

**CENTRO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA**

**PAULA SOUZA**

**ETEC VEREADOR E VICE PREFEITO SÉRGIO DA FONSECA**

**ADMINISTRAÇÃO – MTEC (MANHÃ)**

**JHONATAS DANTAS RODRIGUES  
RENAN FREITAS NASCIMENTO  
OTÁVIO ALEFE AMARAL  
MATEUS HENRIQUE MARTINS  
LUÍS FELIPE SANT'ANNA**

**REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL DA  
EMPRESA SULAMITA ENXOVAIS**

**IBITINGA/SP  
2025**

**JHONATAS DANTAS RODRIGUES  
RENAN FREITAS NASCIMENTO  
OTÁVIO ALEFE AMARAL  
MATEUS HENRIQUE MARTINS  
LUÍS FELIPE SANT'ANNA**

**REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL DA  
EMPRESA SULAMITA ENXOVAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso Técnico em Administração da Etec Vereador e Vice Prefeito Sérgio da Fonseca, orientado pelo Prof. Randal Matteucci e pelo Prof. Fúlvio Zaniboni, como requisito parcial para obtenção do título de técnico em Administração.

Orientador: Fúlvio Zaniboni; Randal  
Matteucci

**JHONATAS DANTAS RODRIGUES  
RENAN FREITAS NASCIMENTO  
OTÁVIO ALEFE AMARAL  
MATEUS HENRIQUE MARTINS  
LUÍS FELIPE SANT'ANNA**

**REPRESENTAÇÃO TRIDIMENSIONAL DA  
EMPRESA SULAMITA ENXOVAIS**

O presente trabalho de conclusão de curso foi julgado e aprovado para a obtenção do título de Técnico em Recursos Humanos da Escola Técnica Estadual de Ibitinga – Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza, sendo pré-requisito parcial para obtenção do título.

IBITINGA, 1 DE DEZEMBRO DE 2025.

Banca Examinadora

---

Prof<sup>a</sup> Randal Matteucci

---

Prof<sup>o</sup>. Fúlvio Zaniboni

## **AGRADECIMENTOS**

À ETEC de Ibitinga pela oportunidade de cursar gratuitamente o curso técnico de administração

À empresa Sulamita Enxovals que agregou nosso conhecimento e experiência sobre o mercado de trabalho

## RESUMO

O projeto "Representação Tridimensional da Empresa Sulamita Enxovais" foi um trabalho desenvolvido pelos estudantes Jhonatas Dantas Rodrigues, Renan Freitas do Nascimento, Otávio Alefe Amaral, Luís Felipe Sant'anna e Mateus Henrique da Silva Martins, sob a orientação dos professores Randal Matteucci e Fúlvio Jorge Zaniboni, visando criar um diorama em escala do setor frontal e da área de atendimento da loja Sulamita Enxovais, tradicional em Ibitinga (SP). O objetivo principal era representar tridimensionalmente o ambiente comercial, aplicando conceitos de design, layout e técnicas de maquetaria, fundamentadas teoricamente na importância das maquetes arquitetônicas para visualização e teste de organização espacial e fluxo de circulação. A metodologia incluiu visita técnica, coleta de medidas, análise de referências e definição da escala 1:20 para a base de 50x45 cm, utilizando materiais como MDF, acrílico, papelão, EVA, tecidos, e fita LED. O desenvolvimento abrangeu a construção da estrutura e mobiliário, pintura, acabamento e instalação de iluminação LED no teto. Apesar dos desafios enfrentados em seis meses, como problemas de comunicação, divergências na confecção de detalhes (como as tiaras de algodão) e falhas técnicas (como no LED), a equipe superou as dificuldades através de colaboração e uma divisão de funções equilibrada, garantindo que três integrantes mantivessem a execução na Sala Maker e os outros dois contribuíssem com recursos. O resultado final foi um diorama fiel esteticamente e funcionalmente ao ambiente real, demonstrando a aplicação bem-sucedida dos princípios teóricos

# SUMÁRIO

<b>CAPÍTULO 1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLOGIA.....</b>	<b>8</b>
1.1 Conceitos Fundamentais sobre Maquetes Arquitetônicas .....	8
1.2 Técnicas e Materiais Utilizados em Maquetes .....	8
1.3 Diretrizes de Design e Layout Comercial .....	8
1.4 Histórico e Relevância da Loja Sulamita Enxovals Têxtil .....	9
1.5 Metodologia Aplicada ao Projeto.....	9
1.6 Encerramento do Capítulo .....	9
<b>CAPÍTULO 2 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO.....</b>	<b>10</b>
2.1 Análise Inicial do Ambiente Real .....	10
2.2 Definição da Escala e Justificativa Técnica.....	10
2.3 Seleção e Caracterização dos Materiais .....	10
2.4 Etapas Construtivas.....	11
2.4.1 Elaboração da planta baixa.....	11
2.4.2 Construção da estrutura.....	11
2.4.3 Mobiliário e elementos internos.....	11
2.4.4 Pintura e acabamento .....	11
2.4.5 Instalação da iluminação.....	12
2.5 Iluminação e Composição Visual .....	12
2.6 Dificuldades e Soluções Implementadas.....	13
2.7 Resultado Final .....	13

## INTRODUÇÃO

Durante os seis meses de desenvolvimento do diorama, o grupo enfrentou alguns desafios de comunicação que marcaram parte do processo. Em determinadas etapas — como na criação das tiaras feitas com algodão, utilizadas para simbolizar o conforto presente nos produtos da Sulamita Enxovais — surgiram divergências sobre a melhor forma de confeccioná-las e integrá-las ao visual final do projeto. Essas diferenças de opinião acabaram gerando pequenas falhas de comunicação que, em alguns momentos, resultaram em conflitos e desacordos, atrasando temporariamente o andamento das atividades. Essas situações deixaram evidente a importância de alinhar ideias desde o início, estabelecer acordos claros e manter o diálogo sempre aberto, especialmente em tarefas que envolviam criatividade e interpretação estética.

Apesar desses desafios, três integrantes conseguiram comparecer à Sala Maker com frequência, pelo menos duas vezes por semana. A presença constante desses membros foi essencial para dar continuidade ao trabalho, realizar testes de materiais, ajustar medidas, aplicar acabamentos e corrigir etapas que exigiam precisão manual. O comprometimento desses participantes garantiu que o projeto avançasse de maneira consistente, mesmo quando surgiam dificuldades internas no grupo.

Enquanto isso, os outros dois integrantes — que não podiam estar presentes com regularidade por morarem em outra cidade — também tiveram papel fundamental no desenvolvimento do diorama. Mesmo à distância, contribuíram ativamente fornecendo verba ou materiais importantes para a produção, demonstrando responsabilidade e engajamento com o resultado final. Esse apoio possibilitou que os demais integrantes tivessem à disposição todos os recursos necessários para continuar a construção sem interrupções.

Essa divisão equilibrada de esforços, respeitando as limitações e capacidades de cada integrante, permitiu que o grupo superasse os problemas de comunicação e reorganizasse suas funções de forma mais eficiente. Com o tempo, a equipe evoluiu na forma de se comunicar, aprendeu a ouvir diferentes pontos de vista e passou a trabalhar de maneira mais colaborativa. Ao final, o diorama foi concluído com dedicação, cuidado e comprometimento coletivo, refletindo o empenho de todos e transformando desafios em aprendizado.

## **1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E METODOLOGIA**

### **1.1 CONCEITOS FUNDAMENTAIS SOBRE MAQUETES ARQUITETÔNICAS**

As maquetes arquitetônicas são representações tridimensionais utilizadas para visualizar, compreender e testar a organização espacial de um ambiente. No contexto comercial, sua função vai além da estética: elas permitem observar o fluxo de circulação, simular iluminação, testar a disposição de produtos e identificar problemas estruturais antes da execução real. Por isso, são amplamente empregadas em processos de planejamento físico e visual.

### **1.2 TÉCNICAS E MATERIAIS UTILIZADOS EM MAQUETES**

A construção de maquetes exige o domínio de técnicas que variam conforme o nível de detalhamento pretendido. Materiais como MDF, papelão, acrílico, EVA e tecidos permitem diferentes graus de precisão e acabamento. Técnicas de corte manual, pintura, colagem e modelagem garantem que o resultado final apresente fidelidade estética e funcional em relação ao espaço representado.

### **1.3 DIRETRIZES DE DESIGN E LAYOUT COMERCIAL**

O design comercial baseia-se em princípios que determinam a eficiência e a atratividade do espaço. Entre eles destacam-se:

- organização lógica dos setores;
- circulação fluida;
- visibilidade estratégica dos produtos;
- padronização estética;
- iluminação direcionada;

- ergonomia e acessibilidade.

Essas diretrizes orientam não apenas o funcionamento da loja real, mas também a forma como o diorama deve ser interpretado e reproduzido.

## **1.4 HISTÓRICO E RELEVÂNCIA DA LOJA SULAMITA ENXOVAIS TÊXTIL**

A Sulamita Enxovals Têxtil, situada em Ibitinga (SP), é uma empresa tradicional no ramo de cama, mesa e banho, destacando-se pela produção própria e pela ampla variedade de produtos. Seu espaço físico inclui fábrica, estoque, sala de corte e área de vendas. A loja foi escolhida como referência para este projeto devido à sua organização visual, diversidade de elementos estruturais e relevância econômica para o município.

## **1.5 METODOLOGIA APLICADA AO PROJETO**

A metodologia empregada neste trabalho envolveu etapas articuladas entre teoria e prática. Inicialmente, realizou-se uma visita técnica para registro fotográfico, observação do espaço físico e coleta de medidas. Em seguida, foram definidos a escala do modelo, os materiais a serem utilizados e a elaboração da planta de base. Esses procedimentos serviram como guia para o desenvolvimento do diorama, descrito no capítulo seguinte.

## **1.6 ENCERRAMENTO DO CAPÍTULO**

O presente capítulo integra os principais referenciais teóricos e metodológicos que sustentaram o desenvolvimento do projeto. Esses fundamentos orientaram a construção do diorama e garantiram coerência entre o estudo técnico do espaço real e sua representação física, estabelecendo a base necessária para a aplicação prática apresentada no Capítulo 2.

## 2 – DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 2.1 ANÁLISE INICIAL DO AMBIENTE REAL

O desenvolvimento do diorama teve início com a análise do espaço físico da loja Sulamita Enxovals, reconhecida no município de Ibitinga (SP) pela atuação no segmento de cama, mesa e banho. Durante a visita técnica, observou-se que a loja possui ampla área de exposição e setores diversos, incluindo estoque, fábrica anexa e sala de corte. Contudo, a complexidade total do ambiente inviabilizaria sua representação integral no modelo físico.

Dessa forma, optou-se por reproduzir apenas o setor frontal da loja, correspondente à área de exposição de enxovals e mobiliário de demonstração. Essa decisão foi tomada por dois motivos principais: garantir uma escala adequada que permitisse detalhamento realista e manter a fidelidade visual sem comprometer a funcionalidade do modelo.

### 2.2 DEFINIÇÃO DA ESCALA E JUSTIFICATIVA TÉCNICA

A escala escolhida para a construção do diorama foi 1:20, definida com base na proporcionalidade entre tamanho da base disponível e necessidade de detalhamento dos elementos. Escalas menores, como 1:30 ou 1:40, dificultariam a criação de peças detalhadas e comprometeriam a verossimilhança do mobiliário. Por outro lado, escalas maiores ultrapassariam o limite físico da base de 50 cm x 45 cm, inviabilizando a montagem.

A escala 1:20 mostrou-se adequada por possibilitar boa leitura visual, precisão dimensional e fidelidade estética, favorecendo a representação de camas, prateleiras, tecidos e demais itens característicos da loja.

### 2.3 SELEÇÃO E CARACTERIZAÇÃO DOS MATERIAIS

A construção do diorama exigiu a escolha de materiais que garantissem resistência, viabilidade de manipulação e qualidade no acabamento. Os materiais selecionados foram:

- MDF
- Acrílico

- Papelão
- EVA
- Palitos de picolé
- Tintas spray e guache
- Cantoneiras de alumínio
- Tecidos variados
- Fita LED RGB e dobradiças
- Colas diversas

## 2.4 ETAPAS CONSTRUTIVAS

O processo de construção do diorama foi estruturado em etapas, garantindo coerência entre planejamento e execução.

### 2.4.1 ELABORAÇÃO DA PLANTA BAIXA

A planta baixa foi desenvolvida manualmente, contendo dimensões, mobiliário e distribuição interna, servindo como guia técnico.

### 2.4.2 CONSTRUÇÃO DA ESTRUTURA

A estrutura foi confeccionada em MDF, acrílico, papelão e isopor, com reforço em cantoneiras de alumínio.

### 2.4.3 MOBILIÁRIO E ELEMENTOS INTERNOS

Os móveis foram feitos em papelão e revestidos com tecido ou pintura manual, buscando aproximação ao ambiente real.

### 2.4.4 PINTURA E ACABAMENTO

A pintura foi realizada com tinta spray e guache, buscando uniformidade e fidelidade estética.

#### **2.4.5 INSTALAÇÃO DA ILUMINAÇÃO**

A fita LED foi instalada no teto, com uso predominante da luz branca, aproximando o modelo do ambiente comercial real.



Figura 1 – Primeiro Teste de iluminação

#### **2.5 ILUMINAÇÃO E COMPOSIÇÃO VISUAL**

A iluminação valorizou texturas e profundidade, enquanto o uso de acrílico nas paredes laterais possibilitou visualização interna eficiente.



Figura 2 – Segundo Teste de iluminação

## 2.6 DIFICULDADES E SOLUÇÕES IMPLEMENTADAS

Foram encontradas dificuldades como divergência de horários, reconstrução de peças, problemas com LED e descolamento de cantoneiras, todas solucionadas colaborativamente.

## 2.7 RESULTADO FINAL

O diorama apresentou fidelidade estética e funcional, destacando-se pela escala adequada, materiais bem selecionados e iluminação eficiente.

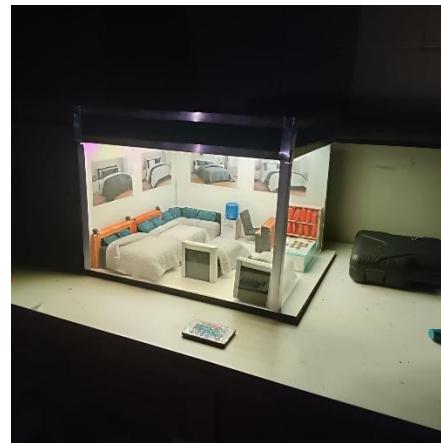


Figura 3 – Visão Lateral do diorama finalizado

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do diorama da empresa Sulamita Enxovais representou um processo abrangente que envolveu pesquisa, análise técnica, tomada de decisões projetuais e execução prática. Ao longo dos seis meses de trabalho, o grupo pôde vivenciar, na prática, os desafios inerentes à construção de representações tridimensionais, consolidando conhecimentos sobre maquetes arquitetônicas, escala, escolhas de materiais, organização espacial e princípios de design comercial. Assim, o projeto cumpriu plenamente seu objetivo de representar, de forma fiel e funcional, parte do ambiente real da loja, transformando dados coletados em uma materialização palpável e visualmente coerente.

Desde as primeiras etapas — como a visita técnica, o levantamento estrutural e a coleta de medidas — até os momentos finais de acabamento e instalação da iluminação, o grupo precisou integrar teoria e prática para garantir que o diorama fosse mais do que uma simples reprodução visual. Ele se tornou um exercício de compreensão do espaço comercial, considerando fluxo de circulação, posicionamento de mobiliário, iluminação, contraste de materiais e leitura estética. A escolha da escala 1:20 mostrou-se adequada, permitindo a construção de elementos detalhados sem comprometer a proporção geral e facilitando ajustes durante o processo.

A construção da estrutura, mobiliário e acabamento revelou a importância de selecionar materiais compatíveis com cada etapa. MDF, papelão, acrílico, tecidos, tintas e canto-neiras foram utilizados de maneira complementar, possibilitando a criação de superfícies estáveis, texturas adequadas e efeitos visuais condizentes com o ambiente real. Além disso, a instalação da iluminação — composta por fita LED branca no teto — agregou profundidade, destaque das texturas e contraste entre os elementos, aproximando ainda mais o diorama da experiência proporcionada pelo espaço comercial da Sulamita Enxovais.

Entretanto, todo esse percurso não ocorreu sem dificuldades. Divergências de horários, falhas técnicas, peças que precisaram ser refeitas e desafios de comunicação testaram a capacidade de organização e colaboração da equipe. As divergências relacionadas à confecção de detalhes — como as tiaras feitas com algodão — e a necessidade de tomar decisões rápidas para evitar atrasos exigiram do grupo não apenas habilidades práticas, mas também maturidade, diálogo e responsabilidade coletiva. Mesmo com a ausência física de alguns integrantes em determinados momentos, a contribuição com materiais e recursos financeiros permitiu que o projeto não fosse interrompido. Da mesma forma, a presença constante de três membros na

Sala Maker garantiu o andamento contínuo da construção, reforçando a importância da divisão funcional equilibrada.

Esse processo, apesar de complexo, contribuiu para o desenvolvimento pessoal e técnico dos integrantes. Aprender a lidar com prazos, reorganizar tarefas, assumir responsabilidades e solucionar problemas inesperados faz parte da realidade de projetos reais — principalmente aqueles que envolvem criação, prototipagem e interpretação de espaços. Dessa forma, o grupo adquiriu não apenas conhecimento sobre técnicas de maquetaria, mas também competências essenciais como trabalho em equipe, gestão de recursos, comunicação objetiva e persistência diante de obstáculos.

O resultado final alcançado demonstra que, apesar das dificuldades enfrentadas, o grupo foi capaz de construir uma representação tridimensional fiel, coerente e visualmente atrativa da loja Sulamita Enxovals. O diorama evidencia o comprometimento da equipe na reprodução de elementos característicos do ambiente real, reforçando a função deste tipo de representação no campo do design comercial. Ele possibilita a visualização do espaço de forma clara, permitindo analisar sua organização, iluminação, estética e funcionalidade. Além disso, reforça a utilidade das maquetes como ferramentas de apresentação, estudo e simulação, especialmente em contextos educacionais ou profissionais que envolvem planejamento espacial.

Conclui-se, portanto, que o projeto atingiu seus objetivos principais: representar de maneira tridimensional parte da loja Sulamita Enxovals, aplicar conceitos teóricos estudados ao longo do curso, desenvolver habilidades práticas de construção e proporcionar aos integrantes um contato direto com os desafios e responsabilidades de um projeto real. A experiência obtida por meio desse processo ampliou o repertório técnico e criativo do grupo, fortalecendo competências que serão relevantes em futuras atividades acadêmicas e profissionais. O diorama final não apenas sintetiza o aprendizado obtido, mas também evidencia a capacidade da equipe de transformar teoria em prática por meio de esforço conjunto, planejamento e dedicação.

Por fim, este trabalho deixa como contribuição a demonstração de que a maquetaria, quando aplicada a ambientes comerciais, é capaz de oferecer uma compreensão profunda sobre o espaço e seu funcionamento, além de servir como ferramenta visual eficiente para análise e apresentação. O aprendizado adquirido ao longo deste projeto reforça a importância de processos colaborativos bem estruturados e da integração entre teoria e prática, elementos essenciais para a formação técnica e profissional dos estudantes envolvidos. Dessa forma, o diorama da

Sulamita Enxovals não representa apenas um modelo físico, mas sim o reflexo de uma trajetória de pesquisa, superação e crescimento coletivo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (BECKER, 2000) BECKER, Fernando, FARINA, Sérgio, SCHEID, Urbano. **Apresentação de trabalhos escolares.** Orientação para datilografia e digitação. Porto Alegre: Multilivro, 2000.
- (CHEMIN, 2005) CHEMIN, Beatriz Francisca. **Guia Prático da UNIVATES para trabalhos acadêmicos.** Lajeado: UNIVATES, 2005.
- (FARINA, 1997) FARINA, Sérgio. **Referências bibliográficas e eletrônicas.** São Leopoldo: UNISINOS, 1997.
- (NOGUEIRA et al, 2005) Nogueira, Kenedy L.; LAMOUNIER, Edgard Jr.; Cardoso, Alexandre. (2007). **UPPER LIMB PROSTHESES TRAINNING USING AUGMENTED REALITY.** Aipr - International Conference on Artificial Intelligence and Pattern Recognition Orlando, FL, USA.
- (ROCHA, 2006) ROCHA, José Antonio Meira da. **Modelo de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).** Modelo de documento digital do programa OpenOffice 2.0 disponível em <[http://www.meiradarocha.jor.br/uploads/1021/196/modelo\\_de\\_projeto\\_de\\_TCC-2006-06-12a.sxw](http://www.meiradarocha.jor.br/uploads/1021/196/modelo_de_projeto_de_TCC-2006-06-12a.sxw)>. Acesso em: 12 jun. 2006.
- (THUMS, 2000) THUMS, Jorge. **Acesso à realidade:** técnicas de pesquisa e construção do conhecimento. Porto Alegre: Sulina/Ulbra, 2000.