



UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR

# **Skan Desk** **Uma secretária com passado**

**Luís Miguel Veiga Lopes**

Relatório de Estágio para obtenção do Grau de Mestre em  
**Design Industrial**  
(2º ciclo de estudos)

Orientadora: Prof. Doutora Tânia Daniela Felgueiras de Miranda Lima  
Orientador: Prof. Doutor Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges

**Covilhã, outubro de 2019**



# Agradecimentos

Agradeço aos meus orientadores, Prof. Doutora Tânia Daniela Felgueiras de Miranda Lima e ao Prof. Doutor Afonso Nuno Ramalho de Pinho Borges pela dedicação, todo o empenho e ajuda quer neste trabalho como em todo o meu crescimento.

À Gual, por me ter proporcionado o estágio curricular, abrindo-me assim as suas portas para uma experiência nova e gratificante, que estou certo, será muito valiosa para a minha carreira.

Aos meus amigos e família por toda ajuda e paciência durante esta minha fase de aprendizagem, quer por me terem ajudado durante todo o processo de aprendizagem, até ao decorrer do estágio bem como durante a realização deste relatório e maquetes finais.

Aos meus principais apoios estruturais, os meus pais e irmão, por me apoiarem e suportarem em tudo o que precisei, nunca falhando em nada e com nada, sendo dos principais fatores para a minha formação quer académica quer pessoal.

Ao Senhor Baltazar, a primeira pessoa da empresa a importar-se com a minha integração a nível pessoal, por tentar fazer com que me sentisse bem dentro da empresa.

À minha namorada e amiga Sara, por ter estado sempre ao meu lado em todos os momentos, nunca me deixando desmotivar, nem parar de lutar por aquilo que quero. Fazendo com que visse sempre uma versão minha melhor a cada dia que passava. Sem nunca me deixar desistir e parar de lutar e perseguir os meus sonhos.



# Resumo

O mundo do mobiliário, mais propriamente de gama alta, tem estado numa crescente de contratação de designers nas suas equipas, utilizando o design como auxiliar para um constante crescimento e evolução, para continuar a suprir as necessidades do cliente.

O trabalho aqui defendido, é o resultado disso mesmo, sendo integrante do estágio curricular em contexto real no âmbito da estrutura curricular do 2º ciclo de Design Industrial. Tendo sido realizado na empresa Gual, situada em Lordelo, mostra-se assim o resultado da procura de designers nas empresas Portuguesas de mobiliário, que estão disponíveis para os abraçarem no seu meio.

Este primeiro contacto com o mundo do trabalho permitiu a aplicação prática dos conhecimentos apreendidos ao longo do curso. Assim como, obter uma melhor compreensão do processo criativo no sector do mobiliário, dos processos produtivos e de outras questões referentes à gestão da produção e do negócio em si.

O estágio foi sustentado por dois pilares principais, um inicial focado na minha integração dentro da empresa, com a realização de tarefas que contribuíram para o meu desenvolvimento, sendo que esta fase foi prolongada ao longo de todo o estágio. Depois o outro pilar foi um projeto, proposto por mim, sendo que continuei a desenvolver outros, pedidos pela empresa em simultâneo. No projeto proposto por mim, procurei manter sempre presente um foco ambiental, tentando desta forma suprir as falhas que a empresa tinha neste campo ao nível do seu portefólio, mas mantendo as linhas guia da empresa.

No decorrer do estágio realizei vários pequenos projetos de mobiliário, sem um contexto tão fundamentado. Tais como móveis em pequenas quantidades pedidas por clientes particulares, ou desenhos tridimensionais para auxílio da equipa técnica. Tendo desenvolvido como tarefas principais, projetos maiores, como o início de uma linha de mobiliário para o mercado Inglês. Bem como dois projetos apresentados por mim, um com o intuito de mostrar mais o design como mensagem e outro a utilizar o design como ferramenta da memória. Estes projetos foram escolhidos para serem abordados neste relatório. Perfazendo um total de três, o projeto “London Furniture”, o projeto “Edifícios degradados” e também o projeto “Skan Desk”.

## Palavras-chave

Redesenhar, memória, escandinavo, evolução



# Abstract

The more upscale world of furniture has been increasingly hiring designers into its teams, using design to assist with constant growth and evolution to continue to meet customer needs.

The work defended here is the result of this, being part of the curricular internship in real context within the curricular structure of the 2nd cycle of Industrial Design. Having been made at the company Gual, located in Lordelo, this shows the result of the search for designers in Portuguese furniture companies, who are available to embrace them in their midst.

This first contact with the world of work allows the practical application of the knowledge learned throughout the course. As well as gain a better understanding of the creative process in the furniture sector, the production processes and other issues relating to production management and the business itself.

The internship was supported by 2 main pillars, an initial one focused on my integration within the company, performing tasks that contributed to its development, and this phase was extended throughout the internship. Then the other pillar was a project, proposed by me, and I continued to develop others, requested by the company simultaneously. In the project I proposed I tried to maintain an ever-present environmental focus where I tried to supply a field where the company had a major Portfolio gap, trying to keep the company's guidelines.

With the internship I realized several small furniture projects, without such a well-founded context. Such as furniture in small quantities requested by private customers, or three-dimensional drawings to assist the technical team. Having developed as majores tasks, larger projects such as the beginning of a line of furniture for the English market. As well as two projects presented by me, one to show more design as a message and another to use design as a tool of memory. These projects were chosen to be reported in. Making a total of 3, the “London Furniture” project, the “Degraded buildings” project and also the “Skan Desk” project.

# Keywords

Redesign, memory, Scandinavian, evolution



# Índice

Agradecimentos .....	iii
Resumo .....	v
Abstract.....	vii
Capítulo 1. Introdução .....	1
1.1.    Objetivos.....	1
1.2.    Metodologia.....	2
1.3    Estrutura .....	3
Capítulo 2. Caracterização da empresa.....	5
2.1. Gualtorres - Indústria e Design de Mobiliário, Lda.....	5
Capítulo 3. London Furniture .....	11
3.1.    Briefing .....	11
3.2.    Objetivos .....	12
3.3.    Solução .....	13
Capítulo 4. Edifícios Degradados.....	17
4.1. Ideia Inicial .....	17
4.2. Conceito .....	17
4.3. Processo .....	21
Capítulo 5. Skan Desk .....	25
5.1 Objetivos .....	25
5.2. Sustentações.....	26
5.3. Conceito.....	28
5.4. Processo .....	36
Capítulo 6. Conclusões .....	45
Bibliografia.....	49
Anexos .....	51
Anexo 1 .....	52
Anexo 2 .....	56
- Esquema de montagem de uma Mesa (primeiras tarefas na empresa) .....	56
- Peças de mobiliário soltas (primeiras tarefas na empresa) .....	57
Anexo 3 .....	58
- Sketchs London Furniture .....	58
- Apresentação final London Furniture .....	61
Anexo 4.....	73
- Sketchs Aparador Edifícios degradados.....	73
Anexo 5 .....	74
- Projeto Bizarro .....	74
Anexo 6.....	75
- Skecch skan desk .....	75
- <i>Renders</i> detalhes .....	79
- Fotos maquete escala 1:4.....	82



# Lista de Figuras

Figura 1 - Tipos de matéria usada (Fonte: <a href="https://www.maderasantana.com/tipos-maderas/">https://www.maderasantana.com/tipos-maderas/</a> )	p.6
Figura 2 - Folha de madeira (Fonte: <a href="https://www.gual.pt/">https://www.gual.pt/</a> )	p.7
Figura 3 - Orladora de madeira (Fonte: <a href="https://silvacoimbra.pt/products.php">https://silvacoimbra.pt/products.php</a> )	p.7
Figura 4 - Lacados e CNC (Fonte: <a href="https://www.gual.pt/">https://www.gual.pt/</a> )	p.8
Figura 5 - Montagem Móvel com acabamento de folha (Fonte: <a href="https://www.gual.pt/">https://www.gual.pt/</a> )	p.8
Figura 6 - Secretária “cuatro” -Gual, com acabamento lacado (Fonte: <a href="https://www.gual.pt/">https://www.gual.pt/</a> )	p.9
Figura 7 - Alguns trabalhos mais rápidos (Fonte: Autor)	p.10
Figura 8 - Exemplo móvel antigo inglês (esquerda) e sugestão Gual (direita) (Fonte: <a href="https://www.atelierclassico.com.br/aparador-ingles">https://www.atelierclassico.com.br/aparador-ingles</a> ) esugestão Gual (Fonte: Autor)	p.12
Figura 9 - Exemplo solução encontrada muito idêntico ao já existente (Fonte: Autor)	p.14
Figura 10 - Exemplo de móvel de mercado (Davidson- “The Hanover side cabinet”) (Fonte: <a href="https://www.davidsonlondon.com/furniture/cabinets/hanover-side-cabinet/">https://www.davidsonlondon.com/furniture/cabinets/hanover-side-cabinet/</a> )	p.14
Figura 11 - Sketchs do projeto (Fonte: Autor)	p.15
Figura 12 - Desenho 3D do projeto (Fonte: Autor)	p.16

Figura 13 - NA.FI.TRI.ÃO de Frederico Draw, Alice Luísa Santos e Luísa Vieira de Sousa (Fonte: <a href="https://jpn.up.pt/2015/10/27/cultura-viagem-pela-arte-urbana-da-cidade-do-porto/">https://jpn.up.pt/2015/10/27/cultura-viagem-pela-arte-urbana-da-cidade-do-porto/</a> )	p.18
Figura 14 - Philip Starck na caixa do Xiaomi Mi MIX 2 (Fonte: <a href="https://www.starck.com/xiaomi-mi-mix-2s-by-starck-p3407">https://www.starck.com/xiaomi-mi-mix-2s-by-starck-p3407</a> )	p.20
Figura 15 - Sketches (Fonte: Autor)	p.22
Figura 16 - Sketches 2 (Fonte: Autor)	p.22
Figura 17 - Renders 3D da Ideia (Fonte: Autor)	p.23
Figura 18 - Renders 3D da Ideia 2 (Fonte: Autor)	p.23
Figura 19 - Detalhe nas portas (Fonte: Autor)	p.24
Figura 20 - Foto máquina escrever do meu avô (Fonte: Autor)	p.26
Figura 21 - Primeiros desenhos (Fonte: Autor)	p.28
Figura 22- Primeiros desenhos 2 (Fonte: Autor)	p.29
Figura 23 - Desenho suporte livros e tablets (Fonte: Autor)	p.30
Figura 24 - Desenho carregador sem fios (Fonte: Autor)	p.30
Figura 25 - Desenho comparar secretária e máquina escrever (Fonte: Autor)	p.31

Figura 26 - Dimensões Gerais da secretária (Fonte: Autor)	p.32
Figura 27 - Imagem palete lacados (Fonte: Gual)	p.33
Figura 28 - Render geral da secretária versão gaveta móvel (Fonte: Autor)	p.34
Figura 29 - Render nova gaveta (Fonte: Autor)	p.35
Figura 30 - referencia das folhas tipo “skan” (Render Fonte: Autor) (Imagem Fonte: <a href="https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/09/como-escanear-com-a-impressora-epson-l355.html">https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/09/como-escanear-com-a-impressora-epson-l355.html</a> )	p.35
Figura 31 - Renderizações versão final (Fonte: Autor)	p.36
Figura 32 - Foto maquete impressão 3D (Fonte: Autor)	p.36
Figura 33 - Fotos maquete final escala 1:4 (Fonte: Autor)	p.38
Figura 34 - Sinalização carregamento sem fios (Fonte: Autor)	p.39
Figura 35 - Abertura atrás para passagem de cabos e em cima para armazenamento (Fonte: Autor)	p.39
Figura 36 - Renders 3D secretária em contexto real (Fonte: Autor)	p.40
Figura 37 - Maquete final à escala (Fonte: Autor)	p.40
Figura 38 - Ficha técnica de produto (Fonte: Autor)	p.42

Figura 39 - Ficha técnica de produto com opções de acabamentos p.43  
(Fonte: Autor)

Figura 40 - Ficha técnica com imagem de produto em contexto real p.43  
(Fonte: Autor)





# Capítulo 1. Introdução

Neste capítulo será apresentada a motivação para o desenvolvimento deste estágio, os respetivos objetivos, a metodologia utilizada e a estrutura deste relatório.

## 1.1. Objetivos

Todo o trabalho e projetos aqui apresentados resultam do estágio curricular para obter o grau de mestre em Design Industrial, na empresa de mobiliário Gualtorres - Indústria e Design de Mobiliário, Lda. O estágio teve uma duração de aproximadamente 4 meses, tendo passado por várias fases, desde compreender e conhecer a produção do mobiliário, ao desenvolvimento técnico dos projetos e por fim a parte criativa e de desenvolvimento dos projetos.

O objetivo inicial era realizar uma linha de móveis inspirados no mercado Inglês para a empresa e ainda propor dois produtos completamente pensados por mim, que iam de encontro à filosofia da empresa e que eram pertinentes para o seu crescimento.

Em ambos os projetos usei a metodologia da empresa, de forma a enquadrar-me e utilizar os meios que eles dispunham. De acordo com a metodologia da Gual, começa-se com uma breve pesquisa, como forma de encontrar inspiração e exemplos a seguir de marcas e móveis, podendo não ser apenas marcas de mobiliário. Com o objetivo de ter referências e exemplos a nível de mercado e de vendas. Tendo as referências da pesquisa, passa-se para os esboços rápidos feitos à mão, apenas para conseguir esboçar as ideias e organizar o pensamento, de forma a conseguir perceber alguns detalhes mais rápidos e conseguir transmitir a ideia geral. Depois de selecionado o esboço a seguir, a etapa seguinte consiste no desenvolvimento do mesmo com recurso a software 3D, de forma a reproduzir com mais detalhe o móvel, obtendo resultados mais próximos da realidade, sendo depois levado esse resultado final a reunião para discutir se seria produzido ou se teria de ser reformulado algum detalhe. Se fosse aprovado, este desenho tridimensional era passado à equipa técnica que iria analisar novamente o projeto, vendo os processos de fabrico que estariam em causa e avançariam com a produção.

## 1.2. Metodologia

Esta metodologia corresponde ao trabalho realizado durante o período de estágio curricular de 4 meses na empresa de mobiliário, Gualtorres - Indústria e Design de Mobiliário, Lda. (GUAL). A metodologia utilizada consiste em cinco fases, conforme se enumeram deseguida:

1. Apresentação do Briefing;
2. Recolha de informação e abordagem de projeto;
3. Ideia inicial;
4. Desenvolvimento da ideia Inicial;
5. Discussão do projeto.

Fase 1: Esta primeira fase corresponde ao primeiro *input* dado pela empresa ao departamento criativo, tanto podia ser apresentado um briefing em papel de um cliente particular, como podia ser ainda uma ideia lançada numa reunião da direção da empresa, em que especificavam algum produto que gostavam de desenvolver e criar. A partir desta ideia inicial, começava o trabalho de desenvolvimento.

Fase 2: Na fase dois iniciava-se a recolha de informação pertinente para a fundamentação teórica dos projetos, com recurso a livros, revistas, artigos científicos e artigos *online*. Para além da informação teórica adquirida, nesta fase, era ainda reunida toda a informação pertinente para a elaboração dos projetos. Com o objetivo de fundamentar as ideias e pensamentos. Geralmente, o prazo de execução desta fase era de um dia, para conseguirmos reunir aquilo que entendêssemos ser pertinente. Com a informação que conseguíssemos recolher, avançávamos para a fase seguinte.

Fase 3: Nesta fase surgem os primeiros esboços com algumas ideias que vão de encontro ao desafio lançado, apresentando-se várias alternativas ao que era solicitado, de forma a dar opção de escolha para a direção ou cliente analisarem. Conforme a quantidade de desenhos e a ideia em si fosse diminuindo, os desenhos à mão eram transportados para modelação 3D.

Fase 4: Com os desenhos 3D, o objetivo era pensar nos detalhes que no desenho manual não se conseguem concretizar, compilando tudo o que irá resultar num móvel final. Utilizando medidas, formas, materiais e cores de forma a aproximar o mais possível o desenho tridimensional da realidade. Facilitando assim, a sua apresentação à direção ou cliente.

Fase 5: Tendo a ideia definida em 3D, esta era discutida com a direção, incluindo o diretor de produção que depois transmitia a informação ao departamento técnico, o qual prosseguia com o projeto realizando os desenhos técnicos e toda a componente necessária para que na produção conseguissem produzir a peça.

## 1.3 Estrutura

O presente relatório está dividido em seis capítulos.

Capítulo 1- No primeiro capítulo é apresentada a introdução, os objetivos definidos, a metodologia utilizada e a estrutura do presente relatório.

Capítulo 2- Neste capítulo a empresa Gual é apresentada, bem como os seus métodos de trabalho, ideologias e visões. Por fim, é apresentada uma breve referência da experiência de trabalho dentro da empresa.

Capítulo 3- Neste capítulo é apresentado o projeto “London Furniture”, o contexto em que foi inserido, o enquadramento do mesmo, dentro do período de estágio, expondo o briefing dado pela empresa, bem como os seus objetivos e as vertentes em que se apoia.

Capítulo 4- Neste capítulo é apresentado o projeto “Edifícios Degradados”, diz respeito a uma ideia apresentada por mim à própria empresa, resultado de uma introspeção feita ao longo das minhas muitas viagens, onde tento implementar um pouco de mensagem no projeto.

Capítulo 5- Neste capítulo é apresentado o projeto “Skan Desk”, onde é explanado o conceito teórico que definiu a ideia e conceptualmente o projeto de uma secretária, bem como a aplicação e desenvolvimento do mesmo. Sendo que neste projeto foi proporcionado um maior grau de liberdade por parte da empresa, com ideais de autoria, memória e tecnologia.

Capítulo 6- Neste capítulo são apresentadas as conclusões, algumas considerações finais e as limitações com as quais fui confrontado no desenvolvimento dos trabalhos no âmbito do estágio.



# Capítulo 2. Caracterização da empresa

Neste capítulo é apresentada a empresa, os seus métodos de trabalho, ideologias e visões. É ainda apresentada uma breve referência da experiência de trabalho dentro da empresa.

## 2.1. Gualtorres - Indústria e Design de Mobiliário, Lda.

A experiência, da qual resulta este relatório, insere-se num contexto de estágio, numa adaptação a uma empresa e aos seus métodos de trabalho. De modo a contextualizar a experiência num contexto real de trabalho, apresenta-se a empresa e os seus métodos produtivos.

Com o decorrer do mestrado em Design Industrial, surgiu a opção de realizar um estágio curricular para concluir este ciclo de estudos e obter o grau de mestre. Com as portas que esta opção abriu, decidi aproveitar e seguir este caminho.

Aqui é que surge a Gualtorres - Indústria e Design de Mobiliário, Lda., que depois de entrar em contacto com eles, mostraram interesse em acolher-me neste estágio.

A GUAL é uma empresa de mobiliário de cariz mais tradicional, mas que não se manteve presa ao passado em relação à inovação e ao desenvolvimento. Apresenta-se numa parte relevante da indústria de móveis oferecendo produtos com qualidade de topo, a preços mais competitivos e acessíveis, tentando expandir o seu nome além-fronteiras. Com o início de atividades em meados do século XXI, sendo inicialmente uma pequena oficina, onde trabalhavam um grupo de amigos que trabalhavam com dedicação, paixão e habilidade, logo se tornou uma marca reconhecida internacionalmente (Gual, 2018).

Desde então as suas criações foram exibidas nos maiores “palcos” do mobiliário pelo mundo fora, estando presentes em feiras em Milão, Valência, Singapura, Miami, Londres, entre outras. Começou por exportar para a Europa e depois para o resto do mundo, tendo sede única em Lordelo-Paredes, terra que emana experiência em marcenaria e artesanato, evoluindo com os tempos modernos, estando equipados com equipamento de topo e precisão em marcenaria (Gual, 2018).

Na Gual cada detalhe é embalado e inspecionado com o cuidado, para garantir sempre o melhor para o cliente, apresentando superfícies delicadas, movimentos glamorosos e uma sensação de rigidez e qualidade, transformando a experiência do cliente. Tentando que cada

móvel que chegasse ao cliente fosse quase parte da família, sendo compartilhado entre gerações (Gual, 2018).

Na empresa tínhamos como missão expandir o valor dos produtos prezando uma melhoria constante tanto na qualidade como na competitividade, colocando os clientes no epicentro dos objetivos. Tendo como valores assumir as responsabilidades impostas na sociedade, que através da sua conduta, reiterava o princípio de que os objetos económicos são compatíveis com a ética social e empresarial (Gual, 2018).

Com a proposta de estágio aceite, foi definida a sua duração de quatro meses, tendo início no dia 1 de outubro de 2018. O objetivo passava pela minha integração no mercado de trabalho, tentando enquadrar-me dentro da empresa e do seu espírito de trabalho, aprendendo o máximo deste mundo do design nas empresas e ainda dar o meu contributo para o desenvolvimento desta empresa, tornando a experiência recíproca e vantajosa para ambas as partes. Para uma melhor perceção do funcionamento comecei por uma adaptação na parte técnica da empresa, de forma a compreender os processos de fabrico, bem como todas as capacidades da empresa e as suas limitações, os seus problemas e defeitos, assim como suas virtudes e vantagens face às concorrentes.

Nesta parte mais prática do estágio, que foi passado praticamente com ligação à produção, foram compreendidas as limitações e possibilidades técnicas da empresa, onde houve uma aprendizagem dos processos de fabrico, bem como de todas as competências da fábrica (anexo2).

A Gual era especializada em trabalhar derivados de madeira como o MDF, o contraplacado e os aglomerados, conforme ilustrado na figura 1, sendo que na maioria das vezes, quando algum projeto precisava de madeira maciça, esta era pedida a uma empresa externa. Para trabalhar os derivados, a empresa detinha CNC`S e maquinaria automática que lia os ficheiros que o departamento técnico elaborava.



Figura 1: Tipos de matéria usada (Fonte: <https://www.maderasantana.com/tipos-maderas/>)

Depois de os aglomerados estarem trabalhados, podiam ter dois tipos de tratamento, folheado de madeira ou lacado. Ainda podiam ter acabamentos a verniz ou alto brilho. Os folheados de madeira (figura 2), eram folhas extraídas dos troncos de árvores, tendo vários padrões, cores e formas, dependendo da árvore e do tipo de corte que era realizado para a obter.



Figura 2: Folha de madeira (Fonte: <https://www.gual.pt/>)

Este material era trabalhado numa máquina que faz a união entre a folha de madeira e o aglomerado, designada por orladora (figura 3). Esta máquina só tinha capacidade para orlar superfícies planas, assim sempre que um projeto tinha formas mais arredondadas ou irregulares, estas peças tinham de ser orladas manualmente por um operário.



Figura 3: Orladora de madeira (Fonte: <https://silvacoimbra.pt/products.php>)

As peças que seriam lacadas (figura 4), processo este que se trata de uma espécie de pintura, com vários tipos de acabamento, saíam diretamente das CNC`S (figura 4) e iam para a linha

de montagem, onde era montado o móvel para ver se tudo correspondia ao que era pretendido, sendo depois novamente desmontado para ir a uma estufa de pintura, onde primeiramente levava uma camada de proteção e tapa poros, passando depois várias demãos de tinta até se obter o acabamento desejado finalizando com um verniz ou então uma proteção. Entre cada pintura ou passagem, a peça tinha de repousar cerca de 24 horas.



Figura 4: Lacados e CNC (Fonte: <https://www.gual.pt/>)

Quando as peças lacadas estavam secas, seguiam para a parte de montagem e embalagem, onde eram inspecionados uma vez mais, antes de serem alvo da montagem final (figura 5).



Figura 5: Montagem Móvel com acabamento de folha (Fonte: <https://www.gual.pt/>)

As peças que estavam conforme os requisitos de qualidade, passavam para a secção de embalagem (figura 6), onde eram embaladas e acomodadas de forma a não se danificarem no transporte. Na Gual a maioria dos móveis saíam montados, sendo exceção os tampo das mesas que por vezes seguiam desmontados para o cliente.



Figura 6: Secretária “cuatro” -Gual, com acabamento lacado (Fonte: <https://www.gual.pt/>)

Depois dessa fase inicial de adaptação às metodologias da produção, fui destacado para o departamento criativo, do qual fazia parte outro designer, mas que tinha um contributo ativo do próprio dono da empresa e do pessoal do departamento de vendas durante o processo criativo.

No novo departamento surgiram novas tarefas e novos desafios, sendo um deles mais pronunciado que os outros, de entre os trabalhos esporádicos e de menor escala, surgiu um briefing desafiador e com uma responsabilidade acrescida, no decorrer de uma conversa entre a direção, a equipa criativa e a equipa de vendas. No briefing de uma coleção de móveis, foi indicado que a empresa tinha como objetivo desenhar uma gama de móveis capazes de colocar a marca no mercado Inglês. Com esta linha de mobiliário, a empresa pretendia colmatar a falta de presença num mercado de luxo, tendo sido também uma forma de me começar a habituar aos métodos da empresa, bem como aos seus ideais, formas de pensar e formas de abordar um produto novo. Assim como, era uma forma de a empresa ver como me adaptava a novos desafios e aos objetivos impostos, usando a metodologia sugerida pela empresa. Começando com uma breve pesquisa, passando depois para os desenhos à mão, continuando para desenho tridimensional com auxílio do computador e do programa *SolidWorks*, por fim era realizado um render num programa de renderização, maioritariamente *Keyshot* ou então 3Dmax com Corona (figura 7), sendo depois apresentado e decidido o futuro do projeto em reunião.



Figura 7: Alguns trabalhos mais rápidos (Fonte: Autor)

# Capítulo 3. London Furniture

Este capítulo apresenta o projeto “London Furniture”, o contexto em que está inserido e o enquadramento, dentro do período de estágio, expondo o briefing dado pela empresa, bem como os seus objetivos e as vertentes em que se apoia.

## 3.1. Briefing

O Projeto “London Furniture” surgiu no meu estágio depois de sair do gabinete técnico, onde estive cerca de duas semanas, para compreender melhor o funcionamento dos métodos usados por eles, bem como a parte do fabrico dos móveis. Indo para o gabinete de design onde primeiramente me iriam propor um projeto/desafio, podendo depois propor eu, sempre que entendesse ser pertinente ou outros projetos que poderiam ser benéficos para a empresa.

A empresa Gual tinha a sua própria linha, mais exclusiva para feiras e eventos, e uma outra que se apoiava no mercado Francês. Mas com vista a alongar horizontes, e a superar-se, decidiram tentar alargar as suas linhas para a Inglaterra. Tendo como ideia então, criar uma linha inspirada no mobiliário de luxo Inglês para se tentarem lançar nesse mercado.

Tendo dois designers na empresa e ainda o próprio dono que também gostava de desenhar algumas peças. O designer efetivo da empresa encontrava-se atarefado com o mobiliário Francês. Por este motivo, o briefing do projeto “London Furniture” foi dirigido para mim, como um primeiro projeto e teste para eles tentarem aferir as minhas capacidades.

Para este projeto foram fornecidos alguns “inputs”, do que eventualmente quereriam para o projeto, assim como alguns sites e marcas que eles gostariam que fossem os meus guias para esta linha. Sendo estes, “Hollyhunt”, “The sofa and chair”, “Davidson”, “Luxury Furniture London”, “Lindley”, entre outros.

Foi-me solicitado o desenvolvimento de uma linha completa, composta por: mesa de cabeceira, camiseiro alto, cómoda, aparador, licoreiro e móvel bar, móvel TV, mesa centro, consola, cama, mesas de jantar redonda e retangular, bem como um espelho. O objetivo era pensar nesta linha assentando-a em pilares, primeiro como sendo móveis mais pesados e “grosseiros”, depois com o detalhe nos puxadores, e por fim sendo uma modernização dos móveis Ingleses antigos (figura 8). Era importante que fosse uma linha que saísse rápido para o mercado, que seguisse muito as marcas dadas por eles e que a partir de um móvel, fosse facilmente replicável para os outros. Conseguindo assim lançar uma linha mais rapidamente, economicamente mais segura e viável ao nível da produção.



Figura 8 Exemplo móvel antigo inglês (Fonte: <https://www.atelierclassico.com.br/aparador-ingles>) (à esquerda) e sugestão Gual (Fonte: Autor) (à direita)

### 3.2. Objetivos

Os objetivos deste projeto foram divididos em duas categorias, um ao nível da empresa e outro referente aos objetivos do estágio em si. Os quais são explanados, em pormenor, nos dois parágrafos seguintes.

Nível da empresa: em termos de empresa esta linha era importante para conseguir lançar a marca num mercado novo, tentando explorar novos horizontes e novas oportunidades de negócio. De modo a que a Gual pudesse implantar-se num novo mercado, contrariando assim a dependência do mercado Francês. Mercado este, que representava cerca de 90% do total de vendas da empresa, por isso era vital apostar em novos mercados. No entanto, como era uma aposta nova tinha de ser algo que fosse fácil de produzir e alargar a vários tipos de móveis, para não comprometer a produção, com novos métodos e modelos de fabrico. Outro ponto crucial de estar a entrar num mercado novo é não haver certezas do que poderá acontecer em termos de aceitação e vendas, incerteza esta que está muito presente nesta área. Sendo assim, a ideia seria não arriscar muito e tentar controlar o risco. Por esta razão, foram usadas como referência as marcas mais vendidas e conceituadas naquele mercado. Esta era a ideia da empresa para este projeto, fazendo uma aposta mais segura ao nível de design.

Nível de estágio: em relação ao meu estágio este projeto seria uma forma de integração na equipa, bem como uma oportunidade para compreender melhor os métodos de trabalho da empresa, tendo em vista um objetivo mais concreto. Sendo ainda uma forma de eles conseguirem ver como me adaptava à empresa e à sua forma de trabalhar, acabando por ser uma espécie de teste para mim, para tentarem perceber ainda como é que eu trabalhava e que tipo de ideias me surgiam, sendo que entravam um bocado em contrassenso, pois eles queriam uma linha a jogar mais pelo seguro, sendo inteiramente guiada por pesquisa noutras marcas, alterando apenas um detalhe. Embora discordasse desta estratégia, porque

basicamente me pediam uma versão daquilo que já estava no mercado, e não algo inteiramente novo, seria uma oportunidade de mostrar projetos idealizados por mim, pois sempre me foi dada a liberdade para apresentar os meus próprios projetos.

Com os objetivos definidos, iniciei a pesquisa de imagens, autores e marcas, de forma a conseguir dar resposta ao solicitado. É nesta fase inicial de pesquisa que surge o primeiro choque diferencial entre a Universidade e o mundo empresarial, onde me apercebo de uma diferença de interesses enormes, os quais serão explanados no subcapítulo seguinte.

### **3.3. Solução**

Um dos principais choques diferenciais entre a Universidade e a empresa, foi o fator monetário, que acaba por ser o principal influenciador e motivador. As empresas que têm design estão muito presas a este fator, tentando alcançar mais mercado que as suas concorrentes, sendo lideradas pela equipa de marketing e comunicação, focando-se mais nos números e nas vendas (Jongerius & Schouwenberg, 2015). Neste primeiro projeto, dentro da Gual, foi onde me apercebi desta questão, começando pelo facto que quem apresentava o briefing era o responsável pelas vendas, acabando por ser ele a decidir, na maioria das vezes, se estava a ir de encontro ao que eles pretendiam ou não. Um dos pontos que frisavam mais era o da contenção de custos, sendo sempre o objetivo a sua diminuição ao mínimo possível. Queriam lançar a linha o mais depressa possível para o mercado, para conseguirem conquistá-lo o quanto antes.

O sucesso comercial é uma parte importante para o nosso sucesso enquanto designers, mas tentar reduzir o design ao retorno económico, ignora o trabalho de designers como Dieter Rams, que acreditam na verdade interior das coisas (Sudjic, 2009, p. 30). O projeto proposto ignorava o significado e tirava valor ao design em prol do retorno económico, que em vez de tentar encontrar um equilíbrio saudável, o design em si tornava-se num elemento secundário.

Como resultado disto queriam uma linha de móveis desprovidos de alma, onde fosse fácil replicar um detalhe por entre todos, fazendo do móvel uma caixa, decorando essa caixa e replicando para os outros móveis, quase que esticando, cortando ou encolhendo dimensões e formas.

A maioria das empresas, são lideradas pelos departamentos de marketing e comunicação, que se focam quase a 100% no aumento de vendas, sacrificando na maioria dos casos a qualidade dos produtos (Jongerius & Schouwenberg, 2015). Como resultado desta estratégia, o mercado é inundado de cópias e produtos sem qualidade ou qualquer tipo de inovação. Um exemplo disto, pode ser observando através das parencas entre o móvel da Gual, ilustrado na figura 9, e o móvel da “Davidson” ilustrado na figura 10. Nesta linha desenvolvida para o mercado

Londrino, seguiram esta estratégia, com um conjunto de móveis quase idênticos aos que afluem no mercado Inglês, apenas com a diferença num detalhe.



Figura 9: Exemplo solução encontrada muito idêntico ao já existente (Fonte: Autor)



Figura 10: Exemplo de móvel de mercado (Davidson- “The Hanover side cabinet”) (Fonte: <https://www.davidsonlondon.com/furniture/cabinets/hanover-side-cabinet/>)

Outra grande diferença que constatei, diz respeito à metodologia utilizada. Na Universidade aprendemos a seguir determinadas metodologias, que depois no mundo empresarial são totalmente ignoradas pelo ritmo de trabalho incessante e desprovido de regras. Logo no primeiro ano da Universidade aprendemos a importância da metodologia no design, como a metodologia de Bruno Munari, “apresentada no seu livro “Das coisas nascem coisas” (Munari, 2008) ou até “Design Thinking” (Lewrick et al., 2018). A aplicação destas metodologias inicia-se pela compreensão das necessidades das pessoas inerentes ao problema, passando à

identificação do problema, seguindo depois para a fase de ideias para os resolver, seguindo-se a prototipagem e por fim testar para verificar se surte o efeito desejado. Algo que nos é apresentado logo no início da carreira escolar, é também logo o primeiro a ser descartado no início da carreira profissional. Acaba por ser algo caricato até, porque algo que nos é incutido no início da nossa formação académica, é praticamente eliminado no início da carreira profissional.

Na Gual parecia haver um interesse na metodologia empresarial, baseada no tempo e dinheiro, onde eram descartados passos importantes como a pesquisa e desenvolvimento em prol destes. Acabando por ter a sua metodologia própria que implicava uma breve análise ao mercado, de modo a identificar o que de interessante se vende e tentando replicá-lo inicialmente com base em desenhos rápidos, onde mesmo assim foram desenhados à mão todas as peças de mobiliário da linha (figura 11 e no anexo 3), passando logo para o desenho computacional de forma a se visualizar a forma geral, as dimensões e as proporções. Podendo, deste modo, serem rapidamente apresentados numa reunião, sendo que se fossem aprovados, rapidamente eram transmitidos ou ao departamento comercial para serem introduzidos num catálogo ou então para o departamento de produção. Assim para este projeto, não sendo exceção depois de uma breve discussão do pretendido, apresentei algumas ideias gerais de um móvel da linha em “*sketch*”.

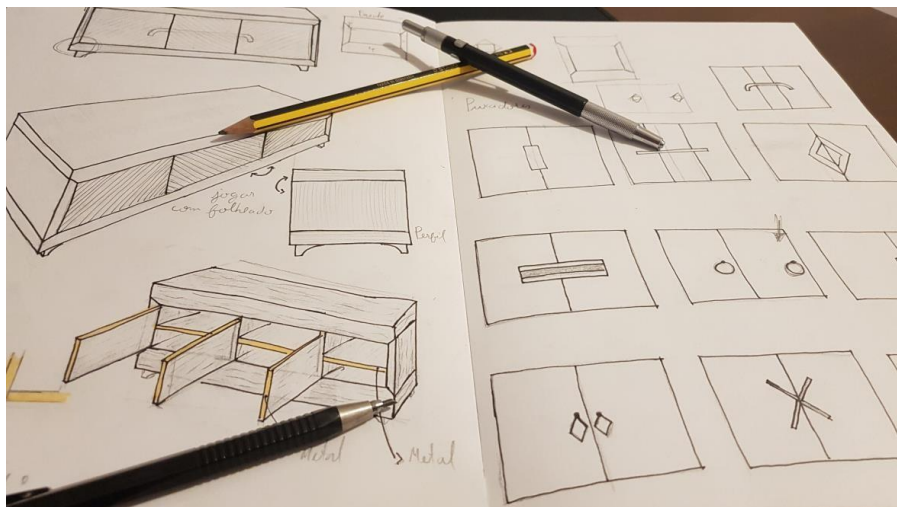


Figura 11: Sketchs do projeto (Fonte: Autor)

Tendo obtido a aprovação por parte da direção da empresa, passei para o desenho computacional 3D com auxílio do *Solidworks* e do *Keyshot*, onde repliquei o *sketch* selecionado, transformando-o numa linha completa, em desenho tridimensional (figura 12), de forma a ser transmitido para a equipa de marketing, bem como para o dono da empresa, que mantinha uma participação ativa nestas áreas.



Figura 12: Desenho 3D do projeto (Fonte: Autor)

Esta linha acabou por ficar em fila de espera durante o período de estágio, a aguardar a aprovação final da empresa, isto é, à espera da reunião que determinaria o início da produção da nova linha. No entanto, como o estágio terminou antes do projeto avançar e em consequência do encerramento da empresa, acabei por nunca ver este projeto avançar para uma produção, não podendo acompanhar esta fase que é tão importante e prazerosa num projeto.

Com o descontentamento originado por este projeto, desprovido de alma e essência, mostrando apenas o lado comercial e económico do design realizado naquela empresa, tentei nos tempos em que tinha menos projetos, começar a idealizar um móvel que refletisse um pouco aquilo que acho que o design consegue ser e alcançar, surgindo assim o conceito “Edifícios Degradados”

# Capítulo 4. Edifícios Degradados

Este capítulo apresenta “Edifícios Degradados”, que diz respeito a uma ideia resultado de uma introspeção feita ao longo das minhas muitas viagens, onde tento implementar um pouco de mensagem no projeto.

## 4.1. Ideia Inicial

O projeto “Edifícios Degradados”, diz respeito a uma ideia apresentada por mim à própria empresa, tendo sido uma ideia que resultou de uma introspeção feita ao longo de muitas viagens, onde há uma tentativa de implementar um pouco de mensagem no projeto.

É um conceito onde tentei transmitir uma mensagem social através do móvel, apelando à sensibilização para o estado de alguns edifícios. A empresa não se mostrou muito interessada no desenvolvimento da ideia, dando algumas justificações: o processo de fabrico, daria algum trabalho e seria, complicado devido às portas; perderiam tempo a explicar aos funcionários; a empresa já teria muitos aparadores em catálogo; e ainda que a própria empresa e até o mercado geral não “ligarem” muito ao que o móvel transmite. Assim o principal motivo para a rejeição foram questões económicas.

Para este móvel foi idealizado um aparador que simbolizasse os edifícios degradados, algo que está muito presente nas grandes cidades. Os edifícios velhos e apagados são apoderados por grafitis, que tentam dar-lhes alguma cor e brilho. Assim, o aparador foi pensado de forma a simbolizar esta união, onde parecia que faltavam partes ao próprio móvel e inclusive uma fenda no mesmo que representa a divisória entre o “edifício e o apoderar da cor.

## 4.2. Conceito

Este projeto teve por base uma identidade mais própria e definida, que tentou fugir ao estereótipo de móvel sem fundamento teórico encontrado no anterior projeto feito para a Gual e que vai mais ao encontro do design de exposição. No presente panorama empresarial aquilo que se designa por design não é tanto o resolver de problemas, mas sim um recurso para persuadir o comprador para aumentar a compra e o uso (Grcic & Hecht, 2007, p. 21). Ainda era um pouco este o pensamento da empresa em relação aos projetos. Neste projeto, utilizei o design como forma de comunicar uma ideia, que interliga a função e a forma, de modo a passar uma mensagem entre o utilizador e o móvel.

Através de uma reflexão, observando edifícios antigos do Porto, em ruínas e degradados, onde a arte urbana tem vindo a crescer e a dar vida uma nova face a estes prédios e

consequentemente uma nova vida, conseguindo assim uma relação entre o desagradável do prédio abandonado e a arte urbana (Figura 13). Para além de dar vida a algo que estava ao abandono, passa ainda uma mensagem para quem a vê. Neste projeto é a este encontro que tentei chegar, tentando transmitir uma mensagem e um simbolismo maior do que a do próprio imóvel.



Figura 13: NA.FI.TRI.ÃO de Frederico Draw, Alice Luísa Santos e Luísa Vieira de Sousa (Fonte: <https://jpn.up.pt/2015/10/27/cultura-viagem-pela-arte-urbana-da-cidade-do-porto/>)

Com o reconhecimento do design, têm aparecido os seus prós e contras, enquanto que há uns anos quase não se conhecia o design, agora há uma crescente procura do seu uso, mas em alguns casos esse interesse é apenas para tentar lucrar, aumentando os preços com apoio a este recurso, fazendo com que o design se torne uma coisa má, aumentando a competição mas não melhorando o produto. A afirmação de Fukasawa & Morrison (2007, p.28), reforça esta ideia: *“Meanwhile design, which used to be almost unknown as a profession, has become a major source of pollution (...) a competition to make things as noticeable as possible by means of colour, shape and surprise.”* No entanto, o design pode ser um recurso muito poderoso quando os designers não são contidos por limites impostos pela empresa que os contrata, tornando o design algo meramente estético e supérfluo.

Nos últimos tempos o design tem apresentado um crescimento grande e feito com que apareçam mais cursos revistas e blogs (Antonelli et al., 2011, p. 33). Começando a chamar a atenção das empresas que contratam os designers, situação que já se vê em Portugal. Já em 2012 o presidente da Associação Portuguesa de Design dizia que o número de designers era

uma loucura (Jornal Público, 2012). O panorama tem vindo a mudar desde então e as empresas têm mostrado um crescente interesse na contratação de designers, mas com isto também se tem visto aumentar o interesse em ganhar com a mediatização do design. Onde se sobrepõem os interesses económicos sobre a qualidade dos produtos. Ainda de frisar que as galerias também tentaram lucrar com este crescente do design (Antonelli et al., 2011, p. 33), o que fez com que o design se aproxime da arte.

É nestes pilares que tento assentar este projeto, que surge no âmbito de estágio, onde tentei marcar uma posição mais pensada e não tão virado para o lucro. Virada sim para a mensagem e relação que o produto tem com o consumidor final. Isto acontece quando me recusaram este projeto dizendo que tinha custos implicados que não compensariam o risco e que não pretendiam transmitir nada com o seu design, apenas que fosse rentável para empresa, ao dizer que o significado do projeto não tinha importância na filosofia da empresa. Afirmaram ainda que o próprio projeto teria pouco design na opinião deles, como não percebi o que queriam dizer questioneei o que era pouco design. A resposta deles assentou bem no pensamento de Sudjic que diz que atualmente as coisas são desenhadas e vendidas com base na estética e na sua aparência, na maioria dos casos procuram uma ilusão de beleza (Sudjic, 2009, p.18). Ao afirmarem que o projeto não era bonito o suficiente, assumiram assim que design era unicamente sinónimo de esteticamente belo. Que na minha opinião não está completamente errado, mas não podemos atribuir um valor a algo meramente pela sua beleza.

O que incomoda com este projeto não é a sua recusa, mas sim o facto de me dizerem que para a empresa a mensagem e a emoção que o móvel transmite não são importantes, e muito menos se sobrepõe aos interesses económicos. O problema é que ainda deixamos a lógica tomar decisões, mesmo que as emoções digam o contrário. Os negócios têm por hábito ser regidos pela lógica e por decisões racionais, sem deixar espaço para a emoção (Norman, 2004, p.10). Preferindo projetar algo parecido com o que existe sabendo que vai ser mais lucrativo, mesmo sabendo que é algo desprovido de alma e de significado. Sendo que isso já tinha sido mostrado no primeiro projeto, “London Furniture”. As pessoas naturalmente criam explicações e histórias para justificar eventos, esta é uma razão pela qual, contar histórias é um meio tão persuasivo (Norman, 2013, p.57). Já na opinião de Grcic (2013), temos que as empresas começam a contratar designers, não para que estes projetem para aumentar a qualidade dos produtos, mas sim para aumentar a atenção do mercado. Usando o nome do designer para alavancar o nome da empresa. Não que ache que este seja o caso vivenciado neste empresa onde estagiei, mas foi o meu primeiro contacto com esse tipo de ideologia onde se usa o design de forma errada, quase que para aumentar as vendas dizendo que é design, apesar de depois não deixarem que o designer faça “design”.

Outro exemplo do uso de designers para tentar dar mais ênfase à marca, é da empresa tecnológica Xiaomi, uma marca apelidada de “Apple chinesa”, por lançar muitos equipamentos para o mercado, que são muito parecidos com equipamentos de outras marcas. Tenta dar mais exclusividade e chamar a atenção do mercado ao contratar Philip Starck para fazerem uma parceria neste equipamento (figura 14), sendo que lançam uma quantidade enorme de outros produtos que acabam por ser cópias do restante mercado.



Figura 14: Philip Starck na caixa do Xiaomi Mi MIX 2

(Fonte: <https://www.starck.com/xiaomi-mi-mix-2s-by-starck-p3407>)

Este projeto era mais arriscado por aproximar o design da arte, tentando transmitir uma mensagem através de um móvel. Sendo que alguns designers com o passar do tempo usam este marketing, começado pelas empresas, para começarem a vender o seu design como forma de arte (Antonelli et al., 2011, p.34). Apesar de neste projeto, ter tido uma abordagem mais artística por vários fatores, sendo um deles procurar a expressão através da forma e das cores assim como, por querer comunicar com o utilizador e por tentar destacar pela sua mensagem. Não sendo isso que procuro inteiramente, tento encontrar um equilíbrio entre algo que rase o artístico, mas seja algo funcional e útil numa casa e que se justifique o uso. Algo que tenha algum requinte para um mercado mais luxuoso, mas que seja justificável e não se torne única e exclusivamente um item de exposição. A designer Hella Jongerius não demonstra problemas em trabalhar com este tipo de design, virado para a exposição, inserindo o seu design num mercado de elite, porque na sua opinião estes projetos fazem com que o designer trabalhe de uma forma mais conceptual, o que torna estes projetos importantes para o pensamento sobre o design. Apesar disso (Antonelli et al., 2011, p.34). Ou até como nos conta Donald Norman sobre o seu “Golden Juicy Salif”, o espremedor de citrinos

de Philippe Starck, que não pode ser usado para a sua função primordial, porque o ácido dos citrinos iria danificar o acabamento dourado do metal. No entanto, este produto, de acordo com o seu autor não tem como função primordial ser um espremedor, mas sim um bom tema de conversa (Norman 2004, p.112).

Neste projeto foi esse equilíbrio que tentei encontrar, fugir um bocado às regras da empresa e trabalhar mais a parte conceptual, mas usando os recursos que tinha na Gual para manter a escala industrial, ao usar as CNC e a maquinaria que o possibilita. Tudo isto para tentar um produto quase de galeria com o seu lado conceptual, mas sempre com o seu lado industrial que possibilitasse o seu fabrico a uma grande escala, permitindo que fosse adquirido pelas massas.

Para a maior parte das pessoas a aparência estética é um dos principais fatores de identificação com o objeto, mas as personalidades dessas pessoas é como o carácter dos objetos, que não vem da sua estética, mas do seu interior (Morrison, 2015, p. 216). Um estudo elaborado por Govers & Schoomans (2005), sobre a influência da personalidade dos produtos nos consumidores, confirma este pressuposto, dado que os resultados indicavam que produto-personalidade tinha um forte efeito na preferência do consumidor.

Com este projeto o objetivo foi captar o olhar do cliente não só pela sua forma e beleza, mas também pela mensagem e carácter do objeto, indo assim ao encontro do quadro teórico dos quatro prazeres de Lionel Tiger, que define 4 tipos de prazeres: o prazer físico, o prazer psicológico, o prazer sociológico e o prazer ideológico (Tiger, 1992). Neste caso, aquilo que significa e simboliza ser o principal fator decisivo para a sua compra, é tornar o objeto num prazer sociológico, porque este irá ser um tema de conversa quando alguém vai a casa de quem o adquiriu e o vê.

Apesar de ter sido um dos projetos que nunca saiu do papel e acabou por ser arquivado por vários motivos, é um projeto que entendi ser pertinente e que contribuiu para a minha aprendizagem durante todo este processo, e por isso foi introduzido neste relatório, sendo sustentado pela mensagem transmitida e pela tentativa de introduzir algum carácter e ideal ao móvel.

### **4.3. Processo**

Este projeto resultou de uma visão daquilo que me rodeia, tentando criar uma relação entre o móvel e o utilizador, mostrando uma visão preocupada com o ambiente urbano e os edifícios degradados.

Por mais que tentasse desenvolver esta ideia e, ao mesmo tempo, alterar a perspetiva da empresa, os problemas económicos e a visão da empresa limitaram desde logo o rumo deste

projeto, não havendo outro caminho certo sem ser o deles, mostrando aqui uma vez mais as limitações impostas a um designer numa empresa com um nível elevado.

Com estes contratempos e com outros projetos em desenvolvimento dentro da empresa, acabou por ser impossível tirar esta ideia do papel para a prototipagem, ou até mesmo para a reunião geral onde eram decididos que projetos eram explorados. Com isto o projeto serviu apenas para adicionar mais uma ideia no portefólio.

Seguindo a metodologia da empresa, comecei por fazer uns esboços rápidos para contextualizar a ideia e ver como resultava em papel, tentando alguns esquemas de cor e de forma a ir de encontro à minha ideia (figuras 15, 16 e anexo 4).



Figura 15: Sketches (Fonte: Autor)



Figura 16: Sketches 2 (Fonte: Autor)

Depois da ideia esboçada passei para o desenho 3D, para tentar perceber melhor as relações de materiais, cores e formas, tentando sempre esculpir o projeto de forma a atingir a mensagem que pretendia, mas sem descuidar o facto de ser passível de produzir. Com o 3D realizado, utilizei programas de renderização para me acercar de uma imagem mais próxima do real, ainda com o produto longe de estar finalizados (figura 17 e 18), as quais foram apresentadas aos responsáveis da empresa.

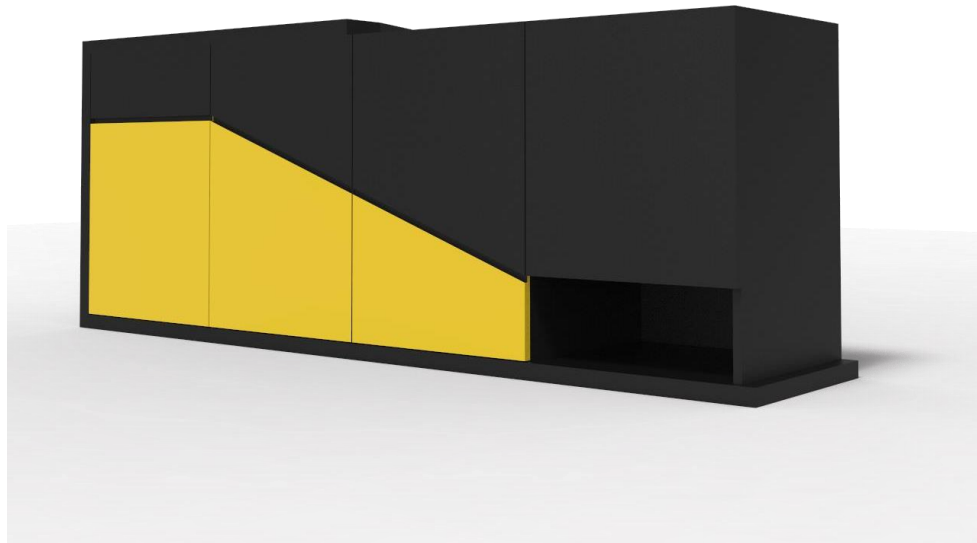


Figura 17: Renders 3D da Ideia (Fonte: Autor)



Figura 18: Renders 3D da Ideia 2 (Fonte: Autor)

Ao mostrar ao designer, este disse-me que o conceito era interessante, para o meu relatório final de estágio, mas que para a empresa não era algo que fosse de encontro com as ideias deles, tanto por motivos de produção, por causa dos cortes das portas que eram difíceis de realizar (figura 19), bem como por não acharem que o projeto vendesse com recurso a uma mensagem, mas sim de acordo com tendências do mercado e estatísticas.

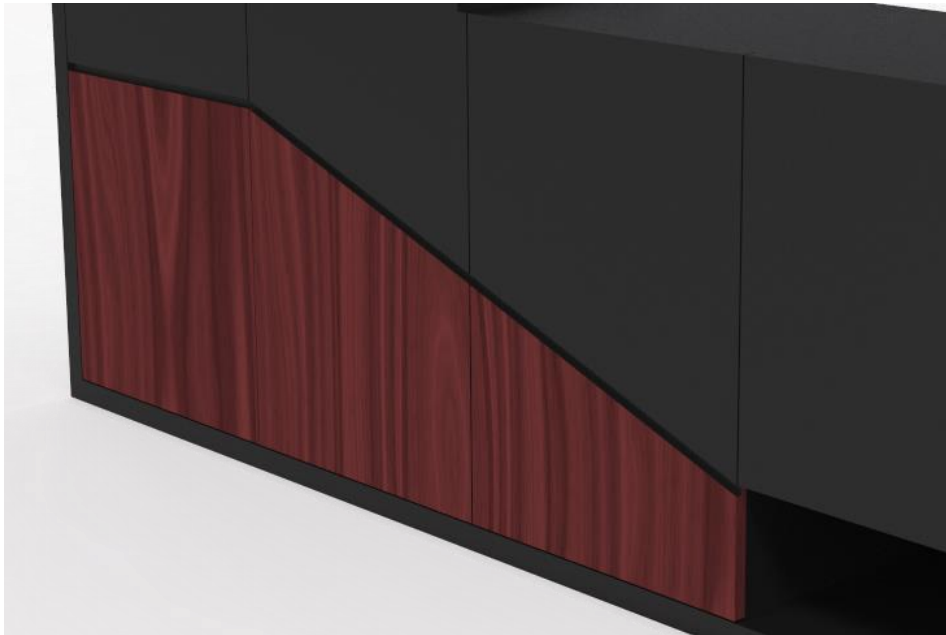


Figura 19: Detalhe corte nas portas (Fonte: Autor)

Embora este projeto não tenha sido selecionado, continuei determinado a encontrar um móvel que fosse de acordo com o que eu gostava que um produto representasse, assim como aquilo que a empresa consideraria para um projeto deles. Algo que fosse esteticamente agradável, que vendesse bem, que não causasse entraves difíceis de resolver na produção, e algo que fosse economicamente viável. Mas também algo que não desrespeitasse o design e tudo aquilo que acredito que é o design de um produto, aquilo que absorvi das aulas e do meu dia-a-dia.

Daqui surgiu o projeto “SkanDesk”, o qual visa uma ideologia minha, mas que vai de encontro ao que a empresa busca num projeto. Alcançando assim, um projeto de autor com a filosofia e o toque da empresa, tentando alcançar a aprovação da Gual, mas que acima de tudo, me preenchesse enquanto designer e que apresentasse um objeto com mais significado.

# Capítulo 5. Skan Desk

Este capítulo apresenta o projeto “Skan Desk”, onde é explanado o conceito teórico que define conceptualmente o projeto de uma secretária, bem como a sua aplicação e desenvolvimento.

## 5.1 Objetivos

O projeto “Skan Desk”, surgiu a partir de uma ideia espontânea, ideia essa que definiu teórica e conceptualmente o projeto de uma secretária, bem como a aplicação e desenvolvimento do mesmo. Este pensamento nasce de uma análise aos produtos da empresa tentando perceber onde é que era pertinente uma intervenção. Sendo que este projeto esteve disposto a uma maior liberdade por parte da empresa, conta com ideais de autoria, memória e tecnologia.

Neste caso, é apresentado um projeto de uma secretária, bem como a aplicação e desenvolvimento completo do mesmo. A parte da prototipagem seria assegurada pela empresa, que se propôs a oferecer um protótipo como recompensa pelo resultado do estágio, mas tal não foi possível. Devido a problemas internos da mesma, que resultaram num processo de insolvência. No entanto, neste projeto foi concedida mais liberdade para utilizar os meus métodos e ideais.

Neste projeto foi apresentada uma secretária por ser um móvel que a empresa quase não tinha em catálogo. Tive como inspiração uma das primeiras memórias com material de escritório, que aconteceu em casa do meu avô onde ia brincar com uma máquina de escrever antiga que já não funcionava e onde eu fingia que escrevia cartas. Esta memória recorda-me uma altura da vida onde não haviam preocupações nem distrações, onde fingia trabalhar e escrever sem me preocupar com nada. Utilizei como referência o design escandinavo para enquadramento deste projeto, por me remeter para algo mais calmo e neutro, onde tudo tem uma harmonia, sem distrações nem preocupações, uma ligação entre o artesanal e o industrial. É uma secretária onde é possível trabalhar sem ter entraves à produtividade, dado que é caracterizada por linhas fluidas e cores neutras. Um requisito crucial imposto pela empresa consistia numa apresentação onde não se vissem ferragens nem parafusos, sendo esteticamente limpo. Um ponto de inovação que tentei introduzir nesta secretária foi uma tecnologia de carregamento sem fios, de forma a manter a linguagem do projeto e introduzindo esta tecnologia nos móveis da empresa, que poderia ser aproveitava para futuros móveis.

## 5.2. Sustentações

Para este projeto usei a minha própria interpretação de memória, tal como Jasper Morrison (2015, p. 219) tem a sua interpretação do passado em que nos mostra que é importante ver as antiguidades, tanto para ajudar a entender o quotidiano como a nossa própria história. Eu tenho uma abordagem um bocado diferente neste projeto, para além de analisar o meu passado para compreender o nosso dia-a-dia, analiso de forma mais pessoal de modo a transmitir essa minha memória, reinterpretando a máquina de escrever antiga do meu avô de forma a criar algo totalmente diferente (uma secretária) mas que tente transmitir as mesmas sensações que aquela máquina me transmitiu (figura 20).



Figura 20: Foto máquina escrever do meu avô (Fonte: Autor)

Até por achar que não tenho experiência suficiente, nem vivências suficientes, para utilizar a memória de forma a compreender as pessoas e as suas vidas, acabei por utilizar a memória de forma a criar uma identidade e sensações na secretária que recriem aquilo que eu vivi. O que acaba por fazer com que a secretária não seja apenas mais um mero móvel funcional, sem alma, mas sim algo que funcione e tenha uma utilidade prática, mas que também tenha carácter e transmita algo. Pois ninguém quer viver num mundo feito apenas com objetos funcionais, objetos que são descartados com mais facilidade e que só os temos porque não há outra alternativa real (Grcic & Staal, 2011). As pessoas têm necessidade de se ligar com os objetos, só dessa forma se mantêm ligados a eles e não os descartam tão facilmente.

Na minha opinião são como as fotografias, agora que temos espaço ilimitado para as guardar, guardamos até mesmo as que não importam, o que faz com que se perca a importância, valor e a genuinidade que tinham antigamente. Acabam por perder o sentido de memória e ganhar o sentido de mostrar aos outros. Ou então no caso mais pessoal, a máquina do meu avô ainda está guardada no sótão, enquanto que eu na minha curta experiência de vida já descartei

alguns computadores, ambos podem ser utilizados para o mesmo, mas como não é criada uma ligação emocional entre mim e os computadores, porque destes estão sempre a ser lançadas versões melhores e atualizadas, sendo assim facilmente descartados e substituídos. Algo que não acontece com a máquina de escrever antiga, que apesar de desatualizada e não ser usada, continua guardada com todo o gosto, por ter aquela ligação emocional.

Esta ligação também é pretendida que haja e seja transmitida com a secretária, que não seja descartada apenas por surgir um modelo novo, tentando transmitir sensações que façam com que o utilizador vá passando de geração em geração, fazendo com que ao descartá-la, sinta que está a descartar algo que faz parte da sua vida (Sudjic, 2009,p.21). Não contribuindo para este mundo consumista e de desperdícios desnecessários, olhando assim também para o meio ambiente de forma a preservar os nossos recursos. Apesar de que no mundo do mobiliário ainda não seja muito comum, embora existam alguns exemplos, como o do IKEA, que sacrifica a qualidade do material e a ligação com o utilizador. Apesar de até mesmo esta marca, já começar a contrariar esta tendência de desperdício, com o programa de trocas “2ª vida” (<https://www.ikea.com/pt/pt/store/alfragide/segundavida>). Isto era algo que fazia crescer a mentalidade de descarte e de substituição (Schouwenberg, 2015, p.23). Por essa razão também, procurei criar uma ligação emocional com o utilizador, despromovendo assim a mentalidade consumista, com a qual o utilizador se sinta ligado e que também seja funcional e prático.

Tal como Dieter Rams afirmava que os produtos da Braun eram como mordomos, que eram invisíveis quando não estavam a ser usados, mas estavam sempre prontos a ser usados. Tendo vindo a mudar um bocado, os objetos tendem a ser mais do que objetos (Sudjic, 2009, p.7). É também um bocado este o ideal desta secretária, que seja invisível quando não é usada, passando despercebida, fundindo-se com o ambiente que a rodeia, não chamando a atenção, mas que quando é usada, remeta todas aquelas sensações de tranquilidade e de organização, não influenciando nem atrapalhando o trabalho que seja feito nela. Sendo algo que tanto se pode fundir com o ambiente quando não é usada, mas que não seja apenas um objeto, também transmita algo.

Foi nisto que tencionei sustentar e enquadrar este projeto, utilizando a minha memória para criar uma ligação com o utilizador, apresentando um produto funcional sem nunca perturbar o mundo que a rodeia, permitindo que seja usada sem entraves à produtividade, não sendo um mero objeto descartável, havendo assim uma preocupação com o meio ambiente. Situando-se num mercado gama média alta, sendo este no qual a empresa estava situada. Utilizando materiais com boa resistência e durabilidade, não prescindindo da qualidade, mas cobrando um valor justo pelo objeto.

### 5.3. Conceito

Este projeto é uma interpretação da minha da memória e das minhas referências, não a considerando como correta ou errada, mas sim a minha interpretação da mesma. Onde mostro a minha perspectiva sobre aquilo que considero a secretária ideal, indo de encontro ao do seu objetivo funcional e emocional.

Como resposta à ideia inicial, desenvolvi uma secretária, esta decisão surgiu depois de uma análise aos produtos da empresa já existentes no mercado e naquilo que parecia ser a área onde tivessem menos móveis, tentando implementar a minha ideia e fazer a junção com a filosofia da empresa.

Este projeto reflete a minha interpretação da memória e procura através disso e do seu significado, uma ligação maior a nível emocional e subconsciente com o utilizador, quer seja pela forma da secretária quer pelas cores e utilização. Que remetem para aquele significado de tranquilidade e que remetem para a máquina de escrever antiga (anexo 6).

Com a ideia e o objetivo definido, comecei a definir os primeiros esboços da ideia (figura 21 e 22), usando a imagem da máquina de escrever antiga, mas sem alterar o arquétipo da secretária.

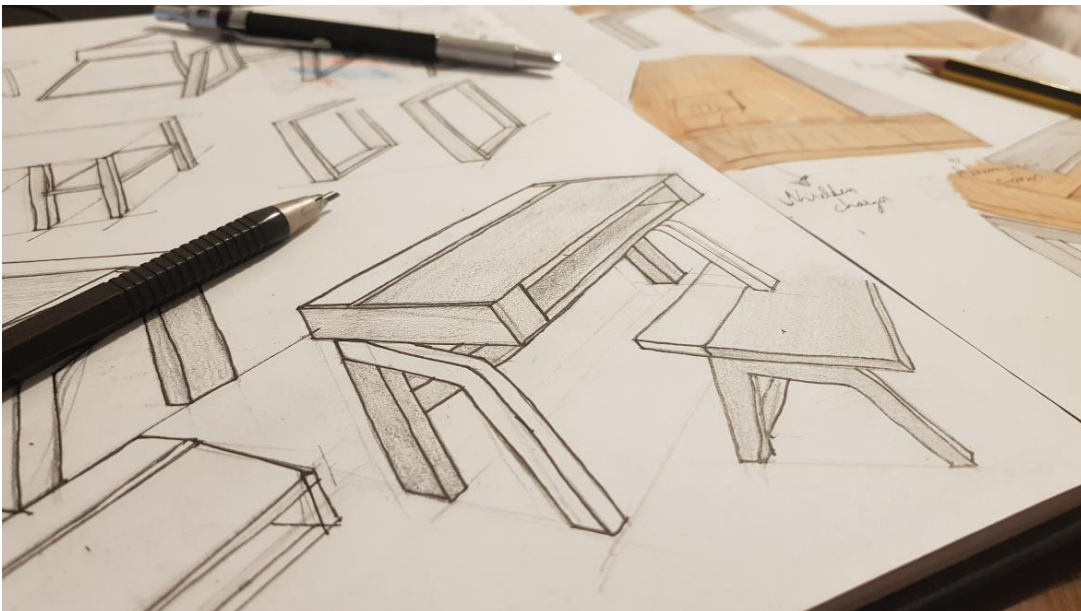


Figura 21: Primeiros desenhos (Fonte: Autor)

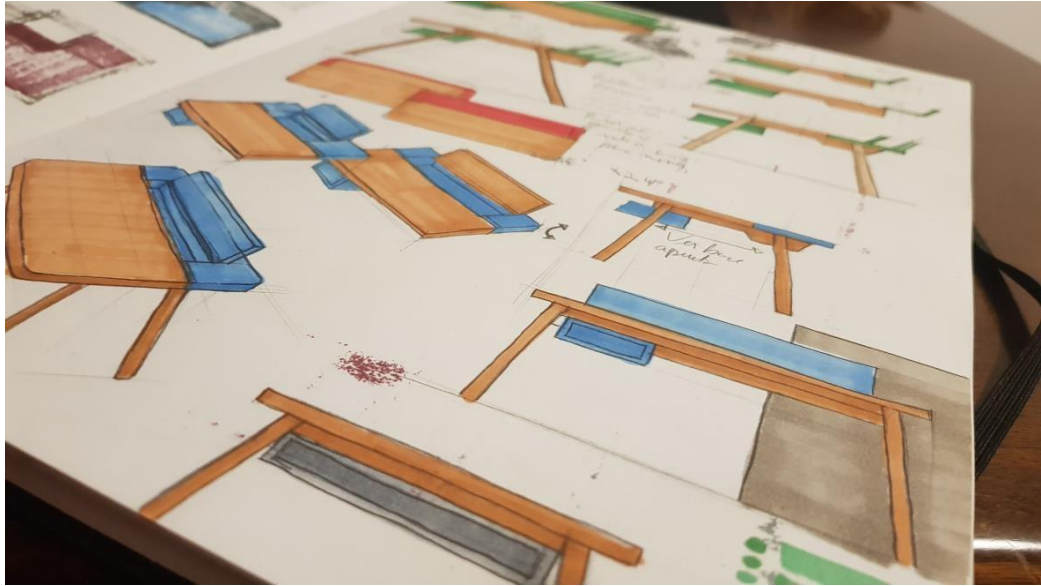


Figura 22: Primeiros desenhos 2 (Fonte: Autor)

Porque apesar de o designer ter o desejo de criar sempre algo novo e diferente que marque, o processo de design baseia-se mais na manipulação e exploração dos arquétipos já existentes (Sudjic, 2009, p.80). Até porque as pessoas desde sempre reconhecem uma secretária com 4 pernas e um tampo, maioritariamente com a forma retangular. Assim não me propus a reinventar a forma de uma secretária, apenas reinterpretei os detalhes da mesma para irem de acordo com o significado que lhe pretendo atribuir e com a máquina de escrever. Alterando um pouco a perspetiva de secretária, mas mantendo as formas lógicas. Para Carl Jung a ideia de arquétipo pode ser como um vaso que não se pode esvaziar nem se pode encher (Morrison, 2015, p. 4) logo não devemos mudar a forma de uma mesa totalmente mas também não nos podemos prender por completo à ideia que já temos da mesma, pois assim teríamos sempre a mesma secretária ao longo dos anos, sem esta nunca mudar.

Para Fuksawa & Morrison (2007, p.108), é mais importante uma melhoria gradual no design do que uma reinvenção completa que ignore o significado e o conhecimento acumulado com as gerações anteriores. É isso que pretendo obter com esta secretária, não uma reinvenção genial, mas sim melhorar aquilo que é possível do meu ponto de vista. Não descartando aquilo que de melhor têm as secretárias, mas melhorando aquilo que ainda não têm, de forma a adaptar-se para os tempos de hoje, como por exemplo a implementação de carregador wireless e suporte reclinável para tablets e livros (figura 23 e 24).

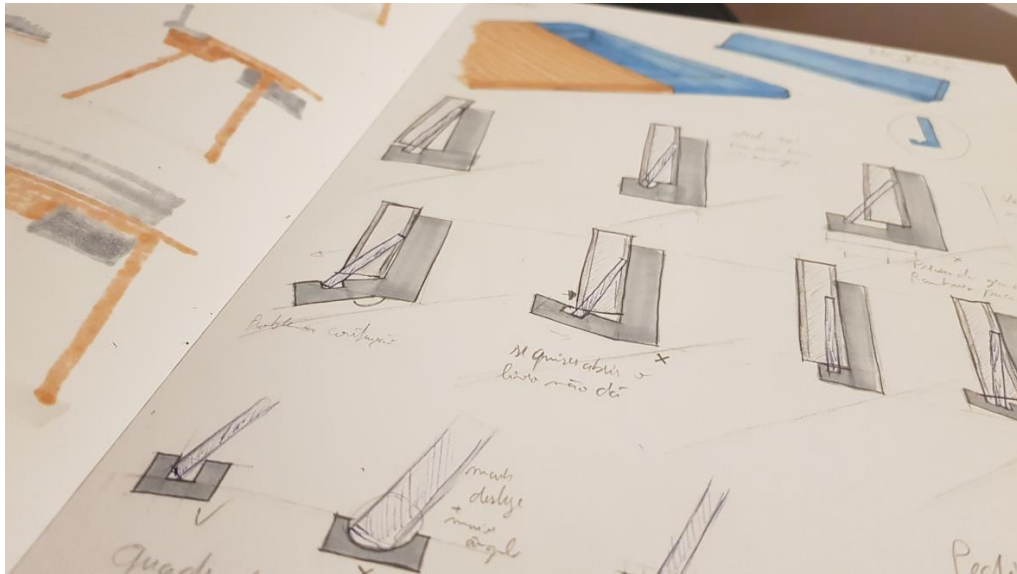


Figura 23: Desenho suporte livros e tablets (Fonte: Autor)

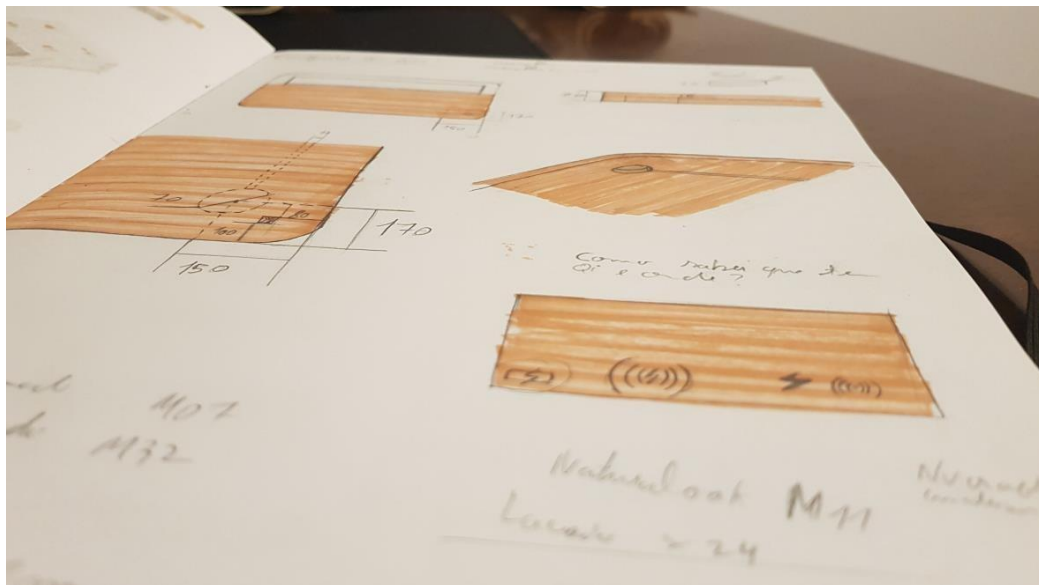


Figura 24: Desenho carregador sem fios (Fonte: Autor)

Para Fukasawa e Morrison os objetos são criados e usados num ciclo, onde se corrigem as deficiências, voltam-se a usar e voltam-se a corrigir ciclicamente até este encontrar a sua maturidade (Fukasawa & Morrison, 2007, p. 110). Esta ideologia de ir melhorando o objeto com o uso e com o tempo, está bastante presente nas secretárias que ao longo do tempo atingiram a sua maturidade e tal como nos diz Gerrit Terstiege, quando ouvimos ou lemos a palavra de um objeto, a nossa cabeça forma logo a sua imagem, como por exemplo numa secretária que imaginamos logo um tampo e 4 pernas (Fukasawa & Morrison, 2007, p. 8).

Desta forma no decorrer deste projeto tentei preservar as formas tradicionais que nos remetem para uma secretária, tentando nunca desviar da forma que a nossa mente idealiza, mas tentando ir sempre de encontro com aquilo que pretendia que o móvel transmitisse. Com o desenvolver dos primeiros *sketchs* da secretária apercebi-me de que podia fazer como num exercício dado no contexto universitário, em particular na unidade curricular de Projeto I. Onde nos foi pedida a reinterpretação de um objeto do livro “The Hard Life” (Morrison, 2017), no qual escolhi a espadela. Foi-nos então solicitado, para transformar aquele objeto noutra, quer sendo pelas questões formais, pelas questões funcionais, ou pelo significado. Podendo transformar noutra objeto com uma função diferente, mas com uma forma semelhante, ou até num objeto com função igual e forma diferente. Este *briefing* foi lançado no primeiro ano de mestrado em Design Industrial pelo Professor Doutor Afonso Borges, com a finalidade de ser apresentado à empresa Bizarro (anexo 5). Tal como neste projeto da Universidade, a minha maior fonte de inspiração era um objeto antigo, neste caso, a máquina de escrever antiga do meu avô. Então aí, foi onde pensei em tentar utilizar as questões formais da máquina de escrever e transpor na secretária (figura 25), como forma de resolver as suas questões formais nas partes que não são nem o tampo nem as pernas, de forma a preservar essa memória que temos de secretária, fazendo o desenvolvimento da forma da gaveta e do tampo reclinável através da apropriação formal (Hecht & Colin, 2005, p.110) da máquina de escrever antiga.



Figura 25: Desenho comparar secretária e máquina escrever (Fonte: Autor)

Outro aspecto importante no desenvolvimento forma da secretária foram as dimensões, uma vez que este projeto foi desenvolvido no âmbito do estágio curricular na Gual, as dimensões que utilizei foram estipuladas pela empresa, que já possuía uma tabela com as medidas padrão para os seus móveis, assim tive que me reger pelas dimensões definidas por eles, principalmente por questões de logística relacionadas principalmente com o embalamento e transporte. Nessa tabela de medidas, existiam 3 opções de escolha para as medidas, onde escolhi a que mais se adequava para este projeto, assim a secretária ficou definida com as medidas de 140cm de comprimento, 65cm de largura e 75 cm de altura (figura 26).

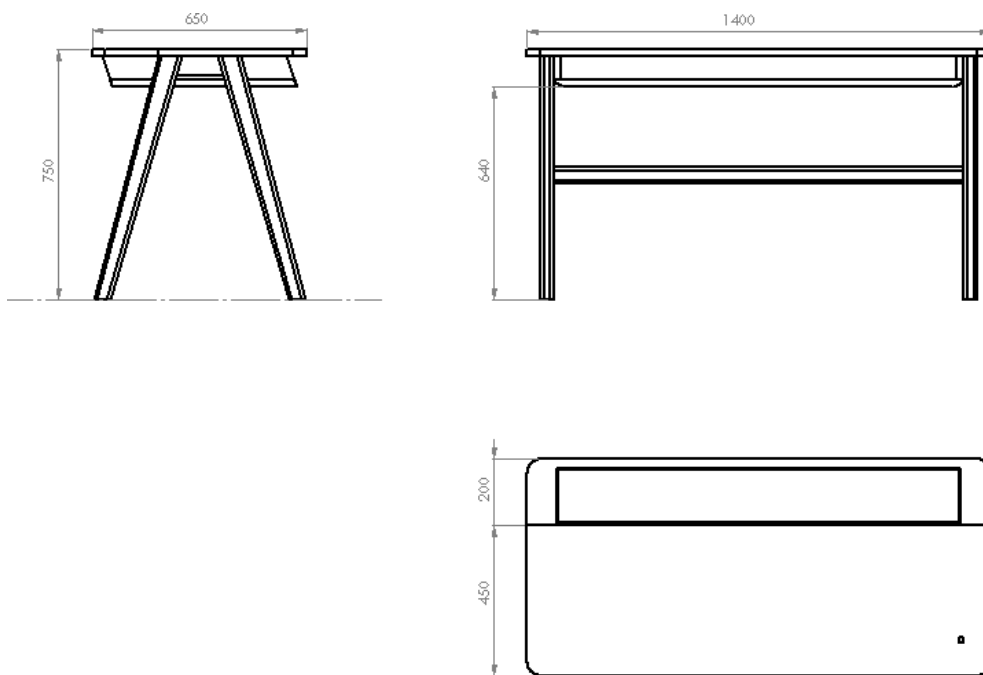


Figura 26: Dimensões Gerais da secretária (Fonte: Autor)

Nestes últimos anos tem vindo a aumentar a tendência da nostalgia (Antonelli et al., 2011, p. 31), havendo muitas referências à memória que se parecem relacionar com a romantização do passado, algo que parece ter influenciado os designers, e que tem resultado no aparecimento de produtos com referências emocionais a tempos que já passaram (Antonelli et al., 2011, p. 31). Sendo que nenhum designer faz um projeto a partir de uma folha em branco (Antonelli et al., 2011, p. 35) e o futuro está à nossa frente, mas atrás de nós está uma acumulação de história (Hara, 2007, p. 410).

É esta utilização da memória que procurei refletir na secretária, utilizando a referência emocional da máquina do meu avô não só nas questões formais vistas acima, mas também fazendo referência à emoção daquilo que passei com aquele objeto durante a minha infância, aquela calma e leveza, a despreocupação e tranquilidade que me envolvia com aquele espaço onde estava. Para transmitir esta emoção da secretária para o utilizador, tinha de conseguir

comunicar com este, de forma a que ele não desse conta, isso é conseguido através o uso de certas cores e materiais, bem como formas, presentes na secretária. De forma a que ao ser usada, aquele conjunto de características consiga transmitir aquelas emoções.

As curvaturas presentes no tampo, na gaveta e também no chanfre das pernas da secretária servem para transmitir as suas linhas relaxadas, dando uma sensação de leveza e liberdade, presentes nela. Não remetendo para uma imagem pesada e bruta, que apesar de ser uma secretária que poderá pesar cerca de 250 quilos, tem um ar de leveza e liberdade devido às suas curvas.

Já em termos de materiais e cores, a semântica permanece a mesma, para permanecer a linguagem de liberdade e delicadeza, não deixando que este interfira em quem trabalha nesta secretária, escolhendo como material o carvalho natural, seguindo a tendência do design nórdico/escandinavo. Em relação à parte lacada, apesar de dar à escolha uma paleta de cores, as selecionadas são o “x48” ou “x47” (códigos da paleta de lacados da Gual, conforme ilustrados na figura 27), que são respetivamente duas variações de cinzento com bege e branco, sendo cores mais neutras que não se vão tentar impor em qualquer que seja o meio que as insira. Tal como Kenya Hara vê o vazio como um potencial, sendo algo que pode vir a ser preenchido (Hara, 2009, p. 38), eu vejo esta escolha de cores e materiais de forma a que não sejam tão chamativos e não influenciem de certa forma a criatividade de quem usar a secretária, mas que sejam quase como a parede branca, que não é uma parede vazia mas sim algo que se pode pintar ou riscar.



Figura 27: Imagem paleta lacados (Fonte: Gual)

Para explicar melhor a ideia das emoções que queria transmitir, tal como para ver melhor as proporções e as dimensões gerais, a secretária passou por várias fases, começando nos desenhos, passando ao 3D e também renderizações (figura 28). Mostrando a secretária com formas leves, cores mais neutras e uma gaveta que deslizava, podendo mover-se de um lado para o outro.



Figura 28: Render geral da secretária versão gaveta móvel (Fonte: Autor)

Esta versão foi levada a reunião com a equipa técnica, por razões técnicas relacionadas com o movimento da gaveta, o qual remetia para o movimento da máquina de escrever. Devido a todas as alterações técnicas que envolviam aquele mecanismo e a complexidade que acrescentava ao projeto, apenas para mexer uma gaveta, que sem ser pelo simbolismo, não acrescentava mais valor ao projeto e ainda aumentava os custos de produção. Foi pedido que repensasse aquela necessidade, então voltei ao desenho rápido e através da visualização da entrada e saída das folhas da máquina, que entravam por cima e saíam por baixo, pensei fazer uma adaptação para a secretária, onde desse a ilusão e que onde se punham os livros/tablets apoiados eram a parte onde se punham as folhas e a gaveta seria onde saíam os papéis (figura 29 e 30).



Figura 29: Render nova gaveta (Fonte: Autor)

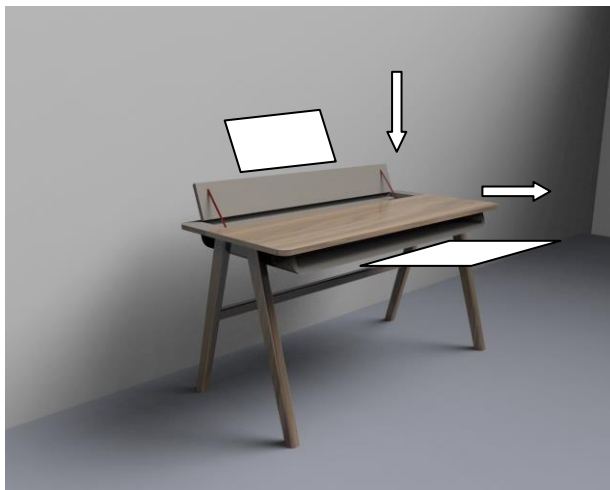


Figura 30: Referência das folhas tipo “skan” (Render Fonte: Autor) (Imagem Fonte: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/09/como-escanear-com-a-impressora-epson-l355.html>)

Aprovada esta nova versão de gaveta mais económica e fácil de produzir, para melhor compreender a ideia e de como resultava, passei para o 3D com auxílio de renderizações (figura 31).



Figura 31: Renderizações versão final (Fonte: Autor)

Depois de aprovada a ideia final e feliz com o resultado, optei por fazer uma maquete à escala numa impressora 3D (figura 32), para ter um resultado mais palpável para poder analisar mais facilmente a forma final.



Figura 32: Foto maquete impressão 3D (Fonte: Autor)

## 5.4. Processo

Com o aproximar do protótipo final, que seria realizado pela empresa, foram discutidas as implicações do projeto para avançar para a linha de produção. A Gual trabalhava maioritariamente com aglomerados de madeira tais como MDF, contraplacado, entre outros aglomerados. Em termos de acabamentos, aquilo que se trabalhava mais na empresa eram os lacados, alto-brilho e acabamentos de verniz, tendo como especialização, o trabalho de folheados de madeira. Estes eram as principais áreas de trabalho da empresa, quando eram necessários trabalhos de marcenaria, vidros, cerâmicas e madeira maciça a empresa recorria a outras empresas especializadas nesses trabalhos.

Para esta secretária foi decidido que teria os quatro pés em madeira natural, o tampo e a gaveta seriam em MDF, em que o tampo maior seria depois coberto com folha de madeira, a gaveta e o tampo seriam lacados na cor decidida anteriormente. No detalhe que segura o tampo ia ser usada pele.

Em relação aos processos em si, as pernas da secretária, como seriam de madeira de carvalho maciça, seriam feitas noutra empresa especializada, sendo depois incorporadas na linha de montagem. Em relação ao resto da estrutura, o MDF era cortado por um operador responsável apenas por esses cortes iniciais com as medidas gerais, saindo desse setor as peças de MDF que seriam para lacar seguiam diretas para as CNC para lhes fazer as formas, ranhuras e buracos necessários para a montagem. As peças de MDF que eram para serem folheadas seguiam para a orladora, para orlar as partes retas, e as partes mais pequenas e redondas eram orladas manualmente por outro operador. Estas peças depois de orladas seguiam para as CNC para serem maquinadas, de forma a ficarem prontas para a montagem. As peças que tinham saído da maquinaria para lacar, iam para uma estufa onde lhe davam várias passagens até terem a cor pretendida e ficavam lá a secar durante 24 horas. Depois das peças de MDF estarem orladas e lacadas, bem como todas as ferragens necessárias e as peças feitas fora da empresa, seguia tudo para a linha de montagem, onde outro operador montava tudo para ver se estava de acordo com aquilo que se pretendia. Seguindo por fim para a parte de embalagem, onde era embalado e acomodado de forma a ser possível o seu transporte.

Devido ao contratempo que surgiu na parte final do estágio, com a crise interna que resultou num processo de insolvência, a parte de prototipagem não se chegou a concretizar, ficando ao meu encargo tentar concretizá-la. Devido aos custos associados a um protótipo desta escala e em acordo com a minha orientadora, chegou-se ao consenso de realizar uma maquete funcional à escala (figura 33) como forma de conseguir mostrar melhor e ter algo mais palpável para a apresentação deste relatório.



Figura 33: Fotos maquete final à escala 1:4 (Fonte: Autor)

Continuando a utilizar a renderização 3D, para uma melhor percepção do projeto e dos detalhes que não são possíveis de fazer numa maquete daquela escala. É possível observar na figura 34, o detalhe da sinalização para o carregamento sem fios.



Figura 34: Sinalização carregamento sem fios (Fonte: Autor)

Bem como a abertura para a saída de cabos e armazenamento de material (figura 35) e ainda uma simulação de um contexto real de utilização (figura 36).



Figura 35: Abertura atrás para passagem de cabos e em cima para armazenamento (Fonte: Autor)



Figura 36: Renders 3D secretária em contexto real (Fonte: Autor)

Para tentar manter os custos baixos e também com os prazos a aproximar do fim, optei por tentar fazer, eu mesmo, uma maquete à escala 1:4, em balsa e contraplacado. Procurando ser o mais fiel, possível, aos detalhes projetados, utilizando para isso algumas máquinas, tintas e vernizes. O aspeto da maquete assemelhou-se bastante ao que era pretendido obter com o protótipo, revelando um resultado bastante satisfatório para ter presente no momento de apresentação deste relatório, conseguindo assim transmitir o que se pretendia com este projeto, alcançando um móvel que não seja o destaque do ambiente onde seja inserido, mas tenha um simbolismo bastante forte (Figura 37).

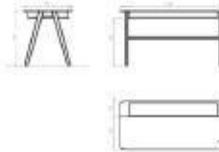


Figura 37: Maquete final à escala (Fonte: Autor)

Como todos os projetos, este também precisava de nome, tanto para facilitar a comunicação do produto dentro e fora da empresa, mas também como forma de reconhecer o produto. Para este projeto a memória e o design escandinavo estiveram sempre bem presentes, marcando bastante a linha da secretária, que manteve formas leves e discretas, cores neutras e uma mensagem de calma e relação de proximidade.

O nome surge da junção entre um *scanner* e o design escandinavo, sendo a parte do *scanner* justificada pela abertura que a mesa tem no tampo, onde se podem apoiar livros ou dispositivos eletrônicos, como por exemplo um *tablet*. Criando-se assim a ilusão de conexão entre esse espaço e a gaveta, que faz parecer que as ideias entram por cima, enquanto passam pela mesa, são processadas e o resultado final sai pela gaveta. Quase como um *scanner* de ideias a funcionar.

Como já foi mencionado e é perceptível, a secretária sofre de uma inspiração do design escandinavo, sendo que é uma parte importante e crucial para a mesa transmitir aquilo que se pretende, a valorização desta referência, foi alcançada através da sua inclusão no nome. Daí surge o SKAN, que junta o *Scandinavian design* e o *scanner*. Acabando assim por originar o nome final SKAN DESK. Depois de “batizar” o projeto, recriei a folha técnica de produto feita na empresa, também para o meu projeto da secretária (figura 38).



**SKan Desk**

Desk with 4 natural oak feet. Remaining structure in MDF with wood veneers. The back structure with lacquered matt finish and detail with leather to old. Includes a wireless charger for smartphones and a compartment for hiding the cables.

Secretaria com 4 pés em madeira natural. Estrutura restante em MDF com folheado de madeira. Estrutura de trás em lacado mate com detalhe em pele para segurar. Inclui carregador sem fios para telemóveis e compartimento para seconder cabos.

Image finishes: M11 / X49 / Red Leather

Product	Kg	m3	Finish (m/x)	c.o.m	m/l
SKan 140 x 65 x 75					

Figura 38: Ficha técnica de produto (Fonte: Autor)

Esta ficha técnica incluiria ainda as imagens dos tipos de acabamentos possíveis para o produto, tanto para lacados, como para folhas. De forma a facilitar a escolha por parte do cliente (figura 39). De modo a tornar o produto mais real e apelativo para o cliente. A última página da ficha técnica corresponderia a uma imagem do produto inserido em contexto real, realizada com auxílio de programas de renderização (figura 40).

**Wood Veneers**  
**Folheados de Madeiras**



The colors and textures shown above are merely indicative and non-binding because they are slight variations and some variations. For more information about another color options please contact the sales department.  
As cores e texturas acima apresentadas são meramente indicativas e não vinculativas porque podem sofrer ligeiras variações e algumas alterações. Para mais detalhes sobre outras opções de acabamentos por favor contactar o departamento de vendas.

Standard Colors | Cores Standard



Optional Colors | Cores Opcionais



The colors and textures shown above are merely indicative and non-binding because they are slight variations and some variations. For more information about another color options please contact the sales department.  
As cores e texturas acima apresentadas são meramente indicativas e não vinculativas porque podem sofrer ligeiras variações e algumas alterações. Para mais detalhes sobre outras opções de acabamentos por favor contactar o departamento de vendas.

Figura 39: Ficha técnica de produto com opções de acabamentos (Fonte: Autor)



Figura 40: Ficha técnica com imagem de produto em contexto real (Fonte: Autor)



# Capítulo 6. Conclusões

Este relatório é uma combinação de vários projetos e aprendizagens conseguidos dentro do estágio curricular, projetos esses que tiveram vários caminhos e guias, cada um com o seu problema e solução. Tendo projetos de cariz mais técnico e produtivo, tentativas de projeto de autoria e ainda uma relação entre o móvel e a memória, reintroduzindo uma memória pessoal num novo objeto funcional para casa.

Todos os projetos foram realizados dentro da empresa e com objetivo de agradar e cumprir com os requisitos definidos pela Gual. O que acabou por abrir alguns caminhos, mas fechando outros, traçando logo desde início as metodologias e o percurso a ser seguido. Acabando por acrescentar assim mais limitações, para além daquelas que o design já nos impõe.

No primeiro projeto, apesar de ser um briefing desafiador e ambicioso, que pretendia apresentar uma nova linha de móveis para Inglaterra. Acabou por se demonstrar mais como uma versão/visão do mercado, um projeto totalmente guiado pelas tendências e visões da equipa comercial da empresa. Equipa essa que, naturalmente acaba por ser influenciada pela vertente económica e temporal, preocupada principalmente em manter a margem de lucro e serem rápidos a lançar os produtos no mercado, não tendo problemas em se “inspirarem” naquilo que são *bestsellers* de outras marcas, e que nem são da sua autoria.

O projeto acaba por ficar parecido com outros móveis já existentes no mercado, não apresentando grande carácter nem nada de disruptivo para o mercado ou para o utilizador, utilizando apenas o estético e a preocupação ao detalhe para captar a atenção do consumidor.

O projeto intermédio, “Edifícios Degradados”, surgiu de uma ideia que foi pensada nas horas mais calmas do estágio, onde dava para uma introspeção maior, que acaba por surgir um pouco como tentativa de mostrar que podíamos ter um design arrojado que chamasse a atenção do consumidor e incluindo um significado maior ao móvel típico, transmitindo algo mais ao consumidor.

Foi uma ideia que foi crescendo nos tempos mortos e que foi apresentada à direção, mas apesar da aprovação do conceito, enquanto projeto não foi aceite. Mais uma vez prevaleceram os motivos económicos e produtivos, onde apesar de aprovarem o conceito e a ideia geral, como poderiam ter de alterar algum processo produtivo, não seguindo os métodos mais tradicionais da empresa e por não ser parecido com algo que tivessem provas que fosse

vendável, preferiram descartar logo enquanto era ideia. Sem permitirem sequer o desenvolvimento da ideia, ficando por ali aquele projeto sem chegar a ser projeto.

Em relação ao último projeto, a secretária foi desenvolvida sem um briefing específico, é um projeto que usa o recurso à memória e a intenção de usar um produto transformando-o noutra. Usa o recurso da memória para tentar criar uma relação objeto-utilizador. Acaba por ser uma interpretação pessoal da memória, que utiliza a natureza associativa do design, para a transformar a memória daquele objeto, noutra com outra função, associando-se de uma história do passado para tentar transmitir uma ideia e uma sensação para o meio que rodeia aquela secretária. Apesar do apreço por parte da empresa, não pela história, mas pelo estético e pelo funcional da secretária, que possuía uma forma esteticamente agradável e dentro das normas da empresa e também uma vertente mais tecnológica que tentava num projeto que já tinha ligação emocional ao passado, ter uma ligação funcional ao futuro.

O projeto acabou por nunca chegar à fase de produção nem de prototipagem, apesar de ter sido falado em fazer um protótipo, o futuro incerto de uma qualquer empresa, acabou por assolar aquela produtora nacional.

Algo que acabou por se tornar mais uma experiência vivida naquela empresa foi o fecho da Gual como resultado de um processo de insolvência, que apanhou toda a equipa desprevenida, que continuava com visão no futuro, com encomendas prontas para entrega, encomendas a chegar e móveis a ser produzidos com afinco. Este foi o principal motivo de não ser feito um protótipo da secretária, traçando assim o fim precoce daquele projeto.

Em termos de experiência pessoal, ao nível de mercado de trabalho e o primeiro contacto com um caso real, apesar de ter sido bastante rico e completo, ficou por compreender melhor a transição entre o papel e a produção. O motivo principal desta lacuna foi o fecho da empresa ainda antes de terminar o estágio curricular, que acabou por terminar quase um mês mais cedo e pôr um fim a esta aprendizagem.

Aprendizagem que num âmbito mais pessoal acaba por ser bastante rica, que fez com que houvesse um crescimento tanto a nível profissional como pessoal, sendo este o primeiro contacto com o design em contexto real de emprego na área de mobiliário Português. Apresentando-se uma aventura desde início, com a procura de uma empresa onde estagiar, fase que se apresentou bastante complexa e difícil, onde surge pela dificuldade para entrar em contacto com as empresas que na maioria das vezes acabam por nem responder. Sendo das fases mais difíceis e incontroláveis. Dentro da empresa já se apresentou uma experiência muito mais rica e gratificante, mesmo tendo todas as dificuldades inerentes à inserção numa empresa, com problemas de integração, deu para perceber o panorama do design dentro de

uma empresa, onde se descarta muitas das valências aprendidas na Universidade mas acaba-se por ganhar outras que serão muito úteis no futuro.

Com um fim precoce desta experiência enriquecedora a vários níveis, ainda com o presente relatório por terminar, decidi não ficar parado nesta busca pela aprendizagem. Embarcando numa nova experiência, onde procurei sair da minha zona de conforto, ingressei numa nova empresa, numa área totalmente desconhecida e inexplorada por mim.

Nos meses após o término do estágio curricular na Gual, surge o início de uma nova aventura noutra empresa, desta vez numa empresa especializada em espelhos, que tem um portefólio recheado com muitas vertentes e variações do tradicional espelho que conhecemos. Nestes primeiros meses de adaptação e aprendizagem, tive de reaprender novos métodos de trabalho, novos processos de fabrico e materiais aos quais só estava habituado a ouvir falar nas aulas, novos programas de modelação tridimensional e também novos colegas de trabalho. Uma perspetiva que se manteve da outra empresa para esta é o trabalho técnico que continua a ser significativamente maior do que o trabalho criativo, mas que não deixa de fazer parte e que penso que somos nós enquanto designers que temos de tentar reavivar e afirmar o design dentro da empresa.

Nestes primeiros tempos tem surgido muita coisa nova a aprender e absorver sobre este mundo do design empresarial ao qual tenho vindo a penetrar e enquanto conseguir vou absorver o máximo possível destas experiências, não caindo na rotina do confortável e ver o que o futuro me reserva.



# Bibliografia

Antonelli, P., Jongerius, H., Rawsthorn, A., & Schouwenberg, L. (2011). *Hella Jongerius: Misfit*. (L. Schouwenberg, Ed.). Londres, Reino Unido: Phaidon Press Ltd.

Fukasawa, N., & Morrison, J. (2007). *Super Normal: Sensations of the Ordinary*. Baden, Suíça: Lars Müller Publishers.

Govers, P.C.M. & Schoomans, J.P.L. (2005) "Product personality and its influence on consumer preference". *Journal of Consumer Marketing* 22(4):189-197. Em [https://www.researchgate.net/publication/235279097\\_Product\\_personality\\_and\\_its\\_influence\\_on\\_consumer\\_preference](https://www.researchgate.net/publication/235279097_Product_personality_and_its_influence_on_consumer_preference) (acedido a 3 de setembro)

Graf, B. (2019) *Programa 2ª vida Ikea*. (Online) Em <https://www.ikea.com/pt/pt/store/alfragide/segundavida> (acedido a 15 de agosto)

Gualtorres, (2019). *Site da Gual*. (online) Em <https://www.gual.pt/readme> (acedido a 10 junho)

Grcic, K., & Staal, G. (2011). *Pioneers of Industrial Culture*. Premsela: Pioneers of Industrial Culture. Em <https://itunes.apple.com/us/podcast/pioneers-industrial-culture-by-premsela-dutch-platform/id391092554?mt=2>

Grcic, K., & Hecht, S. (2007). *Reflections on the Meaning of Design: Deyan Sudjic Talks to Konstantin Grcic and Sam Hecht*. In *Proventus* (pp. 1-11). Em [http://www.industrialfacility.co.uk/wo\\_files/documents/media/PDF/Talk\\_1.pdf](http://www.industrialfacility.co.uk/wo_files/documents/media/PDF/Talk_1.pdf)

Grcic, K. (2013, setembro). *Some companies hire designers for marketing reasons" - Konstantin Grcic*. Dezeen. Dezeen. Em <https://www.dezeen.com/2013/09/03/konstantin-grcic-furniture-marketing-milan/>

Hara, K. (2007). *Designing Design*. Baden, Suíça: Lars Müller Publishers.

Hara, K. (2009). *White*. Baden, Suíça: Lars Müller Publishers.

Hecht, S., & Colin, K. (2005). *Product as Landscape*. Londres, Reino Unido: Industrial Facility.

Henriques, A. (2012) *Portugal tem 22 mil designers e isso é uma “completa loucura”* (Online) Em <https://www.publico.pt/2012/09/13/p3/noticia/portugal-tem-22-mil-designers-e-isso-e-uma-completa-loucura-1814468> (acedido a 15 de julho)

Jongerius, H., & Schouwenberg, L. (2015). *Beyond the New*. Dezeen, 10 julho. Em <http://beyondthenew.jongeriuslab.com/download/Beyond-the-new-manifest.pdf>

Lewrick, M. Link, P e Leifer, L. (2018) *The Design Thinking Playbook*: John Wiley e sons Inc

Morrison, J. (2015). *A Book of Things*. Baden, Suíça: Lars Müller Publishers.

Morrison, J. (2017). *“The Hard Life”*. Lars Müller Publishers, Zürich, Switzerland.

Munari, B. (2008). *Das coisas nascem Coisas*. Baden, Suíça: Edições 70.

Norman, D. (2004). *Emotional Design*. USA: Basic Books.

Norman, D. (2013). *The Design of Everyday Things*. USA: Basic Books.

Santos, A e Correira L. (2015) *Arte Urbana Porto (online)*. Em <https://jpn.up.pt/2015/10/27/cultura-viagem-pela-arte-urbana-da-cidade-do-porto/> (acedido em 23 junho 2019)

Schouwenberg, L. (2015). *Reproducing Scholten & Baijings*. Londres, Reino Unido: Phaidon Press Ltd.

Sudjic, D. (2009). *The Language of Things*. Londres, Reino Unido: Penguin Books Ltd.

Tiger, L. (2008). *The Pursuit of Pleasure*. New Jersey, USA: Transaction Publishers.

# Anexos

# Anexo 1



A handwritten signature or mark is located in the top right corner of the page.

## PROTOCOLO DE ESTÁGIO

Entre:

A **UBI, Universidade da Beira Interior**, com sede em Convento de Santo António, 6201-001 Covilhã, pessoa coletiva n.º 502 083 514, representada neste ato pelo Professor Doutor João Canavilhas, na qualidade de Vice-Reitor da Universidade da Beira Interior, adiante designada por **UBI, Universidade da Beira Interior**;

**Gualtorres, Industria e Design de Mobiliário, Lda**, com sede social em Paredes, pessoa coletiva n.º 505 690 152, representada neste ato e para esse efeito por Filipe Ferreira na qualidade de responsável, adiante designado por **Segundo Outorgante**;

E **Luís Lopes**, discente do Mestrado Integrado em Design Industrial, com o número de aluno **M8445**, como terceiro outorgante, adiante designado por **Estagiário**;

Considerando que:

- a) Esta formação deverá contribuir para o desenvolvimento das empresas/organizações e da sociedade em geral;
- b) O intercâmbio, entre as Escolas e as empresas/organizações, é um instrumento fundamental para promover um melhor ajustamento entre a oferta e procura de emprego;
- c) A vivência organizacional tem um carácter formativo, o qual é fundamental para o desenvolvimento e consolidação das competências técnicas e sociais dos diplomados;
- d) O acolhimento de jovens recém-licenciados, portadores de novas ideias e conhecimentos na área das ciências empresariais, pode contribuir para o desenvolvimento competitivo das empresas/organizações;
- e) As entidades empregadoras podem beneficiar de uma mais fácil integração de novos quadros quando optam pela contratação dos seus Estagiários.

é celebrado o presente protocolo de colaboração nos termos dos números seguintes:

1



## 1 - OBJECTIVO

- 1) O segundo outorgante proporcionará um estágio nas suas instalações ao terceiro outorgante adiante designado por estagiário;
- 2) O segundo outorgante facultará ao estagiário os conhecimentos técnicos e administrativos, a assistência e aconselhamento indispensáveis à consecução da formação a ministrar, sendo objetivo do presente estágio proporcionar ao Estagiário, um contacto com o mundo do trabalho, facilitando a sua integração no mesmo, através da sua participação nas diversas atividades desenvolvidas pela empresa.

## 2 - LOCAL, HORÁRIO E PERÍODO DE ESTÁGIO

- 1) O estágio decorrerá nas instalações do segundo outorgante, com início em 01 de Outubro de 2018, com a duração de 4 meses e horário definido pelo 2º outorgante;

## 3 - OBRIGAÇÕES DO ESTAGIÁRIO

- 1) São obrigações do Estagiário realizar as suas tarefas com zelo e diligência e designadamente:
  - a) Realizar o estágio referido em 1) com empenhamento, interesse, assiduidade e pontualidade;
  - b) Elaborar relatórios intercalares das atividades desenvolvidas sempre que solicitados pelos respetivos coordenadores;
  - c) Zelar pela boa conservação dos equipamentos e demais bens que lhe sejam disponibilizados pela Organização de Acolhimento;
  - d) Tratar com urbanidade, respeitar e fazer-se respeitar por todos os colaboradores da Organização de Acolhimento, bem como, os que com esta se relacionem;
  - e) Guardar sigilo de informações e conhecimentos relacionados com a atividade da Organização de Acolhimento, que esta entenda como confidencial;
  - f) Justificar e, se possível, avisar antecipadamente a Organização de Acolhimento de todas as ausências na atividade do estágio;
  - g) Contribuir com todo o seu conhecimento para o bom desempenho da Organização de Acolhimento.
- 2) Em caso de incumprimento ou de comportamento inadequado, a Organização de Acolhimento pode, em qualquer altura, dar o estágio por terminado, comunicando esse facto à Universidade, suspendendo de imediato o estágio.



#### 4 - COORDENAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DO ESTÁGIO

- 1) O Estagiário, no desempenho da sua atividade de estágio, será coordenado e acompanhado por um quadro da Organização de Acolhimento, a designar por esta e pelo Gabinete de Internacionalização e Saídas Profissionais;
- 2) O Estagiário será acompanhado por um orientador, selecionado dentro dos docentes do departamento onde é oriundo, tendo que no final do estágio apresentar relatório do mesmo;
- 3) As atividades a desenvolver pelo Estagiário constarão de um plano de estágio a elaborar pelo Estagiário, sujeito ao acordo do coordenador e do orientador do estágio.

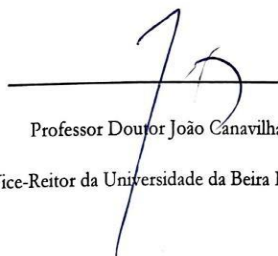
#### 5 - DISPOSIÇÕES FINAIS

- 1) O presente protocolo não é renovável e caducará automaticamente sem necessidade de qualquer comunicação, no termo do prazo fixado em 2.1);
- 2) O presente protocolo está de acordo com o estipulado no n.º 1 do Decreto-Lei n.º 66/2011 de 1 de Junho e com o Despacho 60/R/2011 – Regulamento de Estágios Curriculares;
- 3) Qualquer das partes poderá denunciar imediatamente o presente acordo, caso a outra não cumpra qualquer uma das suas disposições através de notificação feita à contraparte, por modo adequado;
- 4) A celebração deste acordo não gera qualquer vínculo laboral entre o estagiário e a entidade acolhedora;
- 5) O Estagiário, enquanto estudante, está protegido pelo Seguro de Acidentes Pessoais Escolar, apólice n.º 96.00054038 da Açoreana Seguros e manterá o estatuto que tenha enquanto estudante. Este seguro protege o Estagiário contra riscos de eventualidades, que possam ocorrer durante e por causa das atividades correspondentes ao estágio curricular, bem como nas deslocações entre a residência e o local de estágio. Em alternativa o 2.º outorgante obriga-se a subscrever um seguro que proteja o 3.º Outorgante contra riscos de eventualidades, que possam ocorrer durante e por causa das atividades correspondentes ao estágio profissional/curricular, bem como nas deslocações entre a residência e o local de estágio;
- 6) A alteração, supressão ou aditamento de qualquer cláusula, apenas são válidas se reduzidas a documento escrito assinado pelos outorgantes.

Este protocolo de estágio é feito em triplicado, sendo um exemplar entregue a cada um dos Outorgantes.

UBI, 14 de Setembro de 2018

**O PRIMEIRO OUTORGANTE:**



Professor Doutor João Canavilhas

Vice-Reitor da Universidade da Beira Interior

**O SEGUNDO OUTORGANTE:**

  
A GERÊNCIA

Filipe Ferreira

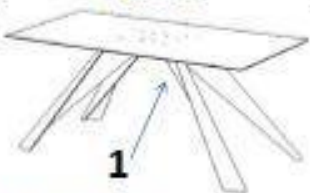


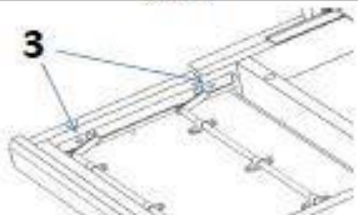
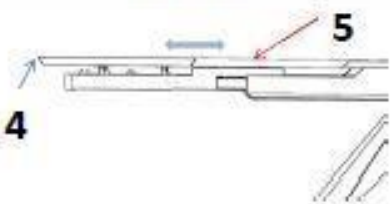
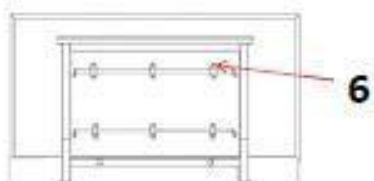
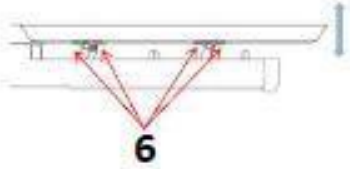
**O TERCEIRO OUTORGANTE:**



Estagiário

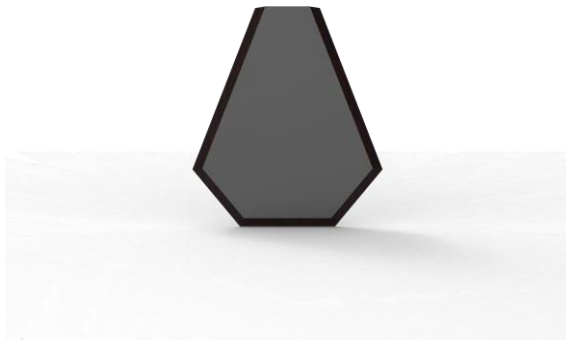
## Anexo 2

- Esquema de montagem de uma Mesa (primeiras tarefas na empresa)

Esquema de montagem - Mesa Bend Extensível	
<p><b>Passo 1</b></p>  <p><b>1</b></p>	<p><b>Passo 2</b></p>  <p><b>2</b></p>
<p>Pousar a Peça [1] no chão.</p>	<p>Colocar Mesa [2] em cima. Apertar 6 Parafusos.</p>
<p><b>Passo 3</b></p> 	<p><b>Passo 4</b></p>  <p><b>3</b></p>
<p>Mesa pronta a usar. NOTA: Em caso de ser preciso afinar os livros [4]. Usar 2 afinadores [3] e [6].</p>	<p>Regulador de face.</p>
<p><b>Passo 5</b></p>  <p><b>4</b> <b>5</b></p>	<p><b>Passo 6</b></p>  <p><b>6</b></p>
<p>Detalhe regulador de face. Distância entre Livro [4] e Mesa [5].</p>	<p>Regulador de altura do Livro.</p>
<p><b>Passo 7</b></p>  <p><b>6</b></p>	
<p>Formenior da Regulação das ferragens.</p>	

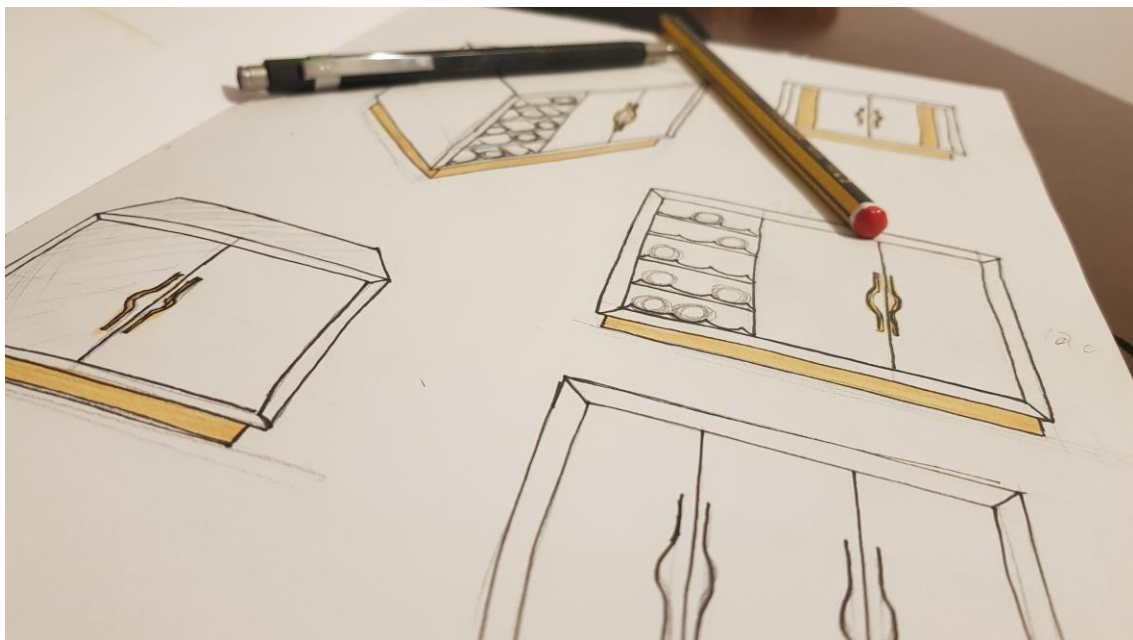
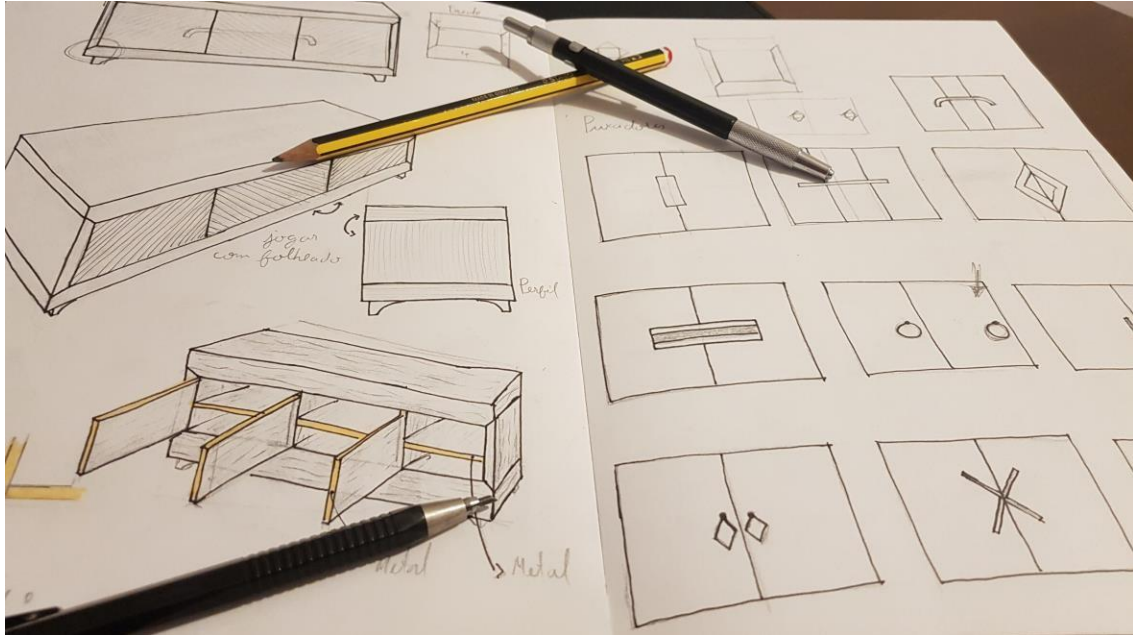
**GUAL**

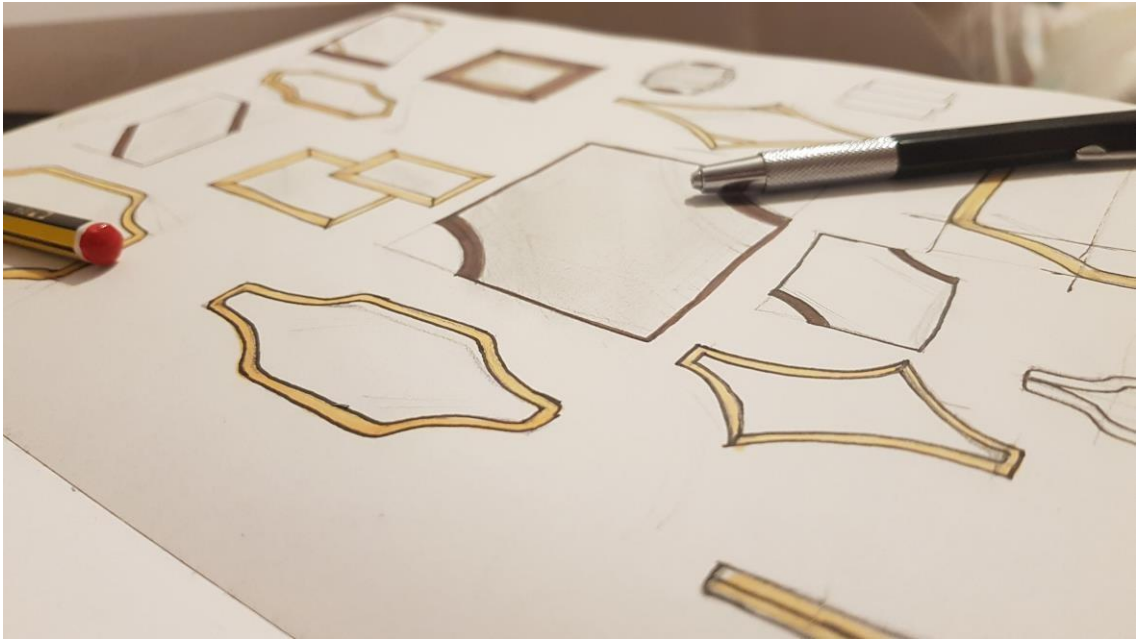
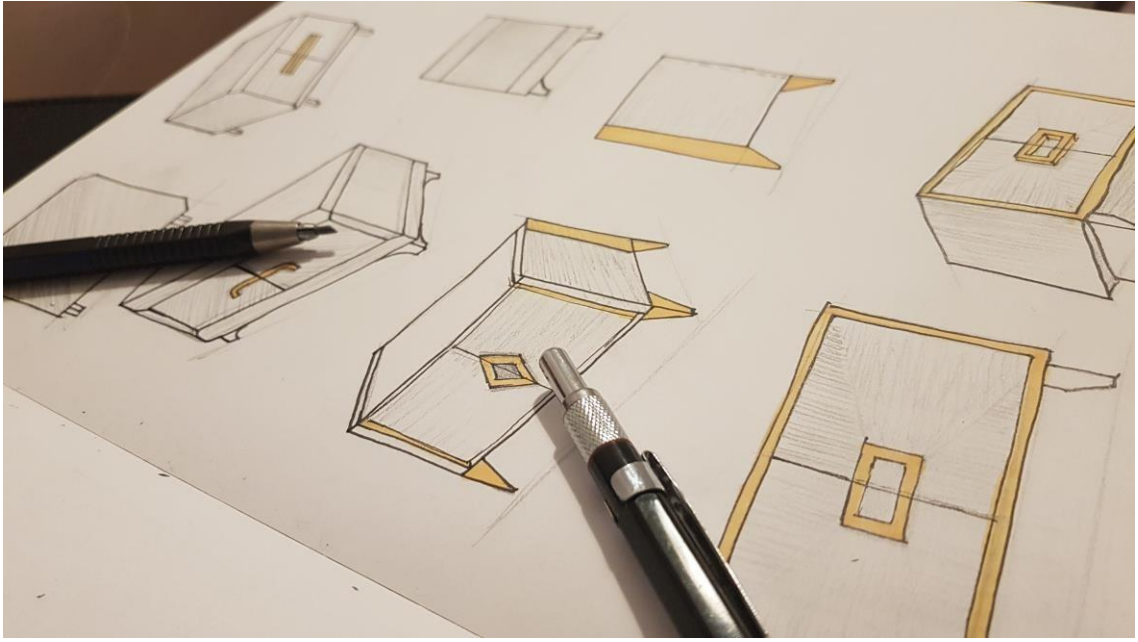
- Peças de mobiliário soltas (primeiras tarefas na empresa)

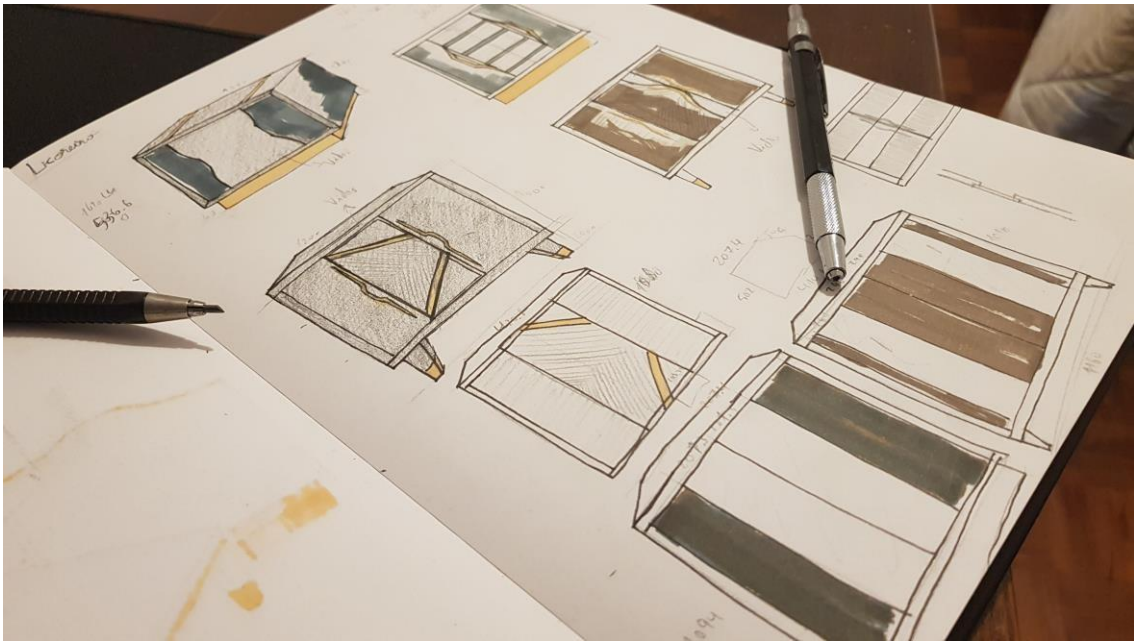
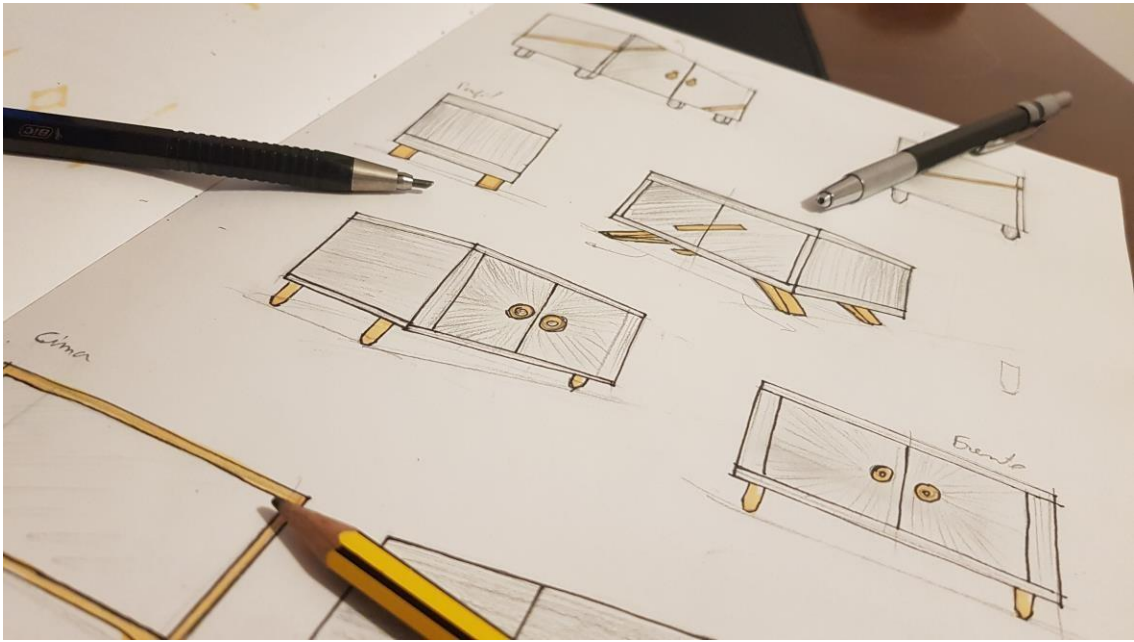


# Anexo 3

## - Sketchs London Furniture







- Apresentação final London Furniture

# ENGLAND

COLLECTION 2019

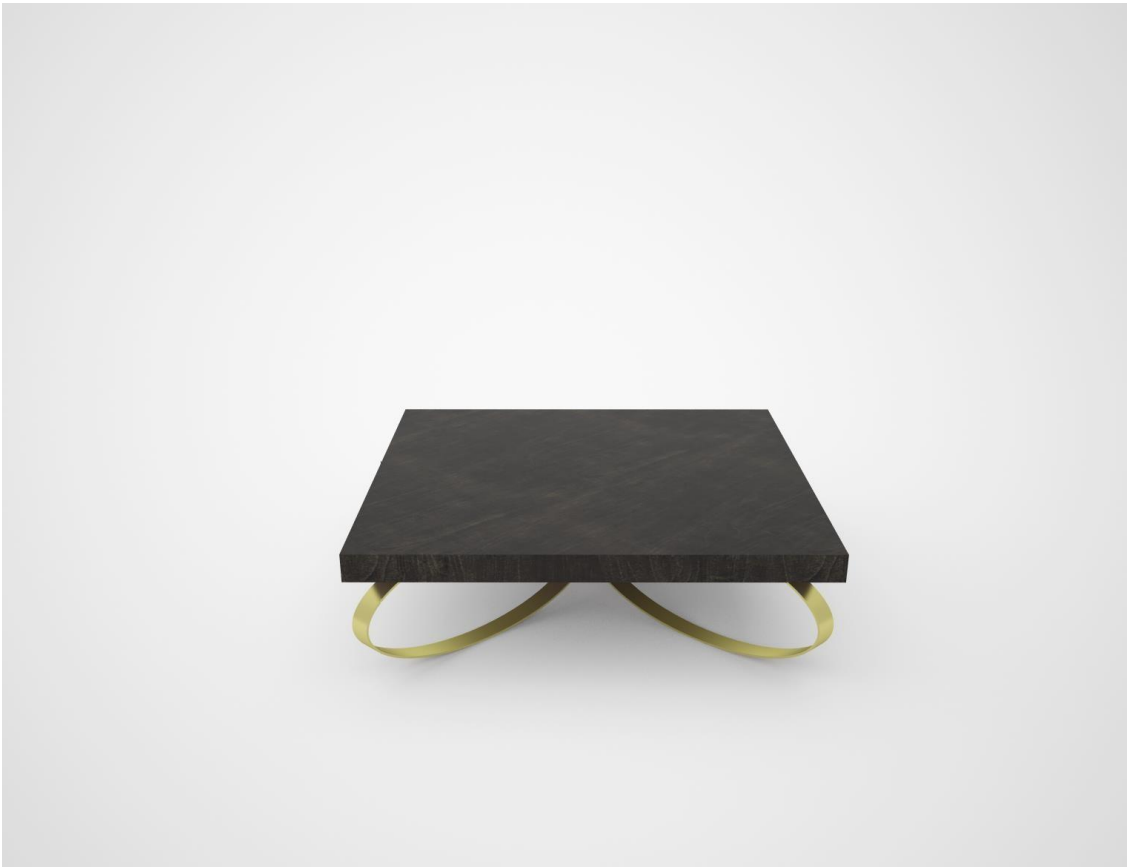
The logo for GUAL, featuring a stylized icon of three vertical bars of varying heights to the left of the word "GUAL" in a bold, sans-serif font.











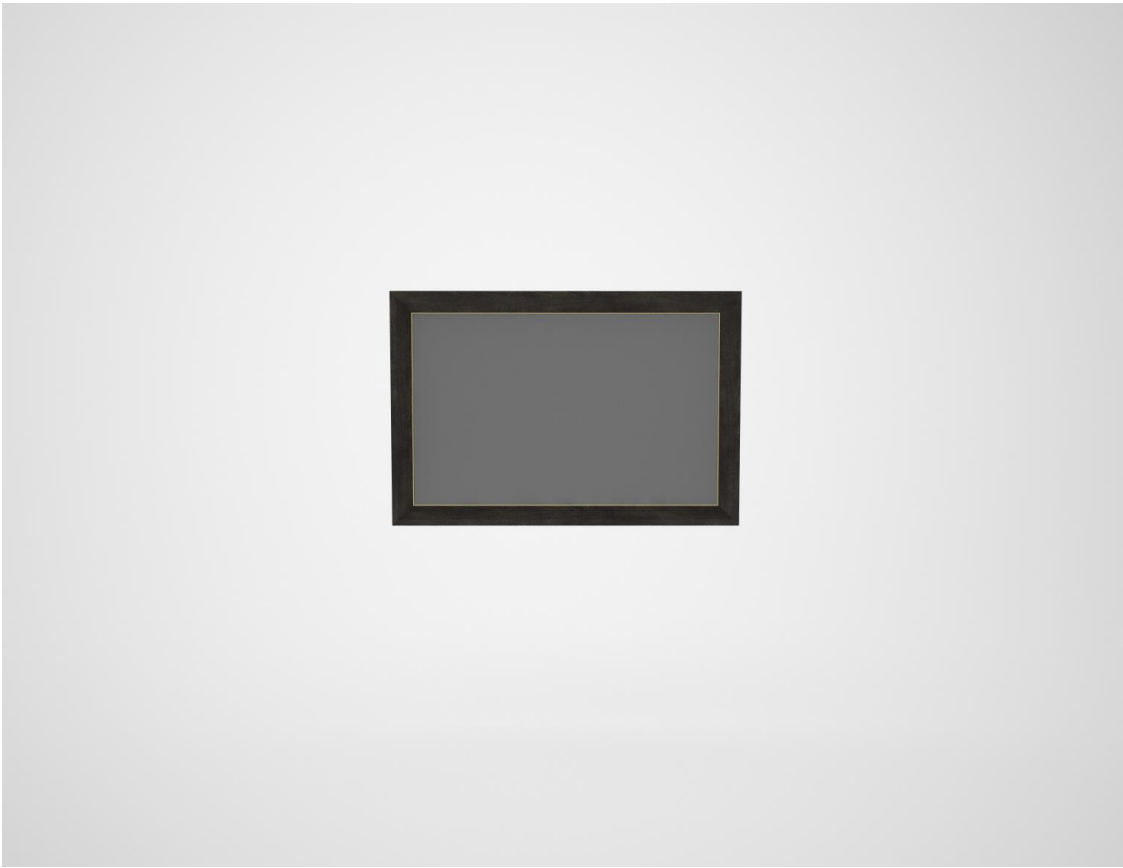












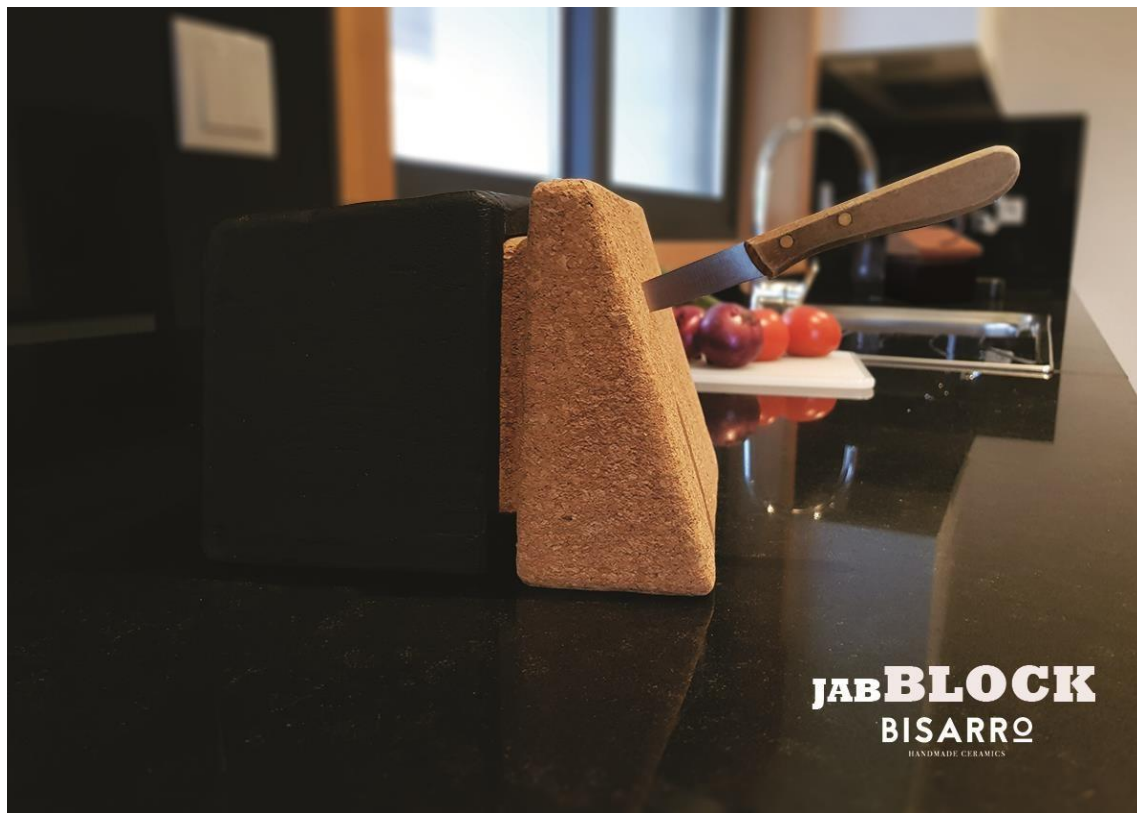
## Anexo 4

- Sketchs Aparador Edifícios degradados



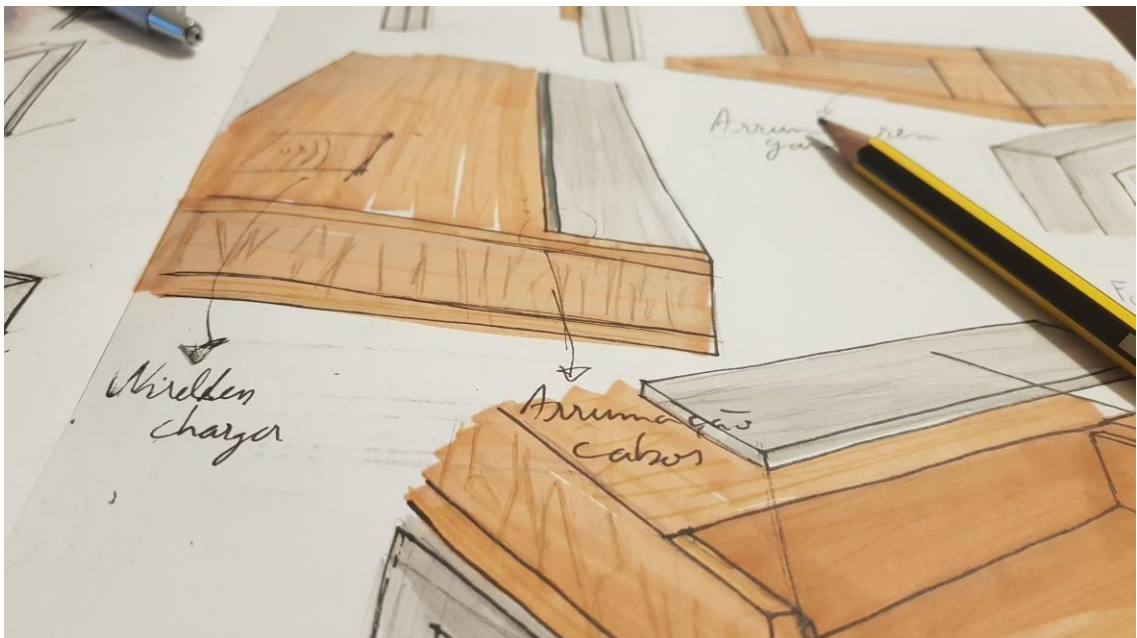
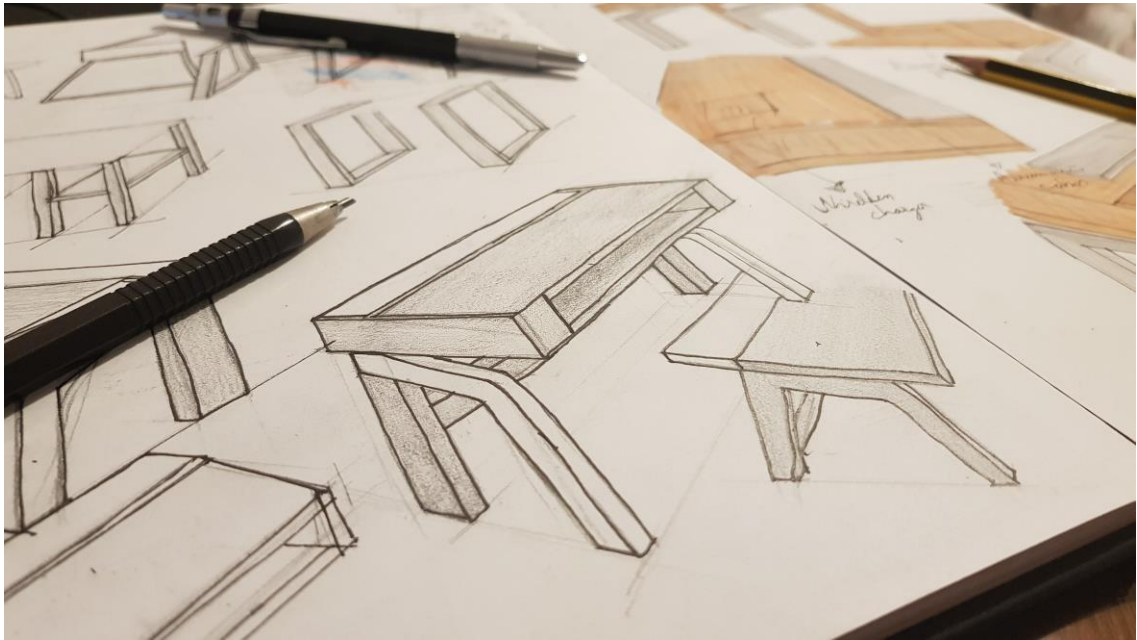
## Anexo 5

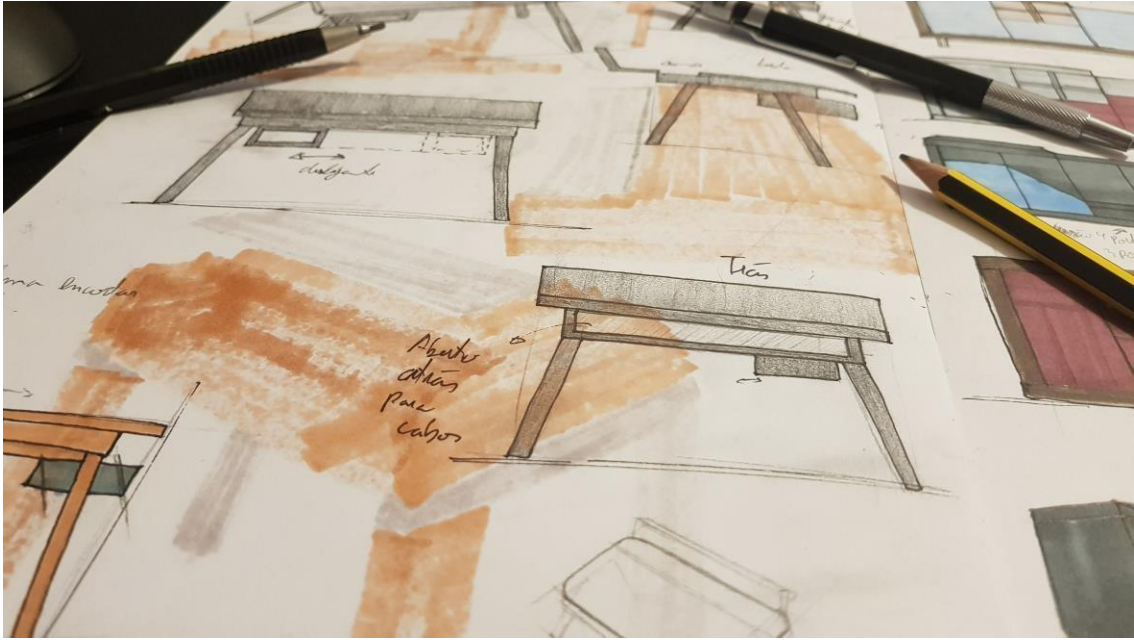
- Projeto Bizarro

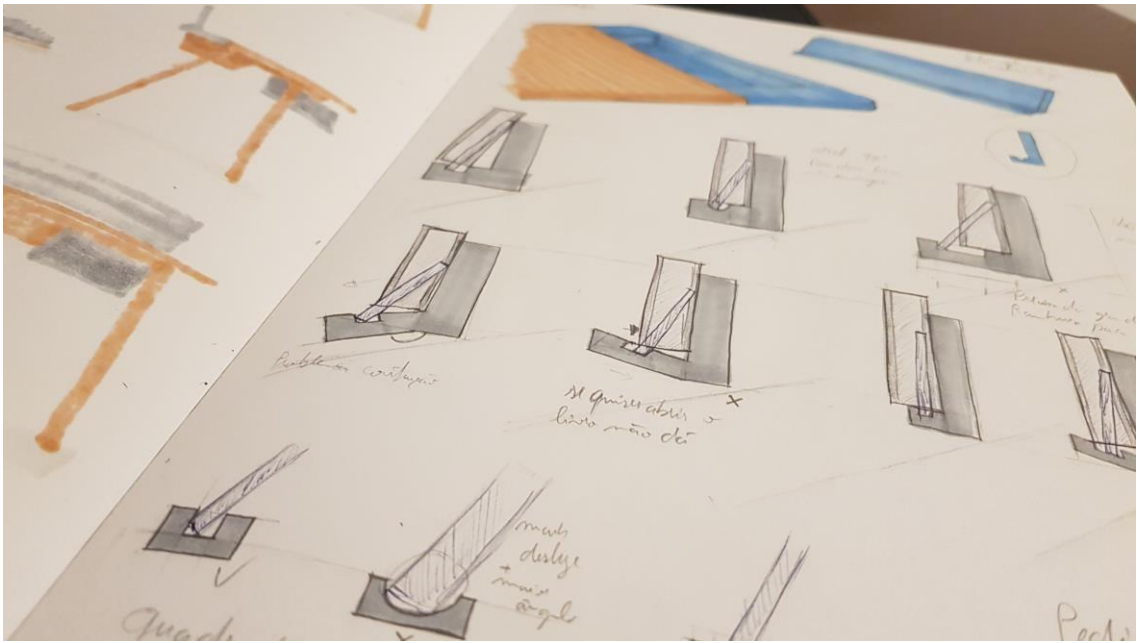
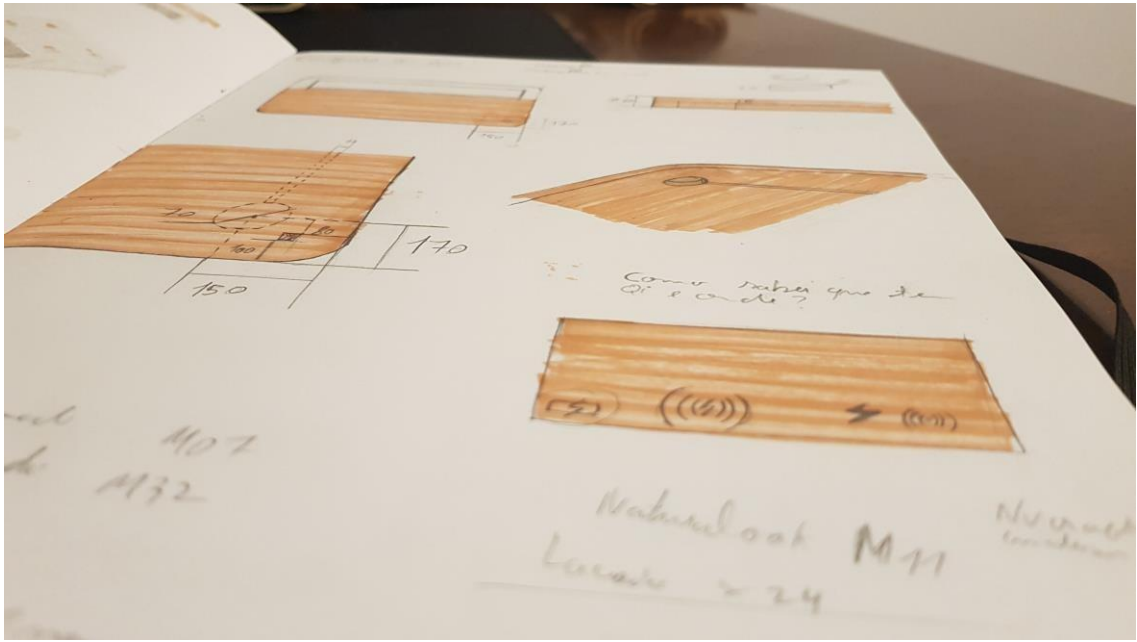


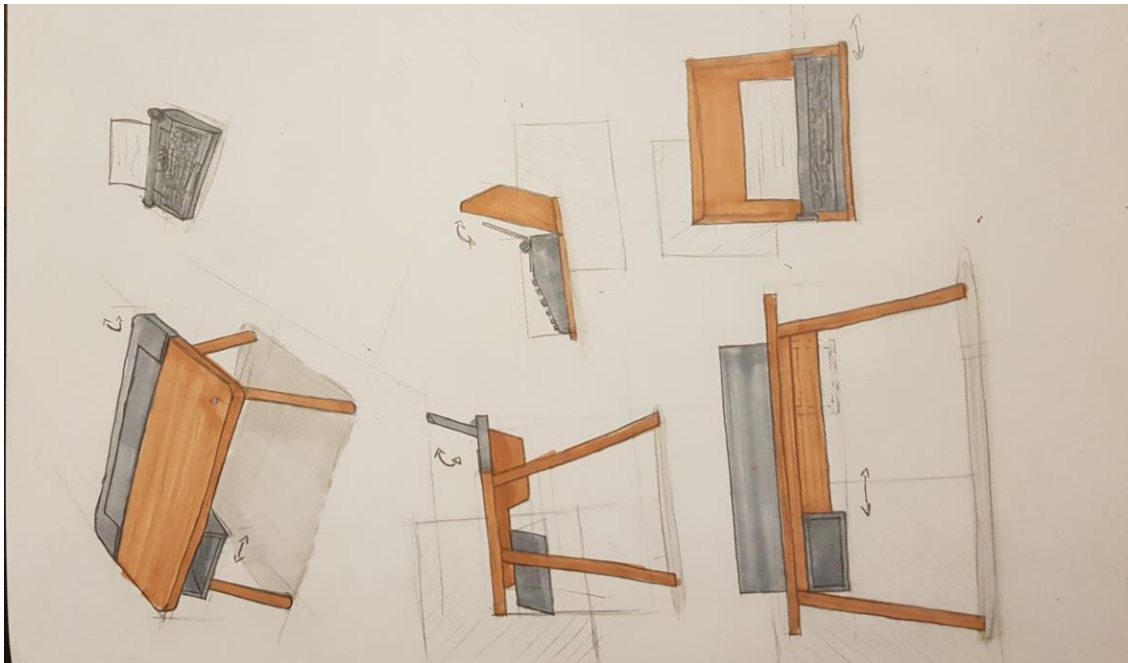
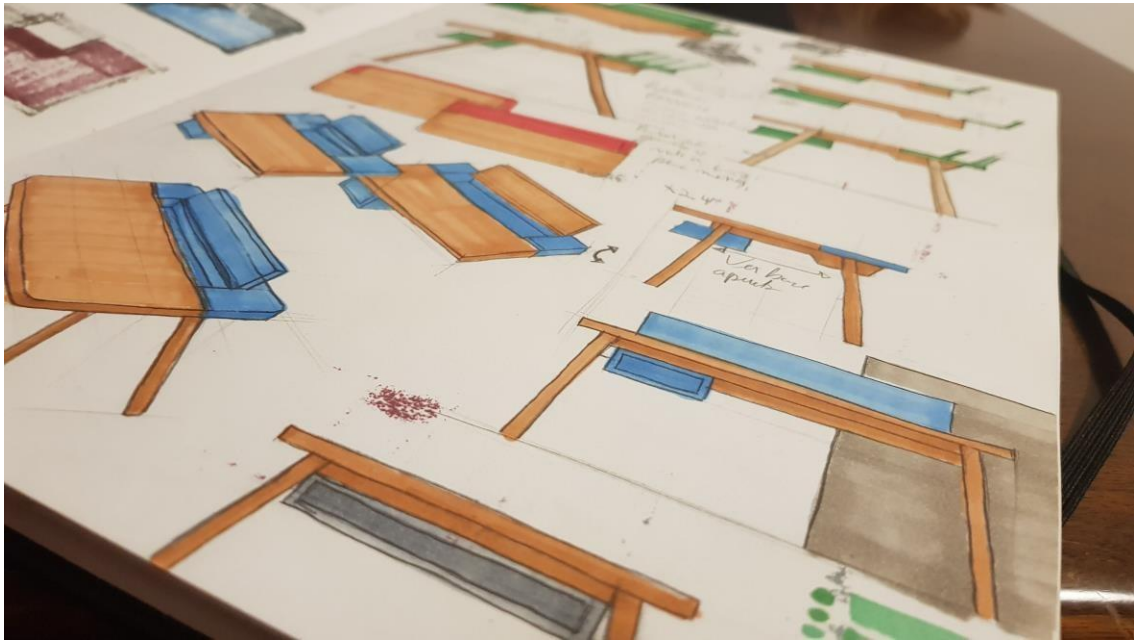
## Anexo 6

- Sketch Skan Desk









- *Renders* detalhes





Localização carregamento sem fios e espaço passagem de cabos





Espaço para passagem de cabos e espaço de arrumação

- Fotos maquete escala 1:4





