# Stand Nintendo

Trabalho de Conclusão de Curso

START MENU

# Realizado e orientado por:


Débora Helena da Silva Rocha
Joana de Faria e Silva

Profº Edson Luis Zopolato dos Santos

Design de Interiores – ETEC Getúlio Vargas

2024

# Sobre a marca

START MENU

# História

- NINTENDO = deixe o destino para o céu (provérbio japonês)
- Fundada no dia 23/09/1889 por Fusajiro Yamauchi, inicialmente como um jogo de cartas.
- Em 1969, o herdeiro da companhia, Hiroshi Yamauchi, decidiu expandir o campo de atuação da empresa, introduzindo-a no ramo dos games.

# Empresa e lojas

- O jogo de maior sucesso da Nintendo foi Mario Kart 8 Deluxe, que inicialmente foi lançado no Wii U, mas teve mais sucesso quando lançado na Nintendo Switch.

- Embora seja uma empresa multinacional, a mesma não possui lojas físicas no Brasil, tendo seus produtos todos importados e havendo lojas apenas no exterior.

Sede na Nintendo em Quioto (Japão).

## Super Nintendo Enterteinment System

784 jogos lançados

## Super Nintendo 64

388 jogos lançados

## Wii U

109 jogos lançados

# Lojas físicas

## Shibuya

Loja oficial da Nintendo localizada em Shibuya, Japão.

## São Paulo

Gameteczone – loja não oficial com a temática Nintendo na Santa Cruz.

## Nova Iorque

Loja oficial localizada nos Estados Unidos.

# Sobre o stand

START MENU

# CCXP

- Evento brasileiro destinado à cultura pop.
- A feira  inclui videogames, quadrinhos, cinema e séries de tv.
- O evento acontecerá nos dias 05, 06, 07 e 08/12/2024.
- Rodovia dos Imigrantes, 1,5 km – Vila Água Funda, São Paulo.

# Referências

## Nintendo NY

Nos inspiramos nessa linha do tempo onde mostra a evolução
dos consoles.

## Nintendo Switch

Utilizamos da própria criação da
marca para fazer um telão.

## Museu do Futebol

Nos apropriamos desse formato atípico para fazer a distribuição de televisores.

# Programa de necessidades

## Seis televisores + Um telão externo

Utilizados para degustação de jogos de mesa

## Bancada

Utilizada para degustação de jogos portáteis

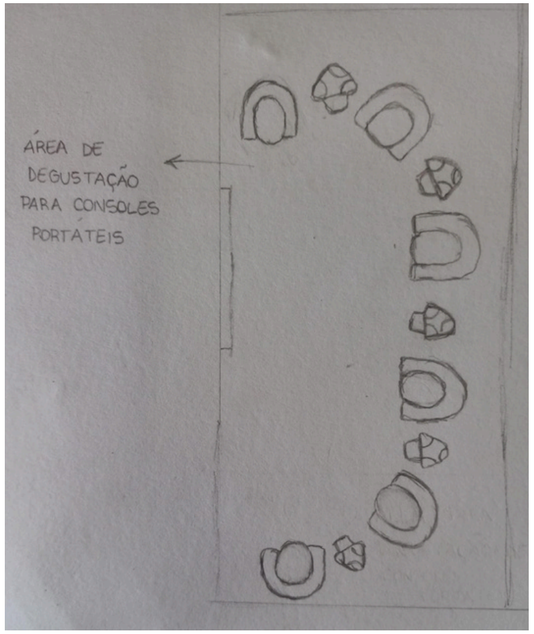
## Seção de exposição dos produtos

Área instagramável para os vistantes tirarem suas fotos com os personagens

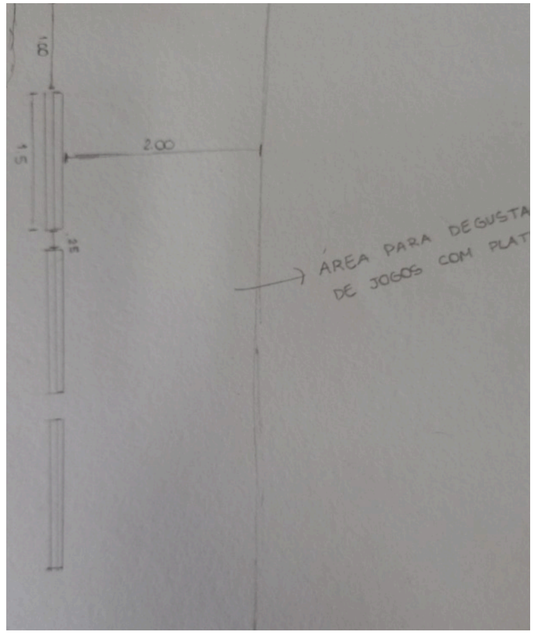
## Sala de reunião + Sala de funcionários

Sala de reunião  destinada a possíveis propostas de clientes e sala de funcionários para que possam guardar seus pertences

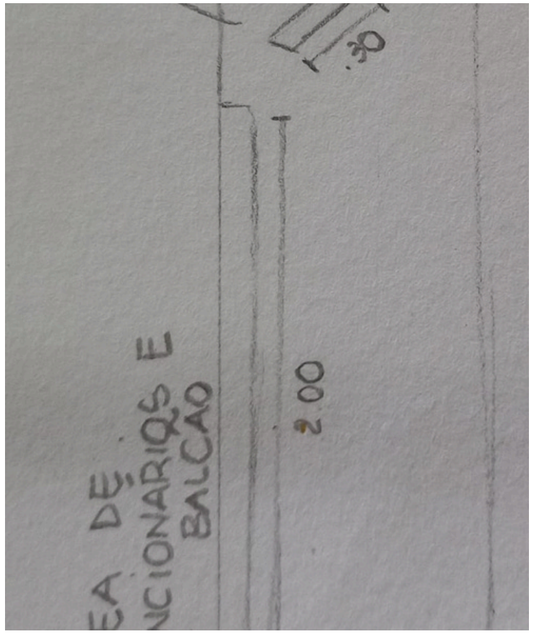
# Pré-dimensionamento



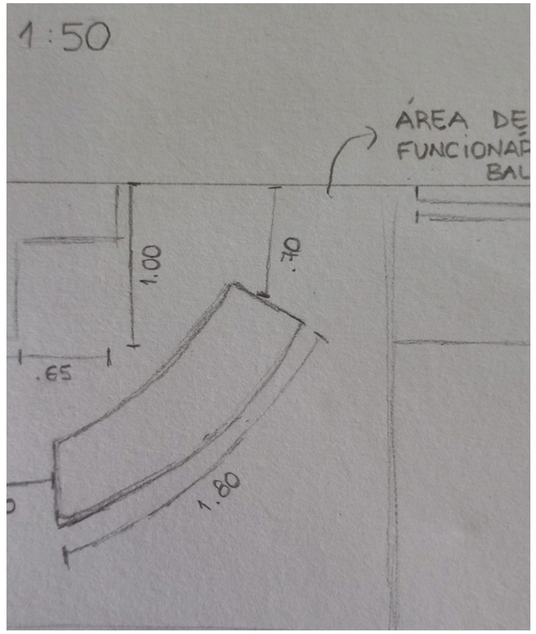

Área de degustação para consoles portáteis




Área de degustação para jogos de mesa




Telão para exibição de jogos




Área de funcionários e área instagramável

# Nossos objetivos

## Imersão

Proporcionar experiências imersivas. Antes de qualquer intenção lucrativa, a marca se preocupa em fornecer experiências.

## Variedade

Apresentar a grande diversidade de lançamentos que a marca desenvolveu para conquistar o seu grande reconhecimento.

## Nostalgia

Despertar aos visitantes a ideia de linha do tempo e evolução da marca, buscando o sentimento de nostalgia e infância dentro dos seus diversos users.

## Propaganda

Fazer com que as pessoas conheçam a marca e façam novas descobertas sobre o mundo dos jogos.

# Partido do design

No design de nosso projeto, optamos por usar linhas retas e curvas para alcançar um equilíbrio visual e funcional. As linhas retas nos ajudam a transmitir organização e estabilidade, enquanto as curvas adicionam fluidez e dinamismo. Ao combinar esses elementos, conseguimos criar um resultado harmônico, que equilibra estrutura e leveza, tornando o design mais atrativo e eficiente.

# Paleta de cores

- Em termos estruturais do stand temos: preto, branco e vermelho, mas por se tratar de um tema muito ilusório, temos a presença de muitos telões que trazem a mais variada gama de cores

- Embora não tenha na principal logo o uso do preto, nos apropriamos de completar a estrutura do stand com a cor preta.

# Aplicação da logo

Caneca: Será dado aos visitantes como brinde, uma caneca temática com os personagens

Camiseta: Uniforme que os funcionários utilizarão para fácil identificação dos visitantes.

Sacola: Embalagem para o brinde

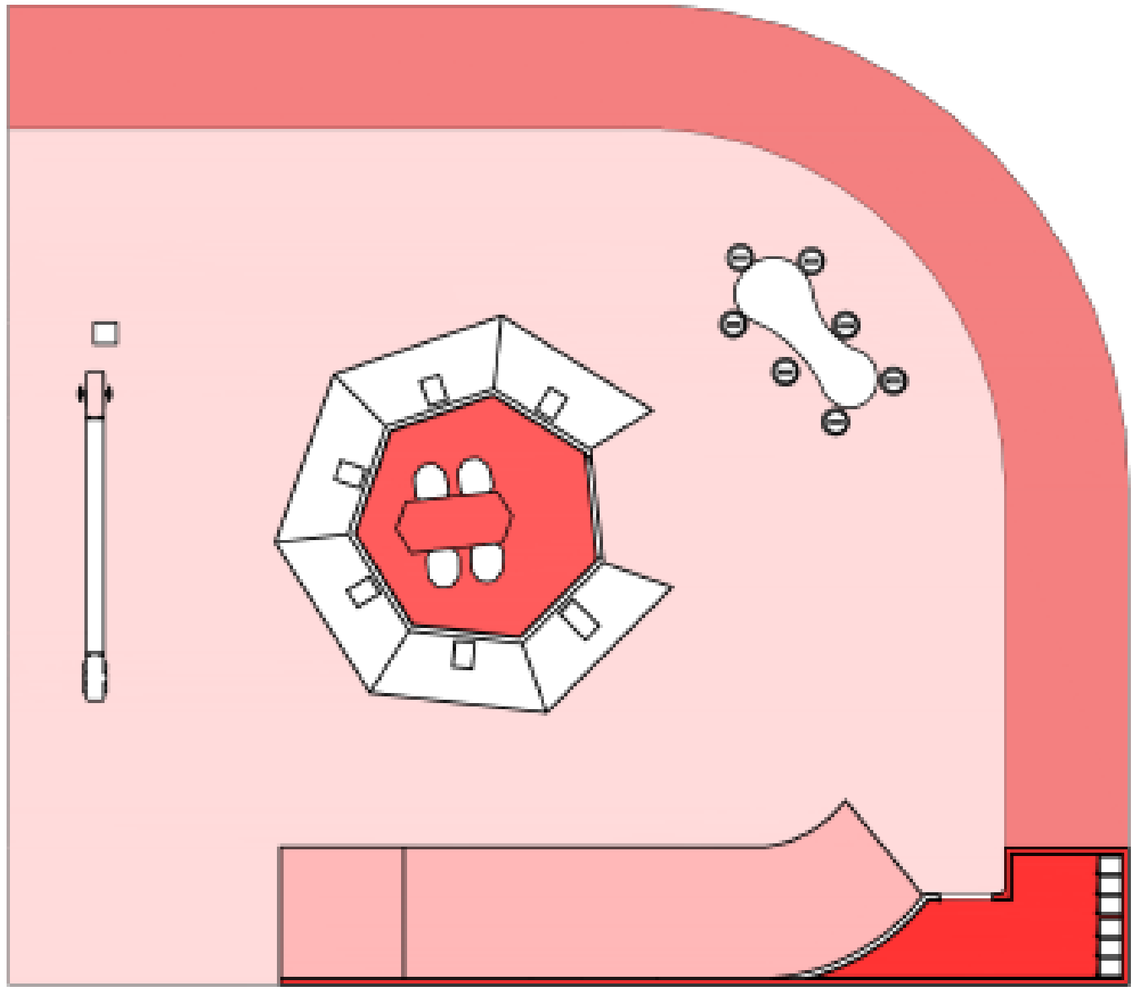
# Plantas e cálculos

START MENU

# Setorização

É importante a divisão de ambientes para ter um projeto organizado e coerente, por isso, fizemos a setorização dividida em: área de degustação de jogos, área instagramável, sala de reunião e sala de funcionários.

| | |
|---|---|
| | ÁREA DE DEGUSTAÇÃO DE JOGOS |
| | ÁREA INSAGRAMÁVEL |
| | RAMPA |
| | SALA DE REUNIÃO |
| | SALA DE FUNCIONÁRIOS |

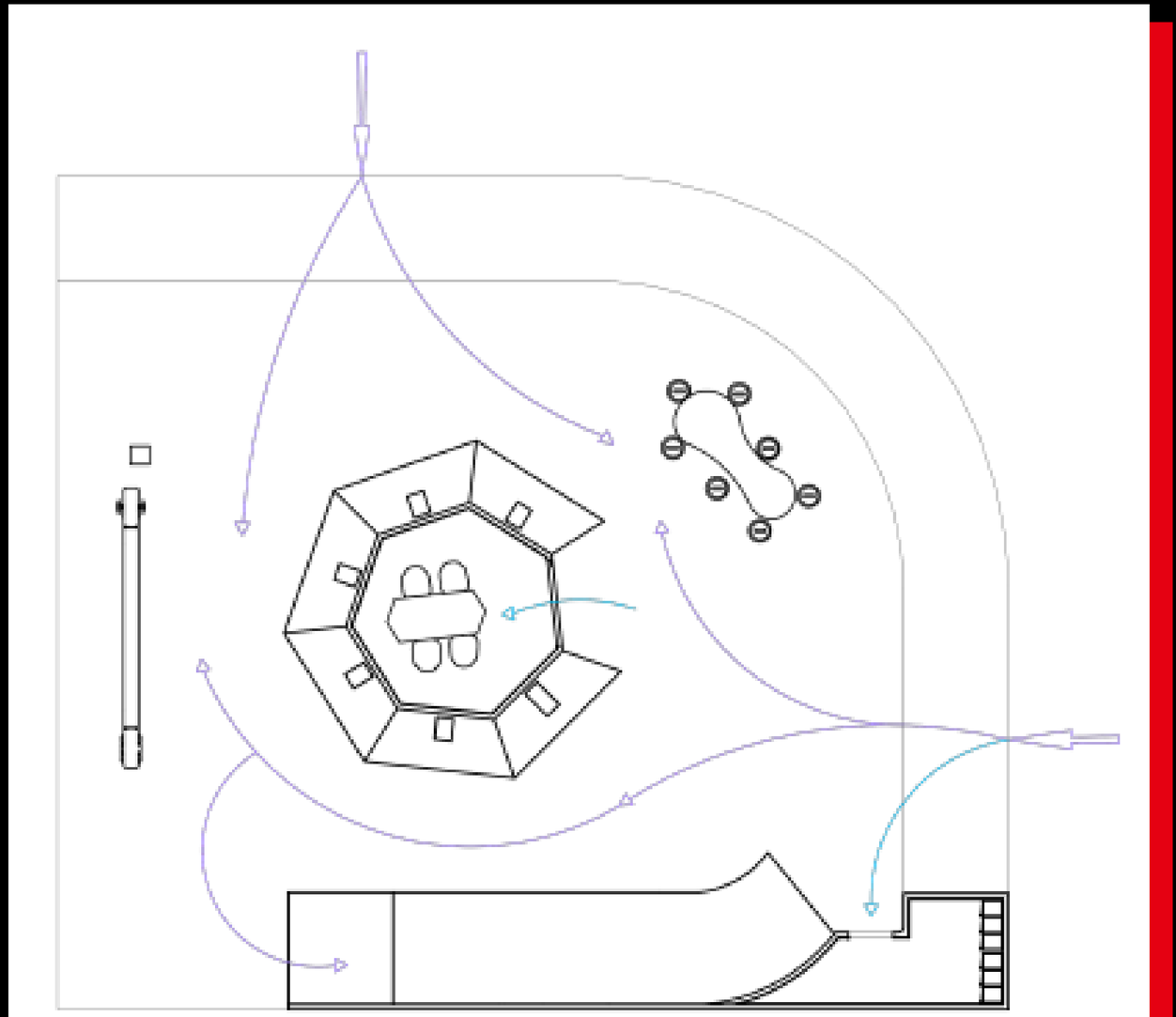


# Circulação/ Acessibilidade

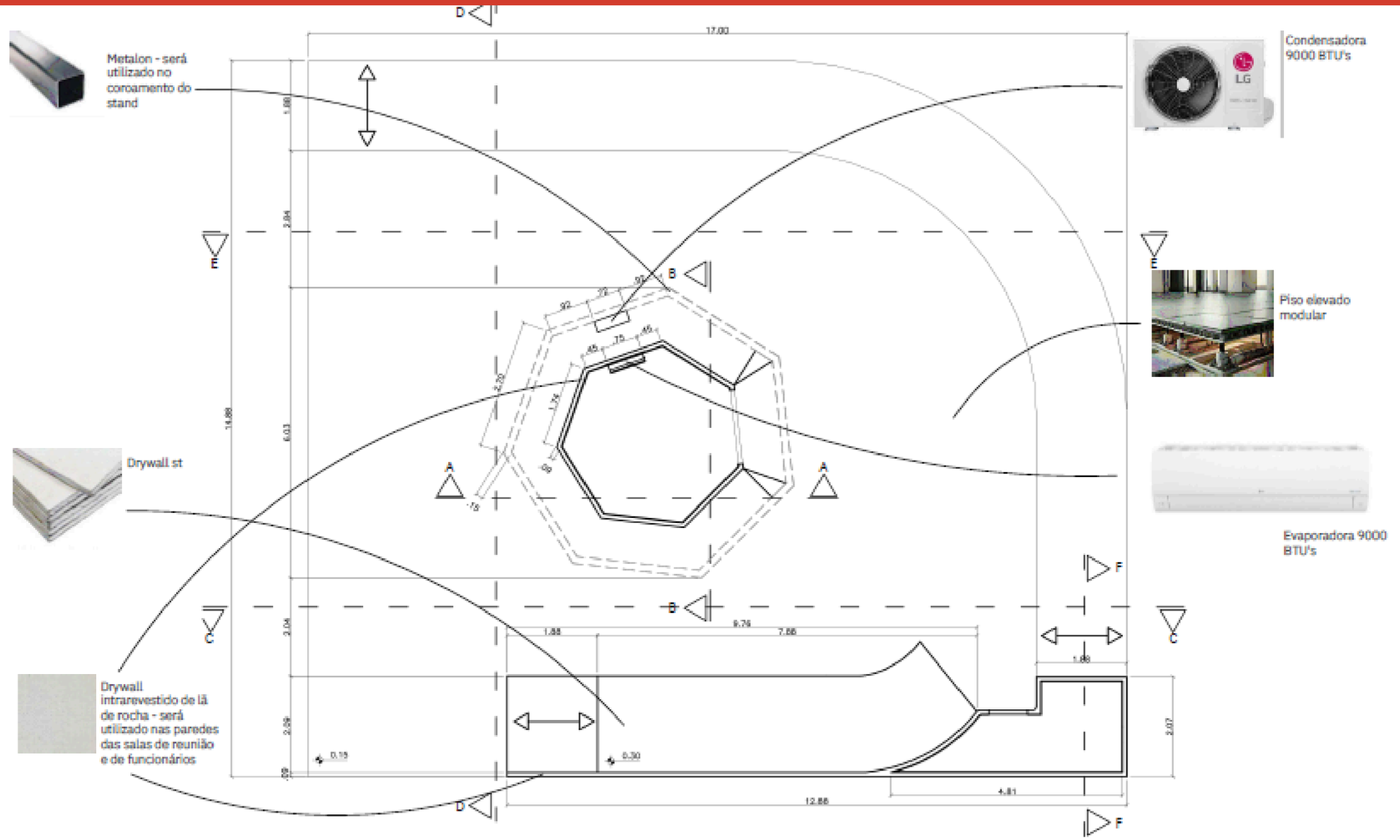
Contamos com a presença de muitas pessoas ao mesmo tempo
indo e voltando dentro do nosso stand, e por esse motivo
deixamos distâncias mínimas de 1,20m.
Ainda fazemos
menção da existências de rampas para que todos os
interessados tenham livre acesso de entrada e saída do nosso
stand.

CIRCULAÇÃO PRIMÁRIA

CIRCULAÇÃO SECUNDÁRIA

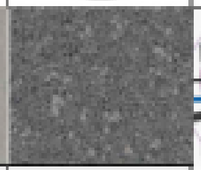


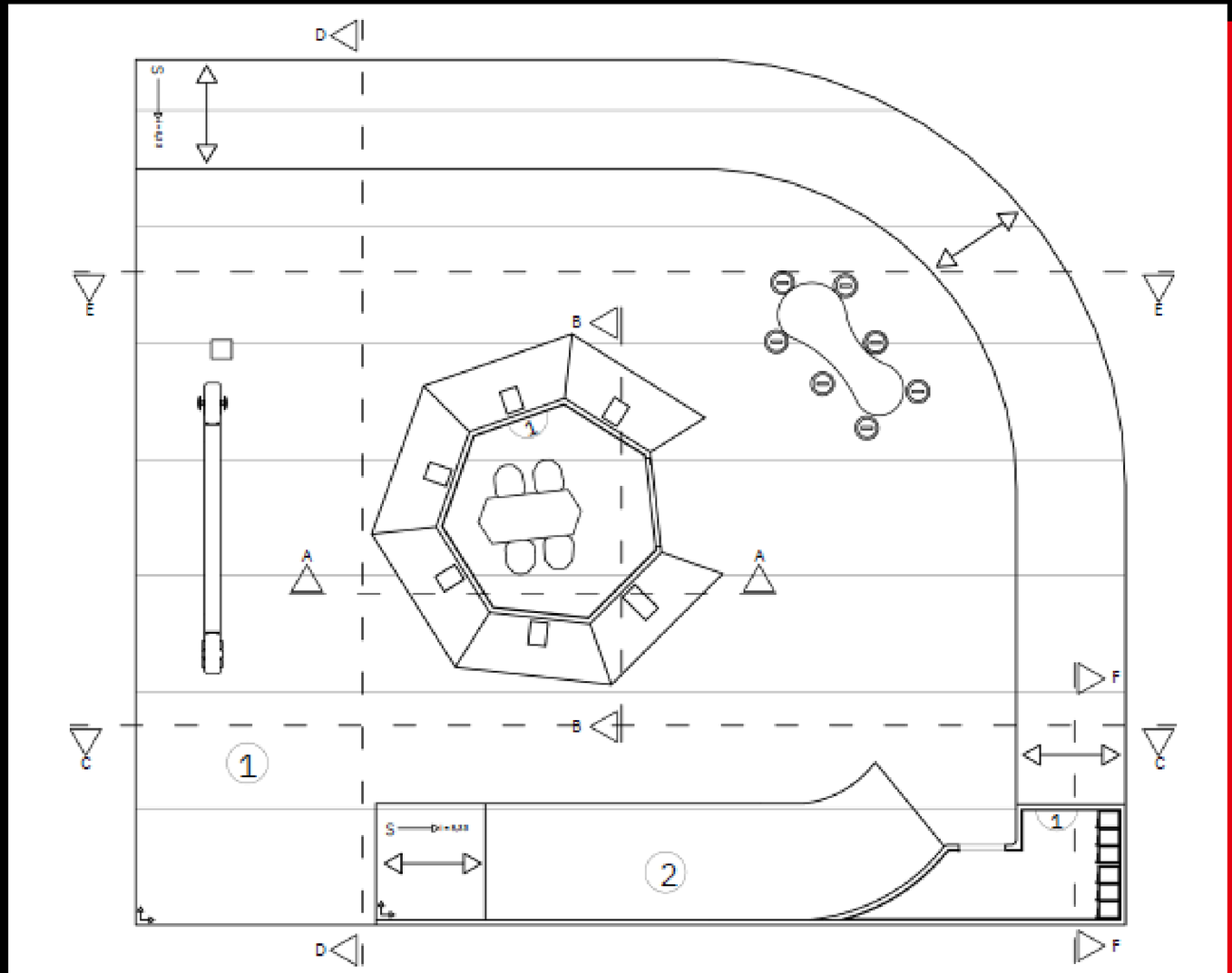
# Planta de construção



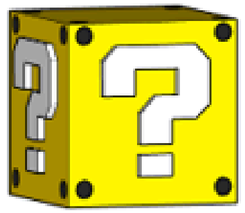

| CÁLCULO PARA AR-CONDICIONADO | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | ÁREA (m²) | EQUIP. | Nº DE PESSOAS | INCIDÊNCIA SOLAR | BTU'S | | PESSOAS | EQUIP. | MÁQ. CAPACIDADE |
| SALA DE REUNIÃO | 9,88 | 0 | 4 | Manhã | 600 | 5.928 | 1.800 | 0 | 7.728 |

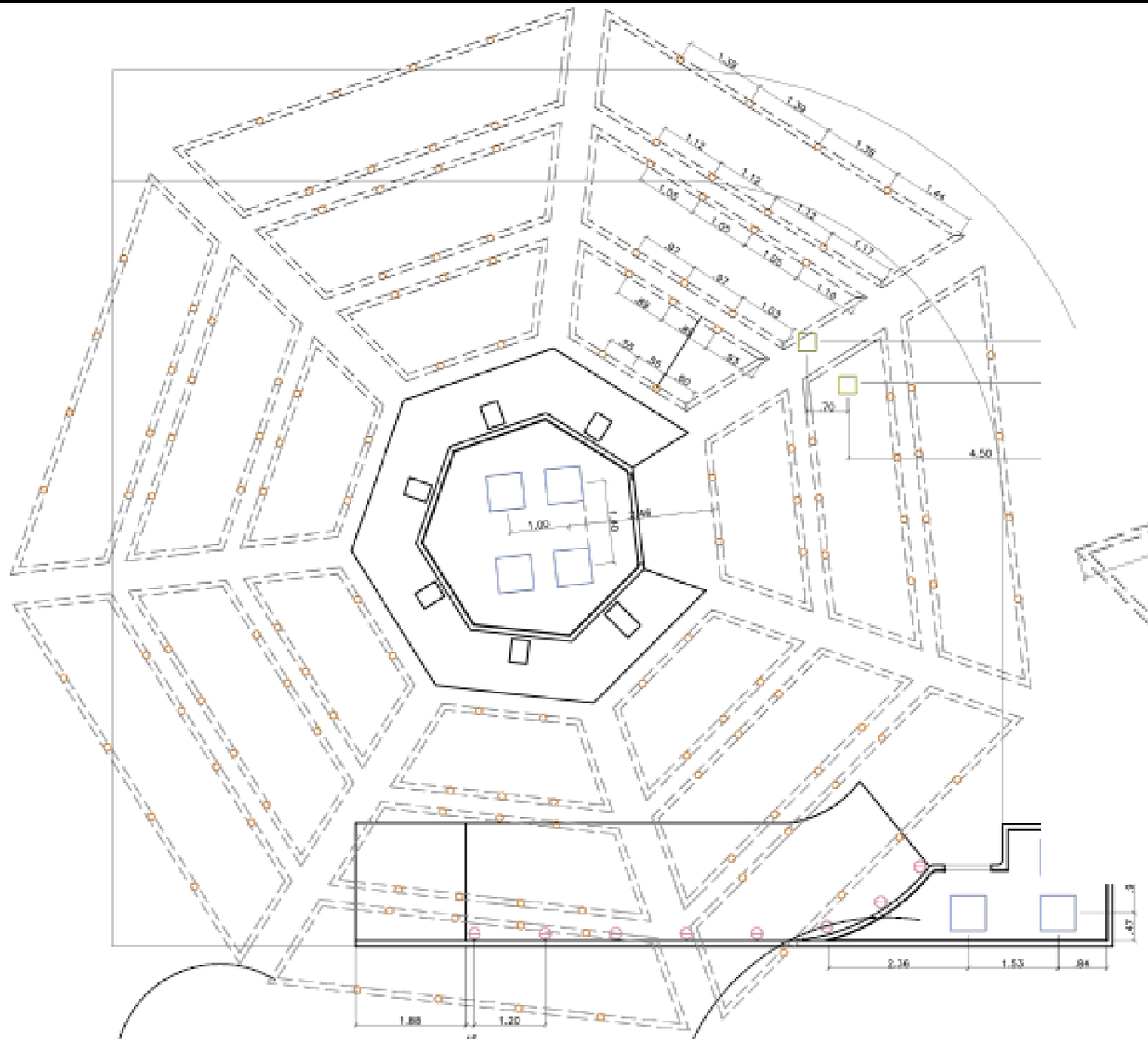
# Planta de piso

| SÍMBOLO | 1 | 2 | 1 |
|---|---|---|---|
| IMAGEM | |  | |
| MATERIAL | Piso Vinilico PVC em manta | Piso Vinilico PVC em manta anti-derrapante | Rodapé de Poliestileno |
| ESPECIFICAÇÕES | O piso se estenderá por todo o stand incluindo as salas de reuinião e de funcionários | Será aplicado na plataforma elevada da área instagramável | O rodapé se encontra nas salas de reuinião e de funcionários |
| DIMENSÕES (m) | 2m x 20m x 0,002m de espessura | 2m x 20m x 0,002m de espessura | L 0,015m x C 2,4m x H 0,07m |
| COR | Moon | Aurora Grey | Branco |
| FORNECEDOR | Persipisos | Persipisos | Versatile Revestimentos |

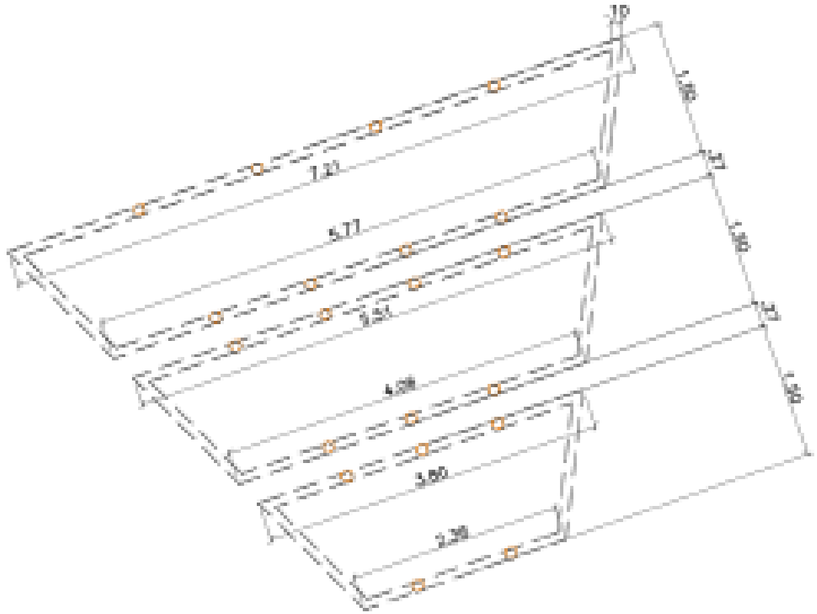


# Tabela de iluminação

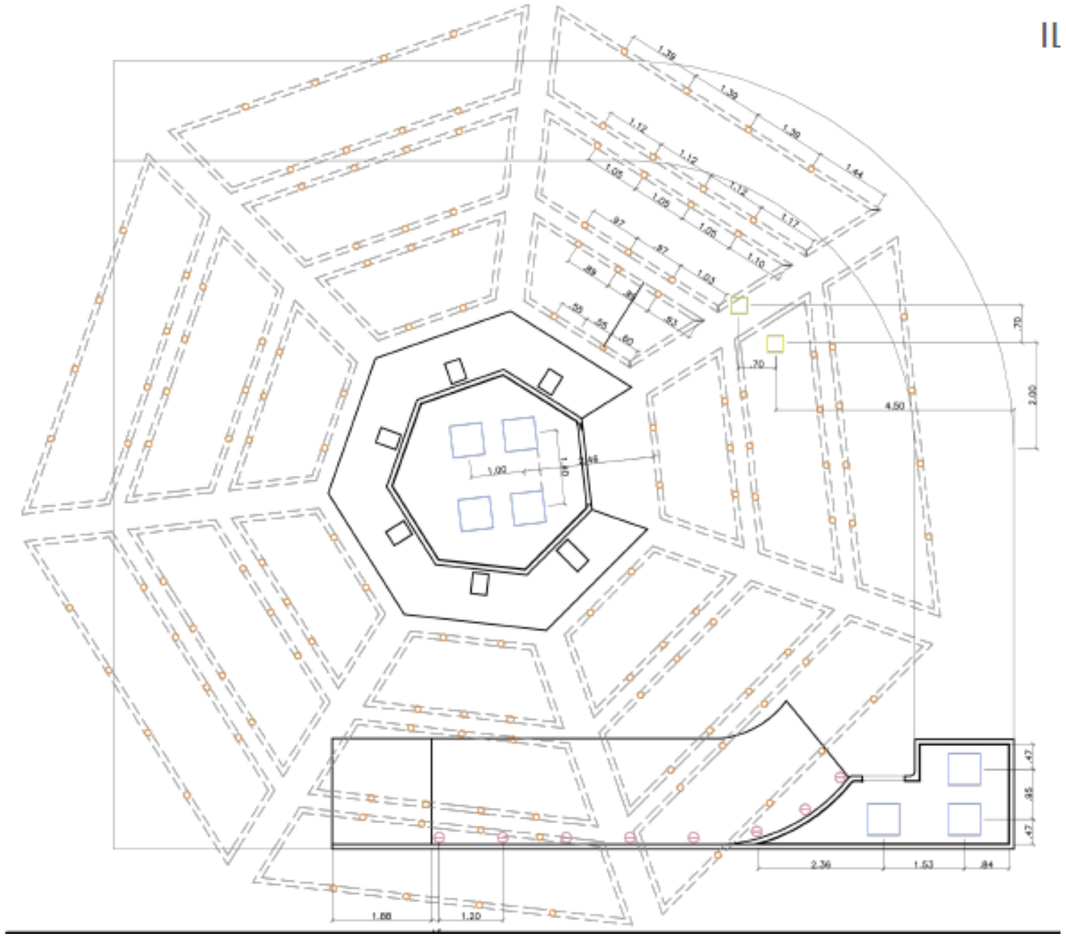
| IMAGEM | TIPO DE LÂMPADA | IRC | TEMPERATURA | ESPECIFICAÇÕES | LUMINÁRIA | ESPECIFICAÇÕES DA LUMINÁRIA |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | AR111 Gu10 Pro 11W 24° | 90 | 4000K | A lâmpada faz parte da iluminação geral do stand e está inserida em um holofote | | Diâmetro de 12cm x altura de 15cm |
|  | Plafon de dobrepor led quadrado bivolt 45W | 90 | 4000K | Mede 60cmx60cmx3,6cm. O plafon será colocado na sala de funcionários e também na sala de reunião | – | – |
| | Spot embutido no solo led flat in redondo com anti-ofuscante 30° 16W bivolt | 90 | 4000K | Diâmetro de 19,2cm x 11,3 de altura. O spot se localiza na parte posterior da área instagramável como uma iluminação de destaque voltada para os personagens dentro do espaço. | – | – |
| | Lâmpada Led Bulbo E27 9w 806lm 180° | 90 | 4000K | A lâmpada está inserida na luminária em formato de luckyblock (forma vinda de dentro de um dos jogos da nintendo) |  | 30cm x 30cm x 30cm |



- HOLOFOTES Ø12cm
- PLAFON 60X60
- LUMINÁRIA EM FORMATO DE LUCKYBLOCK 30x30x30
- SPOT EMBUTIDO NO PISO PARA DESTAQUE Ø19,2

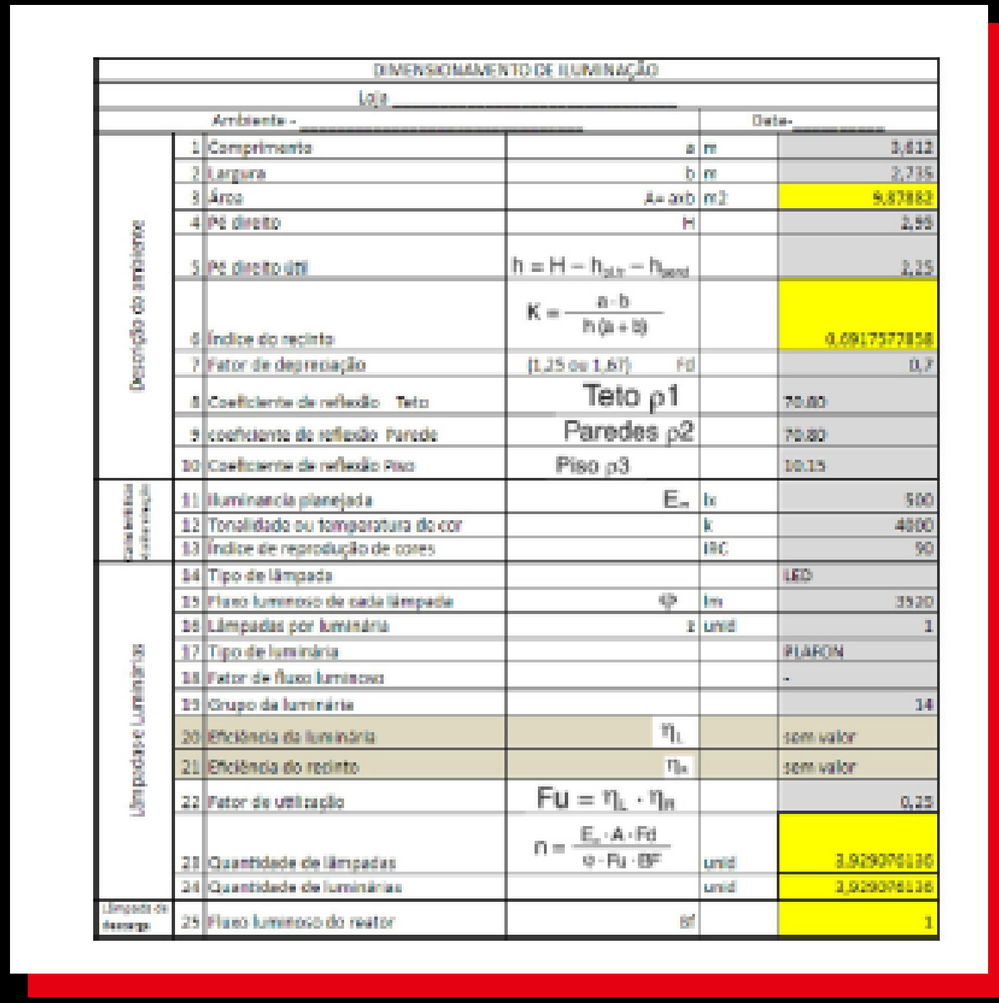


# Iluminação geral



| DIMENSIONAMENTO DE ILUMINAÇÃO | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Loja _____ | | | | | |
| Ambiente - _____ | | | | Data- _____ | |
| Descrição do ambiente | 1 | Comprimento | a | m | 7,842 |
| | 2 | Largura | b | m | 3,6 |
| | 3 | Área | A= axb | m2 | 28,2312 |
| | 4 | Pé direito | H | | 3 |
| | 5 | Pé direito útil | $h = H - h_{pl.tr} - h_{pend}$ | | 3 |
| | 6 | Índice do recinto | $K = \frac{a \cdot b}{h\,(a+b)}$ | | 0,8224436287 |
| | 7 | Fator de depreciação | (1,25 ou 1,67) Fd | | 0,7 |
| | 8 | Coeficiente de reflexão Teto | Teto ρ1 | | 10.15 |
| | 9 | coeficiente de reflexão Parede | Paredes ρ2 | | 20.35 |
| | 10 | Coeficiente de reflexão Piso | Piso ρ3 | | 10.15 |
| Características da iluminação | 11 | Iluminancia planejada | $E_m$ | lx | 300 |
| | 12 | Tonalidade ou temperatura de cor | | k | 4000 |
| | 13 | Índice de reprodução de cores | | IRC | 90 |
| Lâmpadas e Luminárias | 14 | Tipo de lâmpada | | | AR111 |
| | 15 | Fluxo luminoso de cada lâmpada | φ | lm | 740 |
| | 16 | Lâmpadas por luminária | z | unid | 1 |
| | 17 | Tipo de luminária | | | HOLOFOTE |
| | 18 | Fator de fluxo luminoso | | | - |
| | 19 | Grupo da luminária | | | 2 |
| | 20 | Eficiência da luminária | $\eta_L$ | | sem valor |
| | 21 | Eficiência do recinto | $\eta_R$ | | sem valor |
| | 22 | Fator de utilização | $Fu = \eta_L \cdot \eta_R$ | | 0,42 |
| | 23 | Quantidade de lâmpadas | $n = \frac{E_m \cdot A \cdot Fd}{\varphi \cdot Fu \cdot BF}$ | unid | 19,07513514 |
| | 24 | Quantidade de luminárias | | unid | 19,07513514 |
| Lâmpada de descarga | 25 | Fluxo luminoso do reator | Bf | | 1 |

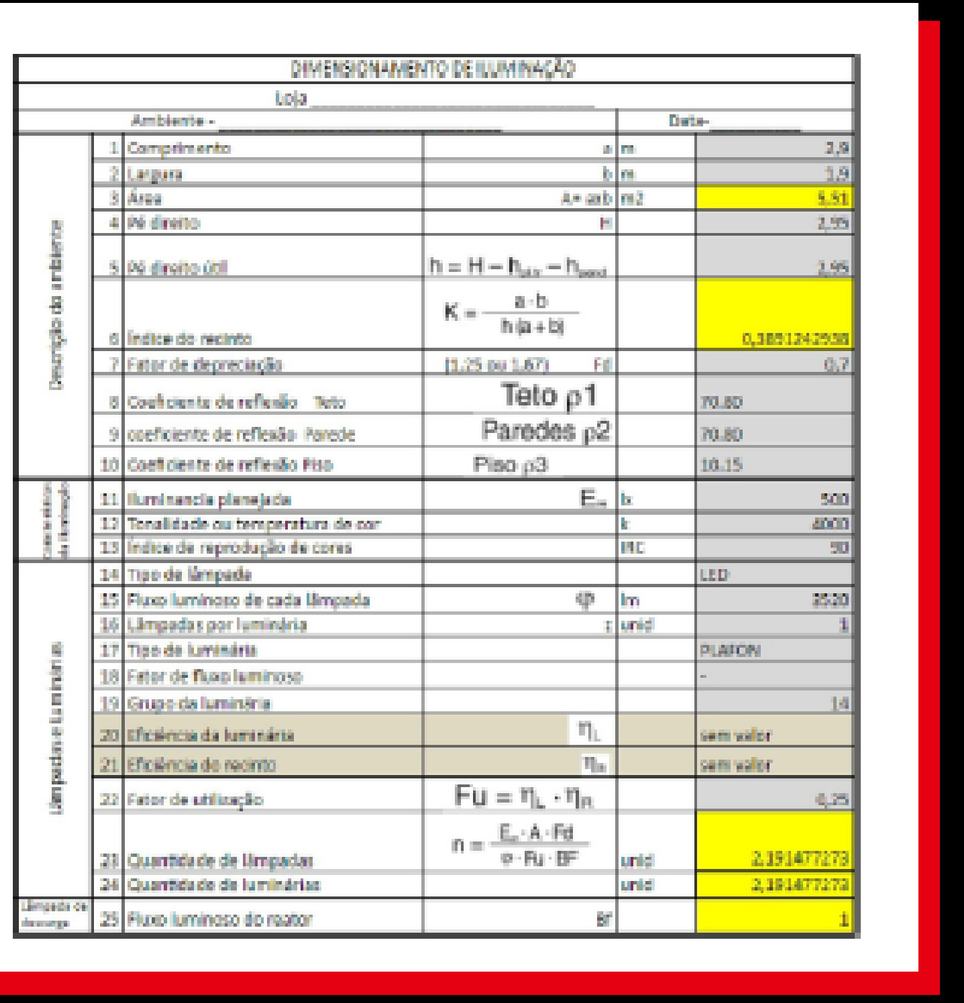
# Iluminação salas



DIMENSIONAMENTO DE ILUMINAÇÃO

Loja _____

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ambiente - _____ | | | | Data- _____ | |
| Descrição do ambiente | 1 | Comprimento | a | m | 3,612 |
| | 2 | Largura | b | m | 2,735 |
| | 3 | Área | A= axb | m2 | 9,87882 |
| | 4 | Pé direito | H | | 2,95 |
| | 5 | Pé direito útil | $h = H - h_{calc} - h_{pend}$ | | 2,25 |
| | 6 | Índice do recinto | $K = \frac{a \cdot b}{h(a+b)}$ | | 0,6917577858 |
| | 7 | Fator de depreciação | (1,25 ou 1,67) Fd | | 0,7 |
| | 8 | Coeficiente de reflexão Teto | Teto ρ1 | | 70,80 |
| | 9 | coeficiente de reflexão Parede | Paredes ρ2 | | 70,80 |
| | 10 | Coeficiente de reflexão Piso | Piso ρ3 | | 10,15 |
| Características da iluminação | 11 | Iluminancia planejada | $E_m$ | lx | 500 |
| | 12 | Tonalidade ou temperatura da cor | | k | 4000 |
| | 13 | Índice de reprodução de cores | | IRC | 90 |
| Lâmpadas e Luminárias | 14 | Tipo de lâmpada | | | LED |
| | 15 | Fluxo luminoso de cada lâmpada | Φ | lm | 3920 |
| | 16 | Lâmpadas por luminária | x | unid | 1 |
| | 17 | Tipo de luminária | | | PLAFON |
| | 18 | Fator de fluxo luminoso | | | - |
| | 19 | Grupo da luminária | | | 14 |
| | 20 | Eficiência da luminária | $\eta_L$ | | sem valor |
| | 21 | Eficiência do recinto | $\eta_R$ | | sem valor |
| | 22 | Fator de utilização | $Fu = \eta_L \cdot \eta_R$ | | 0,25 |
| | 23 | Quantidade de lâmpadas | $n = \frac{E_m \cdot A \cdot Fd}{\Phi \cdot Fu \cdot BF}$ | unid | 3,929076136 |
| | 24 | Quantidade de luminárias | | unid | 3,929076136 |
| Lâmpada de descarga | 25 | Fluxo luminoso do reator | Bf | | 1 |

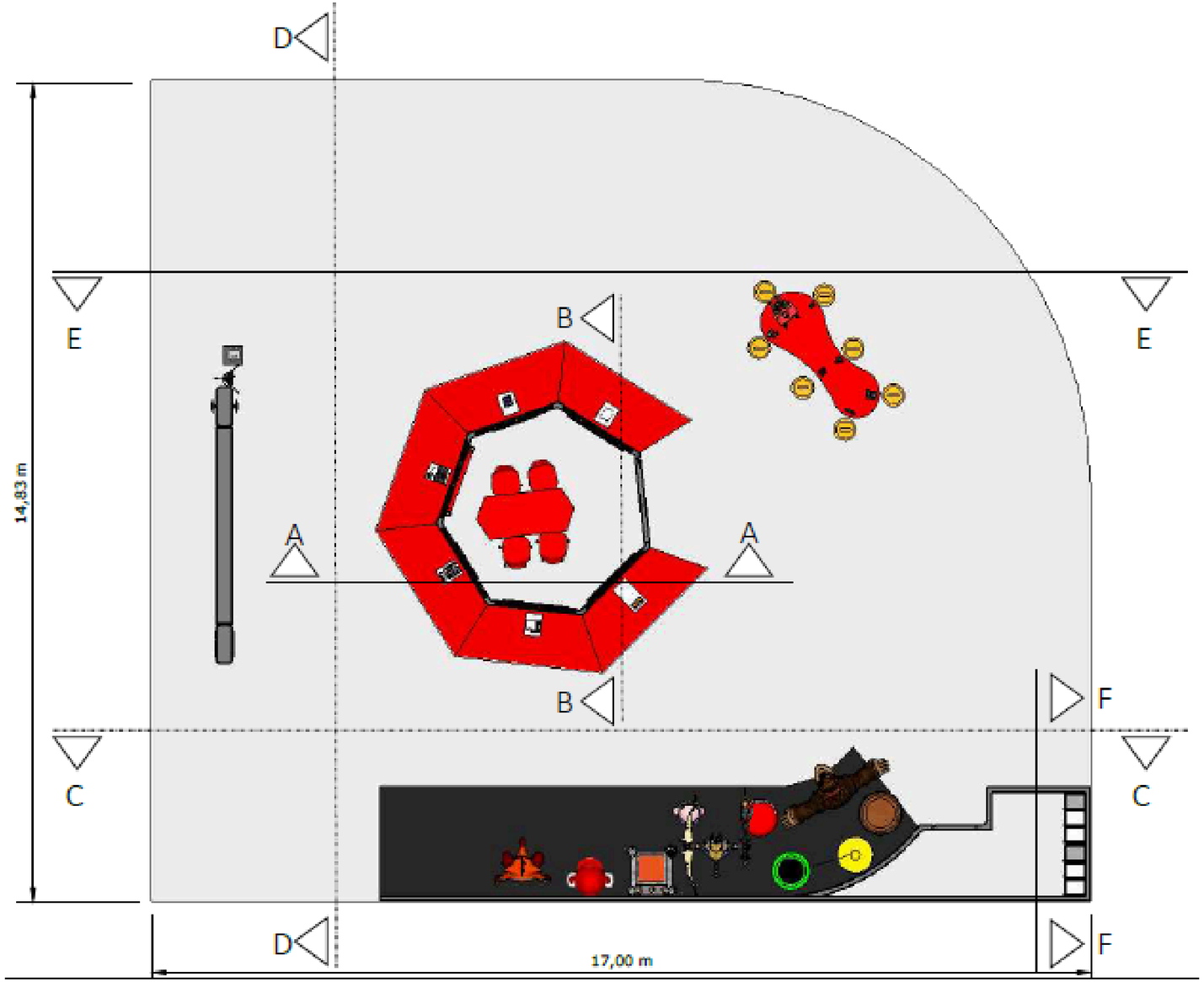


DIMENSIONAMENTO DE ILUMINAÇÃO

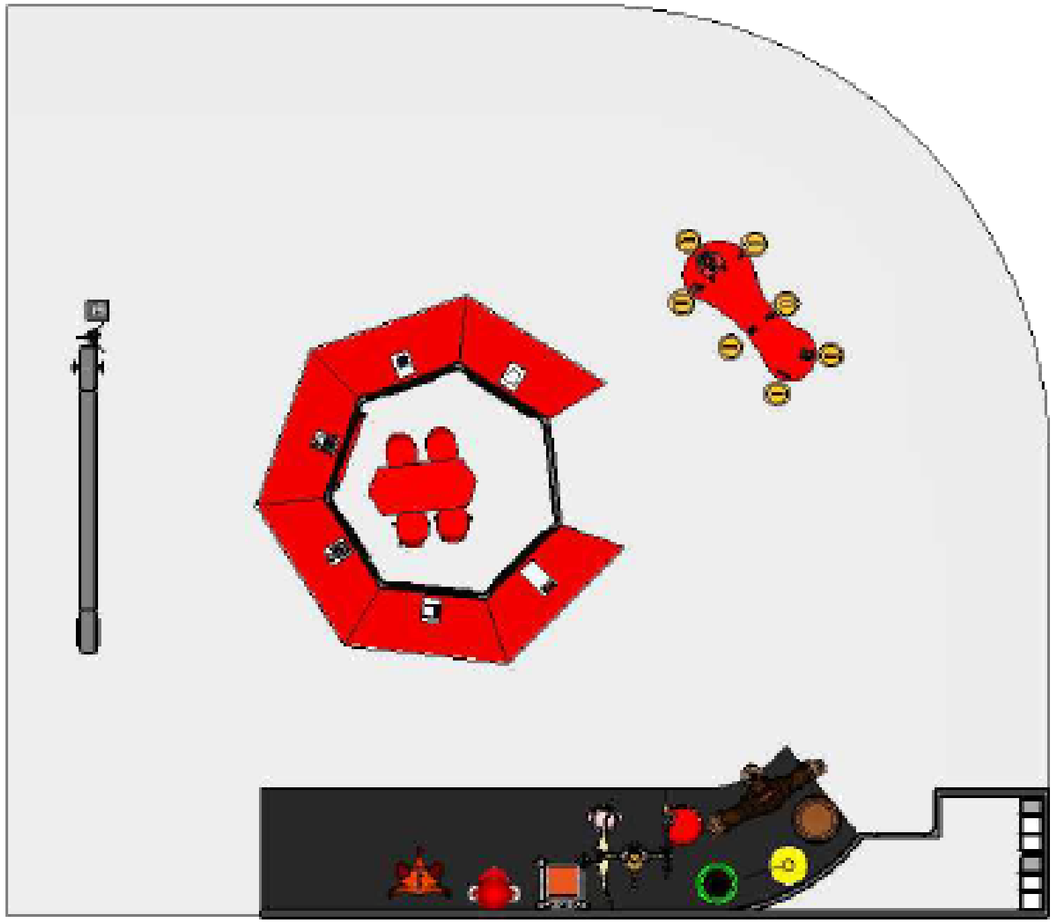
Loja _____

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Ambiente - _____ | | | | Data- _____ | |
| Descrição do ambiente | 1 | Comprimento | a | m | 3,6 |
| | 2 | Largura | b | m | 2,7 |
| | 3 | Área | A= axb | m2 | 9,61 |
| | 4 | Pé direito | H | | 2,95 |
| | 5 | Pé direito útil | $h = H - h_{calc} - h_{pend}$ | | 2,25 |
| | 6 | Índice do recinto | $K = \frac{a \cdot b}{h(a+b)}$ | | 0,3851242938 |
| | 7 | Fator de depreciação | (1,25 ou 1,67) Fd | | 0,7 |
| | 8 | Coeficiente de reflexão Teto | Teto ρ1 | | 70,80 |
| | 9 | coeficiente de reflexão Parede | Paredes ρ2 | | 70,80 |
| | 10 | Coeficiente de reflexão Piso | Piso ρ3 | | 10,15 |
| Características da iluminação | 11 | Iluminancia planejada | $E_m$ | lx | 500 |
| | 12 | Tonalidade ou temperatura da cor | | k | 4000 |
| | 13 | Índice de reprodução de cores | | IRC | 90 |
| Lâmpadas e Luminárias | 14 | Tipo de lâmpada | | | LED |
| | 15 | Fluxo luminoso de cada lâmpada | Φ | lm | 3920 |
| | 16 | Lâmpadas por luminária | x | unid | 1 |
| | 17 | Tipo de luminária | | | PLAFON |
| | 18 | Fator de fluxo luminoso | | | - |
| | 19 | Grupo da luminária | | | 14 |
| | 20 | Eficiência da luminária | $\eta_L$ | | sem valor |
| | 21 | Eficiência do recinto | $\eta_R$ | | sem valor |
| | 22 | Fator de utilização | $Fu = \eta_L \cdot \eta_R$ | | 0,25 |
| | 23 | Quantidade de lâmpadas | $n = \frac{E_m \cdot A \cdot Fd}{\Phi \cdot Fu \cdot BF}$ | unid | 2,351477273 |
| | 24 | Quantidade de luminárias | | unid | 2,351477273 |
| Lâmpada de descarga | 25 | Fluxo luminoso do reator | Bf | | 1 |

# Layout humanizado

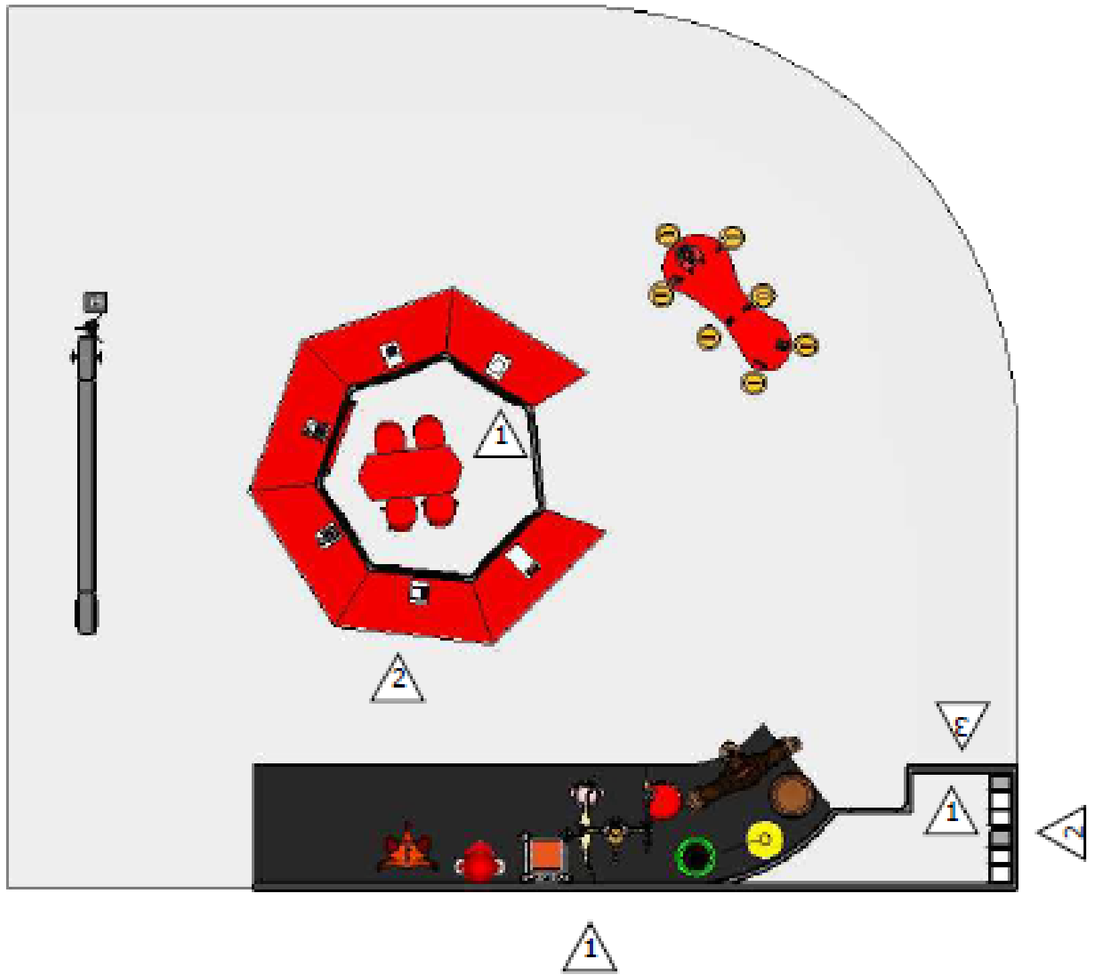


# Mobiliário



| MEMORIAL DESCRITIVO MOBILIÁRIO | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | MÓVEL | MEDIDAS | COR | MATERIAL | FORNECEDOR |
| | Cadeira Office | 48cm X 84cm X 86cm | Vermelha | Metal | KabuM |
| | Televisão 65' | 145cm X 85cm | Preto | - | Samsung |
| | Mesa sala de funcionários | 177cm X 78cm X 775cm | Branco e Vermelho | MDF Laqueado | Sob medida |
| | Banqueta Mario | 40cm X 40cm X 70cm | Amarelo, Branco e Vermelho | Metal | Sob medida |
| | Mesa área de degustação | 270cm X 111cm X 100cm | Branco e Vermelho | MDF Laqueado | Sob medida |
| | Armário | 90cm X 37cm X 190cm | Cinza | Aço | Máxima Móveis |

# Revestimento

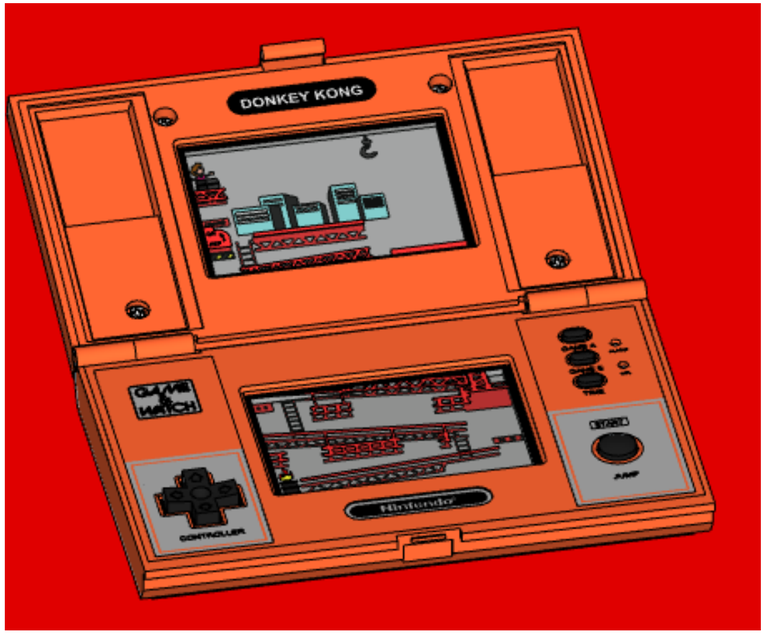



| REVESTIMENTO PAREDES E PORTAS | | | |
|---|---|---|---|
| IMAGEM | MATERIAL | COR | SÍMBOLO |
| | Tinta acrílica | Branca | 1 |
| | Tinta acrílica | Vermelha | 2 |
| | Tinta acrílica | Preta | 3 |
| | Telão led transparente (usado nas portas fazendo uma porta invisível | Transparente | |

# Consoles

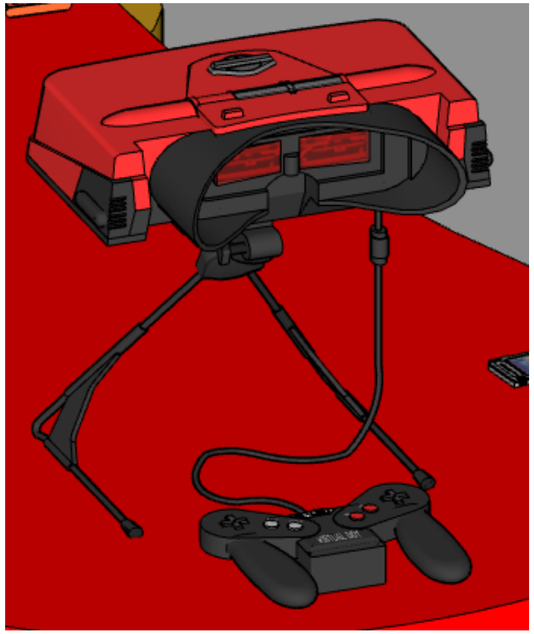
START MENU

# Consoles portáteis




Game & Watch (1979)

Game Boy (1989)



Virtual Boy (1994)

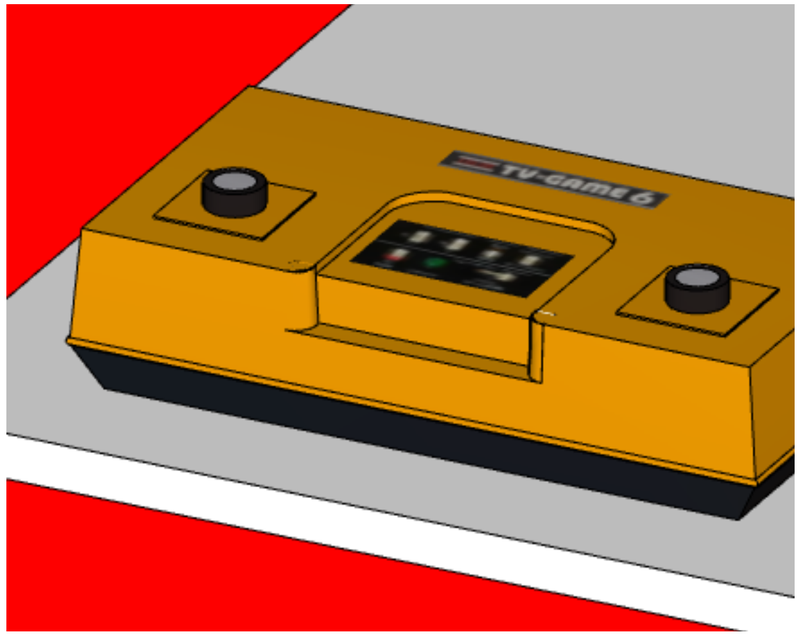
Game Boy Advance (2001)

Game Boy Color (1998)

Ninendo DS (2004)

Nintendo Switch (2012)

# Consoles de mesa

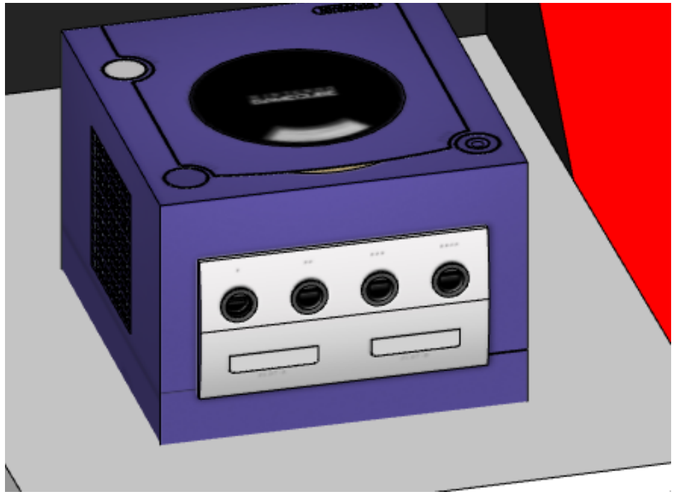



Color TV Game (1977)

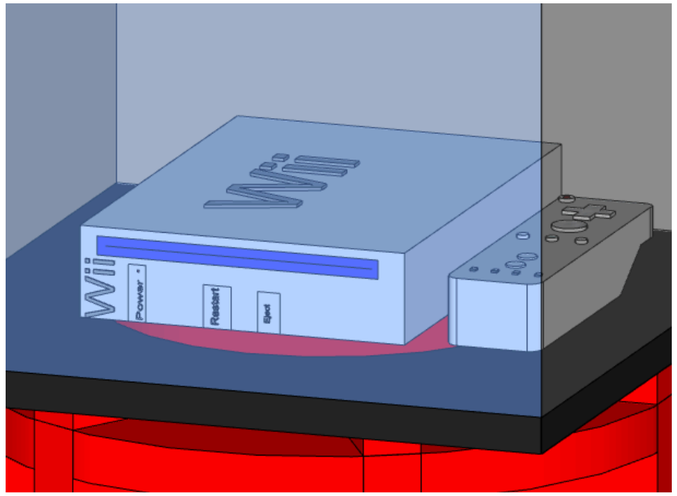
Nintendo Entertainment System (1983)

Super Nintendo Entertainment System (1990)

Nintendo 64 (1996)



Ninendo Game Cube (2001)




Wii (2006)

Wii U (2012)

# Especificação de mobiliário

START MENU

# Mesa da sala de reunião

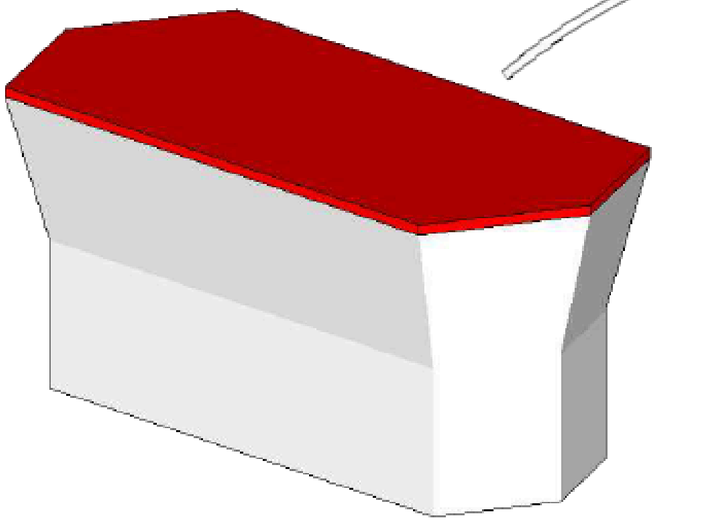
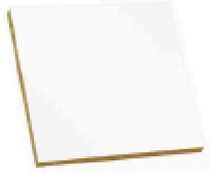


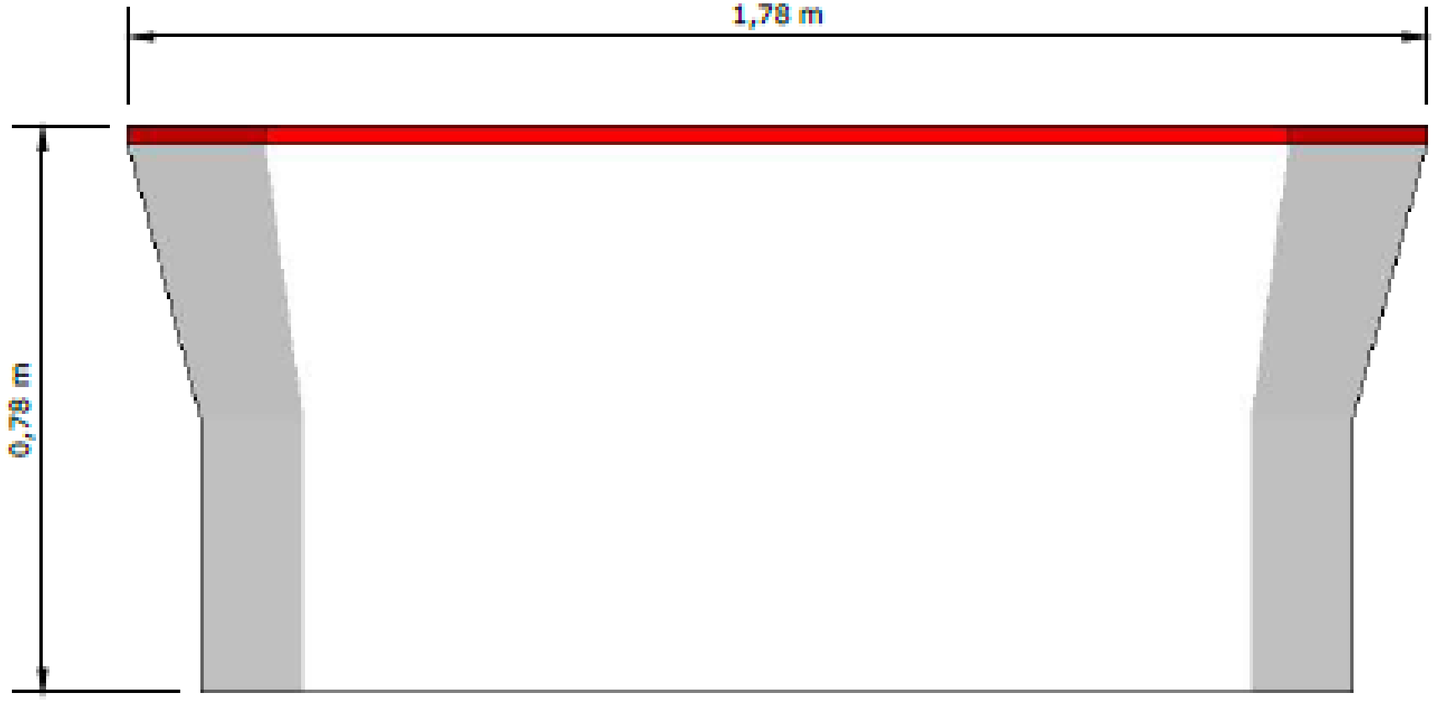
Imagem de referência



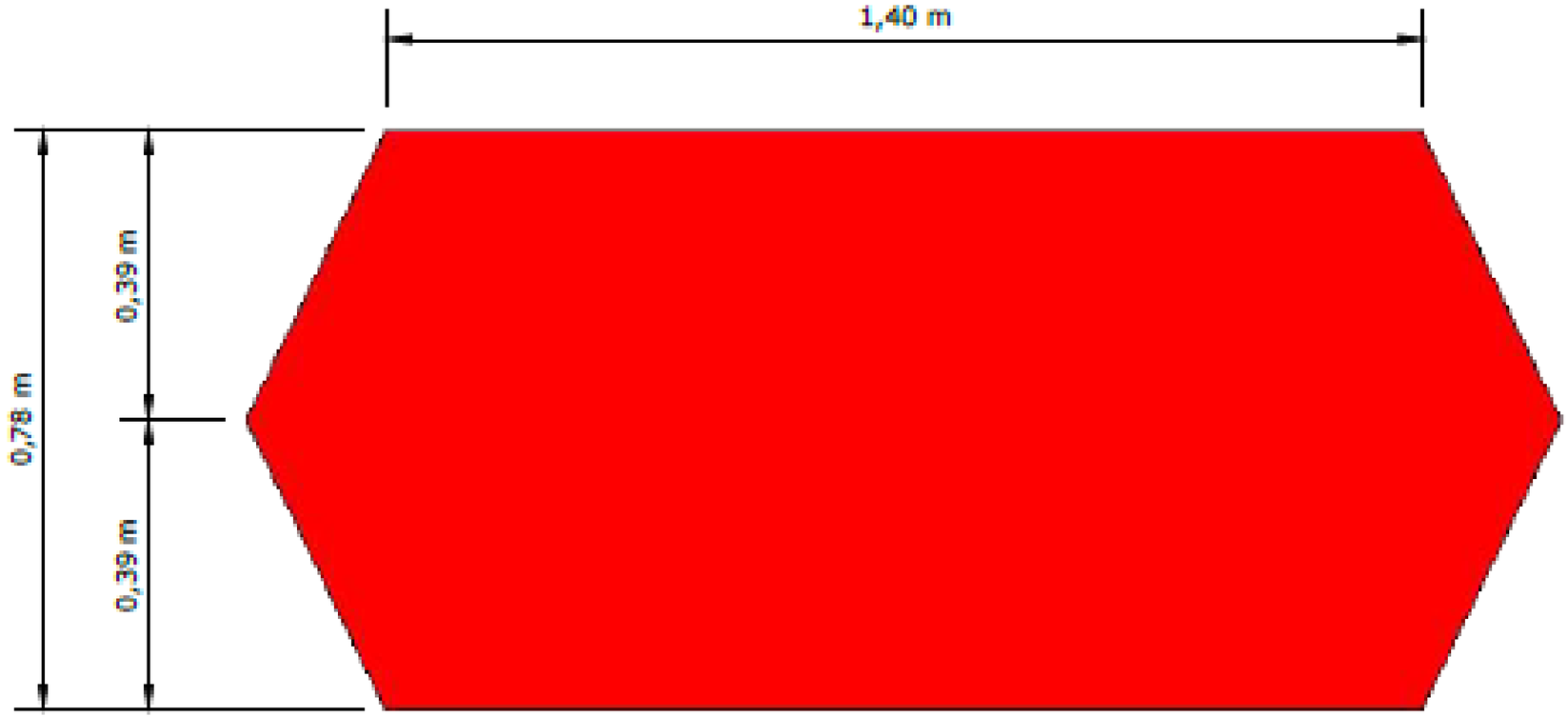
MDF Laqueado Branco

MDF Laqueado Vermelho

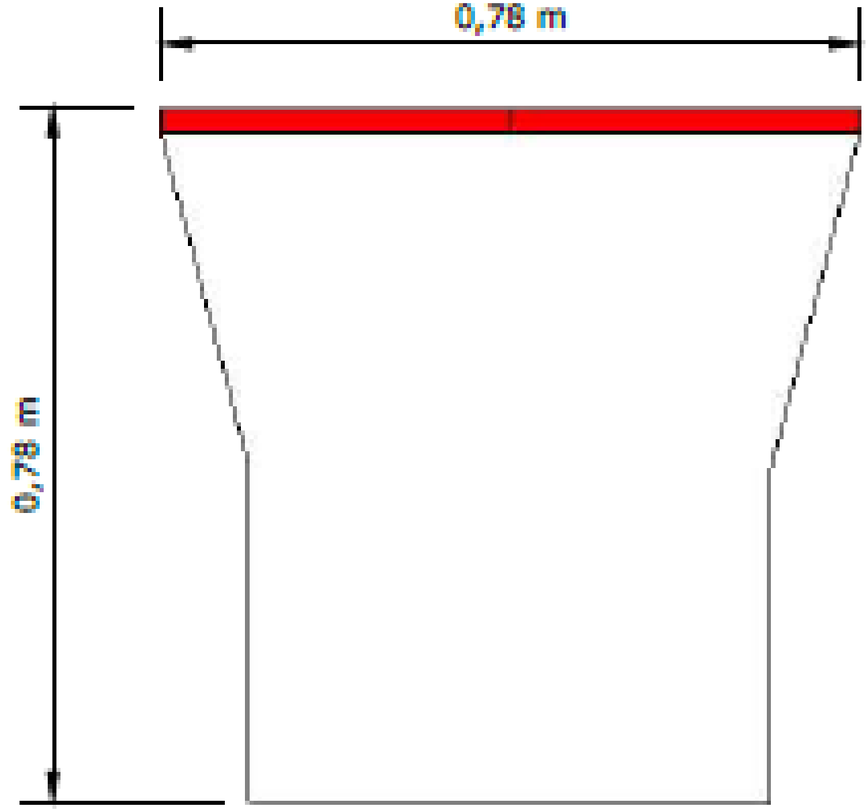
# Vista frontal



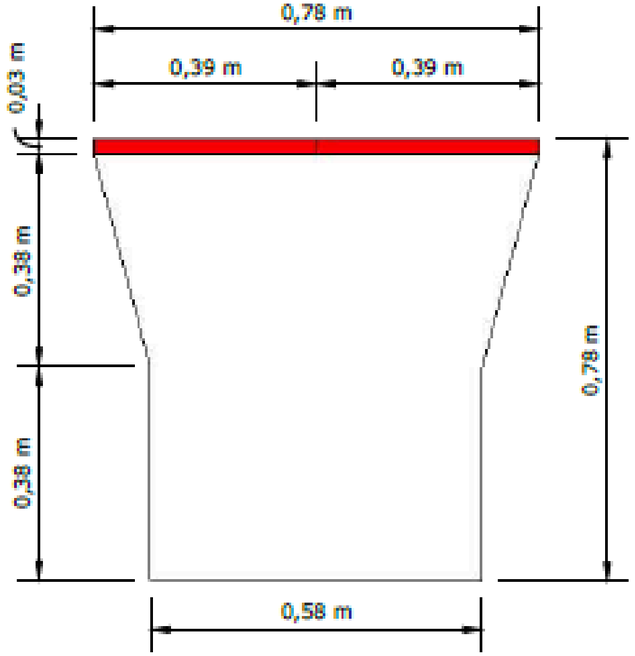
# Vista superior

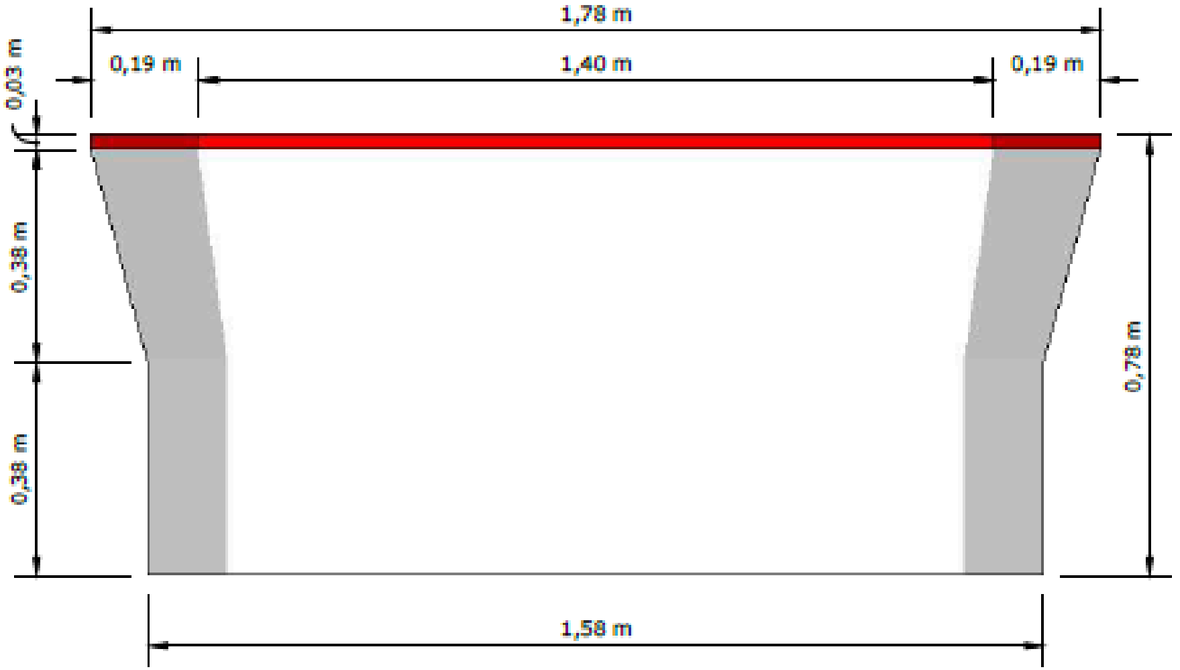


# Vista lateral



# Cotas

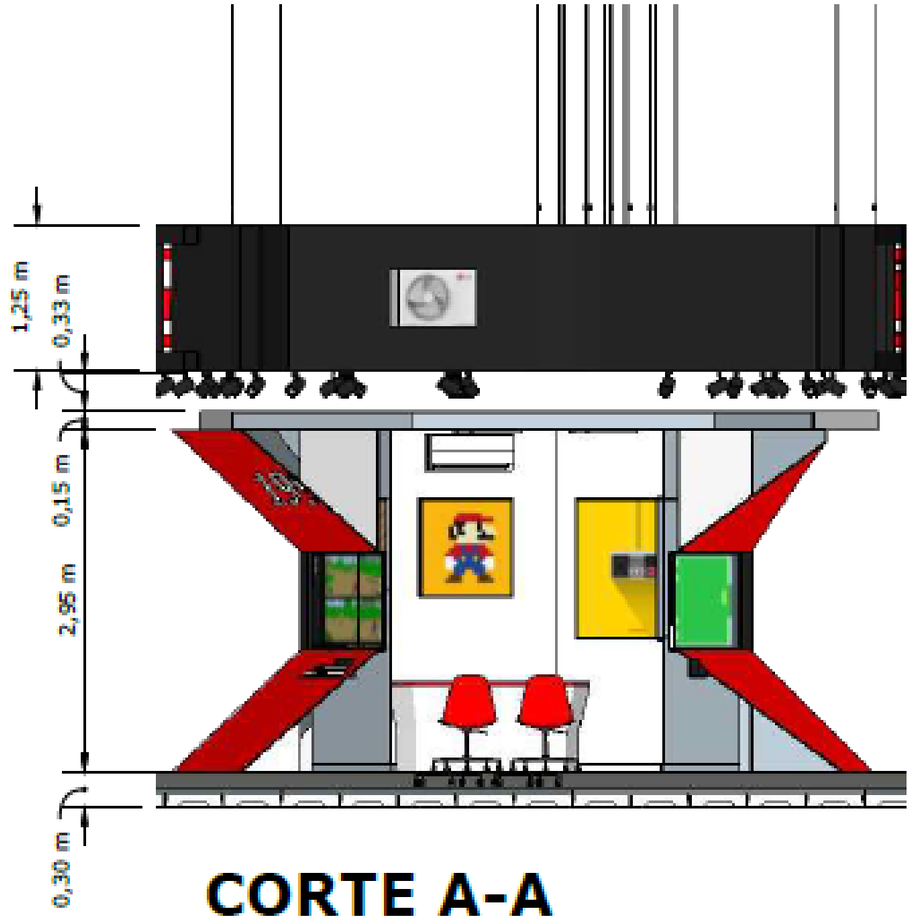

0,78 m
0,39 m
0,39 m
0,03 m
0,38 m
0,38 m
0,78 m
0,58 m


1,78 m
0,19 m
1,40 m
0,19 m
0,03 m
0,38 m
0,38 m
0,78 m
1,58 m

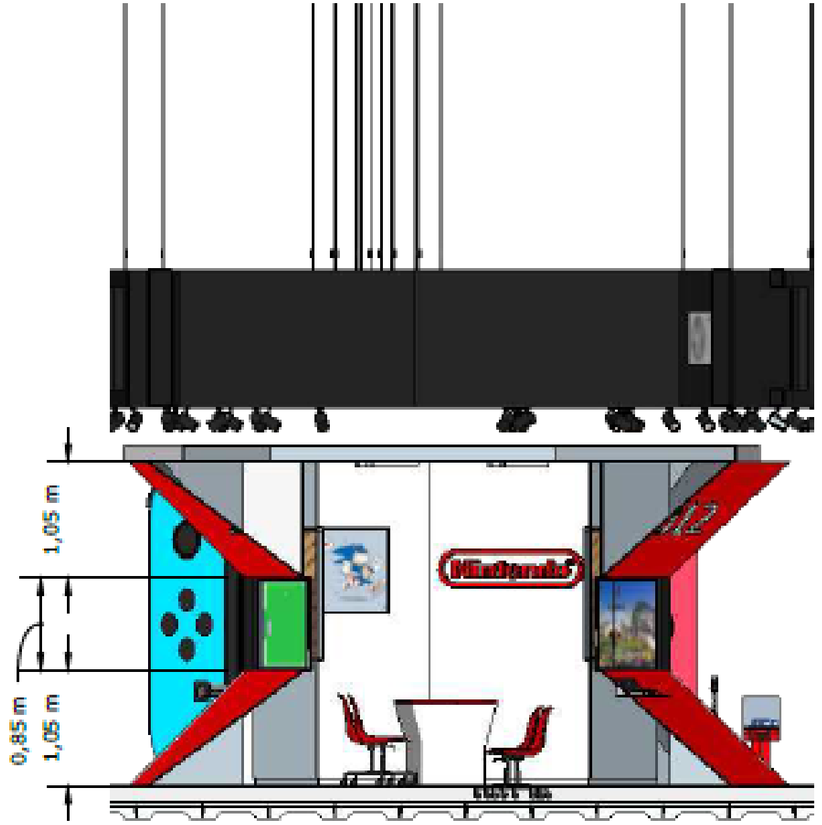
# Cortes e vistas

START MENU

# Corte A–A e B–B

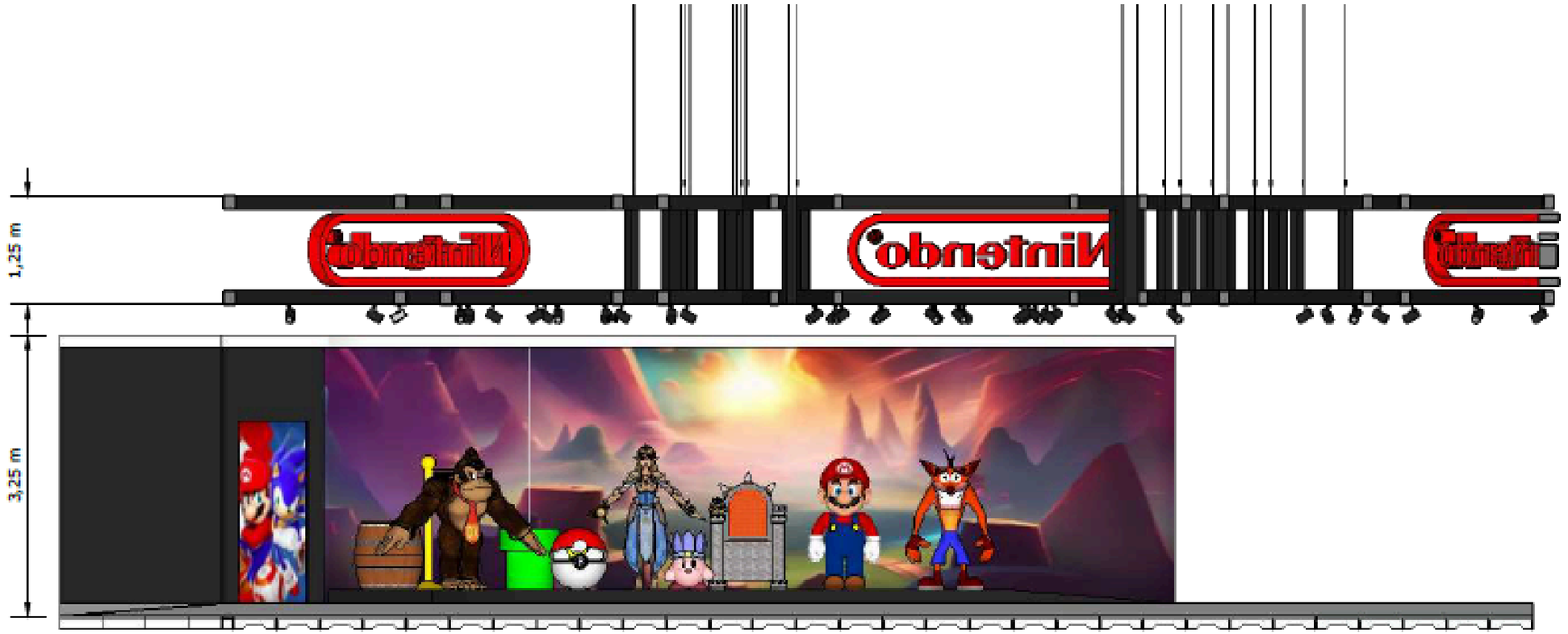



CORTE A-A

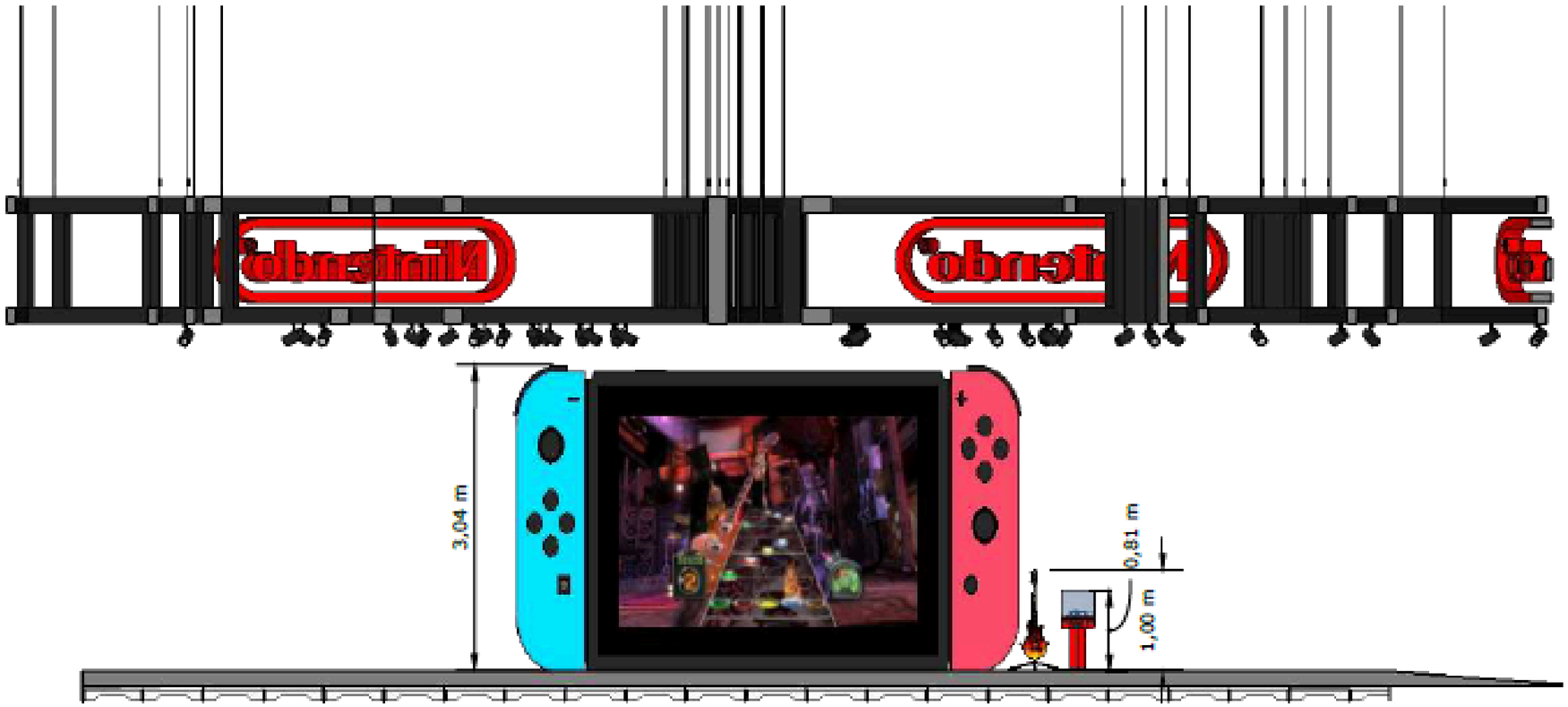



CORTE B-B

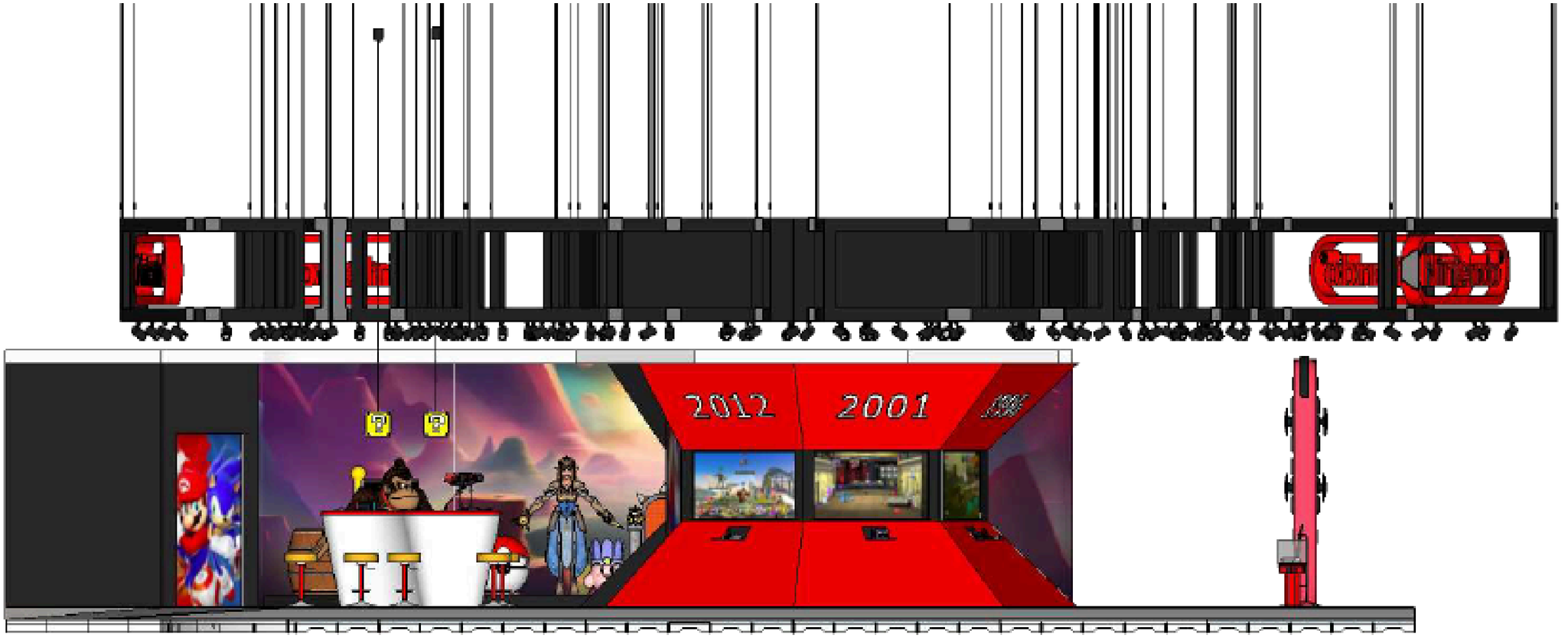
# Corte C-C



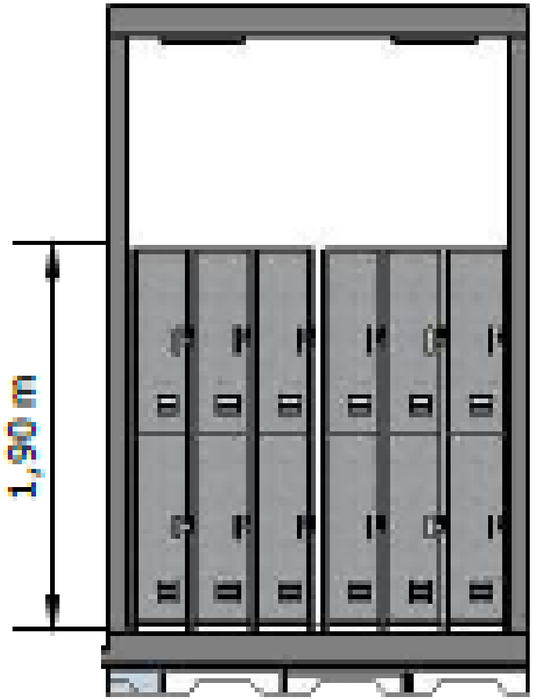
# Corte D–D



# Corte E–E



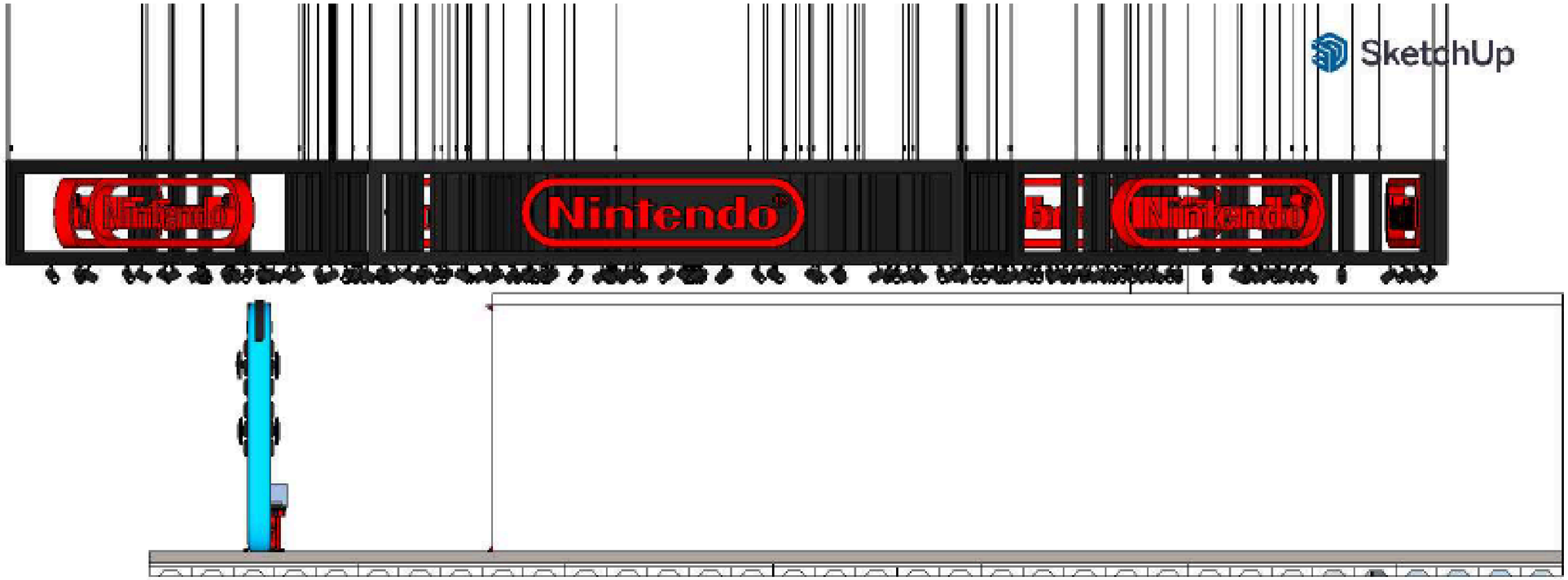
# Corte F–F



# Vista frontal

# Vista lateral

# Vista Posterior



# Vista lateral

# Renderizações

START MENU

Nintendo
2012
2001

Ninte
2012

Nintendo
2001
1996

77
endo

# Obrigada pela atenção!

SIM

NÃO