

**Universidade do Vale do Paraíba
Faculdade de Ciências Sociais e Aplicadas
Departamento de Comunicação
Graduação em Design de Moda**

Alan de Novaes Carvalho

**Saigo no gensō: Uma coleção de moda concebida através da ótica do universo
ficcional de Final Fantasy X**

Trabalho de Conclusão de Curso

**São José dos Campos
2017**

Alan de Novaes Carvalho

Saigo no gensō: Uma coleção de moda concebida através da ótica do universo ficcional de Final Fantasy X

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Graduação de Design de Moda, da Universidade do Vale do Paraíba, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Bacharel em Moda.

Orientadora: Natalie Peroli

**São José dos Campos
2017**

TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE DIVULGAÇÃO DA OBRA

Ficha catalográfica

Carvalho, Alan de Novaes

Saigo no Gensō : Uma coleção de moda concebida através da ótica do universo ficcional de Final Fantasy X / Alan de Novaes Carvalho; orientadora, Natalie Peroli. - São José dos Campos, SP, 2017.

1 CD-ROM, 136 p.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) - Universidade do Vale do Paraíba, São José dos Campos. Design de Moda .

Inclui referências

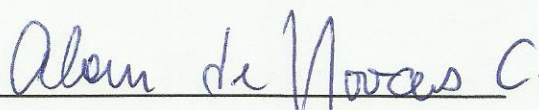
1. Design de Moda . 2. Moda. 3. Final Fantasy X. 4. Coleção. 5. Cultura japonesa. I. Peroli, Natalie, orient. II. Universidade do Vale do Paraíba. Design de Moda . III. Título.

Eu, Alan de Novaes Carvalho, autor(a) da obra acima referenciada:

Autorizo a divulgação total ou parcial da obra impressa, digital ou fixada em outro tipo de mídia, bem como, a sua reprodução total ou parcial, devendo o usuário da reprodução atribuir os créditos ao autor da obra, citando a fonte.

Declaro, para todos os fins e efeitos de direito, que o Trabalho foi elaborado respeitando os princípios da moral e da ética e não violou qualquer direito de propriedade intelectual sob pena de responder civil, criminal, ética e profissionalmente por meus atos.

São José dos Campos, 13 de Dezembro de 2017.



Autor(a) da Obra

Data da defesa: 23 / 11 / 2017

Dedico esse projeto a minha falecida vó Ana Inacia de Novaes que foi a primeira pessoa a me incentivar a seguir no ramo da moda e ao meu falecido amigo Giovani Hikari Nogueira que foi parte importante para a construção da temática dessa coleção.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer a todos que acreditaram na ideia do meu projeto e acima de tudo me incentivaram a continuar, principalmente a orientadora Natalie Peroli que topou entrar nesse desafio, a professora Vânia Braz que sempre esteve a disposição para tirar duvidas e ajudar, ao LABCOM, especialmente professora Kátia Zanvetor e o professor Paulo Barja por me iniciaram no universo da pesquisa, aos apoiadores do projeto como a empresa Emboava, a costureira Sueli Gomes e o revisor André Queiroz, e a minha família e amigos que me encorajaram todos os dias.

Resumo

Este projeto tem por objetivo central produzir uma coleção de moda destinada ao público Otaku brasileiro. Esta coleção é inspirada no jogo de ficção japonês Final Fantasy X, jogo este que fez ou ainda faz parte da vida de inúmeras pessoas, e que possui uma estética que mistura elementos agressivos e tradicionais. Através de pesquisas com a maior comunidade otaku online no Brasil, foram encontrados pontos relevantes que justificam a criação dessa coleção para este público, como por exemplo a pouca variedade de produtos de moda, a saturação na questão do design dos poucos produtos já encontrados e a falta de pontos de venda. Esta coleção está sendo criada com a proposta de suprir as necessidades do público, que anseia por produtos mais trabalhados, variados e principalmente pensados sob a ótica das temáticas que fazem parte de suas vidas.

Palavras Chave: Otaku, Final Fantasy X, coleção de moda, japonês, ficção.

Abstract

This project aims to produce a fashion collection for the Brazilian Otaku public. This collection is inspired by the Japanese fiction game Final Fantasy X, a game that has made or is still part of the lives of countless people, and has an aesthetic that mixes aggressive and traditional elements. Through researches with the largest otaku online community in Brazil, relevant points were found that justify the creation of this collection for this public, such as the little variety of fashion products, saturation in the design issue of the few products already found and the lack of points of sale. This collection is being created with the proposal to meet the needs of the public, who long for more worked products, varied and mainly thought from the point of view of the themes that are part of their lives.

Keywords: Otaku, Final Fantasy X, fashion collection, Japanese, fiction.

Lista de ilustrações

Figura 1 – Cena do jogo Final Fantasy XV	19
Figura 2 – Partida de Blitzball	20
Figura 3 – Cidade de Zanakand	20
Figura 4 – Yuna, Tidus e todos os guardiões (Kimahri, Rikku, Yuna, Auron, Tidus, Lulu e Wakka)	21
Figura 5 – Capa do livro Japop O poder da Cultura Pop Japonesa	26
Figura 6 – Gwen Stefani e dançarinas na turnê Harajuku Girls	27
Figura 7 – Manchete de notícia sobre Death Note pela Netflix	28
Figura 8 – Manchete sobre a febre <i>Pokemon Go</i>	28
Figura 9 – Manchete apresenta a abordagem da vida de um otaku através da teledramaturgia	29
Figura 10 – Manchete sobre a premiação do grupo BTS no Billboard Music Awards	29
Figura 11 – Menina Expo Teen	32
Figura 12 – Legenda	41
Figura 13 – Painel Persona, Gabi, a desenhista divertida	42
Figura 14 – Painel Persona, Pierre, o cosplayer	43
Figura 15 – Gráfico de interesse sobre peças inspiradas no universo otaku	46
Figura 16 – Painel de identidade de marca	50
Figura 17 – Painel Temático	53
Figura 18 – Painel de referência	55
Figura 19 – Estudo de cores	57
Figura 20 – Painel de cores	58
Figura 21 – Painel de texturas	59
Figura 22 – Embalagem caixa	62
Figura 23 – Embalagem sacola	62
Figura 24 – Etiqueta fantasia	63
Figura 25 – Etiqueta interna	64
Figura 26 – Handtag frente verso	64
Figura 27 – Otakus brasileiros em encontro	71
Figura 28 – Página inicial da loja online 6%DokiDoki	73
Figura 29 – Página inicial da loja online Moi-meme-Moitié	73
Figura 30 – Produtos em destaque da loja online	74
Figura 31 – Produtos da loja online E-Anime Store	74
Figura 32 – Produtos da loja online Sumo-Kan	75
Figura 33 – Produtos em destaque da loja Otaku	75
Figura 34 – Produtos em destaque da loja And Roll Store	75
Figura 35 – Croqui 1	81
Figura 36 – Croqui 2	81

Figura 37 – Croqui 3	82
Figura 38 – Croqui 4	82
Figura 39 – Croqui 5	83
Figura 40 – Croqui 6	83
Figura 41 – Croqui 7	84
Figura 42 – Croqui 8	84
Figura 43 – Croqui 9	85
Figura 44 – Croqui 10	85
Figura 45 – Croqui 11	86
Figura 46 – Croqui 12	86
Figura 47 – Croqui 13	87
Figura 48 – Croqui 14	87
Figura 49 – Croqui 15	88
Figura 50 – Croqui 16	88
Figura 51 – Croqui 17	89
Figura 52 – Croqui 18	89
Figura 53 – Croqui 19	90
Figura 54 – Croqui 20	90
Figura 55 – Ficha técnica modelo 01 ficha 1	91
Figura 56 – Ficha técnica modelo 01 ficha 2	92
Figura 57 – Ficha técnica modelo 01 ficha 3	93
Figura 58 – Ficha técnica modelo 01 ficha 4	94
Figura 59 – Ficha técnica modelo 02 ficha 1	95
Figura 60 – Ficha técnica modelo 02 ficha 2	96
Figura 61 – Ficha técnica modelo 02 ficha 3	97
Figura 62 – Ficha técnica modelo 02 ficha 4	98
Figura 63 – Ficha técnica modelo 03 ficha 1	99
Figura 64 – Ficha técnica modelo 03 ficha 2	100
Figura 65 – Ficha técnica modelo 03 ficha 3	101
Figura 66 – Ficha técnica modelo 03 ficha 4	102
Figura 67 – Ficha técnica modelo 04 ficha 1	103
Figura 68 – Ficha técnica modelo 04 ficha 2	104
Figura 69 – Ficha técnica modelo 04 ficha 3	105
Figura 70 – Ficha técnica modelo 04 ficha 4	106
Figura 71 – Ficha técnica modelo 05 ficha 1	107
Figura 72 – Ficha técnica modelo 05 ficha 2	108
Figura 73 – Ficha técnica modelo 05 ficha 3	109
Figura 74 – Ficha técnica modelo 05 ficha 4	110
Figura 75 – Ficha técnica modelo 06 ficha 1	111

Figura 76 – Ficha técnica modelo 06 ficha 2	112
Figura 77 – Ficha técnica modelo 06 ficha 3	113
Figura 78 – Ficha técnica modelo 06 ficha 4	114
Figura 79 – Ficha técnica modelo 07 ficha 1	115
Figura 80 – Ficha técnica modelo 07 ficha 2	116
Figura 81 – Ficha técnica modelo 07 ficha 3	117
Figura 82 – Ficha técnica modelo 07 ficha 4	118
Figura 83 – Ficha técnica modelo 08 ficha 1	119
Figura 84 – Ficha técnica modelo 08 ficha 2	120
Figura 85 – Ficha técnica modelo 08 ficha 3	121
Figura 86 – Ficha técnica modelo 08 ficha 4	122
Figura 87 – Ficha técnica modelo 09 ficha 1	123
Figura 88 – Ficha técnica modelo 09 ficha 2	124
Figura 89 – Ficha técnica modelo 09 ficha 3	125
Figura 90 – Ficha técnica modelo 09 ficha 4	126
Figura 91 – Ficha técnica modelo 10 ficha 1	127
Figura 92 – Ficha técnica modelo 10 ficha 2	128
Figura 93 – Ficha técnica modelo 10 ficha 3	129
Figura 94 – Ficha técnica modelo 10 ficha 4	130
Figura 95 – Ficha técnica modelo 11 ficha 1	131
Figura 96 – Ficha técnica modelo 11 ficha 2	132
Figura 97 – Ficha técnica modelo 11 ficha 3	133
Figura 98 – Ficha técnica modelo 11 ficha 4	134
Figura 99 – Ficha técnica modelo 11 ficha 5	135
Figura 100–Look 1 frente	137
Figura 101–Look 1 costa	138
Figura 102–Look 1 sem colete	139
Figura 103–Look 2 sem colete	140
Figura 104–Look 2	141
Figura 105–Look 3	142
Figura 106–Look 4	143
Figura 107–Look 5	144
Figura 108–Imagem do estande	145

Lista de gráficos

Gráfico 1 – Gráfico sobre faixa etária	34
Gráfico 2 – Gráfico sobre gênero	35
Gráfico 3 – Gráfico de localização do público	35
Gráfico 4 – Gráfico sobre faixa de renda	36
Gráfico 5 – Gráfico de consumos de produtos de moda derivados da cultura japonesa	37
Gráfico 6 – Gráfico de marcas que os participantes consomem produtos de moda derivados da cultura japonesa	37
Gráfico 7 – Gráfico de local de compra dos produtos de moda derivados da cultura japonesa	38
Gráfico 8 – Gráfico de insatisfação sobre os produtos encontrados no mercado	39
Gráfico 9 – Gráfico sobre a sensação do público sobre a falta de marcas e produtos	40
Gráfico 10 – Gráfico comportamental	44
Gráfico 11 – Gráfico de principais razões pelas quais o público se veste de forma diferente	45
Gráfico 12 – Gráfico de interesse de compra da coleção	47
Gráfico 13 – Gráfico de estimativa de valor pago pelo público por peça	48

Lista de tabelas

Tabela 1 – Tabela 01- Cronograma de processos do projeto 80

Sumário

1	Introdução	14
2	Definições e conceitos para a realização da coleção	16
2.1	Definição de moda	16
2.2	O Otaku brasileiro	17
2.3	A franquia Final Fantasy	18
2.3.1	O jogo Final Fantasy X	19
2.4	Quando a realidade se mistura com a ficção	21
3	Reflexos da cultura pop japonesa e sua influência	24
3.1	Cultura Pop	24
3.2	Cultura pop japonesa	24
3.3	A cultura japonesa influenciando e criando tendências	26
4	Público Alvo	31
4.1	Dados Demográficos sobre o Público Alvo	34
4.2	Dados de consumo	36
4.3	Dados secundários	38
4.4	Painel de Público Alvo	40
4.4.1	Personas	42
4.4.2	Gabriela, a desenhista divertida	42
4.4.3	Pierre, o cosplayer	43
4.5	Relacionamento do público alvo com a temática da coleção	44
5	Marca	49
6	Inspirações da coleção	51
6.1	Nome da coleção	51
6.2	História da coleção	51
6.2.1	Painel temático e elementos estilísticos	53
6.2.2	Painel de Inspiração e estudo de formas	54
6.2.3	Painel e estudo de Cores	56
6.2.4	Painel de texturas	58
7	Componentes auxiliares	61
7.1	Embalagens	61
7.2	Etiquetas	63
8	Resultados esperados	65

	Referências	66
	APÊNDICES	69
	APÊNDICE A – Objeto/Tema	70
A.1	Objetivo Geral	70
A.2	Objetivo Específico	70
	APÊNDICE B – Problema	71
B.1	Hipótese	72
B.2	Justificativa	72
	APÊNDICE C – Metodologia	77
	APÊNDICE D – Croquis	81
	APÊNDICE E – Fichas Técnicas	91
	APÊNDICE F – Looks Confeccionados	137
	APÊNDICE G – Estande	145

1 Introdução

Este trabalho tem como objetivo criar uma coleção de moda para o público Otaku brasileiro, abordando a temática do jogo de ficção científica *Final Fantasy X (FFX)*, cujo universo se apresenta de forma rica de elementos visuais, envolto de um enredo cheio de fantasia, romance, ação e drama. De acordo com Gomes, “Coleção é a reunião ou conjunto de peças de roupas ou acessórios que possuam alguma relação entre si” (GOMES, 1992 apud TREPTOW, 2013, p. 37), Treptow complementa, “Essa relação normalmente está centrada no tema escolhido para a coleção, que deve ser condizente com o estilo do consumidor [...]”.

A proposta da coleção é buscar, através da temática do universo japonês, elementos que possam ajudar na construção de novos produtos de moda. Para isso, será utilizado como fonte de inspiração para a coleção o jogo *Final Fantasy X*, da desenvolvedora *Square Enix*, lançado em julho de 2001. FFX foi um marco revolucionário, com um visual extravagante e enredo cativante, sendo o primeiro da franquia a apresentar personagens com vozes e expressões faciais realistas, assim se tornando parte dos 20 maiores jogos de todos os tempos, com mais de 7 milhões de cópias vendidas.

Como público alvo para a criação desta coleção, foram escolhidos os Otakus brasileiros. Esse público é conhecido por ser fanático pela cultura japonesa e incluem elementos desta cultura diretamente em suas vidas, criando uma junção do universo real com o universo ficcional, revelando assim uma característica bastante curiosa, que é a imersão na cultura japonesa, ressignificando-a para o seu cotidiano.

No mercado brasileiro atualmente encontramos alguns produtos destinados ao público Otaku, porém a falta de diversidade nesses produtos parece ser um fator preponderante. Essa condição do mercado é ainda pior quando falamos sobre os produtos de vestuário. Os produtos de moda encontrados não apresentam um processo de design de moda e acabam beirando a mesmice. Proporcionar para esse público tão carente, mercadologicamente, produtos de moda que falem sua linguagem e supram suas carências e desejos de consumo é uma tarefa desafiadora, visto que não foram encontradas marcas que atinjam homens e mulheres e que traga em sua criação e desenvolvimento de coleção as temáticas comuns do público Otaku.

A partir disso foi encontrado a problemática: Como criar uma marca de moda que misture elementos de design e características do universo ficcional do jogo FFX, para o público Otaku brasileiro, de forma que se crie um produto novo diferente dos encontrados hoje em dia no Brasil?

A hipótese encontrada é que há hoje no Brasil um grande potencial de mercado e consumidores que anseiam por produtos de moda que tragam elementos da cultura japonesa em seu design.

Outro ponto a ser levado em consideração, seria trazer a proposta de um produto de moda que reflita o estilo de vida Otaku, valorizando suas características e sua forma estética diferenciada do público comum.

Como levantado anteriormente, observou-se que o mercado de roupas voltadas para o público Otaku é escasso, principalmente de produtos de moda. Por tanto, essa coleção encontra um mercado favorável, com pouca diversidade de produtos e um público fiel as suas características e ao que consome.

2 Definições e conceitos para a realização da coleção

Neste capítulo serão apontados os conceitos e definições necessários para compreender melhor o caminho que a criação da coleção se baseará.

2.1 Definição de moda

O termo moda ainda hoje é repleto de estigmas, comparando com outras áreas do conhecimento como o estudo da saúde, das leis e da engenharia, a moda aparece muitas vezes tímida e vista de forma vexatória, como se sua única importância fosse pregar botões e fazer barras. Basta perguntar nos corredores de qualquer faculdade de moda no Brasil como seus colegas de outras áreas os veem, ou como sua família recebeu a ideia de se estudar moda. No fundo o termo moda parece ser ainda para maioria das pessoas algo superficial, sem conceitos, pesquisa ou uma linguagem científica, quando na verdade mal entendem a profundidade com a qual a moda está inserida em nosso dia a dia, não apenas na vestimenta mas também em nossa forma de agir, consumir e se relacionar. Assim como afirma o filósofo francês Gilles Lipovetsky (LIPOVETSKY, 2009, p. 9):

A questão da moda não faz furor no mundo intelectual. O fenômeno precisa ser sublinhado: no momento mesmo em que a moda não cessa de acelerar sua legislação fugidia, de invadir novas esferas, de arrebatá-la em sua órbita todas as camadas sociais, todos os grupos de idade, deixa impassíveis aqueles que têm vocação de elucidar as forças e funcionamento das sociedades modernas. A moda [...] está por toda parte [...] e quase não aparece no questionamento teórico das cabeças pensantes [...]

Para melhor entender o que é moda, buscamos o sentido etimológico, que de acordo com o *Oxford English Dictionary*, a palavra *fashion* (moda em inglês), vem do latim “*factio*”, que significa fabricando, fazendo. Assim o sentido de *fashion* refere-se ao fazer, criar, confeccionar. O sentido original da palavra também se refere à ideia de fetiche (BARNARD, 2003), ou seja, o desejo está intrínseco na relação das pessoas com a moda. Fantasiar um produto é uma prática comum e os produtos são produzidos para instigar esse sentimento.

De acordo com o dicionário Houaiss da Língua Portuguesa a origem da palavra moda que vem do latim “*modus*” pode ser entendida como, maneira, gênero, estilo, prevalente, conjunto de opiniões, gosto apreciações críticas, assim como modos de agir, viver, sentir coletivos (AVELAR, 2011), portanto pode-se entender que a moda saiu do sentido simplório dado em sua relação com a vestimenta e vem para uma realidade mais abrangente, refletindo de diversas formas como a sociedade se vê, como se comporta e como deseja ser. Assim sendo, a moda é um fenômeno social onde um gosto, visão ou comportamento se torna comum entre diversas pessoas.

Para que a moda esteja presente em uma sociedade, precisa existir dois fatores importante para que ela se desenvolva, são elas a necessidade de união e o desejo de isolamento, ou seja, o indivíduo deseja ser visto separado do grupo, porém ainda sentir-se pertencente ao um todo. Apesar de parecer um paradoxo, o sentido primitivo do homem de fazer parte de um grupo, buscando a identificação, é algo intermitente em nossa sociedade, porém dentro de seu grupo a busca por individualidade é algo constante, principalmente na era em que vivemos onde a informação é rápida e acessível para grande parte das pessoas. A moda saiu do modelo da Idade Média de diferenciação de classes e passou a exprimir mais a humanidade, seja ela boa ou ruim, assim como explica Lipovetsky (2009, p.43):

A moda não permitiu unicamente exibir um vínculo de posição, de classe, de nação, mas foi um vetor de individualização narcísica, um instrumento de alargamento do culto estético do Eu, e isso no próprio coração de uma era aristocrática. Primeiro grande dispositivo a produzir social e regularmente a personalidade aparente, a moda estetizou e individualizou a vaidade humana, conseguiu fazer do superficial um instrumento de salvação, uma finalidade da existência.

Portanto para que exista o sentido do “*modus*”, a busca por novidades para se diferenciar do outro é de extrema importância. É nesse ponto que entra o trabalho de um “*Fashion Designer*” (estilista), que a partir do estudo de seu público, traz através de sua visão uma nova abordagem do “Eu” e o personifica em forma de cores, formas e texturas.

2.2 O Otaku brasileiro

O público brasileiro denominado de Otaku, possui uma filosofia de vida peculiar se comparado com as demais tribos, visto que quase 100% das referências e dos pilares que se baseiam essa tribo são oriundos da cultura pop japonesa. A estética utilizada nos mangás, animes e jogos japoneses, possuem uma linguagem muito diferente da forma ocidental e para nossos padrões sociais essa forma visual pode ser considerada estranha ou bizarra. Em algumas referências, pode-se notar que as indumentárias dos personagens não respeitam as regras de vestimenta de acordo com as condições climáticas ou conveniência social, chegando até a usarem peças pouco confortáveis. Somando todos esses fatores, a criação de uma coleção de moda a partir de um ponto de inspiração tão único se torna uma tarefa desafiadora quando se é levado em consideração os anseios e necessidades desse público alvo. De acordo com Gustavo Furuyama sobre o termo Otaku:

[...] No Brasil o termo “otaku” é usado para definir uma pessoa que é fanática por mangá, sendo usado um termo genérico para uma pessoa

aficionada por algo. Identificar um otaku brasileiro é uma tarefa relativamente simples porque é muito nítida a paixão da pessoa pelo mangá e você sempre poderá ver as mesmas pessoas nas feiras de quadinhos japoneses. Tão forte é a identificação entre os otakus brasileiros que todo o modo de vida acaba sendo semelhante, desde de roupas até preferências gastronômicas. (FURUYAMA, 2008, p. 39-40)

Apesar de Furuyama afirmar que no Brasil o termo otaku é usado para definir quem é fanático por mangás, com os efeitos da internet o consumo da cultura pop japonesa foi muito além dos gibis orientais e hoje pode-se considerar otaku também fãs de outros segmentos, assim como afirma Victor Eiji Issa, “Além dos mangás, outras paixões comuns entre aqueles que se dizem otakus são: animes, J-pop (música pop japonesa), J-rock, K-pop (música pop coreana), novelas japonesas, coreanas e jogos eletrônicos.” (ISSA, 2015). Grandes marcas mundialmente conhecidas hoje no universo dos jogos eletrônicos como a *Konami*, *Enix*, *Nintendo*, *Capcom* entre outras, são de origem oriental e possuem títulos de peso quando falamos sobre o mercado de games no mundo.

Contudo podemos afirmar que o público otaku brasileiro possui uma identidade coletiva e dentro dela, os que constituem essa tribo, se singularizam de acordo com o que mais gostam na cultura japonesa, a diversidade de histórias, personagens e universos com os quais estão familiarizados culmina em um único conceito, a fusão do mundo real com o ficcional e é com este viés que será trabalhado esta coleção.

2.3 A franquia Final Fantasy

A franquia de jogos conhecida como FF começou sua trajetória em 1987, em um mercado novo e em desenvolvimento, o mercado de jogos e consoles. O primeiro jogo da franquia foi uma última cartada por parte da empresa *SquareSoft*, que estava passando por uma crise e apostou no lançamento de Final Fantasy para se manter no mercado.

Criado por Hironobu Sakaguchi, o primeiro Final Fantasy apresentava uma trama complexa comparado aos padrões dos jogos da época, um mundo vasto, explorável e uma gama enorme de personagens. Com tudo isso o jogo foi considerado um sucesso vendendo mais de 400 mil cópias, proporcionando um novo fôlego para a *SquareSoft* que posteriormente investiu em novos jogos sobre a mesma ótica, criando assim a franquia Final Fantasy.

Com o passar dos tempos as novas gerações de consoles foram evoluindo e com isso os aspectos gráficos tornaram a franquia de FF uma das mais conceituadas no mercado, apresentando inúmeras novidades para o mundo dos games como por exemplo, as cenas em GC (gráficos de alta resolução), personagens dublados, histó-

rias com enredos complexos, o universo dentro do jogo cada vez maior podendo ser explorado pelo jogador, ambiente *multi player online*, mais conhecido como MMO (*Massively Multiplayer Online*), plataforma que permite vários jogadores interagirem ao mesmo tempo mesmo estando em diversos países diferentes, e inúmeros outros detalhes que só a modernidade e a mente brilhante de Hironobu poderiam criar.

De acordo com o site de jogos Igames (2017), FF está completando 30 anos de história de sucesso, estando hoje consolidado no mercado de jogos como a franquia mais lucrativa de toda a história dos games, tendo como seu último lançamento o jogo Final Fantasy XV (figura 1).

Figura 1 – Cena do jogo Final Fantasy XV



Fonte: igames.ig.com.br

2.3.1 O jogo Final Fantasy X

O jogo de número 10 da franquia japonesa FF, foi o primeiro lançado para o console *Playstation 2*, tendo um orçamento de 32 milhões de dólares e uma equipe de mais de 100 profissionais. O jogo acabou sendo um divisor de águas da linha FF. Apresentando um sistema todo diferenciado e mais moderno e uma trilha sonora cinematográfica, o jogo não só cativou pelo visual extravagante mas também pela história cativante e cheia de reviravoltas, prendendo a atenção dos jogadores até os últimos minutos de jogo, abaixo veremos um resumo rápido sobre a história de FFX.

A história se passa no mundo de Spira, há mil anos no passado com o personagem Tidus. Ele é um jogador de *blitzball* (um tipo de futebol aquático onde os jogadores jogam dentro de uma esfera cheia de água) (figura 2), no meio de uma partida sua cidade, Zarnakand (figura 3), é atacada por um monstro gigante chamado Sin, no meio da catástrofe Tidus é levado por Auron, um amigo antigo de seu pai, para dentro do monstro e é a partir daí que começa sua jornada dentro do jogo. Após os eventos, Tidus acorda mil anos no futuro e conhece a sacerdotisa Yuna e sua turma de guardiões (guerreiros que acompanham os sacerdotes por suas peregrinações) (figura 4). A garota tem como objetivo fazer uma jornada pelo mundo para conseguir poderes para destruir o Sin que ainda ataca as cidades e causa inúmeras mortes. Com

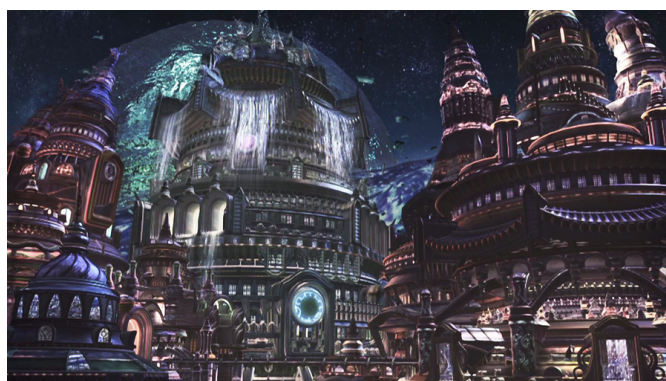
o passar do jogo novos guardiões se juntam ao grupo e eles acabam se envolvendo em uma briga política entre as duas potências dominantes em Spira, os *Al Bheds* (ligados as máquinas e tecnologia) e os *Yevons* (ligados a magia e as tradições). Com o desenrolar da história Tidus se vê apaixonado por Yuna e descobre que no final de sua peregrinação a garota terá que se sacrificar para poder destruir o monstro. Quando chegam no último ponto da aventura, Tidus descobre que é uma espécie de sonho de Yuna que ganhou vida e que após o ritual de sacrifício ele desaparecerá. Ao chegar nos momentos finais, o garoto acaba se sacrificando no lugar de Yuna, assim destruindo o monstro e retornando a paz a Spira.

Figura 2 – Partida de Blitzball



Fonte: Artwork Pinterest

Figura 3 – Cidade de Zarnakand



Fonte: imagens do jogo

Figura 4 – Yuna, Tidus e todos os guardiões (Kimahri, Rikku, Yuna, Auron, Tidus, Lulu e Wakka)

Fonte: imagens do jogo

2.4 Quando a realidade se mistura com a ficção

A realidade cotidiana vivida por nós as vezes pode ser muito diferente do considerado normal. Quem nunca já se deparou com histórias de vida tão inusitadas ao ponto de alguém dizer ser digna de enredo de um filme? Alguns mais dramáticos após alguns intempéries da vida, dizem que sua vida é uma história digna de novela. A realidade parece possuir uma fórmula básica, nascer, crescer, se desenvolver e morrer. Parece ser uma viagem um tanto quanto monótona ao ponto de inventarmos realidades distintas, mundos onde tudo é possível, onde nossos desejos se tornem realidade, mundos onde apesar de serem completamente diferentes dos nossos, apresentam os mesmos problemas e situações.

A ficção por mais distante que possa ser do universo real, ela possui suas bases de realidade, para ela se tornar uma história irreal ela precisa fazer sentido no mundo real, **“É impossível conviver em uma sociedade se não formos socializados. Da mesma forma, não conseguimos adentrar em um mundo com o qual não conseguimos nos comunicar, onde não conseguimos imaginarmo-nos.”** (ISSA, 2015, p. 45 (grifos meus)). Analisando a metáfora realizada por Issa, podemos entender que para uma pessoa ser inserida em um universo ela precisa reconhecer os sinais, símbolos e a forma como se comunica nesse universo, assim se utilizando desses aspectos já conhecidos, a ficção se torna algo plausível.

Para se poder imaginar esse novo mundo criado por alguém, é preciso criar ligações com as informações baseadas nas quais já se possui, podem ser elas ligações sentimentais, como conflitos amorosos, dramas familiares, por exemplo, em um desenho reconhecemos quando um personagem sente amor pelo outro, pela forma como os sinais são emitidos, como o olhar, reações físicas como ficar com o rosto vermelho, a forma que falam ou a forma como se tratam um ao outro, criando assim situações concretas.

No Brasil, especificamente com o público Otaku, acontece um fenômeno peculiar comparado ao citado por Issa. A identificação do otaku brasileiro com a cultura japonesa, primeiramente é curioso pelo fato de que pessoas de um país que possui uma carga cultural tão forte como o Brasil, que possui suas próprias tradições, rituais, mitos e crenças se ligue de forma tão forte com a cultura do Japão, um país distante e com uma forma de vida totalmente diferente. A imigração japonesa para o Brasil em 1908 foi em grande parte responsável pela disseminação dos costumes orientais que mais tarde se tornaram as raízes da tribo Otaku.

O Otaku brasileiro é um grande exemplo de quando a ficção passa a fazer parte da realidade, e conseqüentemente se torna fruto dessa mistura. A maior prova da imersão dessa tribo na ficção é a prática *Cosplay* (*Cos* = costume = vestir e *play* = brincar), que nada mais é que você se caracterizar do personagem do seu jogo, série, anime ou mangá preferido, onde em sua maioria das vezes essa prática é realizada especialmente para eventos de encontro Otaku. No ato de apresentar um *cosplay*, não somente se busca representar através das roupas o personagem, mas também se utiliza outros artifícios como, pintar o cabelo, usar lentes de contato e até mesmo falar como o personagem, em alguns casos a identificação com o personagem é tão elevada que o *cosplayer* assume a identidade do personagem. O *cosplay* dá vida a um ser ficcional através da aproximação do fã com a obra, transportando assim um elemento irreal pro mundo real.

Não é só na prática *cosplay*, que acontece em dias específicos, que encontramos a influência da cultura japonesa na vida de um Otaku, a adesão de palavras japonesas ao vocabulário português é outra forma de trazer esses elementos orientais, geralmente aprendendo através de animes (desenhos japoneses), a tribo assimila os significados das palavras e realizam uma troca no seu vocabulário, não somente a linguagem sofre influência mas também a língua passa a refletir a cultura japonesa.

As roupas e a forma que o Otaku se projeta socialmente também refletem a influência da cultura japonesa, as toucas de bichinhos, luvas, *bottons*, as camisas estampadas com personagens ou cenas de desenhos preferidos, trazem não só o “fanatismo” em torno da cultura japonesa mas também a ligação com a ficção, não é a camisa com o desenho de qualquer personagem, é o personagem que tem a história mais impactante, a história que mais me identifico ou que me trás uma lembrança ou similaridade com a vida real.

De forma geral, todos nós usamos da ficção em nossas vidas, ao assistir um filme, uma novela, ler uma literatura, nós estamos não só presenciando mas também fazendo parte de um novo universo criado por outra pessoa, o que nos difere são os níveis de influência sofridos pela ficção. Algumas pessoas lêem um livro onde a história e o enredo é tão emocionante que de algum jeito isso muda a forma como

aquele leitor irá se comportar, do mesmo jeito isso pode acontecer com consumidores de animes, mangás e jogos. Se observarmos o modo de vida das pessoas, a ficção esta presente na vida de todos, porém o público Otaku está em um nível de influência ficcional maior, vide a prática cosplay que é uma imersão total no universo ficcional e acaba se assemelhando a um ritual de invocação de um ser de outro universo para a nossa realidade, muita vezes por isso, esse público é tratado de forma vexatória ou visto como bizarro, por isso os eventos e encontros Otaku são tão importantes, eles sentem a necessidade de se interagir com seus semelhantes de forma que se sintam a vontade, sem julgamentos externos e que possam falar a mesma língua e serem compreendidos (informação verbal)¹.

De fato, só se tem Antropologia Social, quando se tem de algum modo o exótico, e o exótico depende invariavelmente da distância social, e a distância social tem como componente a marginalidade (relativa ou absoluta), e a marginalidade se alimenta de um sentimento de segregação implica em estar só e tudo desemboca - para comutar rapidamente essa longa cadeia - na liminaridade e no estranhamento. (DAMATTA, 2000 apud ISSA, 2015, p.46)

Em nosso dia a dia fechamos os olhos para tantas coisas em prol da “normalidade” que de certa forma acabamos nos tornando apáticos. A ficção ajuda justamente a abrir os olhos para novos mundos e novas interações, um elemento exótico porém cheio de elementos familiares e que fazem parte de nosso cotidiano (ISSA, 2015).

¹ Declaração fornecida por uma participante de em um evento Otaku a uma reportagem transmitida no programa “Encontro com Fátima Bernades” no dia 05 de Novembro de 2012.

3 Reflexos da cultura pop japonesa e sua influência

3.1 Cultura Pop

A cultura pop é a cultura que está ligada diretamente aos meios de comunicação e sua forma massiva de se propagar, muito presente na sociedade contemporânea, possui como principal característica as mídias modernas como forma de propagação e massificação (vídeos, músicas, conteúdo virtual, jogos). A cultura pop é conhecida por atingir diretamente as grandes massas da sociedade que se comunicam atualmente em forma de rede (internet), refletindo como a população se vê ou como é influenciada. Baseando-se em suas experiências culturais a população é capaz de recombina a informação que recebe, criando novos significados em uma velocidade muito rápida.

De acordo com Khumthukthit, a cultura popular é uma abordagem em forma de resistência social à cultura dominante em uma sociedade (KHUMTHUKTHIT, 2010), ou seja, o movimento cultural pop não é somente reflexo das ações da população, mas também uma forma de confrontar os padrões culturais vigentes.

Um dos grandes percursores do estilo pop foi o artista plástico e cineasta Andy Warhol, que nos anos 1960 através da *Pop Art*, usou as artes plásticas para reproduzir ícones do cinema como Elizabeth Taylor e Marilyn Monroe. Em outro momento Warhol trouxe sua pintura icônica de latas de sopa de tomate coloridas, fazendo analogia ao enlatado se tornando obra arte. Para Feijó ao site Nova Escola (2009) “Trata-se de um tipo de arte que tenta reproduzir ícones dos meios de comunicação, em uma época que coincide com o auge do cinema e da televisão e com a explosão de certas bandas e artistas, como os Beatles”¹. A cultura pop, que antes era feita por Warhol e hoje é encontrada em praticamente todos os lugares como vídeos no *youtube*, painéis no *pinterest*, fotos no *instagram*, vem justamente para quebrar os padrões culturais vindo da elite social. Em um movimento de ascensão, a cultura pop vem se espalhando e com isso se apropriando de novas linguagens e sentidos.

Hoje a cultura pop é apreciada e comercializada em vários países do mundo, os estados Unidos é conhecido pela alta exportação de cultura pop americana, presente nos filmes, seriados, quadrinhos, música, vídeos, arte entre outros. No Oriente, o Japão, a partir dos anos 1990, se tornou um grande exportador de cultura pop e hoje é frequentemente visto influenciando estilos e criações no mundo todo.

3.2 Cultura pop japonesa

O Japão é um país conhecido por seus costumes e tradicionalidade, porém nos últimos anos o país vem sendo observado como fonte de criatividade e modernidade.

¹ Trecho dito por Martin César Feijó, professor do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura, da Universidade Mackenzie ao site Nova Escola em julho de 2009.

No Japão, desde a era pós-guerra, a cultura do próprio país tem sido um sucesso comercial. Porém, hoje em dia, a cultura pop do Japão não só continua a evoluir e florescer no seu interior, ela também atrai um amplo séquito no exterior, dando ao Japão um novo impacto cultural no mundo, que complementa o seu impacto econômico já estabelecido. (KHUMTHUKTHIT, 2010, p. 70)

De acordo com o site do livro JAPOP (2007) (figura 5), os mangás e animes produzidos no Japão são conhecidos mundialmente. Algumas gerações cresceram assistindo a desenhos como *Dragon Ball*, *Pokemon* ou as séries de TV como *Jaspion*, por exemplo. No cinema o país possui fortes títulos premiados como o Tigre e o Dragão e Memórias de uma Gueixa. Na exportação de produtos o Japão é fortemente reconhecido pela tecnologia nos jogos de vídeo game e produtos eletrônicos como por exemplo os *Tamagotchis* (bichinhos virtuais), brinquedos da franquia *Pokemon* e *Hellow Kitty*.

Após a segunda guerra mundial, o movimento tecnológico proporcionado pelos estados Unidos ao Japão, foi o alavancador para a cultura pop japonesa se desenvolver. Após o momento de recessão causado pela guerra, os jovens japoneses buscavam por novas formas de se entreter e voltar a vida normal. Com a inserção do mercado de entretenimento americano na cultura japonesa, criou-se um alvoroço causado pela exposição daquela nova cultura.

Apesar de tudo os japoneses não apenas copiaram o que estava sendo inserido no seu país pelos americanos, os japoneses passaram a se basear no conteúdo ocidental, passando a produzir seus próprio heróis. A forma de produção industrializada e de massa ainda era americana porém o conteúdo era japonês. O Japão se tornou um bom reinventor de coisas, se utilizando de outras referências, após um momento de abalo causado pela segunda guerra, o país acabou se tornando um grande polo criativo.

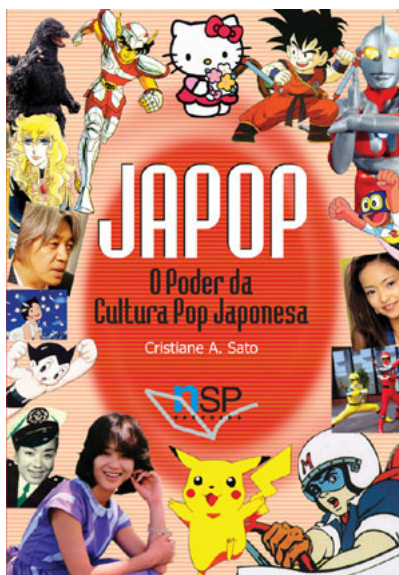
Muitos observadores notaram a propensão do Japão de “tomar emprestada” coisas estrangeiras - caracteres chineses, palavras em inglês, o capitalismo, a democracia, o transistor, até o *curry* - e mexer com eles, incorporá-los com os elementos nativos ou outros para que se tornem algo novo e muitas vezes bastante distinto do original. (KHUMTHUKTHIT, 2010, p. 72)

A partir dos anos 90, com o colapso do comunismo, os Estados Unidos passaram a exportar de forma mais agressiva sua cultura e ideologia de vida, por conta da guerra fria, coincidentemente o Japão também começou a exportar cultura, porém não como uma forma “modelo” como os americanos, mas sim como uma subcultura.

A cultura pop japonesa se tornou atrativa para o mundo, principalmente pela forma como é construída pelos japoneses e como essa cultura se difere em inúmeros

aspectos da cultura ocidental, como por exemplo na gastronomia, moda, música, brinquedos, cinema, criando assim um novo universo a ser descoberto cheio de alternativas culturais.

Figura 5 – Capa do livro Japop O poder da Cultura Pop Japonesa



Fonte: www.japop.com.br

3.3 A cultura japonesa influenciando e criando tendências

A cultura japonesa começou a se destacar na moda nos anos 90, através das “*gunguros*” (rosto preto), meninas que se bronzeavam artificialmente, contornavam os olhos com maquiagem branca e descoloriam o cabelo, com o objetivo de se contrapor a tradição da pele branca e os cabelos pretos valorizados na cultura japonesa. Os looks das *gunguros* eram compostos por cores neon, saias curtas, e sapatos plataforma.

No final do anos 90 a banda de garotas japonesas *Princess Princess* passa a influenciar a moda de rua com suas fantasias elaboradas. Em 1995 o bairro de *Shibuya* em Tóquio já está tomado por lojas destinadas as *gunguro girls*. Para contrapor a sensualidade das *gunguros*, o estilo lolita surge no fim dos anos 90. Nos próximos anos esse estilo se expande em quatro subgrupos, as Doces Lolitas, que usam cores pastéis, as Lolitas Góticas, que buscam referência na era vitoriana, Wa-Lolitas, que usam elementos tradicionais da cultura japonesa como quimonos, e as Punk Lolitas que buscam elementos punks como correntes e alfinetes. A partir dessas referências da moda de rua japonesa, Vivienne Westwood cria o figurino da turnê *HarakuHu Girls*, de Gwen Stefani em 2004 como pode ser visto no site Dlisted (2014) (figura6).

Figura 6 – Gwen Stefani e dançarinas na turnê Harajuku Girls



Fonte: dlisted.com

Em 2000 as tendências anime e mangá surgem a partir dos games e o bairro de Akihabara começa a atrair os primeiros “otakus”, nesse momento a influência da cultura japonesa nos meios de entretenimento começa a se consolidar pelo mundo, exportando desenhos e “quadrinhos” (FOGG, 2013).

Nos últimos anos podemos perceber uma notória busca por referências do universo pop japonês chegando ao *mainstream* (grande público), desde o cinema com o filme *Ghost in the Shell*, criado por Masamune Shirow em 1995 e lançado nas telonas em março de 2017. O filme é baseado no mangá de influências *cyberpunk* e futurista. Hoje no meio otaku se discute se está havendo uma adoção da temática pop japonesa por parte do universo cinematográfico americano, visto que são grandes lançadores de novidades e tendências, como está acontecendo atualmente com os filmes e séries de super heróis, Mauro, fundador da Vale Comics São José dos Campos, cogita a ideia de que “a temática dos quadrinhos americanos esteja começando a saturar e as grandes produtoras estão buscando novas temáticas, incluindo assim o universo pop japonês, que apresenta uma enorme gama de enredos e histórias que hoje com a tecnologia encontrada poderiam ser adaptadas pro cinema e para a televisão, assim como aconteceu com *Ghost in the Shell*”².

Outras adaptações para a televisão inspiradas na cultura pop japonesa estão sendo feitas, como o mangá *Death Note* (Caderno da morte), que foi lançado em 2003 na revista Weekly Shōnen, criador por Tsugumi Ohba. O mangá foi um enorme sucesso na época, posteriormente acabou se tornando anime e sendo exportado para vários países. De acordo com a IGN Brasil (2017) (figura7), hoje umas das grandes produtoras de conteúdo em média, a *Netflix* está produzindo um longa-metragem baseado no mangá, que possui lançamento marcada para 25 de agosto de 2017(figura7).

² Trecho retirado do bate papo informal com Mauro, fundador do Vale Comics São José dos Campos no primeiro encontro de cosplayers de São José dos Campos, realizado no dia 26 de Março de 2017 no Parque da Cidade em SJ-SP

Figura 7 – Manchete de notícia sobre Death Note pela Netflix



Fonte: www.br.ign.com

Com os mangás se transformando fonte de produtos e licenciamentos, o mercado de games também começou a ser afetado por essa demanda e as empresas de jogos japonesas começaram a participar na geração de conteúdo, não somente produzindo jogos de console que em alguns países como o Brasil, apresentam até hoje um custo elevado para a grande população, mas também os aparelhos de celular.

O site Uol (2016) noticiou a febre conhecida como *Pokemon Go*, quando o jogo mostrou o cotidiano de pessoas que estavam sofrendo a influência das mecânicas do jogo, mesmo não necessariamente jogando. As pessoas paravam seus afazeres cotidianos para correr atrás de bichinhos virtuais que apareciam na tela do seu *smartphone* (figura 8).

A franquia de sucesso *pokemon* surgiu em 1995, criada por Satoshi Tajiri, se estendendo hoje para, mangás, desenhos, filmes, brinquedos, cartas colecionáveis e até um torneio internacional de treinadores de *pokemon*, hoje é a segunda maior franquia de jogos da *Nintendo*. O jogo *Pokemon Go* se tornou notícia em vários veículos de notícia, principalmente pela forma de jogabilidade que utilizava a tela do celular para encontrar os monstrinhos no mundo real através de um sistema na câmera do celular. A ideia de se movimentar pelas ruas da cidade, frequentar pontos de encontro e se juntar a amigos para progredir dentro do jogo foi uma novidade no mundo dos jogos e levou inúmeras pessoas a baixar o app nas centrais de downloads. Um fato curioso é que muitas pessoas que não eram fãs da franquia passaram a conhecê-la e a gostar do universo de *pokemon*, alguns jogadores foram introduzidos ao universo japonês através desse jogo.

Figura 8 – Manchete sobre a febre *Pokemon Go*

Nick Wingfield e Mike Isaac
Em San Francisco 13/07/2016 06h00

Fonte: www.uol.com.br

No Brasil ainda é tímida a influência pop japonesa nas produções nacionais. Recentemente a Globo.com (2017) (figura 9) noticiou que a novela “Força do Querer”, da rede Globo de Televisão, apresentará o primeiro personagem 100% otaku, o garoto Yuri, que se identifica como otaku, se comunica em japonês com a mãe e por mensagens de celular, produzindo assim um conflito de gerações na família (figura 9). Nas cenas da novela o garoto é caracterizado por um quimono laranja e uma peruca preta espetada, se referindo ao personagem de *Goku* de *Dragon Ball Z*.

Figura 9 – Manchete apresenta a abordagem da vida de um otaku através da teledramaturgia



Fonte: extra.globo.com

As influências orientais parecem estar em efervescência, recentemente o site Globo (2017) noticiou no dia 21 de maio de 2017 que o grupo de K-pop BTS (*Bangtan Boys*) se tornou o primeiro grupo desse estilo premiado no *Billboard Music Awards* (figura 10), um dos maiores prêmios mundiais da industrial da música e reconhecido por cancelar grandes nomes da cultura americana.

3

Figura 10 – Manchete sobre a premiação do grupo BTS no Billboard Music Awards



Fonte: www.oglobo.com

Na arquitetura por exemplo, o museu de Páris *Contemporaines no Centre Georges-Pompidou* inaugurou em 2017 uma ala dedicada a influência japonesa na arquitetura de Páris, trazendo obras que nunca foram premiadas ou receberam destaque em concursos arquitetônicos. Também em 2017 em Cingapura, o arquiteto

Toyo Ito foi chamado para produzir diversos projetos de longo prazo que levarão sua assinatura oriental.

Na decoração de ambientes, a tendência japonesa *Wabi-Sabi* é uma nova aposta entre os decoradores de ambiente. A estética que busca a simplicidade e a imperfeição se tornou uma nova tendência no ano de 2017. De acordo com o *Dayly Mail*, vários lançadores de tendências estão adotando esse novo método de decoração, entre eles Jack Dorsey (fundador do *Twitter*,) Will I Am (cantor e designer) e Jessica Alba (atriz).

Através dos pontos citados a cima, pode-se ver como a cultura e estética japonesa está servindo de base e influência desde que o Japão abriu suas fronteiras e começou a exportar cultura pop a partir dos anos 1990. A partir de um triângulo, moda, objeto e arquitetura, podemos reconhecer um tipo de tendência, a análise de Caldas a partir da obra *Psicologia das Roupas de Flugel* que diz, “as influências que guiam nossa moda nas vestes devem também afetar nosso estilo de construção e decoração” (CALDAS, 2006 apud FLUGEL, 1966, pg. 74), nos mostram que todas essas referências voltadas a estética e temática oriental, estão acontecendo em todo o mundo e em diversas áreas diferentes, tem a moda como principal fonte comunicadora de tendência.

Considerando que a música, a televisão, o cinema, arquitetura, a moda e a decoração são grandes propagadores de tendências e hábitos, podemos ver claramente que a temática japonesa está em evidência, sendo abordada de diversas formas na atualidade. A moda tem o poder de se apoderar dessa temática e proporcionar para as pessoas produtos que tragam essas referências, assim como está se baseando esse projeto.

4 Público Alvo

Para a realização de uma coleção de moda, é imprescindível seguir o direcionamento dado pelo seu público alvo, ele pode determinar a temática de sua coleção, entre outros elementos de extrema importância para a criação das peças. O público alvo é o grupo de consumidores em potencial nos quais uma marca deve concentrar seus esforços (TREPTOW, 2013).

Neste projeto utilizaremos o público Otaku brasileiro como ponto de partida para a criação desta coleção. Analisaremos esse “*target*” através do sistema de macro tendência comportamental, conhecido como os núcleos geracionais e o consumidor autoral. Para Furuyama a definição do termo otaku é:

Traduzindo para o inglês seria o equivalente a “nerd”. No Japão esse termo é usado para designar uma pessoa fanática por algum assunto. De uma forma geral, essa pessoa acaba sendo aquela que não gosta muito do convívio social, que se isola no mundo e por isso, quando crianças, sempre sofrem com a intolerância dos amigos. Geralmente são tímidos e acabam criando seu próprio mundo. (FURUYAMA, 2008, p. 39-40)

O marketing segmental¹ não é mais uma forma concisa de se estimar o comportamento de um público, pois com os avanços da sociedade moderna a idade, o gênero e a faixa de renda não estão sendo mais capazes de determinar de forma precisa o comportamento social, visto que uma grande mistura comportamental está se instalado em nossa sociedade. Um comportamento antes visto em um jovem de 18 anos pode ser encontrado em uma pessoa de 35 anos, mesmo estando em fases diferentes da vida, o comportamento de consumo pode ser o mesmo.

ANÁLISE DAS GERAÇÕES e o estudo da faixa etária estão mudando profundamente. O sexo e a idade não ajudam a definir categorias precisas, mas se tornam variáveis estratégicas para o jogo paradoxal dos opostos que se atraem, criando contiguidade e cumplicidade impensáveis alguns anos atrás: os avós e os netos, os meninos e as meninas, os adolescentes e os jovens adultos trocam as suas experiências de uma maneira divertida e ambivalente, que faz enlouquecer os defensores do marketing de segmentação [...]. Nesse contexto convivem a globalização da experiência e a singularidade do sujeito. (MORACE, 2012, p. 28)

A partir dos pontos observados por Morace, podemos entender que o consumidor autoral é aquele que não se deixa mais influenciar incessantemente pelo marketing e pela influência das marcas, hoje esse tipo de consumidor dita o que as marcas devem fazer para lhe agradar, quando isso é realizado e mantido de forma

¹ Linha de pensamento do marketing que defini a divisão de público alvo em segmentos como os de classe social, faixa etária, gênero.

constante, se cria uma fidelização em um nível avançado. O cliente se engaja nas ações e divulga a marca de forma orgânica, porém se em algum momento esse vínculo é quebrado dificilmente ele retornará, pois sabe a força de seu consumo e sabe que existem outras milhares de marcas dispostas a servi-lo.

Com esse novo perfil de consumidor e a quebra da idade performática, que é quando os atos de um indivíduo se mantinham condizentes e esperado para a sua idade, um novo sentido de consumidor surge, o consumidor autor, aquele que não se limita pelos moldes impostos a ele, mas que cria baseando em suas exceções artísticas, a intuição, o talento e a improvisação criativa (MORACE, 2012).

O núcleo geracional escolhido para a criação dessa coleção é denominado de *Expo Teens* (figura 11) . Como podemos ver em dezenas de imagens no site Pinterest (2017), os *Expô Teen* são um grupo que apresentam uma macro tendência comportamental, são conhecidos geralmente por viverem a própria identidade como “exposição” (não somente a exposição por si só, mas também a exposição as novas tecnologias, aos usos dos códigos das tribos, a sensibilidade as novas linguagens e a ligação com a música) e são altamente experencionais. Assim criam seu próprio mundo envolvendo elementos reais e irrealis, tendo como maior influência os suportes tecnológicos, compartilhado com o grupo de iguais.

Figura 11 – Menina Expo Teen



Fonte: pinterest.com

As referências mais sólidas encontradas no mundo sobre os *Expô Teens* vem do Japão, onde no fim dos anos 90 pode-se encontrar jovens experimentando novas identidades e estéticas. O Japão vem sendo reconhecido como um polo de tendências e comportamento, a influência dos jovens asiáticos é reconhecida mundialmente, tendo

como Tóquio e Osaka as cidades *cool* do momento no Oriente.

Durante os últimos anos esse núcleo vem se encontrando no mundo do consumo, tendo seu nível de compra aumentado e podendo ser mais autônomos em suas escolhas. O uso das tecnologias para encontrar com mais facilidade os produtos que melhor condizem com seu estilo de vida é cada vez maior, criando assim uma identidade baseada no consumo extensivo. Para esse público os ambientes virtuais e reais se tornaram cada vez mais um espaço de interação intensa, onde podem expressar sua identidade se tornando cada vez mais protagonistas das histórias, esperando que as marcas completem o enredo e proporcionando novas experiências.

O consumo frenético é outra característica do *Expo Teen*, que busca preencher de forma constante sua vida, porém possuem um ponto relevante que é inédito, o preço acessível. Eles também possuem a necessidade de propor novos pontos de vista, de maneira lúdica, adotando novas lógicas estéticas, como a da primeira pessoa (MORACE, 2012, p, 48).

O autor citado a cima, cita os *drivers* que um produto deve possuir para se dedicar ao público Expo Teen, são eles:

- Produtos *cool* e identificadores com os quais pode-se interagir em termos sensoriais e emocionais (lembranças, experiências vividas);
- Estética ritualizada, com grande valorização dos modelos e de testemunhos;
- Sortimento multi mercadológico para os estilos;
- Produtos glamour e de exibição.

A partir da aplicação de um questionário direcionado a 96 pessoas do público Expo Teen, perguntamos se eles gostariam de se vestir ou se já se vestem de forma diferente dos padrões previstos socialmente, 50% deles afirmam que gostariam de se vestir ou já se vestem assim. Quando questionamos sobre as razões pelas quais esses 50% gostariam de se vestir ou se vestem de forma diferente do padrão social, as razões foram as mais diversas:

- 43% responderam estar buscando sua identidade ou forma de se expressar através da roupa e que isso acaba indo contra o esperado como vestimenta pela sociedade;
- 25% diz sentirem-se desconfortáveis em seguir padrões sociais de vestimentas ou um estilo pré fabricado pelas grandes marcas;

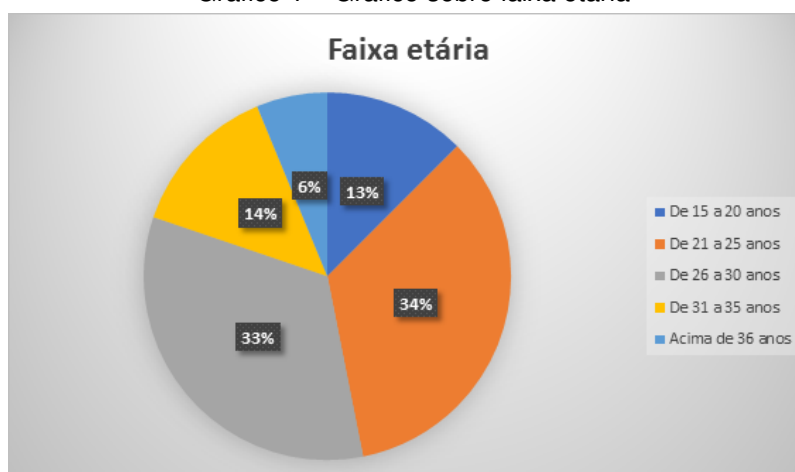
- 22% alegam vestir-se diferente da maioria das pessoas para justamente se diferenciar;
- 10% buscam lugares específicos onde se sentem a vontade como festas, eventos, encontros, assim se sentindo seguros contra pré-julgamentos sociais.

O público Otaku é uma tribo que está inserido na macro tendência *Expo Teen*, eles sentem em sua maioria uma necessidade de se expressar através da roupa, trazendo sua identidade a tona e conseqüentemente seus gostos e aspirações, como por exemplo os jogos e o universo japonês.

4.1 Dados Demográficos sobre o Público Alvo

Para se chegar em um perfil mais assertivo de público alvo, foi aplicado um questionário misto no grupo *AnimaCrazy-Otaku*, umas das maiores comunidades otakus no *Facebook* composta por pessoas de todo o Brasil, com cerca de 122 mil membros. Após compilar os resultados de 96 questionários respondidos, foram formulados os seguintes gráficos relacionados a situação demográfica do público:

Gráfico 1 – Gráfico sobre faixa etária

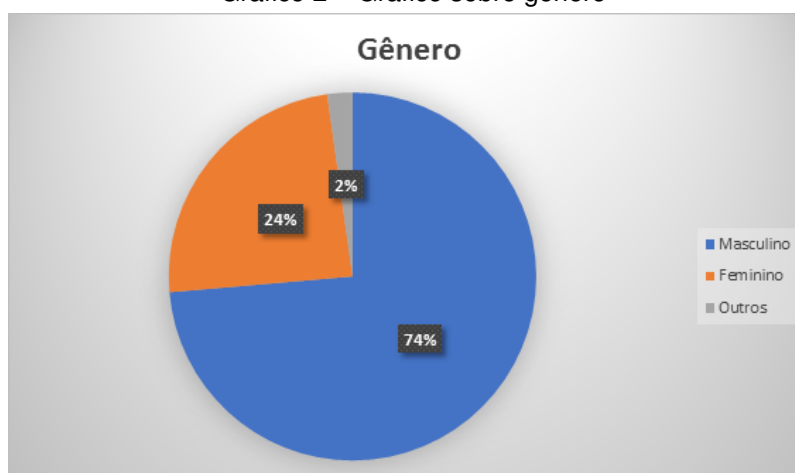


Fonte: autoria própria

Cerca de 67% do público apresenta uma faixa etária de 21 a 30 anos (jovens adultos), cerca de 20% é composto por uma faixa etária mais elevada (de 31 anos para cima). Assim podemos notar que o público começa a se interessar na fase jovem por esse universo, cerca de 13% estão na adolescência (15 a 20 anos). O grupo possui uma faixa de idade com maior predominância (de 21 a 30 anos), porém pessoas com idades mais elevadas, continuam se identificando como pertencentes ao público Otaku, significando assim que esse “estilo” não predomina somente em uma

determinada idade, mas acompanha a pessoa em sua trajetória de vida, não sendo apenas um gosto passageiro, mas um estilo de vida.

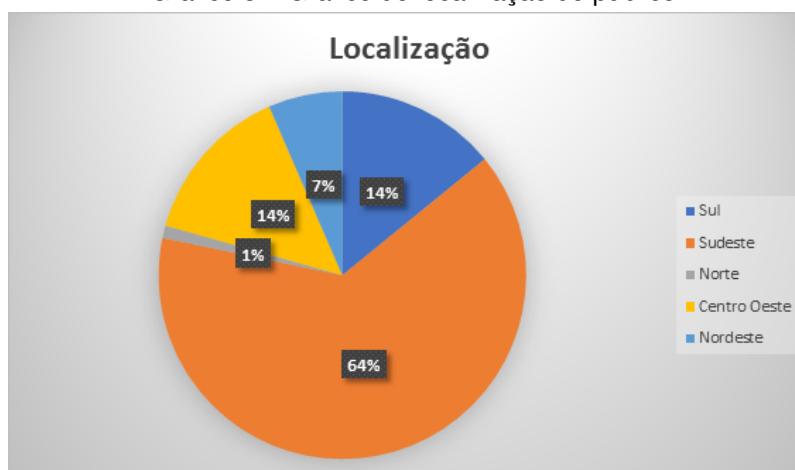
Gráfico 2 – Gráfico sobre gênero



Fonte: autoria própria

A partir das 96 pessoas questionadas, pode-se notar que grande parte do público é composto por pessoas que se identificam com o sexo masculino e um terço com o sexo feminino. Grande parte dos conteúdos encontrado nessa comunidade apresenta um teor voltado para o público masculino, como imagens de figuras femininas em poses eróticas, porém as mulheres não são excluídas da comunidade e são muito bem recebidas quando interagem no grupo. Curiosamente 2% desse público se identificam com um gênero diferente dos dois considerados padrões, isso é algo muito relevante, mostrando o quanto esse estilo de entretenimento abrange pessoas dos mais diferentes estilos e condições de vida.

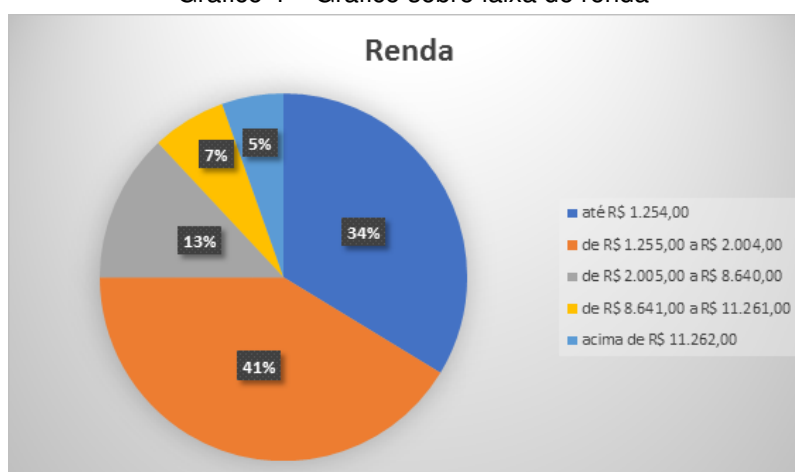
Gráfico 3 – Gráfico de localização do público



Fonte: autoria própria

A grande parte do público, cerca de 64%, se localiza no Sudeste do Brasil, seguidos do Sul e Centro Oeste, são essas áreas mais próximas dos grandes centros e conseqüentemente com mais eventos e opções de compra para o público Otaku. O Sudeste, mais precisamente a cidade de São Paulo é o lugar onde podemos encontrar mais pessoas que aderem a esse tipo de entretenimento, tendo por exemplo o bairro da Liberdade como um ponto de encontro desse público e também onde se encontram mais facilmente produtos com as temáticas japonesas.

Gráfico 4 – Gráfico sobre faixa de renda



Fonte: autoria própria

Grande parte do público, cerca de 75% se encaixa nas classes D e C, de acordo com o FGV (Fundação Getúlio Vargas). Os outros 25% apresentam uma faixa de renda que permite que haja na coleção peças com preços mais elevados. Portanto a coleção deve oferecer, em sua maioria, produtos com uma base de preço não muito elevada, podendo ser inseridos em menor quantidade, peças mais trabalhadas e de médio/auto valor.

4.2 Dados de consumo

Os dados de consumo são de extrema importância para a criação de uma coleção para se entender melhor como anda a satisfação do público com o que está consumindo atualmente, como por exemplo, produtos similares ao seu ou qual é o tipo de praça que esses produtos estão sendo oferecidos e qual é o relacionamento do público com o tipo de produto você está oferecendo, neste caso uma coleção de moda.

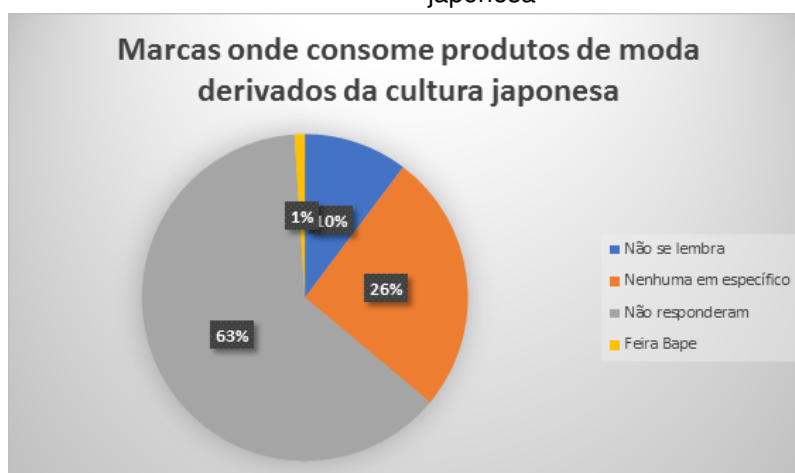
Gráfico 5 – Gráfico de consumos de produtos de moda derivados da cultura japonesa



Fonte: autoria própria

Como visto no gráfico, a maioria dos entrevistados consomem produtos de moda com alguma influência da cultura japonesa, como camisas com estâmpas de animes, jogos, mangás, acessórios como correntes, pulseiras, prendedores. 37% dos entrevistados não consomem produtos, a falta de locais ou marcas destinadas a esses produtos é um fator decisivo para isso. No próximo gráfico conseguimos entender melhor essa carência de marcas e produtos com essa temática.

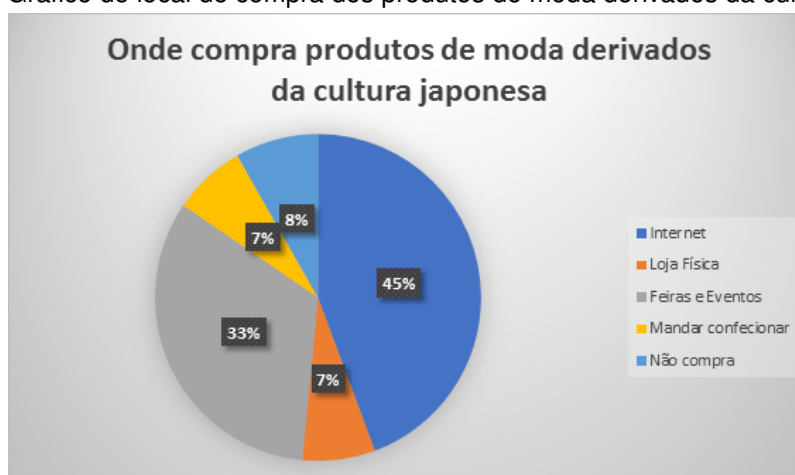
Gráfico 6 – Gráfico de marcas que os participantes consomem produtos de moda derivados da cultura japonesa



Fonte: autoria própria

Com esse gráfico fica explícito que os consumidores não conseguem se conectar com uma marca que produza tais produtos. A falta de produtos com a temática japonesa no mercado faz com que esses clientes em potencial consumam de forma fragmentada, adquirindo o produto mais pela disponibilidade do que pela necessidade de satisfazer um desejo de compra. Portanto é um mercado que precisa de produtos a serem disponibilizados.

Gráfico 7 – Gráfico de local de compra dos produtos de moda derivados da cultura japonesa



Fonte: autoria própria

Com esse gráfico podemos afirmar, que a oportunidade de compra acaba sendo um fator decisivo para a realização do consumo desses produtos, com 33% do consumo desse público sendo realizado em feiras e eventos, pode-se ver claramente que o consumo é realizado de forma programada de acordo com o calendário dos eventos que acontecem durante o ano, principalmente na cidade de São Paulo. O consumo por internet acaba sendo a primeira opção de compra desses produtos, pelo fato da dificuldade em encontrar pontos de vendas físicos. Com as compras realizadas na internet encontramos o problema da variedade dos produtos, como visto no capítulo B.2.

4.3 Dados secundários

Quando questionamos os entrevistados sobre a qualidade e a satisfação dos produtos de moda derivados da cultura japonesa encontrados hoje no mercado, conseguimos mensurar de forma mais precisa os pontos que os produtos são avaliados por esses consumidores e onde esses produtos apresentam as maiores falhas e acertos.

Gráfico 8 – Gráfico de insatisfação sobre os produtos encontrados no mercado



Fonte: autoria própria

Neste gráfico, foi levantado as causas de insatisfação dos clientes em relação aos produtos hoje encontrados no mercado. O ponto principal levantado por eles é a pouca variedade de produtos, como os tamanhos das peças que não comportam todos os tipos de corpos, as cores geralmente são outra reclamação, pois seguem um padrão, as estampas são repetitivas e pouco variadas e a modelagem das peças apresentam um modelo básico e sem diferencial. Outro ponto levantado é o pouco conforto proporcionado pelas peças, geralmente compostas de 100% poliéster, que acabam sendo muito quentes. Com tudo isso de acordo com os consumidores, esses produtos acabam não correspondendo ao esperado por eles. A seguir conferimos algumas das respostas concedidas sobre essa questão:

- “Gostaria de peças diferentes e não apenas camisas estampadas”
- “As peças chegam a durar pouco tempo se não tiver cuidado”
- “As peças não são pensadas para pessoas fora do padrão”
- “Esse mercado é bem simplório em relação a qualidade dos produtos e alguns chegam a apresentar um produto “alterado” quando colocado sua semelhança ao item inspirado do anime/mangá em questão”
- “Tem pouca variedade”
- “Baixa qualidade”
- “No Brasil não tem muitas opções”
- “Costumam ser pouco originais e em alguns casos apenas copiam material de outros criadores”

Gráfico 9 – Gráfico sobre a sensação do público sobre a falta de marcas e produtos



Fonte: autoria própria

Os entrevistados mostram que a falta de marcas e produtos destinados a eles é um incômodo e que poderia existir uma maior abordagem ao universo Otaku.

Em geral, o público pontua de forma muito assertiva a pouca variedade de produtos e marcas de moda que tragam essa inspiração do universo Otaku e do mundo do entretenimento japonês, a falta de produtos e marcas cria uma boa oportunidade para se trabalhar com esse nicho de público.

4.4 Painel de Público Alvo

Para visualizar melhor os hábitos do seu “target” criamos um painel de público alvo. O painel serve de apoio para o designer entender melhor seu público, encontrar pontos de ligação que poderão ser usados, assim fundamentando melhor a criação dos produtos. Para esse projeto será utilizado também o sistema de personas para melhor ilustrar as características do público alvo.

Figura 12 – Legenda



Fonte: autoria própria

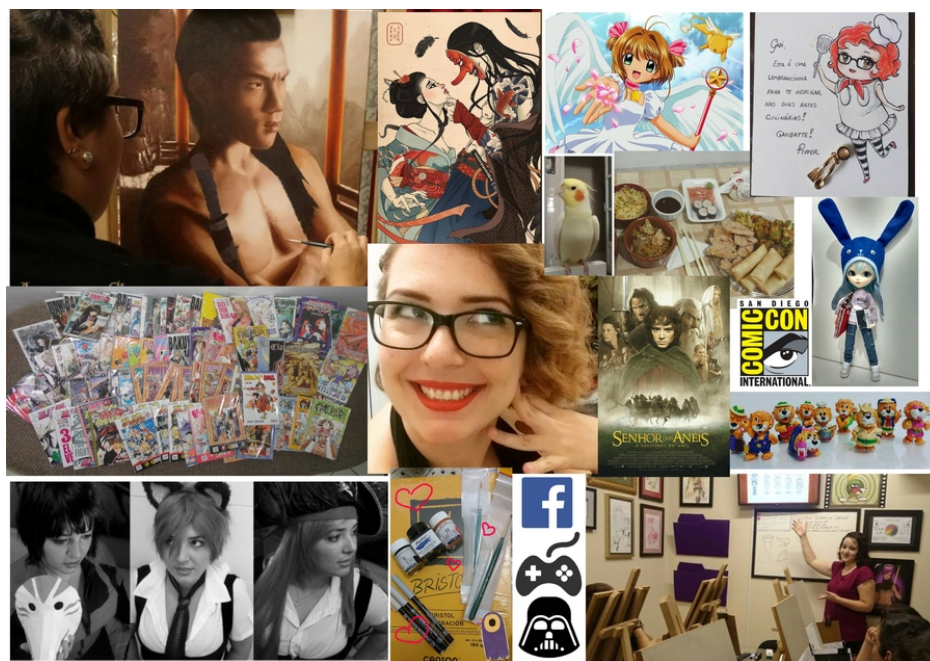
O público alvo é conhecido como otaku, eles particularmente se identificam com a cultura japonesa e seus elementos, principalmente com a cultura pop. São pessoas divertidas, sensíveis a arte, conectadas virtualmente, globalizadas, ativistas e autênticas. Possuem algumas características específicas como gostar de colecionar coisas, interagir através de jogos, desenhar, são ligados a natureza, adoram animais, se expõem a novas experiências e a novas linguagens e são grandes adeptos da tecnologia.

Abaixo conferimos dois perfis (um masculino e um feminino) que mostram uma pessoa pertencente ao público alvo.

4.4.1 Personas

4.4.2 Gabriela, a desenhista divertida

Figura 13 – Painei Persona, Gabi, a desenhista divertida



Fonte: autoria própria

Gabriela tem 28 anos, é solteira e professora de desenho artístico e mangá. Gabi, como gosta de ser chamada, é divertida, espontânea e adora fazer brincadeiras com as pessoas, porém não deixa de ser uma profissional competente e séria quando precisa ser. Ela cursou publicidade e propaganda por causa da proximidade com o desenho, que é uma de suas paixões desde de pequena. Por causa dos desenhos animados, mangás e animes que assistiu, Gabi se tornou fã do universo japonês e adora personagens de mangás como Sakura e Sasuke. Atualmente em suas aulas, Gabi ensina desenhos em quadrinhos e mangás a jovens e adultos, ela adora desenhar e passa grande parte do seu tempo criando desenhos para o seu mangá que está criando junto com uma amiga. Gabi adora colecionar coisas como bonecos, mangás, quadros e desenhos, nas suas horas livres ela gosta de uma boa jogatina de jogos online como *Ragnarok* e *Overwatch*². Seus principais passeios são feitos com a família, geralmente para parques, bosques, onde ela aproveita as paisagens para tirar inspirações para seus desenhos, ela não gosta muito de baladas. Gabi também adora animais, passarinhos e gatinhos são seus preferidos, ela mora em uma casa com muitas árvores e sempre está pegando passarinhos feridos para cuidar. A comida que ela mais gosta é a japonesa, como boa otaku que é. Sempre que dá, Gabi compra materiais de desenho para treinar

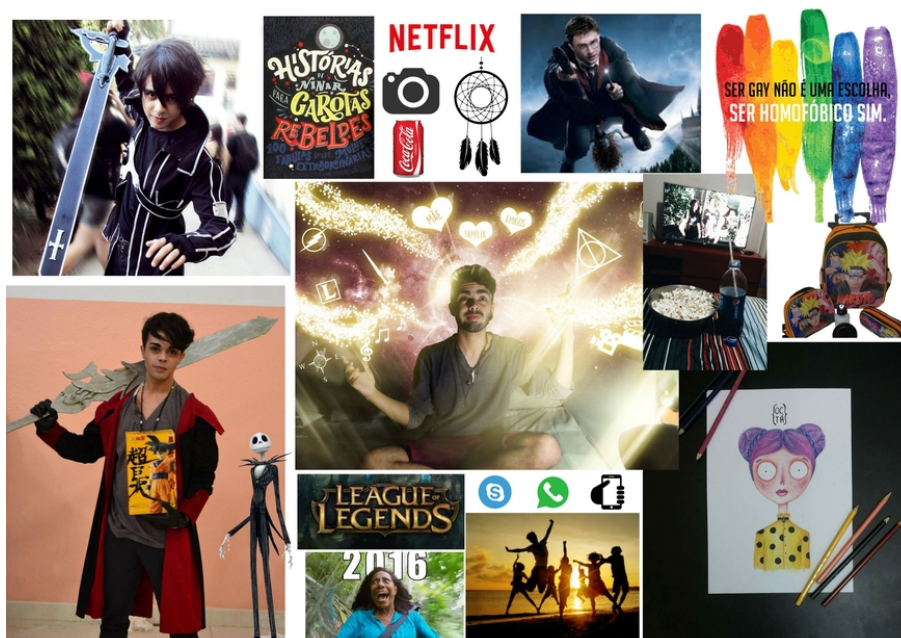
² Jogos de computador

e sempre que pode gosta de gastar nas feiras e eventos que acontecem todos os anos, como *anime friends* e *comic con*³, nos quais ela sempre vai fantasiada. Ela também adora filmes nerds como *Star Wars* e *Senhor dos Anéis* e sempre que pode vai ao cinema junto de sua irmã mais nova e compra baldes de pipoca personalizados.

Gabi é uma pessoa alegre, divertida, criativa, que ama o que faz e lutou para conseguir viver disso. É caseira, engajada socialmente nas causas sustentáveis e sociais, ela busca uma vida tranquila apenas apreciando o que a gosta na vida, rodeada pela família e por seus animais.

4.4.3 Pierre, o cosplayer

Figura 14 – Painel Persona, Pierre, o cosplayer



Fonte: autoria própria

Pierre tem 20 anos e é estudante de publicidade e propaganda. Pierre é um pouco misterioso e tímido, mas com o tempo se mostra uma pessoa divertida e de bem com a vida. O garoto procurou cursar publicidade pelo fato de ser criativo e sempre gostar de arte. Há algum tempo Pierre é *cosplayer* e adora montar suas fantasias para participar de concursos. Geralmente ele está sempre com amigos passeando pelo Parque da Cidade, sempre registrando os momentos com seu celular. Ele sempre que pode assiste suas séries e desenhos favoritos acompanhado de guloseimas. Na internet ele adora memes, porém também sempre está atento as notícias, principalmente as que envolvem a comunidade LGBT e procura sempre militar em prol da causa. Sua

³ eventos destinados ao público otaku e geek

principal atividade quando não está na faculdade é jogar jogos online com os amigos virtuais que fez através das redes sociais, passando horas conversando com eles através de programas de conversa.

Pierre é uma pessoa sensível, alegre, ama animais e a natureza, ele sempre está disposto a fazer novos amigos, mesmo que sejam virtuais, e sempre está atrás de pessoas que compartilhem seu gosto pelas coisas.

4.5 Relacionamento do público alvo com a temática da coleção

A relação do público Otaku com as temáticas advindas da cultura japonesa é muito forte, começando pela forma como se vestem e se projetam pro mundo. A roupa é um fator de extrema importância para essa tribo comunicar suas visões e gostos.

A partir das pesquisas aplicadas com 96 membros da maior comunidade Otaku no *Facebook* podemos mensurar algumas características desse público e também a sua relação com a temática Final Fantasy X.

Através do questionário aplicado a 96 participantes, perguntamos se eles gostariam de se vestir ou já se vestem de forma diferente dos padrões sociais. Quando falamos da diferenciação do padrão social é tudo aquilo que foge do esperado pela sociedade na forma como uma pessoa deve se vestir pela idade que ela possui, pela condição social, regras de vestimenta para determinados lugares, entre outros. Outro ponto que foi levado em consideração é como a forma que o Otaku se veste, que em algumas ocasiões pode ser considerado inapropriado em algumas ocasiões para a maioria das pessoas.

Gráfico 10 – Gráfico comportamental



Fonte: autoria própria

Abaixo podemos ver algumas das respostas dadas a essa questão:

- “Sim, pois eu gosto das roupas que são diferentes das normais e padronizados”.
- “Sim, adoro roupas diferentes”.
- “Gostaria, roupas são a forma mais fácil de se demonstrar fisicamente a sua personalidade”.
- “Sim, pois os padrões sociais geralmente não me contemplam”.
- “Às vezes, porque tenho gostos fora do padrão”.
- “Sim, me sinto uma rebelde do sistema”.
- “Sim, por exemplo: usar sobretudo ou casacos que sejam mais longos na parte anterior com desenhos (arabescos) numa faixa que se estenda de cima para baixo. Usar mais acessórios que entrem nessa linha mais clássica/mágica”.

Das 96 pessoas que responderam ao questionário, 50% afirmam gostar de se vestir ou já se veste de forma diferente dos padrões sociais, 45% diz não fazer isso. Para essa parcela de 50% perguntamos as razões pelas quais elas gostariam ou se vestem de forma diferente dos padrões sociais.

Gráfico 11 – Gráfico de principais razões pelas quais o público se veste de forma diferente



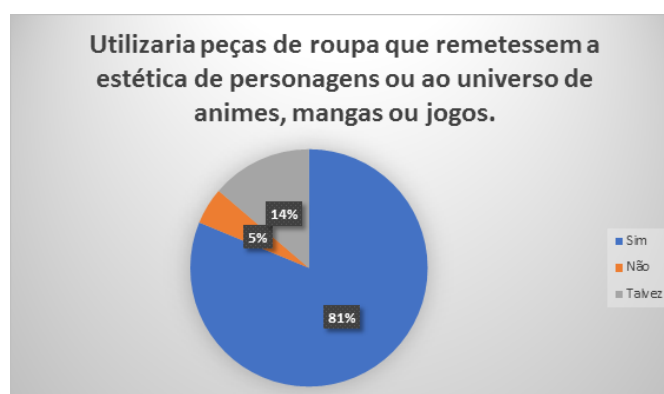
Fonte: autoria própria

Cerca de 43% alega se vestir de forma diferente ou querer se vestir por causa da sua identidade que se diferencia da grande maioria, seja ela pelos gostos, comportamento, filosofia de vida ou como forma de expressão particular. 25% dizem se sentir desconfortáveis em seguir os padrões pré determinados, inclusive desconfortáveis ao consumir em grandes lojas de departamento. 22% preferem se vestir de forma diferente para se diferenciar da maioria das pessoas e 10% alega se vestir somente em eventos específicos onde não sofrerá preconceito ou desconforto. Ou seja, uma grande parte

do público não está 100% satisfeito com o que é oferecido a eles pelas grandes marcas e anseia por novidades mais próximas do seu estilo de vida.

Também perguntamos aos 96 entrevistados se eles utilizariam peças de roupa que remetesse a estética de personagens ou ao universo de animes, mangás ou jogos.

Figura 15 – Gráfico de interesse sobre peças inspiradas no universo otaku



Fonte: autoria própria

Aos 81% que responderam sim, perguntamos a razão pela qual utilizaria peças de roupa que remetesse ao universo de animes, mangás e jogos. Foram elas:

- 42% diz ter interesse em utilizar tais peças pelo fato da temática estar relacionada a cultura japonesa
- 35% diz ter interesse por essas peças se diferenciarem das peças de roupas comuns encontradas nas grandes lojas
- 13% afirma se interessar nessas peças para poder usar e se diferenciar das outras pessoas
- 10% diz que usaria tais peças para frequentar eventos

Abaixo algumas das repostas dadas a essa questão:

- “Com certeza, é algo que estou esperando acontecer, gosto do estilo das roupas do Final Fantasy e seria bem legal ver outras pessoas usando roupas diferentes”.
- “Sim, há muito a ser trabalhado, peças muito criativas podem surgir do conceito”.
- “Com certeza, acho muito elegante, para uma festa, encontro anime e tal”.

- “O universo da cultura pop japonesa é muito rico, as roupas que eles usam geralmente são bem diferentes do dia a dia, mas podemos usá-las em locais especiais”.
- “Usar peças que remetesse ao personagem traz um sentimento de proximidade ao personagem”.
- “Sim, em meus momentos de lazer, pois é algo que cresceu comigo”.
- “Sim, porque os ”character“ designers de universos ficcionais tendem a se preocupar menos com tendências ou com o que funciona ou não. Logo, costumam ser mais criativos e diferentes”.

Quando perguntamos aos 96 entrevistados se possuem familiaridade com o jogo Final Fantasy X, 95% diz conhecer o jogo (caso necessário consultar apêndice gráfico 18). Isso é de extrema importância para a coleção, visto que é uma temática conhecida desse público, posteriormente perguntamos a esses 95% se comprariam uma coleção inspirada nesse jogo.

Gráfico 12 – Gráfico de interesse de compra da coleção



Fonte: autoria própria

Dos 95% dos membros que se dizem familiarizados com o jogo, 74% diz que compraria uma peça inspirada em Final Fantasy X, 21% cogitam a possibilidade de comprar, e 3% diz que não compraria. Esse dado nos mostra que o tema é forte e pode influenciar diretamente na venda das peças da coleção, o fator emocional com o jogo ajuda muito nesse quesito.

Posteriormente, questionamos esses 95% dos entrevistados que conhecem o jogo, quanto pagariam em uma peça de roupa inspirada no tema Final Fantasy X.

Gráfico 13 – Gráfico de estimativa de valor pago pelo público por peça



Fonte: autoria própria

95% dos entrevistados que dizem conhecer o jogo, dizem que pagariam:

- 54% até 150,00 reais por peça,
- 32% até 300,00 reais,
- 6% até 500,00 reais,
- 2% até 1000,00 reais,

Uma coleção que corresponda a essa estimativa de preço pode possuir um mix de produtos mais acessíveis de até 150,00 reais e algumas peças de valor mais elevadas (de 300,00 a 500,00 reais).

5 Marca

A Saigo no gensō é uma coleção autoral da marca Alan Novaes.

A marca Alan Novaes foi criada pelo estudante de design de moda Alan de Novaes Carvalho. Nascido na cidade de Ubatuba, Alan começou a ter seu primeiro contato com a criação de roupas aos cinco anos, no quarto de costura de sua avó, onde ele criava roupas para as bonecas de suas primas com os retalhos de pano que sobravam. Aos 8 anos mudou-se para a cidade de Taubaté onde passou a ter contato com uma cultura diferente da cidade onde nasceu, passando a se interessar pelo desenho. Começou a desenvolver seus traços a partir das referências dos mangás japoneses e gibis, desenvolvendo um traço contornado e marcado.

Ao crescer, o garoto decidiu cursar design de moda, onde ao longo de quatro anos criou uma proximidade com as estéticas urbanas, principalmente as das subculturas, a partir desses estudos que surgiu a ideia para a criação desta coleção, sua primeira.

A marca desenvolvida pelo estudante, traz como parte de sua identidade uma linguagem urbana pesada com um toque obscuro e direto, porém com uma visão criativa e fantasiosa da realidade, misturando elementos da nossa realidade com elementos ficcionais como lendas, magia, mitologia, fantasia e ficção científica. A marca pode ser exemplificada como: a visão fantasiosa de um garoto sobre a realidade cotidiana.

O nome da marca, Alan Novaes, é uma redução do nome completo do designer, com o intuito de manter a marca como uma parte do designer. A estética de seus produtos é uma extensão do seu criador, sempre buscando referências em sua história de vida, sendo assim a marca não poderia ter outro nome se não este.

Por ser uma marca com uma pegada intimista e com uma mensagem de identificação com o cliente muito próxima, a missão desta marca é produzir produtos que tragam uma alta dose de personalidade, proporcionando ao seus clientes, produtos com uma linguagem única e exclusiva, onde eles poderão se identificar com as histórias contadas pela marca através de suas coleções e assim adota-las.

Visando sempre a originalidade e diferenciação dos produtos comuns, a marca Alan Novaes busca oferecer aos seus clientes um produto que os acolham independente da forma que eles possam ser, conversando assim diretamente com as necessidades e desejos do seu consumidor. Para isso a marca preza por valores que exemplifiquem seus sentimentos para com o cliente, valores como a autenticidade, liberdade, amizade, individualidade, criatividade e força.

Linguagem visual da marca:

Figura 16 – Painel de identidade de marca



Fonte: autoria própria

A marca apresenta uma identidade sóbria, direta, melancólica, misteriosa e com pitadas de sonho e fantasia. Tendo como ambiente as cidades, é no “urbanismo” o local onde a marca reside, tendo a noite, o concreto e a sombra como planos de fundo.

6 Inspirações da coleção

6.1 Nome da coleção

O nome *Saigo no gensō*, significa “última fantasia” na língua japonesa. A ideia do nome ser uma composição de palavras no idioma japonês, vem para nomear a coleção que é totalmente inspirada na temática do jogo FFX, unificando assim as referências do jogo ao conceito da coleção.

Saigo (ultima), *gensō* (fantasia), significa o último momento de uma jornada de um ano, de estudos, pesquisas, erros, acertos, tentativas e superações, que culminaram na criação do projeto desta coleção.

Assim como a jornada de Tidus e Yuna pelo mundo de Spira, enfrentando feras, superando obstáculos, aprendendo e acima de tudo se descobrindo, esta coleção foi trabalhada nesses mesmos moldes. Como um desfecho, essa coleção representa aquele último momento de felicidade, sonhos e fantasias, após uma caminhada longa e cheia de desafios, assim como o casal do jogo alcança seu objetivo, mesmo que por alguns instantes, logo outra jornada deverá ser iniciada, dando início a um novo ciclo, assim como é o clique de vida de uma coleção de moda. O momento de apresentação da coleção é a última fantasia, antes do início de uma nova jornada, com novos desafios, novas feras para se enfrentar, em busca de outros sonhos.

6.2 História da coleção

Ao refletir sobre qual seria a temática da minha coleção, cheguei à conclusão de que algumas histórias de vida e elementos que fizeram parte dela, poderiam ser fontes de inspiração para uma criação de moda. A ideia de realizar a coleção com a temática *Final Fantasy X*, veio a partir de um período da minha vida, onde esse jogo fez parte da minha adolescência e me ajudou a superar momentos difíceis, além de possuir elementos riquíssimos que poderiam servir de base para a criação.

Minha adolescência foi um momento de descobertas, assim como é para todo adolescente, porém com uma diferença, a descoberta da minha homossexualidade. Isso acabou criando um grande conflito, pelo fato de fazer parte de uma família extremamente tradicional e religiosa, inclusive esse conflito interno acabou dando início a uma depressão.

Na escola, a situação era complicada, o bullying era constante e muitas vezes agressivo. Algumas vezes grupos de garotos levavam bexigas, as enchiam de água e as jogavam em mim na hora do intervalo. Outro dia, ao invés de bexigas, foram pedras, em outra ocasião minha mochila foi jogada no lixo e alguns pertences roubados. Cada vez mais a situação piorava. Por causa do medo e da reação dos familiares, eu

me escondia e tentava passar por tudo sozinho, até que chegou o dia em que não aguentei mais e decidi parar de estudar. Foram três anos longe da escola, trancado em um quarto, com medo de sair na rua ou conversar com as pessoas.

Sem poder falar para ninguém o que estava acontecendo, os jogos foram uma válvula de escape importante, com eles eu poderia assumir o personagem que eu quisesse. Nesses universos paralelos eu era forte, corajoso, poderoso, conhecido por todos, tudo que não conseguiria ser naquele momento na vida real, assim cada dia mais fui me afundando naquela ilusão criada por mim.

Ao jogar FFX, eu me via como a personagem Yuna, presa em um destino pré escolhido para ela, destinada a sofrer calada tudo aquilo que era lhe imposto, mesmo que isso acabaria tirando sua vida. Assim como Yuna, eu sonhava com uma pessoa que me tiraria daquele sofrimento, que me traria momentos felizes, que poderia me amar. O jogo em si foi um suporte de esperança, que me transportava para um mundo mágico, cheio de feras e vilões que eu precisava derrotar, onde você conquistava força para superar os obstáculos, sempre seguindo até o objetivo final.

Depois de alguns anos mentindo para mim mesmo e me isolando do mundo, conheci uma pessoa através de um jogo online, essa pessoa apareceu na minha vida e corajosamente assim como Tidus apareceu para Yuna em *FFX*, mergulhou no poço de sofrimento onde eu me escondia e se propôs a me tirar daquele lugar. Era um lugar escuro que o machucou por muitas vezes na tentativa de me ajudar, mas com o tempo e aos poucos, em um processo de cinco anos, o meu Tidus da vida real conseguiu me tirar daquela situação, infelizmente isso custou a pouca saúde que ele já tinha, depois de alguns anos recebi a notícia de sua morte. Da mesma forma como Tidus se sacrificou por Yuna para salva-la do destino que lhe era reservado, o Tidus da vida real se sacrificou para me ajudar.

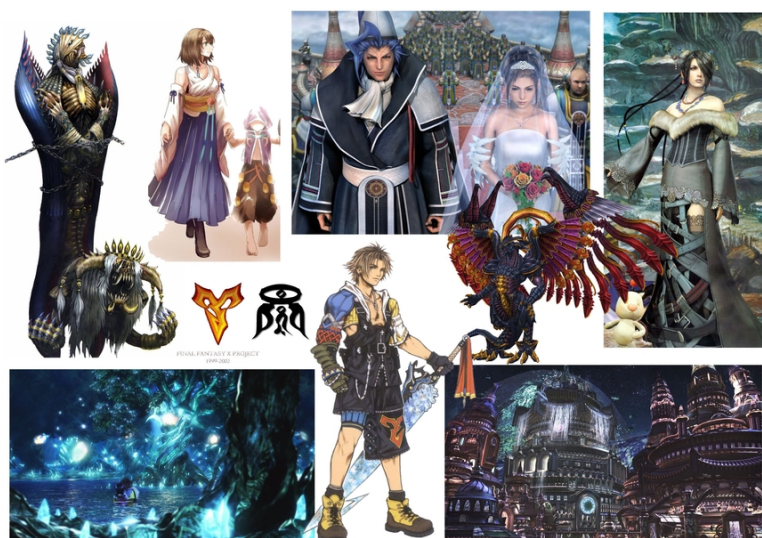
Toda vez que olho para trás vejo como essa fase da minha vida se assemelha com a história de *FFX*, sendo assim esse jogo não é somente uma forma de entretenimento, mas sim uma peça que fez parte de mim e que leva consigo parte da minha história.

Final Fantasy X é uma história de amor, perseverança e sacrifício por aquilo que ama, além do seu visual que mistura agressividade e tradicionalidade, o jogo trás momentos de valorização da amizade e superação. Baseando-se no conjunto desses fatores, que decidi utilizar este jogo como fonte de inspiração para o tema desta coleção.

6.2.1 Painel temático e elementos estilísticos

Para a realização desta coleção foi buscado inspiração no jogo Final Fantasy X, para a confecção deste painel foram retiradas cenas do próprio jogo e feito uma busca de ilustrações dos personagens.

Figura 17 – Painel Temático



Fonte: autoria própria

Para a criação desse painel foram observadas questões como:

- Arquitetura do universo de *Spira*;
- Roupas dos personagens que se misturam com elementos tradicionais como quimonos, vestidos longos e roupas de sacerdócio com elementos de batalha como braçadeiras, ombreiras, armaduras, em alguns personagens encontramos elementos futuristas pós apocalíptico como máscaras de gás, visores, mecanismos eletrônicos;
- *Aeons* (seres mágicos invocados durante o jogo para auxiliar nas lutas), que apresentam diversos elementos ritualísticos;
- Cenas especiais do jogo como o beijo de Tidus e Yuna, o casamento de Yuna e a cidade de Zanarkand;
- Estética do jogo.

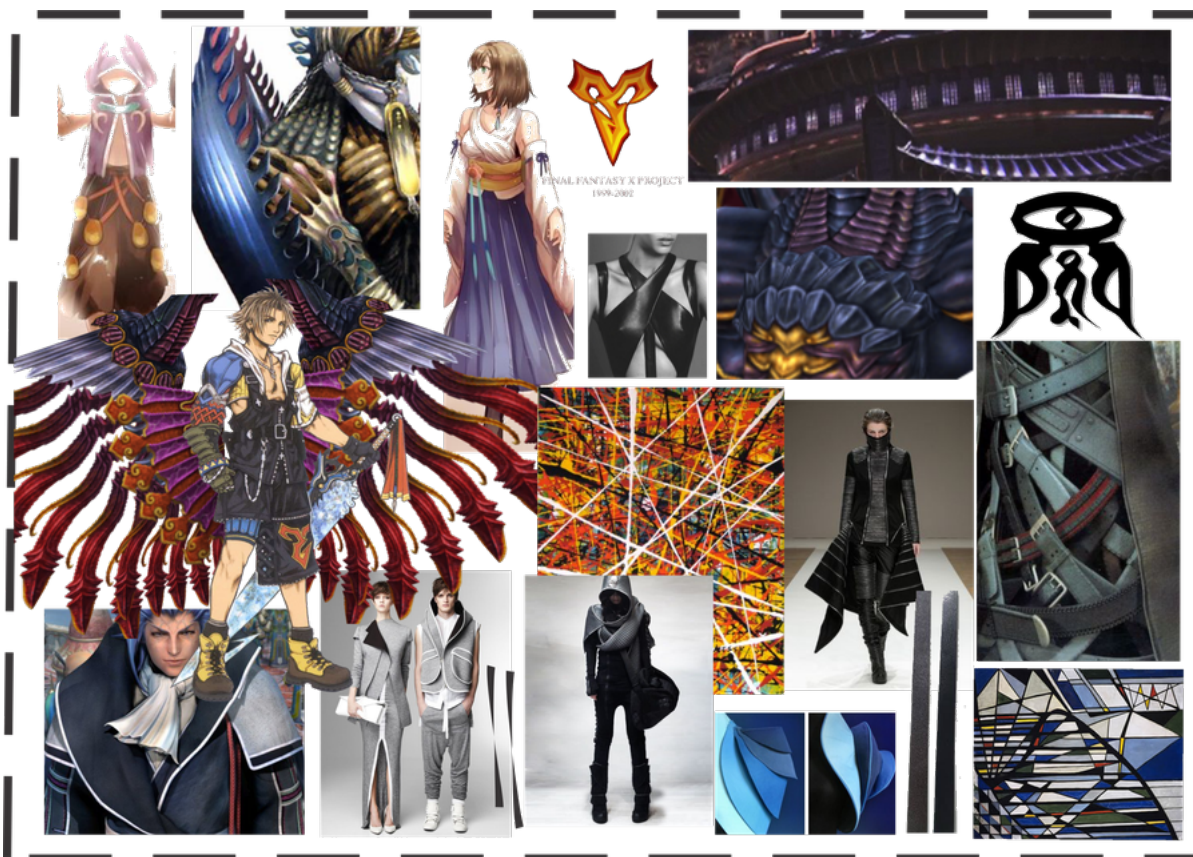
Elementos estilísticos do jogo transportados para a coleção e seus respectivos significados:

- Linhas: O jogo possui muitas referências e elementos de linhas, desde a história que possui um enredo linear, até o mapa do mundo de *Spira*. Todo o jogo possui uma ideia de segmento, de caminho a se percorrer, como se fosse uma estrada que leva a um objetivo final e que possui vários caminhos que se cruzam. Cada personagem com suas histórias particulares se juntam em uma mesma jornada em busca do mesmo objetivo. O elemento linha pode ser visto claramente no vestido de cintos da Lulu, nos recortes das suas roupas, nas pregas e amarrações nas roupas de Yuna, na pele enrugada do demônio Anima, nas asas do dragão Bahamuth, na arquitetura da cidade futurista de Zarnakand e etc.
- Volume: Os personagens e monstros do jogo apresentam muitas sobreposições de roupas e camadas de escamas, criando assim um mix de texturas e volumes diferenciados, combinando superfícies lisas com rugosas e detalhes escamados. Em um universo onde a qualquer momento pode se estar viajando por um deserto ou em uma montanha coberta de gelo, as roupas dos personagens parecem trazer o peso de se viver em um mundo com tanto intempéries. Esse elemento pode ser visto nas roupas do Tidus, na roupa sacerdotal de Seymour, nos uniformes de Blitzball e etc.

6.2.2 Painel de Inspiração e estudo de formas

O painel de referências é o ponto onde se juntam todas as pesquisas primárias, a fim de criar um caminho pelo qual a coleção seguirá. De acordo com Seivewright “Serve para mostrar a origem e o caminho percorrido pela sua pesquisa. Essa referência deve focalizar e explicar as imagens mais importantes que serviram de inspiração para você” (SEIVEWRIGHT, 2015, p. 97).

Figura 18 – Painel de referência



Fonte: autoria própria

Através da observação dos elementos encontrados no jogo, definiu-se que o elemento de estilo da coleção serão as linhas. Elemento de estilo é um elemento visual que aparecerá em todas as peças, a fim de criar uma unidade visual e fazer com que elas mantenham uma relação entre si.

O conceito da linha aparece por diversas vezes ao longo do jogo, nas roupas cheias de cintos, suspensórios e cordas, na arquitetura, nos símbolos, até mesmo na própria história o elemento linha é utilizado de forma analógica, quando por exemplo o personagem Tidus cruza as linhas do tempo do mundo de *Spira*.

No design de moda a linha é um dos principais elementos de design que proporciona reações variadas, as linhas podem ser flexíveis, agressivas, suaves, criar ilusões e levar o olhar das pessoas a uma viagem pela peça (JONES, 2011).

Elementos de design secundários:

- Repetição
- Ritmo
- Gradação

- Radiação
- Contraste
- Proporção

Os elementos secundários podem servir de ferramenta para se trabalhar a variação do elemento de estilo nas peças ou criar marcações de diferenciação entre elas.

Silhuetas:

- Silhueta em A ou Triângulo: Algumas peças trarão esse tipo de silhueta para evidenciar melhor algumas peças para parte de baixo do corpo como as saias longas e curtas, acentuando melhor o elemento de design “proporção”.
- Silhueta em H ou Retângulo: Grande parte das peças possuirá esse tipo de silhueta menos marcada ao corpo, pelo fato da coleção ter uma veia urbana, assim as peças podem ser mais versáteis servindo tanto para homens quanto para mulheres.

A coleção levará o conceito da jornada mágica, passando pela linha histórica do jogo, desde a cidade futurista de Zarnakand até as cenas finais do jogo. Através dos elementos proporcionados, a coleção focará em um estilo urbano e moderno.

6.2.3 Painel e estudo de Cores

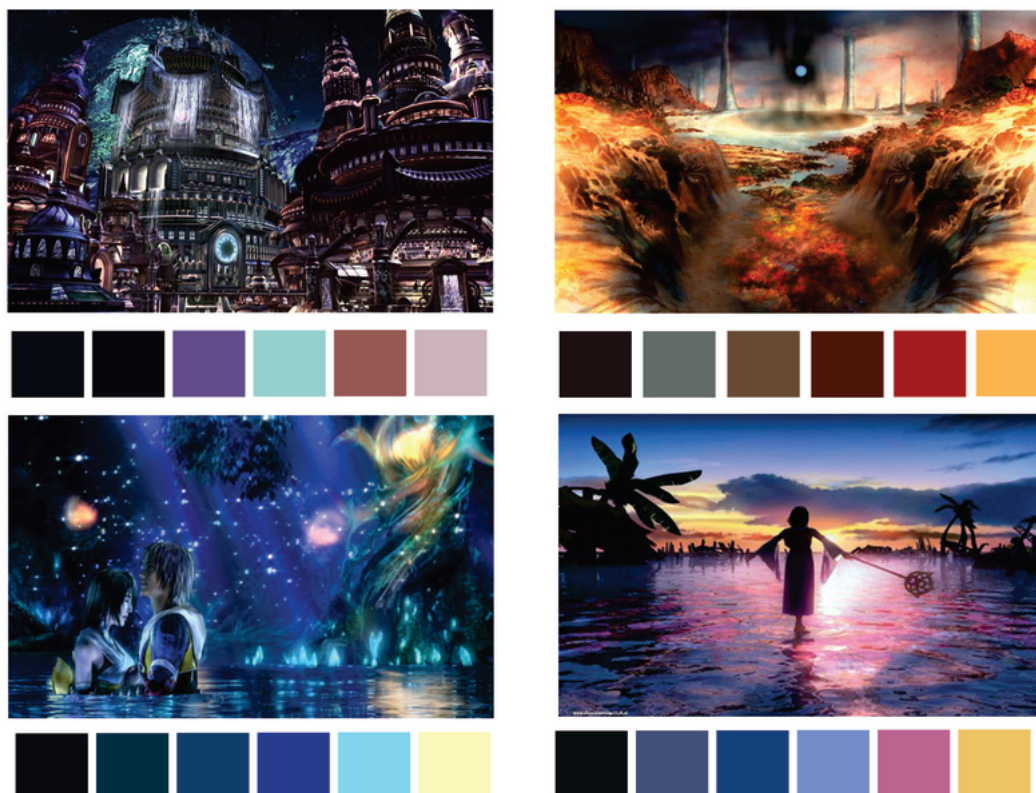
De acordo com Treptow, a cor “é uma sensação visual da projeção de luz sobre um objeto” (TREPTOW, 2013, p. 123). O uso da cor incide diretamente na percepção das formas, portanto ela pode ser considerada como um elemento do design.

Para encontrar a paleta de cores, foram analisadas cenas do jogo e suas respectivas gamas de cores, sendo filtradas e escolhidas nove cores para a criação da paleta de cores da coleção.

Cenas escolhidas: Visão da cidade de Zarnakand, Chegada ao Farplane, Momento romântico entre Tidus e Yuna, O ritual de Yuna no velório em Killika.

Estudo de cores:

Figura 19 – Estudo de cores



Fonte: autoria própria

A partir do estudo de cores, foram retiradas as seguintes cores:

- Preto
- Cinza frio escuro
- Azul acero
- Roxo escuro
- Vermelho bordô
- Marrom canela
- Amarelo queimado
- Cinza quente
- Off-white

Figura 20 – Painel de cores



Fonte: autoria própria

A coleção apresentará uma mistura de tons frios e neutros, porém a paleta possui cores que trazem energia e alegria. Essas cores foram escolhidas, a fim de criar uma ligação com as sensações que o jogo trás, como por exemplo agressividade, aventura, humor, amor, fantasia e drama.

A cartela de cores não segue influência sazonal pelo fato da coleção ser baseada no modelo de produção *Slow Fashion*¹.

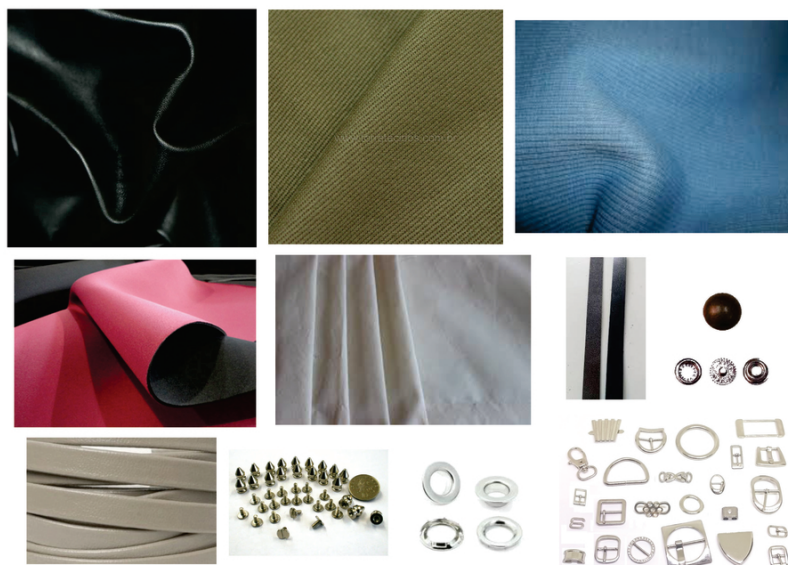
6.2.4 Painel de texturas

A textura é um elemento importante para a realização da coleção, ela está ligada diretamente com as sensações e o toque, de acordo com Treptow, “A relação da roupa com o corpo não é apenas visual; é, também, tátil. Por isso a textura é de imensa importância” (TREPTOW, 2013, p. 126).

Através da observação do painel de temático foram escolhidas as seguintes texturas:

¹ Modo de produção lento e em poucas peças sendo elas expostas ao público em maiores intervalos de tempo.

Figura 21 – Painel de texturas



Fonte: autoria própria

Tecidos

- Couro sintético
- Sarja
- Neoprene
- Malha canelada

Aviamentos metálicos

- Fechos de metal
- Botões trabalhados (massa poliéster, metal galvanizado, metal niquelado)
- Rebites

O objetivo dessas texturas é criar contraste e peças sobrepostas com texturas diferentes, como por exemplo, sobreposição do couro sintético (textura lisa e brilhosa) com a sarja (pesado e fosco). A textura emborrachada do neoprene servirá para trazer as referências das roupas de Blitzball (roupas esportivas aquáticas).

Os elementos metálicos trazem agressividade, remetendo as batalhas, armas e máquinas do jogo.

As tiras de couro, pregas e os sucos da malha canelada, serão para reproduzir os elementos de linhas do jogo (elemento chave), trazendo uma diversidade de formas de aplicações.

O objetivo geral da escolha dessas texturas é manter o peso característico da marca juntando com os elementos de peso do jogo, criando assim novos elementos para uma moda urbana.

7 Componentes auxiliares

7.1 Embalagens

A distribuição das peças da coleção serão feitas diretamente para o público, sendo as vendas realizadas através de:

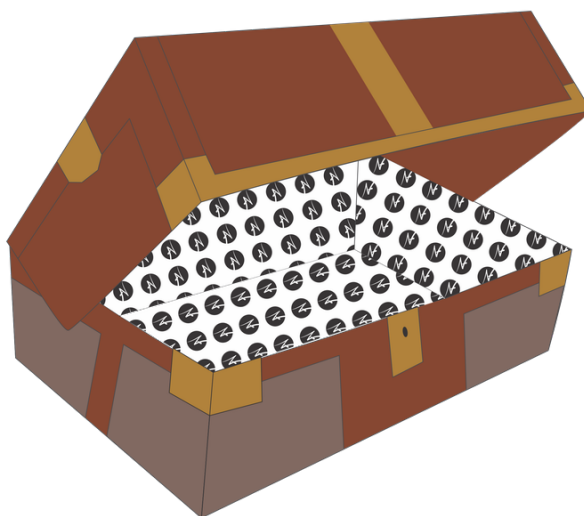
- Redes sociais, como o *Facebook* e *Instagram* do próprio estilista da coleção
- Lojas virtuais colaborativas que hospedam produtos como *Passarela.com*, *Uppermen* e *Enjoei.com*
- Lojas físicas de aluguel de espaço como a *Endossa* (localizada em São Paulo na Rua Augusta)
- Exposição e venda através de estandes em feiras e eventos voltados ao público otaku, como por exemplo *Anime Friends*, *Anime Season*, *Campus Party* entre outros. O objetivo dessa forma de abordagem é para manter uma relação mais próxima com os clientes e realizar uma aproximação mais íntima com o produto, gerando assim uma divulgação mais direta (boca a boca).

Para isso a coleção necessita de dois tipos de embalagem:

- Embalagem de envio por correio: Para as vendas online, necessita de uma embalagem que proteja o produto e ao mesmo tempo mantenha a identidade do mesmo. Para a embalagem de envio, foi pensado em uma caixa do tipo baú, remetendo a uma referência do jogo FFX (os baús de tesouro onde os personagens encontram itens). O material seria de papel de alta gramatura, nas cores do item do jogo e um forro estampado com o logo da marca.
- Embalagem de mão: Para as vendas feitas diretamente ao cliente através dos estandes, é necessário uma embalagem do tipo sacola. O material de tecido rústico remete a uma referência do jogo FFX (os sacos onde os personagens guardam os itens), do lado de fora da sacola haverá uma handtag¹ com o logo e a identidade da marca.

¹ Etiqueta de mão externa contendo informações extras.

Figura 22 – Embalagem caixa



Fonte: autoria própria

Figura 23 – Embalagem sacola



Fonte: autoria própria

A ideia principal das embalagens é manter a experiência do cliente com a marca e a coleção até os momentos final de contato, fazendo com que em casa o cliente guarde a embalagem e possua um contato afetivo com as lembranças da marca. O

design das embalagens é pensado de acordo com as temáticas da coleção, podendo ser mudadas de acordo com os temas futuros da marca.

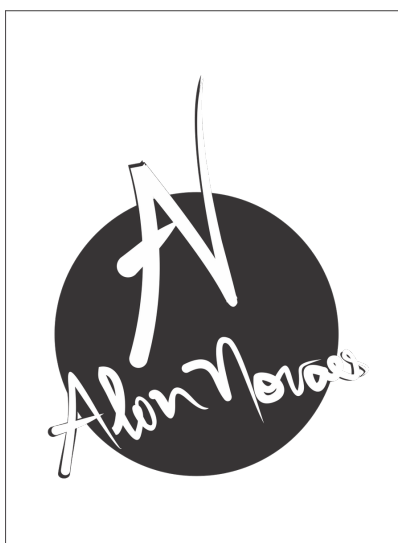
7.2 Etiquetas

As etiquetas seguem a premissa de serem diretas e de fácil entendimento, de acordo com o guia de normalização da indústria têxtil disponibilizado pelo SEBRAE (2012) (Serviço Brasileiro de Apoio as Micro e Pequenas Empresas), as etiquetas devem proporcionar ao consumidor informações necessárias para manter o produto com maior longevidade possível, mantendo a qualidade do produto e informando características técnicas sobre o mesmo.

Para esse projeto foram buscadas etiquetas de fácil manuseio e de baixo custo de produção.

A etiqueta fantasia apresenta na parte frontal, somente o logo da marca em branco e preto, nas dimensões 5x8 centímetros, sublimada em tecido plano 100% poliéster. Não possui nenhuma informação na parte de trás da etiqueta.

Figura 24 – Etiqueta fantasia



Fonte: autoria própria

As etiquetas internas possuem as informações básicas necessárias, de acordo com as normas da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas), sendo confeccionada nas dimensões 8x6 centímetros para fácil leitura e entendimento do cliente quanto aos símbolos. As etiquetas internas também foram sublimadas² em tecido plano 100% poliéster.

² Método de estamparia

Figura 25 – Etiqueta interna



Fonte: autoria própria

A handtag é confeccionada de papel couche laminado com gramatura de 180 gramas, na cor preto e branco. Na parte frontal, possui o logo da marca e no verso, informações para contato e relacionamento com o cliente, incluindo uma frase em inglês sobre a coleção, “This is the history, this is my history” (Essa é a história, essa é minha história). A etiqueta, possui uma cavidade no topo para a passagem de um fio de nylon para ser pregado na parte externa das peças.

Figura 26 – Handtag frente verso



Fonte: autoria própria

8 Resultados esperados

Conclui-se que a coleção pretendida é relevante para a afirmação e a manutenção da tribo otaku brasileira, tribo esta que é esquecida pelas grandes marcas quando falamos de nicho de público. A dificuldade e a pouca diversidade de produtos encontrados hoje no mercado, criam uma boa oportunidade mercadológica, baseando-se nisso, a coleção foi pensada para suprir essas necessidades e levar uma nova abordagem nas peças de moda destinada ao público otaku.

Espera-se que a coleção por se tratar de peças mais exclusivas, tendo uma forma de produção de quatro peças por modelo (1 peça tamanho P, 1 tamanho M, uma tamanho G e uma tamanho GG), possua uma produção mais artesanal do que industrial, ou seja, as peças serão confeccionadas em pequena escala e não seguirá os critérios de sazonalidade. Os produtos também serão confeccionados de forma mais lenta e ficará exposto para o público por maior tempo, assim possuindo um ciclo mais longo.

Quanto a precificação, o público é composto de 75% de consumidores da classe C e D e 25% das classes B, A e A+, portanto as peças possuíram um mix de produtos com peças com preços adequados as essas faixas de renda. O objetivo da marca é criar o desejo e uma ligação com o público alvo, tendo como principal característica a diversidade do produto e sua linguagem, ultrapassando as barreiras criadas pela precificação do produto.

O principal objetivo da coleção é trazer produtos de forma inovadora e que tragam realmente referências do universo otaku a partir da ótica do design. Esta coleção vem para trazer mais do que simplesmente peças de roupas, ela vem para reafirmar os costumes e filosofia de vida desta tribo, abordando o conceito de fantasia, magia e aventura nas peças, trazendo assim o universo da ficção dos jogos para a vida real.

Portando, baseando-se nas pesquisas realizadas com o público alvo, análise de mercado e design, a idéia da marca em produzir peças nessa linha é considerada promissora, visto que o público espera por um produto com esse conceito, com referências temáticas criativas, com uma modelagem diferenciada e com o design mais aprofundado para o universo para qual o público está voltado.

Referências

- AVELAR, Suzana. *Moda, Globalização e Novas Tecnologias*. 2. ed. Rio de Janeiro: Estação das Letras e Cores, 2011.
- BARNARD, Malcolm. *Moda e comunicação*. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.
- BRASIL, IGN. *NETFLIX REVELA PRIMEIRO TRAILER DE DEATH NOTE*. 2017. Disponível em: <http://br.ign.com/death-note-o-filme/46670/news/netflix-revela-primeiro-trailer-de-death-note?utm_source=recirc>. Acesso em: 26/05/2017.
- BUSCMISAS, Loja online. *Loja online Buscmisas*. 2017. Disponível em: <<https://lojabuscanimes.com/camisas.html#content>>. Acesso em: 27/03/2017.
- CALDAS, Dario. *Observatório de Sinais, teoria e prática da pesquisa de tendências*. 2. ed. Rio de Janeiro: Senac Rio, 2006.
- DAMATTA, Roberto. Individualidade e liminaridade: considerações sobre os ritos de passagem e a modernidade. *Mana*, Rio de Janeiro, vol.6, n. n.1, Abril 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93132000000100001>. Acesso em: 13/05/2017.
- DF, Cultura Rock. *Encontro Otaku*. 2014. Disponível em: <<http://culturarockdf.com.br/evento/encontro-j-rockotaku-1a-edicao/>>. Acesso em: 29/04/2017.
- DLISTED. *Gwen Stefani Doesn't Regret The Harajuku Girls*. 2014. Disponível em: <<http://dlisted.com/2014/12/09/gwen-stefani-doesnt-regret-the-harajuku-girls/>>. Acesso em: 05/06/2017.
- DOKIDOKI. *6%DokiDoki*. 2017. Disponível em: <<http://dokidoki6.com/>>. Acesso em: 25/03/2017.
- ESCOLA, Nova. *O que é cultura pop*. 2009. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1528/o-que-e-cultura-pop>>. Acesso em: 26/05/2017.
- FLUGEL, John-Carl. *Psicologia das Roupas*. 2. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1966.
- FOGG, Marnie. *Tudo sobe moda*. Rio de Janeiro: Sextante, 2013.
- FURUYAMA, Gustavo. *Mangá e a transmissão de cultura: o exemplo de Rurouni Kenshin*. 2008. 137 p. Monografia (Pós Graduação em Língua, Literatura e Cultura Japonesa) — Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8157/tde-26012009-144033/pt-br.php>>.
- GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. In: _____. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. cap. 6, p. 50 – 50.
- GLOBO, O. *BTS é o primeiro grupo de k-pop premiado no Billboard Music Awards*. 2017. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/musica/bts-o-primeiro-grupo-de-pop-premiado-no-billboard-music-awards-21373805>>. Acesso em: 26/05/2017.
- GLOBO.COM. *A força do querer' vai abordar conflito de geração com cosplay e uso de celular*. 2017. Disponível em: <<https://extra.globo.com/tv-e-lazer/telinha/a-forca-do-querer-vai-abordar-conflito-de-geracao-com-cosplay-uso-de-celular-21132181.html>>. Acesso em: 26/05/2017.

- GOMES, S. E.. *O processo de criação da roupa*. Blumenau: Furb, 1992.
- IGAMES. *Trenta anos de Final Fantasy: a evolução da franquia mais lucrativa da história*. 2017. Disponível em: <<http://igames.ig.com.br/2017-03-21/final-fantasy-evolucao.html>>. Acesso em: 29/04/2017.
- ISSA, Victor Eiji. *Otaku: um sujeito entre dois mundos*. 2015. 152 p. Monografia (Pós- Graduação em Antropologia Social) — Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8134/tde-01062015-154037/pt-br.php>>.
- JAPOPOP. *JAPOPOP – O poder da cultura pop japonesa*. São Paulo: [s.n.], 2007. Disponível em: <http://www.japop.com.br/?page_id=456>. Acesso em: 26/05/2017.
- JONES, Sue Jenkyn. *Fashion Design - manual do estilista*. 3. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2011.
- KHUMTHUKTHIT, Ploy. *A nova diplomacia pública do Japão*. 2010. Dissertação (Relações Internacionais) — Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro. Acesso em: 26/05/2017.
- LIPOVETSKY, Gilles. *O Império do efêmero: A moda e seu destino nas sociedades modernas*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- MARCONI, Maria de Andrade.; LAKATOS, Eva Maria. *Fundamentos de Metodologia Científica*. São Paulo: Atlas. 2003, 5º Edição.
- MOI-MÊME-MOITIÉ. *Moi-même-moitié*. 2017. Disponível em: <<http://moi-meme-moitie.shop-pro.jp/>>. Acesso em: 25/03/2017.
- MORACE, Francesco. *Consumo Autoral: As gerações como empresas criativas*. 2. ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2012.
- PINTEREST. *Menina Expo Teen*. 2017. Disponível em: <<https://br.pinterest.com/pin/514958538613773296/>>. Acesso em: 05/06/2017.
- SEBRAE, ABNT. *Guia de Implementação - Guia de Normalização para Confecção*. Rio de Janeiro, 2012.
- SEIVEWRIGTH, Simon. *Fundamentos de design de moda 01 - Pesquisa e Design*. 2. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.
- STORE, And Roll. *And Roll Store*. 2017. Disponível em: <<http://androllstore.com.br/>>. Acesso em: 22/04/2017.
- STORE, Loja online E-Anime. *Loja online E-Anime Store*. 2017. Disponível em: <https://www.e-anime.com.br/search.php?search_query=naruto&x=0&y=0>. Acesso em: 27/03/2017.
- STORE, Otaku. *Otaku Store*. 2017. Disponível em: <<https://www.otakustore.com.br/home>>. Acesso em: 25/03/2017.
- SUMO-KAN, Loja online. *Loja online Sumo-Kan*. 2017. Disponível em: <http://www.camisetasdeanime.com/camisetasdeanime/camisetas_naruto.html>. Acesso em: 27/03/2017.

TREPTOW, Doris. *Inventando Moda Planejamento de Coleção* . 5. ed. São Paulo: Editora própria, 2013.

UOL. *Pokémon vira febre nas ruas e intriga dono de local transformado em "ginásio"*. San Francisco: [s.n.], 2016. Disponível em: <<https://tecnologia.uol.com.br/noticias/nyt/2016/07/13/pokemon-vira-febre-nas-ruas-e-intriga-dono-de-local-transformado-em-academia.htm>>. Acesso em: 26/05/2017.

Apêndices

APÊNDICE A – Objeto/Tema

O universo ficcional de Final Fantasy X como inspiração para uma coleção conceitual de moda para o público Otaku brasileiro.

A.1 Objetivo Geral

Criar uma coleção de moda inspirada no jogo de console Final Fantasy X, criado por Hironobu Sakaguchi e pela desenvolvedora *Square Enix*, para o público Otaku brasileiro.

A.2 Objetivo Específico

- Desenvolver uma coleção de moda com elementos que remetam ao universo de Final Fantasy X.
- Criar um estilo estético que agrade ao público Otaku brasileiro.
- Usar os elementos estéticos do jogo Final Fantasy X de forma que se aplique as roupas, se diferenciando dos produtos hoje encontrados no mercado para o público Otaku.

APÊNDICE B – Problema

Como criar uma coleção de moda que misture elementos de design e características do universo ficcional do jogo Final Fantasy X para o público Otaku brasileiro? Quando falamos da mistura do design com o ficcional não estamos simplesmente nos referindo apenas a uma peça ou objeto em si, mas sim para uma forma de viver, forma esta encontrada na tribo Otaku.

O público Otaku brasileiro (como nos mostra o site Cultura Rock DF (2014) figura27)), vem sendo esquecido pelas marcas de moda há muito tempo, mesmo se mostrando como um nicho sólido e apresentando uma característica fundamental quando falamos de consumo, a fidelidade. Esse público se mantém fiel aquilo que veste e com o passar dos anos se mantendo ativo no consumo, sem deixar o fator etário ser um determinante em seu estilo.

Figura 27 – Otakus brasileiros em encontro



Fonte: culturarockdf.com.br

Apesar dessa tribo consumir diretamente produtos das grandes cadeias de moda por falta de opção, seu estilo próprio se manteve vivo com o passar dos anos, ainda que invisíveis para as grandes marcas, esse público possui um gigantesco potencial criativo de compra. Observando tais fatores, acredito que estamos diante de um comportamento avesso ao *Trickle-down*, que é quando a elite da moda dita uma tendência ou comportamento de moda e consumo, equalizando para as demais camadas sociais “inferiores”, influenciando-os diretamente. A tribo Otaku vem de encontro com esse comportamento, criando sua própria filosofia de vida e estilo de se comportar e consumir, criando assim um efeito contrário ao *Trickle-down*, o chamado efeito “*Bubble-up*” (efeito bolha), que de acordo com Treptow (TREPTOW, 2013, p.23):

O efeito bubble-up faz o caminho contrário, elevando, na escala social, um modelo de roupas ou modos de vestir surgidos nas ruas, como foi o caso do estilo punk e grunge. Um grupo desenvolve um modo de vestir específico. A mídia de moda atribui um nome a este modo de vestir e a suas peças mais características e começa a divulgá-lo em revistas

e mídias eletrônicas. Formadores de opinião tomam conhecimento da informação de moda das ruas e adotam versões mais sofisticadas dos mesmos modelos. Por último, versões exclusivas aparecem no mercado de artigos de luxo e nas passarelas. A interessante característica do bubble-up é que ele toma por ponto de partida um estilo já consagrado pelo consumo de um grupo no qual os inovadores que promovem o lançamento da tendência não são designers de moda.

Após a análise dos fatores relacionados anteriormente, foi despertado a necessidade de se trabalhar a forma como o Otaku se espelha na cultura pop japonesa e como essa linguagem pode ser transformada em roupa.

Através de levantamentos exploratórios, constatamos que não existem produtos de moda criados no Brasil hoje, com uma linguagem que reflita as características da tribo Otaku brasileira, o que encontramos hoje no mercado já está saturado, com pouca diversidade de tamanhos, cores, modelagens, estampas, estética e design, ou apenas abrange o universo feminino.

Levando em consideração todos os fatores antes citados, esse projeto busca a criação de uma coleção de moda para o público Otaku, se utilizando de conceitos estéticos encontrados na cultura pop japonesa, especificamente no jogo Final Fantasy X.

B.1 Hipótese

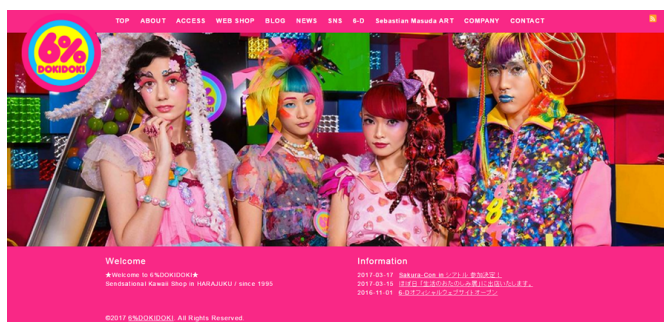
- Há no Brasil um grande potencial de mercado e consumidores que anseiam por produtos de moda que tragam elementos da cultura japonesa em seu design.

B.2 Justificativa

Ao fazer um levantamento de marcas internacionais que se dedicam a esse nicho encontramos a 6% DokiDoki e a marca para lolitas góticas Moi-même-moitié.

A marca DokiDoki (2017) (figura 28) possui uma mistura de elementos do *street punk* com a estética conhecida pelo público Otaku como *Kawai*, que significa fofo, adorável, amável. Essas características podem ser aplicadas tanto em pessoas como objetos. A estética *Kawai* é marcada sempre pelo uso de tons de rosa e demais cores vibrantes que levem alegria e doçura. Essa marca explora um nicho dentro do público otaku, em sua maioria garotas.

Figura 28 – Página inicial da loja online 6%DokiDoki



Fonte: dokidoki6.com

A marca *Moi-même-moitié* (2017) (figura 29) trabalha com um mix de lolita gótica e punk moderno, já estabelecido no japão. “A Lolita Gótica usa uma combinação de elementos Lolita e góticos, uma vez que o visual é descendente direto da cena gótica britânica dos anos 1980, simbolizando a elegância fúnebre da era vitoriana [...]” (FOGG, 2013, p.507).

Figura 29 – Página inicial da loja online *Moi-meme-Moitié*

Fonte: moi-meme-moitie.shop-pro.jp

Atualmente no Brasil os produtos que atendem a esse público são em sua maioria esteticamente parecidos e importados da China, quase todos relacionado a moda são camisas básicas com estampas variadas de personagens de animes, tornando os objetos de consumo pouco variáveis e muito genéricos. A marca *And Roll Store* se destaca na questão de variedade e design de produto, trabalhando com o público feminino *Otaku*, *Nerd* e *Geek* de forma romântica, trazendo elementos do *se-riísmo* (estilo de vida ligado ao mar, com elementos da natureza). A partir de pesquisas online, encontramos as principais lojas virtuais brasileiras que vendem diversos produtos, entre eles, mangás, acessórios, brinquedos, enfeites e também peças de moda,

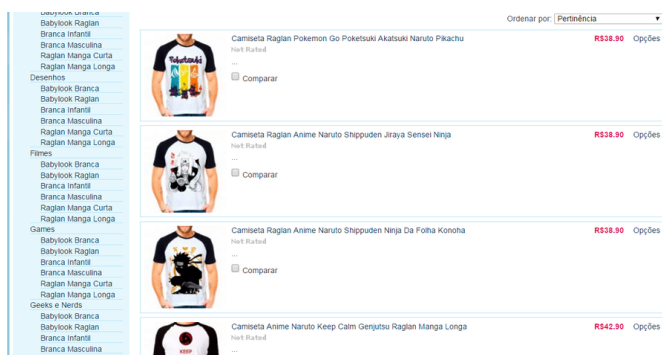
são elas: a Buscmisas (2017)(figura 30), E-Aime Store (2017b) (figura 31), Sumo-Kan (2017) (figura 32), Otaku Store (2017c) (figura 33) e a And Roll Store (2017a) (figura 34) que trabalha unicamente com produtos de moda feminino.

Figura 30 – Produtos em destaque da loja online



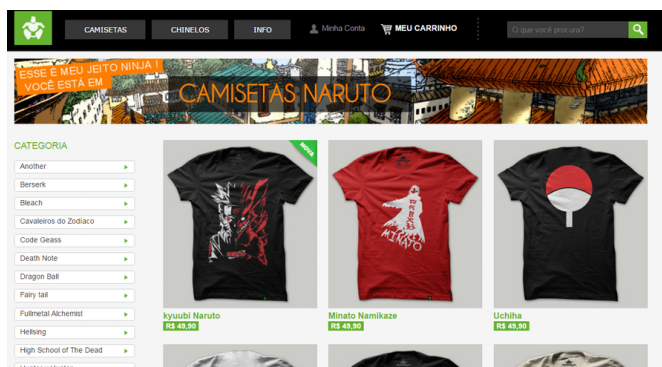
Fonte: lojabuscanimes.com

Figura 31 – Produtos da loja online E-Anime Store



Fonte: www.e-anime.com.br

Figura 32 – Produtos da loja online Sumo-Kan



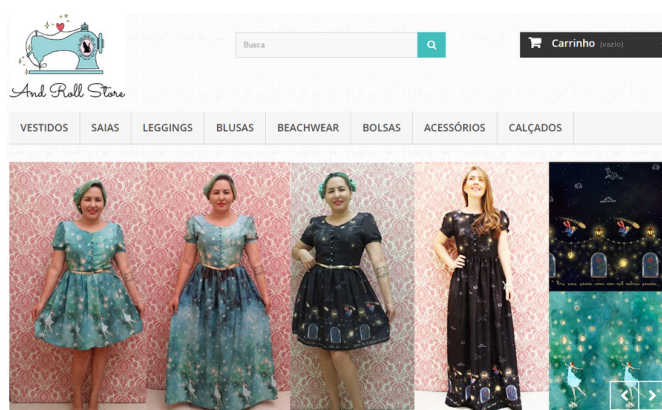
Fonte: www.camisetasdeanime.com

Figura 33 – Produtos em destaque da loja Otaku



Fonte: www.otakustore.com.br

Figura 34 – Produtos em destaque da loja And Roll Store



Fonte: androllstore.com.br

Se analisarmos as marcas encontradas podemos afirmar que a And Roll Store oferece um produto diferenciado e bem específico para o nicho que trabalha, porém nas demais marcas encontramos produtos com um padrão, onde as peças geralmente são camisas compostas de algodão ou poliéster estampadas em silk ou em

sublimação, quase sempre de personagens ou de símbolos, com pouca ou nenhuma variação nas modelagens, formas e silhuetas apresentadas.

Portanto, baseando-se na falta de diversidade de produtos e pela necessidade comum de consumo, onde estamos sempre buscando por inovação e novos conceitos, é que está sendo proposto a criação desta coleção, que se utilizará do universo do jogo “Final Fantasy X”, levando em consideração a abordagem que foge dos produtos encontrados acima, assim buscando uma modelagem e uso de materiais e composições de peças diferenciadas para o público Otaku masculino e feminino.

APÊNDICE C – Metodologia

Para fins de realização desse trabalho, nós utilizamos métodos de pesquisas sociais que nos permitem explorar de forma sistemática a abrangência de nosso objeto de estudo (o público alvo Otaku).

Toda pesquisa implica o levantamento de dados de variadas fontes, quaisquer que sejam os métodos ou técnicas empregadas. Esse material-fonte geral é útil não só por trazer conhecimentos que servem de *background* ao campo de interesse, como também para evitar possíveis duplicações e/ou esforços desnecessários [...] (MARCONI; LAKATOS, 2003, p. 173)

Para melhor embasamento do trabalho, também utilizamos a pesquisa direta, como a pesquisa de campo que de acordo com Lakatos e Marconi é usada para se obter informações sobre um problema para qual se procura uma resposta ou descobrir novas visões sobre ele. (Lakatos, Marconi, 2003). Neste caso o problema definido nesse projeto é: “Como criar uma coleção de moda que misture elementos de design e características do universo ficcional do jogo Final Fantasy X, para o público Otaku brasileiro?”.

Como forma de aplicação para a pesquisa de campo, foi usado o método de questionário misto (perguntas fechadas, perguntas abertas e uma questão de múltipla escolha), aplicado ao maior grupo online de membros Otakus do *Facebook*, o “*AnimaCrazy-Otaku*”, com cerca de 122.718 mil membros, o prazo de aplicação foi de sete dias corridos, sendo a data de aplicação iniciada no dia 20 de Março de 2017 e finalizada no dia 27 de Março de 2017, foram coletadas 96 respostas, sendo necessário 93 questionários respondidos para se chegar no cálculo amostral dessa comunidade. Para a confecção do formulário de perguntas foi usado a ferramenta online *Google Forms*, e as seguintes perguntas com suas respectivas finalidades:

- Qual é sua faixa etária?: Verificar a faixa de idade da maioria do público.
- Que gênero você se identifica?: Verificar qual gênero predomina nessa tribo em questão de quantidade.
- Qual região você mora?: Para se obter informações para posteriores pesquisas de dados demográficos e locais onde a coleção poderá alcançar.
- Qual é a sua faixa de renda?: Para entender para qual classe em sua maioria a coleção irá atender e se comunicar.
- Você gostaria de se vestir de forma diferente dos padrões sociais? Se sim, porque?: Para identificar uma necessidade latente ou comportamento já adotado.

- Quais marcas ou lojas costuma consumir artigos de moda?: Identificar possíveis mix de produtos e possíveis ligações comportamentais de consumo.
- Você costuma consumir produtos de moda com roupas e acessórios com elementos derivados da cultura japonesa? Objetivo de se identificar um hábito, necessidade ou carência de consumo específico com o produto que irá ser trabalhado.
- Onde você costuma comprar produtos de moda com elementos da cultura japonesa?: Para identificar onde o consumidor costuma comprar e o ambiente onde esse público mais se familiariza.
- Quais marcas você costuma comprar produtos de moda com elementos da cultura japonesa?: Encontrar alguma possível fonte de sincronia com o tema da proposto para a coleção.
- Quando você encontra produtos de moda relacionados a cultura japonesa você considera as peças satisfatórias em relação ao que você espera vestir? Por que?: Objetivo de identificar a satisfação do público com os produtos atualmente encontrados e se satisfazem suas expectativas.
- Você sente falta de marcas de moda que abordem as temáticas mangás, animes e jogos?: Identificar se há necessidades e oportunidades.
- Você conhece o jogo “Final Fantasy X”?: Para verificar o nível de reconhecimento do tema que será trabalhado na coleção.
- Você compraria roupas de uma coleção de moda inspiradas no universo de “Final Fantasy X”?: Verificar o grau de aceitação do tema da coleção.
- Até quanto você pagaria por uma peça de roupa bem elaborada inspirada no universo de “Final Fantasy X”?: Encontrar uma faixa de preço médio para o produto final.
- Diferentemente do Cosplay (se caracterizar exatamente como um personagem), você gostaria de utilizar peças de roupas que remetem a estética de personagens ou ao universo de animes, mangás ou jogos? Por que?: Finalidade de verificar se o público entendeu a proposta da coleção.

Na forma de pesquisa indireta, utilizamos a pesquisa documental a fim de buscar mais dados para uma melhor exploração sobre o assunto, analisando fontes estatísticas como o FGV (Fundação Getúlia Vargas), IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatísticas), Fotográfica, Vestuário e Iconográfica que de acordo com Marni e Lakatos:

Abrange a documentação por imagem, compreendendo gravuras, estampas, desenhos, pinturas etc., porém exclui a fotografia. É fonte preciosa sobre o passado, pois compreende os únicos testemunhos do aspecto humano da vida, permitindo verificar tendências do vestuário e quem o vestia, a forma de disposição dos móveis e utensílios, assim como outros fatores, favorecendo a reconstituição do ambiente e estilo de vida das classes sociais do passado, da mesma forma que o cotidiano do dia a dia de nossos antepassados. (MARCONI; LAKATOS, , 2003, p.182)

Para o aprofundamento do trabalho, utilizamos também pesquisas bibliográficas como publicações (teses de graduação, pós-graduação, mestrado e doutorado), Imprensa virtual (sites de notícias, jornais e revistas online), grupos de interesse (comunidades em redes sociais), fontes audiovisuais como vídeos e um levantamento detalhado do jogo Final Fantasy X. Para Gil:

A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Essa vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço. (GIL, 2008)

Através do jogo de console Final Fantasy X, foram buscados os elementos estéticos e de design como:

- cores
- texturas
- formas
- linhas
- volumes
- modelagem

Esses elementos foram registrado em um *Sketchbook*¹ . Para o levantamento dessas informações foram jogados em média 100 horas do jogo, divididos em 30 dias para não saturar e haver um descanso para ser feita a análise do jogo.

De acordo com as etapas de processo necessários para se realizar esse projeto, foi criado um cronograma de processos que pode ser conferido logo abaixo:

¹ Caderno de anotações, inspirações, rascunhos e idéias que ajudam o designer a registrar informações para uma consulta posterior.

APÊNDICE D – Croquis

Figura 35 – Croqui 1



Fonte: autoria própria

Figura 36 – Croqui 2



Fonte: autoria própria

Figura 37 – Croqui 3



Fonte: autoria própria

Figura 38 – Croqui 4



Fonte: autoria própria

Figura 39 – Croqui 5



Fonte: autoria própria

Figura 40 – Croqui 6



Fonte: autoria própria

Figura 41 – Croqui 7



Fonte: autoria própria

Figura 42 – Croqui 8



Fonte: autoria própria

Figura 43 – Croqui 9



Fonte: autoria própria

Figura 44 – Croqui 10



Fonte: autoria própria

Figura 45 – Croqui 11



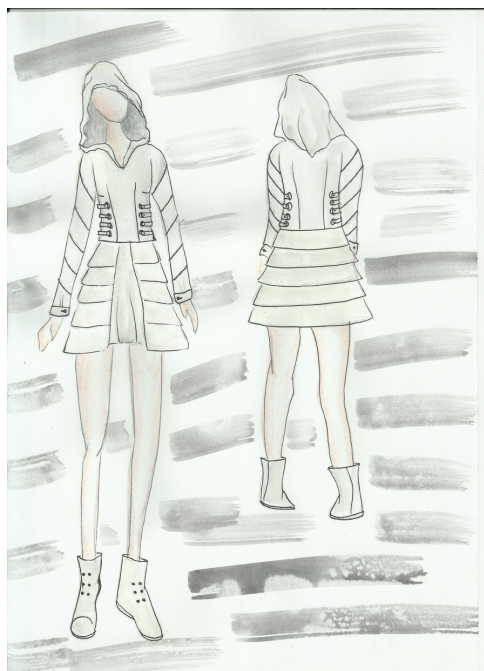
Fonte: autoria própria

Figura 46 – Croqui 12



Fonte: autoria própria

Figura 47 – Croqui 13



Fonte: autoria própria

Figura 48 – Croqui 14



Fonte: autoria própria

Figura 49 – Croqui 15



Fonte: autoria própria

Figura 50 – Croqui 16



Fonte: autoria própria

Figura 51 – Croqui 17



Fonte: autoria própria

Figura 52 – Croqui 18



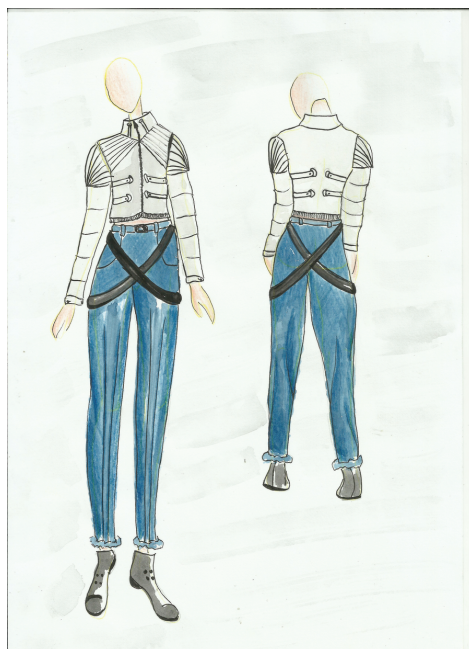
Fonte: autoria própria

Figura 53 – Croqui 19



Fonte: autoria própria

Figura 54 – Croqui 20



Fonte: autoria própria

APÊNDICE E – Fichas Técnicas

Figura 55 – Ficha técnica modelo 01 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD001	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Malha Canelada	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Cinza	Custo estimado: R\$ 68,98

FRENTE
COSTA

Descrição: Calça de malha canelada, com bolsos boca com abertura de 15cm, cós elástico anatômico, barra de malha para punho de 3cm, tiras de couro (tiras frontais superiores 39cm, tiras frontais inferiores 33cm, tiras traseiras superiores 44cm, tiras traseiras inferiores 37cm) com saída da costura das entrepernas abaixo de 20cm do gancho e ligamento nas laterais em um fecho de metal triangular.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm)

Figura 56 – Ficha técnica modelo 01 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD001		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Malha Canelada		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/tamanho	Quantidade
T001 – Malha Canelada	Emboava	Peça completa	62% poliéster 34% viscose 4% elastano	1,50m	1,40m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,20cm
A001 – Fecho de metal	Casa Progresso	Laterais, nas tiras de couro	Aço galvanizado	3cm	4 unid.
A002 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	183m
A003 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	370m
A004 - Punho	Casa Edna	Barra	98% algodão 2% elastano	0,60m	0,10m
A005 - Elástico	Casa Edna	Cós	73% poliéster 27% elastodieno	25m	0,40m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Malha Canelada	C001 – Cinza			
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Preto			
A001	Fecho de metal	C003 – Prata			
A002	Linha	C004 – Cinza			
A003	Fio	C005 – Cinza			
A004	Punho Malha Ribana	C006 - Cinza			
A005	Elástico para cós	C007 - Branco			
E001	Etiqueta fantasia	C008 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C009- Branco			
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Fonte: autoria própria

Figura 57 – Ficha técnica modelo 01 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL			
Referência: MD001	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Graduação	
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Malha Canelada	P	M
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Cinza	G	GG
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017		

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	30
Risco	Manual	10
Corte	Manual	10
Unir pernas frente costa + tiras de couro	Overlock	5
Fechamento laterais + tiras de couro+ bolsos	Overlock	10
Colocar cós + pregar etiquetas	Overlock	15
Colocar barra	Reta	10
Tempo total da peça:		90 minutos

Descrição:

Observações:

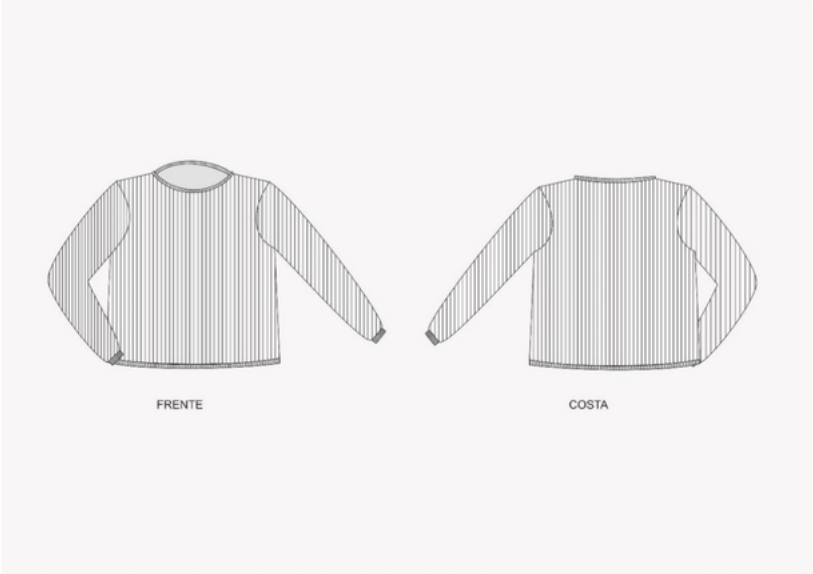
Figura 58 – Ficha técnica modelo 01 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS				
Referência: MD001	Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação	
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Malha Canelada		P	M
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Cinza		G	GG
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:
	Malha Canelada	1,40m	R\$ 19,50	R\$ 27,30
	Couro Sintético	0,20m	R\$ 32,50	R\$ 6,50
	Fecho de metal	4 unid.	R\$ 0,25	R\$ 1,00
	Linha	183m	R\$ 1,99	R\$ 0,26
	Fio	370m	R\$ 3,59	R\$ 0,31
	Punho	0,10m	R\$ 39,90	R\$ 3,99
	Elástico	0,40m	R\$ 20,50	R\$ 8,20
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
Total de insumos: R\$ 50,28				
Amostra de tecido:	Mão de obra:	Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem	30 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 10,73
	Corte + Risco	20 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 2,79
	Costura + Acabamentos	35 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 5,18
Total de mão de obra:				R\$ 18,70
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.				

Fonte: autoria própria

Figura 59 – Ficha técnica modelo 02 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD002	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Malha Canelada	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Cinza	Custo estimado: R\$ 56,42



FRENTE
COSTA

Descrição: Camisa de malha canelada de manga longa com gola e punho de malha ribana.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock.

Figura 60 – Ficha técnica modelo 02 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD002		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Malha Canelada		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/tamanho	Quantidade
T001 – Malha Canelada	Emboava	Peça completa	62% poliéster 34% viscose 4% elastano	1,50m	1,30m
A001 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	46m
A002 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	90m
A003 - Punho	Casa Edna	Barra e Gola	98% algodão 2% elastano	0,60m	0,25m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Malha Canelada	C001 – Cinza			
A001	Linha	C002 – Cinza			
A002	Fio	C003 – Cinza			
A003	Punho Malha Ribana	C004 – Cinza			
E001	Etiqueta fantasia	C005 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C006- Branco			
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Figura 61 – Ficha técnica modelo 02 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL				
Referência: MD002	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo		
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Graduação		
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Malha Canelada	P	M	G
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Cinza			GG
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	30
Risco	Manual	10
Corte	Manual	10
Unir ombros	Overlock	2
Fechamento laterais + mangas	Overlock/Reta	10
Colocar gola + pregar etiquetas	Reta	10
Colocar punhos	Reta	10
Tempo total da peça:		82 minutos

Descrição:

Observações:

Figura 62 – Ficha técnica modelo 02 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS					
Referência: MD002		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Malha Canelada		P M G GG	
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza			
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
	Malha Canelada	1,30m	R\$ 19,50	R\$ 25,35	
	Linha	46 m	R\$ 1,99	R\$ 0,06	
	Fio	90 m	R\$ 3,59	R\$ 0,07	
	Punho	0,25m	R\$ 39,90	R\$ 9,97	
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 38,17					
Amostra de tecido:	Mão de obra:		Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem		30 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 10,73
	Corte + Risco		20 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 2,79
	Costura + Acabamentos		32 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 4,73
Total de mão de obra:				R\$ 18,25	
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.					

Fonte: autoria própria

Figura 63 – Ficha técnica modelo 03 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD003	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Malha Canelada	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Cinza	Custo estimado: R\$ 101,00

Descrição: Macacão de malha canelada com manga longa, punho de malha ribana, barra com punho de malha ribana, gola com malha ribana, tiras de couro sintético de 3cm de largura (tira de couro superiores frontais de 54cm, tiras de couro inferiores frontais 45cm, tiras de couro traseiras superiores 57cm, tira de couro traseiras inferiores 48cm), as tiras saem da costura lateral a partir da linha da cintura e se unem no meio dos ombros e a 15cm abaixo do gancho, fechamento nos ombros com botão de pressão.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm)

Figura 64 – Ficha técnica modelo 03 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD003		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Malha Canelada		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/tamanho	Quantidade
T001 – Malha Canelada	Emboava	Peça completa	62% poliéster 34% viscose 4% elastano	1,50m	2,20m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,40cm
A001 – Botões de pressão	Casa Progresso	Laterais, nas tiras de couro, ombro	Aço galvanizado	1,5cm	18 unid.
A002 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	229m
A003 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	450m
A004 - Punho	Casa Edna	Barra	98% algodão 2% elastano	0,60m	0,20m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Malha Canelada	C001 – Cinza			
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Preto			
A001	Botões de pressão	C003 – Prata			
A002	Linha	C004 – Cinza			
A003	Fio	C005 – Cinza			
A004	Punho Malha Ribana	C006 - Cinza			
E001	Etiqueta fantasia	C007 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C008- Branco			
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Fonte: autoria própria

Figura 65 – Ficha técnica modelo 03 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL				
Referência: MD003	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo		
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Graduação		
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Malha Canelada	P	M	G
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Cinza			GG
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	45
Risco	Manual	10
Corte	Manual	15
Unir entrepernas	Overlock	5
Fechamento laterais	Overlock	5
Pregar mangas	Overlock	10
Colocar gola + etiquetas	Reta	5
Colocar punho	Reta	5
Pregar botões de pressão ombro	Botoneira	10
Pregar botões de pressão das tiras de couro + pregar as tiras	Botoneira	20
Colocar barra	Reta	5
Tempo total da peça:		135 minutos

Descrição:

Observações:

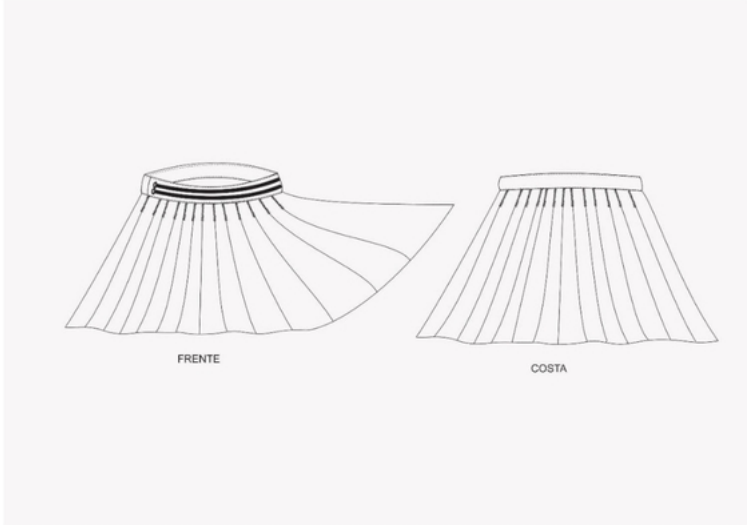
Figura 66 – Ficha técnica modelo 03 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS					
Referência: MD003		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Malha Canelada		P M G GG	
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza			
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
	Malha Canelada	2,20m	R\$ 19,50	R\$ 42,90	
	Couro Sintético	0,40m	R\$ 32,50	R\$ 13,00	
	Botão de pressão	18 unid.	R\$ 0,25	R\$ 4,50	
	Linha	229m	R\$ 1,99	R\$ 0,32	
	Fio	450m	R\$ 3,59	R\$ 0,38	
	Punho	0,20m	R\$ 39,90	R\$ 7,98	
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 71,80					
Amostra de tecido:	Mão de obra:		Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem		45 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 16,09
	Corte + Risco		25 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 3,49
	Costura + Acabamentos		65 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 9,62
Total de mão de obra:					R\$ 29,20
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.					

Fonte: autoria própria

Figura 67 – Ficha técnica modelo 04 ficha 1

FICHA TÉCNICA DO PROTOTIPO		
Referência: MD004	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Sarja	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Preto	Custo estimado: R\$ 42,13



FRENTE
COSTA

Descrição: Saia envelope de Sarja com pregas de 3cm e profundidade 6cm, cos anatômico com tiras de couro sintético pespontado com meia lua de metal de 2cm na ponta, botões de pressão internos para fechamento, costura de acabamento para reforço das pregas.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos – em zigzag (6 pontos por cm) e reta (3 pontos por cm)

Figura 68 – Ficha técnica modelo 04 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD004		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/ tamanho	Quantidade
T001 – Sarja	Emboava	Peça completa	97% algodão 3% elastano	1,50m	0,80m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,20cm
A001 – Botão de pressão	Casa Progresso	Fechamento interno	Aço galvanizado	2cm	2 unid.
A002 – Meia lua de metal	Casa Progresso	Tira de couro cos	Aço galvanizado	2cm	2 unid.
A003 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	73m
A004 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	140m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Sarja	C001 – Preto			
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Preto			
A001	Botão de metal	C003 – Prata			
A002	Meia lua de metal	C004 - Prata			
A003	Linha	C005 – Preto			
A004	Fio	C006 – Preto			
E001	Etiqueta fantasia	C007 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C008- Branco			
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Fonte: autoria própria

Figura 69 – Ficha técnica modelo 04 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL				
Referência: MD004	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo		
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Gradação		
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Preto			
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Moulage)	20
Corte	Manual	5
Costura reforço das pregas	Reta	2
Barra das laterais do envelope	Overlock/Reta	8
Colocar cós + pregar etiquetas	Reta	10
Pregar as tiras de couro + meia luas	Reta	5
Pregar botões de pressão internos	Botoneira	5
Fazer barra	Overlock/Reta	10
Tempo total da peça:		65 minutos

Descrição:

Observações:

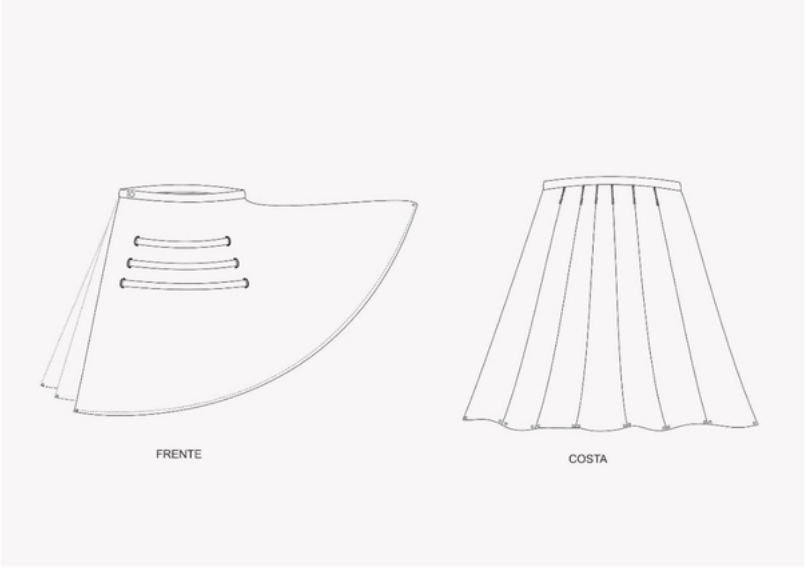
Figura 70 – Ficha técnica modelo 04 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS				
Referência: MD004		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P M G GG
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto		
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017		
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:
	Sarja	0,80m	R\$ 21,80	R\$ 17,44
	Couro Sintético	0,20m	R\$ 32,50	R\$ 6,50
	Botão de pressão	2 unid.	R\$ 0,50	R\$ 1,00
	Meia lua de metal	2 unid.	R\$ 0,25	RS 0,50
	Linha	73m	R\$ 1,99	R\$ 0,10
	Fio	140m	R\$ 3,59	R\$ 0,11
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
Total de insumos: R\$ 28,37				
Amostra de tecido:	Mão de obra:	Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem	20 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 7,15
	Corte	5 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 0,69
	Costura + Acabamentos	40 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 5,92
Total de mão de obra:				R\$ 13,76
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.				

Fonte: autoria própria

Figura 71 – Ficha técnica modelo 05 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD005	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Sarja	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Vermelho queimado	Custo estimado: R\$ 63,19



Descrição: Saia envelope de sarja com pregas 9 pregas traseiras de 6cm e profundidade 12cm, cos de couro sintético anatômico de 3cm com 1 botão de massa de fechamento interno e um botão de pressão de 3cm para fechamento externo, tiras de couro sintético de 3 cm de largura (tira superior 20cm comprimento, tira do meio 25cm, tira inferior 30cm), 6 meia luas triangulares em cada ponta das tiras e tachas de metal na barra (2 por prega).

Figura 72 – Ficha técnica modelo 05 ficha 2

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm) e zigzag (6 pontos por cm)

LISTAGEM DE INSUMOS

Referência: MD005	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo			
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Gradação			
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G	GG
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Vermelho queimado				
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017				

Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/ tamanho	Quantidade
T001 – Sarja	Emboava	Peça completa	97% algodão 3% elastano	1,50m	1,20m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,40cm
A001 – Botão de pressão	Casa Progresso	Cos fechamento externo	Aço galvanizado	3cm	1 unid.
A002 – Botão de massa	Casa Edna	Cos fechamento interno	Aço galvanizado	3cm	1 unid
A003 – Meia lua triangular de metal	Casa Progresso	Tiras de couro	Aço galvanizado	3cm	6 unid.
A004 – Tacha de metal	Casa progresso	Barra	Aço galvanizado	1,5cm	20 unid.
A005 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	183m
A006 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	370m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cócs traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cócs traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.

Código	Descrição	Cor
T001	Tecido Sarja	C001 – Vermelho Qmd
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Vermelho Qmd
A001	Botão de pressão	C003 – Prata
A002	Botão de massa	C004 - Prata
A003	Meia lua triangular de metal	C005 – Prata
A004	Tachas de metal	C006 – Prata
A005	Linha	C007 – Vermelho Qmd
A006	Fio	C008 – Vermelho Qmd
E001	Etiqueta fantasia	C009 – Branco
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C0010- Branco

Fonte: autoria própria

Figura 73 – Ficha técnica modelo 05 ficha 3

Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com, através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.

SEQUÊNCIA OPERACIONAL

Referência: MD005	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo			
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Gradação			
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G	GG
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Vermelho queimado				
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017				

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Moulage)	20
Corte	Manual	5
Costura reforço das pregas	Reta	2
Barra das laterais do envelope	Overlock/Reta	8
Colocar cós + pregar etiquetas	Reta	10
Pregar as tiras de couro + meia luas	Reta	15
Pregar botões	Botoneira	5
Fazer barra	Overlock/Reta	10
Tempo total da peça:		75 minutos

Descrição:

Observações:

Figura 74 – Ficha técnica modelo 05 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS				
Referência: MD005		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P M G GG
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Vermelho queimado		
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017		
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:
	Sarja	1,40m	R\$ 21,80	R\$ 30,52
	Couro Sintético	0,20m	R\$ 32,50	R\$ 6,50
	Botão de pressão	1 unid.	R\$ 0,25	R\$ 0,25
	Botão de massa	1 unid.	R\$ 0,35	R\$ 0,35
	Meia lua triangular de metal	6 unid.	R\$ 0,40	R\$ 2,40
	Tacha de metal	20 unid.	R\$ 0,25	R\$ 5,00
	Linha	73m	R\$ 1,99	R\$ 0,10
	Fio	140m	R\$ 3,59	R\$ 0,11
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
Total de insumos: R\$ 47,95				
Amostra de tecido:	Mão de obra:	Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem	20 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 7,15
	Corte	5 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 0,69
	Costura + Acabamentos	50 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 7,40
Total de mão de obra:				R\$ 15,24
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.				

Fonte: autoria própria

Figura 75 – Ficha técnica modelo 06 ficha 1

FICHA TÉCNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD006	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Sarja	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Cinza	Custo estimado: R\$ 88,67

Descrição: Calça de sarja com prega macho de 3cm frontal, cos anatômico pespontado duplo de 3cm cada, bolsos quadrado, braguilha de 12cm pespontada, barra pespontada, prega macho de couro sintético com 3cm de largura, fechamento com botões de massa de 3cm metalizado.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm).

Figura 76 – Ficha técnica modelo 06 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD006		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/ tamanho	Quantidade
T001 – Sarja	Emboava	Peça completa	97% algodão 3% elastano	1,50m	1,40m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	1,0m
A001 – Botão de massa	Casa Edna	Cos fechamento	Aço galvanizado	3cm	2 unid
A002 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	190m
A003 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	300m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição		Cor		
T001	Tecido Sarja		C001 – Cinza		
T002	Tecido Couro Sintético		C002 – Preto		
A001	Botão de massa		C003 - Prata		
A002	Linha		C004 – Cinza		
A003	Fio		C005 – Cinza		
E001	Etiqueta fantasia		C006 – Branco		
E002	Etiqueta de composição/tamanho		C007- Branco		
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Figura 77 – Ficha técnica modelo 06 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL				
Referência: MD006	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo		
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Graduação		
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G GG
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Cinza			
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	30
Corte	Manual	15
Fechamento das pences	Reta/Overlock	2
Fechamento dos recortes	Reta/Overlock	5
Costura do bolso + forro do bolso	Reta/Overlock	5
Fechamento entrepernas	Reta/Overlock	5
Fechamento laterais	Reta/Overlock	5
Braguilha + forro braguilha	Reta	5
Colocar cós + pregar etiquetas	Reta	10
Pregar passantes	Reta	5
Pregar botões	Manual	5
Fazer barra	Overlock/Reta	5
Tempo total da peça:		97 minutos

Descrição:

Observações:

Figura 78 – Ficha técnica modelo 06 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS				
Referência: MD006		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P M G GG
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Cinza		
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017		
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:
	Sarja	1,40m	R\$ 21,80	R\$ 30,52
	Couro Sintético	1,0m	R\$ 32,50	R\$ 32,50
	Botão de massa	2 unid.	R\$ 1,95	R\$ 3,90
	Linha	190m	R\$ 1,99	R\$ 0,27
	Fio	300m	R\$ 3,59	R\$ 0,25
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36
Total de insumos: R\$ 68,16				
Amostra de tecido:	Mão de obra:	Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem	30 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 10,73
	Corte + Risco	15 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 2,09
	Costura + Acabamentos	52 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 7,69
Total de mão de obra:				R\$ 20,51
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.				

Fonte: autoria própria

Figura 79 – Ficha técnica modelo 07 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD007	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Couro Sintético	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Preto, Branco	Custo estimado: R\$ 101,36



Descrição: Jaqueta de couro sintético com pregas de 3cm (6cm profundidade) na parte da frente, com uma tira de couro de 3cm de largura e 20cm de comprimento na costa costurado a partir da costura da gola e com uma meia lua triangular de 3cm, cabeça da manga feita em pregas de 2cm (4cm de profundidade) com aplicação de tachas de 1cm (3 tachas por prega), braço da manga de malha canelada, barras e punho de malha ribana de 3cm de largura, gola simples com 1 tacha de 1cm de cada lado e zíper destacável de 50cm metalizado, forro em cetim 100%poliéster cinza fosco.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm).

Figura 80 – Ficha técnica modelo 07 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD007		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Couro Sintético		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto e Branco		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/tamanho	Quantidade
T001 – Couro sintético	Emboava	Torço frente e costa e cabeça da manga	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	1,40m
T002 – Malha canelada	Emboava	Braço da manga	62% poliéster 34% viscose 4% elastano	1,50m	0,30cm
T003 – Cetim	Emboava	Forro	100% poliéster	1,50m	0,80cm
A001 – Tachas de metal	Casa Edna	Cabeça da manga e gola	Aço galvanizado	1cm	42 unid
A002 – Zíper de metal	Casa Edna	Fechamento frente	Metal niquelado	4x50cm	1 unid.
A003 – Punho malha ribana	Casa Edna	Punhos e barra	98% algodão 2% elastano	0,60m	0,20cm
A004 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	90m
A005 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	200m
A006 – Meia lua triangular de metal	Casa Progresso	Tira de couro costa	Metal galvanizado	3cm	1 unid
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cócs traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cócs traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Couro Sintético	C001 – Preto e Branco			
T002	Tecido Malha canelada	C002 – Cinza			
T003	Tecido Cetim	C003- Cinza fosco			
A001	Tacha de metal	C004 - Prata			
A002	Zíper de metal	C005- Preto			
A003	Punho malha ribana	C006- Cinza			
A004	Linha	C007 – Preto e Branco			
A005	Fio	C008 – Preto e Branco			
A006	Meia lua triangular de metal	C009 - Prata			
E001	Etiqueta fantasia	C0010 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C0011- Branco			

Fonte: autoria própria

Figura 81 – Ficha técnica modelo 07 ficha 3

Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com, através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.

SEQUÊNCIA OPERACIONAL			
Referência: MD007	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Gradação	
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Couro Sintético	P	M
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Preto e Branco	G	GG
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017		

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	40
Corte + Risco	Manual	30
Fechamento pregas frontais e cabeça da manga	Reta	15
Fechamento ombros e laterais	Reta/Overlock	5
Fechar recorte manga	Reta/Overlock	2
Pregar mangas	Reta	10
Pregar tachas manga e gola	Manual	20
Pregar tira de couro costa	Reta	2
Pregar gola com etiquetas embutindo forro	Reta	3
Pregar zíper	Reta	5
Colocar punhos e barra fechando forro	Reta	10
Tempo total da peça:		128 minutos

Descrição:

Observações:

Figura 82 – Ficha técnica modelo 07 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS				
Referência: MD007		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Couro Sintético		P M G GG
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto e Branco		
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017		
Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
Couro Sintético	1,0m	R\$ 32,50	R\$ 32,50	
Malha Canelada	0,30cm	R\$ 19,50	R\$ 5,85	
Cetim	0,80cm	R\$ 3,50	R\$ 2,80	
Tachas de metal	42 unid.	R\$ 0,35	R\$ 14,70	
Meia lua triangular de metal	1 unid.	R\$ 0,45	R\$ 0,45	
Zíper de metal destacável	1 unid.	R\$ 3,00	R\$ 3,00	
Punho malha ribana	0,30cm	R\$ 39,90	R\$ 11,97	
Linha	90m	R\$ 1,99	R\$ 0,12	
Fio	200m	R\$ 3,59	R\$ 0,17	
Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 74,28				
Amostra de tecido:	Mão de obra:	Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem	40 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 14,31
	Corte + Risco	30 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 4,19
	Costura + Acabamentos	58 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 8,58
Total de mão de obra:				R\$ 27,08
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.				

Fonte: autoria própria

Fonte: autoria própria

Figura 83 – Ficha técnica modelo 08 ficha 1

FICHA TÉCNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD008	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Sarja	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no genso	Cores: Azul Escuro	Custo estimado: R\$ 117,97

FRENTE

COSTA

Descrição: Casaco de sarja com manga longa e gola alta, com 3 pregas de 8cm (16 profundidade), recorte peito frente 8 pregas de 3cm (6cm profundidade), recorte manga de sarja com 11 pregas de 2cm (4cm profundidade), gola alta pespontada com 2 tiras de couro com 2cm de largura e com 2 meia luas de metal preso as pontas na parte frontal da gola, punho pespontado com carcela com fechamento de botão de massa 3cm, fechamento do casaco em zíper metalizado destacável de 60cm, forro de cetim 100% poliéster da mesma cor do casaco.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm).

Fonte: autoria própria

Figura 84 – Ficha técnica modelo 08 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD008		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Azul Escuro		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/ tamanho	Quantidade
T001 – Sarja	Emboava	Peça completa, recorte manga	97% algodão 3% elastano	1,50m	2,50m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro gola	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,50m
T003 – Cetim	Emboava	Forro	100% poliéster	1,50m	2,0m
A001 – Botão de massa	Casa Edna	Punhos	Poliéster	3cm	2 unid
A002 – zíper metal destacável	Casa Edna	Fechamento frente	Metal niquelado	4x60cm	1 unid.
A003 – Meia lua de metal	Casa Progresso	Tiras de couro gola	Metal galvanizado	2cm	2 unid.
A004 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	210m
A005 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	400m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do córs traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do córs traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição		Cor		
T001	Tecido Sarja		C001 – Azul Escuro e Preto		
T002	Tecido Couro Sintético		C002 – Preto		
T003	Tecido Cetim		C003 – Azul fosco		
A001	Botão de massa		C004 – Azul escuro		
A002	zíper metal		C005 - Preto		
A003	Meia lua de metal		C006 - Prata		
A004	Linha		C007 – Azul escuro		
A005	Fio		C008 – Azul escuro		
E001	Etiqueta fantasia		C009 – Branco		
E002	Etiqueta de composição/tamanho		C0010- Branco		

Fonte: autoria própria

Figura 85 – Ficha técnica modelo 08 ficha 3

Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com, através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.

SEQUÊNCIA OPERACIONAL

Referência: MD008	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo			
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Graduação			
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G	GG
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Azul Escuro				
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017				

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	40
Corte + Risco	Manual	25
Fechamento das pregas	Reta/Overlock	15
Fechamento dos recortes	Reta/Overlock	5
Fechamento ombros e laterais	Reta/Overlock	5
Pregar mangas	Reta	10
Pregar tiras de couro na gola + meia lua	Reta	5
Pregar zíper embutido no revel + forro	Reta	10
Colocar punhos fechando forro	Reta	10
Colocar gola + etiquetas fechando forro	Reta	5
Pregar botões	Manual	5
Tempo total da peça:		135 minutos

Descrição:

Observações:

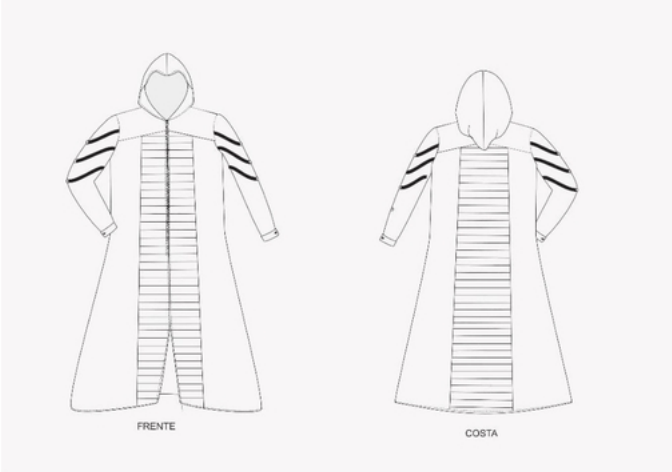
Figura 86 – Ficha técnica modelo 08 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS					
Referência: MD008		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P M G GG	
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Azul Escuro			
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
	Sarja	2,50m	R\$ 21,80	R\$ 54,50	
	Couro Sintético	0,50m	R\$ 32,50	R\$ 16,25	
	Cetim	2,0m	R\$ 3,50	R\$ 7,00	
	Botão de massa	2 unid.	R\$ 1,95	R\$ 3,90	
	Meia lua de metal	4 unid.	R\$ 0,45	R\$ 1,80	
	Zipper	1 unid.	R\$ 3,00	R\$ 3,00	
	Linha	210m	R\$ 1,99	R\$ 0,30	
	Fio	400m	R\$ 3,59	R\$ 0,34	
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 89,81					
Amostra de tecido:	Mão de obra:		Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem		40 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 14,31
	Corte + Risco		25 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 3,49
	Costura + Acabamentos		70 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 10,36
Total de mão de obra:				R\$ 28,16	
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.					

Fonte: autoria própria

Figura 87 – Ficha técnica modelo 09 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD009	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Sarja	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Preto	Custo estimado: R\$ 132,94



FRENTE COSTA

Descrição: casaco de sarja com recorte frontal e traseiro com 36 pregas de 2cms (4 profundidade), recorte no busto altura do meio da cava frontal, manga longa com tiras de couro pregadas com botões de pressão e punho de 5cm com carcela com botão de massa de 3cm, capuz forrado, zíper de metal destacável de 60cm, forro de cetim.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm).

Figura 88 – Ficha técnica modelo 09 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD009		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/tamanho	Quantidade
T001 – Sarja	Emboava	Peça completa, recorte manga	97% algodão 3% elastano	1,50m	2,70m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro manga + recorte busto	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,40m
T003 – Cetim	Emboava	Forro	100% poliéster	1,50m	2,0m
A001 – Botão de massa	Casa Edna	Punhos	Poliéster	3cm	2 unid
A002 – Zíper metal destacável	Casa Edna	Fechamento frente	Metal niquelado	4x60cm	1 unid.
A003 – Botão de pressão	Casa Progresso	Tiras de couro na manga	Metal galvanizado	2cm	6 unid.
A004 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	220m
A005 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	400m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cóis traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cóis traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Sarja	C001 – Preto			
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Preto			
T003	Tecido Cetim	C003 – Cinza			
A001	Botão de massa	C004 – Prata			
A002	Zíper metal	C005 - Preto			
A003	Botão de pressão	C006 - Prata			
A004	Linha	C007 – Preto			
A005	Fio	C008 - Preto			
E001	Etiqueta fantasia	C009 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C010- Branco			
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Fonte: autoria própria

Figura 89 – Ficha técnica modelo 09 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL				
Referência: MD009	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo		
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes			
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Preto	GG		
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	60
Corte + Risco	Manual	40
Fechamento das pregas	Reta/Overlock	40
Fechamento dos recortes	Reta/Overlock	5
Fechamento ombros e laterais + pregar etiquetas	Reta/Overlock	5
Pregar mangas	Reta	10
Fechar capuz	Reta/Overlock	5
Pregar zíper embutido no revel + forro	Reta	10
Pregar capuz embutindo forro	Reta	5
Colocar punhos fechando forro	Reta	10
Pregar botões	Manual	5
Tempo total da peça:		195 minutos

Descrição:

Observações:

Figura 90 – Ficha técnica modelo 09 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS					
Referência: MD009		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P M G GG	
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto			
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
	Sarja	2,70m	R\$ 21,80	R\$ 58,86	
	Couro Sintético	0,40m	R\$ 32,50	R\$ 13,00	
	Cetim	2,0m	R\$ 3,50	R\$ 7,00	
	Botão de massa	2 unid.	R\$ 1,95	R\$ 3,90	
	Botão de pressão	6 unid.	R\$ 0,45	R\$ 2,70	
	Zipper	1 unid.	R\$ 3,00	R\$ 3,00	
	Linha	220m	R\$ 1,99	R\$ 0,31	
	Fio	400m	R\$ 3,59	R\$ 0,34	
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 91,83					
Amostra de tecido:	Mão de obra:		Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem		60 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 21,46
	Corte + Risco		40 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 5,59
	Costura + Acabamentos		95 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 14,06
Total de mão de obra:				R\$ 41,11	
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.					

Fonte: autoria própria

Figura 91 – Ficha técnica modelo 10 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD010	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Neoprene	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Vermelho	Custo estimado: 97,14

FRENTE COSTA

Descrição: Colete de Neoprene pespontado nas mangas com zíper de 50cm metalizado destacável, tira de couro pespontado de 3x6cm com botão de pressão + meia lua de metal para fechamento frontal, tiras de couro pespontado cruzando tórax com meia lua de metal nas pontas (tiras frontais 3cm por 39cm comprimento, tiras traseiras 3cm por 46cm comprimento), gola alta pespontada com 2 tiras de couro pespontado de 2cm com meia lua de metal nas pontas de 2cm.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm).

Figura 92 – Ficha técnica modelo 10 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD010		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Neoprene		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Vermelho		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/ tamanho	Quantidade
T001 – Neoprene	Emboava	Peça completa	97% algodão 3% elastano	1,50m	1,00m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,30cm
A001 – Botão de pressão	Casa Edna	Tiras de couro	Aço galvanizado	3cm	5 unid.
A002 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	85m
A003 – Zíper destacável	Casa Edna	Fechamento dianteiro	Metal niquelado	4x60cm	1 unid.
A004 – Meia lua de metal	Casa Progresso	Tiras de couro gola	Metal galvanizado	2cm	8 unid.
A005 – Meia lua triangular de metal	Casa Progresso	Tiras de couro tórax	Metal galvanizado	3cm	2 unid.
A006 – Meia lua de metal	Casa Progresso	Tira de couro detalhe frontal	Metal galvanizado	3cm	1 unid.
A007 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	180m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Neoprene	C001 – Cinza			
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Preto			
A001	Botão de pressão	C003 - Prata			
A002	Linha	C004 - Vermelho			
A003	Zíper destacável	C005 - Vermelho			
A004	Meia lua	C006 - Prata			
A005	Meia lua triangular	C007 - Prata			
A006	Meia lua de metal	C008 - Prata			
A007	Fio	C009 – Vermelho			
E001	Etiqueta fantasia	C010 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C011- Branco			

Fonte: autoria própria

Figura 93 – Ficha técnica modelo 10 ficha 3

Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com, através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.

SEQUÊNCIA OPERACIONAL

Referência: MD010	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Gradação	
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Neoprene	P	M
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Vermelho	G	GG
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017		

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Modelagem	Manual (Plana)	20
Corte	Manual	15
Fechamento ombro	Overlock	2
Fechamento lateral + pregar tiras de couro	Overlock	5
Pregar tiras de couro gola	Reta	5
Colocar gola	Reta	5
Pregar zíper	Reta	10
Revel manga + pesponto	Reta	10
Pregar tira de detalhe frontal	Reta	2
Pregar botões de pressão	Botoneira	10
Fazer barra	Overlock/Reta	5
Tempo total da peça:		89 minutos

Descrição:

Observações:

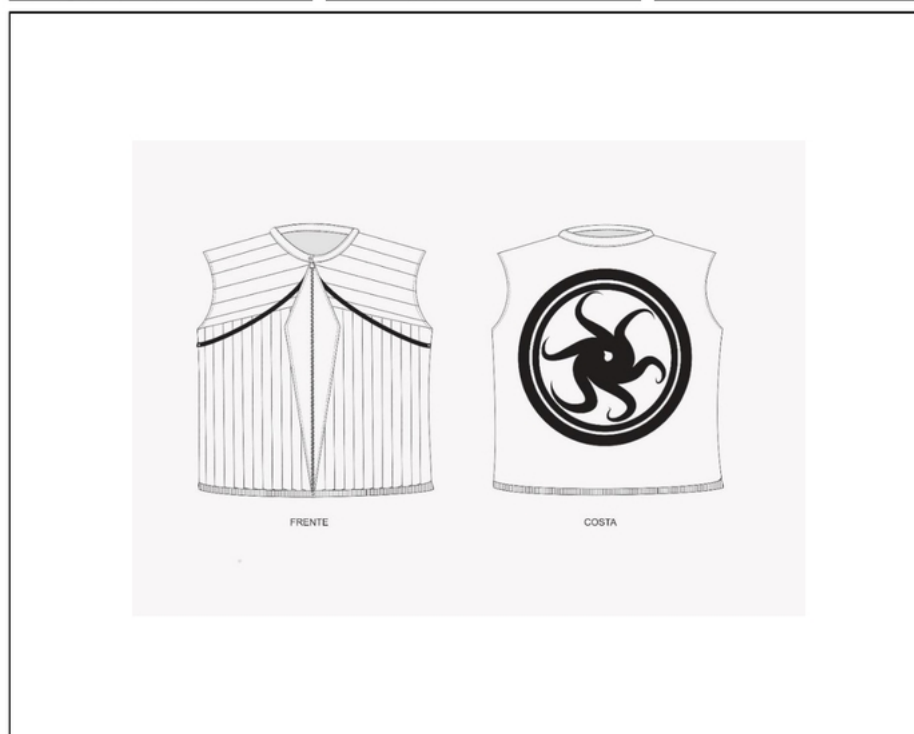
Figura 94 – Ficha técnica modelo 10 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS					
Referência: MD010		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Neoprene		P M G GG	
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Vermelho			
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
	Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
	Neoprene	1,40m	R\$ 21,80	R\$ 30,52	
	Couro Sintético	1,0m	R\$ 32,50	R\$ 32,50	
	Botão de pressão	5 unid.	R\$ 1,95	R\$ 9,75	
	Meia lua	8 unid.	R\$ 0,35	R\$ 2,80	
	Meia lua triangular	2 unid.	R\$ 0,45	R\$ 0,90	
	Meia lua	1 unid.	R\$ 0,45	R\$ 0,45	
	Linha	85m	R\$ 1,99	R\$ 0,12	
	Fio	180m	R\$ 3,59	R\$ 0,15	
	Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
	Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 79,91					
Amostra de tecido:	Mão de obra:		Tempo:	Valor	Custo
	Modelagem		20 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 7,15
	Corte + Risco		15 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 2,09
	Costura + Acabamentos		54 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 7,99
Total de mão de obra:				R\$ 17,23	
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.					

Fonte: autoria própria

Figura 95 – Ficha técnica modelo 11 ficha 1

FICHA TECNICA DO PROTOTIPO		
Referencia: MD011	Designer: Alan de Novaes	Data criado: 01/09/2017
Marca: Alan Novaes	Designer técnico: Alan de Novaes	Data modelado: 01/10/2017
Segmento: Street Jovem	Modelista: Alan de Novaes	Data pilotado: 15/10/2017
Graduação: P - M - G - GG	Pilotista: Sueli Gomes	Data modificado: 24/10/2017
Tamanho do Protótipo: P	Tecido principal: Sarja	Data aprovado: 24/10/2017
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Preto	Custo estimado: R\$ 170,39



Descrição: Colete de Neoprene pespontado na cava com recorte no tórax com pregas em couro sintético de 3cm (6cm de profundidade), recorte corpo em sarja com pregas de 2cm (2cm profundidade), pala central pespontada com zíper embutido metalizado destacável, gola simples com botão de pressão de 1,5cm para fechamento, estampa na costa em silk, barra de 3cm de malha ribana, tiras de couro de 2cm (39cm comprimento) saindo da pala central.

Observações: Costuras internas/ fechamentos em overlock, acabamentos externos/ pespontos - em reta (3 pontos por cm).

Figura 96 – Ficha técnica modelo 11 ficha 2

LISTAGEM DE INSUMOS					
Referência: MD011		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo	
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Gradação	
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P	M
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto		G	GG
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição	Fornecedor	Uso	Composição	Largura/ tamanho	Quantidade
T001 – Sarja	Emboava	Peça completa	97% algodão 3% elastano	1,50m	1,20m
T002 – Couro sintético	Emboava	Tiras de couro	70% PVC 25% poliéster 5% poliuretano	1,50m	0,70m
A001 – Botão de pressão	Casa Edna	Gola e tiras de couro	Metal galvanizado	3cm	3 unid.
A002 – Zíper destacável	Casa Edna	Fechamento frente	Metal niquelado	4x50cm	1 unid.
A003 - Punho	Casa Edna	Barra	98% algodão 2% elastano	0,60cm	0,15m
A004 - Estampa	Kadu Silk Screen	Costa	Acrílica base de água	30x30	1 unid.
A005 - Linha	Palácio das Linhas	Costuras internas e externas	100% poliéster	1,381m	85m
A006 - Fio	Palácio das Linhas	Costuras internas	100% poliéster	4,200m	180m
E001 - etiqueta fantasia	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	5x10cm	1 unid.
E002 - etiqueta composição/tamanho	Art graf	Parte interna do cós traseiro	100% poliéster	7x15 cm	1 unid.
Código	Descrição	Cor			
T001	Tecido Sarja	C001 – Preto			
T002	Tecido Couro Sintético	C002 – Preto			
A001	Botão de pressão	C003 - Prata			
A002	Zíper destacável	C004 - Prata			
A003	Punho malha ribana	C005 - Preto			
A004	Estampa Silk	C006 - Dourada			
A005	Linha	C007 – Preto			
A006	Fio	C008 – Preto			
E001	Etiqueta fantasia	C009 – Branco			
E002	Etiqueta de composição/tamanho	C0010- Branco			
Observações: Os cálculos de custo de fio e linha foram feitos de acordo com o site www.coatsindustrial.com , através da calculadora Coats Seamworks que é uma ferramenta específica para calcular os custos de linhas e fios na indústria.					

Fonte: autoria própria

Figura 97 – Ficha técnica modelo 11 ficha 3

SEQUÊNCIA OPERACIONAL				
Referência: MD011	Designer: Alan de Novaes	Tam. do protótipo		
Marca: Alan Novaes	Designer tec.: Alan de Novaes	Graduação		
Segmento: Street Jovem	Tecido principal: Sarja	P	M	G
Coleção: Saigo no gensô	Cor: Preto	GG		
Data criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			

Tipo de Operação	Máquina	Tempo (min.)
Estamparia + secagem	Silk	60
Modelagem	Manual (Plana)	40
Corte + Risco	Manual	25
Fechamento das pregas	Reta	20
Fechamento dos recortes	Reta/Overlock	5
Fechamento ombro e laterais	Reta/Overlock	5
Pregar zíper junto com pala e forro	Reta	15
Colocar gola com as tiras de couro	Reta	5
Colocar punho na barra	Reta	5
Pregar botão de pressão	Reta	5
Passar pespontos	Reta	5
Tempo total da peça:		190 minutos

Descrição:

Observações:

Figura 98 – Ficha técnica modelo 11 ficha 4

PLANILHA PRELIMINAR DE CUSTOS DIRETOS				
Referência: MD011		Designer: Alan de Novaes		Tam. do protótipo
Marca: Alan Novaes		Designer tec.: Alan de Novaes		Graduação
Segmento: Street Jovem		Tecido principal: Sarja		P M G GG
Coleção: Saigo no gensô		Cor: Preto		
Data criado: 01/09/2017		Data aprovado: 24/10/2017		
Insumo:	Consumo:	Preço (m ou unid):	Custo:	
Sarja	1,20 m	R\$ 21,80	R\$ 26,16	
Couro Sintético	0,70 m	R\$ 32,50	R\$ 22,75	
Botão de pressão	3 unid.	R\$ 1,95	R\$ 5,85	
Estampa Silk	1 unid.	R\$ 70,00	R\$ 70,00	
Zipper destacável	1 unid.	R\$ 3,00	R\$ 3,00	
Punho	0,15 m	R\$ 39,90	R\$ 5,98	
Linha	85m	R\$ 1,99	R\$ 0,12	
Fio	180 m	R\$ 3,59	R\$ 0,15	
Etiqueta fantasia	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Etiqueta composição	1 unid.	R\$ 1,36	R\$ 1,36	
Total de insumos: R\$ 136,73				
Amostra de tecido:	Mão de obra:	Tempo:	Valor	Custo
	Estamparia	60 min	R\$ 1.476,00	R\$ 8,38
	Modelagem	40 min.	R\$ 3.778,00	R\$ 14,10
	Corte + Risco	25 min.	R\$ 1.476,00	R\$ 3,49
	Costura + Acabamentos	52 min.	R\$ 1.563,00	R\$ 7,69
Total de mão de obra:				R\$ 33,66
Obs.: A média salarial foi baseada em uma empresa de SP de médio porte calculado numa base de 44 horas semanais.				

Fonte: autoria própria

Figura 99 – Ficha técnica modelo 11 ficha 5

LISTAGEM DE PROCESSOS E ELEMENTOS DECORATIVOS				
Referência: MD011	Designer: Alan de Novaes		Tamanho do protótipo	
Marca: Alan Novaes	Desenho Técnico: Alan de Novaes		Graduação	
Segmento: Street Jovem	Tecido Principal: Sarja		P	M
Coleção: Saigo no gensô	Cores: Estampa Dourada		G	GG
Data de criado: 01/09/2017	Data aprovado: 24/10/2017			
Descrição do processo			Cor	
Estampa com tela de Slik com tinta acrílica a base de água			C001-Dourado	
				
Desenho:				
Descrição:				
Observação: Estampa localizada a 5 cms da gola.				

APÊNDICE F – Looks Confeccionados

Figura 100 – Look 1 frente



Figura 101 – Look 1 costa



Figura 102 – Look 1 sem colete



Fonte: autoria própria

Figura 103 – Look 2 sem colete



Fonte: autoria própria

Figura 104 – Look 2



Figura 105 – Look 3



Figura 106 – Look 4



Fonte: autoria própria

Figura 107 – Look 5



Fonte: autoria própria

APÊNDICE G – Estande

Figura 108 – Imagem do estande



Fonte: autoria própria