



Experimentações metodológicas entre Design de Produto e Design de Interiores: o caso de um mobiliário multifuncional

Methodological experiments between Product Design and Interior Design: the case of multifunctional furniture

OLIVEIRA, Niely; Graduanda; Instituto Federal de Alagoas, nos1@aluno.ifal.edu.br

SILVA, Roseane Santos da; Doutora; Instituto Federal de Alagoas; roseane.santos@ifal.edu.br

TELES, Valéria Rodrigues; Especialista; Instituto Federal de Alagoas; valeria.teles@ifal.edu.br

Resumo:

Este trabalho tem como objetivo expor experimentações sobre atuação projetual no campo do design produto e do design de interiores a partir do ensino e prática de sala de aula. O artigo aborda uma breve revisão teórica pertinente ao campo dos métodos projetuais em design; exposição de uma proposta de ações para a prática do projeto de design de interiores com ênfase no desenvolvimento de mobiliário e, por fim, a aplicação da proposta de método a partir da apresentação do resultado de uma prática projetual. Os resultados apontam para uma reflexão sobre as ferramentas projetuais utilizadas no contexto das duas áreas de ênfases (produto-interiores), propondo um diálogo entre as ferramentas projetuais existentes e a proposição de possíveis etapas que auxiliam no andamento de projetos de design de interiores com ênfase no desenvolvimento de um produto como protagonista do ambiente.

Palavras-Chave:

Design de produto, Design de Interiores, Método Projetual, Mobiliário.

Abstract:

This work aims to expose experiments on the methodological application from the teaching and practice of the classroom. The article addresses a brief theoretical review relevant to the field of projectual methods in design; an exposition of a proposal of actions for the practice of interior design projects with an emphasis on the development of furniture and, finally, the application of the proposed method from the presentation of the result of a projectual practice. The results point to a reflection on the design tools used in the context of the two areas of emphasis (product-interiors), proposing a dialogue between the existing tools and the proposition of possible steps that help in the progress of interior design projects with an emphasis on the development of a product as a protagonist of the environment

Keywords:

Product Design, Interior Design, Project Method, Furniture.



1. Introdução

A elaboração das práticas de ensino de sala de aula permite a construção de reflexões a respeito das possíveis abordagens a serem realizadas junto aos discentes bem como após suas aplicações contribuindo para um processo de contínua melhoria das abordagens metodológicas do docente. No campo de atuação do design, as práticas projetuais possibilitam variadas maneiras de exploração dos métodos existentes através do estabelecimento de problemáticas que visam instigar discentes a uma aprendizagem mais eficaz e de acordo com as realidades das disciplinas existentes.

Já em 1984, Gui Bonsiepe escreve que existem alguns caminhos para explorar atividades de ensinar o projeto de produtos. Modelos de ensino de projeto podem variar quanto a atuação docente que pode ser uma espécie de guia, consultor, “bengala” ou apenas como um expositor da problemática sem aproximação com a tomada de decisão de discentes e o andamento do projeto (BONSIEPE, 1984).

Quando na prática cotidiana docente, é possível perceber que a atuação da(o) professora(or) no andamento do projeto, acaba por ser moldada também de acordo como perfil da própria turma. Embora deseja-se que discentes tenham autonomia no andamento do projeto, nem sempre docentes conseguem uma abordagem mais distanciada. Tal interação depende dos indivíduos envolvidos naquela prática que vai sendo moldada ao longo do próprio caminhar do processo. Entretanto, após consecutivas aplicações de práticas projetuais em disciplinas de projeto, é possível ir estabelecendo etapas, ferramentas e técnicas comumente mais utilizadas no contexto específico trabalhado.

Assim, o presente artigo apresenta proposição de ensino aplicada aos discentes de uma disciplina que tem por objetivo explorar o projeto de um produto. Por ser um curso de Design de Interiores, o produto desenvolvido na disciplina precisa ser protagonista de um ambiente explorando conteúdos tanto do campo do design de produtos como do campo de design de interiores. A seguir, resgatam-se alguns pontos teóricos sobre métodos projetuais das duas áreas em questão e apresenta-se a resultante de uma prática onde dialogam os dois campos de atuação.

2. Os métodos de projeto em design: Produto e Interiores

Os métodos de design são estudados a partir da década de 1960, tendo em vista a perspectiva de melhoria contínua da resultante dos produtos, em um momento no qual os processos e problemáticas a serem resolvidas pelo designer necessitavam ser cada vez melhor estabelecidos (VASCONCELLOS, 2008). Amplamente exploradas ao longo dos últimos anos, muitas têm sido as reflexões que permeiam o universo do conhecimento sobre etapas, ferramentas e técnicas projetuais bem como utilização em abordagens de ensino diversas. As abordagens metodológicas aplicadas no contexto do projeto de design variam de acordo com os autores e ênfases por eles intensificadas.

No design de produtos, observa-se que alguns autores comumente utilizados como embasamento teórico na construção das disciplinas relacionadas voltam-se para a produção industrial em escala e vislumbrando inovação na resultante dos produtos. Löbach (2001) faz uma aplicação no contexto do design industrial, fomentando que a prática projetual pode ocorrer em etapas sucessivas em que se tem: Fase 1: etapa de análise onde uma série de análises de problema podem ser aplicadas a fim de clarificar a problemática existente e apontar o cenário mais benéfico ao; Fase 2: Geração de Alternativas: onde as alternativas de projeto devem ser geradas tendo em vista explorar o conceito construído e na busca por uma melhor solução possível. É o momento em que o designer tem a possibilidade de desenhar e através de croquis explorar possíveis soluções do produto. Fase 3: onde a alternativa é delimitada e especificada por meio do estudo de modelos volumétricos e desenvolvimento de desenho técnico. Por fim, a Fase 4 explora a finalização do projeto, onde o protótipo do produto é desenvolvido e verificado para últimas atualizações da alternativa construída.



De semelhante modo, Baxter (2012) apresenta ferramentas em suporte ao desenvolvimento de projeto de produtos, apontando um modelo voltando para a inovação no mercado. Baxter (2012) dá ênfase nas ferramentas e técnicas que podem dar suporte ao projeto de novos produtos e estão relacionadas a cada uma das fases do projeto. Na etapa inicial, a sugestão é que se utilize ferramentas de análises específicas na observação de pontos que podem ser oportunidades de melhorias nos produtos já existentes no mercado, apontando potenciais inovações. Na sequência, ferramentas que fomentam a criatividade dão suporte para uma geração de alternativas que visa inventividade e melhoria de produtos de forma inovadora. Por fim, nas etapas finais técnicas de auxílio na escolha e especificação da alternativa desenvolvida devem ser exploradas a fim de possibilitar o detalhamento final do projeto.

Convém citar também Booth e Plunkett (2015) que caminham para uma aproximação entre projeto de produtos e o design de interiores. Tendo o mobiliário como ênfase projetual, os autores mesclam objetivos utilizados no projeto de produtos e ações exploradas no design de interiores. Embora não façam uma exposição de etapas e ferramentas em formato de método projetual, tal literatura apresenta itens pertinentes a esse contexto em que há uma estreita relação do mobiliário em relação aos interiores. Delimitar as necessidades do cliente no projeto e estudar o espaço existente

Já em relação ao campo do design de interiores, Gurgel (2013) divide o processo do projeto de design de interiores em cinco etapas. Na **primeira etapa**, a definição do **briefing** ou **perfil do (a) cliente** apresenta-se como uma lista de instruções na qual estão relacionadas as informações referentes a quem se destina o espaço e a relação interespacial entre eles a partir do levantamento das particularidades dos indivíduos que utilizarão os espaços e suas características no desempenho das atividades. O **estudo do local** constitui-se na **segunda etapa** e trata da análise arquitetônica do ambiente a ser projetado que fornecerá as diretrizes e a orientação para a setorização do projeto. Na **terceira etapa**, os **dados** anteriormente coletados são **organizados**, priorizados e complementados, caso necessário, a fim de que não existam lacunas para o início do processo criativo. A **quarta etapa** compreende o **processo criativo** que, em decorrência de sua dimensão e complexidade, deve ser desmembrado em subprojetos. Na **quinta e última etapa**, denominada avaliação do projeto, é feita a verificação dos requisitos projetuais por ambiente a partir das necessidades apresentadas pelo(a) cliente.

Para Gibbs (2017), um projeto de design de interiores divide-se em quatro fases principais. A **primeira fase** compreende a **elaboração do programa de necessidades e a análise do projeto**, além da **proposta de trabalho** que deve ser aprovada pelo cliente. Na **segunda fase**, é realizado o **diagnóstico e o levantamento de dados** que servirão como base para o **processo criativo** realizado ainda nessa fase, na qual será estabelecido o conceito do projeto e o desenvolvimento da proposta de projeto e a apresentação, sendo essa fase concluída com a aprovação dos desenhos pelo(a) cliente. A **terceira fase** compreende o **projeto executivo** e suas especificações, orçamentos e contratos com fornecedores. Por fim, a quarta fase é constituída pelo gerenciamento do projeto e execução da obra pelo designer de interiores.

É possível perceber que a etapa/fase inicial de coleta e análise de dados do(a) cliente e do espaço é enfatizada como de grande importância pois constitui-se na base do processo de planejamento, onde estão descritos os problemas de projeto que deverão ser solucionados. Outrossim, a complexidade do processo criativo e a necessidade de subdividi-lo em partes menores é ponto comum entre as autoras. Tal divisão contempla, além da descrição do conceito - que pode ser embasado em informações de outras áreas como um poema ou uma música, o uso de ferramentas como o painel semântico e o *mood board*.

Analizando o mapeamento dos processos de projeto de design de interiores acima descritos, podemos agrupá-los numa sequência de ações: análise, síntese e avaliação. Segundo Lawson (2011), a análise é o ordenamento e a estruturação do problema; a síntese pode ser definida como a geração de soluções e a avaliação como a crítica das soluções sugeridas quanto aos objetivos observados na análise. Embora o processo de planejamento pareça linear, não é assim que acontece. É possível voltar às fases precedentes para ajustes sempre que necessário em busca da melhor solução projetual.



3. Desenvolvimento

O trabalho foi desenvolvido a partir da observação de ferramentas projetuais utilizadas comumente no campo de atuação do design de interiores e do design de produtos. A partir de tal observação, foram organizadas etapas e sugeridas ferramentas a serem aplicadas em práticas de projeto com essa natureza.

3.1 Organização da atividade

A atividade de projeto elaborada foi pensada para ser ministrada na disciplina Atelier de Projeto e Produto, ministrada ao 6º período do curso Superior de Tecnologia em Design de Interiores do Instituto Federal de Alagoas do campus Maceió. Atualmente, a disciplina tem sido ministrada por duas docentes, uma com formação em Design de Produtos e outra com formação em Arquitetura e atuação profissional no campo do design de interiores. O semestre é voltado para que discentes tenham oportunidade de desenvolver o projeto de produtos a partir da resolução de problemáticas estabelecidas. Assim, a seguir, no Quadro 1, apresenta-se a visualização esquemática da atividade organizada.

Quadro 1 – Organização metodológica da atividade projetual. Fonte: As autoras.

Descriutivo da Etapa	Ferramentas e Técnicas sugeridas
Etapa 1 Onde o problema é apresentado e são realizadas diferentes análises e o levantamento de informações a fim de buscar embasamento para solucionar o problema	Briefing; Programa de Necessidades; Zoneamento e Fluxograma; Painel Semântico; Conceito; Lista de Requisitos do Produto; Mood Board
Etapa 2 A partir das informações levantadas, são geradas alternativas de projeto.	Desenvolvimento de croquis e mockups.
Etapa 3 A alternativa escolhida deve ser especificada.	Detalhamento da alternativa escolhida por meio da realização de Desenhos Técnicos.
Etapa 4 A alternativa especificada é executada no nível de protótipo.	Desenvolvimento da modelagem virtual e\ou protótipo do modelo.

Após organização das ferramentas e etapas que seriam apresentadas, foram estabelecidas entregas parciais da resultante das atividades.

3.2 O caso do mobiliário multifuncional

3.2.1 ETAPA 1

A seguir detalham-se as entregas realizadas pela discente na resolução da problemática inicial estabelecida no inicio da atividade da disciplina. A problemática inicial foi: desenvolver um projeto de interiores com ênfase na concepção de um móvel multifuncional para um escritório de design com sede na cidade de Piranhas – AL.

a) Briefing: Perfil do cliente

Recém-formada, Niely associou-se a um amigo para abrir um escritório de Retail Design com foco em interiores e branding aspirando desenvolver um trabalho com excelência, criatividade e dedicação. Piranhas fica localizada às margens do rio São Francisco, precisamente bem ao sul de Sergipe. É uma



cidade de grande relevância para seu estado, foi palco de acontecimentos que marcaram a história e é um dos principais destinos turísticos de Alagoas. Além disso, recebeu o título de Patrimônio histórico nacional em 2004 pelo IPHAN e é um local repleto de sítios arqueológicos. Piranhas é herança, por toda sua valorização e preservação histórica.

Quadro 2 – Dados perfil da cliente. Fonte: A autora.

DADOS DA CLIENTE:	GOSTOS & INTERESSES:	OBJETIVOS & EXPECTATIVAS:
<ul style="list-style-type: none">· NOME: Niely Oliveira· SEXO: Feminino· IDADE: 22 anos· ESTATURA: 1,60· PORTE FÍSICO: Magro· OCUPAÇÃO: Designer de Interiores	<p>Plantas Pets Gastronomia Artes Música Cores sóbrias Iluminação natural</p> <p>Estilo moderno e contemporâneo Aromaterapia, velas aromáticas e incensos.</p>	<p>O principal fator motivador para esse projeto é o desenvolvimento operacional e funcional aliado à estética e ao conforto ambiental. Tendo em vista o objetivo de prestar um serviço de qualidade e estima, o ambiente deverá recepcionar os clientes contratantes dos serviços da empresa evocando simleza, aconchego e segurança.</p>

b) Programa de Necessidades

O programa de necessidades foi desenvolvido a partir do perfil da cliente e das funções que serão abrigadas no espaço descritas pela usuária.

Quadro 3 – Pré-dimensionamento inicial.

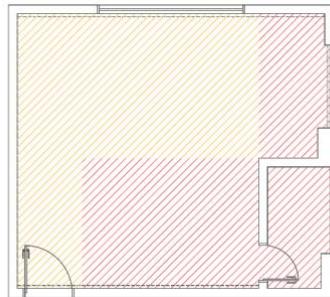
AMBIENTE	DESCRIÇÃO	ÁREA
Lavabo	Espaço de livre acesso.	2,0 m ²
Copa	Espaço de apoio e armazenamento, de uso e acesso exclusivo da proprietária.	~ 2,97 m ²
Área de Descompressão	Espaço de descanso e relaxamento reservado à proprietária.	~ 4,75 m ²
Área de Trabalho	Espaço de produtividade e de uso apenas da proprietária.	~ 12,23 m ²
Área de Atendimento	Espaço destinado à reuniões com livre acesso.	~ 12,32 m ²

c) Zoneamento e Fluxograma:

O ambiente foi dividido em duas grandes zonas, a zona social representada pela cor amarela e a zona íntima pela cor vermelha (Figura 2). O principal fator que distingue essas zonas é a interação que ocorre entre a proprietária e seus clientes nas áreas de trabalho e atendimento.

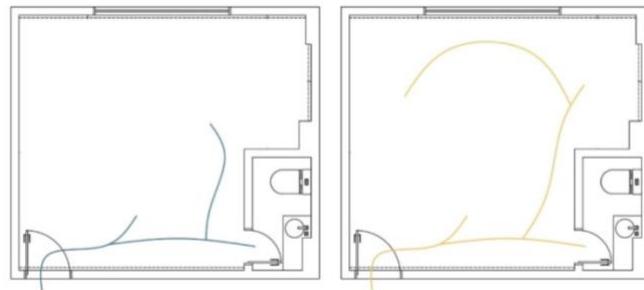


Figura 2 – Zoneamento do espaço. Fonte: A autora.



Na sequência, o fluxo foi estabelecido e dividido em dois, sendo identificado na cor azul o fluxo correspondente ao cliente e em laranja o fluxo da proprietária (Figura 3). Essa necessidade se deu ao fato de que o fluxo do cliente é limitado mesmo ambos percorrendo igualmente o trajeto inicial.

Figura 3 – Fluxograma do espaço. Fonte: A autora.



d) Painel Semântico

Figura 4 – Painel semântico. Fonte: A autora.



e) Conceito

O conceito desenvolvido foi pensado e atribuído remetendo a nova fase da vida da cliente. Entende-se que reconhecer nossa trajetória e tudo o que passamos para chegarmos até onde estamos, é



o mínimo de gentileza que podemos nos proporcionar uma vez que muitas vezes ter paciência e respeitar o nosso processo é uma tarefa difícil. Por esse motivo, o conceito traz palavras-chave em ordem estratégica de compreensão para referir-se ao processo. Vida, tempo e caminho conceituam mudança, e antes de tudo honra o que veio antes e acredita no que está por vir, uma vez que, a vida é colecionadora de ciclos e ao longo de nossa caminhada ciclos se encerram para que outros se iniciem.

O painel desenvolvido (Figura 5) traz elementos que representam toda contextualização anterior. Os palitos de fósforo, estão representando o tempo, mais especificamente se refere a singularidade do tempo, cada um tem o seu. A fumaça do palito se dispersa formando simultaneamente um caminho para além do círculo, esse, aqui representa um ciclo que está sendo concluída, essa afirmação se concretiza com os anos de ingresso e saída da cliente da instituição de ensino que fez parte da sua vida.

Figura 5 – Painel semântico. Fonte: A autora.



e) Mood Board

Figura 6 – Mood board do projeto. Fonte: A autora.





f) Requisitos de projeto para o produto:

Quadro 4 – Lista de requisitos estabelecidos. Fonte: A autora.

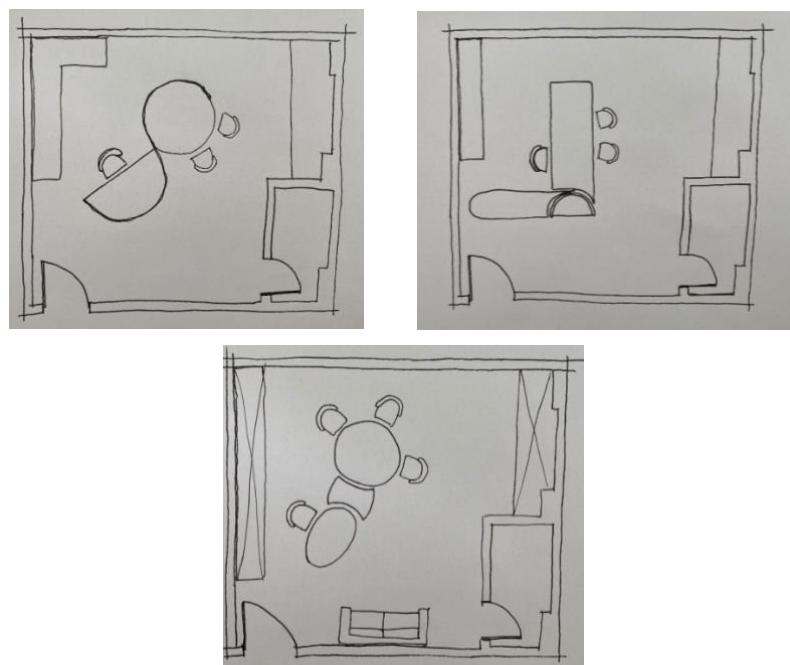
REQUISITOS	OBJETIVOS	CLASSIFICAÇÃO
Mobiliário multifuncional	Mesa multifuncional	Obrigatório
Estética	Contemporâneo	Obrigatório
	Bons acabamentos	Obrigatório
	Forma orgânica	Desejável
Cores	Sóbrias	Obrigatório
Materiais	Naturais	Desejável
	Fácil limpeza	Desejável
Praticidade	Leveza	Desejável
Durabilidade	Resistência	Obrigatório
	Tratamento da matéria-prima	Desejável
Funcionalidade	Integração	Obrigatório
	Solução para passar fios	Desejável
Ergonomia	Dimensões adequadas	Obrigatório

3.2.2 ETAPA 2

a) Geração de Alternativas

A partir dos requisitos estabelecidos, bem como, com a resultante da reflexão sobre as ferramentas utilizadas na etapa anterior, foi possível realizar o desenvolvimento de desenhos estudando possibilidades para o projeto (Figura 7).

Figura 7 – Croquis do projeto. Fonte: A autora.



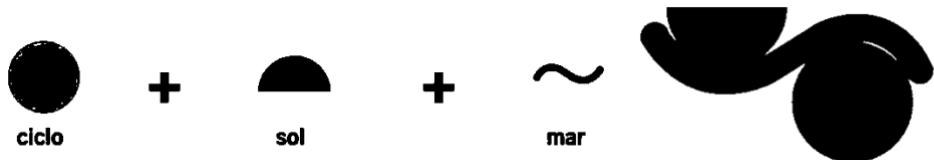


3.2.3 ETAPA 3

a) Especificações do projeto

Para a elaboração do design da mesa, foram utilizados alguns elementos de referência (Figura 8).

Figura 8 – Explorando as formas do mobiliário em identificação com a marca do escritório. Fonte: A autora.



Durante o processo de construção da proposta, as formas iniciais que também se relacionam com a identidade da marca tomaram corpo e o modelo resultante foi se aprimorando. Como resultado o móvel apresenta um design minimalista, fluido e robusto ao mesmo tempo.

A mesa multifuncional é uma mesa de trabalho e uma mesa de reunião/atendimento com um nicho para armazenamento, a ela estão agregados dois acessórios, um banco que ao mudar de posição se configura uma cadeira de balanço e também uma gaveta de encaixe deslizante que possui bandeja. O critério da usuária, os acessórios podem ser usados integrados à mesa ou não, proporcionando assim uma flexibilidade de uso. Além disso, convém mencionar que nesta etapa foram desenvolvidos os desenhos técnicos da mesa e as especificações do ambiente projetado.

3.2.4 ETAPA 4

Nesta etapa, foram desenvolvidos modelos virtuais da solução do projeto do espaço e do mobiliário. A Figura 9 apresenta a proposta final do ambiente e a Figura 10 mostra o compilado resultante das vistas principais do projeto.

Figura 9 – Proposta do ambiente resultante do projeto. Fonte: A autora.

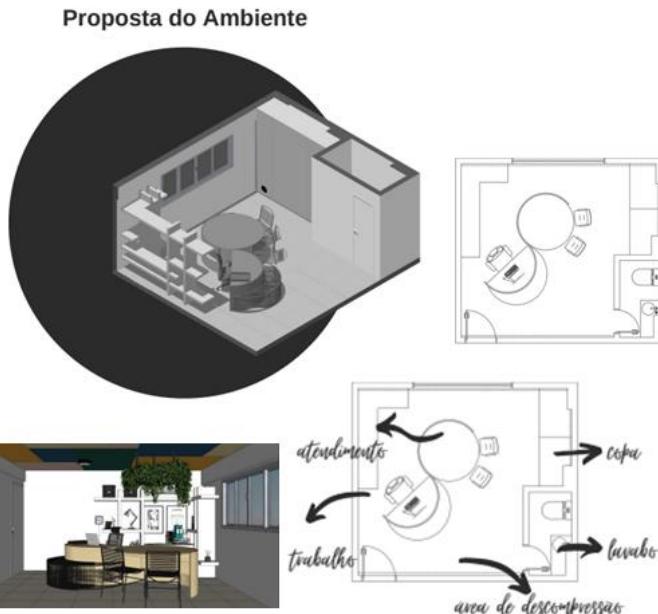




Figura 10 – Detalhes do mobiliário protagonista do ambiente. Fonte: A autora.



4. Considerações finais

Entendendo a importância da constante reflexão do docente sobre suas práticas aplicadas de sala de aula comprehende-se que as resultantes apresentadas neste artigo não se extinguem neste momento. Pretende-se dar sequência a tais experimentações já iniciadas a fim de estabelecer outras relações entre as possíveis ferramentas projetuais que podem ser exploradas na tangente das áreas do design de produtos e design de interiores, a fim de dar prosseguimento a melhoria continua dos procedimentos de ensino.

Acredita-se que o fazer construído em conjunto com os discentes enriquece o diálogo. As dificuldades de aprendizagem também são passíveis ser observadas na medida em que a aluna apresenta as entregas parciais de projeto, possibilitando a visualização da realização da tarefa. Na observação dos resultados apresentados pela aluna, estabelecesse a compreensão das ferramentas que fazem sentido no proceder projetual daquela realidade de problema.

Também é possível inferir aproximações para certas ferramentas sugeridas em detrimento de outras. Assim, cabe mencionar sobre personalidade individual de cada discente. Cada discente acaba por interpretar e se aproximar de determinadas ferramentas apresentadas tendo em vista a vista pela resolução da problemática a ser resolvida.

Referências bibliográficas

BAXTER, M. **Projeto de produto:** guia prático para o design de novos produtos. 3^a ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BONSIEPE, G. **Metodologia Experimental:** Desenho Industrial. Brasília: CNPq / Coordenação Editorial, 1984.

BOOTH, S.; PLUNKETT, D. Mobiliário para o design de interiores. São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

GIBBS, Jenny. **Design de interiores:** guia útil para estudantes e profissionais. São Paulo: GG, 2017.

GURGEL, Miriam. **Projetando espaços:** design de interiores. São Paulo: Editora SENAC, 2013.

LAWSON, Bryan. **Como arquitetos e designers pensam.** São Paulo: Oficina de textos, 2011.

LÖBACH, B. **Design Industrial:** Bases para a configuração de Produtos industriais. São Paulo: Blücher, 2001.

VASCONCELLOS, L. A. **Catálogo de metodologias em design.** 2008. Disponível em: https://www.academia.edu/12174094/Cat%C3%A1logo_de_metodologias_de_design?email_work_card=title Acesso em: 20 fev. 2022.