

# A P R E S E N T A Ç Ã O F I N A L

MARIANA CANELAS

2017245



## PINTURA

Associado ao tema do ERRO, este trabalho assume uma pintura instalativa, com a técnica em óleo. O trabalho pretende demonstrar uma associação de uma obra clássica com uma pintura mais contemporânea. A principal ideia foi mostrar os sentimentos errados, ou seja, algo relacionado com as emoções (coração) e com o pensamento (cérebro), e, por isso, é algo que está relacionado com o um pensamento emotivo, e que poderá estar, também, relacionado com algo errado.



# PROCESSO E ESTUDOS



## O B R A F I N A L



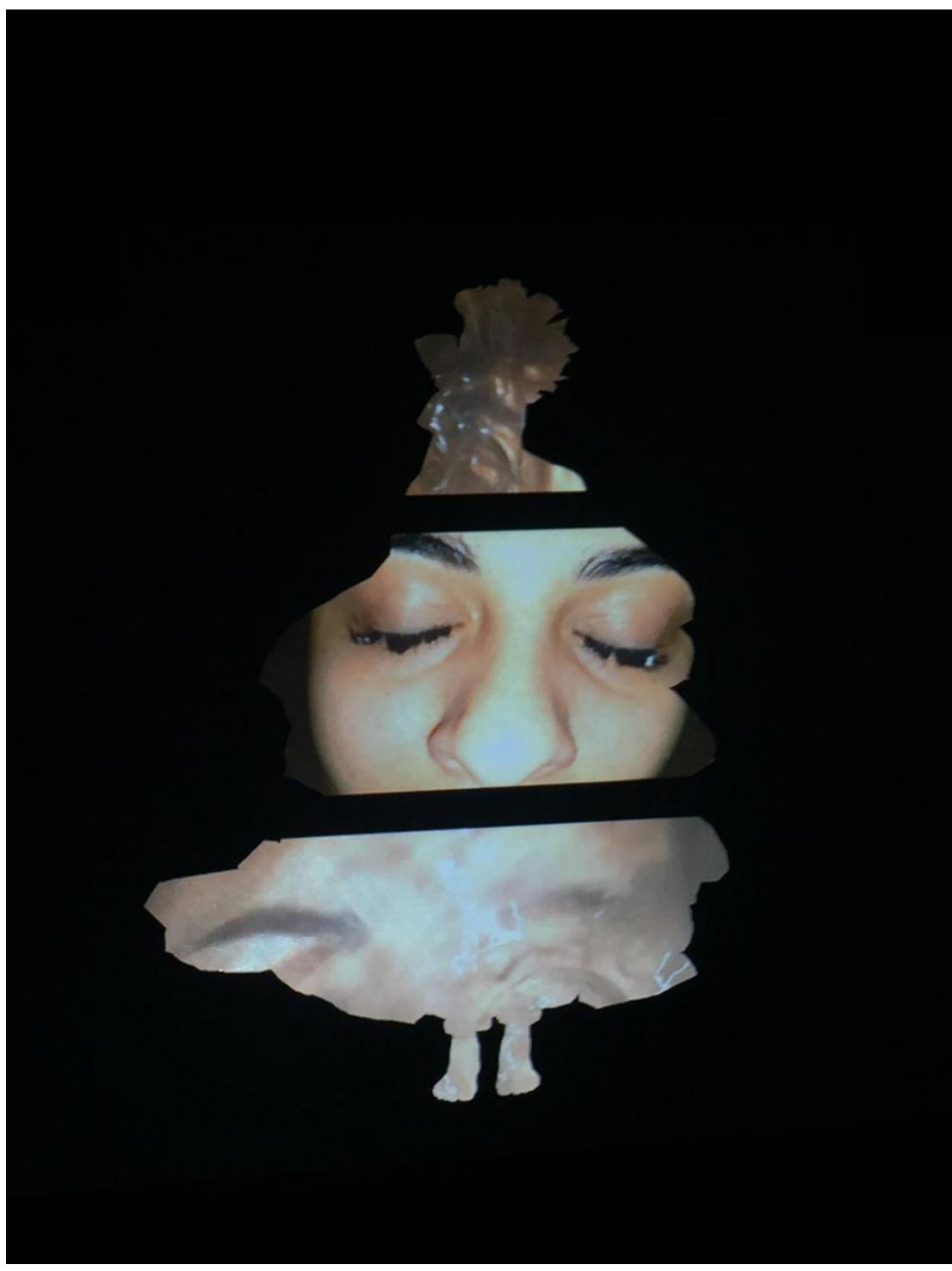
# ESCULTURA

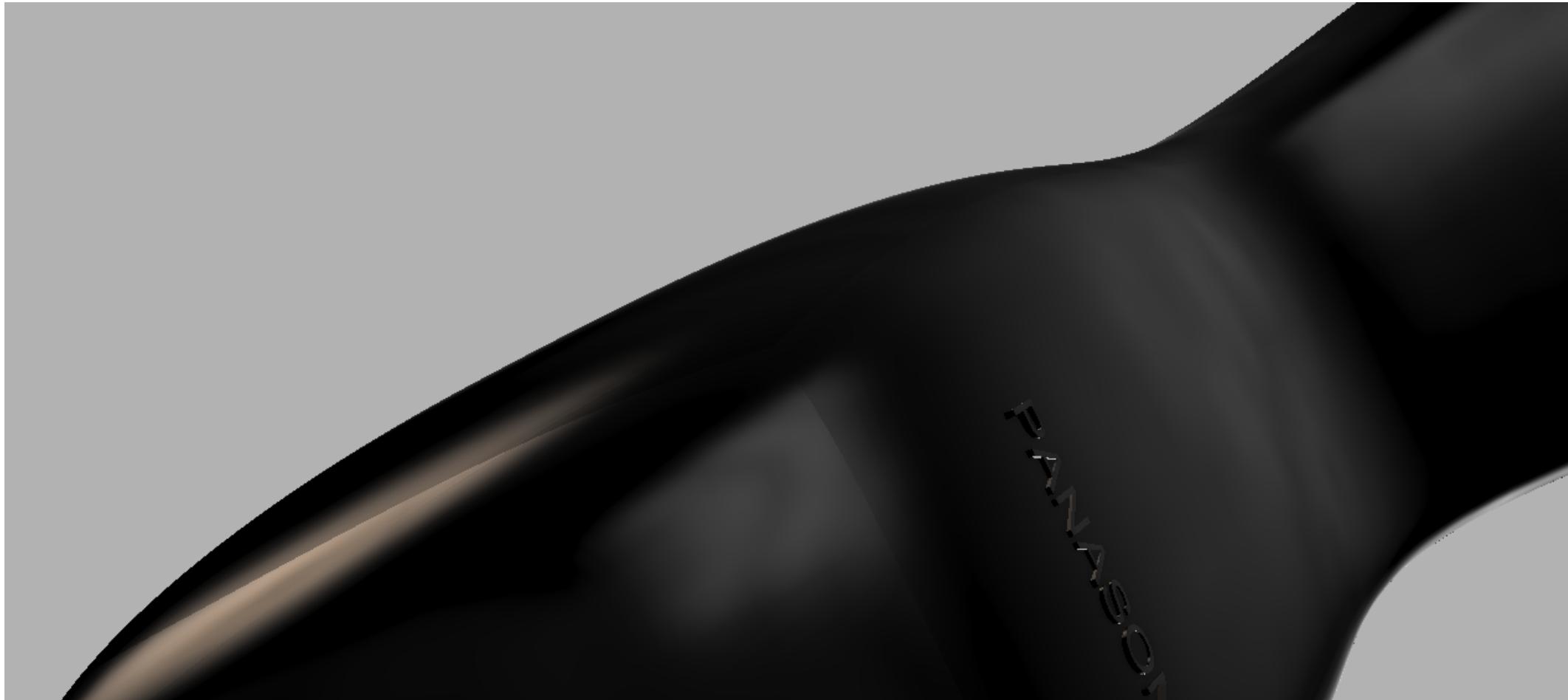
O projeto desenvolveu-se por base do tema do Antropoceno, e em ligação com vídeo, aprofundou-se diferentes processos plásticos e audiovisuais. Este trabalho teve por base a poluição dos oceanos, e, por isso, o material base foram os sacos de plástico que tanto são prejudiciais para os mares, e o grande objetivo foi encher os sacos para modelar ao corpo de forma a ser um “peso” para a vida. Deu-se a forma instalativa, em grupo, de uma noiva, sendo que cada elemento representava uma parte do vestido.





## O B R A F I N A L C O M A R T E M U L T I M É D I A

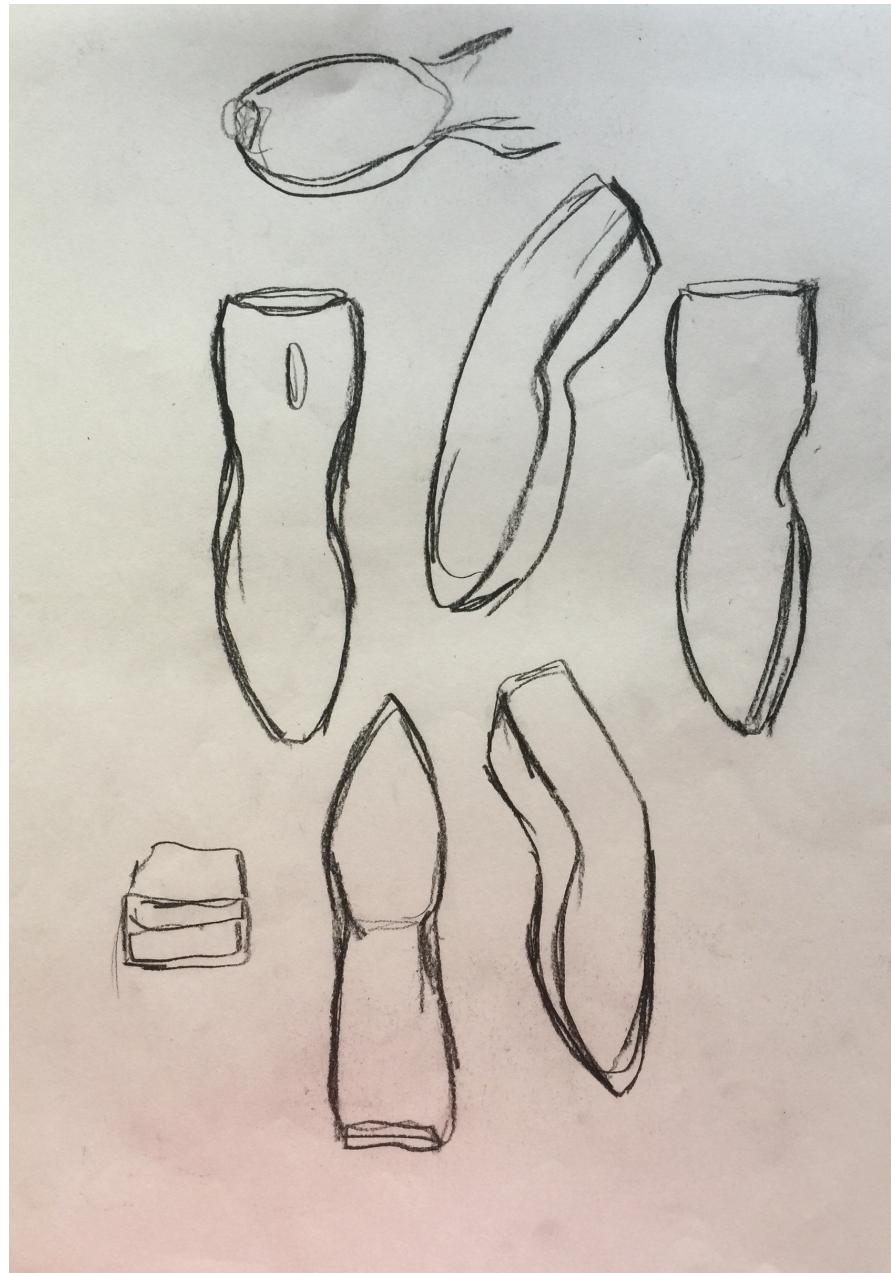




## D E S I G N P R O D U T O

Este trabalho envolveu redesenhar uma máquina de barbear, neste caso, foi escolhida uma marca que já existia no mercado. A nova máquina criada corresponde a um aparelho funcional e com um design inovador, foi criada a pensar nos problemas a corrigir como a simplificação dos botões, ou seja, o sensor de controlo é o único botão e permite fazer todos os movimentos, não tem fios e é resistente à agua, a própria forma ajusta-se ao manuseamento da maquina.

# PROCESSO DE TRABALHO



# R E S U L T A D O F I N A L



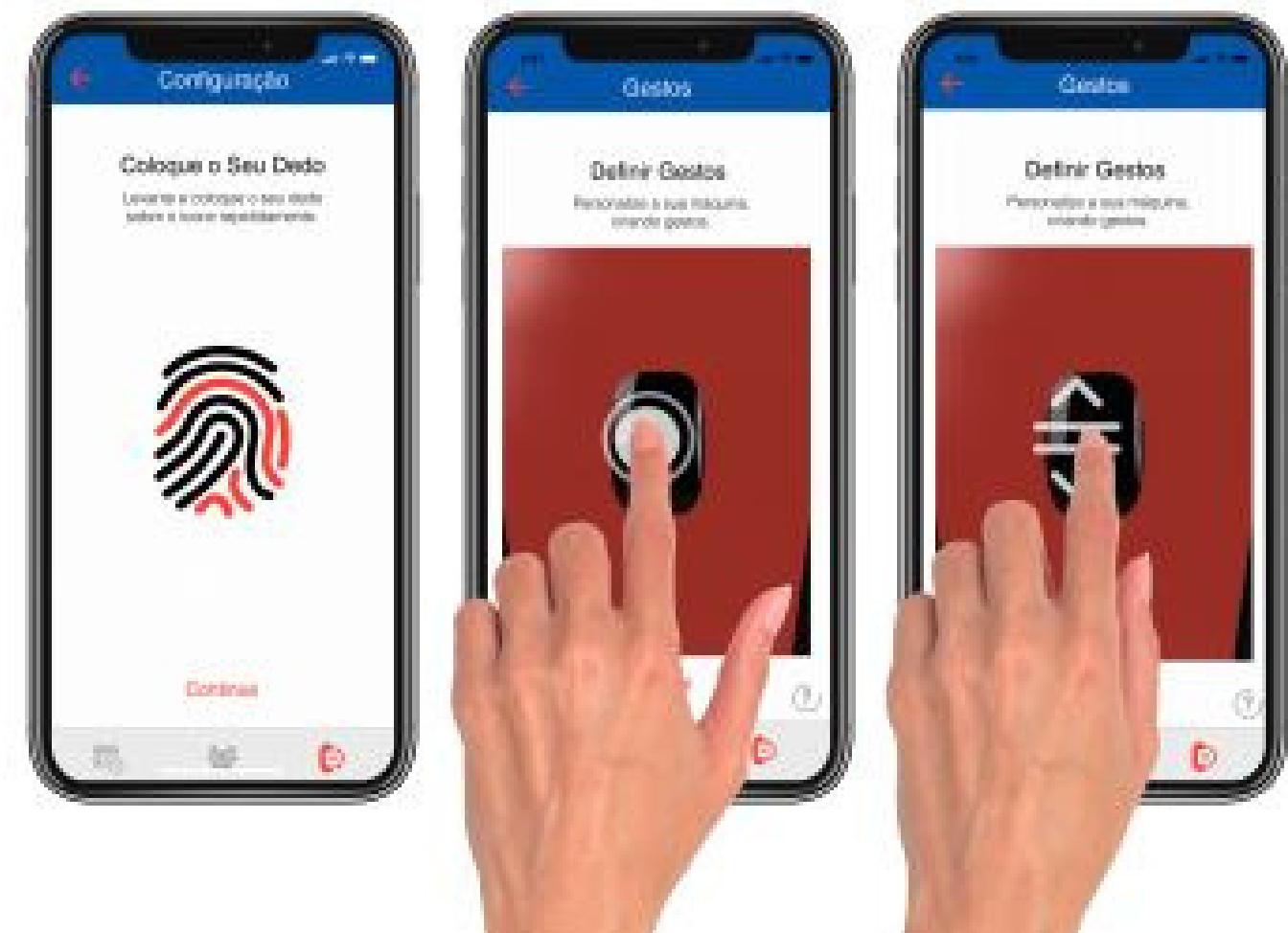
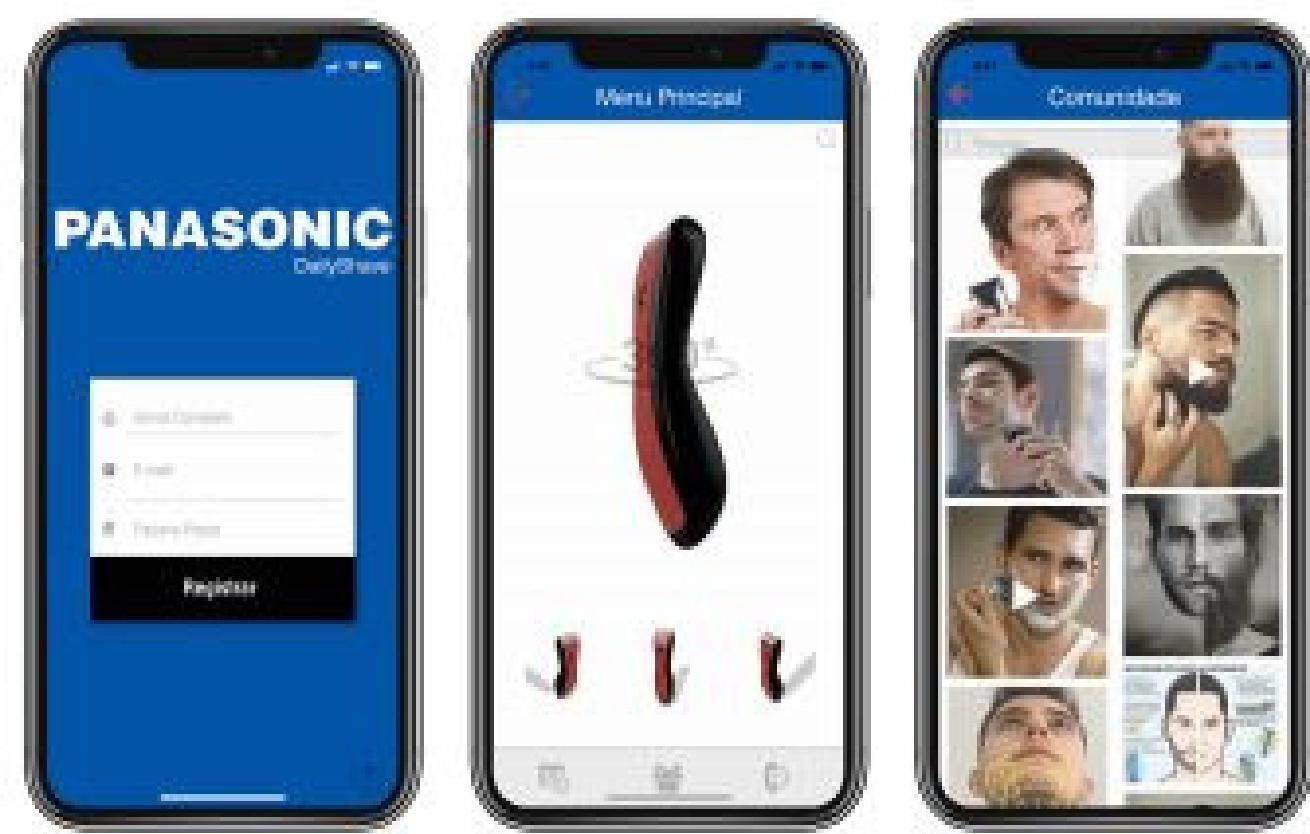


## D E S I G N   I N T E R A Ç Ã O

A aplicação Panasonic Shaver foi criada para os futuros consumidores da máquina, visto que a máquina é para novas gerações, estas estão habituadas às novas tecnologias.

A aplicação é essencial para a utilização da máquina, visto que toda a sua configuração é feita através da mesma, ou seja, antes de se começar a usar o novo produto deve-se configurar a impressão digital, a seguir, criam-se os gestos que posteriormente iram ser usados para o acesso à máquina.

# APP FINAL



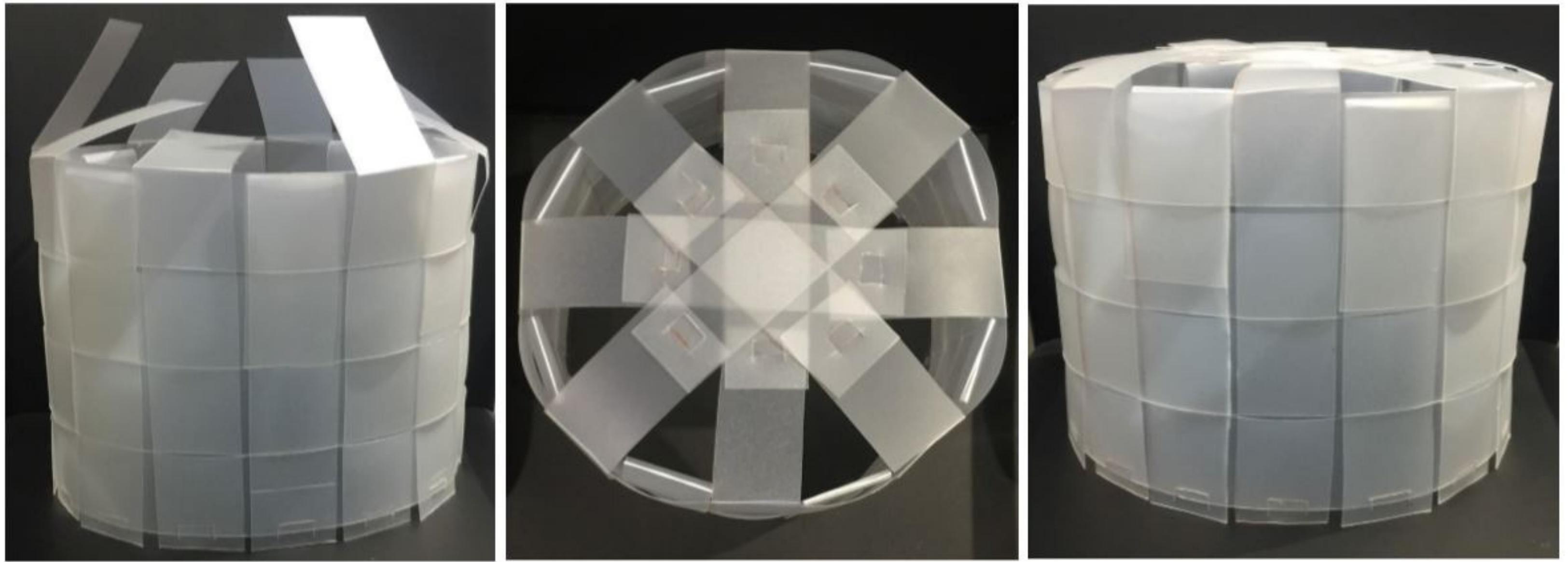
## MATERIAIS PARA O DESIGN

### Candeeiro

Este projeto tem como objetivo criar um candeeiro com uma chapa de polipropileno para ser montável e desmontável de forma a ser guardado numa embalagem. O candeeiro não podia desperdiçar mais de 5 % e, neste caso, desperdiçou 0%. Devia estar incluído, também, um sistema de iluminação (fio e lâmpada) e , para alem disso, o objeto devia conter a sua embalagem com as instruções de montagem.

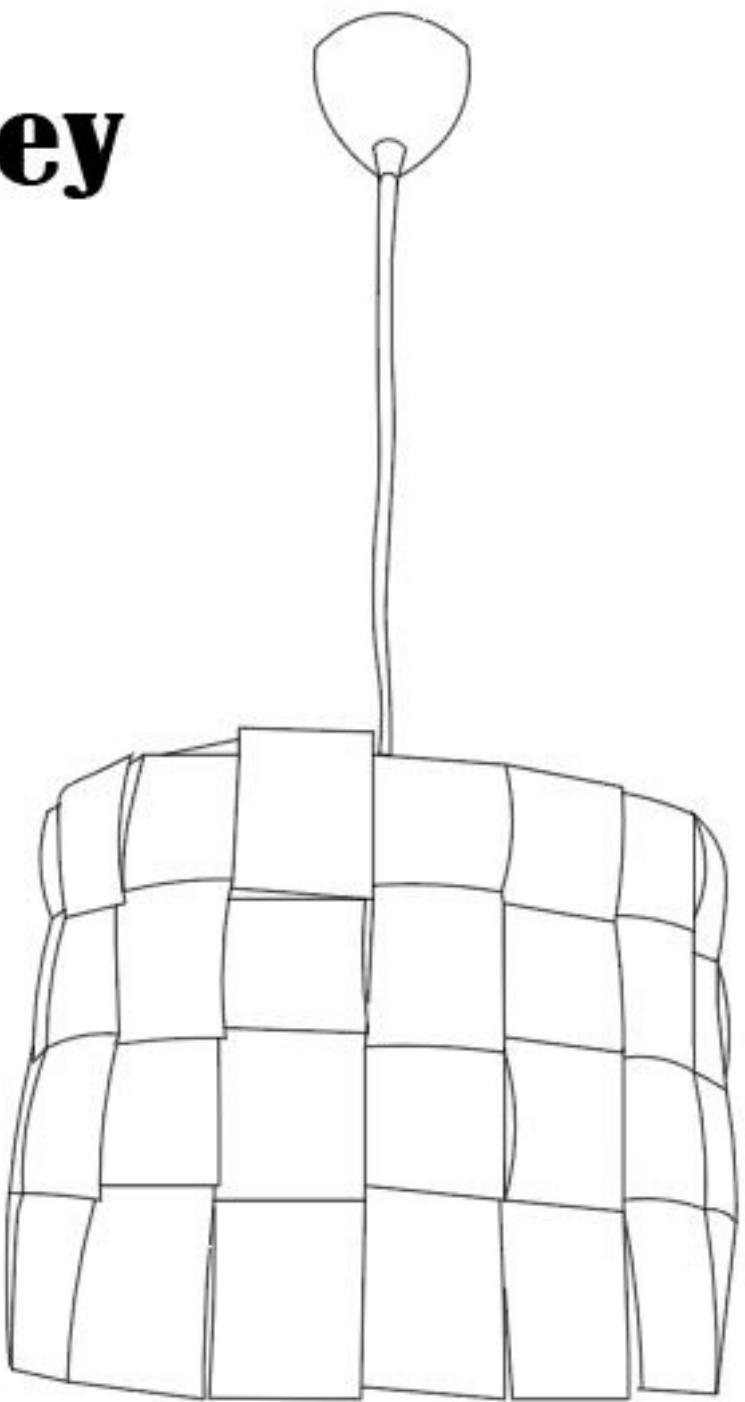


## PROCESSO DE TRABALHO



made in portugal

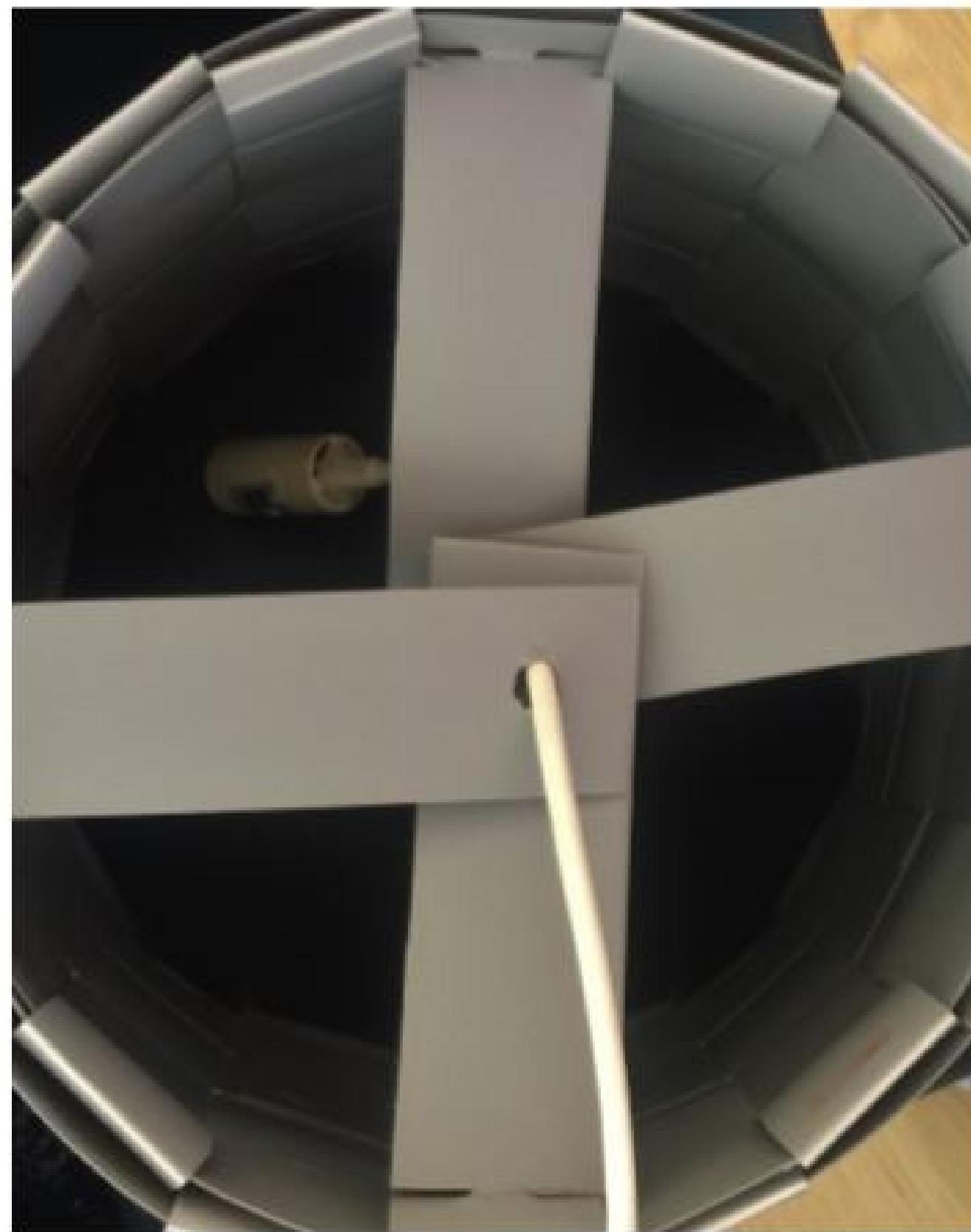
**Grey**



Instruções

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

# TRABALHO FINAL



O B R I G A D A !