



Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

Licenciatura em Design de Equipamento

José Filipe Pais de Matos Tavares
Dezembro | 2011



Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Instituto Politécnico da Guarda

RELATÓRIO DE ESTÁGIO

JOSÉ FILIPE PAIS DE MATOS TAVARES
RELATÓRIO PARA A OBTENÇÃO DO GRAU DE LICENCIADO
EM DESIGN DE EQUIPAMENTO

Dezembro/2011

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO:

Aluno: José Filipe Pais de Matos Tavares

Nº.de Aluno: 1009092

Curso: Design de Equipamento

Instituição: Escola Superior de Tecnologia e Gestão - Instituto Politécnico da Guarda

Empresa: Menina Design Group - MDG

SEDE MENINA DESIGN GROUP

Trav. Marques de Sá, 68 .

4435-324 | Rio Tinto

Telefone: +351 224 881 669

Fax: +351 224 887 170

STUDIO OFFICE

Palácio das Artes - Fábrica de Talentos

Largo de S. Domingos nº16-22 .

4050-545 | Porto

Telefone: +351 222 015 850

Fax: +351 222 015 850

Supervisor de Estágio: Juliana Guiomar

Categoria na Empresa: *Design Thinker*, Assistente pessoal CEO

Duração de Estágio: 472 horas

Início de Estágio: 18 de Julho de 2011

Conclusão do Estágio: 30 de Setembro de 2011

Professor Orientador: Engenheiro João Miranda, docente da ESTG/IPG

PLANO DE ESTÁGIO CURRICULAR

Este relatório tem por objectivo principal descrever todas as vivências decorridas e desenvolvidas em contexto laboral na empresa Menina Design Group no período de estágio curricular.

O plano de actividades proposto para o período de estágio visava inicialmente o estudo e análise da empresa, das suas marcas, produtos e clientes, por sua vez o estudo de uma empresa de marcas que se dedica à concepção, produção e comercialização de peças de mobiliário inovadoras, sofisticadas e criativas de tendência e design artístico. Todas as actividades propostas, tiveram como objectivo a elaboração e o desenvolvimento de projectos de equipamentos inovadores e criativos, tendo em conta a sua viabilidade de concretização.

O plano de estágio consiste na criação de um projecto, estudando a viabilidade técnica, passando pela elaboração e design do equipamento com desenhos técnicos executados em traço de mão livre, assim como em programas informáticos de modelação bidimensional, tridimensional e de renderização. O domínio de ferramentas e técnicas de expressão criativa, o acompanhamento da produção do protótipo, bem como a especificação do processo de produção e montagem dos mesmos têm como objectivo efectuar a análise final do produto.

RESUMO DO TRABALHO DESENVOLVIDO

A elaboração do relatório, afigura-se como o culminar do período de estágio que foi desenvolvido entre o mês de Julho e o mês de Setembro de 2011 em contexto laboral na empresa Menina Design Group sediada em Rio Tinto e com estúdio no Palácio das Artes – Fábrica de Talentos no Porto.

Inicialmente o estágio integrou o *workshop* que decorria na altura sobre “O Calor da Inovação”, onde se pretendia discutir e colocar em prática o papel do design e do marketing na internacionalização das pequenas e médias empresas, as novas estratégias de marketing e a importância da descodificação de tendências para o desenvolvimento de novos produtos. Durante este período, o estagiário foi direccionado para a marca Boca do Lobo, onde posteriormente lhe foi proposto o desenvolvimento do primeiro projecto, um mini bar.

O projecto iniciou-se com uma pesquisa de referências, técnicas e materiais a aplicar na concepção e na materialização do produto, bem como a apresentação de *sketch*.

Passou-se a uma segunda fase de representação em 3D utilizando o programa informático da Autodesk INVENTOR, onde se estudou para a viabilização do produto. A necessidade de uma renderização mais pormenorizada de materiais, levou a que o projecto fosse testado no programa informático 3D Studio Max, concluindo que se obtinha a visualização de imagens mais reais.

Chegado ao produto final, a etapa seguinte consistia na actualização de dados no site Boca do Lobo colocando a informação do produto, na comunicação através do envio de *newsletters* em e-mails e as publicações em redes sociais e em *blogs*.

O segundo projecto desenvolvido foi a de um “aparador”, projecto que consistia na interpretação de duas peças já existentes na marca Boca do Lobo. Para tal, foram efectuados estudos da forma e de materiais a serem utilizados. Toda a fase de modelação em 3D e renderização foi efectuada posteriormente, de modo a chegar à imagem que se pretendia do produto final.

AGRADECIMENTOS

Todo este período de aprendizagem foi possível graças a um conjunto de pessoas que partilharam comigo os seus conhecimentos, as suas experiências e as suas artes, às quais, quero expressar os meus sinceros agradecimentos.

Gostaria, antes de mais, agradecer a oportunidade que me foi concedida à empresa Menina Desing Group, Amândio Pereira – CEO, e à designer Juliana Guiomar, que tornou todo este estágio possível e que me ajudou na fase de integração no grupo de trabalho.

Ao Designer Marco Costa, Designer de Produto da Boca do Lobo, pela sua singular colaboração e acompanhamento quer a nível pessoal quer profissional e em todas as etapas evolutivas do meu trabalho e da minha estadia pela cidade do Porto.

Ao Designer João Lopes, que enfrentou a meu lado toda esta fase inicial no mundo do design, pelo companheirismo, entajuda, troca de experiências e amizade.

Gostaria também de agradecer ao meu orientador Professor João Miranda, por toda a amizade partilhada durante estes anos de licenciatura, pelo seu voto de confiança, e cooperação durante a fase de estágio.

Um grande obrigado a toda a minha família, namorada e família desta, por terem acreditado em mim desde o início e por todo o apoio demonstrado nestes meses.

Um especial obrigado à minha mãe, porque sem ela nada disto seria possível e por ter caminhado a meu lado durante esta jornada.

Por fim, queria dedicar toda esta caminhada e aprendizagem ao meu pai, que mesmo não estando presente nesta fase da vida, foi a estrela que desde início me guiou.

INDÍCE

FICHA DE IDENTIFICAÇÃO:.....	i
PLANO DE ESTÁGIO CURRICULAR.....	ii
RESUMO DO TRABALHO DESENVOLVIDO.....	iii
AGRADECIMENTOS.....	iv
INDÍCE.....	v
INDÍCE DE FIGURAS.....	vii
LISTA DE ABREVIATURAS.....	viii
1.- INTRODUÇÃO.....	1
1.1 - DESIGN EQUIPAMENTO E A SOCIEDADE.....	2
2. – CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA.....	3
2.1 - INTRODUÇÃO.....	4
2.2 - CIDADE DO PORTO.....	4
2.3 – EMPRESA.....	4
2.3.1 - MENINA DESIGN GROUP.....	4
2.3.2 - OBJECTIVOS.....	5
2.3.3 - HISTÓRIA.....	5
2.3.4 - INSTALAÇÕES.....	6
2.3.5 - COLABORADORES.....	6
2.3.6 - CLIENTES.....	7
2.3.7 - AREAS DE ESTRATÉGIA.....	7
2.3.8. – BOCA DO LOBO - Exclusive Design.....	8
2.3.8.1 - COLECÇÕES.....	8
2.3.8.1.1- <i>SOHO COLLECTION</i>	8
2.3.8.1.2- <i>COOLORS COLLECTION</i>	9
2.3.8.1.3.- <i>LIMITED EDITION</i>	9

2.3.9 - REFERENCIAS.....	10
2.3.9.1. - REFERENCIAS MENINA DESIGN GROUP.....	10
2.3.9.2 - REFERENCIAS BOCA DO LOBO	11
3. - OBJETIVOS E METODOLOGIA DO TABALHO DESENVOLVIDO.....	12
3.1 – OBJECTIVOS	13
3.2.- METODOLOGIA PROJECTUAL	13
4 – TRABALHO DESENVOLVIDO	15
4.1 – INTRODUÇÃO	16
4.2 - MINI BAR GLOBO	18
4.3 - APARADOR	23
4.4 – OUTROS PROJECTOS	27
5. CONCLUSÃO.....	28
5.1 – CONCLUSÃO E CRITICA.....	29
6. BIBLIOGRAFIA	31
6.1 – REFERÊNCIAS ESCRITAS	32
6.2 – REFERÊNCIAS DIGITAIS	32
7. - ANEXOS.....	35
ANEXO 1 – Esboços Projecto Mini bar	36
ANEXO 2 – Modelação 3D Projecto Mini bar.....	42
ANEXO 3 – Comunicação do Projecto Mini bar	47
ANEXO 4 – Propostas de dimensões do projecto Aparador	49
ANEXO 5 - Propostas dos azulejos Projecto Aparador.....	51
ANEXO 6 – Fotografias da Produção do Aparador	56
ANEXO 7 – Esboços de outras propostas	60

INDÍCE DE FIGURAS

Fig. 1 – Logótipo da Empresa	4
Fig. 2 – Esquema da empresa Menina Design Group	7
Fig. 3 – Logótipo da marca Boca do Lobo	8
Fig. 4 – Logótipo da colecção SOHO que pertence á marca Boca do Lobo	8
Fig. 5. Logótipo da colecção Colors que pertence á marca Boca do Lobo	9
Fig. 6 . Logótipo da colecção Limited Edition que pertence á marca Boca do Lobo	9
Fig. 7 - Referência que a Boca do Lobo forneceu para desenvolvimento de projecto ...	16
Fig. 8 - Painéis de azulejos da Igreja do Carmo – Porto	17
Fig. 9 – Moodboard minibar Globo.....	18
Fig. 10 - Primeira modelação 3D Autodesk INVENTOR (fonte: elaboração própria)..	19
Fig. 11 - Proposta apresentada após a segunda fase de estudo sem qualquer aplicação de materiais para a renderização. (fonte: elaboração própria).....	20
Fig. 12- Exemplo de estudo de torneado de um ponto de apoio do globo	20
Fig. 13 - Renderização antes de aplicação de tratamento de imagem em Photoshop. (fonte: elaboração própria)	21
Fig. 14 - Renderização final com aplicação de tratamento de imagem no Photoshop (fonte: elaboração própria).....	22
Fig. 15 - Imagem utilizada como assinatura de <i>e-mails</i> enviados pela empresa. (fonte: elaboração própria).....	22
Fig. 16 - Imagem dada ao estagiário como referência para o desenvolvimento do aparador. (fonte: MDG- BL)	23
Fig. 17 - Pré-visualização de estudo do interior do aparador. (fonte: elaboração própria)	24
Fig. 18 - Imagem final do aparador onde se pode observar o interior. (fonte: elaboração própria)	25
Fig. 19 – Fotografia da área de trabalho onde se pode observar todos os ajustes de medidas e desenhos técnicos (fonte: elaboração própria)	25
Fig. 20 – Fotografia da estrutura principal do aparador.	26

LISTA DE ABREVIATURAS

BL	Boca do lobo
CEO	Chief Executive Officer
cm	Centímetro
EUA	Estados Unidos da America
h.	Horas
km ²	Quilómetro quadrado
MDG	Menina Design Group
MDI	Menina Design Interiores
NYC	New York City
Prof.	Professor
Trav.	Travessa
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, Ciência e Cultura

INTRO DUÇÃO

1.- INTRODUÇÃO

1.1 - DESIGN EQUIPAMENTO E A SOCIEDADE

O Conselho Internacional das Organizações de Design Industrial define design como “uma actividade criativa que consiste na determinação das propriedades formais dos objectos que escolhemos para produzir industrialmente. Por propriedades formais dos objectos, não devemos apenas considerar as características externas do objecto; mas ter em conta especialmente as relações estruturais que fazem com que um objecto, ou um sistema de objectos, sejam uma unidade coerente, tanto do ponto de vista do produto como do consumidor”^[1]. Assim, confirma-se a preocupação do design com as necessidades da sociedade. Desta forma, podemos dizer, que o design constrói realidades materiais e dita as regras de como a sociedade deve consumir, construindo e/ou destruindo estilos de vida. Por outro lado, e indo ao encontro do design praticado na empresa Menina Design Group, existe o re-design, que consiste na reformulação de algo já existente, quer na utilização de técnicas ancestrais para novos produtos, como de produtos já existentes com novas técnicas. Deste modo, o design é fundamental para uma dada sociedade não perder a sua cultura, os seus alicerces, e para que continue, à sua maneira, a ser única e diferenciada de outras sociedades.

CARACTERI ZAÇÃO DA EMPRESA

2. – CARACTERIZAÇÃO DA EMPRESA

2.1 - INTRODUÇÃO

O estágio curricular, realizado na empresa Menina Design Group, enquadra-se na unidade curricular do 3º ano do curso de Design de Equipamento da Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico da Guarda. A empresa está sediada em Rio Tinto e tem estúdio no Palácio das Artes – Fábrica de Talentos localizada em pleno Centro Histórico da cidade do Porto.

2.2 - CIDADE DO PORTO

A cidade do Porto, sede do distrito com o mesmo nome, conhecida por ser uma grande metrópole, é também distinta pelas suas pontes e única a nível arquitectónico contemporâneo e antigo. Mundialmente conhecida pelo seu vinho e pelo seu centro histórico, classificado património mundial da UNESCO, tem 41,66 km² de área, tendo uma população de 237.559 habitantes (censos 2011).

A cidade do Porto desenvolve-se ao longo das margens do Rio Douro, formando uma paisagem urbana, em que a diversidade da arquitectura civil e religiosa testemunha o percurso de um centro histórico que remonta a épocas romanas, medieval, renascentista, barroca e neo-clássica.

2.3 – EMPRESA



2.3.1 - MENINA DESIGN GROUP

Fig. 1 – Logótipo da Empresa

A Menina Design Group (MDG) é um grupo empresarial português em que o design é um factor estratégico e diferenciador para o desenvolvimento de negócios que elevam o design português à escala mundial. É movido por pessoas motivadas, persistentes e com vontade de vencer e que partilham a mesma visão daquilo que Portugal necessita, ambição, inovação, conhecimento, persistência e oportunidades.

É reconhecida como uma organização de experiência comprovada no domínio do Design, estando presente em mais de 50 países, o que despertou interesse, por ser uma empresa criativa, com atitude revolucionária e com uma poderosa visão sobre o futuro.

2.3.2 - OBJECTIVOS

A MDG tem por objectivo elevar o design português à escala mundial. Com uma equipa de excelência que guerrilha todos os dias para conquistar o mundo através do design e, que a cada passo dado, está com os olhos postos no futuro. Da mesma forma, impulsiona o design através de uma dinâmica empresarial que permite desenvolver e promover processos de inovação, que criem uma rede de Comunicação entre designers, marketers e indústria.

O processo da empresa para a inovação é suportado pelo pensamento estratégico de design e alavancado através do marketing. Por sua vez, o gosto pelo desconhecido permite ao grupo apresentar regularmente novas propostas ao mercado

2.3.3 - HISTÓRIA

A Menina Design foi fundada em 2003 por dois jovens acabados de sair da faculdade. Amândio Pereira e Ricardo Magalhães, ambos designers, o primeiro de produto e o segundo de interiores.

Foi nos interiores que deram o primeiro passo. Com a MDI - Menina Design Interiores encontraram uma forma de obter retorno rápido de tudo o que investiam. Em pouco tempo sentiram a necessidade de criar peças novas que fossem alvo de diferenciação nos seus projectos. Com algumas dificuldades no início, pois os fornecedores rejeitavam as peças dizendo que seria impossível a sua produção. Fundaram então a PREGGO, uma equipa sem limites, disposta a tornar os projectos de sonho em realidade, constituída por homens na altura desempregados que já tinham perdido toda a paixão pela marcenaria, cuja arte estaria prestes a desaparecer com esta geração.

Em 2005 nasce a Boca do Lobo, a marca mais forte dentro do grupo e provavelmente a melhor referência do design português com forte reconhecimento nos mercados internacionais. Logo no primeiro ano esteve exposta no *Harrod's*, foi capa de centenas de revistas e de um livro e ganhou prémios reconhecidos internacionalmente.

Em 2008 criaram uma nova marca produto, com a vertente de iluminação - Delightfull. Neste momento com apenas uma colecção – Heritage, está presente nos mercados mais competitivos como Estados Unidos da América e Reino Unido. Inspirada nos anos 50, 60, 70, e 80, durante 2011 teve um crescimento acentuado, estando pela primeira vez exposta em feiras com *stand* próprio.

Criaram a Portugal Brands, um movimento de marcas portuguesas unido para promover o design e Portugal no mundo, pois perceberam que sozinhos o caminho seria muito longo e com um percurso difícil.

Em 2010 criaram também dois *blogs* distintos: ClubDelux, um *blog* de partilha da cultura do luxo e Design Gallerist um *blog* de design contemporâneo para mais tarde se transformar numa galeria de venda online das peças de design mais cobiçadas em todo o mundo.

Também em 2010 foi lançada a primeira pedra para a Fundação do Design. Um projecto de cariz social, de grande importância, tendo como objectivo ser uma casa para designers e marketers, para que se faça a ponte entre o ensino e a indústria.

2.3.4 - INSTALAÇÕES

No que respeita às instalações, a empresa Menina Design Group tem sede na zona industrial de Rio Tinto, num escritório dentro das instalações da PREGGO. Tem também um *Studio Office* instalado no edifício Palácio das Artes - Fábrica de Talentos situado no Largo de S. Domingos, em pleno Centro Histórico da cidade do Porto.

2.3.5 - COLABORADORES

Actualmente a empresa conta com trinta e seis pessoas no total, das quais dezassete são designers. Existem treze pessoas como colaboradores da PREGGO e três marketeers, com idades compreendidas entre os 22 anos e os 55 anos.

2.3.6 - CLIENTES

A MDG, neste momento, encontra-se no mercado nacional e internacional. Os principais clientes são oriundos de Inglaterra, Qatar, Estados Unidos da América, Hong Kong e Portugal.

2.3.7 - AREAS DE ESTRATÉGIA

O grupo divide-se em quatro áreas estratégicas de negócio:

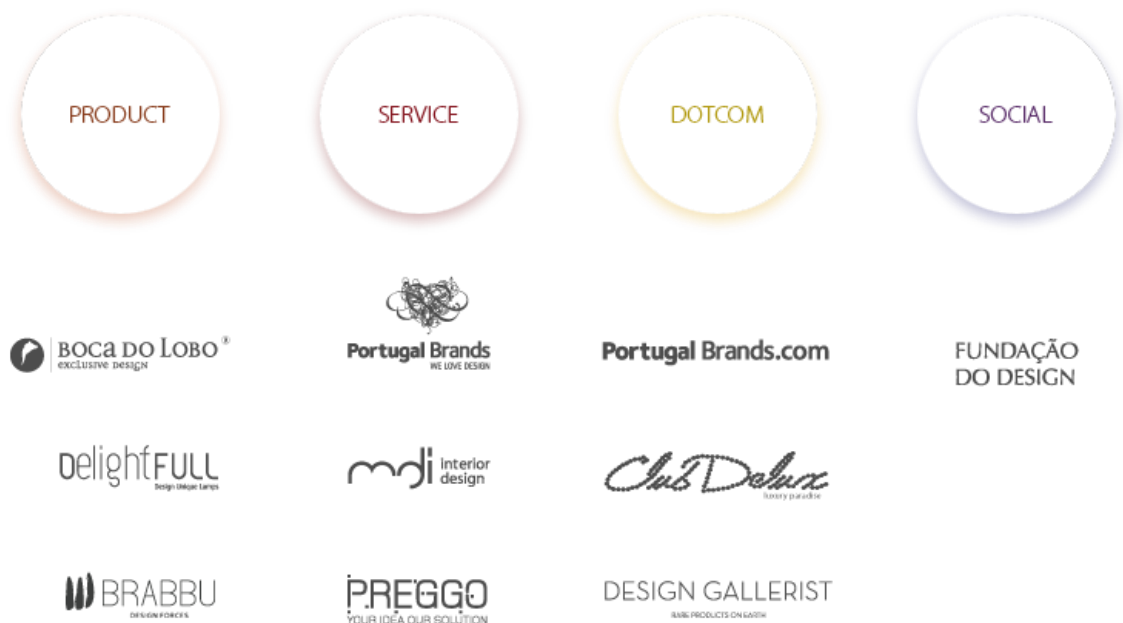


Fig. 2 – Esquema da empresa Menina Design Group

2.3.8. – BOCA DO LOBO - Exclusive Design



Fig. 3 – Logotipo da marca Boca do Lobo

Foi na marca Boca do Lobo da MDG, que o estagiário desenvolveu todo o seu trabalho.

Esta marca tem como objectivo criar produtos de design de mobiliário aliando tradição e inovação, através da conjugação do conhecimento e da tradição artesanal com a tecnologia e o design contemporâneos, de forma a oferecer aos clientes peças únicas e intemporais com personalidade e excelência dignas de uma peça de arte.

Criada para trazer a excelência em design mobiliário, desde 2005, partilha o melhor que Portugal tem para oferecer: o conhecimento de um povo em criar arte e design de móveis, a tradição de trabalhar com o material nobre da madeira, a competência de artesãos e marceneiros especializados que criam peças com anos de sabedoria, experiência, amor e dedicação à arte que realizam. Leva ao mercado os projectos mais inovadores, da mais alta qualidade e vestidos de arte que trazem emoção aos seus ambientes interiores.

2.3.8.1 - COLECÇÕES

SOHO COLLECTION

2.3.8.1.1- SOHO COLLECTION

Fig. 4 – Logótipo da colecção SOHO que pertence á marca Boca do Lobo

Na vanguarda da reinterpretação do design de topo, e com base no extraordinário estilo arquitectónico, NYC'S Soho foi o tema escolhido para a primeira colecção da Boca do Lobo. Inspirada no design cosmopolita e na reinterpretação de formas e materiais, a colecção Soho faz um balanço entre o design de arquitectura e uma aproximação mais clássica. As melhores madeiras, as técnicas mais artesanais e motivos intemporais aplicados ao nosso design criaram peças carismáticas que seduzem e tentam.

2.3.8.1.2- COOLORS COLLECTION

The logo for the COOLORS collection features the word "COOLORS" in a serif font. The letters "O" and "L" are stylized, with the "O" having a circular cutout and the "L" having a vertical bar that extends downwards. The text is colored in a gradient of purple and pink.

Fig. 5. Logótipo da colecção Colors que pertence á marca Boca do Lobo

O poder da cor foi o fenómeno que inspirou a criação da colecção COOLORS. As cores são usadas de um ponto de vista estético, mas também como uma capacidade de influenciar a mente através da estimulação do sentido visual. As cores induzem a muitas emoções e estados de espírito, e a COOLORS associa sensações, causando emoções que permitem a todos os que entram em contacto com os nossos projectos a oportunidade de se identificarem com eles e trazer um pouco de cor ao seu mundo.

2.3.8.1.3.- LIMITED EDITION

The logo for the Limited Edition collection features the words "Large emotion" in a bold, sans-serif font, with "Limited Edition" in a smaller, italicized font below it. The text is colored in a gradient of brown and gold.

Fig. 6 . Logótipo da colecção Limited Edition que pertence á marca Boca do Lobo

O desejo da Boca de Lobo de criar móveis exclusivos e emocionais ligados à arte é perfeitamente ilustrado na Limited Edition..

A Limited Edition, símbolo de status e singularidade, veio acrescentar valor à Boca do Lobo, através da criação de vinte peças de uma distintiva e exclusiva personalidade. Cada fusão de arte e design é apresentado numa série limitada de 20 peças, feita à mão por um único artesão.

2.3.9 - REFERÊNCIAS

É necessário estudar as questões “onde está?”, “para onde vai?”, para conhecermos realmente o mundo no qual a empresa se quer inserir. Daí ser fundamental, estabelecer á partida, um conjunto de referências para que a marca siga sempre a mesma linha de pensamento, e assim atinja com sucesso o consumidor final pretendido.

O conhecimento do estado da arte faz perceber qual o objectivo da empresa e assim conhecer também os passos da concorrências conhecendo-a muito bem e desta forma conseguir arranjar estratégias de diferenciação.

2.3.9.1. - REFERENCIAS MENINA DESIGN GROUP



1. INOVAÇÃO> ANTÓNIO BARRETO
2. CIÊNCIAS> HÉLDER ALMEIDA SANTOS
3. ARQUITECTURA> SIZA VIEIRA | EDUARDO SOUTO MOURA
4. DESIGN DE MODA> FELIPE OLIVEIRA BAPTISTA
5. CULTURA> CATARINA PORTAS
6. LITERATURA> JOSÉ SARAMAGO
7. ARTE> JOANA VASCONCELOS
8. MÚSICA> AMÁLIA RODRIGUES
9. DESPORTO> CRISTIANO RONALDO
- 10.SIMBOLOS PORTUGUESES>GUITARRA PORTUGUESA
GALO DE BARCELOS
- 11.GASTRONOMIA> VINHO DO PORTO | PASTEL DE
BELÉM

2.3.9.2 - REFERENCIAS BOCA DO LOBO



1. **DESIGN** > HERVÉ VAN DER STRAETEN | STUDIO JOB | MARC NEWSON | JAIME HAYON | MARCEL WANDERS
2. **ARTE** > MAURIZIO CATTELAN | CASTOR | ANTOINE HERBERT | JEFF KOONS | TIM BURTON
3. **ARQUITECTURA** > FOA | GOULD EVANS | HERZOG & MEURON | TOYO ITO | ZAHA HADID
4. **CASA HOME** > LIGNE ROSE | MOOOI | ARMANI CASA | VERSAGE HOME | VITRA
5. **LUXO** > ROLEX | CARTIER | ROLLS ROYCE | BACCARAT | GUCCI
6. **FOTOGRAFIA** > DAVID LACHAPELLE | ERWIN OLAF | ALESSANDRO BAVARI | NICK KNIGHT | TIM WALKER
7. **MÚSICA** > MOLOKO | NOUVELLE VAGUE | GOTAN PROJECT | ST. GERMAIN | YANN TIERSEN
8. **MODA** > LOUIS VUITTON | PRADA | CHANEL | ERMENEZILDO ZEGNA | YSL
9. **MARKETING\BRANDING** > MCDONALDS | APPLE | COCA COLA | LOUIS VUITTON | MERCEDES
10. **RESTAURANTES\COZINHA** > GUY SAVOY | MUGARITZ | NOMA | BUHLE | BOCA DO LOBO

OBJECTIVOS E METODOLOGIA DO TRABALHO DESENVOLVIDO

3. - OBJETIVOS E METODOLOGIA DO TRABALHO DESENVOLVIDO

3.1 – OBJECTIVOS

Neste estágio, o principal objectivo seria aplicar e desenvolver todos os conhecimentos adquiridos durante os anos de formação, munido de ferramentas o estagiário para o mundo de trabalho. Dar possibilidade ao estagiário de contactar com outros designers e também com o marketeers, e assim aprender a comunicar com maior eficácia as peças de sua autoria. Para além disso, a empresa deu total liberdade de criação ao estagiário para desenvolver as suas próprias peças.

3.2.- METODOLOGIA PROJECTUAL

Com o decorrer do estágio, e a realização dos trabalhos propostos, foi necessário a uso de uma metodologia projectual, que determinou as etapas a percorrer no processo de design.

Os projectos apresentados pelo Director de Produto e Designer da Boca do Lobo, Marco Costa, na presença da supervisora de estágio Juliana Guiomar, estavam inseridos na “*Design Minds*” da Boca do Lobo, ou seja, uma lista de objectivos pré-definidos trimestralmente pela marca.

Nos primeiros briefings, foi pedido ao estagiário que apresentasse a sua interpretação do projecto, que fosse ao encontro das características definidas pela marca.

Numa etapa seguinte, de definição dos problemas, o estagiário, analisou qual seria o objectivo, qual a sua mensagem e para quem se destinava o projecto. Tendo sido colocadas tais questões o estagiário iniciou a próxima etapa que consistiu na recolha de dados relativamente à proposta. Esta recolha baseou-se num processo de sincronia, ou seja, comparação dos produtos já existentes permitindo uma compreensão mais detalhada do produto no mercado, e de diacronia, que permite um conhecimento histórico da evolução do produto.

Inicia-se assim, a etapa, de criatividade, que resulta da síntese de informações assimiladas nas etapas anteriores, como já referidas, o briefing, as definições dos problemas e a recolha de dados realizada. Durante todo o processo de elaboração dos projectos, foi aplicada a metodologia projectual a cima descrita. Contudo tanto no

projecto do mini bar Globo, como no aparador, quando se estava na fase de criatividade, houve a necessidade de retornar á fase de definição dos problemas e de briefings, para que assim pudessem corrigir alguns pormenores.

A próxima etapa está ligada à representação em 3D dos projectos, com o objectivo de visualizar o produto de uma forma mais pormenorizada e mais próxima do real sem ter que o produzir, conseguindo assim, detectar falhas de produção que através de desenho em 2D não é possível. Para a concepção destas modelações foram utilizados vários programas informáticos sendo estes, o Autodesk INVENTOR 2012 e 3D Studio MAX 2012. Para tratamento de imagens, foi utilizado o programa informático Photoshop CS5.

TRABALHO
DESEN
VOLVIDO

4 – TRABALHO DESENVOLVIDO

4.1 – INTRODUÇÃO

Quando iniciado o estágio, no dia 18 de Julho, decorria em simultâneo o workshop “O Calor da Inovação”, tendo como orador Amândio Pereira, chefe executivo da empresa MDG. O funcionamento, marcas e produtos, bem como clientes alvo da Menina Design Group foram descritos de forma mais pormenorizada, ao contrário do que tinha sido feito no dia da entrevista. Após esta primeira semana na empresa, foi proposto ao estagiário a elaboração de um projecto que ia ao encontro dos objectivos da marca Boca do Lobo, para a colecção COOLORS. O projecto mini-bar foi inicialmente sugerido em forma de carrinho.



Fig. 7 - Referência que a Boca do Lobo forneceu para desenvolvimento de projecto

Porém, após alguma pesquisa de referências e de material já existente, bem como um conhecimento mais profundo da marca, o estagiário apresentou a contra-proposta que consistia em efectuar um bar Globo, uma vez que, o globo representa o que de melhor se fez em Portugal, remetendo-nos para a época dos descobrimentos. Este projecto foi inicialmente efectuado à mão livre e depois digital através dos programas informáticos Sketchbook Pro e Photoshop. Ao iniciar a modelação 3D foi utilizado o programa informático Autodesk INVENTOR e numa fase posterior o 3D Studio MAX com *plug in* para renderização VRAY.

O segundo projecto proposto consistia num aparador, e fazia parte também dos objectivos a desenvolver pela marca BL, e consistia em conjugar algumas referências de produtos já desenvolvidos.

Este projecto necessitou de uma pesquisa e um estudo mais aprofundado de uma arte portuguesa – a azulejaria. Para além da pesquisa do material, foram recolhidas imagens de vários painéis de Igrejas mais antigas de Portugal.



Fig. 8 - Painéis de azulejos da Igreja do Carmo – Porto

fonte: <http://madrilenhas.wordpress.com/category/porto/>

Neste projecto o conceito já estava definido, o estagiário apresentou então, vários estudos de formas e dimensões para o aparador, bem como estudos e compilações dos painéis de azulejo a utilizar. Não foram efectuados quaisquer esboços à mão livre, tendo logo iniciado a projecção em 3D no programa informático Autodesk INVENTOR e 3D Studio Max e as propostas de painéis de azulejo foram realizadas em Photoshop.

4.2 - MINI BAR GLOBO

Como todos os colaboradores da empresa MDG, foi pedido ao estagiário que todos os dias pela manhã definisse e enviasse, para o CEO e para o Director de Produto, todos os objectivos diários, e por conseguinte, no final do dia, a respectiva entrega de todo o material desenvolvido, para que, o trabalho fosse acompanhado por esses mesmos órgãos da empresa. No entanto todas as quartas-feiras de tarde, todos os designers reuniam-se com o director de produto, e expressavam a sua opinião, relativamente a todos os projectos que estavam a ser desenvolvidos nesse momento. Assim, o trabalho tanto do estagiário como de todos os outros designers, teve a colaboração de todos os membros da equipe Menina Design Group.

Foi realizado inicialmente o estudo sobre os mini-bar, bar globos e todas as potenciais referências a serem utilizadas, assim como, materiais, forma e tamanhos - *moodboard*.

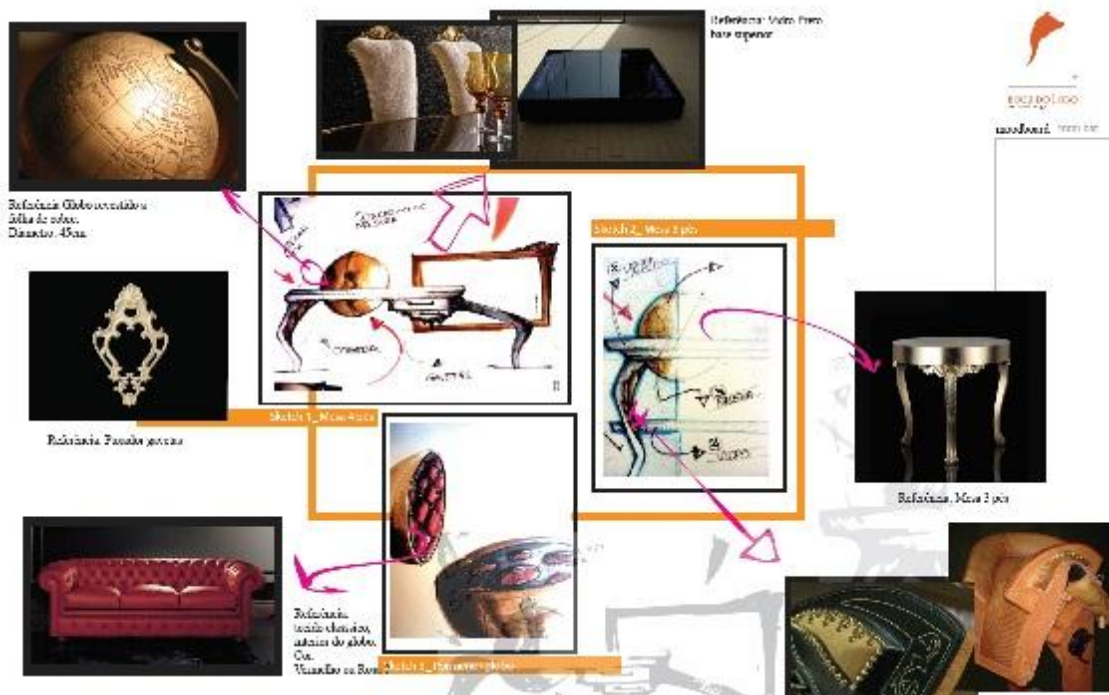


Fig. 9 – Moodboard minibar Globo

Os primeiros esboços á mão livre (ANEXO 1), e digitais em Sketchbook PRO, versão estudante (ANEXO 1) já tiveram em conta todas essas referências.

Durante as reuniões com os restantes designers e Director de Produto, o estagiário apresentou a recolha de informação, pesquisa e esboços até então desenvolvidas, tendo sido direccionado e escolhidos os esboços que iam ao encontro dos objectivos iniciais propostos pela marca BL.

Passou-se então para a modelação em 3D para uma melhor percepção do que poderia vir a ser o projecto final. (ANEXOS 2)

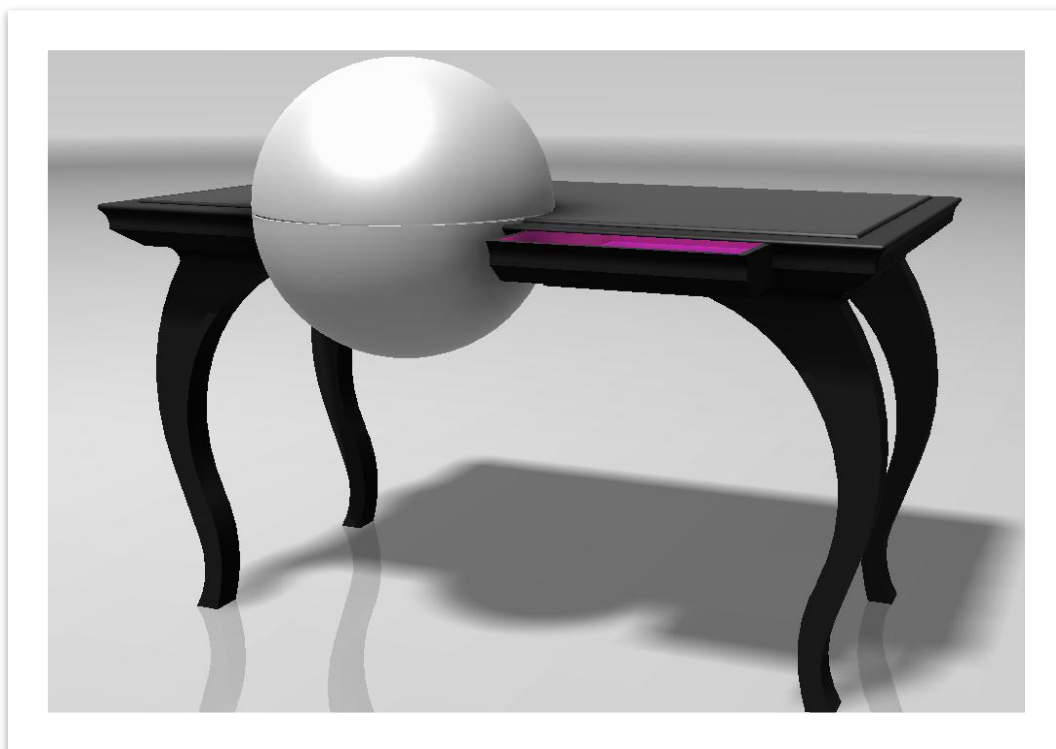


Fig. 10 - Primeira modelação 3D Autodesk INVENTOR (fonte: elaboração própria)

Porém, numa segunda apreciação já em 3D, esta não foi ao encontro do que se pretendia e daí foram efectuadas alterações à proposta inicial, nomeadamente, retirar a área destinada a servir, e introduzir área de armazenamento exterior bem como mais pormenores em cobre. Tinha sido inicialmente proposto uma peça com grande presença em termos de espaço e funcionalidade e deste modo iria ser posta em causa toda a importância da peça central – o globo, assim passou-se para uma proposta mais próxima do que já existia no mercado, dando ênfase à técnica e ao trabalho de artesanato aplicado na concepção do globo em cobre martelado.



Fig. 11 - Proposta apresentada após a segunda fase de estudo sem qualquer aplicação de materiais para a renderização. (fonte: elaboração própria)

Foram também estudados toda a estrutura de suporte e apoio, para que se pudessem aplicar mais elementos clássicos, dando mais elegância e requinte à peça idealizada.

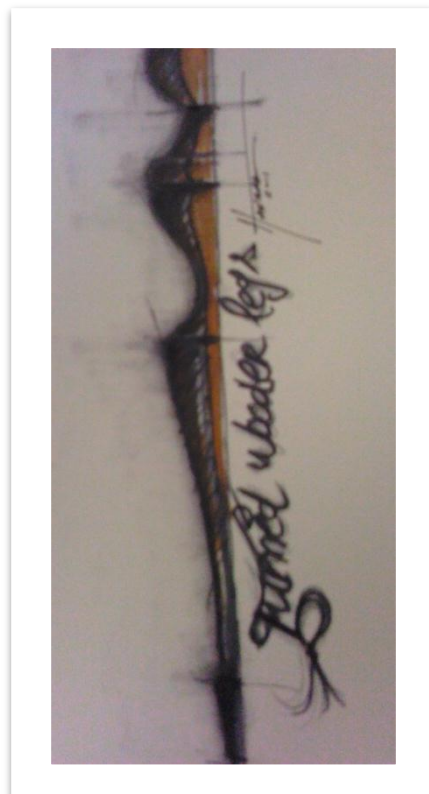


Fig. 12- Exemplo de estudo de torneado de um ponto de apoio do globo

Para aplicar no mini bar foram escolhidos o cobre martelado para o globo e a madeira com acabamento em preto lacado para toda a estrutura de suporte ao globo, uma vez que ia ao encontro de toda a colecção da Coolors da BL.

Efectuaram-se também estudos de dimensões que viriam a ser aplicados na peça final, tendo em conta as medidas padrão utilizadas em mesas de refeições. Quanto às dimensões do globo foram apresentadas duas propostas, uma de 40 cm e outra de 50 cm de diâmetro, tendo sido escolhido a de 50 cm de diâmetro, dando realce à estrutura principal. Este projecto é composto também por duas zonas de suporte de garrafas e copos, uma situada no interior do globo, composto por duas plataformas, uma para garrafas no centro do globo e outra para copos. E uma segunda zona no exterior do globo para um maior armazenamento de garrafas, com um aro em cobre para suporte das mesmas.

Tendo a fase de estudo da estrutura e de materiais sido definida e projectada em 3D, passou-se para a fase de renderização gerando imagens de qualidade foto - realista.

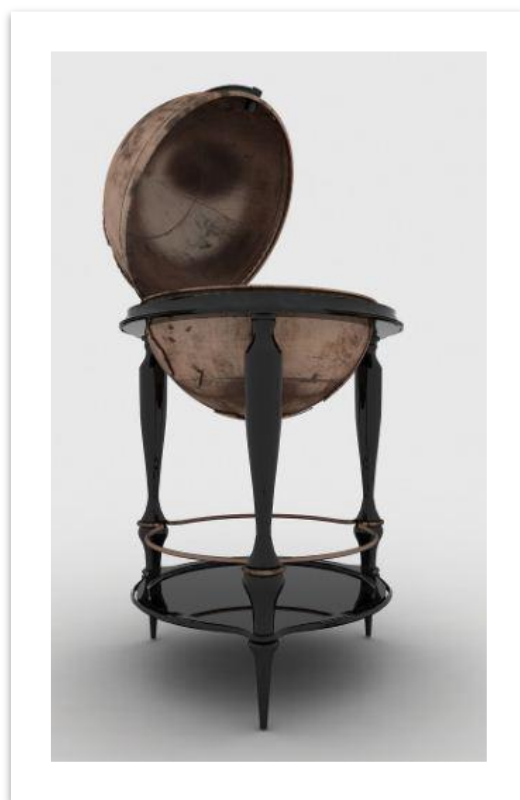


Fig. 13 - Renderização antes de aplicação de tratamento de imagem em Photoshop. (fonte: elaboração própria)

Posteriormente, aplicou-se um tratamento às imagens em termos de cores, brilhos e luz através do Photoshop. Finalizada a peça, iniciou-se todo o processo de

escolha de nome e comunicação da mesma. Para isso, foi necessário um trabalho mais gráfico e de marketing, uma vez que seria colocada no site da Boca do Lobo, redes sociais, *blogs* assinaturas e respectivas *newsletters*.



Fig. 14 - Renderização final com aplicação de tratamento de imagem no Photoshop(fonte: elaboração própria)



Fig. 15 - Imagem utilizada como assinatura de e-mails enviados pela empresa. (fonte: elaboração própria)

4.3 - APARADOR

Neste segundo projecto, como já foi referido, o conceito estava definido, assim como a forma do aparador, contudo o estagiário efectuou novos estudos da forma, adicionando outros elementos como novas colunas (ANEXOS 4), novos tamanhos, e alterações da composição das portas, sendo que estas inicialmente não acompanhavam o alçado frontal completo da peça, de modo a que a peça final fosse encarada como um todo, minimizando todos os defeitos provocados pela parte de caixilharia.



Fig. 16 - Imagem dada ao estagiário como referencia para o desenvolvimento do aparador. (fonte: MDG- BL)

Foram apresentados ao director de produto da BL, os estudos da projecção dos painéis de azulejos no aparador (ANEXOS 5), que consistiam em escolher um excerto de um painel de azulejo e aplicá-lo no aparador, contudo verificou-se que este conceito não era viável, uma vez que acabariam por aparecer vários azulejos em branco, e por conseguinte, visualmente não correspondia ao pretendido (ANEXO 5). Foi tido em

conta, a mistura de vários painéis, para que se possa ilustrar numa única peça, várias técnicas de azulejaria portuguesa de diferentes épocas, assim como, vários painéis representativos da História de Portugal. (ANEXOS 5)

Para a produção do aparador de 160 cm de comprimento, 90 cm de altura e 50 cm de profundidade, foi utilizado madeira para a estrutura principal como revestimento foi utilizado o azulejo e o interior composto por elementos torneados com acabamento de folha de ouro descrevendo a técnica utilizada no interior das igrejas em talha dourada e por duas prateleiras de vidro para um maior aproveitamento do interior do aparador e melhor percepção do interior.

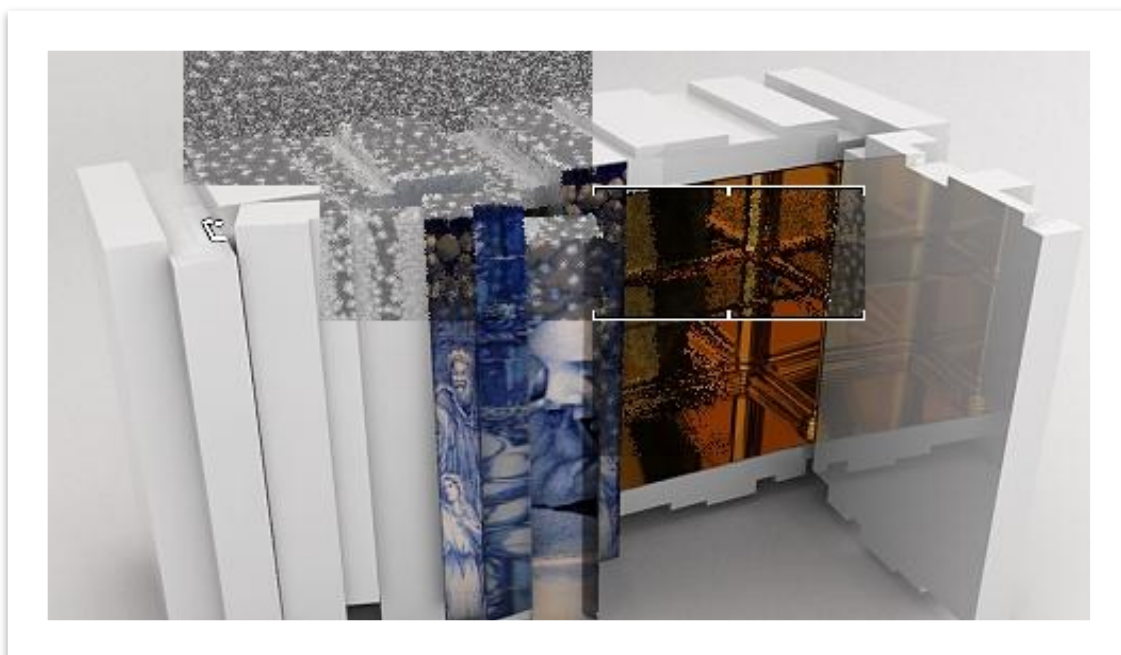


Fig. 17 - Pré-visualização de estudo do interior do aparador. (fonte: elaboração própria)

Tal como no projecto anterior, após todos os estudos terem sido definidos, foi desenvolvida a fase de renderização para a obtenção de imagens fiéis à realidade, para que assim fosse aplicado o tratamento de imagem em Photoshop, como anteriormente descrito.

A fase de comunicação irá decorrer tal como no projecto anterior.



Fig. 18 - Imagem final do aparador onde se pode observar o interior. (fonte: elaboração própria)

Para a fase de produção, foi necessário entregar o projecto com desenhos técnicos elaborados manualmente (fig.19) ao Director da PREGGO David Pereira e ao Departamento de Design e Engenharia de Produto – Joaquim Paulo, que fizeram uma pré-avaliação da viabilidade do projecto. Foram detectados alguns erros de medidas que foram prontamente corrigidos pelo estagiário e pelo director de produto da BL.

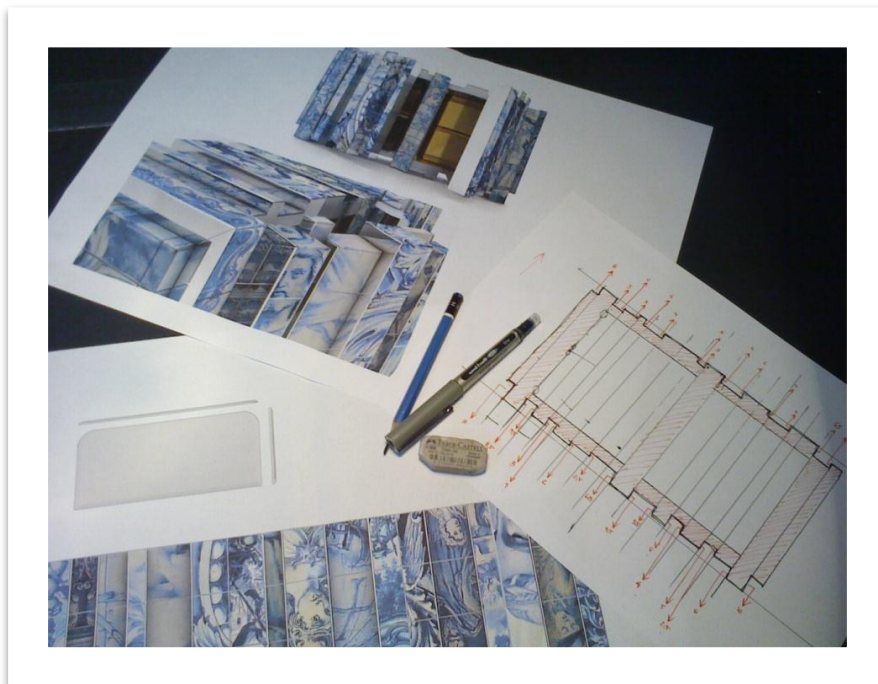


Fig. 19 – Fotografia da área de trabalho onde se pode observar todos os ajustes de medidas e desenhos técnicos (fonte: elaboração própria)

Terminadas todas as correcções, iniciou-se então a fase de produção com os marceneiros.



Fig. 20 – Fotografia da estrutura principal do aparador.

De momento, o aparador encontra-se em fase de produção (ANEXO 6), para que possa estar presente na feira Maison & Objet 2012 em Paris nos dias 21 a 25 de Janeiro de 2012.

4.4 – OUTROS PROJECTOS

O estagiário colaborou também na concepção de outros projectos, não incluídos no programa de estágio, onde foram só apresentados esboços á mão livre. Estes projectos, (família de um candeeiro já existente na marca Delightfull, propostas de vários aparadores e um biombo para a marca Boca do Lobo) de momento, ainda se encontram na fase de estudo e análise de referências para futuras peças. (ANEXOS 7)

Para além da Boca do Lobo, o estagiário foi solicitado para colaboração em projectos de iluminação da marca Delightfull.

Esteve também presente nos acabamentos da nova peça da colecção Limited Edition “Millionaire”, onde esteve em contacto com as técnicas de joalheria.

CONCLUSÃO

5. CONCLUSÃO

5.1 – CONCLUSÃO E CRÍTICA

Durante o estágio na Menina Design Group, foi possível realizar dois projectos, um deles de grande importância, uma vez que se tratava de um projecto por iniciar, sendo crucial, toda a fase de pesquisa efectuada, sempre com o objectivo de ter ideias actuais e inovadoras.

Foram esboçadas á mão livre, as ideias iniciais, em que o estagiário pôde aplicar as técnicas que desenvolveu durante toda a sua fase de aprendizagem e formação.

A troca de ideias com os restantes colaboradores da empresa eram constantes, numa procura de entreaajuda e de perceber melhor o funcionamento e objectivos da marca.

Apesar de todo o trabalho desenvolvido no estágio ter sido importante, a primeira semana do estagiário na empresa foi passada no Workshop “O Calor da Inovação”, sendo aí que se debateu com a realidade do design em Portugal, dando importância ao design aliado ao marketing. Tendo em conta a realidade actual, concluiu que, o que é leccionado durante toda a fase de formação académica, não é suficiente para que possa vingar no mundo do trabalho só por si. Contudo, só se reconhece a importância de determinada informação quando confrontada com as necessidades da realidade. Deste modo, o design só por si não será suficiente para que se possa levar toda uma empresa a perdurar no mercado, são necessárias também, ferramentas de gestão e marketing, porém o estagiário teve oportunidade de aplicar conhecimentos adquiridos durante o percurso académico.

Sentir que os produtos finais foram valorizados pela empresa, tendo até, já recebido propostas de potenciais compradores internacionais, para além de já ter saído uma publicação do *blog* da revista Máxima Interiores (ANEXO 3), como é o caso do EQUATOR – Bar Globo.

Toda esta experiência foi muito enriquecedora, não só em termos profissionais mas também pessoalmente, pois o estágio foi uma verdadeira aprendizagem do que é na realidade o design ao mais alto nível.

Quanto às principais dificuldades que o estagiário se deparou, foi principalmente o tempo de resposta na modelação em 3D, uma vez que o software utilizado pela empresa era totalmente desconhecido, porém foi rapidamente contornado.

Quanto á realização e duração do estágio, as 280 horas foram insuficientes, uma vez que toda a aprendizagem e conhecimento, tal como todas as fases do projecto,

carecem de pesquisa e muita dedicação. Daí, voluntariamente, o estagiário continuou a apresentar-se no local de estágio para continuar a colaborar com a empresa até á conclusão da Licenciatura, conseguindo desenvolver mais projectos da sua autoria. Foi proposto pela empresa Menina Design Group, ao estagiário, o estágio profissional após a conclusão da Licenciatura, com o objectivo de lhe proporcionar mais formação, dando-lhe a oportunidade de desenvolver o seu design.

O facto de o curso ser relativamente recente, faz com que ainda existam certas lacunas no ensino do Design, uma vez que a existência de docentes profissionalmente ligados ao Design é quase inexistente.

BIBLIO GRAFIA

6. BIBLIOGRAFIA

6.1 – REFERÊNCIAS ESCRITAS

- Barata, J., Santos, J.(2010). *3DS MAX – Curso Completo* (1ª Edição), Lisboa, FCA – Editora de Informática, Lda.
- Informação facultada pela empresa;
- [1] – Publicação do Conselho Internacional das Organizações de Design Industrial

6.2 – REFERÊNCIAS DIGITAIS

EMPRESA MDG:

www.bocadolobo.com/;

www.brabbu.com/;

www.clubdelux.pt/;

www.designgallerist.com/;

<http://delightfull.eu/>;

www.igespar.pt/;

www.meninadesign.pt/;

www.meninadesign.pt/interiores/;

www.mdpreggo.com/;

<http://portugalbrands.com/>;

<http://portugalbrands.pt/>,

Acessos: Durante todo o estágio.

DESIGN:

www.adamrowedesign.com;

www.alfredo-haeberli.com;

www.alonmeron.com;

www.and.org.pt;

www.bddw.com;

www.behnisch.com;

www.bengtssondesign.com;
www.korbanflaubert.com.au;
www.kramweisshaar.com/.
www.laviani.com/KorbanFlaubert;
Acessos: Durante todo o estágio.

FOTOGRAFIA:

www.aaronhawks.net/;
www.alessandrobavari.com/;
www.bitesnich.com/;
www.diogo-moreira.com/;
www.erwinolaf.com/
www.jencampbellphoto.com/;
<http://olhares.aeiou.pt/ddiarte>;
Acessos: Durante todo o estágio.

ARTE

www.andrecarrilho.com/portfolio.php;
www.antoine-helbert.com/anim.php;
www.banksy.co.uk;
www.davidhockney.com;
www.davidlachapelle.com;
www.gerhard-richter.com;
<http://guyhepner.com>;
<http://hiroshitanabe.com/>;
www.jeffkoons.com;
www.pietmondrian.org/.
Acessos: Durante todo o estágio.

MODA

www.alexandermcqueen.com/;
www.balenciaga.com;
www.bcbg.com/home/index.jsp;
www.converse.com/;

www.karllagerfeld.com;

www.ysl.com/;

www.zuhairmurad.com/.

Acessos: Durante todo o estágio.

INTERIORES

www.focus-creation.com/FR/;

www.magisdesign.com/;

www.moroso.it/;

www.oneandonlyresorts.com/flash.html;

www.tisettanta.com/site/index.html;

www.vitra.com/en-us/;

www.zanotta.it/default.

Acessos: Durante todo o estágio.

MARKETING

www.ikea.com/;

www.mcdonalds.com/;

www.microsoft.com/en/us/default.aspx;

www.nestle.com/;

www.puma.com/;

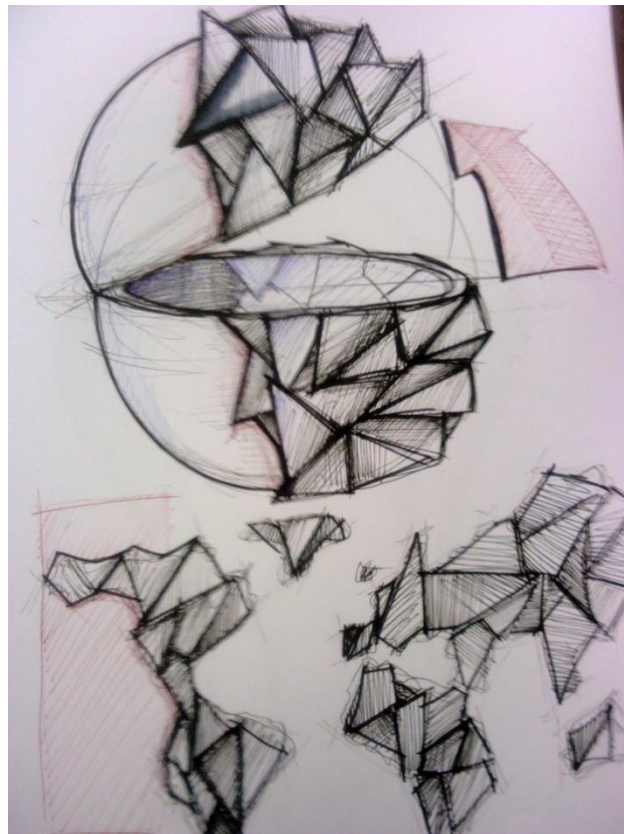
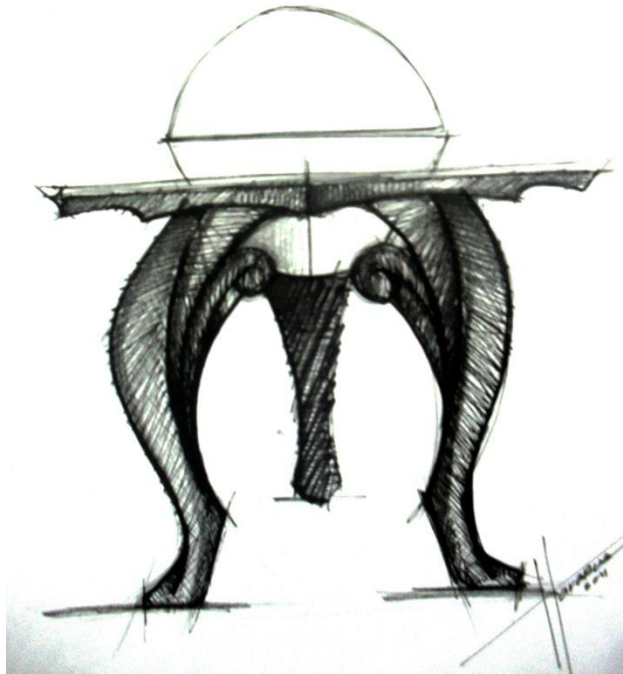
www.vodafone.pt/main/particulares.

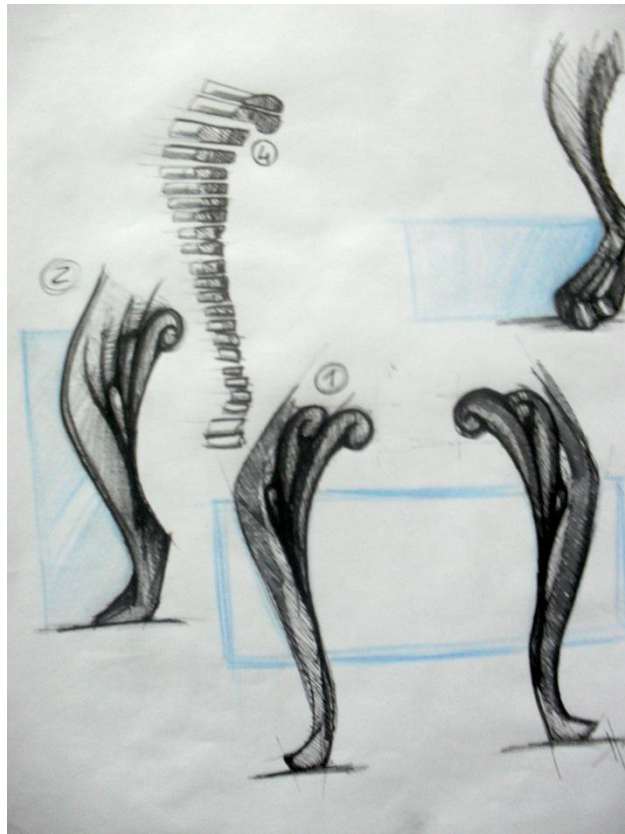
Acessos: Durante todo o estágio.

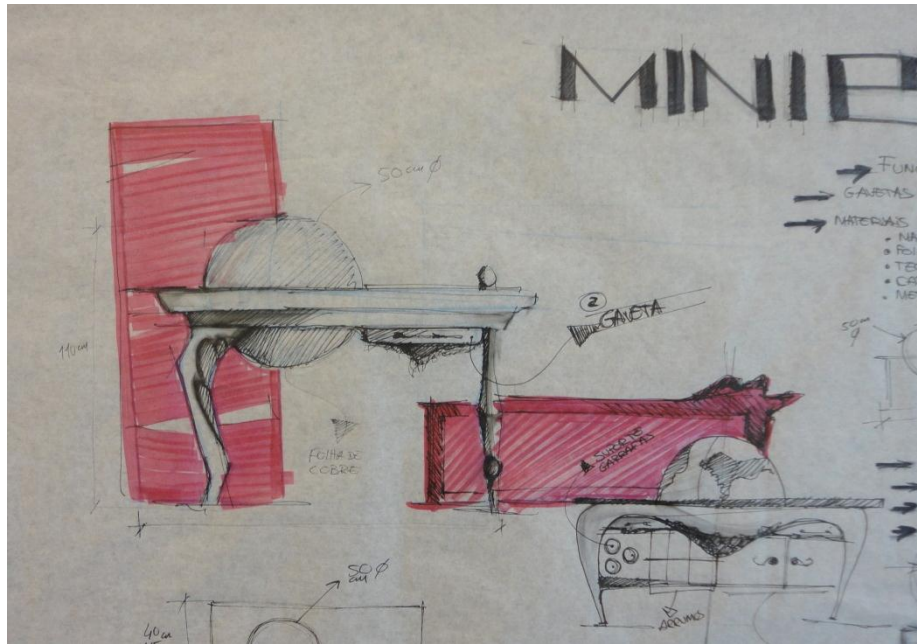
ANEXOS

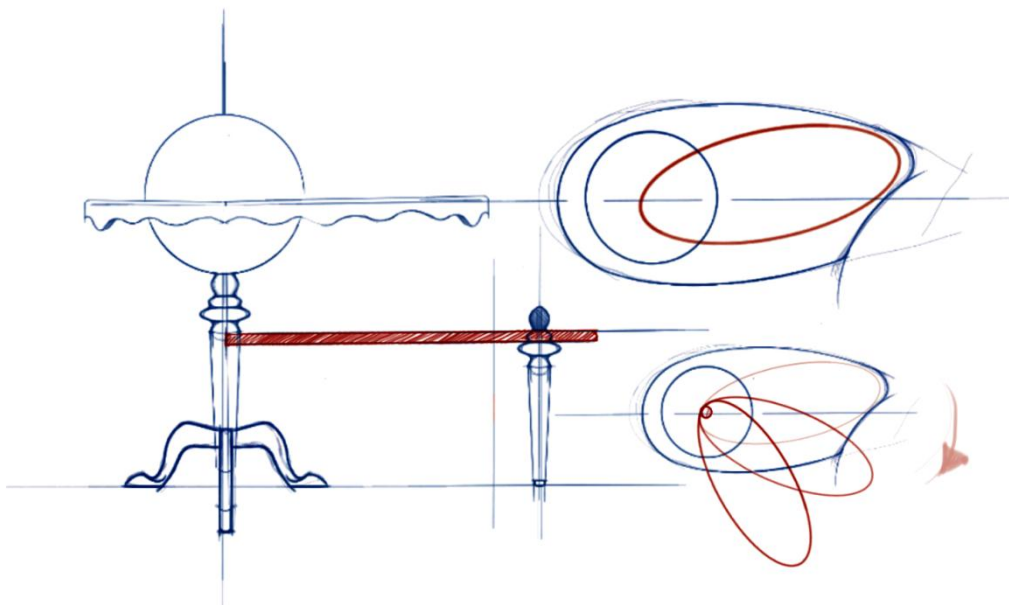
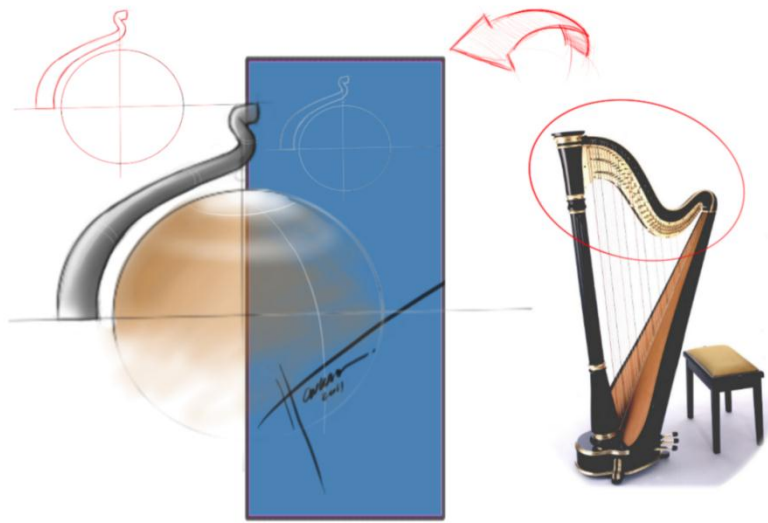
7. - ANEXOS

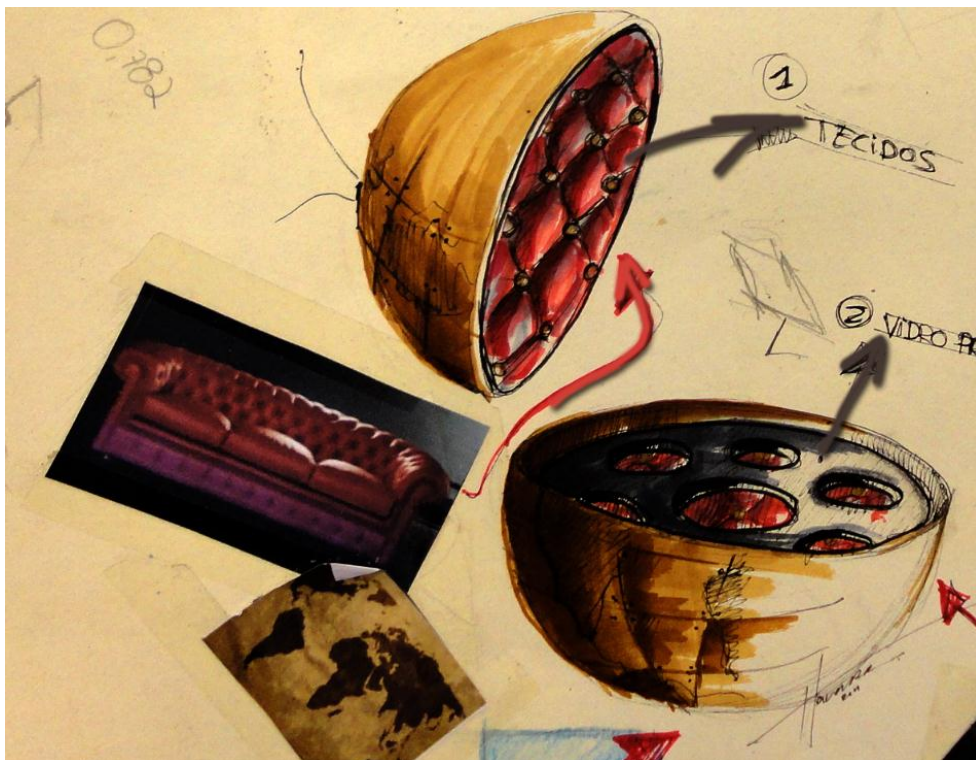
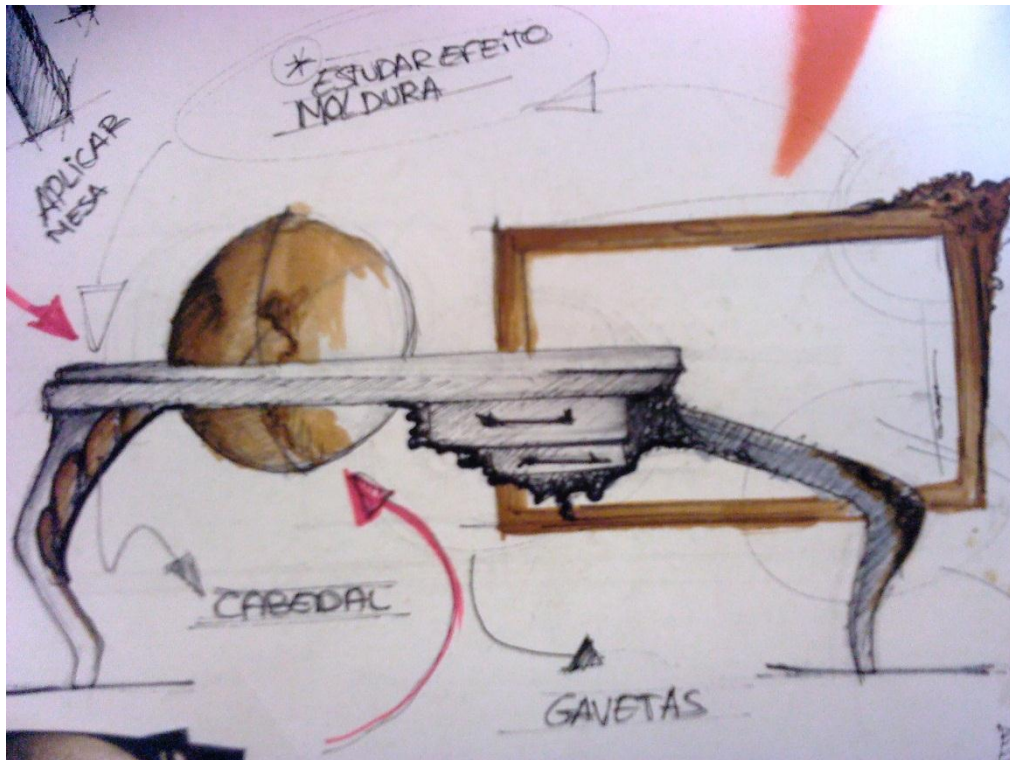
ANEXO 1 – Esboços Projecto Mini bar

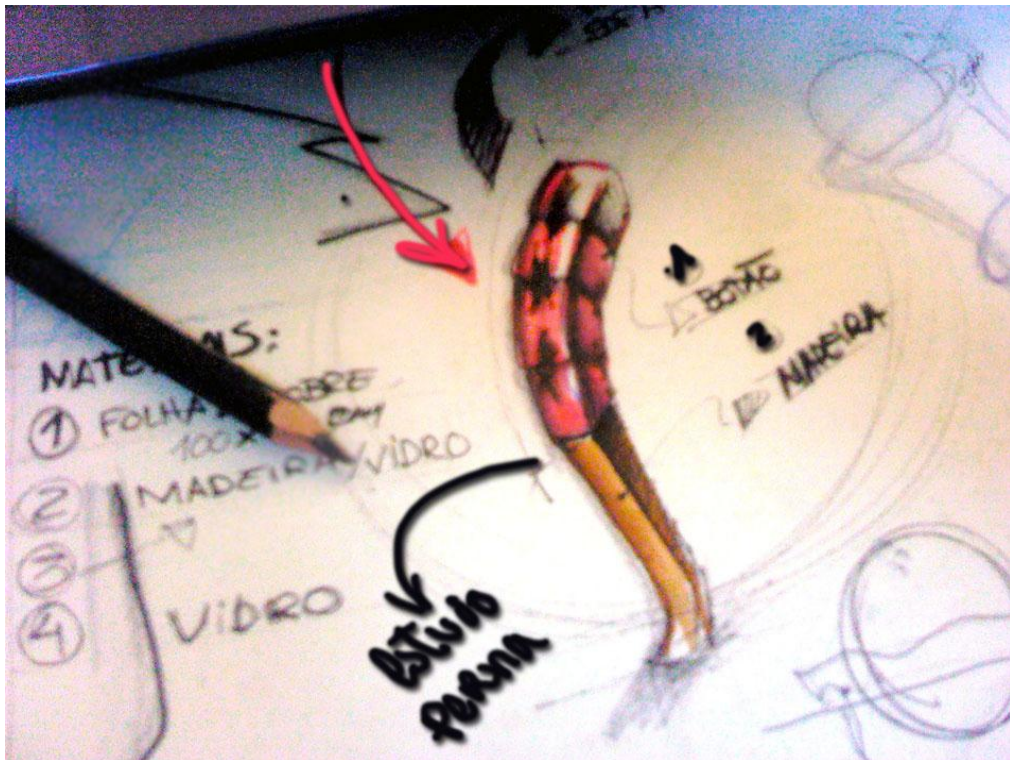






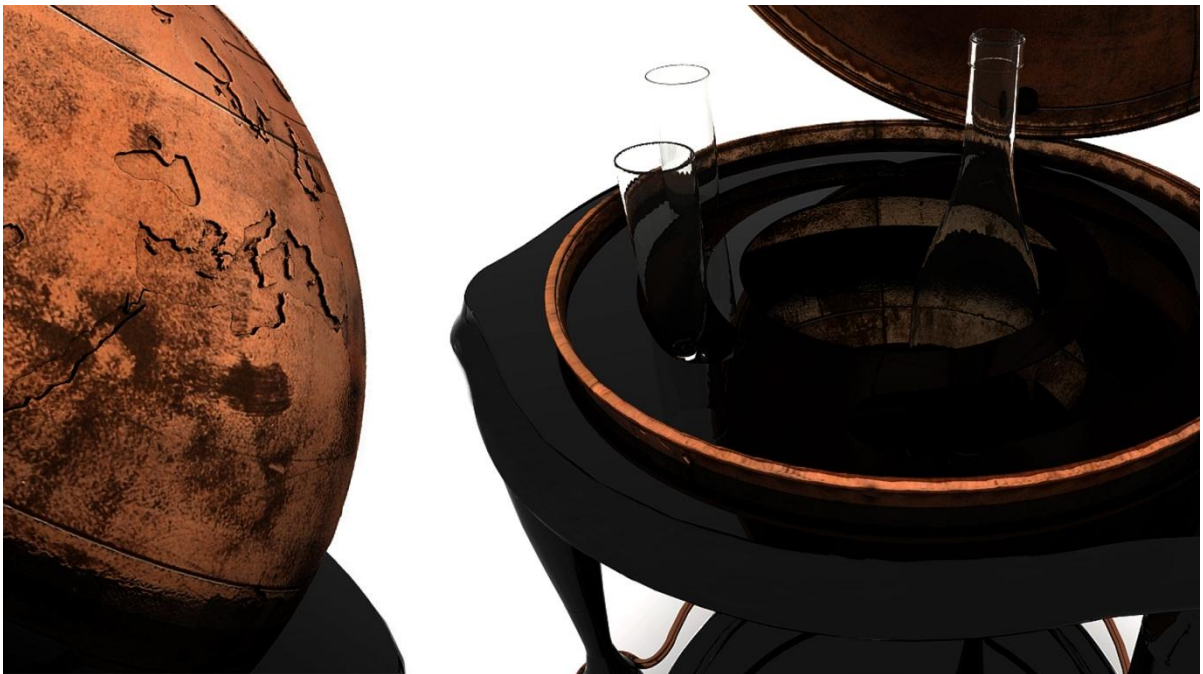






ANEXO 2 – Modelação 3D Projecto Mini bar











ANEXO 3 – Comunicação do Projecto Mini bar

BOCA DO LOBO
exclusive design

BL WORLD SOHO COLLECTION COLORS COLLECTION Limited EDITION TV press INFO SHOWROOM

Equator is the new acquire to Boca do Lobo's - Colors Collection. Close your eyes and start time travelling! GO BACK TO THE XVI century, epoch WHERE the globe had a MAJOR role in the navigators' lives and was THE MAIN key to WORLD EXPLORATION.

Equator is full of "Portugal": soul, navigators & discovery, represented by the embossed hammered cooper and the elegant wood lines. THE delicate and detailed CRAFTSMANSHIP, EQUALS ONE unique jewellery piece. It will help you travel the world while enjoying your favorite drinks.

relax during this journey...

EQUATOR GLOBE BAR W. 60 cm | 23,6" H. 115 cm | 45,3" D. 60 cm | 23,6"

Tell a friend PDF

subscribe newsletter download now

MENINA DESIGN GROUP

máxima blog

TODAS AS MULHERES TÊM UMA MÁXIMA

BAR QUE NOS FAZ VIAJAR 07-12-2011



Soho Collection | Colors Collection | Limited Edition Collection | Price List



equator

colors collection

equator is the new acquire to BOCA DO LOBO'S - COOLORS COLLECTION. close your eyes and start time travelling! go back to the XVI century, epoch where the globe had a major role in the navigators' lives and was the main key to world exploration.

equator is full of "portugal's" soul, navigators & discovery, represented by the embossed hammered cooper and the elegant wood lines. the delicate and detailed craftsmanship, equals one unique jewelry piece. it will help you travel the world while enjoying your favorite drinks.

relax during this journey...

passion is everything!



new! colors collection

W: 60CM - 23.6" | D: 60CM - 23.6" | H: 115CM - 45.3" | info@bocadolobo.com | www.bocadolobo.com

amsterdam • millionare fair
DECEMBER 8TH - 12TH

We hope you enjoyed receiving this message. However, if you would like to unsubscribe, please, click here. © Boca do Lobo

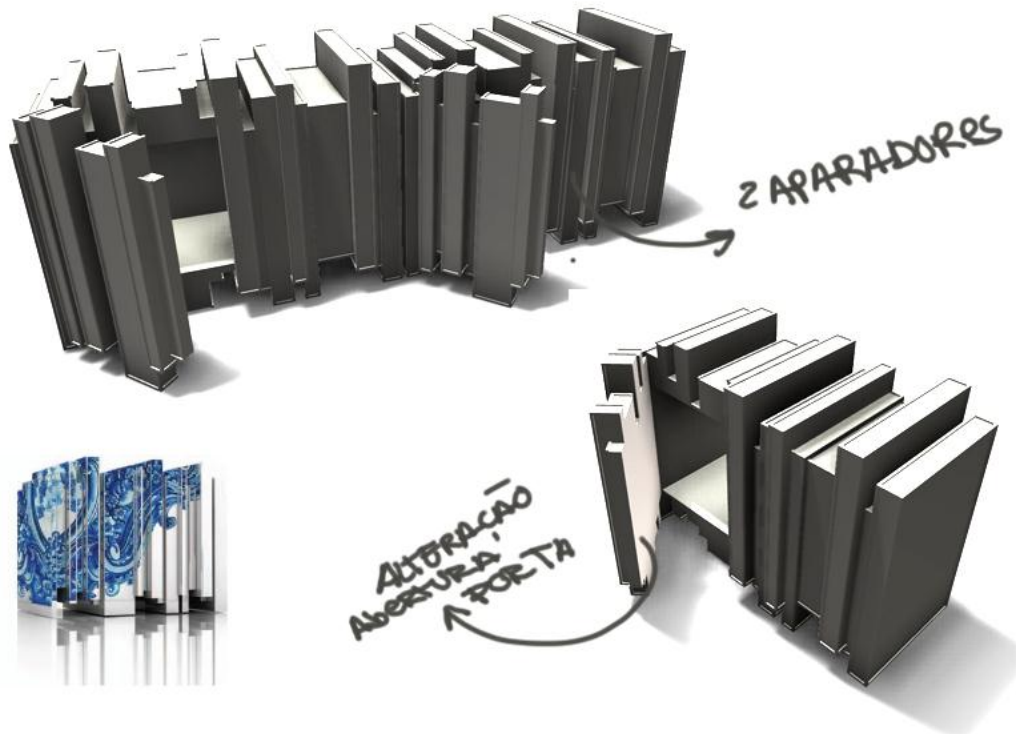
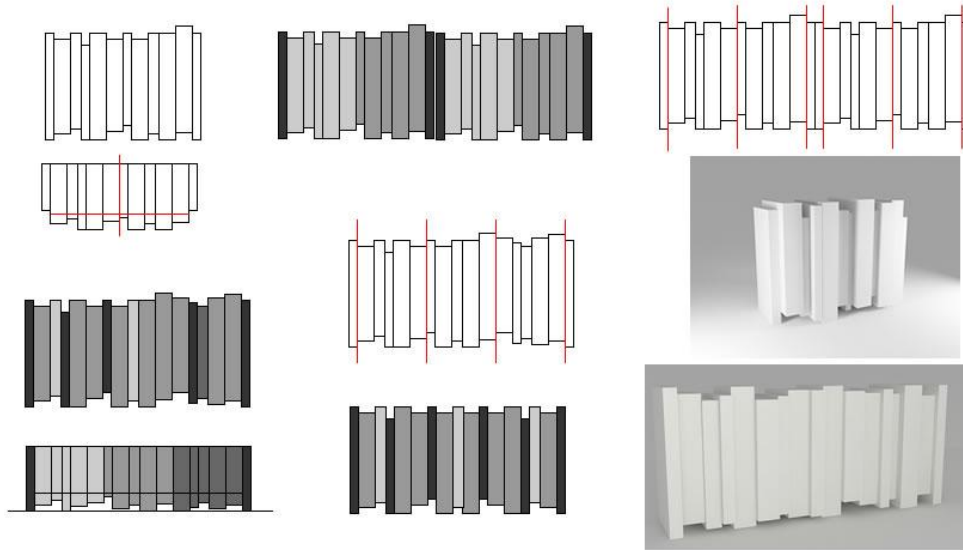
[SEND TO A FRIEND](#)

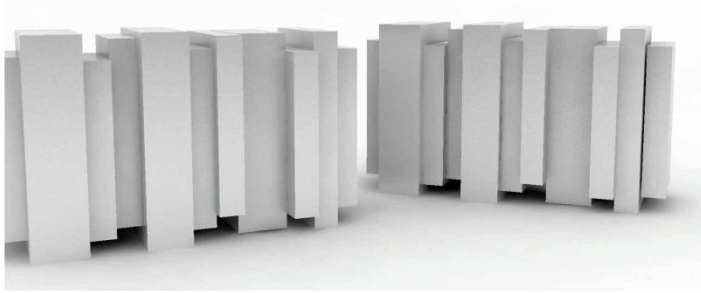
[MENINA DESIGN GROUP](#)
DESIGNING THE FUTURE

[OFICINA DA MARCA](#)
Design & Brand Strategy

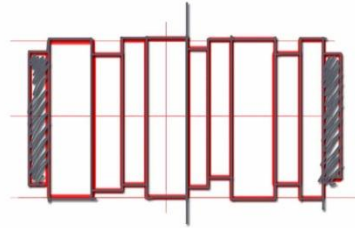
[YouTube](#) [f](#)

ANEXO 4 – Propostas de dimensões do projecto Aparador

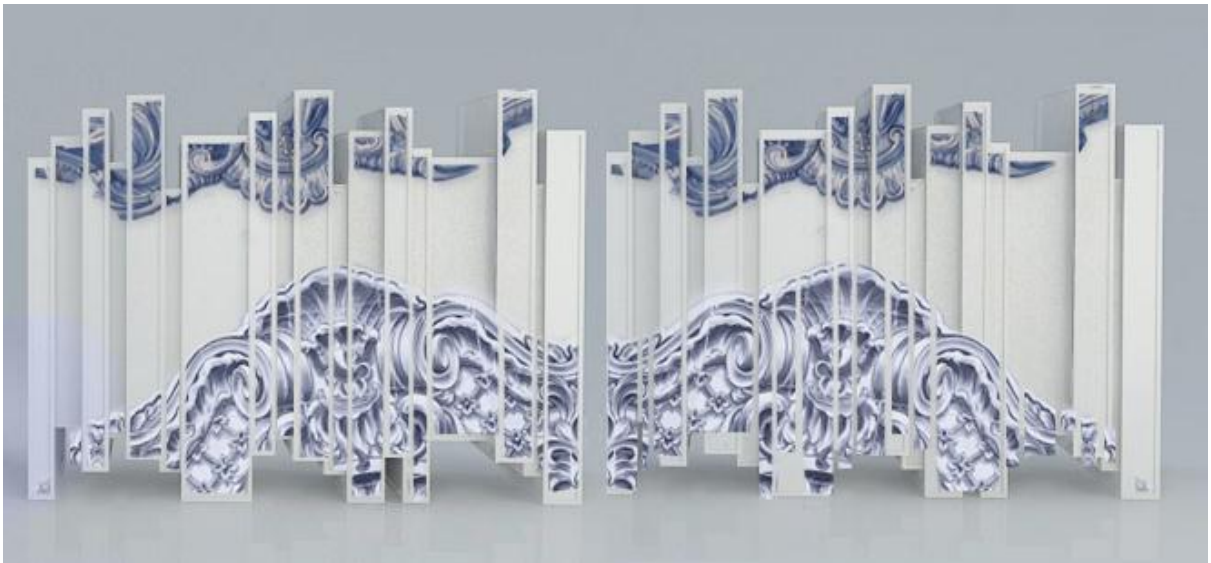




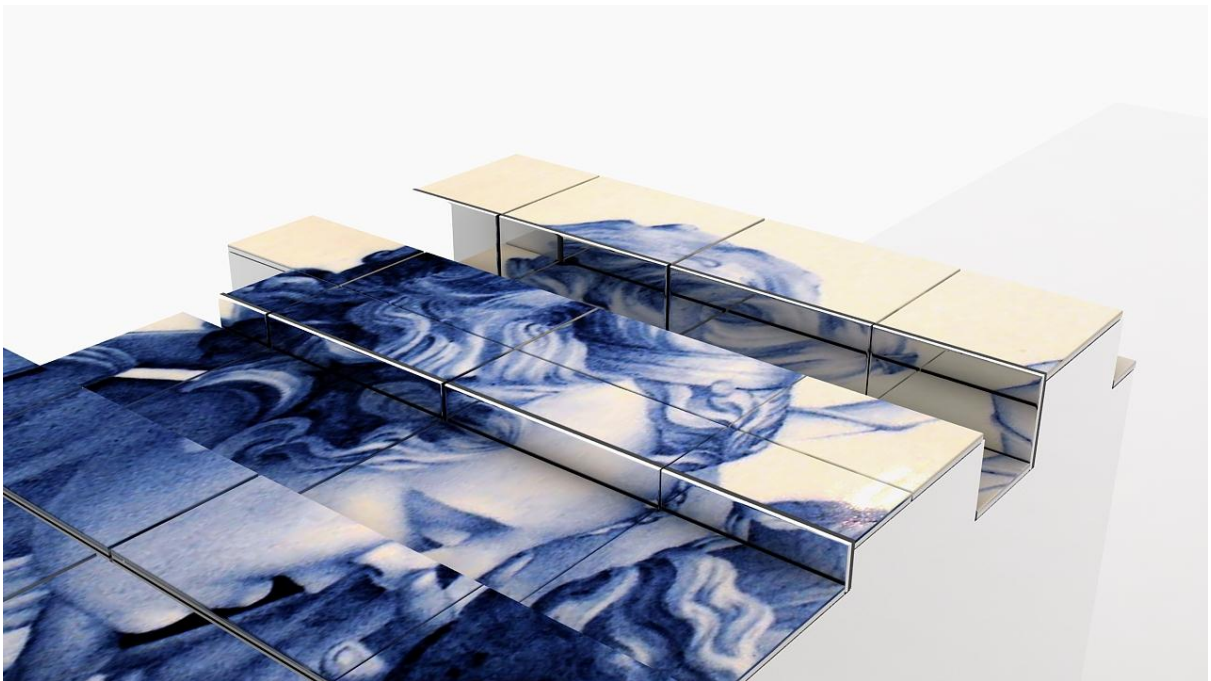
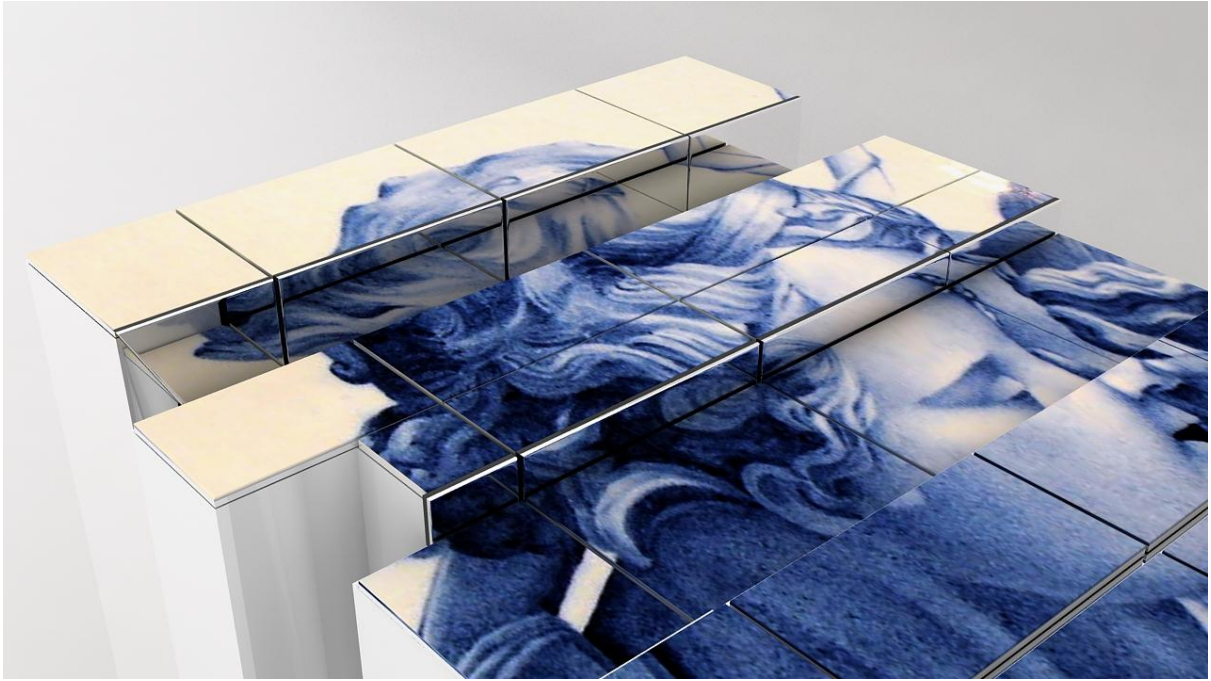
Igreja de Santo Ildefonso



ANEXO 5 - Propostas dos azulejos Projecto Aparador



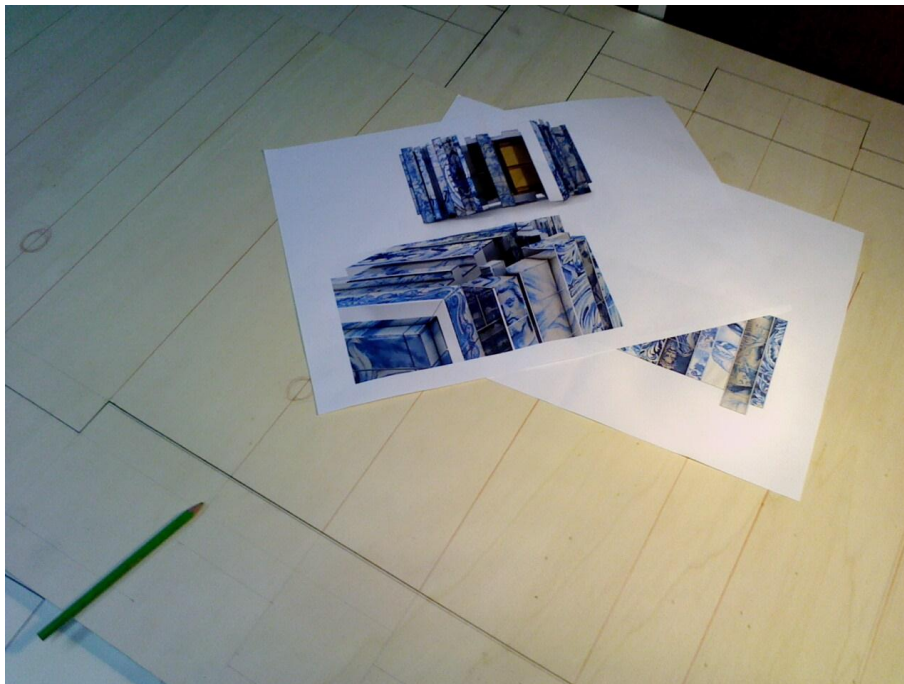


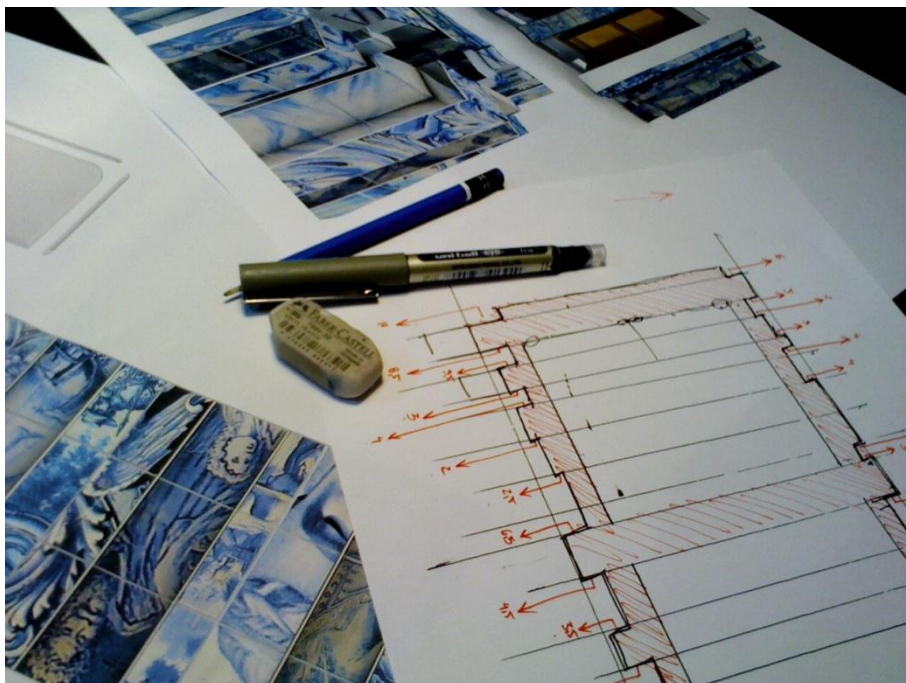
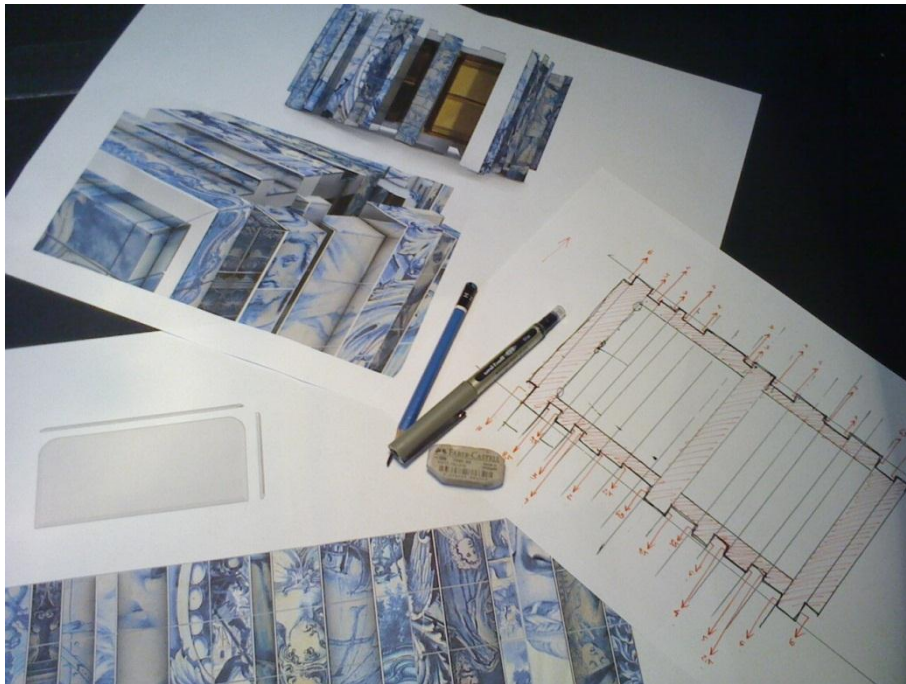


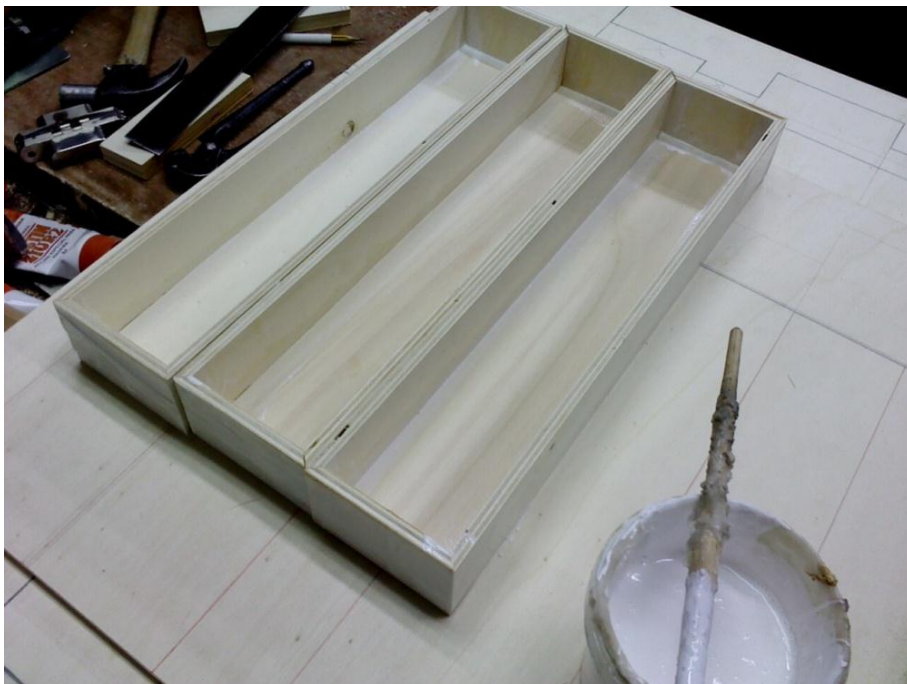




ANEXO 6 – Fotografias da Produção do Aparador









ANEXO 7 – Esboços de outras propostas

