

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA PAULA SOUZA
ESCOLA TÉCNICA ESTADUAL – ETEC ITAQUERA II CURSO
TÉCNICO EM DESIGN DE INTERIORES**

Suellen Monteiro Pereira

MAGICAL MEMORY

O lugar onde as memórias nascem, crescem e revivem.

São Paulo

2024

SUELLEN MONTEIRO PEREIRA

MAGICAL MEMORY

O lugar onde as memórias nascem, crescem e revivem.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Design de Interiores na Etec Itaquera II, orientado pela Prof. Talita Souza Coelho, como requisito parcial para obtenção do título técnico em Design de Interiores.

São Paulo

2024

" Afinal de contas, os adultos são apenas crianças crescidas."

Walt Disney

RESUMO

Este trabalho apresenta a proposta de um projeto comercial de um restaurante temático denominado de “*Magical Memory*” onde a temática é focada na Disney, em específico na “*turma do Mickey Mouse*”, localizada na Avenida Paulista, nº 2408, Bela Vista São Paulo, próximo ao Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP). O intuito deste projeto é levar os clientes a uma experiência única e memorável para se recordar, e homenagear as animações da Disney assim como seu fundador Walt Disney. Isto tudo de uma forma econômica e acessível.

Palavras-chave: Restaurante. Disney. Temático. Mickey Mouse.

SUMMARY

This work presents the proposal for a commercial project for a themed restaurant called “Magical Memory” where the theme is focused on Disney, specifically on the “Mickey Mouse gang”, located at Avenida Paulista, n° 2408, Bela Vista São Paulo, close to the São Paulo Assis Chateaubriand Art Museum (MASP). The aim of this project is to take customers to a unique and memorable experience to remember, and pay homage to Disney animations as well as its founder Walt Disney. All this in an economical and accessible way.

Keywords: Restaurant. Disney. Thematic. Mickey Mouse.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Conceito de uma Lanchonete	9
Figura 2 – Conceito de um Restaurante	10
Figura 3 –	11
Figura 4 - “ <i>Turma do Mickey Mouse</i> ”	14
Figura 5 - “ <i>Disney World</i> ”	16
Figura 6 - <i>Local do Restaurante</i>	16
Figura 7 - MAPS	17
Figura 8 - Colégio Jesuíta	18
Figura 9 - 1º Pavimento	19
Figura 10 - Subsolo	19
Figura 11 - “ <i>Hello Kitty</i> ”	20
Figura 12 - “ <i>Hello Kitty and Friends 2D by est</i> ” entrada em 3D	21
Figura 13 - Mesa “ <i>Beco Hexagonal</i> ”	22
Figura 14 - “ <i>Beco Hexagonal, decoração</i> ”	22
Figura 15 – Fachada “ <i>Ikigai</i> ”	24
Figura 16 – Interior “ <i>Ikigai</i> ”	24

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 DIFERENÇA ENTRE LANCHONETE E RESTAURANTE	10
2.1 Lanchonete.....	10
2.2 Restaurante	11
2.3 Restaurante Temático	12
3 DIREITO DE IMAGEM.....	12
3.1 Domínio Público	13
3.2 “Disney’s”	13
4 ESCOLHA DOS PERSONAGENS	14
4.1 “Turma do Mickey Mouse”	14
5 ESTUDO DE CASO.....	16
5.1 “Hello Kitty and Friends 2D by eat”	16
5.2 “Beco Hexagonal”	18
6 ESTUDO DIAGNÓSTICO	20
6.1 História de São Paulo	21
6.1.1 Economia.....	22
6.1.2 Infraestrutura	22
6.1.3 Cultura	23
6.2 Bela Vista.....	23
6.2.1 Infraestrutura	24
6.3 Característica do Local.....	24
7 CONCEITO	27
8 PROGRAMA DE NECESSIDADES.....	29
10 ORGAMOGRAMA.....	30
11 FLUXOGRAMA.....	31

12 REFORMA	33
13 SETORIZAÇÃO	35
14 PROJETO GERAL	36
15 PROJETO POR AMBIENTE	37
15.1 Fachada	37
15.2 Teto	39
15.3 Caixa e Área de Espera	40
15.4 Salão	41
15.5 Área Infantil	43
15.6 Área com Fantasias	46
15.7 Banheiro	49
15.8 Cozinha	51
15.9 Frigorífico	53
15.10 Estoque	54
16 CONCLUSÃO	56
REFERÊNCIAS	57

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta o desenvolvimento de um projeto para o restaurante temático "*Magical Memory*", inspirado no universo Disney, com foco especial na clássica "*Turma do Mickey Mouse*". Localizado na Avenida Paulista, em São Paulo, o restaurante foi idealizado para proporcionar aos clientes uma experiência única e nostálgica, remetendo às animações que marcaram gerações. Além de explorar o potencial visual e decorativo de um espaço temático, o projeto busca criar uma atmosfera acolhedora e acessível, que permita aos visitantes reviverem memórias afetivas e criarem novas lembranças em um ambiente divertido. Com o objetivo de unir a funcionalidade de um restaurante, à magia do universo Disney, "*Magical Memory*" é um espaço único e memorável, onde a fantasia se torna parte do cotidiano.

2 DIFERENÇA ENTRE LANCHONETE E RESTAURANTE

A principal similaridade entre restaurantes e lanchonetes é que ambos são dedicados à alimentação, porém há características e peculiaridades distintas nas propostas de serviço, ambiente e oferta de pratos.

2.1 Lanchonete

Nas lanchonetes, o serviço adotado é mais casual, com pedidos feitos de diferentes formas: com garçom à mesa, no balcão e em totens de autoatendimento. O ambiente das lanchonetes geralmente é descontraído, voltado para refeições rápidas e informais. As lanchonetes possuem preparações rápidas, como pizzas, sanduíches, salgados e outras opções de lanches. Os valores cobrados por esse nicho tendem a ser mais acessíveis, já que o foco são refeições mais informais. (RAPPI.DE,2023)

Figura 1 – Conceito de uma Lanchonete



Fonte: Pinterest / Thermoinox

Disponível em: <https://pin.it/2iPgkwUSA> . Acesso em 11 ago. 2024

2.2 Restaurante

Quando se trata de restaurantes, com exceção de self service, há garçons que vão até às mesas para anotar os pedidos e servi-los, checando se tudo está em ordem frequentemente. Em termos de ambiente, geralmente é um pouco mais formal, projetado para proporcionar uma experiência mais sofisticada e duradoura. Os restaurantes apresentam cardápios mais elaborados, em geral com uma diversidade de pratos com entradas, pratos principais, sobremesas e uma variedade de bebidas para harmonizar com as preparações. O foco é uma refeição completa e contém os preços são mais caros. Em relação a reserva de mesa no ambiente, os restaurantes, principalmente os mais formais, permitem e incentivam que os clientes garantam um lugar em horários predeterminados pela casa. O que facilita bastante em casos de estabelecimentos com alta procura e fila de espera. (RAPPI.DE,2023)

Figura 2 – Conceito de um Restaurante



Fonte: GOOMER (2024)

Disponível em: <https://images.app.goo.gl/bidFQ96PtE53bgiU8> . Acesso em 11 ago. 2024

2.3 Restaurante Temático

Os restaurantes temáticos são aqueles que trabalham com um tema específico, seja nos seus pratos, ou o espaço físico. Tanto restaurantes que trabalham somente com delivery, quanto aqueles que atendem no espaço físico, podem se chamar como um restaurante temático. Essa personalidade do negócio se apresenta, por exemplo, na decoração, cardápio, embalagens, atendimento e peças de comunicação. Esse pode ser um diferencial que chama a atenção dos possíveis clientes, principalmente em mercados de restaurantes que estão cada vez mais disputados. Além disso, cria uma relação afetiva com o cliente, fazendo o mesmo retornar mais vezes. (IFOOD. DE,2022)

3 DIREITO DE IMAGEM

Os Direitos autorais são condições utilizadas em referência ao direito que autores possuem sobre suas obras que podem ser literárias, artísticas ou científicas. É um direito dado pela lei (L. 9.610/98) que protege as relações do criador, seja ele pessoa física ou jurídica e garante direito exclusivo de utilizar suas obras da maneira que bem entender, isso inclui permitir ou não que terceiros a utilizem. Um detalhe importante é que a obra não precisa estar registrada para ter seus direitos protegidos, portanto, caso você reproduza uma obra sem autorização, estará violando normas de direito autoral e assim, poderá responder a um processo judicial. (OLIST. DE,2023) (JusBrasil, DE, 2015)

3.1 Domínio Público

Quando uma obra entra em domínio público, significa que os direitos autorais de obras intelectuais, artísticas e criações científicas não existem mais, dessa forma, reproduzir, distribuir, adaptar ou publicar essas produções é possível sem que uma autorização seja necessitada. No caso do Mickey, indica que a “*The Walt Disney Company*” perdeu o direito de ser a única empresa a lançar filmes, séries, animações e produtos colecionáveis com a imagem do Mickey Mouse. Isso acontece, porque quando “*Steamboat Willie*” foi lançado, a legislação defendia que a história entraria em domínio público 56 anos após a sua estreia, ou seja, em 1984, mas o prazo passou por alterações diversas vezes por pedido da Disney, gerando, inclusive, uma mudança permanente na lei em 1998, quando um ato do Congresso estabeleceu o atual limite, que é de 95 anos. (RECREIO. DE, 2024)

3.2 “Disney’s”

Existem ao todo 6 principais parques da “Disney” espalhados pelo mundo, sendo eles o “Disney World” localizado em Orlando, “Disneyland” localizada tanto na Flórida quanto em Anaheim na Califórnia, “Disneyland Paris” localizada na região metropolitana de Paris, na França, também conhecida como “EuroDisney”, a “Tokyo Disneyland” localizada em Tóquio, no Japão, e a “Disneyland Hong Kong” e “Shanghai Disney Resort” localizadas na China. Esses parques são responsáveis pela experiência mágica que os mesmos proporcionam para o público. Como por exemplo, poder fazer refeições junto com os personagens no estabelecimento “Tusker House” localizado dentro do “Animal Kingdom”, ficar do tamanho de um “brinquedo” na área temática “Toy Story Land”, localizada no “Hollywood

Studios”, assim remetendo aos filmes de “Toy Story” e sua experiência imersiva. (VAI DE PROMO. DE,2024) (CASA NA DISNEY. DE,2023)

4 ESCOLHA DOS PERSONAGENS

Os personagens para este projeto foram escolhidos em base de preferência do público, direitos autorais, e preferência da estética visual para o Design de Interiores responsável pelo projeto. O Desing em questão fez uma “enquete” e pediu para que o público escolhesse entre, “As princesas da Disney”, “As animações focadas na Pixar”, e “A Disney Clássica”. Logo após a votação, foi decidido que seria “Disney Clássica” para alcançar um maior público, sem direitos de imagem, e um maior agrado para todas as idades.

4.1 “Turma do Mickey Mouse”

A famosa “Turma do Mickey Mouse” é composta pelo principal Mickey Mouse, um rato, Minnie Mouse, também um rato, Pateta, um cachorro, Pluto, o cachorro de estimação do Mickey, Donald, um pato, e Margarida, uma pata. Mickey apareceu a primeira vez em 1928 no curta-metragem “Steamboat Willie” como dito a uma página a cima, Minnie Mouse apareceu a primeira vez em um quadrinho titulado como “Lost on a Desert Island” em 1930 nos Estados Unidos da América. No Brasil esta história foi publicada na revista “Cinqüentenário Disney 1”, de 1973, com o título “Mickey Contra os Canibais”. Pateta apareceu a primeira vez no curta-metragem “Pateta e Wilbur” em 1939 e cativou o público com sua risada estridente e característica. Donald surgiu ao público a primeira vez em 1934 no curta-metragem “Show para os órfãos” onde conquistou o público com o seu jeito

temperamental e raivoso. Pluto, o personagem apareceu pela primeira vez em “Os Prisioneiros”, um curta-metragem de 1930, embora não tivesse esse nome na época. Na década de 1940, Pluto ganhou um Oscar especial como cão ator mais promissor, segundo o site do The Official Disney Fan Club. Margarida apareceu a primeira vez ao público no desenho “Mr. Duck Steps Out” em 1940, sendo a namorada de Donald. (RECREIO. DE, 2024) (DISNEY BRASIL. DE, 2023) (VIVA DECORA. DE, 2021)

Figura 4 – “Turma do Mickey Mouse”



Fonte: Pinterest / Disneyclips

Disponível em: <https://pin.it/4YHReKn9n> . Acesso dia 11 ago. 2024

5 ESTUDO DE CASO

Estudo de caso é a análise de projetos já existentes no mundo que podem agregar a um novo projeto em desenvolvimento. Com isso em mente, a seguir será possível ver os estudos de caso escolhidos para este projeto, e o motivo de serem escolhidos.

5.1 “Hello Kitty and Friends 2D by eat”

O “*Hello Kitty and Friends 2D by eat*” é o primeiro restaurante temático com conceito 2D no mundo e foi feito para que os visitantes possam desfrutar da comida personalizada e tirar fotos com a personagem em um ambiente totalmente instagramável. A decoração temática do local foi feita pela Design de Interiores e artista plástica Carol Wang de 27 anos, que produziu os desenhos da personagem em 2D nas paredes do estabelecimento de forma manual. O cardápio foi feito pela chef Tatiane Yuri, com foco na culinária asiática. Além disso, o chef Cesar Yukio, da confeitaria “Hanami”, foi responsável por criar os doces fornecidos no restaurante. O restaurante foi escolhido para este projeto pelo seu Design inovador, o cardápio personalizado, sua estética, o marketing utilizado, e a sua interação com os clientes e a “própria Hello Kitty”. (SÃO PAULO PARA CRIANÇAS. DE, 2024)

Figura 11 – “Hello Kitty” (2023)



Fonte: São Paulo Segredo (2023)

Disponível em: <https://images.app.goo.gl/5tQECLUGLzSTqMPu7> . Acesso em 12 ago. 2024

Figura 12 - “Hello Kitty and Friends 2D by est” entrada em 3D



Fonte: Giro Marilia (2023)

Disponível em: <https://images.app.goo.gl/FcStUf2HpExXuew28> . Acesso em 12 ago. 2024

5.2 “Beco Hexagonal”

A hamburgueria “*Beco Hexagonal*” é inspirado nos clássicos livros e filmes do “*Harry Potter*”. O cenário da fachada remete ao Beco Diagonal, local onde Harry e seus amigos compram suas varinhas. Na parede, quadrinhos de orientações aos clientes chamam a atenção. Dentro da casa, que comporta 189 pessoas, há dois salões para os visitantes. Um verde e outro vermelho, lembrando os salões comunais de “*Sonserina*” e “*Grifinória*”. Ao entrar no estabelecimento, além de tirar selfies e experimentar as opções do cardápio, os clientes são convidados a fazer feitiços, em um ambiente que há objetos que se movem, assim como nos filmes, além de caveiras, retratos e corujas, incluindo a coruja “*Edwiges*”, o mascote do “*Harry Potter*”. Este estabelecimento foi escolhido para este projeto por sua experiência imersiva, e cenários únicos. (São Paulo para Crianças. DE, 2024)

Figura 13 – Mesa “Beco Hexagonal”



Fonte: VIPZINHO (2023)

Disponível em: <https://images.app.goo.gl/ujsh9mqDWa1TSAx96> . Acesso em 13 ago.

2024

Figura 14 – “Beco Hexagonal, decoração”



Fonte: Beco Hexagonal / Facebook

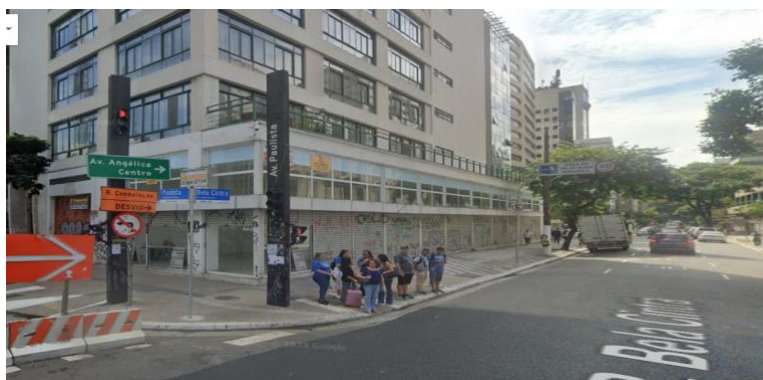
Disponível em: <https://images.app.goo.gl/Kk4vr5KWsuXP4S3Y9> . Acesso em 15 ago.

2024

6 ESTUDO DIAGNÓSTICO

Para a realização deste projeto, foram feitas pesquisas de galpões localizados próximos ao Museu de Arte de São Paulo Assis Chateaubriand (MASP) e que seria de grande interesse do público, boa visão do estabelecimento, e um local com bastante movimento. Com isto em mente foi escolhido o local no endereço Avenida Paulista, número 2408 localizada na Bela Vista, São Paulo – SP.

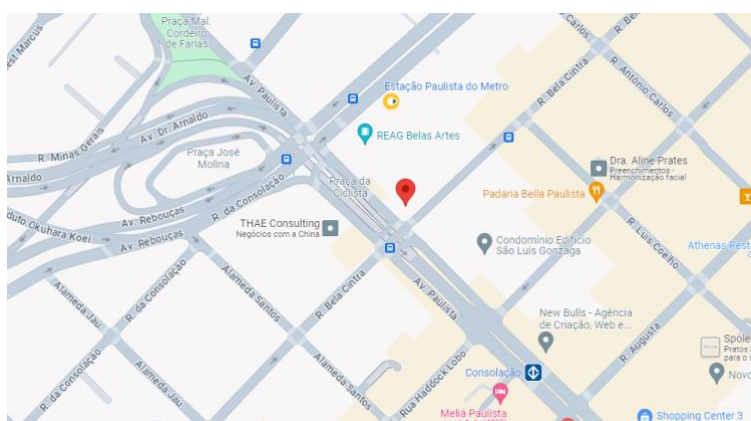
Figura 6 – Local do Restaurante



Fonte: GOOGLE MAPS (2024)

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/vTretbkFQGVbAceJA> . Acesso em 12 ago. 2024

Figura 7 - MAPS



Fonte: Google Maps (2024)

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/bYxEkkAnP4CbpTHM6> . Acesso em 12 ago.

2024

6.1 História de São Paulo

A história da cidade de São Paulo começou no ano de 1553, quando os padres jesuítas José de Anchieta e Manoel da Nóbrega adentraram no território paulista à procura de um local para se instalarem. O lugar selecionado ficava no planalto de Piratininga, onde foi construído um colégio cuja área é conhecida atualmente como Pateo do Colégio, e se encontra na região central da capital paulista. Em 25 de janeiro de 1554, foi celebrada a primeira missa no local, marcando assim a fundação do então povoado de São Paulo de Piratininga. O desenvolvimento econômico da capital paulista, em conjunto com o crescimento populacional, ganhara corpo com a economia cafeeira e com a indústria derivada da renda daquela atividade, além da chegada de um grande número de imigrantes. O século XX foi marcado pela Revolução Constitucionalista de 1932 e, posteriormente, pelo salto no crescimento e desenvolvimento que o município imigrante. O século XX foi marcado pela Revolução Constitucionalista de 1932 e, posteriormente, pelo salto no crescimento e desenvolvimento que o município experimentou nas décadas seguintes, culminando no processo de desconcentração industrial da década de 1970. São Paulo é hoje a maior cidade do Brasil e uma das mais populosas do mundo, sendo considerada centro financeiro do país. (BRASIL ESCOLA. DE, 2023)

Figura 8 – Colégio Jesuíta (1554)



Fonte: Diário GM (2021)

Disponível em: <https://images.app.goo.gl/GoTDuAcZBjhKtQJc8> . Acesso em 13 ago. 2024

6.1.1 Economia

São Paulo é o principal centro econômico e financeiro do país. O Produto Interno Bruto (PIB) do município é da ordem de R\$ 714,68 bilhões, o que corresponde a 10,2% de todas as riquezas nacionais. A Avenida Paulista concentra as principais sedes de empresas multinacionais, bancos e outras entidades financeiras nacionais e internacionais que estão presentes no Brasil. A cidade de São Paulo abriga também grandes centros comerciais varejistas, que atraem pessoas de todo o país para fazer compras, sejam consumidores, sejam comerciantes de outras localidades. Como sendo uma cidade global, as atividades turísticas são igualmente representativas para a economia municipal, as quais se concentram no turismo de negócios e no turismo cultural. (BRASIL ESCOLA. DE, 2023).

6.1.2 Infraestrutura

A cidade de São Paulo detém uma ampla rede de infraestrutura e serviços urbanos para o atendimento à sua população, que vive sua grande maioria

na área urbana do município. Problemas estruturais e de acesso a alguns serviços são identificados principalmente nas áreas de expansão da cidade e em seus bairros mais pobres. Muitos transportes são utilizados para o deslocamento entre diferentes pontos do município e entre as cidades da região metropolitana, com destaque para os ônibus, metros e trens intermunicipais. São Paulo se destaca ainda pela implementação das ciclovias, que surgem como uma alternativa aos demais modais em alguns pontos da cidade. Tanto a capital quanto a sua região metropolitana abrigam dois dos aeroportos cidade. Tanto a capital quanto a sua região metropolitana abrigam dois dos aeroportos que estão entre aqueles com maior fluxo de passageiros do país, sendo eles os aeroportos de Congonhas e o de Guarulhos. (BRASIL ESCOLA. DE, 2023)

6.1.3 Cultura

Existem em São Paulo muitos museus, como o famoso Museu de Arte de São Paulo (Masp), o Museu da Língua Portuguesa, a Pinacoteca, o Museu da Imagem e Som (MIS), teatros, cinemas, sala de concertos, bibliotecas, parques e outros diversos centros culturais. A cidade é reconhecida também pelos seus inúmeros festivais, celebrações e pela realização de grandes eventos, como é o caso da Virada Cultural. (BRASIL ESCOLA. DE, 2023)

6.2 Bela Vista

A Bela Vista é um dos bairros mais cobiçados pelos paulistanos, devido a sua região bem localizada e com infraestrutura completa, próximo à polos comerciais e culturais, e fácil acesso às principais vias da capital de São Paulo. Situado na região central da capital paulistana, ficando próxima a bairros como Higienópolis, Paraíso, Consolação, Jardim Paulista,

Ibirapuera e Jardim América. O bairro possui uma identidade própria e valorizada pelos seus moradores. (MBRAS. DE, 2019)

6.2.1 Infraestrutura

A Bela Vista é reconhecida como um dos principais bairros que abrigam diversos tipos de serviços e ótima infraestrutura urbana. O nobre bairro disponibiliza de variadas infraestruturas 24h, postos policiais próximos, arquitetura clássica e traçados urbanos históricos - sendo caracterizado pelas suas ruas largas e escadarias, característicos na formação da cidade. Além disso, também dispõem de muitos estilos de serviços essenciais na região, tais como hospitais, padarias, academias, universidades reconhecidas, supermercados, shoppings e muito mais. (MBRAS. DE, 2019)

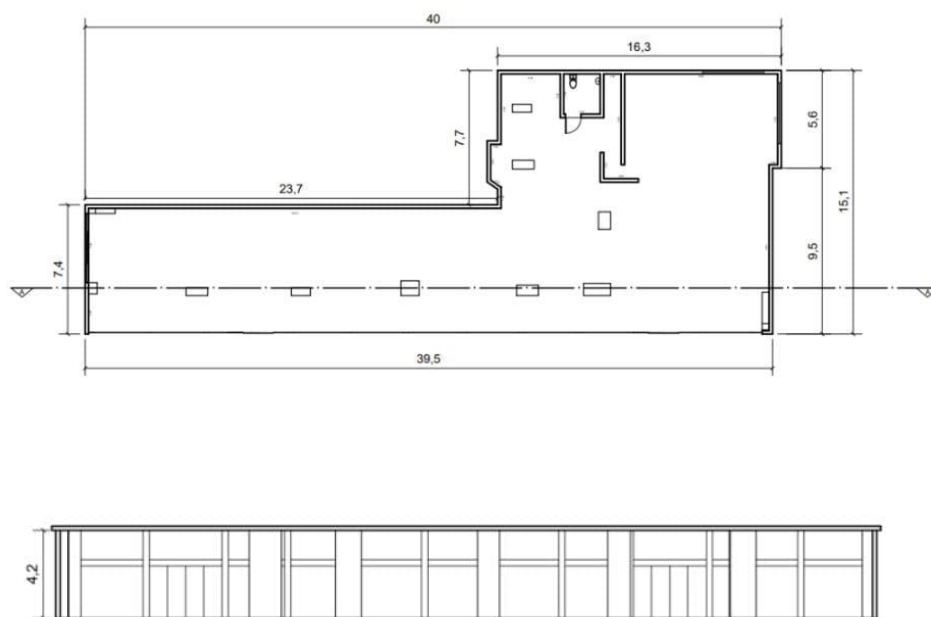
6.3 Característica do Local

O galpão escolhido para este projeto está localizado na esquina da Av. Paulista com a Rua Bela Cintra, é um local de grande movimento, de fácil acesso, e visibilidade. Próximo às estações Paulista (linha 4) e Consolação (linha 2) do Metrô e com muitos pontos de Ônibus ao redor. Na mesma calçada está localizado o Instituto Moreira Sales (IMS Paulista) e na esquina paralela fica a Paróquia São Luiz Gonzaga.

É um ambiente amplo, sem construções, ideal para trabalhar com criatividade. Vidros revestem a maior parte da fachada, o que destaca entre os outros estabelecimentos e proporciona iluminação natural, sua fachada também desperta a curiosidade dos pedestres, assim, chamando cada vez mais a atenção dos clientes para a loja. Aos domingos, a Avenida é fechada para automóveis e assim se torna uma área de lazer, o que atrai muitas pessoas, incluindo turistas.

AS IMAGENS A SEGUIR NÃO ESTÃO FORMATADAS.





7 CONCEITO

Após uma análise sobre o conceito do que é um restaurante temático, foi decidido produzir um restaurante direcionado ao perfil do público alvo, sendo eles, crianças, amantes das animações, turistas, adultos e pessoas de idade. O objetivo do estabelecimento é fazer o público ter um local onde poderiam criar memórias com a família e amigos, e ter a oportunidade de comer as refeições das animações, isso tudo sem precisar ir até Orlando nos Estados Unidos onde fica localizada a sede da Disney World. O restaurante temático Magical Memory é inspirado no universo Disney, com foco na "Turma do Mickey Mouse". O conceito busca criar um espaço que combine experiências gastronômicas com a magia e nostalgia das animações da Disney, proporcionando aos visitantes momentos inesquecíveis e emocionantes.

Estético: Recriar a atmosfera mágica e icônica das histórias da Disney, utilizando elementos decorativos e temáticos que remetam aos personagens clássicos e à identidade visual da marca.

Funcional: Integrar um ambiente acolhedor e acessível para todos os públicos, garantindo conforto e praticidade tanto no layout quanto nos serviços oferecidos.

Emocional: Oferecer um espaço onde as memórias afetivas possam ser revividas, além de criar novas experiências para clientes de todas as idades.

Diferenciais: Possibilidade de vivenciar refeições temáticas inspiradas nas animações da Disney, algo geralmente acessível apenas em parques temáticos como o Disney World.

Espaços projetados para diferentes públicos, incluindo área infantil, área de fantasias e decoração interativa.

Figura 5 – “Disney World”



Fonte: Melhores Destinos (2024)

Disponível em: <https://images.app.goo.gl/wBzQaF3ideZBjhRf7> . Acesso em 12 ago. 2024

8 PROGRAMA DE NECESSIDADES

O programa de necessidades apresenta a relação dos ambientes que irão estar neste projeto e suas funções e características. Segue abaixo a lista dos ambientes do projeto e suas funções.

Salão: Área de alimentação e socialização;

Caixa: Pagamento das refeições e reservas do local;

Cozinha: Área onde as refeições serão feitas;

Estoque: Armazenamento dos alimentos,

Frigorífico: Área onde os alimentos perecíveis são armazenados, como por exemplo: carnes;

Fantasia: Área onde está disponível acessórios para os clientes;

Banheiros: Para clientes e funcionários;

Brinquedos: Área onde estará disponível um playground para as crianças;

Espera: Onde os clientes esperam uma mesa ser liberada;

10 ORGAMOGRAMA

A função do organograma é organizar os ambientes por categorias de utilização. Para este projeto as categorias apropriadas seriam: Social: onde estão concentrados ambientes com acesso a todos; Serviço: destinadas a todo processo de funcionamento interno da loja;

Para a área Social temos os ambientes como o Salão, área principal de alimentação e socialização, Área Infantil ou brinquedos, espaço dedicado ao entretenimento das crianças, Área de Fantasias, local onde os clientes podem se fantasiar como personagens da Turma do Mickey Mouse, Caixa e Área de Espera, ponto onde os clientes realizam os pagamentos e aguardam sua vez, e Banheiros, espaço com instalações sanitárias voltadas para o público.

SERVIÇO	SOCIAL
COZINHA	SALÃO
ESTOQUE	CAIXA
FRIGORÍFICO	ESPERA
	BRINQUEDOS
	FANTASIAS
	W.C

Fonte: Suellen Monteiro (2024)

11 FLUXOGRAMA

O fluxograma é um diagrama de fluxo e circulação, que permite a visualização ampla das interligações dos ambientes. Foi utilizado o "sistema de bolhas para representar o fluxograma em questão, sabemos que os ambientes têm interligação (passagem entre si) quando as bolhas estão conectadas. É importante ressaltar que o diagrama não é baseado na planta do imóvel, apenas na circulação entre os ambientes.

O fluxo pode ser dividido em duas áreas principais: Social (acesso do público) e Serviço (uso interno). Os ambientes interligam-se da seguinte maneira:

Entrada Principal: A entrada conecta diretamente à Área de Espera e Caixa, onde os clientes aguardam e realizam o pagamento. A partir daqui, há acesso ao Salão para os clientes e ao Área de Fantasias.

Salão: É o espaço central do restaurante, conectando-se a: Área Infantil, que fica visível e próxima para interação dos pais com os filhos.

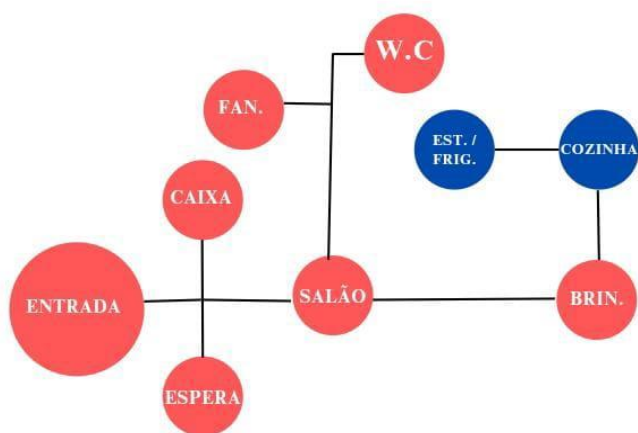
Banheiros para Clientes, para comodidade.

A Cozinha, acessada pelos funcionários por uma porta vai-e-vem, para entrega dos pedidos.

Área de Fantasias: Conectada ao Salão, possibilitando acesso fácil para os clientes experimentarem acessórios.

Cozinha (Serviço): Se conecta com o Frigorífico, para armazenar os alimentos perecíveis, Estoque, para armazenagem geral de insumos, Salão, por meio de uma passagem para entrega de pedidos.

A cozinha, estoque, e frigorífico estão integrados para facilitar o trabalho dos funcionários.

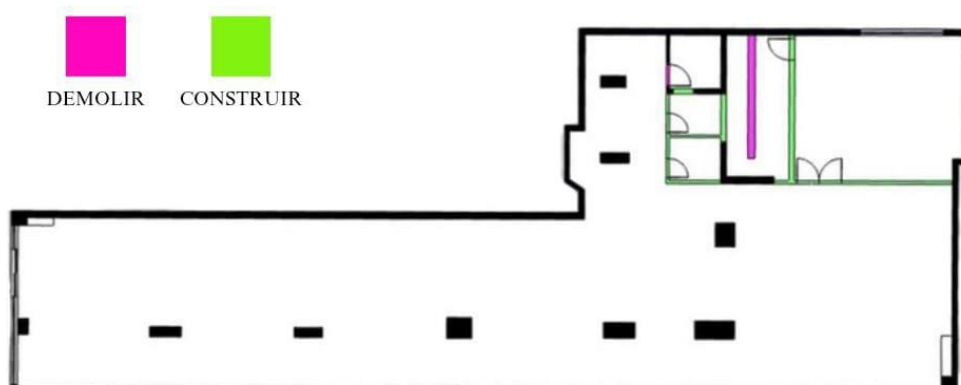


Fonte: Suellen Monteiro (2024)

12 REFORMA

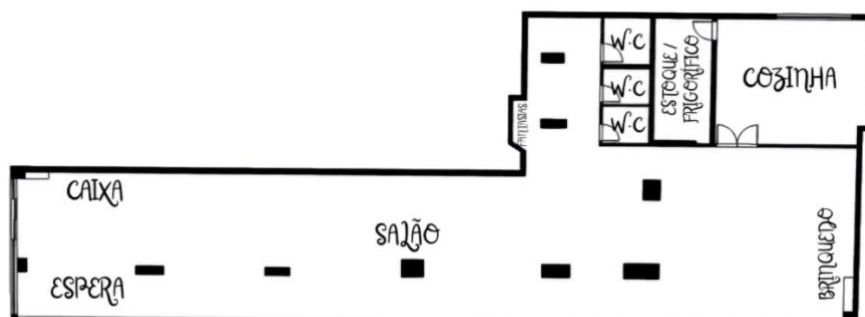
Foi decidido que alterações na planta do imóvel seriam feitas, pensando justamente na melhoria da circulação, como demolir a parede que dividia uma parte do ambiente, em rosa, para um melhor aproveitamento do espaço, também foi preciso demolir uma parte da parede do banheiro para criar uma nova porta com acesso ao novo corredor que seria construído. Foram construídos, em verde, paredes para dividir ambientes necessários para este projeto como a cozinha, os banheiros, a área do frigorífico, e do estoque. segue abaixo as imagens da planta de reforma, legendada com sistema de cores, e a planta pós-reforma, atualizada com as alterações pensadas e apresentadas.

Figura - Reforma



Fonte: Suellen Monteiro (2024)

Figura – Pós-Reforma



Fonte: Suellen Monteiro (2024)

13 SETORIZAÇÃO

A setorização é o diagrama de apresentação da planta. Adicionando o organograma e o fluxograma na planta, utilizando as mesmas cores e categorias para melhor compreensão do projeto.

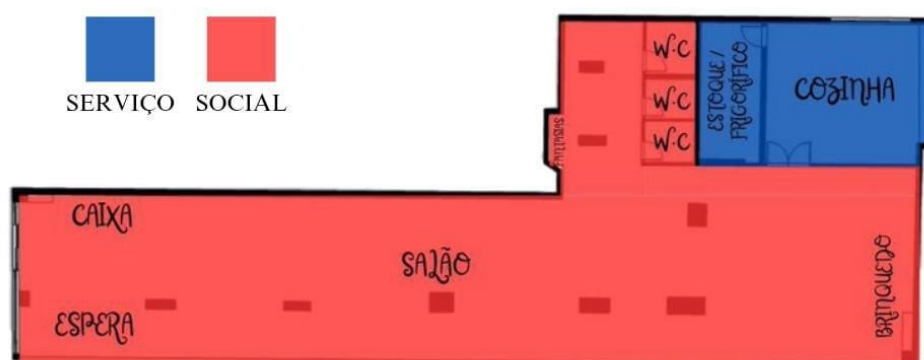
A setorização do "*Magical Memory*" organiza o restaurante em duas principais áreas:

Sociais: Salão e área de espera, projetados para conforto e imersão temática, com decoração que remete à Disney. Área infantil, com playground e decoração temática, área de fantasias, para interação com o tema, e os banheiros, para uso público.

Operacionais ou Serviço: Cozinha, estoque e frigorífico, focados na eficiência e higiene, conectados por fluxos práticos para os funcionários.

Os espaços foram planejados para facilitar o deslocamento e garantir uma experiência fluida e envolvente para clientes e funcionários, combinando funcionalidade e estética inspirada na "Turma do Mickey Mouse".

Figura - Setorização

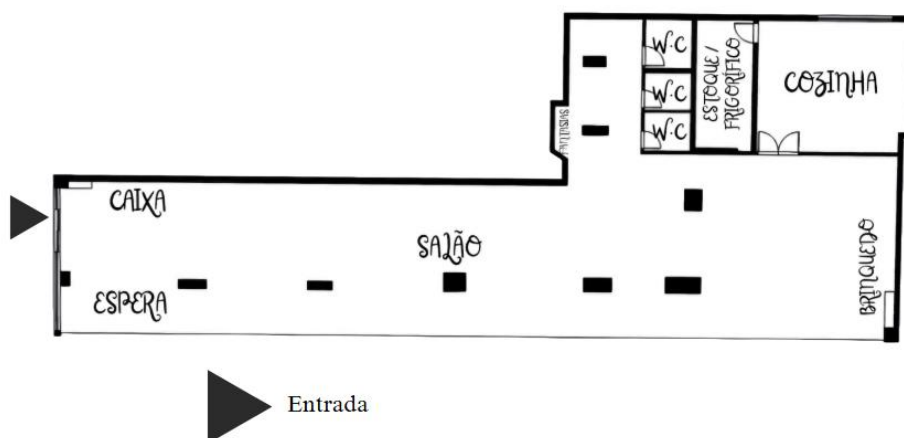


Fonte: Suellen Monteiro (2024)

14 PROJETO GERAL

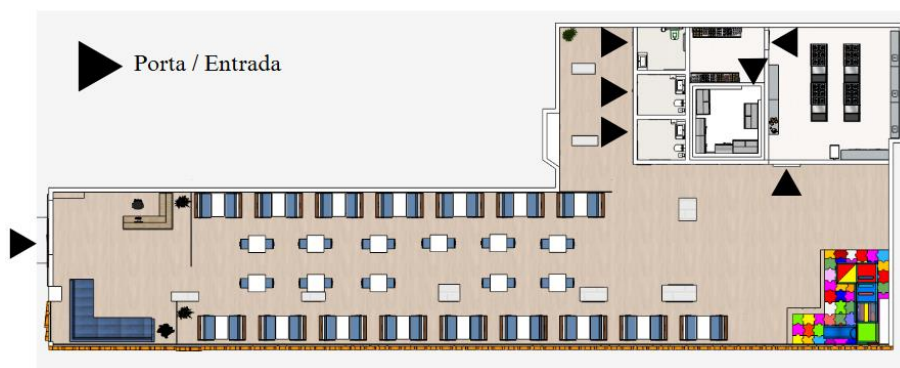
O projeto geral conta com os seguintes espaços: Estoque; Cozinha; Banheiros; Frigorífico; Salão; Área de espera; Área infantil (Playground); Área de fantasias/acessórios; e Caixa. Abaixo estão inseridos o mapa de acabamento e o layout do projeto completo, a fim de auxiliar na compreensão da dinâmica da distribuição dos ambientes.

Figura – Projeto Geral



Por: Suellen Monteiro (2024)

Figura - Layout



Por: Suellen Monteiro (2024)

15 PROJETO POR AMBIENTE

A seguir, o projeto detalhando cada um dos ambientes projetados, mais informações sobre os materiais, os mobiliários e a decoração nos espaços.

15.1 Fachada

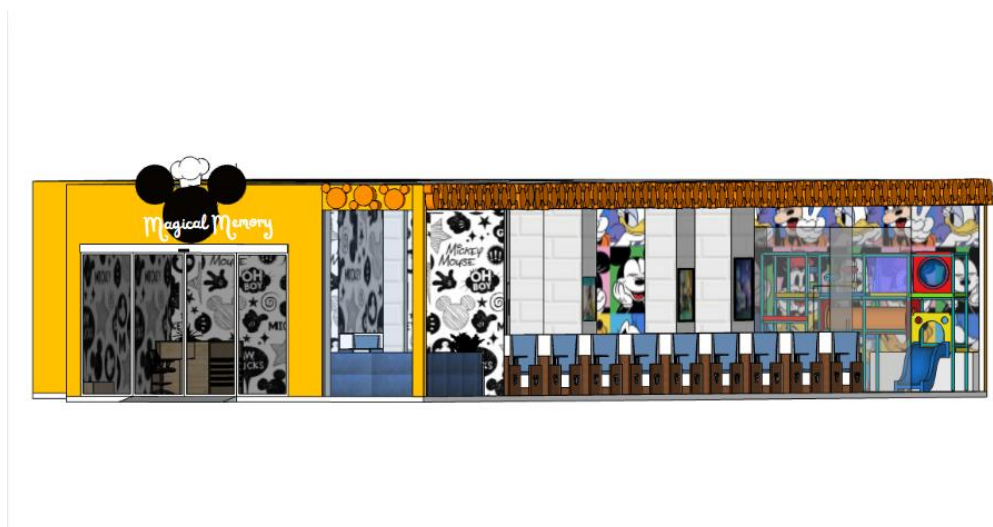
A Fachada é o principal meio de comunicação entre o cliente e o estabelecimento, com ela é possível com que o cliente saiba o que é vendido antes mesmo de entrar. E além disso carrega a estética do local.



Para a fachada deste projeto foi escolhido para o logotipo, o letreiro, e detalhes em volta do restaurante, o material ACM (Material de Alumínio Composto) da marca ACTOS, este material foi escolhido por sua flexibilidade e durabilidade, além de ser próprio para se utilizar em fachadas. Para a pintura foi utilizado a tinta acrílica da marca coral de 18L nas cores, Preto, Vibração positiva, Deus-Sol, e Estrela Ardente.

Também foi adicionado ao local uma rampa de acessibilidade e portas automáticas, para uma melhor acessibilidade para cadeirantes e também por meios de segurança.

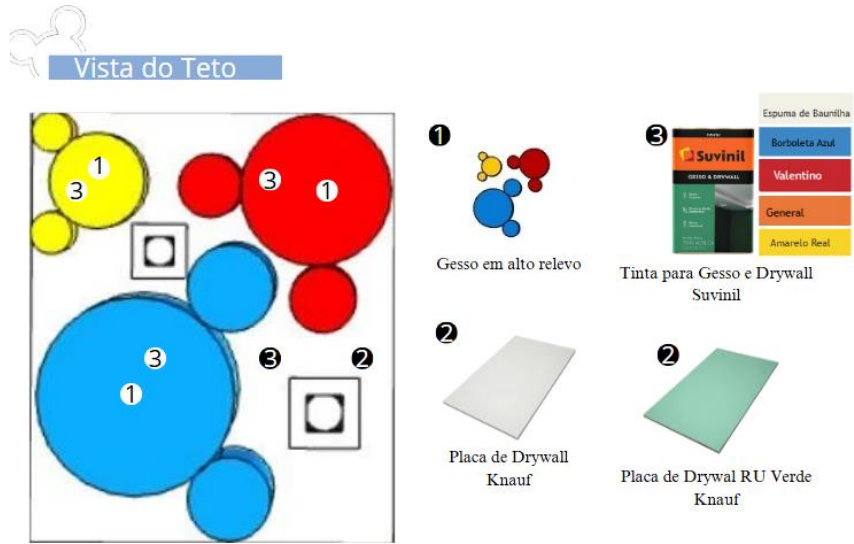
Figura – Perspectiva Fachada



Por: Suellen Monteiro (2024)

15.2 Teto

Figura - Teto



Por: Suellen Monteiro (2024)

Para o teto

15.3 Caixa e Área de Espera

Vista A

1 Balcão planejado
Mdf Nogueira Thar Duratex

2 Vaso de planta Yucca

3 Piso Laminado Floorest
JV Acabamentos

4 Sofá de Canto
Mag Outlet

5 Tinta Látex Coral
Incolor
Preto

6 Cadeira Giratória
Madeira Madeira

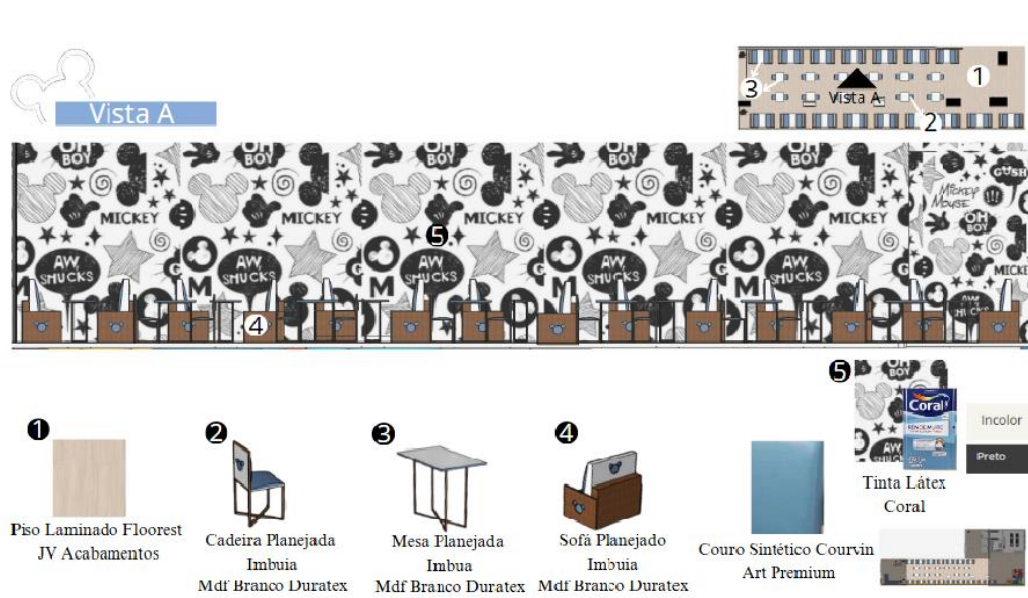
7 Computador
3Green Technology

Karol Stefanini
@Karolstefanini



15.4 Salão

O salão de um restaurante é onde os clientes podem desfrutar da experiência gastronômica do local, além de incentivar a socialização entre clientes e funcionários.

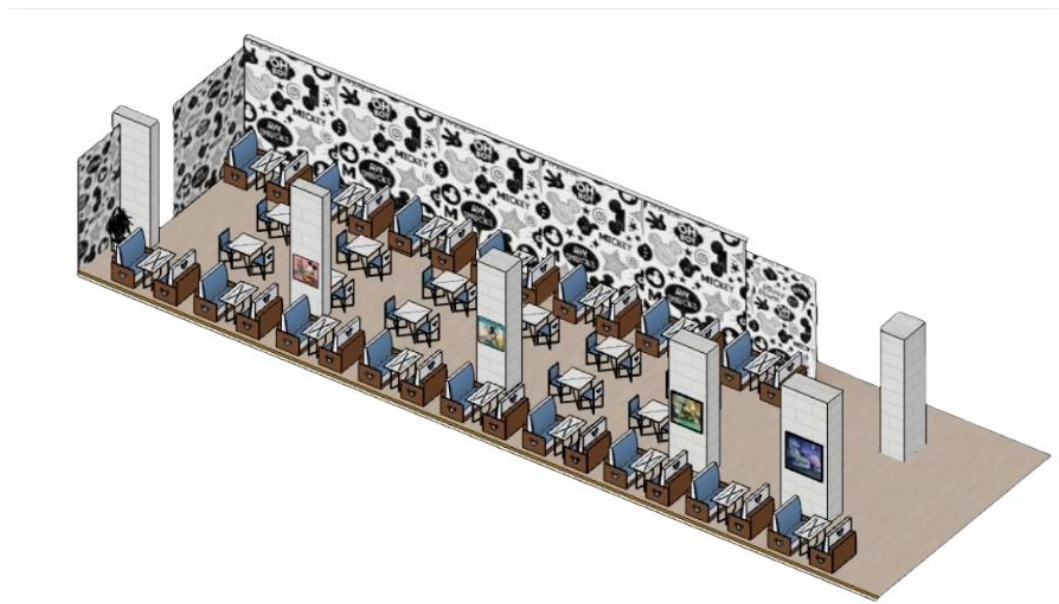


Para o revestimento, foi escolhido para o piso Laminado Fit Andiroba FFT3001 Floorest da JV Tubos e Acabamentos, com comprimento de 1200 mm, largura 215 mm, e espessura de 6 mm.

Para a parede foi optado uma pintura feita a mão com a tinta Látex de nome Incolor e Preto da marca Coral, que possui 18L. A pintura seguiria a estética da designer Karol Stefanini, assim como na entrada do restaurante.

No salão foi optado por colocar mesas e cadeiras planejadas todas com o material MDF Branco da Duratex de 2750 x 1850 mm, e a madeira do tipo Imbuia. Foi escolhido este material pela sua cor, durabilidade, sua flexibilidade, por ser algo fácil de se moldar, e ser resistente a cupins e fungos. Nas cadeiras também é possível ver a logo do Mickey Mouse em relevo de MDF Branco da Duratex pintados com tinta esmalte acrílico à base d'água da marca Coral na parte de trás das mesmas, na cor azul segurança. Para o estofado dos assentos, foi utilizado um Couro Sintético

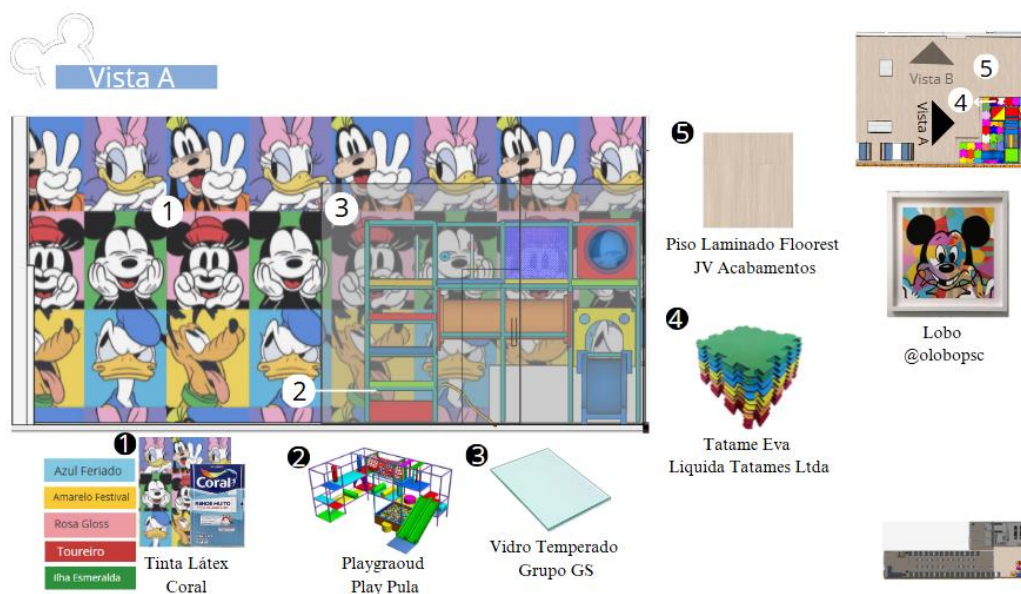
Courvin da marca Art Premium, na tonalidade Azul, este material tem a composição base 100% PVC e o forro 100% Poliéster, assim dando mais durabilidade para o material e para o móvel.



15.5 Área Infantil

A função da área infantil é entreter as crianças de 4 a 8 anos no local, além dos entretenimentos, como o personagem vivo.

Figura – Area Infantil, vista A



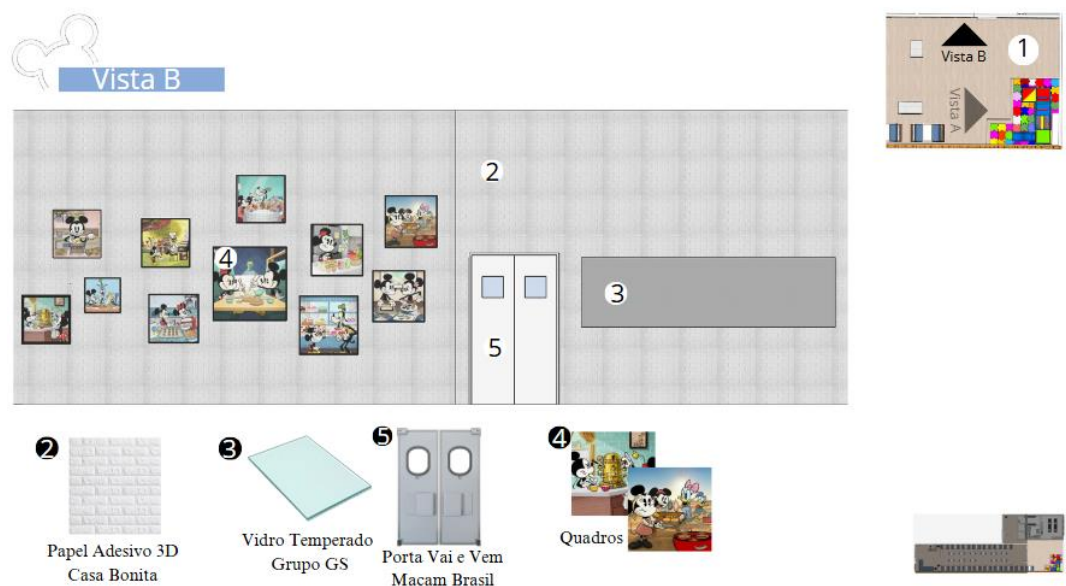
Por: Suellen Monteiro (2024)

Para o revestimento foi escolhido o piso Laminado Fit Andiroba FFT3001 Floorest da JV Tubos e Acabamentos, e tatames coloridos de 50 x 50 cm da marca Liquidata Tatames Ltda.

Para a parede da vista A, foi optado uma pintura feita a mão pelo artista brasileiro Lobo, com a temática da turma do Mickey Mouse com a tinta látex nas cores Rosa Gloss, Incolor, Amarelo Festival, Ilha Esmeralda, Azul Feriado, Toureiro, e preto, da marca Coral de 18L.

De mobiliário foi optado por um playgraoud da marca Pule Brink de 4,30 x 4,10 m, e paredes de vidro temperado da marca Grupo GS de 6mm para a divisão do brinquedo para o salão sem limitar a visão dos pais para as crianças.

Figura – Area Infantil, vista B



Por: Suellen Monteiro (2024)

Na vista B é possível ver na parede o revestimento Papel Adesivo 3D da marca Casa Bonita de 70 x 76 cm, na cor branca. E quadros da turma do Mickey Mouse com molduras na tonalidade preto nas medidas 20 x 30 cm, 30 x 40 cm, 21 x 30cm, e 30 x 45cm da marca Molduras Samplo Espaço.

Também terá uma janela com visibilidade para a cozinha, onde os clientes poderão ter a oportunidade de observar os preparos das refeições. Para isso será utilizado uma placa de vidro temperado da marca GS de 6mm. Este vidro poderá ser aberto de um dos lados, assim facilitando a retirada dos alimentos da cozinha.

Para facilitar a passagem dos funcionários entre a cozinha e o salão, foi adicionado uma porta vai e vem de duas portas da marca Macam Brasil.

Figura – Perspectiva Area Infantil



Por: Suellen Monteiro (2024)

15.6 Área com Fantasias

A área de fantasias tem a função de dar a oportunidade dos clientes de se fantasiarem como os seus personagens favoritos.

Figura – Area de Fantasias, Vista A



Por: Suellen Monteiro

No revestimento foi optado por utilizar papel adesivo em 3D de tijolo branco na parede da marca Casa Bonita, e para o piso foi escolhido o piso Laminado Fit Andiroba FFT3001 Floorest da JV Tubos e Acabamentos.

Na parede da parte das fantasias, foi feito uma pintura a mão pelo artista Eric Robison, utilizado a tinta Látex da marca Coral de 18L nas cores, Retiro Verde, Incolor, Estrela Ardente, Azul Fantasma, Bromélia Laranja.

O mobiliário dessa área foi escolhido prateleiras planejadas de MDF na cor branco TX da Duratex, para expor tanto as pelúcias quanto os acessórios dos personagens para os clientes.

Figura – Area de Fantasia, Vista B



Por: Suellen Monteiro

Na vista B como revestimento para a parede foi optado uma pintura feita a mão também pelo artista Eric Robison com a tinta Acrílica da marca Coral de 18L nas cores Preto, Rosa Gloss, Incolor, Azul Carnaval, e Afresco Romano.

E para um ar mais aconchegante também foi adicionado um vaso de planta, com a planta Palmeira Bambu.

Figura – Perspectiva Area de Fantasias

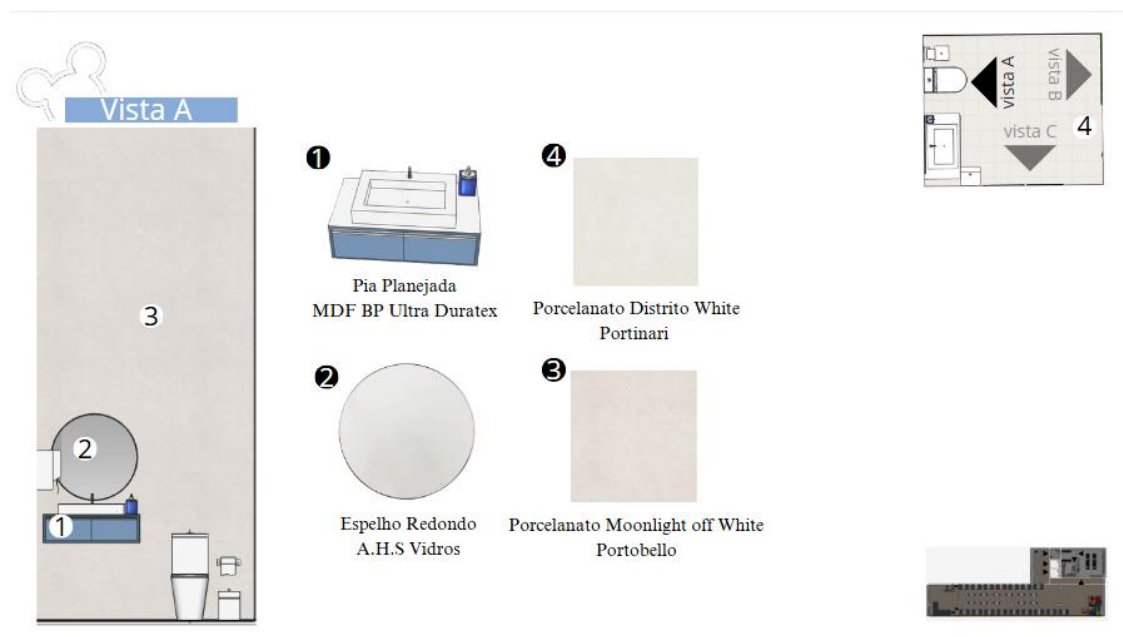


Por: Suellen Monteiro

15.7 Banheiro

Além do banheiro PNE já existente do imóvel foram projetados outros dois de uso comum, sendo um feminino e um masculino.

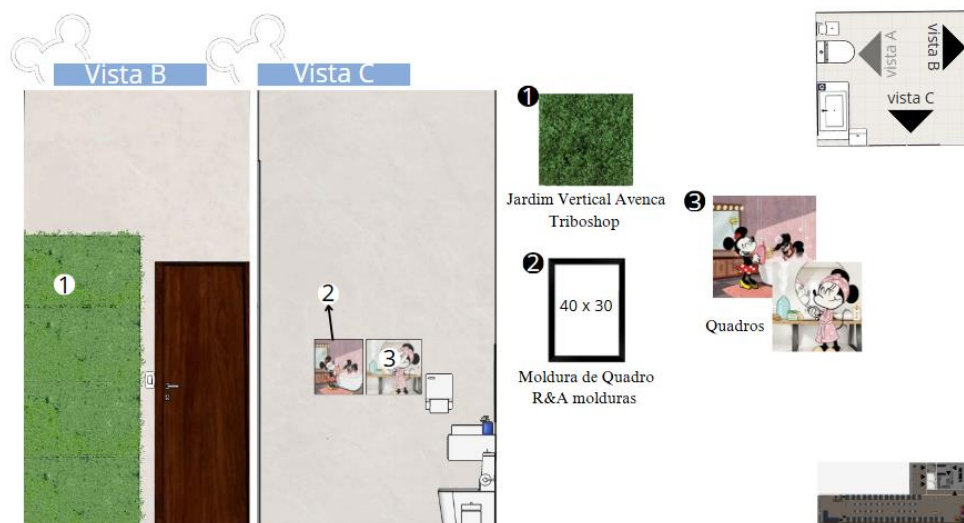
Figura – Banheiro, vista A



Por: Suellen Monteiro

Para o revestimento, foi escolhido o piso de porcelanato cimentício acetinado da marca Portinari de 80 x 80cm. Para a parede, o Porcelanato marmorizado acetinado Moonlight off White Portobello da marca Portobello de 90 x 90cm.

Figura – Banheiro, vista B e C



Por: Suellen Monteiro

Para o mobiliário foi feito uma pia planejada com MDF BP Ultra Duratex de 31,5 x 50cm, e vasos sanitários brancos da marca Tubrax, um jardim vertical com plantas verdadeiras do tipo Avenca da marca Triboshop, um espelho redondo da marca Evolux de 60 x 60cm, e quadros dos personagens.

Figura – Perspectiva Banheiro

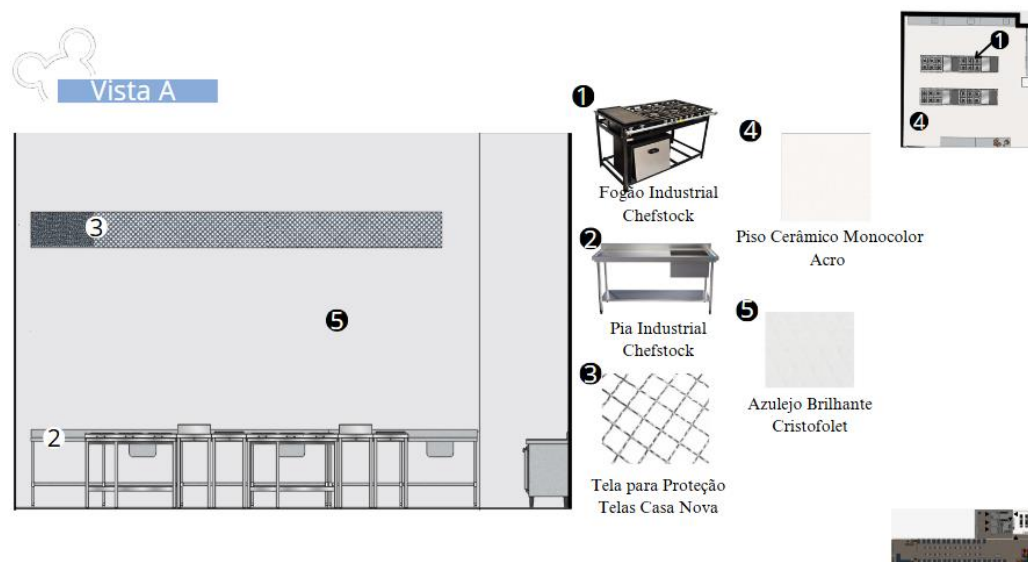


Por: Suellen Monteiro

15.8 Cozinha

A cozinha é a área onde as refeições do restaurante são feitas e preparadas com tanto carinho e atenção, além de ser o “coração” do restaurante.

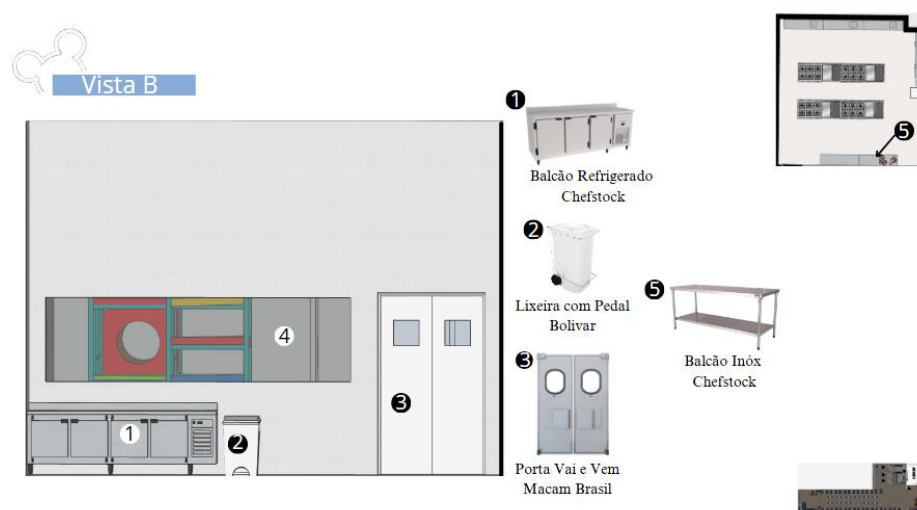
Figura – Cozinha, vista A



Por: Suellen Monteiro (2024)

Para o revestimento foi escolhido um piso Cerâmico Monocolor Branco Acetinado da Acro. Para a parede foi escolhido a placa de Cerâmica Brilhante Cristofolletti com Relevo da marca Cristofolet.

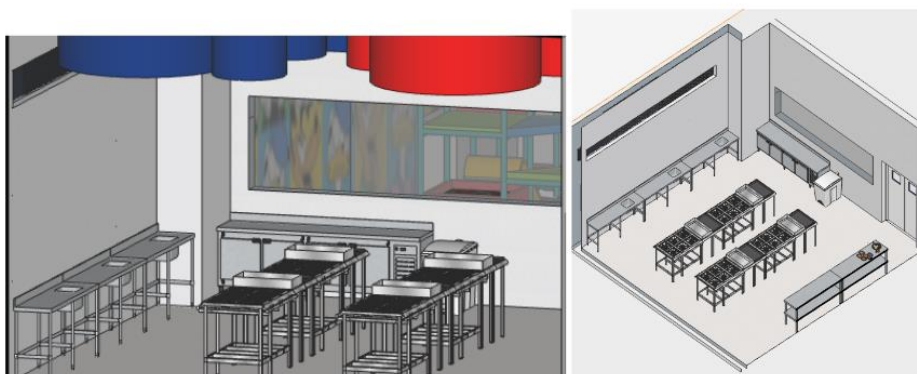
Figura – Cozinha, vista B



Por: Suellen Monteiro (2024)

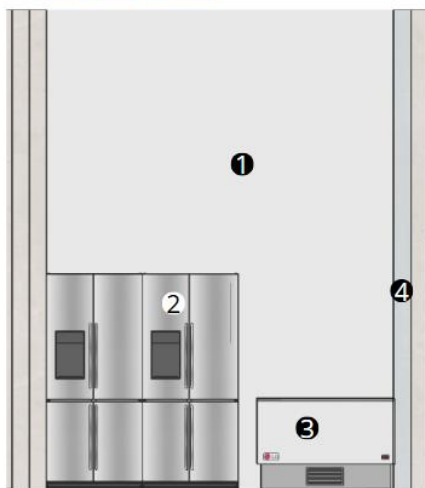
De mobiliário foi optado, seguindo as leis da vigilância sanitária, todos os móveis da cozinha são de aço inox, como a bancada da marca Chefstock, o fogão industrial da marca Chefstock, pia da marca Chefstock, um balcão refrigerado da marca Chefstock,

Figura – Perspectiva Cozinha



Por: Suellen Monteiro (2024)

15.9 Frigorífico


 Vista A


1
Tinta Poliuretano
Koberpiso



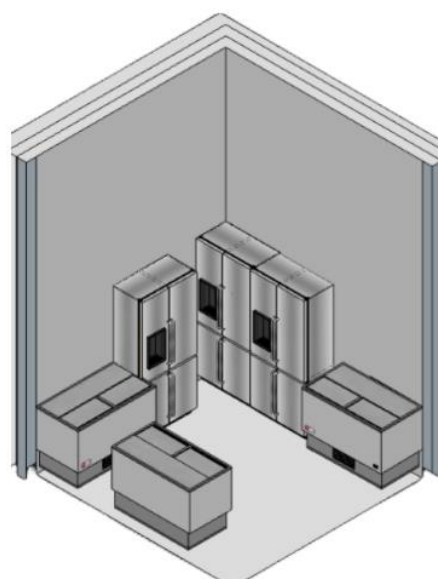
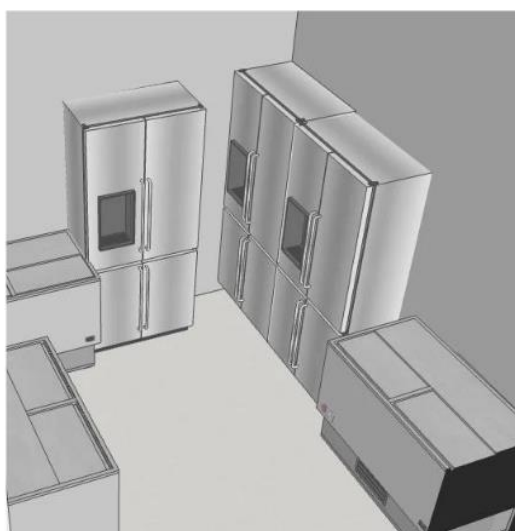
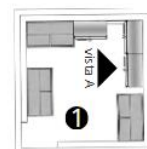
4
Panel Isotérmico
Kingspan Isoeste



2
Geladeira Industrial
Krasinox



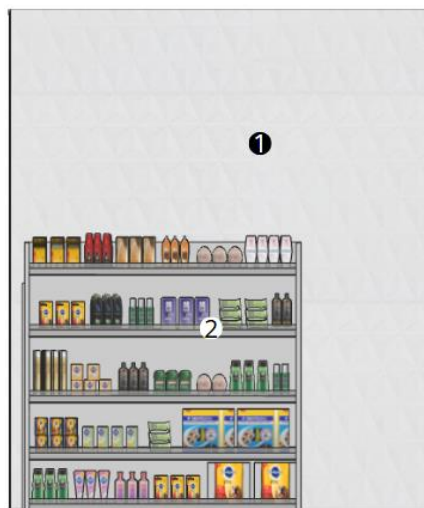
3
Conservador/Refrigerador
Distral



15.10 Estoque



Vista A



1

Azulejo Brilhante
Cristoflet

2

Estante de metal Inox
Brascool

3

Piso Cerâmico Monocolor
Acro

16 CONCLUSÃO

Em conclusão, o projeto "*Magical Memory*" se destaca como um espaço comercial inovador que combina a funcionalidade de um restaurante com o encanto de um ambiente temático, inspirado na magia da Disney. Localizado em um ponto estratégico de São Paulo, o restaurante não apenas oferece uma experiência gastronômica, mas também cria um ambiente nostálgico e envolvente, onde visitantes de todas as idades podem reviver e criar novas memórias. O "*Magical Memory*" representa um modelo de negócio acessível e atraente, que visa atender a um público diversificado, desde crianças e famílias até adultos que mantêm um vínculo afetivo com os clássicos personagens da "*Turma do Mickey Mouse*".

Este trabalho reflete um planejamento cuidadoso e uma abordagem criativa, que exploram tanto os aspectos técnicos do design de interiores quanto o potencial emocional de uma temática icônica. Assim, "*Magical Memory*" cumpre seu objetivo de proporcionar uma experiência única e memorável, alinhando-se ao conceito de um restaurante temático que valoriza a experiência do cliente e reforça o vínculo emocional com uma marca mundialmente querida.

REFERÊNCIAS

CONCEITO, Lanchonete, 2023. Disponível em: . Acesso em 11 de agosto de 2024.

CONCEITO, Restaurante, 2023. Disponível em: <https://merchants.rappi.com/pt-br/restaurantes-lanchonetes> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

CONCEITO, Restaurante Temático, 2022. Disponível em: <https://blog-parceiros.ifood.com.br/restaurante-tematico/> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

OLIST, Redação. **Direitos autorais: Quais personagens eu posso usar em meus produtos.** Olist, 2023. Disponível em: <https://olist.com/blog/pt/como-empreender/abrir-empresa/direitos-autorais-produtos/> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

QUEIROZ, Izabela. **Além de Mickey Mouse: Personagem que entram em domínio público em 2024.** Recreio, 2024. Disponível em: <https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/alem-de-mickey-mouse-personagem-que-entraram-em-dominio-publico-em-2024.phtml> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

CORVO, Gabriela. **Direito Autoral: Quando as obras caem em domínio público?.** JusBrasil, 2015. Disponível em: <https://www.jusbrasil.com.br/noticias/direito-autoral-quando-as-obras-caem-em-dominio-publico/178722032> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

PARQUES DA DISNEY. **Onde fica a Disney? Conheça os 6 parques espalhados pelo mundo!** . Vai de Promo, 2024. Disponível em: <https://www.vaidepromo.com.br/blog/onde-fica-a-disney/> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

CASA NA DISNEY. **Onde tem Disney no mundo? Conheça todos os parques.** Casa na Disney, 2023. Disponível em: <https://casanadisney.com.br/blog/onde-tem-disney-no-mundo/> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

TURMA DO MICKEY MOUSE. **Como o Mickey Mouse foi criado?** .
Recreio, 2024. Disponível em:
<https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/como-o-mickey-mouse-foi-criado.phtml> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

TURMA DO MICKEY MOUSE. **Disney 100: os 6 filmes clássicos do Pateta para se divertir com as crianças.** Disney Brasil, 2023. Disponível em:
<https://www.disney.com.br/novidades/disney-100-os-6-filmes-classicos-do-pateta-para-se-divertir-com-as-criancas> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

BRAUN, Stuart. **Cinco curiosidades sobre o Pato Donald.** TV Cultura, 2024. Disponível em:
https://cultura.uol.com.br/noticias/dw/69315901_cinco-curiosidades-sobre-o-pato-donald.html . Acesso em 11 de agosto de 2024.

TURMA DO MICKEY MOUSE. **Pluto: qual a origem do famoso personagem da Disney e em quais filmes ele aparece.** Disney Brasil, 2023. Disponível em: <https://www.disney.com.br/novidades/pluto-qual-a-origem-do-famoso-personagem-da-disney-e-em-quais-filmes-ela-aparece> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

TIME VIVA DECORA. **Margarida: Origem, Significado e Dicas de Como Cultivar em Casa.** Viva Decora, 2021. Disponível em:
<https://www.vivadecora.com.br/revista/margarida/> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

TURMA DO MICKEY MOUSE. **Afinal, como surgiu a Minnie Mouse?** .
Recreio, 2024. Disponível em:
<https://recreio.com.br/noticias/entretenimento/afinal-como-surgiu-minnie-mouse.phtml> . Acesso em 11 de agosto de 2024.

HISTÓRIA DE SÃO PAULO. **São Paulo, uma cidade de todos. Dia 25 de janeiro a metrópole, que é a casa de 12 milhões de pessoas completa 469 anos.** Gazeta de Pinheiros, 2023. Disponível em:
<https://gazetadepinheiros.com.br/noticia/3376/-sao-paulo-uma-cidade-de->

[todos-dia-25-de-janeiro-a-metropole-que-e-a-casa-de-12-milhoes-de-pessoas-completa-469-anos](#) . Acesso em 13 de agosto de 2024.

HISTÓRIA DE SÃO PAULO. **Produto Interno Bruto – PIB**. IBGE, 2023. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/explica/pib.php> . Acesso em 13 de agosto de 2024.

BELA VISTA. **Conheça a história do bairro Bela Vista**. Magik JC, 2020. Disponível em: <https://magikjc.com.br/conheca-a-historia-do-bairro-bela-vista/> . Acesso em 13 de agosto de 2024.

CARACTERÍSTICAS DO LOCAL. **Avenida Paulista, N. 2408**. Sua Quadra, 2023. Disponível em: <https://suaquadra.com.br/imovel/avenida-paulista-bela-vista-n-2408> . Acesso em 13 de agosto de 2024.

PORTO, Viviane. **Hello Kitty and Friends, primeiro restaurante temático 2D no mundo, tem comida asiática e espaço instagramável**. São Paulo para Crianças, 2024. Disponível em: <https://saopauloparacrianças.com.br/hello-kitty-restaurante-2d/> . Acesso em 12 de agosto de 2024.

PORTO, Viviane. **Inspirada em Harry Potter, Hamburgueria Beco Hexagonal chega a São Bernardo**. São Paulo para Crianças, 2024. Disponível em: <https://saopauloparacrianças.com.br/hamburgueria-beco-hexagonal-sao-bernardo/> . Acesso em 13 de agosto de 2024.

ARC, Hiero. **Restaurante, Interiores De Restaurantes E Bares Anápolis, Brasil**. ArchDaily Brasil, 2024. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/1012825/restaurante-ikigai-hiero-arc> . Acesso em 15 de agosto de 2024.

