

CENTRO PAULA SOUZA

ETEC ITAQUERA II

Design de interiores

João Vitor Alves Silva

PROJETO HAMBURGUERIA RETRO ÁRCADÉ BELA VISTA

São Paulo

2025

João Vitor Alves Silva

PROJETO HAMBURGUERIA RETRO ÁRCADÉ BELA VISTA

Trabalho de Conclusão de Curso
Apresentado ao Curso Técnico em
Design de Interiores da Etec
Itaquera II, orientado pela Prof.
Talita Souza Coelho da Silva, como
requisito parcial para a obtenção do
título de técnico em design de
interiores.

São Paulo

2025

RESUMO

O presente trabalho trata-se do redesign de uma Hamburgueria localizada na Vila Guilhermina em São Paulo, aplicando o estilo retro ao estabelecimento proporcionando uma experiência memorável aos clientes, o projeto é acessível a maioria do público e conta com a presença de maquinas de fliperama para trazer ainda mais a sensação do estilo retro e vintage para o espaço. Foi escolhida uma hamburgueria pelo fato de, segundo o Sebrae, o ramo de alimentação ser o segundo maior gasto do brasileiro. O estilo retro se relaciona principalmente às décadas de 1950 até 1970, fazendo uma releitura moderna dessa época combinando referências antigas com soluções e materiais contemporâneos. Foram introduzidas maquinas de fliperama ao espaço para trazer entretenimento e lazer ao público alvo, que seriam crianças e adultos, por conta da nostalgia.

Palavras-Chaves: hamburgueria; fliperama; restaurante temático; vintage.

ABSTRACT

This project involves the redesign of a burger joint located in Vila Guilhermina, São Paulo. It incorporates a retro style, providing a memorable experience for customers. The project is accessible to most customers and features arcade machines to further enhance the retro and vintage feel of the space. A burger joint was chosen because, according to Sebrae, food is the second largest expense for Brazilians. The retro style is primarily associated with the 1950s to 1970s, offering a modern reinterpretation of that era, combining old-school references with contemporary solutions and materials. Arcade machines were introduced to the space to bring entertainment and leisure to the target audience, which would be children and adults, due to the nostalgia.

Keywords: burger joint; arcade; themed restaurant; vintage.

Lista de Figuras

Figura 1-interior do restaurante.	8
Figura 2-fachada do local de estudo de caso.	9
Figura 3-Mapa da hamburgueria escolhida e pontos de transporte próximos	10
Figura 4-Fachada da atual pizzeria.	11
Figura 5-Vista interna da atual pizzeria.	11
Figura 6-Segunda vista interna da atual pizzeria.....	12
Figura 7-Setorização do projeto da hamburgueria	13
Figura 8-Fluxograma do local	14
Figura 9-Planta baixa cotada do local atual.....	15
Figura 10-Planta de reforma.....	16
Figura 11-Planta humanizada.....	17
Figura 12-Fachada	18
Figura 13 – Corte AA.....	19
Figura 14 – Corte BB.....	19
Figura 15 – Corte CC	20
Figura 16 – Corte DD	20
Figura 17 – Corte EE.....	21
Figura 18 – Cortes FF e GG: banheiros	22
Figura 19-Perspectiva 1 do salão	23

Figura 20–Perspectiva 1 do salão renderizado por IA.....	23
Figura 21–Perspectiva 2 do salão	24
Figura 22–Perspectiva 2 do salão renderizado por IA.....	24

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
1 RESTAURANTE TEMATICO.....	4
CONCEITO DE FLIPERAMA	5
➤ <i>Maquina de garrafa</i>	6
ESTILO RETRO	6
ESTILO VINTAGE	6
ESTUDO DE CASO	7
➤ <i>All Play Burguer Itaquera</i>	7
DIAGNÓSTICO	10
PUBLICO ALVO	12
ORGANIZAÇÃO DOS AMBIENTES	13
SETORIZAÇÃO	13
FLUXOGRAMA.....	14
LEVANTAMENTO	15
REFORMA	16
PLANTA E FACHADA.....	17
SALÃO PRINCIPAL	18
PERSPECTIVAS.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS	25

INTRODUÇÃO

Um projeto de hamburgueria ¹*árcade* pode ter como objetivo geral criar uma experiência única que combine gastronomia de qualidade com diversão e entretenimento inspirado em jogos de *árcade*, fazendo assim um ambiente único e atrativo para uma grande variedade de públicos.

O presente trabalho trata-se da proposta do projeto de uma hamburgueria que busca trazer entendimento sobre os estilos *retro*² e *vintage*³, além de implementar o conceito de *fliperama*⁴ para o bairro local. Foi necessário pesquisas e inspirações de projeto anteriores para o desenvolvimento dessa proposta.

A busca dos conteúdos fora realizada nas seguintes bases de dados: Revista (INTERCOM) sociedade brasileira de estudos interdisciplinares da comunicação, Livros, Blogs, Jornais e (SEBRAE) Apoio ao micro empreendedorismo. Para a busca fez-se o uso das seguintes palavras-chave: história do hambúrguer, primeira franquia de hambúrguer no Brasil, inovações do hambúrguer, gastronomia e versatilidade.

Foram incluídos artigos e livros em português, no qual apresentou conteúdo de relevância para o tema do projeto, sendo excluídos materiais publicados em inglês e artigos pagos.

¹Arcade: Um Arcade é uma máquina de jogos eletrônicos que oferece uma variedade de jogos para os jogadores desfrutarem. Essas máquinas são geralmente encontradas em locais públicos, como fliperamas, shoppings, parques de diversões e bares. FONTE: (COMANDO GEEK) <https://encurtador.com.br/HvCd>

² Retro: A estética retrô é uma viagem no tempo reinterpretada com olhos contemporâneos. Mais do que uma reprodução literal, trata-se de uma releitura que combina referências de décadas anteriores com soluções modernas. FONTE: (CASACOR, 2025) <https://encurtador.com.br/XOiT>

³ Vintage: O estilo vintage é uma estética que resgata elementos do passado, geralmente de uma época específica, para criar um visual nostálgico e atemporal. O termo "vintage" é usado para descrever objetos, roupas, móveis e outros itens que são antigos ou tem um design inspirado no passado. FONTE: (CASACOR, 2025) : <https://encurtador.com.br/lrtj>

⁴ Fliperama: Os fliperamas são locais que remontam aos anos 70 e 80 e reúnem máquinas de arcade para as pessoas jogarem uma variedade de jogos eletrônicos. FONTE: (BAIRRO BAR) <https://encurtador.com.br/dfnk>

1. RESTAURANTE TEMATICO

Atualmente uma hamburgueria é mais que um estabelecimento comercial, muitas das vezes é um ponto de encontro entre jovens e adultos que vem crescendo cada vez mais, esse espaço tem buscado um público variado, podendo ser desde um espaço casual e descontraído até um ambiente sofisticado dependendo do conceito escolhido (SEBRAE, 2025).

No projeto buscou-se trazer um ambiente mais nostálgico e com foco maior no entretenimento através dos jogos de fliperama, além de ter também um cardápio variado com pratos temáticos que fazem referências às décadas de 1950 a 1970.

O mercado de alimentação fora do lar é extremamente dinâmico e competitivo e também apresenta uma grande oportunidade de crescer para empreendedores e visionários. O crescente aumento na procura por praticidade e experiências gastronômicas diversas impulsiona o setor. Ainda que o consumo de hambúrgueres seja popular em todas as classes sociais e regiões do país, deve-se definir um público-alvo com clareza, para assim ter mais eficiência (SEBRAE, 2025).

O projeto busca atrair a atenção de um público variado, podendo ser desde crianças e famílias até adultos que sentem nostalgia ao frequentarem um local desse tipo, outro fator que atrai o público é o fato do hambúrguer ser um prato muito versátil podendo ser planejado conforme a preferência do cliente.

Esse prato se popularizou no Brasil devido a sua alta versatilidade e praticidades onde se pode criar várias combinações diferentes, além disso, ele é um prato rápido e fácil de preparar, tornando ele uma opção para quem busca reduzir seu tempo na hora de preparar o alimento, outro fator que contribuiu para sua popularização foi às redes sociais e os aplicativos de *fast food* ⁵ que ajudam a promover o marketing dos hambúrgueres (BLOG ANOTAAi, 2023).

O sucesso de uma hamburgueria além de estar ligado à qualidade do produto também está relacionado à localização estratégica, ao design do espaço e a primeira impressão que causa (SEBRAE, 2025).

⁵ Fast food: Fast food é um termo gastronômico cujo o conceito básico é a rápida preparação e consumo de alimentos. FONTE: (BLOG MONOUSO) https://www.monouso.pt/blog/fast-food/#O_que_e_fast-food

De acordo com Smith (2012), o hambúrguer começou a fazer parte do cenário brasileiro após a Segunda Guerra Mundial, marcando sua chegada com a abertura da primeira unidade do Bob's no Rio de Janeiro. A partir desse ponto inicial, o alimento se popularizou por todo o território nacional. Feliti (2014) destaca a expressiva expansão desse setor em São Paulo, onde houve um crescimento de 575%. A versatilidade desse alimento é tão alta que permite a introdução de hambúrgueres temáticos podendo se relacionar com o estilo do estabelecimento, como o choco burger, um sanduíche doce, a base de chocolate (SILVA, 2018)

2. CONCEITO DE FLIPERAMA

Um fliperama, também conhecido como arcade, é um local de entretenimento que oferece jogos eletrônicos operados por moedas ou fichas. As características principais incluem uma variedade de jogos e a oportunidade de socialização entre os jogadores.

Em um fliperama é comum se encontrar jogos como videogames de arcade, ⁶"pinballs", jogos eletromecânicos, ⁷jogos de redenção e ⁸máquinas de garra. O termo "fliperama" deriva do inglês "*flipper*", referindo-se às alavancas usadas em jogos de "*pinball*" para controlar a bola.

Em geral, um fliperama é um local de entretenimento onde as pessoas podem jogar uma variedade de jogos, geralmente em máquinas com controles específicos e telas de vídeo. Esses estabelecimentos foram muito populares nas décadas de 1970 e 1980, e ainda hoje são encontrados em diversos lugares, como shoppings, bares e centros de lazer.

Os jogos de fliperama podem variar desde clássicos como "Pac-Man" e "Space Invaders", até jogos mais modernos com gráficos e jogabilidade aprimorados, além de

⁶ Pimball: também conhecido como *flíper*, onde o objetivo é manter uma ou mais bolinhas de metal em jogo evitando que caiam em um vão. FONTE: (BABYHERO) <https://babyherois.com.br/maquinas-de-fliperama/>.

⁷ Jogos de redenção: jogos que além de proporcionar entretenimento, fornecem recompensas ao jogador como bilhetes ou pontos que podem ser trocados por prêmios. FONTE: (BABYHERO) <https://babyherois.com.br/maquinas-de-fliperama/>.

⁸ Maquinas de garrafa: forma inovadora e sustentável de trocar fichas por garrafas recicláveis. FONTE: (B9) <https://www.b9.com.br/49088/coca-cola-incentiva-sustentabilidade-com-o-reaproveitamento-inteligente-de-garrafas/>.

jogos de redenção, onde o jogador acumula pontos para trocar por brindes (BABYHERO, 2025).

2.1 MÁQUINA DE GARRAFA

Em um fliperama, máquinas de garrafa referem-se a uma forma inovadora de interagir com jogos, onde o pagamento é feito com garrafas vazias em vez de fichas ou dinheiro. Essa ideia, implementada pelo "*Happiness Arcade*" da Coca-Cola, visa combinar diversão com sustentabilidade, incentivando a reciclagem ao utilizar garrafas como moeda de troca para jogar (B9, 2014).

3. ESTILO RETRO

A estética retrô é uma viagem no tempo reinterpretada com olhos contemporâneos. Mais do que uma reprodução literal, trata-se de uma releitura que combina referências de décadas anteriores com soluções modernas. O retrô design tem origem na busca por identidade e pela valorização de estilos marcantes do século 20, como os móveis curvilíneos dos anos 1950, as estampas geométricas dos anos 1960 ou a explosão de cores e texturas dos anos 1970 (CASACOR, 2025).

O estilo se caracteriza pelo uso de móveis com linhas curvas, estampas geométricas, cores vibrantes ou pastéis e objetos que evocam um sentimento de nostalgia, como eletrodomésticos com design arredondado ou peças de design icônico, diferente do estilo vintage o retro não se utiliza de peças conservadas do período em que ele se refere, porem ele fabrica novas peças com base nos modelos antigos.

4. ESTILO VINTAGE

O estilo vintage é uma estética que resgata elementos do passado, geralmente de uma época específica, para criar um visual nostálgico e atemporal. O termo "vintage" é usado para descrever objetos, roupas, móveis e outros itens que são antigos ou têm um design inspirado no passado, mas que ainda são valorizados por sua qualidade ou estilo. Em geral, a ideia é capturar a essência de um período

específico — como as décadas de 1920 a 1980 — e incorporá-la ao presente. No caso de decoração vintage, o estilo pode se manifestar através de móveis, objetos e acessórios que remetem a épocas passadas, criando um ambiente acolhedor e cheio de personalidade (CASACOR, 2025).

Assim como o estilo retro, o estilo vintage busca trazer elementos das décadas passadas como móveis, roupas e objetos. Diferente do retro o estilo vintage utiliza peças de decoração que realmente foram fabricadas na época em que o estilo se refere.

5. ESTUDO DE CASO

Para o local escolhido como estudo de caso tomou-se como princípio a ser atendido o estilo e estética do local, também se salientou os principais possíveis problemas a serem enfrentados, tanto na reforma como na atratividade do projeto, podendo ser desde uma combinação de cores até a implementação de novas paredes. O local escolhido foi o restaurante all Play Burguer Itaquera.

5.1 ALL PLAY BURGUER ITAQUERA

O restaurante “All Play Burguer Itaquera” está localizado no bairro “Cidade Lider” na zona leste de São Paulo, possui decoração temática voltada ao mundo dos jogos de fliperama, sendo uma das características presentes de forma sutil no projeto proposto não tendo tanta força nem tanto impacto.

Figura 1-interior do restaurante.



Fonte: Google Maps. Acesso em: out. 2025

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/KPxG7Nn4irGdMsm28>

Obteve-se como inspiração do projeto os acentos e mesas ao fundo da imagem e a temática do mundo dos jogos, para as paredes se terá a utilização apenas de pintura com tintas apropriadas e quadros como forma de decoração.

Figura 2—fachada do local de estudo de caso.



Fonte: Google Maps. Acesso em: out. 2025

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/KPxG7Nn4irGdMsm28>

6. DIAGNÓSTICO

O local escolhido está localizado no bairro da Vila Guilhermina, bem próximo à estação de metrô, trem, da Avenida Radial Leste e da Avenida Antônio Estevão de Carvalho.

Figura 3—Mapa da hamburgueria escolhida e pontos de transporte próximos



Fonte: Google Maps adaptado, 2025.

Levam apenas 3 minutos a pé da estação Vila Guilhermina até a hamburgueria escolhida, além de haver vários pontos de ônibus próximos. Ou seja: é um local com muita acessibilidade, possibilitando assim a utilização de um público variado.

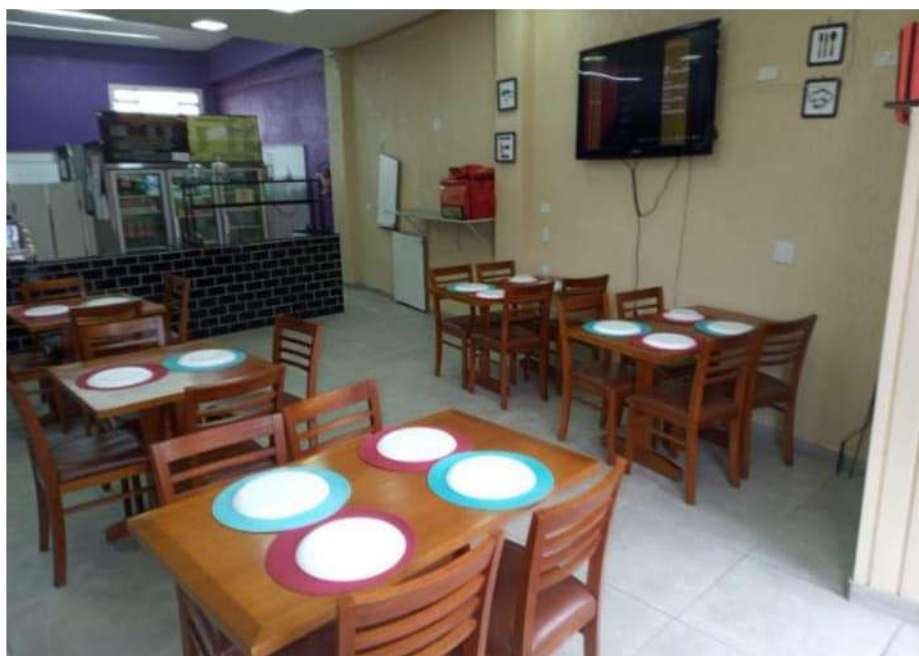
Figura 4—Fachada da atual pizzaria.



Fonte: Google Maps. Acesso em: out. 2025

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/Zc63ReMVjaVVGKeYA>

Figura 5—Vista interna da atual pizzaria.



Fonte: Google Maps. Acesso em: out. 2025

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/Zc63ReMVjaVVGKeYA>

Figura 6–Segunda vista interna da atual pizzaria



Fonte: Google Maps. Acesso em: out. 2025

Disponível em: <https://maps.app.goo.gl/Zc63ReMVjaVVGKeYA>

Como é possível ver nas três imagens da atual pizzaria, há muitos detalhes em seu design que precisam ser arrumados, como o funcionamento e a organização, além da inclusão a pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida. O ambiente não possui um estilo próprio e não atrai os clientes para o estabelecimento, o que é uma grande desvantagem em relação as outras infinidades de hamburguerias e lanchonetes já existentes, ficando assim clara a necessidade de uma reforma.

7. PUBLICO ALVO

O projeto busca atender famílias e grupos de amigos sendo um restaurante de âmbito familiar, além desse tipo de público, o restaurante também busca a inclusão visando a adaptação de seus espaços para o público com deficiências físicas, entre esse público estão pessoas com deficiência audiovisual, pessoas com deficiência de mobilidade e pessoas com deficiência motoras. A adaptação do espaço será de acordo com as normas vigentes sendo a principal delas a NBR-9050:2020(CONFEA)

8. ORGANIZAÇÃO DOS AMBIENTES

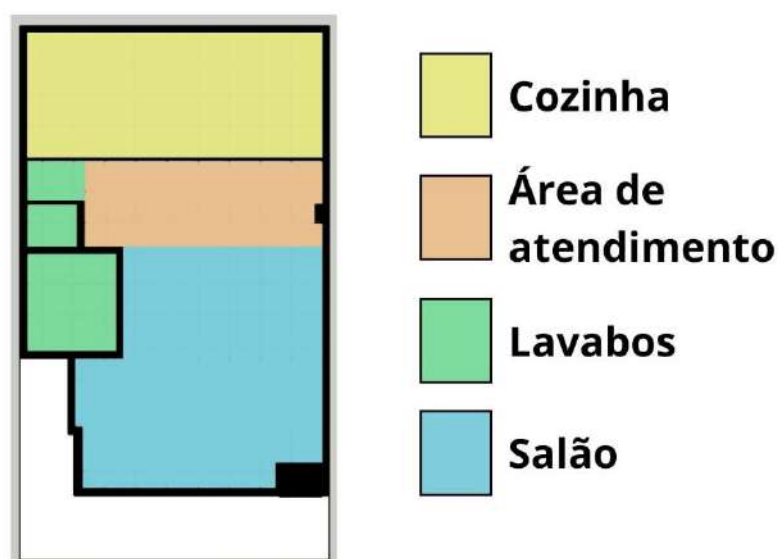
Para facilitar a compreensão do projeto foi feito a setorização dos ambientes e para entendimento da hierarquia fora feito o organograma do restaurante, assim possibilitando o entendimento do projeto.

9. SETORIZAÇÃO

A setorização serve para a distribuição dos ambientes buscando a melhor integração entre eles. Ela faz parte das primeiras fases projetuais e está diretamente relacionado com o programa de necessidades, uma vez que deve seguir suas especificações na divisão dos chamados setores do espaço.

No projeto, a setorização dos espaços do local é feita da seguinte maneira:

Figura 7–Setorização do projeto da hamburgueria



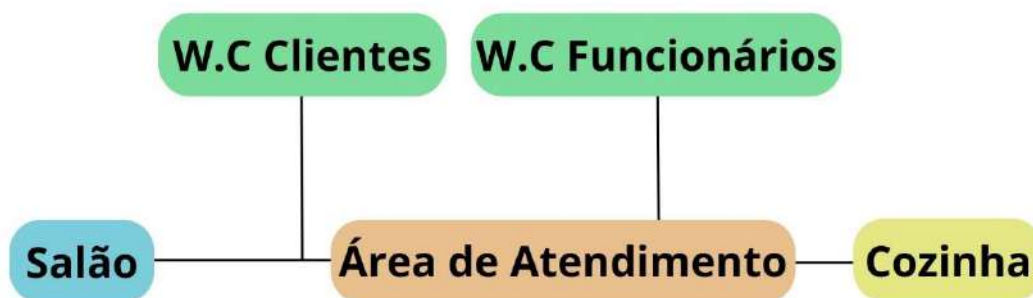
Fonte: Elaboração Própria

De acordo com a figura 7, nota-se que o estabelecimento está setorizado em quatro ambientes: os lavabos (cor verde), o salão principal (cor azul), a área de atendimento (cor laranja) e a cozinha (cor amarelo).

10.FLUXOGRAMA

O fluxograma é importante para proporcionar melhor noção sobre os ambientes e gerar fluidez na hora de interpretar o projeto.

Figura 8–Fluxograma do local

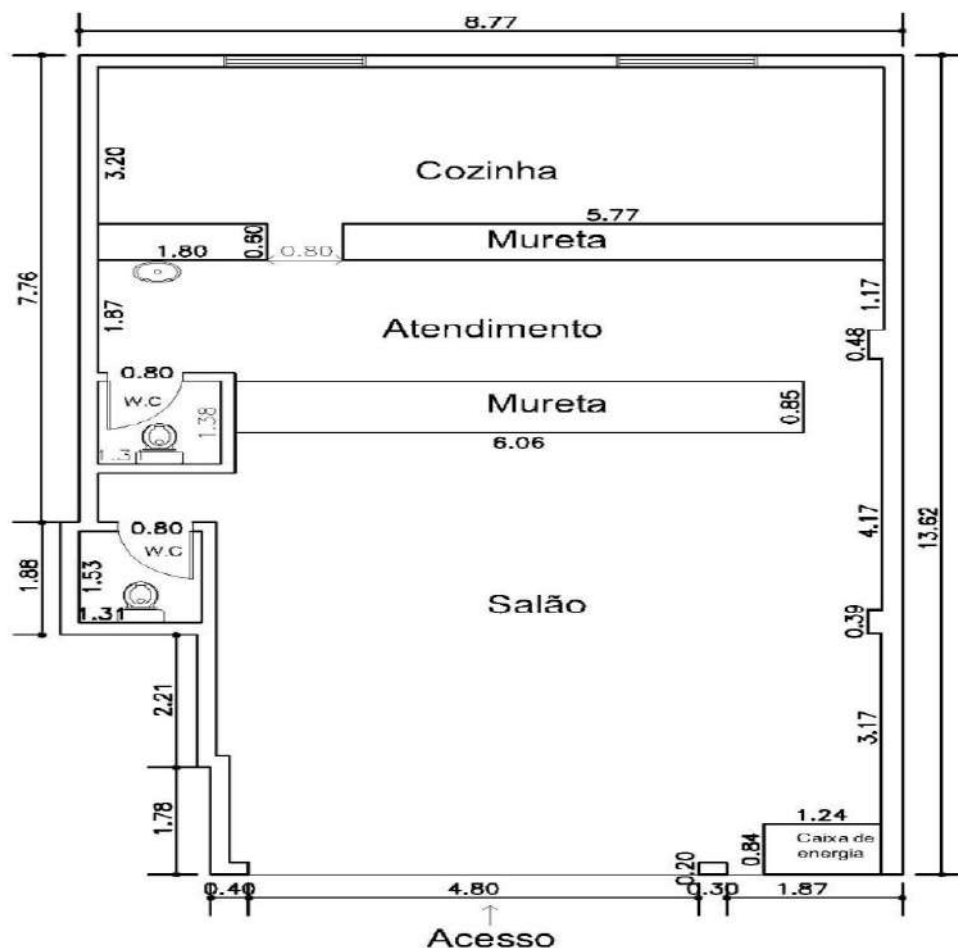


Fonte: Elaboração Própria

11.LEVANTAMENTO

Para iniciar o projeto foi realizada a medição do local atual para a realização da planta baixa observada na figura 7, figura 9 e demais etapas do projeto.

Figura 9—Planta baixa cotada do local atual



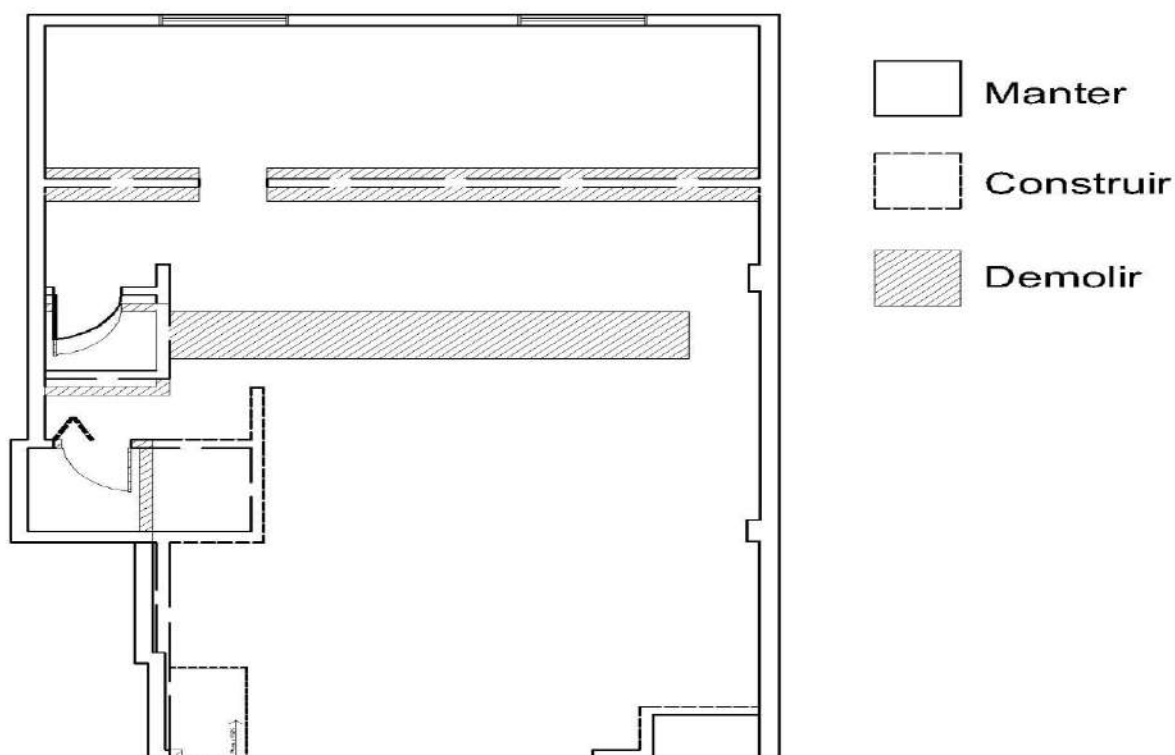
Fonte: Amanda Oliveira de Jesus e Renato Piccioni de Almeida.

A partir das medições realizadas na figura 9 foi possível realizar as demais etapas projetivas.

12.REFORMA

Com o levantamento das informações foi analisado o que deveria ser demolido, o que deveria permanecer e o que deveria ser construído para atender a demanda exigida, como pode ser observado na figura 10.

Figura 10–Planta de reforma



Fonte: Amanda Oliveira de Jesus e Renato Piccioni de Almeida.

Como pode ser observado, a mudança não será tão drástica sendo a de maior impacto a do banheiro dos clientes que será adaptado, segundo a NBR 9050:2020, para pessoas PNE (Pessoas com Necessidades Específicas), tornando ele mais acessível ao público deficiente. Além disso também será incluído uma rampa de acesso com inclinação de 8%

13.PLANTA E FACHADA

Com as devidas informações e normas levantadas, foi realizada a humanização do projeto através da escolha de materiais de revestimento e móveis a serem utilizados.

Figura 11–Planta humanizada



Fonte: Elaboração Própria

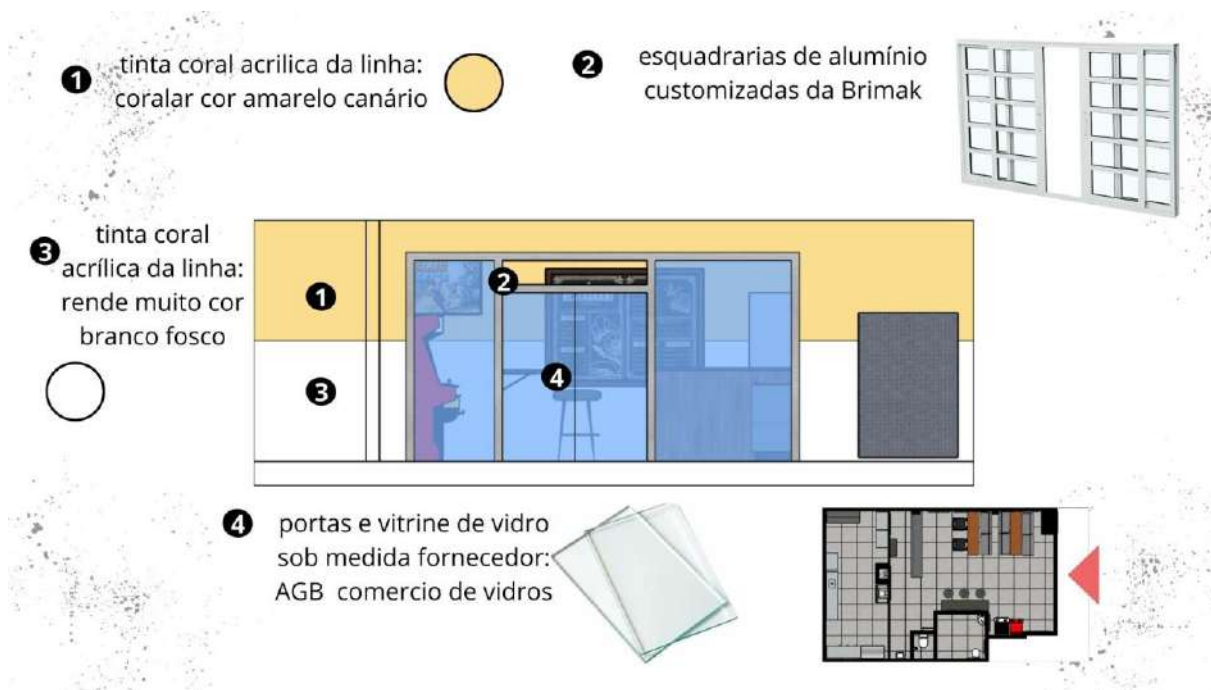
Para o revestimento do chão, foi escolhido um porcelanato acetinado da marca Eliane na cor cinza com medidas de 90x90cm. Foi escolhido esse revestimento por se apropriar ao projeto e nessa cor para trazer mais suavidade e uniformidade ao projeto.

Para o mobiliário foram escolhidos a Mesa Unitá Retangular, e o Booth Concordia com Botônê, ambos do mesmo fornecedor (Franco Bachot). No balcão de atendimento foi feito um móvel de autoria do discente onde foram utilizados chapas de MDF de 3cm de espessura revestidas com Formica na textura de carvalho e um tampo feito de granito na Cinza Castelo do fornecedor DuraGran.

Na cozinha foram utilizados equipamentos de cozinha industrial para tornar o espaço apropriado para as funções que ocorrerão nele.

No salão também há a presença de máquinas de fliperama para diversas finalidades, uma delas é a humanização do espaço.

Figura 12–Fachada



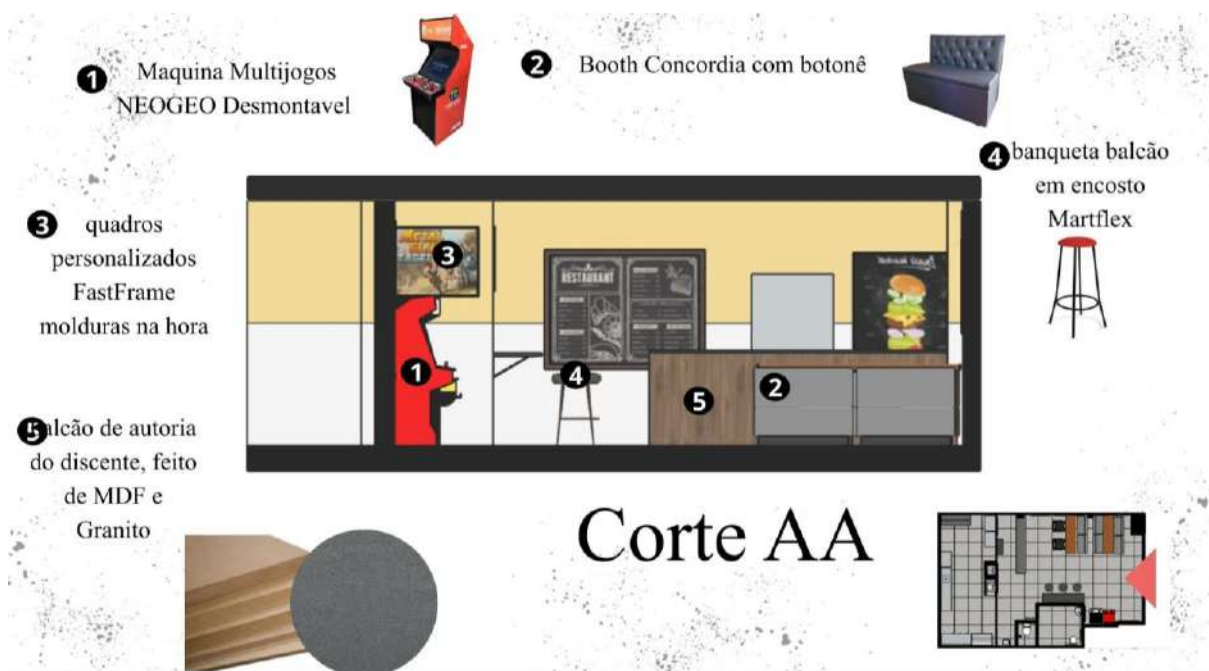
Fonte: Elaboração Própria

A fachada possui as cores do interior do restaurante e possui uma vitrine possibilitando visualizar o interior do comercio

14. SALÃO PRINCIPAL

Serão realizados cortes para melhor compreensão do projeto, onde serão divididos em quatro principais cortes, o corte AA, o corte BB, o corte CC e o corte DD.

Figura 13 – Corte AA



Fonte: Elaboração Própria

Pensando nos estilos escolhidos foram aplicados móveis que remetessem as décadas de 70 e 80, porém, ainda tendo uma estética mais moderna e industrial devido as cores e ao minimalismo.

Figura 14 – Corte BB



Fonte: Elaboração Própria.

Nesse corte é possível observar o lavatório dos funcionários que proporciona a higienização antes do preparo dos alimentos e atendimento dos clientes.

Figura 15 – Corte CC



Fonte: do autor

No corte CC é possível observar mais detalhes do projeto como a cozinha que está aparamentada de equipamentos profissionais e também pode-se observar o salão e as entradas dos banheiros de uma outra perspectiva, além de possibilitar a compreensão de outros elementos.

Figura 16 – Corte DD



Fonte: Elaboração própria

No corte DD podemos ver com mais detalhes o que poderia ser a perspectiva do atendente e também temos mais detalhes do projeto.

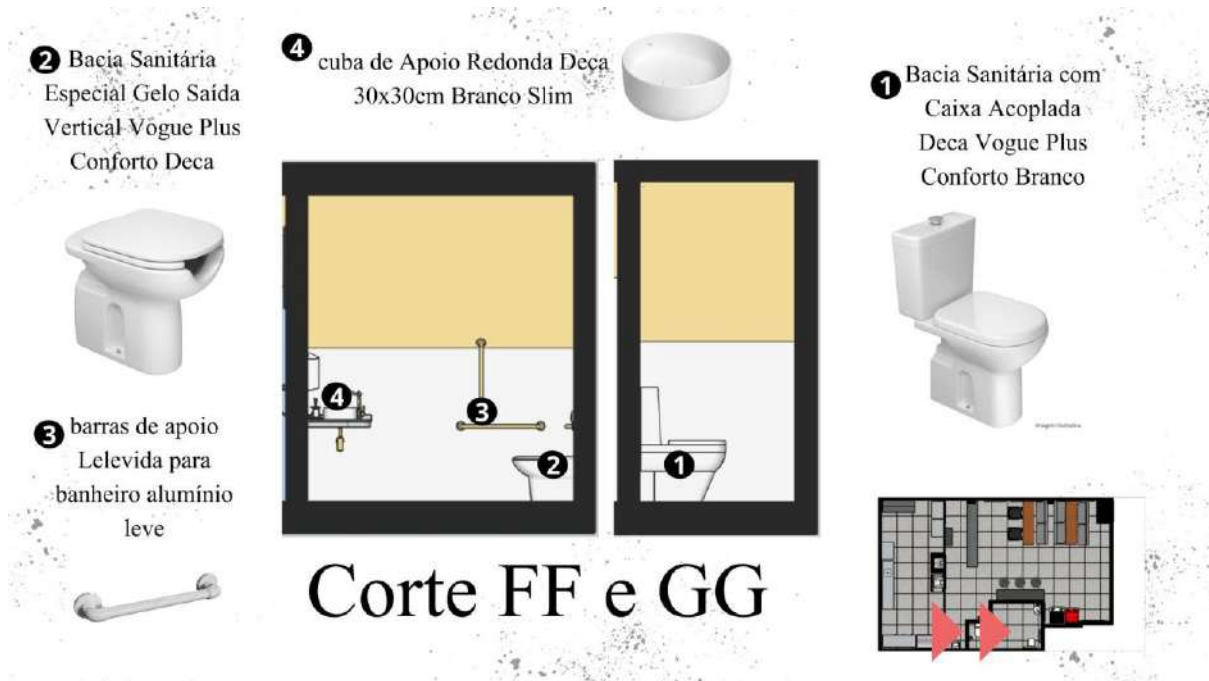
Figura 17 – Corte EE



Fonte: Elaboração própria

Através do corte EE podemos ter uma melhor compreensão do projeto e nos possibilita ver de outra perspectiva o salão principal, a área de atendimento e a cozinha

Figura 18 – Cortes FF e GG: banheiros



Fonte: Elaboração própria

Nos dois cortes acima não há muitos detalhes, apenas as especificações dos itens utilizados.

15. PERSPECTIVAS

Com o projeto finalizado, foi feita perspectivas do local para visualização projeto do salão principal.

Figura 19–Perspectiva 1 do salão



Fonte: Elaboração própria

Figura 20–Perspectiva 1 do salão renderizado por IA



Fonte: Elaboração própria adaptada por IA

Figura 21–Perspectiva 2 do salão



Fonte: Elaboração própria

Figura 22–Perspectiva 2 do salão renderizado por IA



Fonte: Elaboração própria adaptada por IA

16. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho de conclusão de curso apresentado compreende o redesign de uma hamburgueria de forma que proporcionasse uma experiência única aos clientes e a consequente popularização da mesma. Além do redesign a adaptação do local para torna-lo acessível foi considerado um ponto importante do projeto.

Baseando-se no desejo de trazer nostalgia, foi feita a escolha dos estilos e do mobiliário com foco em tornar o que é antigo em algo novo e moderno.

Assim, concluo que consegui executar o projeto de acordo com o possível com os recursos que tinha acesso, tornando o local acessível a todos os públicos e transformando o seu interior deixando-o mais chamativo, tendo sua base e constituição total no aprendizado durante a formação no curso técnico de Design de Interiores.

REFERÊNCIAS

MONOUSO, **Fast food: uma tendência gastronômica, 2025**. Disponível em: https://www.monouso.pt/blog/fast-food/#O_que_e_fast-food Acesso em: 27. Novembro. 2025

ANOTA AÍ **História do Hambúrguer: veja como o prato surgiu e se tornou um dos mais famosos do mundo** Blog Anota Aí, 2023. Disponível em: <https://anota.ai/blog/historia-do-hamburger/> Acesso em: 18. abr. 2025.

FELITTI, Chico. **Hamburguerias viram hit em SP e número de casas gourmet cresce 500%**. Folha de São Paulo, São Paulo, 2014. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2014/09/1515122-hamburguerias-viram-hit-em-spe-numero-de-casas-gourmet-cresce-500.shtml?loggedpaywall>. Acesso em: 26. fev. 2018.

SEBRAE **Ideia de negócio hamburgueria, 2025**. Disponível em: https://bibliotecas.sebrae.com.br/chronus/ARQUIVOS_CHRONUS/IDEIAS_DE_NEGOCIO/PDFS/ideia-de-negocio_hamburgueria.pdf Acesso em: 18. abr. 2025.

SILVA, Eduardo. **Hambúrguer de chocolate é destaque na New York Burger na Vila Curuçá**. Folha de São Paulo, São Paulo, 2018. Disponível em: <https://guia.folha.uol.com.br/mural/2018/02/hamburger-de-chocolate-e-destaque-na-newyork-burger-na-vila-curuca.shtml>. Acesso em: 27. fev. 2018.

SMITH, Andrew F. **Hambúrguer: uma história global**. ISBN: 9788539602001 Senac São Paulo, 2012.

B9, **Coca-Cola incentiva sustentabilidade com o reaproveitamento inteligente de garrafas**. Disponível em: <https://www.b9.com.br/49088/coca-cola-incentiva-sustentabilidade-com-o-reaproveitamento-inteligente-de-garrafas/>. Acesso em: 27. maio. 2014

BABY HERO, **História do Fliperama**. Disponível em: <https://babyherois.com.br/maquinas-de-fliperama/> .Acesso em: 10. setembro. 2025

COMANDO GEEK MARKETPLACE, **O que é Arcade**. Disponível em: <https://comandogeek.com.br/blog/glossario/o-que-e->

[arcade/#:~:text=O%20que%20%C3%A9%20um%20Arcade,t%C3%ADtulos%20mais%20modernos%20e%20sofisticados](#). Acesso em: 26. Novembro. 2025

BAIRRO BAR, a história e legado dos fliperamas. Disponível em: <https://www.bario.com.br/blog/historia-dos-fliperamas#:~:text=Os%20fliperamas%2C%20ou%20arcades%2C%20t%C3%AAm%20uma%20rica,jogos%20eletr%C3%B4nicos%2C%20tornando%2Dse%20um%20importante%20espa%C3%A7o%20social>. Acesso em: 27. Novembro. 2025

CASA COR. Retrô Design: 11 inspirações para trazer o charme do passado ao presente. Disponível em: <https://casacor.abril.com.br/pt-BR/noticias/decoracao/retro-design-11-inspiracoes-para-trazer-o-charme-do-passado-ao-presente>. Acesso em: 09. junho. 2025

CASA COR. Conheça o estilo Vintage e sua influência na decoração contemporânea. Disponível em: <https://casacor.abril.com.br/pt-BR/noticias/decoracao/estilo-vintage-influencia-na-decoracao-contemporanea>. Acesso em: 01. março. 2025

CONFEA, Conselho Federal de Engenharia e Agronomia NBR-9050:2020. Disponível em: https://www.confea.org.br/midias/acessibilidade_abnt_2022.pdf. Acesso em: 27. Novembro. 2025.