designer

RODRIGO BRUHN

PORTFÓLIO PRODUTO

abril 2020

rodrigobbruhn@gmail.com
41 98407 2074

SOBRE MIM

Sou formado em Projeto de Produto (2002 - PUCPR) e Técnico Mecânico (1995 - Cefet-PR), e trabalho nessas áreas desde 1995.

De 2004 a 2018 prestei serviço para a Trikke Tech, Inc. (trikke.com), empresa americana, sediada no estado da Califórnia. Atuei na área de desenvolvimento de produtos, criando, modelando, adequando peças e projetos. São produtos bem interessantes, que tratam de um assunto importante, mas ainda pouco difundido no Brasil: mobilidade urbana.

Modelei utilizando o SolidWorks, software que comecei a usar em 2001 e não parei mais.

Embora minha formação seja voltada a produtos, com o tempo e com a demanda, passei a atender a Trikke com material gráfico também, uma grande variedade, desde manuais até envelopamento de veículos.

Fui sócio-proprietário da Quadra Design, extinta em 2014. Atuávamos principalmente na área de exposições permanentes, com destaque ao Estação Natureza e Espaço do Perfume, projetos do Grupo Boticário, onde criamos alguns ambientes e prestamos manutenção aos que já existiam.

A empresa também atuava na área gráfica e web.

Outro projeto da Quadra, foi a criação e manutenção do site Design Em Dia, que durante alguns anos, fomentou o design na cidade de Curitiba divulgando eventos, cases, opiniões e organizando excursões para atrações fora da cidade.

Entre Janeiro e Junho de 2004, trabalhei como terceiro na empresa Electrolux, planta da CIC, onde tive experiência na área técnica com lavadoras de alta pressão, adequando desenhos de peças que sofriam alteração de medidas por conta de desgaste de moldes.

Entre 1996 e 2003, trabalhei como projetista na metalúrgica Dairitsu, que atuava principalmente na área de ambientes bancários. O desenvolvimento de projetos que envolviam estruturas e partes expostas ao público ajudaram a conciliar a parte técnica com a minha admiração pelo design propriamente dito.

Já gravei também, um curso on-line para a empresa CG Track: :(https://www.cgtrack.com.br/Solidworks/Curso-Solidworks-Online/2160-42.html) - ok, eu sei, talvez as câmeras não gostem de mim, mas foi uma experiência interessante.

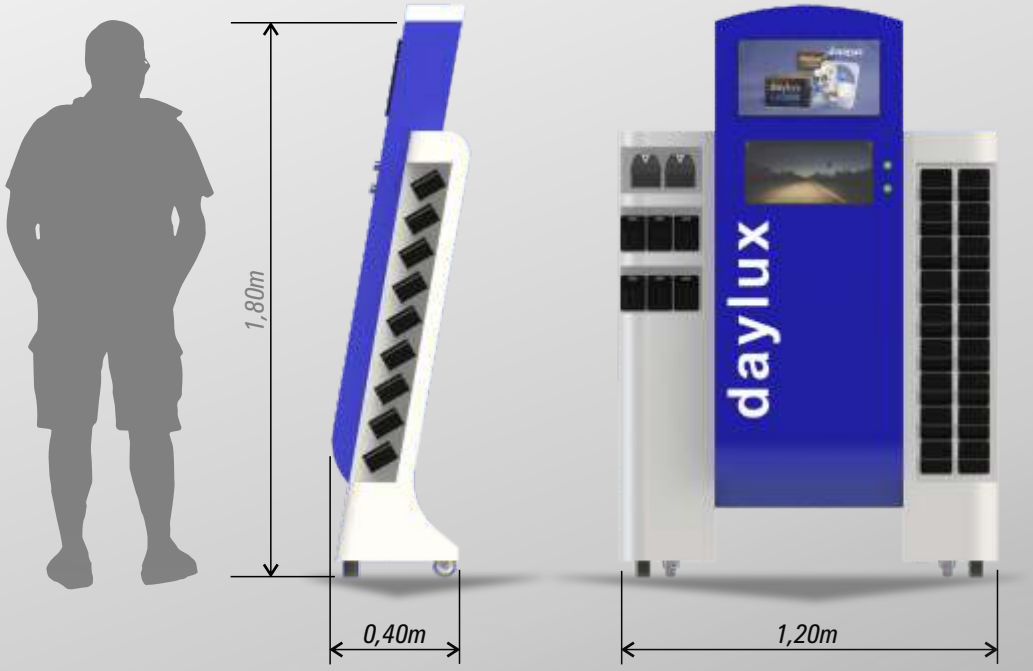
Lecionei uma turma de desenho básico, na escola Ensitec.

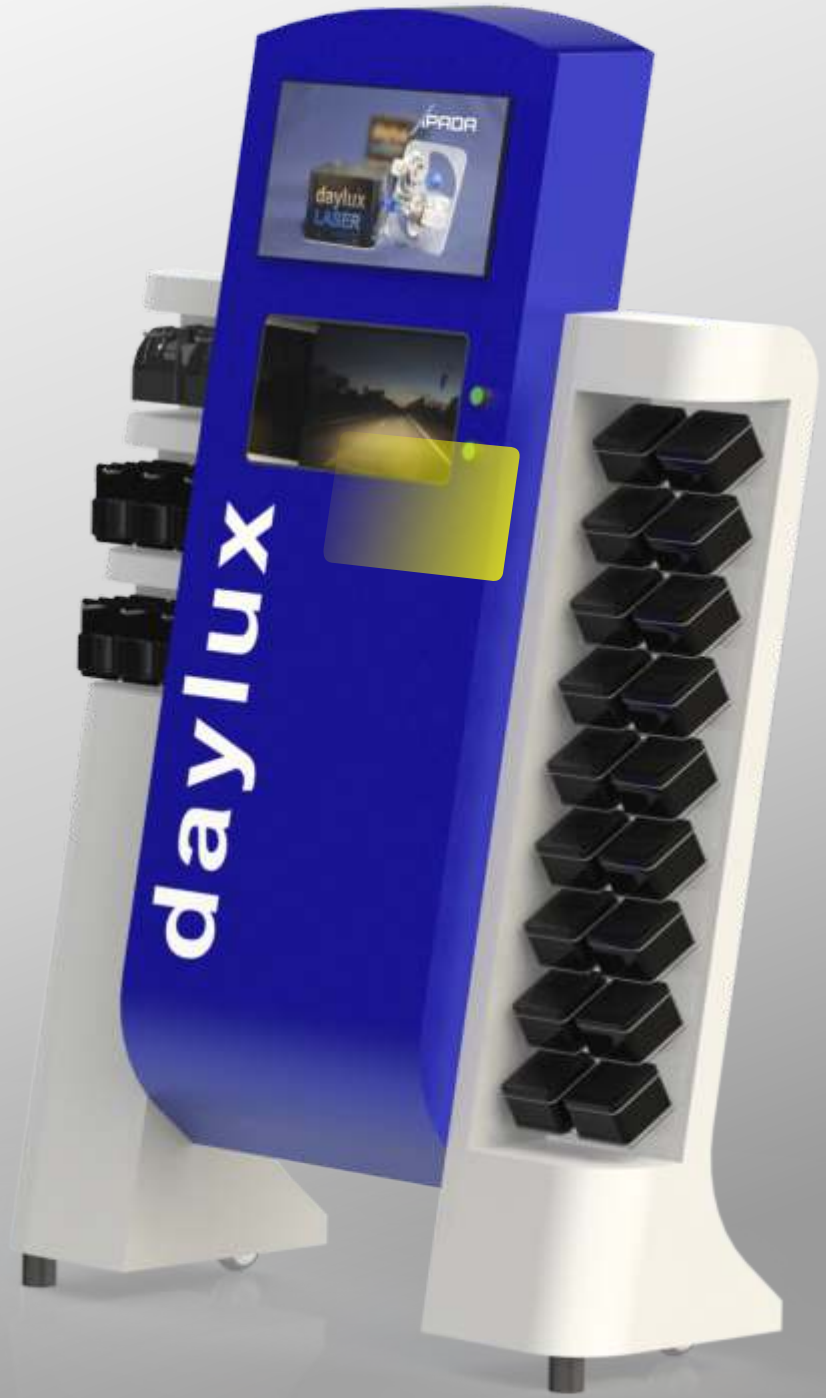
Tive experiências na área de qualidade, na Metalúrgica Poty e na área de desenhos e procedimentos na Brasil Sat.

Sou curitibano, nascido em 1975, casado com a Ju, pai do Caio, filho da Dona Lucia e do Seu Ivaldo.

2019

Tótem para ponto de venda
para a empresa Daylux.

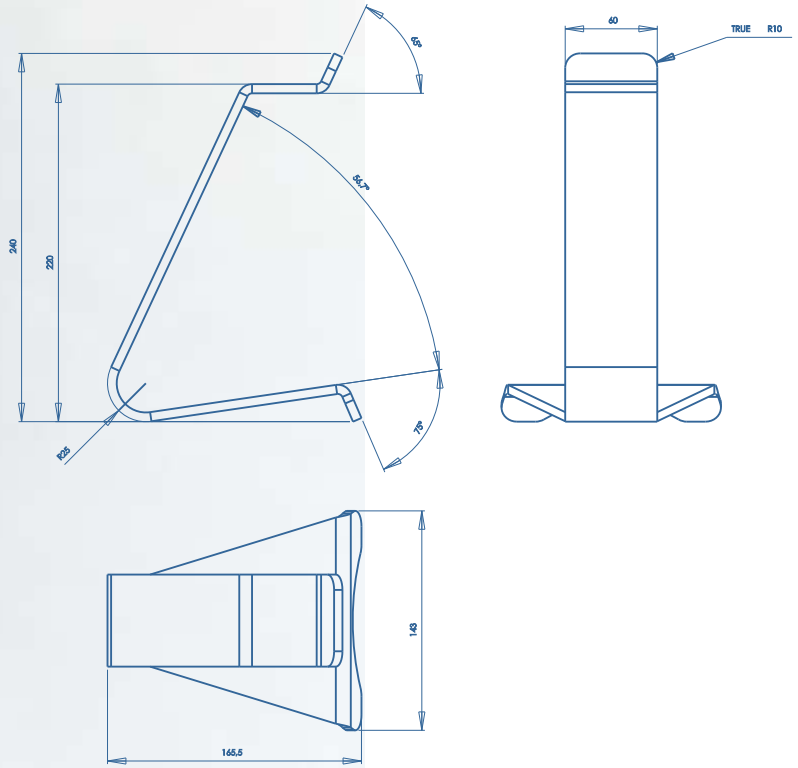






2018

Suporte para headphone em acrílico.
A peça é um brinde fornecido pela empresa Unify, aos usuários de seu sistema.
Tem uma proposta moderna e discreta.





2017

O Trikke Speeder é o novo conceito de veículo elétrico da empresa. Com quadro hidroformado, tração e freio a disco nas três rodas e guidão multi funcional, é um projeto conceitual que direciona o futuro da Trikke Tech, Inc. Componentes desenvolvidos exclusivamente pra este produto.
Criação, modelagem, rendering e criação de logo.







2017

O Trikke Defender foi desenvolvido para aplicações robustas. Tem tração nas três rodas, amortecedores dianteiros e traseiros, quadro hidroformado, guidão funcional, bateria com grande autonomia e luzes operacionais. Um veículo para todos os terrenos, com foco nas áreas profissionais.
Componetes desenhados exclusivamente para o produto, desde pneus, até bateria.
Criação, modelagem e rendering.









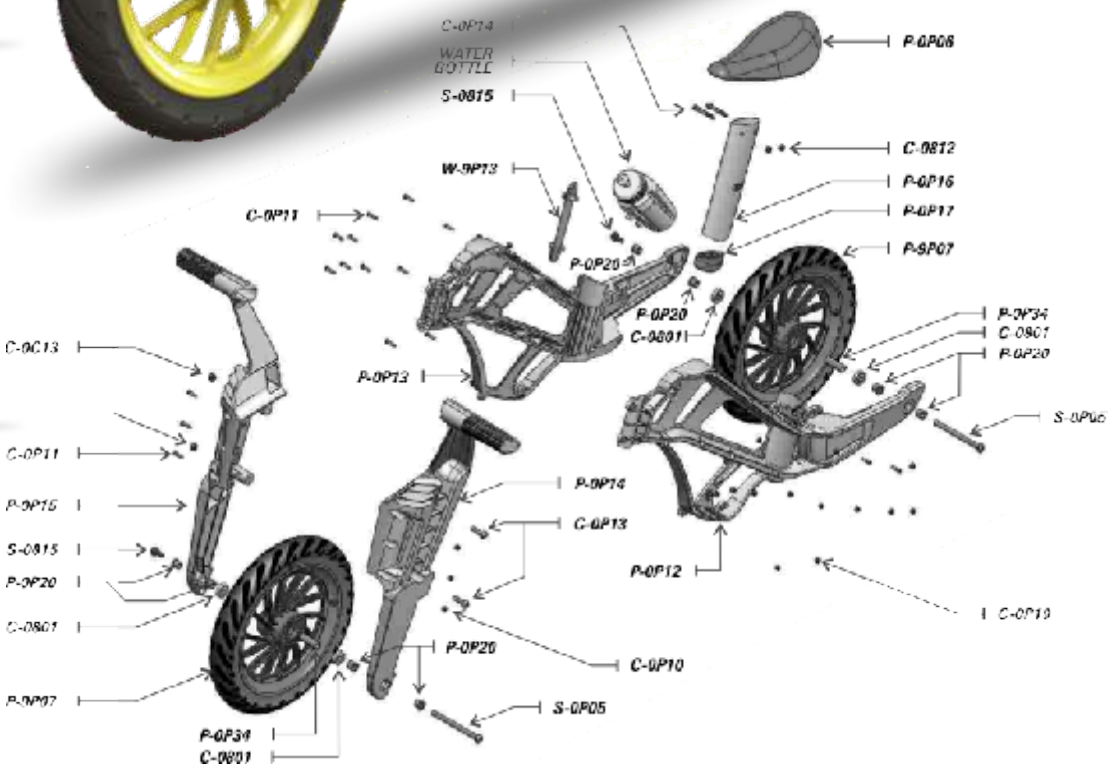
2017

Desenvolvimento de uma nova versão da Bikee Balance Bike em plástico, com quadro mais reforçado e visual mais agressivo. Criação, modelamento, conceito gráfico e rendering.





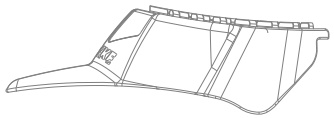


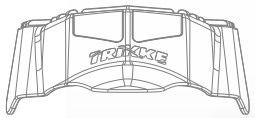


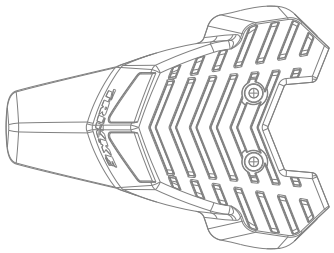
2017

O projeto T10, movido a propulsão humana, foi reformulado tendo seu quadro sido modificado para tubos com perfil hexagonal.
Para acompanhar a nova estrutura, desenvolvemos novos paralama traseiro e tapete de borracha.
Criação, modelagem e rendering.



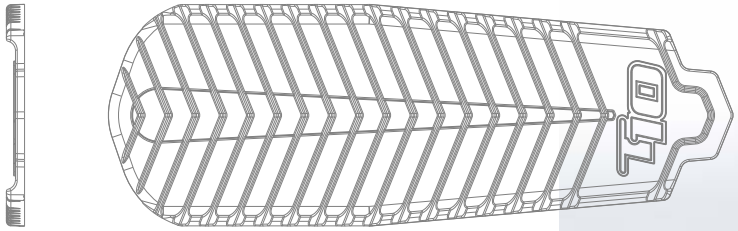
















2017

O Trikke Skki originalmente desenvolvido em 2005, passou por uma reformulação em 2017.
Além das cores e gráficos, desenvolvemos um desenho que trouxe mais aderência ao deck.
Destaque também para o guidão.
Desenvolvimento, criação, modelagem e rendering.











2016

Uma versão de menor custo do produto Trikke Skki, voltado ao público jovem.
O Trikke Skki T6 foi desenvolvido com o quadro em aço, e com um número reduzido de componentes, se considerarmos o produto original.
Destaque para o desenvolvimento do deck.
Criação, modelamento, nova logo, conceito gráfico e rendering.

SKKI by TRIKKE













2016

O Trikke Freedom é uma versão elétrica, com menor custo, com o quadro em aço, com sistema de freio simplificado e a potência reduzida.
Destaque para as novas linhas da frente e do deck.
Desenvolvimento, criação, modelagem, conceito gráfico e rendering.

Freedom

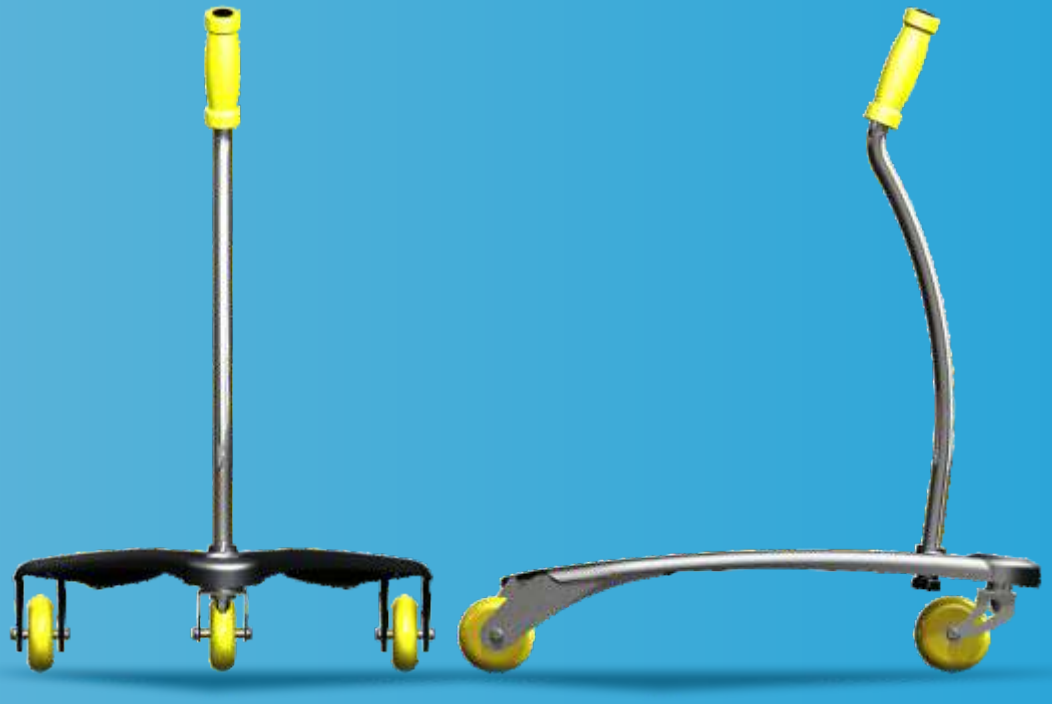
Criação da logo.





2015

Desenvolvimento do Trikke Board, projeto conceitual para o público pré-adolescente.









T90



2014

Desenvolvimento do T90, um Trikke Elétrico para crianças.
Projeto totalmente reformulado, desde o quadro até o sistema de cambagem.
Destaque para as linhas das rodas, decks, e estrutura frontal, que embora seja uma peça única, acumula funções de caixa de bateria, alojamento da cambagem e estrutural do eixo de direção.
Criação, modelagem, conceito gráfico e rendering.





2014

Desenvolvimento do T90 para a marca Go-Kiddo - cores e gráficos.

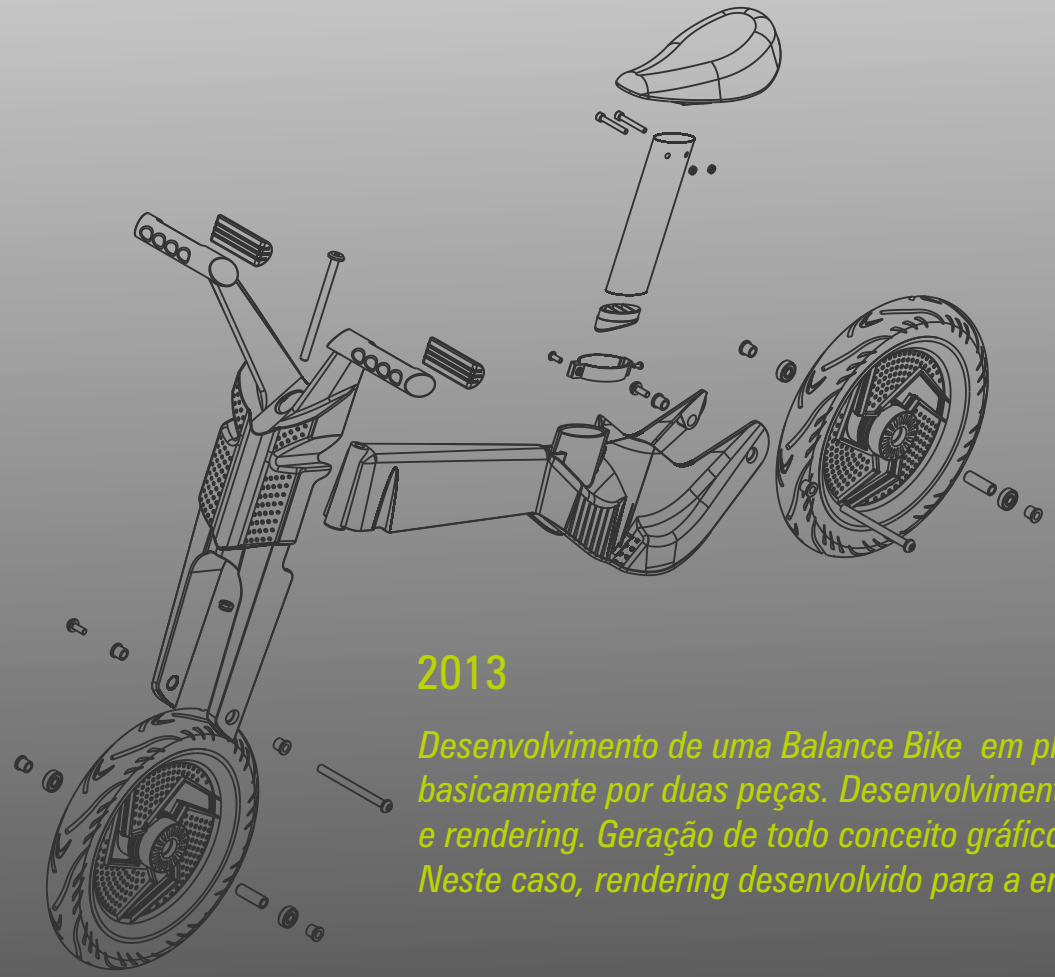












2013

Desenvolvimento de uma Balance Bike em plástico, sendo o quadro composto basicamente por duas peças. Desenvolvimento, modelagem das peças e rendering. Geração de todo conceito gráfico.
Neste caso, rendering desenvolvido para a empresa Zoom.







2014

Desenvolvimento da Bikee em plástico para a marca Go-Kiddo - cores e gráficos.

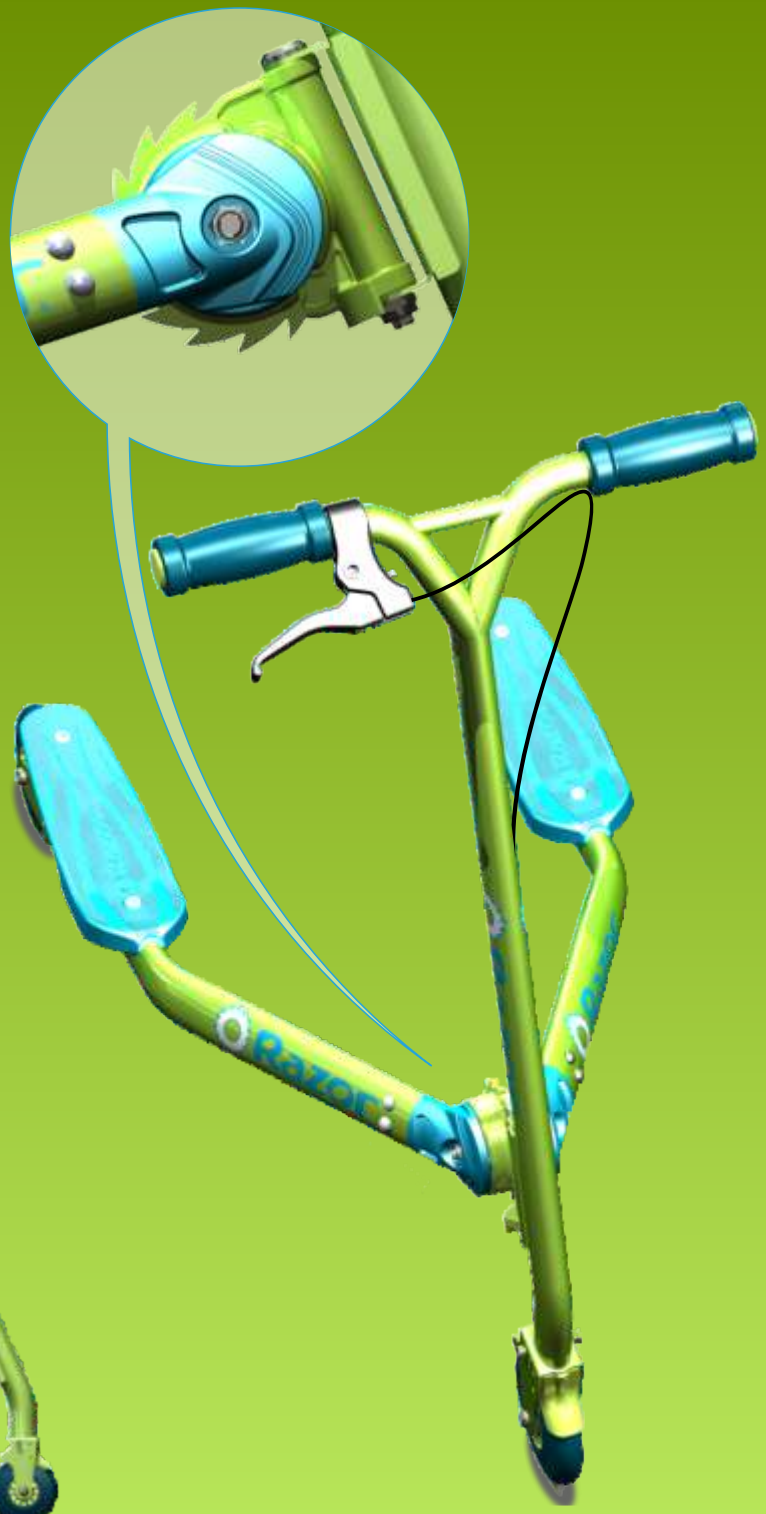




2013

Desenvolvimnto do Trikke T4, para crianças de 3 a 4 anos. Totalmente reformulado, desde o formato dos tubos do quadro até o sistema de cambagem.
Criação, modelamento e rendering.

Neste trabalho, além de conceito gráfico (cores e logo), geramos uma proposta para a empresa Razor, que é muito expressiva neste segmento no mercado americano.









2012

Desenvolvimento de um scooter elétrico, com o conceito de andar com os pés um ao lado do outro. Essa versão feita para ser apresentada para a empresa Zoom. Destaque para o guidão e deck. Criação, desenvolvimento, modelagem e rendering.





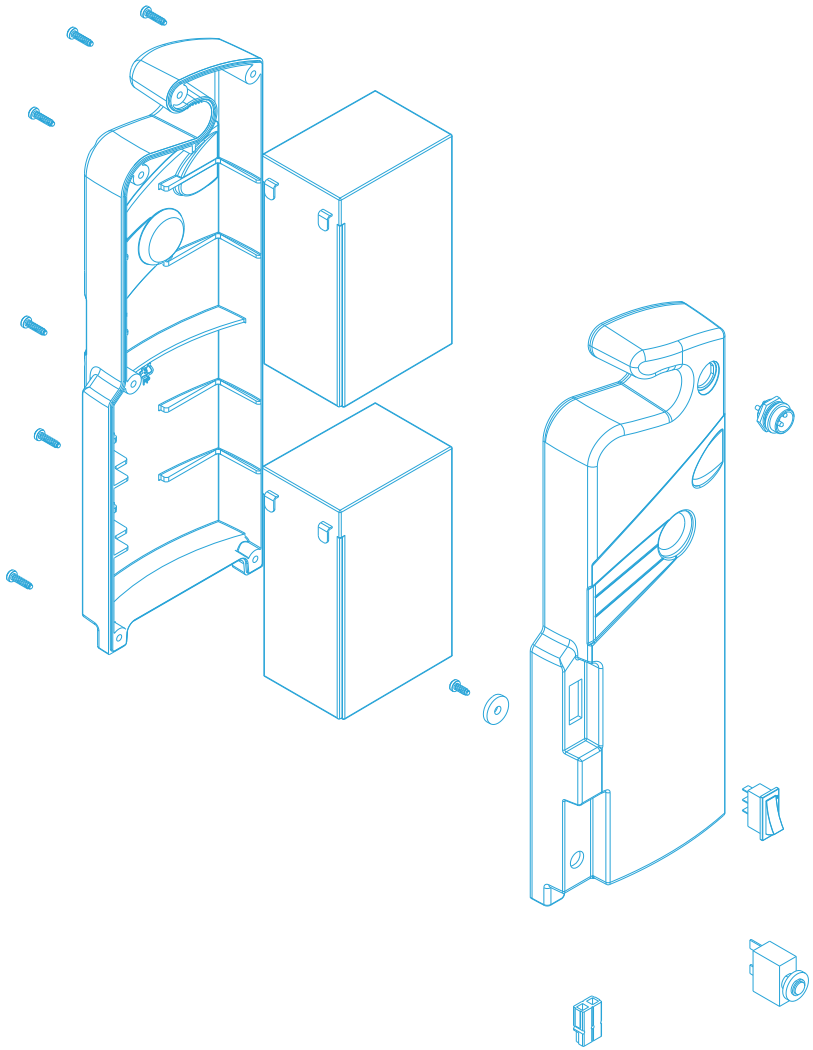


ZOOM

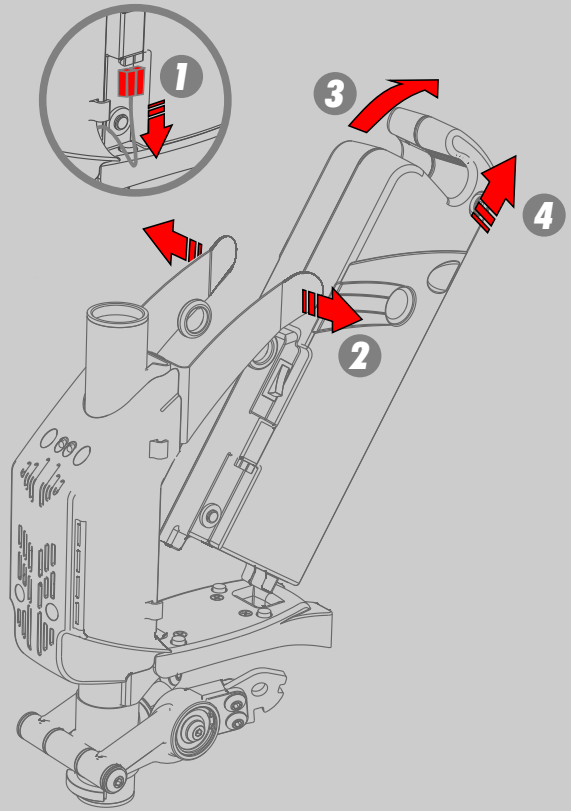


2011

Desenvolvimento de uma caixa de bateria chumbo-ácido para utilização em alguns veículos da empresa Trikke. Criação, desenvolvimento, modelagem e rendering.





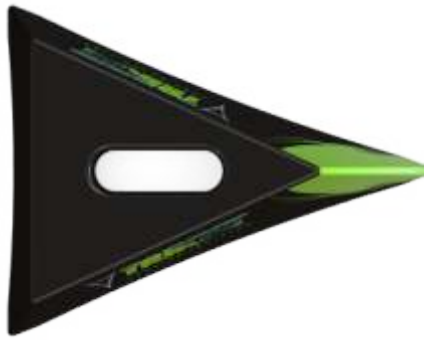










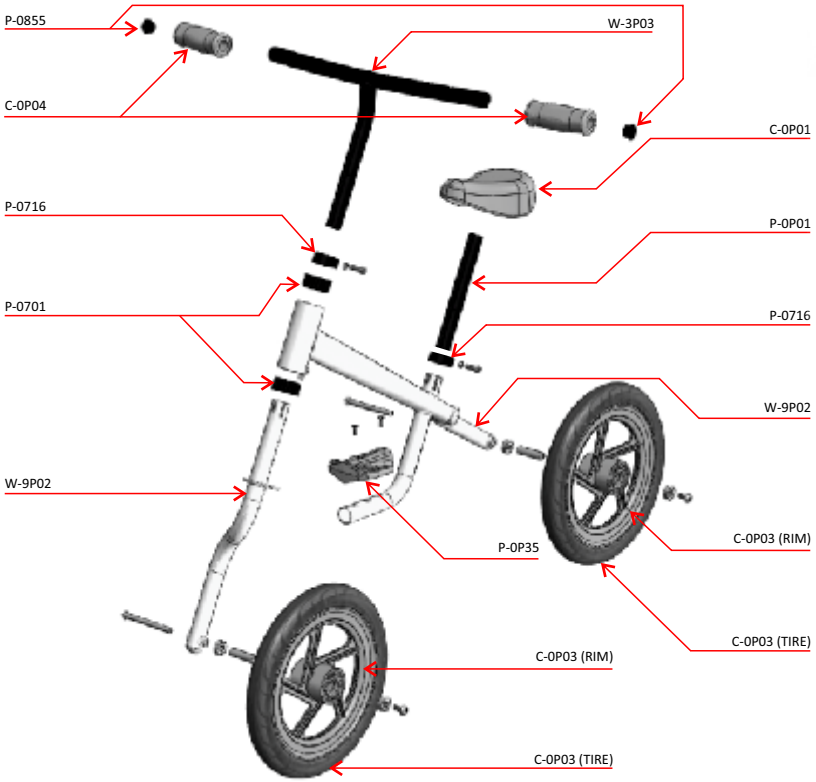


2011

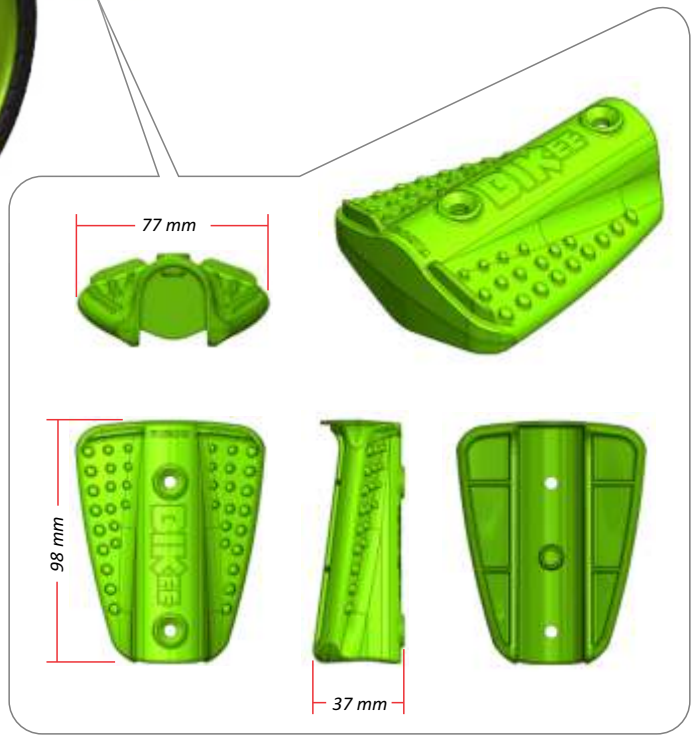
Desenvolvimento do Floor Display.
Peça utilizada em revendas para maior estabilidade
e organização dos produtos.
Modelagem 3d para produção, rendering
e aplicação gráfica.

.









2011

Balance Bike (bicicleta infantil sem pedal) em aço. A primeira desenvolvida com o sistema Mono Fork, no qual os garfos dianteiro e traseiro têm hastes em apenas um dos lados das rodas, diminuindo o peso final do produto, diminuindo a quantidade de material na produção, diminuindo o número de componentes e agilizando todo o processo.

Criação do apoio para os pés em plástico (detalhe).



2015

Desenvolvimento da Bikee para a marca Go-Kiddo - cores e gráficos.







PRODUTO 2013

Reformulação do conceito da Bikee Balance Bike, com aplicação de novas cores e criação de novos gráficos.











Jogo - junho2011

JOGO by TRIKKE



2011

Com a necessidade de tornar o Trikke T5 (para crianças dos 5 aos 8) mais atrativo, criamos uma carenagem frontal e personalizamos alguns itens, até de uma nova proposta gráfica.
Criação, modelagem, conceito gráfico e rendering.





SHADOW X



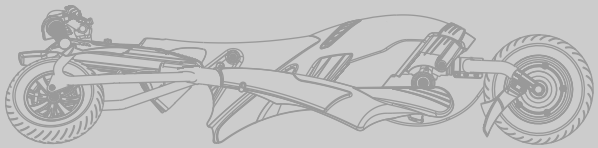
2012

Adequação do produto
Jogo para Shadow X.

Desenvolvimento do conceito gráfico, definição de cores, rendering, criação de logo, aplicação de gráficos no quadro e carenagem.

.

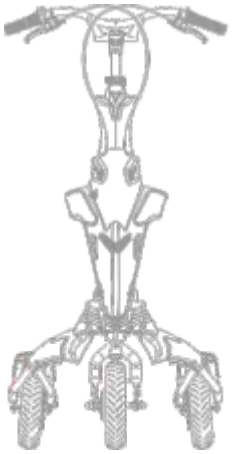




2010

No ano de 2010, a versão elétrica dos triciclos da Trikke ganharam uma versão com carenagem, para trazer um volume e fluidez ao produto. Desenvolvemos uma peça única para revestir a parte frontal do quadro e peças independentes para os braços do quadro.
Além de dar maior visibilidade ao produto, as carenagens passaram a ser essenciais para a personalização do veículo, tanto na questão de cor quanto na aplicação de adesivos.
Criação, modelamento, projetos gráficos.







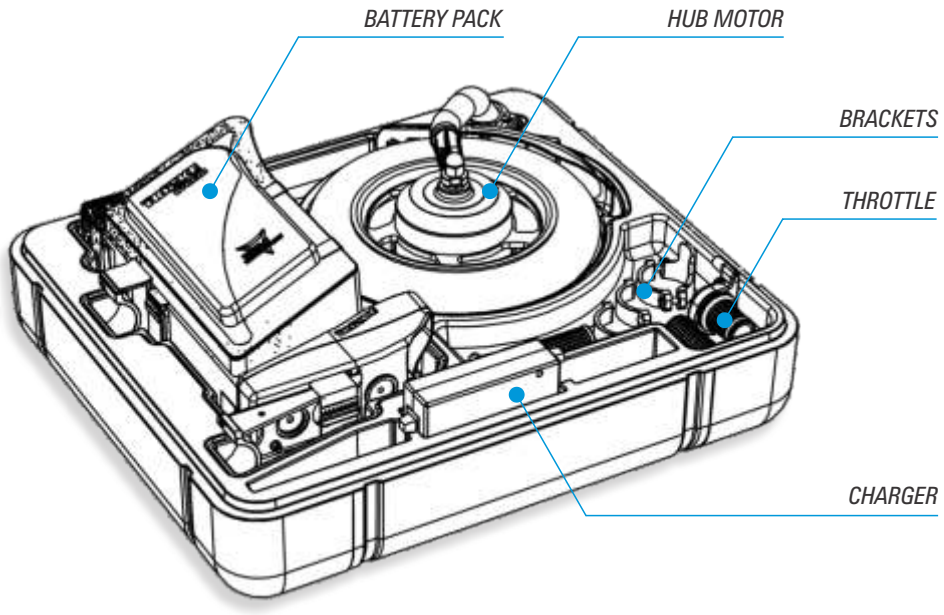


Paralama dianteiro



Paralama traseiro e tapete de borracha





EMABALAGEM 2008

Desenvolvimento de embalagem em isopor para kits elétricos que são conjuntos de peças que transformam Trikkes movidos à propulsão humana em Trikkes elétricos. Além de alojar todos os componentes, a mesma caixa pode ser usada para os dois diferentes tamanhos de garfos dianteiros disponíveis.



