



FAED

Trabalho de Conclusão de Curso

**UM ESTUDO SOBRE A INOVAÇÃO TECNOLÓGICA  
EM UNIFORMES ESCOLARES**

Sandro Roberto Sanzovo

Curso Tecnologia do Vestuário

Dois Vizinhos

2004

# **UM ESTUDO SOBRE A INOVAÇÃO TECNOLÓGICA EM UNIFORMES ESCOLARES**

Sandro Roberto Sanzovo

Este estudo propõe desenvolver uniformes escolares para adolescentes, onde reformulará o conceito de uniforme através da junção entre tecnologia e estética. Este trabalho faz parte das exigências para obtenção do Título de Tecnólogo do Vestuário com a elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso -TCC do Curso de Tecnologia do Vestuário da Faculdade Educacional de Dois Vizinhos – FAED/UNISEP.

Orientadora: Rafaela Satiko Sasaki

Curso Tecnologia do Vestuário

Dois Vizinhos

2004

**União de Ensino do Sudoeste do Paraná  
Faculdade Educacional de Dois Vizinhos  
Curso Tecnologia do Vestuário**

**A Comissão Examinadora, abaixo assinada, aprova o trabalho de  
Conclusão de Curso**

**UM ESTUDO SOBRE A INOVAÇÃO TECNOLÓGICA  
EM UNIFORMES ESCOLARES**

**Elaborado por  
Sandro Roberto Sanzovo**

**Como requisito parcial para a obtenção do grau de  
Tecnólogo do Vestuário**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

---

**Prof. Rafaela Satiko Sasaki  
(Orientadora)**

---

**Aparecido Bidoia**

Dois Vizinhos \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2004

**DEDICÁTORIA**

À minha esposa Janete Sanzovo Kafcka, aos meus colegas de classe pelo apoio e incentivo, a Deus, pais e colegas de trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

À professora orientadora por ter ajudado na elaboração deste trabalho.

À minha família pela compreensão e carinho.

Aos amigos e colegas pela força em relação a esta jornada.

Aos professores e colegas do curso, pois juntos trilhamos uma etapa importante de nossas vidas.

Aos alunos entrevistados da Unisep, pela concessão de informações para realização deste estudo e a todos que com boa intenção colaboraram a realização e finalização deste trabalho.

À minha empresa que me apoiou nas horas de ausência do trabalho.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	07
1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA .....	08
1.1. A política cultural do Uniforme.....	08
1.2 O Uniforme Escolar .....	09
1.3. Uniformes na Atualidade.....	11
1.4. Mercado Adolescente.....	11
1.5. Pesquisando o Mercado Jovem .....	12
1.6. O Processo de Desenvolvimento de Produtos .....	13
1.6.1. Etapas do Desenvolvimento de Produtos.....	13
1.6.2. Idéia inicial.....	14
1.6.3. Formulação de Alternativas .....	14
1.6.4. Avaliação de Alternativas .....	14
1.6.5. Protótipo .....	14
1.7. Ciclo de Vida do Produto.....	15
1.8. A evolução Histórica da Abordagem Ergonômica .....	16
1.8.1. Adaptação Ergonômica dos Produtos .....	17
1.9. Seleção de Matéria Primas .....	17
1.10. Combinação de Cores.....	18
1.11. Processo Produtivo do Uniforme.....	19
• Modelagem e Encaixe .....	19
• Corte.....	19
• Estamparia.....	19
• Processo.....	20
• Estamparia de Quadros Manual .....	20
• Acabamento.....	21
• Processo Produtivo Camiseta.....	21
• Processo produtivo da jaqueta .....	23
• Processo produtivo da calça suplex .....	24
• Processo produtivo da calça de microtel .....	26
2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO .....	28
2.1. Coleta e Análises de Dados .....	28

2.2. Perfil do Consumidor.....	29
2.3. Pesquisas de Tendências .....	29
2.4. Direcionamento Mercadológico .....	30
2.5. Especificações do Projeto .....	31
3. METODOLOGIA.....	34
3.1. Apresentação dos Resultados da Pesquisa .....	35
CONCLUSÃO.....	37
REFERÊNCIA: .....	38
Anexo "A" - Equipamentos E Suprimentos .....	41
ANEXO "B" - Cronograma.....	42
Anexo "C"- Questionário.....	43
Anexo "D" - Desenvolvimento do produto .....	44

## INTRODUÇÃO

O uniforme têm sido usado há muitos séculos para a identificação geral de um grupo, como marca de distinção, de indicador de status social e como indicadores de sociedades grupais.

Os uniformes escolares surgiram da evolução de uniformes eclesiásticos e militares, e sua função era de através da vestimenta moldar o comportamento dos jovens estudantes em cidadãos.

A necessidade em moldar mentes e corpos encontra nos uniformes o auxílio para a educação do poder individual controlado, isto é através da obediência transforma a força individual em poder coletivo.

Perante estas premissas o uniforme percorreu vários períodos e ainda não conseguiu desmistificar a imagem de ultrapassado e desuso que possui, principalmente na visão do público adolescente, que encontra na roupa uma forma de expressão e de individualidade.

Para tanto, este estudo pretende reformular o conceito de que uniformes escolares são antiquados, desconfortáveis e esteticamente mal formulados, através de uma modelagem adequada, recortes diferenciados, e tecidos tecnológicos que propiciam conforto e satisfação pessoal, visando os adolescentes de 12 a 16 anos de idade.

## 1. FUDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 1.1. A política cultural do Uniforme

O uniforme é uma ferramenta utilizada para identificação grupal, como uma marca de distinção social, indicadores de status social e indicadores de sociedades grupais.

Segundo Joseph, “corpos uniformizados e não uniformizados constantemente proclamam um eu uniforme” (apud Craik, 2003; p. 6).

,O que afirma Craik (2003) dizendo que os uniformes nos intrigam por fazerem referência a controle não somente do eu social, mas também do eu interno e sua formação, enviam mensagem de duplo sentido, algumas óbvias e outras mais sutis.

As mensagens de duplo sentido são uma combinação de “não” manifestações que segundo Craik (2003), são regras do vestuário que freqüentemente não são declaradas, ou são parcialmente – ou arbitrariamente aplicadas.

“As regras sobre uniformes são altamente detalhadas e enfadonhas. Usá – lo adequadamente, compreender e obedecer às regras relativas ao exercício do uniforme, transformando as peças de roupa em manifestações comunicativas é mais importante que os artigos de vestuário e o adorno em si” (CRAIK, 2003; p. 6).

A imposição da prática do uniforme é central à vida social do uniforme, sendo que a maioria das pessoas já teve experiências com uniforme, seja ele escolar, militar, eclesiástico ou esportivo, sendo que as estéticas e conotações dos uniformes e a prática deles têm significativamente moldado nossos códigos estéticos.

“A princípio, os uniformes dos oficiais refletiam tendências da moda tanto quanto as praticidades dos compromissos militares. Eles eram inspirados por um impulso em exibir elegância e permitiam adornos que mudavam conforme as trocas estilísticas” (CRAIK, 2003; P. 9).

Mas gradualmente, foi se percebendo o benefício em conceder uniformes padrões a todos os soldados como um aparato para infundir disciplina, treinando o corpo e a mente de determinadas maneiras.

Segundo Craik (2003) a necessidade em moldar mentes e corpos encontra nos uniformes uma ajuda preciosa, pois é um treinamento, um elemento na educação do poder individual controlado. È ainda um instrumento em um processo projetado para

moldar o físico e o porte de um indivíduo, cuja autonomia condiciona sua docilidade e cuja obediência transforma a força individual em poder coletivo.

Assim o uniforme tornou-se um meio de moldar ações, físicas e mentais, introduzindo novos hábitos incluindo movimento e postura, e desenvolvendo uma sensibilidade estética.

## 1.2 O Uniforme Escolar

O desenvolvimento e a evolução de uniformes eclesiásticos e militares abriram caminho para o aparecimento de uniformes escolares.

Segundo Craik (2003) os uniformes escolares estavam completamente de acordo com o papel das escolas e instituições que moldavam os jovens estudantes em cidadãos.

Os primeiros uniformes escolares datam da metade do século dezesseis. E segundo Craik (2003; p. 14), “a primeira escola que adotou um uniforme foi a Christ’s Hospital em Londres e outras instituições de caridade logo a seguiram”.

“O uniforme do Christ's Hospital tinha como característica botões prateados no casaco, um cinto estreito de couro, meias e amarelas e uma camisa larga sem colarinho. Os uniformes foram desenhados para produzir certos tipos de estudantes. Esperava – se que os meninos com casacos azuis exibissem humildade como também agilidade e graça ao usar essas roupas incômodas” (CRAIK. 2003; p. 14).

E por os uniformes serem tão característicos também funcionavam como inibidor eficaz ao mau comportamento.

Nas escolas militares foi adotado o terno e também os uniformes estilo exercito que segundo Davidson apud CRAIK (2003) apresentavam jaquetas com passamanaria trançada, um colarinho vertical rígido e calças compridas pretas. Outras opções incluíam camisas e shorts cáqui, jaquetas e *kilts* escoceses com adornos trançados e faixas e ternos estilo “marinheiro” usados como uma gravata.

Muitos elementos desses primeiros uniformes persistem em uniformes escolares de hoje.

As primeiras instituições em adotar treinamento físico e exercícios como parte integrante do seu currículo foram as escolas militares, segundo Craik (2003). E

assim que, estes métodos de treinamento e uniformes esportivos surgiram, foram prontamente adaptados para as escolas civis.

Neste processo afirma Craik (2003), os uniformes escolares constituem um hábito, uma extensão de técnicas corporais, que requer treinamentos específicos sobre como usar elementos de um uniforme e os gestos e comportamentos apropriados a esses códigos vestimentares, construindo atributos que complementam outros treinamentos físicos e mentais de disciplina, incluindo autoridade, liderança, hierarquia, status e união.

Sendo assim os uniformes exerceram um papel dominante, e funcionavam como um aparato de treino corporal e de refinamento de técnicas peculiares, em particular, eles legaram segundo Craik (2003) uma disciplina de serem olhados, de olharem e de representarem tipo tão peculiares de pessoas, ocasionando em uma disciplinariedade e regimes de exibição, comprovados por meio de desfiles em datas simbólicas.

Essas características próprias do uniforme ocasionaram em debates contemporâneos sobre os uniformes, principalmente em contextos sobre retenção, reintrodução e redesign de uniformes escolares.

O que afirma Craik (2003) que nos Estados Unidos, por exemplo, o presidente Bill Clinton (1996) argumentou a favor da introdução obrigatória de uniformes escolares, como um meio de combater problemas disciplinares, comportamento anti-social, dominação por gangues e baixo desempenho acadêmico.

Este argumento traduziu literalmente os atributos do uniforme e da regra sobre seu uso em um conjunto de comportamentos correlatos. Segundo Clinton, percebeu – se que uniformes produziam melhores escolas, corpos mais dóceis e estudantes mais hábeis, mais ordenados e disciplinados (apud CRAIK, 2003; p. 8).

“(…) nossos jovens aprenderam a avaliarem – se pelo que são em seu íntimo, em vez do que estão usando no corpo” (CLINTON apud CRAIK, 2003; p. 8).

Como pode - se perceber debates sobre uniformes escolares permanecem vivos até hoje, levando algumas escolas a readotá – los enquanto escolas de elite promovem cada vez mais sua distinção por meio de referências a suas políticas sobre boa disciplina uniforme.

Craik Jennifer (2003) argumenta que o uniforme tenha perdurado como uma forma de vestuário e mantém-se em tempos denominados pós-modernos, pois sugere que muitos destes atributos são a bagagens de cada política cultural. E no

mundo pós-moderno, a bagagem simbólica do uniforme repousa mais em seus elementos excessivos, eróticos e cômicos do que sua denotação de ordem, disciplina, autoridade e controle, a uniformidade do vestuário cotidiano, continua sendo campos férteis para análise.

### **1.3. Uniformes na Atualidade**

Afirma Zenga (2004), que a tecnologia pode enriquecer o mercado do uniforme com novas opções e diminuir a idéia de que os uniformes são feios, incômodos, deselegantes e ultrapassados.

Tanto é verdade que nos últimos dois anos, Segundo Zenga (2004), houve um crescimento considerável nesse segmento. De acordo com o levantamento de ABIT, Associação Brasileira de Indústrias Têxteis, no ano passado à produção ficou em 160 milhões de peças, um aumento de quatro por cento em relação a 2002.

“O uniforme é um dos itens mais importantes para consolidar uma marca, pois passa a impressão de organização, tanto social como estética” (ZENGA, 2004; p. 23).

Para Pedrosa apud ZENGA (2004; p.23) “se o empregado se sente bem no trabalho, produz melhor. E isso tem ligação direta com a roupa que ele usa, se vestir algo que o incomoda, não irá trabalhar feliz”.

Essas mesmas premissas servem para os uniformes escolares, se os alunos não possuem atração pela roupa que está vestindo, sendo esta desconfortável e ultrapassada, conseqüentemente não terá o mesmo desempenho que poderia ter usando uma roupa apropriada ao seu gosto e a sua identidade.

### **1.4. Mercado Adolescente**

A adolescência é um período de transformações, hormonais, corpóreas e mentais no individuo, (o que afirma Azevedo 1996), dizendo que é a fase onde ocorrem importantes transformações anatômicas, fisiológicas, mental e social não observada em outras faixas etárias.

Nesta fase o adolescente está se firmando como pessoa e como um individuo, para tanto necessita de algo que o distinga da população em geral, mas necessita que esteja inserido em uma formação social, em um grupo.

O que afirma Solomon (2002; p.354) “os adolescentes precisam adquirir independência, de modo que tentam se separar de suas famílias, por outro lado, precisam se ligar a uma estrutura de apoio, como os amigos, para evitar o isolamento”.

E com a necessidade de se firmar como indivíduo, o adolescente acaba comprando roupas que se encaixe dentro de sua formação de grupo, seja para exibir ou para se manter camuflado.

Complementa Solomon (2002) que como os adolescentes estão interessados em tantos produtos diferentes e têm os recursos para obtê-los, o mercado adolescente é avidamente cortejado por muitos profissionais de marketing.

Solomon confirma que (2002) os consumidores nessa sub-cultura de idade têm uma série de necessidades, incluindo a experimentação, a associação, a independência, a responsabilidade e a aprovação dos outros, usando os produtos como um meio de expressar suas necessidades

O que segundo Kasznar (2001) torna o mercado adolescente em um dos mais promissores dentro da moda, e oferece sempre um campo amplo de atuação, em constante mutação, os jovens estão organizados cada vez mais em grupos com ideologias figurinos e comportamentos claramente definidos, além disso, estão começando a trabalhar mais cedo e com isso adquirem o poder financeiro para consumir o que desejam.

É possível encontrar lojas totalmente direcionadas aos adolescentes, onde vende de roupas a objetos de decorar quartos. Quem monta uma estratégia de marketing para explorar esse seguimento, com certeza terá em suas mãos um público forte e com grandes oportunidades de fidelização.

Os jovens consumidores e seus habitantes naturais, usando produtos para expressar suas identidades, explorar o mundo e suas recém descobertas liberdades, e também para se rebelar contra as autoridades de seus pais e de outros agentes socializantes.

### **1.5. Pesquisando o Mercado Jovem**

Os jovens consumidores têm seus próprios hábitos naturais. Em vez de trazê-los para laboratórios ou para instalações de grupos de observação, Solomon (2002) relata que os produtores de marketing vêem os adolescentes como consumidores

em treinamento, pois a lealdade à marca com frequência se desenvolve durante a adolescência, um adolescente que comprometido com uma marca pode continuar a comprá-la por muitos anos de sua vida.

Segundo Solomon (2000) os adolescentes exercem uma grande influência sobre a decisão de seus pais.

A maioria de suas mães trabalha fora e tem menos tempo para fazer compras da família. Na verdade sete de cada dez mãe de adolescentes trabalham fora e cinco delas trabalham em tempo integral.

Essa mudança fundamental na estrutura familiar alterou o modo de como os profissionais de marketing devem conceber os consumidores adolescentes. Embora os adolescentes ainda sejam um bom mercado para itens discricionário, nos últimos anos seus gastos “básicos”, como alimentos são ainda maiores do que para os produtos não essenciais.

## **1.6. O Processo de Desenvolvimento de Produtos**

É o conjunto de atividades que levam uma empresa ao lançamento de novos produtos, ou aqueles já existentes. O processo de desenvolvimento do produto é complexo envolvendo o trabalho dos diversos profissionais, com principais pela alta administração da empresa.

Segundo Lida (1990) na medida do possível esta equipe de desenvolvimento deve envolver também especialistas em ergonomia, desde as etapas iniciais do projeto, pois às vezes fica muito mais difícil corrigir um desafio do que procurar alternativas para evitá-los desde o início.

A seguir as etapas de desenvolvimento de produtos segundo Lida:

### **1.6.1. Etapas do Desenvolvimento de Produtos**

Lida (1990) afirma que o processo de desenvolvimento de produto é muito variado, dependendo naturalmente que o tipo de produto e a ergonomia da empresa, tendo como primeiro ponto às idéias sobre novos produtos que são coletados e avaliados, quanto ao potencial de vendas e contabilidades, em que os investimentos e custos necessários para produzi-los.

### **1.6.2. Idéia inicial**

Os produtos novos que se assemelham a outros que já existem na empresa, tem vantagens de possibilitar os aproveitamentos das máquinas, da capacidade dos trabalhadores, rede de fornecedores, além do canal de distribuição.

### **1.6.3. Formulação de Alternativas**

Onde são criadas as alternativas e a elaboração de possíveis soluções para atender as especificações, aqui entra o papel da criatividade onde existem diversos métodos para estimulá-los e em alguns casos são produzidos centenas ou milhares de alternativas para um produto.

### **1.6.4. Avaliação de Alternativas**

Onde nesta fase as alternativas são comparadas com as especificações, em algumas empresas usam o método quantitativo baseando-se em um certo conjunto de fatores, recebe uma nota e há um sistema de ponderação para estabelecer os valores, números de pontos, esse sistema fica mais difícil de ser aplicado quando esses fatores são subjetivos, como gosto ou preferência de cores pelos consumidores.

### **1.6.5. Protótipo**

Segundo Barreto (1997) elaborando moldes e confeccionando protótipos, percebe-se uma avaliação onde umas séries de perguntas devem ser feitas, por exemplo, o modelo veste bem? Não está muito apertado ou muito justo? Apresenta defeitos de Fit (caimento)? Detalhes são proporcionais ao tamanho? Os realces (principalmente se houver pespontos) são proporcionais? Adequação das linhas de costura é correta? Qual a qualidade final do produto? É compatível com o processo de produção? Seu custo de produção é compatível com a necessidade de mercado (preço de venda)?

Se todas essas perguntas forem sanadas então o protótipo se tornará um produto e será confeccionado em escala industrial, perante algumas premissas, que segundo Lida (1990) é dividida em três partes, chamadas de características desejáveis do produto.

“Qualidade técnica é a parte que faz funcionar o produto, do ponto de vista mecânico, elétrico, eletrônico ou químico, transformando em uma forma de energia. Qualidade Ergonômica inclui a facilidade de manuseio, adaptação antropométrica, o fornecimento claro de informações, as compatibilidades de movimentos e demais itens de conforto e segurança. Qualidade Estética é onde envolve as combinações de formas, cores e uso de materiais, texturas e cores, para que os produtos sejam visualmente agradáveis” (LIDA, 1990; p. 17).

### **1.7. Ciclo de Vida do Produto**

Na concepção de Lida (1990) os produtos são como os seres vivos, passam por diferentes fases na vida, nascem, crescem atingem a maturidade e entram em declínio posteriormente.

Os produtos apresentam um comportamento desse tipo, que quando considerados em relação ao tempo de comercialização é resultado de vendas, desde o momento em que o produto é introduzido no mercado até a sua retirada total, ele passa por estágios de introdução, crescimento, maturidade e declínio.

Introdução é um período de baixo crescimento em vendas uma vez que o produto está sendo introduzido no mercado.

Crescimento é o período de rápida aceitação no mercado e melhoria substancial dos lucros.

Maturidade é o período de baixa nas vendas, isto porque o produto já conquistou a aceitação da maioria dos compradores.

Declínio é o período em que as vendas mostram uma queda vertiginosa, e os lucros desaparecem.

Segundo Lida (1990) o ciclo do produto pode ser utilizado para analisar uma categoria de um produto, ou a forma de um produto.

O autor ainda argumenta que as formas dos produtos possuem ciclos de vida mais longos, muitas categorias permanecem no estágio de maturidade indefinida e crescem apenas de acordo com a taxa de crescimento da população e seguem as

formas do produto padrão mais fielmente, as máquinas de escrever manual, por exemplo, passam pelos estágios de introdução, crescimento maturidade e declínio.

### **1.8. A evolução Histórica da Abordagem Ergonômica**

Segundo Lida (1990) a história da ergonomia começou a cerca de 40 anos, tendo como data do seu nascimento “oficial”, considerado em 12 de julho de 1949, e atualmente evolui a cada dia, integrando a interdisciplinaridade.

A ergonomia começou a estudar uma parte dos problemas, depois passou a estudar os produtos inteiros, no sistema homem-máquina, e hoje estuda o mesmo produto como componente de sistema maiores e mais complexos. Essa evolução segundo Lida (1990) pode ser dividida em três fases:

Fase 1 a ergonomia durante a segunda guerra mundial e até a década de 50, os precursores de ergonomia estavam preocupados em melhorar o relacionamento entre homem e máquina.

Fase 2 ergonomia de sistemas que ocorreu principalmente durante as décadas de 50 e 60 caracterizada por um alongamento da visão da ergonomia e diversos aspectos de projeto que eram resolvidos apenas tecnicamente, foram identificados como fontes de problemas ergonômicos.

Fase 3 integração do sistema produtivos, com crescente relacionamento da importância da ergonomia nas empresas, sobre tudo a partir da década de 70, ela passou cada vez mais a figurar formalmente no organograma das empresas.

Do ponto de vista ergonômico os uniformes não são considerados como objetos em si, mas apenas como meio para que o homem possa executar determinadas funções. Segundo Lida (1990) esses produtos passam a fazer parte de um sistema.

Homem – máquina – ambiente, o objeto da ergonomia é estudar esse sistema para que as máquinas e ambiente possam funcionar harmoniosamente com o homem de modo que o desempenho dos mesmos seja adequado.

De uma sólida referência de pesquisa e tendência no sentido de atender as expectativas decorrentes do produto que esta sendo desenvolvido.

### **1.8.1. Adaptação Ergonômica dos Produtos**

O homem sempre procurou a adaptação de seus objetos com a natureza e suas necessidades, modificando e criando meios artificiais, quando ela não é conveniente.

Segundo Lida (1990) os homens da pré-história que fabricavam armas de pedra já usavam a adaptação da anatomia de suas mãos. Os povos primitivos que fabricavam arco e flecha de alguma forma já usavam as medidas antropométricas, provavelmente testando e medindo no seu próprio corpo.

Isto se deu também em relação ao vestuário, quando o homem primitivo segundo Laver (1999) percebeu que podia utilizar a sua caça não só pelo carne mas, também por sua pele, mas encontrou problemas com esta, que tolhiu os movimentos e o deixava vulnerável em algumas partes do corpo, a partir disso, começou a criar e descobrir técnicas que melhorassem a mobilidade das peles.

O avanço dessas técnicas hoje podem ser sentidas na cadeia têxtil, que a cada dia, busca através de meticulosas pesquisas melhorar a qualidade e o conforto dos produtos têxteis.

### **1.9. Seleção de Matéria Primas**

A seleção de matérias primas no desenvolvimento de uma coleção é muito importante, principalmente quando já se tem definido as necessidades a serem atendidas, pois a partir dela pode se escolher melhor as características de cada material.

O que afirma Treptow (2003; 115) “é importante que o designer conheça as características dos tecidos, suas classificações e suas propriedades de caimento e adequação”.

Segundo Melo e Castro (1987) “a seleção de matérias primas segundo critério do estilista ou responsável pela coleção, constitui uma fase muito importante na criação da qualidade do vestuário. O tecido é uma parte determinante do sucesso do novo modelo. Ou um artigo de sucesso nasce na combinação feliz da construção, tecido, cor e acessório”.

Nos uniformes escolares a escolha dos tecidos é de extrema importância já que a má formulação deste pode prejudicar no desempenho dos alunos em sala de aula, principalmente nas aulas que envolvam atividade física.

### **1.10. Combinação de Cores**

Para se falar de combinação de cores, antes é necessário explicar um pouco sobre as cores e sua influência em nosso cotidiano.

Segundo Ficher - Mirkin (2001) a cor tem seus aspectos físicos ligados à teoria das radiações, e aspectos fisiológicos que dizem respeito ao funcionamento do globo ocular e do sistema nervoso central do homem, não se pode também dissociar a cor de sua função estética, uma vez que é através de valores qualitativos de belo e de feio.]

A cor é primeiramente sentida e aprendida pelos homens nos diversos suportes.

A combinação da cores segundo Ficher Mirkin (2001) é a compreensão essencial para se criar um efeito que seja agradável e harmonioso, para ter idéias, procura-se esquemas de cores que sejam atraentes, não só em cartazes de moda e anúncios de revistas, mas nas belas artes, na pintura e na natureza.

Aprender a combinar cores de forma correta e a evitar que não se misturam bem faz parte da sua utilização da cor em sua potencia máxima.

O poder da cor pode oferecer status, influenciar outras pessoas, pode estimular, inspirar ou acalmar, criar uma imagem de poder, satisfação, abertura ou intelectualidade.

Saber usar a cor em seu proveito é definitivamente uma arte em si mesma.

Segundo Ficher - Mirkin (2001) a comunicação da moda em alguns segundos após um encontro vai reagir a mensagens das cores emitidas por sua roupa. A cor pode influenciar as harmonias, a pressão sangüínea e a temperatura do corpo de quem o vê, e tem o poder de estimular ou deprimir atrair ou repelir, em geral suas preferências se revelam aos outros se você tende a se concentrar no mercado interior ou exterior. Sabendo disso, pode-se escolher as cores que vão trazer o tipo de atenção que se deseja e transformar a situação social à favor próprio.

## 1.11. Processo Produtivo do Uniforme

- **Modelagem e Encaixe**

São sistemas computacionais segundo Barreto (1997) que faz todo o trabalho de modelagem, criação de moldes, modificações, ampliações e redução, riscos, encaixe em horas, o que levaria dias, com poder de acerto muito, maior, com ploter, imprimindo sobre o papel, o trabalho de riscar que levaria horas por ser manual, agora leva apenas alguns minutos.

- **Corte**

Segundo Barreto essa função deve ser exercida por um profissional treinado e de alguma responsabilidade, para desenvolvimento desta atividade.

O profissional desta atividade, além de ser treinado para ser cuidadoso na utilização de seu equipamento, deve ser alertado e observar que qualquer descuido seu, todo o trabalho (risco, enfiado, etc) poderá ser inutilizado, causando com isso danos comerciais.

- **Estamparia**

Na concepção de Melo e Castro (1987) o conceito de estamparia é o processo que tem por finalidade imprimir motivos ou desenhos coloridos nos tecidos ou peças confeccionadas.

Dependendo do produto a estampa pode ser:

**Allover** uma única estampa para uma determinada área do produto (sem repetições)

**Rapport** desenho ou motivo (modelo que se repete para cada estampa)

Segundo Melo e Castro (1987) a criação do desenho deve levar em consideração dimensões; número de cores e tipo de tecido. Onde os dispositivos são usados na gravação dos quadros ou cilindros por meio de fotosensibilidade que consiste nas seguintes operações:

- Aplicação de uma camada de resina fotossensível na tela;

- Secagem de resina;
- Fixação do dispositivo (desenho em preto sobre o vegetal), sobre a mesa de luz e sobre ele a tela;
- Fotossensibilização exposição a luz onde não houver desenho a tela fica impermeabilizada (fotossensibilizada);
- Lavagem da tela, para tirar a resina não exposta a luz;
- Envernizamento da tela (quadros) ou polinização de resinas.

## **Processo**

O processo no projeto de desenvolvimento do produto e o processo utilizado na estamparia, é o de quadros manuais.

## **Estamparia de Quadros Manual**

Neste processo é utilizado os quadros constituídos por telas (tecido muito fino), de seda ou poliéster, esticados e fixados em molduras de metal ou madeira. Estas telas devem ser tratadas com resinas fotossensíveis para serem gravadas com o motivo a ser estampado de modo que este fique desobstruído enquanto o fundo da tela permanece obstruído pela resina fotossensível.

Melo e Castro (1987) afirma que a estampa possui mais do que cada cor deve ser gravado uma tela de cada cor. O material a ser estampado, deve ser ficado sobre a mesa e a impressão dos desenhos obedece a seguinte seqüência:

- Coloca o quadro sobre o tecido;
- Coloca a pasta colorida no começo da tela sem encostar no quadro;
- Posiciona a rosqueta sobre a pasta colorida em ângulo de setenta e cinco graus;
- Movimenta a rosqueta sobre o desenho para frente levemente, sem forçar para empurrar a tinta;
- Para trás com força para imprimir e retirar o excesso de tinta normalmente três movimentos são suficientes.

Melo e Castro (1987) afirmam que a preparação dos quadros dos cilindros de estamperia envolve três etapas importantes, criação dos desenhos, gravação do dispositivo de impressão e gravação dos quadros e cilindros de tela metálica.

Na definição de Melo e Costa (1987), “o que vai influir na delicadeza, é definição do desenho de estampa na sobreposição mínima necessária, entre diversas cores, por acerto perfeito e técnico, deve ter o cuidado e a consideração nos problemas das cores nas características do tecido”.

- **Acabamento**

Acabamento afirma Barreto (1997, p. 60) é a fase dos retoques, acertos que reúnem em algumas indústrias a revisão, colocação de acessórios (botões, fivela, etiqueta, tags) onde se tira fio da peça e passa, depois vai para a embalagem, tudo no mesmo setor.

- **Processo Produtivo Camiseta**

O processo produtivo da camiseta segundo Barreto (1997) dentro de uma fábrica divide-se em cinco áreas.

A – modelagem e encaixe.

B – corte.

C – estamperia.

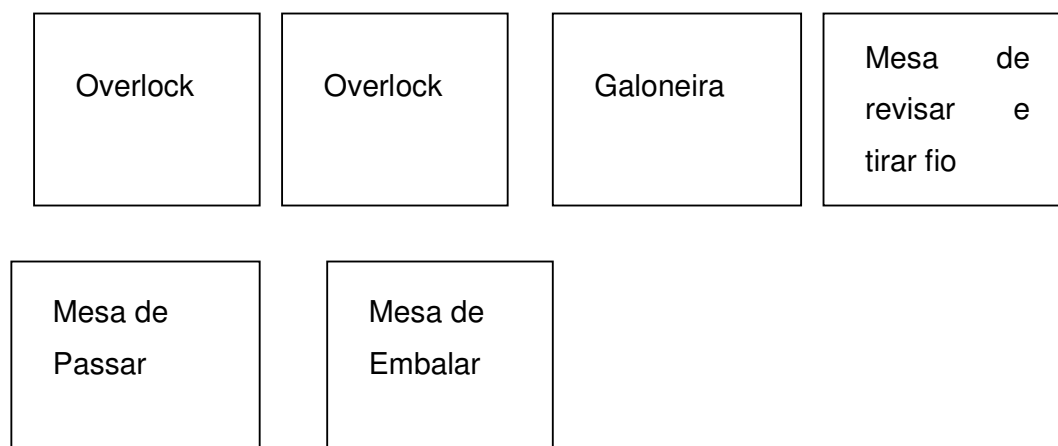
D – confecção ou linha de produção.

E – acabamento.

Linha de produção convencional segundo Barreto (1997) é o processo de produção como sendo o lugar onde as peças cortadas no corte, se reúnem de forma ordenada e são montadas em máquinas de costura, normalmente é a parte da empresa onde são colocadas o maior número de funcionários.

**Seqüência operacional da camiseta:**

OPERAÇÕES	N° DE OPERAÇÕES	MAQUINAS
1. Fechar gola	01	Overlock
2. Unir ombro	02	Overlock
3. Pregar manga	02	Overlock
4. Fechar lateral	02	Overlock
5. Colocar gola etiqueta	01	Overlock
6. Barra manga	02	Galoneira
7. Barra camiseta	01	Galoneira
8. Acabamento gola	01	Galoneira
9. Tirar fio	01	Acabamento
10. Passar	01	Acabamento
11. embalar	01	Acabamento

**Layout da linha o processo produtivo da camiseta**

- **Processo produtivo da jaqueta**

Segundo Barreto (1997) o processo produtivo da jaqueta dentro de uma fábrica se divide em cinco áreas.

A – modelagem e encaixe.

B – corte.

C – estamparia.

D – confecção ou linha de produção.

E – acabamento.

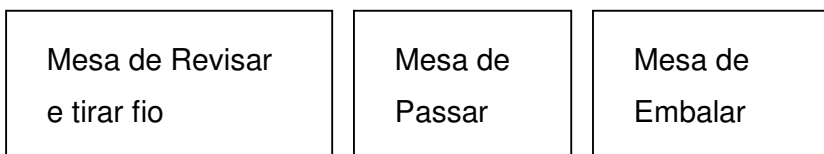
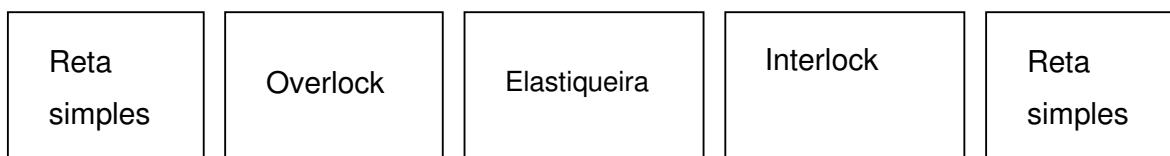
Linha de produção convencional segundo Barreto (1997) é o processo de produção como sendo o lugar onde as peças cortadas no corte, se reúnem de forma ordenada e são montadas em máquinas de costura, normalmente é a parte da empresa onde são colocadas o maior número de funcionários.

**Seqüência operacional da jaqueta com forro de rendinha.**

OPERAÇÕES	Nº DE OPERAÇÕES	MAQUINAS
1. Fixar elástico nos punhos	02	Reta simples
2. Fazer bolso frente	02	Reta simples
3. Montar gola	01	Reta simples
4. Emendar forro frente	02	Overlock
5. Unir ombro do forro	02	Overlock
6. Fechar laterais do forro	02	Overlock
7. Fechar mangas do forro	02	Overlock
8. Rebater elástico nos punhos	02	Elastiqueira
9. Unir punhos	02	Interlock
10. Unir ombros	02	Interlock
11. Pespontar ombros	02	Reta simples
12. Limpar bolsos	02	Interlock
13. Pregar mangas	02	Interlock
14. Pespontar mangas	02	Reta simples
15. Fechar laterais	02	Interlock
16. Colocar punhos	02	Interlock

17. Fechar cava dos forros	02	Overlock
18. Unir barra jaqueta e forro	01	Interlock
19. Pregiar zíper frente	01	Reta simples
20. Colocar gola e etiqueta	01	Interlock
21. Pespontar barra	01	Reta simples
22. Acabamento frente	01	Reta simples
23. Fazer barra	01	Reta simples
24. Passar cordão e terminar	01	Acabamento
25. Tirar fio	01	Acabamento
26. Passar	01	Acabamento
27. Embalar	01	Acabamento

### Layout jaqueta



- **Processo produtivo da calça suplex**

Segundo Barreto (1997) o processo produtivo da calça suplex dentro de uma fábrica se divide em cinco áreas.

A – modelagem e encaixe.

B – corte.

C – estamparia.

D – confecção ou linha de produção.

E – acabamento.

Linha de produção convencional segundo Barreto (1997) é o processo de produção como sendo o lugar onde as peças cortadas no corte, se reúnem de forma ordenada

e são montadas em máquinas de costura, normalmente é a parte da empresa onde são colocadas o maior número de funcionários.

### Seqüência Operacional da calça suplex

OPERAÇÕES	N° DE OPERAÇÕES	MÁQUINAS
Emendar elástico	01	Reta simples
Fechar gancho frente	01	Overlock
Fechar gancho traseiro	01	Overlock
Fechar laterais	02	Overlock
Fechar entre pernas	01	Overlock
Colocar elástico e etiqueta	01	Overlock
Barras	02	Galoneira
Rebater elástico	01	Galoneira
Tirar fio	01	Acabamento
Passar	01	Acabamento
embalar	01	Acabamento

### Layout da linha de processo produtivo da calça suplex



- **Processo produtivo da calça de microtel**

O processo produtivo da calça de microtel com bolsos e zíper nas pernas que se transforma em bermuda.

Segundo Barreto (1997) o processo produtivo da calça suplex dentro de uma fábrica se divide em cinco áreas.

A – modelagem e encaixe.

B – corte.

C – estamparia.

D – confecção ou linha de produção.

E – acabamento.

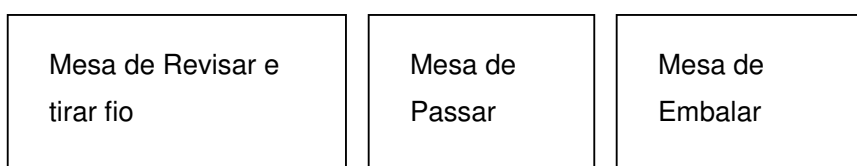
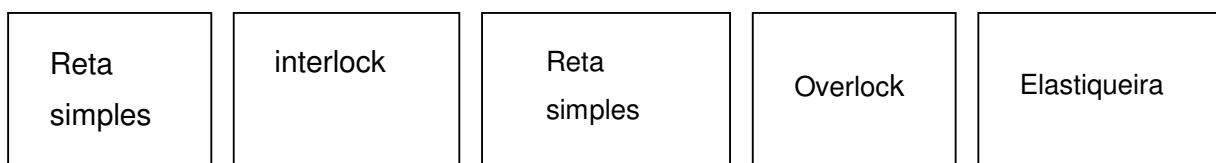
Linha de produção convencional segundo Barreto (1997) é o processo de produção como sendo o lugar onde as peças cortadas no corte, se reúnem de forma ordenada e são montadas em máquinas de costura, normalmente é a parte da empresa onde são colocadas o maior número de funcionários.

Seqüência operacional da calça com bolsos de zíper, com forro de redinha e com zíper nas pernas para transformá-la em bermuda

OPERAÇÕES	Nº DE MÁQUINAS	MÁQUINAS
Pregar zíper bolsos da frente	02	Reta simples
Pregar bolso traseiro	01	Reta simples
Emendar elástico	01	Reta simples
Limpar bolsos	02	Interlock
Fechar laterais superior	02	Interlock
Pespontar laterais superior	02	Reta simples
Fechar gancho frente	01	Interlock
Fechar gancho traseiro	01	Interlock
Pespontar gancho frente	01	Reta simples
Pespontar gancho traseiro	01	Reta simples
Fechar entre pernas	01	Interlock
Overlocar barra superior	02	Overlock
Fechar laterais inferiores	02	Interlock

Pespontar laterais inferiores	02	Reta simples
Fechar entre pernas inferiores	01	Interlock
Overlocar barra inferior	02	Overlock
Fechar laterais do forro superior	02	Overlock
Fechar gancho frente forro	01	Overlock
Fechar gancho traseiro forro	01	Overlock
Fechar entre pernas superior forro	01	Overlock
Fechar laterais inferior	02	Overlock
Fechar entre pernas inferior	01	Overlock
Colocar elástico etiqueta	01	Overlock
Rebater elástico	01	Elastiqueira
Pregar zíper superior	02	Reta simples
Pregar zíper inferior	02	Reta simples
Barras	02	Reta simples
Tirar fio	01	Acabamento
Passar	01	Acabamento
Embalar	01	Acabamento

### Layout da calça de microtel



## 2. DESENVOLVIMENTO DO PROJETO

### 2.1. Coleta e Análises de Dados

- **Nome da empresa:** S.R.S Industria de confecções Ltda
- **Porte da empresa:** micro empresa
- **Segmento produtivo:** Confecção de uniforme escolar
- **Área de atuação:** região Sudoeste do Paraná
- **Comercialização e distribuição:** loja própria
- **Capacidade produtiva:** 8.000 peças/ mês
- **Capacidade instalada:** 10.000 peças/ mês
- **Capacidade de vendas:** 8.000 peças/ mês
- **Método de produção:**  
interno: desenvolve todo processo produtivo dentro da própria empresa.
- **Matérias-primas:**

#### Malharia Circular

A malharia tubular segundo Treptow (2003) é obtida através de laçadas formando um tecido tubular. Em função do tipo de entrelaçamento por laçadas, formando uma laçada por fio a cada passada de agulhas, possui maior elasticidade na largura e comprimento se comparada aos tecidos planos. Uma malha circular produzida com o mesmo fio de um tecido plano apresentaria maior maleabilidade e acabamento mais fluido que o mesmo.

## **Tecido Plano**

Tecidos planos segundo Treptow (2003) têm tramas estendidas perpendicularmente a um conjunto de fios chamados de urdume que alterna movimentos no tear movimentos no tear de forma a prender a trama, possuem estabilidade na largura e comprimento e boa resistência, sendo usados para diversos.

## **Tecido Tecnológico**

Tecidos tecnológicos são tecidos segundo Treptow (2003) desenvolvidos através de altas pesquisas na cadeia têxtil melhorando e aumentando a características individuais do tecido e incorporando outras através de processos químicos.

- **Marca:** fashion college uniformes
- **Concorrentes diretos/ indiretos:** Veja e Vista, A esportiva, Camiseta & CIA, Rei Jesus.

## **2.2. Perfil do Consumidor**

São jovens estudantes de 12 a 16 anos de idade, pertencentes a classe social A e B, moram em apartamentos ou em casas, gostam de sair com os amigos e freqüentam lugares como lanchonetes, sorveterias e danceterias.

Gostam de assistir televisão, bater papo na Internet, jogar vídeo games e escutar som alto.

As leituras preferidas é constituída em sua maioria por revistas como: Veja, superinteressante, Capricho, e Histórias em quadrinho.

## **2.3. Pesquisas de Tendências**

- **Tendências socioculturais:**  
O click Através da Formação de Clãs

Segundo Popcorn, “a formação de clãs nos relaciona às pessoas com as quais compartilhamos interesses, idéias, aspirações e vícios” (1998; p. 69).

Os clãs podem originar segundo Popcorn (1998) de um interesse singular, como os adolescentes que necessitam de apoio de pessoas que estejam passando pelas mesmas experiências e angústias sofridas por ele, e tem preferência em se espelhar em si próprios, isto é em pessoas da sua mesma faixa etária.

- **Tendência estética:**

Utilitarismo

A volta do utilitarismo que surgiu com o estilo militar, é representado na coleção através de bolsos, amarrações, recorte e zíperes.

A multifuncionalidade das peças remete as transformações ocorridas com os adolescentes.

## 2.4. Direcionamento Mercadológico

- **Uniforme**

As indústrias de uniformes nos anos anteriores ficaram estagnadas no mercado, mas logo houve um reaquecimento, e um dos fatores fundamentais para que isto ocorresse foi a globalização e a pressão gerada pela competitividade.

Tendo em vista estas condições as empresas se viram obrigadas a apresentar novidade para conquistar espaço neste segmento.

- **Conceito de marca:** Na Moda do Uniforme

- **Necessidades a serem atendidas:**

- Conforto e praticidade através de uma modelagem adequada aos adolescentes;

- Peças multifuncionais, bolsos e recortes diferenciados.

- Estamparia

- Tecidos Tecnológicos que permitem uma melhor transpiração.

## 2.5. Especificações do Projeto

- **Conceito da coleção:** Quebre o Conceito do Uniforme.
- **Referência:** Quebra – cabeça

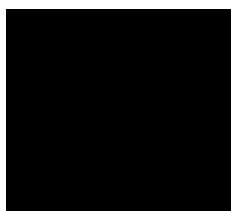
O quebra cabeça é um jogo que possibilita a prática da concentração e da memória, consistindo em uma figura com peças soltas que se encaixam e quando unidas formam um quadro.

Esta referência foi escolhida por representar bem a fase do adolescente, em que este ainda está tentando encaixar as peças referentes a sua vida.

Na coleção o quebra-cabeça está representado pelos recortes e pelas peças multifuncionais que podem ser destacadas formando outra peça de vestuário.



- **Cores**



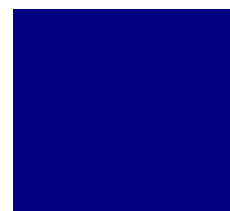
Preto



Vermelho

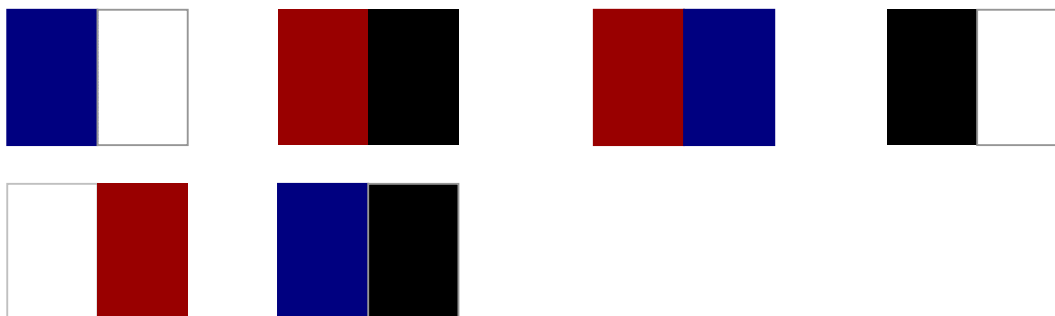


Branco



Azul Marinho

- **Combinações de cores:**



- **Materiais:**

Nome: Microtel

Fornecedor: Selene; Jet - Fio

Composição: 100% poliéster

Largura: 1.50 m

Nome: Pique Dray

Fornecedor: Selene; Petenatti

Composição: 100% poliéster

Largura: 1.50 m

Nome: Suplex Power

Fornecedor: Petenatti

Composição: 90% poliamida 10% elastano

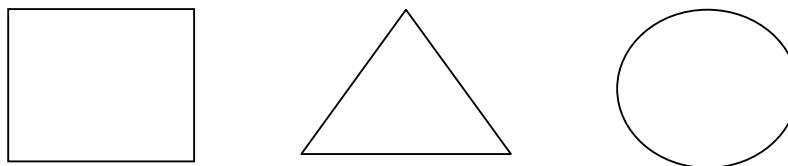
- **Técnicas e tecnologias:**

Modelagem diferenciada adequada ao adolescente.

Peças multifuncionais, com bolsos, recorte e estamparia.

Tecidos tecnológicos.

- **Formas e estruturas:**



- **Dimensionamento e Mix da coleção:**

60% Top

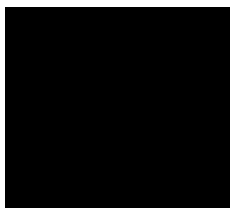
40% Botton

## 2.6. DIRETRIZES PROJETAIS

### 2.6.1 Briefing:



### 2.6.2. Cartela de cores



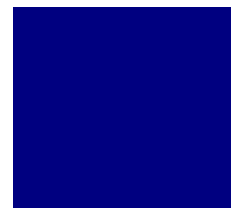
Lista negra



Nota Vermelha



Cola



Caneta Bic

### **3. METODOLOGIA**

A metodologia a ser utilizada neste projeto é a pesquisa exploratória, a partir da revisão bibliográfica e num segundo momento, a pesquisa de campo através da pesquisa qualitativa para identificar as necessidades do uniforme dos estudantes adolescentes.

A pesquisa foi realizada com todos os estudantes do ensino médio da Faculdade Educacional de Dois Vizinhos no dia 08-11-2004, na faixa etária de 11 à 16 anos.

- **Pesquisa de Campo**

Segundo Oliveira (1997), consiste na observação dos fatos tal como ocorreu e no registro de variáveis presumidamente e para posteriores análises. Exemplo lançamento de filmes publicitários no Brasil e propagandas turísticas, a pesquisa de campo não permite o isolamento e o controle de variáveis relevantes, mas possibilita o estabelecimento de relação constante entre determinados eventos (variáveis dependentes, observado e comprovados).

- **Pesquisa Qualitativa**

Silva (2000) afirma que a interpretação dos fenômenos e a atribuição dos significados são básicos no processo qualitativo. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para a coleta de dados e o pesquisador é a palavra chave. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seus significados são os focos principais da sua abordagem, empregando a sociologia, psicologia, política, economia, relações públicas e propaganda, marketing, turismo, administração entre outros.

#### **3.1. Apresentação dos Resultados da Pesquisa**

As pessoas pesquisadas apresentam idade variando de 11 a 16 anos, mas com concentração na faixa de 12 anos. Foram entrevistados, 18 meninas e 16 meninos, o que garante uma proporção entre as respostas, sem que o gênero afete consideravelmente a interpretação das respostas.

Sobre o uso do uniforme, 22 (64,7%) dos 34 entrevistados responderam que consideram o uniforme uma peça importante, porém, 14 (41,1%) citaram o uniforme atual como desconfortável. Outros 21 entrevistados (61,7%) afirmam que o uniforme não alia conforto, beleza e praticidade. Esses resultados permitem sugerir modificações nos uniformes para adequá-los ao gosto das crianças.

A maioria dos respondentes (19 entre 34) não gosta da estética dos uniformes e 17 deles (50%) sugere a troca de cor como forma de melhoria da roupa.

Nenhuma cor se destaca como sugestão maciça dos entrevistados, mas o preto foi citado algumas vezes, e a necessidade de cores mais vivas também aparece em alguns questionários, o que oferece uma interpretação variada sobre o gosto das crianças que responderam ao questionário.

Em relação ao aspecto utilitário do uniforme, 18 crianças (52,9%) responderam que o material utilizado permite a transpiração do corpo, o que acaba não sendo significativo por ser quase uma exigência desse tipo de roupa em escolas que trabalham com alunos nessa faixa etária. De qualquer forma, é uma indicação que propostas de uniformes devem levar em conta esse benefício.

Por fim, em relação às sugestões de melhorias nos uniformes, os respondentes citaram a necessidade de bolsos (26 respostas); a multifuncionalidade das calças – virando bermuda (26 respostas) e a utilização de recortes diferenciados (14 respostas).

Dessa forma, as respostas indicam que o uniforme é considerado uma parte importante do contexto escolar, e poderia ter seu grau de rejeição diminuído caso seja remodelado de acordo com as expectativas dos alunos, de acordo com as entrevistas.

- **Disciplinas que permeiam este projeto**

\*Comunicação: Comparando o uso da mensagem visual com o das principais produções humanas. Estudando os signos e ícones figurativos e verbais da ciência da moda como pré-supostos teóricos à pesquisas científicas.

\*Pesquisa da moda: Coletando, classificando e organizando informações de moda utilizando dados de pesquisas do público alvo.

\*Desenvolvimento de produto: Planejando as etapas do processo de produção de uma coleção. Desenvolvendo peças do vestuário com diferentes graus de complexidade.

\*Tecnologia têxtil: Classificação, propriedades e identificação das diversas matérias primas têxteis. Características relevantes do processo produtivo de beneficiamento.

\* Modelagem: Conceitos e métodos de modelagem industrial. Antropometria. Estudo de tabelas de medidas. Princípios de diagramação bidimensional

\*Desenho Básico: Conhecendo os desenhos geométricos, representando o corpo humano e seus movimentos, compondo a diagramação dos desenhos.

\*Desenho Planificado: Planificando as peças do vestuário em croqui, elaborando desenho técnico de um produto utilizando ferramentas computacionais.

\*Marketing: Através do estudo adquirindo conhecimentos básicos de marketing aplicados na conquista e manutenção de clientes.

\*Sistema de Controle de Qualidade: Desenvolvendo e implementando programas de controle de qualidade.

## CONCLUSÃO

Os uniformes antigamente eram peças básicas sem estilo e esse conceito sobreviveu até os dias atuais.

Principalmente na visão dos adolescentes que não se sentem confortáveis utilizando o uniforme, considerados por eles, antiquados e desconfortável.

Na fase da Adolescência os jovens estão passando por diversas transformações entre elas, o processo de formação de caráter individual, em que ele necessita ser diferente da sua família, mas precisa se ajustar a um grupo.

Essa necessidade de mudar e ser diferente faz com que deseje um vestuário que seja adequado a sua idade, que o personalize como uma pessoa informada e moderna.

Mesmo antigamente o homem sentia essa necessidade de adaptar seus meios e objetos para melhorar não só o seu conforto, mas também sanar suas necessidades.

Os uniformes escolares foram moldados para transformar jovens estudantes em cidadãos, e para isso é necessário que estes possam se sentir bem e confortável com o vestuário que usa, pois a roupa nada mais é do que uma extensão do próprio homem, e tanto pode melhorar seu desempenho quanto pode prejudica-lo.

Tendo em vista esses parâmetros foi elaborado uma coleção que se dispõe a melhorar visualmente os uniformes escolares, através de novas tecnologias e de pesquisas de moda, visando não só a melhoria estética, mas também o conforto e a funcionalidade através da ergonomia e da modelagem.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Mário de; MELO e CASTRO, E. M. **Manual de Engenharia Têxtil**. Vol.II Fundação Calouste Gulbenkian-Lisboa, 1987.
- AZEVEDO, Daniela Vasconcelos de. **Femina**. 31ª ed. São Paulo, 2003.
- BARRETO, Antônio Amaro Menezes. **Qualidade e Produtividade na Indústria da Confecção**. 1. ed. Londrina: Midiograf, 1997.
- CRAIK, Jennifer. **Fashion Theory**: a revista de moda, corpo e cultura. Berg e Anhembi Morumbi, 2003.
- FAED – UNISEP. **MEATA - Manual de Elaboração e Apresentação de Trabalhos Acadêmicos**. Dois Vizinhos: Impresul, 2003.
- FICHER MIRKIN, Toby. **O código de vestir**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2001.
- GOMES filho, João. **Ergonomia do objeto; sistema técnico de leitura ergonômica**.- São Paulo: Escrituras, 2003.
- KAZNAR, Marta Seghali. **As engrenagens da moda**. Edição Senac, 2001.
- LAVÉR, James. **A roupa e a Moda**: uma história concisa; 4ª ed. São Paulo. Companhia das Letras, 1999.
- LIDA, Itiro. **Ergonomia: Projeto e produção**. São Paulo; Edgard Blücher, 1990. 9ª. Reimpressão 2003.
- LURIE, Alison. **A linguagem das roupas**. Rio de Janeiro. Rocco, 1997.
- MORAIS, Miriam de. **Costura Perfeita**. Ano IV, Nº 11, junho a agosto, 2004.
- MULLER, Mary Stela. **Normas e padrões para teses, dissertações e monografias** / Mary Stela Muller, Julce Mary Cornelsen. – 4. ed. Atual.- Londrina: ed. UEL, 2001.
- OLIVEIRA, Silvio Luiz de. **Trabalho de metodologia científica**. Projeto de pesquisa. TGI, TCC. Monografia, dissertações e teses. São Paulo; Pioneira, 1997.
- POPCORN, Faith. **Click** . 6ª ed. Rio de Janeiro, Campus, 1997
- SILVA, Edna Lucia.
- SOLOMON, Michael R. **comportamento do consumidor comprando**. 5. ed. Porto Alegre: Bookman, 2002.
- SOUZA, Sidney Cunha. **Introdução à tecnologia da modelagem**. Rio de Janeiro: ed. Senai, 1997.
- TREPTOW, Doris. **Inventando Moda**: planejamento de coleção, Brusque, 2003.

VICTORIANO, Benedito A. D. GARCIA, Carla C. **Produzindo Monografia**. São Paulo: Publisher Brasil, 1998.

ZENGA, Luis Carlos. **Clipping da moda**. Edição Mensal Nº 78, Abril, 2004.

## **ANEXOS**

## **Anexo “A” - Equipamentos E Suprimentos**

- Uso de equipamentos para registro (lápiz, caneta, papéis, mídia eletrônica)
- Desenvolvimento de book da coleção com materiais específicos
- Materiais: tecidos e aviamentos para coleção

**ANEXO “B” - Cronograma**

	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
Revisão Bibliográfica	X	X	X	X		
Planejamento	X	X				
Pré Banca			X			
Revisão e Adequação			X	X		
Redação do Relatório					X	
Elaboração do Produto					X	
Banca Final						X

**Anexo “C” – Questionário**

Aluno: SANDRO SANZOVO

Curso: TECNOLOGIA DO VESTUÁRIO

Questionário de Identificação do Público Alvo – Trabalho de Conclusão de Curso

Idade:.....anos

Sexo: ( ) F ( ) M

Você considera o uniforme escolar uma peça fundamental dentro da instituição?

( ) sim ( ) não

Você acredita que o uniforme escolar gera a socialização dentro da instituição?

( ) sim ( ) não

Qual a sua opinião sobre os uniformes escolares da sua instituição?

( ) confortável ( ) prático ( ) bonito ( ) muito quente  
( ) desconfortável ( ) outros

.....  
Você acredita que os uniformes ofereçam benefícios, como conforto, beleza e praticidade?

( ) sim ( ) não

Você gosta da estética do uniforme adotado por esta instituição?

( ) sim ( ) não

Você gostaria que os uniformes pudessem ser feitos a partir de pesquisas de moda oferecendo beleza conforto e modernidade?

( ) sim ( ) não

O uniforme da sua instituição permite a transpiração do seu corpo?

( ) sim ( ) não

Você gostaria que seu uniforme fosse feito com tecidos tecnológicos que permitissem uma melhor transpiração diminuindo assim o calor e o suor?

( ) sim ( ) não

Se você pudesse escolher alguns aviamentos para melhorar as características visuais do uniforme escolar. Quais desses itens lhe agradariam?

( ) Estampa em locais diferentes.

( ) Bolsões laterais, zíperes em locais estratégicos.

( ) Recortes diferenciados.

( ) Calças que podem ser usadas como bermudas

( ) Agasalhos que pode ser tirado as mangas

( ) Peças multifuncionais, que podem ser destacadas, como bolsos e mangas