirige ao minimalismo enquanto linguagem estética, mas sim à sua aplicação superficial, frequentemente reduzida a uma imagem comercial. Retomar os princípios do design sensorial, como proposto por autores como Zumthor (2006) e Pallasmaa (1996), significa devolver aos espaços a capacidade de despertar emoções, de criar memórias e de serem vividos com todos os sentidos, em vez de meramente observados e partilhados através de um ecrã.

## 2.3 Design de Interiores para o sector de luxo

O design de interiores aplicado ao setor de luxo ocupa uma posição singular dentro do campo do design contemporâneo. Longe de se limitar à ostentação material, o luxo contemporâneo incorpora valores como a autenticidade, a experiência sensorial e a personalização estética. Os espaços de luxo são hoje concebidos para evocar emoções, contar histórias e reforçar a identidade dos seus utilizadores, combinando rigor formal com sensibilidade simbólica. Trata-se, portanto, de um tipo de design que exige mais do que soluções funcionais: pede um olhar cultural, emocional e narrativo sobre o espaço.

Neste contexto, o conceito de luxo evoluiu. Se outrora se associava ao excesso, ao brilho ou à raridade visível, atualmente o luxo manifesta-se através da atenção ao detalhe, da escolha criteriosa de materiais naturais, da valorização do artesanato e da criação de ambientes que estimulam os sentidos de forma subtil, porém marcante. O verdadeiro luxo está, cada vez mais, na experiência imersiva e na atmosfera cuidadosamente construída, e não apenas no valor monetário dos elementos que compõem o espaço.

Essa transformação é analisada por Lipovetsky e Roux (2004), na obra *O Luxo Eterno: Da Idade do Sagrado ao Tempo das Marcas*. Os autores argumentam que o luxo moderno não pode ser entendido apenas como um sinal de riqueza, mas sim como uma forma de diferenciação individual e emocional. O consumidor de luxo busca exclusividade simbólica e deseja sentir-se único, envolvido e esteticamente reconhecido dentro do espaço que habita. Esta perspetiva reforça a importância do design de interiores como ferramenta de expressão subjetiva e de criação de atmosferas sensíveis, nas quais o luxo é vivido e não apenas exibido:

*“Hoje, o luxo já não se reduz à posse de objetos raros ou caros: tornou-se um meio de bem-estar emocional e de afirmação identitária” (Lipovetsky & Roux, 2004, p. 126).*

*“Tradução livre da autora”*

Por outro lado, o designer e teórico Andrea Branzi, no livro *Introduzione al Design Italiano* (2006), oferece uma leitura complementar ao associar o design à construção de narrativas e à ativação da memória sensível. Para Branzi (2006), o valor de um espaço está na sua capacidade de emocionar, de sugerir camadas

simbólicas e de despertar associações afetivas. Esta abordagem é especialmente pertinente no setor de luxo, onde os interiores não são meras composições estéticas, mas ambientes cuidadosamente desenhados para envolver os sentidos, dialogar com a história do utilizador e proporcionar uma experiência única.

A interseção entre os pensamentos de Lipovetsky e Roux (2004) e Branzi (2006) permite compreender o design de interiores de luxo como um território onde estética e significado se encontram. O luxo, neste contexto, não reside na abundância, mas na inteligência projetual: no silêncio elegante dos materiais nobres, na harmonia das proporções, na luz que atravessa suavemente o espaço, no conforto tátil das superfícies e na presença quase invisível de uma linguagem arquitetónica que comunica sem ruído.

Em suma, projetar para o setor de luxo exige mais do que domínio técnico ou conhecimento de tendências: requer sensibilidade cultural, consciência simbólica e capacidade de provocar experiências memoráveis. Os interiores de luxo não são apenas espaços habitáveis, mas paisagens emocionais onde a estética, a exclusividade e a experiência sensorial se entrelaçam num discurso sofisticado e profundamente humano.

## **2.4 Design sensorial e de luxo na perspetiva da fundadora Nayra Iglesias**

Durante o estágio curricular realizado na In Out Studio e através do curso ministrado pela fundadora Nayra Iglesias na plataforma Domestika, foi possível compreender de forma mais aprofundada as influências que moldam a sua abordagem ao design de interiores para o setor de luxo, bem como observar de que forma incorpora o design sensorial nos seus projetos, valorizando experiências espaciais que estimulam os sentidos e despertam emoções.

### **2.4.1 Influências**

A sua visão criativa é fortemente marcada por referências a mestres da arquitetura, do design e da arte, que contribuíram para a construção de um estilo distintivo, centrado na experiência sensorial e na criação de atmosferas únicas.

Entre estas referências destaca-se Cedric Gibbons (Figura 2), um dos mais reconhecidos diretores artísticos de Hollywood, responsável pela cenografia (Figura 3) de centenas de filmes da era dourada do cinema norte-americano. O seu trabalho é marcado por ambientes luxuosos, composições arquitetónicas grandiosas e um forte recurso ao estilo Art Déco, que transmitia sofisticação e modernidade nas produções cinematográficas da época.

Nayra confessa que conheceu os trabalhos de Gibbons através do cinema, muito antes de conhecer o seu nome, ficando fascinada com os cenários glamorosos, a riqueza dos detalhes e a capacidade de transportar o espectador para universos sofisticados e envolventes. Essa experiência visual inicial contribuiu para a sua sensibilidade estética e para o apreço por um design que comunica emoções e conta histórias através dos espaços.



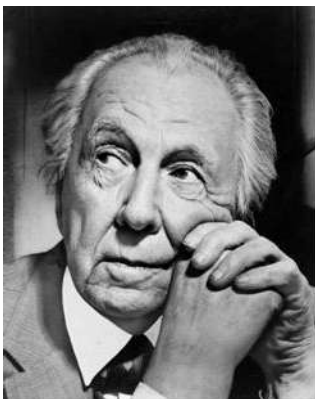
**Figura 2-** Cedric Gibbons;  
Fonte: IMDB.com



**Figura 3-** Cenários de Cedric Gibbons; Fonte: blogfrivolopergenteseria

Outra figura marcante é Frank Lloyd Wright (Figura 4), um dos maiores arquitetos do século XX e pioneiro da chamada arquitetura orgânica. Wright defendia a harmonia entre o edifício e o ambiente natural, criando projetos que integravam materiais, luz e formas geométricas de forma equilibrada e inovadora. Obras como a Fallingwater (Figura 5) ou o Museu Guggenheim (Figura 6) são testemunhos da sua visão futurista e revolucionária.

Para Nayra Iglesias, Wright é um verdadeiro “artista integral”, cuja criatividade, perseverança e amor pela arquitetura são inspiradores. Ela identifica-se particularmente com a vertente orgânica e futurista das suas obras, assim como com o domínio da geometria, que permitia a Wright criar espaços sensoriais que envolvem o utilizador para além da mera contemplação visual.



**Figura 4-** Frank Lloyd Wright;  
Fonte wikipédia frank lloyd

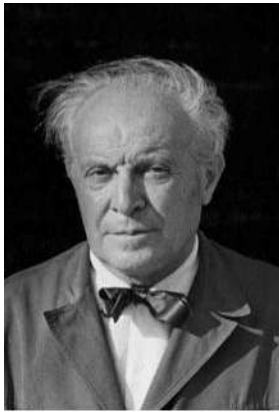


**Figura 5-** Fallingwater; Fonte; Fonte:  
franklloywright



**Figura 6-** Museu Guggenheim; Fonte: archdaily

Gio Ponti (Figura 7), arquiteto e designer italiano, é outra das grandes referências para Nayra Iglesias. Considerado um dos grandes nomes do design moderno, Ponti destacou-se pela capacidade de combinar funcionalidade e estética nos seus trabalhos (Figura 8), explorando texturas, materiais e iluminação de maneira única. Segundo Nayra, Ponti foi um génio criativo e um dos nomes mais relevantes no design sensorial, dominando a arte de transformar espaços em experiências através da manipulação de superfícies e luz. Essa sensibilidade é algo que a fundadora da In Out Studio procura transportar para os seus próprios projetos, onde a materialidade e a atmosfera são pensadas para despertar emoções.



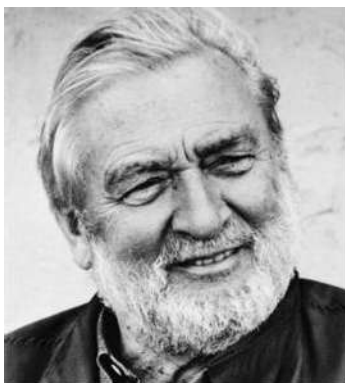
**Figura 7-** Gio Ponti; Fonte: quartosala



**Figura 8-** Trabalho de Gio Ponti; Fonte: artemest ; serielimitee



Entre as referências diárias de Nayra está também Verner Panton (Figura 9), designer dinamarquês famoso pelo uso ousado da cor, das formas orgânicas e da iluminação para criar ambientes vibrantes e fora do convencional (Figura 10). Panton revolucionou o design de interiores do século XX com uma abordagem futurista e lúdica, transformando espaços em experiências sensoriais imersivas. Nayra aprecia especialmente a sua capacidade de trabalhar todas as superfícies, paredes, tetos, pavimentos, em conjunto com a cor e a luz, criando ambientes envolventes, divertidos e carregados de personalidade, algo que também busca incorporar nos seus trabalhos para o setor de luxo.



**Figura 9-** Verner Panton; Fonte: Vitra



**Figura 10-** Trabalho Verner Panton; Fonte: archive.curbed; greyscale



Outro nome de grande importância para a visão de Nayra é César Manrique (Figura 11), arquiteto e artista espanhol, natural das Ilhas Canárias, assim como a fundadora da In Out Studio. A ligação geográfica e cultural reforça ainda mais a admiração de Nayra pelo trabalho de Manrique, cuja arquitetura é profundamente orgânica e sensual, marcada pela integração harmoniosa entre arte, natureza e construção (Figura 12). Uma das suas obras mais emblemáticas em Lanzarote é a Fundación César Manrique, localizada em Taro de Tahíche, construída sobre um fluxo de lava solidificado. Este espaço combina arquitetura tradicional canária, formas vulcânicas naturais e arte contemporânea, criando uma experiência sensorial única que traduz a essência da paisagem da ilha. Para Nayra, a obra de Manrique é uma inspiração constante, pela capacidade de transformar elementos naturais em ambientes carregados de emoção e identidade.



**Figura 11**-César Manrique;  
Fonte: turismolanzarote

**Figura 12**-Trabalho de César Manrique; Fonte: myguidelanzarote ; architectural-review

Por fim, James Turrell (Figura 13), artista contemporâneo conhecido pela exploração da luz como material central da sua obra, é outra das figuras que mais a inspiram. Turrell cria instalações (Figura 14) que manipulam a percepção do espaço através da luz, estimulando sensações visuais e emocionais profundas nos espectadores. Para Nayra, o trabalho de Turrell é fascinante pela forma como a luz se torna um elemento tangível, capaz de transformar completamente a vivência do espaço. Esta abordagem abriu-lhe novas perspectivas sobre a importância da luz no design sensorial, reforçando a sua visão de que um espaço de luxo deve ser pensado para ser sentido, não apenas admirado visualmente.



**Figura 13**- James Turrell; Fonte: nytimes

**Figura 14**- Trabalho de James Turrell Fonte: architecturaldiges

Além das influências pessoais, Nayra Iglesias cita algumas leituras que alimentam a sua visão criativa, nomeadamente *Case Study Houses* (Figura 15) de Elizabeth A.T. Smith, que aborda soluções modernas e funcionais de habitação, e *L'invention du Chic* (Figura 16), de Florence Müller, obra que explora os conceitos de sofisticação e elegância no design contemporâneo. Estes livros complementam as suas referências visuais e conceptuais, ajudando a consolidar uma filosofia de trabalho em que o luxo é entendido como uma experiência sensorial e emocional, e não apenas estética.

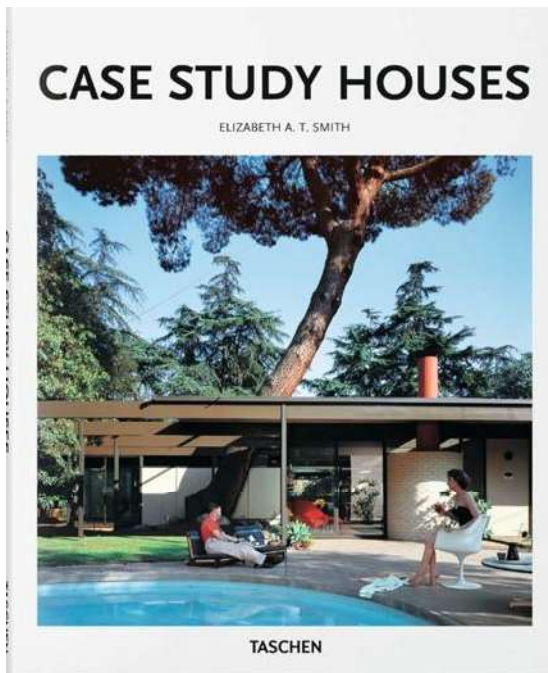


Figura 15- Livro Case Study Houses; Fonte: taschen

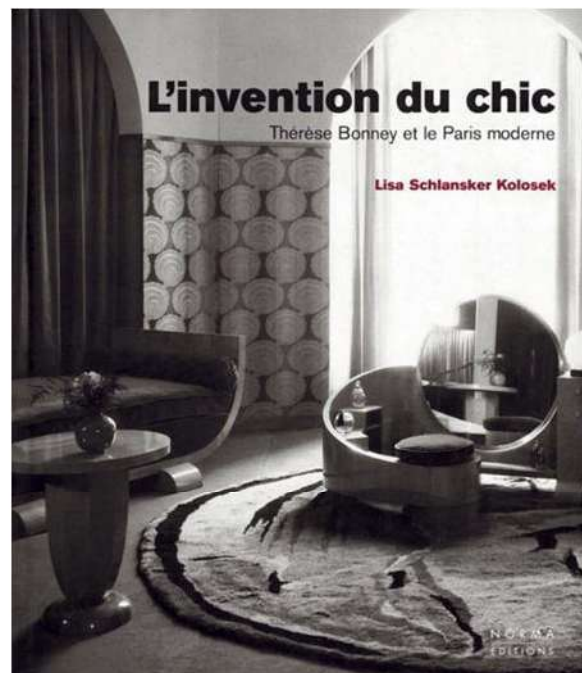


Figura 16- L'invention du chic; Fonte: editions-norma.com

## 2.4.2 Como aborda o Design sensorial nos seus trabalhos para o setor de luxo (Restaurante Kai La Caleta)

No curso ministrado por Nayra Iglesias na plataforma Domestika, a fundadora da In Out Studio destaca que os projetos de restauração são, para si, os mais estimulantes no que diz respeito ao desenvolvimento de uma abordagem sensorial no design de interiores. Um dos exemplos que apresenta para ilustrar este processo é o restaurante Kai La Caleta, um espaço de cozinha japonesa com fusão peruana do tipo nikkei, onde o design sensorial foi uma ferramenta essencial na criação de uma experiência imersiva.

A partir desta referência, iremos explorar de forma aprofundada como Nayra Iglesias aborda cada um dos cinco sentidos, demonstrando como estes elementos se interligam para transformar o espaço em algo que vai muito além da sua função prática, criando uma vivência memorável e envolvente.

### 1º fase, Conhecer o cliente

O processo inicia-se com uma fase fundamental, conhecer o cliente. No entendimento de Nayra Iglesias, esta etapa envolve três "clientes" distintos, o proprietário do espaço, o local onde o restaurante se insere e o utilizador final.

No caso do proprietário, procurou recolher o máximo de informações possíveis, quais eram as suas necessidades, que tipo de experiência gastronómica queria proporcionar, qual seria o conceito culinário e a sua visão estética. Neste caso, pretendia-se um ambiente de inspiração oriental, elegante e sofisticado. Posteriormente, foram definidos os requisitos funcionais do espaço, como a presença de uma zona de bar, uma área de refeições principal, um espaço para grupos até 12 pessoas e duas cozinhas, uma tradicional e outra dedicada ao show cooking. Também se discutiram aspetos estratégicos como o tempo disponível para execução do projeto e o nível de exclusividade pretendido, ajustado ao valor médio de consumo por cliente, estimado entre 35€ e 40€ por pessoa.

O segundo "cliente" identificado é o próprio local, entendido como entidade com características e condicionantes própria. Analisando se o envolvente do edifício, a orientação solar e a rota habitual dos visitantes até ao espaço, bem como as dimensões disponíveis. Esta análise contribui para decisões projetuais que valorizem a iluminação natural, a circulação fluida e a integração com o contexto urbano e paisagístico.

Por fim, o terceiro "cliente" é o utilizador final, ou seja, o público-alvo que irá frequentar o restaurante. Foi feita uma análise do perfil dos visitantes, identificando-se uma divisão entre 60% de clientes estrangeiros e 40% de clientes locais e turistas nacionais. Consideraram-se ainda as diferentes tipologias de utilizadores,

desde casais com filhos a grupos de 6 a 12 pessoas, o que influenciou a configuração espacial.

## 2º Fase, Diagrama sensorial

Na segunda fase do processo, começa-se por desenvolver o diagrama sensorial (Figura 17), ferramenta fundamental para traduzir as necessidades do cliente em estímulos direcionados aos cinco sentidos. Após identificar os três “clientes” do projeto, o proprietário, o local físico e o utilizador final, são posicionados no centro do diagrama, representando o núcleo a partir do qual se constrói toda a experiência.

A partir daí, cada sentido é analisado e associado a características que correspondem às expectativas e objetivos definidos. Na visão, o espaço deve ser elegante, luminoso e moderno. Para a audição, procura-se um ambiente silencioso, mágico e relaxante. No tato, privilegiam-se sensações limpas, texturas suaves e elementos surpreendentes. No paladar, o diagrama reflete a cozinha Nikkei, que combina a tradição gastronómica oriental com uma abordagem inovadora, resultando numa experiência culinária única e sofisticada. Por fim, o olfato é pensado para ter um aroma elegante e neutro, com notas florais que se harmonizam com os aromas da cozinha, transmitindo frescura e tranquilidade.

Segundo Nayra, cada projeto requer um diagrama sensorial único e adaptado ao seu contexto. Mais do que um esquema ilustrativo, trata-se de um guia estratégico que acompanha todas as decisões de design, garantindo que o resultado final não só impressiona visualmente, mas também cria uma experiência sensorial completa e memorável para o utilizador.

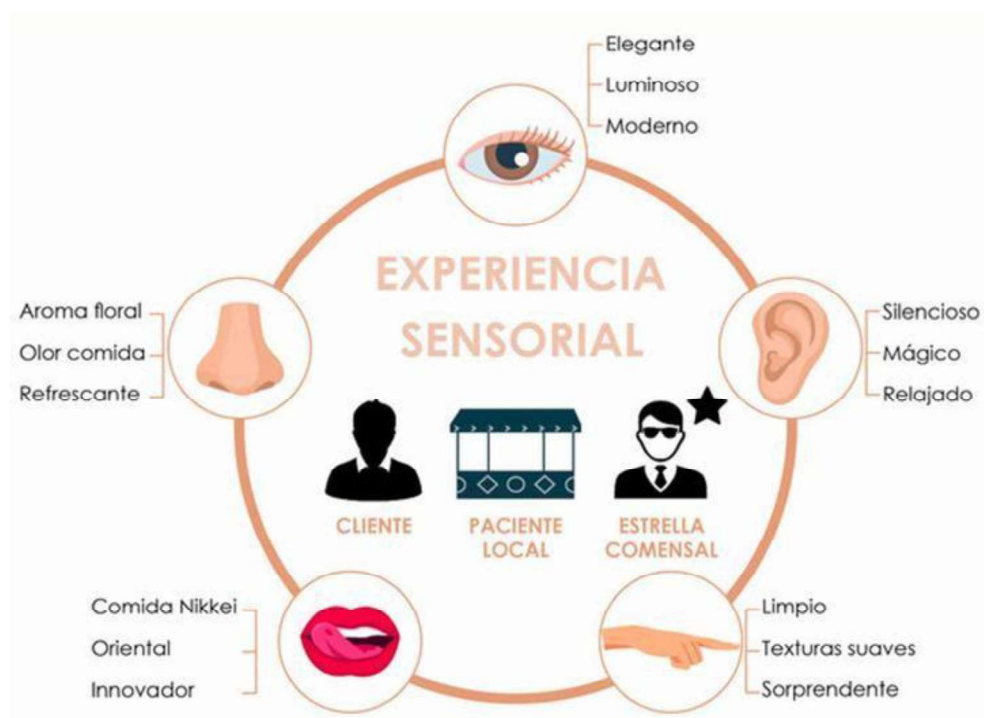


Figura 17- Diagrama sensorial restaurante Kai La Caleta Fonte: Domestika

### 3º Fase, Sentido da visão

No desenvolvimento do projeto, o sentido da visão assume um papel central, e Nayra Iglesias explica que ele baseia em três elementos fundamentais: percepção, iluminação e cor.

A percepção, segundo Nayra, começa desde o exterior do espaço, considerando como o restaurante é visto por quem passa na rua e de que forma o que é projetado na fachada influencia a iluminação e a atmosfera no interior. A integração visual entre fachada e interiores deve ser coerente com os valores da marca e do cliente. É também essencial definir o ponto de acesso mais adequado, resolver questões de visibilidade interna e organizar a divisão dos espaços de acordo com as necessidades funcionais do projeto.

Quanto à cor, Nayra explica que é um recurso poderoso para definir estilos, guiar o olhar e criar sensações. A sua escolha deve ter em conta o impacto cultural e etário, podendo ampliar visualmente um espaço ou torná-lo mais acolhedor. No caso deste projeto, optou-se pelo azul pela serenidade e ligação ao mar, combinado com o dourado. Escolha que, segundo Nayra, se justifica porque os clientes são asiáticos e, para eles, o dourado é um símbolo de riqueza, além de ser uma cor complementar ao azul, proporcionando equilíbrio visual e sofisticação.

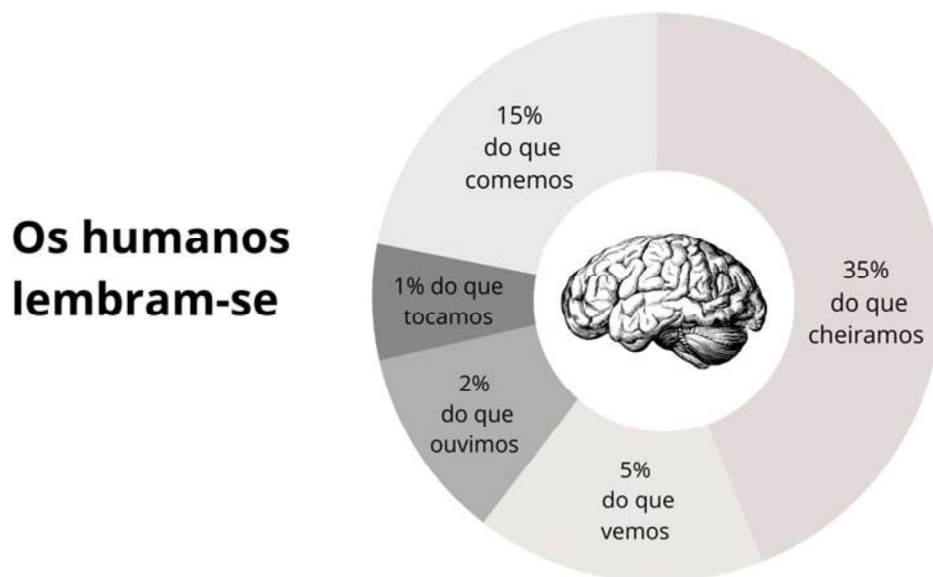
Sobre a iluminação, Nayra destaca quatro aspetos essenciais: em primeiro lugar, a capacidade de iluminação, ou seja, aquilo que realmente está a ser iluminado, a sensação de ordem e limpeza que um espaço bem iluminado transmite, a temperatura da luz, que pode ser quente ou fria, dependendo da mensagem e da atmosfera que se pretende criar e, por último, a capacidade da luz de influenciar a percepção do utilizador, conduzindo o olhar e valorizando determinados elementos do espaço.

No desenvolvimento do projeto, são considerados diferentes tipos de iluminação: a natural, proveniente da orientação e do aproveitamento da luz solar, e a artificial, que pode ser utilizada de forma direta, para destacar pontos específicos, ou indireta, criando uma atmosfera mais envolvente e suave. Nayra explica ainda que, no desenho da iluminação artificial, podem ser aplicadas três estratégias distintas: a iluminação geral, que assegura uniformidade e funcionalidade, a iluminação pontual, que enfatiza zonas ou objetos concretos, e a iluminação decorativa, que, para além de iluminar, atua como um elemento estético capaz de reforçar a identidade do espaço.

Por fim, Nayra sublinha que a escolha dos materiais é determinante para reforçar a ideia central do projeto. Texturas, acabamentos e combinações devem dialogar com a proposta sensorial pretendida, contribuindo para a coerência entre o conceito e a experiência final do utilizador.

## 4º Fase, Sentido olfativo

Nayra Iglesias sublinha que o olfato é o sentido com maior capacidade de evocação de memórias e emoções. Segundo a sua explicação, recordamos cerca de 1% do que tocamos, 2% do que ouvimos, 5 % do que vemos, 15% do que comemos, mas até 35% do que cheiramos (Figura 18). Por essa razão, o olfato torna-se uma ferramenta poderosa no design de interiores, capaz de influenciar diretamente o conforto, o bem-estar e a experiência emocional dos utilizadores.



**Figura 18-** Gráfico de lembrança dos sentidos humanos; Fonte: Autora

Para incorporar este sentido nos seus projetos, Nayra recorre ao marketing olfativo, técnica que consiste na criação de um “odotipo” um aroma personalizado que transmite os valores da marca e reforça a experiência do utilizador no espaço. Tal como refere, o cheiro pode ser um verdadeiro veículo de identidade, funcionando como elo de ligação entre a marca e o consumidor.

Entre os exemplos de referência, Nayra destaca a Zara Home, cujo aroma característico já se tornou parte integrante da experiência da loja. Segundo a fundadora, muitas pessoas entram no espaço apenas para sentir esse cheiro, prova de como o olfato pode criar uma ligação emocional imediata com o público.

No entanto, Nayra lembra que o aroma não serve apenas para seduzir, mas também para neutralizar odores indesejados, garantindo uma atmosfera agradável e coerente com a identidade do espaço.

Existem várias formas de introduzir o olfato no design de interiores. Uma delas é através dos produtos em si, quando já possuem aromas próprios. Outra estratégia passa pela incorporação de fragrâncias específicas, utilizando elementos naturais como flores frescas, plantas aromáticas, especiarias ou raízes, ou ainda recursos

artificiais. A escolha deve ser feita de forma estratégica, considerando as reações imediatas que cada aroma pode despertar.

Quanto aos sistemas de difusão, estes podem ser simples, como ambientadores, ou mais sofisticados, como a integração de fragrâncias no sistema de ar condicionado, o que permite controlar a intensidade e a frequência da aromatização de forma discreta e eficiente.

Assim, para Nayra, o olfato é um recurso essencial no design sensorial de luxo, pois acrescenta uma dimensão emocional única, transformando a experiência de um espaço em algo memorável e envolvente.

No caso concreto do Restaurante Kai La Caleta, Nayra explica que a estratégia olfativa foi pensada para valorizar a gastronomia como protagonista. A primeira decisão foi manter a cozinha de *show cooking* totalmente aberta, permitindo não só estimular a visão dos clientes, mas também o olfato, através dos aromas autênticos dos pratos preparados (Figura 19). Em segundo lugar, optou-se pela instalação de um sistema de ambientação por ar condicionado, discreto e neutro, baseado em notas cítricas de limão e tangerina (Figura 19). Este recurso ajudou a evitar maus odores e a manter um ambiente fresco e equilibrado. Por fim, para reforçar tanto o impacto visual como olfativo, foram incorporados lírios-tigre em tons de branco e rosa (Figura 19), colocados estrategicamente na entrada, na zona das escadas e nas casas de banho, funcionando como pontos de foco sensoriais.

Nayra conclui sublinhando a importância de treinar o sentido olfativo. Para tal, recomenda visitar floristas e experimentar diferentes aromas, aprendendo a reconhecer a forma como cada fragrância pode influenciar as emoções e o comportamento das pessoas.



**Figura 19-** Estratégia olfativa do Restaurante Kai La Caleta; Fonte: freepik, gradientperfumes.com, facebook/ restaurante Kai La Caleta

## 5º Fase, Sentido auditivo

Nayra explica que o som tem a capacidade de influenciar profundamente as emoções, variando conforme o tipo de música que ouvimos, e por isso pode ser aproveitado no design de interiores através do marketing auditivo. Tal como no marketing olfativo, em que existem empresas especializadas em criar fragrâncias personalizadas para marcas, também no campo sonoro há profissionais que desenvolvem identidades musicais específicas. A ideia é que cada negócio tenha a sua própria banda sonora, capaz de refletir a sua identidade e intensificar a experiência do utilizador. Para ilustrar, Nayra refere que numa loja de roupa direcionada a adolescentes a música deve ser animada e energética, enquanto num restaurante ou numa loja de luxo a experiência pede sonoridades mais suaves e sofisticadas. Dessa forma, a música deixa de ser apenas um elemento de fundo e passa a constituir parte essencial da narrativa sensorial do espaço.

Outro aspeto que considera fundamental é o conforto acústico. Como somos extremamente sensíveis ao que ouvimos, o som pode aproximar ou afastar o cliente da experiência que se pretende criar, pelo que é essencial alcançar um equilíbrio sonoro que favoreça o bem-estar. No projeto do restaurante Kai La Caleta, Nayra trabalhou esta dimensão a partir do diagrama sensorial, optando pela incorporação de colunas embutidas de forma homogénea em toda a planta principal para garantir uma distribuição uniforme do som. Ao mesmo tempo, procurou assegurar silêncio e conforto reforçando o isolamento acústico da zona da cozinha, através da aplicação de materiais adequados.

Outro ponto crítico identificado foi o ruído das conversas, frequente em ambientes de restauração. Para o controlar, Nayra selecionou materiais que, além de funcionais, também se integrassem na estética do espaço. Foi utilizada espuma acústica pintada em azul, de acordo com a identidade cromática do projeto, bem como papel de parede texturado com propriedades de absorção sonora. Madeiras e tecidos completaram a estratégia, reforçando simultaneamente o conforto acústico e a riqueza visual. Assim, Nayra demonstra que o som, tal como a visão ou o olfato, é um recurso poderoso no design sensorial, capaz de transformar a vivência de um espaço numa experiência emocional completa.

## 6º Fase, Sentido gustativo

Segundo Nayra, recordamos cerca de 15% dos sabores que experimentamos, sendo o paladar um sentido profundamente interligado aos restantes. Para ilustrar essa relação, dá o exemplo de quando provamos um alimento pela primeira vez, a experiência começa pela visão, que desperta curiosidade, continua pelo olfato, que antecipa o sabor, e pelo tato, através da textura. No momento da mastigação, até o som que ouvimos ao comer contribui para a percepção final. O sabor, assim, não é uma sensação isolada, mas o resultado de uma combinação de estímulos que permanecem na memória.

Nayra explica que o sentido do paladar, no design de interiores, pode ser estimulado através de diferentes estratégias que ultrapassam a própria gastronomia. Uma das mais eficazes é a cozinha aberta, que não só permite ao cliente provar os pratos, mas também vê-los e senti-los durante a preparação, reforçando a ideia de que também se “come com os olhos”. Outra forma é através do uso de imagens criativas da comida, explorando cores e composições que transmitam a identidade da marca (Figura 20) e despertem o apetite. No projeto do restaurante, estas soluções foram aplicadas de forma integrada, a cozinha foi desenhada em formato aberto (Figura 21), potenciando simultaneamente o gosto, a visão e o olfato, e foram incorporadas composições visuais ligadas à gastronomia, capazes de prolongar a experiência sensorial e de reforçar a ligação emocional com o espaço.



**Figura 20-** Imagens da comida que vão de encontro com a identidade do restaurante; Fonte: Facebook/restaurante kai la caleta



**Figura 21-** Cozinha aberta do restaurante Kai La Caleta; Fonte: Fonte: facebook/ Restaurante Kai La Caleta

## 7º Fase, Sentido do tato

Nayra destaca a relevância do tato no design de interiores, sublinhando que este sentido nos permite recolher informações fundamentais acerca dos objetos, como peso, volume, dimensão e textura, que desencadeiam reações imediatas. Ao explorar este sentido, é essencial considerar dois fatores, o fator de característica tátil das superfícies, que podem despertar conforto ou desconforto como é no caso de sentir uma textura sedosa (Figura 22) em comparação com uma rugosa ou áspera (Figura 23), o outro fator é a perceção térmica dos materiais, que podem transmitir calor, como é o caso da madeira e dos tecidos (Figura 24), ou frescura, como nas pedras e nos metais (Figura 25). Trata-se, assim, de um recurso que deve ser explorado de forma consciente, definindo previamente as sensações que se pretendem provocar no utilizador.



**Figura 22-** Superfície Sedosa; Fonte: recovo.com



**Figura 23-** Superfície rugosa ou áspera; Fonte: pt.dreamstime



**Figura 24-** Materiais que transmitem calor (madeira e tecido); Fonte: texturelabs



**Figura 25-** Materiais que transmitem frescura (pedra e metal); Fonte: texturelabs

Como exemplo, Nayra recorda um projeto de retail desenvolvido para a marca de calçado Camper (Figura 26), onde a parede foi integralmente revestida com pétalas de tecido, criando uma superfície irresistível ao toque. O resultado foi um espaço que não apenas acolhia os clientes, mas os convidava a interagir fisicamente com o ambiente, evidenciando como a dimensão tátil pode funcionar como estratégia de atração.



Figura 26- Loja de sapatos Camper;Fonte:camper.com

No restaurante, Nayra aplicou este sentido através de uma seleção criteriosa de materiais. O azulejo e a pedra presentes nas mesas transmitem uma sensação fria e sólida, enquanto o papel de parede texturado acrescenta profundidade e estimula o toque. Já os tecidos, explorados em até seis combinações diferentes, oferecem diversidade tátil e visual.

# CAPÍTULO III

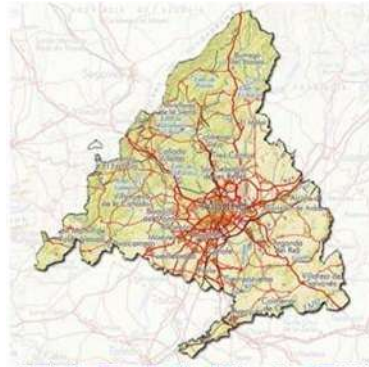
Cidade de  
Madrid

### 3. Cidade de Madrid

Considerada umas das maiores cidades da Europa, com uma população aproximadamente de 3.3 milhões de habitantes, cerca de 6.7 milhões (Limited, 2021) na sua área metropolitana e localizada estrategicamente no centro de do seu país (Figura 27), Madrid (Figura 28 e 29) capital de Espanha e sem duvida um ponto crucial de ligação entre o norte e o sul da Península Ibérica, uma posição que certamente reforça o seu papel como centro político, económico e cultural espanhol.



**Figura 27**- Localização de Madrid na península Ibérica; Fonte: wikipedia



**Figura 28**- Mapa da cidade de Madrid; Fonte: comunidad de Madrid



**Figura 29**- Bandeira de Madrid ; Fonte: comprarbandeiras.pt

A cidade é reconhecida pelo seu vasto património histórico, pelas suas tradições culturais e estilo de vida vibrante, onde o seus visitantes e moradores podem encontrar uma combinação única entre o passado e o presente, visível nas ruas, nos monumentos e na arquitetura da cidade. Além disso tem um sistema de transportes altamente eficiente, com uma extensa rede de metro, autocarros e combóis de alta velocidade, o que facilita a mobilidade dos residentes e turistas, turistas estes que em 2024 foram cerca de 11.2 milhões (Caribbeannewsdigital, 2025), mais 5% que no ano anterior onde geraram 16.117 milhões de euros para a economia local isto resultou num aumento de 21% de comparado ao ano de 2023 (Madrid.es, 2025).

Madrid sendo um centro económico muito importante na Europa, acolhe várias sedes de empresas nacionais e multinacionais de destaque em diversos setores como Prosegur, Acciona Energía, Repsol e muitos mais.

### 3.1 Breve contextualização histórica

A cidade que atualmente é apelidada de Madrid sofreu várias transformações a nível político, cultural e urbanístico ao longo da sua história.

As primeiras referências históricas da cidade de Madrid remetem ao século IX, quando o emir Muhammed I ordenou a construção de uma fortaleza muçulmana nas margens do rio Manzanares na aldeia de nome árabe Mayrit que significa “abundância de cursos de água”. Por esse motivo o lema do primeiro escudo da cidade inclui os versos “Fui sobre água edificada / Os meus muros de fogo são / Esta é a minha insígnia e o meu brasão” (História De Madrid, n.d).

Em 1085 o rei Afonso VI de Leão e Castela (Figura 30) reconquista a cidade tornando-a parte dos reinos cristãos do norte, com esta reconquista surgiu uma adaptação do nome da cidade passando de Mayrit para Magerit uma versão mais aproximada do castelhano no entanto a língua castelhana foi evoluindo e com ela o nome da cidade que foi lentamente substituído por Madrid que se tornou o seu nome até aos dias de hoje (Madrid Histórico Editorial S.L. (2005).

O ponto de viragem de Madrid ocorreu em 1561, quando o rei Felipe II (Figura 31) de Espanha, decide transferir a corte de Toledo para Madrid, esta mudança teve dois motivos principais o primeiro era a sua localização central geográfica, que facilitava o controlo e a comunicação de todos os territórios, que na época incluía outras partes da Europa, da América e da Ásia, o que era ideal para controlar de forma eficaz um império tão extenso (Moradiellos, 2007). O segundo motivo foi a neutralidade política e religiosa que Madrid possuía na época ao contrário de Toledo que estava muito ligada ao centro religioso e político e com fortes ligações à igreja e às famílias nobres (Elliott, 2002). Por estes motivos Madrid tornou-se oficialmente a capital do império espanhol, esta decisão foi fundamental para o crescimento da cidade transformando-a num centro político e administrativo (Moradiellos, 2007, p. 42).

Com o reinado de Carlos III (1759-1788) (Figura 32), Madrid passa por uma transformação urbanística profunda, em que avenidas, mercados, jardins e edifícios emblemáticos como Observatório Astronómico e o Real Gabinete de História Natural e o atual Museu do Prado são mandados construir por Carlos III, que fica na história como um dos reis que mais apostou no urbanismo da cidade de Madrid (Zafra, 2007).



**Figura 30-** Afonso XI de Leão e Castela; Fonte: torredabel.blogs



**Figura 31-** Filipe II de Espanha; Fonte: pt.wikipedia.org



**Figura 32-** Carlos II de Espanha; Fonte: wikipedia.org

No século XIX, Madrid torna-se o palco de vários conflitos políticos, sendo um deles a invasão napoleónica em 1808, que levou ao famoso Levante de 2 de Maio, a revolta popular contra a ocupação napoleónica, Este evento ficou marcado como um símbolo de resistência espanhola que marcou o início da Guerra da independência.

Apesar dos obstáculos a cidade de Madrid continuou a evoluir é em 1832 foi instalada iluminação a gás nas ruas, o que veio a melhorar a segurança e a vida noturna, já em 1851 foi inaugurada a primeira linha ferroviária entre Madrid e Aranjuez, conectando a capital a outras regiões o que levou ao impulso no comércio. E em 1858, foi concluído o Canal de Isabel II, que veio trazer água potável do rio Lozoya, melhorando as condições sanitárias da cidade (Arquitectura Y Espacio Urbano De Madrid En El Siglo XIX, 2017).

Em julho de 1936 deu-se início a Guerra Civil Espanhola (Figura 34), quando uma tentativa de golpe militar contra o governo republicano resultou num conflito devastador. Madrid como capital da República, tornou-se um dos principais focos da resistência contra as forças nacionalistas lideradas por Francisco Franco (Figura 33). Por causa destes eventos a cidade sofreu intensos bombardeamentos (Figura 35) e combates, especialmente durante o cerco, que decorreu de novembro a março de 1939. Durante estes acontecimentos quem sofreu mais foi a população civil que teve que enfrentar condições extremamente difíceis, com escassez de alimentos e constantes ataques aéreos. A 28 de março de 1939, Madrid é finalmente tomada pelas tropas franquistas marcando o fim da guerra e o início da ditadura que perduraria por quase quatro décadas (Ares, 2025).

Após a morte de Franco, a Espanha inicia um processo de transição para a democracia, é Madrid desempenhou um papel central, tornando-se um símbolo de abertura a nível político e cultural do país (Madrid, 2022).

Todos estes eventos fazem Madrid o que é hoje, uma cidade única cheia de história e cultura, onde a tradição se funde com a modernidade de forma autêntica e vibrante. É onde o seu passado de conflitos, resistências e renascimentos está refletido por toda a cidade, na arquitetura, nos museus, nas suas ruas cheias de energia.



**Figura 33-** Francisco Franco;  
Fonte: imdb



**Figura 34-** Guerra Civil espanhola; Fonte:  
artsandculture



**Figura 35-** Bombardeamentos em Madrid ; Fonte: lavozdegalicia.es

## 3.2 Contexto económico e social

Entre o ano de 2024 e 2025, Madrid tornou-se o principal motor económico de Espanha, mas com isso também acompanha alguns desafios sociais, como o aumento da desigualdade e a crise habitacional.

Através dos dados fornecidos pelo Instituto Coordenadas de Governação e Economia Aplicada, a comunidade de Madrid em 2023 teve um crescimento do Produto Interno Bruto de 5,7% que superou a média nacional de 3,6%. Este fator levou que a região contribuisse com 19,6% da riqueza do país posicionando-se à frente da Catalunha com 18,8% e da Andaluzia com 13,3%. Já o PIB per capita de Madrid atingiu os 42.198 euros, o mais elevado de Espanha com 36,3% acima da média nacional de 30.968 euros, ultrapassando a União Europeia com 38.130 euros (Eco, 2025).

*“Com um crescimento do PIB per capita que duplicou nos últimos 20 anos, o que reflete não só a prosperidade económica da região, mas também a sua capacidade de gerar riqueza de forma eficiente”.*

*“A evolução da Região de Madrid nos últimos anos demonstra a sua capacidade de adaptação às mudanças económicas e sociais. Com uma economia em expansão, um mercado de trabalho qualificado em crescimento e um ambiente atrativo para o investimento, a capital espanhola posiciona-se como uma referência económica para a Europa nos próximos dez anos”*

*(Jesús Sánchez Lambás, vice-presidente executivo do Instituto Coordenadas)*

Constatou-se que a nível demográfico Madrid teve um crescimento de 7.125.583 habitantes em dezembro de 2024, um aumento significativo comparado a dezembro de 2023 (Figura 36). Este aumento deve-se principalmente à imigração, com a maioria dos novos residentes são provenientes de países latino-americanos, o que contribui para a diversidade cultural e demográfica de Madrid (Comunidade De Madrid - População 2024, n.d.).

Comunidade de Madrid - População				
Data	Densidade	Homens	Mulheres	População
Dezembro 2024	888	3.414.344	3.711.239	7.125.583
Junho 2024	880	3.383.220	3.678.035	7.061.255
Dezembro 2023	872	3.354.309	3.650.105	7.004.414
Junho 2023	865	3.324.806	3.620.359	6.945.165

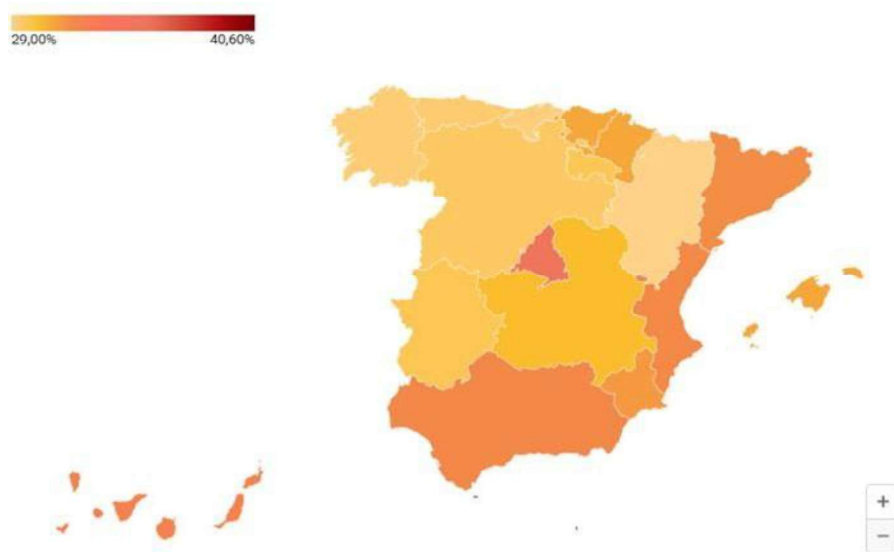
Figura 36- Tabela da População de Madrid, comparação de 2023 até 2024; Fonte: pt.countryeconomy

No que diz respeito à facha etária dos habitantes, constasse um envelhecimento gradual. Em dezembro de 2024, a distribuição etária entre os 0 aos 14 anos era de 13,27%, dos 15 aos 64 anos, 67,88% e de 65 anos para cima, 18,86%. Estes valores comparados com dezembro de 2023 constatou-se uma ligeira diminuição na percentagem de jovens e um aumento nos idosos, indicando em envelhecimento demográfico (Figura 37) (Comunidade De Madrid - Pirâmide Etária 2024, n.d.).



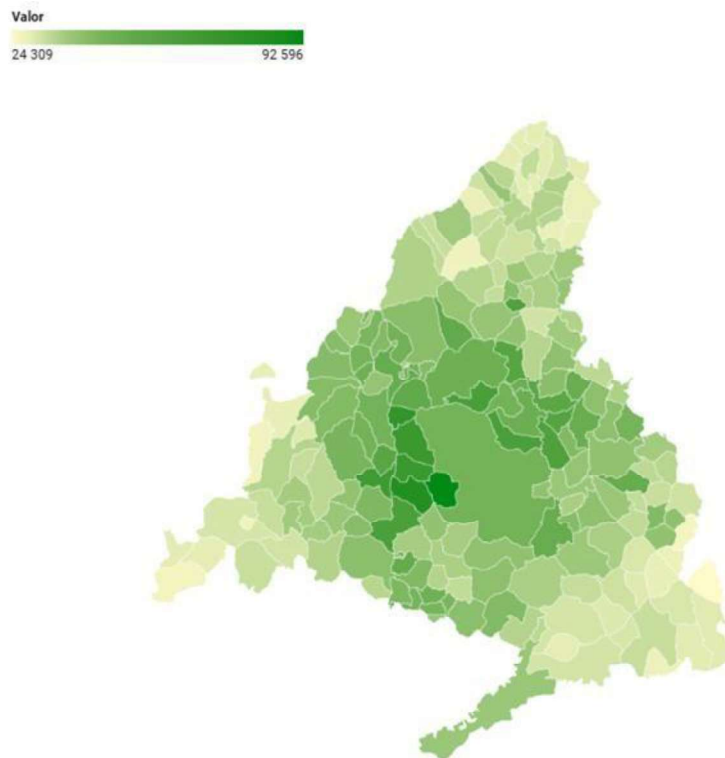
Figura 37- Tabela e gráfico da facha etária da população de Madrid, comparação de 2023 até 2024; Fonte: pt.countryeconomy

Apesar do crescimento económico da cidade, Madrid continua a enfrentar certos desafios quando se trata de desigualdade social (Figura 38). Um relatório da comissão de trabalhares revelou que a pobreza extrema aumentou 39% em Madrid afetando 600.000 pessoas, incluindo 26% das crianças, das quais 140.000 vivem em pobreza extrema. E em 2024, cerca de 20% da população vivia com menos de 500 euros por mês, o que deixa quase meio milhão de pessoas em situação de pobreza (Benayas et al., 2024) (Rodríguez-Sahagún, 2024).



**Figura 38-** Índice de Gini (desigualdade na distribuição de rendimento); Fonte: Instituto Nacional de Estadística

Madrid tem uma grave crise habitacional (Figura 39) semelhante a outras capitais Europeias, em 2024 o preço do aluguel subiu 12% tornando o acesso à habitação cada vez mais complicado para famílias e jovens com baixos rendimentos. Os jovens tendem a gastar entre 35% a 50% do seu salário em rendas, o que torna a idade média de emancipação ultrapassar os 30 anos (Maturana, 2024).



**Figura 39-** Renda líquida média por domicílio ; Fonte: Instituto Nacional de Estadística

### 3.3 Experiencias realizadas na cidade

Durante os seis meses que a mestranda esteve em Madrid teve a oportunidade de conhecer alguns museus e espaços culturais da cidade. Entre todos, dois lugares se destacaram, o incrível Palácio de Liria com a exposição da talentosa artista plástica Joana Vasconcelos, e o deslumbrante Museu Cerralbo.

#### 3.3.1 Palácio de Liria Com exposição “Flamboyant” de Joana de Vasconcelos

No período em que a mestranda esteve a viver em Madrid, teve a sorte de coincidir com uma exposição artística muito importante de seu nome "*Flamboyant*" (Figura 40) da artista portuguesa de arte plástica Joana Vasconcelos (Figura 41), que decorreu entre os dias 14 de fevereiro e 31 de julho de 2025 no incrível Palácio de Liria (Figura 42).



**Figura 40-** Cartaz da exposição; Fonte: palaciodeliria.com



**Figura 41-** Artista Joana Vasconcelos; Fonte: palaciodeliria.com



**Figura 42-** Palácio de Liria; Fonte: palaciodeliria.com

#### Palácio de Liria

O Palácio de Liria (Figura 43) é uma das construções mais emblemáticas de Madrid, tanto pelo seu valor histórico quanto artístico, mandado construir em 1767 pelo duque Berwick y Liria pertencente a uma das famílias mais nobres e influentes de Espanha chamada Casa de Alba. O projeto do palácio com bases no estilo neoclássico foi elaborado pelo arquiteto Ventura Rodríguez, sendo posteriormente acabado por outros profissionais entre eles Louis Guilbert.

Durante a Guerra Civil Espanhola o edifício ficou gravemente danificado devido aos bombardeamentos, no entanto parte do seu acervo artístico e documental foi preservado. Após o conflito o palácio passou por um processo de recuperação liderado pela Casa de Alba.

O Palácio abriga a uma das coleções de arte privada mais importante da Europa, o que lhe deu o apelido de “pequeno Prado”, referente ao famoso museu do Prado, entre os artistas representados na coleção estão nomes como Goya, Rubens, Murillo, Zurbarán e El Greco, além das obras também possui uma biblioteca com milhares de documentos raros, incluído manuscritos históricos e cartas de figuras emblemáticas como Cristóvão Colombo.

Em 2019 o Palácio deixa de ser exclusivamente privado e abre parcialmente as suas portas ao público oferecendo visitas guiadas que permitem conhecer algumas das suas salas, obras de arte e jardins, proporcionando uma experiência imersiva na história e cultura espanhola (Historia Del Palacio De Liria, n.d.).



Figura 43- Interior e exterior do Palácio de Liria ; Fonte: esmadrid

## Joana Vasconcelos

Joana Vasconcelos é uma artista plástica portuguesa, internacionalmente reconhecida pelo seu trabalho escultórico de grande escala, onde combina técnicas tradicionais com objetos do quotidiano português. As suas obras (Figura 44) são reconhecidas pela mistura de referências da cultura popular portuguesa, o artesanato tradicional (como o croché e a renda), abordando temas atuais, como o feminismo, o consumismo, o papel da mulher na sociedade e a identidade nacional.

Nos seus trabalhos usa por vezes materiais inesperados como painéis, talhares de plásticos e luzes Led, que invocam um aspeto lúdico ou decorativo, mas que carregam camadas de significados políticos e sociais.

Desta forma é considerada umas das vozes mais importantes da arte contemporânea europeia, com obras visualmente impactantes que unem o artesanato a tecnologia, o monumental e o doméstico, o feminino e o institucional, o pessoal e o político, que desafia e provoca o observador.



Figura 44- Obras de Joana Vasconcelos; Fonte: cm-alijo.pt / sicnoticias / casatriangulo/ rr.pt

## Flamboyant

A exposição de seu nome “Flamboyant” (Figura 45) representa a união entre a arte contemporânea e o património histórico, procurando promover o diálogo entre o passado e o presente, entre a tradição e a inovação algo que a artista Joana Vasconcelos domina com mestria. Esta exposição é realmente uma extensão do que a artista faz no seu próprio trabalho refletido sempre a ideia de tradição, cultura e história. Ao integrar as suas obras no Palácio de Liria, Vasconcelos transforma o próprio espaço arquitetónico em parte da sua linguagem artística, criando uma fusão entre o conteúdo e o contexto que o acolhe (Flamboyant | Exposición De Joana Vasconcelos En Madrid, n.d.).



Figura 45- Exposição “Flamboyant”; Fonte: Autora

### 3.2.2 Museu Cerralbo

Durante a sua estadia, a mestranda procurava descobrir novos espaços culturais na cidade. Foi então que encontrou um vídeo onde apresentavam o Museu Cerralbo (Figura 46) e, desde então considerou-o um local interessante a visitar, pela sua história e beleza.

Apesar de ser um palácio de grande relevância ainda é relativamente pouco conhecido pelas pessoas que visitam a cidade de Madrid. Situado no bairro de Argüelles, na Calle Ventura Rodríguez, nº 17, o museu oferece uma experiência imersiva e única, permitindo que o público mergulhe no quotidiano da aristocracia espanhola do século XIX.

Mandado construir pelo Marquês de Cerralbo, Enrique de Aguilera y Gamboa entre os anos de 1883 e 1893, este foi concebido com duplo propósito de servir de residência e como espaço de exposição para acolher a vasta coleção de arte do Marquês, já que era considerado um apaixonado por arte, arqueologia e história. O seu acervo conta com mais de 50.000 peças, que incluem pinturas, esculturas, mobiliário, armas, moedas, tapeçarias e objetos arqueológicos.

Após a morte do Marquês em 1922, o edifício e tudo o que continha no seu interior foi deixado ao estado espanhol, que em 1944 adaptou o palácio para se tornar o Museu de Cerralbo e em 1962 foi declarado Monumento Histórico Artístico.

Atualmente o museu têm uma capacidade máxima de 40 visitantes no interior das suas instalações o que leva a grandes filas no seu exterior. No entanto, esta limitação revela-se essencial para garantir o controlo do fluxo de pessoas e a preservação do ambiente e do património histórico cuidadosamente mantido no interior do edifício. O valor de entrada é de apenas 3 euros por pessoa, tornando o Museu Cerralbo uma oportunidade imperdível para quem deseja conhecer um dos espaços mais autênticos e fascinantes de Madrid (*Investigación*, n.d.).



Figura 46- Exterior e interior do Museu Cerralbo ;Fonte: umbrasileironaespanha/ aroundus./ esmadrid

# CAPÍTULO IV

## Estágio

## 4. Estágio

O estágio desenvolvido está presente no âmbito curricular do Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, lecionado na ESART, pertencente ao IPCB. Este teve uma duração de seis meses, iniciando no dia 1 de outubro do ano de 2024 e concluindo no dia 31 de março de 2025.

A sua realização foi concebida na cidade de Madrid no escritório de arquitetura e design de interiores In Out Studio. No decorrer do estágio, o trabalho realizado foi supervisionado e acompanhado pela fundadora e arquiteta Nayra Iglesias, que se presenciou com disponibilidade para orientar e ensinar.

Ao longo destes seis meses, a orientada desempenhou diversas funções no desenvolvimento de diferentes projetos, desde realização de desenhos técnicos, moodboards de apresentação, orçamentos, imagens e vídeos 3D para as redes sociais.

### 4.1 Localização

O estúdio onde decorreu o estágio curricular está localizado em uma área privilegiada da cidade Madrid, no charmoso bairro de Retiro na rua de Menorca (Figura 47), a apenas alguns passos do famoso parque do Retiro (Figura 48), um dos marcos mais icônicos da capital, onde podemos encontrar o Palácio de Cristal e o Palácio de Velázquez.

Nas imediações do estúdio, encontra-se uma variedade de cafés, restaurantes e lojas, e com o ótimo acesso aos transportes públicos, com estações de metrô próximas, como Ibiza e Príncipe de Vergara, que conectam o bairro a outras partes de Madrid. Além disso, o bairro é conhecido pelo seu caráter exclusivo, combinando tranquilidade, sofisticação e segurança, o que torna a localização da In Out Studio (Figura 49), um ponto privilegiado e especialmente atrativo para o público alvo da empresa, exigente e de alto poder aquisitivo.



**Figura 47-** Localização do estúdio; Fonte: Google Maps.



**Figura 48-** Vista aérea do parque do retiro; Fonte: Time Out



**Figura 49-** Vista da fachada do estúdio; Fonte: Google Maps

## 4.2 Empresa In Out Studio

A In Out Studio foi fundada em 2008 por Nayra Iglesias (Figura 50), arquiteta especializada em gestão de projetos, com mais de duas décadas de experiência no setor criativo. Com sedes em Madrid e nas Ilhas Canárias, o atelier é referência em arquitetura e design de interiores de alto qualidade.

O estúdio destaca-se pela abordagem inovadora no design sensorial e de luxo, tendo concretizado mais de 200 projetos internacionais. Entre os seus clientes destacam-se marcas de prestígio como Camper, Manolo Blahnik, Grupo Swatch, Suárez Joyeros e Aristocrazy, comprovando a versatilidade e a excelência dos seus serviços.



Figura 50- Fundadora da In Out Studio- Nayra Iglesias; Fonte: Domestika

O trabalho desenvolvido pela In Out Studio tem sido amplamente reconhecido, nomeadamente com a distinção do prémio “Luxury Lifestyle Awards”, na categoria de Melhor Estúdio de Design de Interiores de Luxo. Além disso, os projetos de Nayra Iglesias são frequentemente destacados em publicações internacionais de renome, como Architectural Digest (Figura 51), Proyectos Contract (Figura 52) e Casa Vogue(Figura 53).



Figura 51- Publicação no site AD (Architectural Digest) Fonte: Architectural Digest



Figura 52- Publicação na revista Proyecto contract; Fonte: Proyecto contract



Figura 53- Publicação no site Casa Vogue; Fonte : Casa Vogue

Para além da sua área profissional, Nayra Iglesias também se dedica ao ensino. Com experiência como docente na Escola Superior de Design de Madrid, e no seu curso na plataforma Domestika (Figura 54), no qual explora os princípios do design sensorial, tema central do seu trabalho. Atualmente lidera o seu próprio curso online (Figura 55), onde partilha a sua visão e conhecimento com outros profissionais do ramo do design de interiores que desejam expandir os seus conhecimentos a nível do design de luxo.



**Figura 54-** Curso de Domestika Introdução ao design sensorial de interiores; Fonte: Domestika



**Figura 55-** Curso de Nayra Iglesias; Fonte: In Out Studio

## 4.2.1 Espaço de trabalho

O escritório onde decorreu o estágio curricular apresenta uma organização funcional que atende às diversas necessidades do trabalho. A sala de reuniões (Figura 56) configura-se como um dos espaços mais relevantes, tendo sido projetada para receber clientes e fornecedores em um ambiente simultaneamente acolhedor e altamente funcional.

Esta área está equipada com uma ampla variedade de amostras e catálogos que abrangem diferentes tipologias de produtos, nomeadamente mobiliário para interiores e exteriores, iluminação, pedras, madeiras, tecidos e outros materiais essenciais para o desenvolvimento dos projetos. A presença destes elementos estrategicamente organizados facilita a apresentação de propostas, permitindo uma visualização clara e prática das opções disponíveis e contribuindo significativamente para os processos de tomada de decisão durante reuniões e negociações.



Figura 56- Sala de reuniões; Fonte: Autor

Em complemento, o escritório dispõe de uma sala de trabalho (Figura 57) estrategicamente equipada com três computadores, concebida para acolher as atividades diárias da equipa. Este espaço apresenta uma configuração funcional e criteriosa, assegurando que os profissionais possam executar as suas tarefas com máxima eficiência e conforto ergonómico.

Adicionalmente, o escritório integra uma pequena cozinha (Figura 58) que, não obstante as suas dimensões reduzidas, responde adequadamente às necessidades básicas dos colaboradores. Este espaço configura-se como um local destinado a momentos de pausa e refeições rápidas, contribuindo para o bem-estar e a dinâmica laboral da equipa.



Figura 57- Sala de trabalho; Fonte: Autora

Figura 58- Cozinha; Fonte: Autora

## 4.2.2 Equipa de trabalho

Apesar de ser uma empresa com algum reconhecimento no mercado, a sua equipa (Figura 59) continua relativamente pequena com alguns colaboradores a trabalharem a partir das ilhas Canárias e outros em Madrid. Este sistema de trabalho foi concebido desta forma uma vez que a fundadora, sendo natural das Canárias já possuía alguma notoriedade na região, daí quando surgiu a ideia de expandir o estúdio para Madrid não fazia sentido dismantelar a equipa, já que continuava com vários projetos na região.

A fundadora e arquiteta Nayra Iglesias, sendo a principal entidade do estúdio, é quem estabelece o contacto com o cliente, onde se ocupa das várias reuniões, visitas e montagens ao local da obra. É também quem realiza algumas das faturas, pagamentos, orçamentos e encomendas dos variados projetos a decorrer.

As arquitetas Marta Semán e Cristina Sánchez, são quem estão a frente de todos os projetos a nível arquitetónico nas Ilhas Canárias, sendo elas que tiram medidas dos espaços, desenvolvem desenhos técnicos, bem como documentos de informação específica de cariz técnico, como por exemplo cadernos de encargos e mapas de quantidades.

O estúdio também conta com colaboradores externos subcontratados para projetos específicos, como é o caso das parcerias com a designer gráfica Gema Robledo e do técnico de renderização Sebastião Valiero. O restante da equipa é composto por estagiárias que colaboram nos projetos durante um determinado período de tempo, sendo substituídas conforme a conclusão do período de estágio.



**Figura 59-** Organograma da equipa de trabalho; Fonte: Autora

### 4.2.3 Serviços prestados

A In Out Studio especializa-se em serviços de arquitetura e design de interiores, desenvolvendo projetos complexos e personalizados que abrangem diversos segmentos do mercado profissional. Com uma abordagem multidisciplinar, o atelier dedica-se à concepção de espaços comerciais, hoteleiros e residenciais, oferecendo soluções integrais que vão desde o levantamento inicial até à execução final do projeto.

No domínio do design comercial, a empresa possui uma reconhecida especialização no desenvolvimento de conceitos de “franchising”, trabalhando com marcas em diferentes setores. Esta expertise manifesta-se na criação de soluções de design para espaços comerciais, contemplando desde restaurantes a lojas de luxo, com intervenções tanto em território espanhol como internacional.

A metodologia de trabalho caracteriza-se pela elaboração de desenhos técnicos pormenorizados, desenvolvimento de moodboards de apresentação, orçamentação e acompanhamento integral do processo de implementação. Para tal, conta com uma equipa multidisciplinar de profissionais nas áreas de arquitetura e design gráfico, garantindo uma resposta abrangente e personalizada às necessidades de cada cliente.

Um dos serviços diferenciadores do atelier reside na consultoria de imagem corporativa, onde desenvolvem logotipos, designs de embalagens e estratégias de alinhamento visual que refletem a identidade da marca nos mais diversos elementos, incluindo a concepção de espaços interiores que comunicam a essência corporativa.

Com um portefólio que supera os 200 projetos executados, a In Out Studio demonstra uma capacidade técnica e criativa significativa, oferecendo soluções inovadoras que respondem às necessidades específicas de cada cliente, desde marcas em fase de criação até empresas consolidadas em processo de expansão.

## 4.2.4 Público-alvo

A In Out Studio direciona os seus serviços para um segmento de mercado caracterizado por clientes com elevado poder económico e exigências qualitativas distintas. O público-alvo da empresa compreende primordialmente marcas de luxo e empresas que procuram soluções de design inovadoras e personalizadas.

No setor comercial, o atelier trabalha preferencialmente com marcas de prestígio que necessitam de conceitos de design únicos e sofisticados. Destacam-se empresas dos setores de moda, joalheria, calçado de luxo e acessórios, como Manolo Blahnik (Figura 60), Camper (Figura 61) e Suárez Joyeros (Figura 62), que já integraram o portefólio de clientes da In Out Studio.

No segmento de franquias, a empresa orienta os seus serviços para marcas em processo de expansão, com especial atenção àquelas que procuram uma identidade visual diferenciadora e estratégias de design que potenciem o crescimento do negócio. Restaurantes de alta gastronomia, cadeias de comércio especializadas e marcas internacionais constituem o núcleo do público-alvo.

O setor hoteleiro e de lazer representa igualmente um mercado estratégico, com foco em empreendimentos que valorizam experiências únicas e design contemporâneo. Hotéis boutique, espaços de restauração exclusivos e projetos de arquitetura residencial de alta qualidade são exemplos de clientes que procuram os serviços especializados do atelier.

A clientela da In Out Studio caracteriza-se pela procura constante de excelência, inovação e personalização, valorizando soluções de design que vão além da funcionalidade estética, mas que comunicam identidade, status e uma narrativa corporativa distintiva.

MANOLO BLAHNIK

Figura 60- Logo Manolho Blahnik; Fonte: dreamstime.com



Figura 61- Logo Camper; Fonte: worldvectorlogo

SUAREZ

Figura 62- Logo joalheria Suarez; Fonte: joyeriasuarez

## 4.3 Experiência e oportunidades

### 4.3.1 Feira Interihotel Madrid

No dia 21 de novembro a mestranda teve a oportunidade de visitar a feira Interihotel Madrid 2024 (Figura 63), considerada uma das maiores feiras da Europa com mais de 9.000 visitantes de 50 países, num ambiente (Figura 64) único onde hoteleiros, donos de restaurantes, designers de interiores e arquitetos conseguem explorar as últimas tendências, aprenderem com líderes do setor e fazerem networking com outros profissionais do ramo da hospitalidade e da arquitetura.



**Figura 63-** Cartas de apresentação da Interihotel 2024; Fonte: Ifema



**Figura 64-** Ambiente da feira; Fonte: Infohoreca

O evento contou com a presença de mais de 250 marcas participantes que apresentaram as suas últimas novidades em mobiliário, iluminação, revestimentos, têxteis e soluções tecnológicas para o setor da hotelaria. Os expositores foram concebidos para refletir a identidade de cada marca, criando ambientes inspiradores e experiências imersivas. Entre as marcas presentes destacaram-se nomes como Zoco Home (Figura 65), Ambiazza (Figura 66), Eltorrent (Figura 67), Lobster's Day (Figura 68), Crisal Decoración (Figura 69), Hiwood (Figura 70), Equipe (Figura 71) e Exit Fabrics (Figura 72), entre muitas outras que contribuíram para uma mostra rica em criatividade, inovação e qualidade.



**Figura 65-** Expositor da marca Zoco home; Fonte: Autora



**Figura 66-** Expositor da marca Ambiazza; Fonte: Autora



**Figura 67-** Expositor da marca Eltorrent; Fonte: Autora



**Figura 68-** Lobster's Day; Fonte: Autora



**Figura 69-** Expositor da marca Crisal decoración; Fonte: Autora



**Figura 70-** Expositor da marca Hiwood; Fonte: Autora



**Figura 71-** Expositor da marca Equipe; Fonte: Autora



**Figura 72-** Expositor da marca Exit Fabrics; Fonte: Autora

A edição de 2024 tinha como tema principal o conceito de “Supernova, catalisando o design de hospitalidade” que foi representado por três temas distintos o design Bloom (Figura 73), design Impact (Figura73) e design Visionary (Figura73), em que cada um deles explora as diferentes facetas do design como as experiências, a evolução e do design como ferramenta para construir o futuro. Para a exploração dos temas foram convidados vários profissionais do ramo para falarem de cada um deles (Interihotel, n.d.).

No tema design Bloom destacaram-se nomes como Ana Hernández diretora criativa da Masquespacio, com Àngela Montagud diretora criativa da Clap Studio, Diego Calvo cofundador do Concept Hotel Group entre outros. Já no tema Impact contou com a participação Philippe Croisier cofundador do Atelier du Pont, Hugo Bertrand cofundador do Chic&basic e Dimitris Karampatakis cofundador da K-Studio e muitos outros. Por fim no tema Visionary estiveram presentes Simon Caspersen cofundador da space10, Íñigo Palazón cofundador do Estúdio Diir, Isabel Blanco cofundadora e designer da Burondo, entre muitos outros profissionais de destaque.

Está edição confirmou o papel da Interihotel como um evento de referencia a nível da inovação, criatividade e da partilha de ideias e conhecimentos entre profissionais da área da arquitetura e da hotelaria, onde se antecipam tendências que moldarão o futuro da hospitalidade.



**Figura 73-** Cartaz do tema Design Blom, Impact e Visionary; Fonte: interihotel.com

### 4.3.2 MIAD (Madrid Inside Art & Design)

O MIAD (Figura 74) é um evento internacional que celebra o mundo da arte, do design e da arquitetura, com a sua primeira edição realizada em 2024, este evento anual tem vindo a consolidar-se como uma referência em toda a Europa, atraindo designers, arquitetos, artistas e apreciadores de arte de todo o mundo. A edição de 2024 e 2025 foram ambas realizadas na emblemática Praça de toros de Las Ventas proporcionando um ambiente singular onde o passado e o futuro se encontram para dar lugar a inovação.

A mestranda teve a oportunidade de visitar a edição de 2025, que contou com a apresentação de 30 espaços exclusivos, cada um projetado por designers de interiores de renome, onde exibem as mais recentes tendências no ramo do design de interiores, mobiliário, iluminação, revestimentos, arte e muitos mais, além disso galeristas e artesãos têm a oportunidade de expor as suas obras, promovendo a colaboração entre diferentes áreas artísticas (MIADFAIR – MIAD :: Fair Art Design Madrid, n.d.).



Figura 74- Cartas de apresentação da MIAD (Madrid inside art and design); Fonte: MIAD

Uma das características da MIAD que superou as expectativas da mestranda foi o facto de os espaços serem completamente imersivo e interativo (Figura 75), onde os seus visitantes conseguem entrar nos espaços podendo tocar e explorar o seu interior como se neles vivessem. Além das exposições o evento também conta com workshops e palestras onde os especialistas do setor debatem temas como a sustentabilidade, inovação e o futuro do design.

Desta forma, o MIAD caracterizasse não sendo apenas uma exposição, mas sim uma experiência única que destaca o melhor da criatividade, proporcionando um encontro entre setores e unindo artistas, designers e empresas.



Figura 75- Espaços imersivos da MIAD; Fonte: Autora

### 4.3.3 Jantar archichef Night Madrid

No dia 1 de outubro de 2024, precisamente no primeiro dia de estagio, a mestranda teve a oportunidade de acompanhar a equipa da In Out Studio no prestigiado evento Archichef Night Madrid 2024 (Figura 76), que consiste em combinar o universo da arquitetura com o da gastronomia, desafiando arquitetos a assumirem o papel de chefes por uma noite, este evento foi proporcionado pela Towant, uma agencia dedicada a organização de eventos entre designers, arquitetos e empresas do ramo. O evento foi realizado no restaurante BLoved (Figura 77), no lindíssimo Hotel Catalonia Gran Vía. Através deste evento a mestranda teve a oportunidade de interagir de uma forma mais descontraída com a equipa da In out Studio e com outros profissionais do mesmo ramo (Figura 78), podendo assim enriquecer as suas conexões profissionais.



**Figura 76-** Cartaz e menu Archichef night Madrid; Fonte: Autora



**Figura 77-** Interior do restaurante BLoved; Fonte: Autora



**Figura 78-** Foto de grupo do evento ; Fonte : In Out Studio

Durante a noite, a experiência foi além da convivência com outros profissionais, a mestranda teve a oportunidade de ir até à cozinha do chefe, onde pôde participar ativamente na preparação dos pratos servidos aos convidados. Este momento não só reforçou o carácter colaborativo do evento, como também proporcionou uma vivência prática, unindo a arte da arquitetura à criatividade gastronómica. No final do jantar, foi realizada uma votação entre todos os ateliers para eleger os melhores pratos (Figura 79), dentro das categorias de: melhor apresentação, conceito e sabor.



Trio MAD-SDR, ateliê Zooco.

Opsis Tomohuac, ateliê MORPH

Risotto Bernabéu ateliê L35 Architects

Atardecer sobre las dunas, ateliê In Out Studio

Cata Castiza en barrica, ateliê Arquitecnia Suite

Moodboard de texturas, ateliê Emma Fonte

**Figura 79-** Pratos de cada atelier; Fonte: Autora

O prato apresentado pela equipa da In Out Studio ganhou o premio de melhor sabor da noite (Figura 80), com o seu prato de robalo, puré de batata doce e crocante de papel de arroz que representava as Canarias, terra natal da fundadora Nayra Iglesias.



Figura 80- Fotografias do premio e da equipa In Out Studio; Fonte: Autora

### 4.3.4 Curso de Inteligência artificial para Design de interiores

No decorrer do estágio, a fundadora demonstrou um forte compromisso com a inovação e com o desenvolvimento profissional das estagiárias, investindo na sua formação através de um curso de inteligência artificial para design de interiores. Este curso estava inserido na oferta formativa que a fundadora disponibiliza nas suas plataformas de ensino, tendo sido também uma oportunidade para testar e avaliar este novo conteúdo antes de o integrar definitivamente nos cursos que oferece aos seus alunos.

Com o rápido desenvolvimento das novas tecnologias, surgiu a necessidade de integrar ferramentas de IA no processo criativo, quer como uma ferramenta de inspiração ou como meio para gerar imagens realistas de forma mais rápida.

Para esta formação, a ferramenta usada foi Midjourney (Figura 81), um dos programas mais avançados no campo da criação de imagens por inteligência artificial. Este trabalha através de algoritmos de (machine learning) que analisam grandes volumes de dados visuais para criar imagens altamente detalhadas a partir de descrições textuais.

A sua principal vantagem é a habilidade de produzir representações visuais realistas e artísticas em segundos, permitindo assim explorar diferentes conceitos e estilos sem necessidade de modelação manual demorada.

Esta iniciativa reflete a vontade de inovação e adaptação às tendências emergentes no setor, o que torna a In Out Studio uma empresa progressista e focada no futuro.

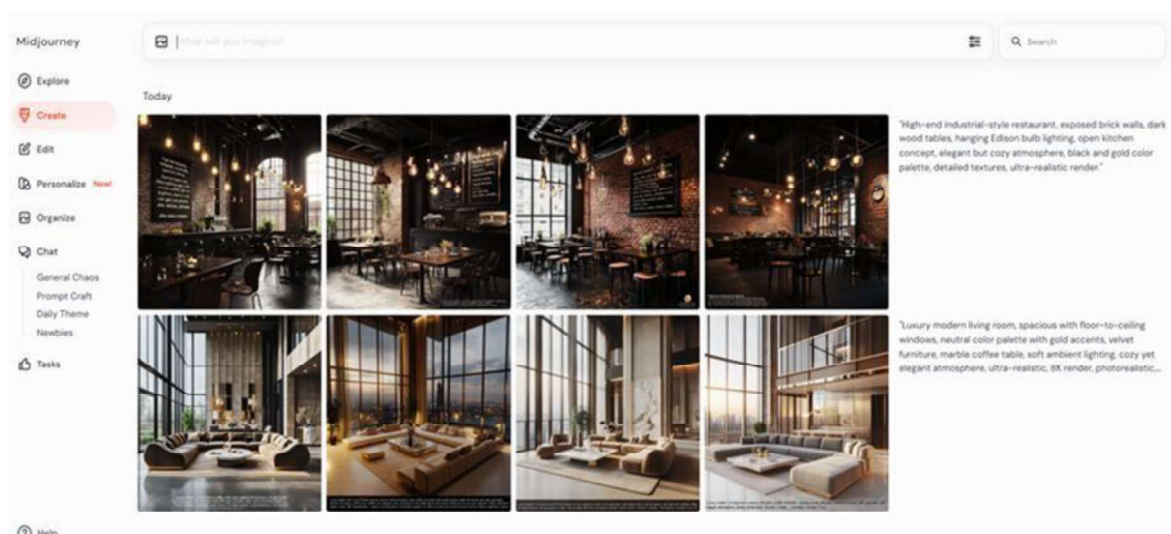


Figura 81- Pagina inicial da ferramenta Midjourney; Fonte: Midjourney

Para trabalhar no Midjourney, é necessário introduzir descrições textuais detalhadas (prompts), preferencialmente em inglês, isto porque o algoritmo foi treinado principalmente neste idioma respondendo de maneira mais fiel à descrição fornecida. Além disso recomenda-se a utilização de uma linguagem clara, detalhada e bem estruturada, incorporando palavras-chave específicas para definir materiais, iluminação, cores, estilos e atmosfera desejada.

Exemplos de descrições textuais para criação de imagens:

Sala de estar luxuosa com estilo moderno (Figura 82).

"Luxury modern living room, spacious with floor-to-ceiling windows, neutral color palette with gold accents, velvet furniture, marble coffee table, soft ambient lighting, cozy sit elegant atmosphere, ultra-realistic, 8K render, photorealistic, cinematic lighting."

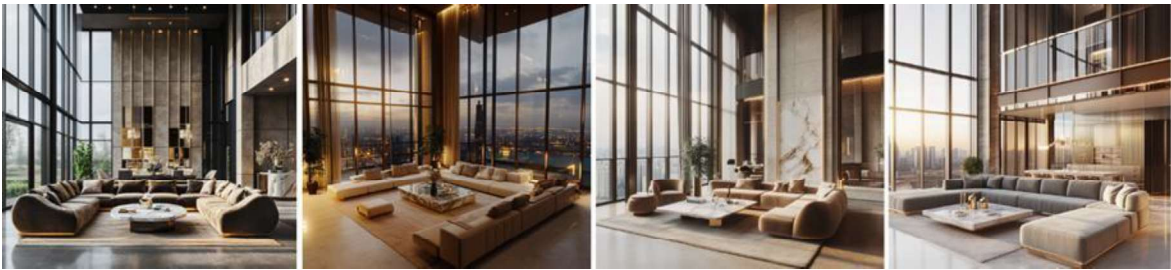


Figura 82- Imagens geradas pela descrição; Fonte: Midjourney

Restaurante sofisticado com design industrial (Figura 80).

"High-end industrial-style restaurant, exposed brick walls, dark wood tables, hanging Edison bulb lighting, open kitchen concept, elegant but cozy atmosphere, black and gold color palette, detailed textures, ultra-realistic render."



Figura 83- Imagens geradas pela descrição;  
Fonte: Midjourney



Figura 84- Imagens geradas pela descrição;  
Fonte: Midjourney

Se gostarmos de alguma imagem gerada pelo programa podemos pedir-lhe que crie outra versão da mesma usando a ferramenta de variações (V1, V2, V3, V4). Por exemplo, ao gerar a (Figura 83) obtive a (Figura 84) que apresenta algumas alterações como nas janelas nas paredes e cadeiras, estas alterações podem ser

mais drásticas ou não dependendo das indicações. Outra ferramenta é a upscaling (U1,U2,U3,U4) que serve para aumentar a qualidade e resolução das imagens.

A combinação de todas as ferramentas do Midjourney permite um controle preciso sobre o processo criativo, garantindo resultados de alta qualidade e com detalhes específicos que atendem às necessidades de cada projeto.

### 4.3.5 Evento da Modulnova com a apresentação do arquiteto Tontón Sánchez

A Modulnova (Figura 86) é uma empresa italiana fundada em 1988 pelos irmãos Dario, Giuseppe e Carlo Presotto (Figura 85), inicialmente especializada em cozinhas (Figura 87) de alta gama. Em 2000 a empresa expande o seu reportório para incluir moveis de casa de banho e soluções de sala de estar em 2011. A empresa também é reconhecida pela sua flexibilidade e personalização, permitindo que os clientes adaptem os seus produtos às suas necessidades (MODULNOVA, [www.modulnova.com](http://www.modulnova.com), n.d.).



**Figura 85-** Fotografia dos fundadores da Modulnova; Fonte: Modulnova



**Figura 86-** Logotipo da Modulnova; Fonte: Modulnova



**Figura 87-** Cozinha feita pela Modulnova; Fonte: Modulnova

A In Out Studio teve o prazer de ser convidada para um dos seus eventos que contou com a participação do renomado arquiteto e designer de interiores Totón Sánchez. Durante o evento, Totón Sánchez realizou uma palestra inspiradora, na qual contou um pouco do seu percurso profissional, apresentou alguns dos seus trabalhos, compartilhou sua abordagem na criação de espaços, explicando seu processo criativo e sua visão sobre o design de interiores. Além disso, tivemos a oportunidade de interagir diretamente com o arquiteto, fazendo perguntas e aprofundando nosso conhecimento sobre a área. Após a palestra, o evento proporcionou um ambiente descontraído de networking (Figura 88), onde pudemos conhecer e trocar ideias com outros profissionais do setor, enquanto desfrutávamos de uma seleção de bebidas e aperitivos.



**Figura 88-** Fotografias do interior do evento da Modulnova; Fonte: Autora

Totón Sánchez (Figura 89) é um arquiteto e designer de interiores venezuelano, formado pela universidade Central da Venezuela 1983, após a sua formação teve seu início de carreira no renomado escritório de arquitetura Díquez, González e Rivas, o que lhe proporcionou uma base sólida no campo da arquitetura.

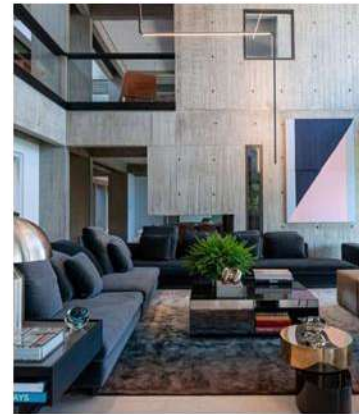
Em 1987 fundou a Sánchez & Sánchez Proyectos, juntamente com o arquiteto e designer de moda Ángel Sánchez. Essa parceria destacou-se pela criação de projetos residenciais e comerciais que refletem um design contemporâneo, sofisticado com influências do mundo da moda. Em 1994 encerra a sua parceria e cria o seu próprio estúdio de mesmo nome (Figura 90), com o seu estúdio Totón começa a ter trabalhos não só na Venezuela, mas também em Madrid e a fazer eventos e parcerias com outras marcas para divulgar o seu trabalho (Figura 91) e estúdio (Biography – Toton Sanchez, n.d.).



**Figura 89-** Foto de Totón Sánchez;  
Fonte: estúdio Toton Sanchez



**Figura 90-** Logotipo do estúdio Toton Sanchez;  
Fonte: estúdio Toton Sanchez



**Figura 91-** Trabalho de Toton Sanchez;  
Fonte: estúdio Toton Sanchez

#### 4.3.6 Evento da Bang & Olufsen com a participação de Marisa Santamarí, Marcos Viladomiu e Andra Caruso

A Bang & Olufsen (Figura 92) é uma empresa dinamarquesa criada em 1925 por Peter Bang e Svend Olufsen (Figura 93), conhecida por combinar tecnologia de ponta com um design inovador e minimalista sendo especializada na fabricação de produtos de áudio e televisores de alta gama.



**Figura 92-** Foto dos criadores da marca Bang and Olufsen;  
Fonte: Bang and Olufsen



**BANG & OLUFSEN**

**Figura 93-** Logo da marca Bang and Olufsen;  
Fonte: Bang and Olufsen

A marca é reconhecida por uma variedade de produtos como a linha de colunas portáteis Beosound (Figura 94), os fones de ouvido Beoplay (Figura 95), sistema de som doméstico Beolab (Figura 96) e televisores Beovision (Figura 97) (Vilela, 2023).



**Figura 94-** Linha Beosound; Fonte: B&O.com



**Figura 95-** Linha Beoplay; Fonte: B&O.com



**Figura 96-** Linha Beolab; Fonte: B&O.com



**Figura 97-** Linha Beovision; Fonte: B&O.com

A marca preparou uma palestra (Figura 98) dedicada a profissionais, que tinha como objetivo explorar o tema da personalização e do artesanato na área do design de interiores e dar a conhecer os vários tipos de acabamentos dos produtos da marca.

A palestra contou com a especialista em tendências e inovação Marisa Santamaría (Figura 99), que ofereceu uma visão aprofundada sobre a evolução da personalização e sobre a crescente procura, por parte dos consumidores, por produtos com um carácter mais artesanal, autêntico e pessoal. Também marcou presença o arquiteto e designer industrial italiano Andrea Caruso (Figura 100) cofundador do estúdio Ciszak Dalmas, que deu o seu ponto de vista como designer em relação a conexão do artesanato com o design de interiores, e como a personalização e um elemento central na criação de projetos.

Por sua vez, Marcos Viladomiu (Figura 101) diretor de marketing da Bang & Olufsen, partilhou a visão da marca para o futuro, com especial foco na ampliação das possibilidades de personalização de seus produtos, destacando o vasto leque de materiais, acabamentos e combinações possíveis, reforçando que a marca está preparada para acompanhar projetos altamente personalizados.

Com estas iniciativas, a Bang & Olufsen demonstra o seu compromisso em fornecer aos clientes produtos que não só oferecem qualidade de som excepcional, mas também refletem o estilo e personalidade de cada indivíduo.



**Figura 98-** Palestra; Fonte: Autora



**Figura 99-** Marisa Santamaría; Fonte: Gandiablasco



**Figura 100-** Andrea Caruso; Fonte: Interihotel



**Figura 101-** Marcos Viladomiu; Fonte: Llinkedin

### 4.3.7 II Semana da construção MATCOAM

A II Semana da Construção MATCOAM (Figura 102), aconteceu entre os dias de 25 e 27 de março de 2025, realizado no Colégio Oficial de Arquitetos de Madrid (Figura 103), considerado como um dos maiores encontros do setor da construção em Espanha, onde profissionais, empresas e estudantes tem a oportunidade de partilhar conhecimento em torno de três pontos fundamentais do setor: reabilitação, sustentabilidade e inovação.

Ao longo destes 3 dias o COAM transformou-se em um núcleo de aprendizagem e descoberta, onde empresas puderam expor os seus novos produtos (Figura 104) e explicar o seu processo de fabrico e utilidade. O evento também contou com conferências e workshops práticos com especialistas nacionais e internacionais, dando também oportunidade para que profissionais e estudantes apresentassem os seus próprios projetos (Figura 106), promovendo uma partilha ativa de ideias e experiências (Figura 105).



**Figura 102-**  
Logotipo do evento;  
Fonte: semana  
construccion  
matcoam

**Figura 103-** Fachada  
do edifício da COAM;  
Fonte: Autor

**Figura 104-** Zona de  
workshops ; Fonte: Autora

**Figura 105-** Produtos  
em exposição; Fonte:  
Autora

**Figura 106-**  
Exposição dos  
projetos dos alunos;  
Fonte: Autora

De todos os trabalhos expostos o que mais se destacou foi o projeto “Essential homes” (Figura 107) promovida pela Norman Foster Foundation, que apresentou propostas habitacionais acessíveis e inovadoras pensadas para contextos de emergência e crise humanitária.



**Figura 107-** Projeto “Essential homes”; Fonte: architecturaviva

# CAPÍTULO V

## Projetos

## 5. Metodologia projetual da empresa

O In Out Studio, por ser uma empresa de renome, que gere constantemente vários projetos em simultâneo, desde residências, restaurantes e hotéis, exige que a dinâmica da equipa esteja sempre de forma sincronizada, estando cada membro envolvido em diferentes fases do projeto para garantir uma execução eficiente, visto que a equipa está dividida entre Madrid e as Ilhas Canárias. Por este motivo, é essencial manter uma comunicação constante para assegurar a troca de informação em tempo real de forma a que todas as etapas decorram sem falhas e dentro dos prazos de entrega.

Para manter a organização, os projetos são colocados em pastas identificadas com o nome correspondente (ex: Hotel Plam Beach). Dentro de cada pasta principal, existem subpastas categorizadas para facilitar o acesso à informação, estas incluem: estado atual, estado reformado, apresentações, referências, orçamentos, renders e redes sociais. Este sistema permite que toda a equipa tenha acesso rápido a todos os elementos do projeto de forma estruturada, garantindo uma comunicação mais clara entre todos os membros da equipa.

A metodologia de trabalho da In Out Studio (Figura 108) inicia-se com um primeiro contacto com o cliente, através de uma reunião presencial ou online, que permite perceber quais os seus objetivos, necessidades e preferências, qual o potencial do espaço ou local, o orçamento, entre outros aspetos. Após este primeiro contacto, inicia-se a fase de desenvolvimento do projeto, na qual o cliente fornece fotografias e plantas do espaço, de modo a facilitar e expedir o desenvolvimento do projeto, evitando por isso a deslocação da equipa ao local para fazer a recolha das mesmas.

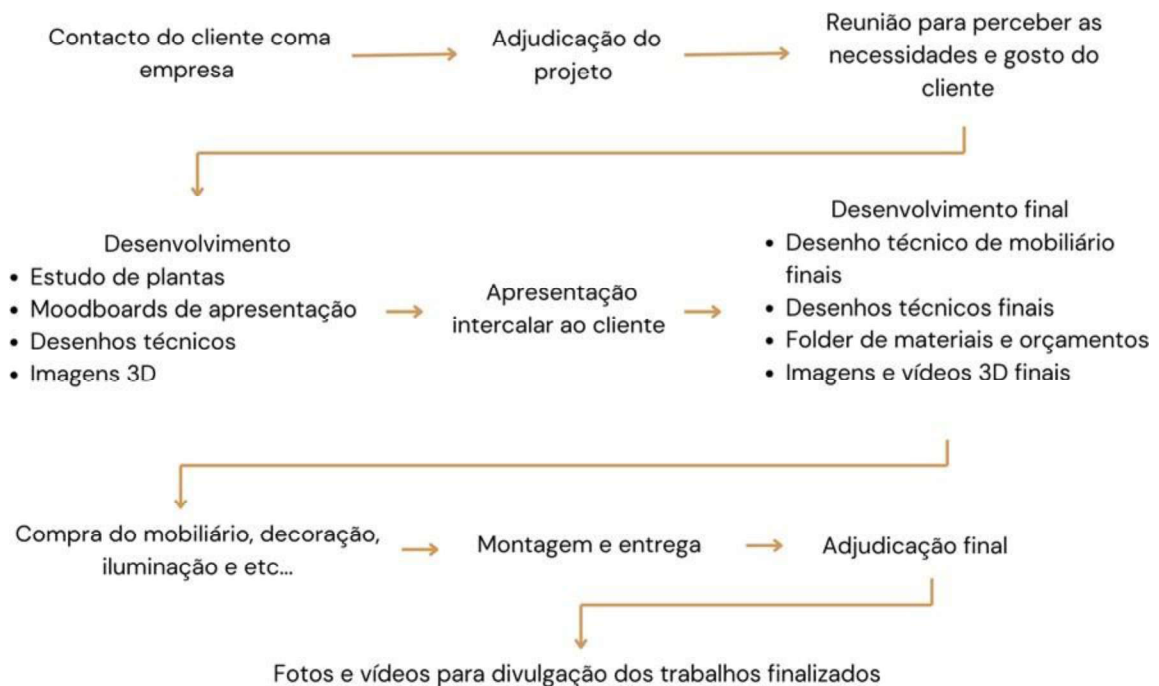
Com estas informações, dá-se início ao estudo das plantas, analisando a melhor distribuição e funcionalidade do espaço, sendo elaborados em paralelo moodboards de inspiração, que vão servir para definir o conceito estético e a atmosfera desejada para o projeto. A partir desta base, avançamos para a elaboração dos desenhos técnicos detalhados, garantindo que todos os elementos estruturais e decorativos sejam planeados com precisão. Em simultâneo, é iniciada a modelação 3D, que permite visualizar o espaço de forma realista e avaliar diferentes soluções para o espaço.

Numa fase seguinte, realizamos uma apresentação intercalar, na qual apresentamos ao cliente todos os elementos desenvolvidos até ao momento, incluído plantas, cortes, moodboards e modelos 3D. Esta reunião permite recolher o seu feedback, compreender eventuais ajustes e alinhar o projeto com as suas expectativas. Com base nas observações do cliente, efetuamos as alterações e refinamos o projeto para garantir que cada detalhe esteja de acordo com a sua visão. Este processo repete-se ao longo de várias apresentações intercalares, até que o projeto passe à fase de desenvolvimento final.

Na fase de desenvolvimento final, apresentamos um conjunto completo de elementos que consolidam todas as decisões tomadas ao longo do processo, mostrando todos os desenhos técnicos finais que incluem: plantas, cortes e mobiliário por medida. Disponibilizamos também um folder de materiais que contém acabamentos, mobiliário de compra, iluminação e elementos de decoração, acompanhado pelos orçamentos detalhados, permitindo que o cliente tenha uma visão clara de todo o seu investimento. Para complementar a apresentação, são fornecidas imagens e vídeos em 3D do projeto final, proporcionando uma experiência imersiva e realista do espaço, de modo que o cliente possa visualizar o resultado final antes da sua execução.

Após aprovação de todos os elementos da fase de desenvolvimento final, passamos à compra de todos os objetos necessários, coordenando em simultâneo a logística de entregas e montagem. Esta etapa é fundamental para garantir que o projeto ganhe vida conforme o planeado.

Com a conclusão de todas as etapas, solicitamos autorização ao cliente para realizar uma sessão fotográfica e videográfica do projeto finalizado. Este material é essencial para documentar e divulgar o trabalho desenvolvido, captando todos os detalhes do design e a essência do espaço criado. Estas imagens e vídeos são posteriormente utilizados para divulgação nas redes sociais, enviados para revistas especializadas em design de interiores, sendo também incorporadas no site da empresa, reforçando o portfólio e a identidade visual da marca, além de demonstrar a qualidade e inovação dos projetos desenvolvidos.



**Figura 108-** Metodologia projetual da empresa; Fonte: Autora

## 5.1 Tarefas realizadas

No decorrer do estágio na In Out Studio, a estagiária teve a oportunidade de desempenhar varias funções, participando ativamente em diferentes fases do desenvolvimento dos projetos. Entre as tarefas realizadas, destacam-se:

- **Perfil e necessidades do cliente-** análise do cliente, compreender as suas necessidades, preferências e expectativas em relação ao projeto.
- **Desenvolvimento Conceitual e Pesquisa de Referências-** criação de moodboards de materiais e conceito, pesquisa de referências visuais e soluções arquitetónicas.
- **Elaboração de Desenhos Técnicos** - elaboração de desenhos técnicos de plantas, cortes, alçados e desenhos técnicos de mobiliário. Elaboração de desenhos técnicos específicos para fornecedores. (Todos os desenhos técnicos de mobiliário produzidos pelo estúdio foram cotados em metros, a pedido da fundadora Nayra Iglesias.)
- **Seleção e Gestão de Fornecedores-** pesquisar e estabelecer contactos com novos fornecedores.
- **Representação Visual e Modelação 3D-** criação e edição de imagens e vídeos em 3D.
- **Estruturação e Apresentação de Projetos-** criação de apresentações completas do projeto, incorporando todos os elementos essenciais, como moodboards, plantas, cortes, desenhos de mobiliário e imagens em 3D.
- **Planeamento Orçamental e Definição de Materiais-** elaboração de planilhas detalhadas contendo informações sobre todos os itens selecionados para o projeto, incluindo valores de custo, custos de transporte, quantidades necessárias e fornecedores.
- **Estratégia de Comunicação e Marketing Digital-** gestão de redes, criação de conteúdo. Preparação de materiais para a imprensa e revistas especializadas em design e arquitetura.

## 5.2 Projetos

Para contextualizar os projetos executados, foi elaborada uma tabela (Tabela 1) acompanhada de um cronograma que permite uma visualização clara e resumida de cada projeto contendo uma imagem 3D e uma breve descrição, a linha do tempo corresponde ao período de execução e as principais tarefas desenvolvidas em cada um deles.





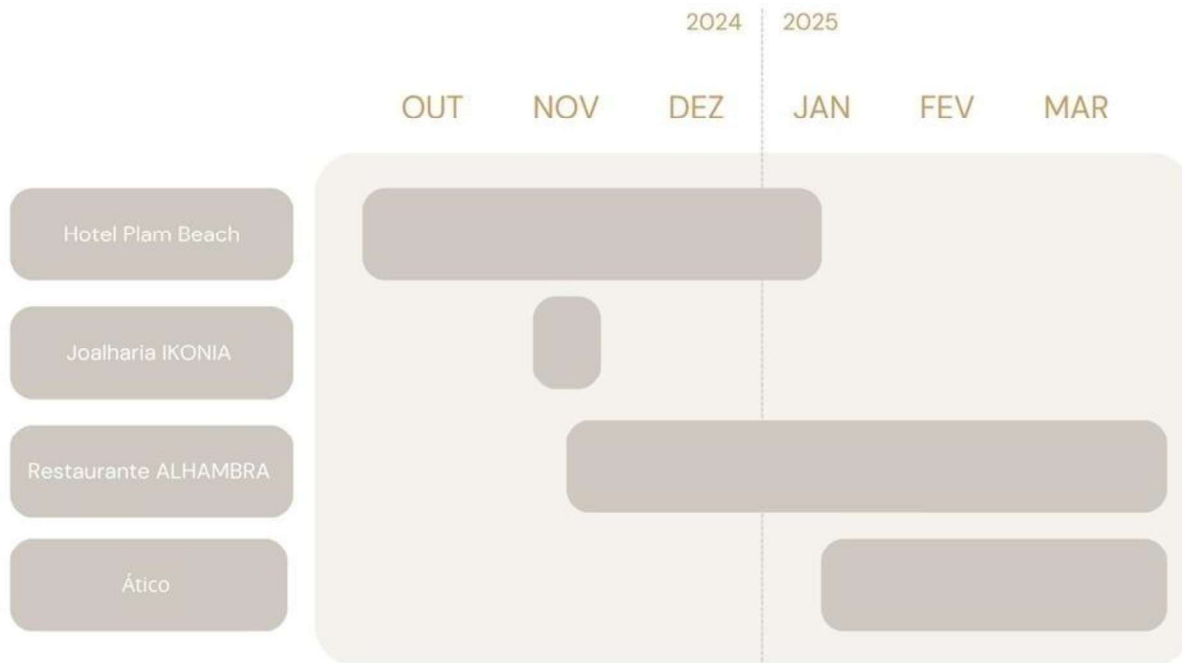
PROJETOS	IMAGEM	DESCRIÇÃO	DATAS	TAREFAS
<p>HOTEL PLAM BEACH Reabilitação de hotel TENERIFE</p> <p>1</p>		Reabilitação da antiga zona infantil do hotel transformada em um Pool Bar, integrado na área da piscina do hotel.	OUT - JAN	Desenvolvimento Conceitual, Pesquisa de Referências, Representação Visual e Modelação 3D, Seleção e Gestão de Fornecedores, Planeamento Orçamental e Definição de Materiais, Estruturação e Apresentação de Projetos
<p>JOALHARIA IKONIA Aprimoramento de Imagens e Vídeos TENERIFE</p> <p>2</p>		Aperfeiçoamento de imagens 3D e criação de vídeos.	OUT - NOV	Representação Visual e Modelação 3D
<p>RESTAURANTE ALHAMBRA Projeto de interiores e design gráfico MARRCOS</p> <p>3</p>		Concessão total do projeto para o restaurante Alhambra, abrangendo desde a criação da identidade visual até o design completo do interior	NOV - MAR	Desenvolvimento Conceitual, Pesquisa de Referências, Representação Visual e Modelação 3D, Seleção e Gestão de Fornecedores, Planeamento Orçamental e Definição de Materiais, Estruturação e Apresentação de Projetos
<p>ÁTICO Reabilitação de habitação unifamiliar TENERIFE</p> <p>4</p>		Projeto de reabilitação integral de uma habitação localizada em Tenerife	FEV - ....	Desenvolvimento Conceitual, Pesquisa de Referências, Representação Visual e Modelação 3D, Seleção e Gestão de Fornecedores, Planeamento Orçamental e Definição de Materiais

Tabela1- Projetos e tarefas executadas. Fonte: Autora

No cronograma a seguir (Tabela 2), estão apresentados os projetos juntamente com o período de intervenção correspondente a cada um.



**Tabela 2-** Cronograma de atividades. Fonte: Autora

## 5.2.1 Hotel Palm Beach

**Localização:** Tenerife

**Tipologia do projeto:** Hotelaria

**Período de intervenção:** Outubro - Janeiro

**Intervenção:** Reabilitação da antiga zona infantil do hotel transformada em um Pool Bar, integrado na área da piscina do hotel.

**Perfil do Cliente:** Investidores, que estavam a recuperar um hotel em Tenerife e que entraram em contacto com o estúdio para reabilitar algumas zonas do hotel como, a receção, zona de buffet e o pool bar.

No início o projeto já contava com buffet, receção e um sport bar parcialmente desenvolvido, mas conforme o projeto foi avançado os empresários acharam que a ideia inicial de criar um sport bar mais direcionado ao turista inglês, não ia resultar com o resto da estética do hotel nem com o local onde o sport bar era para ser realizado. Desta forma, a ideia inicial foi rejeitada, e surgiu um novo conceito de pool bar que iria complementar perfeitamente o local, já que era mesmo em frente à piscina.

Quando a mestranda começou a trabalhar no projeto, a equipa já tinha desenvolvido novos moodboards de inspiração e novos layouts para o espaço, daí a fundadora deu a responsabilidade à mestranda de começar a realizar o modelo 3D, para que a equipa pudesse começar a visualizar o espaço e assim testar algumas ideias de forma mais eficiente.

### Situação atual

O espaço relativo à intervenção era composto por uma pequena cozinha industrial que dava apoio para a piscina, por um espaço para as crianças (Figura 109), onde os pais as podiam deixar enquanto usufruíam da piscina, um ginásio e uma zona de jogos.



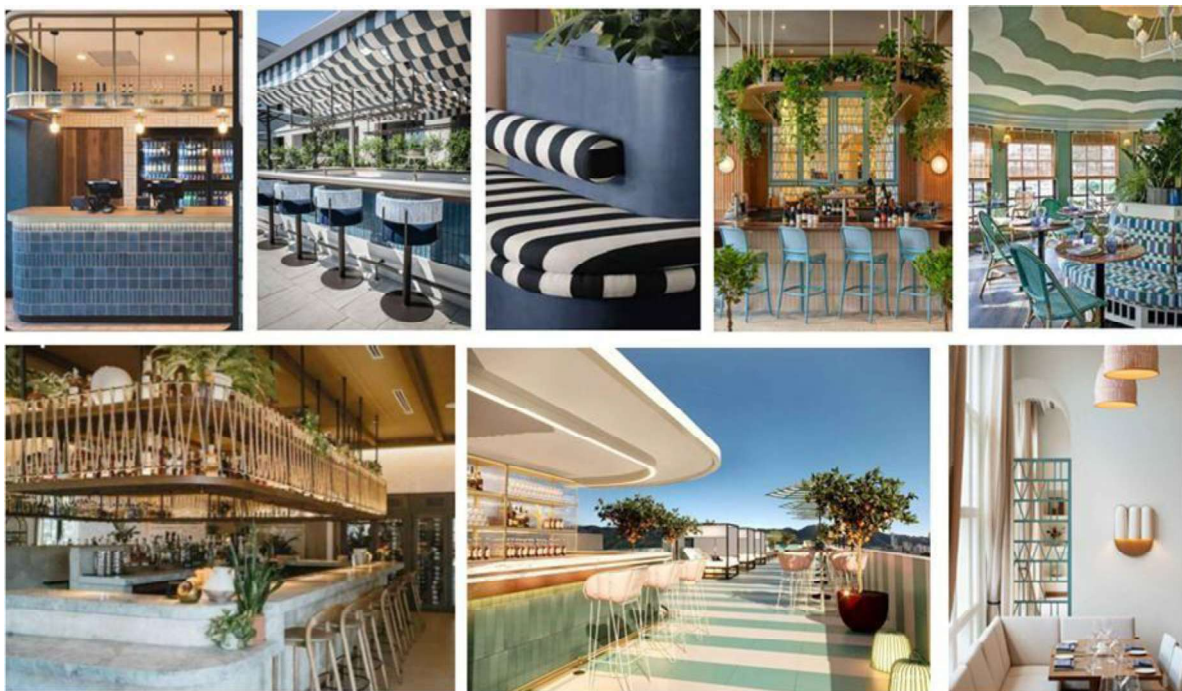
**Figura 109-** Situação atual do espaço de intervenção; Fonte: In Out Studio

## Proposta

Após a reunião com os investidores sobre o conceito original do sport bar, a equipa decidiu reformular completamente a proposta, optando por um conceito mais alinhado com o estilo e a identidade do restante do hotel.

Com este novo conceito a equipa queria transmitir a essência de um pool bar sofisticado, contemporâneo e acolhedor com uma estética mais mediterrânea (Figura 110). Em que a paleta de cores fosse composta por verde água, terracota e branco com detalhes em dourado. Já a nível do mobiliário propôs-se algo mais orgânico e arredondado o que iria trazer um contraste em relação aos padrões geométricos.

Para os materiais utilizados optou-se por madeira, palhinha, cerâmicas esmaltadas e tecidos com padrões marcantes. A vegetação era algo muito importante para este conceito, a equipa queria que o espaço fosse coberto de plantas tanto nas mesas como nas estantes e até mesmo suspensas no teto, para reforçar a conexão com a natureza e contribuir para uma atmosfera fresca, viva e tranquilizante. A nível de iluminação, a equipa procurou queria criar diferentes zonas no espaço, utilizando luzes pontuais e indiretas para reforçar a atmosfera acolhedora e sofisticada.



POOL BAR  
PALM BEACH EXCEL HOTELS & RESORTS  
ADLJE, TENERIFE  
Arquitecto: Naya Iglesias  
Telefone: +34 672 720 258  
Email: info@inoustudio.com  
Web: www.inoustudio.com

Figura 110- Situação atual do espaço de intervenção; Fonte: In Out Studio

## Planta

A planta (Figura 111) para o pool bar foi concebida com alguns requisitos fundamentais em mente, com especial atenção à funcionalidade, à fluidez de circulação e à criação de diferentes zonas que ofereçam experiências variadas aos utilizadores. Desde as primeiras reuniões com os clientes, ficou clara a intenção de segmentar o espaço de forma estratégica, promovendo não só a eficiência do serviço, mas também a versatilidade ao longo do dia.

Com base nessas discussões, foram definidas seis zonas distintas, cada uma com uma função específica, a zona de esplanada, de grupos, de karaoke, de jogos, de bar e de fotos.

Por causa destas zonas funcionais o espaço consegue-se adaptar aos diferentes tipos de utilizadores, horários e atmosferas, promovendo assim uma experiência rica e dinâmica.

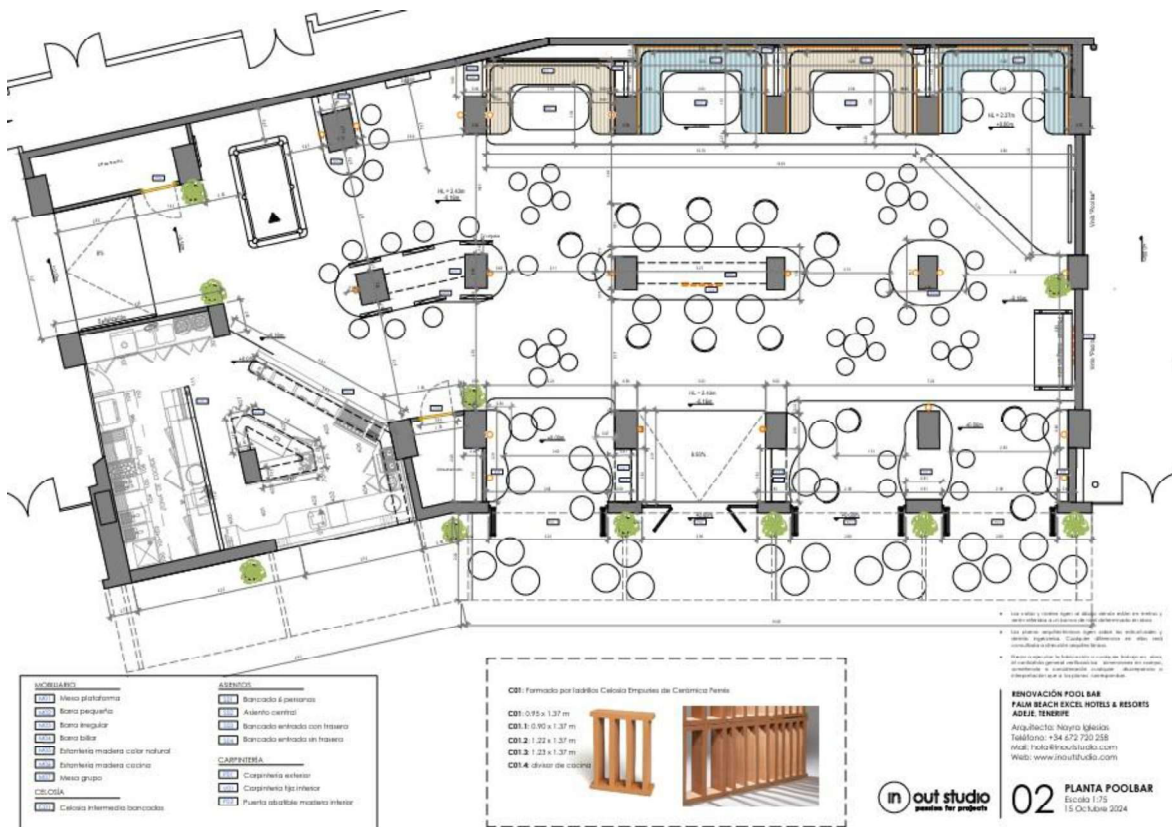


Figura 111 Planta Pool Bar; Fonte: In Out Studio

## Zona de bar

O bar (Figura 112) foi estrategicamente mantido no mesmo local onde anteriormente se encontrava uma pequena cozinha industrial. Esta decisão permitiu aproveitar ao máximo as infraestruturas técnicas já existentes, reduzindo significativamente a necessidade de alterações a nível de canalizações, extração e instalações elétrica, fatores que impactariam o orçamento e o prazo de execução da obra.

Além disso, a presença de uma janela pré-existente (Figura 113 e 114) com ligação direta à zona da piscina revelou-se uma mais-valia. Esta abertura foi integrada no novo conceito, permitindo que os clientes possam realizar pedidos diretamente do exterior, sem necessidade de entrar no espaço interior do bar. Esta solução não só melhora a fluidez do serviço, como também contribui para uma experiência mais prática e descontraída, especialmente durante os dias de maior movimento na área da piscina.



Figura 112- Render zona do bar; Fonte: In Out Studio

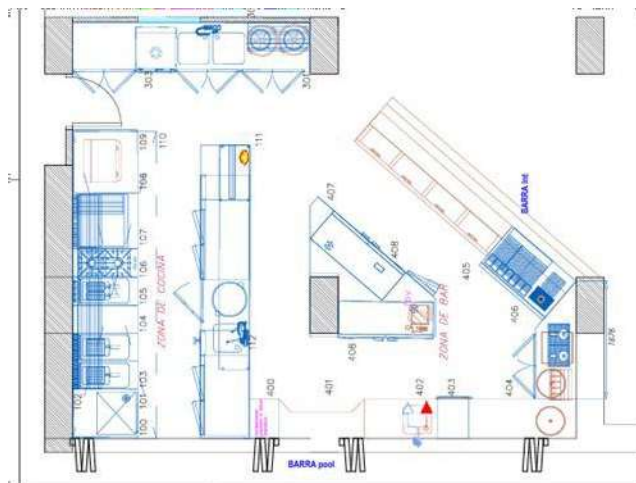


Figura 113- Planta zona do bar; Fonte: In Out Studio



Figura 114- Vista da janela por fora; Fonte: In Out Studio

## Zona Esplanada

A zona de esplanada (Figura 115) foi pensada para ser uma extensão natural do pool bar, promovendo uma transição suave entre o interior do espaço e a zona da piscina, onde os hóspedes podem relaxar e desfrutar de refeições ligeiras.

Um dos elementos mais importantes desta zona é a entrada principal do pool bar, marcada por vãos envidraçados amplos com portadas dobráveis que permite uma abertura total da fachada, fornecendo ventilação e luz natural para o interior do espaço.

Esta zona conta também com uma cobertura que se destaca pelo seu padrão geométrico em tons pastel, que remete ao universo tropical e contemporâneo com um toque retro, coerente com o conceito geral do projeto. Este elemento além de ser visualmente empacotante, tem a função de proteger do sol sem comprometer a luminosidade do espaço, contribuindo para o conforto térmico dos utilizadores.

O mobiliário em fibras naturais e com um design orgânico e utilizado para reforçar o carácter acolhedor e informal da esplanada, já os vasos com plantas de grande porte são usados como elementos de delimitação, ajudando a suavizar os pilares do edifício.

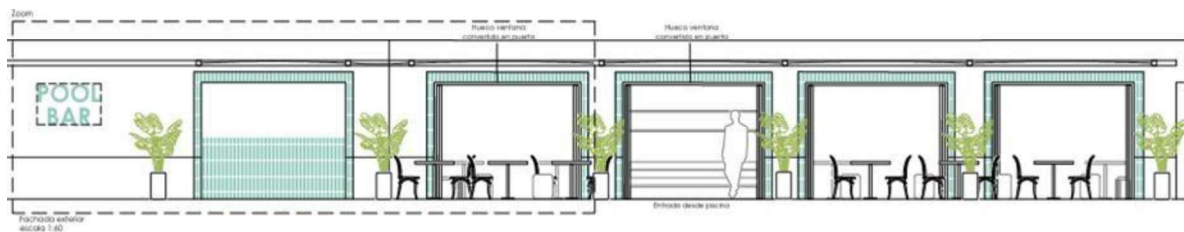


Figura 115- Corte da zona da esplanada; Fonte: In Out Studio

## Zona de Fotos e Karaoke

A zona de fotos (Figura 116) do pool bar foi projetada para ser uma área de convívio, em que os hóspedes partilhavam as suas fotografias nas redes sociais, chamando a atenção de outros possíveis clientes. Para esse efeito a equipa pensou em tornar esta zona o mais dinâmica possível, com um sofá de baloiço, um papel de parede chamativo com uma estética tropical e um letreiro néon para dar ainda mais destaque.

Na zona do karaoke (Figura 116), localizada à direita da zona de fotografias, optou-se por criar uma plataforma elevada que funciona como um pequeno palco, proporcionando aos utilizadores a sensação de estarem realmente a atuar. Este elemento cênico foi complementado com uma tela de grande dimensão, a qual serve como suporte para as letras das músicas durante as atuações, mas também pode ser utilizada como televisor para transmitir jogos de futebol ou outros eventos desportivos de destaque. Esta versatilidade permite que o espaço seja utilizado tanto para momentos de entretenimento musical como para ocasiões de convívio coletivo.



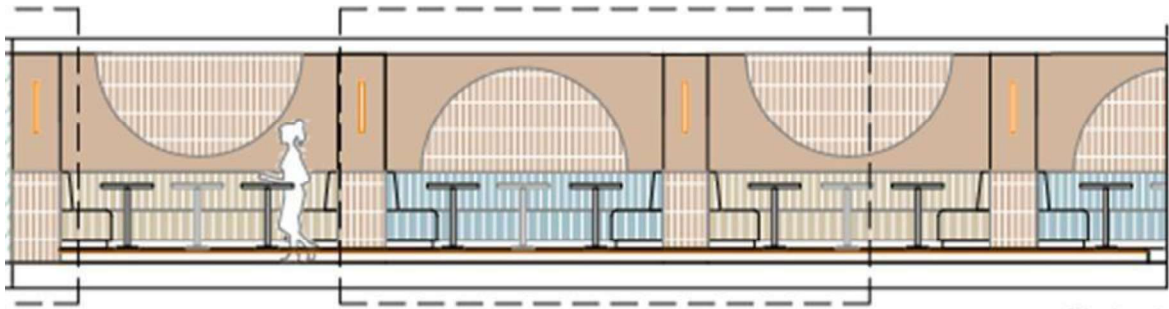
Figura 116- Corte da zona de fotos e karaoke; Fonte: In Out Studio

## Zona de Grupos

A zona de grupos (Figura 117) foi pensada para proporcionar momentos de convívio mais prolongados e intimistas entre familiares e amigos. Composta por quatro nichos estratégicos que aproveitam os pilares estruturais existentes.

Para destacar esta zona em relação ao restante espaço, o pavimento foi elevado, ficando ao mesmo nível da área de karaoke, instilando um carácter mais reservado, reforçando a sua função como espaço de permanência e socialização.

A nível de mobiliário, foram desenhados sofás contínuos que percorrem o perímetro dos nichos, com estofos revestidos com um tecido listrado, semelhante à cobertura exterior, que dialogam com o conceito geral do projeto.

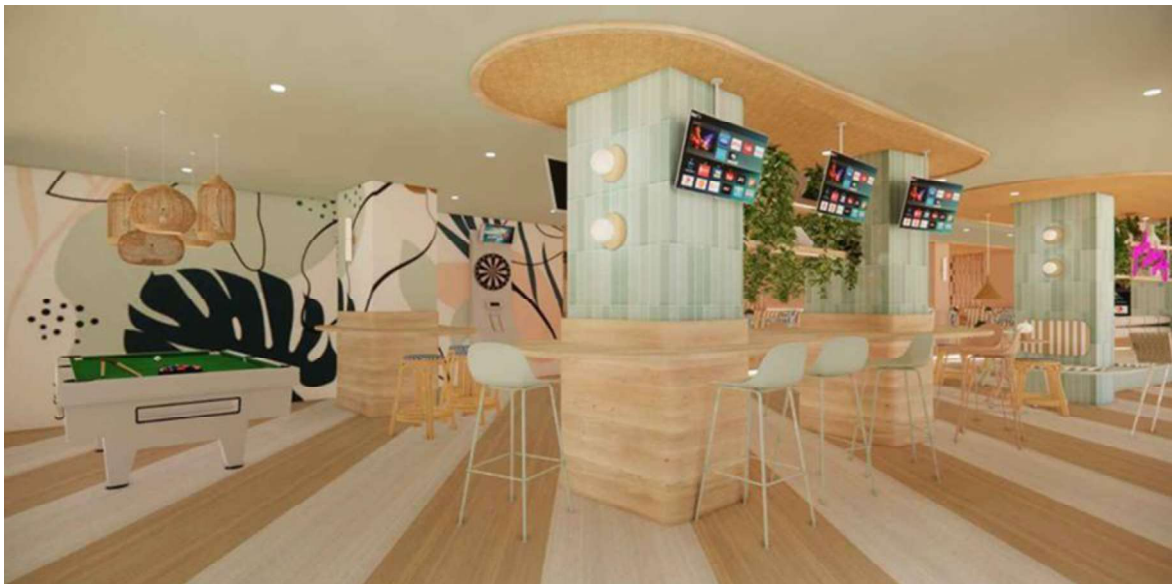
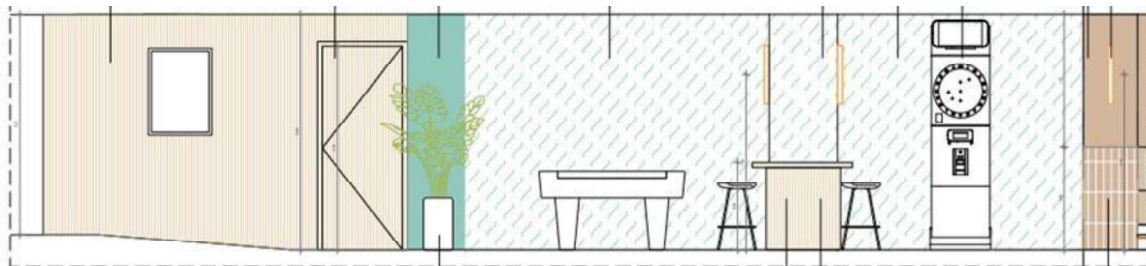


**Figura 117-** Corte e render da zona de grupos; Fonte: In Out Studio

## Zona de Jogos

A zona de jogos (Figura 118) foi conceptualizada como um espaço dinâmico, informal e atrativo, localizado junto à entrada secundária do pool bar, permitindo um fluxo de passagem mais conveniente. Relativamente à sua estética, a equipa decidiu fazer uma conexão com a zona de fotografia, optando por utilizar um papel de parede no mesmo tema tropical.

Os jogos escolhidos para esta área foram o bilhar e as setas, a pedido dos clientes, uma escolha clássica de entretenimento. Além dos jogos físicos, a zona inclui uma área com televisores suspensos, nos quais serão transmitidos vários tipos de jogos e eventos desportivos. Esta funcionalidade confere ao espaço uma vertente social adicional, funcionando como ponto de encontro para grupos que desejem assistir a eventos desportivos em tempo real.



**Figura 118-** Corte e render da zona de jogos; Fonte: In Out Studio

## Iluminação

A proposta de iluminação (Figura 119) (Apêndice 3) foi dividida em três tipos de luminárias essenciais que garantem o conforto visual, reforça a identidade estética e valoriza os diferentes ambientes dentro do espaço.

A iluminação geral que é composta por 57 focos de teto, com uma distribuição simétrica eficiente, que garante uma iluminação geral equilibrada, sem interferir nos efeitos criados pelas luminárias decorativas.

A iluminação decorativa foi pensada para reforçar a identidade visual e sensorial do espaço, contribuindo para um ambiente acolhedor, descontraído e visualmente marcante. Os candeeiros de parede com acabamento ripado, oferecem uma luz quente e difusa que valoriza os revestimentos aplicados nas paredes, estes foram aplicados estrategicamente nos pilares entre os nichos, para criar mais conforto sem necessidade de iluminação direta. Já os candeeiros suspensos, usados na zona central do pool bar, combinam a funcionalidade com estética. Com materiais naturais como o vime e a palhinha que reforçam a linguagem tropical do conceito, enquanto proporciona iluminação direta para as mesas.

Os candeeiros néon assumem um papel expressivo e lúdico, aplicados em pontos de destaque como na zona de entrada principal, na zona de fotos, de bar e na esplanada. Os candeeiros de mesa foram introduzidos para complementar o resto da iluminação decorativa, emitindo uma luz suave e pontual.



Figura 119- Iluminação do espaço; Fonte: In Out Studio

Por ultimo a iluminação indireta através de fitas led, aplicadas por baixo das plataformas elevadas, que dão um efeito de flutuação e indicam os degraus. Nas cotas dos sofás os leds ajudam a criar um ambiente destinto, destacando as formas e os materiais usados, enquanto nas prateleiras funciona como iluminação de apoio e valorização dos objetos decorativos.

Toda a iluminação foi pensada com a temperatura de cor quente, para assegurar um ambiente envolvente e tropical, que se torna mais evidente á noite como se vem nos renders do espaço (Figura 120).



**Figura 120-** Render pool bar a noite; Fonte: In Out Studio

## Mobiliário de compra

Na seleção do mobiliário de compra (Figura 121) a equipa queria ter uma variedade de elementos, para tornar o espaço mais dinâmico. Optou-se então por dois tipos de mesas e cadeiras: de altura normal e altura alta, criando zonas diferenciadas de utilização, promovendo um ambiente informal e acolhedor.

Para a zona amarela, que foi equipada com mesas altas feitas à medida em torno dos pilares existentes, foram utilizadas as cadeiras altas número 1 e 2. Na zona roxa, designada também por zona de grupos, foi equipada com as mesas número 11, escolhidas pela sua forma quadrada.

Na zona azul, sendo uma área central de convívio e circulação, foram utilizadas as mesas número 7, combinadas com três modelos distintos de bancos: o número 5, com acabamento em rafia, o número 6, em madeira, e os bancos número 8, de design orgânico e escultural.

Nas zonas vermelhas, distribuídas estrategicamente pelo espaço, foram utilizadas as mesas altas número 4, combinadas com as cadeiras altas número 3, disponíveis nas cores verde e bege.

Por fim, na zona verde, designada também como zona exterior, foram utilizadas as mesas número 9, em combinação com as cadeiras número 10, nas mesmas cores verde e bege das cadeiras 3 da zona vermelha. Esta escolha assegura continuidade cromática entre os diferentes espaços, ao mesmo tempo que oferece resistência e conforto adequados ao uso no exterior.



Figura 121- Mobiliário de compra utilizado; Fonte: In Out Studio

## Mobiliário por medida

Dado o carácter altamente pessoal e criativo deste projeto, a equipa sentiu a necessidade de desenvolver uma parte significativa do mobiliário, para garantir o máximo de aproveitamento e integração do espaço (Apêndice 2,4,5)

Um dos principais elementos desenhados à medida foi o sofá da zona de grupos (Figura 122), devido às suas dimensões específicas, o que tornou inviável encontrar uma solução no mercado que respondesse aos requisitos da equipa. Este sofá foi, por isso, desenvolvido de raiz, respeitando as proporções do espaço e proporcionando uma área acolhedora para grupos.

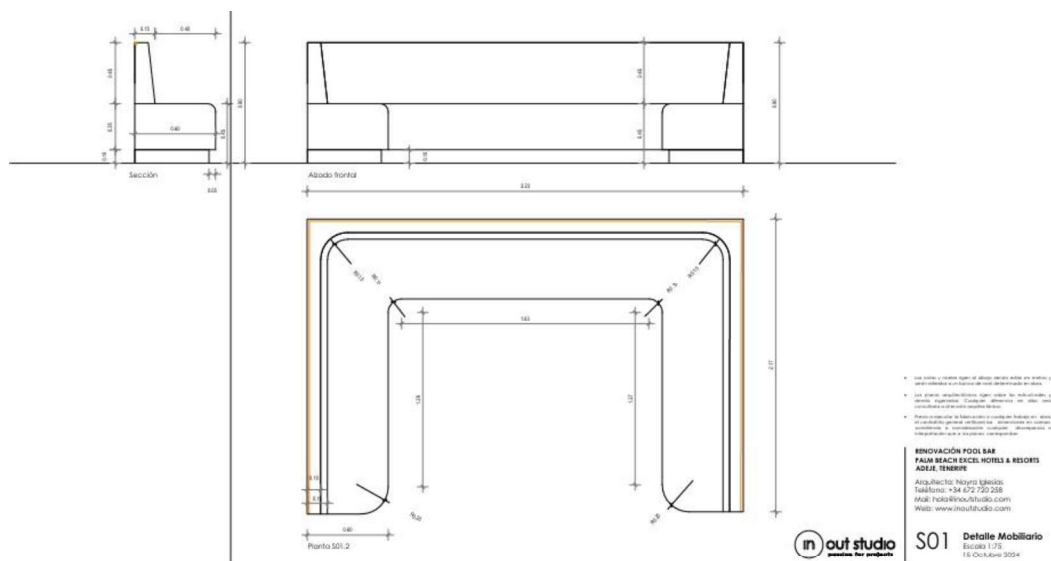


Figura 122- Desenho técnico do sofá zona de grupos; Fonte: In Out Studio

Outro elemento fundamental foi o sofá central (Figura 123), que envolve dois pilares estruturais do espaço. Esta peça tornou-se o ponto focal da zona central, não só por articular visualmente diferentes áreas, mas também por oferecer múltiplas possibilidades de assento.

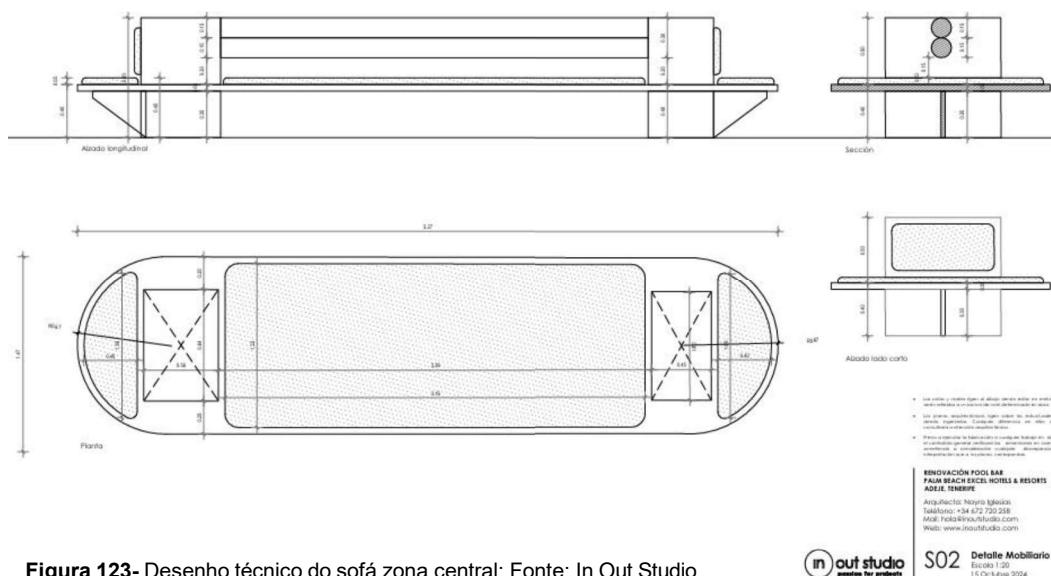


Figura 123- Desenho técnico do sofá zona central; Fonte: In Out Studio



## Materiais utilizados

Os materiais utilizados (Figura 126) no projeto foram criteriosamente selecionados para criar um ambiente acolhedor, contemporâneo com uma forte inspiração tropical, em que todos os acabamentos seguem um ponto de equilíbrio, entre texturas naturais, cores quentes e frescas representadas pelo terracota e pelo verde água e em elementos gráficos decorativos que dão ao espaço um identidade visual marcante e coerente.

Os materiais mais importantes para este projeto foram as cerâmicas, que iam ter um papel de destaque em todo o espaço. Para isso foi escolhido o revestimento (RV01) terracota e o (RV02) verde água, ambos com o formato de 10x40mm com juntas brancas, sendo utilizados em pilares e balções.

A nível de pintura foram utilizadas tintas plásticas de tonalidades semelhantes as das cerâmicas, que reforça a continuidade visual do espaço. Já os papeis de parede assumem um papel de destaque, como o RV05 no padrão tropical de grandes folhas em tons de verde, terracota e bege aplicado na zona de jogos, e o RV06, que apresenta uma cena paisagística com palmeiras e colinas em tons quentes e pastel aplicados na zona de fotos. A paleta cromática dos papeis vai de encontro com os restantes materiais para garantir a harmonia entre eles.

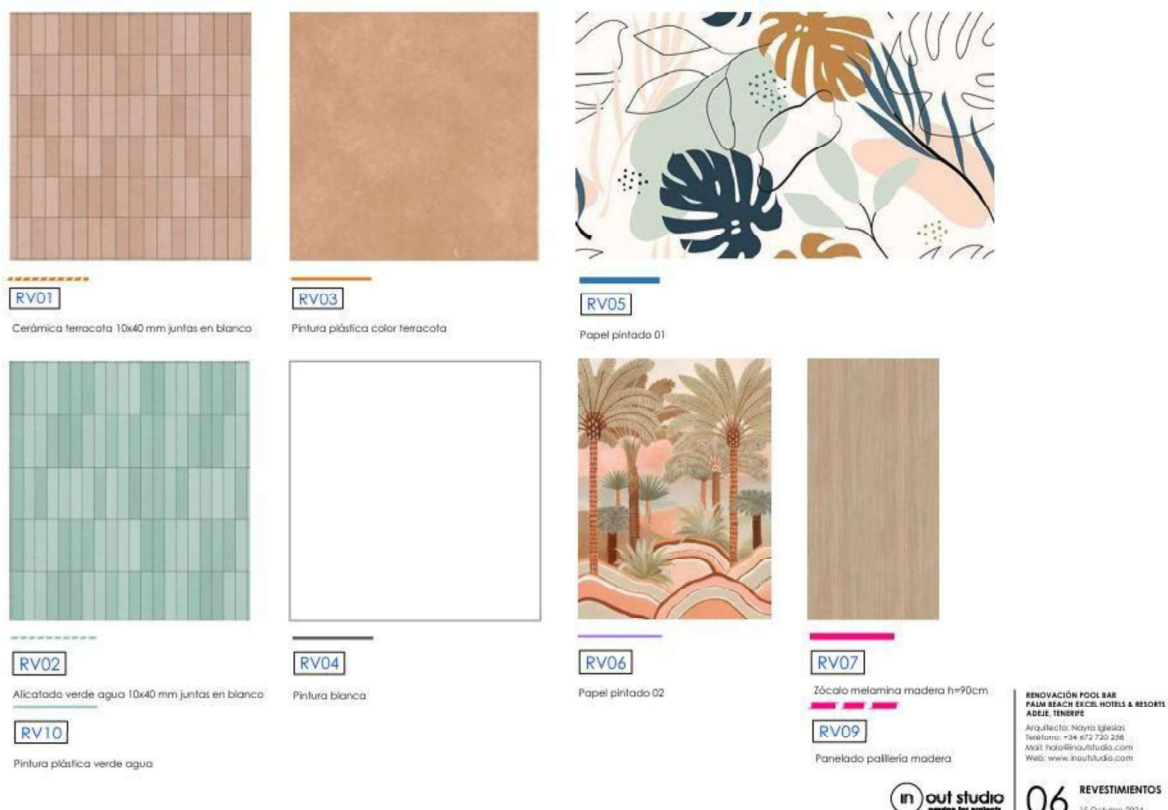


Figura 126- Materiais utilizados; Fonte: In Out Studio

No pavimento (Figura 127) a equipa quis trazer as listras que estão presentes em todo o projeto, mas de uma maneira inovadora. Para obter o efeito listrado oblíquo foram usados dois tipos de pavimentos vinílicos, no tom de carvalho natural e num tom de carvalho esbranquiçado. Esta combinação não só cria dinamismo e movimento no espaço, como também estabelece uma ligação direta com o conceito.

Já nas áreas elevadas, foi utilizado o mesmo pavimento de vinílico em carvalho natural, mas agora aplicado de uma forma uniforme. A utilização destas duas tipologias de pavimento contribui para um espaço dinâmico e divertido.



Figura 127- Pavimento; Fonte: In Out Studio

## Síntese conclusiva

O projeto do Hotel Palm Beach marcou a introdução da mestranda no estúdio, permitindo-lhe compreender o funcionamento da equipa e qual seria o seu papel. Neste, tal como nos restantes projetos, a mestranda não teve oportunidade de visitar presencialmente os espaços em que trabalhava, uma vez que a maioria dos projetos não se localizava em Madrid, onde se encontra a sede do estúdio. Por esse motivo, não teve contacto direto com o local nem participou em levantamentos de medidas, recorrendo apenas a fotografias, plantas e modelos 3D para conhecer os espaços.

À semelhança dos outros projetos que se seguiram, a mestranda não teve contacto com os clientes, recebendo todas as diretrizes e feedbacks diretamente da fundadora do estúdio.

Neste projeto em específico, ficou responsável por todo o desenvolvimento do modelo 3D do espaço (Apêndice 1), pela pesquisa de objetos de decoração e pelo contacto com fornecedores, tanto para obter orçamentos como para estimar os custos de determinados elementos, tendo tido a oportunidade de dialogar com marcas de referência no setor.

Ao longo deste processo, aprofundou os seus conhecimentos em modelação 3D e começou a utilizar um novo programa de renderização, o Enscape. A obra tem seguido as etapas previstas no cronograma, encontrando-se ainda em fase de execução, o que impediu a mestranda de acompanhar a aplicação prática das soluções desenvolvidas.

## 5.2.2 Joalheria IKONIA

**Localização:** Tenerife

**Tipologia do projeto:** Loja

**Período de intervenção:** Novembro

**Intervenção:** Aperfeiçoamento de imagens 3D e criação de vídeos.

Para esta tarefa, a fundadora solicitou a atualização e aprimoramento das imagens, bem como a criação de vídeos de apresentação para posterior divulgação nas redes sociais. Ao iniciar o trabalho, a mestrandia recebeu o modelo 3D já construído, necessitando de ajustes nos materiais e na iluminação para melhorar a qualidade visual e o realismo. Neste sentido, foi utilizado o SketchUp como ferramenta de modelação 3D e o Enscape como motor de renderização, garantindo a produção de imagens realistas e animações dinâmicas. O objetivo deste processo foi elevar a qualidade visual do projeto, proporcionando uma representação mais imersiva e impactante para a apresentação ao público.

### Imagens antes da atualização:



Figura 128 - Imagens antes da atualização; Fonte: In Out Studio



**Figura 129-** Imagens antes da atualização; Fonte : In Out Studio

### **Imagens depois da atualização:**



**Figura 130-** Imagens depois da atualização; Fonte: In Out Studio



Figura 131- Imagens depois da atualização; Fonte : In Out Studio



Figura 132- Imagens depois da atualização; Fonte : In Out Studio

## **Síntese conclusiva**

A tarefa de atualização das imagens da joalheria Ikonía contribuiu significativamente para a melhoria das competências da mestranda no trabalho em 3D, permitindo-lhe desenvolver uma maior sensibilidade para os elementos-chave que tornam uma imagem ou vídeo 3D visualmente apelativos e tecnicamente credíveis.

A mestranda aprofundou a sua compreensão da importância de uma boa modelação, essencial para garantir que o espaço representado seja viável na realidade, evitando erros que comprometam a exequibilidade do projeto. Também evoluiu no aperfeiçoamento dos materiais aplicados, compreendendo a relevância de escolher os materiais adequados e de lhes atribuir as características físicas corretas, como textura, brilho e reflexo, de forma realista.

Com este projeto, a mestranda percebeu que a iluminação não serve apenas para clarear o espaço, mas para criar ambientes. Detalhes como a colocação de pequenos focos e a presença de led foram fundamentais para transformar imagens planas em composições mais vivas e realistas. Além disso, foi reforçada a importância da escolha e quantidade de objetos utilizados, a ausência de joias e elementos decorativos nas prateleiras, por exemplo, estava a tornar as imagens e vídeos artificiais e sem vida.

Todo este processo de aprendizagem e atenção aos pormenores permitiu dar uma nova vida ao projeto, tornando-o mais realista, envolvente e profissional.

## 5.2.3 Restaurante Alhambra

**Localização:** Casablanca (Marrocos)

**Tipologia do projeto:** Hotelaria

**Período de intervenção:** Novembro- Março

**Intervenção:** Desenvolvimento conceitual, pesquisa de referências, elaboração de desenhos técnicos, seleção e gestão de fornecedores, modelação 3D, apresentação de Projetos, planeamento orçamental, definição de materiais e design gráfico.

**Perfil do Cliente-** Os investidores de um hotel em Marrocos entraram em contacto com o estúdio para solicitar um projeto de reabilitação do restaurante do hotel.

Os clientes entraram em contato com a In Out para desenvolver o projeto de um restaurante integrado num hotel em Casablanca. No primeiro contacto, os clientes já possuíam algumas referências e inspirações geradas por inteligência artificial (Figura 133), que serviram de ponto de partida para a conceção do conceito. A equipa ficou encarregada de todo o projeto de design de interiores e gráfico do restaurante, para garantir um resultado harmonioso e exclusivo.

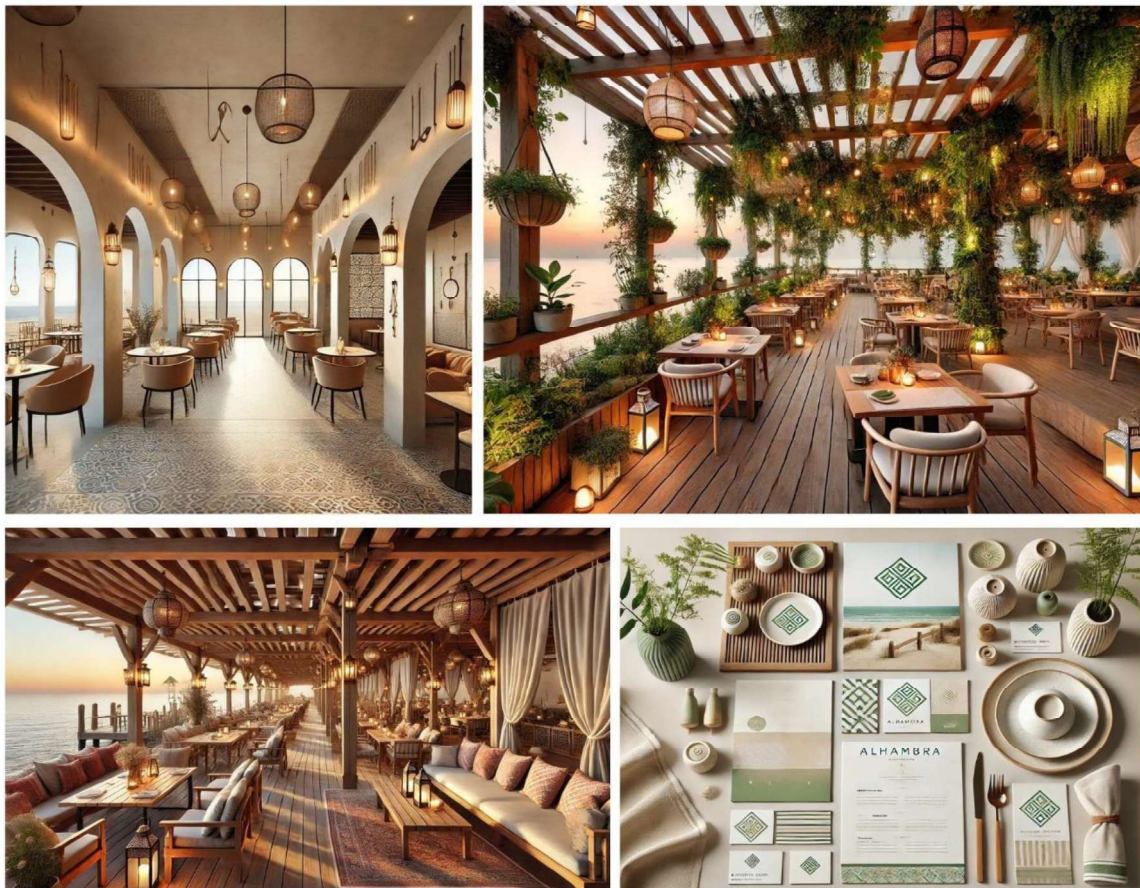


Figura 133- Inspirações geradas por inteligência artificial; Fonte: Clientes

## Situação atual

O projeto teve como ponto de partida a reabilitação de um hotel pré-existente no local. O espaço destinado ao restaurante já apresentava três áreas naturalmente definidas, resultado da configuração original do edifício. Optou-se então por manter essa divisão, aproveitando seu potencial para dar forma ao novo conceito do restaurante.

Ao contrário de outros espaços semelhantes, este local (Figura 134) encontrava-se completamente vazio no seu interior, o que representou uma oportunidade para uma intervenção mais livre e personalizada.

Ainda assim, o ambiente preservava alguns elementos arquitetónicos de destaque, como arcos nas paredes e sancas nos tetos. Essas características foram integradas e valorizadas no novo projeto, respeitando a identidade original do espaço.



**Figura 134-** Imagens do espaço antes da intervenção; Fonte: In Out Studio

## Proposta / Diagrama sensorial

O diagrama sensorial (Figura 135) do Restaurante Alhambra apresenta uma composição visual que traduz a experiência sensorial proposta para o ambiente gastronômico. Através da seleção de imagens e texturas, o conceito busca despertar diferentes percepções nos visitantes, explorando elementos visuais, táteis, olfativos e gustativos. A frescura e a luminosidade estão representadas por imagens que remetem a espaços arejados, arquitetura mediterrânea e uma atmosfera clara e convidativa. O estímulo ao paladar é reforçado por elementos que evocam sabor e apetite, como frutos do mar, carnes assadas e especiarias, sugerindo uma culinária rica e marcante. A noção de calor e aconchego é transmitida por imagens de brasas, remetendo à confeitaria culinária e ao uso do fogo como elemento central da experiência gastronômica. O ambiente também se conecta com o mar, evocando a influência costeira por meio de cores, texturas e referências visuais à água e à maré.

O toque orgânico é evidenciado pelo uso de materiais naturais, como madeira e fibras trançadas, trazendo aconchego e autenticidade ao espaço. Já a suavidade é manifestada nas texturas de tecidos e na paleta de cores terrosas e azuladas, criando um equilíbrio entre rusticidade e sofisticação. Além dos sentidos visuais e gustativos, o diagrama também sugere estímulos sonoros e sociais, representados pela presença de elementos que remetem à conversa, ao encontro e à partilha de momentos. Dessa forma, a experiência no Restaurante Alhambra é concebida como uma imersão sensorial completa, combinando atmosfera, gastronomia e design para criar um ambiente envolvente e memorável.



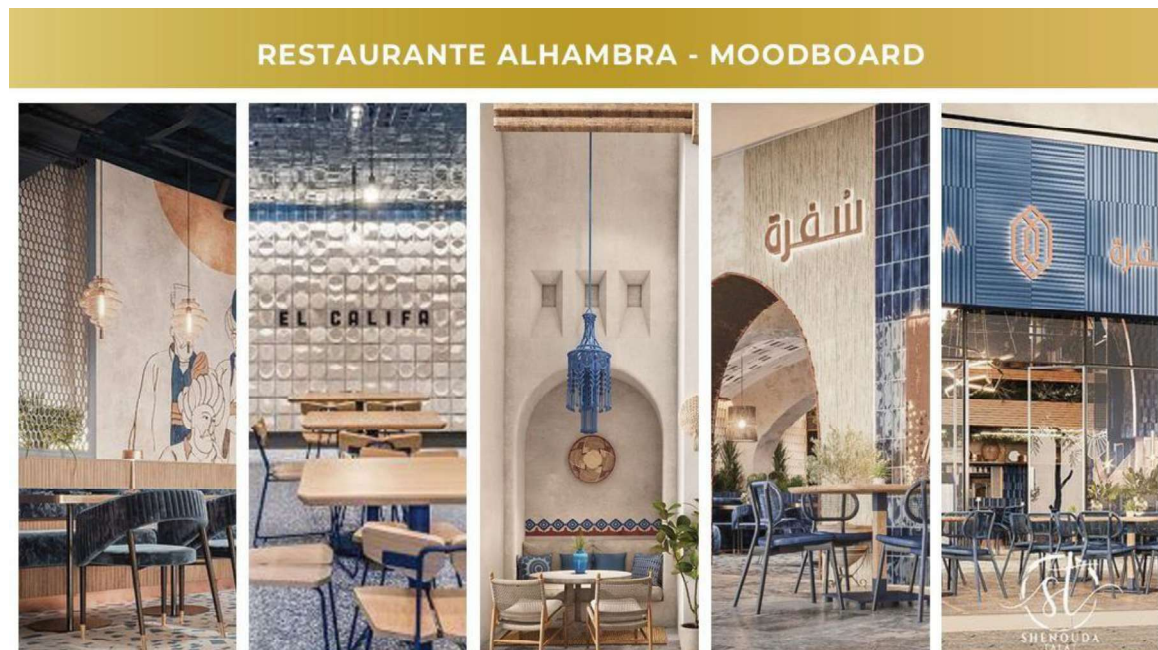
Figura 135 - Diagrama sensorial restaurante Alhambra: Fonte: In Out Studio

## Conceito geral

O conceito geral (Figura 136) foi concebido como uma ferramenta essencial para comunicar ao cliente a identidade visual e o estilo global do projeto. Desde o início do projeto estava presente o desejo claro de que o restaurante refletisse a sua vocação principal: a gastronomia voltada para o peixe e frutos do mar, em harmonia com a sua localização privilegiada junto ao mar.

Essa relação direta com o mar foi o ponto de partida para a definição da paleta cromática. A cor azul tornou-se elemento central, não apenas por sua associação óbvia com o ambiente marítimo, mas por seu simbolismo. A equipa não queria utilizar um azul genérico, tendo intenção de encontrar um tom rico, profundo e culturalmente apropriado, com vínculos à tradição marroquina.

O tom de azul escolhido é ancorado por uma base de beges suaves e madeiras claras, que equilibram sua intensidade e reforçam uma leitura mais leve e contemporânea do espaço. Essa combinação cromática cria uma atmosfera serena, onde o frescor do azul ganha sofisticação sem perder sua ligação com o mar. Ao mesmo tempo, os materiais naturais introduzem textura e calor, contribuindo para um ambiente acolhedor, sensorial e visualmente harmonioso.



Colores neutros en contraste con distintas tonalidades de azul, materiales orgánicos y formas vernáculas. Ambiente calmado y fresco para disfrutar de los manjares, cultura y vistas del lugar.



Figura 136- Moodboard geral; Fonte: In Out Studio

"Cores neutras em contraste com diferentes tonalidades de azul, materiais orgânicos e formas vernáculas. Ambiente calmo e fresco para desfrutar da gastronomia, da cultura e das vistas do local." ( In out studio)

## Conceito Terraço

A equipa pensou em criar uma espécie de degradê físico cromático, no qual o percurso começa no terraço, dominado por tons bege e materiais naturais e que gradualmente evolui para os ambientes internos, onde os azuis ganham destaque. Essa transição suave, intencionalmente construída, reforça a ligação simbólica entre a terra e o mar, e ajuda a guiar o visitante por uma experiência sensorial que vai do neutro e orgânico ao vibrante e profundo.

No conceito do terraço (Figura 137) predominam as cores neutras, como os beiges, os tons naturais das madeiras e texturas orgânicas, que evocam a paisagem costeira e o calor da luz solar. Esses tons criam uma base acolhedora e descontraída, reforçada pelo uso de materiais naturais e tecidos leves nas coberturas, que filtram a luz e trazem movimento e sombra ao espaço.

Apontamentos subtis de azul, como os detalhes em azulejo dos tampos das mesas, começam a introduzir a identidade cromática do restaurante, estabelecendo a ligação com o conceito global sem interromper a atmosfera.

Além disso, o uso abundante de plantas naturais traz frescura, vitalidade e reforça a sensação de bem-estar imerso num ambiente à beira-mar, ao ar livre, onde a natureza é parte integrante da experiência gastronômica.

### RESTAURANTE ALHAMBRA - TERRAZA

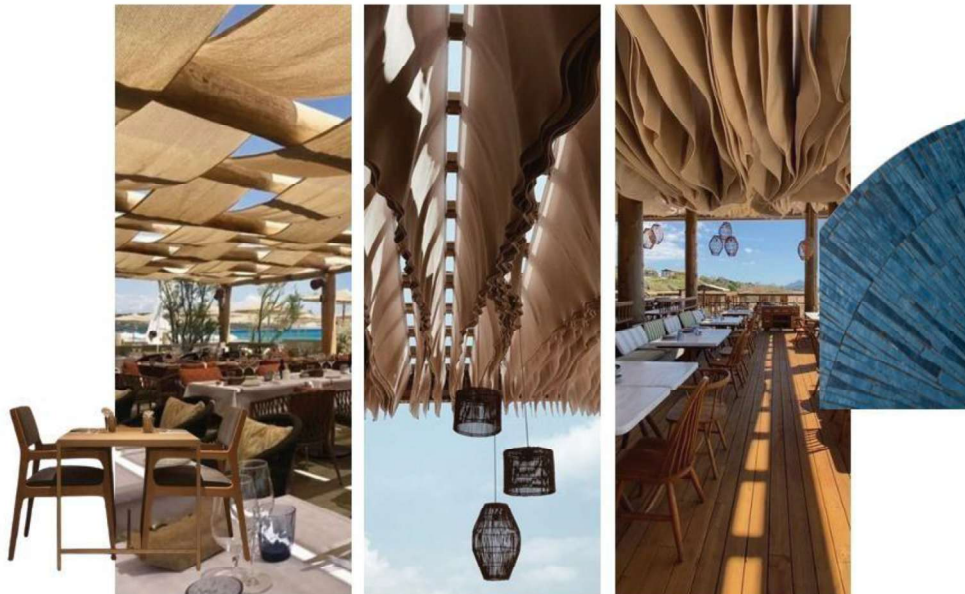


Figura 137- Moodboard terraço; Fonte: In Out Studio

## Conceito Buffet

O conceito para a zona do buffet (Figura 138) já introduz mais elementos na tonalidade azul, reforçando a identidade visual do espaço. Apesar dessa introdução cromática, os tons neutros continuam presentes, criando uma sensação de continuidade com o terraço. No entanto, nesta área, opta-se por deixar de lado as madeiras como material predominante, dando protagonismo ao microcimento em tons de bege.

Destaca-se também o aumento na utilização de azulejos, que assumem um papel mais expressivo nos revestimentos e elementos decorativos. Esta escolha contribui para uma atmosfera mais rica e envolvente, refletindo a fusão de influências marroquinas e mediterrânicas que refletem o conceito do restaurante.

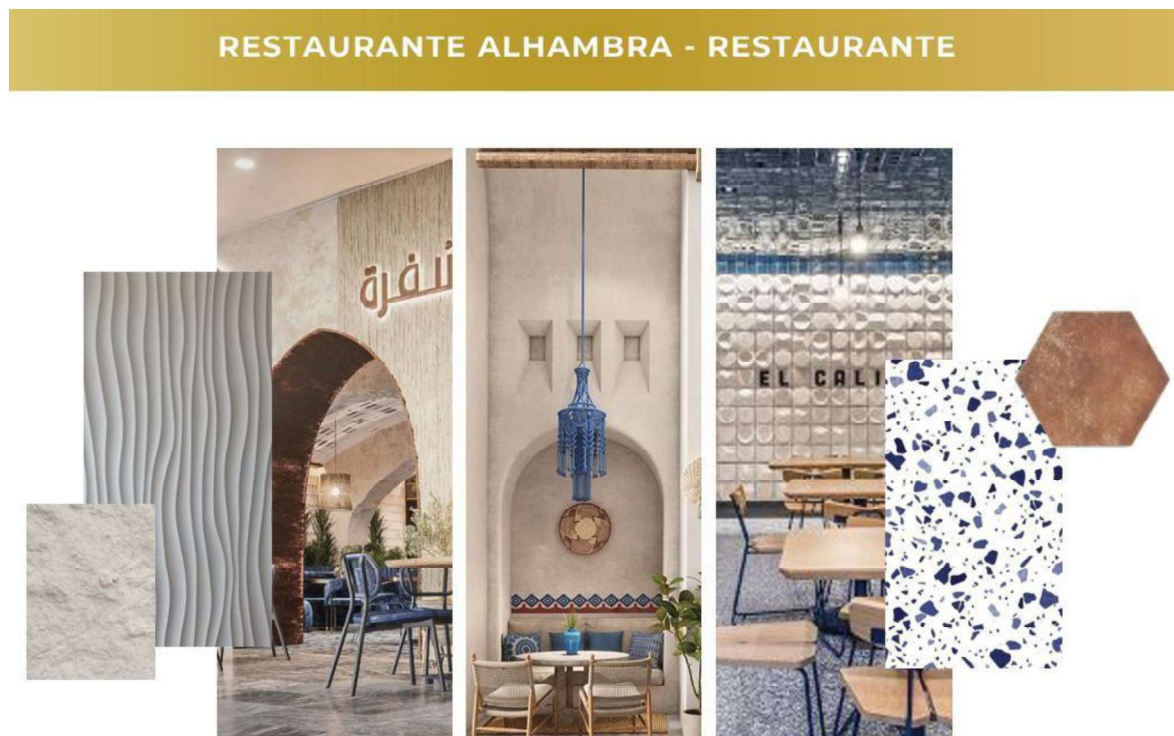


Figura 138 - Moodboard Buffet; Fonte: In Out Studio

## Conceito Bar

No conceito do bar (Figura 139), o degradê cromático proposto atinge seu auge, com o espaço totalmente envolvido em tons intensos de azul. Esta imersão cromática marca o ponto culminante da transição iniciada no terraço, consolidando a narrativa visual que liga os elementos da terra ao mar.

Neste ambiente, percebe-se uma mudança clara de atmosfera: o azul torna-se dominante e profundo, envolvente, criando um espaço mais introspectivo, sofisticado e intimista. A madeira, presente nos espaços anteriores, dá agora lugar ao dourado, presente nas luminárias, acabamentos e detalhes decorativos, reforçando a elegância do espaço e adicionando um toque de luxo inspirado na estética dos interiores marroquinos palacianos.

Além disso, há uma presença mais marcante de padrões e texturas típicas da cultura marroquina, que se revelam nos azulejos decorativos, nos tecidos e em painéis.

O bar torna-se, assim, um refúgio visual e emocional, encerrando com intensidade a jornada cromática e sensorial iniciada no terraço.



Figura 139- Moodboard Bar; Fonte: In Out Studio

## Identidade Visual

Para este projeto, o cliente solicitou o desenvolvimento da identidade gráfica (Figura 140) que acompanhasse e complementasse o conceito de design de interiores. Assim, a equipa ficou responsável pela criação do logotipo do restaurante, que serviria como base para todo o material corporativo, desde dos menus e cartões de visita até à sinalética e comunicação visual no espaço.

Inspirado na fusão entre as culturas mediterrânica e marroquina que definem o ambiente do restaurante, o logotipo foi pensado para refletir essa dualidade através da escolha tipográfica, das formas curvas e da paleta cromática. Foram desenvolvidas várias versões, explorando diferentes combinações de cores, materiais e acabamentos, como a chapa metálica azul-escuro, o latão e elementos em madeira, alinhando-se assim com os materiais predominantes no espaço físico.

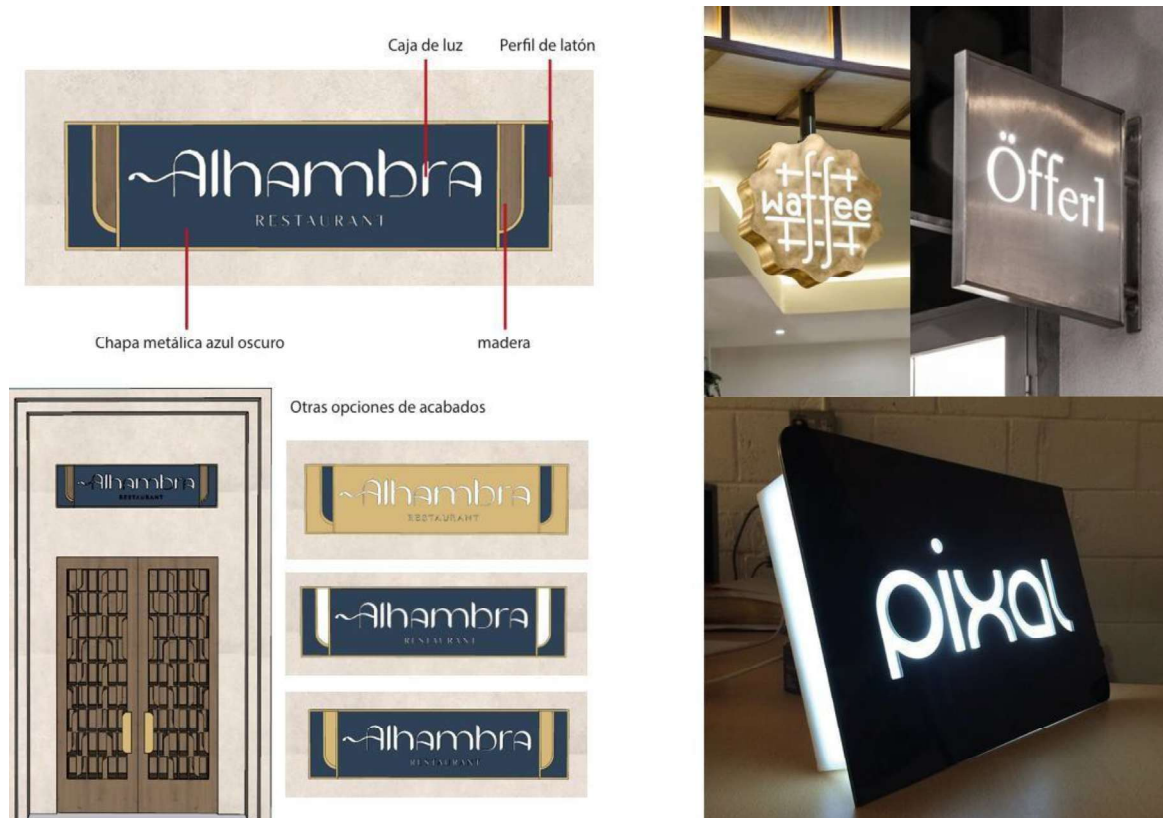


Figura 140- Identidade Visual do restaurante; Fonte: In Out Studio

## Planta de proposta

A planta de proposta (Figura 141) (Apêndice 7) do restaurante foi cuidadosamente desenhada para garantir uma experiência fluida, funcional e sensorial alinhada com o conceito. Por esse motivo a planta é construída a partir de 3 áreas principais, complementada por subáreas tendo uma capacidade de ocupação para 118 pessoas.

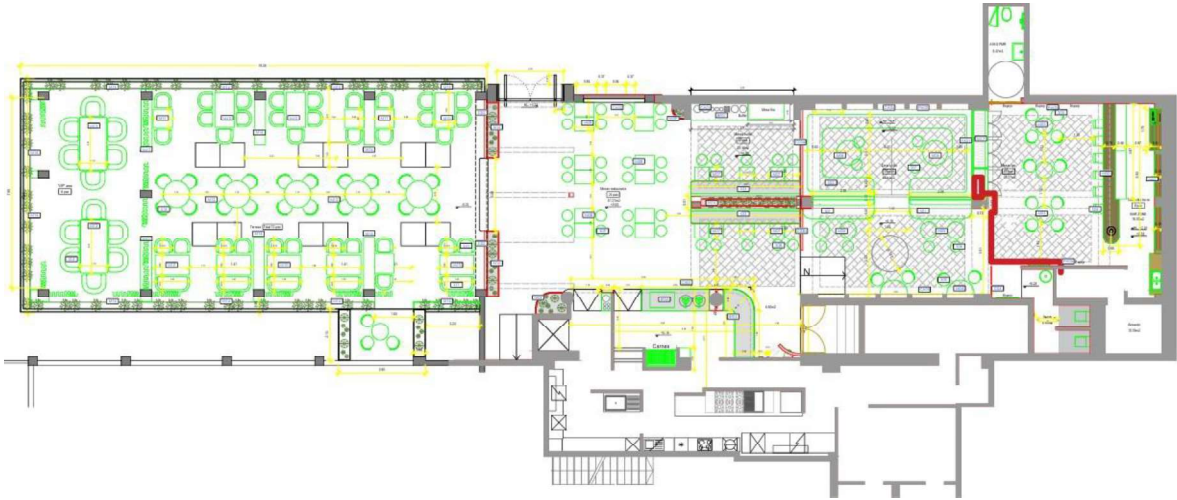


Figura 141- Planta do restaurante Alhmabra; Fonte: In Out Studio

O percurso do espaço inicia-se na zona de terraço (Figura 142), que conta com 4 mesas de 2 pessoas, 5 mesas de 4 pessoas, 3 mesas de 5 e 7 mesas redondas 6 delas com capacidade para 4 pessoas e uma para 3, conta também com uma área VIP separada por duas áreas ambas com uma mesa para seis pessoas. Está área tem a capacidade para 54 pessoas na zona do terraço mais 12 pessoas na área VIP que dá um total de 64 pessoas.

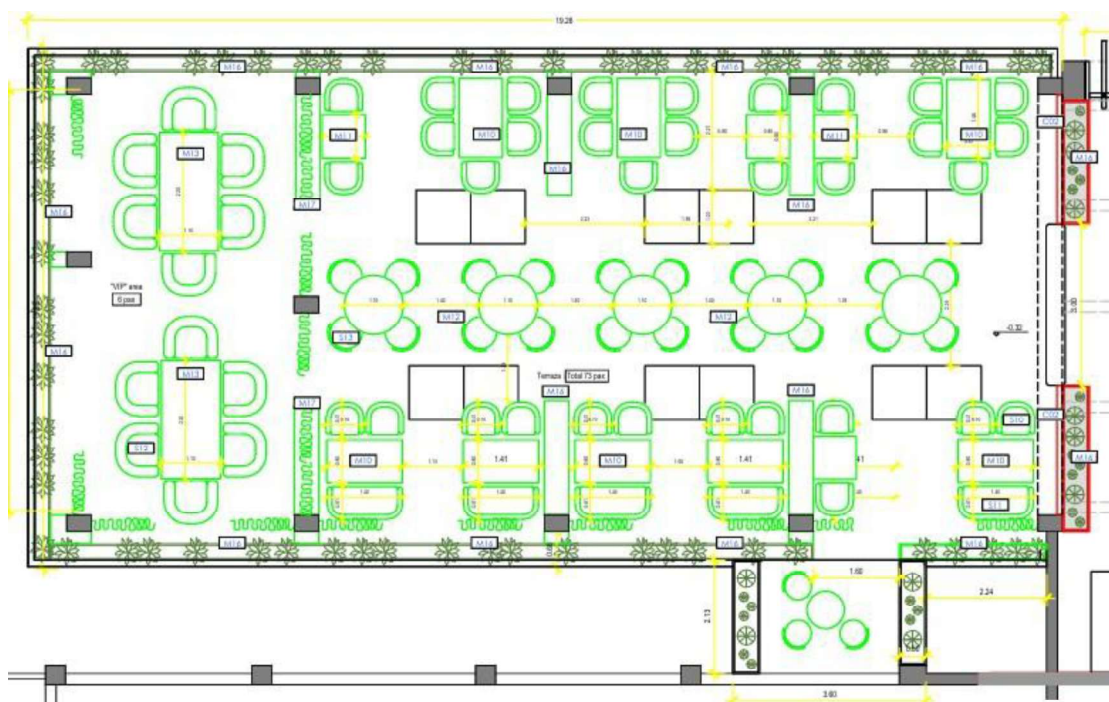


Figura 142- Planta da zona do Terraço; Fonte: In Out Studio

A zona de buffet (Figura 143) está organizada em três setores distintos, que funcionam de forma complementar ao longo do dia, adaptando-se às diferentes necessidades dos clientes e horários de funcionamento do restaurante.

A primeira é a área de comida fria, pensada sobretudo para os pequenos-almoços servidos aos hóspedes do hotel. Durante o almoço e o jantar, este mesmo espaço transforma-se num bar de saladas, proporcionando uma opção leve e fresca aos visitantes, alinhada com a identidade mediterrâneo-marroquina do restaurante.

A segunda zona é dedicada às comidas quentes, onde os clientes podem acompanhar, em tempo real, o preparo dos pratos, incentivando uma relação mais próxima com os ingredientes e com a confeção. Esta área inclui ainda um aquário integrado, que permite a escolha de peixe fresco no momento, reforçando a proposta de uma gastronomia centrada na qualidade e frescura dos produtos do mar.

Por fim, a terceira componente desta zona corresponde à área de mesas de refeição integradas no buffet. Que conta com seis mesas para 4 pessoas, além de um grande sofá corrido, que acompanha quatro mesas de quatro lugares e 2 mesas de 2 lugares, criando uma capacidade para 34 pessoas com diferentes opções de ocupação para grupos diversos.

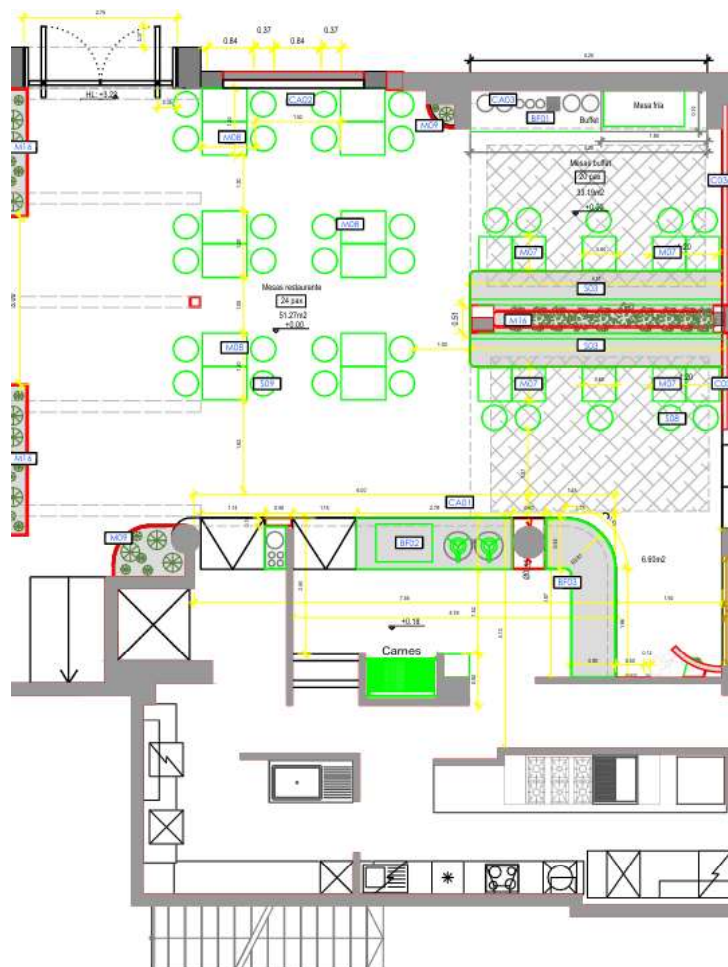


Figura 143- Planta da zona do Buffet; Fonte: In Out Studio

Por fim, a zona de bar (Figura 144) foi concebida como um espaço multifuncional e acolhedor, com diferentes atmosferas que se complementam. A área dos sofás, mais reservada e intimista, oferece referências ao imaginário marroquino, criando um ambiente ideal para uma experiência mais descontraída e prolongada.

Imediatamente a seguir, encontra-se a zona de bar propriamente dita, equipada com um balcão funcional e um armário expositivo desenhado para valorizar vinhos, destilados e bebidas mais caras. Esta zona também conta com as únicas instalações sanitárias do espaço, com duas casas de banho mistas, pensadas para uso geral, e uma casa de banho adaptada para pessoas com mobilidade reduzida. Ambas foram posicionadas de forma discreta e acessível, respeitando as normas de acessibilidade e promovendo o conforto e a inclusão de todos os utilizadores, sem comprometer a fluidez da circulação no espaço. A zona do bar tem capacidade de acolher 28 pessoas sentadas e 20 na zona do sofá.



Figura 144-Planta da zona de Bar; Fonte: In Out Studio

## Zona de Terraço

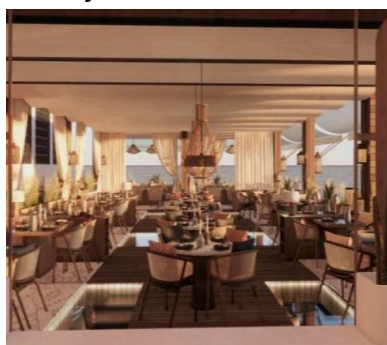
A proposta final para o terraço (Figura 145), concretiza a ideia inicial de criar uma transição gradual entre o interior e o exterior, através de um espaço envolvente, confortável e visualmente coerente com o conceito geral do projeto. A atmosfera é marcada por tons quentes e naturais, a partir do uso de bege e de madeiras clara, que vão sendo gradualmente pontuados por elementos em azul, estabelecendo uma ligação visual com o mar.



**Figura 145-** Imagens 3D da zona do terraço

O espaço é envolvido por cortinas leves e pérgulas com tecidos ondulantes que filtram a luz e criam sombra, conferindo um ambiente acolhedor e protegido, sem comprometer a vista panorâmica sobre o mar (Figura 146). A vegetação cuidadosamente posicionada reforça a sensação de frescura e naturalidade, trazendo uma identidade mediterrânica.

Um dos elementos mais singulares do terraço são as claraboias de vidro embutidas no chão, que contam com iluminação led integrada e permitem observar os peixes que nadam sob o restaurante, criando um momento inesperado e envolvente que reforça a ligação sensorial e visual com o mar. A escolha de mobiliário em fibras naturais, tecidos com texturas suaves e superfícies em azulejo artesanais confere autenticidade e requinte ao espaço (Figura 147).



**Figura 146-** Imagens 3D do interior do terraço



**Figura 147-** Imagens 3D do mobiliário do terraço



**Figura 148-** Imagens 3D da porta do terraço

## Zona de Buffet

Na zona de buffet (Figura 149), o degradê cromático pensado para o projeto torna-se mais evidente. O azul, que surge de forma discreta no terraço, ganha aqui um papel de destaque, reforçando a transição gradual entre os ambientes.



**Figura 149-** Imagens 3D da zona de Buffet; Fonte: In Out Studio

Nesta zona, a madeira dá lugar ao microcimento bege, que passa a assumir o protagonismo nos acabamentos. Este material confere um aspecto mais contemporâneo e uniforme ao espaço, ao mesmo tempo que mantém a sensação de acolhimento e ligação à paleta natural do exterior.

Um dos elementos mais marcantes desta área é o uso de azulejos artesanais (Figura 150), produzidos à mão em Marrocos, que não só introduzem textura e autenticidade, como também ajudam a organizar e definir as diferentes zonas funcionais do buffet. No buffet frio, por exemplo, o revestimento azul e branco é utilizado tanto no chão como na parede, criando uma moldura visual clara e elegante. O mesmo acontece na zona de pratos quentes, onde o padrão cerâmico assume um papel decorativo e delimitador.

A intervenção no teto também contribui para elevar a sofisticação do ambiente (Figura 151). A introdução de papel de parede com padrões e uma moldura com esferas decorativas traz uma nova dimensão ao espaço, enriquecendo a percepção volumétrica e tornando o ambiente mais envolvente. Já o mobiliário combina agora a madeira com estruturas metálicas em azul, introduzindo um contraste sutil que reforça a identidade visual do espaço.



**Figura 150-**Imagens 3D dos azulejos; Fonte: In Out Studio



**Figura 151-** Imagens 3D dos tetos; Fonte: In Out Studio

## Zona de Bar

Na zona do bar (Figura 152), o degradê cromático iniciado no terraço atinge o seu ponto de conclusão, com o azul profundo a dominar o espaço e a criar uma atmosfera mais sofisticada e intimista. A transição mantém-se suave graças à presença do microcimento bege na área dos sofás (Figura 150), que estabelece uma ligação visual subtil com os ambientes anteriores.



Figura 152- Imagens 3D da zona de entrada do bar;



Figura 153- Imagens 3D da zona de sofás; Fonte: In Out Studio

Para equilibrar a força do azul, foram introduzidos tons de laranja queimado e dourado, visíveis nos tecidos, nos acabamentos do mobiliário e também nas luminárias, que além de funcionais, acrescentam sofisticação ao ambiente (Figura 154). Estes elementos trazem calor ao espaço e criam um contraste vibrante com o azul, ao mesmo tempo em que incorporam padrões inspirados no artesanato tradicional marroquino, reforçando a ligação com o lugar.

A madeira clara dos espaços anteriores dá agora lugar a uma madeira mais escura, aplicada no pavimento e combinada com o azulejo azul e branco já presente na zona do buffet. Juntos, estes materiais criam um padrão dinâmico que acrescenta profundidade ao espaço e ajuda a definir as diferentes áreas do bar de forma subtil e eficaz, mantendo a coerência visual com o restante projeto.

Já os tetos seguem a mesma linguagem introduzida no buffet, com papel de parede e molduras, mas aqui os padrões tornam-se mais arrojados, contribuindo para a criação de um ambiente mais expressivo.



Figura 154- Imagens 3D da zona íntima do bar; Fonte: In Out Studio

## Iluminação

A iluminação do restaurante foi pensada como um elemento chave para reforçar o ambiente acolhedor e a identidade visual de cada zona (Apêndice 8). Embora as luminárias ainda não estejam 100% definidas, o estudo de opções já demonstra uma preocupação clara em alinhar cada escolha ao conceito geral do espaço, respeitando os orçamentos definidos e explorando materiais, formas e texturas que dialogam com o imaginário marroquino.

## Iluminação Terraço

No terraço, optou-se por uma iluminação suave e descontraída (Figura 155), que complementa o carácter mais leve e natural deste espaço exterior. As luminárias aqui são maioritariamente compostas por fibras naturais, algodão e fios entrançados, com formas orgânicas e tons neutros. A equipa ainda está a avaliar algumas propostas, como o modelo L014, que ainda se encontra em aberto, mas cuja intenção é manter a linguagem artesanal e texturada. A iluminação no terraço não se limita apenas a responder às necessidades funcionais, mas também assume um papel decorativo importante, contribuindo para a construção da atmosfera desejada.

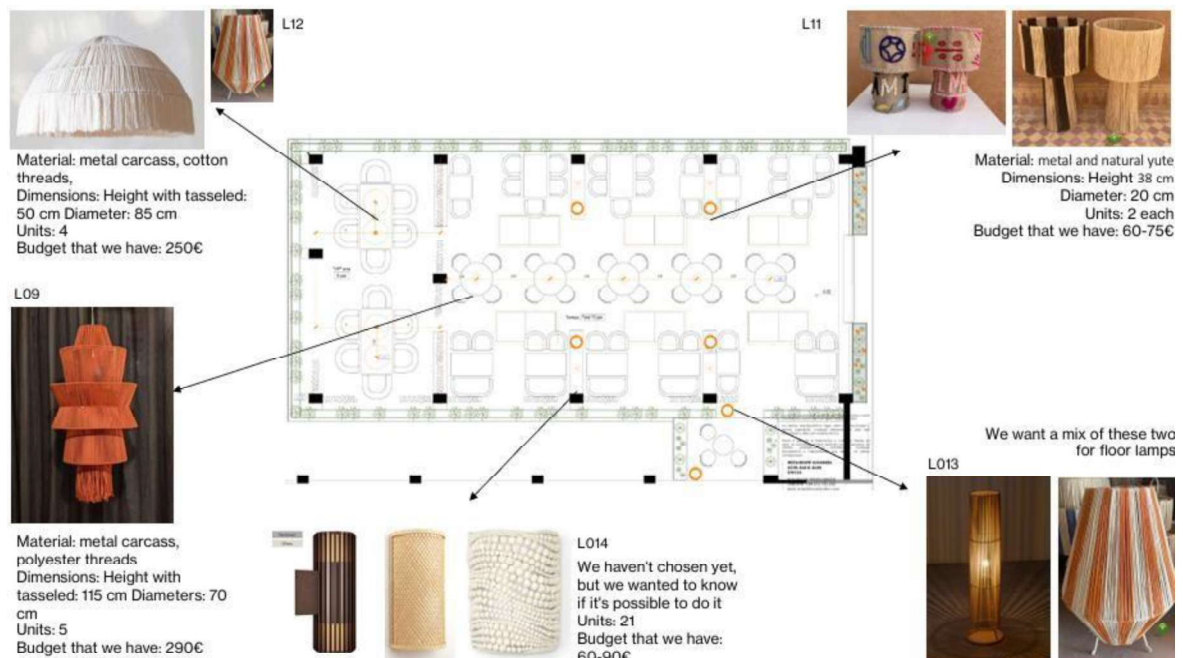


Figura 155- Iluminação zona de Terraço; Fonte: In Out Studio

## Iluminação Buffet

Na zona do buffet, a proposta de iluminação (Figura 156) reforça a organização do espaço e a transição entre áreas. Sobre os balcões centrais, foram sugeridas luminárias suspensas com fio entrançado azul, que, para além de introduzirem cor e textura, atuam como referência ao artesanato marroquino.

Nos pontos de circulação e nas paredes, surgem apliques, como os modelos L08 e L09, que se destacam pelo uso de materiais como pedra ou metal em formas arredondadas, criando jogos de luz suaves e discretos.

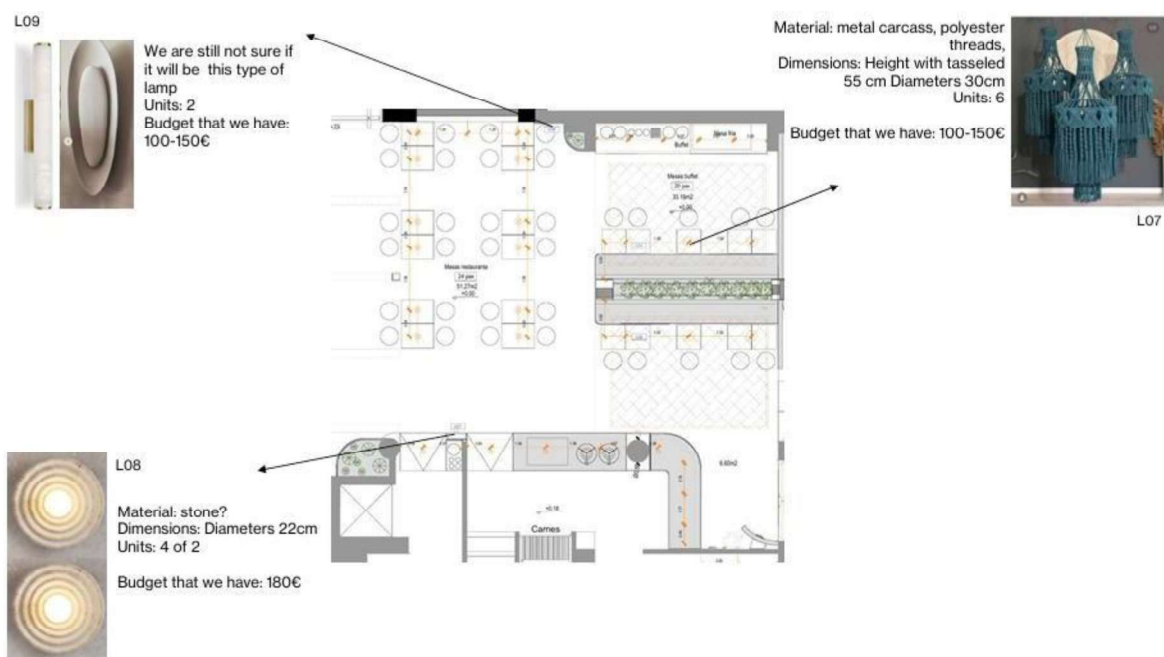


Figura 156- Iluminação zona de Buffet; Fonte: In Out Studio

## Iluminação Bar

Já no bar, a iluminação (Figura 157) atinge a sua expressão mais cenográfica. A presença de tons azuis intensos e dourados no ambiente é reforçada pelas escolhas das luminárias, que procuram criar uma atmosfera mais sofisticada e intimista.

A peça L05, uma luminária suspensa com formas orgânicas, foi gerada com recurso à inteligência artificial produzida pela mestranda, como forma de traduzir visualmente a ideia que a equipa criou, ao necessitar de uma luminária com forte presença escultórica, capaz de criar sombras e luzes envolventes sobre o espaço.

Outras opções, como os modelos L04 e L03, introduzem metal com acabamentos mais escuros, alinhados com a nova linguagem de materiais usada nesta zona. A luminária de pé azul de grandes dimensões (L02) acrescenta um toque de excentricidade e irreverência, funcionando quase como uma peça de arte.

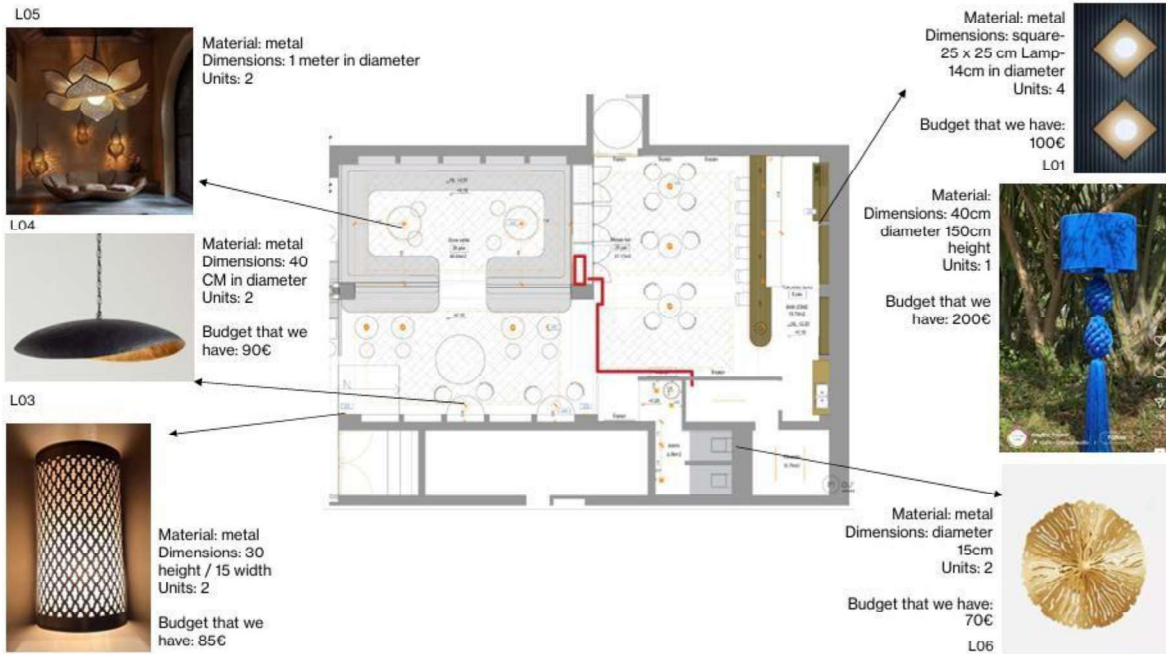


Figura 157- Iluminação zona de Bar; Fonte: In Out Studio

Em conjunto, estas propostas de iluminação refletem o cuidado em manter uma coerência estética entre as zonas, ao mesmo tempo que respeitam as especificidades e ambiências de cada uma. O resultado é um conjunto harmonioso, onde luz, matéria e cor se cruzam para enriquecer a experiência espacial do restaurante.

## Mobiliário por medida

O mobiliário por medida (Figura 158) teve um papel fundamental neste projeto, assumindo-se como um dos elementos centrais na definição da identidade do espaço. Grande parte das peças foram desenhadas exclusivamente pela equipa, o que permitiu assegurar uma linguagem visual coesa e adaptada às especificidades funcionais do restaurante.

Entre os elementos mais relevantes destacam-se o móvel expositor de vinhos (Apêndice 10), em lacado azul-escuro mate, o balcão de atendimento com ripado em azul mate com tampo em pedra preta, que confere sofisticação à zona do bar (Apêndice 9), e as mesas em madeira natural com tampo de azulejo artesanal, desenvolvidas com um padrão e tonalidade pensados para dialogar com o ambiente. Todas as portas e divisórias interiores foram também concebidas à medida, com recurso a materiais e geometrias que reforçam a inspiração marroquina presente no conceito.

Destacam-se ainda os armários de apoio, discretamente integrados no espaço, e as floreiras divisórias, que ajudam a organizar o ambiente e introduzem um toque de natureza. Todas as portas e divisórias interiores foram também concebidas à medida, com recurso a materiais e geometrias que reforçam a inspiração marroquina presente no conceito.

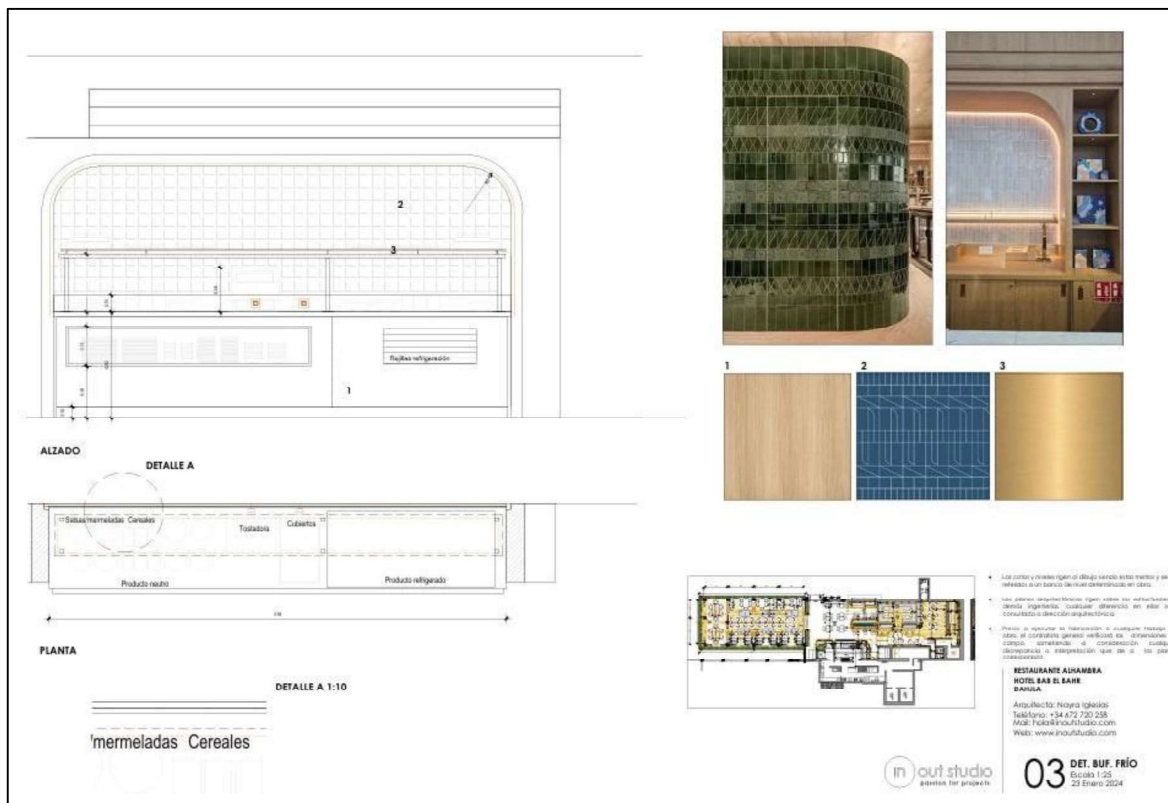


Figura 158- Desenho técnico do mobiliário por medida; Fonte: In Out Studio

## Fornecedores

Para este projeto, a mestranda teve como responsabilidade adicional a pesquisa e seleção de fornecedores (Figura 159) localizados em Casablanca, de forma a garantir a viabilidade logística e o cumprimento dos prazos de execução. Este trabalho incluiu a identificação de empresas capazes de produzir o mobiliário desenhado à medida, fábricas de azulejos artesanais e de pedra para os tampos das mesas e balcões, bem como fornecedores de tecidos para cadeiras, sofás e almofadas. Além disso, ficou também ao seu encargo reunir orçamentos detalhados e análise de custos, de forma a apresentar ao cliente final.



**Figura 159-** Fotos dos Fornecedores; Fonte: In Out Studio

## Obra

Durante a obra (Figura 160), a equipa de construção teve de executar vários elementos estruturais diretamente no local, com base no projeto de arquitetura de interiores. Na zona do buffet frio, foi necessário construir em alvenaria o nicho onde mais tarde seria instalado o aquário.

Ainda nesta área, o sofá principal foi integralmente construído pelos trabalhadores, tal como o sofá do bar, ambos preparados para receber apenas as almofadas em tecido posteriormente fabricadas.

No exterior, foram ainda construídas claraboias embutidas no pavimento do terraço, que além de permitirem a entrada de luz também permite ver o fundo do mar.



**Figura 160-** Imagens das obras; Fonte: In Out Studio

## Síntese conclusiva

O projeto do restaurante Alhambra foi, até ao momento, o mais interessante e completo em que a mestranda esteve envolvida, reunindo várias das complexidades inerentes ao design de interiores.

Participou em praticamente todas as fases do processo, com exceção do levantamento de medidas e do acompanhamento de obra uma vez que o projeto se localiza em Casablanca. Esteve diretamente envolvida na construção dos conceitos para cada zona do restaurante, na definição dos layouts, na modelação 3D integral do espaço e na pesquisa de fornecedores (Apêndice 6).

Uma das primeiras etapas passou por uma extensa investigação sobre a região, com o objetivo de criar um diagrama sensorial, trabalho desenvolvido por toda a equipa e que serviu de base para o desenvolvimento dos restantes conceitos. Paralelamente, foi também feita uma pesquisa aprofundada de equipamento técnico específico para restaurantes com enfoque em marisco e peixe, nomeadamente aquários e expositores refrigerados.

Teve ainda a oportunidade de participar em reuniões com as carpintarias responsáveis pelo mobiliário e de elaborar alguns desenhos técnicos. Uma particularidade marcante deste projeto foi a utilização de inteligência artificial como ferramenta de apoio, onde foi utilizada a plataforma do Midjourney, para gerar a imagem conceptual de uma luminária-chave do espaço, posteriormente enviada a um fornecedor para produção.

Além disso, este projeto proporcionou uma nova perspetiva ao permitir acompanhar o processo de criação da identidade visual do restaurante, desenvolvido por uma colega da equipa. A possibilidade de observar de perto o trabalho de design gráfico revelou-se extremamente enriquecedora, ao evidenciar a forma como este diálogo entre áreas contribui para uma imagem coerente e integrada do espaço.

Sem dúvida, este foi o projeto mais desafiante e gratificante realizado até agora, pela diversidade de tarefas desenvolvidas e pela aprendizagem adquirida em diferentes fases do processo criativo.

## 5.2.4 Ático

**Localização:** Tenerife

**Tipologia do projeto:** Habitação

**Período de intervenção:**

**Intervenção:** Desenvolvimento Conceitual, Pesquisa de Referências, Representação Visual e Modelação 3D, Seleção e Gestão de Fornecedores, Planeamento Orçamental e Definição de Materiais

**Perfil do Cliente-** O cliente é uma família composta por quatro pessoas, um casal com dois filhos pequenos, um menino e uma menina. Após adquirirem um apartamento em Tenerife, entraram em contacto com a In Out Studio para desenvolver todo o projeto de interiores do espaço.

### Situação atual

A planta atual (Figura 161) do apartamento apresenta uma organização tradicional, com uma clara separação entre a área social, a área privada e os espaços de apoio (Figura 162). A zona social é composta por uma ampla sala de estar com ligação direta à varanda, que ocupa toda a frente do apartamento, proporcionando uma relação privilegiada com o exterior e uma excelente entrada de luz natural. A cozinha é independente e conta com lavandaria e despensa anexas, o que garante maior funcionalidade no dia a dia.



Figura 161- Planta atual; Fonte: In Out Studio

Na área privada encontram-se cinco quartos, dois deles com casa de banho privativa, enquanto os outros 2 partilham uma casa de banho. Existe ainda um espaço utilizado como escritório.



Figura 162- Fotos atuais do interior; Fonte: In Out Studio

## Proposta

Para este projeto não foi desenvolvido nenhum conceito formal. A abordagem inicial partiu de uma metodologia mais direta, em que a fundadora do estúdio solicitou aos clientes o preenchimento de um questionário sobre os seus gostos e preferências. Não foi transmitida uma linha orientadora ou narrativa conceptual para o projeto, em vez disso, os clientes partilharam apenas algumas imagens de referência (Figura 163) para cada espaço.



Figura 163- Imagens de referência dos clientes; Fonte: In Out Studio

## Planta

A planta de proposta (Figura 164) foi desenvolvida com base nos pedidos apresentados pelos clientes durante as reuniões com a fundadora do estúdio. Entre as prioridades destacaram-se a criação de uma sala de cinema, uma exigência por parte do cliente, que é um grande apreciador da sétima arte, e a inclusão de um escritório funcional, uma vez que ambos os membros do casal trabalham a partir de casa.

Além disso, os clientes solicitaram a inclusão de quatro quartos. Uma suite principal com casa de banho privativa e closet, dois quartos individuais destinados às crianças, e um quarto de hóspedes. Foram ainda previstas mais duas casas de banho, uma para uso das crianças e outra para servir o quarto de hóspedes e as áreas sociais, como a sala e a cozinha.

A zona social da casa foi organizada em *open space*, reunindo a sala de estar, a sala de jantar e a cozinha, com ligação direta ao amplo terraço exterior, pensado como uma extensão da vivência interior. Também foi incluída uma lavandaria, de forma a responder às necessidades práticas do dia a dia.

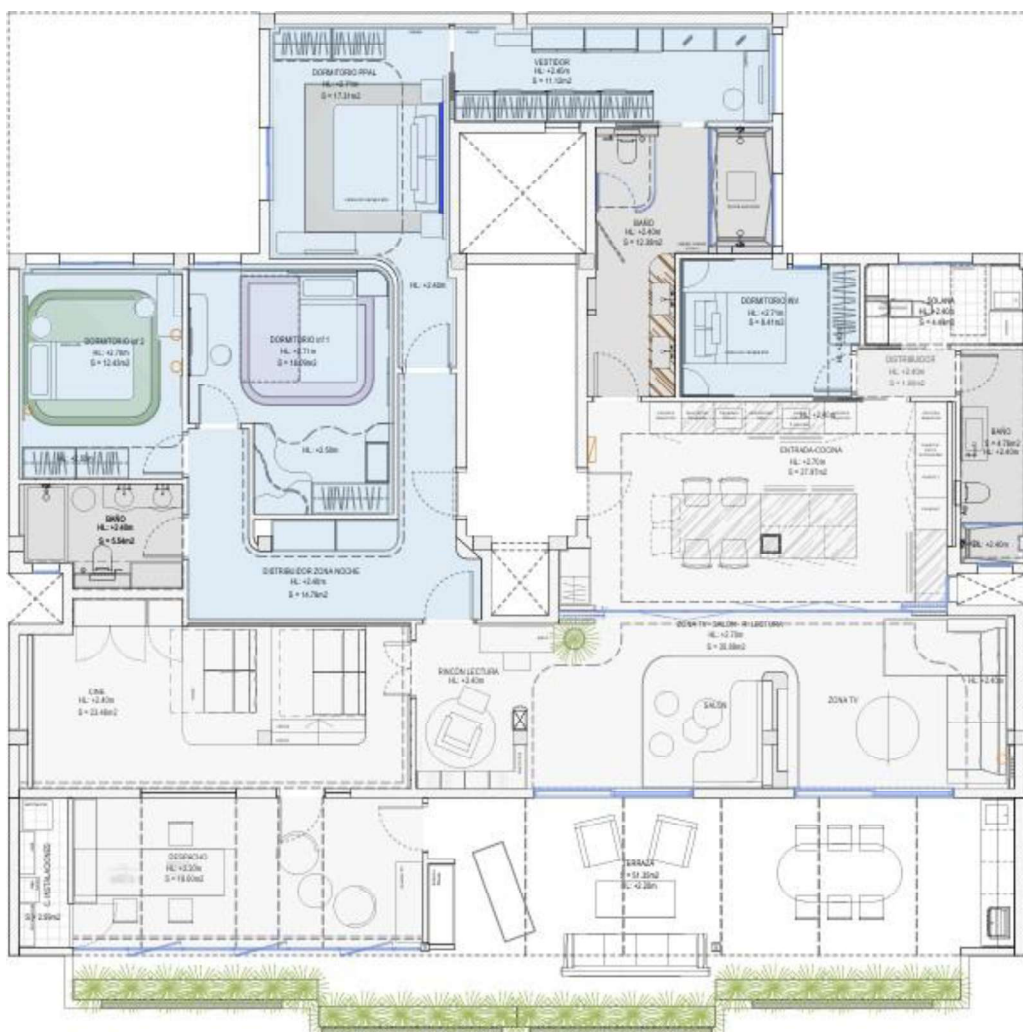


Figura 164- Planta de proposta: In Out Studio

## Cozinha

Em termos de layout, a cozinha (Figura 165) (Apêndice 11) foi organizada de forma funcional e equilibrada, com uma disposição clássica adaptada às exigências contemporâneas. Em cada extremidade da parede principal, posicionaram-se colunas verticais para o frigorífico e o congelador, enquanto entre elas se distribuem o lava-loiça de uma cuba, a máquina de lavar loiça e a placa de quatro bocas, garantindo praticidade e eficiência nas tarefas quotidianas.

À direita da parede principal, encontram-se três colunas verticais, uma delas integra o forno e o micro-ondas, enquanto as outras duas funcionam como despensa. Nesta mesma zona, foi ainda criada uma área de café, pensada para o uso diário e integrada de forma discreta no conjunto. Do lado oposto, existem mais duas colunas adicionais reforçando a capacidade de armazenamento, contribuindo para a organização e funcionalidade do espaço.

No centro da cozinha, destaca-se uma ilha multifuncional que incorpora uma mesa de refeições com capacidade para seis lugares. Um dos desafios do projeto foi a existência de um pilar estrutural no meio desta área. Em vez de o esconder, decidiu-se realçá-lo com uma estrutura escultórica em dourado, com iluminação embutida, que o transforma num elemento central e distintivo, conferindo-lhe uma presença marcante e inesperada no espaço.



Figura 165- Imagem 3D da Cozinha; Fonte: In Out Studio

A seleção de materiais e objetos (Figura 166) contribui decisivamente para a identidade elegante e acolhedora da cozinha. As paredes e o teto foram pintados num tom bege suave, que se articula com o pavimento em Dekton Nacre Blanco, sem junta visível, criando uma base contínua e luminosa. As bancadas em porcelânico, na mesma paleta cromática, prolongam essa suavidade visual, enquanto os armários em madeira de nogueira introduzem contraste e calor ao ambiente.

Os detalhes em dourado, visíveis nos puxadores, nas luminárias suspensas e na estrutura que envolve o pilar, introduzem um toque de sofisticação e reforçam a unidade visual da cozinha. As cadeiras, com estrutura em nogueira a combinar com os armários, apresentam assento e encosto em tecido (a definir), acrescentando conforto e uma dimensão textural ao conjunto.



**Figura 166-** Materiais e objetos da Cozinha; Fonte: In Out Studio

## Sala

A sala foi organizada em três zonas distintas, criando um espaço multifuncional e articulado que engloba uma zona de televisão, uma zona de convívio e um recanto de leitura. Esta divisão permite responder a diferentes momentos do quotidiano familiar, sem comprometer a fluidez ou o conforto do ambiente.

Na zona de televisão (Figura 167) (Apêndice 18), destaca-se um sofá de grande dimensão em tom de azul, posicionado em frente a um móvel com televisão integrada, acompanhado por uma mesa de centro. A zona de convívio (Figura 168), mais próxima da cozinha, conta com um segundo sofá, de menor escala e feito à medida, cuja a cor ainda se encontra por definir. É complementado por uma mesa baixa e puffs, promovendo um ambiente mais informal e descontraído, ideal para conversas ou momentos de tranquilidade.



**Figura 167-** Zona de televisão do ático; Fonte: In Out Studio



**Figura 168-** Zona de convívio do ático; Fonte: In Out Studio

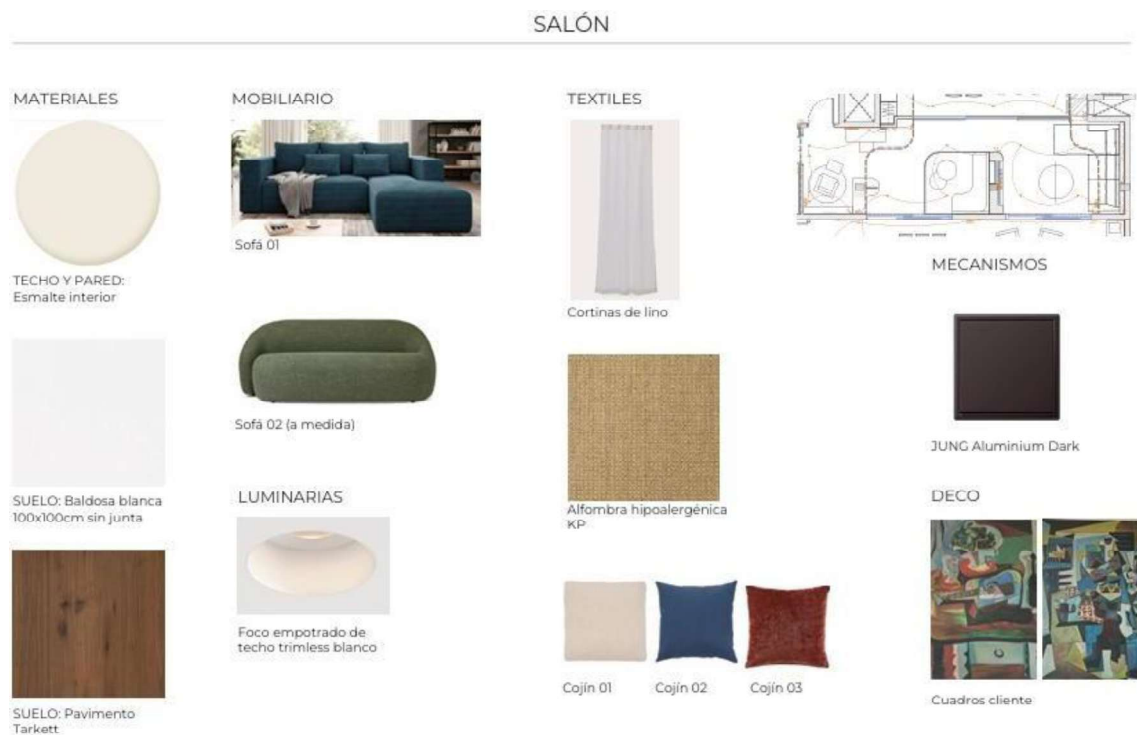
Por fim, a zona de leitura (Figura 169) propõe um espaço mais introspetivo e calmo, onde se encontra um móvel de parede a parede que serve para arrumação de livros e objetos pessoais, e que integra de forma discreta um pequeno minibar, acrescentando praticidade sem comprometer a harmonia visual.



**Figura 169-** Zona de leitura do ático; Fonte: In Out Studio

A escolha dos materiais e objetos (Figura 170) na sala reforça a continuidade visual e conceptual da cozinha adjacente. As superfícies mantêm a mesma tonalidade clara nas paredes e no teto, criando uma base neutra que amplia a luminosidade e liga subtilmente os dois ambientes. No pavimento, a alternância entre o ladrilho branco usado na zona da cozinha e o vinílico em madeira de nogueira na área de estar marca a transição entre funções, acrescentando conforto e textura.

A paleta cromática é serena e acolhedora, pontuada por detalhes em azul e terracota, visíveis nas almofadas e noutros elementos decorativos. As cortinas de linho filtram a luz com leveza, reforçando a atmosfera tranquila e descomplicada do espaço. A iluminação, assegurada por focos embutidos discretos, garante um ambiente bem iluminado, sem interferir na leitura visual do espaço. Por fim, os quadros pertencentes ao cliente introduzem uma dimensão pessoal e afetiva, tornando o espaço verdadeiramente vivido e autêntico.



**Figura 170-** Materiais e objetos da Sala; Fonte: In Out Studio

## Cinema

O espaço de cinema (Figura 171) (Apêndice 12) foi projetado com o objetivo de proporcionar uma experiência sensorial, imersiva e confortável, aliando a funcionalidade à estética. A fundadora idealizou uma atmosfera envolvente e intimista, inspirada nas antigas salas de cinema, reinterpretadas com uma linguagem contemporânea. Para isso, recorreu a uma paleta cromática marcada por tons escuros e quentes, com especial destaque para o vermelho profundo, que reveste integralmente o pavimento, as paredes e o teto, conferindo profundidade, unidade visual e uma forte presença cenográfica ao ambiente.

O pavimento foi revestido com alcatifa da marca Casamance, modelo Palisse, nos tons de vermelho e dourado, solução que contribui tanto para o conforto térmico e acústico como para a criação de uma atmosfera envolvente. As paredes e o teto foram forrados com tecido têxtil vermelho, reforçando o impacto imersivo do espaço. Numa das laterais, colocou-se um painel ripado em madeira de nogueira que introduz textura, ritmo e continuidade visual. Este elemento oculta de forma discreta um armário embutido onde se integra um minibar totalmente equipado, pensado para tornar cada sessão mais prática e especial. Entre os ripados, foram embutidas fitas LED de luz quente, que desenham linhas verticais subtis, acrescentando profundidade e um jogo de luz acolhedor.



Figura 171- Imagem 3D do Cinema; Fonte: In Out Studio

O layout foi cuidadosamente desenvolvido para proporcionar uma experiência de visualização ideal. No fundo da sala, foi incorporada uma plataforma elevada que permite posicionar duas das quatro poltronas a um nível mais elevado, garantindo uma linha de visão desimpedida para todos os lugares.

No que diz respeito ao mobiliário (Figura 172), foram consideradas duas opções de poltronas reclináveis. A primeira, proposta pela fundadora, é o modelo Tuscany Ultimate em veludo azul vibrante, uma peça com uma presença estética forte, que introduz um contraste marcante face aos tons envolventes da sala, assumindo-se como elemento focal. No entanto, face ao seu custo elevado, os clientes pediram uma alternativa mais acessível, tendo-se optado pelo modelo Piacenza, com acabamento em preto, que mantém o conforto e a funcionalidade, oferecendo uma solução mais contida sem comprometer a coerência visual do espaço. A composição é rematada por um grande ecrã de projeção posicionado frontalmente, que assume o protagonismo da sala.

Como complemento decorativo, foram incluídas almofadas em diferentes tecidos e padrões, desde veludos texturados a geometrias suaves, com modelos como o Paclett, Thalia e Napoli. O resultado é uma sala de cinema doméstica que equilibra funcionalidade e elegância, concebida para proporcionar uma experiência imersiva num ambiente acolhedor e visualmente cuidado.



Figura 172- Materiais e objetos do Cinema; Fonte: In Out Studio

## Suite

O layout da suíte principal (Figura 173) foi concebido para oferecer conforto, funcionalidade e uma atmosfera serena. A cama de casal, voltada para a janela, está encostada a uma parede de destaque composta por uma cabeceira estofada em tecido azul com padrão geométrico, emoldurada por painéis verticais em madeira natural que integram discretamente os apliques de leitura.

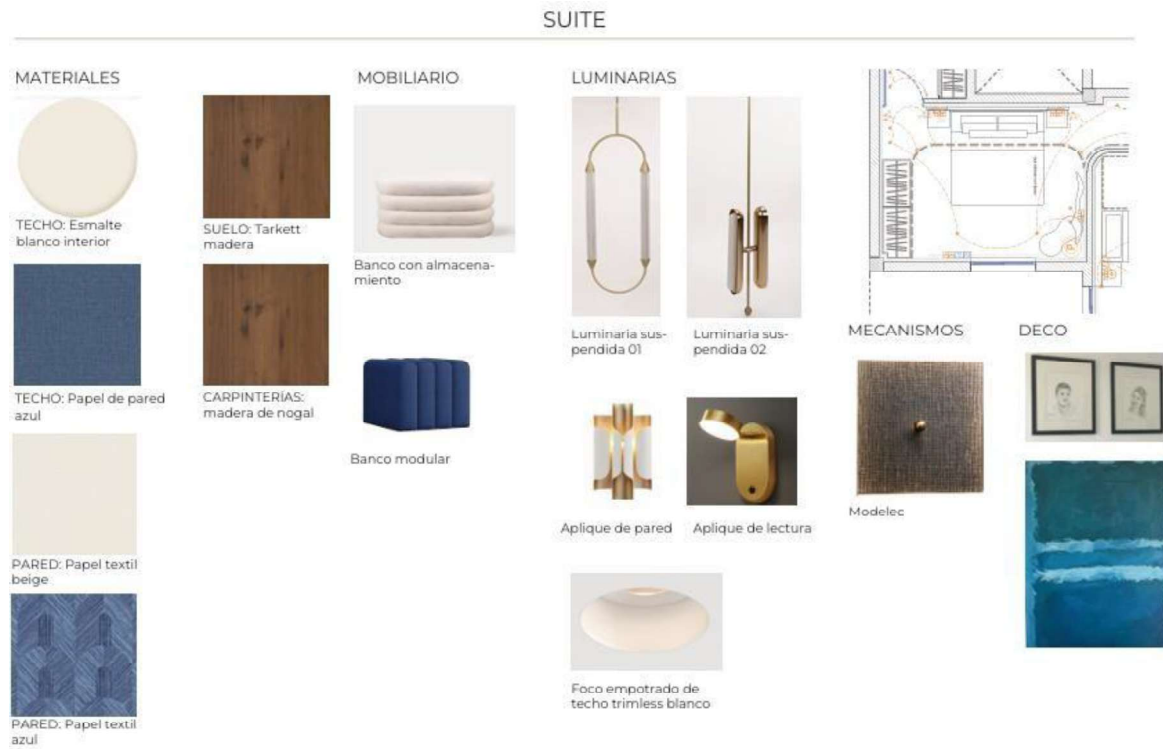
À direita da cama, uma composição com luminária pendente, banco estofado e um quadro de grandes dimensões reforça a paleta cromática do espaço, enquanto à esquerda, um roupeiro embutido, revestido com o mesmo tecido azul da cabeceira, cria continuidade visual e unidade material. O teto assume dois níveis, a zona sobre a cama é elevada e revestida com papel azul texturado, criando profundidade e um efeito de envolvimento, ao passo que o restante, pintado de branco, assegura leveza e luminosidade.



Figura 173- Suite; Fonte: In Out Studio

Os materiais e objetos (Figura 174) selecionados reforçam a linguagem visual sofisticada e coesa da suíte. O pavimento em madeira e as carpintarias em nogueira conferem uma base quente e natural, equilibrada pelos tons claros do papel de parede têxtil bege. A iluminação, distribuída entre apliques, focos embutidos e pendentes, oferece uma luz suave e bem orientada, essencial tanto para o conforto como para a funcionalidade do ambiente.

Os acabamentos metálicos dourados, presentes em luminárias, puxadores e mecanismos, introduzem um toque elegante e discreto. Elementos decorativos, como os quadros em tons de azul, reforçam a coerência cromática e contribuem para o carácter sofisticado e acolhedor da suíte, pensada para o bem-estar do casal.



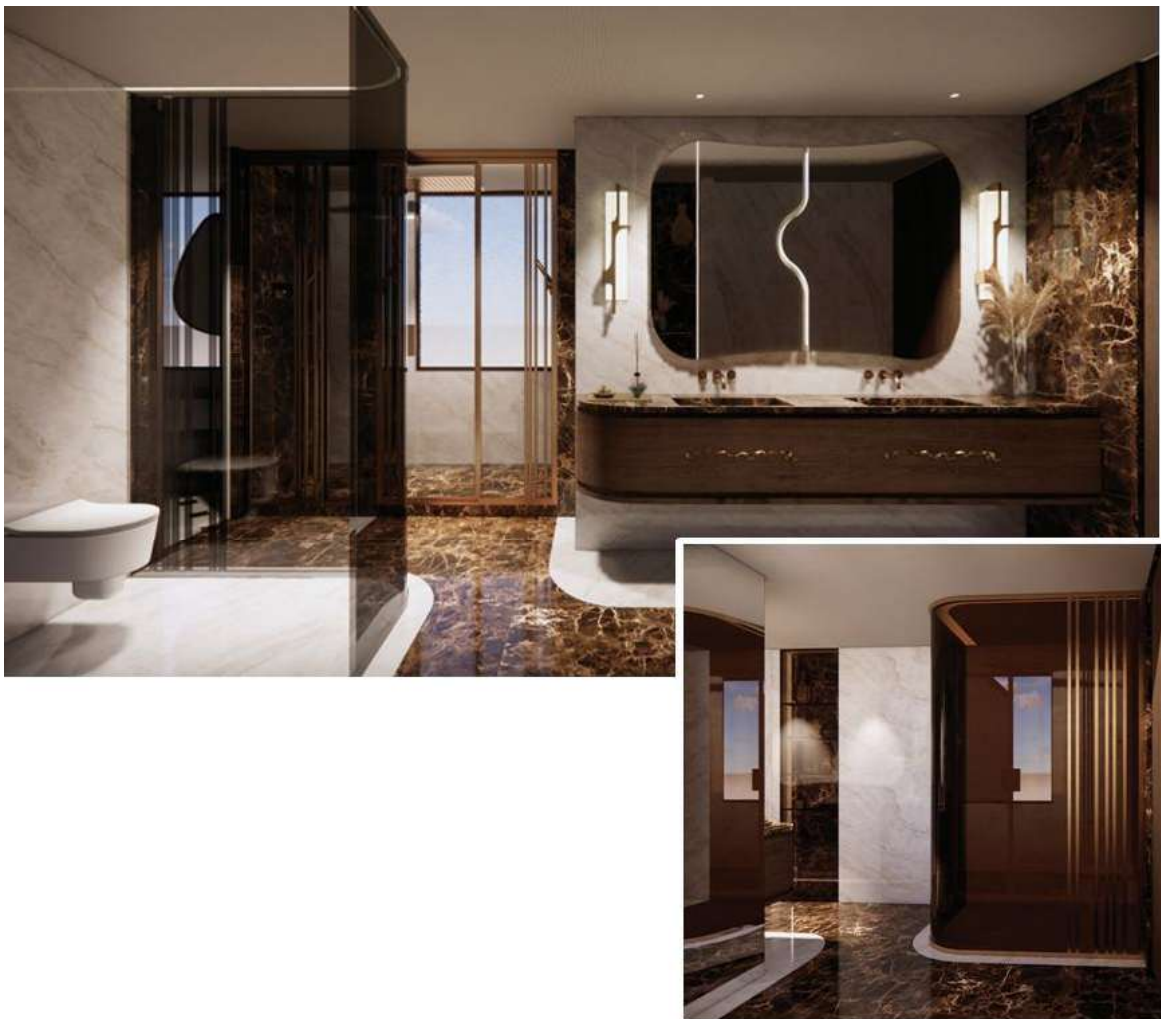
**Figura 174-** Materiais e objetos da Casa de banho da suíte; Fonte: In Out Studio

## Casa de banho da suite

A casa de banho da suíte (Figura 175) foi concebida pela fundadora como um espaço sofisticado, funcional e com um toque de glamour. Um dos elementos mais inusitados do projeto é a existência de duas portas de acesso, uma conduz ao closet, reforçando a fluidez entre as áreas privadas, e a outra, de forma pouco habitual, estabelece ligação direta à cozinha, uma solução inesperada que despertou curiosidade por parte da mestrandia.

Ao entrar pela porta junto à cozinha, do lado direito, encontra-se uma bancada com lavatórios duplos, pensados para a utilização simultânea do casal. Acima desta, sobressai um espelho de grandes dimensões com iluminação embutida e linhas orgânicas, que se assume como o principal ponto focal do espaço, reforçando a sua identidade contemporânea.

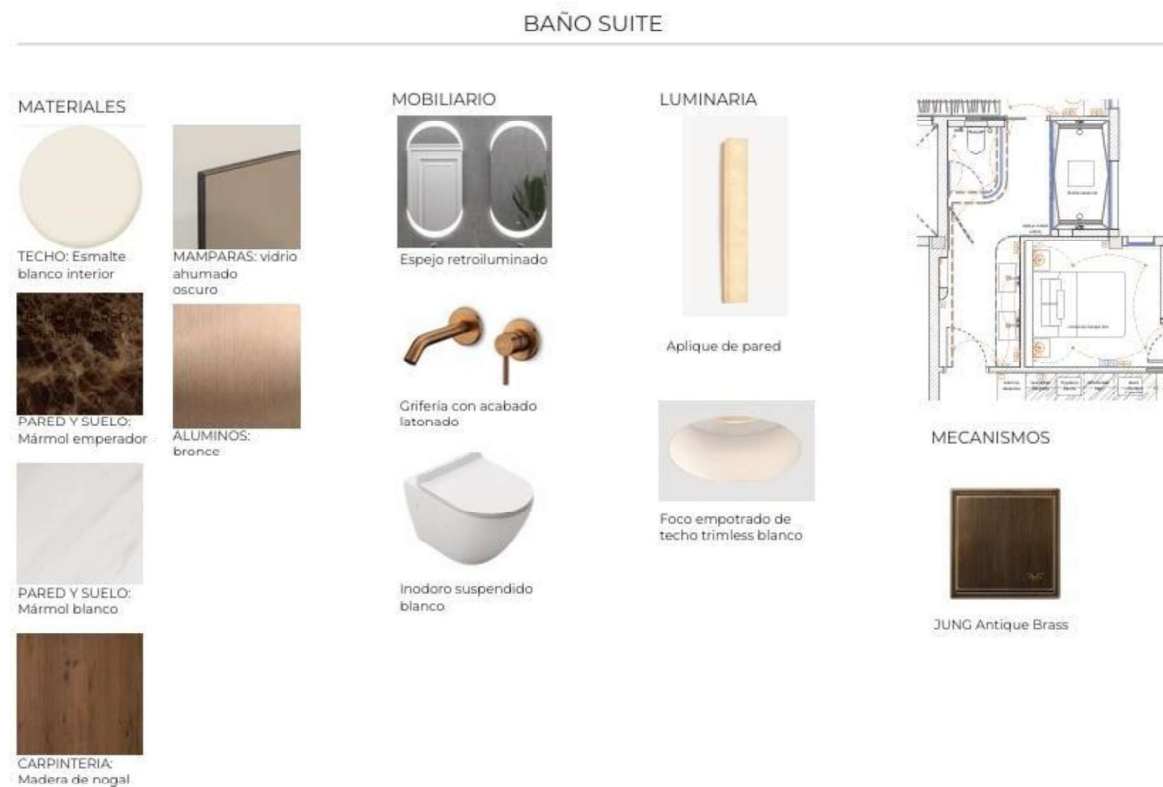
À esquerda, uma área resguardada por uma divisória em vidro fumado escuro acolhe o sanitário, garantindo a privacidade necessária sem comprometer a leveza visual. No lado oposto, o duche, amplo e elegante, está equipado com duas torneiras instaladas em paredes opostas, permitindo uma utilização cómoda a dois.



**Figura 175-** Imagens 3D Casa de banho da suite; Fonte: In Out Studio

A paleta de materiais (Figura 176) selecionada contribui decisivamente para o ambiente requintado. O mármore branco, aplicado no pavimento e em parte das paredes, confere claridade e leveza ao espaço. Em contraste, o mármore emperador, de tonalidade mais escura, surge nas zonas de passagem e na área do duche, introduzindo profundidade e um toque de sofisticação.

A madeira de nogueira, presente nas carpintarias, acrescenta um elemento natural e acolhedor que equilibra a frieza da pedra. O teto, pintado em branco, amplia visualmente o ambiente, enquanto a iluminação, composta por focos embutidos e apliques de parede, garantem uma luz suave e bem distribuída. Os detalhes em latão envelhecido presentes nos mecanismos e acabamentos, acrescentam uma nota de elegância intemporal, completando a atmosfera cuidada e harmoniosa desta casa de banho.



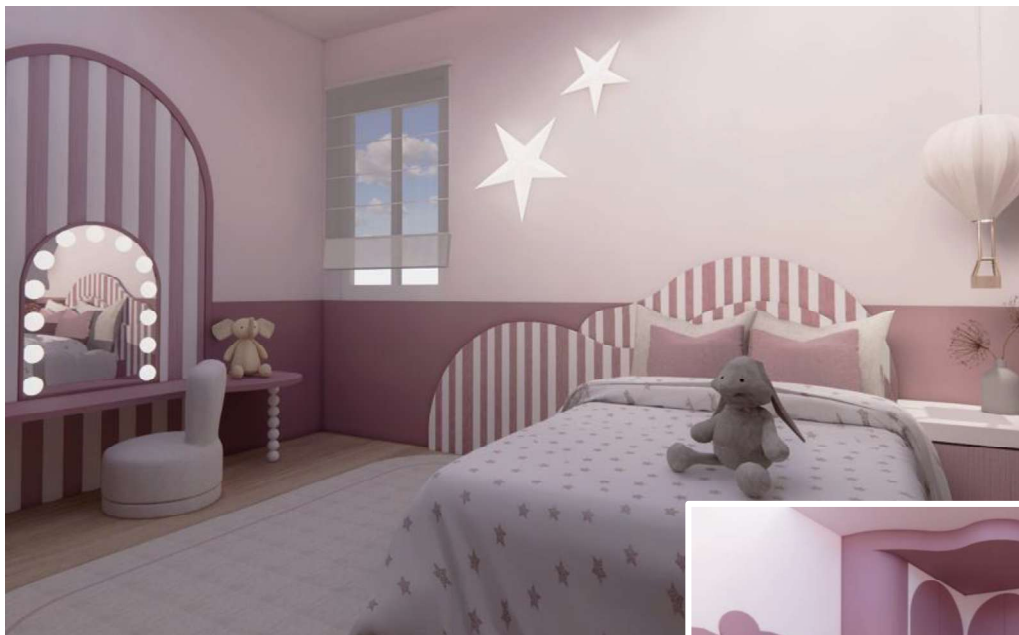
**Figura 176-** Materiais e objetos da Casa de banho da suite; Fonte: In Out Studio

## Quarto da menina

O quarto da menina (Figura 177) (Apêndice 13 ,17) foi desenhado para proporcionar um ambiente funcional, delicado e em total sintonia com o imaginário infantil. A cama ocupa uma posição central no espaço e destaca-se pela cabeceira semicircular, forrada em tecido às listrado rosa e branco. A mesa de cabeceira prolonga a base da cama, assegurando continuidade visual e mantendo a coerência de materiais.

À esquerda da entrada, encontra-se um tocador que também funciona como secretária. Esta peça multifuncional apresenta um espelho emoldurado por um arco, revestido com o mesmo tecido da cabeceira, reforçando a unidade estética do quarto. A sua versatilidade permite que acompanhe a criança nas diferentes fases da vida, seja em momentos de brincadeira, expressão pessoal ou estudo.

Na parede oposta à cama, os armários embutidos com portas redondas mantêm a linguagem curva e suave que caracteriza todo o mobiliário. No prolongamento lateral do armário, foi criada uma zona de leitura com um banco estofado em curva, envolto por tecidos translúcidos em tons suaves. Esta área proporciona um recanto sereno, delicado e ideal para estimular a imaginação.

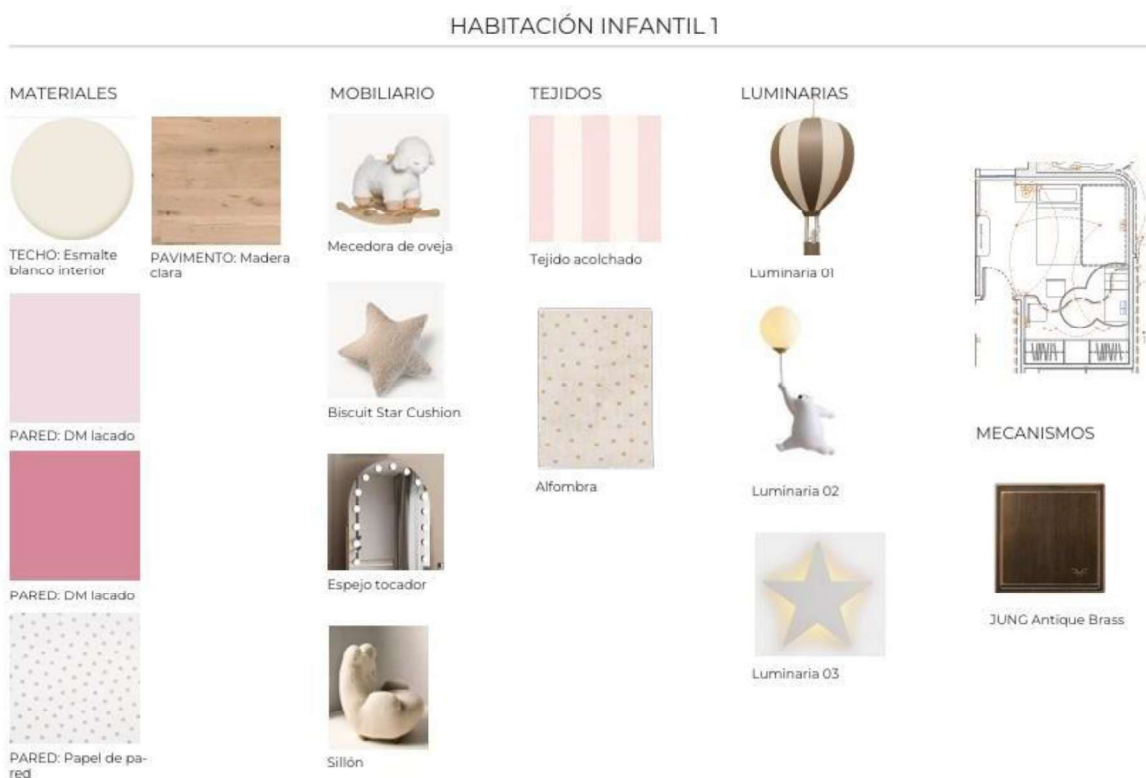


**Figura 177-** Imagens 3D do Quarto da menina; Fonte: In Out Studio

A paleta de materiais (Figura 178) aposta em texturas agradáveis e cores suaves. O pavimento em madeira clara confere conforto térmico e visual, enquanto o teto branco amplifica a luminosidade natural. As paredes combinam MDF lacado rosa que contorna o quarto como uma moldura contínua, com o papel de parede estampado com pequenas estrelas, introduzindo ritmo e fantasia ao ambiente.

O mobiliário apresenta formas arredondadas e amigáveis, reforçando a sensação de segurança e aconchego. Entre os elementos decorativos, destacam-se a cadeira de baloiço em forma de ovelha e a cadeira do tocador com silhueta de coelho, que trazem uma componente lúdica e afetiva. As almofadas em forma de estrela e os tecidos acolchoados listrados complementam o tema celeste que percorre subtilmente o espaço.

A iluminação foi cuidadosamente pensada para criar uma atmosfera mágica e envolvente. Luminárias em forma de balão e estrela não só oferecem uma luz suave e difusa, como também funcionam como elementos decorativos, reforçando o carácter encantador e imaginativo do quarto.

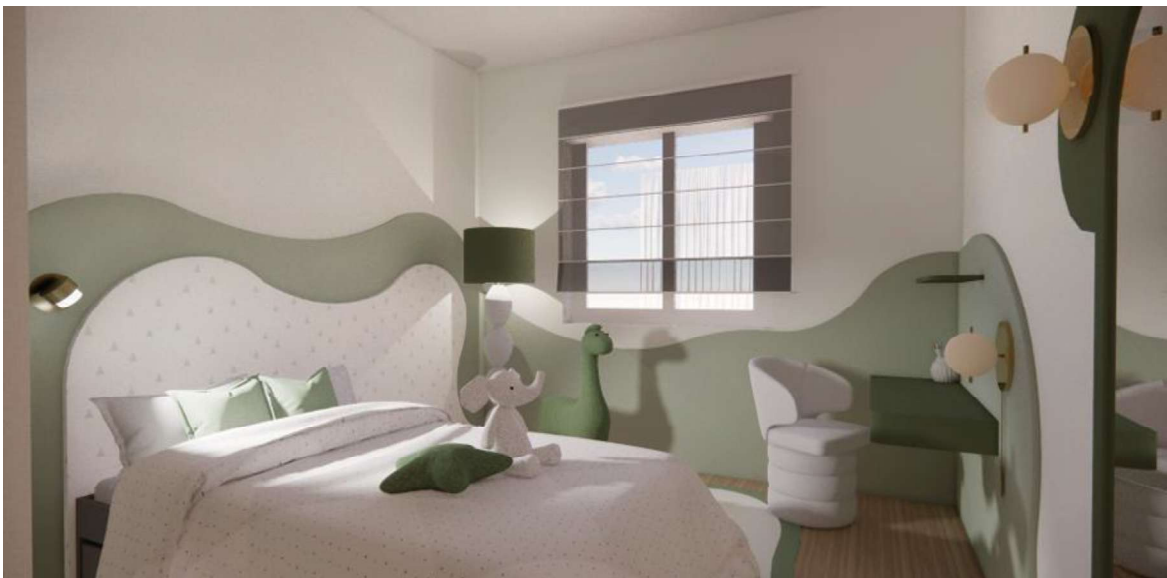


**Figura 178-** Materiais e objetos do quarto da menina; Fonte: In Out Studio

## Quarto do menino

O quarto do menino (Figura 179) (Apêndice 14,16) foi desenhado para oferecer um ambiente funcional, acolhedor e visualmente harmonioso, com inspiração no universo dos dinossauros. A cama está posicionada na parede principal e integra uma cabeceira estofada com padrão de pequenos triângulos verdes, que se prolonga num painel de formas orgânicas. Este painel contorna suavemente o espaço até à secretária, criando uma ligação visual contínua entre as diferentes zonas do quarto.

A secretária, colocada junto à janela para beneficiar da luz natural, é acompanhada por prateleiras e iluminação de parede, formando uma área prática para estudo e atividades. A cadeira estofada, de formas arredondadas, confere um elemento de ligação entre o conforto e a adaptabilidade às várias fases de crescimento da criança.



**Figura 179-** Imagem 3D Quarto do menino; Fonte: In Out Studio

A paleta de materiais (Figura 180) reforça o ambiente sereno e natural. O MDF lacado em verde nas paredes serve como pano de fundo temático, enquanto o pavimento em madeira clara acrescenta conforto visual e térmico. O teto e as restantes paredes, em branco, equilibram a composição e mantêm o espaço luminoso.

Elementos decorativos, como os brinquedos em forma de dinossauro e tartaruga, introduzem um toque lúdico e afetoso. A iluminação é composta por um conjunto variado de luminárias, incluindo uma de parede com base circular, um candeeiro suspenso com três globos e um candeeiro de chão, que contribuem para uma atmosfera suave e acolhedora, ideal para o descanso e a brincadeira.

## HABITACIÓN INFANTIL 2

### MATERIALES



PARED: DM lacado verde



TECHO Y PAREDES: esmalte blanco



SUELO: Tarkett

### MOBILIARIO



Juguete 01



Juguete 02



Silla escritorio

### TEXTILES



Cabecero



Cojín 01



Cojín 02



Alfombra infantil

### LUMINARIAS



Luminaria 01



Luminaria 02



Luminaria 03



Pantalla lámpara



### MECANISMOS



JUNG Antique Brass

Figura 180- Materiais e objetos do quarto do menino; Fonte: In Out Studio

## Casa de banho infantil

A casa de banho infantil (Figura 181) foi pensada para oferecer praticidade no dia a dia das crianças, sem abdicar de um ambiente cuidado e esteticamente apelativo. A presença da pedra natural em tons rosados, combinada com a madeira de nogueira, cria um contraste equilibrado entre o toque lúdico e uma atmosfera mais serena e sofisticada



**Figura 181-** Imagens da casa de banho infantil; Fonte: In Out Studio

O lavatório duplo, posicionado à entrada, assenta sobre um móvel de linhas curvas que suaviza o espaço e lhe confere leveza. A pedra da parede acompanha esse movimento com um recorte ondulado, criando um fundo dinâmico e contínuo. Acima, um espelho circular de grande dimensão reflete a luz e amplia a sensação de espaço.

A zona da banheira é revestida integralmente em mármore rosa, tanto no pavimento como nas paredes, criando um ambiente envolvente, com formas suaves que reforçam a dimensão sensorial do espaço. No lado oposto, um armário embutido ocupa toda a parede, oferecendo arrumação generosa e escondendo discretamente os sistemas técnicos do sanitário suspenso.

A paleta de materiais (Figura 182) combina o calor da madeira escura, a delicadeza dos lacados rosa e a sofisticação da pedra, equilibrando funcionalidade com um toque mais emocional. As louças sanitárias em branco mate mantêm o conjunto leve e contemporâneo.

Por fim, a iluminação, com uma luminária de teto em tom creme, proporciona uma luz suave e confortável, complementada por torneiras em inox escovado que acrescentam um detalhe moderno e sutil.



**Figura 182-** Materiais e objetos da Casa de banho infantil; Fonte: In Out Studio

## Quarto de hóspedes

Por se tratar de um espaço reduzido, o quarto de hóspedes (Figura 183) (Apêndice 15) exigiu uma abordagem estratégica tanto na distribuição do mobiliário como na seleção de materiais, com o objetivo de maximizar o conforto sem comprometer a elegância. À entrada, o olhar é imediatamente direcionado para a cama, posicionada no centro da parede principal, que é revestida com um painel de madeira de nogueira até à altura de 1,20 m. Este elemento não só introduz uma base acolhedora, como serve de suporte para as mesas de cabeceira fixas em pedra verde, contribuindo para a coesão visual do conjunto.

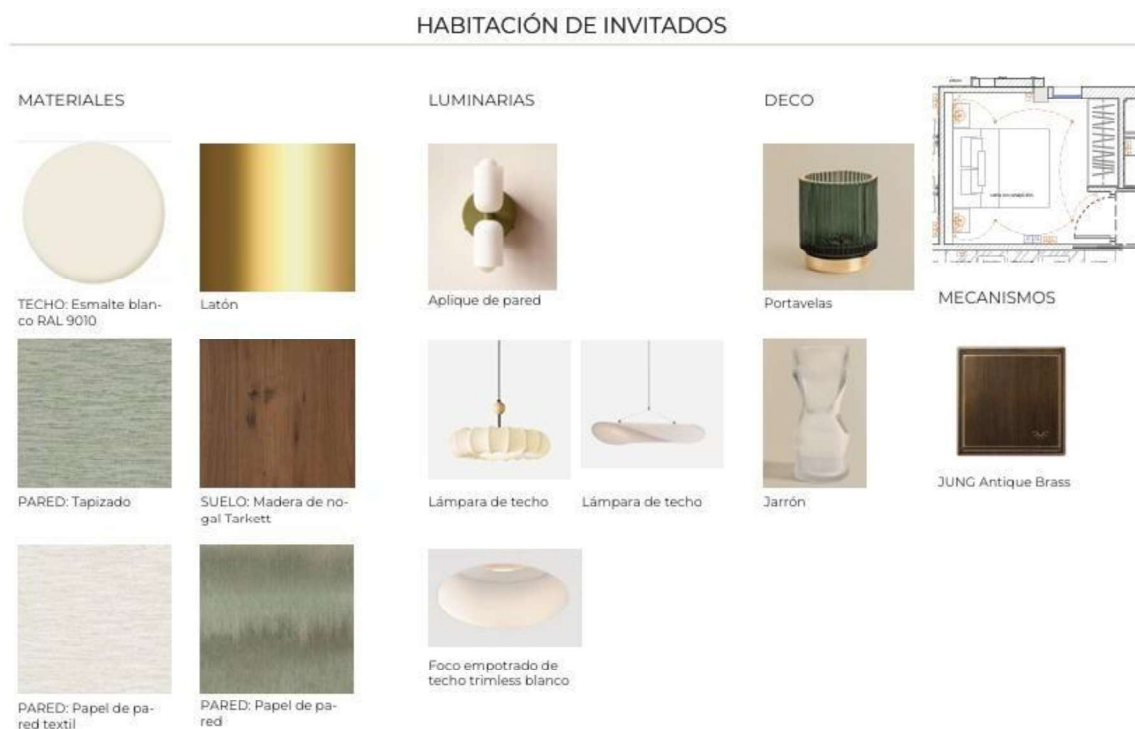


**Figura 183-** Imagens 3D do Quarto de hóspedes; Fonte: In Out Studio

A cabeceira da cama, com uma forma orgânica e estofada em tecido verde-musgo, prolonga visualmente a linguagem material das mesas laterais, criando uma continuidade subtil entre texturas e volumes. Na parede oposta, um roupeiro com portas de abrir, igualmente revestidas no mesmo tecido da cabeceira, reforça esta unidade cromática e textural, ao mesmo tempo que assegura a funcionalidade exigida a um espaço de apoio.

A madeira de nogueira, aplicada de forma consistente no pavimento, no painel da cabeceira e no mobiliário fixo, é o material unificador do espaço, conferindo-lhe uma atmosfera calorosa e sofisticada. As paredes são revestidas com papel de parede têxtil em tom bege, que introduz suavidade e contribui para a sensação de serenidade pretendida.

A iluminação do quarto resulta da combinação de diferentes tipologias de luminárias como, o candeeiro de teto com um design orgânico e fluido, e um aplique de parede em cerâmica e latão dourado. Estes elementos não só garantem uma luz confortável e funcional, como estabelecem um diálogo com os restantes detalhes decorativos e materiais nobres presentes na composição (Figura 184).



**Figura 184-** Materiais e objetos do Quarto de hospedes; Fonte: In Out Studio

## Casa de banho de serviço

O layout da casa de banho de serviço (Figura 185) manteve-se próximo da configuração original, com a disposição dos elementos organizada de forma linear. Junto à janela localiza-se a zona de duche, seguida pelo sanitário suspenso e, por fim, pelo lavatório. Esta sequência favorece a fluidez do espaço e a sua funcionalidade, especialmente tendo em conta as dimensões reduzidas da divisão.

Com o objetivo de criar um ambiente elegante e visualmente mais amplo, a mestranda recorreu à aplicação de espelhos em pontos estratégicos, como no lavatório, contribuindo para uma continuidade visual e reforçando a perceção de profundidade.



Figura 185- Casa de banho de serviço; Fonte: In Out Studio

A materialidade (Figura 186) do espaço dialoga com o restante projeto, destacando-se a utilização da madeira de nogueira, aplicada nas portas, nas paredes e no pavimento, e do mármore verde com acabamento polido, presente nas paredes e na área de duche, que introduz um carácter sofisticado e natural ao espaço.

As louças sanitárias, como o sanitário suspenso e os elementos de duche, surgem em acabamento preto mate, criando um contraste expressivo com os materiais naturais.

A iluminação combina focos embutidos no teto, com acabamento branco, e um aplique de parede com esfera de cerâmica branca, garantindo diferentes níveis de luz e promovendo uma atmosfera acolhedora.



**Figura 186-** Materiais Casa de banho de serviço; Fonte: In Out Studio

## Escritório

O escritório (Figura 187) foi projetado com o objetivo de proporcionar um ambiente funcional, acolhedor e visualmente sofisticado, ideal para atividades de trabalho que exigem concentração e conforto. A disposição do mobiliário segue uma lógica prática e fluida, em que a mesa principal ocupa o centro do espaço, orientada para o terraço, com duas cadeiras de apoio em frente e uma cadeira ergonômica de trabalho. Ao fundo, destaca-se uma estante embutida retro-iluminada, com prateleiras decorativas que combinam funcionalidade e estética, além de reforçar a identidade visual da empresa com o logótipo iluminado sobre o painel em madeira.

Na zona lateral junto à entrada, foi criada uma área mais informal com duas cadeiras estofadas de apoio e mesas auxiliares, ideal para pequenas reuniões ou momentos de espera. O teto em gesso cartonado foi pintado com tinta branca e integra focos embutidos de acabamento minimalista, garantindo uma iluminação uniforme e discreta.

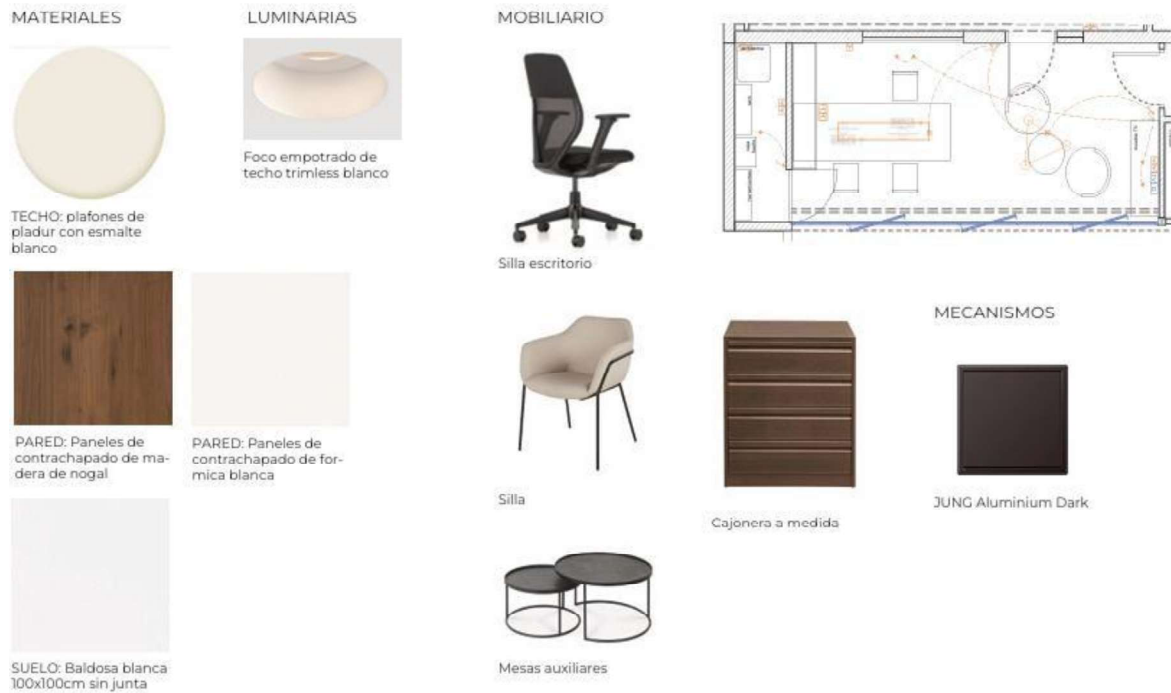


Figura 187- Escritório; Fonte: In Out Studio

A escolha dos materiais (Figura 188) reforça a atmosfera serena e contemporânea. As paredes combinam painéis em contraplacado folheado a noqueira com superfícies em melamina branca, enquanto o pavimento é composto por grandes placas cerâmicas brancas, sem juntas visíveis, contribuindo para uma sensação de amplitude e continuidade visual.

Os mecanismos elétricos, como interruptores e tomadas, apresentam acabamento em alumínio escuro, introduzindo um contraste sutil que reforça a linguagem sofisticada do espaço.

## DESPACHO

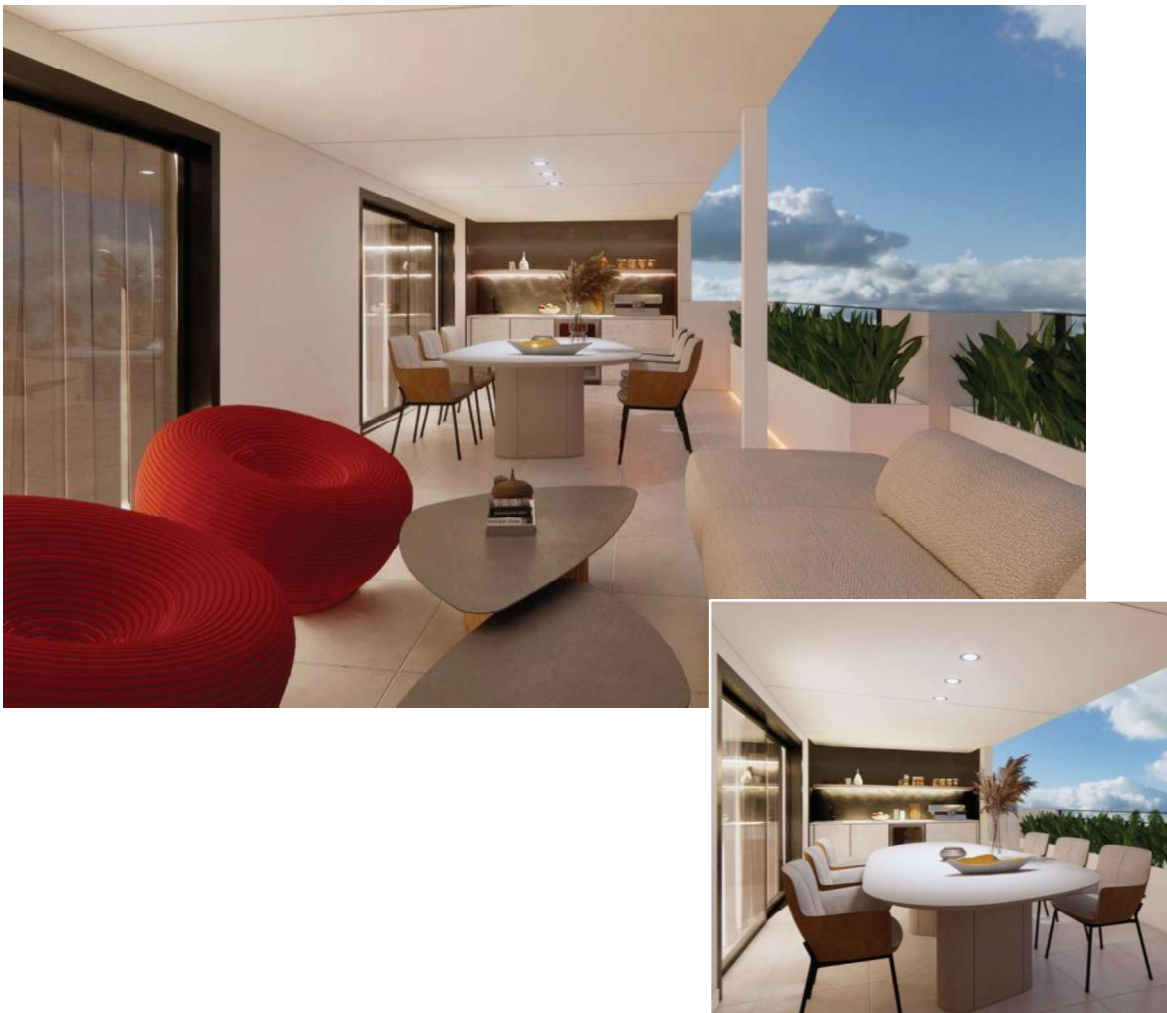


**Figura 188-** Materiais e objetos do Escritório; Fonte: In Out Studio

## Terraço

O terraço (Figura 189) foi concebido como uma área de lazer ao ar livre, pensada para prolongar a vivência da casa para o exterior. Promove o convívio, o descanso e o contacto com a natureza. O espaço organiza-se em duas zonas principais, uma de refeições e outra de estar, permitindo diferentes usos ao longo do dia, desde almoços e jantares ao ar livre até longos momentos de relaxamento ao pôr do sol.

A cozinha exterior, localizada ao fundo do terraço, é composta por armários inferiores brancos com um tampo em mármore claro, por cima dos armários acrescentou se uma prateleira com o mesmo material do tampo. Esta prateleira conta com iluminação led embutida. A cozinha está ainda equipada com uma cuba embutida e uma vinoteca, oferecendo condições práticas para preparar refeições ligeiras ou servir bebidas em momentos de convívio.



**Figura 189-** Imagens 3D do Terraço Fonte: In Out Studio

A zona de refeições, posicionada junto à cozinha exterior, é organizada em torno de uma mesa alta de linhas contemporâneas, com tampo e estrutura em branco, resistente às intempéries. À sua volta, distribuem-se cadeiras de exterior, com estrutura leve e assentos estofados, pensadas para garantir ergonomia e elegância.

Do lado oposto, a zona de estar privilegia o conforto e o relaxamento. Um sofá modular de exterior em tom bege desenha um recanto acolhedor, complementado por mesas de apoio orgânicas e dois puffs escultóricos em tom vermelho, que introduzem um apontamento vibrante e inesperado. As jardineiras brancas, integradas na arquitetura do terraço, acolhem vegetação ornamental que atua como barreira visual, reforçando a privacidade.

A iluminação do terraço é composta por focos embutidos no teto branco, que garantem uma luz geral uniforme e discreta. Complementam-se com apliques de parede em acabamento preto, que oferecem uma iluminação mais pontual e atmosférica. O pavimento em ladrilho branco, aplicado sem junta visível, mantém a continuidade com os espaços interiores, uma vez que é o mesmo modelo utilizado na cozinha e na sala.

Mais do que um prolongamento da casa, o terraço foi pensado como um espaço autónomo e cuidadosamente desenhado, onde os materiais e objetos (Figura 190) selecionados contribuem de forma decisiva para o conforto, elegância e funcionalidade do espaço.

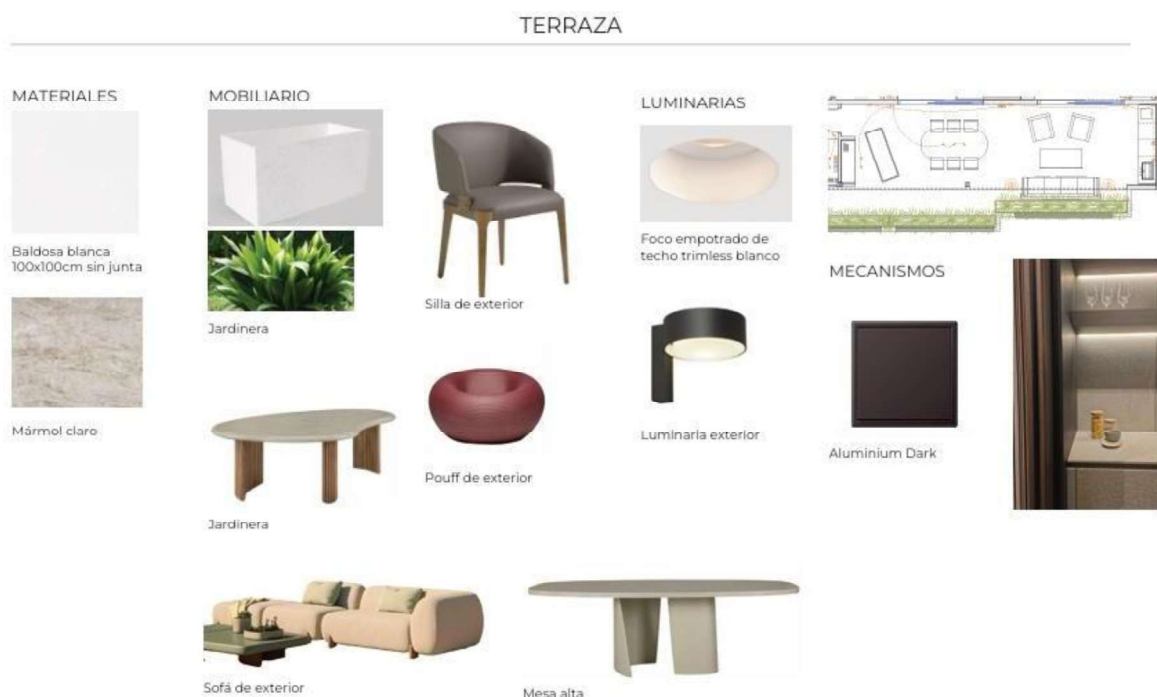


Figura 190- Materiais e objetos do Terraço; Fonte: In Out Studio

## Síntese conclusiva

O projeto do ático, localizado em Tenerife, foi o último trabalho realizado pela mestranda no estúdio e também o mais caótico e desafiante de todo o estágio. A falta de uma comunicação clara e a inexistência de moodboards orientadores deixaram as duas estagiárias, a mestranda e uma colega, sem referências sólidas para tomar decisões em várias fases do projeto.

Ambas ficaram encarregues de desenvolver grande parte do trabalho, mas sem qualquer contacto direto com o cliente. As poucas diretrizes recebidas vinham da fundadora do estúdio, que, infelizmente, nem sempre estava disponível para acompanhamento regular.

Neste contexto, a participação da mestranda centrou-se na modelação 3D e na sugestão de ideias para os diferentes espaços. As plantas e cortes técnicos já tinham sido previamente desenvolvidos por outra colega da equipa, residente em Tenerife, o que justificou o seu envolvimento direto nessa parte do trabalho.

Embora o projeto, do ponto de vista técnico, tenha sido executado com competência, a mestranda considera que houve falhas no processo criativo inicial que se refletiram, mais tarde, na execução dos espaços. Ainda assim, a experiência revelou-se valiosa, pois permitiu-lhe compreender a importância da comunicação interna eficaz, da definição clara de conceitos desde o início e da coordenação entre os diferentes membros da equipa. Estas lições tornaram-se fundamentais para o seu crescimento profissional e para o desenvolvimento de uma visão mais crítica e estruturada do processo de design.

# CAPÍTULO VI

## Conclusão

## 6. Conclusão

Com a conclusão do estágio, torna-se relevante refletir sobre os benefícios que este proporcionou no percurso académico e profissional da mestranda. A experiência, realizada no atelier In Out Studio, em Madrid, revelou-se extremamente enriquecedora, contribuindo de forma significativa para o seu crescimento pessoal e para a consolidação das competências adquiridas ao longo do Mestrado em Design de Interiores e Mobiliário, na Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Durante seis meses, a mestranda participou em projetos reais com tipologias distintas, nomeadamente bares, restaurantes e habitações, acompanhando diversas etapas do processo criativo e técnico, desde a fase conceptual e de desenvolvimento até à definição de propostas e preparação de materiais de apoio. Esta diversidade de projetos permitiu uma aprendizagem abrangente e multifacetada, onde o trabalho em equipa esteve sempre presente, com todos os elementos a contribuírem com as suas opiniões nas decisões mais relevantes, cabendo à fundadora a aprovação final. As funções desempenhadas permitiram aplicar conhecimentos académicos em situações práticas e compreender a exigência e o rigor necessários à concretização de cada projeto.

Um dos fatores de maior destaque foi a responsabilidade atribuída na área da renderização 3D, onde a mestranda assumiu a produção de imagens e vídeos de todos os projetos do estúdio, contribuindo para uma evolução significativa das suas competências numa área cada vez mais valorizada no sector. A participação em eventos profissionais possibilitou ainda o estabelecimento de novos contactos com fornecedores, arquitetos, designers e artistas, ampliando a sua rede profissional e abrindo perspectivas futuras. Estes contactos contribuíram igualmente para o aperfeiçoamento da língua espanhola, facilitando a integração nos diferentes ambientes profissionais e pessoais.

De forma global, a experiência mostrou-se positiva por possibilitar à mestranda o contacto com a realidade profissional em Espanha, proporcionando-lhe uma visão comparativa sobre metodologias de trabalho, formas de organização e integração do design sensorial e do design de luxo nos projetos desenvolvidos. Este contacto internacional enriqueceu a sua perspetiva cultural, social e profissional, acrescentando valor à sua formação.

No entanto, importa reconhecer algumas limitações que condicionaram o pleno aproveitamento do estágio. O facto de ter ficado responsável por todo o conteúdo de renderização 3D resultou numa menor participação noutras áreas igualmente relevantes, como o desenvolvimento de desenhos técnicos, tendo a sua colaboração nesta vertente sido bastante reduzida ao longo do estágio. Adicionalmente, como a maioria dos projetos se localizava fora de Madrid, não foi possível visitar os espaços nem realizar medições no local. A ausência de contacto direto com os clientes constituiu também uma limitação relevante, uma vez que as

estagiárias não eram convidadas a participar nas reuniões, o que restringiu a experiência no que diz respeito à comunicação direta e à interpretação das necessidades do cliente.

Ao nível pessoal, o estágio contribuiu para o desenvolvimento de qualidades como a responsabilidade, a proclividade, a capacidade de organização e a adaptação a novos contextos. No plano profissional, promoveu a evolução das competências técnicas e práticas, reforçando a confiança no trabalho realizado, o espírito crítico e a consciência da importância do detalhe em cada etapa do processo de design.

Em suma, este estágio constituiu um marco fundamental no percurso académico e profissional da mestranda. Os fatores de sucesso alcançados representam conquistas relevantes que evidenciam o seu crescimento durante este período, enquanto as limitações identificadas, longe de diminuírem a experiência, reforçam a consciência do que ainda há a explorar e a desenvolver. Para além de permitir alcançar os objetivos inicialmente definidos, o estágio superou as expectativas, preparando a mestranda para enfrentar futuros desafios no campo do design de interiores com maior segurança e maturidade.

## 6.1 Referência bibliográfica

### Livros

Branzi, A. (2006). *Introduzione al design italiano*. Baldini Castoldi Dalai.

Elliott, J. H. (2002). *Imperial Spain: 1469–1716*. Penguin Books.

Lipovetsky, G. (2004). *O luxo eterno: Da idade do sagrado ao tempo das marcas* (P. N. A. Lima, Trad.). Edições 70.

Moradiellos, E. (2007). *Madrid: Historia de una capital*. Los Libros de la Catarata.

Neves, J. D. (2024). *Arquitetura sensorial: A arte de projetar para todos os sentidos* (2.<sup>a</sup> ed., revista e ampliada). Mapa Lab.

Pallasmaa, J. (1996). *The eyes of the skin: Architecture and the senses*. Chichester: Wiley.

Zumthor, P. (2006). *Atmospheres: Architectural environments. Surrounding objects*. Basel: Birkhäuser.

### Revistas

Madrid Histórico Editorial S.L. (2005). *Madrid Histórico* (n.º 1). Madrid Histórico Editorial S.L.

Zafra, J. (2007). *Madrid y el urbanismo ilustrado*. *Revista Madrid Histórico*, (14), 45–58.

### Sites / Fontes online

Ares, N. (2025, May 20). Cadena SER. Cadena SER.

<https://cadenaser.com/cmadrid/2025/05/20/radio-madrid-en-la-guerra-civil-radio-madrid/>

Arquitectura y espacio urbano de Madrid en el siglo XIX. (2017, February 28). studylib.es. <https://studylib.es/doc/6960203/arquitectura-y-espacio-urbano-de-madrid-en-el-siglo-xix>

Benayas, V. T. (2024, October 17). La pobreza extrema sube un 39% en Madrid y ya afecta a más de 600.000 personas, según un informe de CC OO. El País. <https://elpais.com/espana/madrid/2024-10-17/la-pobreza-extrema-sube-un-39-en-madrid-y-afecta-a-610532-personas-segun-un-informe-de-ccoo.html>

Biography – Toton Sanchez. (n.d.). <https://www.totonsanchez.com/biography/>

Comunidade de Madrid - Pirâmide etária 2024. (n.d.). Countryeconomy.com. <https://pt.countryeconomy.com/demografia/estrutura-populacional/espanha-comunidades-autonomas/madrid>

Comunidade de Madrid - População 2024. (n.d.). Countryeconomy.com. <https://pt.countryeconomy.com/demografia/populacao/espanha-comunidades-autonomas/madrid>

Eco. (2025, February 28). Madrid está a consolidar-se como o motor económico espanhol. ECO. <https://eco.sapo.pt/2025/02/28/madrid-esta-a-consolidar-a-sua-posicao-como-o-motor-economico-de-espanha-segundo-o-instituto-coordenadas/>

Flamboyant | Exposición de Joana Vasconcelos en Madrid. (n.d.). <https://www.palaciodeliria.com/actividades-exposiciones-madrid/flamboyant-joana-vasconcelos-en-el-palacio-de-liria-madrid>

Historia del Palacio de Liria. (n.d.). <https://www.palaciodeliria.com/historia>

História de Madrid. (n.d.). Turismo Madrid. <https://www.esmadrid.com/pt/historia-de-madrid-pt>

Interihotel. (n.d.). <https://www.ifema.es/interihotel>

Investigacion. (n.d.). Museo Cerralbo | Ministerio De Cultura. <https://www.cultura.gob.es/mcerralbo/investigacion/investigacion.html>

Limited, B. (2021, December 3). Cuántos habitantes tiene la ciudad de Madrid. Diario Lugo. <https://diariolugo.com/local/cuantos-habitantes-tiene-la-ciudad-de-madrid>

Madrid alcanzó los 16.117 millones de euros en gasto turístico internacional el año pasado, un 21 % más que en 2023 - Ayuntamiento de Madrid. (n.d.). <https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Actualidad/Noticias/Madrid-alcanzo-los-16-117-millones-de-euros-en-gasto-turistico-internacional-el-ano-pasado-un-21-mas-que-en-2023/?vgnnextoid=c11ae2901efc4910VgnVCM1000001d4a900aRCRD&vgnnextchannel=a12149fa40ec9410VgnVCM100000171f5a0aRCRD>

Madrid supera los 11 millones de turistas en 2024. (2025, June 5). Caribbean News Digital. <https://caribbeannewsdigital.com/es/turismo/madrid-supera-los-11-millones-de-turistas-en-2024>

Madrid, R. (2022, October 6). La movida madrileña — Revive MADRID. Revive MADRID. <https://www.revivemadrid.com/senas-de-identidad/la-movida>

Maturana, J. (2024, October 13). Madrid mobiliza-se por uma habitação digna e arrendamentos razoáveis. Euronews. <https://pt.euronews.com/my-europe/2024/10/13/madrid-mobiliza-se-por-uma-habitacao-digna-e-precos-de-aluguer-razoaveis>

MIADFAIR – MIAD :: Fair Art Design Madrid. (n.d.). <https://miadfair.com/en/>

MODULNOVA. (n.d.). Cocinas de diseño, baños modernos y salones | MODULNOVA. Modulnova. <https://www.modulnova.com/es/empresa-cocinas-de-diseno>

Rodríguez-Sahagún, A. (2024, November 6). Cadena SER. Cadena SER. <https://cadenaser.com/cmadrid/2024/11/04/madrid-lider-en-riqueza-y-tambien-en-desigualdad-un-9-no-puede-comer-carne-o-pescado-cada-dos-dias-tampoco-pagar-las-facturas-radio-madrid/>

Vilela, C. (2023, September 29). Bang & Olufsen, conheça a história da marca Bang & Olufsen | Viva o luxo. Viva O Luxo. <https://vivaoluxo.com.br/glossario/bang-olufsen-conheca-a-historia-da-marca-bang-olufsen>

## 6.2 Bibliografia

### **Sites / Fontes online**

Bang & Olufsen. (n.d.). High-end headphones, speakers, and televisions.

<https://www.bang-olufsen.com/en/pt>

Contribuidores da Wikipédia. (2023, October 17). Museu Cerralbo. In Wikipédia.

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu\\_Cerralbo](https://pt.wikipedia.org/wiki/Museu_Cerralbo)

De Estadística, I. N. (2025, February 3). Nota de prensa: Estadística de movimientos turísticos en fronteras (FRONTUR). Diciembre 2024 y año 2024.

Datos provisionales. INE. <https://www.ine.es/dyngs/Prensa/FRONTUR1224.htm>

Fernández, N. (2025, March 3). Joana Vasconcelos: “Mi obra contemporánea converge con Goya.” Magazine Horse.

<https://www.magazinehorse.com/en/interview-with-joana-vasconcelos-my-contemporary-work-converges-with-velazquez-and-goya-in-the-palace-of-liria>

Inout Studio. (2025, May 21). Inout Studio. <https://inoutstudio.com/>

Introdução ao design sensorial de interiores. (2021, August 24). [Video].

Domestika. <https://www.domestika.org/pt/courses/2367-introducao-ao-design-sensorial-de-interiores>

II Semana de la Construcción MATCOAM. (2025, May 29). II Semana de la Construcción MATCOAM // 25–27 marzo 2025.

<https://semanaconstruccionmatcoam.com/>

Joana Vasconcelos / Obras. (n.d.). Joana Vasconcelos.

[https://www.joanavasconcelos.com/pt/artist#artist\\_biography](https://www.joanavasconcelos.com/pt/artist#artist_biography)

Mancebo, I. G. (n.d.). Museu Cerralbo - Horário, preço e localização em Madrid.

Tudo Sobre Madrid. <https://www.tudosobremadrid.com/museu-cerralbo>

Mendonça, B., Ribeiro, J., & Fieschi, M. (2024, April 5). Joana Vasconcelos: “O erro tem de ser superior ao sucesso. Quase todas as minhas peças de maior sucesso começaram por grandes erros.” Expresso. <https://expresso.pt/podcasts/a-beleza-das-pequenas-coisas/2024-04-05-Joana-Vasconcelos-O-erro-tem-de-ser-superior-ao-sucesso.-Quase-todas-as-minhas-pecas-de-maior-sucesso-comecaram-por-grandes-erros-04439e29>

Ministerio de Industria y Turismo. (n.d.). La llegada de turistas internacionales a España en 2023 supera las previsiones y alcanza por primera vez los 85 millones. <https://www.mintur.gob.es/es-es/gabineteprensa/notasprensa/2024/paginas/datos-llegada-turistas-gasto-2023-record.aspx>

Public transport networks – EMTA. (n.d.). European Metropolitan Transport Authorities. <https://www.emta.com/network/madrid/public-transport-networks-20/>

Viva, A. (2023, July 5). Essential Homes Research Project in Venice - Norman Foster. Arquitectura Viva. <https://arquitecturaviva.com/works/proyecto-de-investigacion-essential-homes>

## 6.3 Parecer do estágio



20 Abril 2025  
In Out Studio  
c/Menorca 4, 1ªdcha  
28009 Madrid

Estimados Sres.:

Como Directora General de In Out Studio les escribo para recomendar a Inês Sousa

Durante 6 meses de prácticas, Inês ha formado parte activamente del estudio como responsable de las infografías y presentaciones en 3d.

Durante este período ha desarrollado con éxito las siguientes tareas:

- Soporte visual en el restaurante Alhambra en Marruecos, llevando a cabo el levantamiento integral del restaurante, la creación de infografía y renderizados de todos sus espacios. Además ha realizado el material visual y audiovisual en formato imagen y video para publicarlo en redes sociales.
- Soporte visual en el proyecto residencial de un ático en Tenerife, llevando a cabo el levantamiento integral de la vivienda, la creación de infografía y renderizados de todos sus espacios. Desarrollo del material visual y audiovisual en formato imagen y video para publicarlo en redes sociales.
- Soporte visual en el proyecto de joyería Ikonía en Tenerife, llevando a cabo mejoras en las infografías originales y

In Out studio es una empresa especializada en proyectos corporativos, esto significa que nuestro ritmo de trabajo es fuerte y muy dinámico. Inês se ha adaptado desde el primer día a las necesidades del estudio. La evolución de su trabajo ha sido muy buena y estamos muy satisfechas con el resultado.

Sin duda alguna recomiendo a esta profesional para trabajar en cualquier estudio de Arquitectura o Diseño.

Si quiere conocer más en profundidad su perfil, ruego no duden en contactar conmigo personalmente.

Atentamente,

@nayraiglesias  
Manager – Architect  
www.inoutstudio.com

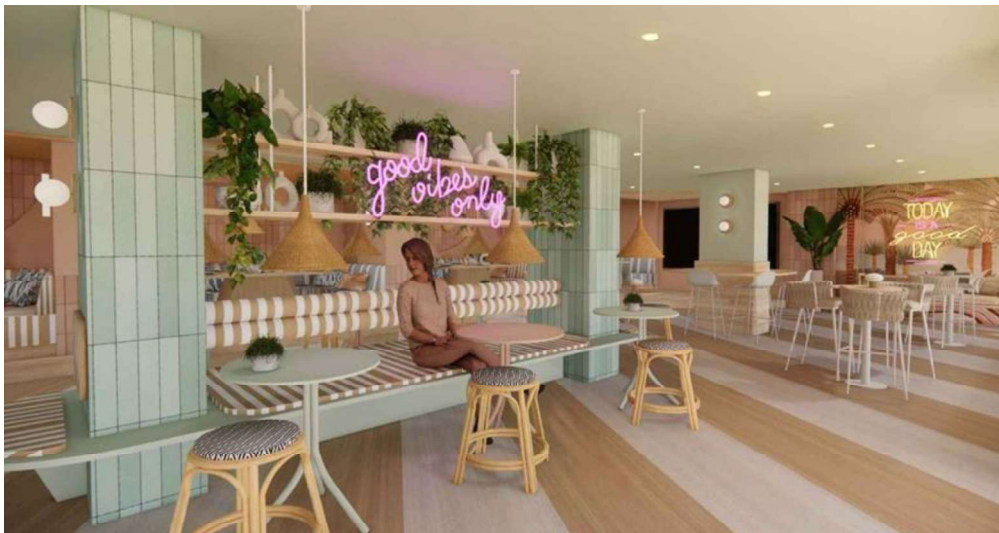
# CAPÍTULO VII

## Apêndices

## 7. Apêndices

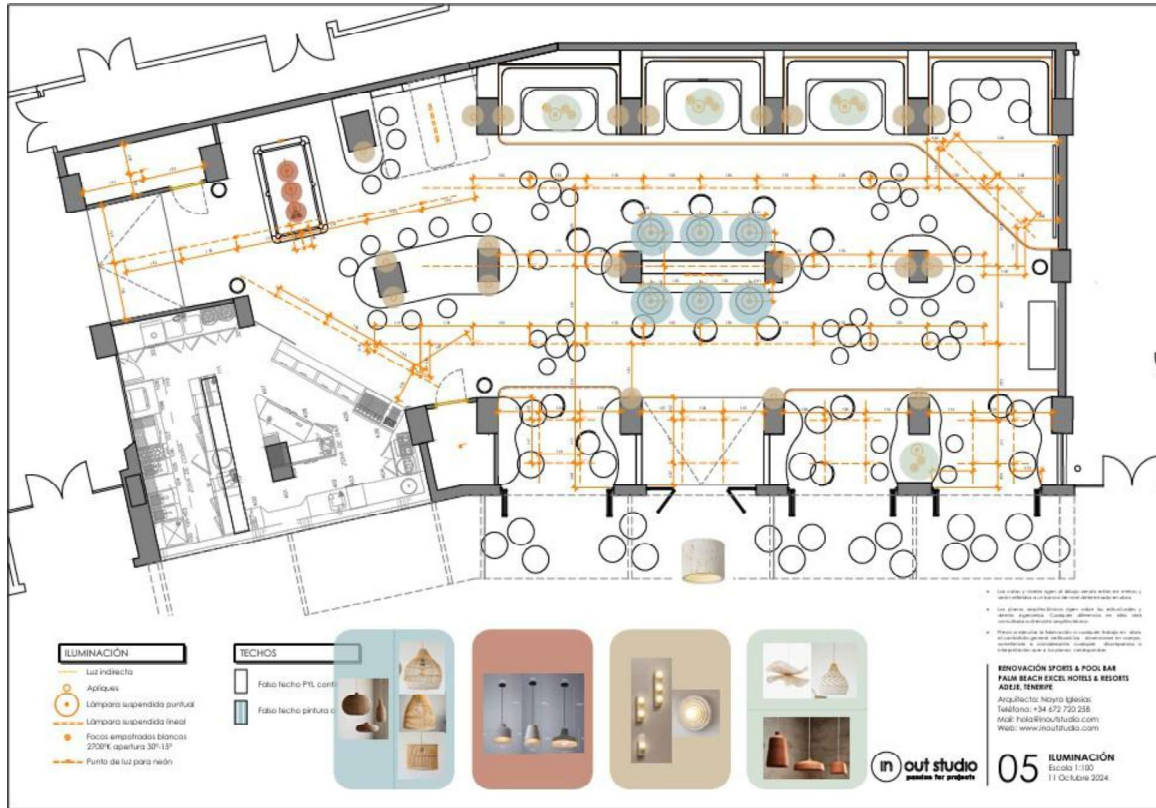
### Projeto 1 - Hotel Palm Beach

- Imagens exploratórias 3D do pool bar

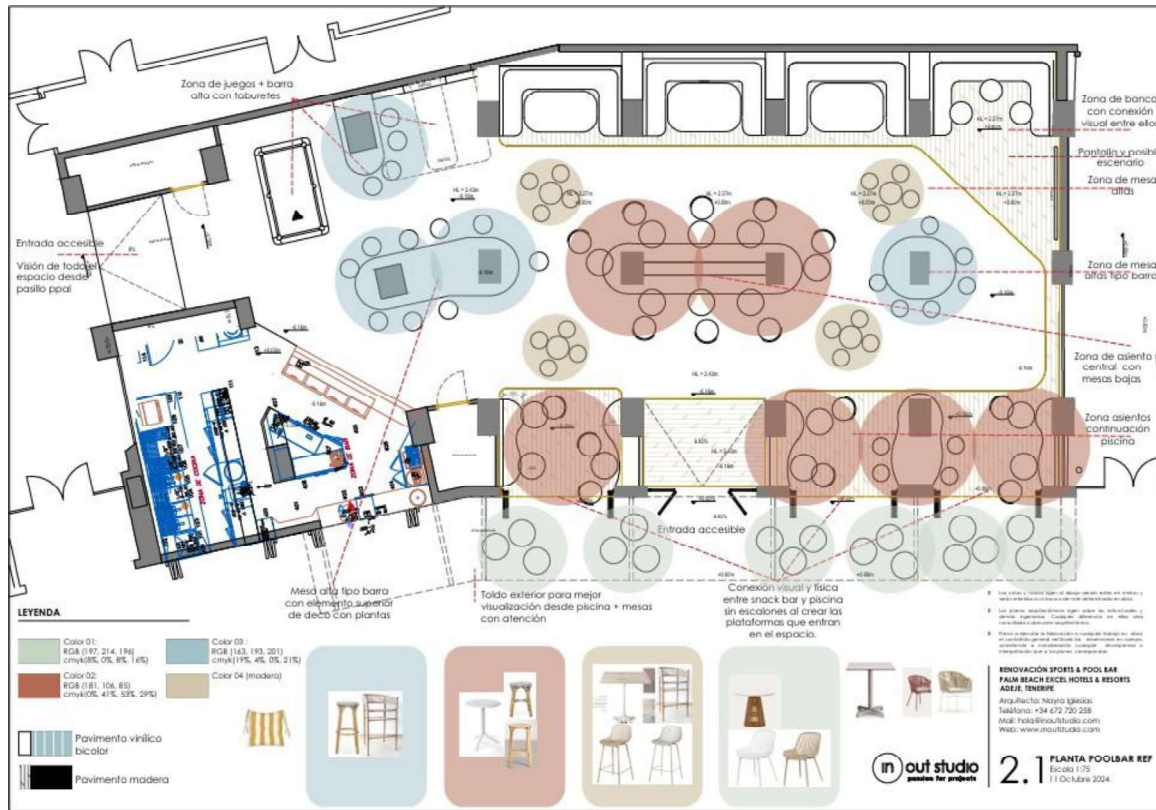


Apêndice 1- Imagens exploratórias 3D do pool bar

- Desenhos técnicos

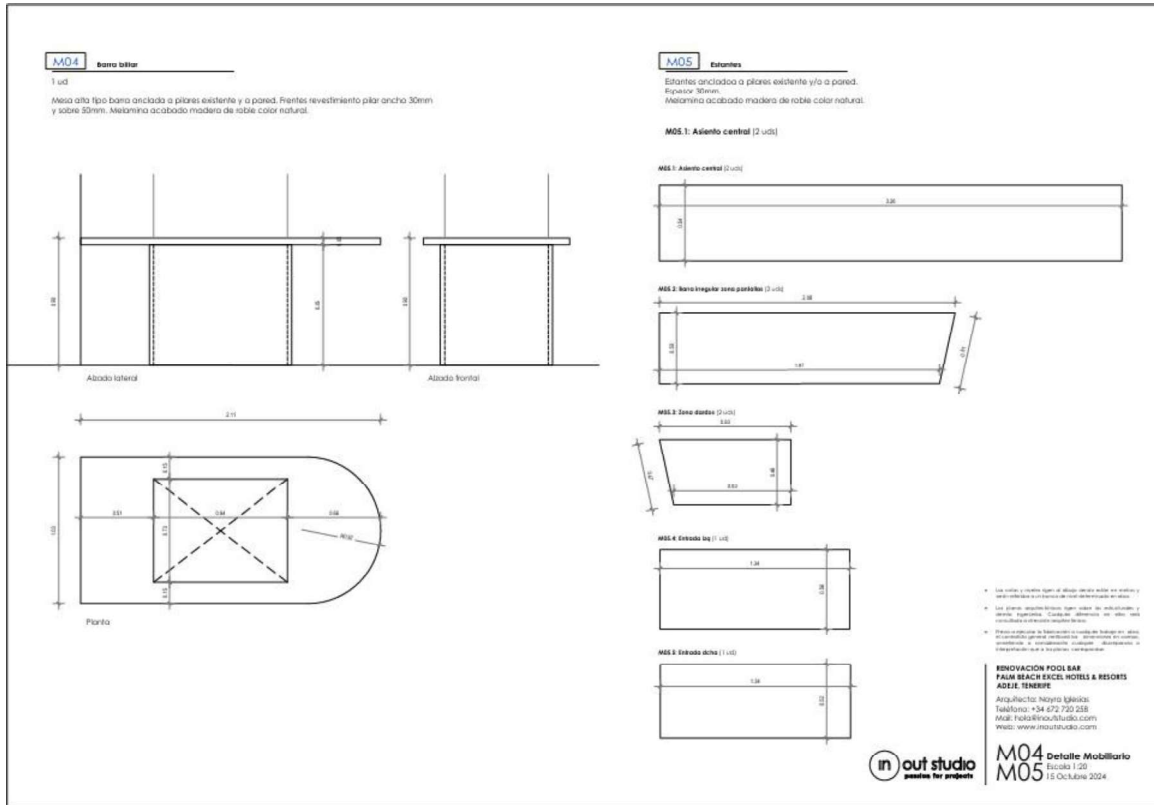


Apêndice 2- Planta de mobiliário do Pool Bar

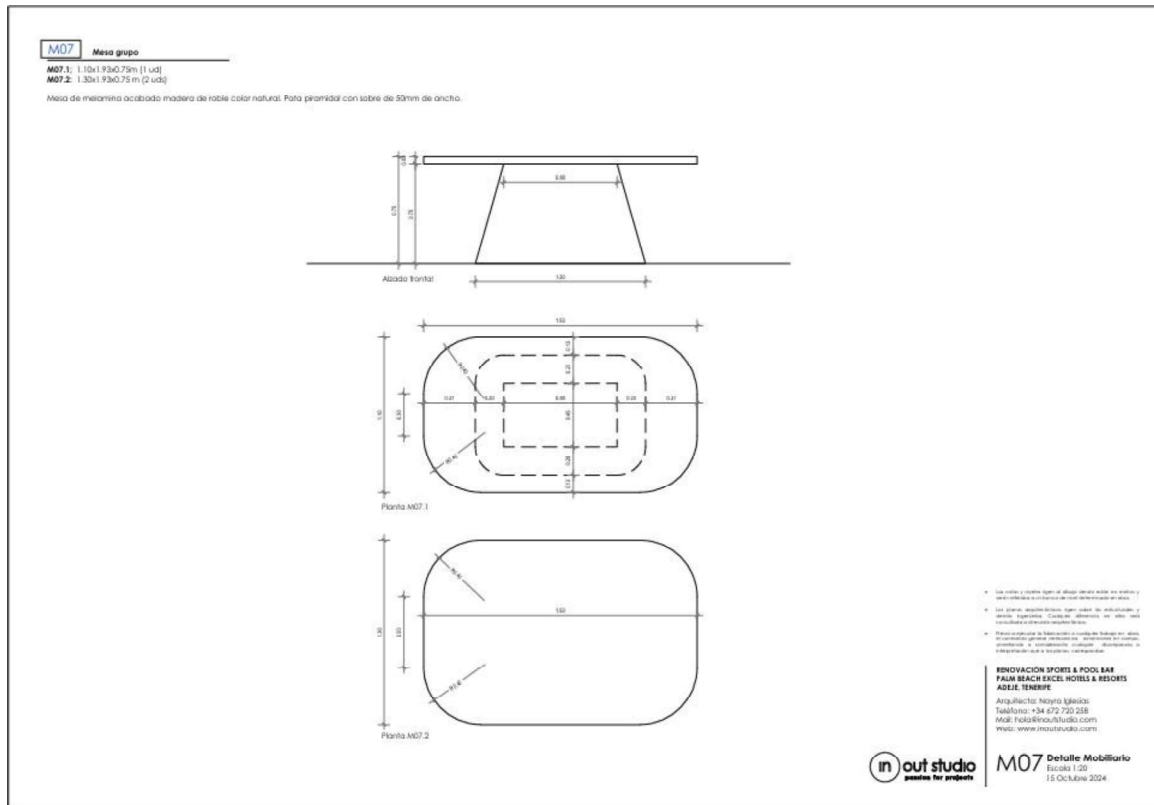


Apêndice 3- Planta de iluminação do Pool Bar

- Desenho técnico que mobiliário



Apêndice 4- Desenho técnico das mesas do pilar



Apêndice 5- Desenho técnico das mesas de grupo

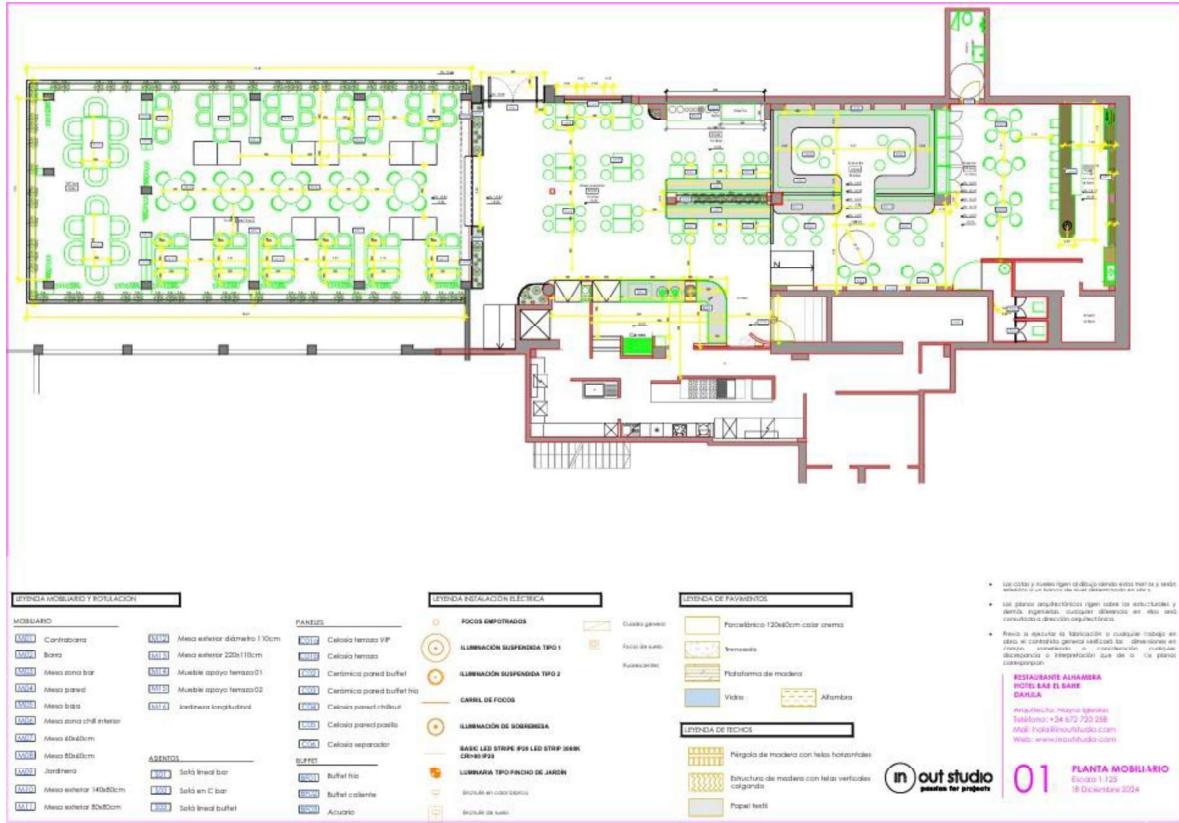
## Projeto 2 - Restaurante Alhambra

- Imagens exploratórias 3D do projeto do restaurante Alhambra

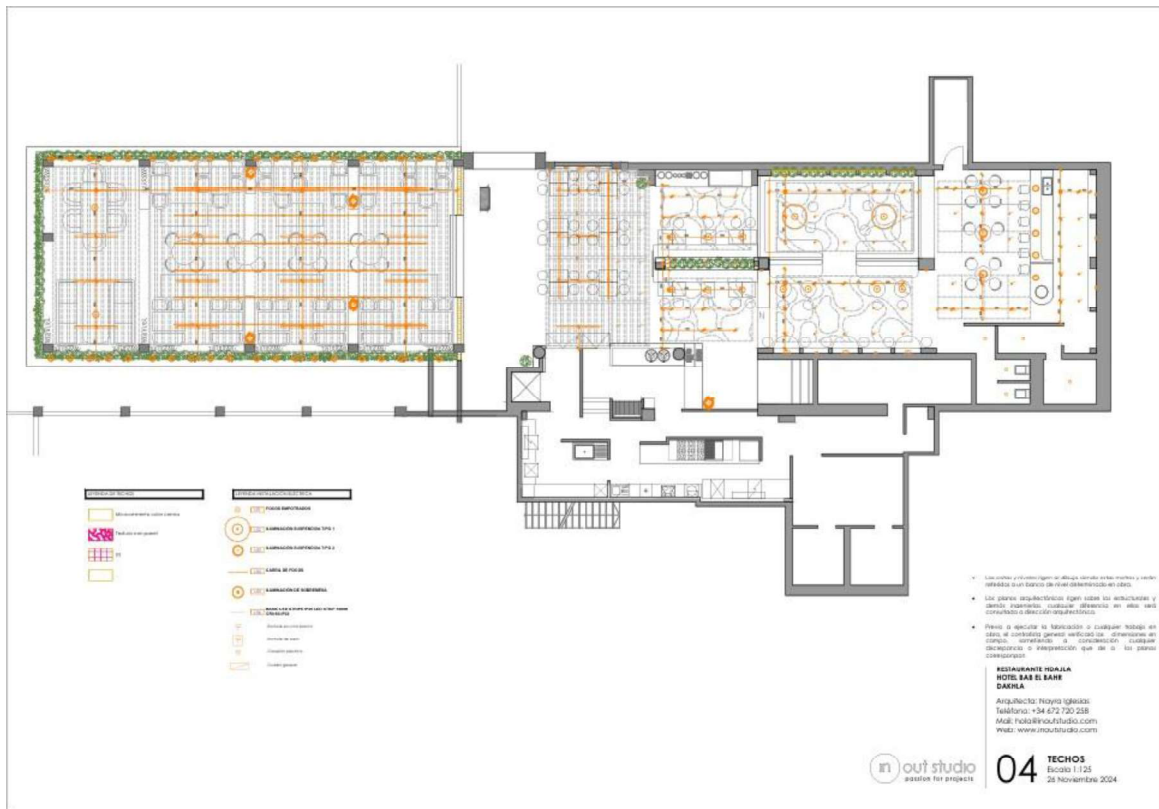


Apêndice 6- Imagens exploratórias do restaurante Alhambra

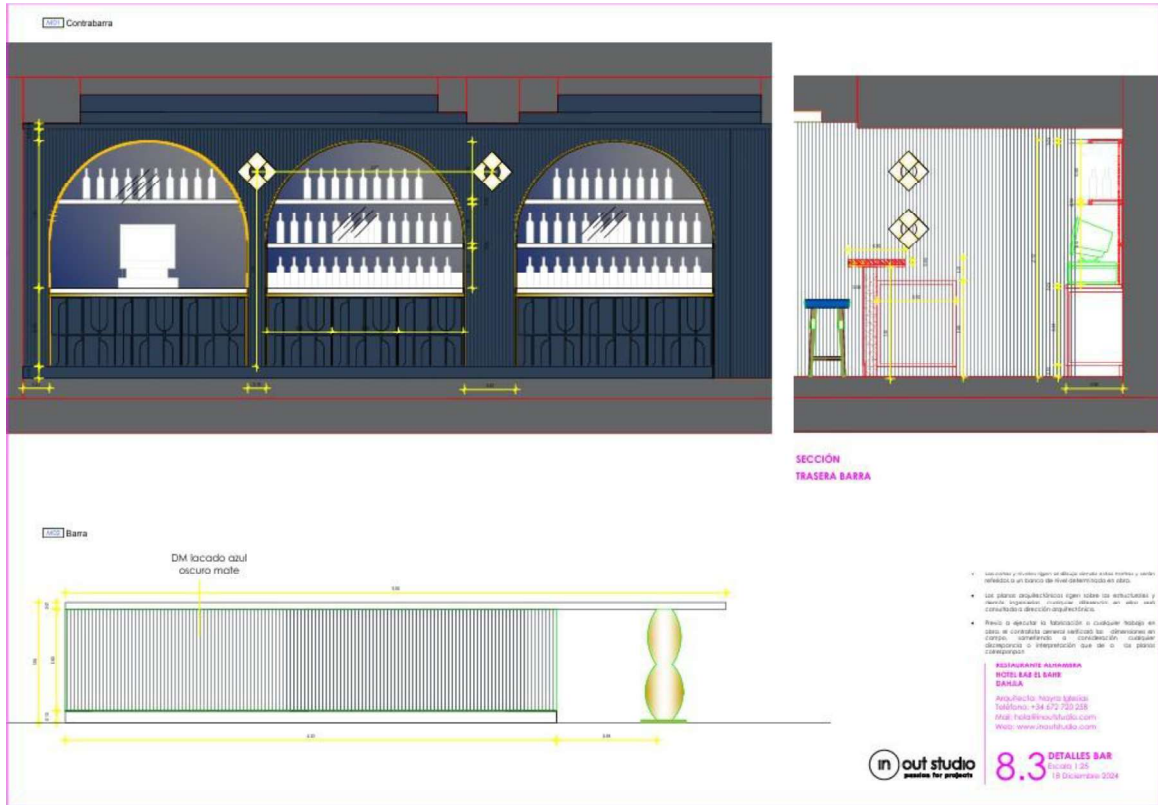
-Desenhos técnicos



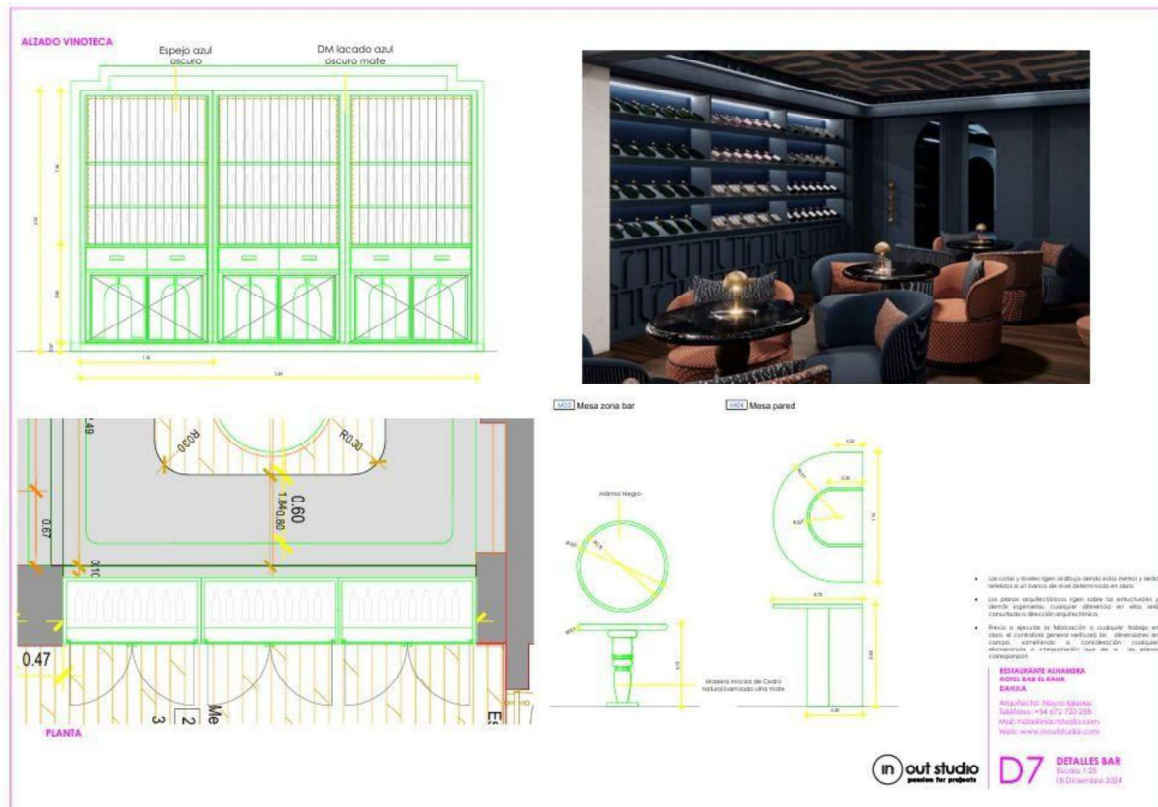
Apêndice 7 Planta geral do restaurante Alhambra



- Desenho técnico de mobiliário



Apêndice 9 -Desenho técnico geral do móvel do bar restaurante Alhambra



Apêndice 10- Desenho técnicos da vinoteca do restaurante Alhambra

## Projeto 3 - Ático

- Imagens exploratórias da cozinha do Ático em 3D



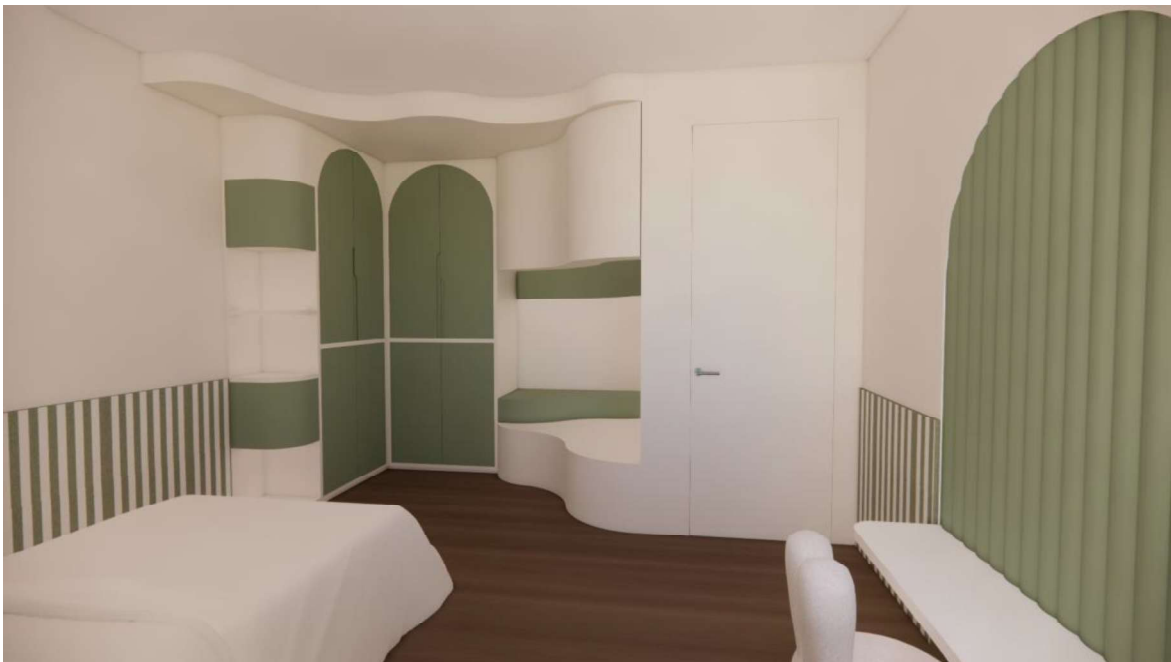
Apêndice 11-Imagens exploratórias da cozinha do Ático

- Imagens exploratórias do cinema do Ático em 3D



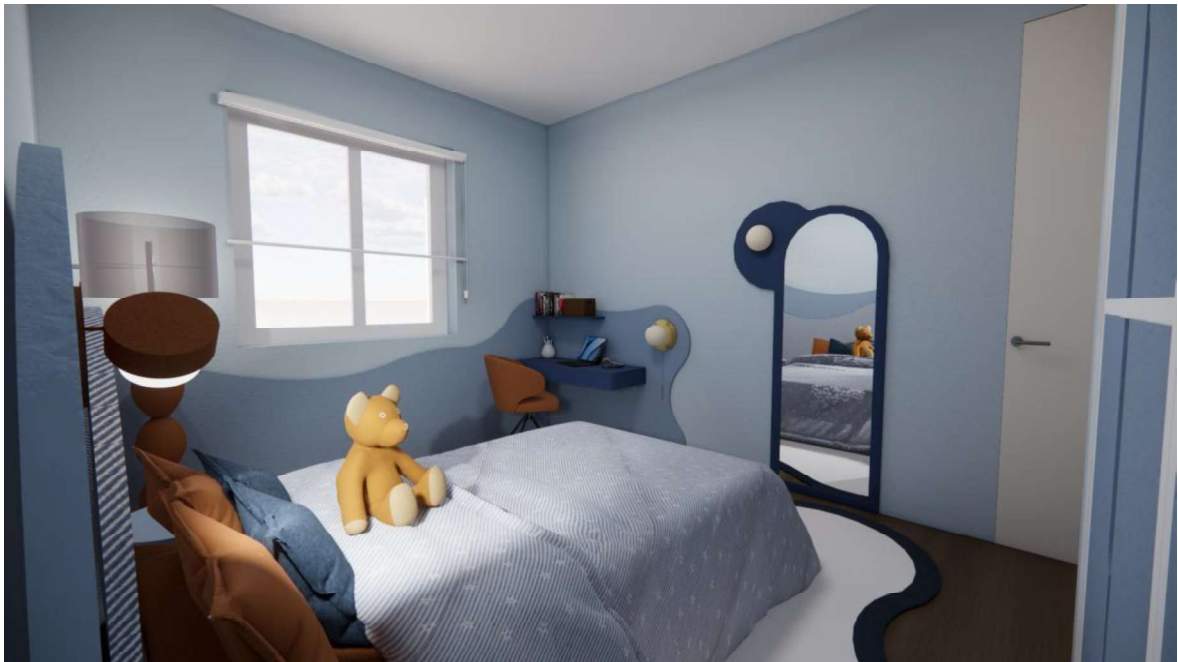
**Apêndice 12-** Imagens exploratórias do cinema do Ático

- Imagens exploratórias do Quarto de menina do Ático em 3D



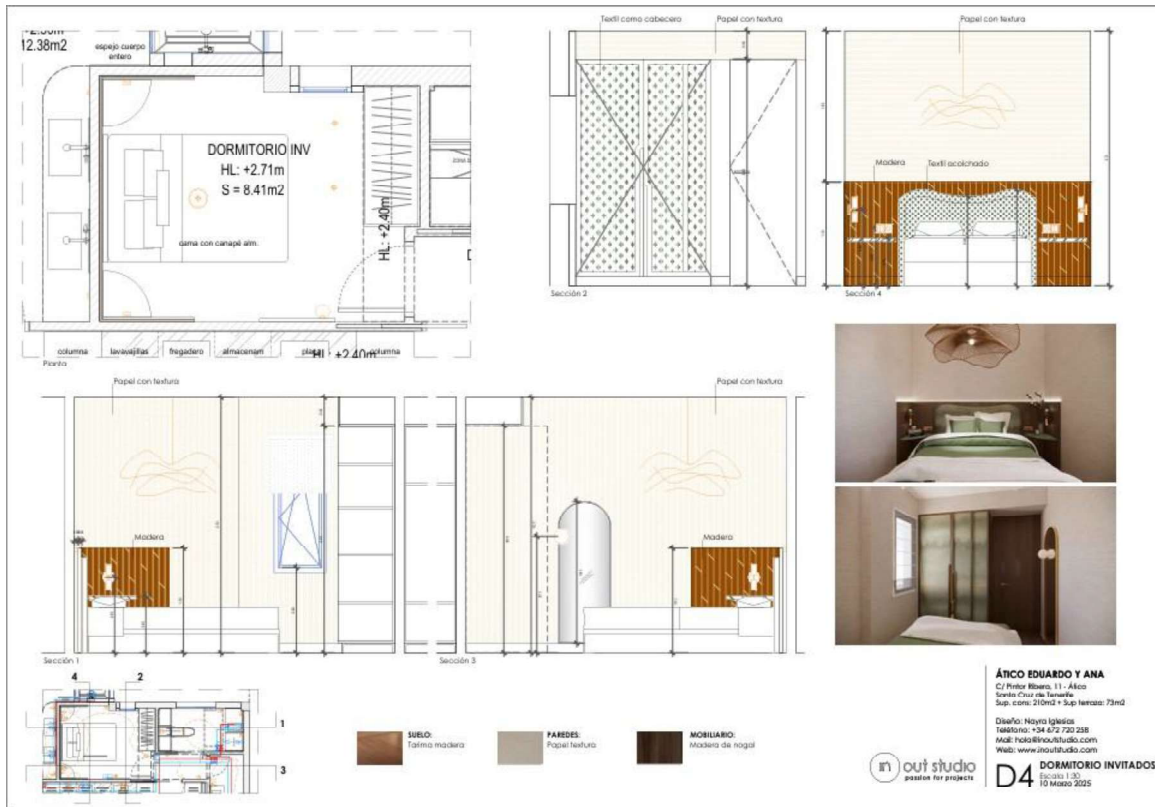
**Apêndice 13-** Imagens exploratórias do quarto da menina do Ático

- Imagens exploratórias do Quarto de menino do Ático em 3D



Apêndice 14- Imagens exploratórias do quarto de menino do Ático

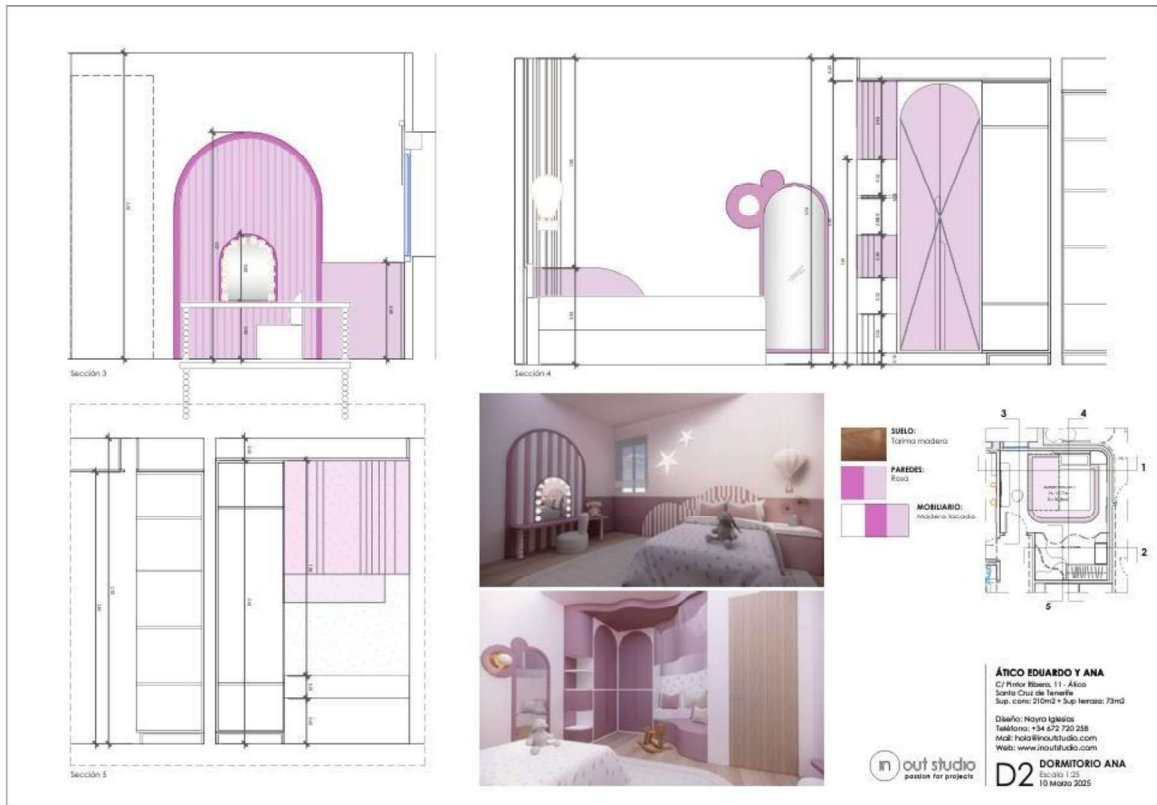
- Desenhos técnicos



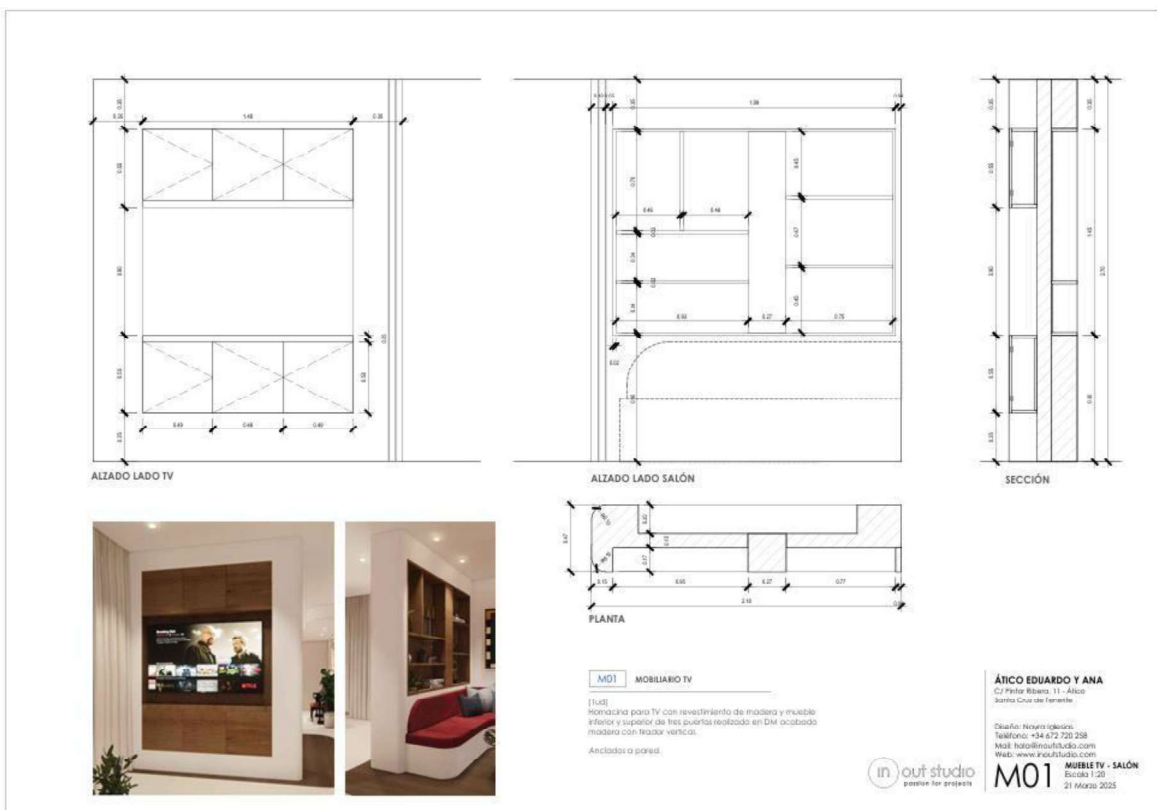
Apêndice 15- Desenho técnico do quarto de hospedes



Apêndice 16- Desenho técnico do quarto de menino



Apêndice 17-Desenho técnico do quarto da menina



Apêndice 18-Desenho técnico do móvel de sala