

Modelo de Design para o Desenvolvimento de Coleções

DICA

Para informações adicionais, consulte
SENAI CET Clóvis Motta

211 4586

Introdução

Toda coleção é desenvolvida baseando-se em temas indicados nas tendências de moda e que deverão ser investigados, fazendo uma pesquisa a nível técnico e estético. Estudos de cadernos de tendências para a estação, acompanhada de uma pesquisa de mercado no âmbito do Design, assim como a análise dos "best seller" das estações anteriores, são a base para o desenvolvimento da nova coleção. Os segmentos de mercado para os quais se vai trabalhar deverão ser definidos anteriormente à organização do brief da coleção, para que sejam respeitadas as suas preferências ao nível de coloridos e Design em geral. O brief da coleção indica o número de produtos para cada setor do mercado e a aplicação final de cada produto, o nível etário a que se destinam os tecidos, o peso recomendado e algumas das características que o tecido deverá ter após o acabamento. Após este estudo são determinados os tipos de produtos que se irão encaixar em cada tema, e a partir daí inicia-se o planeamento da coleção propriamente dita.

Funções do Design na Indústria Têxtil

As funções do Design são:

- Desenvolver uma coleção sazonal de tecidos;
- Criar padrões, estruturas (debuxos) e coloridos;
- Pesquisar misturas de fibras novas e combinações de fios;
- Pesquisar novos efeitos na fase de ultimação e acabamentos;
- Fazer pesquisa de mercado na perspectiva do Design;
- Ter reuniões com clientes e vendedores;
- Apresentar e explicar as tendências de moda e sua relação com os produtos desenvolvidos na coleção que está a ser apresentada para a estação em questão;
- Criar e desenvolver produtos exclusivos solicitados pelos clientes;

Funções do Design na Indústria Têxtil (continuação)

- Colaborar com a equipe de vendas, explicando e demonstrando as tendências de moda da estação, aplicadas aos produtos da empresa, assim como à tendência geral de toda a coleção;
- Organizar o *show-room* da empresa e atualizar os produtos expostos com frequência;
- Criar e preparar a apresentação dos produtos para as feiras e exposições e encontros com clientes elaborando placar por temas com mostruário de tecidos, *story boards* com informação escrita e visual, criar os *stands* com uma imagem personalizada da empresa.

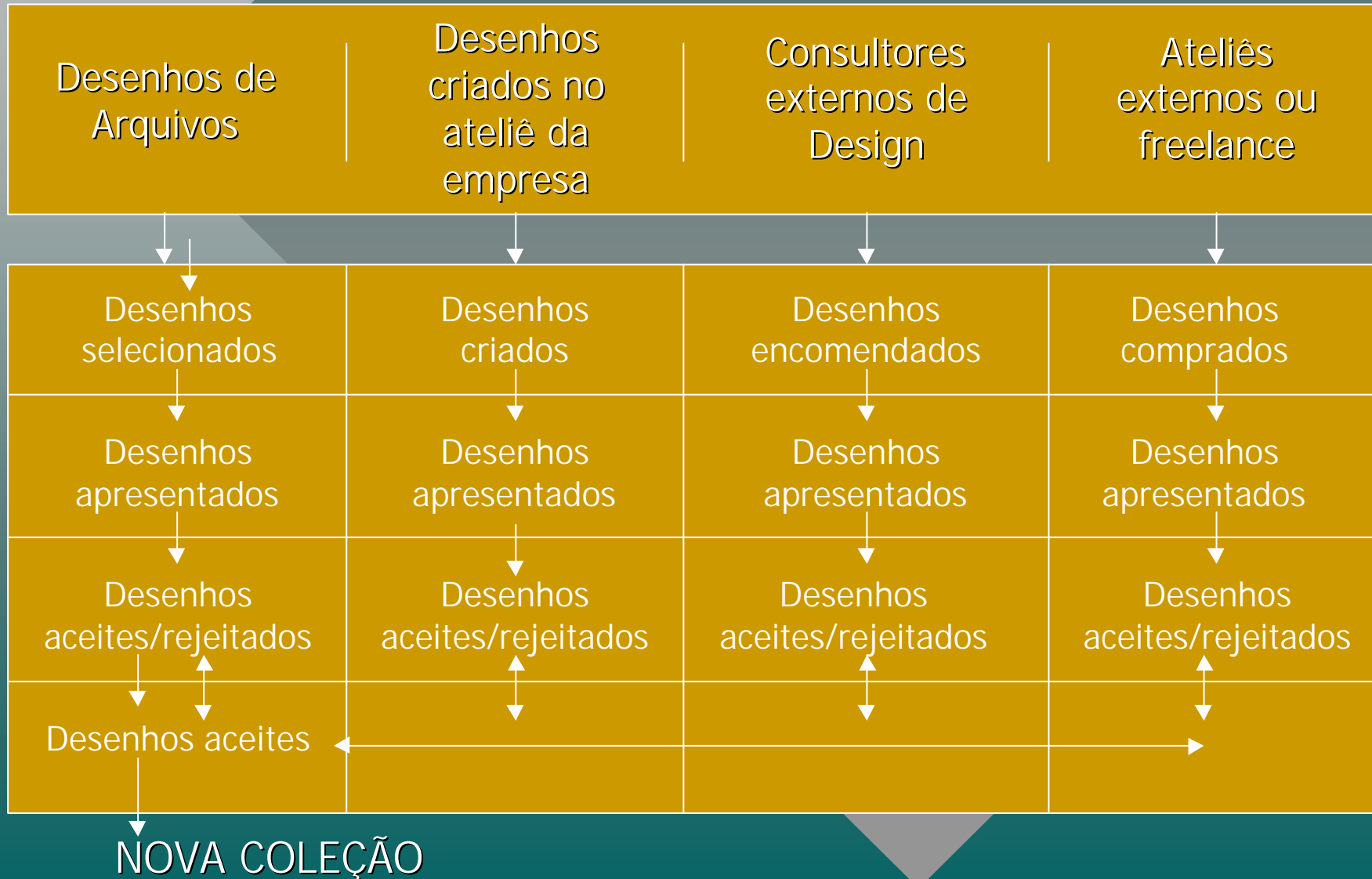
Funções do atelier de Design

O atelier de Design tem as seguintes funções:

- Fazer pesquisa de Design;
- Desenvolver produtos pedidos pelos clientes;
- Estudar e planejar produtos novos;
- Criar novos padrões;
- Pesquisar e planejar diferentes tipos de acabamentos, para criar produtos com caimento e aspectos diferentes;
- Ter reuniões com clientes;
- Ter reuniões com a produção;
- Ter contato direto com o comercial e marketing para campanhas publicitárias;
- Preparar cartazes e painéis de ambiente, assim como o *show-room* e *stands* de feiras;
- Visitar feiras e exposições diversas.

A empresa necessita de uma Coleção nova

Sistema de criação de novos padrões ou estilos (croquis)

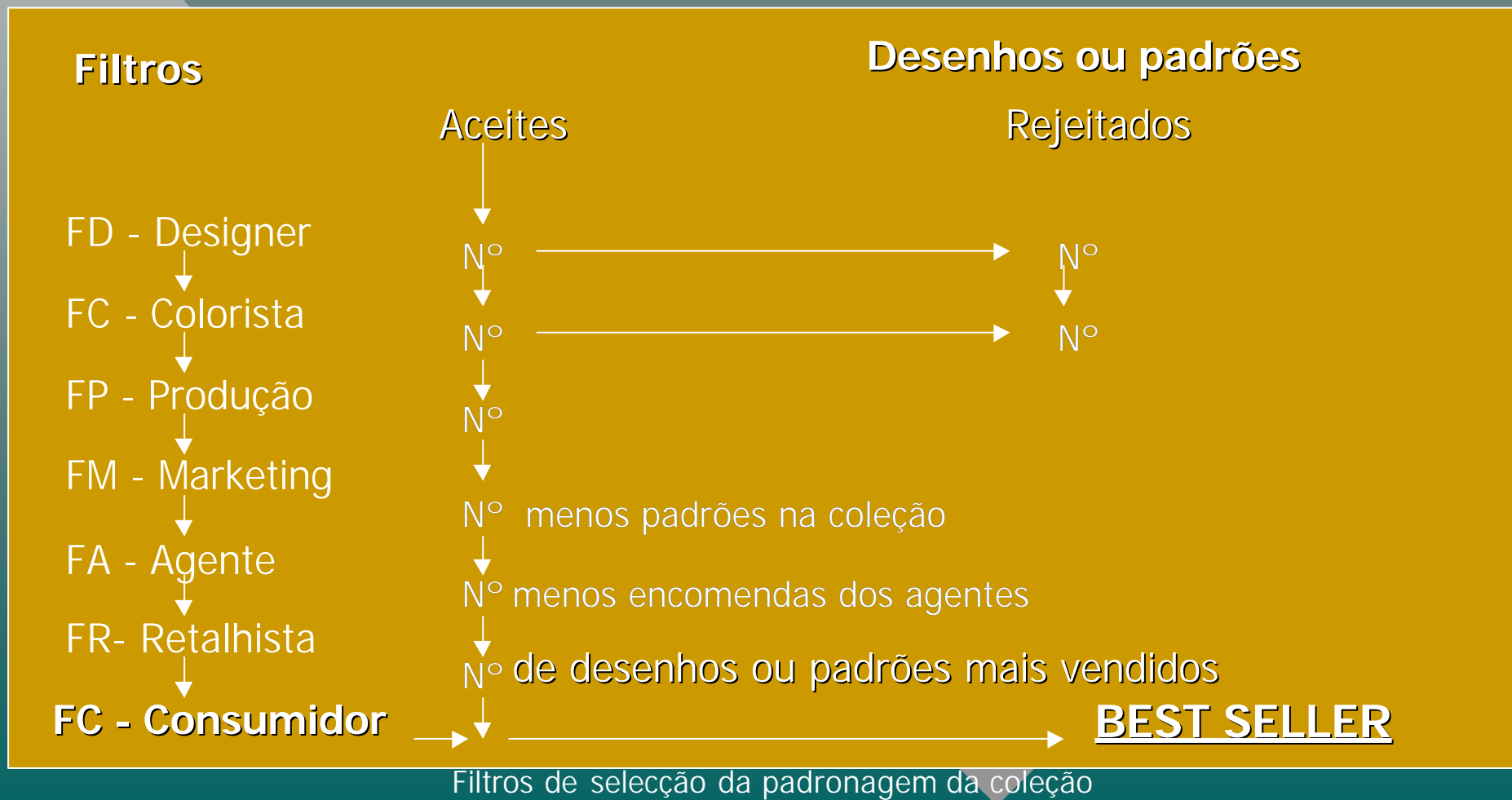


Filtros aplicados aos desenhos para compor a Coleção

DESIGN=(FD)-(FC)-(FP)-(FM)-(FA)-(FR)-(FC)= Final tecido

D.C = N° total de padrões criados pelos designers

D.C = N° total de desenhos-Filtros (D+Color+P+M+A+R+C)



Planeamento da Coleção

Os três pontos base:

- 1º Na reunião é determinado o orçamento disponível, preços limite a respeitar para cada gama de produtos e segmento do mercado ;
- 2º A produção indica as máquinas e períodos disponíveis para ensaios e produção de mostruário em bandeiras;
- 3º Após análise das bandeiras é feita a seleção dos produtos que vão integrar a coleção e o tipo de acabamento a ser dado a cada produto, assim como a paleta de cores a serem utilizadas.

Programa de Design Têxtil



Orçamento para novos produtos

Tecnologia Disponível

Pesquisa de mercado

Características de mercado

Preço

Tipos de Publicidade

Tipos de Matérias Primas

Tipos de Produtos

Debuxos e Padrões

Tipos de tingimento e acabamento

Custo de Produção

Vendas (preço)

Reavaliação do Produto

Ajuste e Inovação

Produto Final

Programa de Design I

O Gestor do Design, inicia o programa selecionando e controlando as matérias primas necessárias, assim como o tipo de fios com mistura de fibras, determinando se os produtos devem ser produzidos com fios tintos ou em fio cru, que serão tingidos após a tecelagem na fase do acabamento.

Programa de Design II

Os Designers selecionam os temas que querem trabalhar, a partir daí fazem uma análise das tendências de moda para o mercado indicado no brief, desenvolvendo idéias que melhor correspondam aos requisitos do segmento de mercado e ao produto que desejam criar. São feitas reuniões com outros criadores para troca de idéias, principalmente com estilistas, que irão utilizar os tecidos para o vestuário.

Programa de Design III

Nas coleções de vestuário, o programa começa pelo desenho de croquis a mão livre, que vão se adaptando ao estilo indicado pela moda da estação, escolhem-se os tecidos mais indicados para cada um dos croquis e inicia-se para os protótipos, ou seja, os primeiros modelos.

Criação das padronagens (Têxtil)

O designer cria as estruturas e padrões baseados em informações obtidas nos cadernos de tendências e revistas da especialidade. São desenvolvidos vários debuxos, com padronagens, utilizando fios disponíveis no mercado ou na fiação da empresa criando diferentes desenhos e várias alternativas de cores, tendo em atenção os custos para cada tipo de produto e segmento de mercado a que se destina. Com a utilização de CAD, são utilizados diferentes coloridos, coordenados e combinações que serão selecionados posteriormente os melhores exemplares. São feitas várias impressões em que mostra o efeito de cada tecido com os respectivos coloridos. Na ficha técnica que acompanha cada desenho é indicado todas as informações necessárias para a tecelagem proceder à produção das bandeiras.

Tecelagem da Coleção (bandeira de amostras)

A produção recebe o plano da coleção acompanhado de todas as fichas técnicas e das impressões em papel de cada desenho, e organiza os teares que serão utilizados para produzir as bandeiras da coleção e assim organizar o mostruário da coleção. Após os primeiros ensaios nos teares e as bandeiras terminadas, determinam-se os coloridos e padrões mais adequados, assim como analisa-se a qualidade das amostras e uma avaliação da produção em geral e uma verificação ao nível de custos, que poderão ainda ser adaptados em caso de necessidade.

Tingimento e acabamento

Durante a fase de acabamento e tingimento dos produtos podem ser feitas várias experiências, de forma a se obter uma melhor gama de coloridos e tentar responder as tendências de moda o mais fielmente possível ao nível de todos, sendo aplicados vários tipos de acabamentos para que o tecido obtenha várias propriedades desejadas, de forma a responder o mais possível as tendências de moda para essa época e as funções a que for destinado.

Parâmetros de qualidade são testados nesta fase, como: resistência às lavagens, firmeza de cores e acabamentos como easy care ou anti nódoas, etc.

Organização da Coleção

A seleção dos produtos que irão constituir a coleção é feita pelos membros de vários departamentos, tendo como coordenador o gestor de design, que em colaboração com a gestão que indicou previamente o número de produtos que devem fazer parte dessa estação, a equipe de vendas, fazem a seleção final de entre todas as amostras dos produtos, que melhor respondem aos requisitos indicados pelo departamento de gestão e marketing. Após essa seleção, os produtos são organizados em cartazes com uma amostra de dimensões razoáveis e pequenas amostras da paleta de cores. Os cartazes são agrupados por temas ou por tipo de vestuário a que se destinam. Na coleção de vestuário é apresentada por temas selecionados e os protótipos são agrupados de forma a se distinguir todos os pormenores de cada peça e seus acessórios.

Apresentação da Coleção

- Em cartazes
- Catálogos
- Stands em feiras nacionais ou internacionais
- Em grupos de clientes/agentes
- Em desfiles
- Bureax de estilo

Desenvolver a Coleção

Metodologia Projectual



Recolha de informações - Tendências de Moda e pesquisa de mercado



Tipos de Mercado alvo	Matérias Primas	Fios	Estilos	Texturas	Cores
Alto	<ul style="list-style-type: none">• Lã• Seda• Linho• Algodão	<ul style="list-style-type: none">• Iregulares• Crepes• Fios finos• Moulinees	<ul style="list-style-type: none">• Doces• Nevosos• Secos	<ul style="list-style-type: none">• Efeitos changeant• Micro estruturas• Riscas• Xadrez	<ul style="list-style-type: none">• Beijes• Azuis• Verdes
Médio	<ul style="list-style-type: none">• Elastano	<ul style="list-style-type: none">• Flames• Kamaleon	<ul style="list-style-type: none">• Macios	<ul style="list-style-type: none">• Lisos falsos• Espinhas	<ul style="list-style-type: none">• Cinzas
Baixo	<ul style="list-style-type: none">• Fibras	<ul style="list-style-type: none">• Fios grossos		<ul style="list-style-type: none">• Lisos• Gases	<ul style="list-style-type: none">• Vermelhos

Avaliação da informação (tendências de moda)

Mercado alvo	Materiais	Fios	Estilos	Texturas	Cores
<ul style="list-style-type: none">• Médio Alto• Médio	<ul style="list-style-type: none">• Lã• Linho• Elastano• Poliéster	<ul style="list-style-type: none">• Finos• Crepes• Fantasia	<ul style="list-style-type: none">• Doces• Nervosos	<ul style="list-style-type: none">• Micro estruturas• Riscas• Espinhas• Lisos	<ul style="list-style-type: none">• Beijes• Azul noite• Verde azeitona• Cinzas

Criatividade

- Criação de ligamentos
- Criação de Texturas
- Criação no acabamento

Tecnologias

- Sistema CAD/CAM
- Tecelagem convencional
- Experimentação laboratorial

Verificação experimental

Definição de ficha técnica

- Peso
- Títulos dos fios
- Densidades - peso do tecido
- Estruturas
- Largura
- Contração

Soluções possíveis

- A mais econômica
- Processo mais curto
- A que for mais vantajosa
- Inovadora