



Conterrâneo

Coleção capsúla de malas techwear

Gonçalo Castro Azevedo

20211256

Orientadores

Professora Especialista Magda de Sousa Mendes

Professor Doutor Nuno Manuel dos Santos Monteiro

Trabalho de Projeto apresentado à Escola Superior de Artes Aplicadas do Instituto Politécnico de Castelo Branco para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Licenciatura em Design de Moda e Têxtil.

Junho 2024

Composição do júri

Presidente do júri

Especialista, Olga Catarina Pires dos Santos Freixo

Professora Adjunta Convidada da Escola Superior de Artes Aplicadas do IPCB

Vogais

Doutora, Ana Margarida Pires Fernandes

Professora Adjunta da Escola Superior de Artes Aplicadas do IPCB

Especialista, Magda de Sousa Mendes

Professora Adjunta Convidada da Escola Superior de Artes Aplicadas do IPCB

Doutor, Nuno Manuel dos Santos Monteiro

Professor Adjunto Convidado da Escola Superior de Artes Aplicadas do IPCB

Agradecimentos

Em contexto acadêmico, agradeço a todos os professores que me auxiliaram ao longo deste projeto, aos meus orientadores que foram essenciais para o desenvolvimento deste projeto tão importante. Onde o professor Nuno Monteiro se tornou importantíssimo pela ajuda extrema na escolha das matérias-primas, pois sendo este um ponto crucial para que o projeto ficasse tal como esperado.

À minha família e amigos da minha terra, que mesmo à distância me apoiaram em todos os momentos e me deram energia mental para continuar com o projeto e nunca desistir, sendo eles a minha maior inspiração a nível criativo. Com um especial agradecimento à minha amiga Luciana que me foi ajudando sempre no relatório sendo o meu ponto mais fraco, a escrita.

E um belo agradecimento à minha namorada que fez da melhor maneira o papel de família que não posso estar diariamente. E aos meus amigos da universidade que me mantiveram sempre bem-disposto e com força a avançar com todo o processo deste trabalho. Agradecendo ainda à professora Olga que mesmo não sendo a minha orientadora disponibilizou-se para me ajudar com o desenvolvimento do protótipo. E à Carla que sem ela o protótipo não estaria finalizado, pois nunca me deixou desistir e ajudou-me em qualquer situação me dando todo o apoio mostrando que tudo era possível.

Por último quero agradecer ao Alexandre, que desenvolveu um logótipo para a minha marca tendo em conta a sua identidade e estética.

Resumo

Numa sociedade em que as pessoas cada vez mais necessitam de uma mala no seu dia à dia para sair e transportar os seus essenciais sem estar a levar tudo nos bolsos, nasce uma ideia onde a inovação não parte da criação de malas, pois isso é o que não falta no mercado de todas as formas e feitios.

Este projeto parte de uma tecnologia de roupa/malas chamada de Techwear que consiste em roupa com tecnologia respirável e tecidos repelentes e à prova de água. Marcas que utilizam este conceito, em Portugal existem poucas ou nenhuma, e no resto do mundo já existe algumas, mas que o seu Design está muito virado para trilhas e caminhadas longas, que é o principal objetivo do Techwear. Sendo um dos objetivos deste projeto a inovação, juntando a técnica falada a cima e criando uma marca que tem como objetivo o conforto, o respiro e a funcionalidade, mas com uma estética inovadora sem que fuja dos ideais da técnica.

Com a ideia para o projeto decidida, iniciou-se uma leve pesquisa acerca de marcas concorrentes, tecidos, aviamentos realizando aqui painéis simples para uma melhor organização. De seguida passou-se para uma parte mais criativa, definindo um moodboard de conceito, público-alvo, os esboços da coleção, desenhos técnicos e outros processos criativos que foram importantes para a aprimoração do projeto.

Junto a isto foi feita toda a pesquisa necessária a ser introduzida no relatório, onde tópicos como o Techwear, matérias-primas, análise de mercado, sustentabilidade e outros foram estudados mais profundamente.

Procurando a implementação do produto no mercado, foi criada uma identidade visual em volta do designer onde esta fez todo o sentido pois vai muito em conta ao conceito da coleção, pois está envolvido com o ADN.

Palavras chave

Funcionalidade, Conforto, Malas, Tecnologia, Respiração

Abstract

In a society where people increasingly need a bag in their daily lives to go out and carry their essentials without carrying everything in their pockets, an idea was born where innovation does not start from the creation of bags, as that is the which there is no shortage of in all shapes and sizes on the market.

This project is based on a clothing/bag technology called Techwear that consists of clothing with breathable technology and repellent and waterproof fabrics. Brands that use this concept, in Portugal there are few or none, and in the rest of the world there are already some, but their design is very focused on trails and long walks, which is the main objective of Techwear. One of the objectives of this project is innovation, combining the technique mentioned above and creating a brand that aims for comfort, breathability and functionality, but with an innovative aesthetic without deviating from the ideals of the technique.

With the idea for the project decided, light research began on competing brands, fabrics, trimmings, creating simple panels here for better organization. Then we moved on to a more creative part, defining a concept moodboard, target audience, collection sketches, technical drawings and other creative processes that were important for improving the project.

Along with this, all the necessary research was carried out to be introduced in the report, where topics such as Techwear, raw materials, market analysis, sustainability and others were studied in more depth.

Looking to implement the product on the market, a visual identity was created around the designer, which made perfect sense as it goes hand in hand with the concept of the collection, as it is involved with the DNA.

Keywords

Functionality, Comfort, Bags, Technology, Breathing

Índice geral

Resumo	VIII
Abstract.....	X
Índice geral.....	XII
Índice de figuras.....	XV
Lista de tabelas.....	XVIII
1. Introdução.....	1
1.1. Objetivos	1
2. Metodologia Projetual.....	2
2.1. Planeamento inicial - Gráfico de Gant	3
3. Pesquisa.....	4
3.1. Contextualização do Techwear	4
3.2. Tipologias de malas a serem trabalhadas	4
3.3. Análise de Mercado.....	6
3.3.1. Marcas Concorrentes.....	6
3.4. Público-Alvo	7
4. Matérias-Primas.....	8
4.1. Definição de Sustentabilidade	8
4.2. Matérias-primas utilizada.....	9
4.3. Aviamentos	10
5. Processo Criativo	11
5.1. O Conceito - Conterrâneo	11
5.2. Esboços	12
5.3. Problemática.....	14
5.5. Desenhos Técnicos	15
5.6. Ilustrações.....	16
5.7. Fichas Técnicas.....	18
5.7. Painel de Preços.....	20
6. A Marca	21
6.1. Nome e Identidade Visual	21

6.2. Visão, Valores e Missão	21
7. Modelagem e Prototipagem	22
7.1. Moldes.....	22
7.2. Protótipo Final.....	23
8. Cálculo de Orçamentação	24
.....	24
9. Conclusão.....	26
10 . Bibliografia e Webgrafia	27

Índice de figuras

Figura 1 -Tsuno Bag	5
Figura 2 - Sling Bag.....	5
Figura 3 - Shoulder Bag	5
Figura 4 - Moodboard Público-Alvo	7
Figura 5 - Tecidos Daehyun TFC	10
Figura 6 - Aviamentos	11
Figura 7 - Moodboard Conceito	12
Figura 8 - Esboços.....	13
Figura 9 - Entretela de Cos	14
Figura 10 - Rede Sport	14
Figura 11 - Desenhos Técnicos	15
Figura 12 - Sling Bag 0.1.....	16
Figura 13 - Tsuno Bag 0.2	16
Figura 14 - Shoulder Bag 0.3.....	17
Figura 15 - Shoulder Bag 0.4.....	17
Figura 16 - Ficha Técnica Sling Bag 0.1	18
Figura 17 - Ficha Técnica Sling Bag 0.1 (medidas)	18
Figura 18 - Tsuno Bag 0.1	19
Figura 19 - Shoulder Bag 0.1.....	19
Figura 20 - Shoulder Bag 0.2.....	20
Figura 21 - Preços dos Tecido/Aviamentos.....	20
Figura 22 – Logótipo da Marca	21
Figura 23 – Cartões de Visita.....	21
Figura 24 - Moldes	22
Figura 27 - Protótipo final	23
Figura 25 – Mala em uso.....	23
Figura 26 – Pormenor da mal.....	23

Lista de tabelas

Tabela 1 - Gráfico de Gantt.....	3
Tabela 2 - Cálculo do preço/hora enquanto freelancer	24
Tabela 3 - Cálculo do custo da produção.....	24
Tabela 4 - Cálculo do custo do projeto/design.....	24
Tabela 5 - Diferença do projeto com e sem protótipo.....	25
Tabela 6 - Cálculo do Ponto Crítico de Vendas.....	25

1. Introdução

Este projeto que encerra o meu percurso na licenciatura de Design de Moda e Têxtil parte da premissa que cada vez menos existem marcas que desenham malas focando no seu conforto ou funcionalidade e quando isso acontece muitas das vezes deparo-me com malas não tão agradáveis visualmente.

A insatisfação humana levou-nos ao longo dos anos a procurar novas alternativas que fossem em conta dos gostos da sociedade de forma a agradar qualquer um. Techwear é um desses casos, que é uma ideia incrível, mas que ainda se encontra num nicho muito específico a nível de designs.

Com isto, este projeto visa criar uma coleção de malas Techwear mas estas com um design inovado, para que seja possível oferecer ao cliente uma mala com todas as funcionalidades que esta tecnologia traz juntando um Design mais inovador e visualmente bonito. Trabalhando como base nas tipologias de mala Sling Bag, Shloulder Bag e uma adaptação da Tsuno Bag. Focando-me nos seus materiais, aviamentos, paleta de cores e outros parâmetros importantes. Juntando tudo o que aprendi ao longo desta licenciatura para o desenvolvimento deste projeto e ainda aprendendo novas coisas sendo que nunca trabalhem design de malas.

É necessário, ainda, reforçar a questão da sustentabilidade que vem, a cada dia que passa, ser mais importante para qualquer projeto desenvolvido no âmbito da moda. Onde ao longo do projeto tento sempre procurar soluções mais sustentáveis que infelizmente não consegui para tudo. Contudo ter todas as matérias-primas recicladas já é um grande passo, pois acho de extrema importância focarmo-nos na sustentabilidade para um melhor futuro da indústria e da humanidade.

1.1. Objetivos

O principal objetivo deste projeto é a criação de uma coleção de bolsas de Techwear, e a **exploração** de uma nova vertente do Design de Moda para que possa abrir novos horizontes, e aprender novas técnicas.

A tal como referido anteriormente, vou trabalhar três tipologias de malas diferentes, pois são tipologias que me interessam a nível estético. Os produtos desenhados seguem um estilo Streetwear que é o que mais faz sentido indo em conta ao seu conceito e o que mais vai em conta com o público-alvo em questão.

2. Metodologia Projetual

Este projeto foi apoiado na Metodologia Projetual do Munari. Este é um tipo de Metodologia que Munari desenvolveu para um melhor desenvolvimento e funcionamento de seus projetos.

“O método de projeto, para o designer, não é absoluto nem definitivo; pode ser modificado caso ele encontre outros valores objetivos que melhorem o processo. E isso tem a ver com a criatividade do projetista, que, ao aplicar o método, pode descobrir algo que o melhore. Portanto, as regras do método não bloqueiam a personalidade do projetista; o contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros.” (MUNARI, Bruno, 2008, p.11)

Esta é uma metodologia dividida em doze etapas que foram ligeiramente adaptadas para que fossem em conta com o projeto em questão.

Dada toda a pesquisa necessária acerca desta metodologia iniciou-se o desenvolvimento a partir da mesma, apenas com algumas diferenças. A partir do briefing apresentado, é encontrado um problema da qual eu achei necessário resolver.

Com o problema encontrado, passei para a definição do mesmo onde aqui é necessário aprofundar o problema a máximo para termos certeza se realmente é um problema, e termos uma ideia para solução do mesmo.

Numa terceira fase, divide-se o problema em subproblemas para que seja possível observar os problemas de vários ângulos, desde matérias-primas, se o projeto é funcional, entregas se vai ter adesão entre outros “mini” problemas.

Tendo chegado a todos os problemas aparentes, passo para uma fase onde pesquiso soluções para todos os problemas apresentados para que de seguida possa passar para uma parte mais criativa.

Neste ponto começo a desenvolver tudo o que de carácter criativo, desde moodboards, esboços, desenhos técnicos, entre outros. Escolhendo os esboços que queria passar para produtos finais, vou em procura das matérias-primas e aviamentos, onde me foquei principalmente na sustentabilidade dos mesmos.

Com todo o processo criativo, e realizado a computador feito, passo para a realização dos moldes para o protótipo, onde é feita uma construção para a verificação de qualquer tipo de erro a nível de moldes que são corrigidos posteriormente.

Por último, são ajustados os moldes para a realização do protótipo final, chegando à resolução do nosso problema.

2.1. Planeamento inicial - Gráfico de Gant

De forma a agilizar todo processo, foi criado um Gráfico de Gant que se trata numa ferramenta para gerenciar melhor projetos, onde este ilustra um cronograma de forma visual. Para a criação deste cronograma foi feita inicialmente uma divisão de todas as etapas necessárias de realizar ao longo do projeto. De seguida foi enquadrado estes processos a serem realizados no Gráfico de Gant, criando uma calendarização que tem em consideração as quinze semanas do semestre.

Importante ainda reforçar que apesar de num momento inicial terem sido

organizadas todas as etapas, ao longo do desenvolvimento houveram datas que foram ligeiramente alteradas devido a processos que demoram mais do que o esperado.

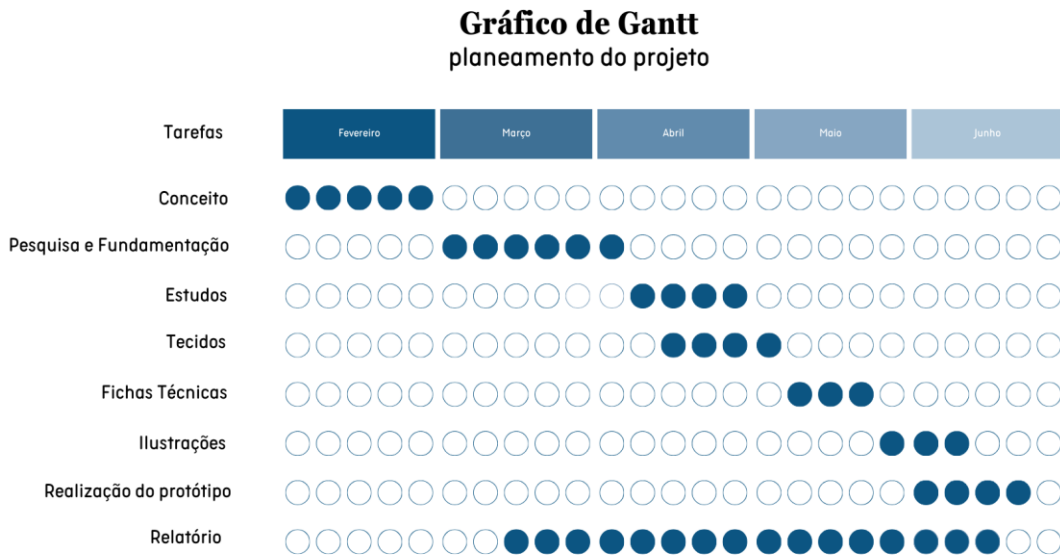


Tabela 1 - Gráfico de Gantt

3. Pesquisa

3.1. Contextualização do Techwear

Techwear, surge da abreviação de “technical wear”, consiste na funcionalidade e adaptabilidade em diferentes ambientes, onde este utiliza na maioria dos seus casos roupa à prova de água e tecidos respiráveis. Por outro lado, techwear com o passar do tempo acabou por se tornar numa estética de roupa. Mas neste projeto em específico o foco é totalmente a funcionalidade.

Com suas principais características como a impermeabilização, matérias respiráveis, resistência ao vento. Funcionalidade do produto, não significa apenas muitos compartimentos, mas também, mas sim bolsos que estejam em sítios fáceis de serem alcançados (Blog Techwear, 2023).

É também muito frequente a utilização de elementos reflexivos. Todas as peças são pensadas no conforto de quem a vai usar, pensando em todos os movimentos que serão feitos ao longo de um.

Para além de todas as funcionalidades que esta tecnologia nos traz ainda em muitas das peças realizadas existe uma adaptabilidade em muitas das peças onde passam por vezes de uma peça para outra (ex: mochila para casaco).

Tal como referido anteriormente Techwear já vai para além de uma tecnologia. Ganhando muita fama nos últimos anos, originando novas categorias de estilo dentro do Techwear.

Contudo, também os seus problemas, onde estes vêm muita mais por parte das matérias-primas. Atualmente já se consegue encontrar tecidos reciclados o que é um ponto positivo, mas estes têm um custo bastante mais elevado o que faz com que os produtos sejam bastante mais caros não se tornando acessível para um núcleo muito mais pequeno de pessoas.

3.2. Tipologias de malas a serem trabalhadas

Toda a gente sabe que a utilização de malas não vem de agora e não só com o intuito de portar os bens materiais para que não estejam nos bolsos e nas mãos. Mas também pela estética e de forma a melhorar o visual de uma pessoa. Sendo este um projeto que apesar de prezar muito a funcionalidade e conforto, mas também visa muito a estética.

Decidindo então, trabalhar sobre três tipologias de malas que me agradam e que acho que com as suas devidas alterações poderiam dar em resultados bastante interessantes. Sendo elas a Sling Bag, a Shoulder Bag e a Tsuno bag. Tendo as três

particularidades diferentes que ao serem trabalhadas sobre esta tecnologia podem ficar muito boas.

Sling Bag – É uma tipologia de bolsa onde esta é feita para ser usada sobre o ombro e a alça passa na diagonal sobre a parte da frente do corpo encaixando nas costas. Com este design permite com que mesmo a mala estando nas costas, facilmente seja possível mover para a frente tendo fácil acesso aos compartimentos.

O seu tamanho é por normal significativamente menor do que uma mochila de duas alças, também com o objetivo de portar mais os pertences e coisas mais pequenas. Por norma com um formato triangular ou retangular.

Conhecida por ter múltiplos bolsos e fechos e bastante a utilização de velcros, botões de pressão, e outros para que a mala esteja em máxima proteção.

Shoulder Bag – Um estilo de mala criada para ser usada pendurada no ombro ou na diagonal sobre o peito e as costas. Esta contém uma alça bastante maior e na maioria das vezes é adaptável.

Com uma diversidade imensa de tamanhos desde ovais a retangulares esta oferece-nos múltiplas maneiras e situações que podem ser utilizadas. Sendo uma das tipologias mais conhecidas e usadas em todo o mundo.

Tsuno Bag – Inspirada no antigo tsunobukuro japonês, esta que em japonês significa Chifre que se refere à alça pontiaguda que inicialmente tinha o objetivo de armazenar grãos e eram feitos de pedaços únicos de tecidos (Charlotte, 2020).

Estas assemelham-se ao formato de uma Tote bag mas com apenas uma alça e mais grossa. E é usada sobre o ombro na diagonal do corpo, passando pelo peito e costas.



Figura 2 - Sling Bag



Figura 3 - Shoulder Bag



Figura 1 - Tsuno Bag

3.3. Análise de Mercado

Partindo da necessidade que sustenta o projeto, sendo que já estou introduzido com de estilo que quero trabalhar, parto diretamente aquelas que seriam as marcas concorrentes deste projeto.

3.3.1. Marcas Concorrentes

Após uma pesquisa e a partir de marcas conhecidas acabei por concluir que ACG Nike, Arc´teryx e CP Company e a Oakley. Todas elas uma linguagem muito em comum, e com um enorme foco na funcionalidade e conforto.

Estas já seguem uma linguagem que me identifico muito mais ao contrário de muitas marcas dentro do Techwear. Sendo a ACG Nike e a Oakley duas marcas mais em conta sendo que os seus preços não se equivalem aos de uma loja de fast fashion.

A Arc´teryx e a CP Company duas marcas com valores mais elevados, aqui iria-me destacar porque o pretendido não é a realização de um produto tão caro.

Nike ACG – Uma vertente dentro da Nike mais virada para equipamento para todas as condições onde o seu lema é “Produto concebido, testado e produzido no planeta Terra. Para utilização no exterior” (nike-acg, 2024).

Um dos métodos utilizados para o desenvolvimento de novas coleções e aprimoração de suas peças é irem para diferentes ambientes e envolverem-se com o meio de forma a ver as necessidades que o meio necessita para serem criadas posteriormente as coleções. Todos os seus produtos são testados à volta do planeta de prova a comprovar a sua resistência, conforto e funcionalidade.

Arc´teryx – “Não há melhor campo de provas. A Serra do Litoral é um destino porque o terreno é grande, é sério e não tem quase ninguém. Há uma tonelada de coisas inexploradas e há algo muito real nisso. Você não pode fazer isso pela metade” (Dan Green, 2020). Uma das marcas de Techwear mais conceituadas, não existe falhas a nível de produção de produtos e da sua qualidade. Testados em todo o tipo de terrenos as suas roupas, calças e malas estão preparadas para qualquer situação que esteja por vir.

CP Company – Em 1971, Massimo Osti, um designer revolucionário a partir das suas criações de sportswear, fundou a marca CP Company. A marca tal como todas as outras referidas anteriormente, trabalho muito sobre a respiração e o conforto do usuário, modo que a marca desde a sua criação que é conhecida por Sportswear.

Com a evolução da marca, foi criando uma variedade enorme de produtos fugindo ligeiramente do conceito inicial, mas continuando sempre com produtos que representam fortemente a marca e as suas origens.

Oakley – Uma marca Brasileira de excelente nome, que a 1975 James Jannard decide finalmente deixar o seu trabalho e avançar com a ideia deste projeto. A marca torna-se extremamente famosa pelos seus óculos com um Design futurístico. Esta apesar de não estar tão dentro da tecnologia a ser trabalhar, sempre esteve muito envolvida com o mundo do desporto.

Então a marca quando ingressou no mundo das malas acabou por criar produtos muito interessantes e muito focados na performance de quem os ia usar.

3.4. Público-Alvo

Após toda a análise feita em volta das marcas concorrentes, apercebi-me de quem seria o meu público-alvo. Este seria um público que necessita de portar os seus bens de forma confortável, e precisa de uma mala de porte mais pequeno para o seu dia à dia.

Sempre com a possibilidade de praticar desporto, ou atividades que exijam um maior esforço físico, sendo que é um dos tópicos mais importantes a seguir é mesmo esse. Para além dessa funcionalidade, sendo um produto que pretende ter uma estética inovadora para que pessoas que não pretendam usa-lo para a sua função principal possam usufruir à mesma dele.

Infelizmente o produto acaba por subir bastante de preço devido à utilização dos materiais em questão, logo seria um produto para uma classe média/alta.



Figura 4 - Moodboard Público-Alvo

4. Matérias-Primas

4.1. Definição de Sustentabilidade

Sendo que cada vez mais é fundamental qualquer projeto de Design de Moda estar envolvido com a sustentabilidade, de modo a não ficar para trás e pensar no ambiente, acabei por reunir alguma informação acerca da sustentabilidade neste meio de forma a justificar ainda mais o projeto.

Apesar de quando pensamos em sustentabilidade, a primeira ideia que nos vem à cabeça ser a questão ambiental. Porém este conceito é muito mais amplo do que apenas a questão ambiental.

A primeira vez que este termo surge em agosto de 1979, no Simpósio das Nações Unidas. Em 1992 realizou-se uma conferência das Nações Unidas acerca de Ambiente e o Desenvolvimento. A reunião teve como principal objetivo a escrita de um documento que foram apontadas as principais medidas a serem tomadas nos seguintes anos para um maior respeito pelo ambiente. Mais tarde, em 2002, em Joanesburgo, realizou-se uma cimeira mundial sobre a sustentabilidade, onde foram aprovados modelos de atuação para melhorar a sustentabilidade.

No âmbito da indústria do Design, entende-se que é necessário na projeção de um produto sejam reduzidos os usos de matérias-primas e a reutilização das mesmas. Também é de extrema importância que o Designer tenha sempre em atenção às matérias-primas escolhidas, começando na extração da matéria-prima até ao seu descarte (Vezzoli, 2008). É considerado precioso a escolha de matérias-primas e que se perca tempo a encontrar as melhores opções.

Os Designers de Moda têm agora uma responsabilidade extra a nível ambiental, procurando conceber produtos e serviços que vão de encontro às necessidades básicas do desenvolvimento sustentável, vendo-se numa posição de ter consciência acerca da importância da reciclagem e das matérias-primas usadas e ao seu desperdício (Zélia et. al, 2021)

Atualmente qualquer Designer de Moda procura a sustentabilidade em suas criações pois, já às pessoas que deixaram de consumir uma determinada marca por a mesma não ser amiga do ambiente. O que por vezes pode dificultar bastante o trabalho do Designer pois, tudo o que é sustentável tem um preço mais elevado. Fornecedores também vêm a sofrer com isto, tendo de se adaptar a estas novas ideias que a sociedade só tende a querer seguir.

“O conceito de sustentabilidade ambiental refere-se às condições do sistema, 15 segundo as quais, a nível regional e planetário, as atividades humanas não devem interferir nos ciclos naturais em que se baseia tudo o que a resiliência do planeta

permite e, ao mesmo tempo, não devem empobrecer o seu potencial natural, que será transmitido às gerações futuras” (Manzini, 2008), o autor com estas palavras quer dizer que não é suficiente apenas as empresas passarem a produzir produtos sustentáveis, mas também todo o processo de criação passar a ser mais sustentável.

Concluindo, percebe-se que no caso de marcas a utilização de matérias-primas ecologicamente corretas, uso diminuído de embalagens e a utilização de resíduos têxteis, já faz uma grande diferença. Já no papel do consumidor, cada vez mais vemos a compra de produtos em segunda mão ou vintage.

4.2. Matérias-primas utilizada

Após toda uma pesquisa em volta da sustentabilidade, deparo-me com a necessidade ainda maior de procurar materiais sustentáveis para a utilização desta coleção. Em conversações com o professor Nuno, recomendou-me a Coltec que é conhecida por “fabricar e comercializar tecidos respiráveis, impermeáveis e soluções de malha para têxteis-lar e vestuário técnico” (Coltec, 1984), eles conseguem incorporar acabamentos nos tecidos que tem como intuito responder às necessidades do cliente.

Numa visita à mesma apercebi-me que eles não têm o que eu necessitava ao certo. Mesmo assim enviaram-me dois tecidos que iam em conta ao desejado. Com isto surge o problema da falta de tecidos. Mais tarde, consigo um catálogo de uma feira de tecidos de uma empresa Coreana, Daehyun TFC fundados a 1983 é especializada em vestuário desportivo e feitos para atividades ao ar livre. Focados em fornecer ao cliente o melhor serviço possível, com produção integrada de tecelagem, tingimento, acabamento e produção de produtos de classe mundial.

A matéria-prima que eles trabalham é maioritariamente o Polyester Reciclado que é uma matéria-prima que também é conhecida por PET, e é obtida a partir de plástico derretido e fiando-se para obter uma nova fibra de polyester.

“Fabricadas a partir de polietileno tereftalato (PET), o tipo de plástico mais espalhado pelo mundo, as peças de vestuário em poliéster não são uma opção têxtil duradoura. De modo a atenuar esse consumo poluente, o poliéster pode, de facto, ser reciclado a partir de matérias-primas pós-industriais e pós-consumo.” (NativeSpirit, 2021).

Traz consigo benefícios como o desvio de lixo e um menor desperdício têxtil, reduzindo também o consumo de recursos naturais e a redução de emissões de gases de efeito de estufa.

Concluindo o poliéster reciclado é uma solução para reduzir os impactos ambientais da indústria têxtil e do plástico.

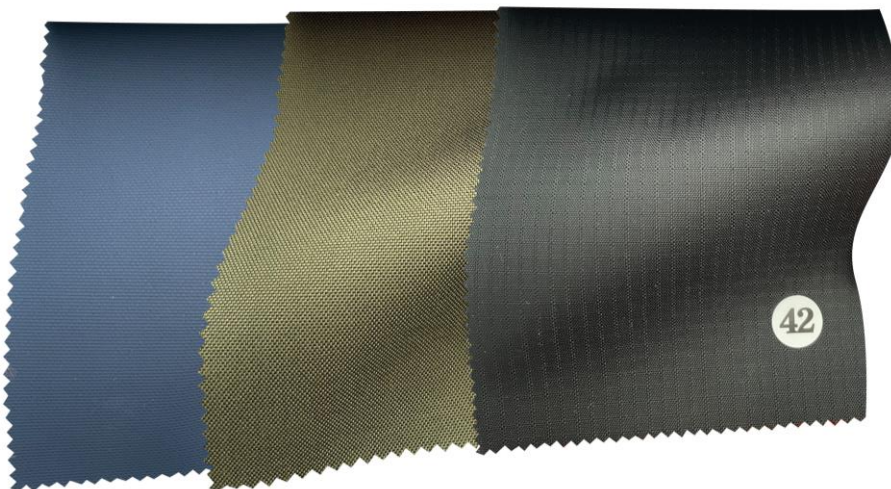


Figura 5 - Tecidos Daehyun TFC

4.3. Aviamentos

Quando comecei a pesquisa acerca dos melhores aviamentos a usar já ia com uma ideia devido a ter feita a pesquisa das marcas concorrentes e fui reparando nos aviamentos utilizados. Com isto, apercebo-me que preciso de aviamentos de boa resistência e que sejam. Acabando por fazer um simples painel onde reuni alguns dos aviamentos que achei que poderia vir a utilizar nas malas.

Também de forma a ter uma melhor noção dos preços que teriam de ser gastos para num futuro realizar as fichas técnicas e orçamentação.

Velcro – feito principalmente de Nylon ou Poliéster, disponível em várias cores e tamanho e que consiste em duas camadas onde uma é constituída por vários ganchos minúsculos e outra por argolas onde ao engatar uma na outra cria uma fixação. Projetado para ser um fecho de fácil abertura e fecho.

Botões de Pressão – feitos de metal, constituídos por um macho e uma fêmea que ao serem pressionados um no outro encaixam formando uma conexão segura.

Fivela de Mochila - geralmente de plástico que tem um mecanismo de fechamento que ajudam a ajustar as alças e a fechar compartimentos.

Elásticos – elásticos feitos de Poliéster, uma vertente diferente para apertar a mala ou ajustar uma largura.

AVIAMENTOS



Figura 6 - Aviamentos

5. Processo Criativo

5.1. O Conceito - Conterrâneo

Correlacionando a temática abordada na cadeira de Atlier de Moda para o desenvolvimento do desfile de final de licenciatura, pois fazia todo o sentido. Trabalhando sobre o meu ADN novamente e nada melhor trabalhar em volta da natureza sendo que isto é um projeto que visa um produto respirável e projetado para praticar atividades físicas.

Deixando de lado a vertente feminina do meu ADN e partindo para uma inspiração que provém da minha Vila Natal. Focando-me nas cores que vou utilizar e que seja tudo em volta da natureza da vila que envolve todo o meu coração, a partir do rio, montanhas, vegetação, e entre todos os elementos que a envolvem criei uma coleção inspirada no conforto de casa dando-lhe o nome de Conterrâneo, que significa da mesma terra.

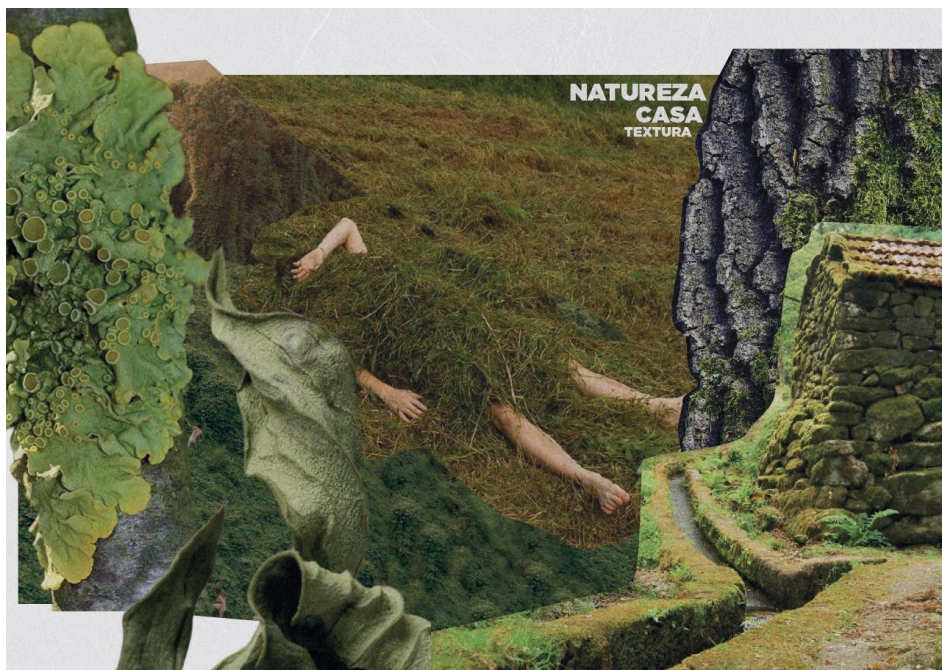
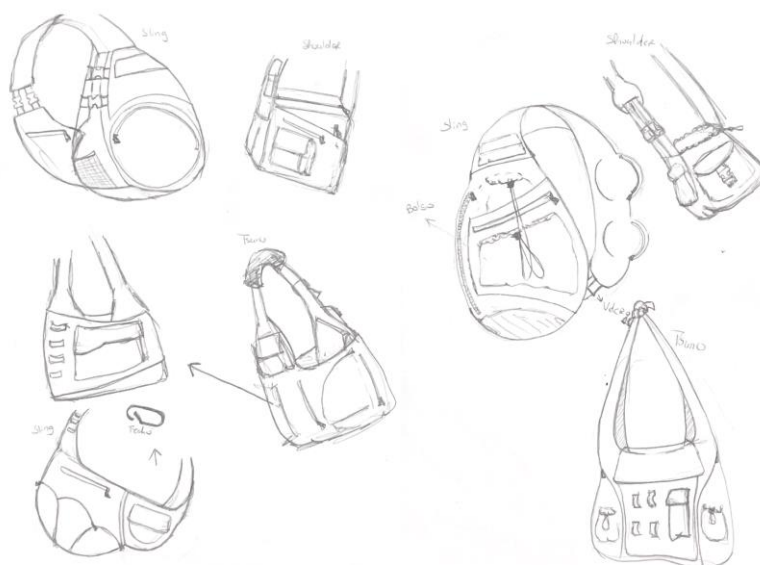


Figura 7 - Moodboard Conceito

5.2. Esboços

Após uma definição bastante aprofundada daquilo que seria o conceito a ser trabalhado. Começa o desenvolvimento dos esboços, onde aqui não se pensa apenas na estética a ser seguida, mas também na funcionalidade das peças e na funcionalidade para ir de encontro ao pretendido que é o Techwear.



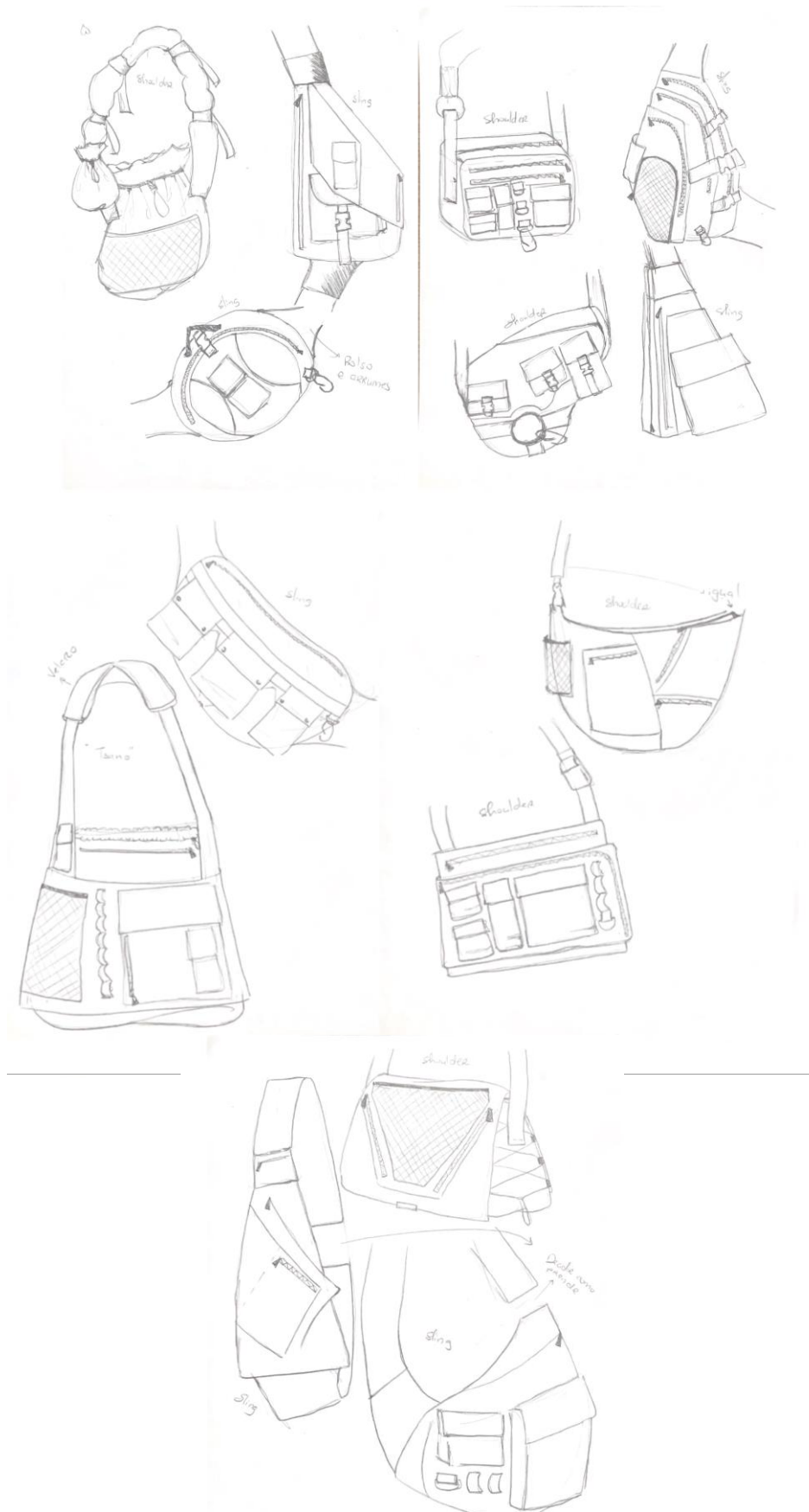


Figura 8 - Esboços

5.3. Problemática

Com o desenvolver dos esboços e em conversações com os Docentes, apercebi-me de um problema. Mesmo os tecidos selecionados serem relativamente estruturados, na realização de determinadas malas onde a ideia é que elas mantenham uma determinada forma, onde a mesma não seria alterada.

A decisão tomada foi a utilização de uma entretela mais rija do que o normal de forma a dar estrutura, chamada de entretela cos, esta é muito mais dura do que o normal, já projetada para este tipo de situações. Apesar de ter cos no nome ela não é muito utilizada para a maioria dos cos.

Posto isto, surge outro pequeno problema, ao esboçar deparei-me que na maioria das malas não estava a pensar no conforto do utilizador no momento de uma slingbag estar mais colada ao corpo. Aqui surge uma pesquisa de possíveis opções para solucionar este problema. Chegando à conclusão que a melhor opção para esta situação se trata mesmo na rede sport, muito utilizada em mochilas, tanto de escola, como campismo e em sapatilhas mais desportivas para melhorar a respiração, funcionalidade e o conforto do cliente.



Figura 10 - Rede Sport

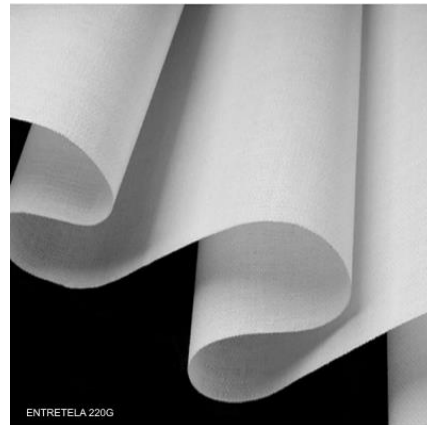


Figura 9 - Entretela de Cos

5.5. Desenhos Técnicos

Esta vertente do Design de Moda, ainda não tinha praticamente interagido com ela. Então com a realização dos desenhos técnicos teve de haver alguma pesquisa para ter uma ideia de como os fazer, juntando à enorme ajuda que o Bag Design Fashionary, fornecido pela professora que foi um enorme pilar para a realização dos mesmos.

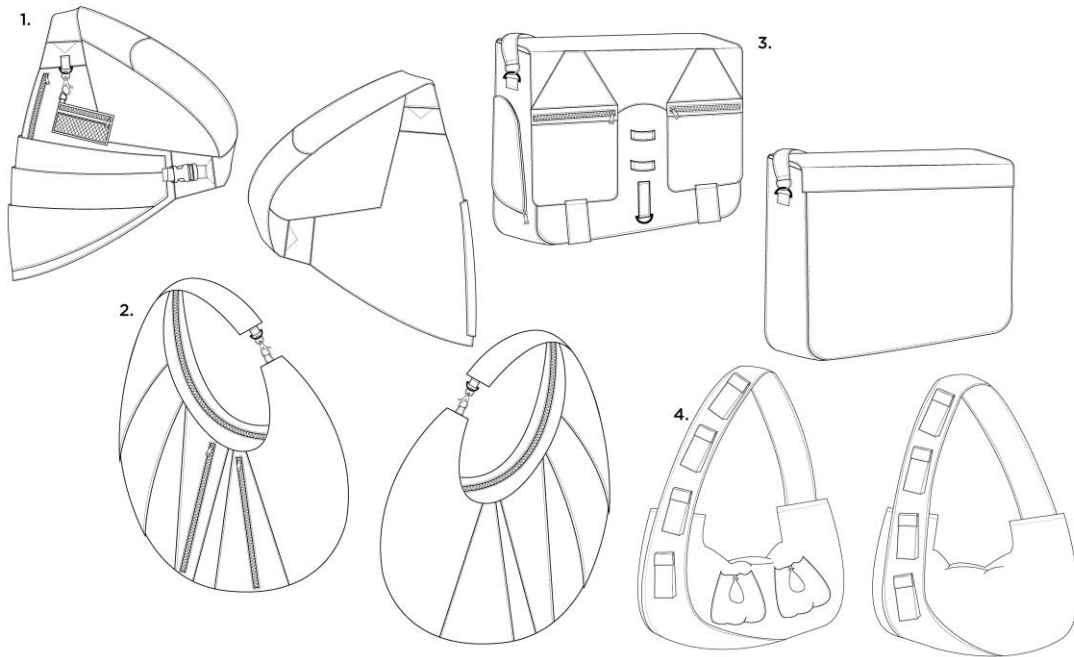


Figura 11 - Desenhos Técnicos

5.6. Ilustrações

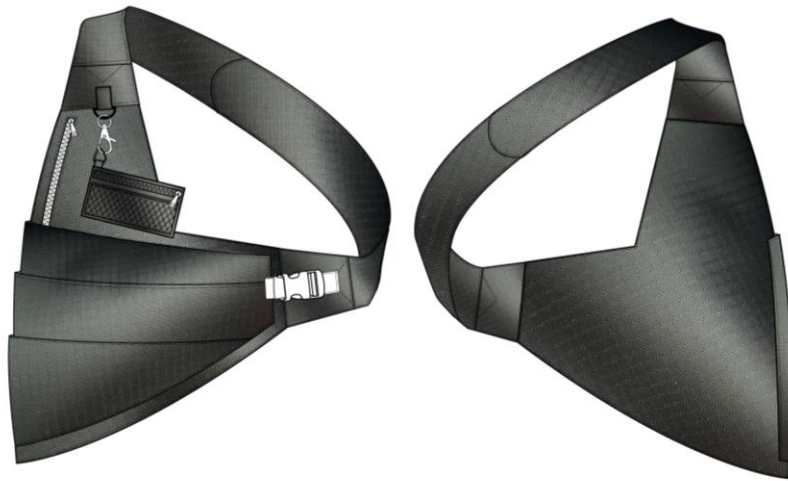


Figura 12 - Sling Bag 0.1



Figura 13 - Tsuno Bag 0.2

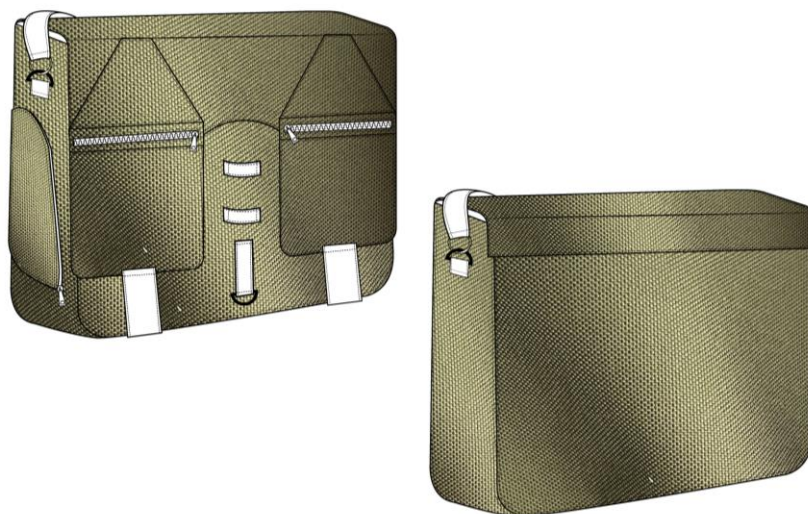


Figura 14 - Shoulder Bag 0.3



Figura 15 - Shoulder Bag 0.4

5.7. Fichas Técnicas

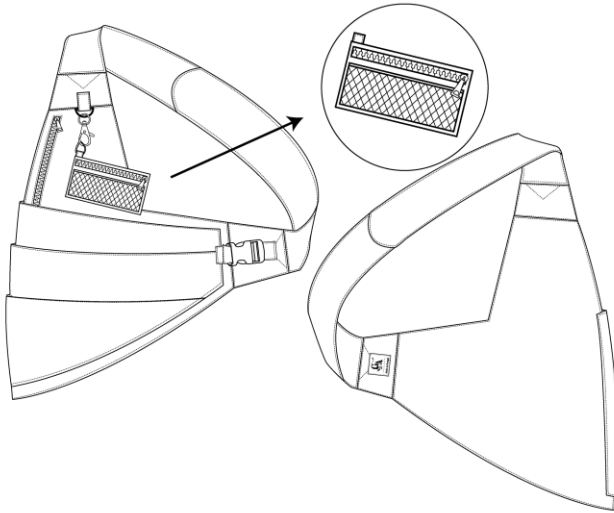
FICHA TÉCNICA



COLEÇÃO
Cápsula - "Conterrâneo"
SEASON
Outono/Inverno
DESIGNER
Gonçalo Azevedo

PEÇA
Sling Bag 0.1
NÚMERAÇÃO
0 - Modelo A
DATA
Maio 2024

DESENHO TÉCNICO



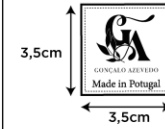
TECIDOS

- | | |
|---|---|
| 1. RE US 210D Double R/S
Forn.: Daehyun TFC
Comp.: 100% Nylon Reciclado | 2. Rede Sport
Forn.: 3 Globos
Comp.: 100% Poliéster |
| 2. Forro
Forn.: 3 Globos
Comp.: 100% Acetato | |

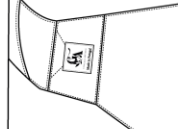
AVIAMENTOS

- | | | |
|---|---|---|
| 1. Fecho de Metal
Forn.: 3 globos
Comp.: 100% metal | 2. Mosquetão
Forn.: 3 globos
Comp.: 100% metal | 3. Argula meia lua
Forn.: 3 globos
Comp.: 100% metal |
| 4. Fivela de mochila
Forn.: 3 globos
Comp.: 100% Plástico | 5. Entretela de Cos
Forn.: 3 globos
Comp.: 100% Poliéster | 5. Velcro preto
Forn.: 3 globos
Comp.: 100% Poliamido |

ETIQUETA



LOCALIZAÇÃO



DESCRIÇÃO

Sling bag, com alça ajustada com velcro e sobreposição de uma faixa com bolsos.

Figura 16 - Ficha Técnica Sling Bag 0.1

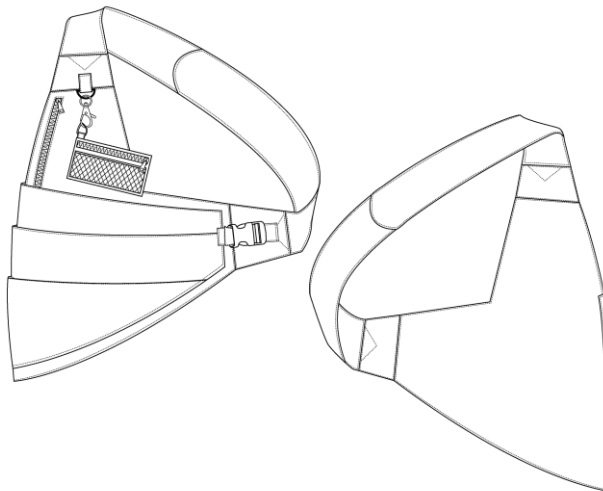
FICHA TÉCNICA



COLEÇÃO
Cápsula - Minha Terra
SEASON
Outono/Inverno
DESIGNER
Gonçalo Azevedo

PEÇA
Sling Bag 0.1
NÚMERAÇÃO
0 - Modelo A
DATA
Maio 2024

DESENHO TÉCNICO



MEDIDAS



Figura 17 - Ficha Técnica Sling Bag 0.1 (medidas)

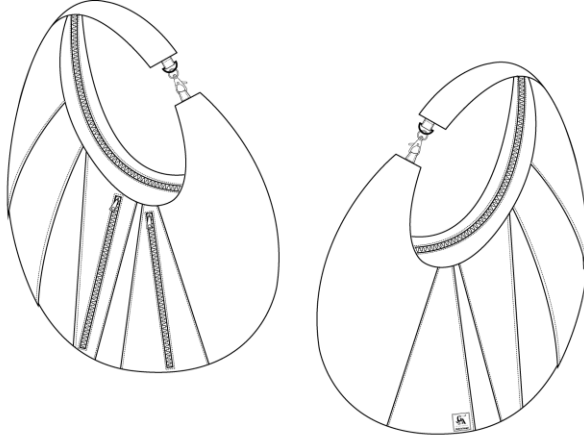
FICHA TÉCNICA



COLEÇÃO
Cápsula - "Conterrâneo"
SEASON
Outono/Inverno
DESIGNER
Gonçalo Azevedo

PEÇA
Tsuno Bag 0.1
NÚMERAÇÃO
0 - Modelo D
DATA
Maio 2024

DESENHO TÉCNICO



TECIDOS

1. RE US 210D DOUBLE R/S
Forn.: Daehyun TFC
Comp.: 100% Nylon Reciclado

AVIAMENTOS

1. Fecho de Metal Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal
2. Mosquetão Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal
3. Argula meia lua Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal

ETIQUETA



LOCALIZAÇÃO



DESCRIÇÃO

Inspirada numa tsuno bag mas esta modernizada. Com um formato oval e unida com um mosquetão onde esta é usada na diagonal sobre o corpo.

Figura 18 - Tsuno Bag 0.1

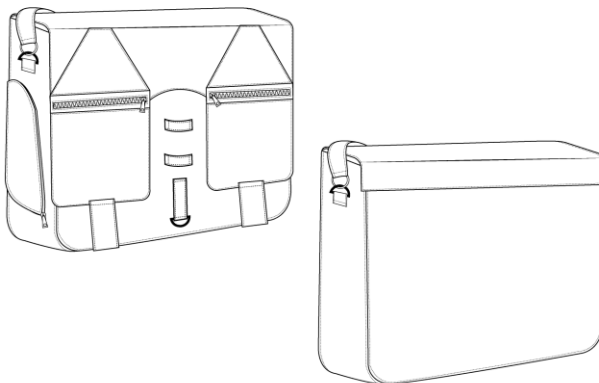
FICHA TÉCNICA



COLEÇÃO
Cápsula - "Conterrâneo"
SEASON
Outono/Inverno
DESIGNER
Gonçalo Azevedo

PEÇA
Shoulder Bag 0.1
NÚMERAÇÃO
0 - Modelo B
DATA
Maio 2024

DESENHO TÉCNICO



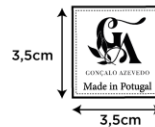
TECIDOS

1. RE US 500D CORDURA
Forn.: Daehyun TFC
Comp.: 100% Nylon Reciclado

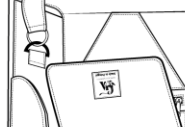
AVIAMENTOS

1. Fecho de Metal Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal
2. Botão de pressão Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal
3. Argula meia lua Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal

ETIQUETA



LOCALIZAÇÃO



DESCRIÇÃO

Shoulder bag, com alça ajustável com faixa que sobrepõe o fecho e contém duas bolsas para cartões.

Figura 19 - Shoulder Bag 0.1

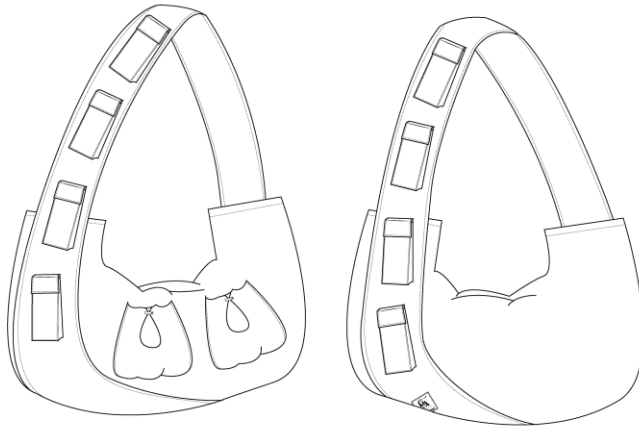
FICHA TÉCNICA



COLEÇÃO
Cápsula - "Conterrâneo"
SEASON
Outono/Inverno
DESIGNER
Gonçalo Azevedo

PEÇA
Shoulder Bag 0.2
NÚMERAÇÃO
0 - Modelo C
DATA
Maio 2024

DESENHO TÉCNICO



TECIDOS

1. RE US 500D CORDURA
Forn.: Daehyun TFC
Comp.: 100% Nylon Reciclado

AVIAMENTOS

1. Fecho de Metal Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal	2. Botão de pressão Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal	3. Argola meia lua Forn.: 3 globos Comp.: 100% metal
---	---	--

ETIQUETA



LOCALIZAÇÃO



DESCRIÇÃO

Shoulder bag com bolsos ao longo da alça.
Apertada apartir de elásticos e com dois bolsos mais pequenos, também estes apertados através de elásticos.

Figura 20 - Shoulder Bag 0.2

5.7. Painel de Preços



Preços

Tecidos - todos eles 18,99€
Fechos de Metal - a partir de 2,99€
Botões de Pressão - cada 0,15€
Fivela de mochila - 2,60€
Linha - 1,95€
Mosquetão - 1,85€

Figura 21 - Preços dos Tecido/Aviamentos

6. A Marca

6.1. Nome e Identidade Visual

Como forma de introduzir os produtos criados num mercado, criei uma marca onde esta não se trata apenas da marca das malas, mas sim da minha marca como Designer. Com a colaboração de um amigo foi realizado um logotipo que fosse do meu agrado e que me representasse como Designer e este teria de ter elementos que me representassem.



Figura 22 – Logótipo da Marca



Figura 23 – Cartões de Visita

Todo ele criado em volta do meu ADN onde em conversações, chegamos à conclusão que o melhor seria trabalhar sobre as iniciais do nome devido a ser um pouco extenso. Neste ponto começou a ser trabalhada a estética do mesmo onde eu pedi para que houvessem elementos de natureza, mas de uma forma um pouco discreta. Chegando assim ao resultado final.

6.2. Visão, Valores e Missão

Missão – A marca Gonçalo Azevedo procura agradar o seu público-alvo em qualquer contexto. Procura ir em conta daquilo que o cliente necessita e é em torno desta ideia que surge este projeto.

Desenvolvemos alternativas de malas techwear, fugindo da ideia base do techwear, onde este por vezes tem um design demasiado futurista e que não é agradável aos olhos de qualquer um. Partindo dos princípios do techwear e dando-lhe uma nova estética para que agrade um maior número de pessoas e mesmo assim nunca perdendo as funcionalidades principais.

Valores – Inovação, Funcionalidade, Diversidade, Propósito.

Visão – Trabalhamos a pensar no presente, mas que seja algo a ser levado para o futuro do cliente, enquanto estudante e futuro licenciado em Design de Moda busco encontrar a melhor solução para o cliente sendo ela o mais sustentável possível, desperdiçando o mínimo possível de matérias-primas e poluindo na menor quantidade possível.

Para além disto existe um enorme foco na durabilidade do produto, tendo sempre em mente de fazer criações intemporais para que o produto não seja deixado de lado ainda num bom estado.

7. Modelagem e Prototipagem

7.1. Moldes

Após uma reunião com a professora Magda para que ela pudesse dar as bases da modelagem de malas, apercebi-me do quão mais simples se tratava em relação aos moldes de roupa. Sendo a mala escolhida uma mala com pouco volume os moldes tornaram-se ainda mais simples, podendo aqui realiza-los a partir da desconstrução do desenho técnico para que de seguida fosse impresso já com as medidas pretendidas.

Imprimindo os moldes foi apenas necessário cola-los a uma cartolina para que tivesse uma base mais rijada. Por último foi só necessário acrescentar os valores de costura.

Após o estudo de proporções da mala, foram determinadas as dimensões ideais para o produto. Como forma de rentabilizar a matéria-prima, foi feito um estudo do planeamento de corte.

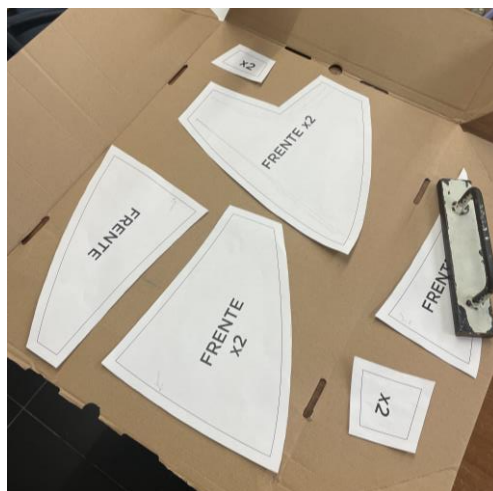


Figura 24 - Moldes

7.2. Protótipo Final

Para este protótipo final, o objetivo seria já a utilização das matérias primas finais. Mas devido a não ter conseguido arranjar as mesmas a tempo adaptei-me e acabo por usar as matérias-primas fornecidas pela Coltec que fazem da melhor maneira o seu papel e sendo estes da cor e aspeto do tecido final.

A realização do mesmo não seria possível sem a ajuda da Carla que se disponibilizou a máximo para que a realização do mesmo fosse realizada com sucesso, e após muitas tentativa erro chegamos ao protótipo final da qual me orgulho totalmente.



Figura 26 - Mala em uso

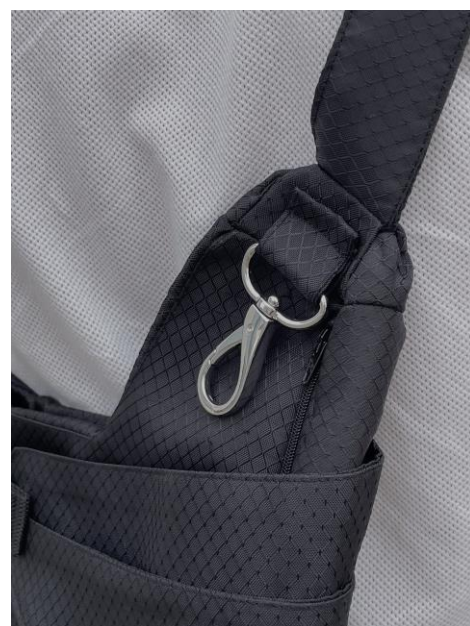


Figura 27 - Pormenor da mal



Figura 25 - Protótipo final

8. Cálculo de Orçamentação

Compreendendo o projeto, como um trabalho enquanto *freelancer*, inicialmente tive de identificar o preço do meu trabalho à hora. Para tal, partindo de um valor base de 900€, somando ainda a este valor 200€ de necessidades mensais. Partindo deste valor, que posteriormente foi dividido pelo número de horas que trabalhamos ao longo de um ano dando um valor de 7€/h que apesar de não ser muito alto é um valor que me parece bastante justo para uma etapa inicial.

Cálculo do preço / hora		
Custo	mensal	anual
Salário	900€	12 600€
Necessidades mensais	200€	2400€
Total gastos		15000€
hora/dia		8
dias uteis		270
horas/ano		2160
Preços/hora		7€

Tabela 2 - Cálculo do preço/hora enquanto freelancer

De seguida, foi identificado o número de horas necessárias para a realização do projeto. Sendo esta dividida em duas tabelas.

Numa primeira tabela encontramos o valor do projeto sem a parte do protótipo, pois por vezes existem muitos projetos que são vendidos no final da parte da pesquisa e design. Na segunda tabela contém as horas necessárias para a realização do produto com o acréscimo do valor dos materiais utilizados.

Calculo do custo do projeto/design	
Atividade	Hora
Pesquisa	24
Conceito	4
Esboços	10
Ilustrações	3
Fichas Técnicas	10
Total de horas	51
Preço/Hora	7
Semi-total da mão-de-obra	357
Material diverso	20
Impressão	20
Semi-total do material	40
Total do projeto/design	397

Tabela 3 - Cálculo do custo do projeto/design

Cálculo do custo da produção	
	24
Modelagem	3
Corte	0,5
Confeção	4
Total de horas	7,5
Preço/Hora	7
Semi-total da mão-de-obra	52,5
Matérias-Primas/Aviamentos	40
Semi-total do material	40
Total do projeto/design	92,5

Tabela 4 - Cálculo do custo da produção

Trabalho freelancer / A pagar pelo cliente	Projeto com Protótipo	Custo do Projeto	397	767
		Custo do Protótipo (x4)	92,5 x 4 = 370	

Tabela 5 - Diferença do projeto com e sem protótipo

Por último foi calculado o ponto crítico de vendas que consiste em dividir o valor do projeto pelo lucro que pretendemos obter para ver quantos projetos seriam necessários de vender para o projeto ser pago.

	nº de produtos
Ponto crítica das vendas s/Protótipo	13
Ponto crítica das vendas c/Protótipo	25

Tabela 6 - Cálculo do Ponto Crítico de Vendas

9. Conclusão

Posteriormente á realização deste projeto, que se tornou um enorme percurso de aprendizagens e emoções, que me fez evoluir profissionalmente. Com a possibilidade de explorar uma vertente diferente deste mundo, deu-me muita motivação à construção e desenvolvimento do mesmo, encontrando desafios ao longo de toda esta caminhada e apercebendo-me do que mais gostei de trabalhar ao longo de todo este projeto.

O objetivo inicial proposto, foi concluído com sucesso, apesar de não ter tido a melhor organização. Com a coleção e todas as outras cadeiras, por vezes acabei por deixar tarefas do projeto de lado o que me veio a dificultar a vida numa fase mais avançada do desenvolvimento da mesma.

Ao longo de todo o projeto foi fundamental um interesse continuo pelo desenvolvimento para que o mesmo não se tornasse banal e a baixo da média. Focando sempre nas bases da tecnologia techwear, tal como fui mencionando ao longo de todo o projeto e com um enorme foco na inovação enquanto design, e com uma total abertura para fazer o que quiséssemos, tornou-se cada vez mais cativante.

Por nunca ter desenvolvido um projeto tão grande e de tão longo prazo, ao deparar-me com determinados obstáculos por vezes vi-me desamparado, mas no final conseguindo sempre os resolver, assumindo um papel firme de empreendedor.

Também acho importante frisar que sendo este um projeto que me orgulho de ter desenvolvido, pretendo num futuro vir a aprimora-lo desenvolvendo um Instagram, um website e desenhando uma estratégia de marketing para se um dia este projeto for lançado estar preparado para dar o seu melhor. Focando-me sempre na sustentabilidade que é um dos pontos que é importante de reforçar continuamente, evitando o desperdício de matérias-primas e a utilização de matérias mais sustentáveis. Não só a nível de tecido, mas também para o packaging e até mesmo arranjar maneiras de realizar stickers com materiais reciclados.

Concluindo, ao longo do projeto deparei-me em momentos com bloqueios criativos, devido a encontrar-me em extrema situação de stress, ficando assim motivado em várias ocasiões. Para isto procurava ir a casa e passar mais tempo dentro da minha bolha para ganhar motivação e voltar com mais energia. Contudo acho bastante importante passar por estes momentos pois fazem-me evoluir enquanto designer.

10 . Bibliografia e Webgrafia

ACG. (2023). *História ACG*. Nike

<https://www.nike.com/pt/a/abcs-nike-acg>

Arc'teryx. (n.d.). *Capítulo 01: Inspiração*. Arcteryx.

<https://www.arcteryx.com/ca/en/explore/whoweare/inspiration>

Coltec. (n.d.). Quem somos & o que fazemos. Coltec.

<https://coltec.pt/pt/sobre-nos/>

CP Company. (n.d.). *Nossa história*. Cpcompany.

[https://www.cpccompany.com/on/demandware.store/Sites-CP-ROW-Site/en_PT/Default-Start?gad_source=1&gclid=CjwKCAjw65-](https://www.cpccompany.com/on/demandware.store/Sites-CP-ROW-Site/en_PT/Default-Start?gad_source=1&gclid=CjwKCAjw65-zBhBkEiwAjrqRMJ6x0MBRDyQc2CKm1Za_pYhBR5r4QbQtegThUBTIj80bnI4NsmH6ORoCWWIQAvD_BwE)

[zBhBkEiwAjrqRMJ6x0MBRDyQc2CKm1Za_pYhBR5r4QbQtegThUBTIj80bnI4N](https://www.cpccompany.com/on/demandware.store/Sites-CP-ROW-Site/en_PT/Default-Start?gad_source=1&gclid=CjwKCAjw65-zBhBkEiwAjrqRMJ6x0MBRDyQc2CKm1Za_pYhBR5r4QbQtegThUBTIj80bnI4NsmH6ORoCWWIQAvD_BwE)

[smH6ORoCWWIQAvD_BwE](https://www.cpccompany.com/on/demandware.store/Sites-CP-ROW-Site/en_PT/Default-Start?gad_source=1&gclid=CjwKCAjw65-zBhBkEiwAjrqRMJ6x0MBRDyQc2CKm1Za_pYhBR5r4QbQtegThUBTIj80bnI4NsmH6ORoCWWIQAvD_BwE)

[smH6ORoCWWIQAvD_BwE](https://www.cpccompany.com/on/demandware.store/Sites-CP-ROW-Site/en_PT/Default-Start?gad_source=1&gclid=CjwKCAjw65-zBhBkEiwAjrqRMJ6x0MBRDyQc2CKm1Za_pYhBR5r4QbQtegThUBTIj80bnI4NsmH6ORoCWWIQAvD_BwE)

Foursource. (n.d.). *Daehyun TFC CO., LTD in South Korea*. Public foursource.

[https://public.foursource.com/profile/fabrics/daehyun-tfc-colt-d-](https://public.foursource.com/profile/fabrics/daehyun-tfc-colt-d-477b047835877f0cb70b5a6f97a8e8d1)

[477b047835877f0cb70b5a6f97a8e8d1](https://public.foursource.com/profile/fabrics/daehyun-tfc-colt-d-477b047835877f0cb70b5a6f97a8e8d1)

Kan, C. (2019). *Introducing: Tsuno tie bag*. Charlottekan.

<https://charlottekan.com/blogs/sewingblog/introducing-tsuno-tie-bag>

Maia, Z. L. B. O. P. (2021). *Sustentabilidade na moda: Estudo de caso de uma marca*

Upcycling [dissertação de mestrado]. Universidade do Minho.

[https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/75372/1/Disserta%](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/75372/1/Disserta%3a7%3a3o_Z%3a9lia%2bLu%3ads%2bBastos%2bde%2bOliveira%2bPinto%2bMaia.pdf)

[3%a7%3a3o_Z%3a9lia%2bLu%3ads%2bBastos%2bde%2bOliveira](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/75372/1/Disserta%3a7%3a3o_Z%3a9lia%2bLu%3ads%2bBastos%2bde%2bOliveira%2bPinto%2bMaia.pdf)

[%2bPinto%2bMaia.pdf](https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/75372/1/Disserta%3a7%3a3o_Z%3a9lia%2bLu%3ads%2bBastos%2bde%2bOliveira%2bPinto%2bMaia.pdf)

Native Spirit (2021). *O poliéster reciclado*. Native Spirit

<https://www.nativespirit-ns.com/pt/blog/novidades/poliester-reciclado.html>

Oakley. (n.d.). *Como mudamos o mundo dos óculos*. Oakley.

<https://www.oakley.com/pt-br/lp>

Serra, A. B. (2014). *Metodologia projetual: Uma opção transversal para o ensino de Artes Visuais*.

https://biblioteca.fba.up.pt/docs/Agostinho_Serra/Agostinho_Serra_Relatorio_MEAV.pdf

Shadxw. (n.d.). *What is techwear?* Consultado em 12 de junho de 2024

<https://techwear-outfits.com/blogs/techwear-blog/what-is-techwear>

Sustain Your Style. (n.d.). *Our fiber eco-review*. Sustainyourstyle

<https://www.sustainyourstyle.org/en/fiber-ecoreview>

Tavares, B. (2020). *1ª entrega – A metodologia projetual de Bruno Munari e a desigualdade social*. Medium.

<https://medium.com/@bia-tavares/1%C2%AA-entrega-a-metodologia-projetual-de-bruno-munari-e-a-desigualdade-social-7e65bad6ba41>

Wennerstrom (2022). *Crossbody vs. Bolsa de ombro: Qual é a diferença*. Senreve.

<https://www.senreve.com/blogs/the-handle/crossbody-vs-shoulder-bag>

