

**CENTRO PAULA SOUZA
ETEC ITAQUERA II
Técnico em Design de Interiores integrado ao Ensino Médio**

LARISSA CARMONA MENDONÇA DA SILVA

**BOARD BURGER
Sustentabilidade, acessibilidade e lazer aplicados ao Design de Interiores**

**SÃO PAULO
2022**

Larissa Carmona Mendonça da Silva

BOARD BURGER

Sustentabilidade, acessibilidade e lazer aplicados ao Design de Interiores

**SÃO PAULO
2022**

Este trabalho é dedicado a Deus, que está ao meu lado mesmo quando não percebo, sendo em todos os momentos meu maior e melhor companheiro e conselheiro. Dedico a cada detalhe de tudo que Ele fez, faz e ainda fará por mim, e ao seu incondicional amor.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de deixar aqui meus agradecimentos primeiramente a Deus, por cada uma das vezes que Ele me fez respirar fundo e continuar, por ter me mantido em pé até aqui e me dado tantas oportunidades boas, por ser comigo nos momentos bons e nos ruins. Em cada aprendizado, em cada queda e em cada ascensão, em cada dia e noite, em cada mínimo detalhe.

Também gostaria de agradecer, de coração, às seguintes pessoas:

Meus pais, Alexandre e Patrícia, que me deram apoio desde o início, sempre me dizendo que eu era capaz de chegar aonde queria e me aconselhando. Agradeço por todos os ensinamentos, por todo o cuidado, carinho e amor que eles tem comigo, fazendo de tudo por mim e por meu irmão sempre, mesmo quando não percebemos.

Meu irmão, Danilo, que me ouviu tantas vezes, me deu dicas, apoiou e me ajudou a decidir diversos rumos em que tomar neste trabalho. Eu não chegaria no mesmo resultado se não fosse por ele, e fico feliz por ter tido toda essa ajuda.

Minha melhor amiga, Gabriela, por sempre ouvir meus desabafos e me aconselhar, e por todo o seu apoio nos últimos anos, por cada detalhe da fortificação da nossa amizade, que foi meu maior meio de distração dos problemas e tristezas que esses últimos anos trouxeram, me trazendo sorrisos e forças que eu sinceramente não sei de onde tiraria se não fosse por ela. Agradeço por permanecer ao meu lado mesmo nas piores fases, isso só prova o quão forte e verdadeira é nossa amizade. Agradeço também por tudo o que ela me ensinou, por tantas vezes que ela foi minha inspiração pra me tornar uma pessoa cada dia melhor.

Meu melhor amigo, Bruno, por toda a atenção, por todo o carinho, por diversas vezes ter parado tudo pra me fazer rir e desestressar quando precisei. Nossas ligações e nossos dias jogando juntos me fizeram muito bem, pois deixaram minha vida um pouco mais leve, me ajudando a passar por todos os problemas. Agradeço por ficar ao meu lado, mesmo com os desentendimentos e as fases ruins, porque nossa amizade é mais forte do que tudo isso.

Essas são pessoas que estão em minha vida desde antes do início do curso do qual será concluído com este trabalho. Porém, também agradeço a todos que conheci durante esses três últimos anos e que realmente estiveram ao meu lado, seja me ouvindo com atenção, aconselhando, ensinando, apoiando ou incentivando.

Agradeço também ao Gustavo, que conheci durante esse caminho para a conclusão do curso, pelo seu grande incentivo e apoio, sempre me dizendo o quanto acredita no meu potencial.

Esta lista de pessoas que estiveram ao meu lado inclui de amigos e professores até palestrantes e outras pessoas que mudaram algo em mim, de alguma forma. Por ser uma lista grande, não irei me prolongar, porém não poderia deixar de agradecer, pois foram importantíssimos para mim em cada passo dessa jornada.

RESUMO

Este trabalho busca visibilizar o conceito de Board Games Café, novo no Brasil, que se caracteriza por cafeterias, e neste caso hamburguerias, voltadas para o mundo dos jogos de tabuleiro de forma que o cliente possa jogar enquanto se alimenta. Tal ideia foi escolhida com base nos altos níveis de estresse da população ativa que gosta de jogos de tabuleiro, a qual é o público-alvo, como forma de distração e criação de lazer para diminuir esses níveis. Além disso, evidencia-se a preocupação com a resolução de problemas como a acessibilidade do público ao local e a sustentabilidade que ele possui em relação ao meio ambiente.

O projeto se localiza na Fradique Coutinho, em São Paulo, onde antes se situava a galeria de artes de Blau Projects. Além de acessível e sustentável, pretende-se que o design possua traços temáticos, buscando maior interação sensitiva e emocional do público-alvo e, dessa forma, uma maior imersão nos jogos de tabuleiro, que são o principal foco do projeto. O cliente a ser considerado é a empresa Board Burger, cujo nome se relaciona ao conceito principal, pois já indica ser uma hamburgueria relacionada a jogos de tabuleiro.

Palavras-chave: Design de interiores; Board Games Café; temático; acessibilidade; sustentabilidade.

ABSTRACT

This work seeks to make visible the concept of Board Games Coffe, new in Brasil, which is characterized by coffe shops, and in this case hamburger shops, focused on the world of board games, so that the customer can play while eating. This idea was chosen based on the high levels of stress of the active population that likes board games, which is the target audience, as a form of distraction and leisure creation to reduce these levels. In addition, there is a clear concern with solving problems such as public acessibility to the place and its sustainability in relation to the environment.

The project is located at Fradique Coutinho, in São Paulo, where the Blau Projects art gallery used to be located. Besides being acessible and sustainable, it is intended that the design has thematic traits, seeking greater sensitive and emotional interaction with the target audience and, therefore, greater immersion in board games, which are the main focus of the project. The client to be considered is the company Board Burger, whose name is related to the main concept, as it already indicates that it is a hamburguer shop related to board games.

Keywords: Interior design; Board Games Coffe; thematic; acessibility; sustainability.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	8
INTRODUÇÃO.....	10
1. Board games.....	12
2. Acessibilidade.....	13
3. Sustentabilidade.....	15
4. Temático.....	17
5. Rústico contemporâneo.....	18
6. Briefing.....	19
7. Estudos de caso.....	20
7.1. Jogasampa.....	20
7.2. The Treehouse.....	20
8. Diagnóstico.....	22
9. Reforma.....	23
10. Projeto.....	25
10.1. Acabamento.....	25
10.2. Planta baixa.....	26
10.3. Vistas e perspectivas.....	26
10.4. Detalhamento.....	33
CONCLUSÃO.....	36
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	37

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Imagem 1 – Logo da Board Burger; página 20
Imagem 2 – Paleta de cores; página 20
Imagem 3 – Área interna da Jogasampa; página 21
Imagem 4 – Parede interna da Jogasampa; página 21
Imagem 5 – Área interna da Treehouse; página 22
Imagem 6 – Área social da Treehouse; página 22
Imagem 7 – Levantamento; página 23
Imagem 8 – Mapa 1; página 23
Imagem 9 – Mapa 2; página 23
Imagem 10 – Planta arquitetônica; página 24
Imagem 11 – Setorização da Board Burger; página 24
Imagem 12 – Planta de reforma; página 24
Imagem 13 – Planta reformada; página 25
Imagem 14 – Acácia Plank Klaind Comfort; página 26
Imagem 15 – Mapa de pisos; página 26
Imagem 16 – Grama sintética bicolor; página 26
Imagem 17 – Mapa de paredes; página 26
Imagem 18 – Papel de parede Pedras Canjiquinha; página 27
Imagem 19 – Liverpool Aquamarine; página 27
Imagem 20 – Tinta de parede na cor Taiti; página 27
Imagem 21 – Papel de parede Pedras Tons de Cinza; página 27
Imagem 22 – Planta baixa da Board Burger; página 27
Imagem 23 – Entrada, vista 1; página 28
Imagem 24 – Entrada, vista 2; página 28
Imagem 25 – Cozinha, vista 1; página 28
Imagem 26 – Cozinha, vista 2; página 28
Imagem 27 – Cozinha, vista 3; página 28
Imagem 28 – Cozinha, perspectiva 1; página 28
Imagem 29 – Cozinha, perspectiva 2; página 28
Imagem 30 – Recepção, vista 1; página 29
Imagem 31 – Recepção, vista 2; página 29
Imagem 32 – Recepção, perspectiva 1; página 29
Imagem 33 – Salão principal, vista 1; página 29
Imagem 34 – Salão principal, vista 2; página 29
Imagem 35 – Salão principal, vista 3; página 29
Imagem 36 – Salão principal, vista 4; página 29
Imagem 37 – Salão principal, perspectiva 1; página 30
Imagem 38 – Área externa, vista 1; página 30
Imagem 39 – Corredor, vista 1; página 30
Imagem 40 – Corredor, vista 2; página 30
Imagem 41 – Corredor, vista 3; página 30
Imagem 42 – Banheiro não acessível, vista 1; página 31
Imagem 43 – Banheiro não acessível, vista 2; página 31
Imagem 44 – Banheiro não acessível, vista 3; página 31
Imagem 45 – Banheiro não acessível, vista 4; página 31
Imagem 46 – Banheiro acessível, vista 1; página 31
Imagem 47 – Banheiro acessível, vista 2; página 31
Imagem 48 – Sala dos funcionários, vista 1; página 31
Imagem 49 – Sala dos funcionários, vista 2; página 31
Imagem 50 – Sala dos funcionários, vista 3; página 31

Imagem 51 – Sala dos funcionários, perspectiva 1; página 31
Imagem 52 – Sala VIP, planta baixa; página 32
Imagem 53 – Sala VIP, vista 1; página 32
Imagem 54 – Sala VIP, vista 2; página 32
Imagem 55 – Sala VIP, vista 3; página 32
Imagem 56 – Sala VIP, vista 4; página 32
Imagem 57 – Sala VIP, perspectiva 1; página 33
Imagem 58 – Área de serviço, vista 1; página 33
Imagem 59 – Banheiro dos funcionários, vista 1; página 33
Imagem 60 – Banheiro dos funcionários, vista 2; página 33
Imagem 61 – Mesa feita em marcenaria; página 34
Imagem 62 – Cadeira Bar rústico; página 34
Imagem 63 – Madeira de cerejeira vermelha; página 34
Imagem 64 – Porta de vidro de correr Evo; página 34
Imagem 65 – Porta Contemporânea Frontal; página 34
Imagem 66 – Porta Contemporânea Interior; página 34
Imagem 67 – Lavatório Bica Alta Spin; página 34
Imagem 68 – Lavatório Slide; página 34
Imagem 69 – Bacia Sanitária Suspensa DK; página 35
Imagem 70 – Chuveiro LEED 150 com desviador Eden; página 35
Imagem 71 – Couch Barcelona; página 35
Imagem 72 – Estandarte medieval; página 35
Imagem 73 – Quadro 1; página 36
Imagem 74 – Quadro 2; página 36
Imagem 75 – Quadro 3; página 36
Imagem 76 – Quadro 4; página 36
Imagem 77 – Quadro 5; página 36

INTRODUÇÃO

Como objetivo principal deste TCC (trabalho de conclusão de curso) na área de design de interiores, a autora busca evidenciar a grande necessidade possuída pela sociedade nos atuais dias de obtenção de espaços criativos e aconchegantes que, em suma, alcancem a sustentabilidade e a acessibilidade em cada um de seus detalhes, pois, como dito por Charles Eames [196-?], “os detalhes não são detalhes, eles fazem o design”.

Ademais, é nitidamente fundamental que sejam construídos mais locais focados no lazer de seus clientes, visto que, na atual situação de estresse que o povo brasileiro se encontra, sendo este país, segundo estudos feitos pela Isma BR (Associação Internacional de Gerenciamento de Estresse no Brasil), possuinte de 70% de sua população ativa como pessoas que já apresentaram ou ainda são portadores de sintomas de estresse [2017].

Sendo o design de interiores uma ferramenta essencial que busca melhorar a qualidade de vida das pessoas enquanto contribui com a formação e a organização dos locais utilizados pelas mesmas [AMORIM, 2021], conclui-se que projetos que incluem lazer são requisitados pela população todos os dias, como forma de auxílio na redução desse índice. Como comprovado por especialistas [ROCHA, 2018], jogos de tabuleiro são uma poderosa ferramenta cognitiva capaz de diminuir o estresse diário.

Desse modo, será projetado um ambiente cujo qual trará lazer e autonomia aos que ali entrarem, sem prejudicar os recursos finitos de nosso planeta. O conceito de “board games café”, como é conhecido, é um estabelecimento que reúne comércio com lazer e alimentação, possuindo dentro do mesmo espaço uma loja de jogos de tabuleiro, mesas onde os clientes podem se sentar para jogar e também para comer, pois o espaço também inclui uma cafeteria [JONES, 2021], muitas vezes misturada com hamburgueria, como é o caso deste projeto.

Visto que a população ativa é composta por pessoas de 15 a 64 anos [Isma BR, 2017], analisa-se que o público para o qual este projeto, ambientado em São Paulo, será destinado é essencialmente formado por jovens e adultos, em sua maioria, que gostem de jogos de tabuleiro.

O projeto possui como necessidade a ser abordada a acessibilidade, pois “Pessoas com limitações temporárias, dificuldades de locomoção, cadeirantes, crianças e idosos percebem e utilizam os espaços de diferentes maneiras. Para que isso ocorra, devem-se elaborar projetos arquitetônicos associados ao design de interiores, a fim de tornar esses espaços, sejam eles públicos ou privados, acessíveis a todos ou a maior quantidade de usuários possíveis.” [ROSSI, 2010]. Visto que indivíduos com mobilidade reduzida ocupam uma parcela expressiva da população e possuem pouca participação nos ambientes de convivência social devido à acessibilidade [MACHADO, 2017], mostra-se um problema que deve ser contornado.

Além disso, pretende-se criar um ambiente sustentável para que não agrida ao meio ambiente, visto que “os problemas ambientais atingiram um limite crítico e tendo em vista o impacto que a indústria da construção civil, incluindo o projeto de interiores, gera sobre o ambiente, é responsabilidade dos profissionais da área, ajudar a reduzir

esses problemas através de suas especificações nos projetos: materiais de acabamento, mobiliário, equipamentos e iluminação.” [VILLAÇA; DELGADO, 2021]. Como indica Tatiane Zacheo Rodrigues [2016], os ambientes comerciais estão investindo cada vez mais na utilização de interiores sustentáveis, porém muitos desses conceitos ainda não são destacados. Portanto, é um tópico relevante, que não deve ser negligenciado.

Após análises quanto às tendências de mercado presentes no atual momento, percebe-se que o público-alvo do cliente possui preferências por ambientes temáticos [CAMARGO, 2020]. Por conseguinte, com o objetivo de fazer o espaço se tornar ainda mais atrativo e divertido, capaz de entreter os clientes com ainda mais facilidade, ambos os termos também serão aplicados ao projeto.

1. Board games

Os board games, traduzidos para o português “jogos de tabuleiro”, são artefatos que segundo Diogo Lopes [2013], “acompanham a humanidade desde as civilizações mais antigas. Objetos de coleção, entretenimento e de educação, são também simulações de práticas sociais”. Dos mais conhecidos internacionalmente, pode-se citar Xadrez, Damas, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive e War.

Para Schaeffer [2006], “jogos em grupo possibilitam aos indivíduos trabalharem com a regularidade, o limite, o respeito e a disciplina, por meio de ações necessariamente subordinadas a regra. Todos esses aspectos se fazem importantes para a vida do indivíduo em sociedade”. Pereira, Fusinato e Neves [2009] completam esse pensamento: “Cada um possui sua característica e benefícios próprios, são muito difundidos culturalmente (...), uma atividade rica e de grande efeito que responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas, estimulando a vida social e representando, assim, importante contribuição na aprendizagem. Uma das características mais importantes é a sua separação da vida cotidiana, constituindo-se em um espaço fechado com regras próprias definidas, mas mutáveis, onde os participantes atuam de forma descompromissada em uma ‘bolha lúdica’ que, durante o jogo, não tem consequência do mundo exterior, porém, essa experiência enriquecedora é absorvida pelos participantes e podem refletir no mundo exterior de maneira muito positiva.”.

Além disso, sendo de tabuleiro ou de cartas, os jogos de mesa no geral diminuem o estresse e podem fazer bem pra saúde de diversas formas [ROCHA, 2018], sendo muito mais do que uma forma de lazer, mas também uma crescente indústria que proporciona ao jogador uma maneira para diminuir a pressão do cotidiano.

2. Acessibilidade

Acessibilidade é um termo descrito pelo dicionário [2022] como a “qualidade ou caráter do que é acessível, que possui facilidade na aproximação, no tratamento e na aquisição.” Todavia, há uma complexidade genuína por trás desta única palavra.

Como dito pela arquiteta humanista Thaís Frota [2010], “se um lugar não permitir o acesso a todas as pessoas, esse lugar é deficiente”. A indignação presente nesta fala trata-se de uma questão social muitas vezes ignorada na atualidade, pois a partir do momento em que um ambiente se torna inacessível a determinado grupo de pessoas, o mesmo se torna segregacionista, separando os indivíduos e os classificando, e portanto, é um local deficiente.

Entende-se por local acessível aquele que permite que todos possuam completa autonomia em suas ações, além de fornecer conforto e segurança. Os principais problemas de acessibilidade encontrados na maioria dos estabelecimentos são a impossibilidade de uma pessoa com baixa mobilidade em se mover ali dentro (locais pequenos e cheios de degraus, que obstruem esse acesso) e de deficientes visuais ou auditivos de compreenderem o que ocorre à sua volta [SALLES, 2021].

Segundo Abreu [2018], o maior desafio do design é pensar em atender com qualidade o maior tipo de diversidade da condição humana possível. Há uma beneficiação unânime, ou seja, para todas as pessoas, quando um ambiente é acessível. Entretanto, para pessoas que possuem deficiências físicas que lhe causam a mobilidade reduzida, é de extrema importância que sua vivência seja melhorada para que assim possa obter a mesma segurança e autonomia e conforto que os outros quando se trata de um ambiente público.

Em suma, o profissional na área de design de interiores possui uma responsabilidade enorme sobre a qualidade de vida das pessoas que usufruirão de seu projeto. Muito se fala sobre as “medidas padrão” na ergonomia de um ambiente. Mas, “o que seria esse padrão? Padrão para quem?” [SALLES, 2021].

Muitas vezes, um ambiente considerado “dentro do padrão” é, na verdade, inacessível e “deficiente”, principalmente para pessoas cuja movimentação só é permitida através do uso de cadeiras de roda. Em um espaço público, normalmente são utilizadas medidas de circulação com um mínimo de 60 a 80 centímetros, muitas vezes consideradas ideais. Porém, essa idealização serve apenas para cidadãos que não possuem nenhum tipo de mobilidade reduzida. A população cadeirante não possui movimentação alguma em espaços como estes, portanto, eles precisam ser maiores, para melhor circulação [SALLES, 2021].

Desse modo, segundo a norma NBR9050 da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) [2013], cuja qual trata da acessibilidade a edificações, mobiliário, espaços e equipamentos urbanos, para fazer uma rotação (dar meia volta ou uma volta completa) com uma cadeira de rodas em um ambiente, é necessário um espaço livre em formato circular com um mínimo de 1,20 m. a 1,50 m. de diâmetro. Em uma área reta, como um corredor, onde não é necessário espaço para rotação, o ideal realmente acessível é de no mínimo 80 ou 90 centímetros livres. Além disso, o uso de rampas no lugar de degraus

(ou ao lado deles) é estritamente necessário, já que permite que cadeirantes ou outros de mobilidade reduzida tenham mais facilidade em circular pelo ambiente.

Na planta arquitetônica do projeto para empresa Board Burger será possível notar que não há degraus, apenas rampas, e os ambientes e corredores são devidamente espaçosos. Deste modo, não são necessárias reformas na parte de acessibilidade, exceto para promover melhor circulação interna de um ambiente para outro, deixando o espaço mais dinâmico; bastará apenas que o mobiliário e o design em si sejam colocados e desenvolvidos a fim de manter este fácil acesso.

3. Sustentabilidade

A palavra sustentabilidade foi definida no ano de 1987 pela ONU (Organização das Nações Unidas) como o conceito de “suprir as necessidades do presente sem comprometer a capacidade das gerações futuras de satisfazerem as suas próprias necessidades”. Ou seja, no meio ambiente, significa não desgastar os recursos finitos presentes no planeta em que vivemos.

Vinda do latim *Sustentare*, significa sustentar, apoiar, cuidar e conservar. Desse modo, é visto como um estabelecimento sustentável aquele que não agride a natureza e seus recursos. A sustentabilidade ambiental “refere-se à capacidade de sustentação, absorção e recomposição dos ecossistemas” (SACHS, 2002).

Do ponto de vista profissional do Design de interiores, é nítido que a sustentabilidade em um projeto não se resume apenas ao uso de materiais reciclados, como muitas pessoas pensam. Ao invés disso, ela deve analisar toda a cadeia produtiva, desde o momento em que a matéria prima é retirada do meio ambiente até o seu reaproveitamento ou descarte no futuro [ZENARO, 2021].

O principal ponto da sustentabilidade é privilegiar e estudar os recursos extraídos da natureza e, dessa forma, tentar ao máximo economizar energia e água e evitar os desperdícios. Para descrever um lugar com essas características, é usado o termo *Green Buildings* (“Construções verdes”, na tradução literal da língua inglesa), do *eco design*. Segundo o Conselho Mundial de Construções Verdes [20--?], “um prédio ‘verde’ é um local que, em seu design, construção e operação, reduz ou elimina impactos negativos, e pode criar impactos positivos, na nossa situação climática e na natureza”. Dessa forma, o uso de plantas no projeto e o bom aproveitamento das fontes de luz e ventilação naturais, além de lâmpadas com um dispositivo conhecido como “*dimmer*”, que permite o controle de intensidade da luz no ambiente, por exemplo, pode tornar menor a necessidade de utilização de iluminações artificiais e de aparelho como o ar-condicionado. Assim como o uso de torneiras, chuveiros e válvulas de descarga possuintes de sistemas de contenção de água, evitando o uso excessivo.

Outro importante termo para descrever tal situação é o desenvolvimento durável. “O adjetivo se refere à quantidade de anos que os materiais especificados serão utilizados pelo usuário inicial e muitos outros, antes de serem descartados na natureza [...]. Essa ligação define se haverá impacto ambiental negativo ou risco para a saúde das pessoas que os manuseiam durante o descarte. São escolhas especialmente criteriosas, pois além do desempenho técnico de cada item do projeto, arquitetos e designers trabalham com o ‘belo’, e esse objetivo deve estar presente em suas intenções” (MURTA, Marisa).

Ao analisar o projeto proposto ao Board Burger, ficou claro que, considerando o fator de ser um ambiente comercial, e portanto, será diariamente utilizado pelo público por muito tempo, é necessário que os materiais escolhidos para o mobiliário e os revestimentos seja de grande qualidade, bastante duradouro e resiliente. Dessa forma, é evitado o desperdício ao ter de trocar o piso e os móveis várias vezes ao longo do tempo, pois itens de baixa qualidade costumam ser facilmente descartáveis com o uso. De preferência, há recomendações para que os materiais escolhidos sejam recicláveis, gerando menor impacto ambiental e fazendo com que, quando muito usados, em vez de

serem descartados, sejam transformados e reutilizados de outras maneiras dentro do processo da reciclagem.

Em suma, chega-se à conclusão de que, em relação à marcenaria, o material usado será a madeira de demolição, tal qual é obtida através da junção de madeiras que seriam jogadas fora em uma só, reutilizando. Por ser matéria-prima natural, é durável e muito resistente ao clima, ao uso diário e ao tempo, além de fazer com que o mobiliário possa ser reformado e renovado com facilidade, sem grandes descartes.

Ademais, será executada uma reforma no local da loja, onde algumas paredes passarão a possuir janelas que permitirão melhor ventilação e maior entrada de iluminação natural no ambiente. Assim, o uso de aparelhos como ventiladores, ar-condicionado e lâmpadas será menor, permitindo que haja menor gasto de eletricidade.

4. Temático

Analisando as tendências atuais de mercado em relação a ambientes públicos e comerciais tematizados, Vasconcellos [2018] afirma que “Com o nível de exigência dos consumidores aumentando cada vez mais, uma das formas mais interessantes de diferenciação de marca é através das experiências que ela proporciona. Mais especificamente, a marca capaz de criar experiências sensoriais e conexão emocional com o consumidor está um passo a frente das demais e os pontos de venda são grandes possibilitadores desse tipo de experiência.” trazendo maior entretenimento ao cliente do estabelecimento [CAMARGO, 2020], por se tratar de uma experiência sensorial e emocional.

Dessa forma, a autora pretende utilizar o conceito em um dos ambientes do projeto, a qual será uma sala vip, ou seja, um ambiente especialmente separado para, principalmente, jogos de RPG. Por ser um ambiente único no projeto, a Board Burger possui a intenção de utilizá-lo como espaço pago, com horários para a jogatina de cada grupo que realizar a reserva.

Segundo Vasconcellos [2018], “Os ambientes temáticos são mais valorizados pelo consumidor em relação aos locais de compra comuns e, ao estimulá-lo sensorialmente, a tematização é capaz de influenciar na sua decisão ou desejo de compra.” Dessa forma, é garantida ao cliente que os usuários de seu estabelecimento, em maioria, se interessarão pela “sala vip”, a tornando beneficiária para o cliente e de enorme relevância no projeto.

5. Rústico contemporâneo

Como estilo do projeto, o cliente optou por ambientes rústicos, com muito uso principalmente da madeira reflorestada, um material renovável e resistente que não precisará de trocas frequentes, para dar esse aspecto ao mesmo tempo que garante a sustentabilidade. Porém, como contraste com o rústico, foi escolhido o estilo contemporâneo, para que haja harmonia urbana e simples, de forma a se tornar um ambiente com pouca poluição visual.

Segundo Richter [2019], “os móveis que compõem os ambientes desse estilo seguem a característica do minimalismo, e tem um design clean (limpo), com linhas retas que garantem a funcionalidade do móvel, e que tenham madeira na estrutura (...) a suavidade do branco com o contraste da madeira nos móveis ou revestimentos gera um equilíbrio perfeito entre aconchego e leveza, garantindo ambientes extremamente agradáveis e convidativos.”. Seguindo esse raciocínio, é notável que é um estilo relevante para o projeto, pois essa sensação de “aconchego e leveza” traz ao usuário a vontade de permanecer no estabelecimento.

6. Briefing

O cliente para o qual o projeto que será apresentado a seguir é prestado é a empresa Board Burger, pertencente ao jovem empreendedor de 23 anos e grande apreciador de jogos Danilo Carmona Mendonça da Silva, morador da zona leste de São Paulo e estudante de engenharia mecatrônica. Desde que era criança, Danilo sempre foi adorador de videogames, e isso o fez rapidamente desenvolver curiosidade quanto aos jogos de tabuleiro digitais. Em seguida, ele passou a comprar os mesmos em sua versão física, aderindo cada vez mais ao mundo dos jogos de tabuleiro.

Logo da Board Burger

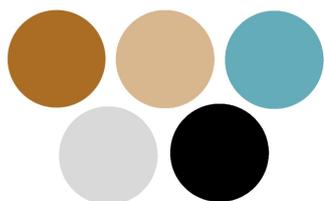


Fonte: da própria autora, 2022

Sua principal motivação para abrir esta loja provém do fato de que esse tipo específico de estabelecimento não possui muita visibilidade. Nas pesquisas da autora, no Brasil inteiro, foram encontrados apenas três locais com essa finalidade. Infelizmente, entre os jovens, muitas vezes os board games são vistos como sinônimo de antiguidade, de uma forma de lazer ultrapassada [JÖTTEN; CAMARA, 2017].

Entretanto, a indústria de jogos de mesa cresce cada vez mais, e um exemplo disso é a fama dos RPG, a sigla de “Role-Playing Games” que consistem em narrativas criadas colaborativamente ao longo do progresso dos jogadores, que assumem papéis de personagens inventados e fantasiosos [SALDANHA; BATISTA, 2009]. Dessa forma, o cliente busca, com este projeto e sua empresa, dar mais fama e visibilidade a essa área, tanto com os RPG de mesa quanto com os outros jogos de tabuleiros.

Paleta de cores



Fonte: escolhida pelo cliente, 2022

Também foi escolhida por Danilo a paleta de cores e o estilo da loja, os quais também se fazem presentes na logo, e são parte da identidade visual do estabelecimento. Para o design, serão considerados estudos do estilo rústico e contemporâneo.

A paleta é neutra, com tons marrons que serão utilizados em madeiras e pedras, o branco que estará presente nas paredes, e detalhes pretos, em contraste com a cor destaque: o azul.

7. Estudos de caso

Após muitas pesquisas, se tornou notável que não existe uma grande diversidade de estabelecimentos deste ramo pelo mundo. Após muita procura, foram escolhidas duas lojas para que fossem usadas como inspiração para o atual projeto, considerando o estilo rústico contemporâneo e paleta de cores neutra com uma única cor em destaque, como escolhidos pelo cliente, que se viram presentes nas board games café estudadas.

7.1. Jogasampa

Área interna da Jogasampa



Fonte: JOGASAMPA, Google (acesso 2022)

Localizada em São Paulo, é uma das poucas lojas com essa proposta no Brasil. Com uma paleta de cores muito bem definida, este ambiente é leve e, ao mesmo tempo, animado, proporcionando ao cliente uma sensação de aconchego que o permite jogar e comer desfrutando das sensações que o ambiente promove, de modo a manter a identidade visual da empresa.

A cor utilizada pela empresa como cor de destaque é o vermelho, que é estimulante e produz o sentimento de vigilância. Desse modo, se torna um ambiente divertido e que faz com que os clientes fiquem mais atentos e confortáveis em jogar. O piso imita madeira e possui coloração alaranjada combinante com o vermelho, e os tons neutros, o branco, o cinza e o preto, combinados com as linhas retas, trazem ao ambiente um pouco do toque contemporâneo que a Board Burger pretende aplicar.

Esta empresa se iniciou no mundo digital, em uma loja online, até que cresceu e ganhou esse espaço físico jovial que acolhe e transporta o cliente a uma grande vontade de permanecer ali, pois é um ambiente criativo, aconchegante e convidativo.

Outro ponto que chama a atenção neste local é a parede interna mostrada na imagem ao lado. Esta possui um design incomum e interessante, cujo qual, com algumas diferenças, parece imitar tijolos brancos, dispostos apenas na parte superior da parede, com uma luz branca que separa ambas as partes. Esse design lembra o estilo industrial, também com toque contemporâneo.

Parede interna da Jogasampa



Fonte: JOGASAMPA, Google (acesso 2022)

7.2. The Treehouse

Apesar de o estabelecimento “The Treehouse Board Game Café” que fica no Reino Unido, em Sheffield, possuir uma proposta de estilo diferente da Board Burger, sendo ele claramente industrial, a mesma também possui vários toques que este projeto deseja trabalhar: O contemporâneo e a sustentabilidade, juntamente do fato de ter um espaço

de circulação acessível, que permite que qualquer pessoa, independentemente de sua mobilidade ser reduzida ou não, possa ter autonomia dentro do ambiente.

O ambiente é bem iluminado, porém é visível na imagem da área interna do ambiente diversas claraboias. Sendo assim, podemos ter a certeza de que o local utiliza muita luz natural, economizando energia elétrica.

As cores claras contrastam com as escuras, porém são o destaque principal, trazendo, junto das claraboias citadas, claridade ao ambiente mesmo quando as luzes artificiais estão apagadas. O corredor é largo, e as estantes são fáceis de alcançar.

Além disso, a cor em destaque é o azul, tal qual será no projeto da Board Burger. Essa cor proporciona confiança, serenidade e, dependendo da tonalidade, também pode trazer alegria e a sensação de amplitude para o ambiente.

Área interna da Treehouse



Fonte: TREEHOUSE,Google (acesso 2022)

Área social da Treehouse



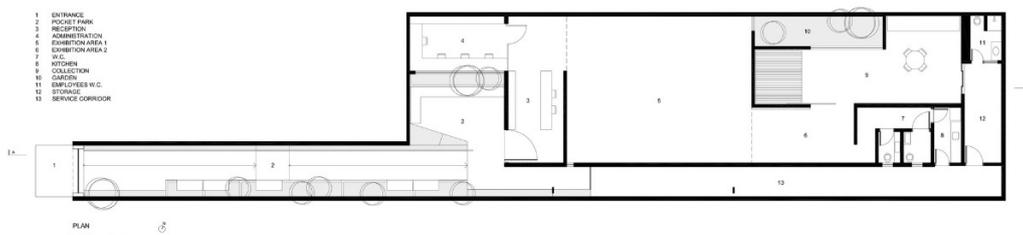
Fonte: TREEHOUSE,Google (acesso 2022)

Sua principal área social é espaçosa e aconchegante, além de possuir acessibilidade a qualquer parte do ambiente. Outro elemento que chama a atenção são as plantas, que são muito bem espalhadas pelo ambiente, fazendo com que essa vegetação destaque a iluminação e a circulação, além de trazer ao cliente a sensação de bem-estar.

8. Diagnóstico

O local escolhido para se tornar o estabelecimento do cliente é a atual galeria de arte Blau Projects. Com uma planta acessível e ampla, é um espaço perfeito para a criação deste ambiente.

Levantamento



Fonte: ArchDaily

Esta galeria fica localizada na rua Fradique Coutinho, 1464, Pinheiros, São Paulo – SP. Sua acessibilidade urbana conta com 3 pontos de ônibus próximos, além da estação Fradique Coutinho, que fica na mesma rua, a cerca de 20 minutos de caminhada do local.

Mapa 1



Fonte: Google Maps

Mapa 2



Fonte: Google Maps

Fradique de Melo Coutinho foi um bandeirante nascido no Espírito Santo, filho de Vasco Fernandes Coutinho e Antônia Escobar e neto de Vasco Fernandes Coutinho, que foi o primeiro donatário da Capitania do Espírito Santo [PREFEITURA, 201-?]. A rua é conhecida por sua proximidade com diversos locais famosos, principalmente entre jovens, como o Beco do Batman, Escape 60° e a Vila Madalena.

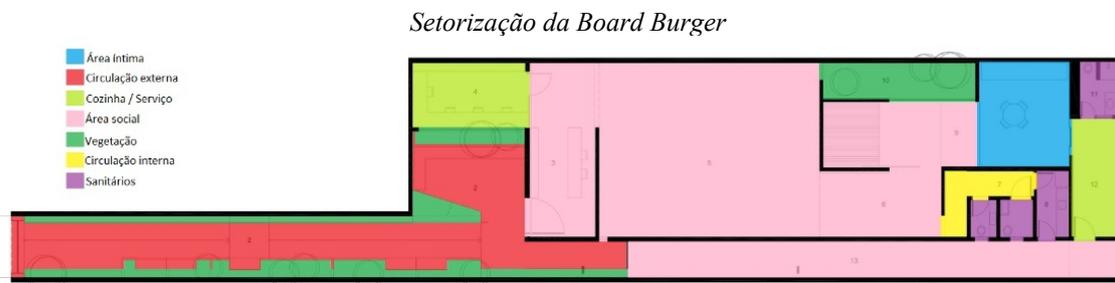
9. Reforma



Fonte: da própria autora, 2022

Com o objetivo de otimizar o espaço, uma das primeiras etapas do projeto é a criação de um plano de reforma, alterando o que for necessário na estrutura, o qual se baseou no estudo da planta arquitetônica do local, que possui também a especificação qual será cada ambiente, e em uma setorização com o intuito de decidir e

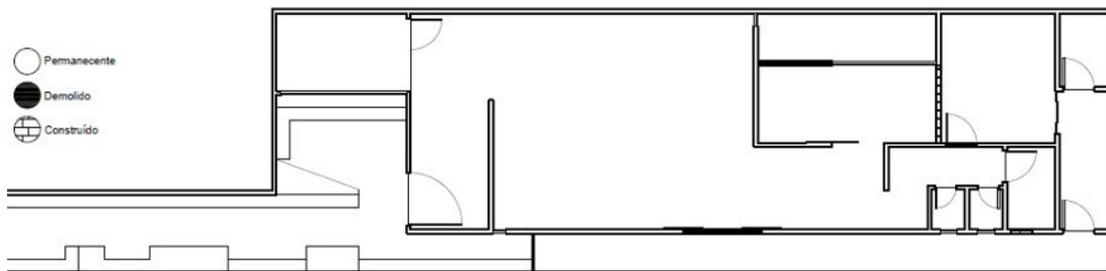
demonstrar como serão utilizadas, na Board Burger, cada uma das áreas da planta de levantamento, sendo cada uma das cores da legenda mostrada na imagem um tipo de área específica, como ilustrado abaixo.



Fonte: da própria autora, 2022

Dessa forma, foram feitas modificações na planta original, buscando alcançar uma circulação mais dinâmica e objetiva dentro do proposto no estudo da setorização. Na imagem abaixo, podemos ver, através do uso de duas diferentes hachuras para demonstrar demolição e construção, também explicadas em uma legenda no canto da imagem, quais foram as modificações.

Planta de reforma



Fonte: da própria autora, 2022

Nota-se que na área social da setorização existe um longo corredor estreito, que é uma área externa. Para melhor acesso, foi aberto espaço para uma porta dupla de correr entre este corredor e o salão principal.

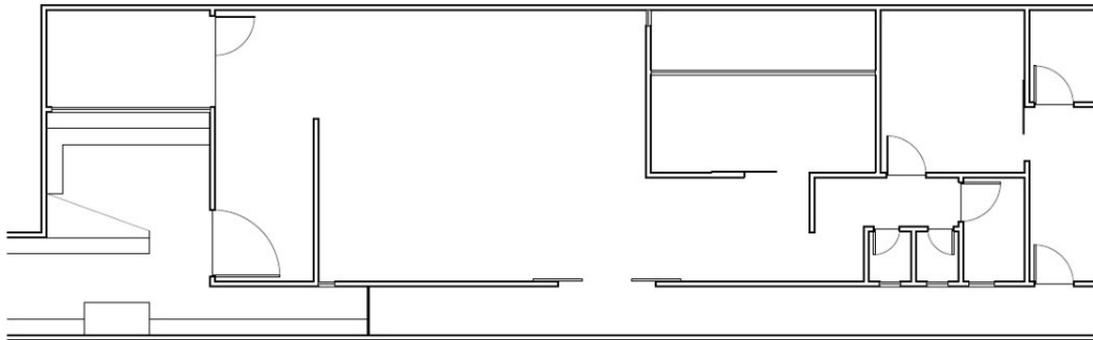
No sanitário acessível que se encontra no fim do corredor de circulação interna, havia uma porta extra que foi retirada, dando lugar a uma janela, como já existente nos demais sanitários dessa área.

Para que fosse criada uma sala vip, com acesso a um jardim de inverno, e ao lado uma área íntima, foi construída uma parede de drywall entre ambos, e para não perder o acesso, uma porta foi criada do corredor de circulação interna para a área dos funcionários.

Além disso, havia visão para apenas metade do jardim de inverno, portanto a outra metade da parede foi demolida pra dar lugar a uma janela idêntica.

Ao finalizar, temos o resultado na ilustração a seguir.

Planta reformada



Fonte: da própria autora, 2022

10. Projeto

Com planta reformada em mãos, pode-se dar início às outras etapas do projeto. Em ordem, será descrito a seguir o mapa de acabamento, a planta baixa decorada, as vistas e as perspectivas 3D, e por fim, o detalhamento.

10.1. Acabamento

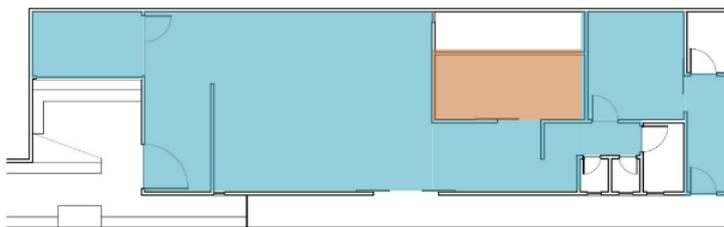
É estritamente necessário definir como e quais serão os revestimentos e pinturas de cada uma das paredes e pisos de cada um dos ambientes. O teto será mantido o original, branco, para todo o projeto, com exceção da sala vip, conforme seguinte descrição.

Será utilizado, nos espaços marcados em azul na planta abaixo, o piso laminado clicado Acácia Plank Klaind Comfort, da EspaçoFloor.

Piso laminado Acácia
Plank Klaind Comfort



Mapa de pisos

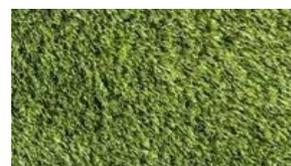


Fonte: EspaçoFloor

Fonte: da própria autora, 2022

Entretanto, no espaço marcado em marrom, que aponta a sala vip tematizada, será utilizada grama sintética bicolor da Naterial.

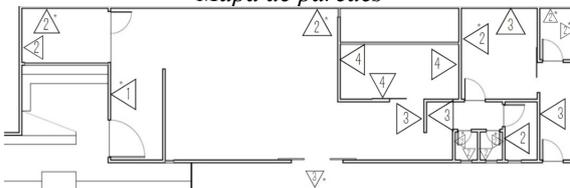
Grama sintética bicolor



Todos os outros pisos serão mantidos os originais, de cimento queimado, sem contar o jardim de inverno, que originalmente já possui grama real invés de piso, e será combinada com a grama sintética, separadas apenas pela parede de janelas.

Fonte: Naterial

Mapa de paredes



Fonte: da própria autora, 2022

As paredes serão quase todas mantidas como no local original, a galeria Blau Projects, que possuía todas as paredes brancas, mas haverá algumas exceções, como demonstra o mapa abaixo.

Cada seta triangular do mapa corresponde a uma parede, e cada número a um dos revestimentos que serão citados em breve. As setas que possuem símbolo asterisco ao seu lado correspondem a paredes não inteiramente revestidas, sendo elas: rodabancas, no caso da cozinha e da sala dos funcionários; meia parede inferior, no caso da área externa; e, no restante, meias paredes diagonais.

Papel de parede
Pedras Canjiquinha



Fonte: Papel Pronto

A parede na recepção receberá um ripado de madeira feito sob medida, como previsto nas vistas. Nela, apenas na parte que receberá o ripado, será utilizado o revestimento 1 do mapa, como na ilustração a seguir, o papel de parede adesivo Pedras Canjiquinha, da

marca Papel Pronto, para dar o aspecto rústico de pedras reais atrás do ripado. As paredes demarcadas no mapa anterior com o número de revestimento 2 receberão os azulejos Liverpool Aquamarine da marca Portobello.

O revestimento 3 do mapa de paredes se refere à tinta de parede da Suvinil na cor Taiti.

E, por fim, o revestimento 4, presente apenas na sala vip, se refere ao papel de parede Pedras Tons de Cinza, da marca ColeDecore, que será utilizado em todas as paredes e também no teto.

Tinta de parede na cor Taiti



Fonte: Suvinil

Papel de parede Pedras Tons de Cinza



Fonte: ColeDecore

Liverpool Aquamarine

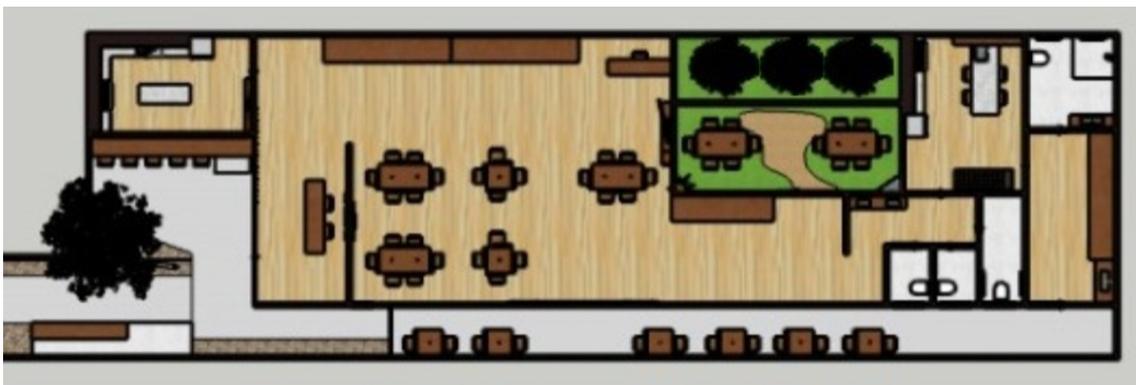


Fonte: Portobello

10.2. Planta baixa

Ao finalizar a etapa de revestimento, o layout foi planejado de acordo com o conceito de acessibilidade, seguindo as normas da ABNT [2013] para que cada espaço pudesse ser utilizado sem dificuldades por pessoas com mobilidade reduzida, e com os conceitos de sustentabilidade apresentados, como na ilustração humanizada abaixo:

Planta baixa da Board Burger



Fonte: da própria autora, 2022

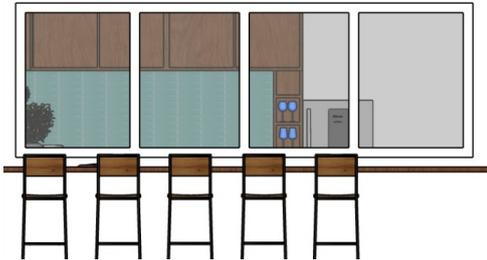
10.3. Vistas e perspectivas

Conforme o layout previsto, foi utilizada uma maquete 3D eletrônica para criar as vistas e as perspectivas humanizadas de cada ambiente para melhor visualização do projeto final.

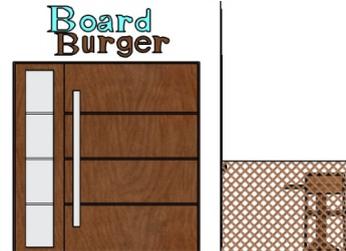
Na área de entrada, foi criado um espaço ao ar livre para possibilitar que o público-alvo que não estiver ali para jogar possa apenas se alimentar sem precisar se sentar nas mesas de jogos. A mesa é voltada para as janelas da cozinha, de forma que o usuário possa

receber seu pedido ali mesmo, através das janelas, quando abertas. Há também um espaço sem cadeiras, específico para a entrada de uma cadeira de rodas.

Entrada, vista 1



Entrada, vista 2



A cozinha, assim como tudo no projeto, possui móveis feitos em marcenaria com madeira de demolição, em mdf cru comum. Possui um espaço funcional, com uma ilha grande, diversos armários e uma cafeteira, além dos eletrodomésticos usuais.

Cozinha, vista 1



Cozinha, vista 2



Cozinha, vista 3



Cozinha, perspectiva 1



Cozinha, perspectiva 2



A recepção, além da mesa de uso dos funcionários, recebeu como decorações o ripado de madeira reflorestada antes citado, feito em marcenaria, e cinco quadros com fotografias encontradas na plataforma Pexels, aplicativo onde artistas do mundo inteiro postam suas imagens para serem utilizadas pelo público (acesso em 11 de novembro de 2022). Nos detalhamentos serão mostrados cada um dos quadros, além de informados quais os fotógrafos responsáveis.

Recepção, perspectiva 1

Recepção, vista 1



Recepção, vista 2



No salão principal, foi criado um ambiente de restaurante, porém com estantes para os jogos e uma mesa para o funcionário responsável pelo local. O espaço pode ser ocupado por até 26 clientes, distribuídos em três mesas de 6 pessoas e duas mesas de 4 pessoas, com circulação acessível e fácil entre cada uma.

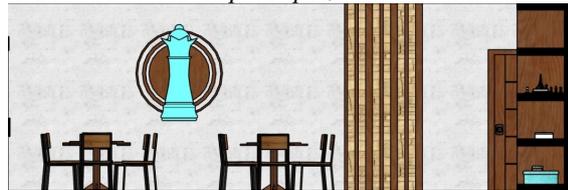
Salão principal, vista 1



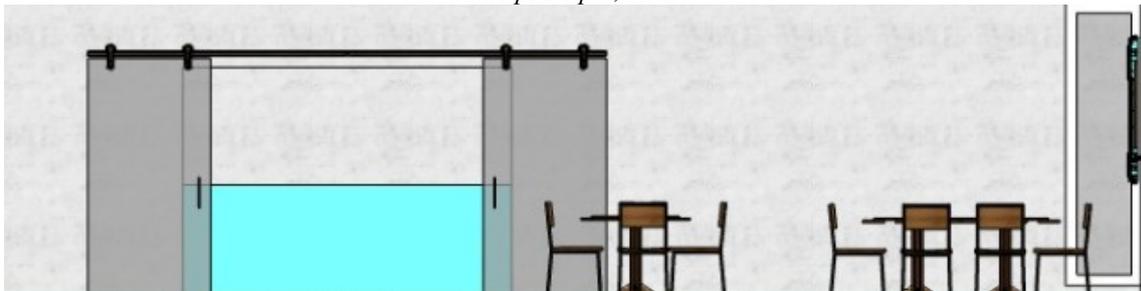
Salão principal, vista 2



Salão principal, vista 3



Salão principal, vista 4



Salão principal, perspectiva 1

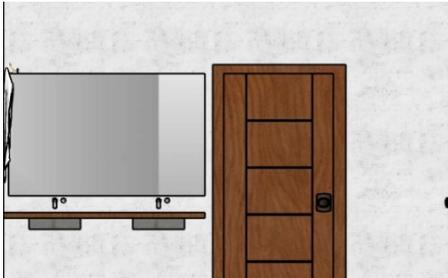


Na área externa, foram adicionadas 6 mesas com duas cadeiras cada, de forma a possuir espaço para até 12 clientes, mas apenas para jogos de duas pessoas, devido ao pouco espaço fornecido por essa área. Ainda assim, continuou sendo um espaço acessível, já que o corredor ao lado das mesas continua dentro das normas previstas de circulação, visto que possuem 90 centímetros de corredor livres e duas áreas circulares com 1,50 metro de diâmetro para a meia-volta de uma cadeira de rodas.

Área externa, vista 1



Corredor, vista 1



O corredor de circulação interna recebeu uma pia acessível de madeira com superfície de vidro 8 milímetros, e duas cubas, com um grande espelho feito sob medida, para ser utilizada pelos usuários dos banheiros que estão naquele corredor, e fica ao lado da porta de entrada da sala dos funcionários.

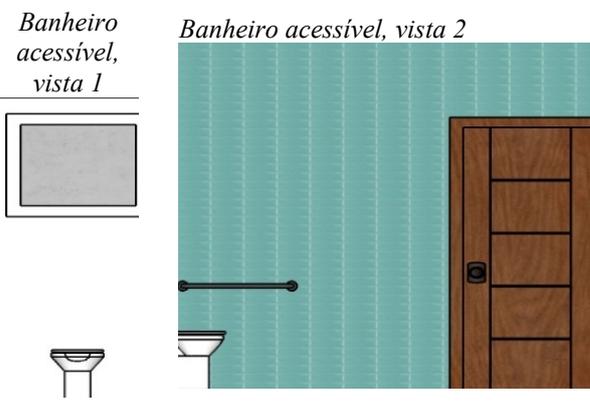
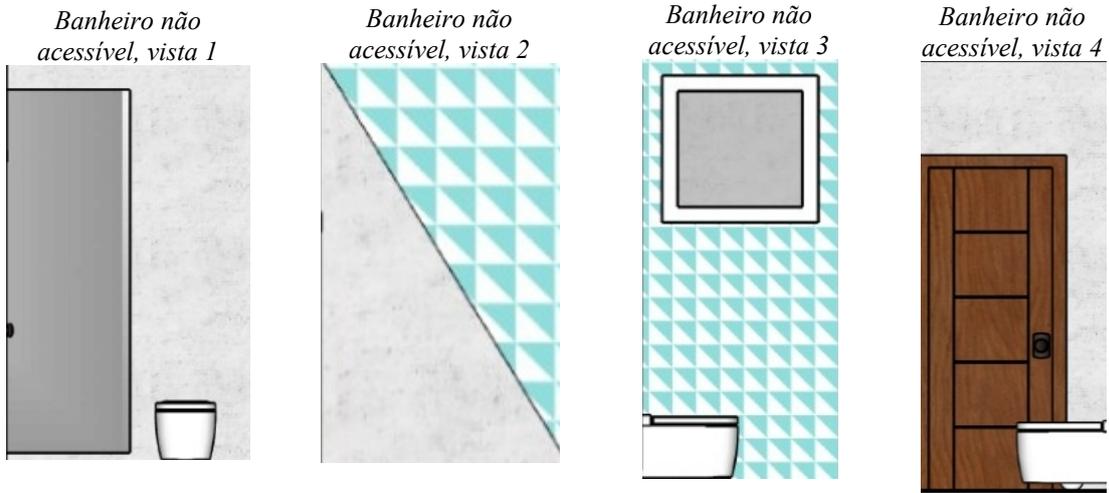
Corredor, vista 2



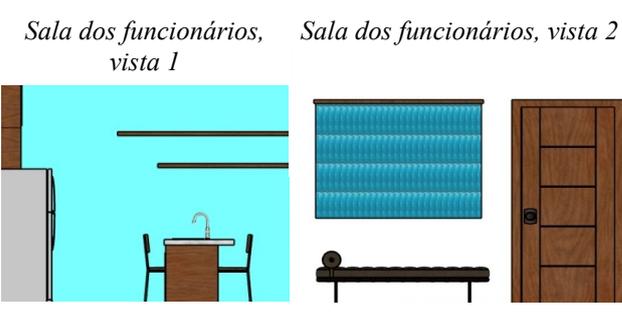
Corredor, vista 3



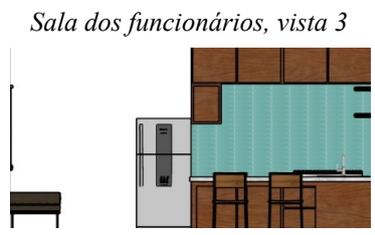
Os dois banheiros não acessíveis existentes na planta são quase idênticos, possuindo um layout espelhado um do outro e conectados ao corredor de circulação interna.



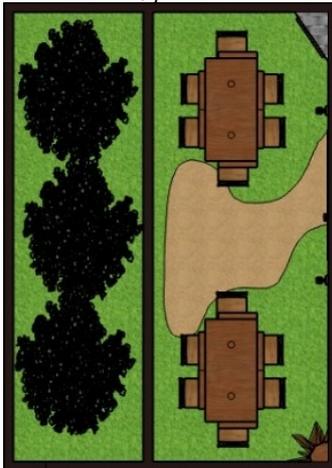
Já o banheiro acessível, além de ser maior para possibilitar a circulação de cadeiras de roda, também conta com duas barras de apoio ao lado da bacia sanitária para facilitar o seu uso, além de um espelho de corpo inteiro idêntico aos outros dois banheiros.



A sala dos funcionários possui uma pequena cozinha, uma ilha utilizada como mesa de jantar e um recamier para descanso, e é decorada com uma peça de tapeçaria azul, feita sob para o projeto.



Sala VIP, planta baixa



A sala VIP foi planejada com a intenção de transmitir ao usuário a sensação de estar em uma fortaleza medieval. Como podemos ver na planta baixa, ela possui um tapete feito sob medida no formato de caminho, que leva das mesas até a porta de entrada, e duas mesas com 6 cadeiras cada, podendo receber, ao mesmo tempo, um total de 12 pessoas. O jardim de inverno será mantido como o original da galeria Blau Projects. A decoração da sala conta com uma coluna de madeira que imita uma árvore com raízes saltadas, produzida em marcenaria, uma coluna diagonal de drywall com uma peça de tapeçaria em forma de estandarte medieval, e duas luminárias, também feitas em marcenaria, em formato de lamparinas antigas, como será mostrado no detalhamento.

Sala VIP, vista 1



Sala VIP, vista 2



Sala VIP, vista 3



Sala VIP, vista 4



Sala VIP, perspectiva 1



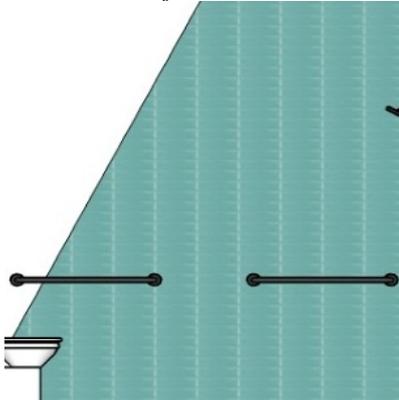
Área de serviço, vista 1



A área de serviço possui apenas uma grande prateleira para guardar produtos de limpeza e outros jogos que estejam fora de uso, além de uma pia a ser utilizada pela equipe de limpeza da Board Burger.

Por fim, o banheiro dos funcionários possui a própria pia, idêntica à do corredor de circulação interna, porém com apenas uma cuba maior. Também conta com um chuveiro, além da bacia sanitária, e o espaço inteiro é acessível, pois possui grande área de circulação e barras de apoio.

Banheiro dos funcionários, vista 1



Banheiro dos funcionários, vista 2



10.4. Detalhamento

Em todos os móveis de madeira, feitos em marcenaria, foi utilizada a madeira reflorestada de cerejeira vermelha. As cadeiras do projeto são o Bar Rústico da Mobilhaus Design, e todas as mesas possuem uma pequena mesa deslizante para cada um dos usuários, que pode ficar escondida, podendo ser utilizadas para alimentação enquanto a mesa principal está ocupada com os jogos, evitando assim que eles fiquem sujos de comidas ou bebidas ou estraguem.

Mesa feita em marcenaria



Cadeira Bar Rústico



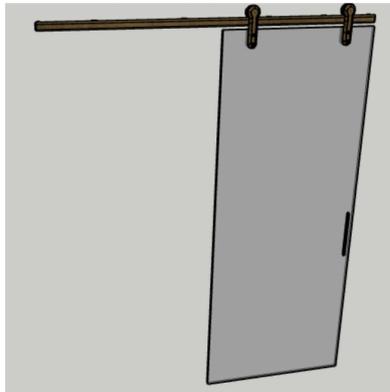
Madeira de cerejeira vermelha



Fonte: Mobilhaus Design

As portas utilizadas no projeto foram a Contemporânea Interior e a Contemporânea Frontal da Mobilhaus Design; Na passagem para o corredor externo, foram utilizadas duas portas de vidro de correr Evo da Rometal.

Porta de vidro de correr Evo



Fonte: Rometal

Porta Contemporânea Frontal



Fonte: Mobilhaus Design

Porta Contemporânea Interior



Fonte: Mobilhaus Design

Lavatório Bica Alta Spin



Fonte: Deca

Para as pias dos banheiros, foi utilizada a torneira Lavatório Slide de parede, e para as pias das cozinhas e da área de serviço, a torneira Lavatório Bica Alta Spin de mesa, ambas da Deca.

Lavatório Slide



Fonte: Deca

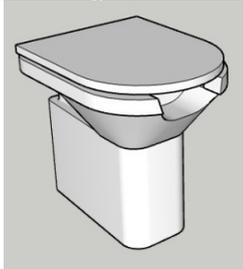
As bacias sanitárias utilizadas no projeto foram a Suspensa DK da Deca, que foi utilizada nos banheiros não acessíveis, e as bacias sanitárias Vogue Plus, também da Deca, nos demais. O chuveiro que foi instalado no banheiro dos funcionários é o LEED 150 com desviador Eden, da Docol.

Chuveiro LEED 150 com desviador Eden



Fonte: Docol

Bacia Sanitária Vogue Plus



Fonte: Deca

Bacia Sanitária Suspensa DK



Fonte: Deca

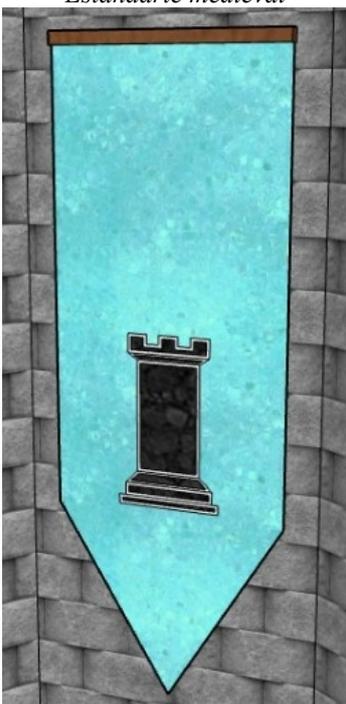
Couch Barcelona



Fonte: Casa Volpi

O recamier que foi escolhido para descanso dos funcionários em sua sala foi o Couch Barcelona de inox e couro da Casa Volpi, desenhado em 1930 pelo arquiteto Mies Van Der Rohe, devido ao estilo rústico e minimalista presente em seus traços.

Estandarte medieval



Na sala VIP, como decoração para trazer mais o estilo de fortaleza tão almejado na tematização do ambiente, foi criada pela autora uma tapeçaria em formato de estandarte de estilo clássico medieval com o desenho de uma torre, peça de xadrez, o mais famoso dos jogos de tabuleiro.

Para a peça, foi escolhido o tom de azul mais semelhante ao azul Taiti, presente em outras situações do projeto, para que servisse como destaque no ambiente. O desenho da torre foi feito em branco e preto para contrastar, e foi escolhido com o intuito de fazer referência ao próprio ambiente, visto que torres e fortalezas são dois tipos de construções extremamente ligados um com o outro.

Por fim, houve também a escolha das imagens para os quadros da recepção. Ao total, foram 5 quadros, cada um com uma imagem diferente, todas escolhidas através da plataforma digital de fotografia Pexels, e cada uma tirada por um fotógrafo diferente.

Quadro 1



Fonte: Pavel Danilyuk

Quadro 2



Fonte: Cottonbro Studio

Quadro 3



Fonte: Anete Lusina

Quadro 4



Fonte: Skitterphoto

Quadro 5



Fonte: Othmar Vigl

CONCLUSÃO

Após serem feitas as pesquisas necessárias para a criação do projeto, foi possível aprimorar o layout do estabelecimento através de uma reforma para otimização da circulação do espaço, por exemplo, possibilitando a existência de um banheiro acessível para clientes e de um espaço privativo para o descanso dos funcionários. Além disso, foram usados diversos conceitos de sustentabilidade na preocupação de que todos os móveis fossem feitos com madeira reflorestada, um material renovável e resistente, de forma a evitar que estrague e seja trocado facilmente.

O conceito temático também foi inserido com sucesso na atual sala VIP, que leva a imaginação do público-alvo diretamente a uma fortaleza medieval, trazendo a sensação de imersão que foi requerida. Cada um dos ambientes também foi planejado de modo que pessoas com mobilidade reduzida possam circular livremente pelos espaços.

Dessa forma, concluo que foi possível, a partir de estudos sobre cada um dos assuntos abordados e de uma maneira sustentável e acessível, elaborar o projeto do estabelecimento de forma a deixar o cliente confortável para relaxar e utilizar o espaço como forma de lazer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, Cristianne. Blog do Instituto de Pós-graduação e Graduação. 2018
- ACESSIBILIDADE, Dicionário da língua portuguesa. 2022.
- AMORIM, Wylamyra Santos Silva de. Contribuições do design de interiores na qualidade de vida dos usuários em habitações mínimas. 2021.
- CAMARGO, Paula de Oliveira. IMAGEM SUSTENTÁVEL, ARQUITETURA DE BOLSO: O ARQUITETO, O PRESIDENTE E AS MÍDIAS SOCIAIS, 2020.
- EAMES, Charles. Citação, 196-?.
- FRADIQUE COUTINHO, prefeitura de Ferraz de Vasconcelos. 201-?.
- FROTA. Thaís. Arquitetura Acessível. 2010
- GREEN BUILDINGS, Conselho Mundial de Construções Verdes, 20--?.
- JONES, Parker. New board game cafe to open in Ped Mall. UWIRE Text, p. 1-1, 2021.
- JÖTTEN, Marina; CAMARA, Alessandro Eloy. Kapiwara: Um Jogo de Tabuleiro Cooperativo Ecológico-Pedagógico sobre o Rio Pinheiros e suas Capivaras. Design & Tecnologia, v. 7, n. 13, p. 110-122, 2017.
- LOPES, Diogo. Jogos de Tabuleiro-estudo dos sistemas visuais. 2013. Tese de Doutorado.
- MACHADO, Mariza Helena; LIMA, Josiane Palma. Avaliação da acessibilidade pela perspectiva da pessoa com mobilidade reduzida. Revista Tecnologia e Sociedade, v. 13, n. 29, 2017.
- PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. Anais do VII ENPEC, p. 1-12, 2009.
- RICHTER, Jociane. Blog Casa da Iaza, 2019.
- ROCHA, Joana Vanessa de Jesus. Desempenho cognitivo: efeitos de um jogo de tabuleiro com finalidades educativas junto de pessoas mais velhas com e sem declínio cognitivo ligeiro. 2018. Tese de Doutorado.
- RODRIGUES, Tatiana Zacheo; GREGORY, Angéllis. Sustentabilidade no Design de Interiores. 2016.
- ROSSI, Marco Antonio et al. Proposta integrada de acessibilidade e design de interior: estudo de caso em ambiente de supermercado. PARC Pesquisa em Arquitetura e Construção, v. 1, n. 5, p. 59-82, 2010.
- SACHS, ignacy. caminhos para o desenvolvimento sustentável. rio de janeiro garamond. 2002.
- SALDANHA, Ana Alayde; BATISTA, José Roniere Morais. A concepção do role-playing game (RPG) em jogadores sistemáticos. Psicologia: ciência e profissão, v. 29, p. 700-717, 2009.
- SALLES, Vinícius. Blog Gare, Instituto de Artes Criativas e Design. 2021

SCHAEFFER, E. H. O jogo matemático como experiência de diálogo: análise fenomenológica da percepção de professores de matemática. 2006. Dissertação Mestrado em Educação para a Ciência e o Ensino de Matemática, Universidade Estadual de Maringá, Maringá.

SUSTENTABILIDADE, Organização das Nações Unidas, 1987.

VASCONCELLOS, Isabela Borges de. Ambientes temáticos: a influência da tematização no comportamento e na experiência do consumidor. 2018. 81 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social)—Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

VILLAÇA, Izabel Gerheim; DELGADO, Denyse Pereira Neves. A sustentabilidade como resultado de escolhas assertivas no design de interiores residencial. ILO, v. 1, n. 1, 2021.

ZENARO, Liliana. Blog Liliana Zenaro Interiores, 2021.