

# PORTFÓLIO

---

Patrícia Barbosa

Design de interiores

## APRESENTAÇÃO

Sou a Patrícia Barbosa e tenho 25 anos.

Sou licenciada em Artes Visuais e Tecnologias Artísticas pela Escola Superior de Educação do Instituto Politécnico do Porto.

Conclui o segundo ano de Mestrado em Design de Interiores, na Escola Superior de Arte e Design do Porto e atualmente desenvolvo a tese projeto, aprovada pelo conselho científico da ESAD com o título: Espaços Expositivos Comerciais, um projeto para uma marca nacional. O projeto distingue-se pela parte prática onde terei de aplicar a hipótese lançada e assim comprovar a viabilidade do projeto.

O design na sua globalidade sempre foi algo que despertou o meu interesse, neste sentido decidi explorar as diversas áreas do design começando com o design gráfico, design de comunicação e design de produto através da minha licenciatura. No mestrado procurei investir no design de interiores pois essa sempre foi a vertente do design que me apaixonou. A minha formação académica proporcionou-me versatilidade com a oportunidade de experimentar e desenvolver projetos nas várias áreas do design.

Com isto, adquiri ferramentas que serão favoráveis no mundo profissional.

## CONTATOS



914 060 218



patricia94.barbosa@gmail.com



<http://patricia94barbosa.wixsite.com/portfoliodigital>

# PROJETOS

---

Design de interiores

# A CASA DA GRANJA

Projeto de Reabilitação



A casa da Granja é uma casa típica do início do século XX, já sofreu bastantes alterações desde a sua forma original e atualmente encontra-se completamente inabitável, distingue-se pela sua localização à beira mar e fez parte da proposta de trabalho no âmbito do mestrado de Design de Interiores que tinha como objetivo, a escolha de um público alvo que iria servir de base para o estudo sobre a casa e posteriormente passar à remodelação, reconstrução ou reestruturação de espaços que fossem capazes de satisfazer as necessidades básicas exigidas pelo público-alvo. Neste projeto em contrato era preciso ter em conta que era destinado a um músico de 40 anos e que esta casa com uma vista quase a 360º sobre o mar, iria ser um refugio criativo. As exigências básicas passavam por ter um estúdio musical onde ele pudesse criar e refugiar-se num momento criativo. Sobre todas as exigências era necessário ter em conta um orçamento reduzido que teria de ser responsável e esse tornou-se o maior desafio pois a casa tinha serias carências estruturais que teriam de ser trabalhadas. Este projeto tornou-se desafiante pois era um projeto muito próximo da realidade.

## PÚBLICO- ALVO

Músico  
40 anos  
Produtor Musical  
Vida ocupada e pouco saudável



# PROJETO- ALÇADOS/CORTES/PLANTAS



Levantamento fotográfico da Casa da Granja

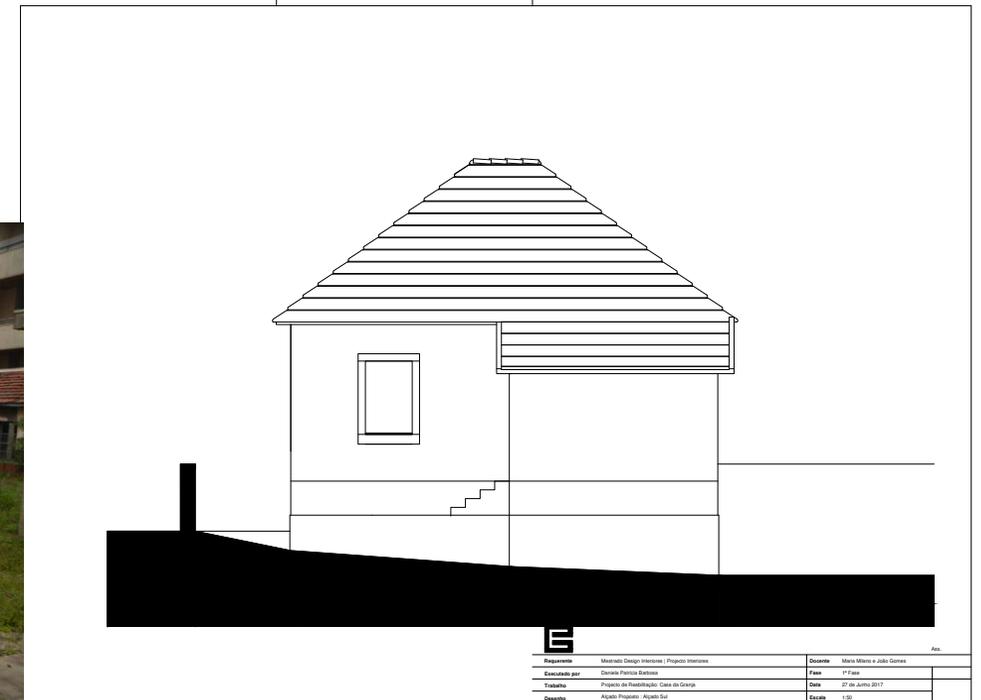


Levantamento fotográfico da Casa da Granja

# PROJETO- ALÇADOS/CORTES/PLANTAS

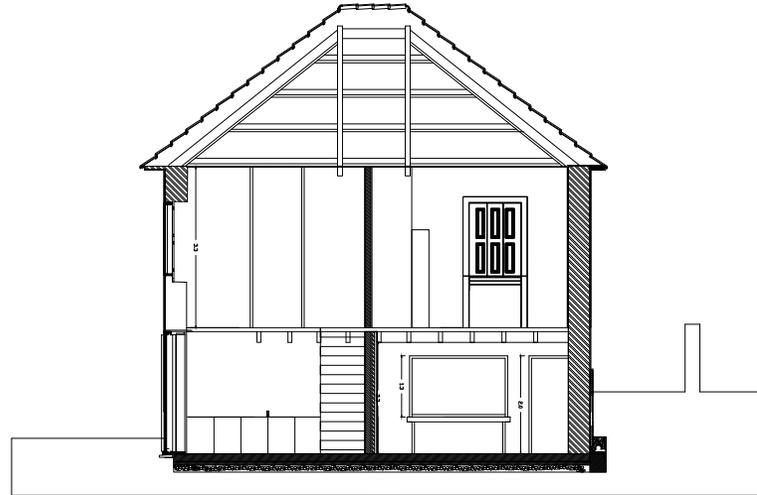


Levantamento fotográfico da Casa da Granja



Levantamento fotográfico da Casa da Granja

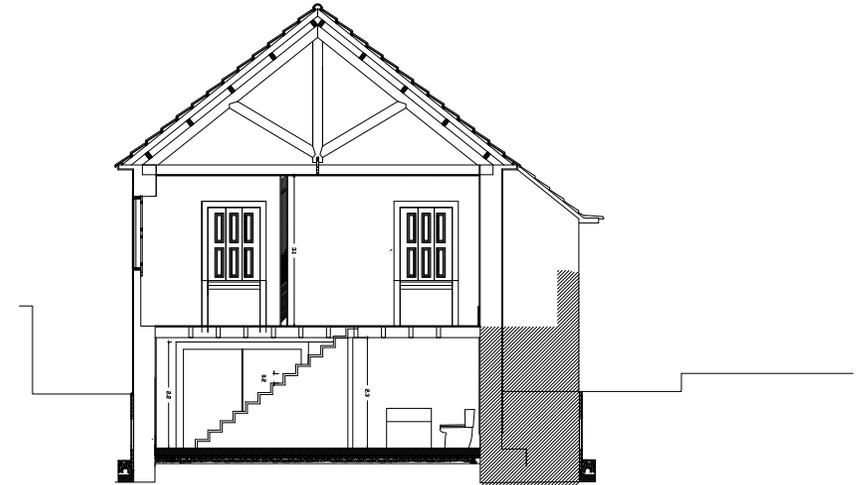
# PROJETO- ALÇADOS/CORTES/PLANTAS



		Ata.	
Regeneração	Mercado Design Interiores / Projeto Interiores	Desenho	Maria Mota e João Gomes
Execução por	Condição Património Histórico	Feito	17/2016
Trabalha	Projeto de Reabilitação Casa da Granja	Data	27 de Junho 2017
Desenho	Corte A	Escala	1:50



Levantamento fotográfico da Casa da Granja

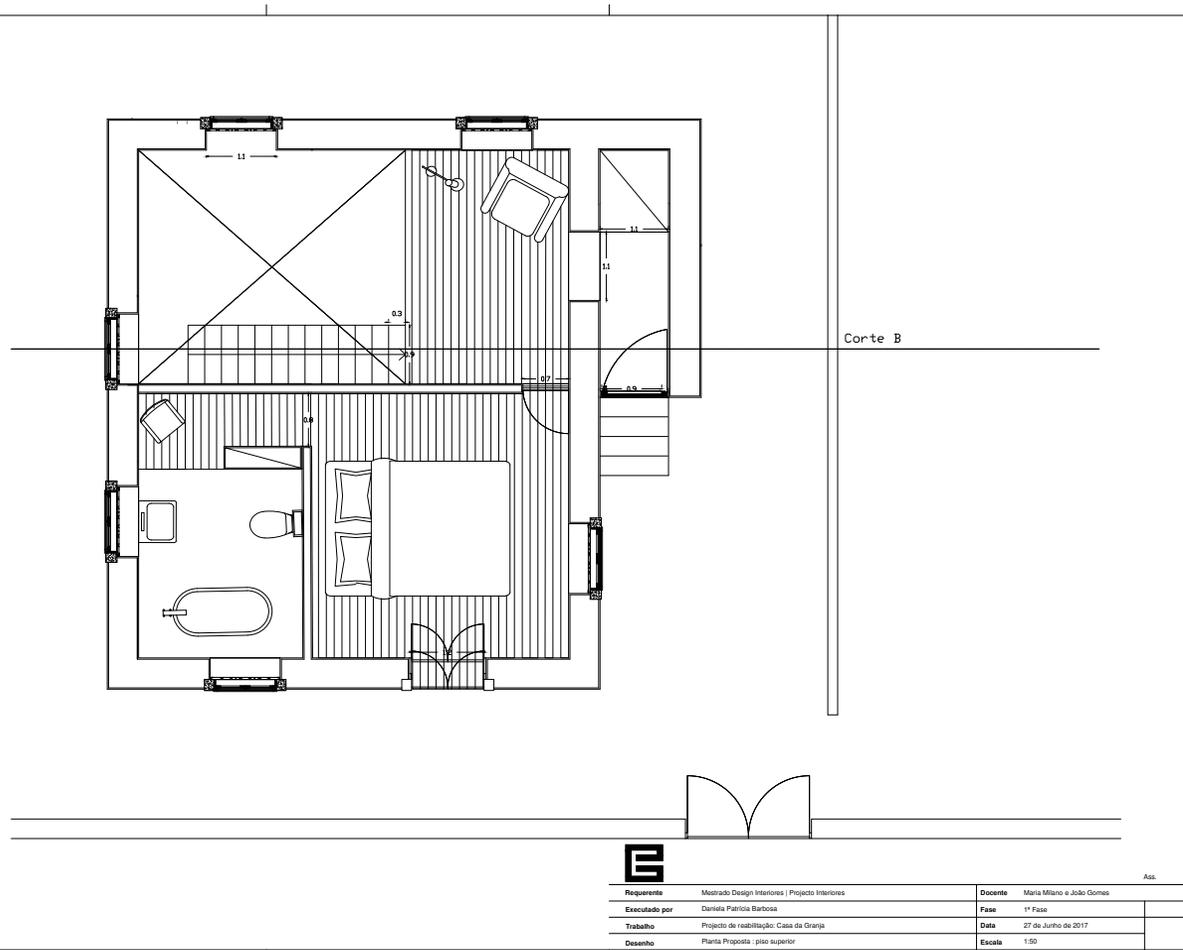


		Ata.	
Regeneração	Mercado Design Interiores / Projeto Interiores	Desenho	Maria Mota e João Gomes
Execução por	Condição Património Histórico	Feito	17/2016
Trabalha	Projeto de Reabilitação Casa da Granja	Data	27 de Junho 2017
Desenho	Corte B	Escala	1:50



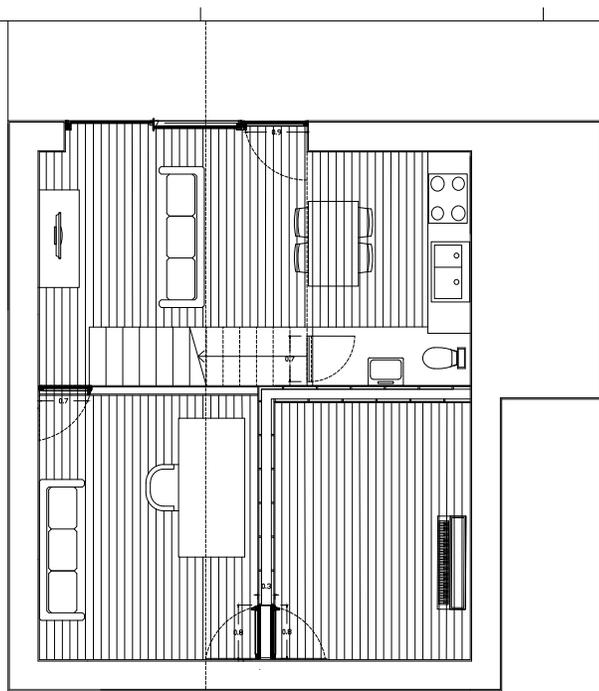
Levantamento fotográfico da Casa da Granja

# PROJETO- ALÇADOS/CORTES/PLANTAS



Renders do projeto final

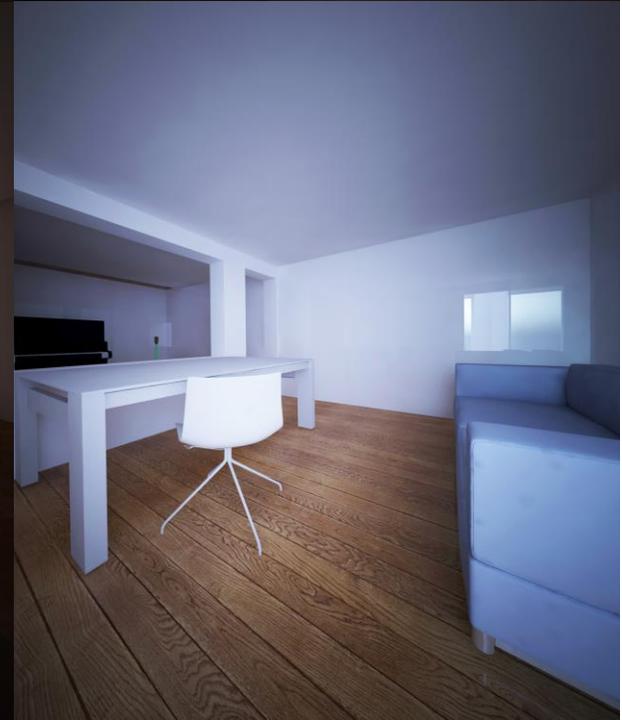
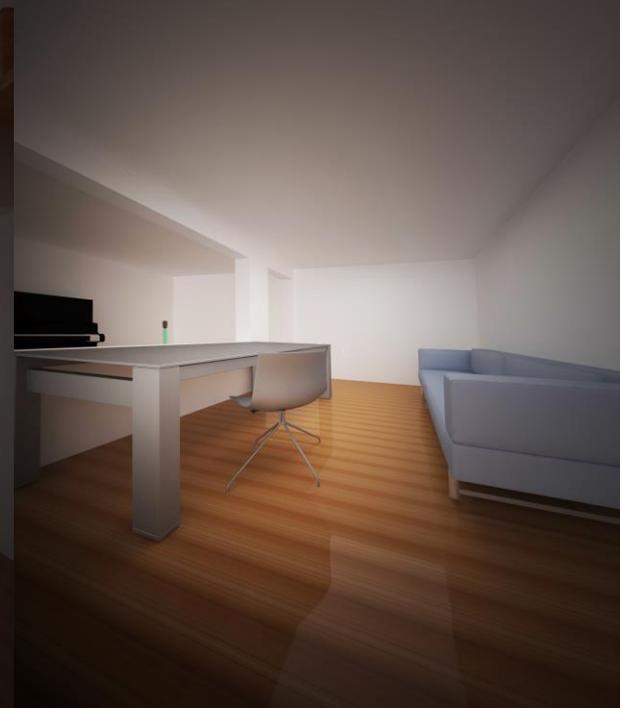
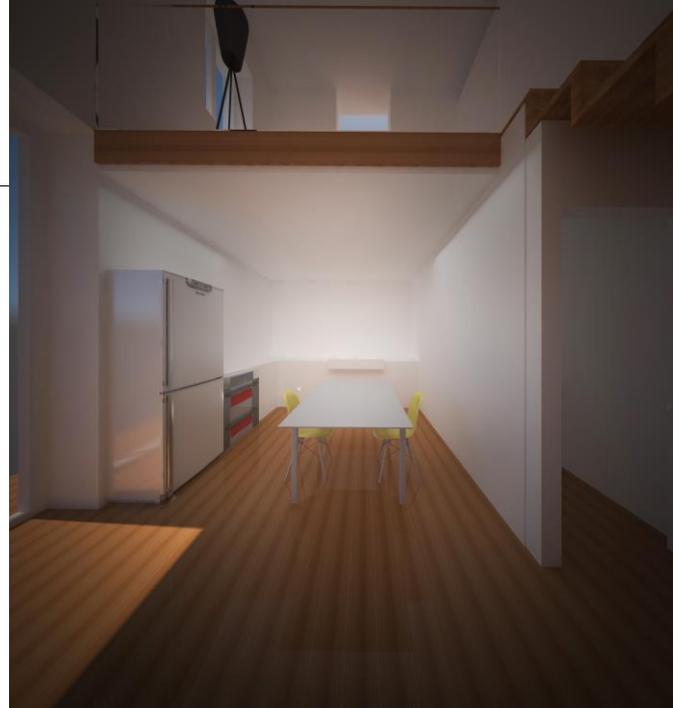
# PROJETO- ALÇADOS/CORTES/PLANTAS



corte A

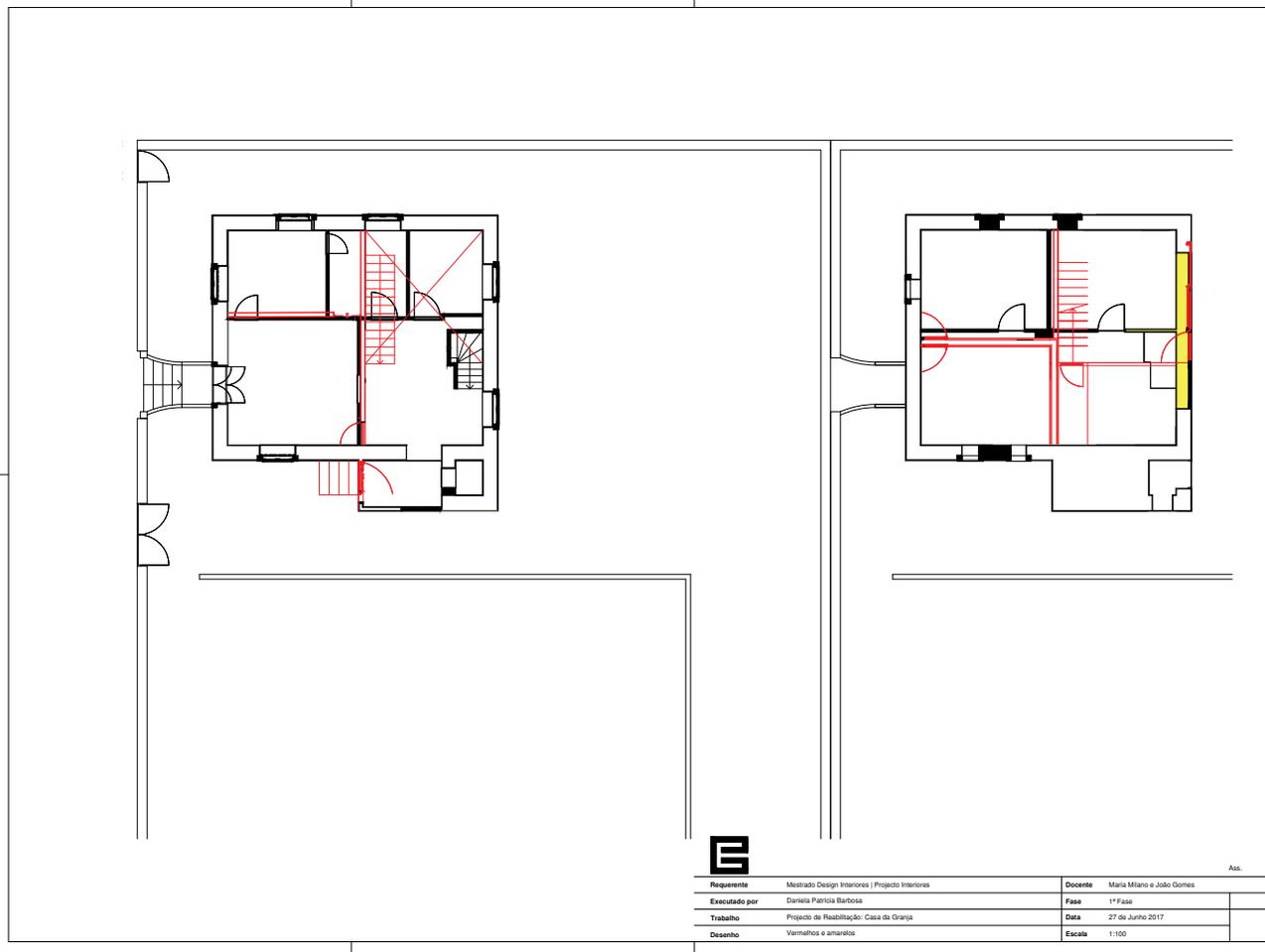


Requerente	Mostrado Design Interiores   Projeto Interiores	Desenhe	Mario Milano e João Gomes
Executado por	Daniela Patrícia Barbosa	Fase	1ª Fase
Trabalho	Projeto de reabilitação: Casa da Gierja	Data	27 de Junho 2017
Desenho	Planta Proposta: piso inferior	Escala	1:50



Renders do projeto final

## PROJETO- VERMELHOS E AMARELOS



## MEMÓRIA JUSTIFICATIVA DO PROJETO

A casa da granja é uma habitação com grande história e a implantação da mesma é parte integrante da caracterização da casa. A vista quase em 360° em direção ao mar é uma característica a preservar na casa e que se traduz em um elemento muito forte a ter em conta no momento de a projectar ou reabilitar . Neste sentido a proposta de projecto apresentada toma essa característica como algo a valorizar. Tendo o piso superior quase a mesma cota que o mar e enquadrado nele, o quarto e a casa de banho que tem assim também uma visão privilegiada sobre este. Tem um acesso privado ao piso de cima através do jardim que foi visto como algo importante para que o piso superior tivesse uma ligação com a parte exterior da casa. O piso inferior terá uma ligação diferente. O espaço envolvente da casa seria algo a ter em conta também, neste sentido a visão do piso inferior é direccionado para o jardim, tendo este piso a sala e a cozinha como partes integrantes. A casa satisfaz necessidades do músico de 40 anos para a qual é destinada, é ampla, fluída e tem um espaço destinado ao processo criativo do musico, sendo este um estúdio. No piso de cima é ainda colocado um espaço de leitura ou de repouso, bem iluminado por luz natural e que é um espaço com vista para o resto da casa que pode ser inspirador e relaxante.

# PROJETOS 3D

---

Design de interiores



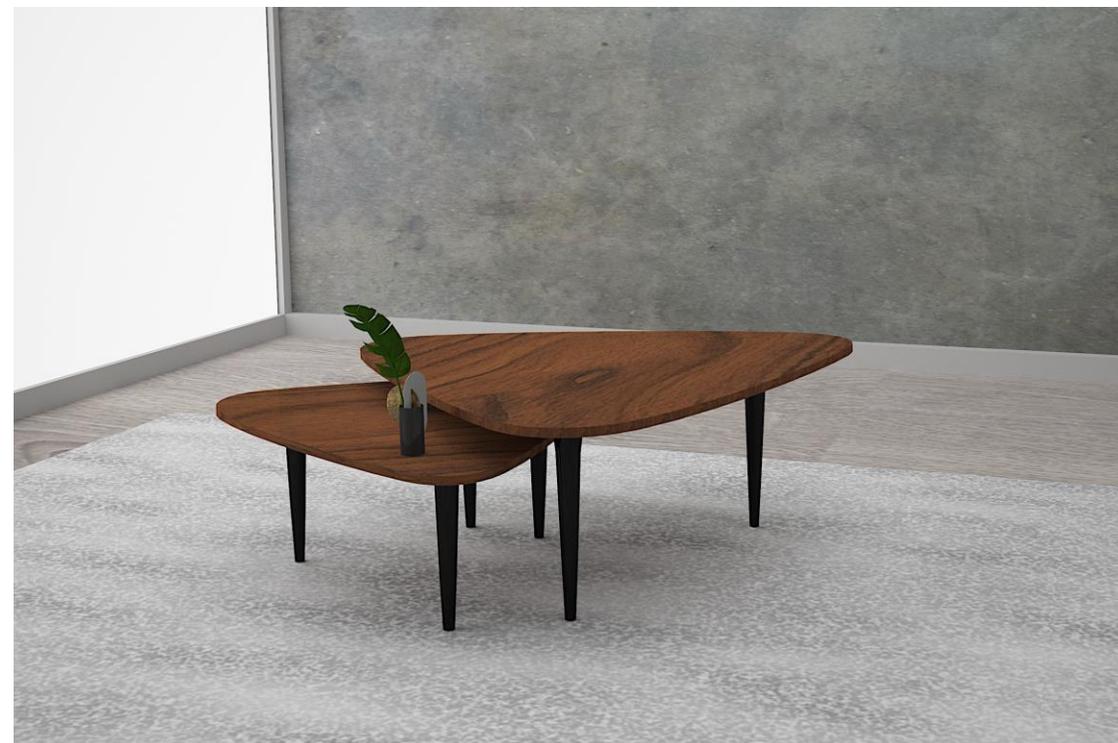
## *MARGARIDAS*



Modelação e Renderização em 3D studio Max das mesas “Margaridas” em diferentes ambientes para a empresa Morning Device.



## *MARGARIDAS*



Modelação e Renderização em 3D studio Max das mesas “Margaridas” em diferentes ambientes para a empresa Morning Device.



## *MARGARIDAS*



Modelação e Renderização em 3D studio Max das mesas “Margaridas” em diferentes ambientes para a empresa Morning Device.



## *MARGARIDAS*



Modelação e Renderização em 3D studio Max das mesas “Margaridas” em diferentes ambientes para a empresa Morning Device.



Projeto de cozinha por medida com modelação e renderização 3D para cliente particular na empresa JULIUS.



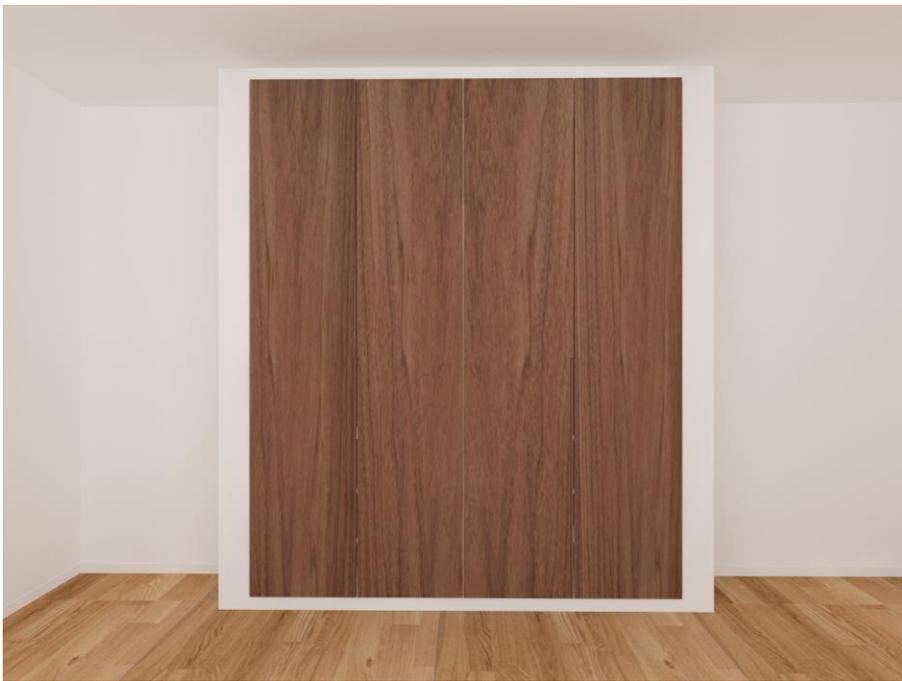
Projeto de cozinha por medida com modelação e renderização 3D para cliente particular na empresa JULIUS.





Projeto de cozinha por medida com modelação e renderização 3D para cliente particular na empresa JULIUS.





Projeto de roupeiro e closet por medida com modelação e renderização 3D para cliente particular na empresa JULIUS.

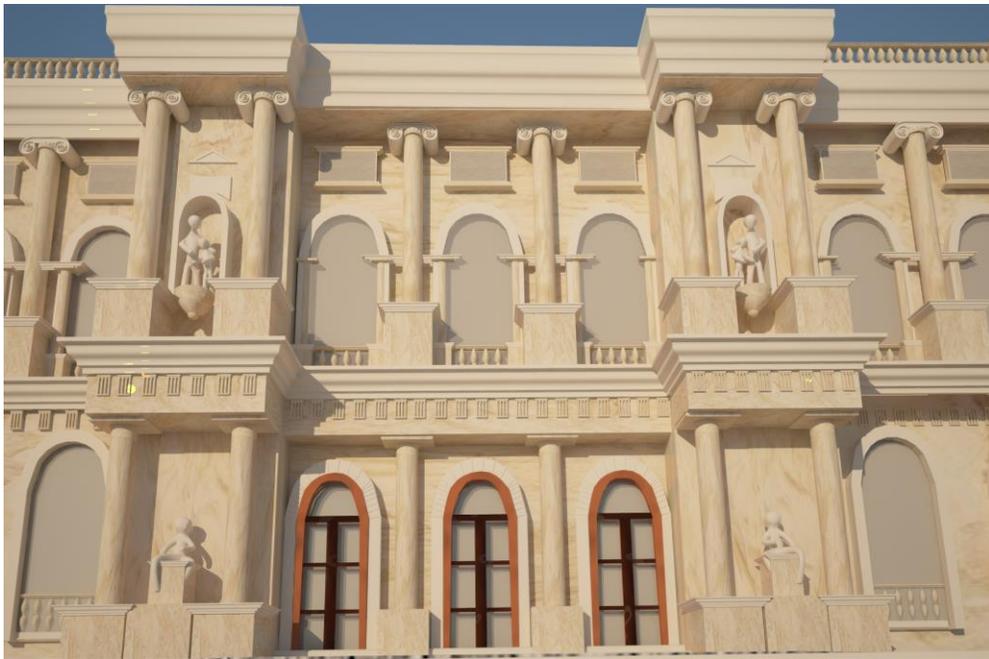




Projeto de estante por medida com modelação e renderização 3D para cliente particular na empresa JULIUS.

Projeto de hall entrada por medida com modelação e renderização 3D para cliente particular na empresa JULIUS.





Renders da Fachada do Museu de Arte de Viena. Modelação em 3D studiomax, materiais e luz em V-ray e estátuas em Zbrush.



Renders da Fachada da Igreja do Carmo do Porto. Modelação em 3D studiomax, materiais e luz em V-ray e estátuas em Zbrush.

# PROJETOS

---

Design de produto

# REMADE FURNITURE

WORKSHOP  
PAOLO DEGANELLO



## MEMÓRIA JUSTIFICATIVA

No âmbito do workshop "remade furniture" orientado pelo Paolo Deganello, foi-nos lançado o desafio de escolher uma peça de mobiliário existente na Esad para que pudéssemos intervir na mesma tendo como alguns objetivos, transformar um objeto velho ou com pouca utilidade num objeto novo. Seria essencial manter a sua identidade e utilizar o mínimo de recursos possíveis. A escolha da cadeira surgiu sem nenhuma ideia inicial, foi apenas uma empatia visual à primeira vista. Depois de a observar, foi possível notar que a cadeira se encontrava estruturalmente em ótimas condições, apenas o estofado da mesma se encontrava degradado assim como o próprio metal carecia de um cuidado especial e de um tratamento que o torna-se novo ou parcialmente novo. Depois de vários estudos sobre a intervenção que iria ser feita na cadeira e em conversa com o Paolo Deganello, surgiu a ideia de tornar a cadeira numa cadeira de baloiço, utilizando o que ela tinha de bom, a estrutura e intervindo no tecido existente.

Foram necessários vários estudos e uma pesquisa alargada de designers que pudessem servir de influência até que chegamos a Javier Mariscal, tendo a cor como elemento forte das suas obras, decidi aliar a cor à ludicidade e à interatividade de uma cadeira de baloiço e assim surgiu a ideia de criar uma capa com influência de Javier Mariscal pela disposição de cores e pela forma que as cores tomaram em torna da cadeira. Para tornar a cadeira de baloiço foi necessário desenhar e ter em conta alguns pormenores construtivos. Utilizando chapa metálica foi possível fazer a estrutura que agregaria à restante cadeira e com uma certa curvatura desse à cadeira o movimento pretendido. Para ser um movimento mais suave em contacto com o chão foi necessário colocar uma peça de linóleo para suavizar o impacto com o chão.



## OBJETO DE LUZ

Este projeto foi desenvolvido no âmbito da unidade curricular de design de Produto. Tinha como objetivo principal, a projeção de um objeto de luz utilizando materiais ou objetos comuns dos quais pudéssemos reutilizar ou dar uma nova vida e função, tendo em consideração um orçamento muito reduzido.

O objeto de luz apresentado na imagem à direita, é inspirado no trabalho de Osko e Deichmann, especificamente na STRAW CHAIR, que se distingue pelo uso de aço tubular deformado através de dobras e torções de forma suave.

Utilizando uma peça de inox que já não tinha utilidade, procedeu-se à técnica utilizada por Osko e Deichmann e foram realizadas dobras e torções ao longo do tubo de inox e posteriormente foi feito um rasgo no topo do tubo para que a luz, que é uma fita de leds, pudesse projetar a luz.

Tendo em conta um dos objetivos da proposta de trabalho, o objeto de luz foi realizado sob um reduzido orçamento sendo que o único custo associado foi apenas a compra da fita de leds.



# PORTFÓLIO

---

Patrícia Barbosa

Design de interiores