

MAPA DE SERVIÇOS

2026 / INTERATIVO

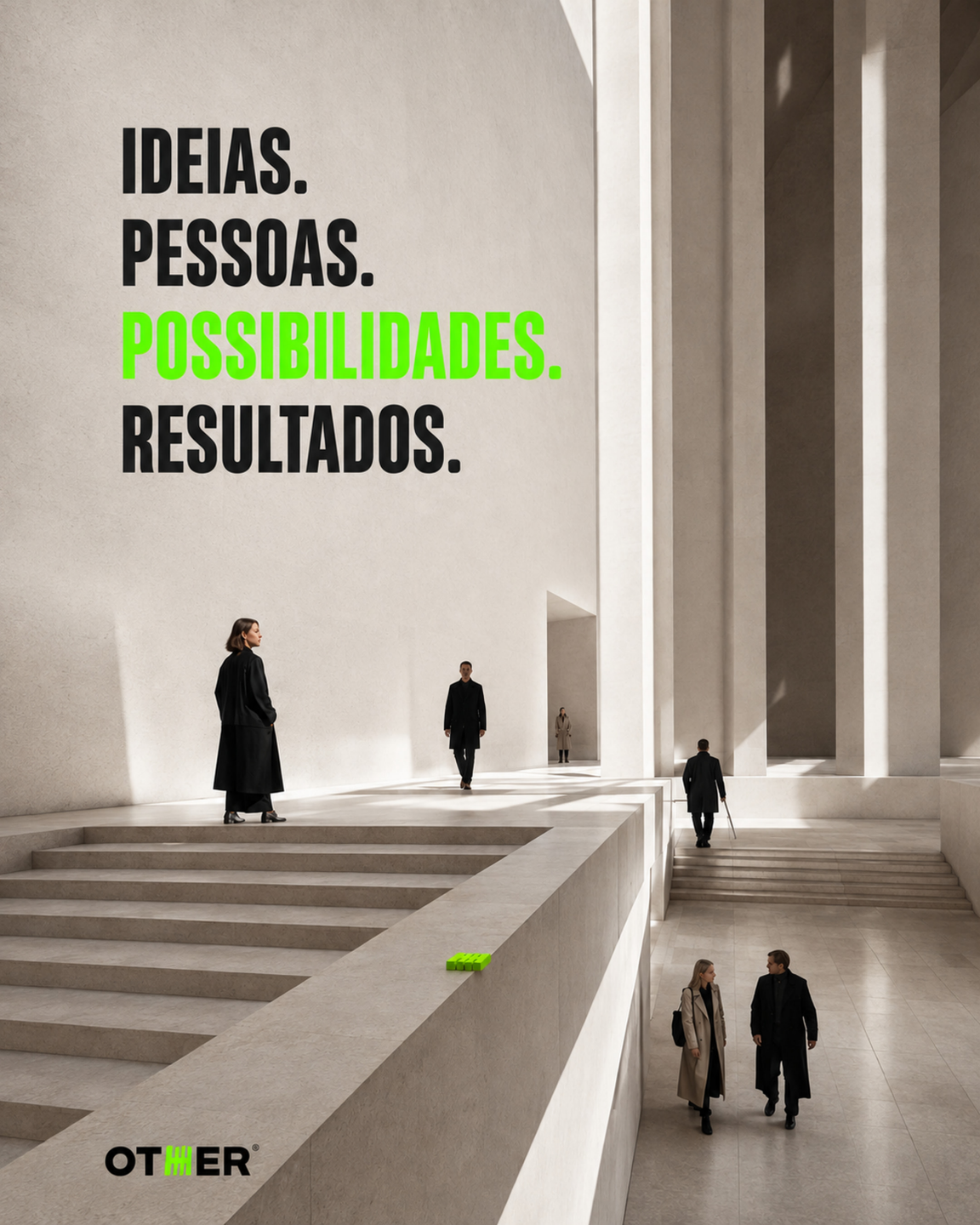
Estratégia, criatividade, tecnologia, espaço
e execução reunidos num único mapa.

OS OUTRA
A. SOMOS O

estrutura. Ideias com propósito.



**IDEIAS.
PESSOAS.
POSSIBILIDADES.
RESULTADOS.**



OTM[®]ER



MARQUE. COMBINE. ENVIE.

01

MARQUE

Use as checkboxes do PDF ou entre no Studio online.

02

COMBINE

Escolha livremente ou comece por uma rota sugerida.

03

ENVIE

Guarde o PDF ou conclua online para receber uma cópia.

O MAPA NÃO É O ORÇAMENTO.

É o primeiro recorte inteligente do escopo.



COMECE PELO RESULTADO.

Sete rotas para quem sabe o que precisa de mudar, mas não quer escolher por departamento.

01	LANÇAR UMA MARCA Da decisão ao primeiro dia de mercado.	8 ESCOLHAS
02	REPOSICIONAR E FAZER REBRANDING Mudar com razão, preservar valor e voltar ao mercado com clareza.	7 ESCOLHAS
03	CRIAR UM NEGÓCIO FÍSICO Marca, espaço e experiência desenhados como um único sistema.	8 ESCOLHAS
04	CONSTRUIR VIDA DIGITAL Presença, conteúdo, captação e dados a trabalhar juntos.	7 ESCOLHAS
05	CRIAR PROCURA E VENDER Oferta, campanha, criativo e acompanhamento comercial ligados.	7 ESCOLHAS
06	ESCALAR UMA OPERAÇÃO Marca, formato, tecnologia e governança preparados para repetição.	8 ESCOLHAS
07	AUTOMATIZAR COM INTELIGÊNCIA Menos trabalho repetitivo, mais controle e decisões melhores.	6 ESCOLHAS

NÃO FAZEMOS “DE TUDO”.
LIGAMOS TUDO.

/THINK

/MAKE

/TALK

/LOUD

/MOTION

/BUILD

/INTELLIGENCE

/LAB

OTHER®

ANTES DE CRIAR, DESCOBRIMOS O QUE VALE A PENA CRIAR.

Pesquisa, contexto, estratégia.

OTHER/THINK



DECIDIR ANTES DE DESENHAR.

MAPA 01 / 02



DIAGNÓSTICO DE MARCA

Leitura crítica do que existe, do que funciona e do que está a impedir crescimento.

AUDITORIA DE ATIVOS / ENTREVISTAS-CHAVE / MAPA DE TENSÕES / PRIORIDADES DE INTERVENÇÃO



PESQUISA DE MERCADO E CONTEXTO

Mercado, cultura, comportamento e sinais que alteram a decisão.

DESK RESEARCH / TENDÊNCIAS RELEVANTES / LEITURA DE CATEGORIA / SÍNTESE ESTRATÉGICA



PÚBLICO E INSIGHTS COMPORTAMENTAIS

Pessoas reais, motivações reais e fricções que uma persona genérica não explica.

SEGMENTOS PRIORITÁRIOS / NECESSIDADES / BARREIRAS / GATILHOS DE ESCOLHA



AUDITORIA COMPETITIVA

Onde todos se parecem e onde a marca pode tornar-se impossível de confundir.

MAPA COMPETITIVO / CÓDIGOS DA CATEGORIA / ESPAÇOS DE DIFERENCIAÇÃO / BENCHMARK



POSICIONAMENTO DE MARCA

Uma escolha clara sobre o lugar que a marca pretende ocupar e defender.

TERRITÓRIO / PROMESSA / PROVAS / PRINCÍPIOS DE DIFERENCIAÇÃO



PROPOSTA DE VALOR

O motivo concreto para escolher, comprar, aderir ou acreditar.

BENEFÍCIO CENTRAL / RAZÕES PARA ACREDITAR / MENSAGENS POR PÚBLICO / SÍNTESE COMERCIAL



DECIDIR ANTES DE DESENHAR.

MAPA 02 / 02



ARQUITETURA DE MARCA

Organização de marcas, submarcas, produtos e extensões sem criar ruído.

MODELO DE RELAÇÃO / NOMENCLATURA / HIERARQUIA / REGRAS DE EXTENSÃO



NAMING

Nomes com lógica estratégica, força verbal e capacidade de crescer.

TERRITÓRIOS DE NAMING / LONGLIST E SHORTLIST / RACIONAL / TRIAGEM LINGÜÍSTICA E DIGITAL PRELIMINAR



IDENTIDADE VERBAL

Tagline, voz, vocabulário e princípios para a marca soar sempre à mesma marca.

TAGLINE / TOM DE VOZ / TERRITÓRIOS VERBAIS / EXEMPLOS DE APLICAÇÃO



ESTRATÉGIA DE PORTEFÓLIO

O que lançar, manter, unir, retirar ou tornar prioritário.

PAPEL DE CADA OFERTA / SOBREPOSIÇÕES / OPORTUNIDADES / ROADMAP



GO-TO-MARKET

A entrada no mercado desenhada como sistema, não como anúncio isolado.

OBJETIVOS / PÚBLICOS / SEQUÊNCIA / CANAIS



PLANO DE COMUNICAÇÃO

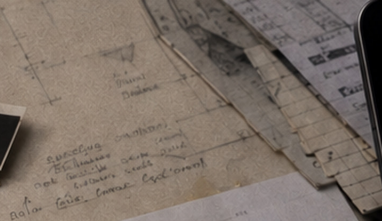
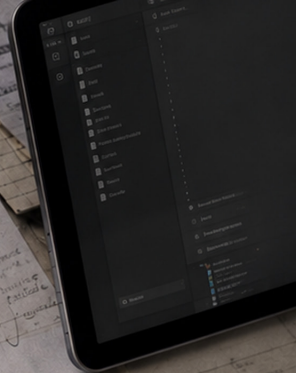
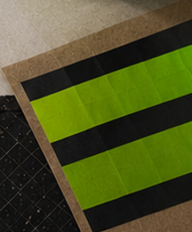
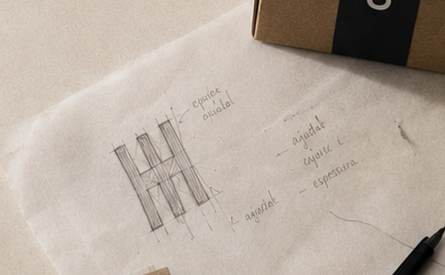
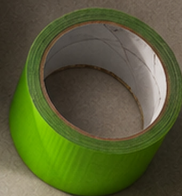
Mensagem, canal, cadência e responsabilidade ligadas ao objetivo comercial.

PILARES / CANAIS / CALENDÁRIO MACRO / MÉTRICAS



UMA MARÇA NÃO É UM LOGÓTIPO. É O QUE FICA.

Estratégia, identidade
e sistemas feitos para
permanecer.



DAR FORMA SEM PERDER A IDEIA.

MAPA 01 / 03



IDENTIDADE VISUAL ESSENCIAL

O sistema mínimo para uma nova marca começar com coerência.

LOGÓTIPO / PALETA / TIPOGRAFIA / ASSINATURAS



BRANDING COMPLETO

Estratégia e expressão reunidas num sistema preparado para crescer.

CONCEITO / IDENTIDADE VISUAL / IDENTIDADE VERBAL / DIREÇÃO DE ARTE



REBRANDING

Mudar o que limita sem apagar o valor que já existe.

AUDITORIA / ESTRATÉGIA DE EVOLUÇÃO / NOVO SISTEMA / MIGRAÇÃO



BRAND BOOK

Regras suficientemente claras para proteger a marca sem a tornar rígida.

FUNDAMENTOS / SISTEMA VISUAL / SISTEMA VERBAL / USOS



DESIGN SYSTEM DE MARCA

Componentes, padrões e decisões repetíveis em todos os pontos de contacto.

TOKENS / COMPONENTES / BIBLIOTECA / TEMPLATES



KIT DE PAPELARIA ESSENCIAL

Os materiais institucionais indispensáveis, tratados como marca e não burocracia.

CARTÃO / PAPEL TIMBRADO / ASSINATURA DE E-MAIL / ENVELOPE

DAR FORMA SEM PERDER A IDEIA.

MAPA 02 / 03



KIT DE PAPELARIA COMPLETO

Um ecossistema físico e digital pronto para operação, vendas e relacionamento.

KIT ESSENCIAL / PROPOSTAS / FATURAS / CERTIFICADOS



PACKAGING

Embalagem como produto, comunicação e experiência no mesmo objeto.

ARQUITETURA DE LINHA / DESIGN / DIE LINES / PROTOTIPAGEM



MATERIAIS DE PONTO DE VENDA

Peças que ajudam a escolher, compreender e comprar no momento certo.

MENUS / DISPLAYS / CARTAZES / EXPOSITORES



SINALÉTICA E WAYFINDING

Orientação funcional com a personalidade certa e sem ruído visual.

HIERARQUIA / SISTEMA DE PLACAS / FLUXOS / MATERIAIS



DESIGN EDITORIAL

Relatórios, catálogos, livros e documentos que merecem ser lidos.

DIREÇÃO EDITORIAL / ESTRUTURA / LAYOUT / ARTE-FINAL



APRESENTAÇÃO INSTITUCIONAL

A empresa explicada com clareza, tensão narrativa e autoridade visual.

NARRATIVA / COPY / DIREÇÃO DE ARTE / PÁGINAS RASTER

DAR FORMA SEM PERDER A IDEIA.

MAPA 03 / 03



APRESENTAÇÃO COMERCIAL

Uma ferramenta de venda que antecipa dúvidas e conduz à decisão.

ARGUMENTO / ESTRUTURA / PROPOSTA DE VALOR / ARTE



INVESTOR, FRANCHISE & PITCH DECK

Oportunidade, modelo e prova organizados para capital, parceiros ou expansão.

TESE / MODELO / NARRATIVA / DADOS FORNECIDOS



KEY VISUAL DE CAMPANHA

Uma ideia visual forte o suficiente para sobreviver a todos os formatos.

CONCEITO VISUAL / MASTER / PRINCÍPIOS DE ADAPTAÇÃO / ARTE-FINAL



SISTEMA VISUAL PARA SOCIAL

Consistência sem transformar o feed num catálogo de templates.

DIREÇÃO VISUAL / FORMATOS / TEMPLATES / MOTION RULES

OTHER/TALK

CONTEÚDO
QUE CONECTA.
ESTRATÉGIA QUE
TRANSFORMA.



OTHER®
CREATIVE INTELLIGENCE COMPANY

TER ALGO A DIZER E SABER COMO DIZÊ-LO.

MAPA 01 / 02

☐ ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO

Papel, temas, formatos e cadência ligados ao que a marca precisa de mover.

OBJETIVOS / PILARES / FORMATOS / CANAIS

☐ PLANO EDITORIAL

Um sistema de publicação com lógica, variação e continuidade.

CALENDÁRIO / RUBRICAS / PAUTAS / CADÊNCIA

☐ SOCIAL BRANDING

A marca traduzida para comportamento, ritmo e linguagem de plataforma.

TOM / DIREÇÃO VISUAL / FORMATOS / BIO

☐ POSTAGENS E CONTEÚDO RECORRENTE

Criação mensal com ideia, copy, design e adaptação — sem enchimento de calendário.

PAUTAS / COPY / DESIGN / ADAPTAÇÕES

☐ COPYWRITING

Palavras que explicam, posicionam, convencem ou provocam a ação certa.

HEADLINES / MANIFESTOS / CAMPANHAS / SCRIPTS

☐ COMMUNITY MANAGEMENT

Resposta, escuta e relacionamento tratados como parte da marca.

GUIAS DE RESPOSTA / ROTINA / MODERAÇÃO / INSIGHTS

TER ALGO A DIZER E SABER COMO DIZÊ-LO.

MAPA 02 / 02



ESTRATÉGIA DE CREATORS E INFLUENCIADORES

Pessoas, formatos e relações escolhidos pela aderência, não pelo ruído.

PERFIL / MAPEAMENTO / ABORDAGEM / BRIEFING



NEWSLETTER E CONTEÚDO PROPRIETÁRIO

Uma audiência que a marca consegue voltar a encontrar sem pedir licença ao algoritmo.

CONCEITO / ESTRUTURA / COPY / DESIGN



EMPLOYER BRANDING

Cultura, proposta e narrativa para atrair e manter as pessoas certas.

PROPOSTA DE VALOR / MENSAGENS / CONTEÚDO / CAMPANHAS INTERNAS



THOUGHT LEADERSHIP

Conhecimento transformado em presença, opinião e autoridade pública.

TERRITÓRIOS / ARTIGOS / ROTEIROS / LINKEDIN

SE NINGUÉM
REPARA,
NÃO É
COMUNICAÇÃO.
É DECORAÇÃO.

OTHER®

OTHER/LOUD

SER VISTO POR UMA RAZÃO.

MAPA 01 / 02

CONCEITO CRIATIVO DE CAMPANHA

A ideia-mãe capaz de ligar mensagem, imagem, canais e comportamento.

INSIGHT / CONCEITO / HEADLINE / DIREÇÃO DE ARTE

CAMPANHA DE LANÇAMENTO

Construção de expectativa, prova e ação antes, durante e depois da estreia.

FASES / MENSAGEM / PEÇAS / CANAIS

CAMPANHA DE VENDAS

Oferta e urgência com inteligência suficiente para não destruir a marca.

PROPOSIÇÃO / MECÂNICA / PEÇAS / ADAPTAÇÕES

CAMPANHA DE MARCA

Construção de memória, preferência e significado para além da promoção.

PLATAFORMA / CONCEITO / FILME OU MASTER / DESDOBRAMENTOS

PLANO DE MEDIA

Onde, quando e com que função a ideia deve encontrar as pessoas.

CANALIS / PAPEL POR FASE / ORÇAMENTO INDICADO / CALENDÁRIO

PAID MEDIA E PERFORMANCE

Operação de tráfego com criativos, audiência e aprendizagem contínua.

ESTRUTURA / CAMPANHAS / SEGMENTAÇÃO / OTIMIZAÇÃO



SER VISTO POR UMA RAZÃO.

MAPA 02 / 02

PERFORMANCE CREATIVE

Criativos pensados para testar hipóteses sem perder a identidade.

MATRIZ DE TESTES / VARIACÕES / ADAPTAÇÕES / APRENDIZAGEM

OUT-OF-HOME E FORMATOS URBANOS

Poucas palavras, escala certa e uma ideia que funciona na rua.

CONCEITO / MASTER OOH / ADAPTAÇÕES / SIMULAÇÕES

GUERRILHA E ATIVAÇÃO

Ações que usam contexto e comportamento para conquistar atenção real.

IDEIA / MECÂNICA / PRODUÇÃO / AMPLIFICAÇÃO

ATIVAÇÃO DE RETAIL E INAUGURAÇÃO

Fluxo, oferta, experiência e comunicação organizados para gerar movimento.

PLANO 360 / MATERIAIS / AÇÕES / INFLUÊNCIA

LANÇAMENTO COM CREATORS E RELAÇÕES PÚBLICAS

História, convite e prova social construídos para ganhar alcance legítimo.

NARRATIVA / LISTA-ALVO / CONVITE / PRESS KIT

ADAPTAÇÃO E LOCALIZAÇÃO DE CAMPANHA

A mesma ideia a funcionar em mercados, línguas e formatos diferentes.

TRANSCRIÇÃO / ADAPTAÇÃO CULTURAL / FORMATOS / ARTE-FINAL



OTHER/MOTION

**HISTÓRIAS
NÃO FORAM FEITAS
PARA FICAR PARADAS.**



OTHER[®]

DAR RITMO AO QUE MERECE CONTINUAR.

MAPA 01 / 03

FOTOGRAFIA DE MARCA

Uma linguagem fotográfica própria para deixar de depender de imagens genéricas.

DIREÇÃO / SHOT LIST / PRODUÇÃO / CAPTAÇÃO

FOTOGRAFIA DE PRODUTO E FOOD

Produto, textura e desejo tratados com precisão comercial e editorial.

CONCEITO / STYLING / CAPTAÇÃO / TRATAMENTO

FILME INSTITUCIONAL

A história da empresa contada sem cair no vídeo corporativo previsível.

CONCEITO / GUIÃO / PRODUÇÃO / CAPTAÇÃO

FILME DE CAMPANHA

Uma ideia publicitária concebida para imagem, som e movimento.

GUIÃO / STORYBOARD / PRODUÇÃO / FILME MASTER

VÍDEO PARA SOCIAL

Formatos rápidos com direção, narrativa e leitura imediata em mobile.

CONCEITO / ROTEIROS / CAPTAÇÃO / EDIÇÃO

REELS, SHORTS E SHORT-FORM

Séries de conteúdo vertical desenhadas para retenção e continuidade.

FORMATOS / ROTEIROS / PRODUÇÃO EM LOTE / EDIÇÃO

AS RAM FEITA CAR PARA



DAR RITMO AO QUE MERECE CONTINUAR.

MAPA 02 / 03



MOTION IDENTITY

A marca a mover-se com regras próprias, não com efeitos aleatórios.

PRINCÍPIOS / ANIMAÇÃO DE MARCA / TRANSIÇÕES / TEMPLATES



ANIMAÇÃO 2D E 3D

Explicar, demonstrar ou criar mundos quando a captação real não basta.

CONCEITO / STYLEFRAMES / ANIMAÇÃO / SOM



EDIÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

Ritmo, cor, som e acabamento para transformar material bruto em narrativa.

MONTAGEM / COLOR GRADING / SOUND DESIGN / GRAFISMO



FILME E IMAGEM ASSISTIDOS POR IA

Produção generativa aplicada com direção humana, controle e transparência.

CONCEITO / WORKFLOW / GERAÇÃO / CURADORIA



JINGLE

Uma ideia musical memorável criada para a marca e para o momento de uso.

CONCEITO / LETRA ORIGINAL / COMPOSIÇÃO / PRODUÇÃO



AUDIO BRANDING

Assinatura sonora, vocabulário e sistema de som que prolongam a identidade.

TERRITÓRIO SONORO / SONIC LOGO / BIBLIOTECA / GUIA DE USO

AS RAM FEITA CAR PARA



DAR RITMO AO QUE MERECE CONTINUAR.

MAPA 03 / 03



LOCUÇÃO, PODCAST E FORMATOS DE VOZ

Conteúdo falado com estrutura editorial, direção e acabamento profissional.

CONCEITO / GUIÃO / CAPTAÇÃO / EDIÇÃO



COBERTURA DE EVENTO

Captação pensada para provar o que aconteceu e alimentar o que vem depois.

PLANO / FOTOGRAFIA / VÍDEO / SAME-DAY CUT

AS RAM FEITA CAR PARA



OTHER/BUILD

NÃO DESENHAMOS PÁGINAS. CONSTRUÍMOS COMPORTAMENTOS.

Websites e produtos digitais que sabem o que têm de fazer.

OTHER[®]
CREATIVE INTELLIGENCE COMPANY



DECISÕES

- ☒ Clareza na proposta de valor
- ☒ Hierarquia visual simples
- ☒ Prova e casos reais
- ☒ CTA direto e relevante

CONSTRUIR COMPORTAMENTOS, NÃO APENAS PÁGINAS.

MAPA 01 / 03



LANDING PAGE

Uma página com uma decisão clara, um percurso curto e uma função comercial.

ESTRATÉGIA / COPY / DESIGN / DESENVOLVIMENTO



WEBSITE INSTITUCIONAL

Presença digital com narrativa, credibilidade, conteúdo e desempenho.

ARQUITETURA / UX / COPY / UI



E-COMMERCE

Marca, produto, operação e conversão ligados numa única experiência.

ARQUITETURA / UX/UI / CATÁLOGO / CHECKOUT



WEB APP E PORTAL

Ferramentas digitais para clientes, equipas, parceiros ou operações.

DISCOVERY / FLUXOS / PROTÓTIPO / DESENVOLVIMENTO



APLICAÇÃO MOBILE

Produto desenhado em torno de tarefas, recorrência e contexto de utilização.

ESTRATÉGIA / UX / UI / PROTÓTIPO

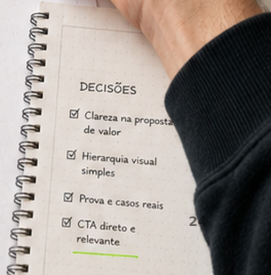


UX RESEARCH

Comportamentos e fricções reais antes de decidir a interface.

ENTREVISTAS / JORNADAS / TESTES / INSIGHTS

OS



CONSTRUIR COMPORTAMENTOS, NÃO APENAS PÁGINAS.

MAPA 02 / 03



UI DESIGN

Interfaces com hierarquia, personalidade e consistência operacional.

DIREÇÃO VISUAL / ECRÃS / COMPONENTES / ESTADOS



PROTÓTIPO NAVEGÁVEL

Testar a experiência antes de pagar pelo erro em desenvolvimento.

FLUXO / WIREFRAMES / PROTÓTIPO / TESTE



SEO E ARQUITETURA DE CONTEÚDO

Ser encontrado pela procura certa e responder melhor do que a concorrência.

PESQUISA / ARQUITETURA / ON-PAGE / CONTEÚDO-BASE



ANALYTICS E CONVERSÃO

Instrumentação, leitura e melhoria dos pontos onde pessoas desistem ou avançam.

TRACKING / EVENTOS / FUNIL / DASHBOARDS



CRM E FUNIL DIGITAL

Captação, qualificação e acompanhamento ligados ao percurso comercial.

ARQUITETURA / FORMULÁRIOS / PIPELINE / AUTOMAÇÕES

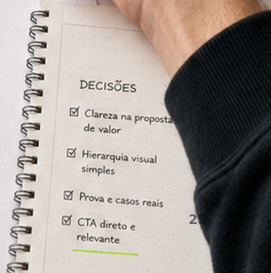


KIT DE VIDA DIGITAL

Domínios, perfis, mapas, assinaturas, bios e pontos digitais organizados de uma vez.

INVENTÁRIO / PADRONIZAÇÃO / PERFIS / LISTAGENS

OS



CONSTRUIR COMPORTAMENTOS, NÃO APENAS PÁGINAS.

MAPA 03 / 03

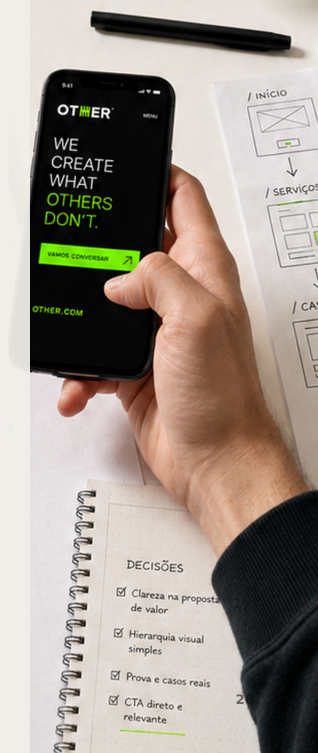


EVOLUÇÃO E MANUTENÇÃO DIGITAL

Correções, conteúdo e melhoria contínua depois do lançamento.

MONITORIZAÇÃO / ATUALIZAÇÕES / PEQUENAS EVOLUÇÕES / SUPORTE

OS



OTHER/INTELLIGENCE

A IA NÃO É A IDEIA. É UMA DAS FERRAMENTAS.

IA, automação e dados
aplicados com propósito.



APLICAR TECNOLOGIA ONDE ELA ALTERA O RESULTADO.

MAPA 01 / 03 R/INTELLIGENCE

☐ AUDITORIA DE OPORTUNIDADES DE IA

Onde a IA pode reduzir fricção, custo ou tempo — e onde não deve entrar.

PROCESSOS / OPORTUNIDADES / RISCOS / PRIORIDADES

☐ ESTRATÉGIA DE IA APLICADA

Casos de uso, dados, pessoas e governança organizados numa direção executável.

VISÃO / CASOS DE USO / ARQUITETURA / PRIORIZAÇÃO

☐ ASSISTENTE INTELIGENTE

Um assistente orientado a uma função concreta, com fontes e limites definidos.

ESCOPO / BASE DE CONHECIMENTO / INSTRUÇÕES / INTERFACE

☐ AGENTES INTERNOS

Fluxos de trabalho assistidos para equipes comerciais, criativas ou operacionais.

PROCESSO / AGENTES / FERRAMENTAS / APROVAÇÕES

☐ BASE DE CONHECIMENTO INTELIGENTE

Informação dispersa transformada em respostas pesquisáveis, rastreáveis e úteis.

INVENTÁRIO / ESTRUTURA / INGESTÃO / PESQUISA

☐ AUTOMAÇÃO DE WORKFLOWS

Tarefas repetitivas ligadas por regras, dados e aprovações humanas.

MAPEAMENTO / AUTOMAÇÃO / INTEGRAÇÕES / ALERTAS



APLICAR TECNOLOGIA ONDE ELA ALTERA O RESULTADO.

MAPA 02 / 03 R/INTELLIGENCE



AUTOMAÇÃO DE CRM

Leads, follow-ups, etapas e informação comercial sem dependência de memória.

PIPELINE / REGRAS / MENSAGENS / TAREFAS



QUALIFICAÇÃO INTELIGENTE DE LEADS

Perguntas, scoring e encaminhamento para chegar mais depressa à conversa certa.

CRITÉRIOS / FORMULÁRIO / SCORING / ROUTING



ATENDIMENTO E SUPORTE AUTOMATIZADO

Respostas rápidas com base real, escalamento humano e histórico.

BASE / FLUXOS / HANDOFF / CANAIS



SISTEMA DE CONTEÚDO ASSISTIDO POR IA

Pesquisa, rascunho, adaptação e controlo de qualidade sem automatizar a ideia.

WORKFLOW / PROMPTS / FONTES / REVISÃO



INTEGRAÇÃO DE SISTEMAS

Ferramentas que deixam de funcionar como ilhas e passam a partilhar ação e dados.

ARQUITETURA / APIS / INTEGRAÇÃO / TRATAMENTO DE ERROS



DASHBOARDS E INTELIGÊNCIA DE DADOS

Decisões visíveis com métricas que pertencem ao negócio, não à vaidade.

MODELO DE DADOS / KPIS / DASHBOARD / ALERTAS



APLICAR TECNOLOGIA ONDE ELA ALTERA O RESULTADO.

MAPA 03 / 03 R/INTELLIGENCE



FORMAÇÃO E GOVERNANÇA DE IA

Equipes capazes de usar IA com método, segurança e responsabilidade.

POLÍTICA / WORKSHOP / CASOS PRÁTICOS / BIBLIOTECA

IA, automação e dados
aplicados com propósito.

**INSPIRAÇÃO
VEM DE TODO
O LADO.
EXECUÇÃO TEM
DE VIR DE NÓS.**

OT  **ER**



CRIAR O QUE AINDA NÃO CABE NUMA CATEGORIA.

MAPA 01 / 03



ESTRATÉGIA DE ESPAÇO E NEGÓCIO

O espaço físico começa no modelo, no público e no comportamento esperado.

OBJETIVO / ZONAS / JORNADA / REQUISITOS



CONCEITO ARQUITETÔNICO

A marca traduzida em ambiente, materiais, luz, circulação e presença.

CONCEITO / MOOD / MATERIAIS / PRINCÍPIOS



LAYOUT 2D

Distribuição funcional para operação, atendimento, exposição e fluxo.

ZONAMENTO / PLANTA DE LAYOUT / FLUXOS / POSICIONAMENTO DE EQUIPAMENTOS



LAYOUT E VISUALIZAÇÃO 3D

O negócio visto antes da obra, com escala, materialidade e branding aplicados.

MODELAÇÃO / MATERIAIS / LUZ / ÂNGULOS-CHAVE



FACHADA E PRESENÇA EXTERIOR

Reconhecimento, leitura e desejo resolvidos no encontro entre rua e marca.

ESTUDO / TESTEIRA / SINALÉTICA / ILUMINAÇÃO



JORNADA E EXPERIÊNCIA NO ESPAÇO

O que a pessoa vê, entende, faz e sente em cada momento do percurso.

JORNADA / PONTOS DE CONTACTO / SCRIPTS / FRICÇÕES



CRIAR O QUE AINDA NÃO CABE NUMA CATEGORIA.

MAPA 02 / 03



QUIOSQUE, POP-UP E FORMATOS COMPACTOS

Modelos de alta presença concebidos para pouco espaço e muita função.

CONCEITO / LAYOUT / 3D / BRANDING



FORMATO FÍSICO REPLICÁVEL

Um conceito espacial transformado em sistema para novas unidades ou franchise.

MÓDULOS / REGRAS / KITS / VARIAÇÕES



PROTÓTIPO E PILOTO

Construir pequeno o suficiente para aprender e sério o suficiente para decidir.

HIPÓTESE / PROTÓTIPO / TESTE / MEDIÇÃO



SPRINT DE INOVAÇÃO

Um problema prioritário atacado por uma equipa curta, concentrada e multidisciplinar.

DESAFIO / WORKSHOP / IDEACÃO / PROTÓTIPO



EXPERIÊNCIA E INSTALAÇÃO DE MARCA

Intervenções físicas ou híbridas que tornam a ideia impossível de ignorar.

CONCEITO / INTERAÇÃO / PRODUÇÃO / CONTEÚDO



PROJETO ESPECIAL

Quando o problema atravessa estratégia, design, tecnologia, espaço e operação.

DIAGNÓSTICO / EQUIPA DEDICADA / DIREÇÃO / PRODUÇÃO



CRIAR O QUE AINDA NÃO CABE NUMA CATEGORIA.

MAPA 03 / 03



MENTORIA EXECUTIVA E CRIATIVA

Acesso direto a pensamento sénior para decisões que não podem esperar por um projeto completo.

SESSÃO INDIVIDUAL OU BOARD / PREPARAÇÃO / HORA DE TRABALHO / SÍNTESE DE DECISÕES

MINIMO: 1.000 € POR HORA, POR ESPECIALISTA.



MENTORIA EXECUTIVA E CRIATIVA

1.000 €

**POR HORA.
POR ESPECIALISTA.
MÍNIMO.**

Acesso direto a pensamento sénior para decisões que não podem esperar por um projeto completo. Sessão individual, conselho, war room ou decisão crítica. A composição e a duração são definidas por agenda.



SELECIONE EM OTHER/LAB — MENTORIA EXECUTIVA E CRIATIVA

SAM
TE,
E
TAMENTOS



O MAPA NÃO É O ESCOPO.

- 01 ■ **SELEÇÃO**
O cliente assinala necessidades, não produtos fechados.
- 02 ■ **DIAGNÓSTICO**
A OTHER identifica prioridades, dependências e o problema real.
- 03 ■ **COMPOSIÇÃO**
As disciplinas certas entram na ordem e intensidade necessárias.
- 04 ■ **PROPOSTA**
Escopo, calendário, equipa e investimento tornam-se concretos.

DADE
DO
HO.

SAME BRIEF. OTHER ANSWER.

Construa o seu mapa online, receba uma cópia e deixe a mesma seleção com a nossa equipa.

OTHER.PT/STUDIO ↗