



# DESIGN

UMA OPÇÃO PROFISSIONAL



Mais informação nos **Centros de Emprego** ou em [www.iefp.pt](http://www.iefp.pt)



**INSTITUTO DO EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL**



**DESIGN**  
UMA OPÇÃO PROFISSIONAL



# Índice

---

## 7 Design

## 8 Profissionais do Design

8 Profissionais do Design

8 Competências

9 Condições de Trabalho

9 Perspectivas Profissionais

## 10 Domínios do Design

### 12 d.omínio 01

#### Design Industrial/Produto

- Designer de Cerâmica e do Vidro
- Designer de Mobiliário e outras  
Construções em Madeira

### 16

#### d.omínio 02

#### Design de Comunicação

- Designer Gráfico
- Web Designer

20 **d.omínio 03**

**Design de Ambientes**

- Designer de Exteriores, Designer Paisagístico
- Designer de Interiores

24 **d.omínio 04**

**Design de Moda**

- Designer Têxtil
- Designer de Vestuário
- Designer de Calçado e Marroquinaria

29 **Oferta Formativa**

[ As designações profissionais, embora utilizadas no masculino, referem-se, indistintamente, a homens e mulheres]

[O design não é sinónimo de "bonito ou feio", é todo o processo de projecto que leva a um produto final] *Henrique Cayatte*



# Design

O Design está à sua volta.

Os objectos que utiliza, logo pela manhã – a torradeira, a embalagem do leite, o açucareiro – têm uma identidade própria, constituem uma unidade dentro de uma diversidade mais ou menos complexa de produtos, aos quais o Design confere a diferença.

As habitações, o mobiliário urbano, a sinalização, os meios de comunicação são também exemplos de Design, que não se confina à materialização de produtos, abrangendo também a prestação de serviços, nomeadamente na criação de códigos e linguagens escritas e figuradas, de modo a facilitar e tornar mais atractiva a mensagem junto do consumidor.

As empresas, ao produzir e comercializar produtos, são mais facilmente reconhecidas por todos quando têm uma identidade visual própria, atribuída pelo Design, por exemplo, nos seus logótipos ou nos sites da Internet.

Mas, por muito belo e engenhoso que um produto seja, não se pode falar de design se ele não preencher a necessidade do utilizador. Para ter sucesso no mercado não é obrigatório conceber um produto novo, diferente – por vezes há que saber reutilizar ou reciclar – desde que corresponda a uma necessidade, se bem que os métodos de design conduzam a produtos inovadores.

Ao contrário dos artistas, os designers não podem seguir simplesmente impulsos criativos, mas deverão interrogar-se sobre questões como:

O produto a criar é realmente procurado?

Em que é que ele difere do que já existe no mercado?

Vai ao encontro de uma necessidade?

Quais os custos inerentes?

Trata-se de um produto seguro?

A utilização do desenho define, previamente, com o rigor necessário, o modo de produzir tais objectos e serviços que respondem a necessidades ou aspirações humanas. Imaginar e concretizar soluções para problemas reais é o desafio que se coloca ao Designer, ao desenvolver projectos e protótipos que viabilizem a concepção.

À medida que a sofisticação do consumidor e a competitividade global aumentam, a intervenção do Design agrega, cada vez mais, o valor imprescindível.

## PROFISSIONAIS DO DESIGN [Entre a arte e a indústria]

# Profissionais do Design

[Design = Relação entre Forma + Função  
+ Adequação ao Público e Tema]

### Profissionais do Design

Conceber e projectar objectos e equipamentos para serem fabricados em série, que sejam funcionais e atractivos, tornando-os competitivos no mercado, constitui a principal meta do design industrial.

As actividades de criação e desenvolvimento de peças ou equipamentos requerem uma actualização permanente, com deslocações a feiras nacionais e internacionais, visando o acompanhamento e a actualização das tendências da moda, dos materiais e do mercado.

Qualquer que seja a sua especificidade os designers industriais devem ter associado à capacidade de inovar, o conhecimento dos processos técnicos e uma série de factores, tais como:

- > *Utilidade/funcionalidade ou a finalidade do produto*
- > *Viabilidade tecnológica*
- > *Estética*
- > *Tendências e aceitabilidade do mercado*
- > *Requisitos do cliente*
- > *Imposição de prazos*
- > *Definição de orçamento financeiro*
- > *Critérios de manutenção, segurança e fiabilidade*
- > *Parâmetros de qualidade*

### Design é um processo criativo que soma raciocínio e intuição

*Aubert*

### Competências

O sucesso na concepção de produtos e de ambientes em Design pressupõe competências diversas, entre as quais se incluem:

- > *Criatividade*
- > *Capacidade de comunicação*
- > *Capacidade de liderança e de negociação*
- > *Capacidade de gestão e trabalho em equipa*
- > *Autonomia, dinamismo e eficácia*
- > *Capacidade de pensar e agir sob pressão*
- > *Capacidade de ouvir sugestões e críticas*
- > *Flexibilidade*
- > *Sensibilidade artística*
- > *Sentido estético*
- > *Sociabilidade*

## [Design, uma atitude]

### Condições de Trabalho

As condições e os locais de trabalho dos designers variam e diferem muito. Uns trabalham por conta de outrem em empresas ou gabinetes de design e outros desenvolvem a actividade por conta própria, de forma autónoma, ou criando um atelier, investindo em equipamentos, materiais e no seu marketing pessoal.

Os primeiros trabalham geralmente com um horário regular, sendo por vezes necessário realizar horas extraordinárias, particularmente quando os projectos têm curtos prazos de execução. Nos outros casos, verificam-se horários irregulares com períodos de muito trabalho e outros em que ele pode escassear, dependendo do número de projectos a executar.

Como consultor pode ser solicitado por uma empresa para dar pareceres de modo permanente, ou para um problema ocasional, sobre o qual emite um parecer, sem executar o projecto, o que pode revestir a forma de uma ocupação a tempo parcial.

## [Nunca peça para desenhar uma ponte – peça para achar uma solução para atravessar o rio]

### Perspectivas Profissionais

Tal como se verifica para a publicidade e o marketing, a aposta no design faz parte da estratégia comercial das empresas e dos serviços para o sucesso dos seus negócios.

Prevê-se que, nos próximos anos, se intensificará a procura de designers com uma formação teórica e técnico-artística sempre actualizada, com conhecimentos nas áreas comercial, publicitária, produtiva e de marketing.

Os designers tenderão a usufruir de maior volume de informação (através da Internet, por exemplo) e de novas tecnologias, recorrendo cada vez mais a redes informáticas que lhes facilitam a concretização da ideia/projecto.

Um portefólio bem organizado, com projectos aprovados e a indicação de participação em concursos, contribui de forma significativa para a evolução profissional, visível através da clientela conseguida e do número, qualidade e importância dos trabalhos realizados.

## DOMÍNIOS DO DESIGN [Criatividade e tecnologia]

# Domínios do Design

---

Funções práticas, estético-formais, simbólicas e indicativas são mais valias trazidas pelos Designers ao exercer a sua actividade profissional nos seguintes domínios de intervenção:

### d.01



#### Design Industrial/Produto

- Elementos de pré-fabricação para construção civil, materiais de revestimento e acabamentos
- Mobiliário
- Objectos
- Veículos
- Cerâmica e vidro
- Plástico e pedras
- Madeiras e metais
- Cutelaria
- Iluminação
- Consultoria

### d.02



#### Design de Comunicação

- Símbolos e logótipos
- Imagem coordenada - manual de normas
- Editorial de livros, revistas, jornais, brochuras, *flyers*
- Ilustração
- Cartazes, *outdoors*
- Rótulos, embalagens
- Sinalização/sinalética, mapas
- Exposições e *stands*
- *Merchandising*
- *Web design*, *CD-Roms*, *DVDs*
- Animação virtual e convencional
- Planos de comunicação
- Planeamento de meios
- Consultoria



## d.03



### Design de Ambientes

(Interiores, Exteriores e Paisagísticos)

- Espaços: urbanos, culturais, industriais, serviços, habitacionais, religiosos, desportivos, cuidados de saúde, lazer, recreio e outros
- Equipamento urbano
- Stands, montras e exposições
- Cenografia de cinema, teatro e TV
- Consultoria

## d.04



### Design de Moda

- Vestuário e acessórios
- Fardamentos
- Calçado e objectos de couro ou similares
- Joalheria
- Fibras e tecidos
- Malhas
- Complementos



## PROFISSIONAIS DO DESIGN [Entre a arte e a indústria]

### d.omínio 01



□ Cadeira sem braços Modelo N.º 14  
para a Gebrüder **Thonet**, c. 1859

□ Cadeira de braços Modelo N.º 14  
para a Gebrüder **Thonet**, c. 1859

## Design Industrial/Produto

### "A ponte entre a criação e a produção industrial"

Em geral o **Designer Industrial** inicia o seu trabalho quando reúne com o cliente (pessoa/empresa), com o objectivo de lhe serem transmitidas as ideias e os requisitos do produto a fabricar.

Pesquisa e selecciona a informação necessária sobre a evolução de materiais e produtos, inovação de matérias-primas, tecnologias, processos e técnicas de produção. Procede à concepção do desenho do produto, servindo-se do software de apoio – CAD – que lhe permite a simulação tridimensional do objecto e a respectiva visualização numa infinidade de perspectivas.

Submete à apreciação do cliente o projecto de desenho através de esboços, protótipos, desenhos à escala, modelos e outras amostras, introduzindo ou não as alterações sugeridas, que possam visar maior funcionalidade e estética do produto.

Aprovado o projecto, inicia-se a produção do design final, sob a sua orientação e supervisão.

Se as práticas de trabalho referidas são comuns às diferentes especialidades do design industrial, há no entanto especificidades no trabalho desenvolvido pelo designer, de acordo com o sector industrial onde se insere, adoptando a designação correspondente, nomeadamente, o **designer de cerâmica e vidro** e o **designer do mobiliário e outras construções em madeira**.

## [Design, o suplemento que leva o consumidor a optar]

Wassily Kandinsky,  
Chávena de café e pires para  
a Fábrica de Porcelana do Estado  
em Petrogrado, 1921



## Designer de Cerâmica e do Vidro

A maior aposta em Design, no sector da Cerâmica, é feita nas empresas de cerâmica de construção e de cerâmica utilitária e decorativa, pois os produtos assim o exigem. No Vidro, por sua vez, surge a necessidade de inovar e se diferenciar, desenvolvendo produtos mais personalizados e apostando na consolidação de uma imagem de marca.

Torna-se necessário ao Designer de Cerâmica e do Vidro possuir conhecimentos técnicos específicos da cerâmica e do vidro, das tendências de moda e dos mercados. Os croquis e esboços, desenhos e projectos são executados manualmente ou utilizando instrumentos técnicos, como o CAD.

Trabalhar em estreita interligação com as áreas de modelação, qualidade e comercial, na concepção e desenvolvimento de novos produtos, é uma exigência. O modelador e o vidreiro são interlocutores privilegiados deste Designer.



Vaso Valva Siderale  
para a Seguso Vetri d'Arte,  
c. 1954

### O que faz

**Cria e desenvolve produtos de cerâmica e de vidro, tendo em conta as tendências da moda, do mercado e a estratégia comercial.**

- > Acompanha as tendências da moda internacional e nacional dos produtos e materiais cerâmicos e de vidro, concebendo e desenvolvendo novos produtos ou já existentes, propondo novas cores, outros materiais, outras decorações
- > Selecciona os modelos, (formas, tamanhos, padrões e cores) e os materiais a utilizar em função dos gostos dos clientes, padrões de qualidade, de funcionalidade e de viabilidade técnica da produção
- > Executa croquis e esboços, desenhos e projectos, manualmente ou com recurso a instrumentos técnicos de desenho - CAD
- > Experimenta e avalia protótipos/maquetas, por vezes em conjunto com o modelador e o vidreiro, em colaboração com o laboratório, a área da qualidade e a área comercial
- > Elabora dossiês técnicos de fabrico em colaboração com os responsáveis da produção
- > Participa no lançamento e promoção de novas colecções e na definição da política de produtos, comunicação e imagem da empresa

### Onde trabalha

- > Ateliers
- > Gabinetes de empresas de design especializados em:
  - cerâmica de construção: estrutural (tijolos, telhas e abobadilhas) de acabamentos/revestimentos/azulejos, sanitários, ladrilhos
  - cerâmica utilitária e decorativa (loja utilitária e objectos decorativos)
  - cerâmica refractária (isoladores, tubagens e material para fornos)
- > Empresas produtoras de vidro utilitário e decorativo (cristalaria ou vidro comum)
- > Empresas de embalagem, vidro plano, transformação de vidro plano e vidro especial (como vidro de laboratório, para iluminação, cerâmico, óptico e oftalmológico)

## Designer de Mobiliário e outras Construções em Madeira

A crescente valorização da madeira como material nobre, a angariação de novos mercados e a aplicação de conceitos de ergonomia nos produtos concebidos, quer se trate de mobiliário quer de artefactos de madeira, como em carpintaria civil, naval ou de cena, são factores a ter em conta por este profissional.

A execução de esboços, esquemas, maquetas, representações virtuais dos produtos ou equipamentos tornam a interpretação, na fase de fabrico, o mais exacta possível. O contacto com as áreas da qualidade e da produção permite avaliar as hipóteses de execução técnica. A selecção de matérias-primas e materiais que melhor se ajustem à produção da peça ou equipamento garante a sua continuidade, qualidade e comercialização.

O **Designer de Mobiliário e outras Construções em Madeira** deve saber relacionar-se com as empresas clientes do seu trabalho, com o mercado e com os ambientes de criação, nomeadamente em matéria de decoração de interiores e serviços à construção civil.

O sentido estético e a capacidade negocial são mais valias na consolidação de uma imagem de marca.

### O que faz

**Cria peças ou equipamentos em madeira, destinados a serem fabricados em série ou por medida, que respondam às necessidades do mercado.**

- > **Analisa** as indicações dos clientes tendo em conta a criação ou recriação de produtos ou linhas de produto a fabricar
- > **Executa** esboços, esquemas, maquetas, representações virtuais dos produtos ou equipamentos concebidos
- > **Selecciona** o leque de matérias-primas e de materiais, tendo em conta a sua qualidade
- > **Acompanha** a fase de fabricação e montagem de protótipos e produtos existentes
- > **Participa** na elaboração de dossiês técnicos, tendo em conta as normas de fabrico e as exigências de qualidade

### Onde trabalha

- > Ateliers
- > Gabinetes de empresas de design
- > Empresas da indústria de madeiras:
  - Mobiliário doméstico
  - Carpintaria civil
  - Artigos decorativos e utilitários

Cómoda Furniture in Irregular Forms para Fujiko, 1970 (reeditada por Cappelline)



## PROFISSIONAIS DO DESIGN [Entre a arte e a indústria]



d.omínio 02

**STAATLICHES  
BAUHAUS  
IN WEIMAR  
1919-1923**

□ Capa do catálogo para a exposição  
"Staatliches Bauhaus in Weimar 1919-1923"  
1923

□ Joost Schmidt, Cartaz para a exposição  
da Bauhaus em Weimar, 1923

## Design de Comunicação

"Design, imagem da cultura e cultura da imagem"

Transmitir graficamente uma informação ou uma mensagem a um determinado público de forma apelativa, que suscite a atenção pelas cores, linhas, palavras e ilustrações é um objectivo primordial dos profissionais do **Design de Comunicação**.

## [Interagir com as pessoas através do Design]

### Designer Gráfico

A divulgação de um produto ou evento pode ser feita através de diferentes hipóteses gráficas, seja um folheto, um cartaz, a capa de um livro, um logótipo. Transmitir uma ideia ou conceito requer clareza e objectividade, de forma a que a mensagem atinja o efeito desejado. Conseguir um equilíbrio estético entre a forma e o conteúdo constitui, ainda, tarefa prioritária.

O **Designer Gráfico** tem pois de identificar com precisão os objectivos do trabalho para depois optar pelo tipo de objectos gráficos a conceber.

Desenha símbolos, pictogramas e ilustrações, manualmente ou através de programas informáticos, e executa as maquetas em diferentes suportes. Prepara a arte final para a impressão, acompanhando os processos de pré-impressão e impressão gráficas.



Saul Bass,  
Cartaz para "The Man with  
the Golden Arm", 1955

#### O que faz

**Concebe e maquetiza projectos de comunicação, reunindo textos e imagens, para publicações ou peças publicitárias de acordo com a mensagem a transmitir e o processo de impressão a utilizar.**

- > Analisa o pedido identificando os objectivos do trabalho, as características do mercado e o tipo de objectos gráficos a conceber
- > Estuda as diferentes hipóteses gráficas, a disposição das manchas de texto e de imagem, visando um equilíbrio estético entre a forma e o conteúdo
- > Desenha, manualmente ou recorrendo a programas informáticos, símbolos, pictogramas e ilustrações
- > Executa maquetas em diferentes suportes a partir das hipóteses estudadas, distribuindo textos, ilustrações, fotografias e outros elementos gráficos de acordo com o projecto estabelecido
- > Prepara a arte final para a impressão acompanhando os processos de pré-impressão e impressão gráficas

#### Onde trabalha

- > Ateliers de design gráfico
- > Agências de publicidade
- > Indústrias gráficas
- > Editoras de jornais e revistas
- > Produtoras de vídeo
- > Estúdios de animação
- > Gabinetes de design gráfico de empresas públicas e privadas



Neville Brody,  
Capa para a revista Fuse,  
1994

## Web Designer

As novas tecnologias de informação e de comunicação, nomeadamente a Internet, e as novas tecnologias em Design, como o vídeo digital e a animação 3D, estão associadas ao Web Design.

Os utilizadores da Internet não procuram apenas informação mas interagem com ela de uma forma nova, como não houve precedentes com a documentação em papel. Conceitos, imagens, metáforas combinam-se no ecrã do computador, permitindo uma navegação que se deve pautar pela acessibilidade. Uma *homepage* bem conseguida é meio caminho andado para o reconhecimento de uma empresa, é o seu rosto para o mundo inteiro.

O Web Designer analisa e integra informação sobre o perfil do cliente e os serviços a disponibilizar nas páginas electrónicas e sobre o perfil do potencial utilizador, definindo a linha gráfica mais adequada. Este profissional elabora o protótipo do projecto em conjunto com o Web Master.

O design do projecto final é elaborado após a apresentação das páginas provisórias ao cliente e a eventual introdução de alterações.

### O que faz

Concebe o projecto gráfico de páginas para a Internet, adaptando o seu aspecto visual e funcional às características e necessidades do cliente, de forma que as páginas sejam atractivas e funcionais para os seus utilizadores.

- > Analisa e integra informação sobre o perfil do cliente e os serviços que pretende disponibilizar nas páginas electrónicas e sobre o perfil do potencial utilizador
- > Define a linha gráfica mais adequada ao perfil do cliente e ao público-alvo a atingir
- > Elabora em conjunto com o Web Master, um protótipo do projecto das páginas electrónicas
- > Apresenta as páginas provisórias ao cliente e introduz eventuais alterações
- > Elabora o design do projecto final

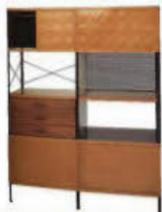
### Onde trabalha

- > Ateliers de design
- > Agências de publicidade
- > Empresas multimédia
- > Empresas de tecnologia informática



BBK Studio,  
Desenvolvimento de site para  
Agência Herman Miller, Inc.  
2002

## PROFISSIONAIS DO DESIGN [Entre a arte e a indústria]



### d.omínio 03



□ ESU 400 (Eames Storage Units) com painéis com textura para Herman Miller, 1950

□ George Nelson, Action Office I para Herman Miller, 1964-1965

## Design de Ambientes

“Design é o bem estar nos espaços”

O **Design de Exteriores e Paisagístico** está associado à intervenção nos espaços naturais e construídos, quer urbanos, quer rurais. A sua finalidade é a inserção harmoniosa no ambiente circundante de elementos inertes e vegetais, com respeito pelas paisagens naturais e urbanas e pelo património edificado colectivo e privado.

Desenhar, seleccionar e combinar mobiliário, propor determinadas iluminações, acabamentos e obras de interiores em casas particulares, edifícios públicos, escritórios, lojas, hotéis e restaurantes, de modo a conceber espaços interiores de acordo com os gostos, necessidades e capacidades financeiras dos clientes caracteriza a actividade dos profissionais do **Design de Interiores**.



## [Design, metamorfose e efemeridade dos espaços ]

## Designer de Interiores

O pleno aproveitamento dos espaços é determinado pelos objectivos da sua utilização, consoante se trate de uma loja, de uma casa particular, um edifício público, um restaurante. Por vezes são espaços efémeros como um stand numa feira, uma exposição de artes plásticas ou a concepção e montagem de dispositivos cenográficos para espectáculos, sejam de teatro, cinema ou televisão.

O **Designer de Interiores** tem de saber exactamente qual o espaço disponível, os objectos a expor e as preferências de estilo do cliente. Efectua esboços e maquetas onde é planificada a disposição dos móveis, objectos, adereços e equipamentos. Após a elaboração e aprovação do caderno de encargos, são seleccionados e adquiridos os materiais necessários à decoração dos espaços.

Este Designer tem ainda a seu cargo a orientação dos trabalhos de instalação.

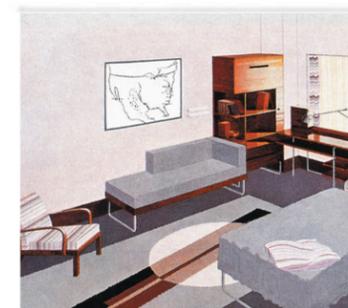
**O que faz**

**Desenha, selecciona e combina mobiliário, artigos de decoração, tecidos e iluminações, com base nos gostos, necessidades e capacidades financeiras do cliente.**

- > **Recolhe** informações do cliente sobre as preferências de estilo, o espaço disponível e objectos a expor
- > **Planifica** a disposição dos objectos, móveis, adereços e equipamentos, efectuando esboços e maquetas
- > **Elabora** o caderno de encargos e selecciona e ou compra os materiais para a decoração
- > **Orienta** os trabalhos de instalação

**Onde trabalha**

- > Ateliers
- > Gabinetes de empresas de design
- > Escritórios ou empresas de decoração
- > Gabinetes de arquitectura



Serge Ivan Chermayeff,  
Design para um estúdio,  
1928-1929



**d.omínio 04**

□ Fato de banho estampado, 1928

□ Seda estampada, 1925



# Design de Moda

“Design, conforto, estética, tramas e texturas”

As características técnicas, funcionais, estéticas e ergonómicas constituem elementos de estudo para os profissionais do **Design de Moda**.

No mundo da moda vale tudo...



## [Design, tramas e texturas]



Lena Bergner,  
Desenho para um tapete  
de quarto,  
1928

## Designer Têxtil

A inovação dos materiais têxteis é a aposta na substituição de produtos convencionais por outros que se apresentem como soluções para a adequação a novas funcionalidades, de acordo com requisitos de ergonomia (adequação ao corpo), fisiologia (adequação ao desempenho) e saúde (adequação ecológica), originando projectos como o do “vestuário inteligente”. É o caso, por exemplo, dos materiais utilizados nos equipamentos dos bombeiros e motociclistas, com o objectivo de garantir a máxima segurança e o conforto dos utilizadores.

Este **Designer** também recorre a instrumentos técnicos na execução de desenhos de novos padrões e estruturas, analisando a viabilidade técnica das amostras com o colorista e o técnico de debuxo.

A articulação com os responsáveis da qualidade e da produção torna-se indispensável para a definição das especificações técnicas e normas de qualidade. Este profissional organiza e participa no lançamento e promoção de novos produtos.

### O que faz

**Concebe e desenvolve produtos têxteis e colecções para os sectores de estamperia e malhas, tendo em conta as tendências da moda, do mercado e da estratégia comercial.**

- > Acompanha as tendências da moda internacional e nacional dos materiais, padrões e cores
- > Analisa e interpreta indicações dos clientes com o objectivo de conceber e desenvolver produtos têxteis
- > Executa desenhos de novos padrões e estruturas, utilizando instrumentos técnicos
- > Analisa a viabilidade técnica da amostra com o colorista e o debuxador (profissional que desenha, esquematizando a textura, a forma, a dimensão e a combinação das cores dos tecidos)
- > Controla a qualidade do produto em fase de amostra
- > Define com o debuxador e com o colorista as fichas técnicas da fabricação do produto
- > Participa na definição do custo dos produtos em articulação com a área comercial/marketing
- > Participa no lançamento e promoção de novos produtos e na definição das políticas comerciais, de comunicação e imagem da empresa

### Onde trabalha

- > Ateliers
- > Gabinetes de empresas de design
- > Empresas têxteis pertencentes aos subsectores: têxteis convencionais, têxteis lar, malhas, passamanarias, sirgarias, rendas

[Fidelizar clientes pela imagem de marca]

## Designer de Vestuário

Antes de lançar uma colecção, há que desenhar os modelos. Os materiais, as cores, os acessórios são criteriosamente seleccionados.

A elaboração dos moldes é precedida pela análise do desenho, em colaboração com o modelista.

O **Designer de Vestuário** deve acompanhar tecnicamente toda a fase de fabricação e controlo de qualidade do modelo.

O lançamento e promoção de novas colecções é feito em colaboração com a área comercial/marketing.



Coco Chanel,  
Tailleur, 1960

### O que faz

**Cria e desenha novas formas de vestuário, destinadas à fabricação em série ou por medida, tendo em conta as tendências da moda nacional e internacional.**

- > **Desenha** os modelos que irão constituir a colecção
- > **Selecciona** os materiais ( amostras de tecidos), as cores e os acessórios do modelo
- > **Analisa** o desenho com o modelista, tendo em vista a elaboração dos moldes
- > **Acompanha** tecnicamente toda a fase de fabricação e controlo de qualidade do modelo
- > **Organiza** o lançamento e promoção de novas colecções em colaboração com a área comercial/marketing

### Onde trabalha

- > Empresas de vestuário
- > Ateliers de estilismo

## [Design, conforto e estética]



Sapatos da Stiller,  
c. 1908

## Designer de Calçado e Marroquinaria

As características técnicas, funcionais, estéticas e ergonómicas de um par de sapatos ou de um cinto constituem elementos de estudo quando o **Designer de Calçado e Marroquinaria** analisa propostas de clientes.

Um novo material, um componente diferente, uma cor não usual, diversos acessórios, podem dar origem à concepção de novos produtos que atrairão a atenção do consumidor final.

A partir de uma ideia original ou de um modelo já existente são feitos esboços, croquis ou desenhos, cada vez mais com recurso a sistemas informáticos, como o CAD.

O designer de calçado e marroquinaria colabora com o modelador, na construção de protótipos e com a área comercial/marketing, no lançamento e promoção de novas colecções.

Os parâmetros de qualidade são fundamentais.



Giorgio Armani,  
modelo pasta,  
2002

### O que faz

**Cria e desenha produtos de calçado e marroquinaria, tendo em conta as tendências de mercado e da moda nacional e internacional.**

- > **Estuda** e analisa novos produtos ou indicações dos clientes (ideias e propostas de modelos), tendo em conta as suas características técnicas, funcionais, estéticas e ergonómicas
- > **Concebe** novos produtos e adapta/desenvolve produtos já existentes (novas cores, novos materiais, novos componentes e acessórios)
- > **Executa** manualmente ou utilizando sistemas informáticos – CAD, a partir de uma ideia original ou de um modelo já existente, esboços, croquis ou desenhos de calçado e marroquinaria
- > **Executa** ou acompanha a construção de protótipos em colaboração com o modelador
- > **Elabora** relatórios e dossiês técnicos relativos aos produtos concebidos e aos parâmetros de qualidade a atingir
- > **Participa** no lançamento e promoção de novas colecções em colaboração com a área comercial/marketing

### Onde trabalha

- > Ateliers
- > Gabinetes de empresas de design
- > Empresas de calçado
- > Empresas de marroquinaria

Pirelli,  
modelo P ZeroNero,  
2002



## Ficha Técnica

**Editor**

INSTITUTO DO EMPREGO E FORMAÇÃO PROFISSIONAL, I.P.

**Concepção e Elaboração**

DEPARTAMENTO DE EMPREGO

Direcção de Serviços de Informação e Orientação Profissional

**Direcção Editorial**

GABINETE DE COMUNICAÇÃO

Núcleo de Actividades Promocionais

**Concepção Gráfica**

Oficina Criativa

**Impressão e Acabamento**

Santos e Oliveira

**Tiragem**

5000 Exemplares

**Depósito Legal**

215324/04

**ISBN**

972-732-891-1

2010

**Fontes:**

O Sector da Cerâmica em Portugal – Evolução das Qualificações e Diagnóstico das Necessidades de Formação, (2000), Inofor, Estudos Sectoriais: 5, Lisboa: Inofor; O Sector do Vidro em Portugal – Evolução das Qualificações e Diagnóstico das Necessidades de Formação, (2002), Inofor, Estudos Sectoriais: 20, Lisboa: Inofor; Curtumes, Calçado e Marroquinaria em Portugal – Evolução das Qualificações e Diagnóstico das Necessidades de Formação, (2001), Inofor, Estudos Sectoriais: 18, Lisboa: Inofor; A Indústria Têxtil em Portugal – Evolução das Qualificações e Diagnóstico das Necessidades de Formação, (2000), Inofor, Estudos Sectoriais: 6, Lisboa: Inofor

**Outras consultas:**

Site oficial da Direcção-Geral do Ensino Superior (DGES) – Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior - [www.dges.mctes.pt/DGES/pt](http://www.dges.mctes.pt/DGES/pt) (Novembro de 2010).

Catálogo Nacional de Qualificações – Referenciais de Formação (*On-Line*). Disponível em: [www.catalogo.anq.gov.pt](http://www.catalogo.anq.gov.pt) (Novembro de 2010).