

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DESIGN DE PRODUTO

Morgana Grzybowski Ferreira

Mobiliário com foco em espaços coworking pet-friendly

Florianópolis
2022

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE EXPRESSÃO GRÁFICA
CURSO DESIGN DE PRODUTO

Morgana Grzybowski Ferreira

Mobiliário com foco em espaços coworking pet-friendly

Projeto de Conclusão de Curso submetido ao Programa de Graduação da Universidade Federal de Santa Catarina para a obtenção do Grau de Bacharel em Design de Produto.
Orientador: Prof. Dr. Ivan Luiz de Medeiros.

Florianópolis
2022

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Ferreira, Morgana Grzybowski
Mobiliário com foco em espaços coworking pet-friendly /
Morgana Grzybowski Ferreira ; orientador, Ivan Luiz
Medeiros, 2023.
134 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) -
Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de
Comunicação e Expressão, Graduação em Design de Produto,
Florianópolis, 2023.

Inclui referências.

1. Design de Produto. 2. Mobiliário. 3. Coworking. 4.
Pet-frendly. I. Medeiros, Ivan Luiz. II. Universidade
Federal de Santa Catarina. Graduação em Design de Produto.
III. Título.

Morgana Grzybowski Ferreira

Mobiliário com foco em espaços coworking pet-friendly

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design de Produto e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design de Produto - UFSC

Florianópolis, 14 de julho de 2023.

Prof. Cristiano Alves da Silva, Dr.
Coordenador do Curso

Banca examinadora:

Prof. Ivan Luiz de Medeiros, Dr.
Orientador
UFSC

Prof. Cristiano Alves da Silva, Dr.
Avaliador
UFSC

Prof. Raquel Martinelli
Avaliadora
UFSC

Este trabalho é dedicado a minha filha, meus pais, nossa *pet* Fergie e todos que contribuíram de alguma forma no desenvolvimento desse projeto.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, em especial meus pais, Rogério e Magali, por todo amor, apoio e incentivo nesses anos.

Agradeço a minha filha, Serena, que veio ao mundo para me trazer objetivo de vida, norteamento e direção. Por ela, descobri o amor no universo infantil, em que junto com o Design de Produto, espero colher frutos.

Agradeço a minha melhor amiga, comadre, Marília, que me socorreu inúmeras vezes nas aulas on-line, ficando com a Serena enquanto eu via aula.

Agradeço ao pai da minha filha, Felipe, que me apoiou e incentivou ao retorno da faculdade, e que sempre que eu precisei esteve ali.

Agradeço a todos os meus amigos e amigas, que sempre acreditaram em mim e me incentivaram em todas as mudanças da minha vida.

Agradeço aos meus professores que me ajudaram no meu progresso acadêmico, com todas as suas experiências e ensinamentos, e, em especial ao Prof. Ivan Luiz de Medeiros, meu orientador neste, que em todo o momento esteve presente e prontamente apto a me ajudar, me escutar, esclarecendo todas as dúvidas e questionamentos que surgiram ao longo desse processo. Pela sua paciência, gentileza e bondade.

Agradeço a Deus que esteve sempre presente ao meu lado, em toda a minha vida.

E por fim, agradeço a todos os que participaram desse processo, e por todas as pessoas maravilhosas que conheci ao longo da minha vida universitária.

RESUMO

O ambiente de trabalho das pessoas modernas está mudando cada vez mais, especialmente depois da pandemia da COVID-19 no ano de 2020. Trabalhadores que passaram a trabalhar em suas casas, ou ainda se desfizeram de seus escritórios físicos, passaram a frequentar espaços *coworking*, uma vez que esses atendiam todas as suas necessidades de maneira satisfatória. Acompanhando tal tendência, o número de lares brasileiros que possuem animais de estimação também aumentou exponencialmente, e junto com isso, comércios, hotéis, escritórios e parques, passaram a agregar em seus serviços o conceito *pet-friendly*. Com isso, através da metodologia do Design *Thinking*, este projeto teve como objetivo desenvolver um mobiliário para atender as necessidades dos usuários que frequentam espaços *coworking* com seus *pets*. Para isso, reúne informações sobre o mercado *pet* e o conceito *pet-friendly*, ambientes *coworking*, design de mobiliário e estudos de ergonomia, bem como pesquisas com o público-alvo e análises de concorrentes.

Palavras-chave: Mobiliário. *Coworking*. *Pet-friendly*.

ABSTRACT

The work environment of modern people is changing more and more, especially after the COVID-19 pandemic in 2020. Workers who started to work at home, or even got rid of their physical offices, started to frequent coworking spaces, since these met all their needs satisfactorily. Accompanying this trend, the number of Brazilian households that have pets has also increased exponentially, and along with this, shops, hotels, offices and parks have started to add the pet-friendly concept to their services. With that, through the Design Thinking methodology, this project aimed to develop furniture to meet the needs of users who frequent coworking spaces with their pets. For this, it gathers information about the pet market and the pet-friendly concept, coworking environments, furniture design and ergonomic studies, as well as research with the target audience and analysis of competitors.

Keywords: Furniture. coworking. Pet friendly.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – População de animais no Brasil em 2019	23
Figura 2 – Itens e objetos básicos em ambientes pet friendly	26
Figura 3 – Móveis que integram animais	30
Figura 4 – Móveis modernos com conceito pet friendly	30
Figura 5 – Exemplos de materiais em produtos pets	31
Figura 6 – Imagem da fachada da Nex Coworking	33
Figura 7 – Espaço externo da Nex Casa de Pedra	34
Figura 8 – Salas de escritório	35
Figura 9 – Sala de escritório	35
Figura 10 – Sala de reunião	36
Figura 11 – Salas privadas	36
Figura 12 – Fachada do Multi Open Shopping	37
Figura 13 – Entrada/Espaço compartilhado	38
Figura 14 – Sala clientes fixos	39
Figura 15 – Sala privada	39
Figura 16 – Pesquisa Desk parte 1	40
Figura 17 – Pesquisa Desk parte 2	41
Figura 18 – Entrevista 1	43
Figura 19 – Entrevista 2	44
Figura 20 – Infográfico	46
Figura 21 – Persona 1	48
Figura 22 – Painel estilo de vida 1	48
Figura 23 – Persona 2	49
Figura 24 – Painel estilo de vida 2	49
Figura 25 – Infográfico Hierarquia da Ergonomia e da Hedonomia	51
Figura 26 – Dimensões gerais da mesa de trabalho	53
Figura 27 – Dimensões gerais da mesa de trabalho (Vista frontal)	53
Figura 28 – Dimensões mesa	54

Figura 29 – Representação da cadeira	55
Figura 30 – Análise Sincrônica	59
Figura 31 – Análise estrutural cadeira IKEA	63
Figura 32 – Análise Estrutural mesa de trabalho TokStok	64
Figura 33 – Tipos de Madeiras Processadas	66
Figura 34 – Tipos de metais	67
Figura 35 – Tipos de materiais para isolamento acústico	68
Figura 36 – Conceitos	70
Figura 37 – Painel de expressão do produto - conceito contemporâneo	72
Figura 38 – Painel Visual do produto - conceito contemporâneo	72
Figura 39 – Painel de expressão do produto - conceito integrativo	73
Figura 40 – Tema visual do produto - conceito integrativo	74
Figura 41 – Painel de expressão do produto - conceito acolhedor	74
Figura 42 – Tema visual do produto - conceito acolhedor	75
Figura 43 – Geração de alternativas iniciais	76
Figura 44 – Geração de alternativas secundárias	77
Figura 45 – Alternativa 1	78
Figura 46 – Alternativa 2	79
Figura 47 – Alternativa 3	80
Figura 48 – Alternativa 4	81
Figura 49 – Matriz de decisão	82
Figura 50 – Refinamento parte 1	83
Figura 51 – Refinamento parte 2	84
Figura 52 – Mockup (parte 1)	85
Figura 53 – Mockup (parte 2)	86
Figura 54 – Mockup (parte 3)	86
Figura 55 – Mockup (parte 4)	87
Figura 56 – Modelagem 3D	88
Figura 57 – Comparação entre cores	90

Figura 58 – Paleta de cores	91
Figura 59 – Render em perspectiva (parte 1)	92
Figura 60 – Render em perspectiva (parte 2)	92
Figura 61 – Opção de distribuição (parte 1)	93
Figura 62 – Opção de distribuição (parte 2)	93
Figura 63 – Ambientação coworking	94
Figura 64 – Ambientação coworking vista superior	95
Figura 65 – Ambientação com usuário 1	95
Figura 66 – Ambientação com usuário 2	96
Figura 67 – Construção do modelo	97
Figura 68 – Modelo completo	97
Figura 69 – Mobiliário completo	98
Figura 70 – Elementos do mobiliário	99
Figura 71 – Madeiras pegboard	100
Figura 72 – Acessórios pegboard	100
Figura 73 – Rodinhas mesas	101
Figura 74 – Mesa de apoio/espço pet	101
Figura 75 – Suporte do painel de isolamento acústico	102
Figura 76 – Tomadas e entradas USB.	103
Figura 77 – Suporte mochilas/bolsas/maletas.	103
Figura 78 – Arranjo Individual 1	104
Figura 79 – Arranjo individual 2	104
Figura 80 – Arranjo para uso coletivo.	105
Figura 81 – Vista Explodida Poltrona de Trabalho.	105
Figura 82 – Vista Explodida Mesa de Trabalho.	106
Figura 83 – Vista Explodida da Mesa de apoio/espço pet	106
Figura 84 – Vista Explodida do Painel de Isolamento Acústico e acessórios	107
Figura 85 – Elementos para montagem.	108
Figura 88 – Detalhe formas gerais	110

Figura 89 – Possibilidade de uso coletivo	111
Figura 90 – Possibilidade de uso individual	111

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Etapas Design Thinking	20
Tabela 2 – Dimensões gerais da mesa de trabalho	53
Tabela 3 – Medidas norma técnica assento trabalho	55
Tabela 4 – Tipos de raças e seus tamanhos	57
Tabela 5 – Camas e casas presentes no mercado	57
Tabela 6 – Mobiliário pet friendly	58

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Lista de verificação Mesa Escritório Mackey	60
Quadro 2 – Lista de Verificação Mesa Lateral WestWing	60
Quadro 3 – Lista de Verificação sofá Hyun Jin Oh	61
Quadro 4 – Lista de Verificação Cadeira por Sulakshana	61
Quadro 5 – Lista de Verificação Mesa Lateral Cazu	62
Quadro 6 – Lista de Verificação suporte lateral UFOU	62
Quadro 7 – Requisitos de projeto	69

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	16
1.1 OBJETIVOS	17
1.1.1 Objetivo Geral	17
1.1.2. Objetivos específicos	17
1.2 JUSTIFICATIVA	18
1.3 METODOLOGIA DE PROJETO	19
2 IMERSÃO	21
2.1 ANIMAIS DOMÉSTICOS	21
2.1.1 Mercado pet	22
2.1.2 Pets no ambiente de trabalho	23
2.1.3 Conceito pet friendly	25
2.1.4 O bem-estar animal e o enriquecimento ambiental	27
2.2 DESIGN DE MOBILIÁRIO	28
2.2.1 Mobiliário para animais domésticos	29
2.3 ESPAÇOS COWORKING	32
2.3.1 Análise de Espaço - Espaço Coworking Nex - Curitiba PR	33
2.3.2 Análise de Espaço - SandBox Coworking - Florianópolis SC	37
2.4 PESQUISA DESK	40
2.5 PESQUISA DE PÚBLICO	42
2.5.1 Entrevistas com os gestores	42
2.5.1.1 Gestor NEX coworking	43
2.5.1.2 Gestor SandBox Coworking	44
2.5.2 Infográfico	45
2.5.3 Personas e painéis de estilo de vida	47
2.6 ERGONOMIA E HEDONOMIA	50
2.6.1 Análise ergonômica de mobiliário para escritório	51
2.6.2 Análise dimensional do mobiliário para pets	56
2.7 ANÁLISE SINCRÔNICA	58

2.7.1 Análise Estrutural	63
2.8 MATERIAIS	65
2.8.1 Madeira	65
2.8.2 Metais	67
2.8.3 Materiais para isolamento acústico	68
2.9 REQUISITOS DE PROJETO	69
3 IDEIAÇÃO	70
3.1 CONCEITOS	70
3.1.1 Painel de expressão do produto e Painel Visual	71
3.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS	76
3.2.1 Matriz de decisão	81
3.2.2 Refinamento	82
3.2.3 Mockup de Baixa Fidelidade	84
3.3 MODELAGEM 3D	87
3.3.1 Renderings	88
3.3.1.1 Paleta de cores	89
3.3.1.1 Render	91
3.4 AMBIENTAÇÃO	94
4 PROTOTIPAÇÃO	96
4.2 CONSTRUÇÃO DO MODELO	96
5 MEMORIAL DESCRITIVO	98
5.1 CONCEITO	98
5.2 FATOR DE USO	99
5.3 FATOR ESTRUTURAL E FUNCIONAL	105
5.4 FATOR TÉCNICO-CONSTRUTIVO	107
5.5 FATOR ESTÉTICO-SIMBÓLICO	110
5.6 FATOR COMERCIAL	112
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	113

1 INTRODUÇÃO

É notório o crescimento exponencial do número de animais de estimação nos lares brasileiros. Tendência essa que aumentou ainda mais com a pandemia da COVID-19 e com o aumento do interesse das pessoas em relação à adoção de animais.

A relação entre homem-animal existe desde os primórdios da humanidade, porém foi mudando consideravelmente a forma com que tais animais eram vistos e tratados, passando do status de "caça" para "companhia e amor".

A presença de animais de estimação passou a ser considerada uma característica universal na sociedade humana (Almeida, de Almeida, & Braga, 2009). Segundo Tipper (2011), atualmente, pelo menos metade das residências das sociedades ocidentais possuem um ou mais animais de estimação, sendo esses considerados membros da família, recebendo amor, proteção e amparo.

Baun et al. (1986) defende que os animais possuem efeitos positivos na saúde mental e física das pessoas, como: auxiliar na recuperação de certas doenças, na baixa de pressão arterial e diminuir as chances de crianças possuírem alergias quando crescem na presença de animais em casa.

Com o recorrente crescimento de famílias que possuem e amam seus animais, houve também um crescimento muito significativo e orgânico de tudo que envolve esse nicho, sendo o mercado *pet* o maior deles. De 2019 para 2020, o instituto *Pet Brasil* mostrou que o segmento cresceu 13,5%, demonstrando que os *pets* conseguiram se manter e inclusive crescer dentro do mercado econômico nacional, mesmo com a crise política e econômica do país durante a pandemia do coronavírus.

Silva (2022) diz que o isolamento social acabou contribuindo para que as pessoas resolvessem adotar seu primeiro animal de estimação, e que passassem a investir mais nos mesmos. O pior da pandemia passou, e tal tendência só aumentou, mostrando uma boa oportunidade para investir e gerar novos produtos que atendam a necessidade de usuários que possuem animais e que procuram por lugares que valorizem os mesmos.

Analisando tal contexto, outra tendência que cresceu junto a esse mercado, foi o conceito *pet-friendly*, em que muitos lugares, inclusive espaços de trabalho passaram a tornar tal fator como diretrizes sociais dos estabelecimentos.

Tornar tais lugares realmente aceitáveis pelos donos de *pets*, de modo que tanto esses como seus animais se sintam verdadeiramente confortáveis se tornou então uma questão para os gestores, que agora procuram soluções acessíveis e esteticamente interessantes para seus estabelecimentos.

Dentro de tais, espaços *coworkings* também cresceram exponencialmente com a grande quantidade de empresas que se tornaram *home office* ou deixaram de ter seu próprio espaço físico. Dentro dessas oportunidades, tais ambientes também vêm se tornando *pet friendly*, aceitando os animais em seus espaços enquanto seus usuários trabalham.

O presente trabalho então procura entender as necessidades e dores tanto de gestores de *coworkings* como de seus usuários que possuem animais de estimação, para o desenvolvimento de um mobiliário que atenda de maneira eficaz e significativa todas as questões abordadas por ambos.

1.1 OBJETIVOS

Este trabalho se divide em objetivos gerais e específicos, sendo o primeiro representando a problemática central do projeto, e o segundo os meios utilizados para que o objetivo geral seja atingido.

1.1.1 Objetivo Geral

Desenvolver um mobiliário com foco em ambientes *coworking* que possuam o conceito *pet friendly*.

1.1.2. Objetivos específicos

- Realizar pesquisa bibliográfica sobre conceito *pet friendly*, ambientes *coworking* e a relação humanos-*pets*;
- Analisar o mercado *pet* e tudo o que o mesmo engloba a nível nacional e internacional;
- Identificar as principais dores das pessoas que frequentam *coworking* e levam seus *pets* para tais ambientes;

- Identificar as necessidades dos donos de lugares *coworking* que são *pet friendly*;
- Realizar questionário e entrevista com donos de pets e donos de coworkings *pet friendly* para compreender mais sobre tais necessidades;
- Definir os requisitos de projeto, os materiais que podem ser utilizados e conceitos que definem o mobiliário a ser criado;
- Gerar alternativas;
- Desenvolver e testar um protótipo;

1.2 JUSTIFICATIVA

O crescimento exponencial e contínuo do mercado pet pode ser observado através de dados estatísticos, que revelam os números impressionantes desse segmento do mercado ao longo dos 5 anos. Segundo o *EuromonitorInternational.org* (2022) houve um crescimento de 87% nos últimos cinco anos, e esse número tende a aumentar cada vez mais.

Isso está diretamente ligado com o aumento de pessoas que decidiram ter animais domésticos em suas residências, e conseqüentemente, tornar a presença de seus *pets*, parte de seu dia-a-dia. Com isso, empresas, hotéis, comércios e ambientes compartilhados de trabalho começaram a aceitar que seus usuários trouxessem seus *pets* consigo enquanto frequentavam tais lugares.

Pesquisas e estudos de autores como Pohnert (2010) e Barker (2003) já demonstram os inúmeros benefícios que essa convivência proporciona para os donos de animais de estimação. Principalmente quando se trata dos mesmos em seus ambientes de trabalho, seja em empresas, escritórios ou espaços compartilhados, por serem lugares muitas vezes estressantes e com um nível alto de tensão.

Esse projeto, além de demonstrar e aprofundar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso de graduação de Design de Produto, possibilita a aplicação prática do mesmo, e apresenta a oportunidade de trabalhar em uma área altamente crescente no segmento brasileiro e mundial: o mercado *pet*.

Dentro dessas oportunidades, o presente projeto desenvolveu um mobiliário com foco em ambientes *coworking pet friendly*, uma vez que tais ambientes estão

cada vez mais populares, buscando diferenciais frente à seus concorrentes, e as oportunidades de criar um mobiliário que envolvam seus donos junto à seus pets.

1.3 METODOLOGIA DE PROJETO

A metodologia escolhida para o desenvolvimento desse projeto foi o *Design Thinking*, em o designer posiciona o usuário e suas necessidades como centro de toda a pesquisa.

Segundo Pazmino (2019) o *Design Thinking* se trata de um método exploratório, em que não há necessidade de seguir uma sequência de passos. Enquanto Filatro e Cavalcanti (2017), defendem que através das ferramentas de tal método é possível chegar em soluções que abrangem diferentes realidades, estimulando a inovação, a colaboração e a observação do usuário.

O *Design Thinking* pode ser resumido em três fases: empatia (imersão), ideação e implementação.

A fase de empatia (imersão) é a primeira etapa do processo projetual, em que o designer deve buscar conhecer as dores, desejos e necessidades dos usuários. Para Vianna et al. (2012) é a oportunidade de serem obtidos os *insights* que trarão as oportunidades decorrentes da observação dos usuários, além de buscar observar o problema do ponto de vista dos mesmos.

Na fase da ideação é onde os insights são analisados com a finalidade de obter informações o suficiente para resultar em gerações de alternativas para o projeto em questão. Segundo Vianna et al. (2012) é nessa etapa que o brainstorming pode ser utilizado, a fim de estimular a criação de um grande número de idéias em um curto espaço de tempo. A seleção de ideias que se destacam é importante para que se tornem tangíveis, e assim evoluir da geração para a prototipagem (BROWN, 2010).

Segundo Santos et al. (2017) a etapa de implementação é marcada pelas ações feitas para a ideia se tornar realmente tangível, dando forma ao que se foi pensado. Isso acontece na formação e evolução de protótipos, que para Bonini e Endo (2010), servem para encontrar soluções que sejam realmente eficazes e inovadoras.

A Tabela 1 apresenta um resumo de como cada etapa do Design Thinking foi desenvolvida no presente projeto.

Tabela 1 – Etapas Design *Thinking*

ETAPA	PROJETO
Imersão	Pesquisas e estudos dos temas abordados: <ul style="list-style-type: none"> • Conceito pet-friendly; Ambientes Compartilhados; Relação humano-pet; • Mercado pet a nível nacional e internacional; • Questionário e Entrevistas: identificar principais dores e necessidades dos donos de Coworking pet-friendly e de usuários que levam seus pets consigo; • Criação de personas e elaboração de painéis semânticos para auxiliar no processo de design; • Elaboração dos requisitos de projeto;
Ideação	Com os requisitos de projeto: <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorm: <ul style="list-style-type: none"> ◦ Geração de alternativas; ◦ Matriz de decisão;
Implementação	Com a matriz de decisão: <ul style="list-style-type: none"> • Refinamento; • Modelagem; • Prototipação;

Fonte: Elaborado pela autora (2023).

Todas essas etapas foram essenciais para o desenvolvimento do projeto até alcançar seu resultado. Segundo Vianna et. al (2012), o Design Thinking está diretamente ligado às ideias mais profundas e empáticas, que surgem muito além de uma simples pesquisa de mercado. É necessário compreender as principais necessidades do usuário a ser beneficiado, e cumprindo todas as etapas listadas na Tabela 1, o resultado adquirido alcança seu objetivo.

2 IMERSÃO

Neste capítulo é apresentada a revisão bibliográfica sobre os principais temas a serem tratados durante esse projeto, sendo eles: uma breve história sobre os animais domésticos e sua inserção social, o conceito e mercado *pet friendly*, *pets* em ambientes de trabalho e *pets* em ambientes *coworking*, além da pesquisa de público e entrevista com os mesmos.

2.1 ANIMAIS DOMÉSTICOS

Se analisarmos a linha do tempo referente à domesticação de animais, pode-se reparar na relação de domínio existente dos homens com os animais. Primeiro como seus caçadores, em que a carne era utilizada como alimento, e a pele para vestimentas e abrigos. Depois, como transporte de pessoas ou mercadorias, assim como para diversão, em circos e arenas.

Isso retrata como animais sempre foram considerados inferiores aos humanos, principalmente por serem irracionais, e por se acreditar que deveriam servir aos homens (BAETA, 2018). Logo, o ato de domesticar surgiu na pré história, em que a palavra “doméstico”, vindo do latim “domus”, significa casa, ou seja, animais considerados domésticos vivem sob domínio humano (OLIVEIRA ET AL, 2017).

Com o passar do tempo, passaram a se tornar animais de companhia, ganhando assim a compaixão e amor humano, além de respeito e responsabilidade social, incluindo leis de proteção animal (BELCHIOR e DIAS, 2020).

A presença de animais de estimação passou a ser considerada uma característica universal na sociedade humana (Almeida, de Almeida, & Braga, 2009), sendo muitas vezes considerados como membros da família, em que seus donos inclusive tomam decisões influenciadas pelos mesmos.

A companhia dos *pets* no cotidiano e dia-a-dia dos seres humanos além de indiscutível, é fundamental. Desde 1980, cientistas e estudiosos defendem e apoiam o fato de que os animais possuem efeitos positivos na saúde mental e física das pessoas, como: auxiliam na recuperação de doenças cardíacas, na baixa da pressão arterial e diminuem as chances de crianças possuírem certas alergias

quando crescem na presença de animais em casa (Baun et al., 1986; Friedman et al, 1980).

Além disso, outras vantagens são consideradas, como por exemplo, o efeito calmante, em que alguns estudos provaram que a ansiedade e o estresse antes de um procedimento médico podem ser consideravelmente reduzidos com a presença de um aquário com peixes (Rasmussen e Best, 2003). Em geral, nosso comportamento acalma quando nos encontramos junto ao nosso animal de estimação, reduzindo significativamente os sintomas de depressão (MILLER, et al 2009).

Atualmente, pelo menos metade das residências das sociedades ocidentais possuem um ou mais animais de estimação, sendo estes tratados como membros da família, recebendo amor, proteção e amparo (TIPPER, 2011).

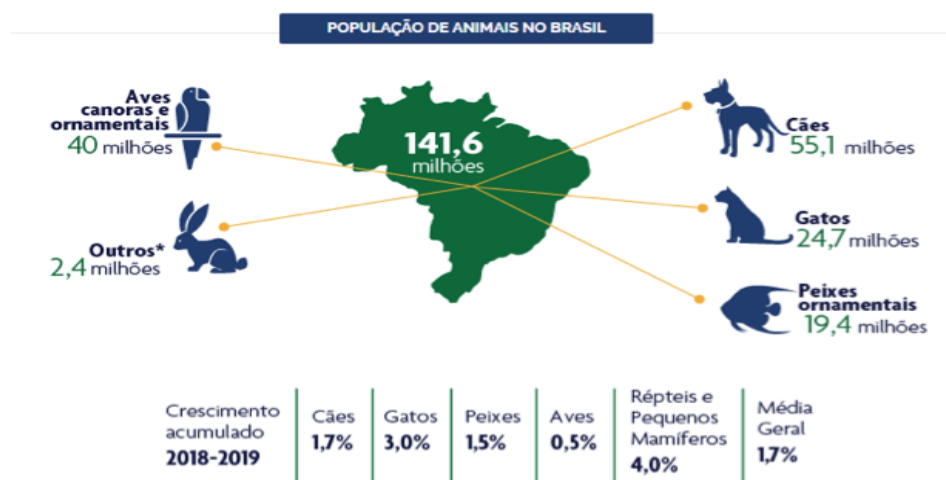
Com o crescimento gradual do número de casas e famílias que possuem e amam seus pets, houve também um crescimento muito significativo e orgânico de tudo que envolve esse segmento, e principalmente o mercado *pet*. Esse engloba três principais eixos: comidas para *pets*, acessórios e brinquedos, e por último, banho e tosa.

2.1.1 Mercado *pet*

O conceito de mercado engloba não só as transações econômicas nacionais e mundiais, mas também a troca de bens e serviços entre empresas, organizações e pessoas. O desenvolvimento da economia e da sociedade dependem dele, sendo assim, a principal atividade econômica do ser humano. Nos últimos anos, o segmento *pet* vem crescendo exponencialmente dentro do mercado, sendo uma área que está em alta na economia nacional e mundial.

Segundo o Abinpet, em 2019, a população *pet* mundial alcançou a marca de 1,6 bilhões de indivíduos. No Brasil, esse número é de aproximadamente 141,6 milhões de animais, sendo 55,1 milhões de cães e 24,7 milhões de gatos, ocupando o segundo lugar no ranking mundial de países que abrigam mais *pets*, perdendo apenas para os Estados Unidos (Abinpet, 2020), como mostra na Figura 1:

Figura 1 – População de animais no Brasil em 2019



Fonte: Instituto Pet Brasil. Elaboração: Abinpet, 2020.

De 2019 para 2020, o instituto Pet Brasil mostrou que o segmento cresceu 13,5%. Segundo Sergio Zimmerman, fundador e diretor executivo da rede de lojas Petz, mesmo que o ano tenha sido desafiador para todos os setores, os resultados de seus estabelecimentos mostraram um crescimento significativo e reforçaram a força desse mercado. Suas lojas cresceram 46,6% em 2020 em comparação com 2019, faturando 1,7 bilhão de reais, com destaque à aposta nas vendas on-line.

Isso demonstra que mesmo com a crise econômica e política no país durante a pandemia do coronavírus, os *pets* conseguiram se manter e inclusive crescer dentro do mercado econômico nacional. Segundo Silva (2022), o isolamento contribuiu para que as pessoas resolvessem adotar seu primeiro animal de estimação, e mesmo as que já possuíam um, passassem a investir mais em seus bichinhos.

Todo esse cenário retrata o grande crescimento e a grande ascensão do mercado nesse segmento, sendo uma ótima oportunidade para investir e gerar novos produtos que atendam a necessidade de pessoas que possuem animais de estimação, e que procuram por lugares que valorizem os mesmos.

2.1.2 Pets no ambiente de trabalho

A inserção e a afetividade dos animais na sociedade se contextualizam ainda mais no fato de que o número de donos de *pets* que levam seus animais junto a si

na maioria ou em todos os lugares que frequentam vêm crescendo exponencialmente (AFONSO; BERDASCO; MEDEIROS; REJOWSKI, 2008, p.107).

Dentre esses ambientes, incluem-se os espaços de trabalho, em que são cada vez menos raros de se encontrar as empresas que aceitam animais de estimação dentro de seus estabelecimentos, e isso funciona tanto na comunicação externa quanto interna (ESPERANÇA, 2018). No ambiente externo, além do marketing positivo, comprova o intuito da empresa em se adequar e caminhar junto às tendências comportamentais de seus clientes e funcionários, destacando o exemplo da Google Brasil e Nestlé (Esposito, 2019), e das que atendem o segmento *pet*, como Zee Dog, Royal Canin e Petz (BASÍLIO, 2019). No ambiente interno, são inúmeros fatores que podem ser abordados, desde o estímulo ao relacionamento interpessoal e ao senso de comunidade, até maior motivação e sensação de acolhimento (ESPERANÇA, 2018).

Pohnert (2010), defende que o comportamento humano pode ser diretamente influenciado pelos animais, que podem ter efeitos diretos e indiretos na saúde física e mental de seus donos. São também facilitadores sociais, companheiros, e conseguem prover aos humanos benefícios como: sensação de segurança, sentimento de amor e apego, interação social entre pessoas, sensação de confiança e valor. Por essas e outras razões, cães, por exemplo, já estão fazendo companhia para seus donos em locais de trabalho, uma vez que funcionários estão submetidos a longas horas de trabalho e veem em empresas *pet-friendly* a oportunidade de tornar essa jornada menos exaustiva.

Esses ambientes podem ser uma grande fonte de estresse, em que muitas vezes o funcionário não consegue explorar toda sua criatividade e conseqüentemente sua produtividade. Barker (2008), redigiu um estudo em que foi provado que os donos que levam seus cães para seus locais de trabalho, são mais satisfeitos, comprometidos e menos estressados que aqueles que não levam. A equipe observou também uma melhora significativa na comunicação entre funcionários, concluindo os inúmeros benefícios de ter animais de estimação presentes nas empresas.

Outros estudos afirmam que levar seu *pet* para o trabalho aumenta o lucro da empresa, já que reduz o estresse e aumenta a confiança do funcionário. Além disso, pessoas que convivem com animais liberam mais ocitocina (hormônio responsável

pelo bem-estar) e se mostram mais simpáticas, relaxadas e confiáveis (Hughes, 2016).

Com a popularidade da aceitação de pets em ambientes triviais, mas principalmente de trabalho, e como isso possui um efeito realmente positivo na produtividade e qualidade de vida das pessoas, emergiu o que é chamado de conceito *pet friendly*, que vêm revolucionando a maneira do mundo ver e sentir a companhia de pets na sociedade.

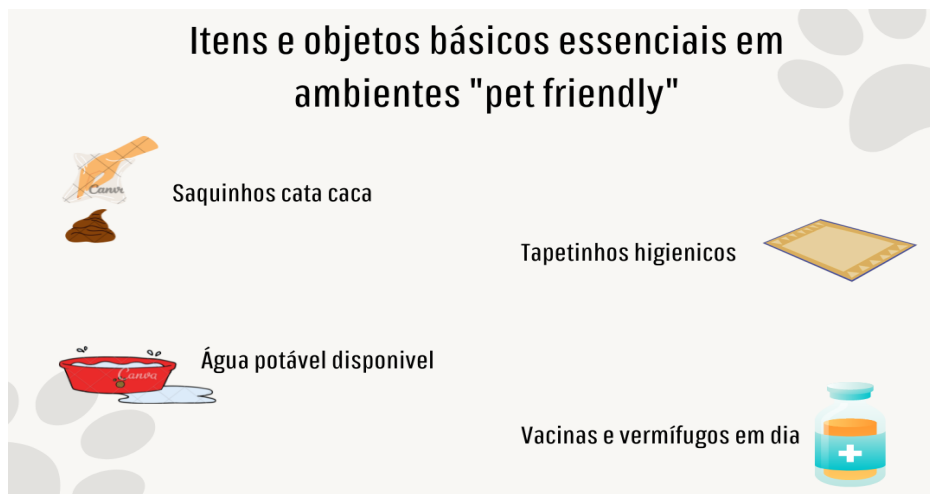
2.1.3 Conceito *pet friendly*

Compreender como os animais estão inseridos e possuem impacto significativo na vida de seus donos é o pilar para o conceito *pet friendly*, que surgiu justamente pela vontade e muitas vezes necessidade dos donos estarem com seus animais por perto, seja onde eles estiverem.

A descrição mais usufruída em pesquisas brasileiras e pelo mercado para a definição do termo é a de Machado, Pereira, Oliveira e Cunha (2017), que propõem que *pet friendly* é o termo utilizado para definir os lugares em que os animais são bem-vindos e podem permanecer. Vale salientar a importância em adequar e manter a estrutura do local, bem como segurança e higiene devem ser adequados (SILVA et al, 2022).

Para ser considerada realmente *pet friendly*, a estrutura deve ser minimamente adaptada, e alguns itens e objetos básicos são primordiais nesses ambientes, como mostra a Figura 2. Porém, ainda assim, não é raro encontrar estabelecimentos em que os *pets* são autorizados a frequentar, porém com regras bastante restritivas, como serem proibidos de ficar no chão, por exemplo (SILVA et al, 2022).

Figura 2 – Itens e objetos básicos em ambientes *pet friendly*



Fonte: Elaborado pela autora

A necessidade e popularização do termo se deu principalmente pelo decreto No 48.914, de 8 de novembro de 2007, determinado pela Secretaria Municipal da Saúde (SMS), por meio da Divisão de Vigilância de Produtos e Serviços de Interesse da Saúde (DVPSIS) da Coordenadoria de Vigilância em Saúde (Covisa), que proíbe ou libera a entrada de animais em estabelecimentos comerciais, desde que as leis e normas de higiene e saúde sejam devidamente obedecidas.

Essa nova tendência emergida junto à economia mundial criou então esse segmento *pet friendly*, que surgiu principalmente pela demanda por lugares públicos que pudessem ser compartilhados por pessoas e animais de estimação e pela necessidade da sociedade em obter estabelecimentos que incluíssem os animais na rotina de seus donos (NEPOMUCENO, 2020).

Ambientes e lugares que recebem animais de estimação vêm crescendo e se tornando cada vez mais populares no Brasil, se tornando também um diferencial à frente de seus concorrentes. Com isso, viu-se a necessidade de se adaptar a essa nova tendência mundial que se tornou ainda mais evidente após a pandemia da COVID-19.

Essa nova onda de produtos voltados à linha pet resultou também em produtos que integrem seus donos e seus animais de estimação, visando não só o bem-estar humano mas também o bem-estar animal.

2.1.4 O bem-estar animal e o enriquecimento ambiental

Muito se fala sobre bem-estar animal, principalmente focado em animais de produção, porém, com o passar do tempo, passou-se também a se falar sobre o bem-estar dos animais de companhia, que passaram a fazer parte do âmbito familiar. Essa área inclusive se tornou uma ciência, sendo atribuída a uma área acadêmica importante para quem se profissionaliza na área animal.

Para quem possui *pets* em casa, a busca pelo bem-estar de seu animal de estimação é constante e se dá em diferentes formas. Seja na adaptação da casa, dos móveis, nos alimentos saudáveis ou brinquedos e áreas específicas para eles se sentirem confortáveis e amados.

Em 1964, a autora Ruth Harrison lançou o livro “Máquinas-animais” (*Animal Machines*) que tratava sobre a indústria de produção animal e de como os mesmos eram tratados com crueldade, proporcionando o início do que seria um longo caminho para conquistas e debates sobre o bem-estar animal (BROOM, 2011).

Em 1965, o veterinário Rogers Brambell liderou o “Comitê Brambell” do governo britânico, criado justamente em resposta devido à grande repercussão da obra de Harrison, enfatizando que para realmente promover o bem-estar animal, a compreensão de suas necessidades e de sua biologia eram fundamentais, bem como seus comportamentos específicos (BROOM, 2011). Esse evento, abriu as portas para a origem do “Conselho de Bem-Estar dos Animais de Produção” (Farm Animal Welfare Advisory Committee - FAWAC), em 1979, surgindo então o termo “As Cinco Liberdades”, usadas desde então como um guia para as práticas de bem-estar animal (MCCULLOCH, 2012).

Essas defendem que os animais devem ser (FAWAC, 2010):

1. Livres de fome e sede - com acesso à água fresca e alimentos que provenham saúde e vigor.
2. Livres de desconforto - proporcionando um ambiente apropriado, com abrigo e área de descanso.
3. Livres de dor, ferimento ou doença - prevenção e diagnóstico e tratamento.
4. Livres para expressar seu comportamento normal - proporcionando espaço suficiente, instalações apropriadas e companhia de seus iguais.

5. Livres de medo e estresse - assegurando condições e tratamento que evitem sofrimento mental.

A partir desse ponto, muitos conceitos sobre bem-estar animal foram aparecendo, Barry O. Hughes (1982 apud BROOM, 2011), por exemplo, propôs que os animais devem estar em harmonia com a natureza, ou com seu ambiente. Já Broom e Johnson (1993), definem como sendo “o estado de um indivíduo durante suas tentativas de se ajustar ao ambiente”, sendo essa a definição mais usada atualmente, e tornando assim o bem-estar possível de ser medido cientificamente (DUNCAN, 1993; FRASER, 2008), tornando possível que as “Cinco Liberdades” seja escalonadas, variando de muito bom até muito ruim (BROOM, 2011). A partir daí, uma hierarquia foi definida, sendo essa “manter a vida > manter a saúde > manter o conforto” (HURNIK; LEHMAN, 1985).

Todos esses pontos passaram a fomentar um outro conceito, o de enriquecimento ambiental, envolvendo outros detalhes que os animais realmente precisam para seu desenvolvimento, focado em criar um ambiente que busca similar ou aproximar o animal de seus habitats naturais.

Segundo Martin (1999), tal conceito passou a ser praticado em diversos zoológicos do mundo, buscando aumentar a qualidade dos cuidados com os animais, buscando identificar e fornecer estímulos ambientais que seriam essenciais para o bem-estar fisiológico e psicológico dos mesmos.

Esse conceito passou a ser difundido e hoje em dia donos de pets buscam enriquecer e adequar suas casas para que seus *pets* vivam em plena harmonia, de maneira saudável e confortável em suas residências. Proporcionar um ambiente acolhedor, pode ser capaz de reduzir o estresse, a ansiedade, ao mesmo tempo que estimula as capacidades mentais e físicas do animal.

2.2 DESIGN DE MOBILIÁRIO

A palavra mobiliário é um derivado da palavra móvel, que por sua vez provém da palavra mobilidade, significando algo que seja ativo e portátil. Segundo Kabaagac & Alova (1995) o mobiliário poderia definir o parâmetro que condiz à condição de humanamente habitável.

Com o começo da escola Bauhaus, esses parâmetros foram também levando em consideração o material, a ergonomia, a economia, a cor, e a durabilidade,

tornando a produção de mobiliário mais consciente entre seu meio e utilizador. O passar das décadas e as revoluções industriais tornaram os móveis altamente variados e segmentados, criando assim um grande processo de democratização do design de mobiliário, buscando-o tornar um design para todos (SOUSA, 2017).

No Brasil, desde sua colonização, a fabricação e produção de móveis varia entre métodos artesanais e industriais. Isso pode ser notado quando Santi (2013) traz dados fornecidos pelo Centro Tecnológico do Mobiliário Senai RS, em que 95% da produção desse setor no país é proveniente das micro e pequenas empresas.

Segundo Santi (2013) as empresas que possuem mais destaque são as artesanais, em que utilizam mão de obra manual e usufruem de tecnologias tradicionais, sendo a madeira o material mais utilizado para tais produções.

Durante a década de 60 houve um momento significativo para a indústria brasileira e representou um grande passo no desenvolvimento do mobiliário nacional. A produção de móveis se intensificou e se modernizou, passando a agregar formas leves e junção de outros materiais (SANTI, 2013).

2.2.1 Mobiliário para animais domésticos

O avanço da indústria moveleira no Brasil é notável e constante, bem como o avanço do segmento *Pet*, como vimos no tópico 2.2 deste presente projeto.

Segundo Tonetti (2011), os lares brasileiros vêm se tornando cada vez mais menores e verticalizados, isso pelo rápido crescimento populacional associado às mudanças nas arquiteturas de todo o mundo, que fez com que o tamanho das casas e apartamentos diminuíssem, porém mantendo o conforto e a versatilidade.

O desejo e a vontade das pessoas de terem um animal de estimação não diminuiu por conta disso, pelo contrário, vêm aumentando gradativamente com o passar dos anos, havendo inclusive uma potencialização durante e após a pandemia da COVID-19. Mais que isso, o grande investimento e faturamento desse segmento do mercado é real e crescente.

Todas essas questões mencionadas acima, somadas com o fato dos *pets* estarem cada vez mais inseridos como membros de suas famílias humanas, fez com que diversos produtos para esse mercado passassem a serem pensados e produzidos, inclusive dentro do mercado moveleiro. Esses, por sua vez, buscam integrar o bem estar do animal com o bem estar de seus donos, de modo que sejam funcionais, versáteis e aproveitem de maneira eficaz os espaços. Na figura 3, pode

ser observada como um design simples pode integrar o conforto do animal agregada à funcionalidade para seu tutor.

Figura 3 – Móveis que integram animais



Fonte: <https://dicasdearquitetura.com.br>, 2022.

Na figura 4, pode-se perceber como elementos estéticos com agregação de materiais como metal e tecidos podem passar ainda mais beleza e sofisticação para os móveis, e incluir os animais de estimação em seu design não é necessariamente uma limitação.

Figura 4 – Móveis modernos com conceito *pet friendly*



Fonte: revistacasaejardim.globo.com, 2020

Analisando as figuras 3 e 4, percebe-se que projetar um móvel durável, esteticamente bonito, moderno, confortável, prático e funcional é completamente possível e podem facilmente ser integrados em lares que possuem pouco espaço, incluindo os animais de estimação de forma natural e eficaz.

Analisando e observando os produtos existentes nas maiores lojas especializadas em *pets* no Brasil, pode-se constatar os diferentes tipos de materiais utilizados nas confecções dos mesmos. É importante se atentar para que não contenham elementos tóxicos para os animais, definindo os tipos de tintas a se utilizar, tipos de tecido, madeira, e claro, os acabamentos que são essenciais para a segurança do *pet*. Vale lembrar, que optar por materiais de fácil limpeza é fundamental para manter a higiene do produto e do ambiente em questão.

Na figura 5 pode-se analisar alguns exemplos de produtos *pets* e os diferentes tipos de materiais utilizados nos mesmos. Observa-se que para casinhas os materiais mais utilizados são: MDF (1), plástico (2), compensado (3) e tecido (4). Já em caminhas e colchonetes podemos encontrar a fibra siliconada (5), algodão (6), poliéster (7) e espuma (8) como preenchimento interno.

Figura 5 – Exemplos de materiais em produtos *pets*



Fonte: Elaborado pela autora de acordo com os produtos da loja PetLove (2022)

<https://www.petlove.com.br/>

Pensando nas novas tendências nacionais e internacionais, agregar mobiliários que possua a versatilidade em integrar os *pets* e seus donos em outros ambientes, como em espaços de trabalho, por exemplo, abre a oportunidade de tornar tal ambiente *pet friendly*, agregando valor e grande diferencial, buscando sempre o conforto e a segurança do animal.

2.3 ESPAÇOS COWORKING

Atualmente, os espaços *coworking* são uma tendência crescente no mundo empresarial e vêm ganhando mais adeptos a cada ano. Em tempos de crise, eles se tornaram vitais para empresas e empreendedores que muitas vezes não possuem condições financeiras para investirem em seus próprios escritórios, ou ainda para aderirem ao estilo *home office* sem precisar necessariamente permanecer em casa, percebendo nesses espaços uma oportunidade de trabalharem em um ambiente corporativo e coletivo.

Segundo Gandini (2015), espaços *coworking* servem como escritórios, onde os *coworkers* (usuários desses espaços) podem contratar uma ou mais mesas com acesso à internet, sala de reuniões, impressoras, cafés, entre outros suportes. Geralmente são procurados por trabalhadores autônomos, micro empresas e *freelancers* que também procuram interação social, formação de parcerias e trocas sociais (SPINUZZI, 2012).

Os *coworkings* têm como principal proposta ser um novo modelo de trabalho, oferecendo um ambiente mais acolhedor, menos estressante, visando aumentar a criatividade, produtividade, troca de experiências e ideias, e alcançando a satisfação dos usuários que buscam por um ambiente compartilhado (HENRIQUES, 2020).

Em 2007, com a maior crise econômica que o Brasil experienciou, esses tipos de espaços vieram ganhando força, principalmente por conta dos preços de aluguéis de espaços de trabalho, e pelas dificuldades financeiras enfrentadas pelos trabalhadores e micro empresas naquela época (BARRETO; FERRAZ, 2014). O contrato de aluguel de um espaço de trabalho é substituído por um contrato de aluguel da posição de trabalho do *coworker*, sendo assim menos burocrático, em que não há preocupação com licenças da prefeitura e despesas fixas de um escritório tradicional, como luz, água e internet (SZENKIER, 2018).

Com a crescente popularização dos *coworkings*, uma realidade acabou ganhando ainda mais força durante a pandemia da COVID-19: *coworkings pet friendly*. Pode-se observar que uma vez que profissionais foram direcionados a trabalhar nesses tipos de ambientes, suas preocupações sobre onde deixar seus *pets* aumentam.

Segundo o Censo *Coworking* Brasil (2017), 21% dos *coworkings* já são *pet friendly*, em que permitem que seus usuários levem seus *pets* para o espaço

compartilhado. Cada empresa, porém, possui sua política de conduta para auxiliar na boa convivência entre todos os envolvidos.

Em sua maioria, alguns pontos são:

- Apenas animais de pequeno e médio porte;
- O espaço é minimamente preparado, com tapetes higiênicos e plaquinhas avisando que o ambiente é *pet friendly*;
- Espaço arejado;
- Vacinas e vermífugos em dia;

Os benefícios da interação entre pessoas e seus animais de estimação são muito relevantes, como visto no tópico 2.3. *Pets* no ambiente de trabalho proporcionam uma redução da tensão e do estresse, além de elevar a produtividade e tornar o espaço mais leve e agradável.

2.3.1 Análise de Espaço - Espaço Coworking Nex - Curitiba PR

Para melhor análise de um espaço *coworking pet friendly*, foi realizada a visita presencial ao espaço coworking Nex Casa de Pedra, localizado na cidade de Curitiba - PR. A Nex tem duas sedes em Curitiba, sendo a Casa de Pedra, retratada na figura 6, a maior e a que mais recebe *pets*.

Figura 6 – Imagem da fachada da Nex Coworking



Fonte: Lucas Sloniak, google fotos

A Nex possui um grande espaço externo (Figura 7), muito querido pelos donos de *pets*, que aproveitam tal espaço para seus animais de estimação brincarem e correrem.

Figura 7 – Espaço externo da Nex Casa de Pedra



Fonte: Fotografado pela autora

Apesar do espaço amplo do jardim externo para os *pets* brincarem, não há qualquer *playground* ou área que possua algo específico para os animais usufruir, mesmo que isso tenha sido apontado como útil por alguns usuários que responderam o questionário aplicado, a grande maioria ainda não apontou isso como uma necessidade essencial a ser resolvida, uma vez que na maioria do tempo trabalham dentro do *coworking*.

As figuras 8, 9, 10 e 11 retratam as diferentes áreas de trabalho que a Nex possui, que seriam salas privativas, salas de reunião, sala de escritórios e estações de trabalho. Todas elas são *pet allowed*.

Figura 8 – Salas de escritório



Fonte: Fotografado pela autora

Figura 9 – Sala de escritório



Fonte: Fotografado pela autora

Tanto as salas de escritório quanto às salas privativas possuem um bom espaço para trabalho, e algumas inclusive um espaço com puffs e almofadas para

descanso e relaxamento. Apesar de o *coworking* oferecer potes de água para os cães, não possui nenhum tipo de mobiliário ou espaço específico que inclua os animais no convívio com seus donos enquanto trabalham.

Figura 10 – Sala de reunião



Fonte: Fotografado pela autora

Figura 11 – Salas privativas



Fonte: Fotografado pela autora

Ao analisar os espaços disponíveis no *coworking* em questão, agregar valor aos ambientes com mobiliários que incluam os animais de estimação junto aos seus donos seria conveniente, integrativo e confortável.

2.3.2 Análise de Espaço - *SandBox Coworking* - Florianópolis SC

A *SandBox Coworking* (figura 12), é um espaço localizado em Florianópolis, no bairro Rio Tavares, estando situado no 3 andar do Bloco B do *Multi Open Shopping*.

Figura 12 – Fachada do Multi Open Shopping



Fonte: José Somensi Fotografia, Google fotos.

O espaço do *SandBox* fica no terceiro andar do bloco B do Multi, em 3 salas comerciais, não sendo um espaço muito amplo, porém bem dividido entre salas privativas e espaço compartilhado. Seus clientes e seus *pets* podem usufruir dos espaços abertos do shopping quando sentem necessidade.

A Figura 13 retrata o espaço compartilhado, em que normalmente é usufruído por clientes que não são fixos e que preferem utilizar o *coworking* esporadicamente.

Figura 13 – Entrada/Espaço compartilhado



Fonte: Fotografado pela autora

A recomendação é de não se levar os *pets* quando o cliente está nesse espaço, para que não corra o risco de atrapalhar outros *coworkers*, porém, se o animal colaborar, os gestores não vetam a sua permanência ali.

As figuras 14 e 15 são das salas privadas que a SandBox oferece, geralmente utilizadas por clientes fixos, mas também servem como salas de reunião ou para clientes esporádicos

Figura 14 – Sala clientes fixos



Fonte: Fotografado pela autora

Figura 15 – Sala privativa



Fonte: Fotografado pela autora

A recomendação é que quando o *pet* acompanha seu dono na jornada de trabalho, o espaço utilizado seja esse, já que é privado e não oferece risco de atrapalhar de alguma forma outros *coworkers*.

Percebe-se que mesmo sendo *pet-friendly*, não há qualquer estrutura para receber, acolher e integrar os cachorros dentro do espaço de trabalho, sendo assim, desenvolver um mobiliário que atenda essa necessidade é de grande valia.

2.4 PESQUISA DESK

A pesquisa *desk* consiste em compilar alguns dos mobiliários que agregam o conceito *pet-friendly* e que já estão disponíveis no mercado. São mobiliários que pensam em incluir os animais de estimação no conforto e na decoração do lugar, principalmente em residências, mas que facilmente podem ser agregados em escritórios, hotéis, pousadas e espaços *coworking*.

As figuras 16 e 17 apresentam a pesquisa *desk* realizada.

Figura 16 – Pesquisa *Desk* parte 1

	<p>Mesa Cabetceira pet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material: MDP • Cores: 🐾 • Tamanho: LxAxP: 45x49x45cm • Cabeceira de cama com espaço para descanso do pet; • Marca: MadeiraMadeira • Preço: 179,90 <p>Fonte: https://www.madeiramadeira.com.br/</p>
<p>Mesa Lateral Pet Inno</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material: MDP 15mm e Aço 25mm; Laminado Melamínico BP e Pintura Epóxi • Cores: 🐾 🌸 🐾 🐾 • Tamanho: L x A x P : 56 x 65 x 50,5 cm • Possui nichos e espaço pensado para abrigar pet de pequeno porte; • Marca: WestWing • Preço: 1289,00 <p>Fonte: https://now.westwing.com.br/</p>	
	<p>Happy Place</p> <ul style="list-style-type: none"> • Material: Polietileno Rotomoldado – material atóxico e reciclável • Cores: 🐾 🌿 🐾 • Tamanho: L x A x P : 42 x 44 x 55 cm • Banco Multifuncional, com Cama para o Pet. • Marca: Charlie Pet <p>Fonte: Happy Place - Charlie Pet Design Love & Fun</p>

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

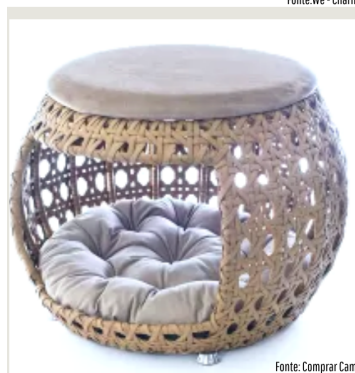
Figura 17 – Pesquisa Desk parte 2

We

- Material: Madeira - tipo Multilaminado, tratada.
- Cores: 🐾 🐾 🐾 🐾
- Tamanho: L x A x P : 70 x 60 x 40 cm
- Mesa Auxiliar Multifuncional, com Cama para o Pet.
- Marca: Charlie Pet



Fonte: We - Charlie Pet Design Love & Fun



PUFF com cama

- Material: Alumínio Rígido e Leve com revestimento em fibra sintética
- Cores: 🐾
- Tamanho: L x A x P : 65 x 50 x 65 cm
- Puff multifuncional, com caminha para cachorro ou gato
- Marca: BedFurPets
- Preço: 599,00

Fonte: Comprar Caminha para Cachorro e Caminha para Gato PUFF - Fibra Sintética - Veludo Marrom Base MDF (bedfurpets.com.br)

Cama Solteiro Pet Puppy

- Material: MDF/MDP - Ripas Pinus - Sarrafo Madeira Multilaminado, tratada.
- Cores: 🐾
- Tamanho: L x A x P : 109,5 X 97,5 x 213,4 cm
- Cama solteiro com espaço para pet
- Marca: Framar Móveis
- Preço: 1359,00



Fonte: Cama Solteiro Pet Puppy 88 cm Framar Móveis em Promoção | Ofertas na Americanas

Fonte: Elaborado pela autora (2023)

Com os produtos selecionados na pesquisa *Desk*, pode-se perceber um interesse crescente na criação e inovação de móveis que incluam os *pets* moradores das residências.

Em sua maioria, tais móveis buscam explorar o momento de descanso do *pet*, com almofadas e estofados que servem justamente para o animal dormir ou ficar tranquilo. Além disso, em sua grande maioria, analisando tamanhos e estrutura, buscam atender animais de pequeno ou médio porte.

Indo além de móveis que sirvam exclusivamente para eles, as novas tendências consistem em que tais produtos englobam tanto os donos, quanto os

animais, se tornando assim multifuncional e eficaz no que se diz respeito em aproveitar espaço e atender a necessidade de ambas as partes, buscando principalmente o bem-estar animal.

2.5 PESQUISA DE PÚBLICO

No *Design Thinking*, compreender o universo do público-alvo é essencial para o desenvolvimento de qualquer projeto, uma vez que todas as etapas do mesmo são baseadas em suas necessidades.

No projeto em questão, o público-alvo se concentra em três beneficiários, sendo eles: donos de espaços *coworking*, que irão possuir o mobiliário em seu empreendimento. *Coworkers*, ou seja, as pessoas que utilizam os espaços *coworking* para trabalhar. Os *pets* dos *coworkers*, que serão integrados no mobiliário desenvolvido.

Nessa etapa, além de visitas em espaços *coworking* para melhor observação e levantamento de dados, foram realizadas entrevistas com dois gestores de *coworkings*, um situado na cidade de Curitiba-PR e um situado na cidade de Florianópolis-SC. Além de um questionário aplicado para os *coworkers*, ou seja, usuários de tais espaços, para entender suas necessidades e obter mais informações sobre seus *pets*.

2.5.1 Entrevistas com os gestores

Foram realizadas entrevistas (figura 18 e 19) com donos de dois *coworkings pet-friendly* diferentes, podendo assim compreender melhor como é o funcionamento dos espaços e entender melhor o público que o frequenta, bem como expandir o conhecimento sobre as reais necessidades de quem gere tal empreendimento e a percepção dos mesmos sobre os espaços.

2.5.1.1 Gestor NEX coworking

Figura 18 – Entrevista 1



ENTREVISTA 01 - NEX COWORKING

27/11/2022 - Curitiba - PR

UNIDADE CASA DE PEDRA

Gestor: Cezar Felipe Moreira

Quem normalmente frequenta o espaço? Qual a profissão desses usuários?

Os profissionais que frequentam nossos espaços são de diversos segmentos do mercado. Entretanto, é possível destacar como principais: arquitetos, advogados, analistas de investimentos e profissionais de marketing e comunicação.

Grande parte de nossos clientes residentes, com contratos fixos, são empresas de médio e grande porte. Já as empresas que consomem nossos serviços avulsos - sem a necessidade de um contrato pré-existente - são em sua maior parte compostos por autônomos, micro e pequenas empresas.

Tem um espaço pet friendly?

Todas as áreas de ambas as unidades do Nex, inclusive de nossa unidade no Rio de Janeiro até dois anos atrás, são pets allowed. Temos áreas especiais que foram planejadas e idealizadas para que fossem atrativas para tutores de pets, como nosso deck na Unidade Batel e jardim na Unidade Casa de Pedra.

São espaços à céu aberto, grandes, que permitem que os cães brinquem e se distraiam enquanto seus tutores tomam um café. Os clientes que necessitam trabalhar durante o dia todo podem levar seus pets para dentro das dependências do coworking sem problemas.

Oferecemos também pequenos utensílios de auxílio e cuidado com os pets, como potes de água e ração e sacolas descartáveis para higienização.

Quais animais podem ser recebidos?

A princípio, cães e gatos.

Vocês têm restrição quanto ao tamanho do animal?

Não. Recebemos animais de pequeno, médio e grande porte. Deixamos nítido aos tutores a responsabilidade do comportamento de seu cão - tanto com relação a preservação do espaço quanto aos outros animais.

Seus donos podem ficar com seus pets em seus ambientes de trabalho: no espaço comum ou possui salas específicas para isso?

Podem sim.

Em que ambiente vocês percebem que os pets ficam mais durante as horas que permanecem no coworking?

No jardim e deck (ambientes a céu aberto) e dentro dos Escritórios com seus tutores.

Como é a estrutura do local? Os pets possuem um lugar para brincar, ficar e se alimentar?

Não possuímos um local 100% para pets, como um espaço-pet ou relacionados. Em nossos projetos arquitetônicos, buscamos enxergar cada espaço como uma experiência que pode ser vivida por nossos clientes e seus animais de estimação.

Em nossos jardins, áreas externas e em alguns espaços de nossos prédios possuímos potes de água e comida.

Qual o fluxo médio de pets por dia/semana?

De segunda a sexta creio que esse número chegue a mais ou menos uns 20 pets recebidos, com predominância na Casa de Pedra, local este que possui um enorme jardim. Já nos finais de semana o jardim da Casa de Pedra recebe dezenas de pets de pessoas que buscam aproveitar nosso café e eventualmente também trabalhar em nossos espaços.

O que vocês sentem que talvez seja necessário no coworking de vocês pra melhorar o ambiente para os pets e seus donos?

Aumentar um pouco mais os potes de água pelos espaços e potencializar a comunicação de que aceitamos pets. Indo um pouco mais além: tentar entender os espaços aos quais podemos substituir degraus/escadas por rampas.

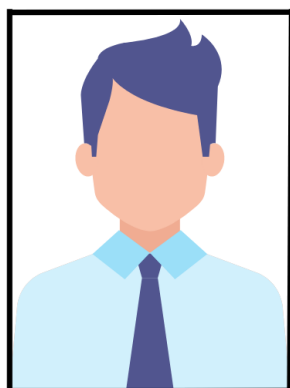
Como vocês percebem seus clientes que levam os pets consigo? Como eles se sentem?

Sentem-se realizados. Gostam de desfilarem com seus pets e apresentar aos outros coworkers. É possível também sentir uma leveza e despreocupação da possibilidade de trazer seu animal de estimação e não precisar ficar com a consciência pesada de deixá-los sozinhos ou terem que perder um dia de trabalho quando necessitam cuidar do animal. Sinto que é algo que faz uma enorme diferença em suas vidas.

Fonte: Elaborado pela autora

2.5.1.2 Gestor Sandbox Coworking

Figura 19 – Entrevista 2



ENTREVISTA 02 - SANDBOX COWORKING

UNIDADE RIO TAVARES

Gestor: José Albrecht

07/02/2023 - FLORIANÓPOLIS SC

Quem normalmente frequenta o espaço? Qual a profissão desses usuários?

Os profissionais que frequentam nosso coworking geralmente são empresários, profissionais do ramo de T.I., arquitetos que não possuem espaço físico e engenheiros. Porém estamos abertos para qualquer tipo de profissional que queira utilizar o nosso espaço, seja para reuniões pontuais ou para salas privadas fixas. No momento temos mais de 10 profissionais fixos que utilizam nosso espaço como escritório.

Tem um espaço pet friendly?

Não possuímos um espaço exclusivo ou específico para quem opta por trazer seus pets. Como estamos localizados em um Open Shopping em que também é petfriendly e possui jardim, nossos clientes estão aptos a utilizarem desses espaços abertos quando precisam de um respiro ou gastar um pouco da energia do pet. Porém, a grande maioria dos pets que frequentam aqui são calmos e tranquilos, ficando junto a seus donos em suas salas em toda a parte do tempo.

Também aconselhamos que os clientes que trazem seus pets utilizem das salas privadas e não do espaço compartilhado, para que não atrapalhe o trabalho de outras pessoas que utilizam o local.

Mas já aconteceu do pet utilizar também do espaço compartilhado. Pedimos apenas bom senso quanto a isso.

Quais animais podem ser recebidos?

A princípio, cães.

Vocês têm restrição quanto ao tamanho do animal?

Sim e não. Aconselhamos que os animais sejam de pequeno e médio porte. Porém já aconteceu de clientes trazerem animais de grande porte, o qual não barramos, já que o animal era calmo, tranquilo e não teve nenhum problema quanto ao seu tamanho.

Seus donos podem ficar com seus pets em seus ambientes de trabalho: no espaço comum ou possui salas específicas para isso?

Não temos salas específicas para isso.

Em que ambiente vocês percebem que os pets ficam mais durante as horas que permanecem no coworking?

Junto a seus donos, são geralmente pets tranquilos.

Qual o fluxo médio de pets por dia/semana?

Não chegamos a ter um fluxo diário de pets por aqui. Porém recebemos com muita frequência, sendo em média em torno de 10 por semana.

O que vocês sentem que talvez seja necessário no coworking de vocês pra melhorar o ambiente para os pets e seus donos?

Móveis que atendam a necessidade dos pets de se sentirem mais confortáveis seria muito interessante. Percebemos que como na maioria são cachorros tranquilos, um lugar de descanso seria o mais ideal. Talvez pequenas mudanças nos ambientes e nas salas já teria um grande valor, como colchonetes acoplados.

Como vocês percebem seus clientes que levam os pets consigo? Como eles se sentem?

Com certeza se sentem tranquilos e leves em saberem que seus pets estão com eles, além disso, poupam dinheiro ao não precisarem deixa-los em qualquer outro lugar e poupam tensão e estress por não ficarem preocupados com seus cachorros sozinhos em casa. Também é um ótimo refugio para quando querem pausar um pouco do trabalho e saem no jardim do shopping para passear um pouco.

Fonte: Entrevista pela autora

Ao realizar as entrevistas, foi possível obter respostas e dados relevantes para o desenvolvimento do projeto, obtendo um entendimento de como funcionam tais espaços, que tipo de pets frequentam, como são as estruturas, e qual a percepção dos donos sobre as necessidades de seus usuários.

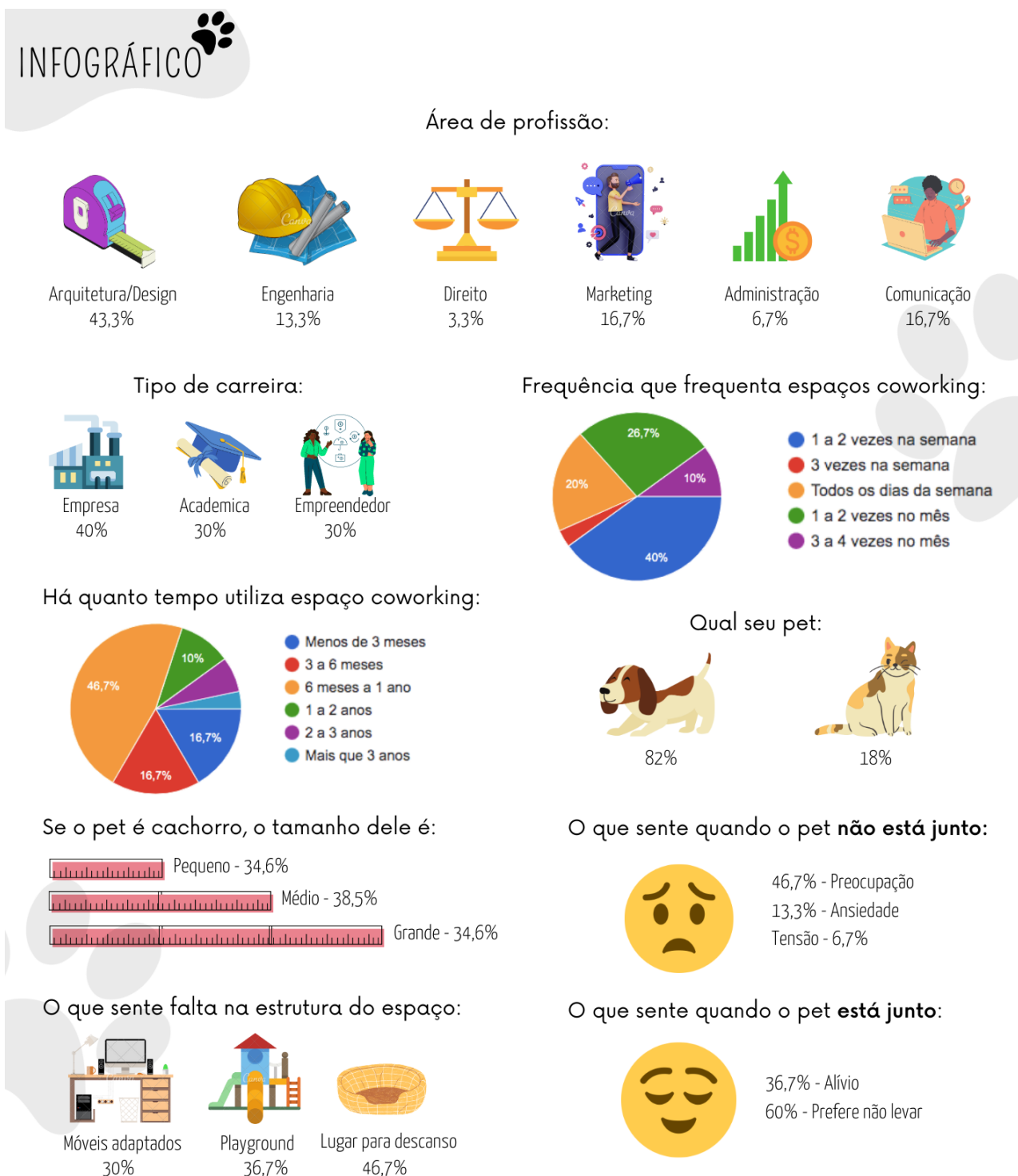
Diferente do NEX coworking, situado em Curitiba-PR, o qual tem um amplo jardim e espaço para a interação e brincadeira entre cachorros e seus donos, o SandBox se situa em um prédio com 3 andares, em cima de um OpenShopping, não possuindo assim um espaço aberto dentro do *coworking*. Em decorrência disso, o que se percebe é que os cachorros que frequentam tais espaços são calmos, tranquilos e gostam do fato de estarem perto de seus donos, estando relaxados na imensa maioria do tempo em que seus donos estão trabalhando.

Conversando com os gestores, foi possível perceber que o que se espera do usuário é exatamente essa quietude enquanto trabalha, com seu *pet* confortável e tranquilo. Dito isso, chamou a atenção para a necessidade de um móvel que torne esse momento mais acolhedor para ambos.

2.5.2 Infográfico

Para melhor demonstrar o resultado do questionário aplicado aos *coworkers* que frequentam *coworkings pet friendly*, foi desenvolvido um infográfico compilando as informações mais relevantes para o levantamento de dados, como mostra a figura 20. Foram coletadas 40 respostas, via google forms, os quais foram distribuídos via internet (redes sociais: *WhatsApp* e *Instagram*), entre os períodos de 10/11/2022 e 12/12/2022.

Figura 20 – Infográfico



Fonte: Elaborado pela autora (2023)

O questionário permitiu com que se pudesse coletar informações relevantes para o desenvolvimento do projeto, como traçar um perfil geral tanto de pessoas que frequentam espaços *coworking*, como de seus *pets*.

Dos profissionais que frequentam esses ambientes compartilhados, 40% são empresas, enquanto 30% são empreendedores e acadêmicos. Foi observado que a maioria leva seus cachorros junto a si, sendo os de médio porte representando 38,5% dos entrevistados, enquanto 34,6% leva seu animal de pequeno porte.

A maior necessidade percebida nesses espaços é a falta de um lugar adequado para o descanso do animal enquanto o seu dono trabalha. Tal necessidade também foi percebida nas entrevistas feitas com os gestores de espaços coworkings.

2.5.3 Personas e painéis de estilo de vida

O uso de *personas* é uma técnica eficaz e popular para visualizar e sintetizar melhor as características e necessidades dos usuários do público-alvo do produto que está sendo desenvolvido, bem como a realização dos painéis de estilo de vida, que permitem uma melhor visualização do contexto em que o usuário se encontra.

Segundo Chasanidou et. al (2015) as *personas* são ferramentas para conectar os designers e projetistas ao público-alvo em questão, fazendo com que estejam ainda mais empativados com suas dores. Stickdorn e Schneider (2014) definem as *personas* como uma maneira de tornar os dados abstratos em vontades e dificuldades reais, em que é possível então gerar soluções eficazes com as reais características e dores do usuário.

O desenvolvimento da pesquisa até então resultou na elaboração de duas *personas*: dono de *coworking* e usuário de *coworking*.

As figuras 21 e 23 apresentam Roberto e Maria, o principal contexto em que vivem, bem como motivações, frustrações e objetivos de vida, de acordo com informações coletadas nos questionários e entrevistas aplicadas. Os painéis de estilo de vida (figuras 22 e 24) condizem com as duas *personas* criadas, e retratam seus comportamentos e necessidades.

Figura 21 – Persona 1



Roberto, 37 anos

Contexto e personalidade

Roberto é um homem focado, centrado e sério. Porém, é alegre, divertido e com personalidade brincalhona desde pequeno. Mora em uma casa grande e confortável, fazendo parte da classe média alta de sua cidade.

Apesar de passar a maior parte do tempo sozinho em sua casa, adora estar na companhia de seus amigos e família. É organizado e possui formação em arquitetura, tendo assim uma ótima intuição quando o assunto é estruturar projetos.

Depois de alguns anos atuando na área, decidiu começar a empreender. Percebeu a alta crescente dos espaços coworking e abriu seu próprio negócio. Com o passar do tempo, organizou o espaço para ser também pet-friendly, quando notou o interesse dos usuários em levar seus animais de estimação.

É metódico, organizado e muito criativo. Gosta de ter tudo sob controle e em seu devido lugar, por isso para ele foi um desafio gerir um coworking que passou a ser pet friendly. De início, não preparou o espaço adequadamente para receber os animais de estimação, e passou a colocar isso como prioridade em seu negócio.

Assim, percebeu que falta móveis e objetos que incluam esse nicho de maneira inteligente, prática e acessível.

Motivações

- Amar o que faz;
- Ser um homem bem sucedido;
- Se sentir organizado;
- Viver de seu empreendimento próprio;

Objetivos

- Conseguir organizar melhor seu negócio e sua vida;
- Ser feliz;
- Ser realizado profissionalmente;

Passatempos

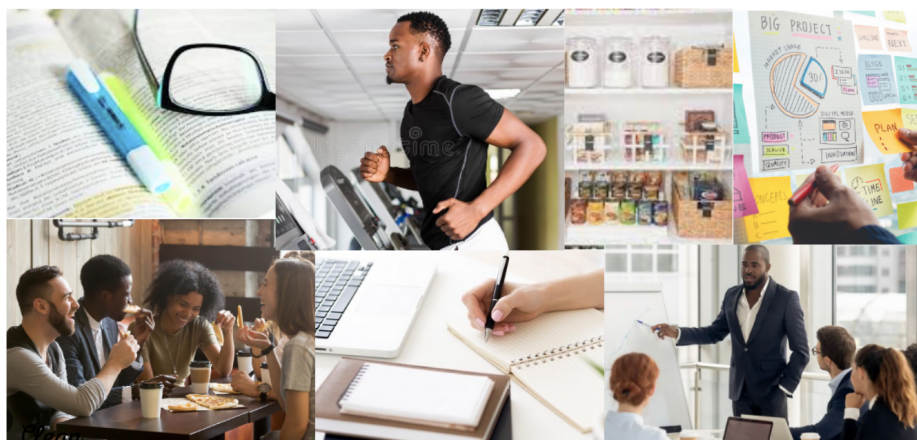
- Passear com sua família;
- Ver filmes e séries;
- Ir à academia;

Frustrações

- Não se sentir no controle de certas situações;
- Não encontrar móveis funcionais que agreguem valor em seu empreendimento;

Fonte: Elaborado pela autora

Figura 22 – Painel estilo de vida 1



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 23 – Persona 2



Maria, 28 anos

Contexto e personalidade

Maria é muito dedicada e apesar de recém-formada já é independente e corre atrás do que quer. O sonho dela é expandir seus negócios e ser muito bem sucedida. Formada em Arquitetura, abriu seu próprio studio onde trabalha junto com 2 sócios, formados em design.

É carinhosa, amorosa e apaixonada por cachorros desde pequena. Seu pet Théo tem 7 anos e apesar de ainda enérgico, é muito obediente e demanda da companhia de Maria na maior parte do tempo.

Desde que viveu a pandemia da COVID-19, Maria se viu ainda mais apegada à Théo, e quando procura restaurantes, hotéis e lojas para visitar, faz questão que sejam pet-friendly, para poder levar Théo consigo sempre.

Quando abriu o studio com seus sócios, ainda em home office durante a pandemia, se sentia confortável por estar em casa na companhia de Théo. Porém, com o fim do isolamento, percebeu a necessidade e a importância de um ambiente de trabalho descontraído e diferente, que a tirasse um pouco de casa e a fizesse interagir com seus colegas e outras pessoas.

Assim, Maria deu prioridade em achar um coworking pet-friendly em que pudesse trabalhar junto ao Théo. Porém, fica um tanto frustrada com o fato do ambiente compartilhado ainda não ser preparado para receber os pets. Precisa por exemplo, levar a caminha de Théo junto para o mesmo não ter que ficar no chão, bem como o potinho de água e o tapete higiênico.

Motivações

- Ser reconhecida;
- Théo, seus amigos e sua família;
- Ajudar pessoas e animais abandonados;

Objetivos

- Ser bem sucedida;
- Ser feliz;
- Ter uma família;

Passatempos

- DIY crafts;
- Assistir vídeos no youtube;
- Ir ao parque com Théo;

Frustrações

- Ir em lugares que não são pet-friendly;
- Théo não se sentir e não ficar confortável em ambientes que se dizem pet-friendly;

Fonte: Elaborada pela autora

Figura 24 – Painel estilo de vida 2



Fonte: Elaborada pela autora

Com a aplicação da ferramenta de *personas* e painéis de estilo de vida, foi possível identificar de maneira clara e objetiva informações e características relevantes do público-alvo, permitindo que o desenvolvimento do projeto seja de acordo com as necessidades do mesmo.

2.6 ERGONOMIA E HEDONOMIA

Estudos de ergonomia são essenciais para o desenvolvimento de um projeto, uma vez que investiga e auxilia nos aspectos que podem causar algum tipo de desconforto no trabalho, buscando soluções para que o mesmo seja o mais confortável e saudável possível.

Segundo Lida (1991), a ergonomia é o estudo que envolve o homem, seu trabalho, ambiente e equipamentos utilizados, em que há a aplicação de conhecimentos como anatomia, fisiologia e psicologia, a fim de solucionar prováveis problemas que surgem a partir desse relacionamento homem-trabalho.

Para Oliveira (2013), a ergonomia se aplica em diversas áreas da vida, seja de trabalho, doméstica ou atividades de lazer, em que seu maior objetivo é promover saúde, segurança e bem-estar entre os usuários e os objetos que os cercam.

Já a Hedonomia é um conceito criado a partir da Ergonomia, sendo considerado um projeto ergonômico afetivo. Segundo Mont'alvão (2008), foi na conferência internacional CAHD (*International Conference on Affective Human Factors Design*) que se iniciou as pesquisas e conhecimentos sobre esse conceito. O mesmo busca atender as necessidades sociológicas e psicológicas dos usuários finais, considerando também a própria Ergonomia.

Enquanto a Ergonomia foca na interação do homem com diversos componentes de sistemas do dia-a-dia, a Hedonomia tem ênfase no prazer e na satisfação que os consumidores/usuários possuem em relação a esses mesmos sistemas (MONT'ALVÃO, 2008). Na Figura 25 é possível visualizar o infográfico hierárquico da ergonomia e hedonomia.

Figura 25 – Infográfico Hierarquia da Ergonomia e da Hedonomia



Fonte: <https://repositorio.ufu.br/bitstream/123456789/28209/21/PetCaféAmbiente.pdf> (2019)

No presente trabalho, a análise ergonômica é aplicada considerando tanto o usuário humano como o usuário animal, uma vez que o produto a ser desenvolvido busca a interatividade e bem-estar de ambos. Respeitando o infográfico da Figura 25, o projeto desenvolvido considera a segurança, a funcionalidade, a usabilidade, a boa experiência e a individualidade dos usuários em questão. Além disso, busca-se atender as necessidades sociais e psicológicas de ambos os usuários, sendo também considerado o conceito de hedonomia. Tal projeto buscará atender tanto ergonomicamente, quanto funcionalmente, esteticamente e emocionalmente.

2.6.1 Análise ergonômica de mobiliário para escritório

Considerando que o projeto desenvolvido tem foco em espaços *coworking*, a análise ergonômica considerará o usuário em seu ambiente de trabalho, em que passa a maior parte do tempo sentado trabalhando.

Segundo Costa (2016), trabalhadores de escritório podem desenvolver lesões músculo-esqueléticas que podem ser associadas com fatores físicos e psicossociais, onde a melhor estratégia para corrigir tais fatores seria a melhor configuração e ergonomia dos espaços de trabalho.

Cavassotto (2016) defende que a postura inadequada exposta por longas

horas por conta da falta de ergonomia em um mobiliário pode afetar de maneira negativa a saúde dos trabalhadores. Nesse contexto, Barreto (2014) conclui que um mobiliário ergonomicamente correto possui um custo-benefício melhor tanto em relação à saúde e bem-estar, promovendo uma melhor jornada de trabalho, quanto à aspectos que agregam valor, como maior durabilidade, facilidade para montagem e desmontagem e flexibilidade na combinação de possíveis designs alternativos para o mesmo mobiliário.

A escolha do mobiliário pode influenciar diretamente na dor e desconforto do trabalhador, por conta disso, a escolha do mobiliário mais adequado é essencial, levando sempre em consideração o tipo de trabalho à ser realizado, considerando a longa jornada de trabalho a ser realizada, na posição sentada ou em pé, buscando diminuir os efeitos de doenças decorrentes do trabalho (BARROSO; GALVÃO, 2015).

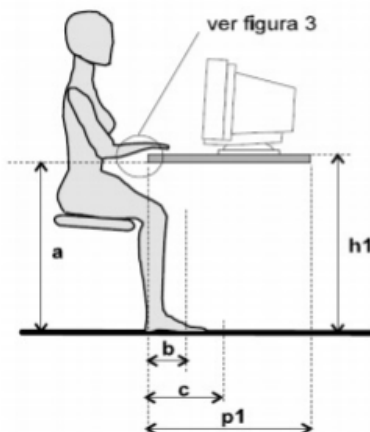
Analisando tais informações, pode-se considerar que a insatisfação do trabalhador e inadequação dos espaços de trabalho pode resultar na perda de produtividade. Assim, proporcionar um ambiente em que os usuários se sintam confortáveis é fundamental para a sua satisfação pessoal, bem como para sua saúde física e bem-estar emocional, sendo isso diretamente influenciado pela ergonomia dos mobiliários a serem utilizados para a realização de suas tarefas.

Nesse sentido, para Vieira e Pacheco (2016) o design possui um papel importante para a adequação de um mobiliário, de modo a considerar a relação entre ergonomia, percepção, tecnologia e antropologia, com o bem-estar do homem. A distribuição de um espaço de trabalho é percebido além da estética, sendo necessário trazer inovação e conforto de maneira que seja apropriado com o dia-a-dia do trabalhador (RODRIGUES, 2017).

Martins (2018) defende que o design do mobiliário pode contribuir diretamente com o bem-estar dos usuários, pois contribui com suas atividades e com a realização de tarefas em um ambiente que seja adequado e favorece o rendimento profissional.

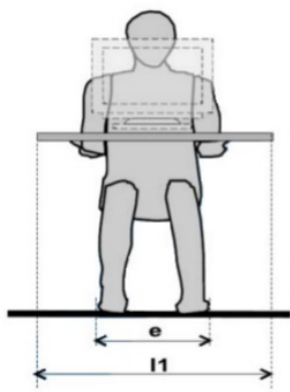
Levando em consideração as informações dispostas, segue nas Figuras 26 e 27, bem como na Tabela 2, as dimensões gerais da mesa de trabalho.

Figura 26 – Dimensões gerais da mesa de trabalho



Fonte: NBR 13966:1997

Figura 27 – Dimensões gerais da mesa de trabalho (Vista frontal)



Fonte: NBR 13966:1997

Tabela 2 – Dimensões gerais da mesa de trabalho

Dimensões em milímetros

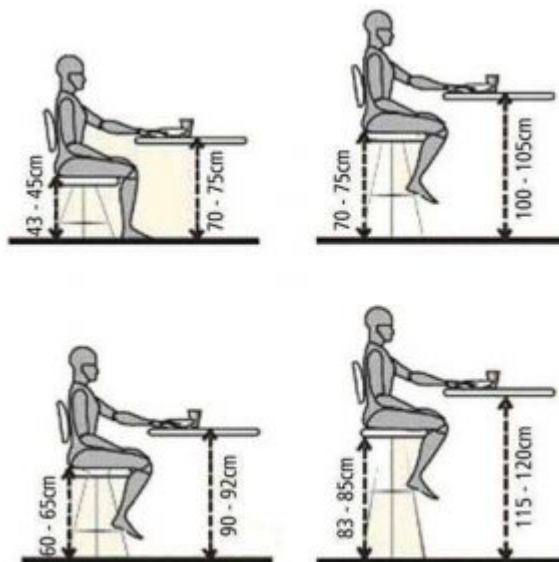
Código	Nome da variável	Valor	
		mínimo	máximo
h1	Altura da mesa de trabalho	720	750
l1	Largura da mesa de trabalho	800	
p1	Profundidade da mesa de trabalho	600	1100
a	Altura livre sob o tampo	660	
b	Profundidade livre para os joelhos	450	
c	Profundidade livre para os pés	570	
e	Largura livre para as pernas	600	

NOTA - As dimensões da tabela referem-se a mesas sem regulagem do tampo. As alturas mínimas e máximas para mesas de trabalho com regulagem podem exceder estes limites, desde que contemplem o intervalo indicado.

Fonte: NBR 13966:1997

A Figura 28 considera diferentes alturas e tamanhos para mesas e bancadas, já considerando também as alturas das cadeiras adequadas para tais.

Figura 28 – Dimensões mesa



Fonte: Site Lider Interiores

Vale ressaltar que o projeto desenvolvido poderá contemplar uma mesa de apoio para computador, que não necessitará ter as dimensões totais de uma mesa de trabalho, uma vez que poderá servir apenas para comportar um *notebook*. Os valores de referência considerados, serão determinados a partir do tamanho do mesmo, em que a largura varia de 260 mm a 380 mm e a profundidade de 203 mm a 254 mm.

Considerando que o ambiente de trabalho deve oferecer um lugar confortável para o trabalhador, o móvel a ser desenvolvido considerará que o mesmo consiga apoiar seus pés no chão.

Para definir as características dimensionais e classificar as cadeiras para escritório, há a norma NBR 13962:2006 (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2011) que determina medidas e padrões mínimos de especificação de cadeiras, como expressa a Tabela 3.

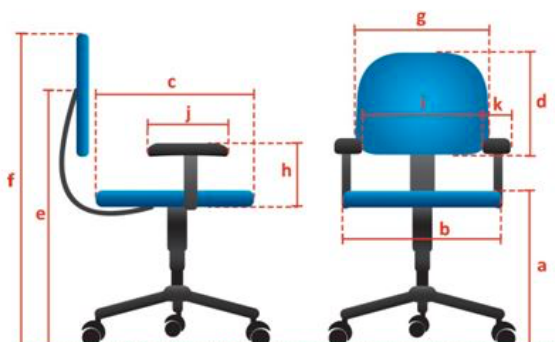
Tabela 3 – Medidas norma técnica assento trabalho

leg	Nome da variável	Valor mín.	Valor máx.
A	Altura da superfície do assento (intervalo de regulagem)	420mm	500mm
B	Largura do assento	400mm	-
C	Profundidade da superfície do assento	380mm	-
	Profundidade útil do assento:		
	Para cadeiras sem regulagem dessa variável	380mm	440mm
	Para cadeiras com regulagem dessa variável	400mm	420mm
	Faixa de regulagem	50mm	
	Distância entre a borda do assento e o eixo de rotação	270mm	-
	Ângulo de inclinação do assento		
	Para cadeiras sem regulagem dessa variável	0°	-7°
	Para cadeiras com regulagem dessa variável	-2°	-7°
D	Extensão vertical do encosto	240mm	-
E	Altura do ponto X do encosto (intervalo de regulagem)	170mm	220mm
F	Altura da borda superior do encosto	360mm	-
G	Largura do encosto	305mm	-
	Raio de curvatura do encosto	400mm	-
	Faixa de regulagem de inclinação do encosto	15°	-
H	Altura do apóia-braço	200mm	250mm
I	Distância interna entre os apóia-braços	460mm	-
	Recuo do apóia-braço	100mm	-
J	Comprimento do apóia-braço	200mm	-
K	Largura do apóia-braço	40mm	-
	Projeção da pata		
	Para cadeiras com rodízios	-	415mm
	Para cadeiras com sapatas	-	365mm
	Número de pontos de apoio da base	5	-

Fonte: NBR 13962:2006

A figura 29 retrata a identificação dos itens na norma apresentada na Tabela 3, sendo possível definir então as medidas ideais para uma cadeira ergonômica e confortável.

Figura 29 – Representação da cadeira



Fonte: NBR 13962:2006

A qualidade e planejamento do mobiliário através de um design e estudo ergonômico torna-se uma estratégia fundamental, eficaz e positiva, uma vez que proporcionando bem-estar e qualidade de vida ao usuário reflete diretamente em melhores resultados e produtividade.

O uso cada vez mais frequente da Ergonomia deve ser sempre incorporado em todos os âmbitos do dia-a-dia, seja em objetos e mobiliários domésticos, de trabalho ou lazer, pois é fator determinante para uma boa relação com o corpo, e conseqüentemente com a mente.

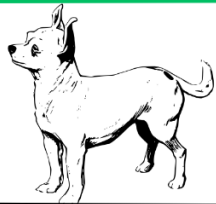



2.6.2 Análise dimensional do mobiliário para *pets*

Para a realização de uma análise ergonômica para os *pets* foi necessário definir primeiro o porte e o tipo de animal que o projeto considerará. Tendo em vista as pesquisas e levantamento de dados realizados, de acordo com as entrevistas, questionário e estudo de campo, foi definido como público-alvo cachorros de pequeno e médio porte.

A análise de comportamento dos tipos de *pets* também foi considerada, através de observação própria em visitas à *coworkings*: NEX e *SandBox*, e cafés que funcionam como ambientes colaborativos. Cachorros, por exemplo, quando estão em companhia de seus donos em ambientes mais tranquilos, como de trabalho, ficam calmos e tendem a ficarem deitados. Informações como essa são interessantes para compor um briefing levando em consideração o tipo de espaço utilizado, quais animais irão utilizá-lo e por fim, qual linha o projeto a ser desenvolvido seguirá.

Visto isso, pesquisas de dimensões dos tipos de cachorros e das casas e caminhas disponíveis à venda foram realizadas para compor a análise ergonômica ideal para cachorros de pequeno e médio porte. Na tabela 4, é possível observar na tabela os tipos de raças e seus tamanhos na vida real. Os portes em destaque são os que serão trabalhados no presente projeto.

Tabela 4 – Tipos de raças e seus tamanhos





				
	Muito pequeno	Pequeno	Médio	Grande
	Maltes, Shih Tzu, Dachshund, Chihuahua, Lulu da Pomerânea, Pinsher	Beagle, Cocker Spaniel, Terrier Escocês	Bulldog, Boxer, pug	Akita, Doberman, Pastor alemão, Labrador, Retrievers, Rottweiler
Peso	4,5kg ou menos	5kg a 11kg	12 kg a 34kg	34kg a 45kg
Obro ao chão	25cm	38cm	50cm	63cm
Nariz à calda	40cm	60cm	76cm	89cm
Cabeça ao chão	30cm	40cm	60cm	76cm

Fonte: elaborado pela autora com referência à:

<https://www.estimacao.com.br/qual-tamanho-ideal-para-casinha-cachorro/>

A tabela 5 é referente às dimensões de camas e casinhas presentes no mercado, na loja online da *PetLove*.

Tabela 5 – Camas e casas presentes no mercado





												
	C	L	H	C	L	H	C	L	H	C	L	H
Tamanho P	40cm	35cm	8cm	70cm	47cm	7cm	x	x	x	x	x	x
Tamanho M	53cm	48cm	8cm	80cm	57cm	8cm	x	x	x	x	x	x
Tamanho G	68cm	58cm	8cm	90cm	67cm	9cm	x	x	x	x	x	x
Tamanho Unico Porte pequeno e Médio	x	x	x	x	x	x	40cm	45cm	42cm	40cm	45cm	42cm

Fonte: elaborado pela autora com referência à:

<https://www.petlove.com.br>

Já a tabela 6, apresenta as dimensões do que existe de mobiliário *pet friendly* no mercado.

Tabela 6 – Mobiliário *pet friendly*

												
	C	L	H	C	L	H	C	L	H	C	L	H
Porte Pequeno	56cm	50,5cm	65cm	50cm	34cm	34cm	x	x	x	x	x	x
Porte Médio	x	x	x	x	x	x	55cm	48cm	35cm	51cm	51cm	47cm

Fonte: elaborado pela autora com referência à: www.westwing.com.br e www.mobly.com.br

A elaboração das tabelas em questão permite a melhor visualização do que seria mais confortável e ergonômico para cachorros de pequeno a médio porte quando o assunto é um espaço para descanso integrado a um produto.

Quando analisa-se as imagens referentes ao mobiliário que integra o animal, percebe-se que a altura e comprimento total nem sempre correspondem à altura e largura total do *pet*. Mas quando analisa-se a profundidade, ela quase sempre considera o tamanho do nariz à cauda, comportando assim todo o corpo do mesmo.

2.7 ANÁLISE SINCRÔNICA

A fim de organizar as informações dos produtos similares ou concorrentes, foi realizada a análise sincrônica. segundo Pazmino (2013), são considerados concorrentes, os produtos que satisfazem as mesmas necessidades do usuário, e portanto, disputam o mesmo mercado.

Foram selecionados seis produtos de mobiliário *pet-friendly* que podem servir em espaços *coworking* ou empresas, mas que não foram produzidos especificamente para tal função, sendo assim, considerados concorrentes indiretos. Os mesmos foram analisados a partir de critérios estabelecidos como: Marca ou Designer; Material; Dimensão; Cor; Preço e Função.

A figura 30 e 31 apresentam tais análises. Algumas informações não foram encontradas, uma vez que tal mercado é novo e a maioria dos produtos são feitos sob encomenda, não especificando por exemplo, o preço e as dimensões.

Figura 30 – Análise Sincrônica



Empresa: Mackey
Material: MDF
Descrição: Mesa para escritório que permite que os pets possam descansar nas partes inferiores.
Dimensões: Largura 127cm; Profundidade 127 cm; Altura 74 cm;
Cor: Branco, madeira, verde e Laranja
Capacidade de Peso: x
Preço: x

<https://www.mackey.com.br>

Designer: WestWing
Material: MDP 15mm e Aço 25mm; Laminado Melamínico BP e Pintura Epóxi
Descrição: Mesa lateral com nichos e espaço pensado para abrigar pet de pequeno porte;
Dimensões: Largura 56cm; Profundidade 65cm; Altura 50,5 cm
Cor: Branco, rosa, azul e cinza
Capacidade de Peso: 50kg
Preço: R\$ 582,90

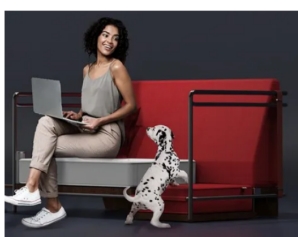


Empresa: UFOU
Material: Laminado de bétula russa
Descrição: Redondo e oco por dentro, com uma prateleira superior e superfície multifuncional.
Dimensões: x
Cor: Madeira nogueira ou carvalho
Capacidade de Peso: x
Preço: x

Fonte: <https://www.homeofficebits.com>

Designer: Sulakshana S
Material: Compensado naval e couro branco
Descrição: Cadeira multifuncional com espaços laterais e inferiores para pets descansarem junto à seus donos.
Dimensões: x
Cor: Madeira
Capacidade de Peso: x
Preço: x

<https://www.yankodesign.com>

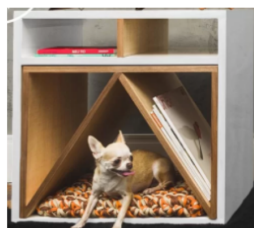


Designer: Hyun Jin Oh
Material: Metal e tecido
Descrição: Sofá multifuncional para casa ou escritório, com espaço para pet
Dimensões: x
Cor: vermelho e cinza
Capacidade de Peso: x
Preço: x

<https://www.trendhunter.com/trends/conceptual-cozy-couch>

Designer: Cazu
Material: MDP
Descrição: Cabeceira geométrica com divisórias distintas para objetos e para o descanso do pet.
Dimensões: x
Cor: Branca
Capacidade de Peso: x
Preço: x

<https://www.cazu.com.br>




Fonte: Elaborado pela autora

Segundo Pazmino (2013) é possível definir de forma mais concreta e definida o principal concorrente através da aplicação da Lista de Verificação, encontrando pontos positivos e negativos do produto, analisando-o de forma mais dinâmica e objetiva.

O primeiro produto a ser verificado foi a mesa para escritório da marca Mackey, uma peça com ideia inovadora e moderna, apresentada no quadro 1.

Quadro 1 – Lista de verificação Mesa Escritório Mackey

Mesa para escritorio Mackey	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Design moderno; • Multifuncional; • Nichos para guardar objetos; • Funciona tanto para o escritório como para Home office; 	<ul style="list-style-type: none"> • Não apresenta muito conforto nos nichos que servem para o descanso do pet;

Fonte: Elaborado pela autora

A Mesa Lateral da Westwing (Quadro 2), é esteticamente agradável e além de cumprir a função de mesa, também tem um espaço confortável para o descanso do *pet*.

Quadro 2 – Lista de Verificação Mesa Lateral WestWing

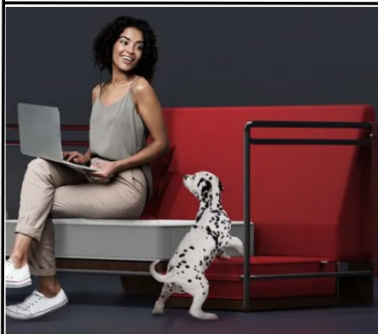
Mesa lateral WestWing	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Design nórdico; • Possui gaveta e nicho lateral; • Compacto e esteticamente bonito; • Fácil manutenção e limpeza; 	<ul style="list-style-type: none"> • Cores esteticamente desfavoráveis; • Quinas não arredondadas;

Fonte: Elaborado pela autora

O sofá projetado pela designer japonesa Hyun Jin Oh, apresentado no Quadro 3, é moderno, elegante, e traz o conceito *pet friendly* de maneira *clean* e

confortável. Porém, por ser um móvel feito para escritórios, é notório a falta de uma mesa de suporte ou apoio para notebooks, por exemplo.


Quadro 3 – Lista de Verificação sofá Hyun Jin Oh

Sofá Hyun Jin Oh	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Design clean e moderno; • Ajusta a altura do assento; • Cores vivas; • Esteticamente agradável; 	<ul style="list-style-type: none"> • Sem mesa de apoio para notebook ou objetos de trabalho;

Fonte: Elaborado pela autora

O Quadro 4 apresenta a cadeira desenhada por Sulakshana e possui um design clean, moderno e atraente. Com dois nichos para *pets*, é multifuncional e confortável.


Quadro 4 – Lista de Verificação Cadeira por Sulakshana

Cadeira Sulakshana S	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> • Design clean e moderno; • Bordas arredondadas; • Formas orgânicas; • Espaços para Pets confortáveis; 	<ul style="list-style-type: none"> • Alguns detalhes e formas parecem não serem favoráveis para a limpeza;

Fonte: Elaborado pela autora

A mesa lateral da Cazu (Quadro 4) é feita para a casa, mas seu design pode servir como referência para ideias de mesas para espaços compartilhados de trabalho. É compacta e a maneira que foi desenhada permite que guarde objetos como livros e cadernos no espaço inferior onde ficaria o *pet*.


Quadro 5 – Lista de Verificação Mesa Lateral Cazu

Mesa lateral Cazu	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> Diferentes espaços para guardar diferentes coisas; Compacto; 	<ul style="list-style-type: none"> Cantos e quinas que dificultam a limpeza; Só comporta pets de porte muito pequeno; Não possui cantos e quinas arredondados;

Fonte: Elaborado pela autora

O suporte lateral da UFOU (Quadro 6) é versátil, esteticamente agradável e possui um design orgânico e minimalista, que poderia facilmente ser incorporado em ambientes compartilhados.

Quadro 6 – Lista de Verificação suporte lateral UFOU

Suporte lateral UFOU	PONTOS POSITIVOS	PONTOS NEGATIVOS
	<ul style="list-style-type: none"> Design minimalista; Formas orgânicas e esteticamente agradáveis Compacto; 	<ul style="list-style-type: none"> Espaço para o pet relativamente pequeno demais.

Fonte: Elaborado pela autora

Analisando cada quadro e os principais pontos positivos e negativos de cada concorrente secundário, foram selecionados a Cadeira Sulakshana (Quadro 4), a mesa para escritório da Mackey (Quadro 1) e o Suporte lateral UFOU (Quadro 6) como os produtos com características mais fortes e que serão levados em consideração na ideação do produto que será desenvolvido neste projeto. Os pontos positivos serão observados para serem agregados ao projeto, e os pontos negativos para não serem repetidos no mesmo.

2.7.1 Análise Estrutural

Nessa etapa, como as informações dos produtos concorrentes analisados são escassas dificultando uma análise estrutural eficaz, optou-se por fazer tal análise de uma cadeira e uma mesa de escritório, uma vez que serão esses os principais componentes do projeto que acarretarão no conforto do usuário. As partes, componentes e peças dos mesmos estão presentes na Figura 31 e Figura 32.

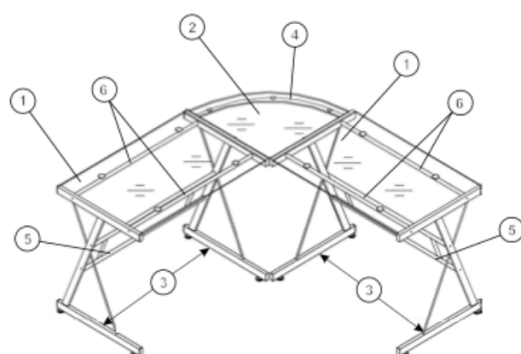
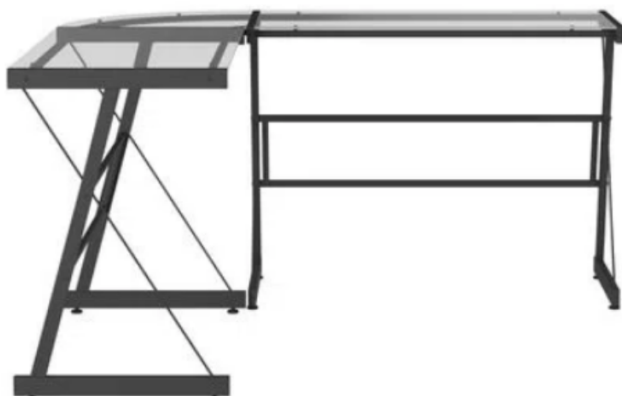
Figura 31 – Análise estrutural cadeira IKEA



Fonte: Elaborado pela autora

Figura 32 – Análise Estrutural mesa de trabalho TokStok

Mesa estação de trabalho
TokStok



- | | |
|----|-----------------------|
| 1. | Tampo (2x) |
| 2. | Tampo Canto (1x) |
| 3. | Pé (4x) |
| 4. | Apoio Canto (1x) |
| 5. | Travessa Central (2x) |
| 6. | Apoio Tampo (4x) |

Componentes



A- Sapata (8x)



B- Parafuso
M6x55 (4x)



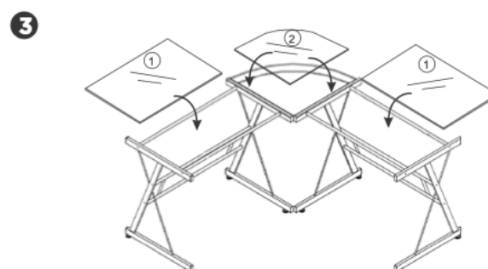
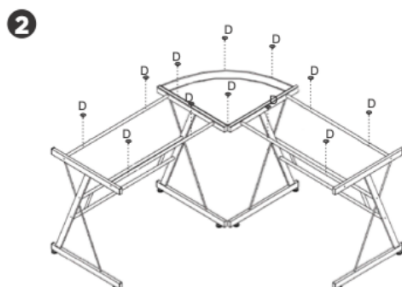
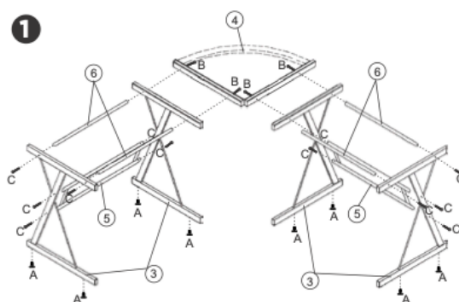
C- Parafuso
M6x30 (12x)



D- Ventosa (12x)



E- Chave Allen (1x)



Fonte: Elaborado pela autora

Tanto a Figura 31 quanto a Figura 32 demonstra como é feita a montagem dos produtos em questão e quais componentes são utilizados, auxiliando na construção do mobiliário a ser desenvolvido.

Considerando as análises feitas, tanto sincrônica como estrutural, este projeto tem como objetivo desenvolver um produto para ambientes compartilhados que seja multifuncional, mas principalmente ergonômico e integrativo entre o usuário e o seu *pet*, que seja prático de montar e esteticamente atraente.

2.8 MATERIAIS

Pelo projeto desenvolvido se tratar de um mobiliário com mais de um tipo de material, e levando em consideração a importância da boa escolha dos mesmos, se viu a necessidade de realizar uma análise dos potenciais materiais que poderão vir a ser utilizados para a materialização do projeto.

Segundo Booth e Plunkett (2015), a seleção de materiais não envolve apenas as questões visuais, mas também questões táteis, já que sentir a textura das coisas através do toque é um desejo inerente do ser humano, que ao longo do tempo começa a ter a capacidade de sentir a textura apenas visualizando-a. Dito isso, os autores defendem que os materiais têm a capacidade de influenciar o ambiente e criar atmosferas convidativas e aconchegantes.

Analisando algumas etapas do projeto em questão (análise sincrônica, pesquisa desk e painéis de conceito) e considerando que o desenvolvimento do projeto prevê uma poltrona ou cadeira, um apoio para o computador, um espaço para o animal de estimação e um isolamento acústico, os materiais analisados serão: madeira, metal e os que compõem tal isolamento.

2.8.1 Madeira

A madeira é um dos materiais mais utilizados para a fabricação de móveis, podendo ser encontradas no mercado com facilidade, desde os tipos mais simples até os mais nobres. Compreender que cada tipo tem suas próprias características e aplicações é essencial para uma boa utilização das mesmas.

Levando em consideração que o projeto não tratará em utilizar madeira maciça, mas sim madeira processada, a presente análise traz uma comparação

entre os tipos de madeira processada que existem no mercado (FORMÓBILE, 2021), como pode ser visto na Figura 33.

Figura 33 – Tipos de Madeiras Processadas

Madeira em lâminas (compensado)



- o Utilizado para produzir **móveis das mais variadas formas**
- o Possui **variedade de tamanho, espessura, densidade e processos de fabricação**
- o Resistente à umidade
- o Sarrafeado: tapumes e portas
- o Laminado: áreas internas
- o Naval: alta resistência, áreas externas

Madeira em partículas (MDP, OSB e aglomerado)



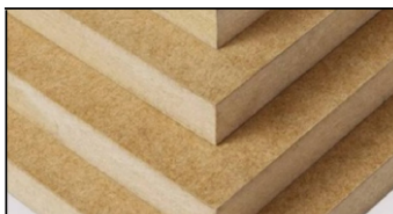
MDP (Medium Density Particleboard - Partículas de Média Densidade)

- o Indicado para produção de prateleiras, mesas, cadeiras, armários e painéis decorativos
- o Utilizado para **móveis em linhas retas e superfícies planas**
- o Baixo custo



OSB (Oriented Strand Board - Tiras de Madeira Orientadas)

- o Utilizado para a **construção civil**, podendo ser aplicado em luminárias, mesas, cadeiras, paletes, bancadas e sofás.
- o Resistente à umidade.
- o Baixo custo



MDF (Medium Density Fiber Board - Fibras de Média Densidade)

- o Utilizada em **todo tipo de móvel**
- o Aspecto homogêneo, diversas cores e acabamentos
- o Maleável, indicada para **peças arredondadas**
- o Acabamento pode ser fosco, brilhando ou amadeirado



HDF (High Density Fiber Board - Fibras de Alta Densidade)

- o Geralmente utilizada no fundo de móveis, fundo e lateral de favelas, nichos e painéis tipo colmeia
- o Alta densidade e estabilidade dimensional
- o **Superfície lisa e uniforme**



Chapa Dura

- o Produção do fundo de armários e gavetas, móveis residenciais e paletes
- o Pode ser estampada, usinada, moldada, curvada, pintada e cisalhada.
- o Alta resistência física e química

Fonte: Elaborado pela autora

Analisando os tipos de madeiras processadas, a que mais se enquadra com o desenvolvimento do projeto é o MDF, por ser um material acessível, com bom custo-benefício e com ótima maleabilidade, se enquadrando perfeitamente aos requisitos de projeto.

2.8.2 Metais

Entre os tipos de metais presentes no mercado, os mais utilizados para a fabricação de móveis são o aço e o alumínio. Esses são muito utilizados em perfis tubulares em estruturas, podendo ter seu acabamento aprimorado ou natural, e graças a sua versatilidade, funcionalidade, elegância e resistência podem ser aplicados em diversos tipos de móveis.

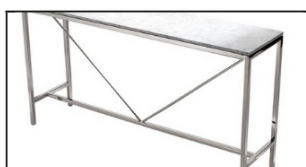
A figura 34 então, trata de apresentar uma comparação entre os metais mais utilizados em móveis (ATELIER CLÁSSICO, 2021).

Figura 34 – Tipos de metais



Alumínio

- o Geralmente possui acabamento prateado fosco.
- o Leve e acessível.
- o É resistente à corrosão mas pode oxidar.
- o Mais indicado para área externa.



Aço inoxidável

- o Liga de carbono, ferro, cromo e outros metais.
- o Resistente à corrosão, à ferrugem e à oxidação.
- o Baixa manutenção.



Aço Carbono

- o Resistência, durabilidade e valor estético aos produtos.
- o Visual moderno e arrojado, leveza e flexibilidade.



Cobre

- o Possui cor laranja avermelhada.
- o Resistente à corrosão e é antimicrobiano.
- o Com a oxidação, adquire uma pátina azul esverdeada.



Latão

- o Combinação das ligas de cobre e zinco.
- o Resistente à corrosão e antimicrobiano.

Fonte: Elaborado pela autora.

Analisando os tipos de metais, o metal escolhido para o presente projeto foi o aço carbono, por ser acessível, elegante, resistente, e com uma estética contemporânea e leve.

2.8.3 Materiais para isolamento acústico

Pelo projeto apresentar um isolamento espacial e acústico, procurou-se quais são os principais materiais utilizados para tal fim (Figura 35).

Figura 35 – Tipos de materiais para isolamento acústico



Fonte: Elaborado pela autora.

Levando em consideração a comparação apresentada na figura 35, o material escolhido foi a Lã de PET, que além de cumprir com eficácia sua função de absorção e redução de ruídos, possui uma leveza maior em relação aos outros materiais. Além disso, tem um grande apelo sustentável, por ser produzida com uma matéria prima reciclada e por ser 100% reciclável.

2.9 REQUISITOS DE PROJETO

Os requisitos de projeto é uma ferramenta em forma síntese, utilizada antes do processo de ideação e criação, contendo especificações técnicas de como satisfazer as necessidades do público-alvo (PAZMINO, 2013).

O Quadro 7 apresenta os requisitos, a origem de onde foram obtidos, e a classificação dos mesmos, se são obrigatórios ou desejáveis.

Quadro 7 – Requisitos de projeto

Categoria	Unidade medida	Requisito	Obrigatório	Desejável	Fonte
Forma		Geométrica		🐾	Análise Sincrônica
		Arredondadas		🐾	
Material		MDF		🐾	Análise Sincrônica
		Algodão		🐾	
		Metal		🐾	
Dimensões apoio para computador	mm	Largura: Min. 260	🐾		Análise Ergonômica
		Profundidade: Min. 203	🐾		
		Altura: Min. 720 Max. 750	🐾		
Espaço pet: Dimensões e características	mm	Largura: Min. 200	🐾		Análise Ergonômica
		Profundidade: Min. 450	🐾		
		Altura: Min. 300	🐾		
	Fácil limpeza		🐾	Pesquisa	
Assento: Dimensões e características	mm	Apoio dos pés no chão	🐾		Análise Ergonômica
		Largura: Min. 400	🐾		
		Profundidade: Min. 380 Max. 440	🐾		
		Altura: Min. 430 Max. 450	🐾		
		Proteção acústica		🐾	Pesquisa

Fonte: Elaborado pela autora

Os requisitos de projeto auxiliam a visualizar e compreender melhor quais as maiores necessidades do usuário, além do que o projeto precisa para se tornar realmente eficaz em seu objetivo. Todos os requisitos serão levados em consideração, mas principalmente os obrigatórios, que são essenciais para o desenvolvimento do produto final.

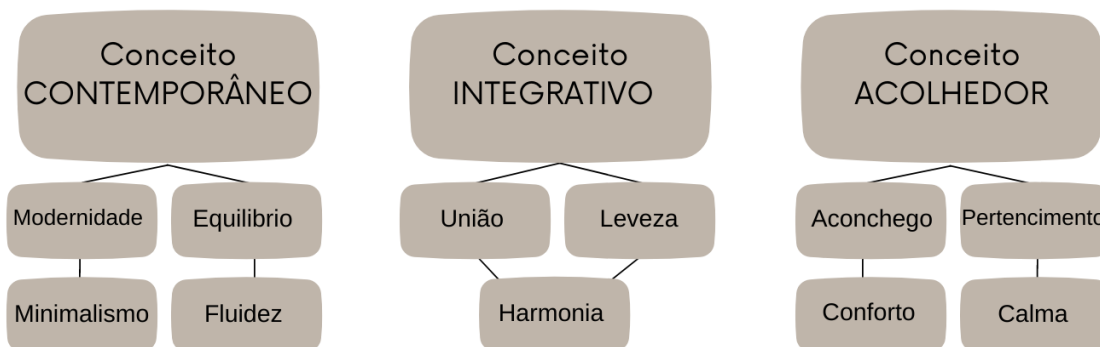
3 IDEIAÇÃO

A etapa de ideação consiste em realizar o processo criativo que irá definir o desenvolvimento do projeto. Nesta fase, serão apresentados os conceitos que irão definir o mesmo, bem como a geração de ideias que irão culminar em uma etapa de seleção dessas ideias, para então se chegar na solução final, visando atender as necessidades do público-alvo dentro do contexto e diretrizes estabelecidos na fase de Imersão.

3.1 CONCEITOS

Analisando a pesquisa realizada, bem como a análise de espaço e a entrevista com gestores de ambientes coworkings, os conceitos definidos para o projeto são "Contemporâneo", "Integrativo" e "Acolhedor" (Figura 36). Através da semântica, desempenham funções que são consideradas norteadoras para o projeto, expressas em palavras-chaves.

Figura 36 – Conceitos



Fonte: Elaborado pela autora.

O conceito "Contemporâneo" se refere a valorização do simples e marcante no mobiliário a ser desenvolvido, definido através da análise da pesquisa exploratória sobre mobiliários para animais domésticos (tópico 2.2.1 deste relatório). Tratando da ênfase em projetar o mesmo para ambientes *coworking*, tal conceito remete à fluidez, ao *clean* e minimalista, sendo práticos e básicos, essenciais para ambientes de trabalho.

O conceito "Integrativo", definido a partir da análise de espaço realizada nos ambientes *coworkings* nas cidades de Curitiba/PR e Florianópolis/SC, remete à união e harmonia, nesse caso principalmente focando no objetivo de integrar o usuário ao seu animal de estimação dentro de sua rotina de trabalho.

O conceito "Acolhedor", definido principalmente pelas entrevistas realizadas com os gestores de *coworking*, se refere ao sentimento de pertencimento, de conforto e calma, tanto do usuário e seu bem-estar durante suas horas de trabalho, como do seu *pet*, que possa se sentir devidamente acolhido naquele ambiente.

3.1.1 Painel de expressão do produto e Painel Visual

Segundo Baxter (2000), o painel de expressão do produto serve para transmitir as expressões e emoções que o produto deverá transpassar. Imagens que representam o que o usuário sentiria à primeira vista do produto. Já o Painel Visual é onde se capta as referências de conceito e design que se quer passar através do produto a ser desenvolvido, nesse momento, as referências podem ser bem diversas, de quaisquer outros objetos já produzidos.

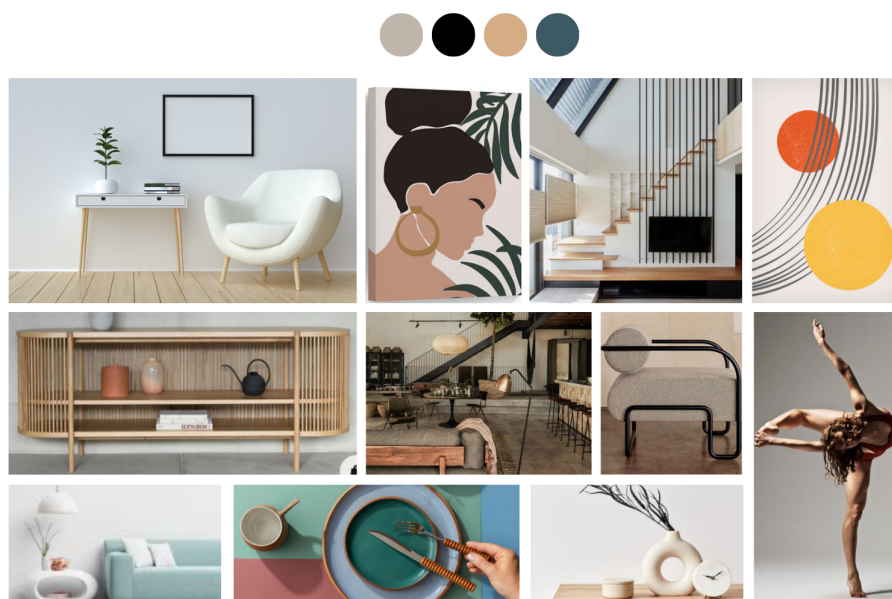
Para Pazmino (2015), um painel que irá representar o significado do produto, tanto em sua expressão, como em seu tema visual, tem a capacidade de guiar o designer para que características como cores, texturas e formas identificadas possam ser diretamente aplicadas no produto a ser desenvolvido.

As Figuras 37 a 42 apresentam os painéis de expressão e painéis visuais de cada conceito.

A Figura 37 mostra o painel de expressão do produto para o conceito Contemporâneo, em que passa o sentimento de modernidade, equilíbrio, minimalismo e fluidez. As cores são percebidas principalmente em tons neutros (preto, bege e cinza) e em tons que puxam para os terrosos (amarelo e azul esverdeado).

Figura 37 – Painel de expressão do produto - conceito contemporâneo

Painel de expressão do produto CONTEMPORÂNEO

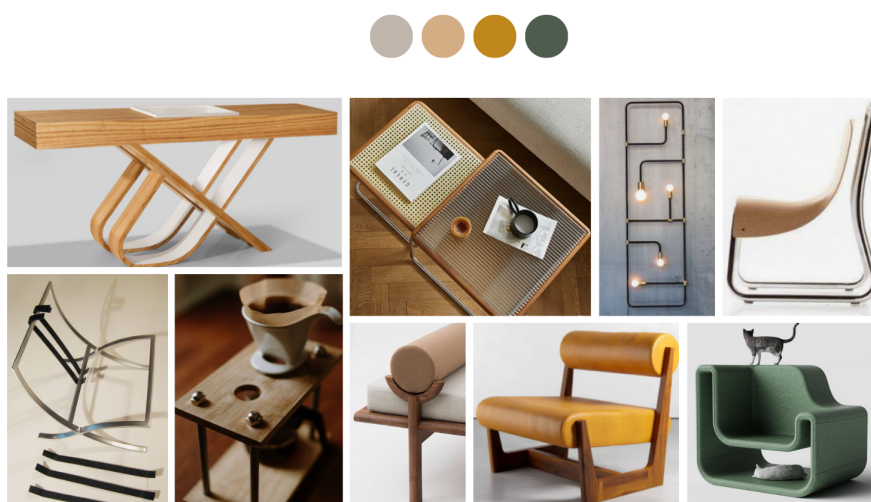


Fonte: Elaborado pela autora - imagens via Pinterest

A Figura 38 mostra o painel visual do produto para o conceito Contemporâneo, em que pode-se observar a presença de formas geométricas, arredondadas e cilíndricas. Os materiais mais notados são o metal, a madeira e o tecido (couro e sintético). Em sua maioria, são de estruturas simples e minimalistas.

Figura 38 – Painel Visual do produto - conceito contemporâneo

Tema Visual do Produto CONTEMPORÂNEO



Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 39 mostra o painel de expressão do produto do conceito Integrativo. Percebe-se a presença de cores mais vibrantes (laranja e verde), com componentes que remetem à natureza e também ambientes corporativos, e a integridade presente nos mesmos. Os sentimentos despertados são de união, leveza, equilíbrio e harmonia.

Figura 39 – Painel de expressão do produto - conceito integrativo

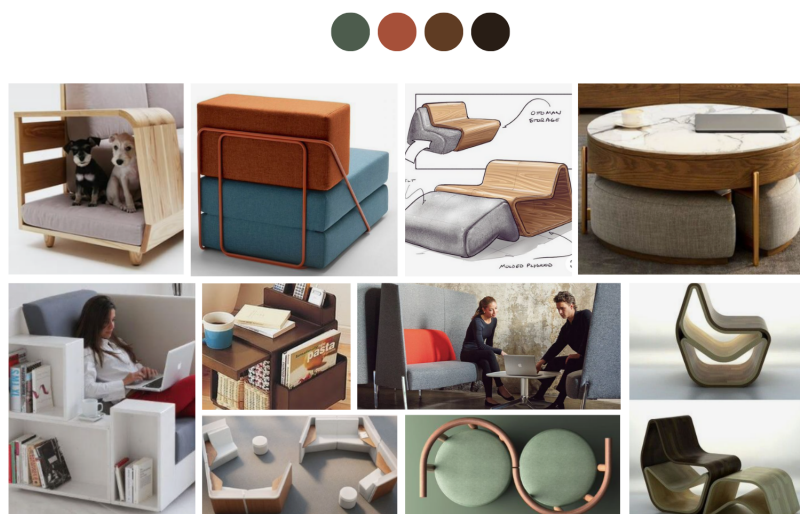


Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 40 apresenta o tema visual do produto, do conceito Integrativo, trazendo produtos com formas geométricas, possuindo mais de uma combinação de formatos, que possuem versatilidade e de alguma forma integram em seu design mais de uma função, seja visual ou funcional. Os mecanismos observados são simples (em sua maioria, de abrir e fechar, encaixar e conectar). Quanto aos materiais, o mais evidente é a madeira.

Figura 40 – Tema visual do produto - conceito integrativo

Tema Visual do Produto INTEGRATIVO

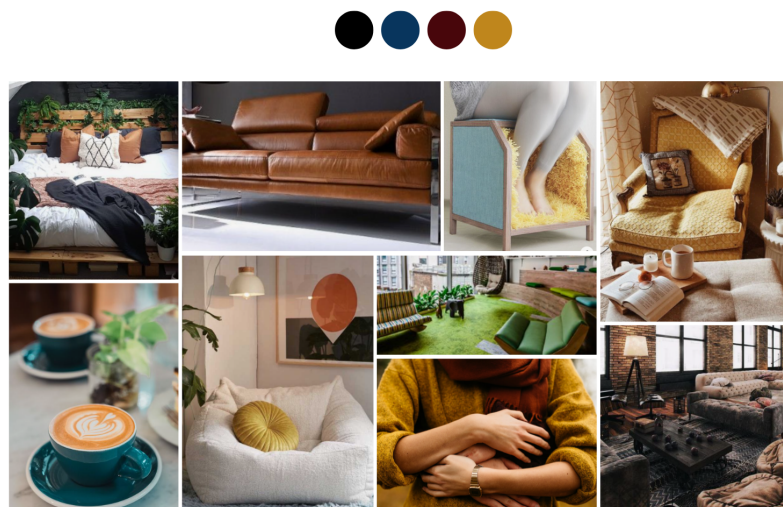


Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 41 mostra o painel de expressão do produto com o conceito Acolhedor. Nota-se novamente e ainda com mais intensidade os tons terrosos (marrom, azul escuro, vermelho-vinho, amarelo queimado) nas imagens selecionadas. Os sentimentos evidenciados são de aconchego, pertencimento, harmonia, conforto e calma.

Figura 41 – Painel de expressão do produto - conceito acolhedor

Painel de expressão do produto ACOLHEDOR



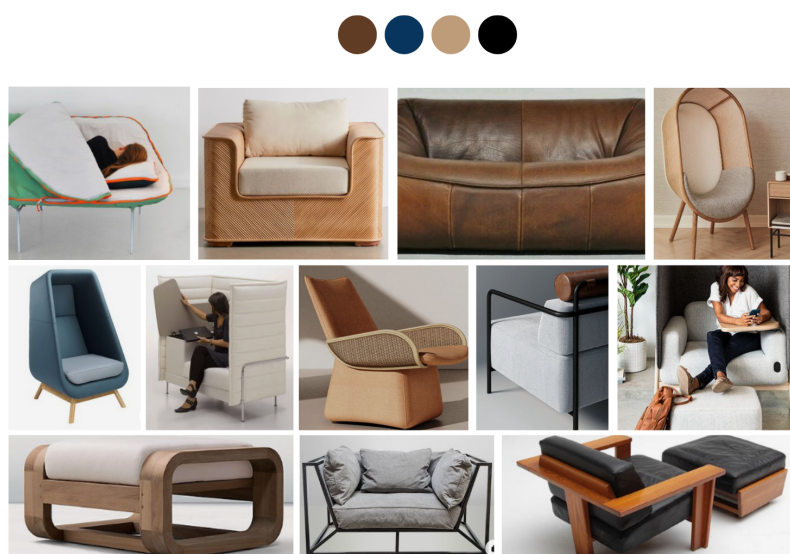
Fonte: Elaborado pela autora

A Figura 42 mostra o tema visual do produto de conceito Acolhedor, apresentando produtos que destacam as cores terrosas mencionadas no painel de expressão, como o marrom e o azul escuro, além do bege, cinza e preto. Pode-se notar a presença de metal, madeira e palhinha indiana em suas composições, além de formas bastante geométricas e arredondadas, com evidência no oval e no circular.

Figura 42 – Tema visual do produto - conceito acolhedor

Tema Visual do Produto

ACOLHEDOR



Fonte: Elaborado pela autora

Analisando todos os painéis, pode-se notar a presença dos tons terrosos e tons neutros como maioria (marrom, amarelo, laranja-terracota, azul escuro, verde escuro, preto, bege e cinza). As formas mais evidenciadas são as geométricas, com bordas e pontas arredondadas. Com relação aos materiais, os que mais se destacam são a madeira e o metal, que trazem o conceito de contemporaneidade à tona quando utilizados.

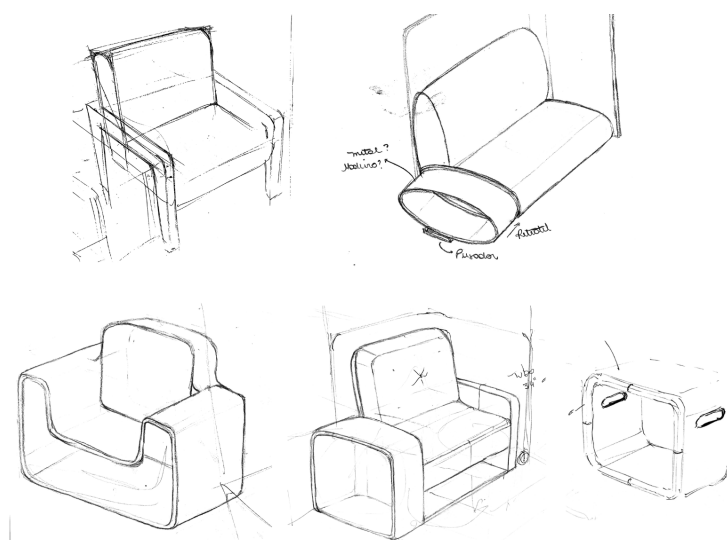
Com os conceitos e requisitos de projeto definidos, foi possível iniciar a etapa de ideação e geração de alternativas, aplicando diretamente todas as informações e necessidades levantadas anteriormente.

3.2 GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Essa etapa apresenta a geração de possíveis soluções para as necessidades previamente pesquisadas e estabelecidas durante o desenvolvimento do projeto, atendendo aos requisitos de projeto e buscando representar os conceitos definidos de forma visual.

Primeiramente, foram feitos esboços simples gerais (Figura 43), para a partir disso ir desenvolvendo novas ideias e refinando as mesmas.

Figura 43 – Geração de alternativas iniciais



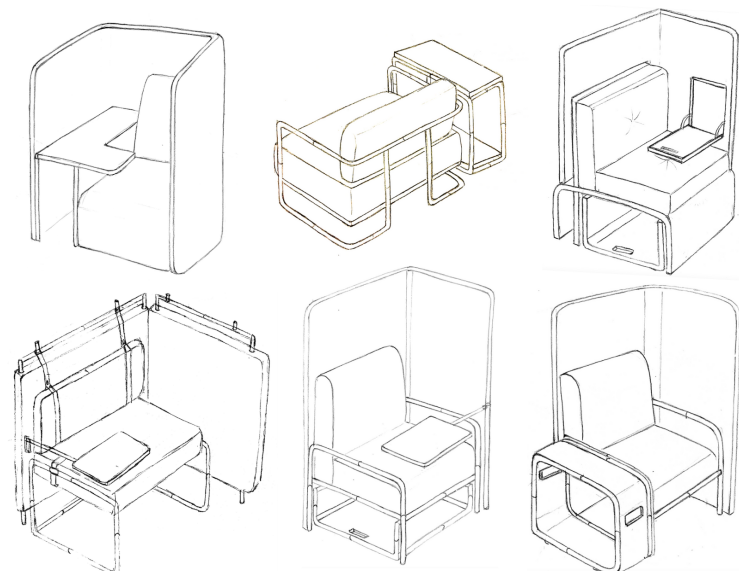
Fonte: Elaborado pela autora

Esses primeiros esboços foram importantes para analisar quais caminhos poderiam ser seguidos desenvolvendo as ideias mais viáveis e quais materiais poderiam ser convenientes para cada proposta.

Além disso, a partir desses esboços iniciais e respeitando as pesquisas realizadas, bem como os requisitos de projeto e painéis semânticos, chegou-se à conclusão de que tipo de mobiliário poderia ser explorado na geração das alternativas. Aqui, definiu-se que as ideias seriam geradas a partir da premissa que o trabalhador deveria ter um assento e encosto confortável, uma mesa de apoio para o computador e um isolamento acústico adequado, uma vez que tal móvel é pensado para espaços compartilhados de trabalho. Levando também em consideração um espaço adequado para o animal de estimação, buscou-se gerar

alternativas que pudessem ser modulares, e não só uma peça única. Tais alternativas estão apresentadas na Figura 44.

Figura 44 – Geração de alternativas secundárias

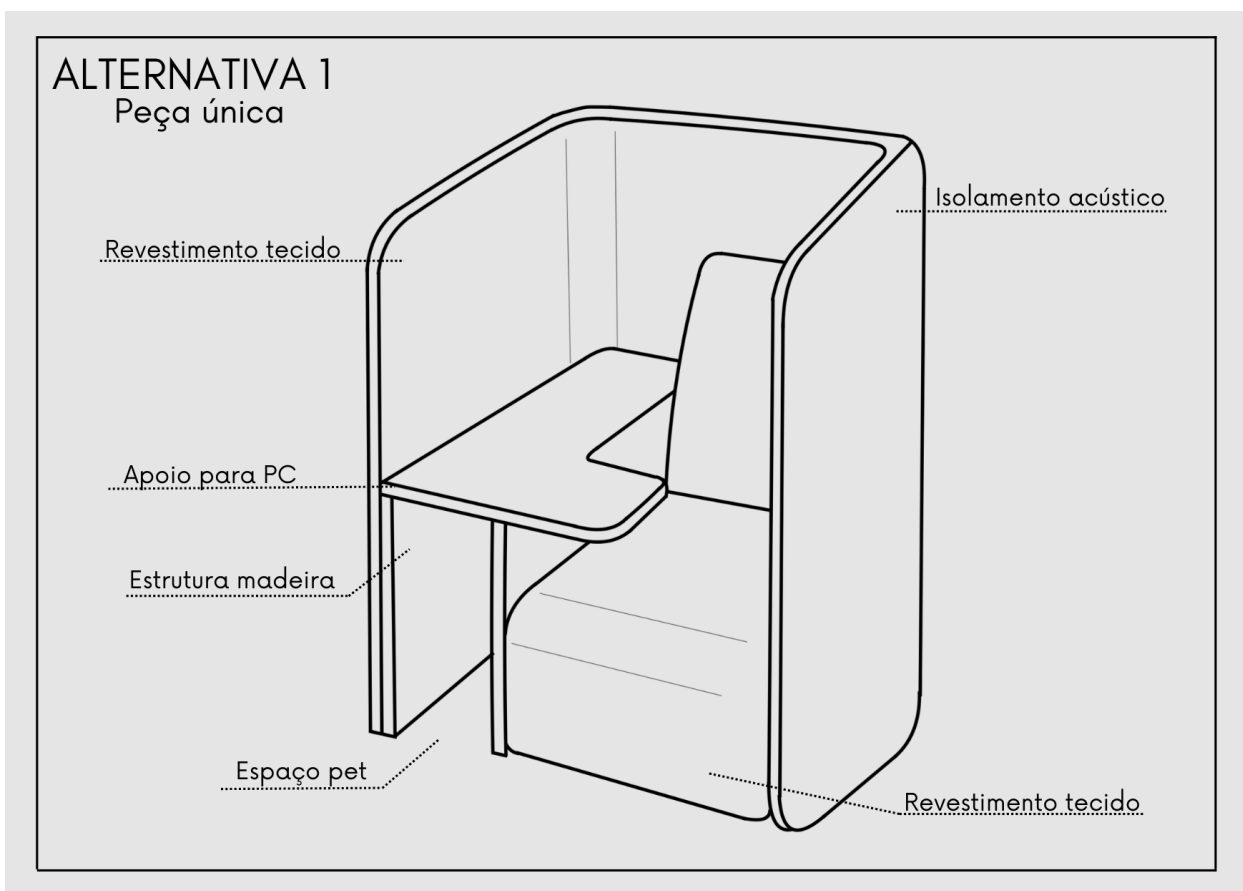


Fonte: Elaborado pela autora

A geração de alternativas teve a finalidade de definir o tipo de móvel a ser desenvolvido, bem como analisar como o espaço para o *pet*, a poltrona de trabalho e o apoio para o computador seriam dispostos. O arredondamento dos cantos e formas mais geométricas e curvas são compatíveis com os conceitos definidos, assim como a ideia de introduzir tanto a madeira como o metal em suas composições.

Foram levados em consideração alguns pontos fundamentais definidos nos requisitos de projeto, como: dimensões adequadas, proteção acústica, fácil limpeza e manuseio, poltrona para trabalho, apoio para o computador, espaço para o *pet* e apoio dos pés no chão. Dito isso, e analisando os conceitos definidos junto à viabilidade de produção, foram selecionadas quatro alternativas que foram consideradas mais viáveis e coerentes com a proposta do projeto, detalhadas na Figura 45, Figura 46, Figura 47 e Figura 48.

Figura 45 – Alternativa 1

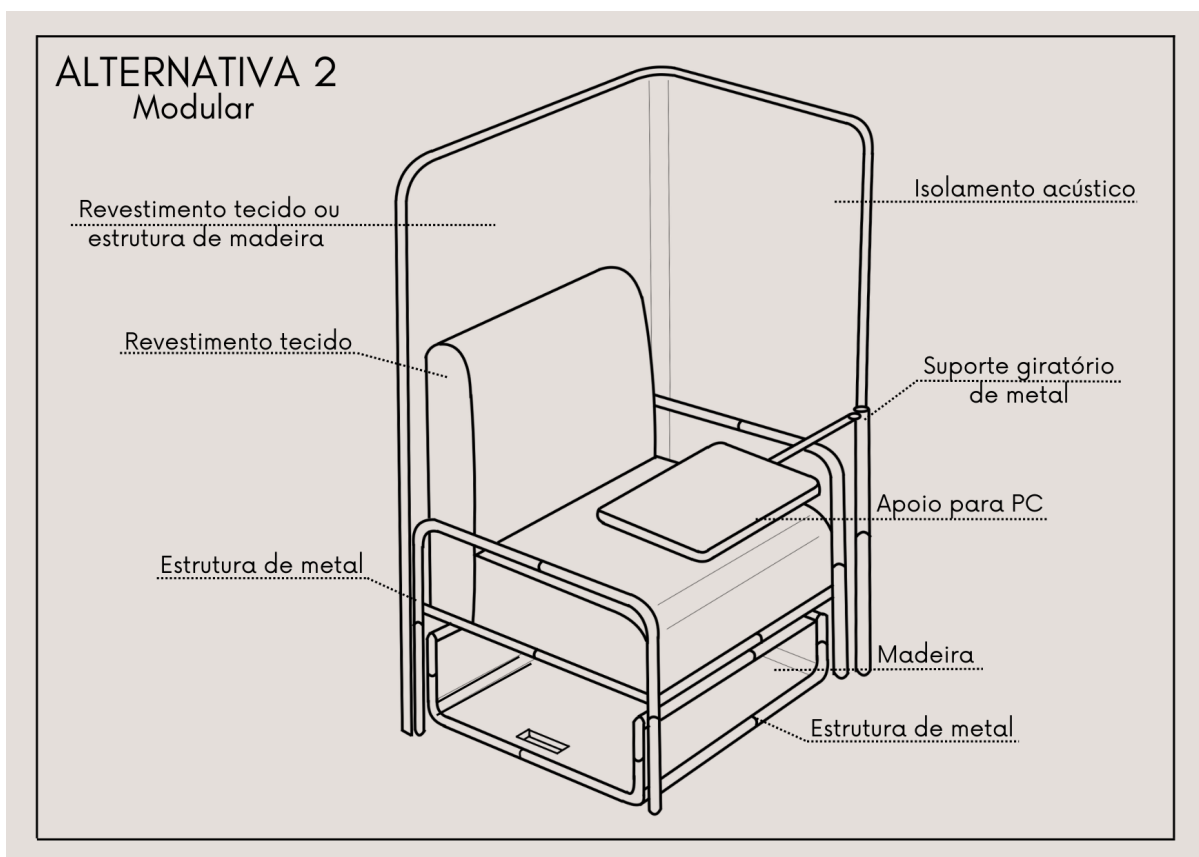


Fonte: Elaborado pela autora

A alternativa 1 apresenta uma proposta com um espaço para trabalho mais fechado, tendo isolamento acústico traseiro e em ambas as laterais, formando assim uma peça única, composta por uma poltrona e um apoio para computador com o espaço pet abaixo da mesma.

As formas são curvas com cantos arredondados, com madeira no apoio para o computador e no espaço pet. O isolamento acústico pode ser decidido entre madeira e revestimento com tecido.

Figura 46 – Alternativa 2

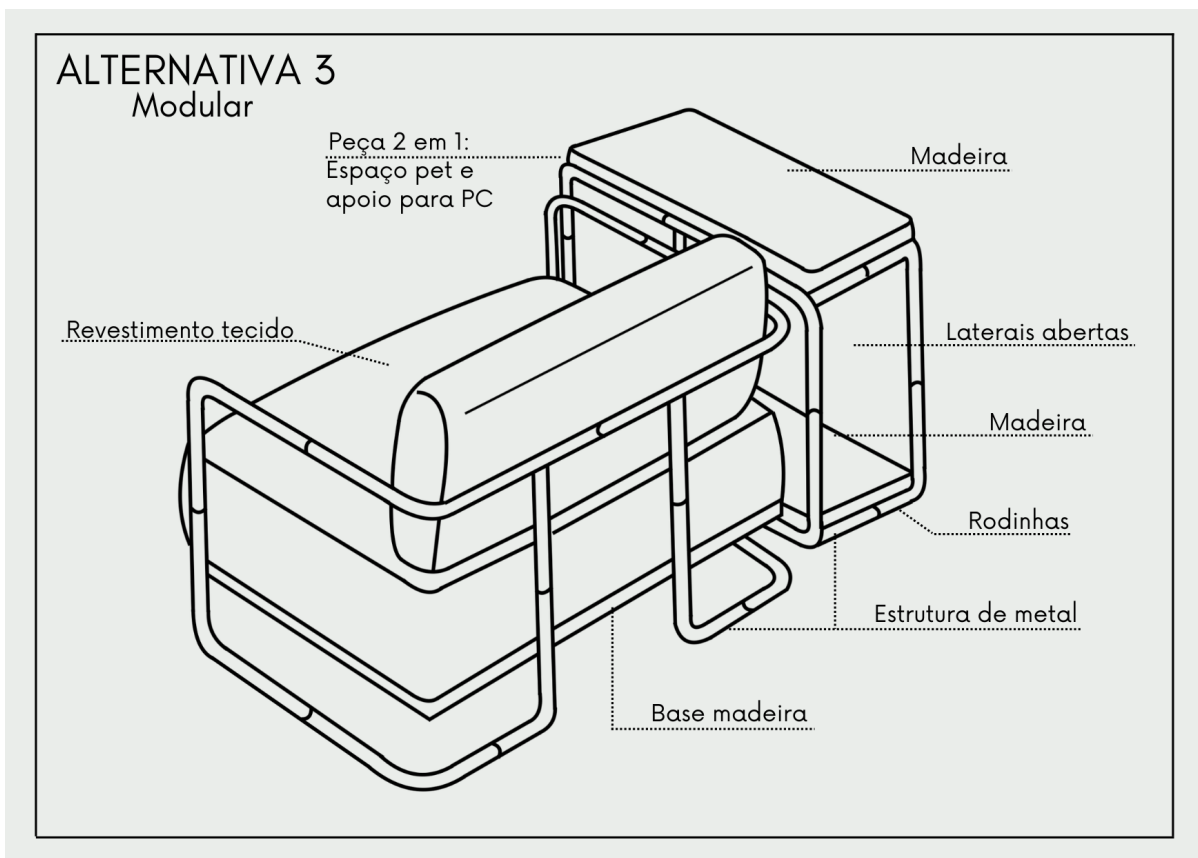


Fonte: Elaborado pela autora

A segunda alternativa trás o metal na estrutura da poltrona, bem como no apoio do computador e no espaço para o *pet*. O isolamento acústico compreende uma lateral e a parte de trás da poltrona, tendo os lados iguais para a possibilidade de rearranjo do mesmo.

O espaço para o animal de estimação funciona como um compartimento embaixo da poltrona, com rodas que possibilitem seu movimento, podendo ser puxado para onde o usuário queira. Não possui tampa, e suas laterais são abertas. A base de madeira com um puxador facilita seu manuseio.

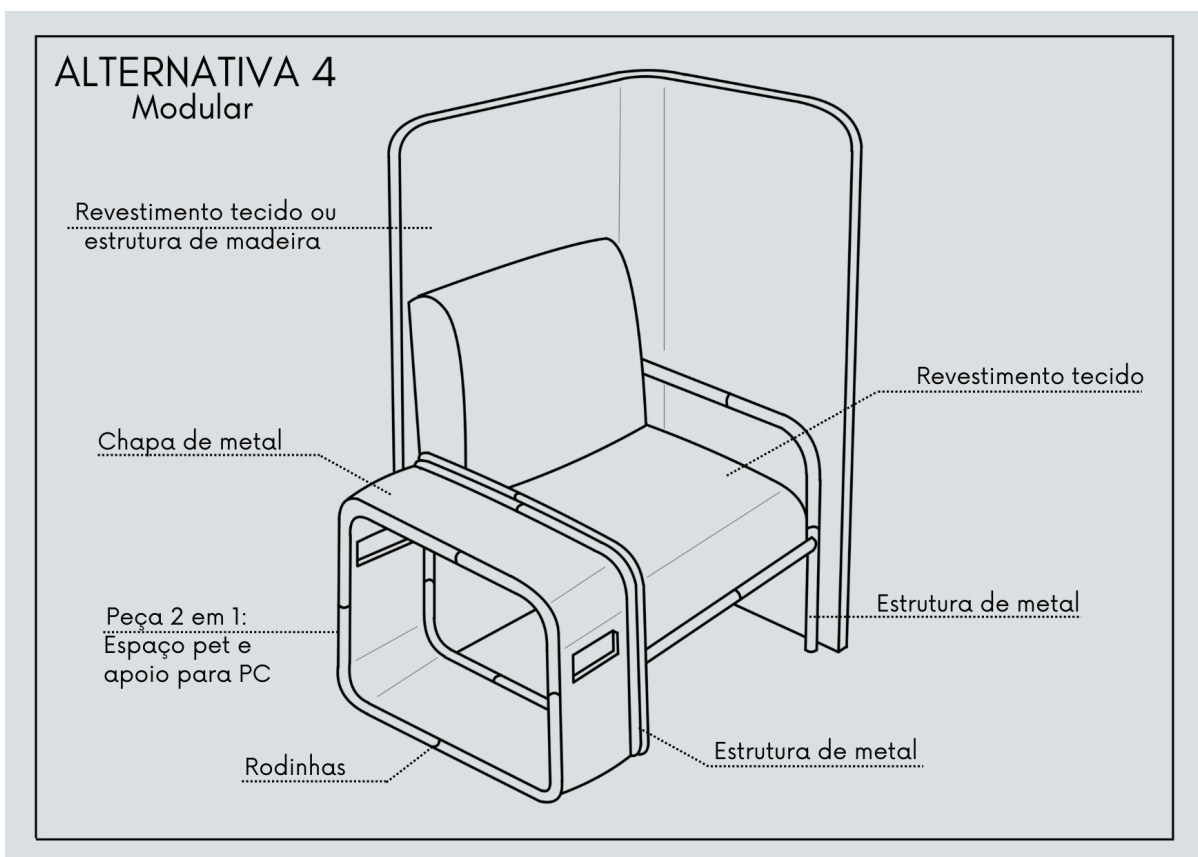
Figura 47 – Alternativa 3



Fonte: Elaborado pela autora

A alternativa 3 apresenta uma proposta mais aberta, podendo ainda ser acoplada ao isolamento acústico como nas outras opções. O material predominante é o metal, e as formas e desenho da poltrona trazem referências do BauHaus. O espaço para o animal doméstico é composto por rodinhas e uma base superior que permite que o usuário o use como área para trabalho.

Figura 48 – Alternativa 4



Fonte: Elaborado pela autora

A última alternativa apresenta um espaço pet que permite ser utilizado como o apoio para o computador, assim como na alternativa 3, porém suas formas são mais curvadas e sua estrutura inteira de metal. O isolamento acústico, assim como na alternativa 2, está posicionado de forma que possa ser rearranjado em ambas as laterais, podendo ser de madeira ou revestido em tecido.

3.2.1 Matriz de decisão

Tendo em vista quatro boas alternativas a serem analisadas, viu-se a necessidade de utilizar da matriz de decisão para definir qual das soluções atende melhor a proposta e os requisitos do projeto. Para isso, os critérios a serem analisados serão pontuados com indicadores de 0 a 3, sendo 0 o mais fraco e 3 o mais forte. Critérios obrigatórios, em cor esverdeada, têm peso 2 e critérios desejáveis, em cor acinzentada, têm peso 1.

A matriz está apresentada na Figura 49.

Figura 49 – Matriz de decisão

	1	2	3	4
Mesa mínimo 260x720mm	3	3	2	2
Espaço pet mínimo 450x300mm	3	2	3	3
Apoio dos pés no chão	3	3	3	3
Isolamento acústico	3	2	1	2
Fácil limpeza	2	2	3	2
Cantos arredondados	3	3	3	3
Estética contemporânea	2	1	3	1
Confortável	3	2	2	2
Promove integração usuário-pet	2	3	3	3
Permite uso individual e coletivo	2	3	3	3
Possui mobilidade	2	3	3	3
TOTAL	37	35	37	36

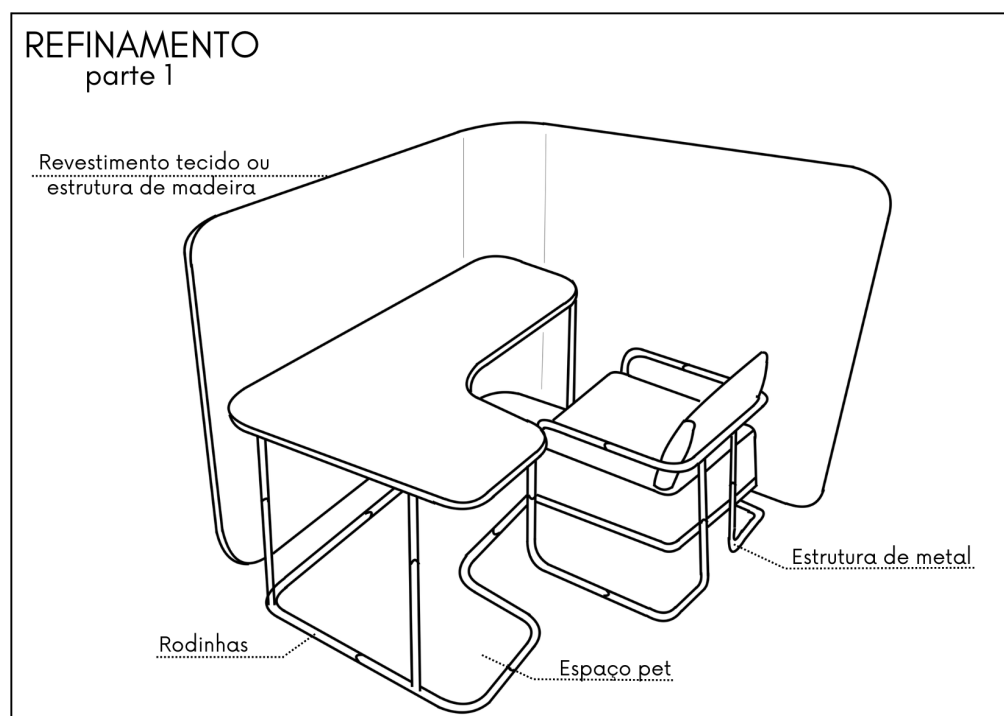
Fonte: Elaborado pela autora

Com a aplicação da Matriz de decisão (figura 49), se destacaram duas das alternativas apresentadas. Analisando cada uma foi possível gerar uma nova alternativa que mesclasse o que elas tinham de melhor. Com essa, começou-se a fase de refinamento, necessário para ajustar, remover ou incluir elementos, incluir cores, possíveis posicionamentos e rearranjo do mobiliário e ainda, definição das dimensões finais do produto, tornando a solução ainda mais viável e promissora.

3.2.2 Refinamento

Primeiramente, começou-se a pensar em uma nova alternativa (Figura 50), juntando a estrutura metálica da Alternativa 3, com o conceito da mesa de apoio e espaço pet da Alternativa 1.

Figura 50 – Refinamento parte 1

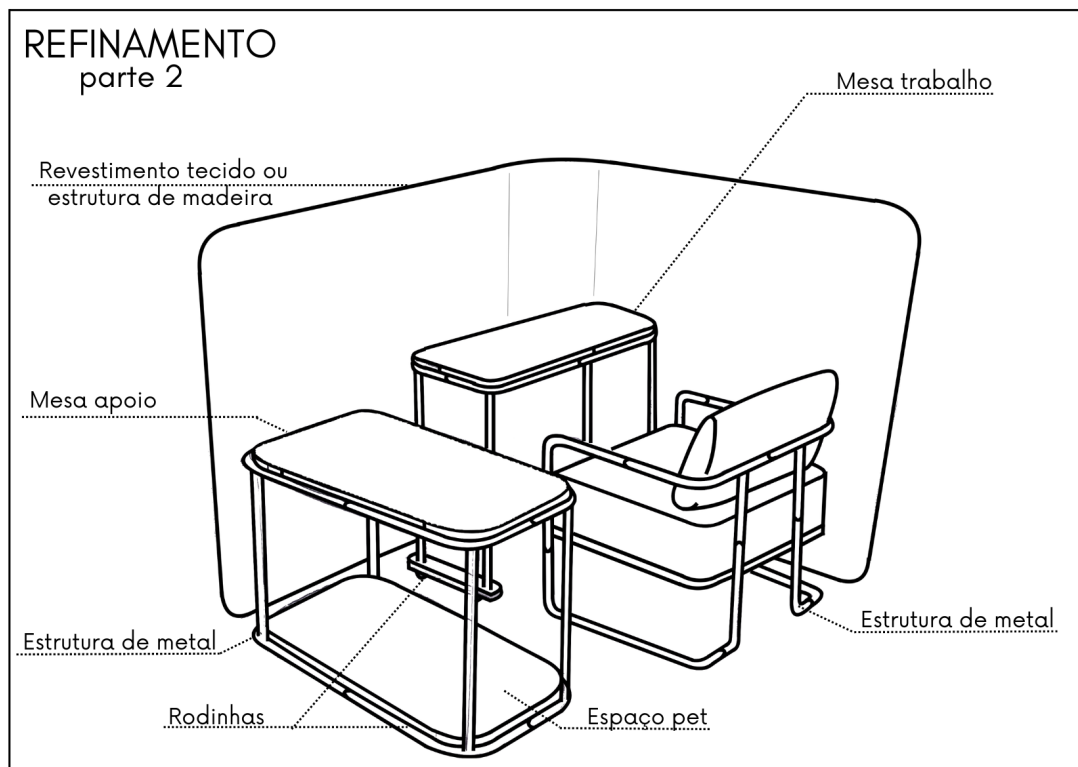


Fonte: Elaborado pela autora

Nesse primeiro refinamento foi possível construir uma nova solução ao projeto, aumentando a área de trabalho, aproveitando melhor o espaço oferecido, além da possibilidade de mobilidade de todas as peças, podendo ser realojado de diversas maneiras.

Porém, analisando a mesa de trabalho e o fato da necessidade do usuário conseguir usá-la de maneira confortável, ergonômica e otimizando espaço para poder rearranjá-la de diversas maneiras, alguns novos ajustes foram necessários, como apresentado na Figura 51.

Figura 51 – Refinamento parte 2



Fonte: Elaborado pela autora

Nesse segundo refinamento, a solução encontrada foi dividir a área de trabalho em uma mesa de apoio e uma para a utilização ativa do usuário. Ambas possuem rodinhas para a melhor disposição das mesmas. Dessa maneira também, foi possível delimitar melhor a área para o *pet*.

O passo seguinte consiste em realizar um *mockup* de baixa fidelidade para garantir que todas as medidas estejam de acordo com o planejado, validando assim o projeto final.

3.2.3 *Mockup* de Baixa Fidelidade

Essa etapa consiste em avaliar as dimensões e os aspectos ergonômicos a partir da construção do produto em tamanho real utilizando materiais de baixo custo, no caso, o papelão.

O desenvolvimento de *mockups* em escala 1:1 possibilita a visualização e a avaliação de testes que se aproximam à realidade, podendo verificar dimensões comparando-as com pessoas reais em simulação de uso. Além de testar níveis de

conforto e em certas condições, avaliar a experiência e comportamento do usuário (PAZMINO; PUPO; MEDEIROS, 2014).

Para a realização da construção do *mockup* foram consideradas todas as medidas que compõem o projeto, sendo cada parte (mesa, apoio de mesa/espaco pet e poltrona) representada em formato de caixotes, já que a principal intenção era conferir a dimensão e o posicionamento de cada uma delas (Figura 52).

Figura 52 – *Mockup* (parte 1)



Fonte: Da autora.

O papelão foi cortado e fixado com fita crepe para ser possível representar as peças com suas devidas medidas.

Foram confeccionadas 3 peças representando poltrona, mesa para trabalho, apoio de mesa com espaco pet, além do isolamento acústico (Figura 53).

Figura 53 – Mockup (parte 2)



Fonte: Da autora

Assim foi possível analisar as dimensões dos mesmos comparando com uma pessoa real, e se de fato, as medidas adotadas estavam ergonomicamente corretas. (Figura 54 e 55)

Figura 54 – Mockup (parte 3)



Fonte: Da autora.

Figura 55 – Mockup (parte 4)



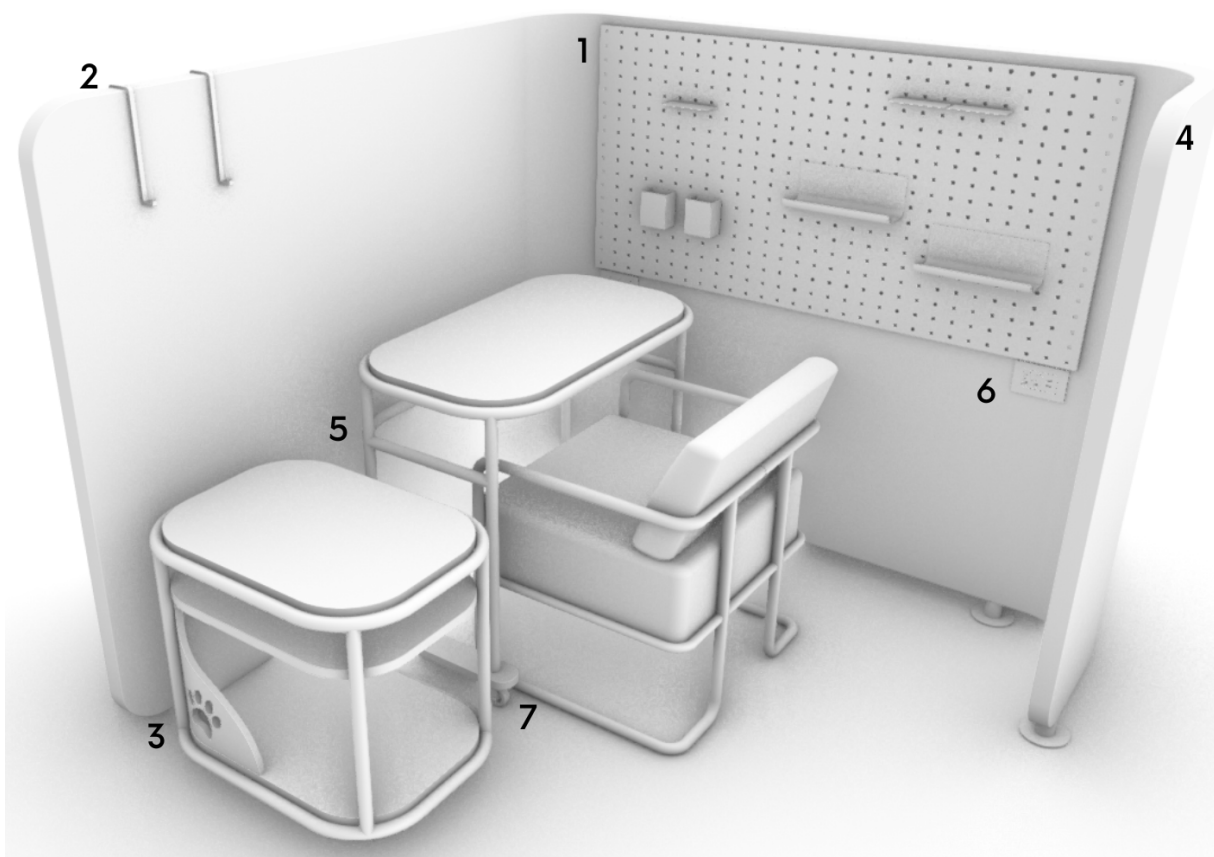
Fonte: Da autora.

Com isso, definiu-se a altura do isolamento acústico (130 cm), bem como as dimensões da poltrona e da mesa de trabalho segundo os requisitos de projeto. A mesa de apoio que também serve como espaço para o *pet* pôde ser devidamente ajustada para não ficar em um tamanho desproporcional em relação aos outros elementos do projeto.

3.3 MODELAGEM 3D

Após a análise do mockup e as definições finais das dimensões, foi possível executar a modelagem do projeto em um *software* 3D, no caso, o Rhinoceros. Nessa etapa, houve o refinamento do mobiliário de maneira geral, bem como a adição de alguns detalhes, como: (1) um painel de *pegboard* com acessórios que facilitam a vida do usuário na hora do trabalho, (2) um porta mochila, (3) um acabamento indicativo no espaço *pet*, (4) um formato mais favorável para o isolamento acústico, (5) adição de uma barra de metal que permite uma melhor sustentação para a mesa de trabalho, (6) adição de tomadas com entrada USB e (7) rodinhas em ambas as mesas. Tanto a modelagem quanto os ajustes podem ser conferidos na Figura 57.

Figura 56 – Modelagem 3D



Fonte: Da autora.

Com a modelagem concluída pôde-se ter uma noção melhor de como ficaria o mobiliário depois de produzido, tendo sido uma etapa essencial para a visualização e validação do mesmo, além de permitir que as adições e ajustes dos elementos fossem concluídas de maneira mais concreta. A modelagem foi feita de acordo com as dimensões reais do produto, sendo possível assim gerar os desenhos técnicos apresentados nos Apêndices C, D, E, F, G e H.

3.3.1 Renderings

Os Renderings foram executados no software KeyShot, onde foi possível aplicar os materiais escolhidos. Para essa etapa, viu-se a necessidade de realizar uma análise das cores observadas nos painéis visuais (tópico 4.1), definindo assim uma paleta que ornasse com o projeto e conseqüentemente, com seus conceitos.

3.3.1.1 *Paleta de cores*

Considerando que um dos conceitos definidos no projeto refere-se ao Acolhedor e que a escolha das cores é primordial para determinar o tipo de estímulo que você pretende provocar naquele ambiente, percebeu-se a necessidade da realização de uma pesquisa cromática para a escolha da paleta de cores do projeto, uma vez que se trata de um ambiente de trabalho.

Segundo Fonseca e Mont'alvão (2006), nos locais de trabalho e estudo, as cores se apresentam como um elemento ambiental que atuam como estímulo, provocando emoções, sensações e percepções. Além disso, para Gurgel (2005), por intervir diretamente no ambiente, a adequada escolha de uma paleta cromática pode determinar o sucesso de um determinado projeto, uma vez que afeta também a concepção espacial, podendo alterar visualmente as dimensões do ambiente (para maior ou menor), atuando também diretamente nas sensações e estímulos, podendo eles serem negativos ou positivos, como: bem-estar e mal-estar, alegria e tristeza, produtividade e improdutividade, comodidade e incômodo.

Dito isso e levando em consideração a sensação acolhedora trazida nos conceitos no projeto, a escolha da cor deve ser devidamente adequada, no ponto de vista psicofísico do usuário, para que este desenvolva suas atividades em um ambiente que realmente lhe ofereça acolhimento e concentração. Para melhor entendimento de cada cor, a Figura 57 apresenta o que cada uma proporciona para o ambiente e para o usuário.

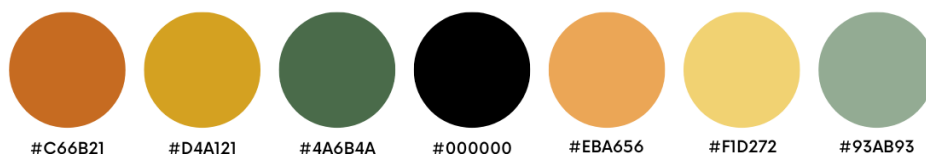
Figura 57 – Comparação entre cores



Fonte: Elaborado pela autora.

Considerando as cores mais indicadas para ambientes de estudo, que proporcionam estímulos correspondentes à uma área de trabalho e conforto do usuário, bem como analisando as cores observadas nos painéis visuais, e alinhando com o conceito Acolhedor, Contemporâneo e Integrativo, foi possível definir a paleta de cores à ser utilizada no mobiliário, podendo ser conferida na Figura 58.

Figura 58 – Paleta de cores



Fonte: Elaborado pela autora

Para esse projeto, definiram-se as cores laranja, amarelo e verde, puxando para tons mais terrosos. Dessas, há também as opções menos saturadas e mais suaves, as quais serão testadas na etapa de *rendering*.

Como visto na Figura 57, o laranja é a cor que estimula a criatividade, e ajuda na construção de ambientes mais aconchegantes, o que remete ao conceito Acolhedor do projeto. O amarelo, além de estimular o intelecto e a criatividade, é considerado ideal para salas de estudo. O verde, auxilia na redução do estresse e junto com o laranja ou amarelo, também se torna ideal para ambientes que precisam de foco e concentração. O preto, por trazer elegância e modernidade, poderá ser utilizado em detalhes que agregarão no resultado final.

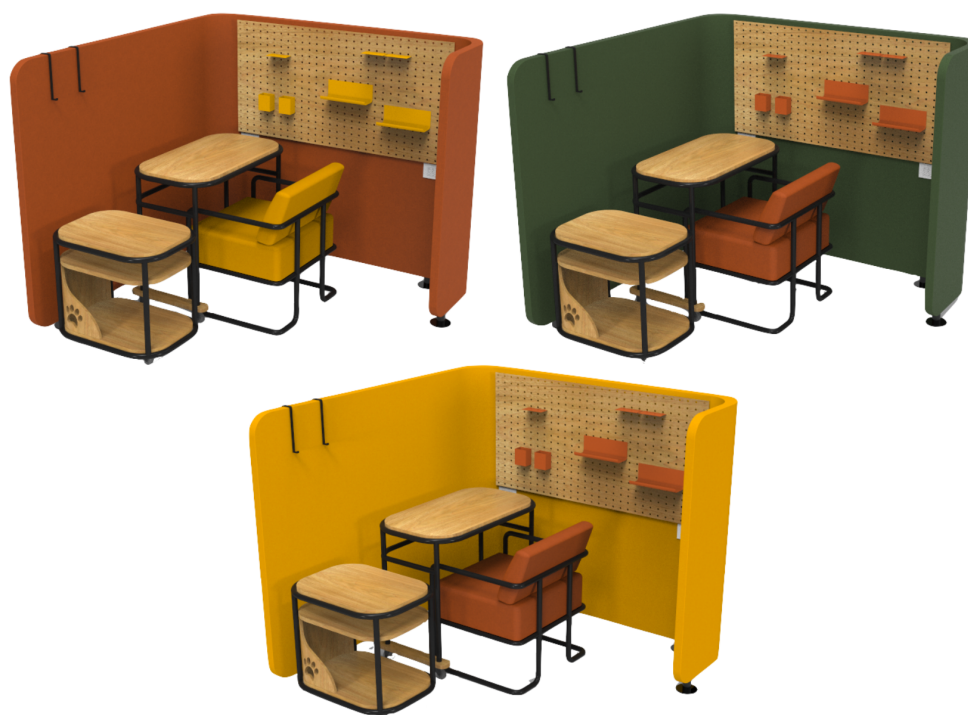
Com a modelagem 3D e a análise das cores prontas, é possível agora renderizar o modelo para se ter uma visualização ainda mais concreta do projeto.

3.3.1.1 Render

Nessa etapa os *renderings* foram gerados em diferentes opções de combinação de cores e revestimentos, e podem ser conferidos nas Figuras 59 a 62. A escolha da paleta pôde ser aplicada no *software*, o que permitiu determinar quais variações e combinações poderiam ser aplicadas no produto.

Figura 59 – *Render* em perspectiva (parte 1)

Fonte: Da autora

Figura 60 – *Render* em perspectiva (parte 2)

Fonte: Da autora

Figura 61 – Opção de distribuição (parte 1)



Fonte: Da autora

Figura 62 – Opção de distribuição (parte 2)



Fonte: Da autora

As rodinhas das mesas possibilitam o fácil rearranjo das mesmas dentro do isolamento acústico, assim como a maneira com que o mesmo foi projetado permite diversos tipos de distribuição e opção de trabalho, tanto individual como em conjunto. No próximo item será apresentado o produto em contexto de usabilidade no ambiente.

3.4 AMBIENTAÇÃO

Esta etapa consiste em inserir o mobiliário no contexto real de uso, sendo necessário para a melhor visualização gráfica do mesmo. Sendo assim, com os *renders* da modelagem 3D, foi possível simular, de forma mais realista, as opções de acabamento do produto em seu ambiente de uso. As Figuras 63, 64, 65 e 66 mostram o projeto inserido em coworkings, bem como simulando o usuário fazendo o uso do mesmo.

Figura 63 – Ambientação *coworking*



Fonte: Da autora (2023)

Figura 64 – Ambientação *coworking* vista superior

Fonte: Da autora (2023)

Figura 65 – Ambientação com usuário 1



Fonte: Da autora (2023)

Figura 66 – Ambientação com usuário 2



Fonte: Da autora (2023)

4 PROTOTIPAÇÃO

Esta etapa se refere à construção do modelo de apresentação do projeto. Para tal, foi elaborado um modelo de escala 1:5, feito em MDF e metal. Além de permitir maior noção dos detalhes do produto final, a prototipação tem como principal finalidade a validação do projeto, fazendo com que o mesmo passe de uma idéia abstrata para um objeto tangível, representando assim, a realidade.

4.2 CONSTRUÇÃO DO MODELO

Para a elaboração do modelo apresentado e para o mesmo ser o mais fiel possível à ideia gerada, foram utilizados os desenhos técnicos gerados a partir da modelagem 3D. Todas as etapas podem ser conferidas na Figura 67.

Figura 67 – Construção do modelo



Fonte: Da autora (2023)

O modelo foi confeccionado na escala 1:5 e pode ser conferido por completo na Figura 68.

Figura 68 – Modelo completo



Fonte: Da autora (2023)

5 MEMORIAL DESCRITIVO

O Memorial Descritivo tem como principal objetivo descrever de forma detalhada, clara e objetiva, todas as características do produto final. Isso auxilia na compreensão de quem irá produzi-lo e de quem irá utilizá-lo. Segundo Pazmino (2015), esse é um documento explicativo e descritivo das características do produto e de todo seu processo de fabricação, podendo conter infográficos, tabelas, quadros, fotos e descrições através de textos explicativos, abrangendo todo o detalhamento que permitirá compreender o produto.

Neste projeto, o Memorial Descritivo se organizou em: conceito; fator de uso; fator estrutural; fator técnico e construtivo; fator estético e simbólico e fator comercial.

5.1 CONCEITO

Partindo da necessidade de desenvolver um móvel focado na integração do usuário com seu *pet* em ambientes *coworking pet-friendly*, o mobiliário deste presente projeto é modular, oferecendo privacidade acústica, visual e física, e promovendo um espaço para trabalhar de forma tranquila na companhia de seu *pet*, podendo ser conferido na Figura 69.

Figura 69 – Mobiliário completo



Fonte: Da autora (2023)

O mobiliário oferece alguns tipos de acessórios que contribuem na organização do usuário, bem como na proximidade do mesmo com seu animal de estimação, refletindo assim também, em sua produtividade.

5.2 FATOR DE USO

Tendo como base fatores ergonômicos e antropométricos, o mobiliário consiste em uma poltrona confortável para assento, uma mesa para trabalho, uma mesa de apoio onde também está inserido o espaço para o *pet*, um isolamento acústico que contém um *pegboard* com acessórios para organização de material, dois suportes para mochila/maleta/bolsa e duas tomadas com entrada USB. Todos esses elementos podem ser conferidos na Figura 70.

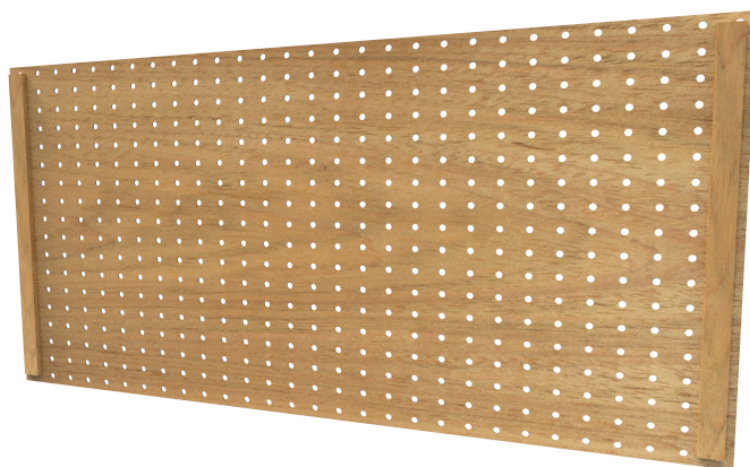
Figura 70 – Elementos do mobiliário



Fonte: Da autora (2023)

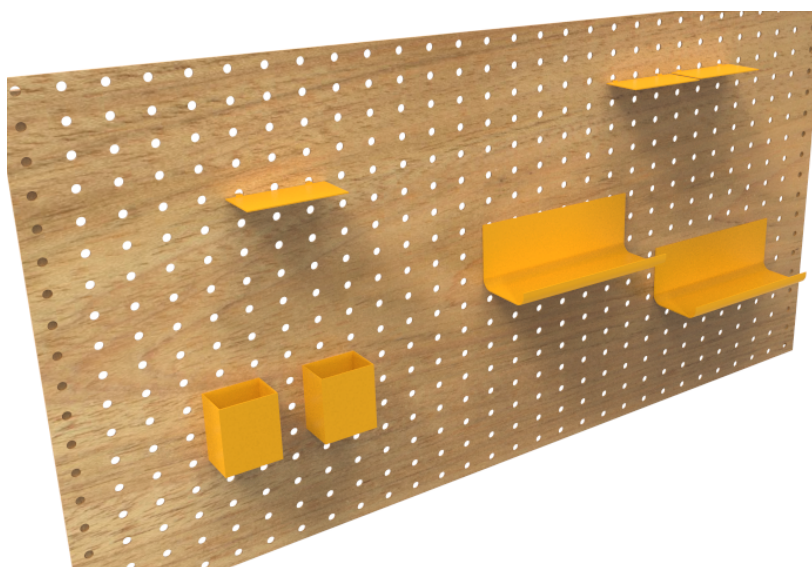
O isolamento acústico possui 1300 mm, ideal para a fixação do *pegboard* de 1200 x 900 mm. Esse, é fixado com duas madeiras em suas extremidades (Figura 71) e possui acessórios próprios para melhor organização e praticidade do usuário (Figura 72).

Figura 71 – Madeiras *pegboard*



Fonte: Da autora

Figura 72 – Acessórios *pegboard*



Fonte: Da autora (2023)

Além disso, ainda visando maior conforto e praticidade, tanto a mesa de apoio com espaço *pet*, quanto a mesa para trabalho, possuem rodinhas 360 graus (Figura 73) que permitem que sejam dispostas e realojadas da maneira que o usuário preferir.

Figura 73 – Rodinhas mesas



Fonte: Da autora (2023)

A mesa de apoio (Figura 74) foi projetada para também ser o espaço do animal de estimação, possuindo o tamanho ideal para comportar um cachorro de porte pequeno e médio, de acordo com as medidas levantadas na análise ergonômica e constatadas nos requisitos de projeto. Somado a isso, foi pensado para ser de fácil acesso e limpeza, essencial para garantir a segurança dos *pets*.

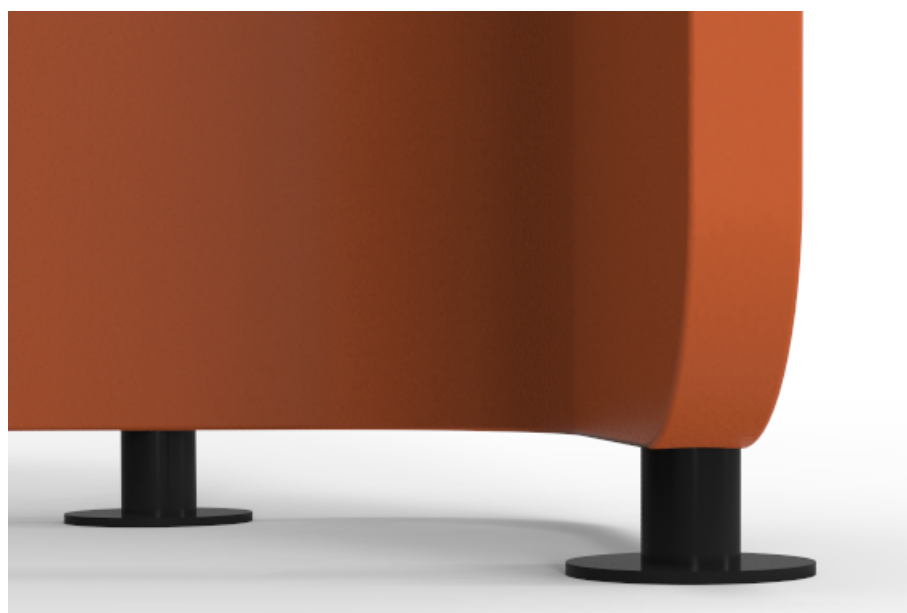
Figura 74 – Mesa de apoio/espço pet



Fonte: Da autora (2023)

O isolamento acústico é composto por suportes (Figura 75) estabilizadores de metal, e por ser confeccionado por um material leve (feltro PET, MDF cru e laminação), pode ser facilmente removido ou arranjado de diferentes formas ou em outros ambientes. Além disso, seus suportes de sustentação permitem que o painel de isolamento não encoste no chão, garantindo que não seja afetado por umidade ou produtos de limpeza.

Figura 75 – Suporte do painel de isolamento acústico



Fonte: Da autora (2023)

O painel também possui energia integrada (Figura 76) em dois lugares (abaixo do *pegboard*), com 2 tomadas e 2 entradas USB cada uma, facilitando o trabalho do usuário, sem que ele precise se preocupar com a bateria de seus dispositivos. Também possui suportes para mochilas/bolsas/maletas (Figura 77).

Figura 76 – Tomadas e entradas USB.



Fonte: Da autora (2023)

Figura 77 – Suporte mochilas/bolsas/maletas.



Fonte: Da autora (2023)

Por fim, o mobiliário também pode ser agrupado e realojado de diversas maneiras, se adequando assim em diferentes ambientes e possuindo diferentes usabilidades. É possível arranjá-lo para uso individual ou coletivo, proporcionando maior adaptabilidade em diferentes contextos de trabalho, e contribuindo na personalização e otimização do espaço de acordo com as necessidades do usuário.

Os arranjos, tanto individuais quanto coletivos, podem ser conferidos nas Figuras 78, 79 e 80.

Figura 78 – Arranjo Individual 1



Fonte: Da autora (2023)

Figura 79 – Arranjo individual 2



Figura: Da autora (2023)

Figura 80 – Arranjo para uso coletivo.



Fonte: Da autora (2023).

5.3 FATOR ESTRUTURAL E FUNCIONAL

O mobiliário consiste em quatro partes principais (poltrona, mesa de trabalho, mesa de apoio e painel de isolamento acústico), sendo também incluído acessórios (*pegboard*, e porta-mochila). A vista explodida de cada parte será apresentada nas Figura 81, 82, 83 e 84.

Figura 81 – Vista Explodida Poltrona de Trabalho.



Fonte: Da autora (2023)

Como visto na Figura 81, a poltrona de trabalho consiste em uma estrutura de metal, uma base de MDF fixada à essa estrutura por meio de parafusos, um assento estofado e uma almofada de encosto.

Figura 82 – Vista Explodida Mesa de Trabalho.



Fonte: Da autora (2023)

Como apresentado na Figura 82, a mesa de trabalho consiste em uma estrutura de metal, uma base superior em MDF para trabalhar, duas bases de MDF para a fixação da estrutura e das rodinhas.

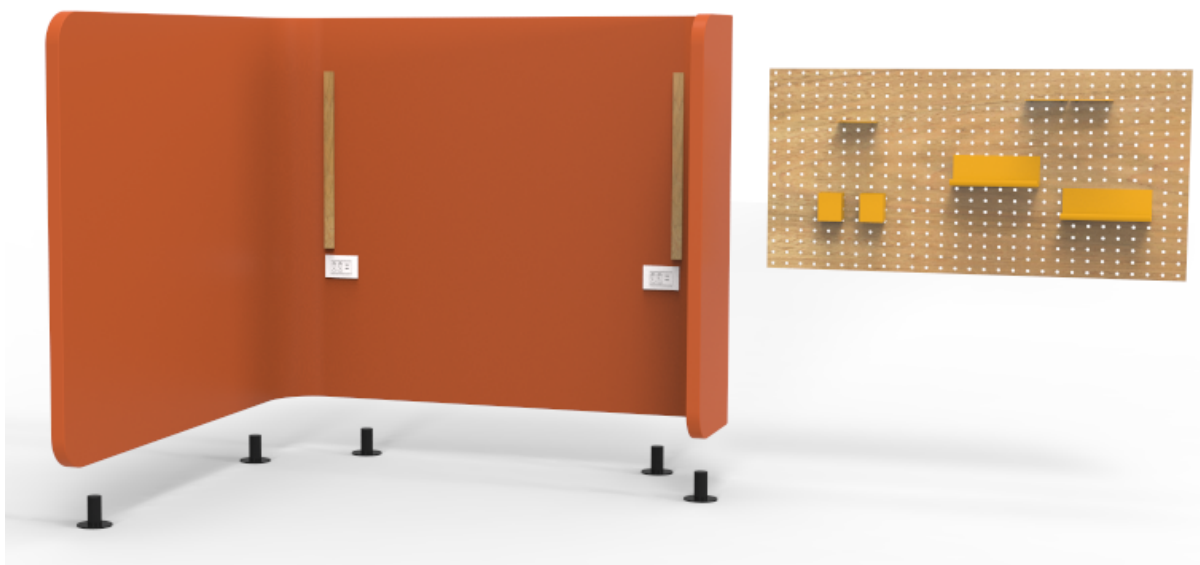
Figura 83 – Vista Explodida da Mesa de apoio/espaco *pet*



Fonte: Da autora (2023)

A Figura 83 apresenta a vista explodida da mesa de apoio que também serve como espaço *pet*, e consiste em uma base superior, uma base intermediária e uma base inferior, bem como o detalhe que indica que ali é onde o *pet* pode ficar, todas elas em MDF. Além disso, possui uma estrutura de metal e quatro rodinhas.

Figura 84 – Vista Explodida do Painel de Isolamento Acústico e acessórios



Fonte: Da autora (2023)

Por fim, o painel de isolamento acústico, apresentado na Figura 84, possui 5 suportes de sustentação, bem como duas madeirinhas para a fixação do *pegboard* e duas tomadas com entrada USB.

5.4 FATOR TÉCNICO-CONSTRUTIVO

O Fator técnico-construtivo implica em apresentar os aspectos sobre a confecção e montagem do produto, levando também em consideração os processos de produção, sistemas de montagem e acabamentos.

A Figura 85 apresenta alguns elementos de fixação que serão necessários para a montagem de cada parte do mobiliário.

Figura 85 – Elementos para montagem.



Fonte: Da autora (2023)

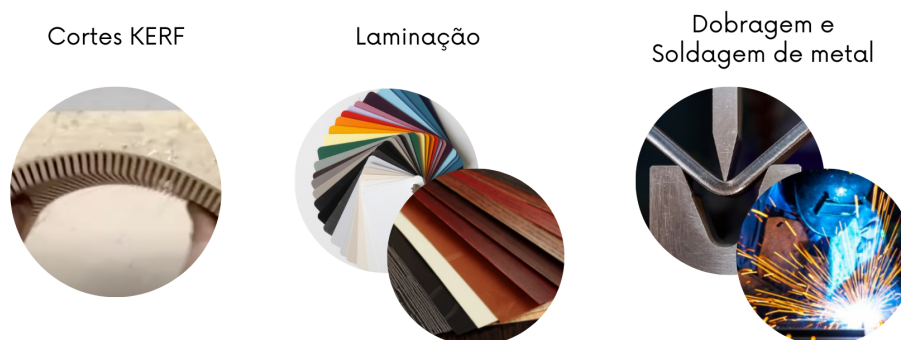
Como visto na figura acima, para a montagem da mesa de apoio/espço *pet* são necessárias cavilhas e parafusos. A primeira para a fixação das bases de MDF na estrutura vertical que indica o acesso do *pet*, e os parafusos para a fixação das rodinhas na base inferior de MDF e a base intermediária que deverá ser fixada na estrutura de metal. A base superior é fixada por encaixe na estrutura de metal.

Para a poltrona de trabalho serão necessários apenas parafusos, esses servirão para fixar a base de MDF na estrutura de metal. Bem como na mesa de trabalho, em que os parafusos servirão para fixarem as rodinhas e as bases de MDF na estrutura de metal.

Por fim, para o *pegboard* sugere-se cavilhas ou parafusos que permitirão a fixação do mesmo no painel acústico. E esse, por sua vez, precisará de parafusos para a fixação dos suportes de sustentação.

Em relação aos processos de fabricação (Figura 86), de acordo com as pesquisas realizadas anteriormente, concluiu-se que as partes de metal em aço carbono poderão ser dobradas, soldadas e parafusadas, para depois serem polidas e aderirem um melhor acabamento estético.

Figura 86 – Processos de fabricação

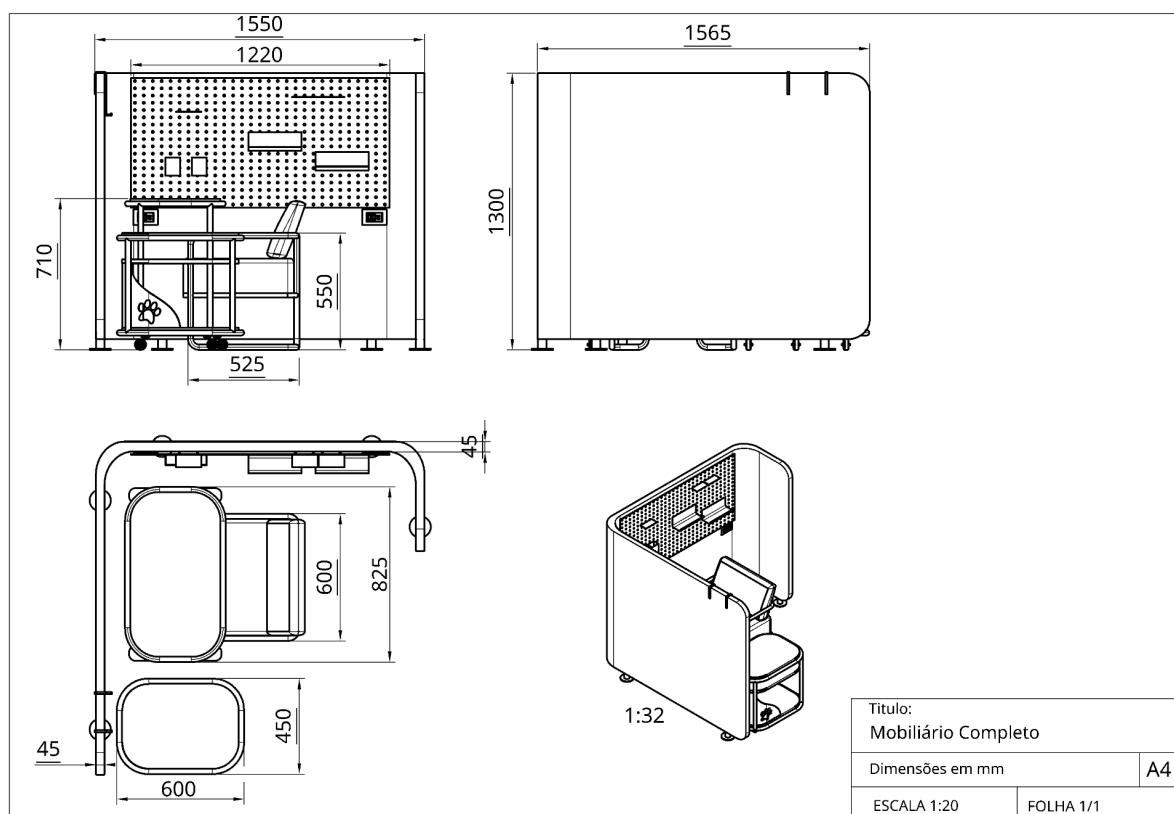


Fonte: Da autora (2023)

Para a curva do MDF do painel de isolamento acústico, optou-se pelos cortes *Kerf*, sendo esse o método mais utilizado na fabricação em marcenarias, sem a necessidade da utilização de maquinários ou grandes moldes. Tal método consiste em fazer cortes espaçados em uma das faces, e aplicado força e cola entre os cortes é possível realizar a curva desejada. Para melhor acabamento, é aconselhado que depois receba um laminado melamínico ou um revestimento em tecido, no caso, para este projeto, os tons de tecido definidos foram: verde, laranja e amarelo, e o laminado de madeira Freijó.

Os desenhos técnicos foram gerados pelo *open software onshape*, no qual o desenho técnico geral está apresentado na Figura 87 e os detalhados com cada parte estão apresentados nos apêndices C, D, E, F, G e H nas últimas páginas deste projeto.

Figura 87 – Desenho técnico geral



5.5 FATOR ESTÉTICO-SIMBÓLICO

Os fatores estéticos e simbólicos são referentes à semântica e estilo do produto, no que se refere à formas, cores e acabamentos. Pode-se ressaltar que o uso de linhas curvas (Figura 88) transmite conforto e aconchego aos elementos, bem como a mistura amistosa de materiais como o MDF e o metal (Arch trends Portobello, 2021).

Figura 88 – Detalhe formas gerais

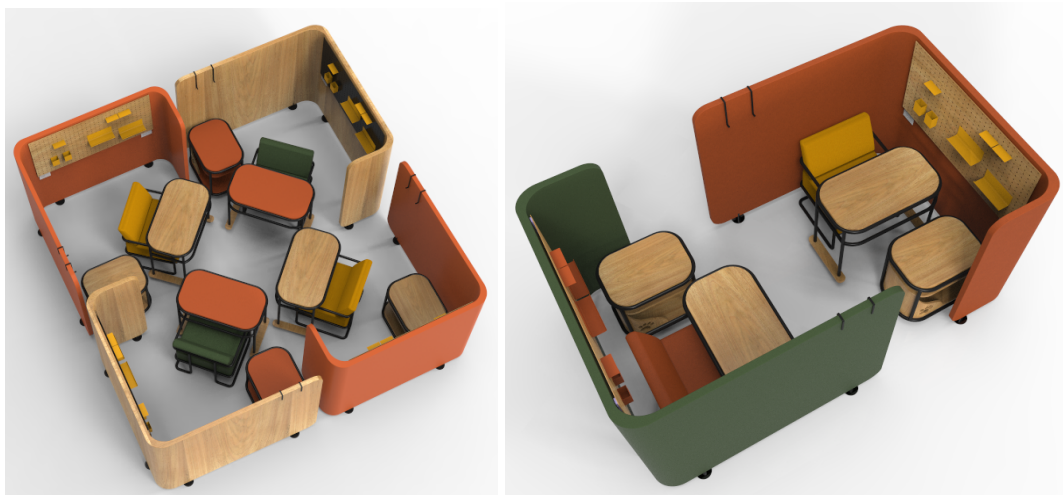


Fonte: Da autora (2023)

As cores foram devidamente pesquisadas e escolhidas para contribuir no estilo de ambiente no qual o móvel está inserido, no caso, espaços para trabalhar. Todas possuem características que estimulam a concentração, produtividade e criatividade, contribuindo para um ambiente imersivo e colaborativo.

Outro fator estético relevante e que deve ser levado em consideração, é o fato da versatilidade do mobiliário, que pode ser utilizado de forma coletiva (Figura 89) e individual (Figura 90), agregando valor e possibilidades ao ambiente, otimizando espaço.

Figura 89 – Possibilidade de uso coletivo



Fonte: Da autora (2023)

Figura 90 – Possibilidade de uso individual



Fonte: Da autora (2023)

Tais possibilidades de agrupamento, tanto de uso individual quanto coletivo, proporcionam valor ao mobiliário, pois o torna funcional e prático, tanto para o usuário quanto para os donos dos *coworkings*.

5.6 FATOR COMERCIAL

O projeto apresentado representa uma oportunidade de mercado, uma vez que o mercado *pet* vem crescendo exponencialmente, juntamente com o conceito *pet-friendly* e espaços compartilhados para trabalho. Se torna inovador quando comparado a concorrentes e novas tendências, uma vez que suas características não são vistas ou encontradas no mercado facilmente.

Sua venda pode estar associada a lojas online ou físicas especializadas em vendas de móveis e/ou artigos para escritórios, podendo também ser vendidas para empresas, aeroportos e cafés que contemplam o conceito de *coworking*. Esses últimos, podem encontrar nesse projeto oportunidades de oferecer a seus clientes que precisem utilizar essas dependências por quaisquer motivos, um espaço mais privativo para realizar suas tarefas enquanto aguardam, e um diferencial por possuir um espaço para aguardar com seu *pet* confortavelmente.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente projeto apresenta um mobiliário modular e integrado, focado em espaços *coworking pet-friendly*, mas que também pode ser utilizado em outros locais. Cumpre assim com seus objetivos, atendendo às necessidades tanto dos usuários desses ambientes de trabalho, como dos donos dos mesmos, apresentando uma solução para a justificativa e problemática apresentada no início deste relatório.

Em relação ao percurso e processo da realização deste projeto, as pesquisas relataram a relação do homem com seus animais de estimação, como isso evoluiu no decorrer dos anos, e os benefícios que tal relação acarreta na produtividade e qualidade de vida dos mesmos. Relataram também as mudanças de comportamento em relação aos estilos de trabalho, e como espaços compartilhados vem ganhando cada vez mais espaço na vida de empresas e funcionários.

Nesse processo também, analisou-se a tendência *pet* em mobiliários, bem como a realização de análises sincrônicas, verificando a existência de concorrentes diretos e indiretos. Todas essas pesquisas, unidas com análises ergonômicas, definição do público-alvo, conceitos e requisitos acerca desse projeto, possibilitaram a fundamentação teórica que permitiu chegar na solução final.

Tal solução, por fim, atende todas as propostas iniciais deste relatório, entendendo que os processos de desenvolvimento de um produto passam por evoluções, etapas e refinamentos, em que cada parte é essencial para a contribuição do resultado.

Algumas melhorias podem ser feitas futuramente se houver necessidade, como substituir a poltrona por cadeiras convencionais de escritório, ou ainda analisar a possibilidade de se obter cada parte individualmente, montando o espaço a ser trabalhado como o usuário ou dono do *coworking* preferir. Além disso, estudar a possibilidade de montar um protótipo em escala 1:1, para testar e validar de forma ainda mais concreta o conforto, o espaço e as dimensões conferidas, bem como realizar estudos de fluxo de pessoas entre um espaço e outro entre o mobiliário.

REFERÊNCIAS

Afonso, Tatiana; Berdasco, Lorena; Medeiros, Thais; Rejowski, Mirian. **MERCADO PET EM ASCENSÃO - HOTELARIA PARA CÃES E GATOS EM SÃO PAULO**. Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo, vol. 2, núm. 4, dezembro, 2008, pp. 102-123.

Almeida, M., de Almeida, L., & Braga, P. (2009). **Aspectos psicológicos na interação homem - animal de estimação**. IX Encontro Interno & XIII Seminário de Iniciação Científica da Universidade Federal de Uberlândia. Retrieved from <http://docplayer.com.br/5537406-Aspectos-psicologicos-na-interacao-homem-animal-de-estimacao.html>

ARCHTRENDS PORTOBELLO. Linha Segments leva o charme e a personalidade da geometria em relevo aos projetos. 17 de março de 2021. Disponível em: <https://blog.archtrends.com/linhas-geometricas/> Acesso em: 10/06/2023.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 13966:1997: Móveis para escritório - Mesas - Classificação e características físicas e dimensionais**. Rio de Janeiro, p. 3 e 4. 1997. Disponível em: Acesso em: Dezembro de 2022. <https://thebraincoworking.com.br/beneficios-de-um-ambiente-de-trabalho-pet-friendly>

ATELIER CLÁSSICO. 6 tipos de metais para móveis. 20 de julho de 2021. Disponível em <https://www.atelierclassico.com.br/6-tipos-de-metais-para-moveis>>. Acesso em junho 2023.

BAETA, Rogério Farinha Silva Nunes. **A teoria da libertação animal, bases, críticas e reais possibilidades após quatro décadas**. Biodireito e direitos dos animais. Salvador, v. 27, p. 191-208, jun. 2018.

Barker, S., Rasmussen, K. & Best, A. (2003). **Effect of aquariums on electroconvulsive therapy patients**. Anthrozoös, 16 (3), 229-240. <https://DOI.org/10.2752/089279303786992071>

BARRETO, Gustavo; FERRAZ, Fernando Toledo. **Revisão bibliográfica sobre coworking spaces**. Relatórios de pesquisa em engenharia de produção, v. 14, n. B3, p. 24-53, 2014.

BARRETO, P. H. N. **O mobiliário de escritórios e sua influência na rotina de trabalho de arquitetos e designers de interiores**. Revista Especialize On-line IPOG . Goiânia, 7ª ed., v. 1, n. 7, jul. 2014. Disponível em: . Acesso em: Dezembro de 2022.

BARROSO, B. I. L.; GALVÃO, C. R. C. **Múltiplas avaliações para aquisição de cadeiras de escritório: favorecendo a saúde no trabalho**. Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo, v. 26, n. 1, p. 136-145, 2015. Disponível em: . Acesso em: Dezembro de 2022.

BATISTA, Bruna. **Mobiliário para Gatos**. Instituto Federal de Educação, ciência e tecnologia de Santa Catarina. Florianópolis, 2019.

Baun, M., Bergstrom, N., Langston, N. & Thoma, L. (1986). **Physiological effects of humancompanion animal bonding**. Nursing Research, 33, 126-129. <http://dx.DOI.org/10.1097/00006199-198405000-00002>

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. São Paulo: Blucher, 2000.

BELCHIOR, Germana Parente Neiva. **Fundamentos epistemológicos do direito ambiental**. Florianópolis: Lumen Juris, 2017

BELCHIOR, Parente Neiva; DIAS, Martins Soares, M. R. **OS ANIMAIS DE ESTIMAÇÃO COMO MEMBROS DO AGRUPAMENTO FAMILIAR**. Revista Brasileira de Direito Animal, Salvador, v. 15, n. 3, 2020. DOI: 10.9771/rbda.v15i3.38788. Disponível em: <https://periodicos.ufba.br/index.php/RBDA/article/view/38788>. Acesso em: Agosto 2022.

BONINI, L.A.; ENDO, G.B. **Design thinking: uma nova abordagem para inovação.** 2010. Disponível em: <<http://biblioteca.terraforum.com.br/Paginas/designthinking.aspx>> Acesso em dez. 2022.

BOOTH, Sam; PLUNKETT, Drew. **Mobiliário para o design de interiores.** São Paulo: Gustavo Gili, 2015.

BROOM, D.M. Indicators of poee welfare. **British Veterinary Journal**, London, v.142, n.6, p. 524-526, Nov/Dec, 1986.

BROOM, D. M. **Bienestar animal: conceptos, métodos de estudio e indicadores.** Revista Colombiana de Ciencias Pecuarias, Medellin, v.24, n.3, p. 306-321, jul./set. 2011.

BROWN, T. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias.** Elsevier. Rio de Janeiro, RJ. 2010.

CAVASOTTO, L. **Desempenho no trabalho: uma análise ergonômica em uma empresa moveleira.** 107f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)- Universidade Federal da Fronteira Sil, Chapecó, 2016. Disponível em: . Acesso em: Dezembro 2022

CHASANIDOU, D.; LEE, E.; GASPARINI, A. A. **Design thinking methods and tools for innovation,** DUXU 2015 Fourth International Conference on Design, User Experience, and Usability. 2015.

COSTA, A. P. L. **Contribuições da ergonomia para a composição de mobiliário e espaços de trabalho em escritório.** 349f. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/19734/1/Tese%20ANA.pdf>. Acesso em: Dezembro de 2022.

DUNCAN, I. J. H. Welfare is to do with what animals feel. **Journal of Agricultural and Environmental Etchics**, Guelph, v.6, n.2, p. 8-14, 1993.

ESPERANÇA, Juliana Tereza Belo do Carmo. **Empresas Pet-Friendly: Efeitos na percepção de responsabilidade social e comprometimento organizacional.** Mestrado em Gestão de Recursos Humanos Trabalho. Faculdade de Ciências Humanas e Sociais Escola Superior de Gestão, Hotelaria e Turismo 2018.

ESPOSITO, Eduardo. **Empresas começam a aceitar pets no trabalho.** Correio Braziliense. 24 jun. 2019. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/eu-estudante/trabalho-eformacao/2019/06/24/interna-trabalhoeformacao-2019,765103/empresas-permitemque-funcionarios-levem-pets-para-o-trabalho.shtml>. Acesso em: maio 2022.

FAWAC - FARM ANIMAL WELFARE COUNCIL. **Annual Review 2009-2010.** London, 2010. 17 p. Disponível em: <http://www.fawc.org.uk/pdf/annualreview09-10.pdf>. Acesso em 16 de novembro de 2022.

FONSECA, F. J.; MONT'ALVÃO, C. **Cor nos locais de trabalho: Como aplicá-la de forma adequada às necessidades dos usuários e às exigências da tarefa?** 14o Congresso Brasileiro de Ergonomia - ABERGO 2006. Curitiba, Paraná, novembro de 2006.

FONSECA, Juliane Figueiredo. **A Contribuição da ergonomia ambiental na composição dos ambientes construídos de locais de trabalho de escritório.** Dissertação de Mestrado – Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2004.

FORMÓBILE. **Conheça os principais tipos de madeira para móveis.** 16 de abr. de 2021. Disponível em: <https://digital.formobile.com.br/oportunidades/conheca-os-principais-tipos-de-madeira-para-moveis>. Acesso em: 16 de maio. 2023.

FRASER, D. **Understanding animal welfare: the science in its cultural context.** Chichester: Wiley-Blackwell, 2008.

GANDINI, Alessandro. **The rise of coworking spaces: A literature review.** ephemera, v. 15, n. 1, p. 193, 2015.

GRISOLIO, Ana Paula Rodomilli; PICINATO, Mirelle Andréa de Carvalho; NUNES, Juliana Olivencia Ramalho; CARVALHO, Adolorata Aparecida Bianco. **O comportamento de cães e gatos: sua importância para a saúde pública.** Rev. Ciên. Vet. Saúde Públ., v. 4, n. 1, p.117 - 126, 2017.

GURGEL, Mirian. **Organizando espaços:** Guia de decoração e reforma de residências. 2o edição. São Paulo: Editora Senac, 2012.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** Como as cores afetam a emoção e a razão. 1o edição. São Paulo: Gustavo Gali, 2013.

HENRIQUES, Joao Victor Barroz; **Fatores de Associação e Dissociação aos Coworkings.** Brasilia, 2020.

HUGHES, T. How bringing your dog to the office boost productivity. The Daily Mail. 2016. Disponível em <http://www.dailymail.co.uk/news/article-3511852/Howbringing-dog-office-BOOST-productivity-Expert-says-workers-stresseedtrusting-playing-canine.htm>

HURNIK, JF; LEHMAN, HA. **Contribution to the assessment of animal well-being.** in: Proc. 2nd Eur. Symp. Poultry Welfare; 67–76, 1985.

IIDA, Itiro. **Ergonomia projetos e produção.** São Paulo : Edgar Blücher Ltda., 1991.

INSTITUTO PET BRASIL. **Mercado pet movimentada R\$ 34,4 bilhões em 2018.** Disponível em <http://www.institutopet.org.br/mercado-pet-movimentada-r-344-bilhoes-em-2018> – Instituto Pet Brasil> Acesso: Outubro 2022.

Kabaagaç, S. & Alova, E. 1995, **Latince-Türkçe Sözlük**, Sosyal Yayınlar, Istanbul.

MACHADO, Bruno Lima; PEREIRA, Daniela de Fatima Tolentino; OLIVEIRA, Stephanie Garcia de; CUNHA, Tamiles Avelino da. **TURISMO E O SEGMENTO PET**

FRIENDLY: UM ESTUDO SOBRE O SETOR HOTELEIRO DE BELO HORIZONTE/MG. Revista Hospitalidade, Vol. 14, n. 02, 2017.

MARTINS, C. S. **O Design de Interiores como Instrumento de melhorias na prestação de serviços aos usuários da biblioteca Central da UFPA.** 68 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2018. Disponível em: http://bdm.ufpa.br/jspui/bitstream/prefix/530/1/TCC_DesignInterioresInstrumento.pdf. Acesso em: Dezembro de 2022.

MCCULLOCH, S. P. A Critique of FAWC's Five Freedoms as a framework for the analysis of animal welfare. **Journal of Agricultural and Environmental Ethics**, London, v.26, n.5, p.959-975, Oct 2013.

Miller, S., Cathy Kennedy, C., DeVoe, D., Hickey, M., Nelson. T. & Kogan, L. (2009). **An Examination of Changes in Oxytocin Levels in Men and Women Before and After Interaction with a Bonded Dog.** *Anthrozoos*, 22 (1), 31-42. DOI: 10.2752/175303708X390455

MONT'ALVÃO, Claudia; DAMÁZIO, Vera. (Orgs.) **Design, Ergonomia e emoção.** Rio de Janeiro: MauadX, 2008.

NEPOMUCENO, Karinna Beltramello. **A perspectiva pet-friendly e a escolha de um destino de viagem.** Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2020.

OLIVEIRA, Carina Costa de; SOUZA, Pedro Henrique Saad Messias de. **O direito à sadia qualidade de vida: contribuições da corte interamericana de direitos humanos às decisões do supremo tribunal federal.** Estado de Direito Ecológico: conceito, conteúdo e novas dimensões para a proteção da natureza. In (org): LEITE; José Rubens Moratto; DINNEBIER, Flávia França. São Paulo, 2017. P. 809-834

OLIVEIRA, RODRIGO CÉZAR. **Design e Ergonomia no Mobiliário Infantil**. 2013. Disponível em <<http://conic-semesp.org.br/anais/files/2013/trabalho-1000015275.pdf>>.

PAZMINO, Ana Veronica. *Como se cria: 40 métodos para design de produto*. São Paulo: Blucher, 2013.

PAZMINO, Ana Veronica; PUPO, Regiane Trevisan; MEDEIROS, Ivan Luiz de. Modelos de diversas fidelidades no processo de design interativo. **11o Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design**, São Paulo, v. 1, n. 4, p. 1136-1143, dez. 2014.

PAZMINO, Ana Veronica; **Modelo de Ensino de Métodos de Design de Produto**. Rio de Janeiro, 2019.

Pohnert, T. (2010). **The Effects of Pet Ownership on Physical Well-Being in Older Adults**. Virginia Commonwealth University. [Dissertação de Mestrado]. Retrieved from <https://scholarscompass.vcu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3237&context=etd>

RODRIGUES, C. **O layout dos escritórios na expressão da cultura organizacional e da comunicação com colaboradores**. In: CARRAMENHA, B. (Org.) *Comunicação com Líderes e Empregados*. São Paulo: Faculdade Cásper Líbero, 2017, v. 2, p. 126-130.

SANTI, Angélica. **Mobiliário no Brasil**. São Paulo: Editora Senac São Paulo. 2013.

SANTOS, Pedro Vieira Souza; DE LIMA, Nyegge Vitória Martins; DE OLIVEIRA, Thamires Camila Tavares; PINHEIRO, Francisco Alves. **A Metodologia Design Thinking como estratégia gerencial para empreendimentos**. Bahia: Revista Latino-Americana de Inovação e Engenharia de Produção, v. 5. n.8. p. 25-43, 2017

SILVA, Cristina Leite Bicalho da; L., Ferreira Santos, A. C., da Silva Rocha, G., de Jesus Pereira, L. C., & Barros Rodrigues, T. C. (2022). **Contribuições dos animais de estimação na saúde mental do ser humano**. *Anais Do Congresso Nacional*

Universidade, EAD E Software Livre, 1(14). Recuperado de <https://ueadsl.anais.nasnuv.com.br/index.php/UEADSL/article/view/1089>

SOUZA, Carlos Eduardo. **Trendbook 2018 detalha os diferentes estilos de vida.** *Habitus Brasil*, 2017a. Disponível em: <https://habitusbrasil.com/trendbook-2018-schattdecor-lifestyle/>. Acesso em: 08 jul. 2022.

SPINUZZI, Clay. **Working alone together: Coworking as emergent collaborative activity.** *Journal of Business and Technical Communication*, v. 26, n. 4, p. 399-441, 2012.

STICKDORN, M.; SCHNEIDER, J. **Isto é design thinking de serviços.** Porto Alegre: Bookman, 2014.

SZENKIER, Sharon Paskin. **Coworking: o modelo de trabalho do futuro.** 2018. 42 f. TCC (Graduação) - Curso de Administração, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2018.

TIPPER, Becky. **Pets and Personal Life.** *Sociology of Personal Life*. Basingstoke : Palgrave Macmillan Ltd, 2011.

TONETTI, Emerson. **Potencialidade de adensamento populacional por verticalização das edificações e qualidade ambiental urbana.** Disponível em: Acervo digital UFPR. Acesso: em 28/11/2022.

VIANNA, M., VIANNA Y., ADLER I., LUCENA B. E RUSSO B. **“Design Thinking: Inovação em Negócios”.** MJV Press. Rio de Janeiro, RJ. 2012.

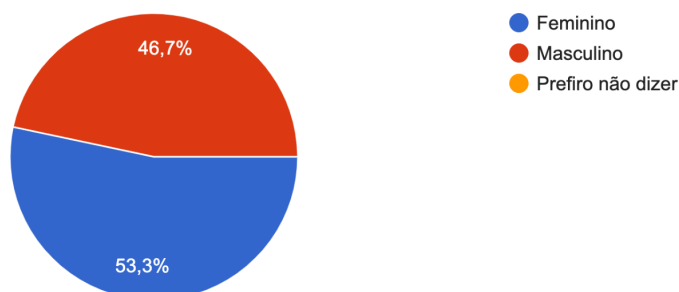
VIEIRA, G. B. B.; PACHECO, J. L. **Design moveleiro: um estudo sobre abordagens de publicações internacionais por meio de revisão sistemática.** *Design e Tecnologia*, v. 6, n. 11, p. 22-31, ago. 2016. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/det/index.php/det/article/view/355>. Acesso em: Dezembro de 2022.

APÊNDICE A – Entrevista Donos de Coworking

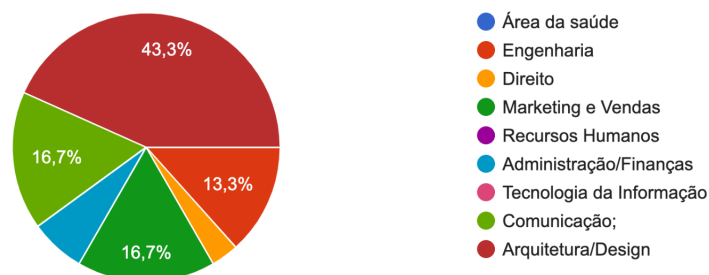
1. Qual o nome do Coworking?
2. Local de funcionamento (cidade- bairro)
3. Quem normalmente frequenta o espaço? Profissão?
4. Qual estrutura é oferecida atualmente? Tem um espaço também pet friendly?
5. Caso sim. A opção pet friendly foi citada desde quando idealizaram o coworking?
6. Quais animais podem ser recebidos? Vocês têm restrição quanto ao tamanho do animal?
7. Como é a estrutura do local? Os pets possuem um lugar para brincar, ficar e se alimentar?
8. Seus donos podem ficar com seus pets em seus ambientes de trabalho: no espaço comum ou possui salas específicas para isso?
9. Qual o fluxo médio de pets por dia? semana?
10. O que vocês sentem que talvez seja necessário no coworking de vocês pra melhorar o ambiente para os pets e seus donos?
11. Em que ambiente vocês percebem que os pets ficam mais durante as horas que permanecem no coworking? No geral, vocês percebem os pets mais agitados ou mais calmos?
12. Como vocês percebem seus clientes que levam os pets consigo? Como eles se sentem?

APÊNDICE B – Questionário geral para usuários de espaços coworking

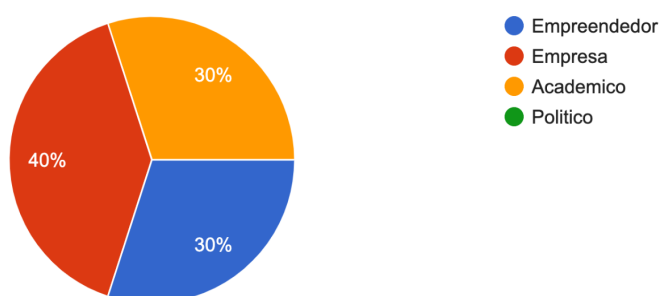
1. Qual seu gênero?



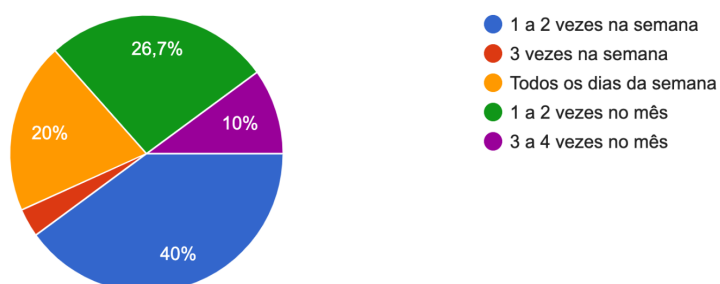
2. Qual é a área de sua profissão?



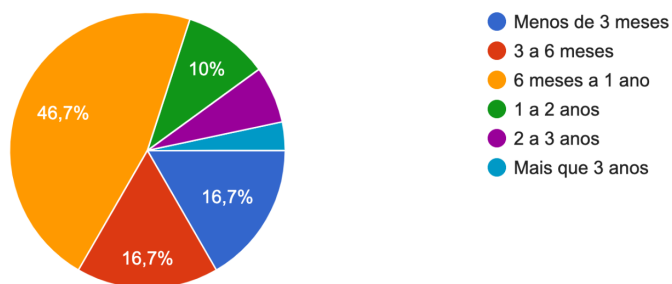
3. Seu tipo de carreira?



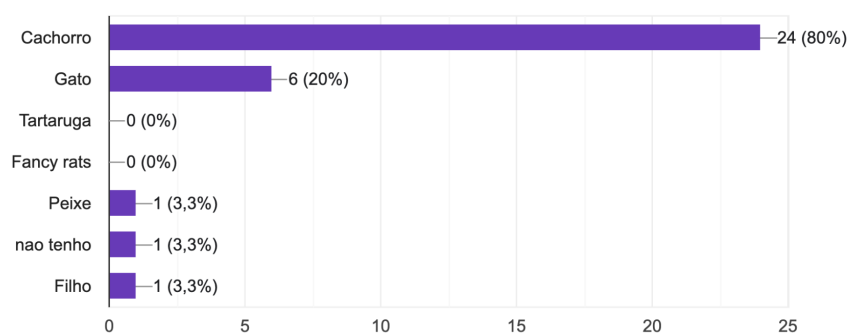
4. Com qual frequência você frequenta espaços coworking?



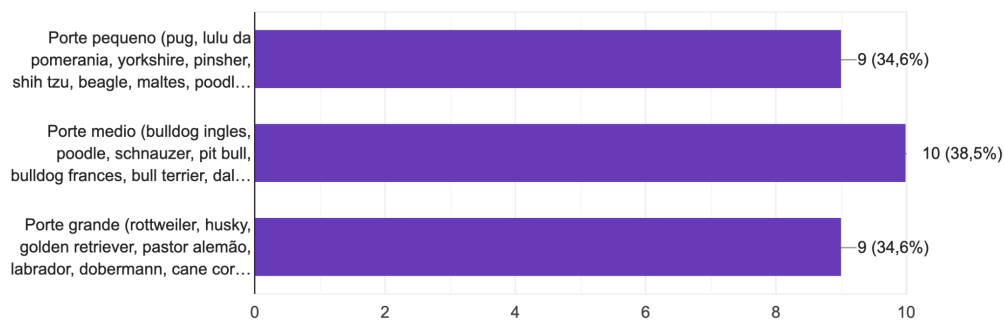
5. Há quanto tempo utiliza espaços coworking?



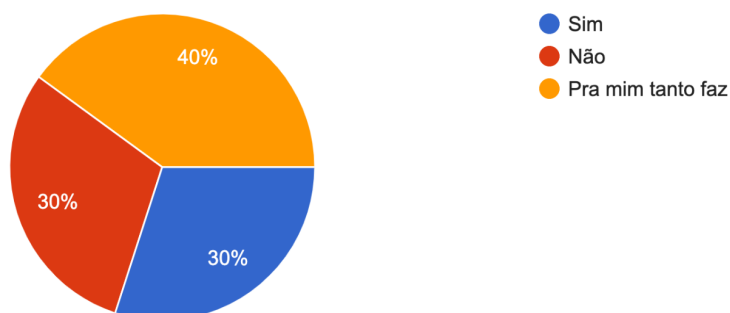
6. Qual é o seu pet?



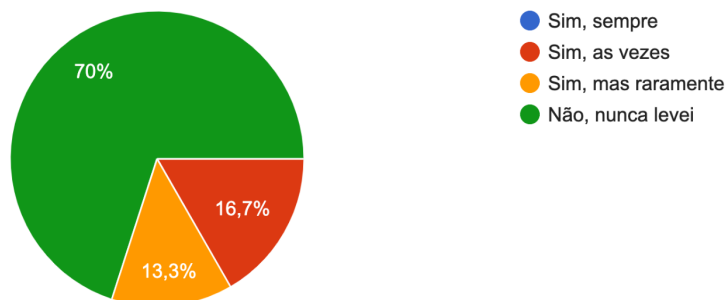
7. Se o seu pet é cachorro, o tamanho dele corresponde a:



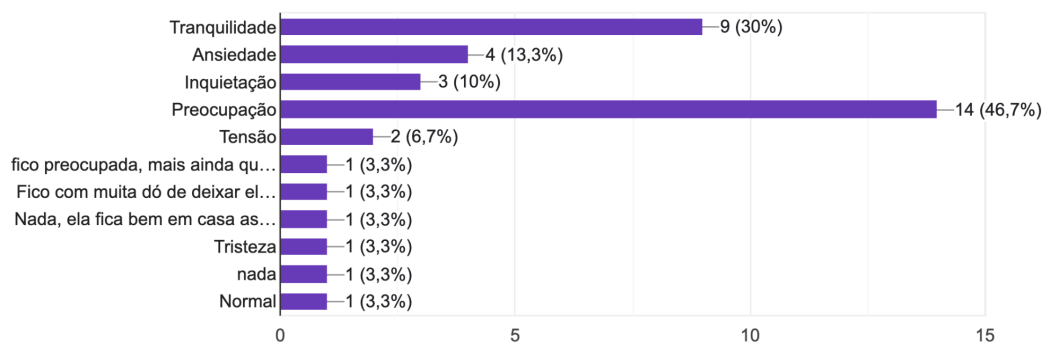
8. Quando você procura um coworking, você leva em consideração o fato de ele ser pet-friendly?



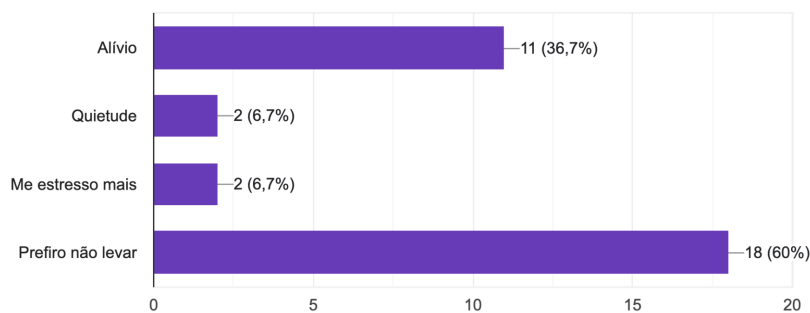
9. Você costuma levar seu pet com você para o coworking?



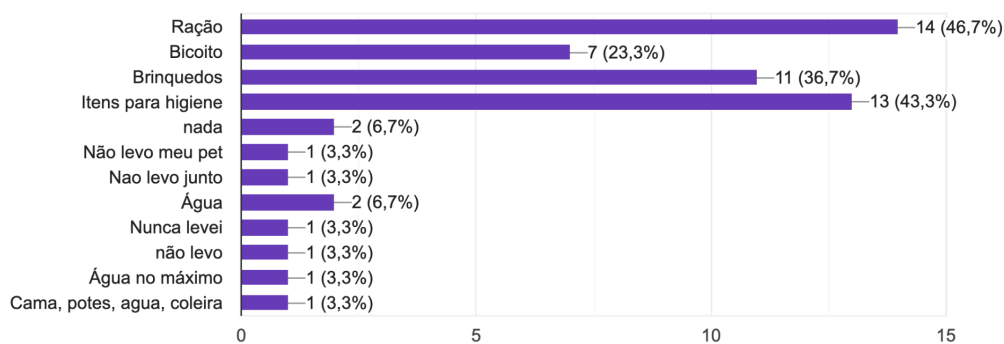
10. O que você sente quando seu pet não vai com você?



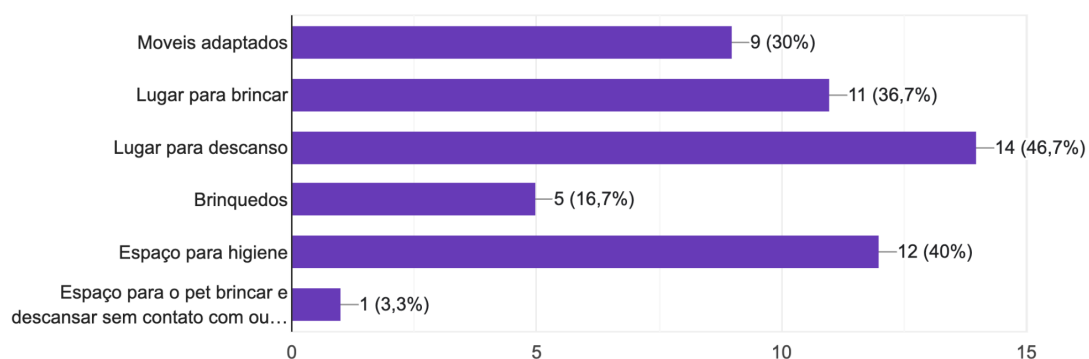
11. O que você sente quando seu pet vai com você?



12. O que você costuma levar junto com você para seu pet?

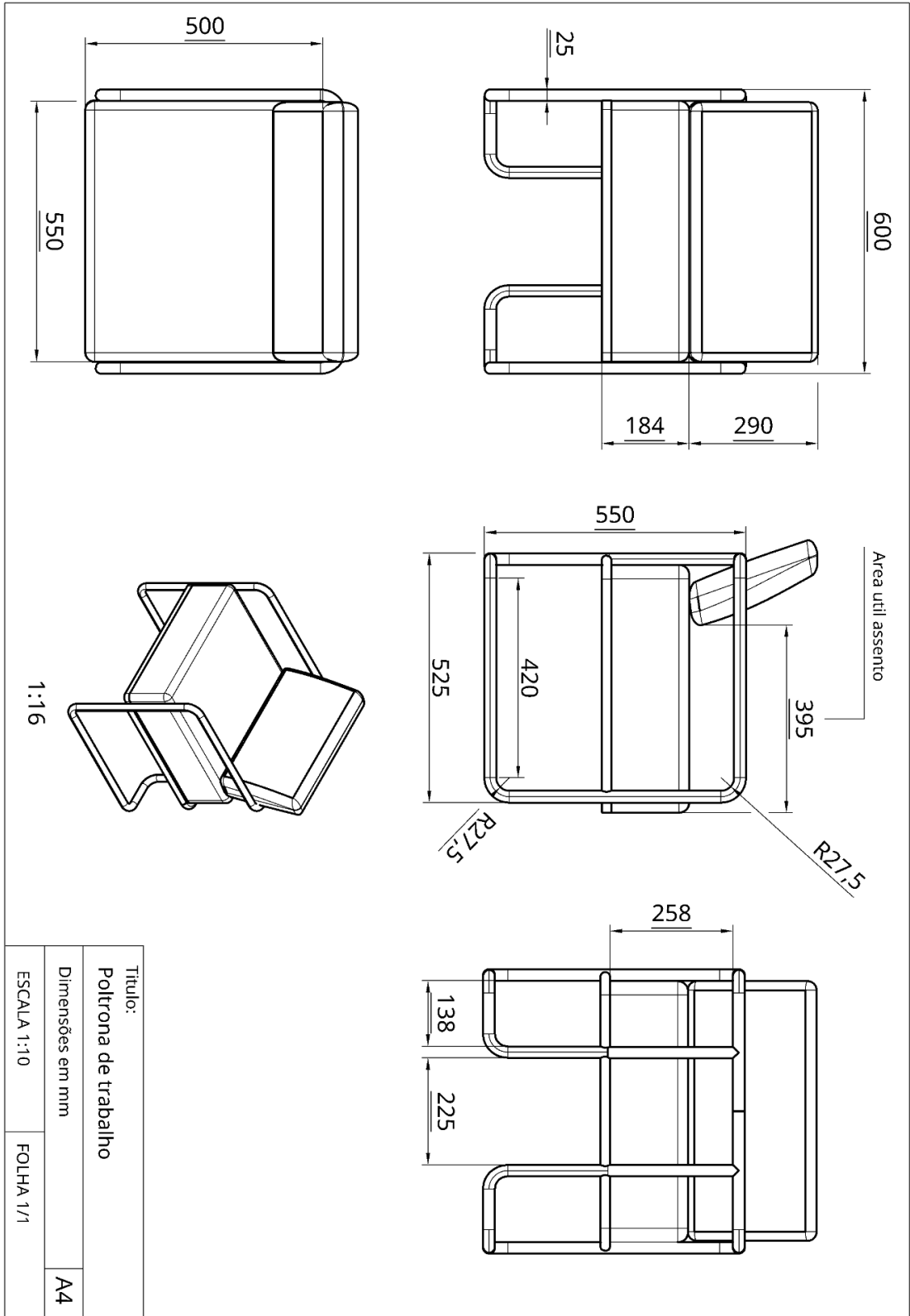


13. Do que você sente falta em espaços coworking no que se diz respeito a estrutura do espaço?

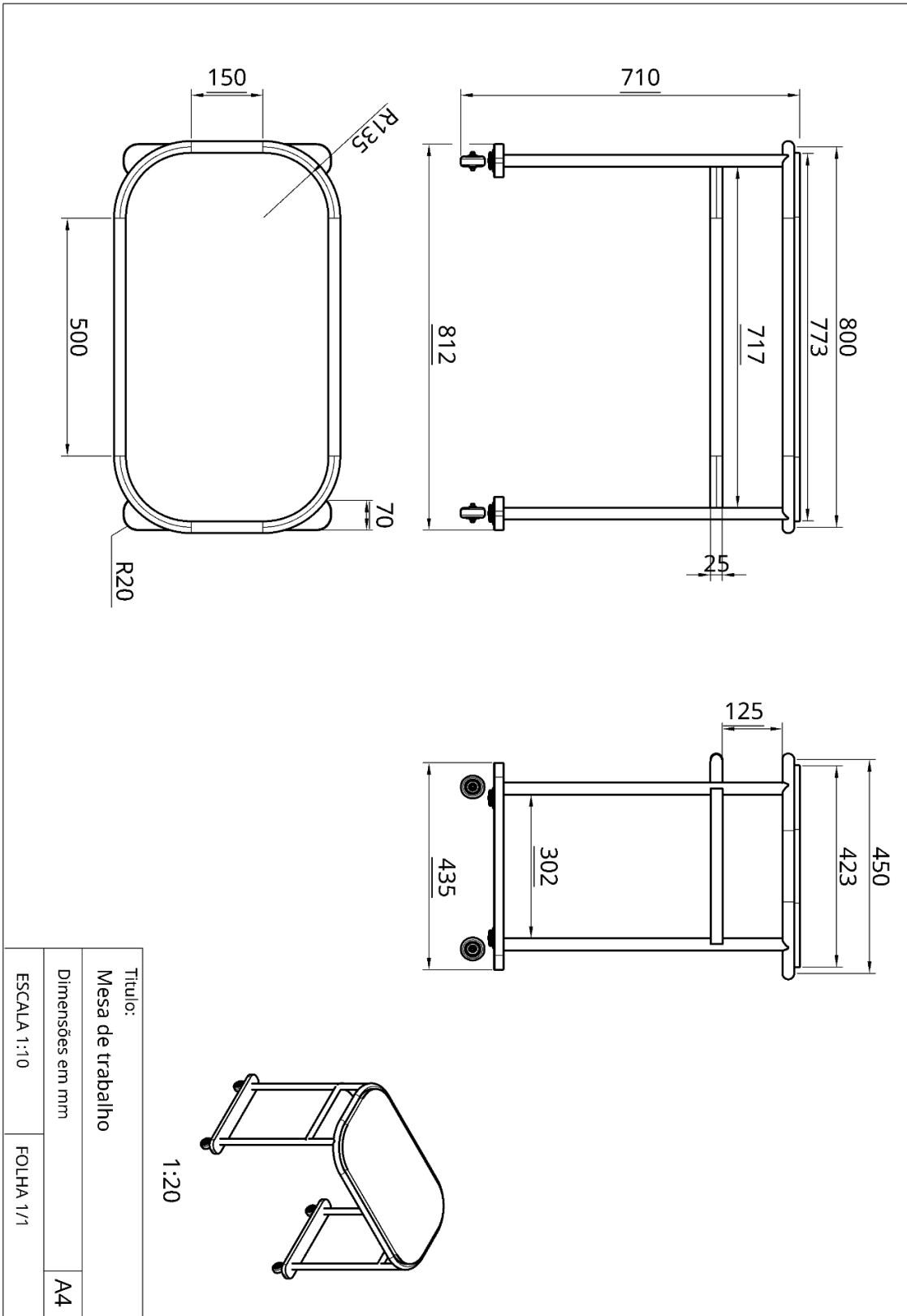


14. Na sua opinião, como seria um espaço adequado para você e seu pet no coworking?

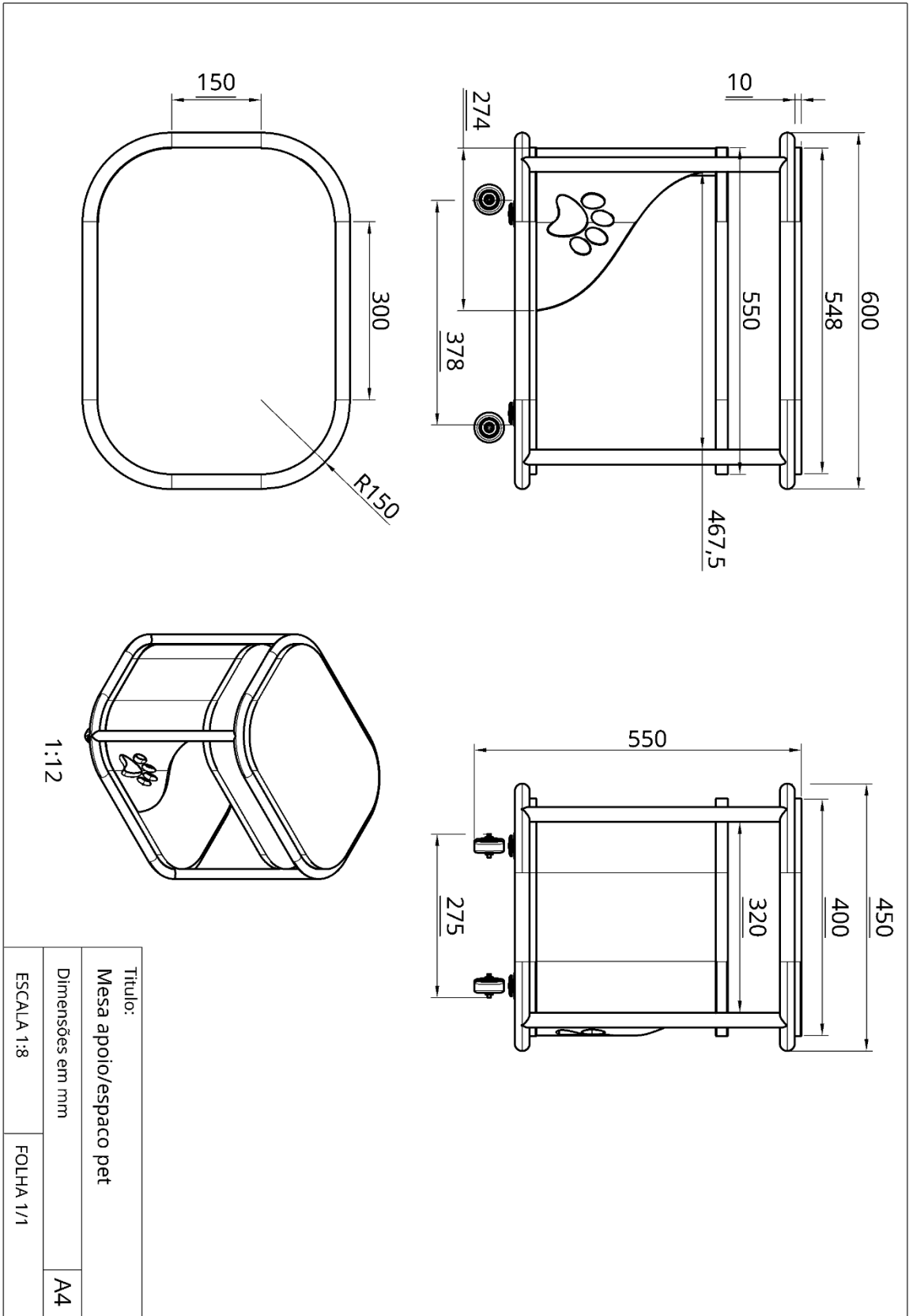
APÊNDICE C – Desenho Técnico (Cadeira)



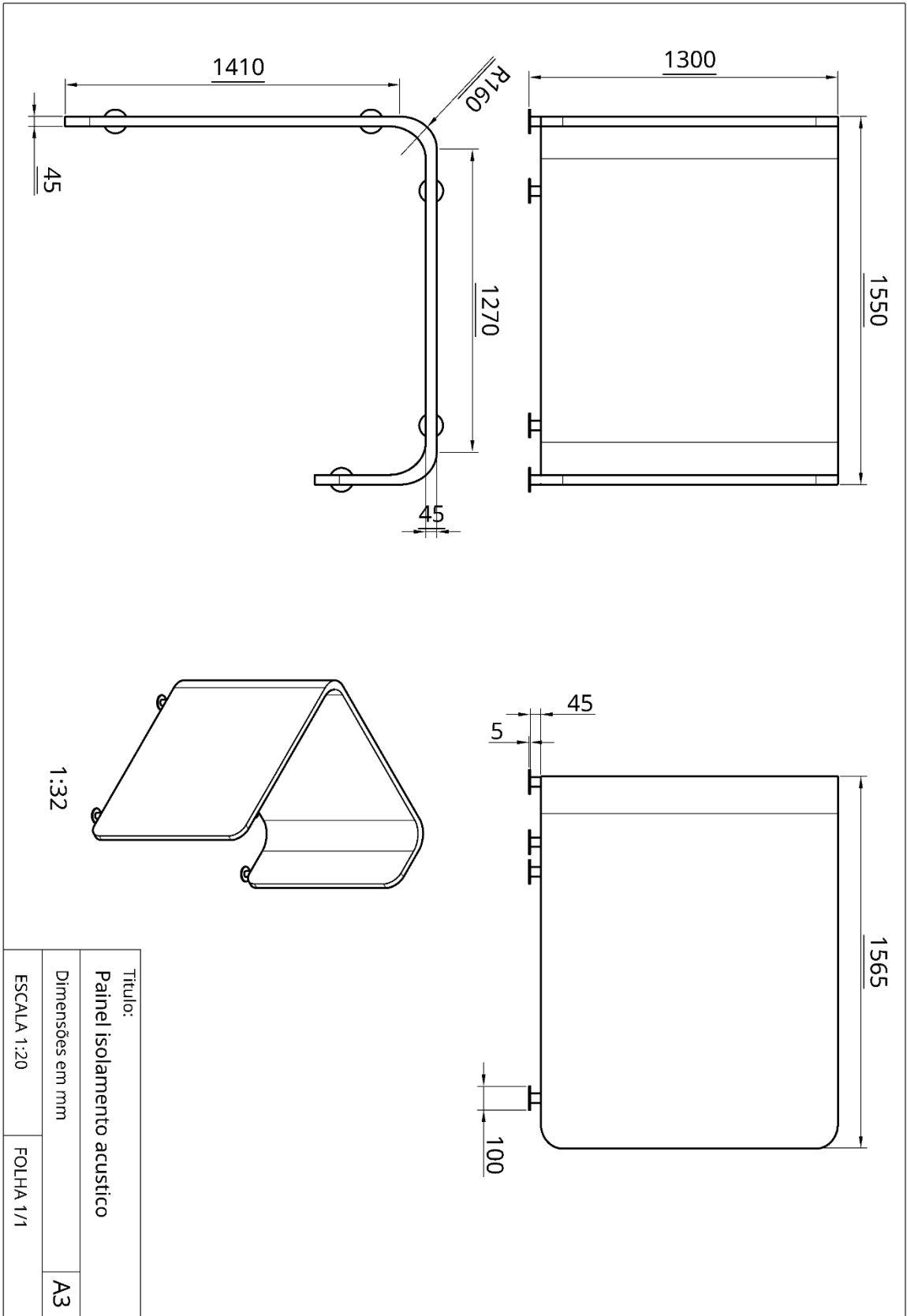
APÊNDICE D – Desenho Técnico (Mesa Trabalho)



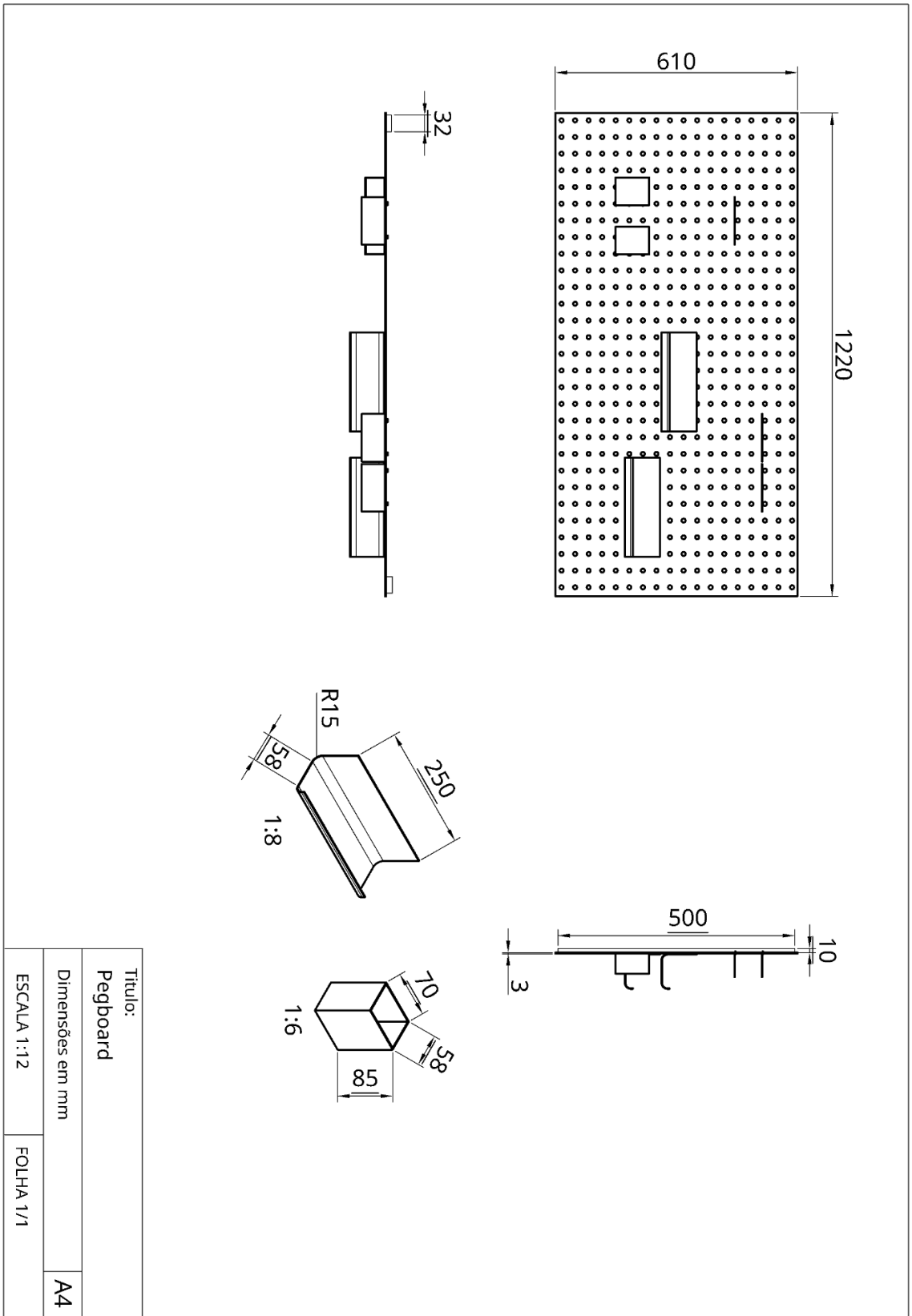
APÊNDICE E – Desenho Técnico (Mesa Apoio/Espaço pet)



APÊNDICE F – Desenho Técnico (Isolamento Acústico)



APÊNDICE G – Desenho Técnico (Pegboard)



APÊNDICE H – Desenho Técnico (Acessório Mochila)

