



Evento: XXIX Seminário de Iniciação Científica

PET FRIENDLY: ELABORAÇÃO DE UMA PROPOSTA DE MOBILIÁRIO INTERATIVO PARA HOME OFFICE¹

PET FRIENDLY: PREPARATION OF AN INTERACTIVE FURNITURE PROPOSAL FOR HOME OFFICE

Fernanda Wildner², Ane Brasil do Prado³, Marcelo Pies⁴ e José Paulo Medeiros da Silva⁵

¹ Projeto realizado na disciplina de Introdução ao Projeto de Design do Curso de Design Unijuí

² Acadêmica do curso de Design Unijuí

³ Acadêmica do curso de Design Unijuí

⁴ Acadêmico do curso de Design Unijuí

⁵ Docente do curso de Design Unijuí, na disciplina de Introdução ao Projeto de Design

RESUMO

O home office tem se tornado o local de trabalho de muitas pessoas, já que o trabalho remoto está cada vez mais, sendo utilizado pelas empresas de todo o país. Com isso, também deve-se considerar o fato de que, já como o trabalho acontece em casa e muitas pessoas possuem animais de estimação, esta interação precisa ser saudável. O objetivo foi o de elaborar a proposta de um móvel para utilizar em período de home office, que possibilitasse a interação entre humano e pet (Pet Friendly), já que também é destinado a gatos. Utilizou-se a metodologia de Baxter (2005) para criação da proposta do móvel.

Palavras-chave: Home Office. Pet Friendly. Mobiliário.

INTRODUÇÃO

Gatos são mamíferos carnívoros da família dos felídeos, populares como animais de estimação. Ocupando o topo da cadeia alimentar, é predador natural de diversos animais, como roedores, pássaros, lagartixas e alguns insetos. Por sua natureza predadora, gatos são simpaticantes de novidades ambientais. Tem como instinto comportamento exploratório, onde irá explorar o ambiente, a fim de “coletar” informações, conhecendo por exemplo onde encontrar água, comida, esconderijo, etc., tornando-o familiar. Através desse comportamento, relações sociais são estabelecidas e mantidas.

O comportamento exploratório somente é possível a partir de um novo estímulo, sendo um ambiente empobrecido causador do aumento no nível de stress animal, tornando-o infeliz e não



saudável. São animais não totalmente domesticados, pois podem sobreviver sem a interferência de humanos, o que acaba por enfatizar a fama de insensíveis. Apesar de sua natureza independente, gatos são ótimos companheiros dos humanos, havendo até mesmo estudos que comprovam que o ronronar dos felinos acalmam seus tutores. Além do prazer de sua companhia, oferecem carinho e afeto. Diante de tais informações, o objetivo é de criar um móvel destinado a home office, onde possa acontecer a interação entre humanos e gatos, propiciando momentos de lazer e descontração durante o trabalho, oferecendo ao mesmo tempo conforto e diversão para o felino.

METODOLOGIA

Foi utilizada a metodologia de Baxter (2005), a partir do seu Guia Prático para o Design de Novos Produtos. Nesta, serão estudadas as etapas de: Identificação das oportunidades (encontrar uma necessidade); Configuração do Projeto (geração de ideias) e Especificação do Projeto. Tendo como produto final a proposta de um mobiliário pet friendly.

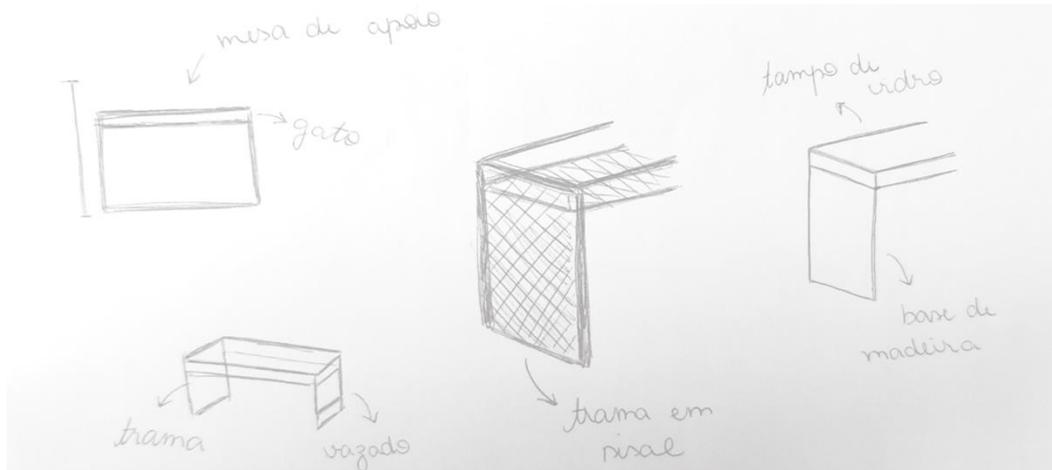
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como já discorrido, o objetivo do presente projeto é o de propôr um móvel para home office, em que haja interação entre tutor e felino (Pet Friendly). Para isto, pensou-se em uma proposta que, seja funcional, estética e divertida, que agregue valor ao móvel.

Já como o foco é trabalhar e dar atenção ao gato, pensou-se em uma mesa de apoio, para ser utilizada, preferencialmente, em pé ou com uma banqueteta. A mesa deve ficar de forma que seja visível a presença do gato, para ter a interação já mencionada. Para isto, foram elaborados alguns rascunhos para auxiliar na geração de ideias (figura 1).



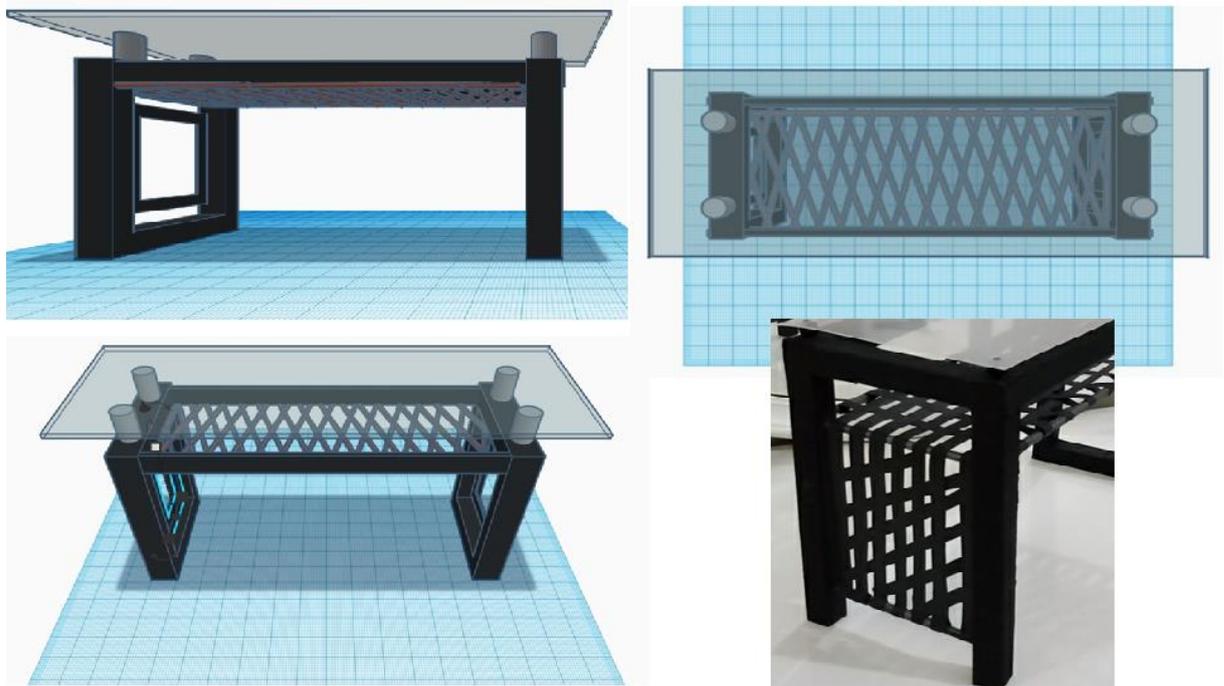
Figura 1: Geração de ideias



Fonte: Os autores

Já como os gatos são de natureza selvagem e, tem a necessidade de arranhar para manter suas unhas afiadas e saudáveis, foi pensado em criar, na mesa de apoio, um espaço com uma trama, que servisse de arranhador para o gato e que, tivesse o tampo transparente, para que o humano consiga ver o pet e interagir com ele, sem afetar o seu trabalho em si (figura 2).

Figura 2: Proposta de mobiliário



Fonte: Os autores



Para confecção da mesa, se sugere que seja produzido em madeira (base/estrutura), ferro (apoio do vidro), vidro (tampo - uso do humano) e sisal (trama - uso do gato), nas medidas: 150x100x60 cm.

O móvel foi pensado no estilo moderno e contemporâneo com influências retrô, que, agregue na estética do home office, bem como, é criar um produto que possa atender diversas pessoas, com conforto e diversão. Além de buscar desenvolver o dinamismo e a integração.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os projetos que envolvem a interação entre humanos e pets são de extrema importância, uma vez que traz um convívio saudável para ambas as partes. Neste projeto em questão, trouxe o gato como pet e, com isso, a necessidade de interação, de forma que não atrapalhasse o tutor no cumprimento de suas atividades. O móvel proposto é moderno, funcional e tem um apelo estético, que agrega valor ao produto. Entre os benefícios do Pet Friendly estão o relaxamento e a descontração no ambiente, o aumento de pausas para brincar com o pet, pois muitas horas seguidas de esforço mental podem causar mais fadiga, e o crescimento da interação entre colaboradores, uma vez que os animais de estimação estimulam conversas e interação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRH. **Motivação e bem-estar são os principais benefícios dos ambientes de trabalho pet friendly.** Disponível em: <https://www.abrhrs.org.br/noticia/motivacao-e-bem-estar-sao-os-principais-beneficios-dos-ambientes-de-trabalho-pet-friendly>. Acessado em: 02/08/2021.

BAXTER, M. R. **Projeto de Produto: Guia Prático para o Design de Novos Produtos.** 2. Ed. São Paulo: Editora Blücher, 2005.

BORLENGHI, Márcia. **Dia Mundial do Gato.** Disponível em: <https://www.biodiversity4all.org/taxa/118552-Felis-catus>. Acessado em: 02/08/2021.