



Instituto Politécnico
de Castelo Branco

Instituto Politécnico de Castelo Branco

Oliveira, Alexandra Cardoso de
Ricardo, Cláudia Reis
Almeida, Duarte Miguel Daniel de

Estamparia de anime com aromas

<https://minerva.ipcb.pt/handle/123456789/3904>

Metadados

Data de Publicação	2022
Resumo	No presente trabalho decidimos fazer algo inovador, peças de roupa e acessórios com estamparia de Anime dando-lhe características aromáticas, tendo como objetivo pesquisar e obter mais informação sobre como seria criar uma empresa e assim produzir a nossa ideia. A sua organização passa por uma breve explicação de como pretendemos realizar este projeto e o que nos motivou para escolher esta ideia. De seguida pesquisamos informação necessária para poder criar um modelo Canvas, uma análise SWOT, u...
Editor	IPCB. ESART
Palavras Chave	Anime, Aromas, Design têxtil
Tipo	report
Revisão de Pares	Não
Coleções	ESART - Design de Moda e Têxtil

Esta página foi gerada automaticamente em 2024-04-29T07:49:36Z com
informação proveniente do Repositório

Estamparia de *anime* Com aromas

Alexandra Cardoso de Oliveira

Cláudia Reis Ricardo

Duarte Miguel Daniel de Almeida

Orientadores

Doutora Ana Margarida Fernandes

Doutora Selma Pereira

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção da licenciatura em Design de Moda e Têxtil, realizada sob a orientação científica da professora Doutora Ana Fernandes e da professora adjunta convidada Doutora Selma Pereira, do Instituto Politécnico de Castelo Branco.

Julho 2022

Composição do júri

Presidente do júri

Doutora, Ana Sofia Moreira Mena

Arguente

Mestre, Maria Cristina Queijeiro Borges de Almeida

Prof. Adjunto Convidado da Escola Superior de Artes Aplicadas

Orientadoras

Doutora Ana Margarida Pires Fernandes

Prof. Adjunto da Escola Superior de Artes Aplicadas

Doutora, Selma Eduarda Moita da Silva Pereira

Prof. Adjunto Convidado da Escola Superior de Artes Aplicadas

Resumo

No presente trabalho decidimos fazer algo inovador, peças de roupa e acessórios com estamparia de *Anime* dando-lhe características aromáticas, tendo como objetivo pesquisar e obter mais informação sobre como seria criar uma empresa e assim produzir a nossa ideia.

A sua organização passa por uma breve explicação de como pretendemos realizar este projeto e o que nos motivou para escolher esta ideia. De seguida pesquisamos informação necessária para poder criar um modelo Canvas, uma análise *SWOT*, um questionário, um gráfico *Gant* e o cálculo de custos, entre outro tipo de informação que ajuda na realização deste trabalho.

A metodologia utilizada foi uma pesquisa web gráfica extensa.

Palavras chave

Anime; Aromas; Design têxtil.

Abstract

For this project, we decided to do something innovative, clothing pieces and accessories with anime Prints and aromatic characteristics, having a focus on searching and gaining more information of how it would be to create a company and go forward with our idea.

Its organization goes through a brief explanation of how we pretend to do this project and what motivated us for this idea. After that, we searched the information we needed to create the Business Model Canvas, a SWOT analysis, a quiz, a Gantt chart and how much it all costed, between other type of information that helped us proceed with this project.

The methodology used was an extensive web search.

Keywords

Anime, aroma; Textile Design.

Índice geral

1. Introdução.....	1
2. Pesquisa.....	2
2.1. Estamparia.....	2
2.1.1 De <i>Animes</i>	3
2.2. Aromas.....	4
2.2.1 Aromaterapia.....	5
2.3 <i>Animes</i>	6
3. Plano de Negócios.....	9
3.1. Marcas Concorrentes.....	9
3.2. Modelo Canvas.....	11
3.3. Análise <i>SWOT</i>	11
3.4. Cálculos de custos e orçamentação.....	12
3.5. Fonte de Financiamento.....	13
4. Planeamento do Projeto.....	13
4.1. Cronograma.....	13
4.2. <i>WBS</i>	14
5. Estudo de mercado.....	15
5.1. Questionário.....	15
5.2. Público-alvo.....	18
5.3. <i>Moodboard</i>	19
6. Desenvolvimento.....	20
6.1. Fantasia.....	20
6.1.1. Definição.....	20
6.1.2. Pesquisa.....	20
6.1.3. <i>Prints</i>	22
6.1.4. Matéria-Prima.....	22
6.1.5. Protótipo.....	23
6.1.6. Ficha técnica.....	25
6.2. Romance.....	28
6.2.1. Definição.....	28

6.2.2. Pesquisa.....	28
6.2.3. <i>Prints</i>	29
6.2.4. Matéria-Prima.....	30
6.2.5. Protótipos.....	31
6.2.6. Ficha técnica.....	35
6.3. Sobrenatural.....	41
6.3.1. Definição.....	41
6.3.3. <i>Prints</i>	43
6.3.4. Matéria-Prima.....	44
6.3.5. Protótipo.....	45
6.3.6. Ficha técnica.....	47
6.4. Aromas.....	51
7. Conclusão.....	52
8. Bibliografia.....	54
9. Webgrafia.....	56
10. Anexos.....	61

Índice de figuras

Figura 1 - Tinteiros da marca <i>COMEINK</i> com propriedades aromáticas. Imagens retiradas do site: http://www.Printerconsumable.com.pt/5-1-aroma-compatible-ink-cartridge.html	4
Figura 2 -Exemplos de estilos de <i>Anime</i> . <i>Animes: Beastars; Made in Abyss; One Piece; Jojo; Kanojo, Okarishimasu</i> (ordem correspondente às imagens). Imagens retiradas do site <i>MyAnimeList</i>	8
Figura 3 -Exemplos de estilos de <i>manga</i> . Artistas: Osamu Akimoto, Kiyohiko Azuma, Fujio Akatsuka, Inio Asano e Yasuhisa Hara (ordem correspondente às imagens). Imagens retiradas do livro <i>Manga Design</i> (2016), nas páginas 37, 75, 35, 65, 136, correspondentes.	8
Figura 4 - Camisa da <i>Bershka</i> na loja online e o seu respetivo preço. Imagem retirada da loja online do site da <i>Berska</i>	9
Figura 5 - Projeto de parceria entre o Studio Ghibli e a marca Loewe. Imagens retiradas dos sites https://www.preview.ph/fashion/loewe-spirited-away-collection-a00338-20220105 e https://www.complex.com/style/loewe-studio-ghibli-spirited-away-collection	10
Figura 6 - Loja online da marca <i>Spoon Flower</i> e o seu respetivo logotipo. Imagem retirada do site https://www.spoonflower.com/en/shop?on=fabric&q=anime&availability=ForSale&sort=bestSelling	10
Figura 7 - Modelo <i>Canvas</i> . <i>Post it</i> retirado do site https://pt.vecteezy.com/vetor-gratis/post-it-notes	11
Figura 8 - Análise <i>SWOT</i>	12
Figura 9 - Cálculo do preço por hora.	13
Figura 10 - Cronograma.....	14
Figura 11 - Esquema do <i>WBS</i>	14
Figura 12 - Gráfico com a questão referente à idade. Imagem retirada do <i>google forms</i>	15
Figura 13 - Gráfico inerente à questão de onde o público compra roupa. Imagem retirada do <i>google forms</i>	15
Figura 14 - Gráfico com respostas dirigidas ao tipo de roupa que o público normalmente compra. Imagem retirada do <i>google forms</i>	16
Figura 15 - Gráfico com a questão “costuma assistir <i>Animes</i> ?”. Imagem retirada do <i>google forms</i>	16
Figura 16 - Gráfico da resposta à pergunta sobre convenção de <i>Animes</i> . Imagem retirada do <i>google forms</i>	17
Figura 17 - Gráfico com as respostas da questão sobre o interesse da pessoa em ter o seu próprio <i>Anime</i> estampado na roupa. Imagem retirada do <i>google forms</i>	17
Figura 18 - Gráfico correspondente à escolha do consumidor sobre aromas. Imagem retirada do <i>google forms</i>	18

Figura 19 - Algumas das respostas dadas sobre o aroma em escolha. Imagem retirada do google forms.....	18
Figura 20 - Painel de público-alvo. Imagens retiradas de pesquisa em campo no IberAnime e nos sites https://www.pinterest.pt/pin/ARybKCdmtWARUqhJOJClwnPjJyybQHm6oJ6Scv_nd5Nn1fYsZmkutGI/ e https://colouadesivos.com.br/produtos/papel-de-parede-adesivo-manga-tokyo	19
Figura 21 - Moodboard com Animes no subgénero de fantasia. Imagens retiradas dos sites https://en.wikipedia.org/wiki/Kyousoujiga , https://www.nivelepico.com/2016/12/28/zetsuen-no-tempest/ , https://www.intoxianime.com/2014/12/shingeki-no-bahamut-genesis-review-uma/ , https://animeuknews.net/2018/05/the-beginners-guide-to-the-fate-franchise/ , https://www.imdb.com/title/tt1355642/ , https://pt.ign.com/attack-on-titan-1/109084/news/attack-on-titan-nem-os-atores-sabem-como-termina , https://www.intoxianime.com/tag/nanatsu-no-taizai/ e https://pt.wikipedia.org/wiki/Kill_la_Kill	21
Figura 22 - Moodboard de fantasia. Imagens retiradas dos sites https://weheartit.com/entry/346124005 , https://www.quotev.com/quizzes/t/Fantasy+Aesthetic , https://euphoric-cores.tumblr.com/ , https://www.pinterest.pt/pin/27303141481681558/ , https://www.pinterest.pt/pin/2322237298683032/ , https://www.pinterest.pt/pin/308144799513932620/ , https://www.pinterest.pt/pin/211174973397936/ e https://www.pinterest.pt/pin/111112315797259826/	21
Figura 23 - Print 1 da temática fantasia.....	22
Figura 24 - Print 2 da temática fantasia.....	22
Figura 25 - Mockup de chapéu com o Print escolhido.	23
Figura 26 - Protótipo do chapéu com o Print escolhido, vista de frente.....	23
Figura 27 - Protótipo do chapéu com o Print escolhido, vista de lado.....	23
Figura 28 - Protótipo do chapéu com o Print escolhido, vista de costas.....	24
Figura 29 - Protótipo do chapéu com o Print escolhido, vista do avesso.....	24
Figura 30 - Ficha técnica do estampado.	25
Figura 31 - Ficha técnica do estampado.	26
Figura 32 - Ficha técnica do chapéu.	27
Figura 33 - Moodboard de alguns animes de romance. Imagens retiradas do site MyAnimeList.....	28
Figura 34 - Print 2 da temática romance.	29
Figura 35 - Print 1 da temática romance.	29
Figura 36 - Mockup das tote bags com os Prints escolhidos. Imagem retirada do site freepik.....	30
Figura 37 - Print 3 da temática romance.	30
Figura 38 - Protótipo do Print 1 da tote bag com o Print escolhido, vista de frente.	31

Figura 39 – Protótipo do <i>Print tote bag 2</i> da com o <i>Print</i> escolhido, vista de frente.	32
Figura 40 – Protótipo do <i>Print 1</i> da <i>tote bag</i> com o <i>Print</i> escolhido, pormenor do estampado.	32
Figura 41 – Protótipo do <i>Print 3</i> da <i>tote bag</i> com o <i>Print</i> escolhido, vista de frente.	33
Figura 42 – Protótipo do <i>Print 2</i> da <i>tote bag</i> com o <i>Print</i> escolhido, pormenor do estampado.	33
Figura 43 – Protótipo do <i>Print 3</i> da <i>tote bag</i> com o <i>Print</i> escolhido, pormenor do estampado.	34
Figura 44 - Ficha técnica do estampado do <i>Print 1</i>	35
Figura 45 - Ficha técnica da <i>tote bag, Print 1</i>	36
Figura 46 - Ficha técnica do estampado do <i>Print 2</i>	37
Figura 47 - Ficha técnica da <i>tote bag, Print 2</i>	38
Figura 48 - Ficha técnica do estampado do <i>Print 3</i>	39
Figura 49 - Ficha técnica da <i>tote bag, Print 3</i>	40
Figura 50 - <i>Moodboard</i> de alguns <i>animes</i> da temática sobrenatural. Imagens retiradas do site <i>myAnimelist</i> . https://myanimelist.net/anime/genre/8/Drama	42
Figura 51 - <i>Moodboard</i> do desenvolvimento dos desenhos dos <i>animes</i> sobrenaturais. Imagens retiradas do site https://www.pinterest.pt/	42
Figura 52 - <i>Print 2</i> do tema sobrenatural.	43
Figura 53 - <i>Print 1</i> do tema sobrenatural.	43
figura 54 - <i>Mockup</i> das t-shirts com os <i>Prints</i> escolhidos. <i>Mockups</i> retirados dos sites https://www.freepik.com/free-psd/valentine-s-couple-t-shirts-Mockup-psd-red-lollipop-lips-theme_18982931.htm#query=t%20shirt%20Mockup&position=2&from_view=keyword e https://www.freepik.com/free-psd/ecological-t-shirt-packaging-Mockup_18847657.htm	44
Figura 55 – Protótipo do <i>Print 1</i> da t-shirt com o <i>Print</i> escolhido, vista de frente.	45
figura 56 – Protótipo do <i>Print 1</i> da t-shirt com o <i>Print</i> escolhido, pormenor do estampado.	45
Figura 57 – Protótipo do <i>Print 2</i> da t-shirt com o <i>Print</i> escolhido, vista de frente.	46
Figura 58 – Protótipo do <i>Print 2</i> da t-shirt com o <i>Print</i> escolhido, pormenor do estampado.	46
Figura 59 - Ficha técnica do estampado do <i>Print 1</i>	47
Figura 60 - Ficha técnica da t-shirt, <i>Print 1</i>	48
figura 61 - Ficha técnica do estampado do <i>Print 2</i>	49
Figura 62 - Ficha técnica da t-shirt, <i>Print 2</i>	50
Figura 63 - Experiência com aromas artificiais. Aromas: canela, rosas, cítricos e flor de lótus, cheiros correspondentes à ordem das imagens.	51
Figura 64 - Experiência com aroma natural, sendo utilizada a canela.....	51

Lista de tabelas

Tabela 1- Aromas e os seus benefícios. Informações retiradas dos sites, correspondentes a este tema, que estão presentes na webgrafia..... 6

1. Introdução

Este relatório foi realizado no âmbito da Unidade Curricular de Projeto correspondente ao programa da Licenciatura de Design de Moda e Têxtil. Este projeto surgiu como proposta durante a Unidade Curricular de Gestão de Projeto, devido ao facto de os membros do grupo terem um gosto pela área têxtil e pelo mundo dos *Animes*, tendo sido possível conciliar ambas as partes, ao recorrermos à vertente da estamparia e desenvolvermos padrões relacionados com *Animes*.

Contudo, para elevar o nosso projeto, decidimos que os padrões iriam ser de criação própria, e cada elemento do grupo iria desenvolver um conceito individual, de modo a cada membro apresentar uma mini coleção de estampados dentro do seu estilo de *Anime*, e proceder com o *Print* escolhido para estampar numa peça à sua escolha; acrescentar aromas aos nossos estampados como forma de nos diferenciarmos no mercado e utilizarmos esses mesmos como forma de aromaterapia.

Entre os tantos temas e conceitos possíveis para se criar uma coleção de estampados, decidimos fazer esta com *Animes*, não só pelo gosto dos membros pela arte e possíveis histórias a contar através dos vários géneros e subgéneros dentro deste universo, mas também por verificarmos que, em Portugal, ainda não se tornaram muito populares as peças e/ou acessórios com *Prints* de *Animes*. É possível encontrar peças deste carácter em lojas de *fast fashion* mas, como a grande maioria destas não costuma seguir grandes regras éticas, observámos que seria importante oferecer peças a um público, onde haveria transparência para tal e o trabalho seria justo.

Cada integrante vai ter um conceito a explorar, sendo que a Alexandra Oliveira vai abordar o tema do sobrenatural, a Cláudia Ricardo o género do romance e o Duarte Almeida a temática da fantasia, mas, apesar de serem tópicos diferentes, estes vão ter como elos de ligação o público-alvo, bolsos e as cores das linhas que fariam contraste com o padrão escolhido.

Neste relatório, vamos apresentar a nossa pesquisa sobre estamparia, aromas, aromaterapia e *Animes*, o planeamento do projeto que foi estipulado através de um cronograma onde apresentamos as etapas e o tempo que cada uma demorou e a *WBS* (*Work Breakdown Structure*) onde vamos dividir em subgrupos cada etapa. No relatório apresentamos também um estudo de mercado realizado, de carácter quantitativo, para percebermos se o projeto seria viável ou não, e que nos revelou também qual seria o nosso público-alvo. De seguida, apresentamos o nosso desenvolvimento com base em cada conceito, onde incluímos pesquisa, painéis, *Prints* e matéria-prima utilizada e, após ser exposto o progresso de cada temática, é abordada a questão dos aromas e como estes serão inseridos nas peças, que se segue de uma conclusão e anexos, onde serão colocados os estudos/esboços realizados.

2. Pesquisa

2.1. Estamparia

Segundo Mário de Araújo, no *manual de engenharia têxtil* volume 2, “Estamparia, consiste na aplicação dum desenho colorido no material têxtil” (Araújo, 1987)¹. O objetivo da estamparia é reproduzir o mais preciso possível um desenho numa superfície têxtil com as suas cores reais. Sendo assim, são obtidos desenhos diretos com as cores necessárias para completar o desenho, sejam elas uma ou mais, ou até mesmo diferentes intensidades das cores, na superfície têxtil à escolha. Esta técnica é considerada uma das mais rigorosas no universo dos têxteis, mas também a que mais está próxima da arte.

Em relação aos vários tipos de estamparia, encontramos várias maneiras de fazer estampagem, sendo elas: estamparia à lionesa, estamparia a quadros planos, a quadros rotativos, por transferência/sublimação, impressão a jato ou a tinta, localizada e por transfere.

A estamparia à lionesa é uma das técnicas mais antigas na indústria de estamparia, sendo somente necessário uma mesa com uma cola tipo permanente para colocar o tecido e ele não se movimentar, e quadros para estampar. Depois de colocar a pasta nos quadros, a transferência da pasta para o tecido é feita através de uma *raclete*. Ao estampar, normalmente são estampados os *rappports* ímpares e só depois os pares.

A estamparia a quadros planos automáticos é um quadro constituído por telas, onde “a gravura é efetuada por técnicas fotográficas, recobrimo o quadro com um produto fotossensível que se insolubiliza apenas nos locais expostos à luz, não recobertos pelo desenho da *misonette*” (Araújo, 1987)². Estes quadros automáticos são mais utilizados em produções de grandes escalas e requerem o auxílio de máquinas com tapetes rolantes, onde é colocado o material têxtil a ser estampado.

A estamparia a quadros rotativos é realizada com máquinas que trabalham através de um tapete rolante, onde se encontra a superfície têxtil para se estampar, e onde irão passar diversos cilindros, cada um com a sua cor correspondente.

A estamparia por transferência/sublimação é um processo em que é estampado um material intermediário, que normalmente é o papel, e depois o desenho é transferido para o material têxtil, através do calor.

A impressão a jato ou a tinta é uma técnica utilizada, normalmente, para pequenas produções. Para esta estampagem é usada uma impressora com pequenas gotas de tinta que são espalhadas no tecido a grande velocidade.

¹ Esta frase encontra-se na página 695 do *manual de engenharia têxtil* volume 2 de Mário de Araújo.

² Esta frase encontra-se na página 782 do *manual de engenharia têxtil* volume 2 de Mário de Araújo.

A estamparia localizada é, normalmente, usada quando só é necessário estampar um pequeno desenho que não tem *rapport*, onde podem ser estampadas peças já confeccionadas, ou previamente cortadas. Esta técnica pode ser executada manualmente, ou então em máquinas tituladas de “carrosséis automáticos”.

A estamparia por transfere é bastante semelhante à estamparia por transferência, porém a diferença é que o papel é transferido para o material têxtil através do decalque e não do calor.

Em relação à história da estamparia, ela teve início antes de Cristo, onde os seres humanos usavam folhas para pintar as suas roupas, segundo o historiador grego Heródoto. No entanto, a estamparia só teve um grande crescimento na Europa no século XVII.

Inicialmente, era utilizada uma técnica de gravura em alto relevo, feita em plano e só posteriormente foi executada em rolos. Com a entrada da máquina *Perrotine*, em 1834, foi conseguida uma mecanização desta técnica têxtil. Já a estamparia ao quadro foi desenvolvida no Japão e somente em 1850 foi inserida na Europa, sendo esta técnica chamada de estamparia à lionesa.

2.1.1 De Animes

Após recolhermos informações sobre estamparia de *Animes*, chegamos à conclusão de que pouco havia. Depois de uma análise mais profunda, também percebemos que era pouca a oferta de estampados com estilização de *Anime* e, por esse motivo, decidimos começar este projeto.

Ao pesquisarmos pela internet “tecidos de *Anime*”, pouco se encontra e a maioria do que aparece provém de sites como a *Aliexpress*. Os tecidos que se encontram são exclusivamente de *Animes* que tiveram um grande sucesso, não havendo espaço para *Animes* com um médio ou pequeno êxito.

Após pesquisar sobre o mercado de estamparia, é possível verificar que há uma certa presença no que diz respeito ao universo *Anime*, como vemos com a crescente popularidade deste mundo. Contudo, com a crescente procura de respostas rápidas a soluções temporárias, o consumidor procura cada vez mais obter soluções instantâneas no que diz respeito às últimas tendências, o que levou ao crescimento astronômico do *fast fashion* e a criação de marcas que prometem obter as peças do momento para ontem. Com isto, queremos referir que estas marcas “rápidas” têm a reputação de plagiar designs, como é o caso da *Shein*, da *Aliexpress* e da *Wish*, que produzem peças em massa e contam com uma vasta equipa de pesquisa de tendências.

2.2. Aromas

Na pesquisa foi efetuada uma procura de tinta com aroma, tendo sido encontrados alguns tipos da tinta para impressão a jato ou feita por estamperia a quadros, que seriam, normalmente, utilizadas para este tipo de impressão aromática. O uso mais eficaz seria, portanto, impressão digital pois este seria de menor custo e implicaria a utilização de uma menor quantidade de tinta.

A empresa *Kangzhixin Science and Technology (Shenzhen) Limited*, que tem a marca *COMEINK*, é um fabricante e fornecedor mundial de tinteiros para impressão digital, que vende uma variedade de cartuchos recarregáveis, sendo eles tintas (CIS), impressora de sublimação térmica, e outros produtos de impressão para fotocopiadoras *Brother, Canon, HP e Epson*.

Um desses produtos seria os cartuchos para a *Epson* que contêm aroma na sua composição. Como podemos ver na figura 1, estes cartuchos possuem vários tipos de aromas, tais como rosa, baunilha, morango, jasmim, laranja e perfume.



Figura 1 - Tinteiros da marca *COMEINK* com propriedades aromáticas. Imagens retiradas do site: <http://www.Printerconsumable.com.pt/5-1-aroma-compatible-ink-cartridge.html>.

Os aromas, em particular, são atualmente produzidos sinteticamente, tendo estas substâncias sintéticas a mesma nomenclatura química que as das substâncias de origem natural. Nestes produtos são utilizados mais do que mil compostos químicos, como terpenos, ésteres, aldeídos, cetonas e álcoois.

Através da libertação contínua de aromas, consegue-se obter uma continuidade do efeito de perfume, tendo em conta que cada substância aromática se comporta de maneira diferente em combinação com outros materiais.

O agente de ligação da tinta de impressão tem a função de camada de permeação, através da qual os aromas se vão libertando de forma equivalente à sua volatilidade, sendo esta uma das vantagens por não requerer micro encapsulamento, o que leva a um menor custo de produção.

Uma desvantagem seria o facto de a libertação do perfume ser essencialmente incontrolável e ocorre com intensidade durante algum tempo, mas depois começa a decrescer e a perder o seu perfume.

A *AMBRO Manufacturing* é uma empresa de serigrafia, bordado, sublimação e corte e costura por contrato, com sede em Nova Jersey. Tem experiência em impressão com tinta de serigrafia perfumada, tendo já sido produzidas t-shirts com logotipo com cheiro a bacon.

A lista de aromas para impressão de T-shirts perfumadas passa desde almíscar floral, baunilha, café, linho fresco, *mesquite*, *patchouli*, cerveja, morango, coco, framboesa, algodão doce, cereja, *plumeria*, rosa, cachorro-quente, couro, orégano, chocolate, cedro, oceano, bacon, pizza, marijuana, combustível de corrida, pinho, tropical, manga e vinho.

Em relação ao processo de impressão, primeiro imprimem a tela e, na etapa final do processo, colocam uma camada superior de perfume transparente e brilhante em cima de partes do design ou de todo o design, dependendo dos requisitos de aplicação. Esta camada final é como uma camada microscópica de plástico bolha que é preenchida com o perfume escolhido. É clara e não afeta a cor do design. No entanto, é um acabamento acetinado e irá adicionar um brilho à área da peça de roupa em que é aplicada.

O cheiro é libertado através do uso normal da roupa, essas bolhas microscópicas estouram e o cheiro é revelado. As roupas perfumadas têm uma duração de aproximadamente vinte lavagens, após estas lavagens a peça fica sem aroma.

A pasta de cheiro é um tipo de tinta que tem um odor forte, no entanto, essas tintas de secagem rápida geralmente são mais tóxicas do que as outras, além de exigirem outros compostos químicos ou solventes, como diluente. A pasta de aroma (*silk screen*) utiliza microcápsulas transparentes com aromas específicos baseados em produtos naturais. Estas cápsulas não têm efeitos negativos no material impresso e são envolvidas numa camada protetora forte e durável.

2.2.1 Aromaterapia

A aromaterapia é aplicada no ramo da fisioterapia e ajuda no tratamento da indisposição mental e física. Esta prática terapêutica utiliza aromas como a lavanda, que alivia o excesso de stress, dor de cabeça, insónia e problemas respiratórios e faz com que a pessoa que está a sentir a fragância se sinta mais calma.

A aromaterapia é uma técnica natural que utiliza os aromas e as partículas libertadas para estimular diferentes partes do cérebro, ajudando a aliviar sintomas de ansiedade, insónia, depressão, asma, stress e ajuda a promover um bem-estar, fortalecendo as defesas do corpo.

O sentido do olfato conecta-nos diretamente para o mundo exterior e a nossa perceção dos cheiros é naturalmente subjetiva, dependendo do estado de espírito atual da pessoa que o cheira, levando a uma perceção do aroma diferente, por isso associamos os diferentes tipos de emoções com certos aromas. Todo este processo acontece no sistema límbico, também conhecido como cérebro emocional, um conjunto

de estruturas localizado no cérebro dos mamíferos, abaixo do córtex e que é responsável por todas as respostas emocionais. Isto inclui o bulbo olfatório, que recebe informações olfatórias sobre os odores detetados na cavidade nasal e assim o ser humano tem a percepção dos aromas.

Tabela 1- Aromas e os seus benefícios. Informações retiradas dos sites, correspondentes a este tema, que estão presentes na webgrafia.

Aromas	Benefícios
Alecrim	Ajuda na fadiga, na falta de memória e na concentração e alivia a dor de cabeça, enxaquecas, dores musculares e dores nas articulações.
Lavanda	Alivia o stress e a dor de cabeça, previne as constipações e ajuda nos problemas respiratórios e nas insónias.
Canela	Combate o cansaço físico e mental, previne as tonturas, melhora a irritabilidade, as cólicas menstruais e a dor de cabeça e ajuda na concentração e a relaxar.
Jasmim	Combate os problemas respiratórios, depressão e a tensão muscular e ajuda a relaxar.
Camomila	Previne o stresse, a depressão e inflamação do sistema urinário, melhora a tensão muscular, a concentração e o sistema imunitário, ajuda na ansiedade, na dor de cabeça, na má digestão e na febre e combate a falta de energia.
Limão	Melhora a concentração e o sistema imunitário, ajuda na ansiedade, na dor de cabeça, na má digestão e febre, previne o stresse e combate a falta de energia.
Flor de laranjeira	Proporciona alegria e criatividade e auxilia na digestão.
Baunilha	Relaxa, ajuda na fadiga e alivia o stress.
Canela	Ajuda na memória e na fadiga e é energético.
Pêssego	Promove o bem-estar físico e mental.
Morango	Proporciona alegria e ajuda no bem-estar físico e mental.
Cítrico	Antidepressivo e antisstress.
Rosa	Combate a insônia e melhora a depressão.

2.3 Animes

O termo "*Anime*", de acordo com o conceito do Japão, refere-se a todo o tipo de animações, independentemente do país em que foram criadas. Porém, no ocidente,

"*Anime*" refere-se às animações produzidas no Japão. O *Anime* é considerado uma arte no ramo das animações, tendo os mais variados gêneros, iguais a todas as outras animações, como por exemplo ação, aventura, comédia, desporto, drama, fantasia, ficção científica, mistério, música, romance, sobrenatural e terror.

Porém, também existem gêneros e subgêneros específicos nos *Animes*, como por exemplo, *shoujo-ai*, que são *Animes* com foco no romance entre mulheres. *Yuri*, que é semelhante ao *shoujo-ai*, porém, estes *Animes* têm uma visão mais madura e agregado a isso, cenas explícitas, podendo ser só assistidos por maiores de idade. *Bishoujo*, que são animações em que a personagem principal é uma mulher, ou um grupo de mulheres, consideradas extremamente bonitas. *Shounen-ai*, que retratam romances entre homens. *Yaoi* que é quase idêntico a *shounen-ai*, porém, eles têm uma visão mais adulta e há uma maior probabilidade de haver cenas explícitas entre os casais. *Bishounen*, em que o personagem principal, ou personagens principais, são homens retratados como excessivamente bonitos. *Kemono*, que são *Animes* em que os personagens principais são animais e não humanos. *Mecha*, *Animes* que contam com a presença de robôs. *Ecchi*, *Animes* com cenas explícitas ou censuradas, mas que normalmente têm uma simbologia de humor. *Gender blender*, em que as personagens da animação trocam de gênero. *Hentai*, em que normalmente não existe um enredo elaborado, sendo só focado em cenas extremamente explícitas, e por isso, todos eles são só para maiores de idade. *Gore*, são os *Animes* que têm um conteúdo bastante violento e sangrento. *Slice of life*, são *Animes* relacionados com o dia-a-dia de uma personagem, ou de um grupo de personagens, tendo um grande foco nas tradições e na cultura do Japão. Vida escolar, em que o enredo passa na escola do protagonista estudante. *Harem*, em que o protagonista é um jovem que inicia o *Anime* sem grandes expectativas na sua vida e depois é dada uma reviravolta e o protagonista fica rodeado de mulheres consideradas bonitas. *Gyaku harem*, também conhecido como *harem* reverso, é idêntico ao *harem*, porém, o protagonista do *Anime* é uma mulher que irá encontrar-se num ambiente cheio de homens considerados bonitos. Por fim, *isekai*, em que os personagens entram em mundos fantásticos e nesses universos paralelos, jogos, entre outros, o protagonista torna-se o centro das atenções com as suas capacidades extraordinárias. Estes são somente alguns dos gêneros e subgêneros mais conhecidos no universo dos *Animes*, existindo muitos mais.³

Os japoneses também têm uma definição própria para o público-alvo dos *Animes*, sendo ela: *shounen*, que são *Animes* em que o público-alvo é destinado a homens jovens e que normalmente retratam a jornada de um herói e contêm várias lutas. *Shoujo*, que são *Animes* destinados a jovens mulheres, nos quais os protagonistas são mulheres e o enredo é mais focado em romance e dramas que desenvolvem a mulher. *Seinen*, que são *Animes* feitos para um público mais adulto do gênero masculino, tendo temas mais complexos, eróticos e violentos. *Josei*, que têm como público-alvo mulheres adultas e apresentam conteúdos realistas de questões do dia-a-dia das mulheres. E, por fim,

³ Informações retiradas do site segredosdomundo.r7.com/tipos-de-animes/.

kodomo, que são *Animes* para crianças, com foco em transmitir lições de moral e valorizar a amizade.⁴

As maiores características dos *Animes* são as expressões faciais, porque demonstram de forma intensa os sentimentos das personagens, e os olhos grandes. Porém, os *Animes* não têm um estilo único, uma vez que cada artista tem a sua própria maneira de desenhar *Anime*.



Figura 2 -Exemplos de estilos de *Anime*. *Animes*: *Beastars*; *Made in Abyss*; *One Piece*; *Jojo*; *Kanojo, Okarishimasu* (ordem correspondente às imagens). Imagens retiradas do site MyAnimeList.

A maior parte dos *animes* tem como origem os *mangas*. *Mangas* são histórias de banda desenhada japonesa, mas com um modo de leitura diferente, sendo ele de trás para a frente e da direita para a esquerda. Tal como nos *Animes*, os *mangas* têm uma demonstração intensa de expressões exageradas, não têm um estilo único e são usadas muitas onomatopeias.



Figura 3 -Exemplos de estilos de *manga*. Artistas: Osamu Akimoto, Kiyohiko Azuma, Fujio Akatsuka, Inio Asano e Yasuhisa Hara (ordem correspondente às imagens). Imagens retiradas do livro *Manga Design* (2016), nas páginas 37, 75, 35, 65, 136, correspondentes.

Em relação à história do *Anime*, começou a aparecer no século XX, através de curtas-metragens, sendo a primeira intitulada *Katsudo Sashin*. Contudo, a indústria de animação japonesa começou, mais especificamente, em 1917, com a produção de dez filmes do animador Seitaro Kitayama. Os *Animes* foram fortificados com Sanae Yamamoto, que fundou o seu próprio estúdio, e Yasuji Murata, que executou várias animações.

⁴ Informações retiradas do site segredosdomundo.r7.com/tipos-de-animes/.

Com a Segunda Guerra Mundial, os artistas japoneses tiveram os seus primeiros contactos com o ocidente e, então, foram influenciados pelas bandas desenhadas, pelos desenhos animados da época e pela cultura pop.

3. Plano de Negócios

3.1. Marcas Concorrentes

Após uma grande pesquisa no mercado de venda de estampados de *Animes*, conseguiu-se perceber que a maioria dos estampados diz respeito a personagens de *Animes* já feitos e comercializados, não há praticamente nenhuns desenhos estilizados em *Animes* que ainda não foram criados, como irá ser o caso dos nossos estampados.

A loja de *fast fashion* *Bershka* também pode ser uma grande concorrente, pois existe uma pequena secção nas suas lojas onde se pode encontrar estampas com *Animes*, mas todos eles já existem e a maioria encontra-se na secção masculina.

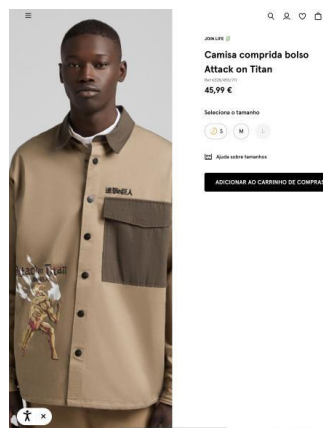


Figura 4 - Camisa da *Bershka* na loja online e o seu respetivo preço. Imagem retirada da loja online do site da *Berska*.

A maior concorrente ao projeto é a *Aliexpress*, pois os seus preços são bastante acessíveis e tem bastante variedade de estampados relacionados com o universo do *Anime*.

A ideia de fazer estampados em t-shirts com estilização de *Anime* tem algumas vantagens em relação às marcas mencionadas anteriormente, pois é um trabalho português, o que faz com que o envio seja mais rápido para Portugal e irá haver t-shirts unissexo.

Por outro lado, também encontramos algumas marcas que fazem parcerias para obter alguns produtos com estampados de *Animes*, como é o caso da marca *Loewe*, que teve uma parceria com o *Studio Ghibli*.



Figura 5 - Projeto de parceria entre o Studio Ghibli e a marca Loewe. Imagens retiradas dos sites <https://www.preview.ph/fashion/loewe-spirited-away-collection-a00338-20220105> e <https://www.complex.com/style/loewe-ghibli-spirited-away-collection>.

Para além destas marcas concorrentes, cada vez mais estão a existir pequenas lojas por Portugal com a temática de *Anime*, onde vendem bastantes produtos relacionados ao tema, incluindo roupa. Porém, estas pequenas lojas podem não ser consideradas concorrentes, mas sim clientes, quando o trabalho progredir.

Para além de marcas de roupa, também podemos concorrer com marcas de estamparia, visto que a base do projeto envolve estampagem de *Animes*, uma vez que no futuro pensamos em expandir o projeto, tendo a possibilidade de fazer estampagens a metro e vender os tecidos estampados. Após uma pesquisa, achamos as marcas: *Spoon Flower*; *Never Enough Fabric*; *Kawaii Fabric*; *Fabric Gateway*; *Cosplay Fabrics* *Bywyla* e *Hearts Fabric*.

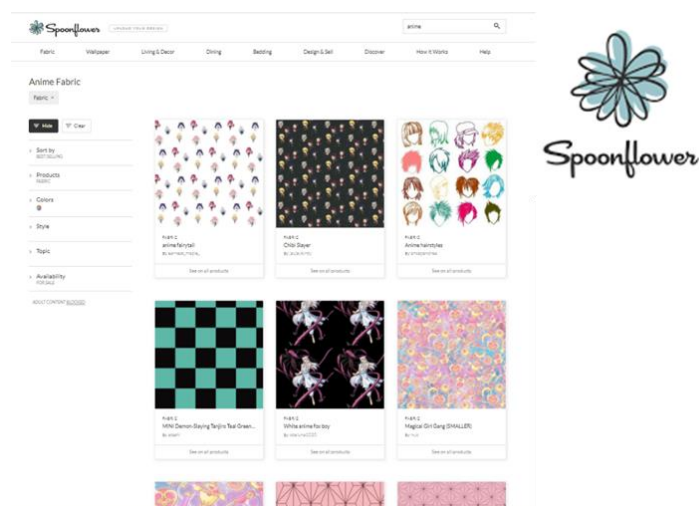


Figura 6 - Loja online da marca *Spoon Flower* e o seu respetivo logotipo. Imagem retirada do site <https://www.spoonflower.com/en/shop?on=fabric&q=anime&availability=ForSale&sort=bestSelling>

3.2. Modelo Canvas

O modelo Canvas é uma das várias formas de desenvolver novos modelos de negócio. Sendo assim, a utilização deste modelo ajudou na concretização do projeto de estamparia têxtil de *Anime* com aromas, obtendo assim os pontos chave, que incluem toda a maquinaria necessária e as pessoas competentes para manusear as mesmas, os fornecedores, as fontes de renda, as parcerias e os *media*.

Com toda esta informação dividida e agrupada nos grupos respetivos, foi possível haver um melhor entendimento do futuro mercado e como o nosso projeto se desenvolverá.

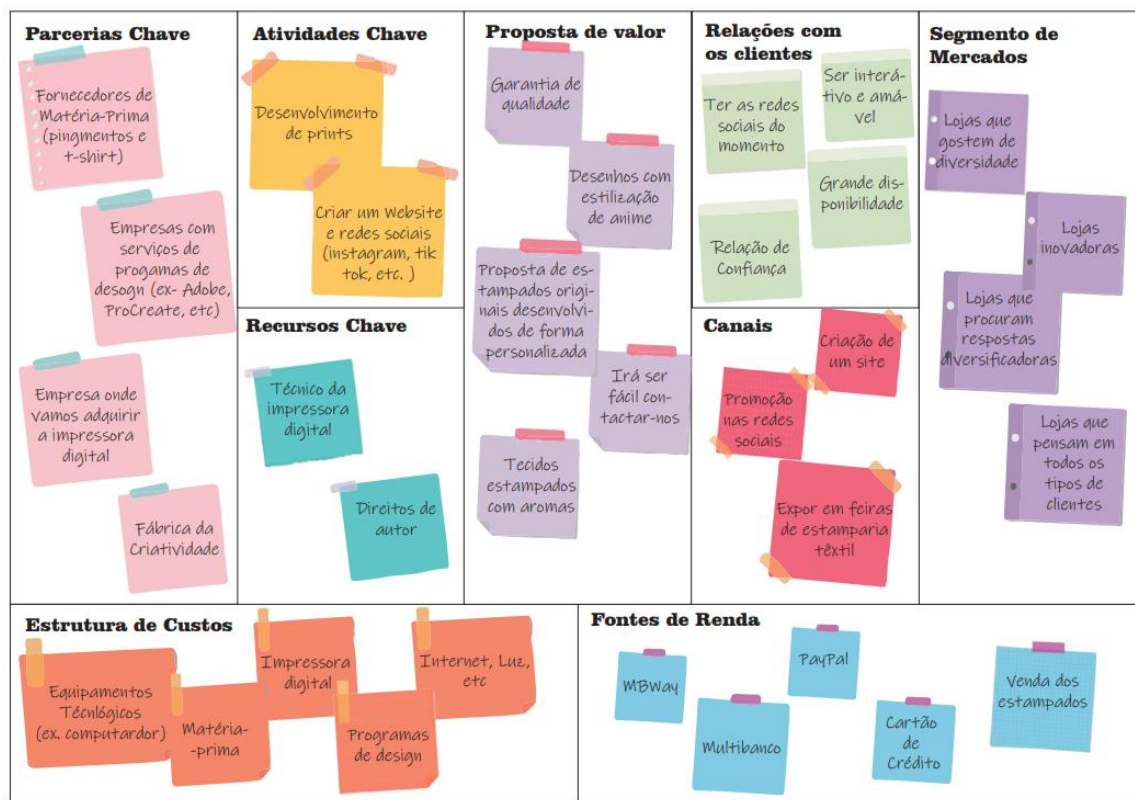


Figura 7 - Modelo Canvas. Post it retirado do site <https://pt.vecteezy.com/vetor-gratis/post-it-notes>.

3.3. Análise SWOT

A análise *SWOT* é composta por quatro componentes: oportunidades, ameaças, forças e fraquezas, tendo como principal objetivo especificar todos os fatores, quer externos (oportunidades e ameaças), quer internos (forças e fraquezas), que são favoráveis e desfavoráveis para o nosso projeto.

Como oportunidades temos a própria estilização de *Anime*, pela sua crescente popularidade ao longo dos anos, e o facto de acrescentarmos aromas aos nossos estampados, o que nos iria diferenciar da concorrência. Já no plano das ameaças temos

a forte concorrência no mercado e os *dupes*, ou seja, o roubo de designs. Como forças, temos a possibilidade de criarmos o nosso próprio *Anime*, o que também nos iria diferenciar no mercado, a nossa estamparia ser de qualidade, pois ao termos a nossa própria impressora digital, ser-nos-ia permitida a realização de testes para verificar a qualidade do produto e também seria possível fazer a venda separada de estampados, em vez de os vendermos só em peças de roupa. Como fraquezas, temos fatores como altos custos de venda e produção, os aromas serem temporários e o caso de nem todas as pessoas estarem dispostas a usar peças com estamparia de *Anime*, visto que esse seria o nosso foco de estampagem.

<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Estamparia têxtil com aroma; - Estamparia com estilo anime; - Crescimento no mercado de anime; - Exclusividade em Portugal. 	<p>Ameaças:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dupes (cópias de designs); - Concorrência com mais reconhecimento (Bershka, Shein, Loewe, etc).
<p>Forças:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Diferenciação no mercado; - Estamparia de qualidade; - Criar o nosso próprio anime; - Termos a nossa própria impressora digital. 	<p>Fraquezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aroma temporário; - Estamparia somente de anime; - Nem todos estão dispostos a usar peças com estamparia anime; - Altos custos.

Figura 8 - Análise SWOT.

3.4. Cálculos de custos e orçamentação

Na figura seguinte encontra-se uma fotografia de uma tabela com o cálculo do custo do projeto, tendo em conta o preço por hora. Depois de terem sido preenchidos vários parâmetros com as respetivas despesas de cada setor, chegou-se ao preço de 6,96 euros por hora. Este cálculo é bastante importante para fazer orçamentos e para podermos chegar ao valor final do produto.

Calculo do preço / hora		
Custo	mensal	anual
Remuneração mensal	2250	31500
Seguros (acidentes de trabalho, viaturas, edifícios, etc)	50	600
Segurança social	21,40%	5778
Eletricidade, água e gás	150	1800
Internet e Telemóvel	50	600
Site		20
Deslocações e estadias	30	360
Ativos tangíveis - Depreciação de computadores	150	37,5
Ativos intangíveis - software, propriedade industrial, registo da marca, outros	200	66
Material de escritório e de desgaste rápido	30	360
Marketing e publicidade. Despesas de representação	30	360
Contabilidade, advogados e ou serviços de consultadoria	150	300
IRS	11,50%	isento
IVA	23%	isento
Despesas com Formação	300	300
Taxas bancárias para manutenção de conta	7	84
Outros gastos	100	100
Total gastos ano		42265,5
horas/dia		24
dias uteis		253
horas/ano		6072
Preço/hora		6,96

Figura 9 - Cálculo do preço por hora.

3.5. Fonte de Financiamento

Para decidirmos que fontes de financiamento se adequavam ao nosso projeto e decidirmos em que fase nos encontrávamos, decidimos inicialmente pesquisar as várias fontes de auxílio financeiro. Após esta pesquisa, concluímos que os financiamentos com que podíamos mais contar seriam: apoios que vêm dos próprios colaboradores/sócios; pedir um empréstimo a familiares ou amigos que estivessem dispostos a contribuir financeiramente; reinvestir com os próprios ganhos e empréstimos bancários. Numa etapa futura poderíamos incluir a participação em concursos empresariais que nos dão também a possibilidade de aumentar a lista de contactos e/ou trabalhar com *business angels*, que são um grupo de empreendedores que estão dispostos a investir em novos negócios, mas em troca têm que receber de volta a quantia que investiram.

4. Planeamento do Projeto

4.1. Cronograma

Este é o nosso cronograma, o qual contém o planeamento estipulado para a execução do projeto.

Neste sentido, planeamos ter cinco etapas para a realização e conclusão do projeto, sendo elas a pesquisa, que tem como duração quatorze semanas; a criação dos *Prints*, de dezasseis semanas; a aquisição das matérias-primas, com uma duração de três

semanas e, por fim, os ajustes, em que preparamos tudo para a finalização do projeto e terminamos etapas que ainda nos faltam concluir, tendo a duração das quatro últimas semanas.



Figura 10 - Cronograma.

4.2. WBS

Para melhor organizarmos o nosso projeto, criámos uma WBS (Work Breakdown Structure). Esta ferramenta tem como objetivo identificar as tarefas necessárias para a execução do projeto. Assim sendo, existe um planeamento do trabalho através de um esquema hierárquico das tarefas a serem completadas.

Na pesquisa vamos nos informar em relação ao nosso mercado, à oferta de estampados, como iremos fazer os *Prints* com aromas e também uma investigação sobre estampa, *Animes* e aromas. O segundo tópico é a criação de *Prints*, em que iremos desenvolver personagens de *Anime* através de um computador ou manualmente. O terceiro tópico é a aquisição de matérias-primas, em que iremos comprar os produtos necessários para a estampagem, sendo eles chapéus, *tote bags* e t-shirts. A quinta e última fase é a estampagem das peças, na qual iremos estampar os protótipos na faculdade com o método de estampa digital.

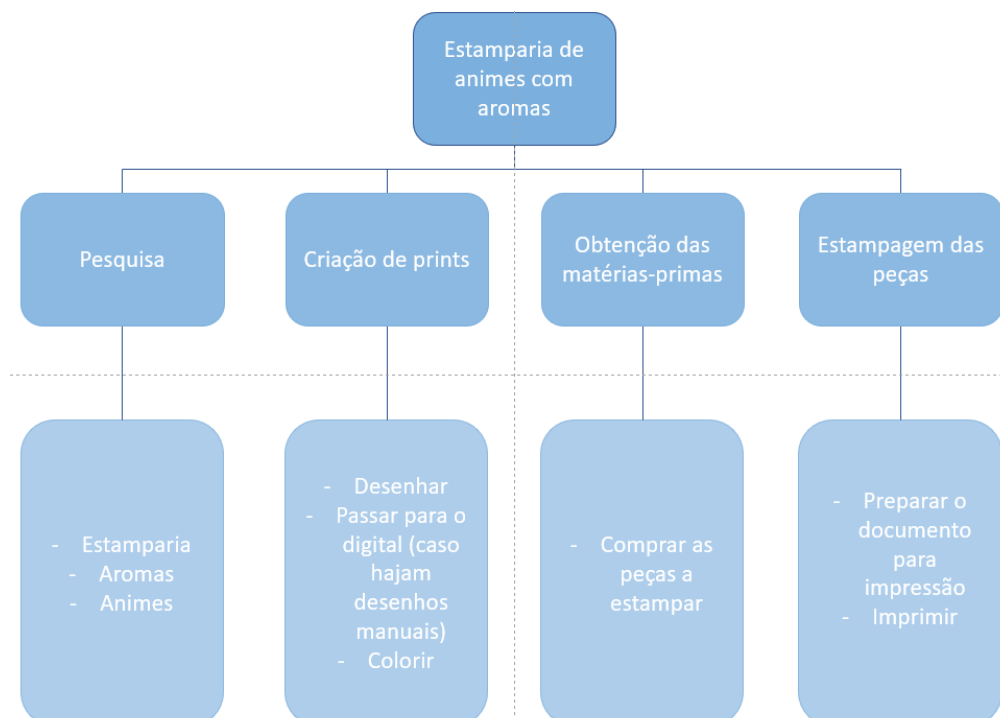


Figura 11 - Esquema do WBS.

5. Estudo de mercado

5.1. Questionário

Para percebermos o quão viável seria o nosso projeto e se o mesmo tinha mercado, decidimos optar por elaborar um questionário. Neste questionário conseguimos perceber alguns dados do mercado disposto a comprar os nossos produtos.

Neste questionário, ao qual 113 pessoas responderam (10/01/2022 até 21/01/2022), começámos por perguntar ao público qual era a sua idade, ao que a grande maioria respondeu estar entre os 14-20 e os 21-30 anos.

Que idade tem?
113 respostas

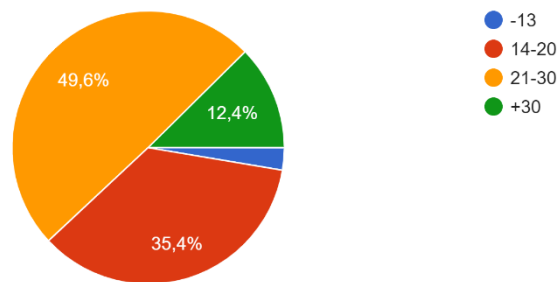


Figura 12 - Gráfico com a questão referente à idade. Imagem retirada do google *forms*.

Questionámos também as pessoas com perguntas como onde costumam comprar roupa, ao que a grande maioria respondeu “em lojas físicas”, e de que género, ao que 57,5% respondeu feminino, 43,4% masculino e 31,9% unissexo.

Onde normalmente compra roupa?
113 respostas

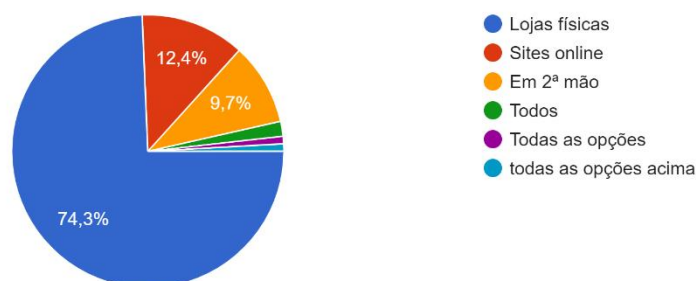


Figura 13 - Gráfico inerente à questão de onde o público compra roupa. Imagem retirada do google *forms*.

Que gênero de roupa normalmente compra?

113 respostas

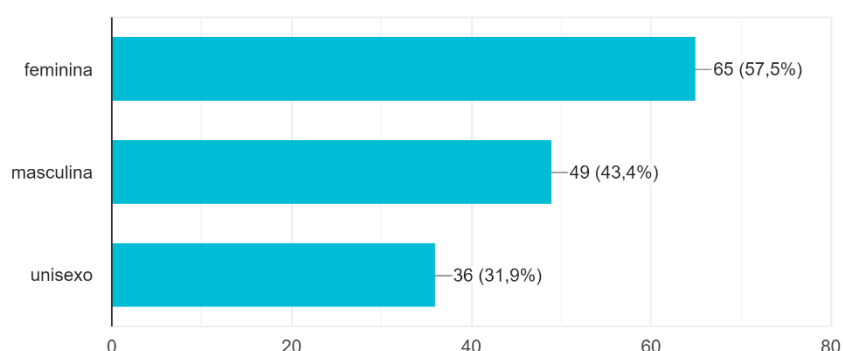


Figura 14 - Gráfico com respostas dirigidas ao tipo de roupa que o público normalmente compra. Imagem retirada do google forms.

Outra questão presente era se costumavam assistir *Anime*, à qual as respostas não diferenciaram muito entre si (a nível de percentagem), com 37,2% para “sim”, 30,1% “às vezes” e 32,7% “não”.

Costuma Assistir Animes?

113 respostas

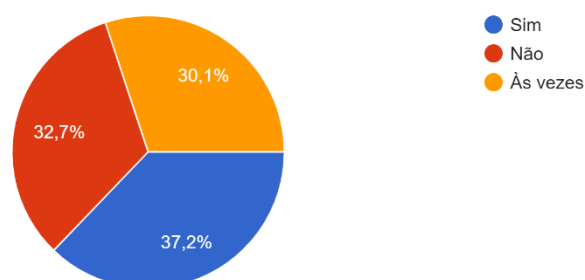


Figura 15 - Gráfico com a questão “costuma assistir *Animes*?”. Imagem retirada do google forms.

A seguir, era perguntado às pessoas que tinham respondido “sim” quais foram os *Animes* que tinham visto, para saber quais os gostos dos nossos futuros clientes. Assim, as respostas foram bastantes, tendo sido respondido com mais frequência Attack on Titan, Sailor Moon, Black Clover, Bleach, One Piece, Nanatsu no Taizai, Fairy Tail, Naruto, Boruto, Beastars, One Punch Man, Demon Slayer, Dragon Ball e Highschool DxD.

Outra das perguntas feitas neste questionário foi se o público já tinha ido a alguma convenção de *Anime*, sendo que a maioria respondeu “não”, com 81,1%, o que nos levaria a pensar que a venda nestes espaços seria fraca, mas com alguma probabilidade de obter lucro, pois 1,7% já teria ido a uma convenção, havendo possibilidade de regressarem a um destes mesmos eventos, como a *Comic Con* ou o *IberAnime*.

Alguma vez foi a uma convenção de animes?

106 respostas

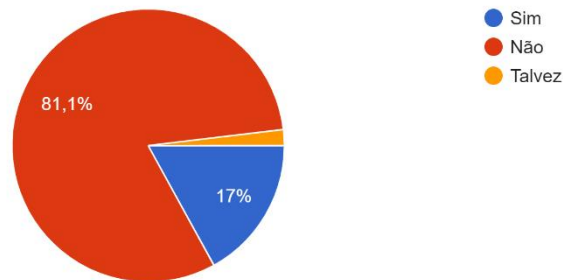


Figura 16 - Gráfico da resposta à pergunta sobre convenção de *Animes*. Imagem retirada do google forms.

Após essas questões, surgiram as perguntas: "Gostaria de ter o seu próprio *Anime* estampado na sua roupa?", ao qual 46,3% das pessoas responderam que sim, 33,3% nunca tinha pensado nisso e 14,8% respondeu que talvez.

Gostaria de ter o seu próprio anime estampado na sua roupa?

108 respostas

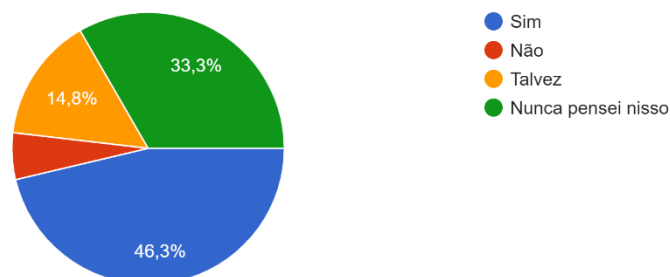


Figura 17 - Gráfico com as respostas da questão sobre o interesse da pessoa em ter o seu próprio *Anime* estampado na roupa. Imagem retirada do google forms.

Por último, no questionário foi feita a pergunta "Gostava de poder escolher o aroma a aplicar no seu estampado?", ao que 74,5% responderam que sim e 22,7% talvez, sendo que os aromas mais escolhidos foram cítricos, lavanda, morango e rosas, entre outras opções, o que nos levou a acreditar que a nossa proposta poderia ser bem aceita pelo público, dado o resultado positivo do questionário.

Gostava de poder escolher o aroma a aplicar no seu estampado ?
110 respostas

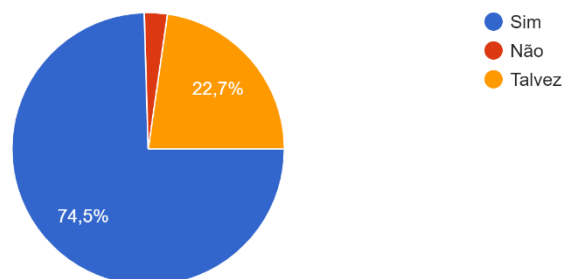


Figura 18 - Gráfico correspondente à escolha do consumidor sobre aromas. Imagem retirada do google forms.

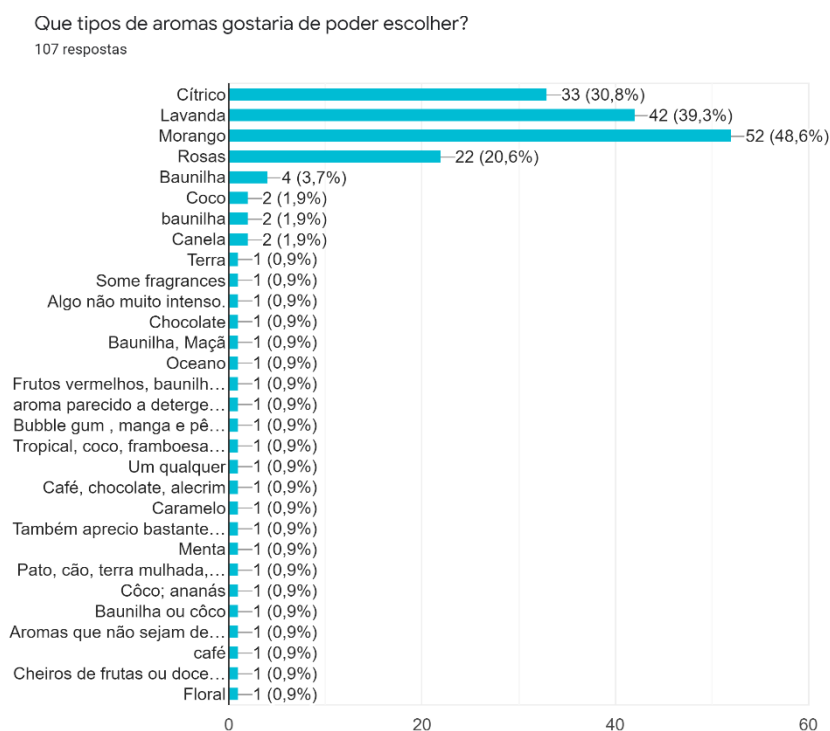


Figura 19 - Algumas das respostas dadas sobre o aroma em escolha. Imagem retirada do google forms.

5.2. Público-alvo

Para chegarmos a uma conclusão sobre qual seria o nosso público-alvo, foram realizados uma pesquisa visual e um questionário. No que diz respeito à pesquisa visual, os membros foram observando lojas e correspondentes websites, e chegámos à conclusão de que a grande maioria vendia peças masculinas no que corresponde a estampados com *Animes*, como o caso da marca *Bershka*. Quanto ao questionário, este teve início a 10/01/2022 e finalizou a 21/01/2022, no qual perguntámos aos participantes a sua idade, onde compravam roupa e qual o género de roupa, como

observado anteriormente, e chegámos à conclusão de que o mais acertado seria fazer peças unissexo para um público entre os 14-20 e os 21-30 anos.

5.3. *Moodboard*

Com base nos estudos de mercado realizados, foi efetuado um *moodboard* com imagens que ajudassem a visualizar o público-alvo em questão, público este que gosta de ver *Animes*, ler *mangas* e comprar/vestir *merchandise* dos seus *Animes* favoritos, ou que gosta de colecionar peças/elementos relacionados com *Animes*.

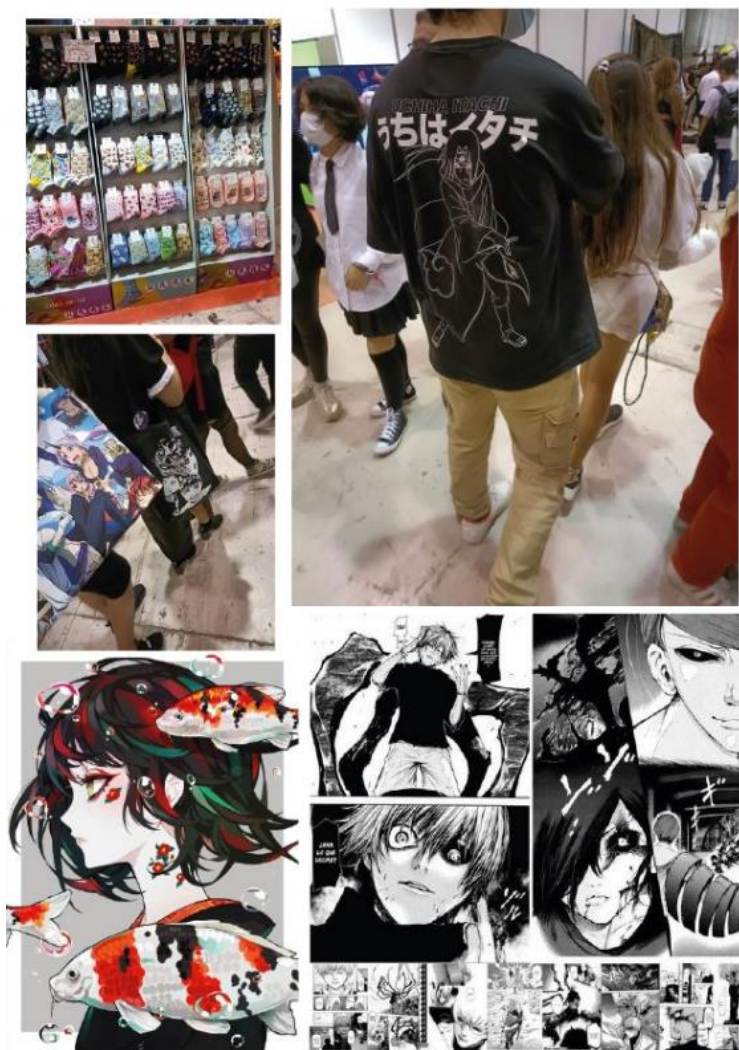


Figura 20 - Painel de público-alvo. Imagens retiradas de pesquisa em campo no *iberAnime* e nos sites

https://www.pinterest.pt/pin/ARybKCdmtWARUqhJOJClwnPjJyybQHm6oJ6Scv_nd5Nn1fYsZmkutGI/ e <https://colouadesivos.com.br/produtos/papel-de-parede-adesivo-manga-tokyo>

6. Desenvolvimento

6.1. Fantasia

6.1.1. Definição

A fantasia é um género de ficção que envolve elementos mágicos, por norma num universo não real e por vezes inspirado na mitologia e no folclore. No que diz respeito ao mundo dos *Animes*, são imensos os que entram no universo da fantasia, por ser um subgénero fácil de conciliar com outros géneros, como o romance, o sobrenatural, a ação, etc., e que fornece ao expectador uma experiência visual com personagens a lutarem contra monstros, com a ajuda de poderes mágicos.

6.1.2. Pesquisa

Para os estampados/*Prints* de *Animes*, focámo-nos nos elementos da natureza e criámos personagens através deles. Para auxílio de criação das personagens, primeiro foram criados dois painéis de fantasia, um sobre fantasia no geral e outro sobre fantasia no que toca ao *Anime*. Para além desses painéis, foram feitos *moodboards* para cada personagem, sendo que a personagem escolhida e o correspondente *Print* serão apresentados no tópico seguinte, enquanto as restantes personagens e os respetivos estudos se encontram nos anexos.



Figura 21 - *Moodboard* com *Animes* no subgênero de fantasia. Imagens retiradas dos sites <https://en.wikipedia.org/wiki/Kyousougiga>, <https://www.nivelepico.com/2016/12/28/zetsuen-no-tempest/>, <https://www.intoxianime.com/2014/12/shingeki-no-bahamut-genesis-review-uma/>, <https://animeuknews.net/2018/05/the-beginners-guide-to-the-fate-franchise/>, <https://www.imdb.com/title/tt1355642/>, <https://pt.ign.com/attack-on-titan-1/109084/news/attack-on-titan-nem-os-atores-sabem-como-termina/>, <https://www.intoxianime.com/tag/nanatsu-no-taizai/> e https://pt.wikipedia.org/wiki/Kill_la_Kill.



Figura 22 - *Moodboard* de fantasia. Imagens retiradas dos sites <https://weheartit.com/entry/346124005>, <https://www.quotev.com/quizzes/t/Fantasy+Aesthetic>, <https://euphoric-cores.tumblr.com/>, <https://www.pinterest.pt/pin/27303141481681558/>, <https://www.pinterest.pt/pin/2322237298683032/>, <https://www.pinterest.pt/pin/308144799513932620/>, <https://www.pinterest.pt/pin/211174973397936/> e <https://www.pinterest.pt/pin/111112315797259826/>.

6.1.3. Prints

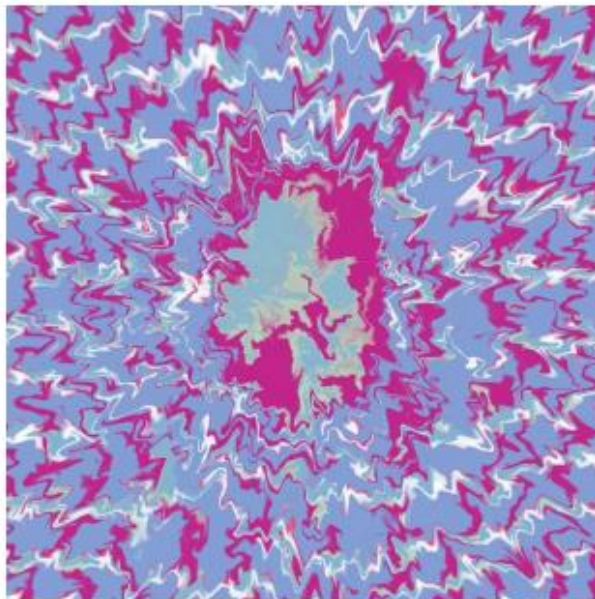


Figura 23 - *Print 1* da temática fantasia.



Figura 24 - *Print 2* da temática fantasia.

6.1.4. Matéria-Prima

No ramo da fantasia, e dentro de peças como t-shirts, *tote bags* e chapéus, foi acordado o desenvolvimento de um chapéu como elemento a ser estampado. Contudo, este acessório será primeiramente estampado num protótipo num tecido 100% poliéster, devido ao facto de só ser possível estampar neste material em específico, na faculdade, através do método de estampagem digital, mas o produto final seria

estampado em algodão. Em baixo é possível visualizar o *mockup* de um chapéu com o *print* escolhido.



Figura 25 - *Mockup* de chapéu com o *print* escolhido.

6.1.5. Protótipo



Figura 26 - Protótipo do chapéu com o *print* escolhido, vista de frente.



Figura 27 - Protótipo do chapéu com o *print* escolhido, vista de lado.



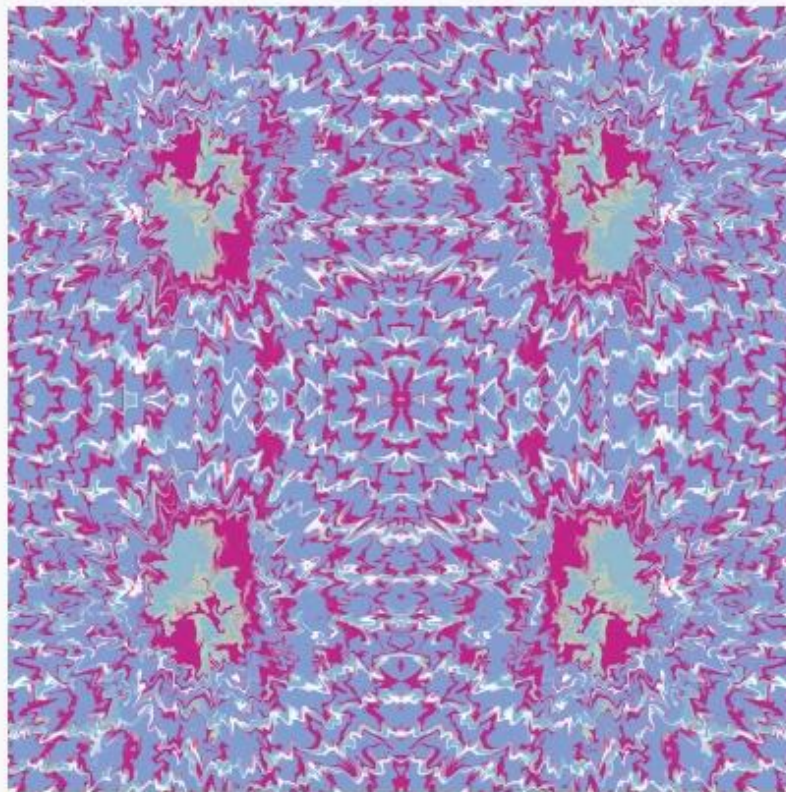
Figura 28 - Protótipo do chapéu com o *print* escolhido, vista de costas.



Figura 29 - Protótipo do chapéu com o *print* escolhido, vista do avesso.

6.1.6. Ficha técnica

Designer: Duarte Almeida	Produto: Chapéu	Dimensões Reais: 32x11cm	Ficha Técnica Têxtil
Cliente: Projeto	Data: 29/06/2022	Escala: 1/5cm	



P 117-3 C



P 141-1 C



P 83-8 C



P 106-1 C



P 71-7 C

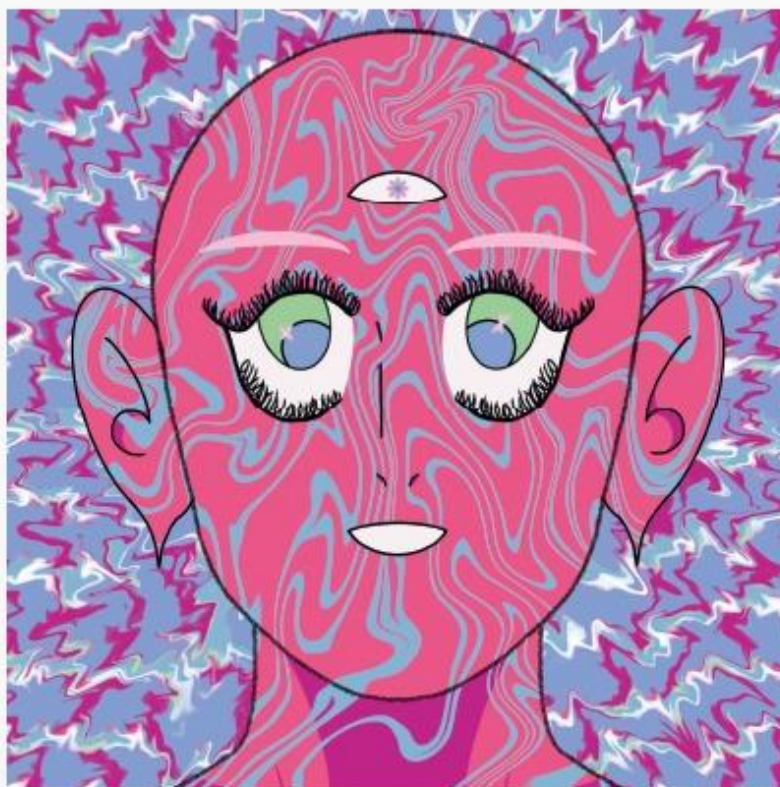


P 104-4 C

Memória Descritiva: Rappor com repetição. O estampado terá 32x11. O material utilizado para a estampagem do protótipo é um tecido branco 100% polyester. Estampagem a metro.

Figura 30 - Ficha técnica do estampado do *print* 1.

Designer: Duarte Almeida	Produto: Chapéu	Dimensões Reais: 32x11	Ficha Técnica Têxtil
Cliente: Projeto	Data: 29/06/2022	Escala: 1/5cm	



P 117-3 C



P 141-1 C



P 83-8 C



P 106-1 C



P 71-7 C

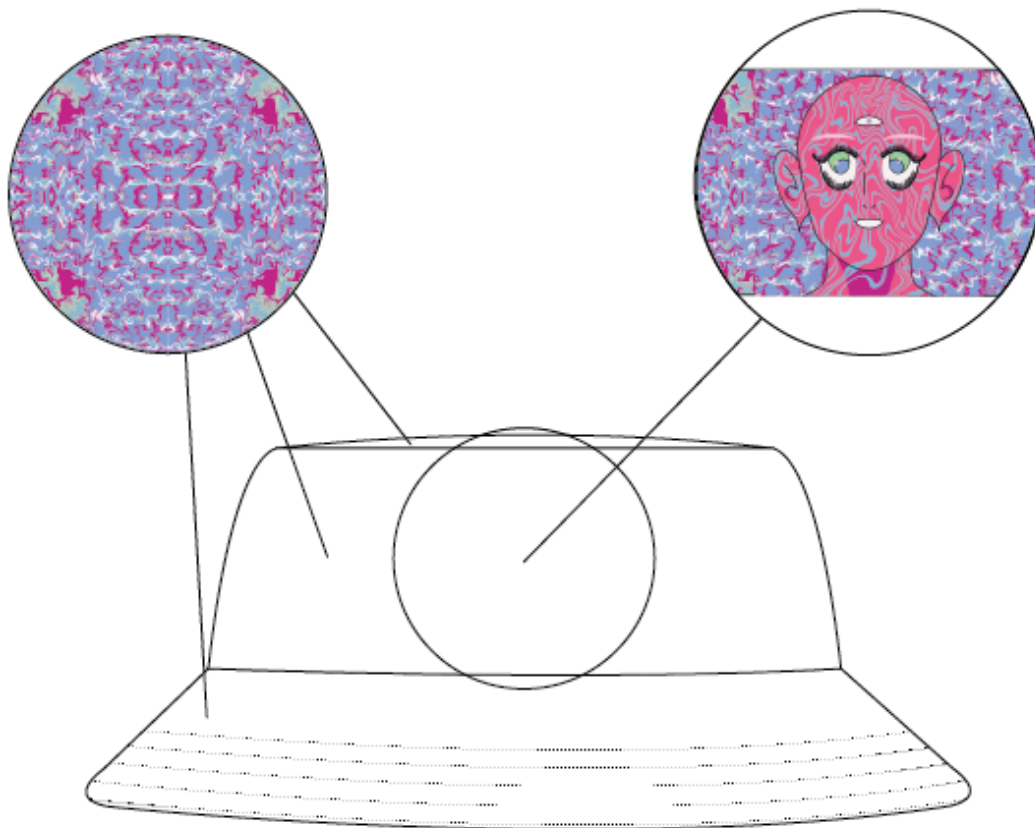


P 104-4 C

Memória Descritiva: Rappor sem repetição. O estampado terá 32x11. O material utilizado para a estampagem do protótipo é um tecido branco 100% polyester. Esta medida está direcionada para a frente do chapéu.

Figura 31 - Ficha técnica do estampado do *print* 2.

Designer: Duarte Almeida	Produto: Chapéu	Referência - C1	Ficha Técnica de Produto
Cliente: Projeto	Data: 29/06/2022		



Memória Descritiva: Chapéu com estampado a metro e estampado localizado na frente.

Figura 32 - Ficha técnica do chapéu.

6.2. Romance

6.2.1. Definição

Os *Animes* com o género “romance” têm como foco as relações amorosas dos personagens da animação, tendo um ou mais casais, e são desenvolvidos em torno do tema “amor” entre todos os casais do *Anime*. A prioridade principal dos *Animes* com este género é desenvolver a história de amor dos casais, mostrando as emoções e pensamentos dos personagens, enquanto outros aspetos do enredo ficam em segundo plano ou são usados para desenvolver a história de amor.

Porém, este género é muitas vezes encontrado como complementar a outros géneros de *Anime*, uma vez que encontramos histórias que não narram um desenvolvimento romântico intenso entre as personagens, mas têm uma conclusão sobre isso durante o *Anime*. Nestes casos, o romance também pode ser mostrado de forma indireta.

Nos *Animes* de romance, quase sempre o final é feliz, com o casal junto e recompensado pelos seus esforços em manter a relação duradora.

6.2.2. Pesquisa



Figura 33 - Moodboard de alguns animes de romance. Imagens retiradas do site *MyAnimeList*.

6.2.3. Prints

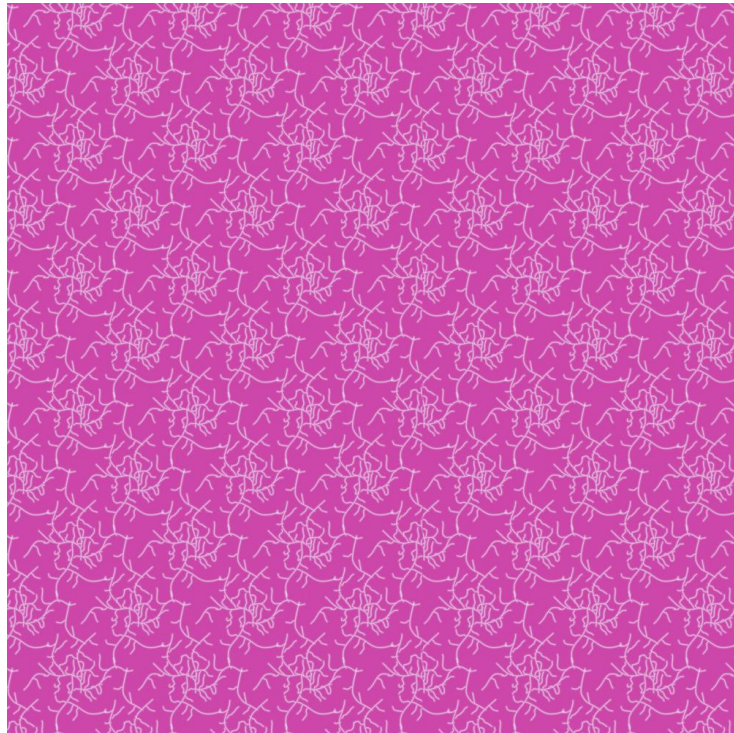


Figura 34 - *Print 1* da temática romance.

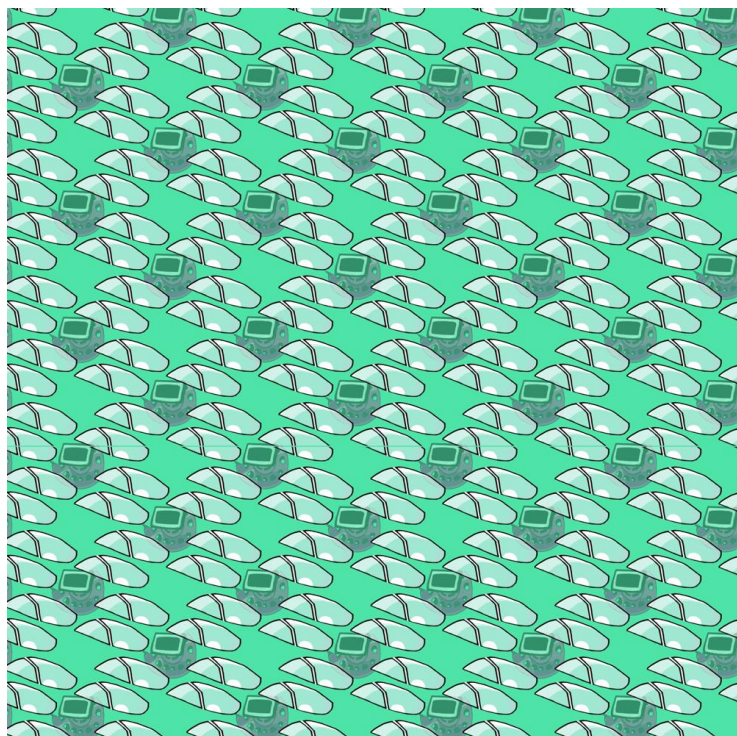


Figura 35 - *Print 2* da temática romance.



Figura 36 - *Print 3* da temática romance.



Figura 37 - *Mockup* das *tote bags* com os *prints* escolhidos. Imagem retirada do site freepik.

6.2.4. Matéria-Prima

Para esta temática, a matéria-prima a ser estampada vai ser uma *tote bag* já confeccionada. O material da *tote bag* para protótipo vai ser um tecido branco 100% poliéster, porém, para os produtos finais, vão ser usadas *tote bags* com uma

componente 100% de algodão, ou então serão constituídas com um tecido com uma componente maior de algodão.

Não vai ser usada a composição 100% de algodão nos protótipos porque para o método a estampar na faculdade, impressão digital, é necessário que o material seja 100% poliéster.

A matéria-prima vai ser branca, para dar ênfase ao estampado, e vão ser peças já confeccionadas, pois o nosso objetivo é trabalhar os desenhos, e não as peças em si. Porém, existe a possibilidade de fazermos o nosso próprio design nas peças, caso avancemos para o mercado com a ideia de colocar um bolso nas *tote bags*, de maneira a estar a sacola com o cheiro.

6.2.5. Protótipos



Figura 38 - Protótipo do *print 1* da *tote bag* com o *print* escolhido, vista de frente.



Figura 39 - Protótipo do *print* 1 da *tote bag* com o *print* escolhido, pormenor do estampado.



Figura 40 - Protótipo do *print* *tote bag* 2 da com o *print* escolhido, vista de frente.



Figura 41 - Protótipo do *print 2* da *tote bag* com o *print* escolhido, pormenor do estampado.



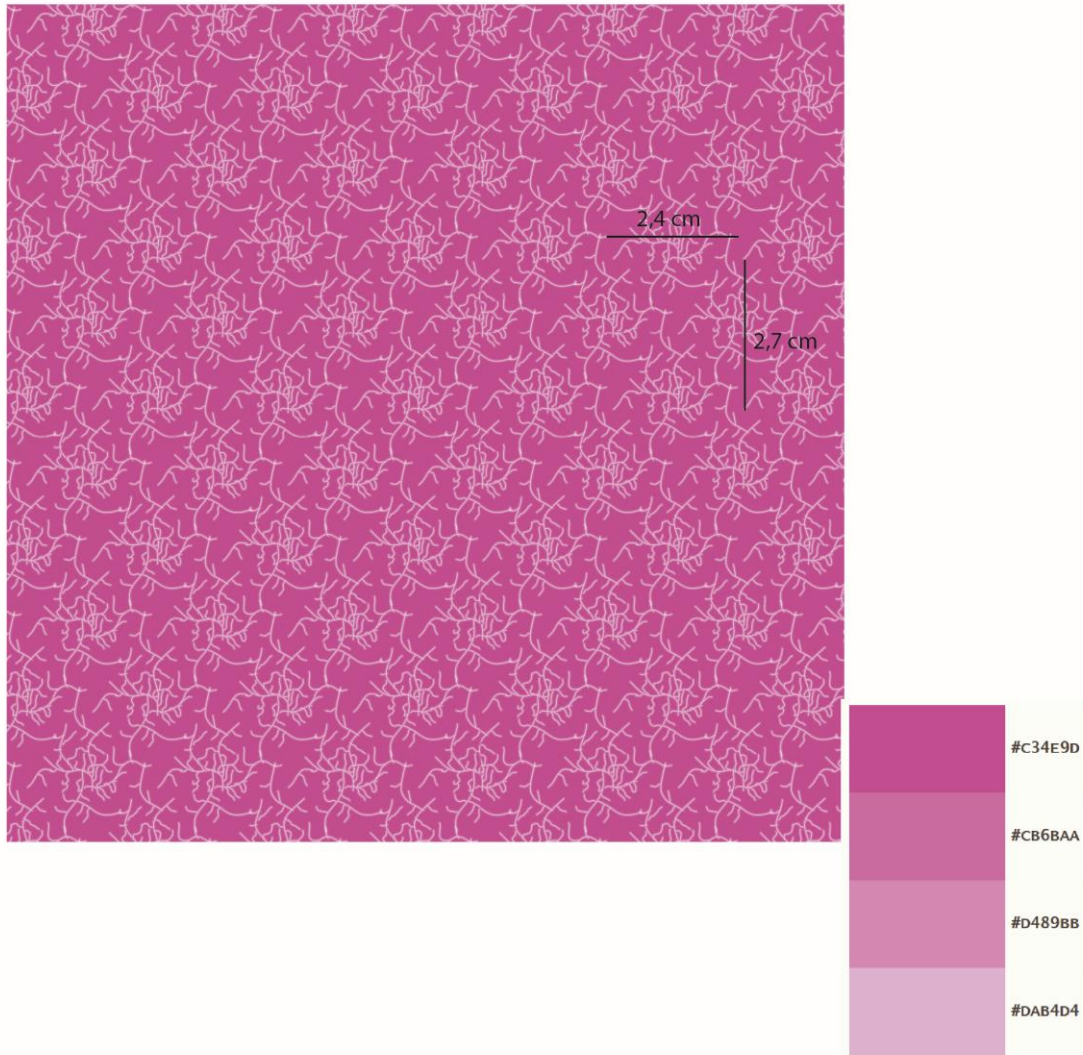
Figura 42 - Protótipo do *print 3* da *tote bag* com o *print* escolhido, vista de frente.



Figura 43 - Protótipo do *print* 3 da *tote bag* com o *print* escolhido, pormenor do estampado.

6.2.6. Ficha técnica

Designer: Cláudia Ricardo	Cliente: Projeto	Produto: Tote bag	
Data: 29/06/2022	Dimensões reais: 30 cm	Escala: 1/2 cm	Ficha Técnica Têxtil



Rappor único sem repetição. O estampado terá 30 cm por 30 cm. O material utilizado para a estampagem do produto final é um tecido branco 100% algodão.
Observações: Não foi possível dividir o padrão por cores, pois existem meios-tons.

Cores retiradas do site <https://palettegenerator.com/>

Figura 44 - Ficha técnica do estampado do *print* 1.

Designer: Cláudia Ricardo	Cliente: Projeto	Produto: Tote bag	
Data: 26/06/2022	Dimensões reais: 30cm	Escala: 1/4 cm	Ficha Técnica Têxtil

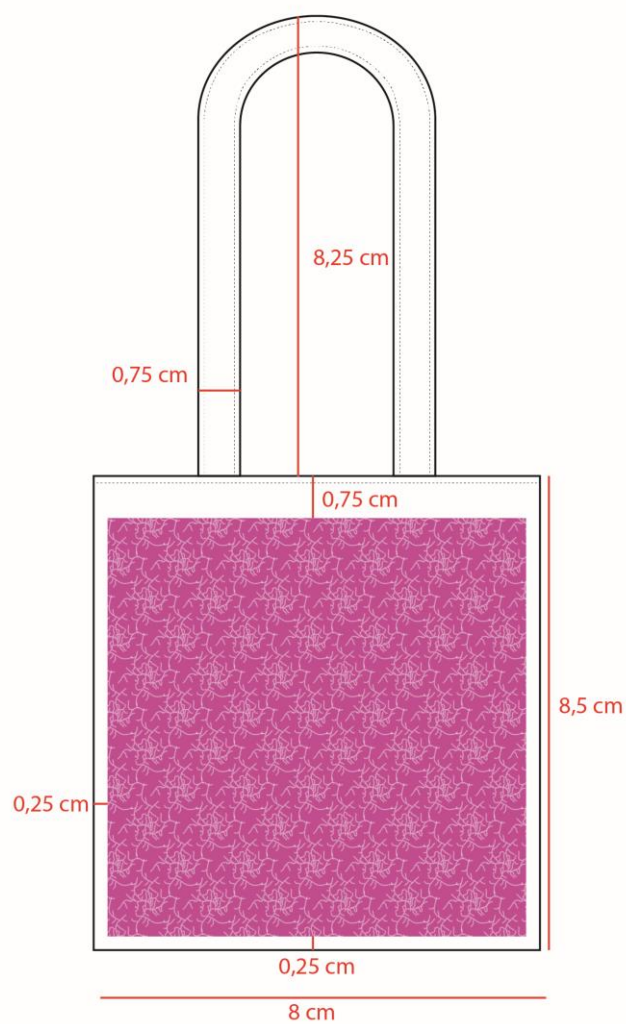
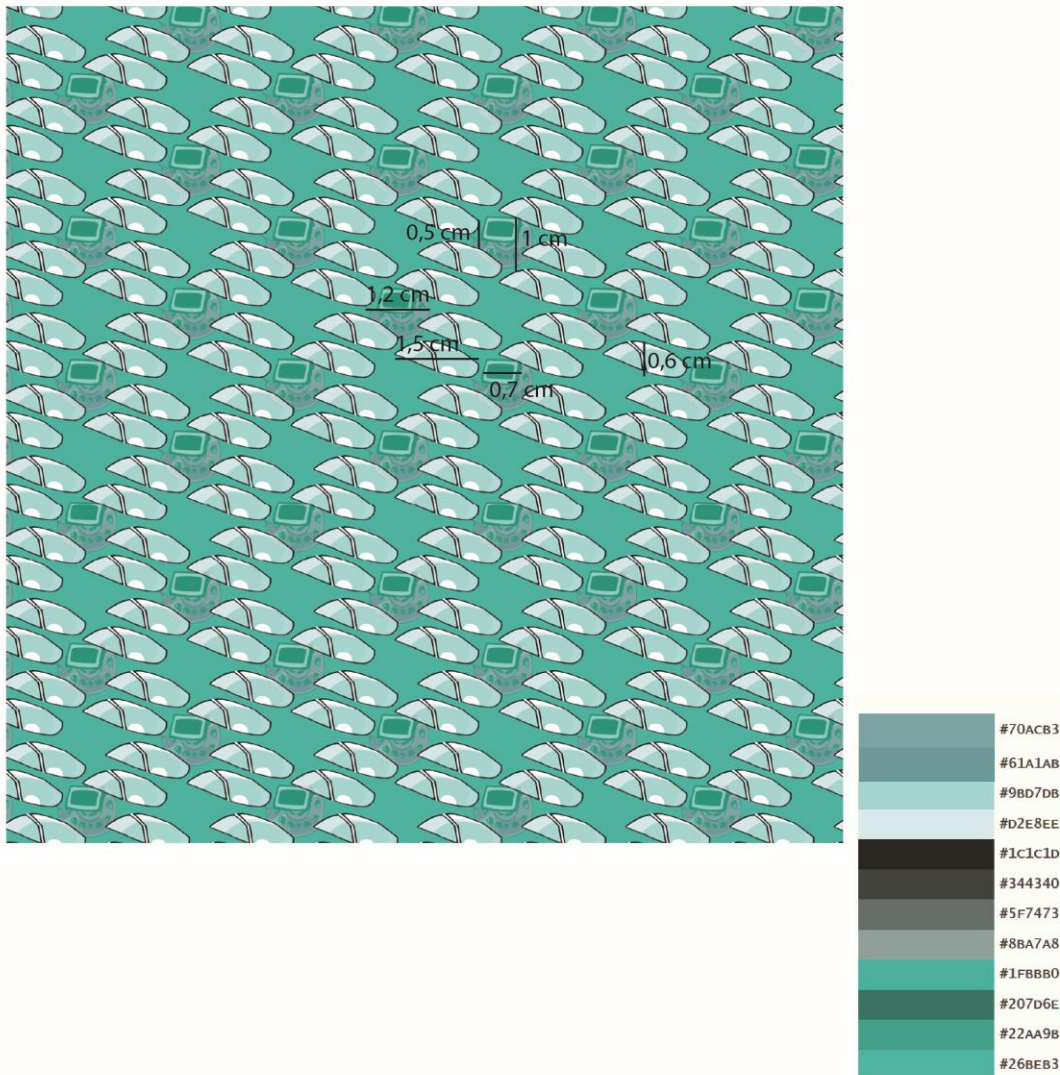


Figura 45 - Ficha técnica da *tote bag*, *print 1*.

Designer: Cláudia Ricardo	Cliente: Projeto	Produto: Tote bag	
Data: 29/06/2022	Dimensões reais: 30 cm	Escala: 1/2 cm	Ficha Técnica Têxtil



Rappor único sem repetição. O estampado terá 30 cm por 30 cm. O material utilizado para a estampagem do produto final é um tecido branco 100% algodão.
Observações: Não foi possível dividir o padrão por cores, pois existem meios-tons.

Cores retiradas do site <https://palettegenerator.com/>

Figura 46 - Ficha técnica do estampado do *print 2*.

Designer: Cláudia Ricardo	Cliente: Projeto	Produto: Tote bag	
Data: 26/06/2022	Dimensões reais: 30cm	Escala: 1/4 cm	Ficha Técnica Têxtil

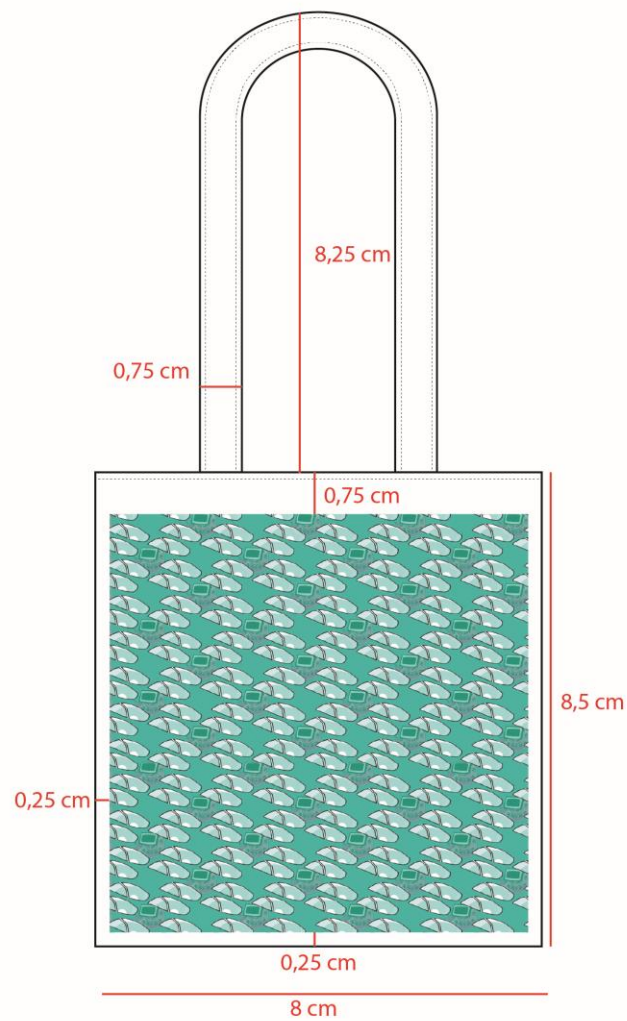
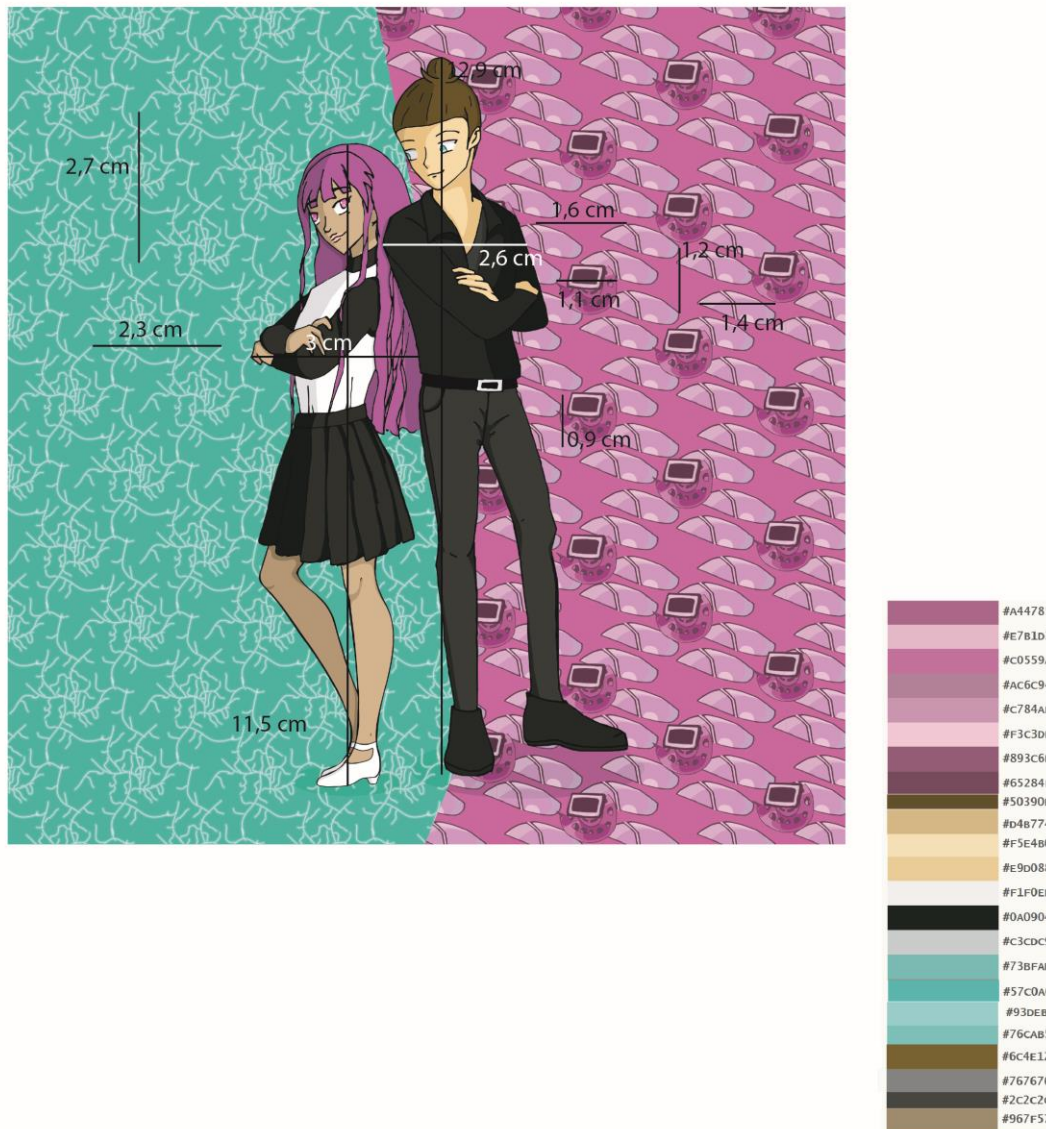


Figura 47 - Ficha técnica da *tote bag*, print 2.

Designer: Cláudia Ricardo	Cliente: Projeto	Produto: Tote bag	
Data: 26/06/2022	Dimensões reais: 30cm	Escala: 1/2 cm	Ficha Técnica Têxtil



Rappor único sem repetição. O estampado terá 30 cm por 30 cm. O material utilizado para a estampagem do produto final é um tecido 100% algodão.

Observações: Não foi possível dividir o padrão por cores, pois existem meios-tons.

Cores retiradas do site <https://palettegenerator.com/>

Figura 48 - Ficha técnica do estampado do *print 3*.

Designer: Cláudia Ricardo	Cliente: Projeto	Produto: Tote bag	
Data: 26/06/2022	Dimensões reais: 30cm	Escala: 1/4 cm	Ficha Técnica Têxtil

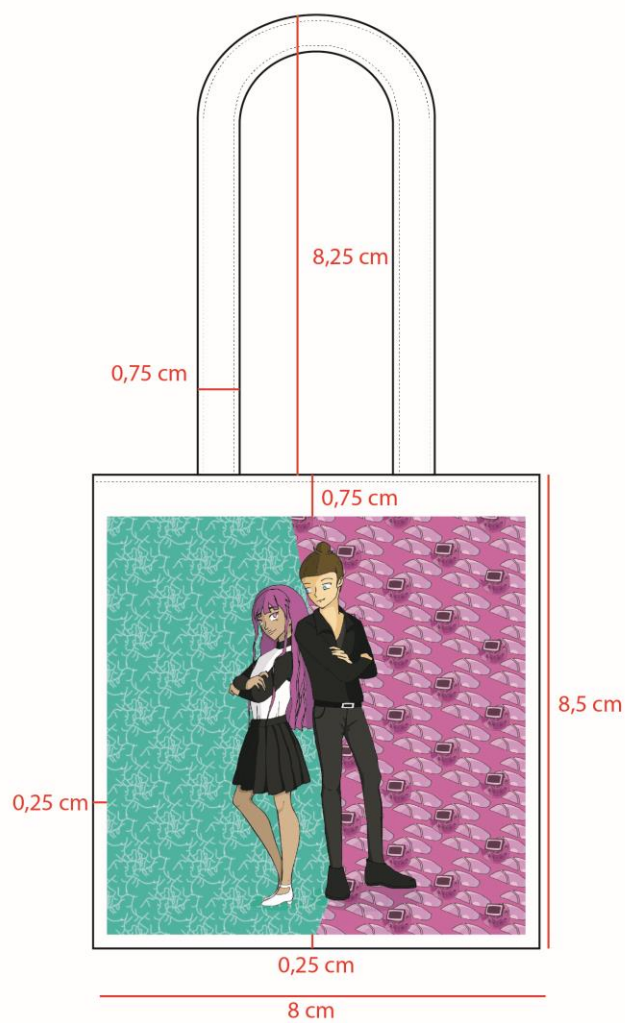


Figura 49 - Ficha técnica da *tote bag*, *print 3*.

6.3. Sobrenatural

6.3.1. Definição

O género de *Animes* "sobrenatural", na maioria das vezes, retrata seres demoníacos, espíritos, almas, fantasmas, seres de outro mundo e outros tipos de criaturas místicas. Também apresenta eventos bizarros, fenómenos misteriosos e todos os outros tipos de sentimentos, como o da estranheza.

Algumas das suas características são ultrapassar as leis da força e da natureza, acima da natureza humana, sobre-humano, fenómenos extraterrenos, oculto ou paranormal, os milagres religiosos, magia, feitiços e maldições, o contacto com a vida após a morte e reencarnação, as possessões demoníacas, profecias, entidades sobrenaturais (vampiros, lobisomens, fantasmas, etc....).

Enquanto os traços de personagem dos *Animes* sobrenaturais, por exemplo, demónio ou espírito, são retratados de forma mais explícita, os cenários não são imediatamente claros, por estes também serem complementados com outros géneros de *Animes*.

Estes géneros de *Anime* complementares podem ser de romance, fantasia, *hentai*, comédia, entre outros géneros descritos anteriormente na lista de *Animes*.

6.3.2. Pesquisa

Com uma intensa pesquisa de *Animes* sobrenaturais, foi decidido criar um *moodboard* com a inspiração adquirida através das informações retiradas dos mesmos, para a criação de *Prints*, utilizados para serem depois estampados.

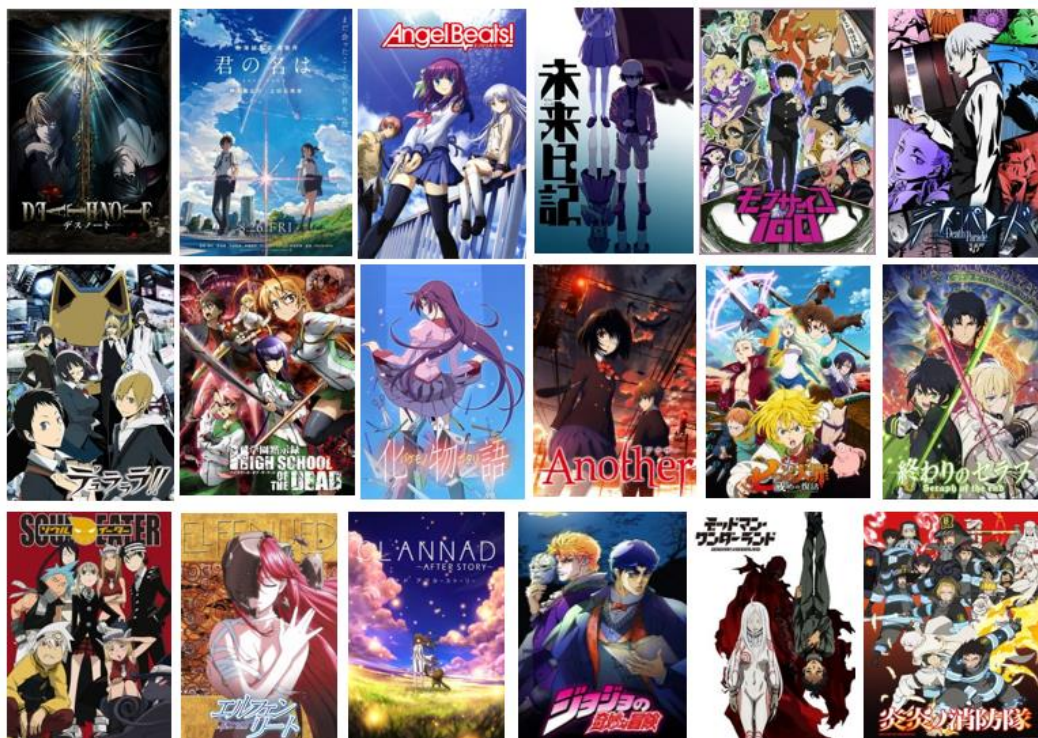


Figura 50 - Moodboard de alguns animes da temática sobrenatural. Imagens retiradas do site myAnimelist. <https://myanimelist.net/anime/genre/8/Drama>.



Figura 51 - Moodboard do desenvolvimento dos desenhos dos animes sobrenaturais. Imagens retiradas do site <https://www.pinterest.pt/>.

6.3.3. Prints



Figura 52 - *Print 1* do tema sobrenatural.



Figura 53 - *Print 2* do tema sobrenatural.

6.3.4. Matéria-Prima

A matéria-prima utilizada seria as t-shirts 100% poliéster, que seriam estampadas na faculdade num workshop de estamparia, sendo estas peças protótipos, uma vez que futuramente seriam mudadas para t-shirts 100% algodão, por ser um tecido com maior resistência às lavagens e de maior durabilidade.

Os protótipos não teriam a propriedade aromática pois, como estudantes universitários, o nosso orçamento não consegue chegar à compra da tinta. Por ser um microencapsulado e ter outras propriedades, esta tinta torna-se bastante cara, o que nos levou a encontrar outra solução, saquinhos de cheiro em bolsos, que serão explicados posteriormente.



figura 54 - *Mockup* das t-shirts com os *Prints* escolhidos. *Mockups* retirados dos sites https://www.freepik.com/free-psd/valentine-s-couple-t-shirts-Mockup-psd-red-lollipop-lips-theme_18982931.htm#query=t%20shirt%20Mockup&position=2&from_view=keyword e [https://www. freepik.com/free-psd/ecological-t-shirt-packaging-Mockup_18847657.htm](https://www.freepik.com/free-psd/ecological-t-shirt-packaging-Mockup_18847657.htm).

6.3.5. Protótipo



Figura 55 - Protótipo do *print* 1 da t-shirt com o *Print* escolhido, vista de frente.



figura 56 - Protótipo do *print* 1 da t-shirt com o *print* escolhido, pormenor do estampado.



Figura 57 - Protótipo do *print* 2 da t-shirt com o *print* escolhido, vista de frente.



Figura 58 - Protótipo do *print* 2 da t-shirt com o *print* escolhido, pormenor do estampado.

6.3.6. Ficha técnica


Ficha Técnica 1	ESART	Cliente: Projeto final	Coleção: Estamparia de anime
Designer: Alexandra Cardoso		Data de Execução: 30/06/2022	
			
Descrição do Estampado			
Medidas: 30 cm largura x 50 cm altura Estamparia digital			
Observações			
impossível dividir as cores por haver meios tons.			

Figura 59 - Ficha técnica do estampado do *print* 1.



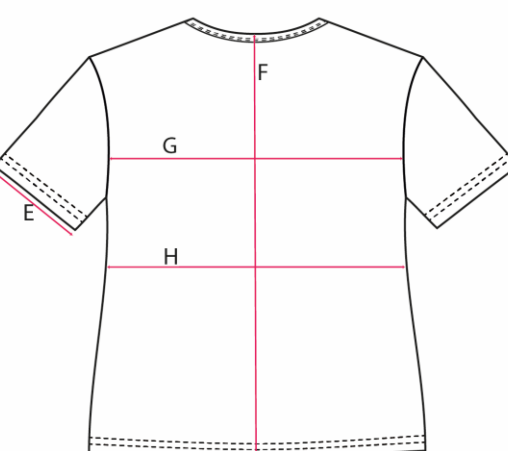
Ficha técnica de Medidas – Measurements datasheet						
	Cliente/Marca Client/Brand	Alexandra Cardoso	Modelo/Referência Sample/ Reference	T-01	Data Date	
	Coleção Collection	unisexo	Gama de tamanhos Size Range	XXS/ XXL	Revisão nº Revision nr	
	Estação Seasons	Primavera/ Verão	Tamanho base Sample Size	46	Data de revisão Date of revision	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>FRENTE</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>COSTAS</p>  </div> </div>						
Medidas base Sample size measurements						
Código Code	Descrição Description	Medida (cm) Measurement	Código Code	Descrição Description	Medida (cm) Measurement	
A	Medida da gola	15 cm				
B	Medida da largura da cava	23 cm				
C	Medida da largura em baixo	71 cm				
D	Medida da altura da manga	21 cm				
E	Medida da largura da manga	20 cm				
F	Medida da altura costas	65,5 cm				
G	Medida do peito	67,5 cm				
H	Medida da cintura	66 cm				
I	Largura do estampado	30,5 cm				
J	Altura do estampado	37cm				

Figura 60 - Ficha técnica da t-shirt, *print* 1.


Ficha Técnica 2	ESART	Cliente: Projeto final	Coleção: Estamparia de anime
Designer: Alexandra Cardoso		Data de Execução: 30/06/2022	
			
Descrição do Estampado			
Medidas: 30 cm largura x 50 cm altura Estamparia digital			
Observações			
impossível dividir as cores por haver meios tons.			

figura 61 - Ficha técnica do estampado do *print* 2.

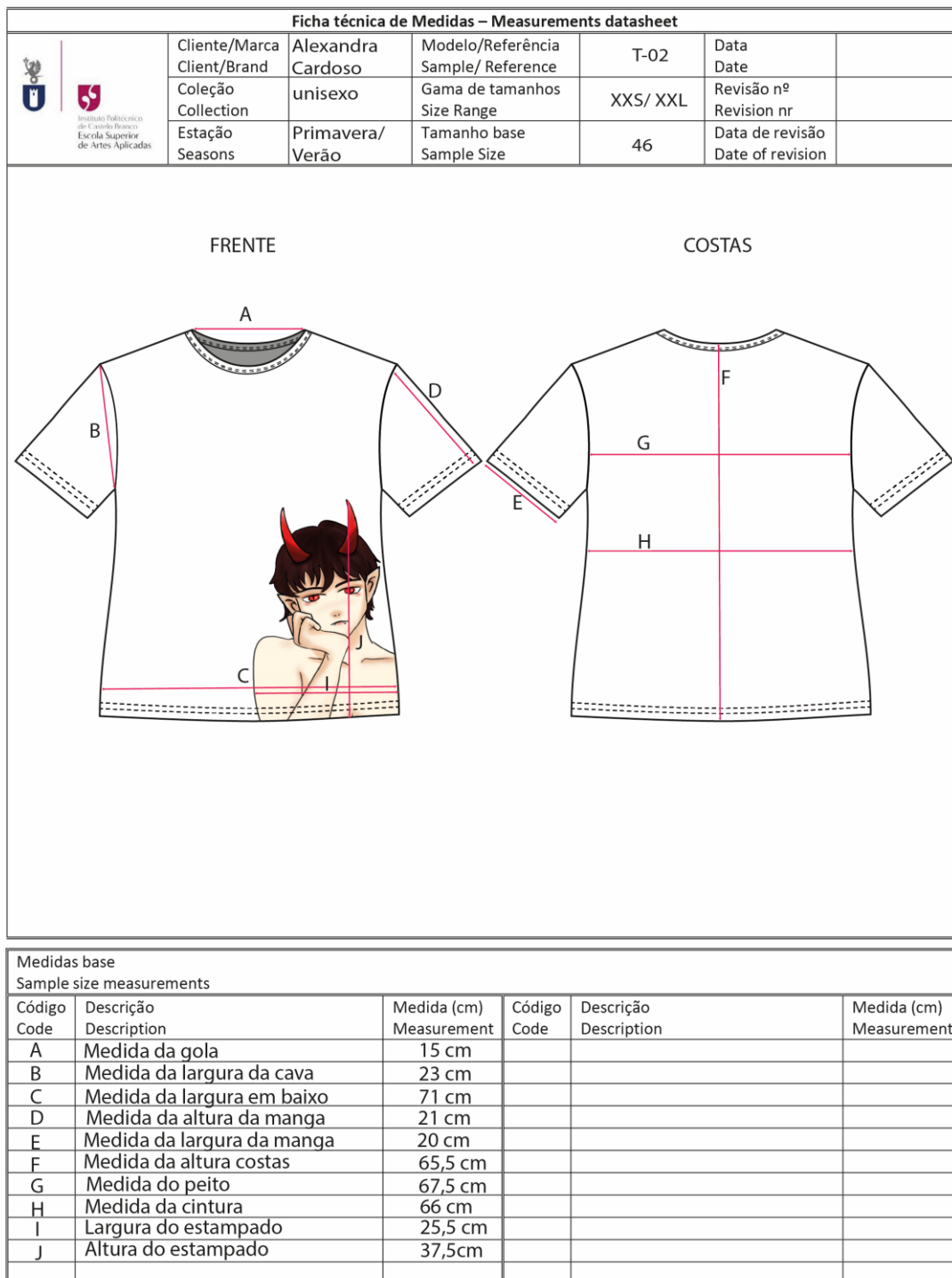


Figura 62 - Ficha técnica da t-shirt, *Print 2*.

6.4. Aromas

Os aromas seriam inseridos nos saquinhos feitos a partir de tecido 100% algodão, sendo o seu interior composto por plantas artificiais, de forma a manter o aroma intacto e duradouro. O aroma dos primeiros saquinhos teria como problema o facto de ser muito artificial e com fraca durabilidade, sendo de aproximadamente uma semana e quatro dias o tempo que o saquinho durou com o cheiro intenso, e nas semanas seguintes o seu aroma diminuiria, mas continuava com bastante artificialidade.



Figura 63 - Experiência com aromas artificiais. Aromas: canela, rosas, cítricos e flor de lótus, cheiros correspondentes à ordem das imagens.

Isso levou-nos a pensar na segunda ideia, a de meter ervas aromáticas orgânicas dentro dos saquinhos. Em comparação com os saquinhos anteriores, o seu aroma seria menos artificial e com menor durabilidade, mas mais orgânicos e sustentáveis. O aroma durou aproximadamente cinco dias, na sua forma original, e depois foi reduzindo ao longo do tempo.



Figura 64 - Experiência com aroma natural, sendo utilizada a canela.

Realizou-se ainda uma experiência com um produto em *spray*, que seria aplicado por cima da estampagem, e levaria três dias a sair completamente sem a primeira lavagem, sendo que depois desta o aroma extinguir-se-ia completamente.

Todos os aromas experimentados anteriormente não foram criados com sucesso, por isso, a melhor solução seria a tinta vendida pela *AMBRO Manufacturing*, que produz tinta para serigrafia, ou pela marca *COMEINK*, que vende tinteiros para impressoras *Epson* para impressão digital, sendo que estas empresas produzem estes produtos para impressão em peças de roupa.

7. Conclusão

Após executarmos este projeto, percebemos que pode ser viável e conduzido até ao mercado de trabalho.

Para além de entendermos o quão viável é, também aprendemos mais informações, em especial sobre alguns métodos de estampagem e um pouco sobre a sua origem, sobre os variados géneros e subgéneros existentes nos *Animes* e algumas das suas definições, tal como a sua origem e metodologia, e também as várias possibilidades de estampar com aromas e os benefícios que cada aroma traz ao ser humano.

Com o tópico de plano de negócios conseguimos aprender as bases para criar um projeto rentável e fiável para o mercado de trabalho, sabendo assim quais são as nossas marcas concorrentes e o que há no mercado, os nossos pontos fortes e pontos em que precisamos de melhorar, alguns custos e maneiras de conseguirmos sustentar o nosso negócio a nível económico. Também conseguimos clarificar o nosso projeto de forma a conseguirmos colocá-lo no mercado de trabalho.

Também aprendemos a como planear de forma realista o nosso projeto de estampagem com aromas, em que conseguimos perceber que a pesquisa é algo que precisa de ser muito bem trabalhada, de maneira a tornar todo o processo mais claro e objetivo. De uma forma sucinta, planificámos todos os processos necessários para o melhor desenvolvimento desta ideia.

Em relação ao público-alvo, com uma pesquisa de campo no evento *IberAnime* e um questionário aplicado, clarificámos o nosso público-alvo e obtivemos várias informações para especificar o mesmo, sendo que seriam pessoas que vestem roupas unissexo com idades entre os 14-20 e os 21-30 anos, que estão numa etapa da sua vida dependente ou pré-familiar e que consomem *Animes* e vários produtos dos mesmos, como roupas, objetos, entre outros.

De seguida, chegámos à conclusão de que cada aluno deveria seguir um género de *Anime*, sendo que estes foram escolhidos com base nas respostas do questionário, ficando três géneros: fantasia, romance e sobrenatural. Após selecionarmos os géneros, fizemos uma pesquisa, onde ganhámos mais conhecimento sobre estes géneros e as suas principais características, que foram informações bastante importantes para o desenvolvimento dos *Prints* e da história de cada personagem. Como os *Animes* sobrenaturais foram bastante mencionados no questionário, o género de fantasia e romance vão ter um pouco de acontecimentos sobrenaturais, porém, não vai ser o foco, mas sim um mero acrescento.

Para desenvolvermos os *Prints*, para além de pesquisarmos as temáticas e criarmos as nossas próprias histórias e personagens, também consultamos livros de como fazer *Animes/mangas*, que se encontram na bibliografia, ganhando assim um maior conhecimento sobre os cânones nos *Animes*, o método de coloração e estilização dos

mesmos e também várias maneiras de expressar os sentimentos das nossas personagens.

Já no tópico dos aromas, conseguimos aprender que existem várias empresas onde podemos encontrar pastas e tinteiros com aroma, apesar de haver poucas em Portugal, e que, mesmo que não seja possível numa fase inicial obter estes produtos, podemos sempre contar com outras soluções, como por exemplo, acrescentar um bolso nas peças e colocar dentro do mesmo um saco com cheiros naturais.

8. Bibliografia

Mário De Araújo, & Manuel, E. (1987). *Manual de engenharia têxtil 2*. Lisboa Fundação Calouste Gulbenkian.

Gomes, J. M. (2007). *Estamparia a Metro e à Peça* (12o–2007o ed). Publindústria.

Masanao Amano, & Taschen Gmbh. (2016). *Manga Design*. Köln Taschen.

Simons, R., & Mccarty, H. (2015). *How to draw manga made easy: step-by-step, awesome art & artists*. Flame Tree Publications.

Gray, P. (2010). *The complete book of drawing manga*. Arcturus.

Manga : step by step. (2010). Könemann.

Marcovitz, H. (2008). *Anime*. Lucent Books.

Brown, S. T. (2008). *Cinema Anime : critical engagements with Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

Hart, C. (2017). *The Master Guide to Drawing Anime: Amazing Girls: How to Draw Essential Character Types from Simple Templates*. Drawing With Christopher Hart.

Hart, C. (2015). *Drawing with Christopher Hart : the master guide to drawing Anime : how to draw original characters from simple templates*. Sixth & Spring Books.

Hart, C. (2018). *The master guide to drawing Anime. Tips & tricks : over 100 essential techniques to sharpen your skills*. Get Creative 6.

Denison, R. (2015). *Anime : a critical introduction*. Bloomsbury Academic, Dl , Cop.

Buljan, K., & Cusack, C. M. (2015). *Anime, religion and spirituality : profane and sacred worlds in contemporary Japan*. Equinox.

Clements, J., & Mccarthy, H. (2015). *The Anime encyclopedia : a century of Japanese animation*. Stone Bridge Press.

Tortora, P. (2016). *Fairchild dictionary of fashion*. Om Books International.

Regina Maria Catellani, & Da, H. (2003). *Moda ilustrada de A a Z*. Barueri, Sp Manole.

Maite Lafuente, & Cristian Campos, Desenhador. (2000) *Ilustração de moda - Detalhes*. Paisagem distribuidora de livros LTDA.

Cidy Waine, (2011) *Coleção básica de Moda: Ilustração de moda masculina*. Paisagem distribuidora de livros LTDA.

Lauricella, M. (2018). *Anatomía artística, O esqueleto*. Gustavo Gili.

Seracu, D., & Vasile Teodor. (2003). *Aromoterapia de A a Z*. Parupul DragoPrint.

Wildwood, C. (1999). *The encyclopedia of healing plants : a guide to aromatherapy, flower essences & herbal remedies*. Piatkus.

Ryman, D. (1991). *Aromatherapy : the encyclopedia of plants and oils and how they help you*. Piatkus.

Lavabre, M. (1997). *Aromaterapia*. Record.

Damian, P., & Damian, K. (2020). *Aromaterapia: Aroma e Psique*. Editora Laszlo.

9. Webgrafia

<https://www.bershka.com> consultado a 2 de janeiro de 2022 às 20:00 .

<https://www.preview.ph/fashion/loewe-spirited-away-collection-a00338-20220105> consultado a 19 de janeiro de 2022 às 18:00 .

<https://www.complex.com/style/loewe-studio-ghibli-spirited-away-collection> consultado a 19 de janeiro de 2022 às 18:10 .

<https://www.spoonflower.com/en/shop/manga> consultado a 19 de janeiro de 2022 às 18:30.

<https://docs.google.com/forms/d/12K0tQI27Ky3KjosoWxW5ke1dEBYFWZB5J8ItK167gg/edit#responses> consultado a 21 de janeiro de 2022 às 12:00.

<https://weheartit.com/entry/246066272> consultado a 13 de abril de 2022 às 22:00.

<https://www.pinterest.pt/pin/503206958346792684/> consultado a 13 de abril de 2022 às 22:30.

<https://www.inspiremore.com/18-most-mysterious-sea-creatures/> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:05.

<https://blog.stockvault.net/photography/30-ingenious-octopus-photographs/> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:10.

<https://hoaxeye.com/2019/01/12/crab-riding-an-albino-crocodile/> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:15.

<http://www.neonrattail.com/2017/10/creepy-halloween-makeup-inspiration.html> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:20.

<https://www.pinterest.pt/pin/20336635808989836/> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:25.

https://monster.fandom.com/wiki/Lernaean_Hydra?file=Hydra_2_by_el_grimlock.jpg consultado a 22 de abril de 2022 às 15:30.

<https://www.theguardian.com/environment/2020/oct/27/what-victorian-era-seaweed-pressings-reveal-about-our-changing-seas> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:35.

<https://www.etsy.com/listing/818437593/> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:40.

<https://photos.com/featured/starfish-under-water-matteo-colombo.html>
<https://www.sunandtoast.com/blog/2017/5/1/www.sunandtoast.com> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:50.

<https://www.etsy.com/ca/listing/725882106/7x9-mm-fire-opal-natural-opal-opal> consultado a 20 de abril de 2022 às 15:00.

<https://i.pinimg.com/originals/03/12/10/0312109612b086df028af849ec4c761b.jpg> consultado a 22 de abril de 2022 às 15:00.

<https://www.deviantart.com/rajewel/art/Fox-Fire-204730391> consultado a 20 de abril de 2022 às 17:00.

<https://br.pinterest.com/pin/759138080919361168/> consultado a 20 de abril de 2022 às 10:00.

<https://www.artstation.com/artwork/NxZr4g> consultado a 20 de abril de 2022 às 10:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/289848926023369588/> consultado a 20 de abril de 2022 às 15:00.

https://br.pinterest.com/pin/466544842640574257/?amp_client_id=CLIENT_ID%28%29&mweb_unauth_id=%7B%7Bdefault.session%7D%7D&simplified=true consultado a 05 de maio de 2022 às 23:00.

<https://www.artofit.org/image-gallery/703756184501495/%E0%AA%89-%CB%9A-%E2%8B%86-%F0%9D%95%B1%F0%9D%90%80%F0%9D%90%84%E2%84%9D%F0%9D%90%88%F0%9D%90%84%E2%84%8D%E2%9D%81%F0%9D%90%94%F0%9D%95%8A%F0%9D%90%84%F0%9D%95%8A-%CB%B3%CB%8B%E0%B9%91/> consultado a 05 de maio de 2022 às 19:00.

<https://www.pinterest.pt/pin/725079608731741854/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:00.

<https://www.deviantart.com/pyrasterran/art/Godzilla-King-of-the-Monsters-Thunder-795234339> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:00.

<https://br.pinterest.com/pin/93801604719766902/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:00.

<https://www.pinterest.pt/pin/683913893397579540/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:00.

<https://www.pinterest.pt/pin/8796161764341425/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:20.

<https://aesthetics.fandom.com/wiki/Lightningwave> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/59602395058840615/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/751678994066929407/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:40.

<https://www.pinterest.pt/pin/2322237298687296/> consultado a 05 de maio de 2022 às 17:50.

<https://www.pinterest.pt/pin/486740672238627011/> consultado a 05 de maio de 2022 às 20:00.

<https://www.pinterest.pt/pin/427279083379116916/> consultado a 05 de maio de 2022 às 20:20.

<https://www.pinterest.pt/pin/292945150773810628/> consultado a 05 de maio de 2022 às 21:19.

<https://www.pinterest.pt/pin/1407443625751496/> consultado a 05 de maio de 2022 às 21:20.

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Adolphe_Millot_fleurs-pour_tous.jpg consultado a 05 de maio de 2022 às 21:20.

<https://www.pinterest.pt/pin/161496336621567849/> consultado a 05 de maio de 2022 às 22:00.

https://br.pinterest.com/pin/332984966202584002/?amp_client_id=CLIENT_ID%28%29&mweb_unauth_id=%7B%7Bdefault.session%7D%7D&url=https%3A%2F%2Fbr.pinterest.com%2Famp%2Fpin%2F749638300466819158%2F

consultado a 05 de maio de 2022 às 22:00.

<https://baynature.org/article/planet-fungi/> consultado a 19 de maio de 2022 às 17:00.

<https://br.pinterest.com/pin/581386633124290593/> consultado a 19 de maio de 2022 às 17:00.

<https://www.pinterest.pt/pin/502644008414976138/> consultado a 19 de maio de 2022 às 19:00.

<https://www.westonimagegallery.com/> consultado a 19 de maio de 2022 às 19:00.

freepik.com/free-psd/tote-bag-black-Mockup-11810572.htm#query=tote%20bags&position=3&from_view=search – consultado a 20 de maio de 2022 às 17:20.

<https://www.tuasaude.com/aromaterapia/> consultado a 24 de maio de 2022 às 19:35.

<https://www.axiswellness.pt/blogs/aromaterapia-o-que-e-e-para-que-serve/> consultado a 24 de maio de 2022 às 19:35.

aordemnaturaldascoisas.blogs.sapo.pt/o-que-e-anime-5301193 consultado a 28 de abril de 2022 às 11:38.

<https://myanimelist.net/> consultado a 25 de maio de 2022 às 22:04.

segredosdomundo.r7.com/tipos-de-animés/ consultado a 25 de maio de 2022 às 19:03.

<http://www.Printerconsumable.com.pt/5-1-aroma-compatible-ink-cartridge.html> consultado a 25 de maio de 2022 às 19:03.

<https://www.natgeo.pt/historia/2019/10/5-lendas-portuguesas-que-provavelmente-desconhece> consultado a 30 de maio de 2022 às 19:01.

<https://viagens.sapo.pt/viajar/viajar-mundo/artigos/mitos-e-lendas-conheca-os-locais-sobrenaturais-do-japao> consultado a 30 de maio de 2022 às 19:01.

<https://g1.globo.com/mundo/noticia/2022/04/05/pedra-da-morte-se-parte-em-dois-no-japao-e-libera-espírito-maligno-entenda-o-que-diz-a-lenda.ghtml> consultado a 30 de maio de 2022 às 19:30.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Hone-onna> consultado a 15 de junho de 2022 às 10:20.

<http://mitologia.hi7.co/hone-onna-57ac3647c333f.html> consultado a 15 de junho de 2022 às 10:25.

<https://www.bbc.com/portuguese/geral-49393345> consultado a 15 de junho de 2022 às 10:30.

http://sweet.ua.pt/mary/nova_pagina_6.htm consultado a 15 de junho de 2022 às 10:45.

[https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/\\$ninfas-\(mitologia\)](https://www.infopedia.pt/apoio/artigos/$ninfas-(mitologia)) 16 de junho de 2022 às 19:00.

<https://www.hipercultura.com/ninfas-fatos-e-curiosidades/> 16 de junho de 2022 às 19:20.

<https://www.suapesquisa.com/mitologiagrega/ninfas.htm> 16 de junho de 2022 às 19:35.

<https://www.purepens.co.uk/collections/fountain-pen-inks/scented-ink> 24 de junho de 2022 às 19:20.

<https://www.mitologia.pt/a-lenda-da-raposa-das-nove-caudas-350313> 25 de junho de 2022 às 19:00.

<https://www.silk-screen.nl/en/products/special-effect-inks/scent-ink> 25 de junho de 2022 às 17:00.

<https://amenteemaravilhosa.com.br/aromaterapia-poder-cheiros/> 25 de junho de 2022 às 17:00.

<https://mangakun.com/melhores-animes-sobrenaturais/> 25 de junho de 2022 às 17:38.

<https://www.ambromanufacturing.com/> 25 de junho de 2022 às 19:00.

<https://www.megacurioso.com.br/lendas-urbanas/44741-10-lendas-urbanas-japonesas-realmente-assustadoras.htm> 25 de junho de 2022 às 19:10.

<https://thenexus.one/10-animes-se-voce-sentir-falta-do-sobrenatural> 25 de junho de 2022 às 19:00.

<https://marancolor.com/wp-content/uploads/pdf/tintas%20con%20olor.pdf> - consultado a 27 de junho de 2022 às 22:59

<https://www.tiktok.com/discover/sero?lang=fi-FI> consultado a 27 de junho de 2022 às 17:38.

<https://www.facebook.com/wikanoss> consultado a 27 de junho de 2022 às 00:25.

<https://www.tiktok.com/discover/sero?lang=fi-FI> consultado a 27 de junho de 2022 às 17:38.

<https://www.pinterest.pt/> consultado a 27 de junho de 2022 às 00:55.

<https://forhealthyminds.wordpress.com/2020/03/14/hello-darkness-my-old-friend/amp/> consultado a 27 de junho de 2022 às 01:38.

<https://steemit.com/spanish/@cafeconleche/acechado-en-la-oscuridad-relato-terror-suspenso-parte-i> consultado a 27 de junho de 2022 às 02:25.

<https://goodMockups.com/free-bucket-fishing-hat-Mockup-psd-set/> consultado a 28 de junho de 2022 às 10:00.

<https://en.wikipedia.org/wiki/Kyousougiga> consultado a 28 de junho de 2022 às 19:00.

<https://www.crunchyroll.com/pt-pt/log-horizon> consultado a 28 de junho de 2022 às 19:00.

<https://www.nivelepico.com/2016/12/28/zetsuen-no-tempest/> consultado a 28 de junho de 2022 às 19:15.

https://pt.wikipedia.org/wiki/Kill_la_Kill consultado a 28 de junho de 2022 às 19:20.

<https://www.intoxianime.com/2014/12/shingeki-no-bahamut-genesis-review-uma/> consultado a 28 de junho de 2022 às 19:25.

<https://blogbeautifuldreams.wordpress.com/2014/09/16/magi-the-kingdom-of-magic/> consultado a 28 de junho de 2022 às 19:26.

<https://animeuknews.net/2018/05/the-beginners-guide-to-the-fate-franchise/> consultado a 28 de junho de 2022 às 19:27.

<https://www.imdb.com/title/tt1355642/> consultado a 28 de junho de 2022 às 20:00.

<https://pt.ign.com/attack-on-titan-1/109084/news/attack-on-titan-nem-os-atores-sabem-como-termina> consultado a 28 de junho de 2022 às 20:02.

<https://www.intoxianime.com/tag/nanatsu-no-taizai/> consultado a 28 de junho de 2022 às 20:05.

<https://weheartit.com/entry/346124005> consultado a 28 de junho de 2022 às 20:10.

<https://www.quotev.com/quizzes/t/Fantasy+Aesthetic> consultado a 28 de junho de 2022 às 20:15.

<https://euphoric-cores.tumblr.com/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:10.

<https://www.pinterest.pt/pin/27303141481681558/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:15.

<https://www.pinterest.pt/pin/2322237298683032/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:15.

<https://www.pinterest.pt/pin/308144799513932620/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:20.

<https://www.pinterest.pt/pin/211174973397936/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:22.

<https://www.pinterest.pt/pin/111112315797259826/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:25.

<https://www.pinterest.pt/pin/20336635808989836/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/194358540164917406/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/454019206162594753/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/278660295679495152/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/30258628739550209/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:30.

<https://www.pinterest.pt/pin/412431278377170763/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:35.

<https://www.pinterest.pt/pin/585538389030126051/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:35.

<https://www.pinterest.pt/pin/820358888379882920/> consultado a 28 de junho de 2022 às 21:35.

10. Anexos



Link : <https://storage.googleapis.com/qrfyprod/1657564480274.pdf>