

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE  
DESIGN DE MODA – TATUAPÉ**

**CARLA CAROLINE FILGUEIRAS  
MARIA ISABEL SOUSA  
SELMA MARCON**

**MODA FUNCIONAL**

**SÃO PAULO  
2018**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE  
DESIGN DE MODA – TATUAPÉ**

**CARLA CAROLINE FILGUEIRAS**

**MARIA ISABEL SOUSA**

**SELMA MARCON**

**MODA FUNCIONAL**

Trabalho de Graduação Interdisciplinar (TGI) apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de Técnico em Design de Moda do curso de Design de Moda do Centro Universitário Carlos Drummond de Andrade, sob orientação da Professora Mestre Rúbia Medeiros.

**SÃO PAULO  
2018**

# FOLHA DE APROVAÇÃO

**CARLA CAROLINE FILGUEIRAS**

**MARIA ISABEL SOUSA**

**SELMA MARCON**

## MODA FUNCIONAL

Trabalho de Graduação Interdisciplinar (TGI) apresentado como exigência parcial para a obtenção do título de Técnico em Design de Moda do curso de Design de Moda do Centro Universitário Carlos Drummond de Andrade, sob orientação da Professora Mestre Rúbia Medeiros.

## BANCA EXAMINADORA

Professora Orientadora: Rúbia Medeiros

Nota: \_\_\_\_\_

Professor convidado:

Nota: \_\_\_\_\_

Professor convidado:

Nota: \_\_\_\_\_

**CONCEITO FINAL** ..... **NOTA:** \_\_\_\_\_

**SÃO PAULO, 28 DE NOVEMBRO DE 2018**

## RESUMO

O presente projeto interdisciplinar apresenta uma peça de moda com foco na funcionalidade. Busca-se proporcionar uma nova visão sobre as possibilidades de funcionalidade dos itens na moda. Para tal, como método de pesquisa foi utilizado a coleta de dados bibliográficos, onde são apresentados os conceitos, as definições e explicações relacionados à moda funcional, tecnologia de materiais, modelagem, a utilização da informática na moda, e a forma de planejar o lançamento de um item de moda. Tendo em vista a rotina acelerada dos grandes centros urbanos, existe uma necessidade de estar sempre preparados para passar o dia inteiro fora de casa. Portanto, a mochila se tornou algo essencial no dia a dia de muitas pessoas, contudo, os modelos disponíveis no mercado possuem o mesmo padrão de compartimentos, não sendo possível adaptá-los às particularidades dos usuários. Para fins de verificação da aplicabilidade da teoria na prática, foi efetuado a confecção da mochila funcional, com base nos estudos apresentados.

**Palavras-Chaves:** Mochila. Moda. Funcionalidade.

## **ABSTRACT**

The present interdisciplinary project presents a fashion piece with a focus on functionality. It seeks to provide a new insight into the functionality possibilities of fashionable items. For this, as a research method was used the collection of bibliographic data, which presents the concepts, definitions and explanations related to functional fashion, materials technology, modeling, the use of information technology in fashion, and how to plan the launch of a fashion item. In view of the accelerated routine of large urban centers, there is a need to always be prepared to spend the whole day away from home. Therefore, the backpack has become essential in the daily lives of many people, however, the models available in the market have the same pattern of compartments, and it is not possible to adapt them to the particularities of users. In order to verify the applicability of the theory in practice, the functional backpack was made, based on the studies presented.

**Key word:** Backpack. Fashion. Functionality.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Fluxo da Cadeia Têxtil.....	14
Figura 2 – Classificação de fibras .....	16
Figura 3 – Tela.....	17
Figura 4 – Sarja .....	17
Figura 5 – Cetim .....	18
Figura 6 – Tabela de medidas feminina .....	20
Figura 7 – Tabela de medidas masculina.....	21
Figura 8 – Tabela de medidas infantil .....	21
Figura 9 – Mochila .....	40
Figura 10 – Mochila Aberta .....	41
Figura 11 – Divisórias .....	42
Figura 12 – Mochila Frente .....	42
Figura 13 – Mochila Lateral.....	43
Figura 14 – Mochila Costa .....	43
Figura 15 – Moldes .....	46
Figura 16 – Máquina de transporte triplo de mesa PFAFF 1245 .....	47
Figura 17 – Máquina reta eletrônica PFAFF 1183.....	47
Figura 18 – Máquina Fechadeira PFAFF 335 .....	47

## SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO .....	9
1.1	JUSTIFICATIVA.....	9
1.2	PROBLEMA .....	10
1.3	HIPÓTESES.....	10
1.4	OBJETIVOS .....	10
1.4.1	Objetivo geral.....	10
1.4.2	Objetivo específico.....	10
1.5	METODOLOGIA.....	11
1.5.1	Quanto à natureza .....	11
1.5.2	Quanto à abordagem .....	11
1.5.3	Quanto aos objetivos .....	11
1.5.4	Quanto aos procedimentos .....	11
2	ASPECTOS HISTÓRICOS.....	12
3	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	13
3.1	TECNOLOGIA DE MATERIAIS .....	13
3.1.1	Cadeia Têxtil .....	13
3.1.2	Tipos de Fibra .....	14
3.1.3	Tipos de Tecido .....	16
3.2	TECNOLOGIA DE PROCESSOS E MODELAGEM .....	18
3.2.1	O que é a Modelagem.....	18
3.2.2	Tipos de Modelagem.....	19
3.2.3	Tabelas de Medidas .....	20
3.2.4	Fases de Modelagem.....	22
3.2.5	Croqui .....	23

3.2.6	Ficha Técnica.....	24
3.2.7	Molde para Corte .....	24
3.2.8	Protótipo/ Peça Piloto.....	25
3.3	INFORMÁTICA APLICADA .....	25
3.3.1	Conceito de informática.....	25
3.3.2	Evolução das Máquinas .....	27
3.3.3	Informática na moda .....	29
3.3.4	Principais programas para ilustradores e seus formatos de arquivo.....	30
3.4	PLANEJAMENTO DE EVENTOS.....	31
3.4.1	O que é planejamento de eventos?.....	32
3.4.2	Classificação dos eventos.....	33
3.4.3	Promotor de eventos .....	34
3.4.4	Principais tipos de eventos.....	35
3.4.5	Planejamento de um evento de moda .....	38
4	PROJETO INTERDISCIPLINAR .....	40
4.1	DESCRIÇÃO .....	40
4.1.1	Características Técnicas .....	44
4.1.2	Materiais .....	44
4.2	DESENVOLVIMENTO.....	45
4.2.1	Ficha Técnica.....	45
4.2.2	Moldes .....	46
4.2.3	Maquinário .....	47
4.2.4	Tecido .....	48
4.2.5	Produto Final.....	48
4.3	LANÇAMENTO .....	49
4.3.1	Roteiro .....	49

5	CONCLUSÃO .....	52
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	53
	REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS .....	56

## 1 INTRODUÇÃO

O mundo está mudando e os consumidores de moda não se preocupam apenas com a estética. Para fidelizar um cliente, as marcas precisam levantar uma bandeira e atrair o público que as apoiem. Um dos assuntos que tem ganhado cada vez mais espaço é a moda funcional ou inclusiva.

Para Ximenes (2000) as definições de funcional e inclusivo são, respectivamente: “Da, ou relativo a função. Relativo a funções vitais. Que atende a um fim prático.”, e “Que inclui, abrange.”. Com isso, pode-se afirmar que moda funcional ou inclusiva é pensada para suprir determinadas necessidades, que até o momento não são atendidas pelo mercado.

O presente projeto visa criar uma mochila com compartimentos flexíveis e adaptáveis à rotina e necessidades do usuário, buscando o conforto e a praticidade, afim de proporcionar grande funcionalidade e aderência.

### 1.1 JUSTIFICATIVA

O interesse pelo tema surgiu por meio de conversas informais com pessoas que passam a maior parte do tempo fora de casa. Segundo pesquisa divulgada pelo IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) em 2015, grande parte da população se desloca diariamente, das cidades onde residem, para trabalhar ou estudar, somente na cidade de São Paulo são apontadas mais de 1 milhão de pessoas. (BRASIL, 2015).

Para suprir as necessidades durante esse período, as pessoas precisam levar na mochila todos os itens que podem precisar ao longo do dia. Durante a troca de informações, foi levantada a questão dos compartimentos das mochilas, que não atendem às necessidades do dia-a-dia.

Atualmente o design das mochilas encontradas no mercado seguem o mesmo padrão no que se refere à divisão de compartimentos, o qual não é adaptável.

## 1.2 PROBLEMA

O mundo está em constante agitação, menos tempo para vida pessoal e mais horas dedicadas aos estudos e trabalho, as pessoas precisam estar preparadas para passar a maior parte do dia fora de casa, portanto, o problema apontado para o projeto é:

- Como atender as necessidades durante o dia carregando seus pertences e alimentos de forma organizada?

## 1.3 HIPÓTESES

Em resposta ao problema apresentado, levanta-se a seguinte hipótese:

- Adaptando os compartimentos da mochila para atender as necessidades de cada usuário ou de cada dia;

## 1.4 OBJETIVOS

A seguir são apresentados, respectivamente, os objetivos Geral e Específico.

### 1.4.1 Objetivo geral

Elaborar uma peça de moda que seja funcional em sua modelagem, para atender necessidades do público alvo.

### 1.4.2 Objetivo específico

- Explicar o que é moda funcional;
- Exemplificar o processo de elaboração de uma peça funcional; e
- Apresentar uma peça funcional.

## 1.5 METODOLOGIA

### 1.5.1 Quanto à natureza

O projeto enquadra-se em uma pesquisa aplicada, pois seu objetivo é agregar conhecimento para uma aplicação prática, onde poderá solucionar problemas específicos de um determinado grupo.

### 1.5.2 Quanto à abordagem

O projeto possui uma abordagem qualitativa, isso significa que detém uma compreensão ampla do tema abordado, e o seu conteúdo não pode ser traduzido em números.

### 1.5.3 Quanto aos objetivos

O projeto é classificado como exploratório, destacando-se a pesquisa bibliográfica no momento em que se faz uso de materiais já elaborados, como livros, revistas e artigos científicos, na busca de conhecimento sobre a importância da moda funcional.

### 1.5.4 Quanto aos procedimentos

O procedimento técnico a ser utilizado é pesquisa bibliográfica, será efetuado a partir de materiais já publicados.

## 2 ASPECTOS HISTÓRICOS

Na pré-história, os homens descobriram que as peles dos animais poderiam ser usadas para proteger o corpo, bem como para carregar suas caças. O alforje tinha o formato de um saco, e foi a bolsa usada pelos homens para carregar alimentos na Idade Antiga. (MACHADO, 2004).

Machado (2004) afirma que “Até o fim da Idade Média as bolsas desfrutavam de uma androgenia a parte, através de variações, tamanhos, ornamentos e capacidade interna peculiar a cada sexo.” Ou seja, as bolsas não eram um acessório exclusivamente feminino.

Ao longo dos anos as bolsas foram evoluindo, procurando atender as demandas das épocas. No final do século XIX surgiu a *Chatelaine*, uma pequena bolsa suspensa na cintura por correntes, causando um grande impacto na moda. Essa foi uma bolsa criada com proposta funcional, pois deixava as mãos livre para carregar a saia, que era muito volumosa.

A primeira mochila foi criada na África, feita com peles de animais, com o propósito de carregar água, comida e filhos. Porém, a mochila moderna, conhecida nos dias de hoje, tomou forma a partir de uma edição da revista "Outing Magazine", que ensinava a fazer um pacote para carregar nas costas. (SOCIEDADE PORTUGUESA DE MOCHILISMO, 2013).

Com o passar dos séculos obteve-se uma grande evolução do mesmo, foram vários processos para se chegar nos modelos atuais. No ano de 1985 eram usados, baús e malas de madeira, para guardar pertences para trabalho e viagens. (TODA MULHER, 2015)

Foi nos anos 90 que a mochila promoveu uma grande distinção trazendo mais liberdade e mobilidade para seus usuários, com materiais mais leves para proporcionar um melhor conforto. (RISCA, 2015)

### 3 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

#### 3.1 TECNOLOGIA DE MATERIAIS

Os materiais dão suporte e forma para a construção de qualquer peça, Faerm (2012) afirma que “a escolha do tecido pode afetar todo e qualquer aspecto da sua coleção, do conceito à forma, ao consumidor, à sensação e coerência do design.”

Para fazer a escolha correta do material a ser utilizado, deve-se ter um profundo conhecimento das fibras, da fiação e do seu agrupamento para a formação do tecido.

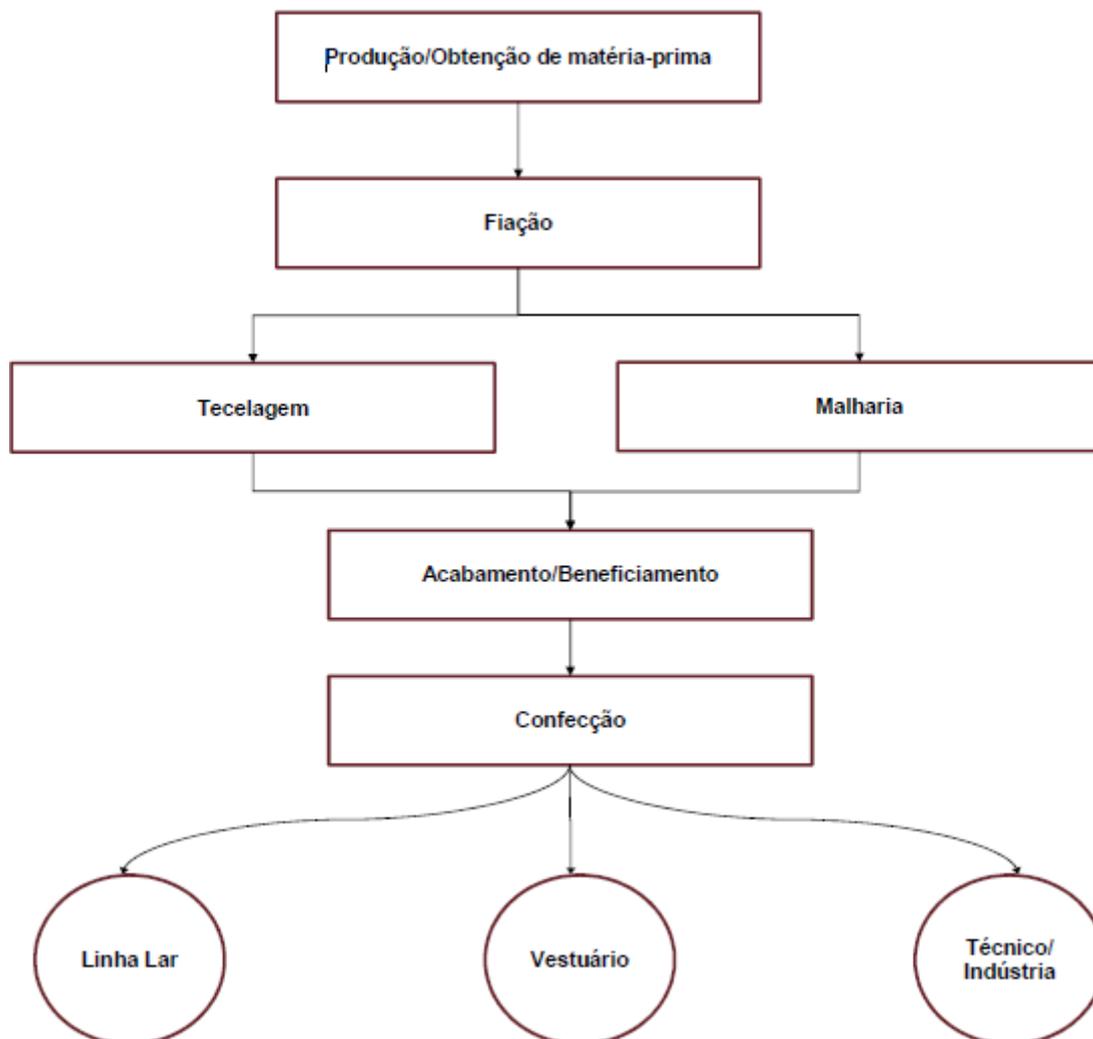
##### 3.1.1 Cadeia Têxtil

Cadeia têxtil é o ciclo de produção que vai da fibra ao produto acabado, ela é formada por vários segmentos. Audaces (2013) afirma que:

A estrutura da cadeia produtiva têxtil se inicia com a matéria-prima (fibras têxteis), que é transformada em fios nas fábricas de fiação, de onde seguem para a tecelagem (que fabrica os tecidos planos) ou para a malharia (tecidos de malha). Posteriormente, passam pelo acabamento para finalmente atingir a confecção. O produto final de cada uma dessas fases é a matéria-prima da fase seguinte.

Diante disso, entende-se que a produção, cultivo e/ou fabricação, bem como a obtenção das fibras têxteis, é o primeiro passo do ciclo produtivo. A segunda fase da cadeia é transformar as fibras em fios, mediante o processo de fiação, o qual une as fibras por meio de torção até a obtenção do fio. A terceira fase é a produção do tecido, que ocorre na tecelagem ou na malharia, a depender de qual tipo de tecido deseja obter. A quarta fase é o acabamento/beneficiamento, nessa etapa pode ser feito o tingimento, lavagem, estamparia, entre outros. Com o tecido finalizado passa-se para a última fase da cadeia têxtil, a confecção, que pode ser para itens domésticos, vestuário e industrial.

Para um melhor entendimento, a seguir apresenta-se um fluxograma desta cadeia:

**Figura 1 – Fluxo da Cadeia Têxtil**

Fonte: Adaptado do BNDES/Panorama da Cadeia Produtiva Têxtil e de Confeções e a Questão da Inovação

### 3.1.2 Tipos de Fibra

A fibra é o elemento responsável pelo desenvolvimento de fios que dão origem ao tecido, podem ser obtidas de maneira natural ou química. Podendo ser classificadas como contínuas ou descontínuas, sendo a primeira caracterizada pelo comprimento ilimitado, e a descontínua limitado. (KUASNE, 2008).

Existem grandes variações de fibras como:

- Naturais - Retirada da natureza sem passar por nenhum processo químico, tendo como origem o reino animal, mineral e vegetal. (GRUPOSERF, 2018).
- Artificiais - Produzida de matéria prima orgânica, com a utilização de agentes químicos para se tornar fibra. (GRUPOSERF, 2018).
- Sintéticas - Feitas para preencher a grande demanda da cadeia têxtil, foi desenvolvida a fibra de polímeros. As mais conhecidas são o poliéster, poliamida e acrílico, criada a partir de produtos químicos, derivado do petróleo. (GRUPOSERF, 2018).

As fibras naturais são divididas em 3 grupos sendo Animal, Vegetal e Mineral. As fibras de origem animais são obtidas a partir do pelo ou secreção granular de algumas espécies, como por exemplo:

- Lã – Proveniente de pelos, principalmente do carneiro, contém características naturais como semi impermeável, absorvendo até 30% do seu peso em água sem transparecer a humidade sobre o corpo. Adaptável a todas as temperaturas e isolamento térmico. (CARDOSO, 2018).
- Seda - Obtida a partir da secreção da lagarta de uma mariposa, ela se alimentam de folhas de amoreira até estarem prontas para formar um casulo. É expelida uma secreção líquida que se solidificam em contato com o ar. O tecido possui grande leveza, maciez e brilho, devido a sua estrutura é remetente ao prisma, que refrata luz. (PABLO, 2010).

As fibras vegetais podem ser retiradas do caule, folhas, fruto e sementes, como:

- Algodão - Nascido da semente do algodoeiro, fibra hidrofílica com alta absorção, hipoalérgico, possui grande maciez e brilho. (BRINO, 2018).
- Linho - Originaria de plantas herbáceas utilizando o caule. Possui grande durabilidade, muito mais resistente que o algodão, tem uma grande absorção. (LOLAHOME, 2013).

Das fibras químicas/sintéticas, o náilon (poliamida) é a mais conhecidas, foi a primeira fibra produzida industrialmente. Apresenta alta resistência, por esse motivo é

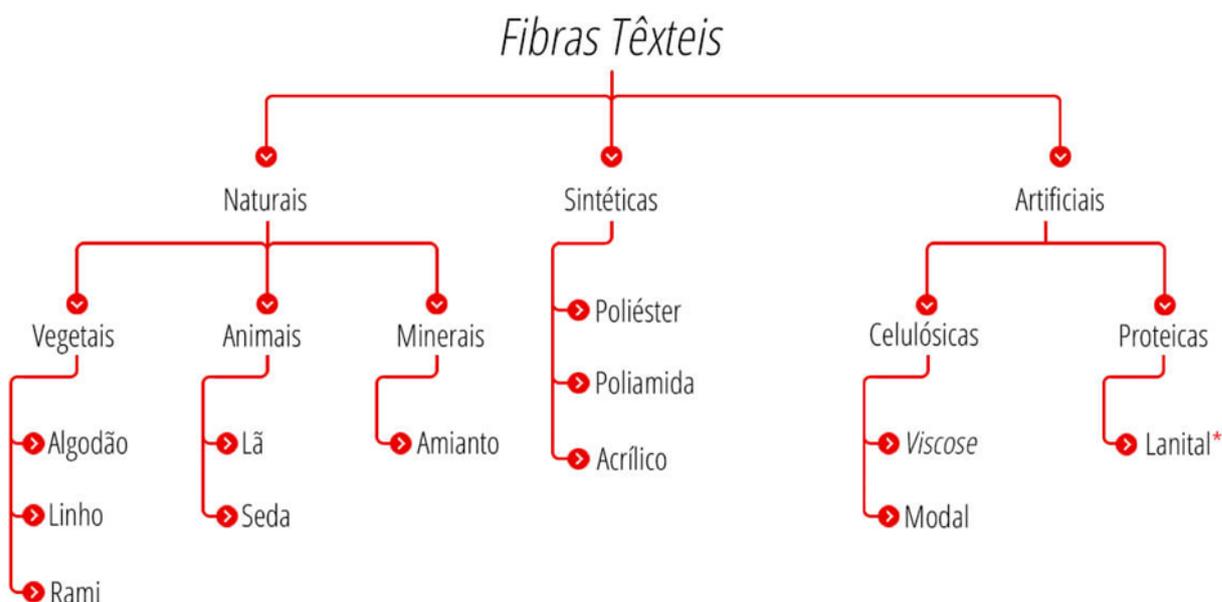
adequada para a fabricação de itens de segurança. No vestuário, o náilon é ideal para a confecção de peças esportivas, roupa de banho e lingerie. (ROMERO et al., 1995).

### 3.1.2.1 Classificação de Fibras

As fibras têxteis são obtidas de maneira natural, tirada da natureza, ou química através de processos industriais.

São especificadas em três grupos:

**Figura 2 – Classificação de fibras**



Fonte: FLORISA (2018)

### 3.1.3 Tipos de Tecido

Normalmente os tecidos são conhecidos pelo seu nome comercial, porém algumas condições relacionadas à construção devem ser consideradas, algo que o nome comercial não faz referência. Os tecidos podem ser classificados em três grandes grupos: Tecido Plano, Tecido de Malha e Tecido Não Tecido.

SENAI (2018) afirma que

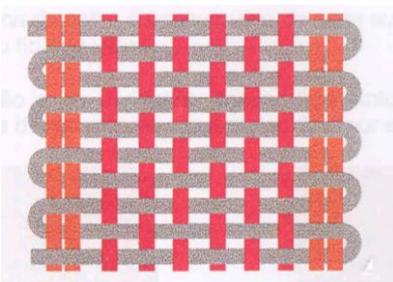
(...) quando se trata de tecido plano, os fatores que vão acabar por influenciar numa boa qualidade ou não do tecido são:  
 >> Qual foi a construção empregada;  
 >> Qual o tipo de matéria prima utilizada;

- >> Qual o título de fio utilizado;
- >> Qual a gramatura do tecido.

Gorini e Siqueira (1998) explicam que a produção do tecido plano se dá pelo entrelaçamento dos fios de urdume (comprimento) e fios de trama (largura), apontam também que é necessária uma “preparação prévia do fio, como o urdimento e a engomagem”. Nos tecidos planos existem basicamente três construções principais, que são Tela, Sarja e Cetim.

- Tela: Ligamento mais comum simples, não possui avesso e direito, é muito versátil e pode ser utilizado dos tecidos grossos até os mais delicados. (SENAI, 2018).

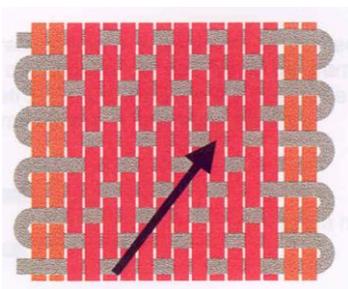
**Figura 3 – Tela**



Fonte: SENAI, 2018

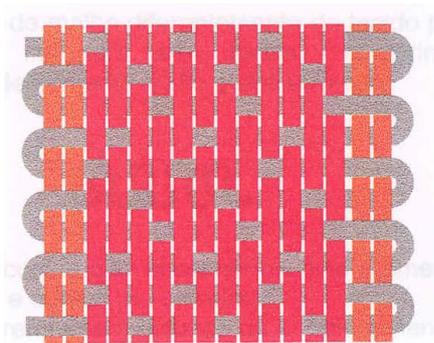
- Sarja: Ligamento feito de forma diagonal, possui avesso e direito. (SENAI, 2018).

**Figura 4 – Sarja**



Fonte: SENAI, 2018

- Cetim: Construção de maior grau de dificuldade, lados completamente diferentes, um com muito brilho e outro opaco. (SENAI, 2018).

**Figura 5 – Cetim**

Fonte: SENAI, 2018

Gorini e Siqueira (1998) afirmam que a produção de um tecido de malha é mais simples que os tecidos planos, tendo em vista que não há preparação prévia dos fios. Pois “utiliza-se de um único conjunto de fios que se ligam através de laçadas, o que confere aos tecidos de malha maior flexibilidade e elasticidade, comparativamente aos tecidos planos”.

Os tecidos de malha podem ser divididos em dois tipos: Malharia por Trama, na qual o entrelaçamento é efetuado na horizontal por meio de agulhas posicionadas de forma lateral ou circular. E Malharia por Urdurme, onde o entrelaçamento é no sentido longitudinal (sentido do urdume, comprimento). (GORINI e SIQUEIRA, 1998).

Diante disso, pode-se concluir que as variações dos tecidos existem em decorrência da matéria prima utilizada, bem como a forma de entrelaçamento dos fios em sua formação.

## 3.2 TECNOLOGIA DE PROCESSOS E MODELAGEM

### 3.2.1 O que é a Modelagem

A modelagem é o processo inicial para a criação de uma peça, seja ela masculina, feminina ou infantil, passam pelo mesmo método.

Relatos históricos dizem que o primeiro vestígio surgiu com a descoberta dos processos de curtimento de pele e agulha de ossos, no período paleolítico. Laver (1996) afirma que essa invenção consentiria que as peles fossem retalhadas e adaptadas a partir do modelo do corpo.

Pelo grande avanço das indústrias têxteis houve a necessidade de adaptar-se ao mercado da moda.

As novas técnicas de modelagem começam a estruturar-se de forma mais sistemática e de acordo com as exigências dos novos tempos. Ampliam-se as publicações de revistas com vários conceitos de moda, novas tendências e modelos acompanhados pelas suas respectivas modelagens, para serem reproduzidas de forma prática, em vários tamanhos e acessíveis às pessoas que tenham o conhecimento mínimo na arte do corte e costura. (SOARES, 2005).

Conclui-se que, com o passar dos anos houve a necessidade de ampliar a comunicação com o consumidor, facilitando o conhecimento do mesmo e dando a possibilidade de acompanhar os avanços da moda.

### **3.2.2 Tipos de Modelagem**

A modelagem pode ser elaborada de diversas formas distintas, ou por meio da combinação delas, a seguir apresenta-se as mais comuns:

- Plana ou Bidimensional - É estabelecida com base em medidas. Com esses elementos é criada uma adaptação gráfica do croqui para o papel com a aplicação de geometria espacial. (RUBBO, 2013).
- Tridimensional ou moulage - Processo criterioso, depende de uma boa interpretação do modelo. Todas as características são bem analisadas, como: detalhes, formas, volumes e tipos de costuras. O mesmo também é designado como moulage, constituído através do uso de um busto ou pessoa. (RUBBO, 2013).
- Vetorizada - É um programa de computador conhecido como Audaces criado para a melhoria têxtil, com a função de auxiliar na elaboração de molde. (RUBBO, 2013).

Araújo (1996) afirma que:

Modelar consiste na interpretação das ideias do designer de moda e das informações registradas na ficha técnica do produto, onde constam dados importantes, como: tipo de tecido, linha, aviamentos, máquinas e, desenho técnico do produto, planejado e registrado de frente, costas e lateral, mostrando todos os detalhes a serem observados durante a modelagem e montagem da peça.

Entende -se que, todos os detalhes são essenciais para criação. Devem ser analisados todos os materiais de forma adequada, para não haver erros na finalização do modelo.

### 3.2.3 Tabelas de Medidas

O conjunto de medidas é um composto necessário para o desenvolvimento de molde. Cada país possui medidas diferentes, geralmente as empresas criam sua base numérica para atender a necessidade da população.

Com base em estudos de biotipos foi elaborada uma tabela padrão de modelagem para atender a necessidade do público. Criada no ano de 1995 pela ABNT- Associação Brasileira de Normas Técnicas. (LEITE, 2014).

A seguir alguns modelos de medidas padrão:

**Figura 6 – Tabela de medidas feminina**

MEDIDAS	TAMANHO	36	38	40	42	44	46	48
Tórax		78	82	86	90	94	98	102
Busto		82	86	90	94	98	102	106
Cintura		66	70	74	78	82	86	90
Quadris		88	92	96	100	104	108	112
Largura das Costas		34	35	36	37	38	39	39
Separação do Busto		17	18	18	19	20	21	22
Altura Blusa na Frente		43	44	45	45	46	46	47
Altura da Cava		19,5	19,5	20	20,5	21,5	22	22,5
Largura do Braço		26	26	27	28	30	32	34
Altura do Busto		24,8	25,6	26,4	27,2	28	28,8	28,8
Altura da Manga Comprida		56	57	58	59	60	61	62
Largura do Punho		15,4	15,8	16,2	16,6	17	17,4	17,8
Altura da Manga Curta		16,5	17	17	17	18	18	19
Altura do Quadris		17,5	18	18,5	19	19,5	20	20,5
Altura do Gancho		25	25,5	26	26	27	29	30
Altura do Joelho		55	56	57	58	59	60	61
Largura do Joelho		35	36	37	38	39	40	41
Largura do Tornozelo		20,6	21,2	21,8	22,4	23	23,6	24,2
Altura da Cintura até o Tornozelo		92	93,5	95	96,5	98	99,5	101

Fonte: Moda E Modelagem, 2012

Figura 7 – Tabela de medidas masculina

MEDIDAS	TAMANHO							
	P		M		G		GG	
	36	38	40	42	44	46	48	50
Ombro:	13	13,5	14	14,5	15	15,5	16	16,5
Tórax	92	96	100	104	108	112	116	120
Cintura	74	78	82	86	90	94	98	102
Quadris	90	92	96	100	104	108	112	116
Largura das Costas	43	44	45	46	46,5	47	48	49
Altura Blusa na Frente	44	45	46	47	48	49	50	50
Largura do Braço	27	28	29	31	33	35	37	39
Altura da Manga Comprida	57	58	59	60	61	62	63	64
Largura do Punho	16,4	16,8	17,2	17,6	18	18,4	18,8	19,2
Altura da Manga Curta	30	30,5	31	31,5	32	32,5	33	33,5
Altura do Quadris	17	18	19	19	19	19	20	21
Altura do Gancho	25	25,5	26	26,5	27	27,5	28	28,5
Altura do Joelho	60	63	65	67	68	70	72	72
Largura do Joelho	38	38	39	40	41	41	42	44
Largura do Tornozelo	21,6	22,2	22,8	23,4	24	24,6	25,2	25,8
Altura da Cintura até o Tornozelo	94	95,5	97	98,5	100	101,5	103	104,5

Fonte: Moda E Modelagem, 2012

Figura 8 – Tabela de medidas infantil

Tabela de Medidas Padrão Medidas do Corpo - Infantil							
MEDIDAS	IDADE	2	4	6	8	10	12
		Busto	56	60	64	70	74
Cintura	54	56	58	60	62	70	
Quadris	60	64	68	72	76	80	
Largura das Costas	22	24	26	28	30	32	
Altura Blusa na Frente	27	30	32	34	37	39	
Altura da Cava	12	13	14	15,9	16,5	18	
Largura do Braço	17,5	19	20,5	22	23,5	25	
Altura da Manga Comprida	31	36	41	46	51	56	
Largura do Punho	12,6	13,2	13,8	14,4	15	15,6	
Altura da Manga Curta	11	11,5	12	12,5	12,5	13	
Altura do Quadris	11	12	13	14	15	16	
Altura do Gancho	16	17,5	19	20,5	22	23,5	
Altura do Joelho	29	34	37	41	46	52	
Largura do Joelho	25	27	29	31	33	35	
Largura do Tornozelo	15,6	16,4	17,2	18	18,8	19,6	
Altura da Cintura até o Tornozelo	48	56	64	72	80	88	

Fonte: Moda E Modelagem, 2012

### 3.2.4 Fases de Modelagem

A ergonomia é um processo de adequação para a criação de fases no vestuário, tendo como o principal objetivo atender as necessidades do cliente, proporcionando conforto e segurança.

Martins (2005) afirma que:

[...] assim como a pele está geneticamente adaptada ao corpo cumprindo as suas funções básicas e fundamentais; da mesma forma, o vestuário deve ser uma segunda pele que cobre o corpo, mas que precisa ser reconhecida e adaptada para os diferentes usuários em suas diferentes acepções.

Entende-se que os processos de modelagem são fundamentais para criação de peça, com intuito de atender todos os biotipos.

A fases de modelagem podem ser apresentadas da seguinte forma:

- Interpretação de Modelo - A primeira coisa a se pensar é analisar o modelo, através de um croqui podemos observar as formas de costura, aviamentos e tecidos. Todos os detalhes têm uma grande importância para se chegar ao processo final. (CARLOTA, 2013).
- Construção de Diagrama - É a criação de desenho ou molde, usando medidas padrões para elaboração do mesmo. (CARLOTA, 2013).
- Preparação do Molde Base - Molde que contém padrões fundamentais, nomeado como molde base. Na sua preparação de cisão do lado dianteiro e traseiro, são usados carretilhas ou furos com base no primeiro diagrama. (CARLOTA, 2013).
- Adaptação de Modelo - A partir de um molde base é possível realizar adaptações, usando medidas que podem ser adicionadas ou retiradas, alterando o modelo. (CARLOTA, 2013).
- Plano de Corte - Transportar o molde adicionando a margem da costura para passar o corte ao tecido. Dando início a criação da peça piloto. (CARLOTA, 2013).
- Prova e Correção - Etapa de correção onde se analisa o modelo da peça piloto, se será necessária alguma modificação, para obter o caimento perfeito. (CARLOTA, 2013).

- Graduação - Etapa de finalização após aprovação do molde, partindo para a graduação, responsável pelo aumento e diminuição do mesmo com um único tamanho. (CARLOTA, 2013).

### 3.2.5 Croqui

Na moda o croqui está inserido no processo inicial, é por meio dele que as ideias são apresentadas, possibilitando assim um estudo de formas, tecidos, volumes, cores e aviamentos.

Matharu (2011) afirma que

Na indústria, conseguir criar esboços e croquis rapidamente pode comunicar uma ideia de forma imediata para a equipe de criação e impulsionar a tomada de uma determinada direção. Os croquis também podem resolver problemas, economizando assim tempo e dinheiro.

Os desenhos de moda apresentam a silhueta, os detalhes e o caimento do tecido, possibilitando enxergar de forma fiel o produto almejado.

Além do desenho ilustrativo, na moda, como em algumas outras áreas, aplica-se a figura do desenho técnico, ele é elaborado de forma planejada utilizando o corpo humano como base.

Hopkins (2011) afirma que

Um desenho técnico é o desenho 2D da peça (ou uma série de peças) de roupa feito para representar uma forma tridimensional, como ela fosse estendida sobre uma superfície plana e vista de cima. As visões de frente e costa são mais comuns, embora também seja possível incluir visões laterais, dependendo das informações que devem ser transmitidas. Os desenhos técnicos são essencialmente desenhados lineares, que podem ser complementados para fins de apresentação.

O desenho técnico é a base para o molde, é nele que constam as informações adicionais, que não são claras no desenho de moda ou croqui.

Diante disso, pode-se afirmar que o desenho possui um papel fundamental na área da moda, possibilitando visualizar e corrigir eventuais problemas antes de iniciar a produção das peças.

### 3.2.6 Ficha Técnica

A ficha técnica é uma ferramenta onde consta as especificações do produto, desde a matéria prima até a costura, bem como o custo do produto, e tem como objetivo esclarecer a comunicação entre as áreas de criação, desenvolvimento e comercial. (CARDOSO e DEMARCHI, 2012).

Treptow (2003) afirma que

A ficha técnica é um elemento descritivo de uma peça de coleção. É a partir dela que o setor de custos e o departamento comercial estipularão o preço de venda, que o setor de planejamento e controle da produção calculará os insumos necessários para a fabricação conforme os pedidos, e que o setor de compras efetuará a aquisição de matéria prima (tecidos e aviamentos).

Segundo Paula & Souza (2005 apud SOUZA 2006) a ficha técnica é um instrumento de gestão, onde deve constar os processos envolvidos nas etapas de modelagem, produção e acabamentos.

Isso significa que quando representada de forma adequada, a ficha técnica possibilita a análise da efetividade de produção.

### 3.2.7 Molde para Corte

No molde para corte deve-se acrescentar a margem de costura e todas as informações e marcações necessárias, como por exemplo, piques e marcações para as pences, furos que indicam posição dos bolsos, entre outros detalhes específicos.

Deve-se também conter itens escritos nas partes do molde, como: parte da peça, tamanho da peça, referência, número de partes e posição do fio. Essas informações são essenciais para efetuar o encaixe do molde, ou seja, o plano de corte.

Aldrich (2014) afirma que

O plano de corte é um diagrama da disposição de todas as partes que compõem o molde sobre o tecido (...). Se uma peça de vestuário utiliza mais de um tecido, exige mais de um plano de corte. O conjunto das partes de uma modelagem que forma cada um dos planos de corte é chamado de estudo de encaixe.

Isso significa que após a finalização do estudo de encaixe, pode-se efetuar o risco do tecido, refletindo o posicionamento dos moldes, possibilitando assim o corte.

Diante disso, pode-se afirmar que existe um logo processo entre elaboração do molde e o corte da peça.

### **3.2.8 Protótipo/ Peça Piloto**

A peça piloto é o processo de transformar o conceito em algo físico, ou seja, é a primeira representação, do desenho e do molde, no tecido. Ela funciona como uma amostra, possibilitando a verificação da viabilidade de produção, possíveis erros no molde, consumo de matéria prima, maquinário utilizado e tempo de fabricação, antes da produção em série.

Segundo Treptow (2003)

O protótipo é confeccionado em tamanho próprio para prova e testado em manequins de alfaiate ou em modelos cujas medidas se enquadrem no padrão desejado pela empresa. Geralmente os protótipos são desenvolvidos nos tamanhos 40 ou 42 para as que trabalham com grade numérica ou nos tamanhos P (pequeno) ou M(médio) para as empresas que usam esse tipo de graduação.

Com isso, pode-se concluir que a peça piloto é um item fundamental na confecção de qualquer item que possa ser produzido em grande escala, pois evita-se ajustes durante à produção.

## **3.3 INFORMÁTICA APLICADA**

### **3.3.1 Conceito de informática**

A informática, observada nesse projeto, compreende a utilização de dados, seu processamento e sua devolução no formato de informações.

De acordo com a elucidação de Lévy (1993):

Novas maneiras de pensar e de conviver estão sendo elaboradas no mundo das telecomunicações e da informática. As relações entre os homens, o trabalho, a própria inteligência depende, na verdade, da metamorfose incessante de dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação e aprendizagem são capturados por uma informática cada vez mais avançada.

Na definição do dicionário de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (2010) informática é “ciência que visa ao tratamento da informação através do uso de equipamentos da área de processamento de dados”.

Oliveira (2002), aponta que “dado é qualquer elemento identificado em sua forma bruta que, por si só, não conduz a uma compreensão de determinado fato ou situação”.

Portanto, na linguagem da informática, é fundamental que dados se convertam em informação.

Em se tratando de informação, a união das palavras informação com automática, define o termo informática, originário do francês *Informatique*. (DUARTE et al., 2013).

No que diz respeito a conceito, entende-se por informática a ciência que lida com o método racional e sistêmico da informação, através de meios automáticos e eletrônicos. (CHIAVENATO, 2001).

Chiavenato (2001) afirma ainda que “a informática é um dos fundamentos da teoria e dos métodos que fornecem regras para o tratamento da informação.”

Duarte et al. (2013) citam:

A informática nada mais é do que a informação de maneira automatizada. Ou seja, a informática surgiu da necessidade de se criar algo que pudesse reduzir e conseqüentemente otimizar os recursos humanos. Antigamente o tempo gasto para se fazer um cálculo complexo era razoavelmente demorado. Atualmente esse tempo é muito menor graças a essa “invenção”.

Conhecendo assim essas concepções, é possível perceber que informática não é a tecnologia, porém é detentora de tecnologia.

A informática é presente em quase todas as rotinas, pois trata a informação através do uso de computadores e tantos outros dispositivos de processamento de dados.

A fim de evidenciar a distinção entre informática e tecnologia, Pirozzi (2013) explanou que “tecnologia é tudo aquilo que o ser humano faz uso para se beneficiar e melhorar sua qualidade de vida e suas ações.”

Tecnologia é um termo que abrange conhecimento científico e técnico. Na generalidade, é a combinação da ciência e engenharia. (WIKIPÉDIA, 2018).

Longo (1984) citou tecnologia como “conjunto de conhecimentos científicos ou empíricos empregados na produção e comercialização de bens e serviços”.

Enquanto que o conceito sugerido por Abetti (1989) e Steensma (1996) é de que a tecnologia compreende “um corpo de conhecimentos, ferramentas e técnicas, derivados da ciência e da experiência prática, que é usado no desenvolvimento, projeto, produção, e aplicação de produtos, processos, sistemas e serviços.”

Desta forma, é possível concluir que a tecnologia incorpora definição mais extensa e heterogênea.

Constata-se também que a informática se aplica nos dados automáticos e a tecnologia revela sua magnitude para que a informática obtenha seu propósito.

Nessa perspectiva, é convincente que a informática não existiria sem a tecnologia.

### **3.3.2 Evolução das Máquinas**

Ao explorar a biografia da humanidade é legítimo saber que o homem sempre pretendeu criar uma máquina que pudesse calcular, memorizar e juntar informações imitando o cérebro humano.

No entanto e de acordo com afirmação de Asimov (1980):

No fim das contas, a Máquina é apenas uma ferramenta, que pode ajudar a humanidade a progredir mais rápido ao tirar de suas costas o peso dos cálculos e das interpretações. A tarefa do cérebro humano continua sendo a que sempre foi: descobrir novos dados a ser analisados e inventar novos conceitos a ser testados.

Conforme citação de Cortês (2007), Charles Babbage, projetou a máquina analítica em 1834:

Essa máquina foi concebida com dispositivos de entrada para ler cartões perfurados com instruções a serem executadas. Além disso, seu projeto previa uma unidade de memória na qual se guardavam informações para uso futuro, e também um dispositivo de impressão de cartões com resultados das operações realizadas. Apesar do projeto nunca ter sido concluído por Babbage, devido às constantes inovações introduzidas, ele é considerado, por muitos, o “pai do computador”, pois foi a primeira pessoa a projetar um equipamento que continha os requisitos ou unidades fundamentais para processamento de dados.

Ainda de acordo com a menção de Cortês (2007), Hermann Hollerith, seguindo conceitos de Babbage, nos Estados Unidos avançou da seguinte forma:

Desenvolveu uma máquina para auxiliar na tabulação dos dados do censo americano de 1890 e que também utilizava o conceito de cartões perfurados. Com essa máquina, os dados do censo americano puderam ser processados em apenas seis semanas enquanto a anterior, utilizando método tradicional, havia consumido sete anos. A história de Hermann Hollerith é muito interessante por diversos motivos. Em 1896, apenas alguns anos depois da automação do processo de tabulação do censo americano, Hollerith fundou a Tabulating Machine Company, que foi um dos embriões da International Business Machines – ou IBM. Embora IBM esteja relacionado à produção de computadores eletrônicos, é importante ressaltar que durante muitos anos a empresa comercializou equipamentos eletromecânicos de processamento de dados armazenados em cartões perfurados.

A partir desse entendimento e usando as palavras de Brito e Purificação (2006):

Os primeiros computadores da era moderna eram eletromecânicos, construídos com dispositivos magnéticos chamados RELÉS. Era a mesma tecnologia usada nas centrais telefônicas. Esses computadores tiveram vida curta, sendo logo substituídos pelos eletrônicos.

Nessa continuação, Brito e Purificação (2006) ratificam a afirmação de outros autores sobre o surgimento do primeiro computador:

ENIAC, foi construído em 1946, nos EUA. Ele tinha 19 mil válvulas e consumia 200 quilowatts de potência elétrica (energia para 100 casas), funcionava por poucas horas até que algumas válvulas falhavam e tinham de ser substituídas.

Desde então, o ENIAC, máquina que transformou a comunicação no mundo, alguns anos depois, foi remodelado em microcomputador e a informática, por meio desse, conquistou os mais variados setores: indústria, comércio, banco, telefonia, rede elétrica, entre outros. De acordo com os documentos e autoras, é possível dizer que foi um marco no progresso tecnológico e vem retribuindo com sucesso às exigências e particularidades de todas as áreas. (COLCIONI; PIOVESAN; STRONGOLI, 2001)

Ferreira (2014), argumentou que inicialmente os computadores eram máquinas grandes, de pouca praticidade e totalmente mecânicos. Com o tempo, no entanto, os avanços tecnológicos atingiram níveis extraordinários.

A mesma autora ratifica que:

Hoje, o mundo vive um alto grau de tecnologia. O que antigamente nos grandes equipamentos levava horas ou dias para resolver um problema, hoje minúsculas máquinas resolvem em questão de segundos. Os computadores, desde seu surgimento até os dias atuais, passaram por várias etapas ou várias gerações até chegar ao que hoje a geração atual já está habituada.

À medida que os documentos históricos demonstram o progresso da tecnologia, as gerações puderam observar tal como representado abaixo:

- Primeira geração: representada por válvulas; Segunda geração: representada por transístores; Terceira geração: representada por circuitos integrados. Quarta geração: representada por microprocessadores; Quinta geração: representada por sistemas gráficos, conectividade, velocidade, chips etc.
- No início eram grandes componentes para que a máquina pudesse funcionar. Hoje esses componentes são minúsculos e a capacidade em transmitir e armazenar informações é infinitamente superior. Alguns exemplos sobre os componentes básicos do computador: Monitor: visualização das informações. Teclado: componente para digitação e para o uso de teclas de atalho. Mouse: dispositivo que serve para selecionar e apontar algo na tela do computador. Modem: dispositivo que faz a conexão entre o computador e a internet. Impressora: transfere a informação do computador para o papel. HD ou Disco Rígido: armazena as informações contidas no computador, em arquivos e programas. » Entrada USB, CD ou DVD: unidades externas. (FERREIRA, 2014)

Infere-se que ao longo de todas as revoluções industriais observadas na história e as tecnológicas das máquinas e computadores, a sociedade e o homem, vivenciaram mudanças nos hábitos, nos costumes e também valores, de forma que passaram a experimentar um mundo sem fronteiras e sem limites de informação.

### **3.3.3 Informática na moda**

Audaces (2018) afirma que após a Quarta Revolução Industrial, as produções industriais deram um salto de “qualidade, produtividade e perspectivas de trabalho em rede”. Afirma ainda que:

O que marcou o surgimento desta nova era foi o surgimento e a disseminação da rede mundial de computadores – a internet. A partir desta tecnologia, outras inovações surgiram para mudar a indústria, como (...) big data, cloud computing e internet das coisas.

A indústria da moda precisa se transformar rapidamente para acompanhar as necessidades dos clientes. Existem tecnologias específicas para várias etapas da cadeia têxtil. Guimarães (2014) afirma que a impressão digital têxtil é uma das etapas que mais aproveita as tecnologias no tocante à redução de trabalho do designer.

Segundo Guimarães (2014)

(...) pelo aspecto do processo de criação, o desenvolvimento rápido nos últimos anos dos computadores, programas gráficos e periféricos a eles relacionados foram capazes de realizar com grande eficiência a maior parte do trabalho de desenho normalmente feito a lápis, caneta e pincel.

Atualmente há inúmeros programas de computador voltados para a indústria da moda, buscando agilizar, facilitar e eliminar etapas/processos dentro da cadeia têxtil.

### 3.3.4 Principais programas para ilustradores e seus formatos de arquivo

A informática aplicada na moda busca agilizar e alcançar um melhor resultado na ilustração. Não existe melhor nem pior quando se fala de desenho manual e digital, mas para Jones (2005) o desenho digital produz os mesmos efeitos intuitivos que o desenho à mão, porém sem bagunça e sem muitos materiais, evitando também carregar enorme maleta de materiais artísticos. A seguir apresenta-se os principais programas para ilustradores e seus formatos de arquivo:

- CorelDRAW - É um *software* de *design* gráfico que proporciona criar *design* para gráficos, *layout*, ilustração, edição de fotos, imagens da Web, projetos de impressão, arte, tipografia e muito mais. Possui inúmeras ferramentas para agilizar o trabalho do design e evitar erros, tais como: Modo de desenho Simetria, Ferramenta Bloquear Sombra, Ferramenta *LiveSketch*, Aplique e gerencie preenchimentos e transparências, alinhe e distribua nós, *Pointillizer*, *PhotoCocktail*, Ferramentas vetoriais criativas, entre outras. O formato padrão do CorelDraw é o CDR, mas o *software* suporta muitas extensões de arquivos. (CORELDRAW, 2018).

- Adobe Illustrator - É um *software* utilizado por *designers* gráficos, seu foco principal é a ilustração, pode ser utilizado para “gráficos vetoriais permite criar logotipos, ícones, desenhos, tipografia e ilustrações para impressão, Web, vídeo e dispositivos móveis”. O formato padrão do Adobe Illustrator é “AI/AIT”, porém existem inúmeros formatos que são suportados pelo programa. (ADOBE, 2018).
- Inkscape - É um editor de gráficos vetoriais profissional, é compatível com Windows, Mac OS X e Linux. Dos *softwares* conhecidos ele é o único gratuito e possui código aberto. O programa tem ferramentas flexíveis de desenho, ferramenta de texto, curvas de *bezier* e espirais, criação do objeto, manipulação de objeto, preenchimento e contorno, operações de caminhos, suporte de texto, renderização e muito mais. Gera arquivos no formato SVG, e aceita arquivos XML, PNG, desenho do OpenDocument, DXF, sk1, PDF, EPS e PostScript como opções de formatos de exportação e conversões. (INKSCAPE, 2018).

### 3.4 PLANEJAMENTO DE EVENTOS

O conceito de evento tem um campo muito abrangente.

Matias (2007) define evento como um acontecimento que, desde os primórdios, e em todo percurso histórico até alcançar aos tempos modernos, invariavelmente, há um envolvimento de várias pessoas bem como um público participante.

Giacaglia (2006), explicou evento como algo que ocorre com propósito específico e sua consumação justificada, sua natureza principal proporciona uma circunstância excepcional.

Na visão de Melo Neto (2004) o evento como aquilo ou algo que acontece, faz com que o homem contemporâneo aprenda e compreenda suas emoções, pois cultiva sua sensibilidade, aperfeiçoa seu senso crítico, respeita sua liberdade e potencializa suas visões. Isto é, beneficia sua vida emocional bem como sua vida coletiva.

Ainda com objetivo de conceituar o que é um evento, Zanella (2003), descreveu como concentração ou agrupamento formal e solene de pessoas e/ou entidades com data e local específicos e pré-determinados, com expectativa de memorar episódios significativos e interessantes, e firmar relacionamentos de natureza comercial, cultural, esportiva, social, familiar, religiosa, científica, etc.

Para tanto, conhecendo alguns de seus conceitos, nota-se que sua realização está profundamente ligada ao seu pretexto, portanto, para sucesso do evento, entende-se a necessidade de um amplo planejamento.

### **3.4.1 O que é planejamento de eventos?**

Vivemos em uma sociedade onde a comunicação é a principal fonte para se conhecer pessoas distintas. Os eventos possuem grande influência nessa interação, podendo ser inserido em contexto social, empresarial e institucional. (RAMALHO, 2018).

Sua definição está associada a um conceito que segundo Antônio Houaiss (2001), em sua obra “Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa”, conceituou Evento como qualquer acontecimento (festa, comemoração e solenidade etc..).

Allen (2003) afirma que:

Um elemento crucial na criação de um evento é a compreensão do ambiente do evento. O contexto no qual o evento ocorrerá será a principal determinante para o seu sucesso. A fim de compreender esse ambiente, o gerente de evento primeiramente precisa identificar os principais participantes - os parceiros, as pessoas e as organizações provavelmente afetadas por ele. O gerente de eventos precisa, então, analisar os objetivos desses principais participantes - o que cada um deles espera ganhar como evento, e que forças atuando sobre eles possivelmente afetarão suas respostas ao evento. Uma vez compreendido esse ambiente, o gerente de eventos estará, então, em melhores condições de combinar os elementos criativos do evento e de lhes conferir um formato e um tratamento no sentido de obter melhores resultados para o evento.

Deste modo entende-se que, para obter um evento bem-sucedido é necessário parcerias com equipes bem preparadas e instruídas, com determinantes funções que o ambiente exige, sendo supervisionado por um líder responsável por toda a organização e preparação do mesmo.

### 3.4.2 Classificação dos eventos

Para cada evento existem características diferentes, no processo de planejamento é necessário um profissional adequadamente treinado para construção do mesmo, seguindo algumas etapas essenciais, como receber o briefing do cliente para ter uma boa coordenação no desenvolvimento do projeto. (POLISEL, 2012).

Segundo Allen (2003)

O evento não pode, apesar do nome, ser um fenômeno isolado dentro de um processo turístico é necessária uma política de eventos inserida dentro do planejamento turístico das cidades. Órgãos governamentais e empresas de eventos precisam trabalhar juntos e integrados em um planejamento estratégico para que a sociedade participe e se beneficie dos resultados sociais, econômicos não sendo mera imagem ou vitrine artificial montada ou desmontada para a experimentação do fenômeno em si. Desta forma a política de eventos deve mobilizar os valores sociais autênticos da localidade a fim de que sejam sustentáveis e permanentes, não só o evento em si, mas o processo turístico de agregação de valor".

Deste modo é possível afirmar que é necessário criar estratégias para uma boa elaboração de um evento. A integração da equipe é um fator muito importante para viabilidade de ideias, definindo assim público alvo a ser atingido.

Classificação de alguns eventos e suas características:

- Congresso e conferência - Realizado por especialista através de uma apresentação com tema específico, possui horários de programação desde o início até o término incluindo intervalos como coffee break. (MPDFT, 2018).
- Workshop - Oficina responsável por ensinar técnicas para executar algo específico segundo a orientação de um profissional. (MPDFT, 2018).
- Evento religioso - Reúne pessoas de diversas religiões para expressar mensagens de adoração podendo ser por intermédio de show ou atividade beneficente. (RAMALHO, 2017).
- Congresso - Reuniões políticas formais realizada para tomar decisões e entrar em consenso de ideias. Possui em média duração de 2 a 5 dias. (RAMALHO, 2017).
- Coquetel - É uma integração entre convidados geralmente no início ou após um evento, onde são servidos canapés e bebidas. (RAMALHO, 2017).

- Encontro Fandom - Encontro de fãs de animes, jogos ou séries. (RAMALHO, 2017).
- Flash Mod - São grupos que marcam um lugar específico e horário para efetuar práticas de dança. (RAMALHO, 2017).

### 3.4.3 Promotor de eventos

Um evento com planejamento consistente, sem dúvida alguma, é uma das principais explicações para o sucesso. Não depende somente do ajustamento do serviço combinado, é necessário harmonia entre partes operacionais, profissionais envolvidos e também das indicações relatadas na contratação do evento, assim foi a constatação de Freund (2011).

Meirelles (2003), afirmou que a realização do evento é definida como o ato de liderar, administrar, confiar, unir, conectar, acrescentar e adequar as atribuições e obrigações com intuito de alcançar o propósito apresentado.

Desta forma, entende-se por promotor de eventos ou organizador, aquele profissional no qual se utiliza de técnicas administrativas com objetivo de resultados planejados e com atuação de todos envolvidos.

“A determinação de quem fará a coordenação de todo o processo da organização do evento e de como ela será feita” é fundamental no processo da organização, do acompanhamento e controle do evento. (CESCA, 2008).

Ainda de acordo com Cesca (2008), a atividade que compreende a organização de um evento, exige o esforço de um profissional capacitado e eficiente, com objetivo de impedir uma exposição negativa.

No entanto, sobre capacitação, a mesma autora chama atenção para:

Embora a atividade “organizador de eventos” não seja prerrogativa de nenhuma profissão, é necessário observar que esse profissional deve ter uma formação que facilite sua introdução nesse posto tão importante para a vida das organizações. Diante disso - e levando-se em conta que os cursos de relações públicas oferecem um currículo que vem ao encontro daquilo que o “organizador de eventos” necessita para atingir seu objetivo, regulamentada pela lei federal nº 5.377/67, encontra-se a organização de eventos - , acreditamos que o profissional de relações públicas é o que está mais preparado para também atuar na administração de eventos nas organizações.

Fortes e Silva (2011), entendem que o profissional que organiza eventos deve seguir um roteiro que possui características específicas e garantem a organização do evento.

Assim sendo, abaixo os autores explicam os estágios principais:

- Levantamento de informações: nessa etapa, decide-se a natureza do evento e realiza-se o estudo de viabilidade econômica.
- Planejamento e organização: o segundo estágio do modelo propõe as fases para o planejamento e a organização de eventos.
- Execução: nessa fase todas as ações planejadas nos estágios anteriores são implementadas, acompanhadas e monitoradas. Não é uma tarefa simples, pois demanda do profissional responsável muito tempo, vigor e paciência. Ele deve verificar se tudo que foi planejado está ocorrendo, de fato e a contento, conforme estabelecido.

Destaca-se como primordial, na atividade de um promotor ou organizador de eventos, o planejamento, desde que o conhecimento, a eficiência da comunicação, segurança, aptidão de negociação, administração do tempo, plano organizado, competência na tomada de decisão e saberes em gestão e finanças não sejam desprezados. (FIORIO, 2012).

#### **3.4.4 Principais tipos de eventos**

Definido o objetivo de um evento, bem como seu planejamento, o organizador inicia o processo de operação e execução. Cada evento requer mapeamento e preparações específicas, conforme definição “a primeira tarefa é entender que o segmento de eventos não pode ser tratado como se todos os eventos fossem iguais.” (MARTIN, 2015).

Melo Neto (1999) diz que o evento é um acontecimento de diversas proporções, fator de promoção na indústria do entretenimento e do lazer, do marketing, na indústria do turismo e da própria indústria cultural.

“Os eventos são apresentados sob diversos tipos ou modalidades de acordo com sua natureza, fato gerador, objetivos, qualificação ou nível dos participantes, amplitude, área, local etc.” (ZANELLA, 2008).

Desta forma e de acordo com os diversos tipos de eventos, esse projeto elenca os principais:

- **Eventos profissionais / promocionais (comerciais):**

Eventos com características corporativas e/ou institucionais, chamados de profissionais, são utilizados pelas empresas com finalidade de expandir, conservar ou aprimorar sua imagem.

Para Meirelles (1999), está ótica faz todo sentido, pois considera que o evento como instrumento institucional e promocional, tem o objetivo de criar conceito e estabelecer a imagem das organizações, dos produtos, ideias, pessoas e serviços, partindo do planejamento antecipado que ocorre em determinado momento com participantes na forma física ou através de recursos tecnológicos.

De acordo com Rasquilha (2006), os propósitos desses eventos são: estreitar relacionamento com clientes, interação cliente externo x interno, bem conquista e aumento de vendas, lançamento de novos produtos ou serviços e sua divulgação, conhecer concorrentes e o mercado, reciclagem e atualização em relação as tendências profissionais de mercado, evolução da imagem, prospecção de novos contatos.

Kunsch (2003), considera que os eventos empresariais são ocasiões oportunas para aproveitar os momentos e fixar a marca e identidade corporativa. Isto é, a organização precisa realizar um estudo completo de daquilo que pretende traduzir, expressando sua cultura e valores.

Britto e Fontes (2006), afirmam sobre a promoção de eventos corporativos que se trata de:

Um conjunto de atividades profissionais desenvolvidas com o objetivo de alcançar o seu público-alvo por meio do lançamento de produtos, na apresentação de pessoas, empresas ou entidades, visando estabelecer o seu conceito ou recuperar a sua imagem.

Os mais conhecidos e importantes tipos de eventos profissionais/comerciais e técnicos científicos:

- Coffee break: pequeno evento considerado como pausa realizada entre reuniões, palestras, seminários, congressos, etc.

- Leilões: evento com especificidade de venda e negociação, bastante conhecido em empresas privadas e órgãos públicos.
- Feira: evento com direção a um público ou segmento definido, com duração geralmente de uma semana e organizado por com objetivo de apresentação e exibição.
- Congresso: encontro restrito a grupos associativos acadêmicos e/ou profissionais diversos, para discussão de negócios e interesses específicos. Em um congresso pode ainda haver conferências, palestras, debates, seminários ou mesas-redondas.
- Conferência/Colóquio: é um tipo de apresentação realizada por um especialista em um determinado tema para um grupo razoavelmente grande em número de pessoas. Trata-se de um evento mais formal do que uma palestra.
- Convenção: Grupo de profissionais de uma única empresa ou profissionais correspondentes de empresas diferentes. As convenções podem ter diversas finalidades, com interação entre duas pessoas defendendo um ponto de vista relacionado a um assunto. O público nesse caso não interage.
- Fórum: discussão realização em cima de um tema entre o coordenador do evento e um grande público com intensa participação da plateia;
- Mesa Redonda: reunião com tempo exclusivo para dúvidas e/ou esclarecimentos dos especialistas convidados. Geralmente há uma discussão antes mesmo do encontro formal.
- Painel: é uma maneira de apresentar resultados de trabalhos em torno de um assunto. Pessoas participantes ou turmas argumentam seus desfechos, com seus diferentes conceitos.
- Palestra: debate comum, onde dúvidas e questionamentos sobre o conteúdo são expostos e discussões são iniciadas junto ao público em busca de explicações e respostas.
- Simpósio: um encontro de autoridade de notabilidade, sob o comando de um mediador a fim de apresentar um assunto científico à uma plateia específica. Coordenada com debate e tópicos de cada assunto. A

participação do público ocorre ao final do debate através de questionamentos escritos e identificados.

- Seminário: mestres ou educadores realiza uma continuação de atividades com objetivo de avançar competências e aptidões.
- Brainstorming: um compromisso realizado por um grupo de pessoas com orientação para expor ideias sobre uma demanda, a fim de chegar a elucidação dos problemas apresentados, sem análise inicial de valor.

Além dos subtipos acima ainda há outras classificações que podem ser consideradas como eventos profissionais de públicos internos ou externos. Não menos importantes, porém, menos usuais. (GIRALDI, 2017).

- **Eventos sociais:**

Segundo Cesca (2008), um evento social não requer competência de profissional específico.

O evento social não é caracterizado como evento comercial, no entanto, pode ser promovido por empresas ou pessoas físicas. O intuito desses eventos é de confraternização. (PORTAL DA EDUCAÇÃO, 2018).

Podendo ainda ser chamado de encontro de convivência, os eventos sociais consistem em agrupar pessoas para ocasiões de lazer e descontração, aproximação e sociabilidade. (ALKMIM, 2011).

Os eventos sociais são comumente representados em almoços banquetes, café da manhã, brunch, chá, happy-hours, coquetéis, festas ao ar livre, festas beneficentes, festa de debutante, jantar banquete, noivados, open house.

Ainda são considerados eventos sociais as comemorações religiosas (batizados, casamentos, primeira comunhão), os acontecimentos culturais e artísticos (concursos, entrevistas, formaturas, espetáculos, concertos musicais, festivais, mostra, vernissage, exposição). (POLISEL, 2012).

### **3.4.5 Planejamento de um evento de moda**

O planejamento é o ponto de partida, são elaboradas as estratégias para alcançar o objetivo almejado.

Os eventos de moda podem ser classificados como feiras, salões, exposições, concursos e o mais conhecido e glamoroso é o desfile, o qual funciona como um meio de divulgação dos trabalhos dos estilistas. Sebrae (2018) afirma que “Se for produzido corretamente, um desfile de moda se torna uma fantástica vitrine de modelos desfilando roupas numa passarela branca, ao som de uma boa música “.

O planejamento tem início a partir da ideia do evento, na sequência precisa-se elaborar um estudo da viabilidade, a fim de identificar se o evento proposto é passivo de ser realizado e se trará os resultados esperados. (DUARTE, 2013)

Patterson (2017) afirma que para planejar um evento de moda é preciso ter um conhecimento básico no segmento. Ela enumera também cinco etapas para realizar um bom planejamento:

- Data – Definir a data com tempo hábil para escolher o local e planejar todos os detalhes;
- Orçamento – Gerenciar os gastos antes de começar a fazer qualquer coisa. Buscar patrocínio de empresas locais, saber quanto será gasto e em quais áreas;
- Local – Escolher a locação adequada para o porte do evento desejado;
- Equipe – Recrutar pessoal para iluminação, sistema de som, roupas e modelos; e
- Música/ Foto/ Filmagem – Contratar DJ ou banda e orientar sobre o evento, bem como os fotógrafos e a equipe de filmagem para tornar o evento memorável.

Diante disso, pode-se concluir que em um evento de moda envolve muitas áreas e para planejar um bom evento é necessário ter certo nível de conhecimento em todas as etapas.

## 4 PROJETO INTERDISCIPLINAR

Apresenta-se neste capítulo a definição e elaboração do caso prático. A princípio são apresentadas a descrição, características da peça e os materiais utilizados. Em seguida é elaborada uma análise de mercado e concorrentes, e o perfil dos consumidores.

### 4.1 DESCRIÇÃO

A peça funcional sugerida é uma mochila com compartimentos ajustáveis ao usuário, pensada para atender as necessidades de uma rotina frenética longe de casa. A seguir, apresenta-se o desenho técnico da peça, bem como suas características:

**Figura 9 – Mochila**

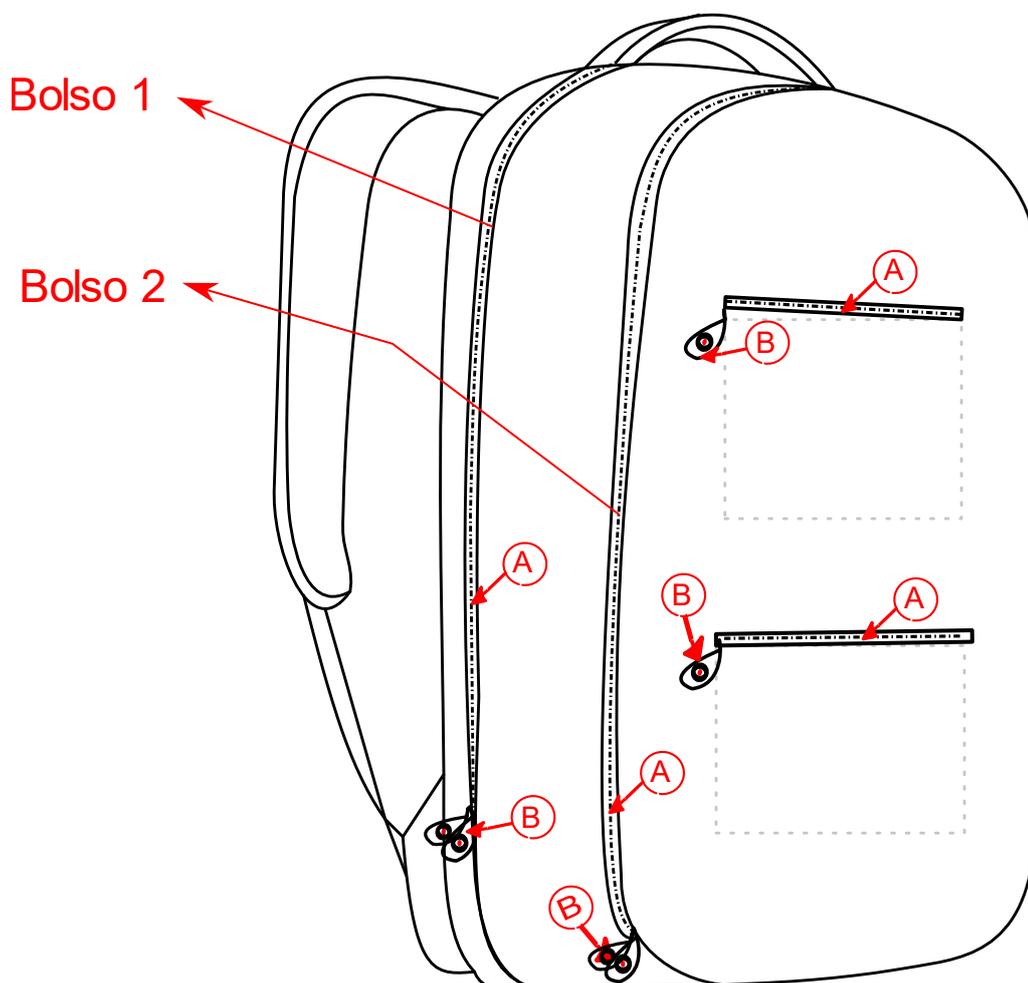
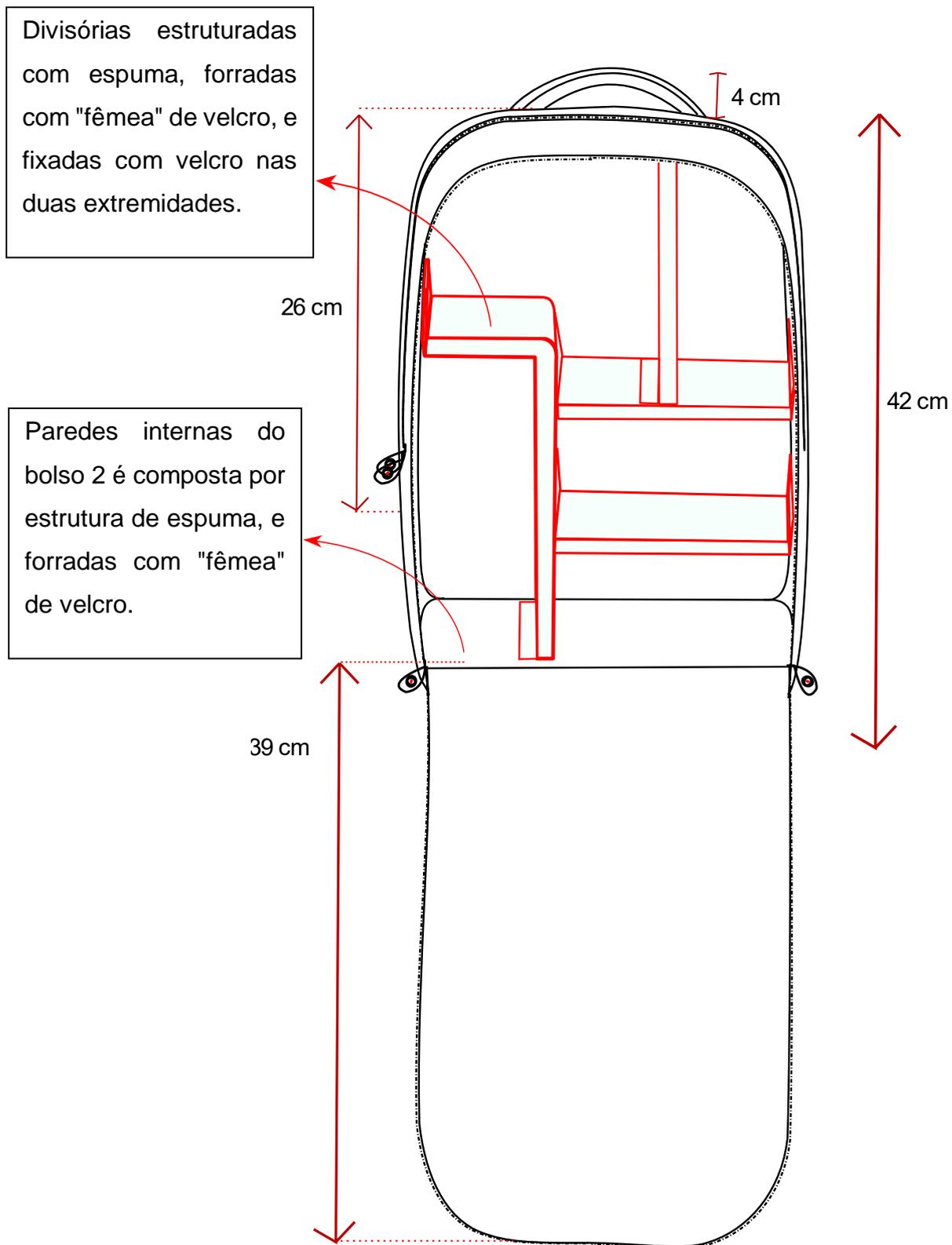
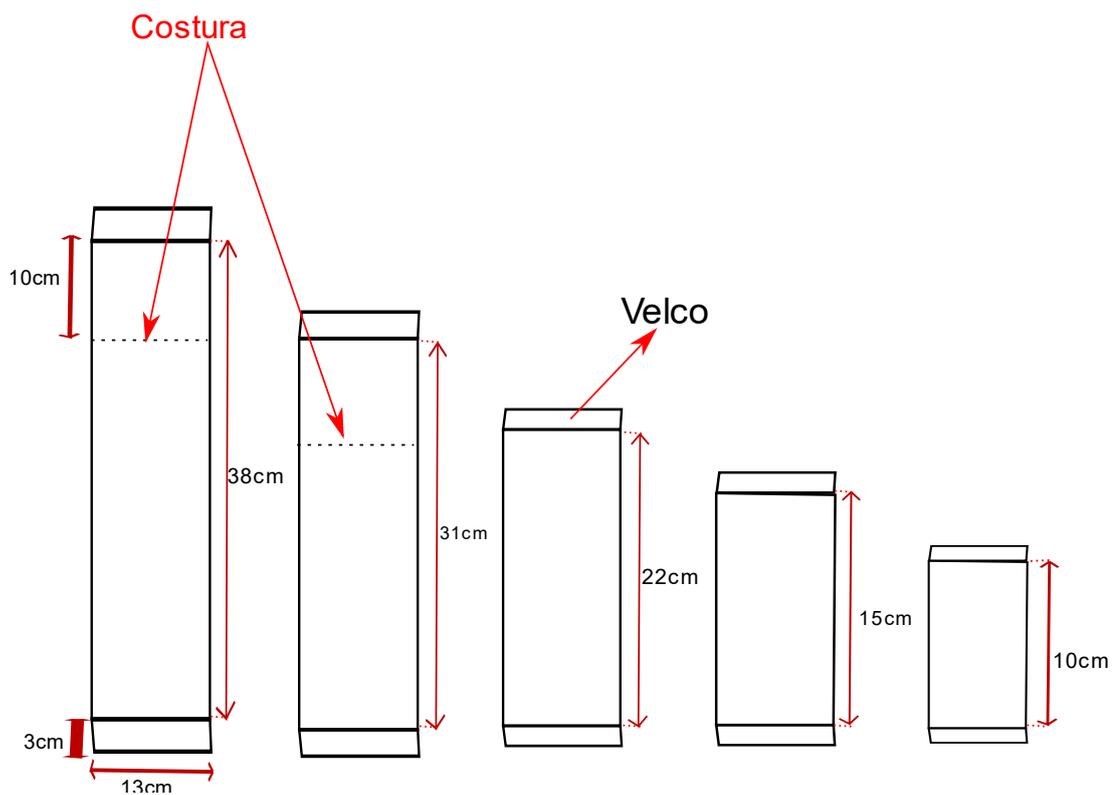


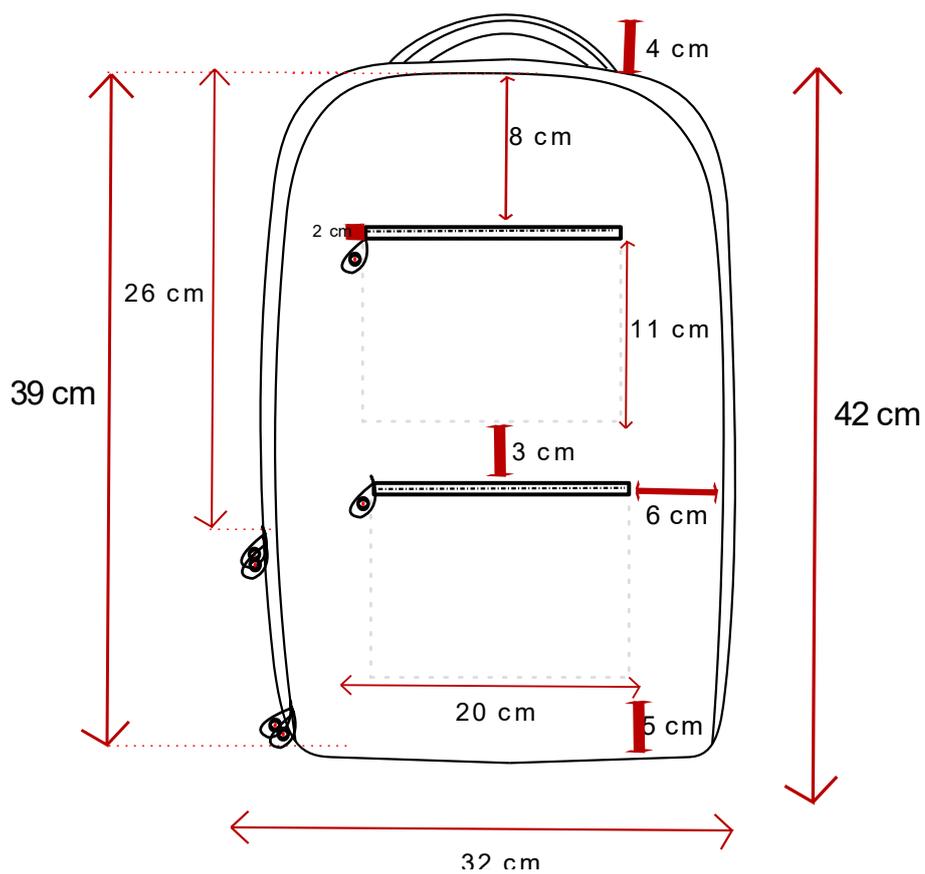
Figura 10 – Mochila Aberta

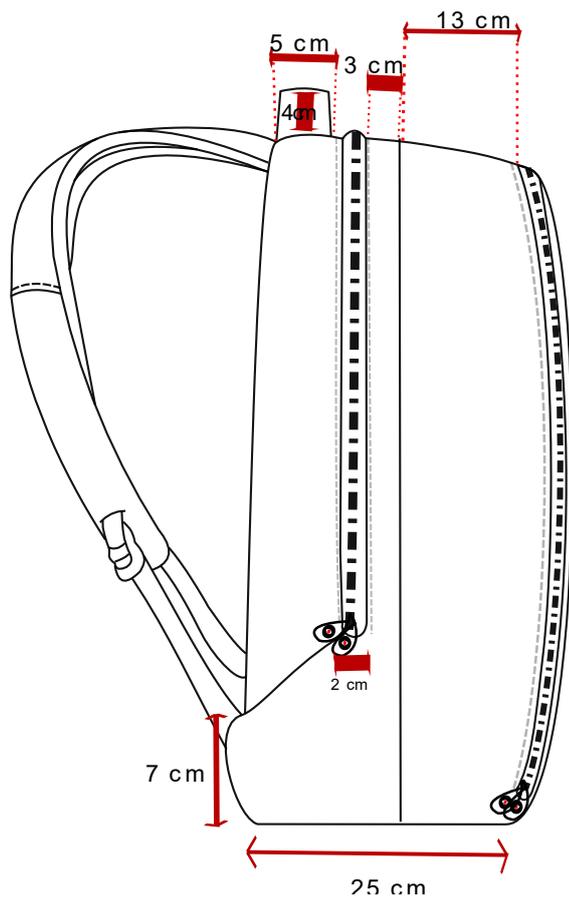
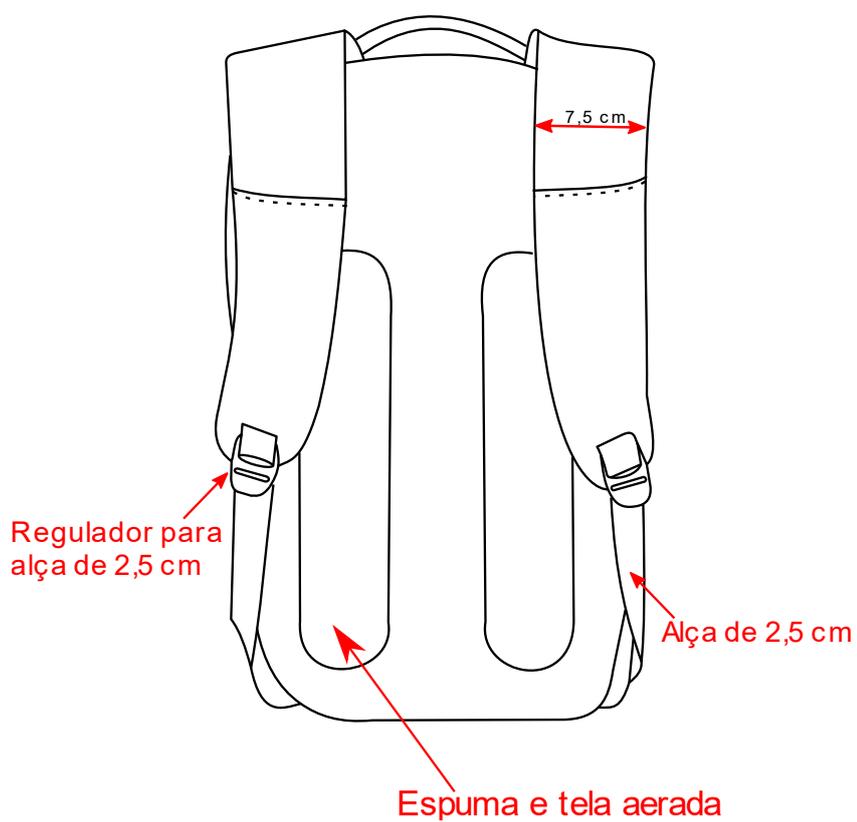


**Figura 11 – Divisórias**



**Figura 12 – Mochila Frente**



**Figura 13 – Mochila Lateral****Figura 14 – Mochila Costa**

#### 4.1.1 Características Técnicas

A mochila será apresentada conforme as características a seguir:

- Capacidade: 33 litros
- Dimensões: 42cm X 32cm X 25cm
- 4 bolsos externos
- Alças de mão e ombro com espuma PACK e tela aerada
- Costas com espuma PACK e tela aerada
- Impermeável
- Regulador de alça
- Compartimento para notebook de até 17" (bolso 1)
- Compartimentos internos flexíveis (ajustados com velcro)

#### 4.1.2 Materiais

Sugestão de materiais para confecção da peça:

- **Externo:**
  - Nylon 420 plastificado
  - Tela aerada
  - Espuma PACK 8mm
- **Interno:**
  - Poliéster
  - Espuma PACK (compartimento para notebook)
  - Espuma para estruturação (bolso 2)
- **Aviamentos:**
  - 4 Zíperes de plástico (A)
  - 6 Cursores de metal (B)
  - 2 Reguladores de plástico (C)
  - Velcro
  - Elástico

## 4.2 DESENVOLVIMENTO

A peça foi desenvolvida com a colaboração da empresa Lazzio, uma fabricante de acessórios personalizados, que está a mais de 20 anos no mercado.

### 4.2.1 Ficha Técnica

Produto: Mochila	Ref: 001	Data: 14/09/2018
Responsável: Carla / Maria Isabel / Selma	Fabricação: Lazzio	

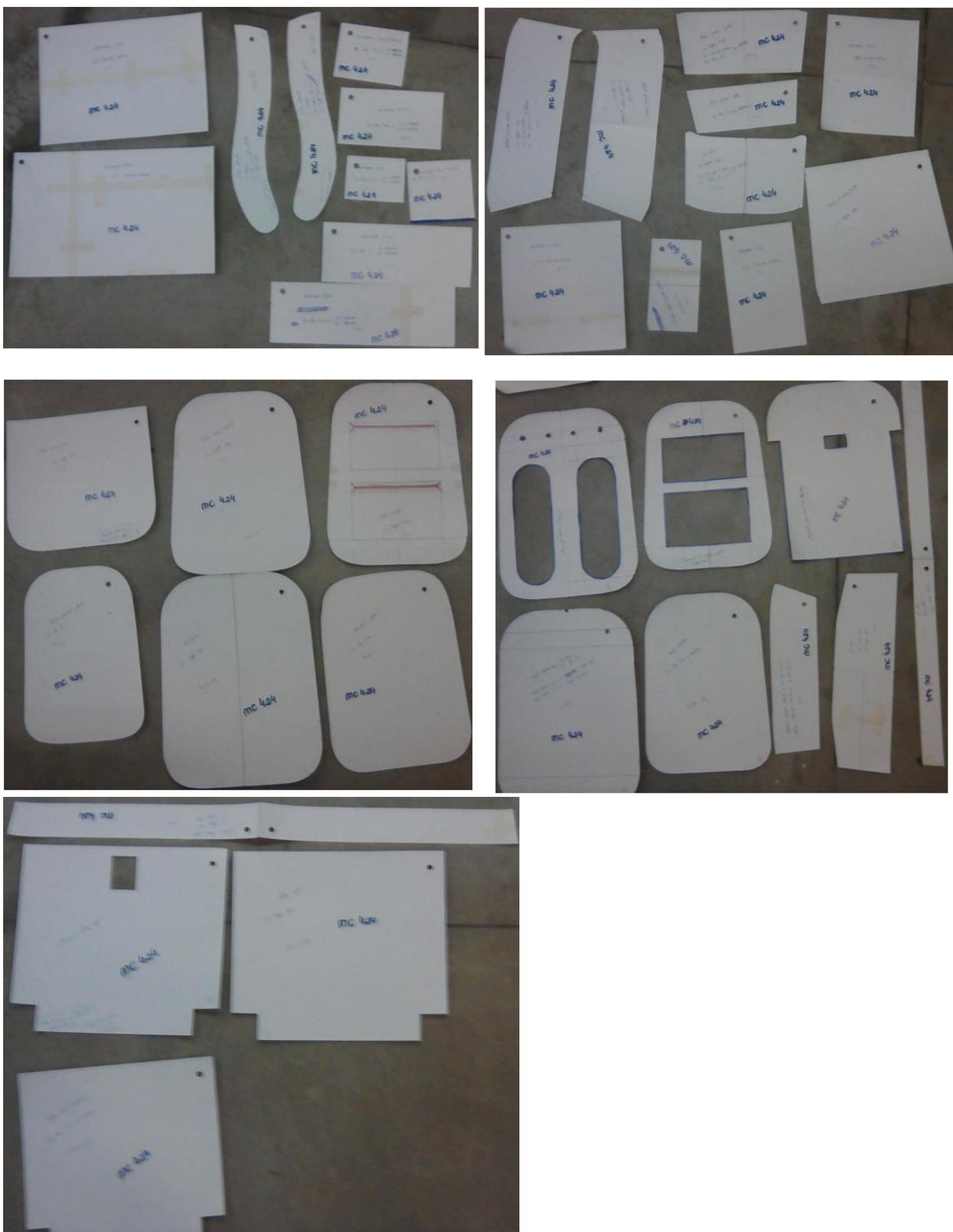
  
  

DESCRIÇÃO DA MATERIA -PRIMA/EQUIPAMENTOS/COSTURA	
<b>Materiais:</b> <b>Externo:</b> Atlanta Uli Tela aerada Espuma PACK <b>Interno:</b> Nylon 210 Espuma PACK de várias espessuras	<b>Aviamentos:</b> 4 Zíperes de plástico (A) 6 Cursores de metal (B) 2 Reguladores de plástico (C) Velcro Elástico
<b>Máquinas:</b> Máquina reta eletrônica pfaff 1183 Máquina de transporte triplo de mesa pfaff 1245 Máquina Fechadeira pfaff 335	<b>Para costura:</b> Agulha cabo grosso nº 18 Linhas corrente 60

## 4.2.2 Moldes

Os moldes foram desenvolvidos de forma manual em papelão.

**Figura 15 – Moldes**



Fonte: Acervo pessoal

### 4.2.3 Maquinário

Três tipos de máquinas foram utilizados para confeccionar a peça, conforme abaixo:

**Figura 16 – Máquina de transporte triplo de mesa PFAFF 1245**



Fonte: Acervo pessoal

**Figura 17 – Máquina reta eletrônica PFAFF 1183**



Fonte: Acervo pessoal

**Figura 18 – Máquina Fechadeira PFAFF 335**



Fonte: Acervo pessoal

#### 4.2.4 Tecido

Em um estudo inicial, foi sugerido o uso do Nylon 420 Plastificado para confeccionar a peça, tendo em vista ser um material rígido e resistente, ideal para a fabricação de mochila.

Contudo, a empresa Lazzio sugeriu que fosse utilizado o Poliéster Atlanta ULI, pois é um material com resistência ao rasgo, esgarçamento e água. Possui alta gramatura e revestimento em resina especial “ULI” (Policloreto de Polivinila - PVC e Poliuretano - PU).

#### 4.2.5 Produto Final

A peça confeccionada atendeu todas as expectativas do projeto, nos quesitos de funcionalidade e designer, conforme imagens abaixo:

**Figura 19 – Mochila Pronta**



Fonte: Acervo pessoal

**Figura 20 – Funcionalidade da Peça**



Fonte: Acervo pessoal

### 4.3 LANÇAMENTO

O lançamento da peça ocorrerá em um evento oficial, conforme programação abaixo:

#### 4.3.1 Roteiro

Tema do Evento: Moda Funcional

Entidade /ou empresa: Buffet Moreno Eventos Corporativos



Local do evento: Rua Oscar Freire, nº 1593, Zona Oeste -SP



Período de realização: Dia 28 de novembro

Início: 18:00 horas

Encerramento: As 22:00 horas

Inscrições através do site:

Descrição do Evento: Apresentação de um novo produto na área de Moda, conceituando-se um pré-lançamento de uma *Schoolbag Tecnológica*.

- Profissionais contratados

Fotografo: Walter Firmo

Promotora de Eventos: Alicinha Cavalcante

Apresentador: Rodrigo Faro

Modelo: Sidney Sampaio

Materiais de divulgação: Folders, Cartaz e Rede sociais.

Serviços Diversos: Segurança, Serviço de limpeza, Manutenção, Buffet, Barman e DJ

### Quadro 1 - Cronograma de Lançamento

<b>Horários</b>	<b>Descrição</b>	<b>Convidados/Contratados</b>
17h	Fiscalização de todos os serviços contratados	Promotora de Eventos Alicinha Cavalcante
17h30	Fotógrafo	Walter Firmo
18h	Liberação de entrada para convidados	Empresas e Patrocinadores
18h30	Inicia-se o serviço do Buffet	Contratados
19h	Abertura com especificações do produto que irá ser lançado	Rodrigo Faro
20h	Apresentação da Mochila Funcional	Modelo Sidney Sampaio
20h30	Música ao vivo	DJ Alok
21h30	Encerramento de Música ao vivo	
21h40	Comunicado de Agradecimento a todos os convidados pela presença	Rodrigo Faro
22h00	Termino de todas as Atividades	

Fonte: Autoras

## 5 CONCLUSÃO

Este trabalho demonstrou o desenvolvimento e produção de uma mochila com nichos ajustáveis e acomodáveis ao cotidiano e necessidades de usuários desse acessório.

A idealização foi uma peça que traduzisse conforto, facilidade e melhoria na qualidade de vida das pessoas que adotam esse item de moda.

Com o objetivo de tornar o produto viável, do ponto de vista funcional, foi adotada uma modelagem externa de material resistente e modelagem interna com divisórias de material soft e mobilidade a critério do gosto e conveniência pessoal.

A pesquisa abordada exploratória e bibliográfica confirmou o valor da moda funcional baseado na percepção extensa e bastante generosa sobre o tema.

As particularidades e diferenciais descritos, o design preparado através do uso de tecnologia e acabamento escolhidos com materiais corretos, puderam evidenciar que a hipótese para o problema inicialmente levantado foi prontamente materializada.

Quanto a confecção do produto, a ficha técnica proporcionou ao fabricante especificações precisas sobre o intento do projeto e a escolha desse fornecedor foi analisada considerando diversas condições, porém as mais relevantes foram: tempo, capacidade de produção, custo factível e tecnologia no processamento de materiais.

Ao final, os objetivos propostos nesse projeto foram executados.

Considera-se desta forma, que o estudo e concretização do produto no segmento de moda funcional nessa proposta, trouxeram o conhecimento e aprendizado necessários sobre o tema, agregando conteúdo e importância na formação dos envolvidos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALDRICH, Winifred - **Modelagem plana para moda feminina** - Bookman Editora, 2014
- ALLEN, Johnny et al - **Organização e gestão de eventos** - Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- ARAÚJO, Mário - **Tecnologia do vestuário** - Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996
- ASIMOV, Isaac - **Eu, Robo** - Ed. Ediouro, 2004
- BRITTO, J e FONTES, N - **Estratégias para eventos: uma ótica do marketing e do turismo** - São Paulo: Alatur, 2006
- BRITO, G. da S.; PURIFICAÇÃO, I - **Educação e novas tecnologias: um re-pensar** – IBPEX: Curitiba, 2006
- CESCA, C.G. G - **Organização de eventos: manual para planejamento e execução** - 9ª ed. - São Paulo: Summus, 2008.
- CHIAVENATO, Idalberto - **Teoria Geral da Administração** - Volume 2. [S.l.]: Elsevier Brasil, 2001
- COLCIONI; PIOVESAN & STRONGOLI - **Livros e computador: Palavras, ensino e linguagens** - São Paulo: Iluminuras, 2001
- CORTÊS, Pedro Luiz - **Administração de Sistemas de Informação** - São Paulo: Saraiva, 2007
- DUARTE, Sara Luize Oliveira; RAMOS, José Márcio Benite; LACERDA, Liluyoud Cury de - **Introdução à Informática** - Cuiabá: UFMT/IFRO, 2013
- FAERM, Steven - **Curso de design de moda Princípios, prática e técnicas** - 2º ed. - São Paulo: Editorial Gustavo Gili Coleção GGmoda, 2012
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda - **Dicionário da língua portuguesa** – 5º ed. Curitiba: Positivo, 2010

- FERREIRA, Maria Cecília - **Informática Aplicada** - Editora Érica: São Paulo, 2014
- FORTES, Waldyr Gutierrez - **Relações Públicas: processo, funções, tecnologia e estratégias** - São Paulo: Summus, 2003
- FREUND, F. T - **Festas e recepções** – 2ª ed. - Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2011
- GIACAGLIA, Maria Cecília - **Organização de eventos: teoria e prática** - São Paulo: Thomson Learning, 2006
- HOPKINS, John – **Fundamentos do design de moda: Desenho de Moda** – 1ª Edição – Porto Alegre: Bookman, 2011
- HOUAISS, Antônio - **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa** - Editora Objetiva, Rio de Janeiro, 2001
- JONES, Sue Jenkyn - **Fashion design: manual do estilista** - São Paulo: Cosac Naify, 2005
- KUNSCH, M.M - **Planejamento de relações públicas na comunicação integrada** – 4ª Ed. Revista, atualizada e ampliada - São Paulo: Summus, 2003
- LAVIER, James - **A Roupas e a Moda - Uma história concisa** - São Paulo: Cia. Das Letras, 1996
- LÉVY, Pierre - **As tecnologias da inteligência - O futuro do pensamento na era da informática** - Rio de Janeiro: Editora 34, 1993
- LONGO, W. P - **Tecnologia e soberania nacional** - São Paulo: Ed. Nobel, 1984
- MARTIN, Vanessa - **Manual prático de eventos: gestão estratégica, patrocínio e sustentabilidade** – 1ª ed. - Rio de Janeiro: Elsevier, 2015
- MATHARU, Gurmit – **O que é design de Moda?** – Porto Alegre: Bookman, 2011
- MATIAS, Marlene - **Organização de Eventos: procedimentos e técnicas** – 6ª Ed. Manoele, 2007
- MEIRELLES, G. F - **Tudo sobre eventos: o que você precisa saber para criar, organizar e gerenciar eventos que promovem sua empresa e seus produtos** - São Paulo: STS, 1999

MEIRELLES, G. F - **Eventos seu negócio seu sucesso** – 2ª ed. - Santana de Parnaíba: Ibradep, 2003

MELO NETO, Francisco Paulo - **Marketing de Eventos** - 2ª ed. - Rio de Janeiro: Sprint, 1999

MELO NETO, Francisco Paulo de - **Criatividade em eventos** - 3ª ed. São Paulo: Contexto, 2004

PIROZZI, Giani Peres - **Tecnologia ou Metodologia? O Grande Desafio do Século XXI** - Revista Pitágoras, v.4, n.4, dez/mar 2013

SENAI - **Nomes Comerciais e Construções de Tecidos Planos** - Escola SENAI “Francisco Matarazzo” – 2018

STEENSMA, H. K - **Acquiring technological competencies through inter-organizational collaboration : na organizational learning perspective** - Journal of Engineering and Technology Management – Vol. 12, p. 267-86, 1996

TREPTOW, Doris - **Inventando moda: planejamento de coleção** - Sao Paulo: Brusque, 2003

XIMENES, Sérgio – **Minidicionário Ediouro da Língua portuguesa** - 2ª ed. Reform. – São Paulo: Ediouro, 2000

ZANELLA, Luis Carlos - **Manual de organização de eventos: planejamento e operacionalização** - São Paulo: Atlas, 2003

ZANELLA, Luiz Carlos - **Manual de organização de eventos: planejamento e operacionalização** – 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2008

## REFERÊNCIAS WEBGRÁFICAS

ADOBE - **Formatos de arquivo com suporte** – Disponível em <https://helpx.adobe.com/br/illustrator/kb/supported-file-formats-illustrator.html> - Acesso em 02 de outubro de 2018

ADOBE - **O que há de mais moderno em ilustração** - Disponível em <https://www.adobe.com/br/products/illustrator.html> - Acesso em 02 de outubro de 2018

ALKMIM, VANESSA - **Tipologia Dos Eventos** - Disponível em <https://www.implantandomarketing.com/tipologia-dos-eventos/> - Acesso 16 de outubro de 2018

AUDACES - **As características do profissional preparado para a Indústria 4.0** – Disponível em <https://www.audaces.com/as-caracteristicas-do-profissional-preparado-para-industria-4-0/> - Acesso em 27 de setembro de 2018

AUDACES - **Estrutura da cadeia produtiva têxtil e de confecção** – Disponível em <https://www.audaces.com/estrutura-da-cadeia-produtiva-textil-e-de-confeccao/> - Acesso em 11 de setembro de 2018

BRINO, Ricardo - **FIBRAS TÊXTEIS – CONCEITUAÇÃO** - Disponível em <http://www.ebah.com.br/content/ABAAAyBoAl/fibras-texteis> - Acesso em: 23 de setembro de 2018

BNDES - **Panorama da cadeia produtiva têxtil e de confecções e a questão da inovação** – Disponível em [https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes\\_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/bnset/Set2905.pdf](https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/bnset/Set2905.pdf) - Acesso em 11 de setembro de 2018

BRASIL - **IBGE mostra que 7,4 mi de brasileiros estudam ou trabalham fora da cidade em que residem** – Disponível em <http://www.brasil.gov.br/cidadania-e-justica/2015/03/IBGE-mostra-que-7-4-mi-de-brasileiros-estudam-ou-trabalham-fora-da-cidade-em-que-residem> - Acesso em 29 de setembro de 2018

CARDOSO, Marina Xavier; DEMARCHI, Ana Paula Perfetto - **O Processo de Desenvolvimento de Produtos de Moda baseado no Design Thinking um estudo**

**de caso** - Projética, v. 3, 2012 – Disponível em <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/projetica/article/view/13496> - Acesso em 16 de setembro de 2018

CARDOSO, Patrícia Mellero Machado - **Materias Têxtil - Universidade Tecnológica Do Paraná - Campus Apucarana** - Disponível em <http://www.utfpr.edu.br/apucarana/estrutura-universitaria/diretorias/direc/programa-novos-talentos-utfpr-apucarana/oficina-construcao-de-fantoches/material-produzido-oficinas-construcao-e-utilizacao-de-fantoches/apresentacao-fibras-para-leigos> - Acesso em 22 de setembro de 2018

CARLOTA, Polyane - **Etapas de produção da modelagem industrial** – Disponível em <https://www.audaces.com/etapas-de-producao-da-modelagem-industrial/> - Acesso em 18 de setembro de 2018

CORELDRAW – **Produtos** - Disponível em <https://www.coreldraw.com/br/?link=wm> – Acesso em 30 de setembro de 2018

DUARTE - **Produção e Eventos de Moda** - Disponível em <https://pt.slideshare.net/mduart/produo-e-eventos-de-moda> - Acesso em 09 de outubro de 2018

FIORIO, Vivian - **25 dicas para se tornar um produtor de eventos profissional** – Disponível em <http://www.produzindoeventos.com.br/mercado/25-dicas-para-se-tornar-um-produtor-de-eventos-profissional/> - Acesso em 10 de outubro de 2018

FLORISA - **Classificação das Fibras Têxteis** – Disponível em <https://florisa.ind.br/fibras-texteis.php> - Acesso em 11 de setembro de 2018

GIRALDI, Rodrigo - **Quais são os tipos de eventos corporativos?** - Disponível em <https://seueventocorporativo.com.br/blog/post/quais-sao-os-tipos-de-eventos-corporativos> - Acesso em 17 de outubro de 2018

GORINI, Ana Paula Fontenelle; SIQUEIRA, Sandra Helena Gomes de - **Tecelagem e malharia** - BNDES Setorial, Rio de Janeiro, n. 7, p. 29-56, mar. 1998 – Disponível em <http://web.bndes.gov.br/bib/jspui/handle/1408/2540> - acesso em 12 de setembro de 2018

GRUPO SERF - **Fibras Naturais, Sintéticas, ou Artificiais** - Disponível em <https://www.sefergroup.com.br/fibras-naturais-sinteticas-ou-artificiais/> - Acesso em: 23 de setembro de 2018

GUIMARAES, Felipe - **Inovações em processos de impressão têxtil** – dObra[s] - Revista da Associação Brasileira de Estudos de Pesquisas em Moda, v. 7, n. 15, p. 90-97, 2014 – Disponível em <https://dobras.emnuvens.com.br/dobras/article/view/77> - Acesso em 27 de setembro de 2018

INKSCAPE - **Características do Inkscape** – Disponível em <https://inkscape.org/pt-br/sobre/caracteristicas/> - Acesso em 02 de outubro de 2018

LEITE, Romildo de Paula - **Tabela de medidas e padronização dos tamanhos** – Disponível em <https://textileindustry.ning.com/m/discussion?id=2370240%3ATopic%3A580681> – Acesso em 16 de setembro de 2018

LOLAHOME - **Tecido De Linho Puro Mais Durabilidade E Nobreza** - Disponível em <http://www.blog.lolahome.com.br/tecido-de-linho-puro/> - Acesso em 22 de setembro de 2018

KUASNE, Angela - **Curso Têxtil em Malharia e Confeção 2º Módulo - Fibras Têxteis** - Disponível em [https://wiki.ifsc.edu.br/mediawiki/images/8/88/Apostila\\_fibras.pdf](https://wiki.ifsc.edu.br/mediawiki/images/8/88/Apostila_fibras.pdf) - Acesso em 11 de setembro de 2018

MACHADO, Patrícia - **A história da bolsa: Sindicato da indústria de Artefatos de couro do estado de São Paulo** – Disponível em <http://www.sinacouro.org.br/bolsa/Pages/pg1.htm> - Acesso em 02 de setembro de 2018

MARTINS, Suzana Barreto - **O conforto no vestuário: uma interpretação da ergonomia: metodologia de avaliação de usabilidade e conforto no vestuário** - 2005 - Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005

MODA E MODELAGEM - **Tabelas de medidas** – Disponível em <http://modelagemcommoda.blogspot.com/2012/03/tabelas-de-medidas.html> - Acesso em 16 de setembro de 2018

MPDFT - **Ministério público do Distrito Federal e territórios - Classificação de eventos** - Disponível em <http://www.mpdft.mp.br/portal/index.php/conhecampdft-menu/admsuperior/cerimonial-mainmenu-151/611-classificacao-de-evento#congresso> - Acessado em 17 de Outubro de 2018

PABLO - **Fibras Têxteis** - Disponível em <http://plastico-fibrastexteis.blogspot.com/2010/08/la-e-seda.html> - Acesso em 22 de setembro de 2018

PATTERSON, Shaleah - **Como planejar um evento de moda** – Disponível em [http://www.ehow.com.br/planejar-evento-moda-como\\_32960/](http://www.ehow.com.br/planejar-evento-moda-como_32960/) - Acesso em 14 de outubro de 2018

POLISEU, Fabio - **Você sabe diferenciar os tipos de eventos?** - Disponível em <http://blogrp.todomundorp.com.br/2012/07/voce-sabe-diferenciar-os-tipos-de-eventos/> - Acesso em 16 de outubro de 2018

PORTAL EDUCAÇÃO - **Classificação geral dos eventos** – Disponível em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/administracao/classificacao-geral-dos-eventos/26605> - Acesso 16 de outubro de 2018

PORTAL EDUCAÇÃO - **Definição e conceitos da modelagem de roupas** – Disponível em <https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/moda/definicao-e-conceitos-da-modelagem-de-roupas/51974#> - Acesso em 15 de setembro de 2018

RAMALHO, GISELE - **Formatos e tipos de eventos – Eventbrite** - Disponível em <https://www.eventbrite.com.br/blog/planejamento/tipos-de-eventos-para-organizar-ds00/> - Acesso em 17 de outubro de 2018

RAMALHO, Roberto - **Artigos o que é um evento** - Disponível em [http://artigos.netsaber.com.br/resumo\\_artigo\\_24167/artigo\\_sobre\\_o-que-e-um-evento](http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_24167/artigo_sobre_o-que-e-um-evento) - Acessado em 10 de outubro de 2018

RASQUILHA, Luis – Mark Commus – **Eventos - importância Crescente** - Disponível em <http://comunicacaomarketing.blogspot.com/2006/10/> - Acesso em 16 de outubro de 2018

RISCA - **Origem da Mochila** - Disponível em <http://www.risca.com.br/wp/?p=1> – acesso em 05 de setembro de 2018

SEBRAE - **Guia Eventos de Moda** - Disponível em <http://www.sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/ufs/df/artigos/guia-eventos-de-moda,bc12c30631756510VgnVCM1000004c00210aRCRD> – Acesso em 09 de outubro de 2018

SOARES, Vera Lúcia Lins - **Evolução Da Modelagem No Design Do Vestuário: do Simples “Ritual Ancestral” às Técnicas Informatizadas** – Disponível em <https://docplayer.com.br/9969667-Titulo-evolucao-da-modelagem-no-design-do-vestuario-do-simples-ritual-ancestral-as-tecnicas-informatizadas.html> - Acesso em 18 de setembro de 2018

SOCIEDADE PORTUGUESA DE MOCHILISMO - **A história da Mochila** – Disponível em <http://mochilismoportugal.blogspot.com/2013/03/a-historia-da-mochila.html> - Acesso em 02 de setembro de 2018

SOUZA, Patrícia de Mello - **A modelagem tridimensional como implemento do processo de desenvolvimento do produto de moda**- Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, 2006 - Disponível em <http://hdl.handle.net/11449/96266> - Acesso em 16 de setembro de 2018

ROMERO, Luiz Lauro et al. - **Fibras artificiais e sintéticas, 1995** – Disponível em [https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/4241/1/BS%2001%20Fibras%20Artificiais%20e%20Sint%C3%A9ticas\\_P.pdf](https://web.bndes.gov.br/bib/jspui/bitstream/1408/4241/1/BS%2001%20Fibras%20Artificiais%20e%20Sint%C3%A9ticas_P.pdf) – Acesso em 20 de setembro de 2018

RUBBO, Roberto - **Tipo de modelagem: plana, tridimensional e vetorizada** - Disponível em <https://www.audaces.com/tipo-de-modelagem-plana-tridimensional-e-vetorizada/> - Acesso em 18 de setembro de 2018

TODA MULHER - **A História das Bolsas** - Disponível em:  
<https://www.todamulher.com.br/moda/uma-viagem-pela-historia-das-bolsas/> - acesso  
em 05 de setembro de 2018

WIKIPÉDIA - **Tecnologia** - Disponível em:  
<https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Tecnologia&oldid=52261202> - Acesso em  
02 de outubro de 2018