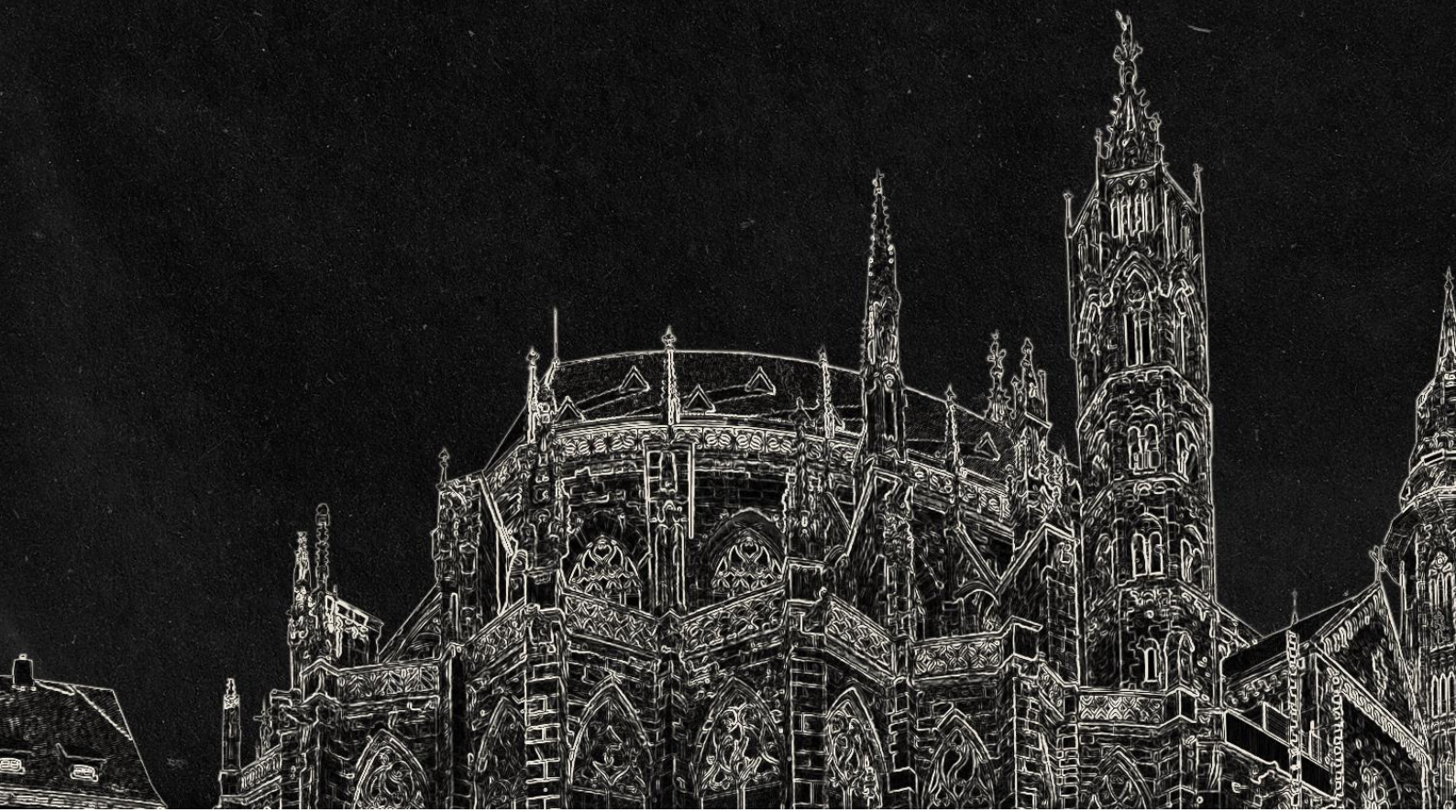




DO MUNDO MÁGICO DE HOGWARTS PARA EEL:
CARACTERIZAÇÃO E DESENVOLVIMENTO
DE FIGURINO PARA ELDARYA





**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE DESIGN-MODA
PROGRAMA DE GRADUAÇÃO EM DESIGN-MODA**

SAMAYRA DA SILVA PINTO

**DO MUNDO MÁGICO DE HOGWARTS PARA EEL:
CARACTERIZAÇÃO E
DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO PARA ELDARYA**

**FORTALEZA
2018.2**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P731m Pinto, Samayra da Silva.
Do mundo mágico de Hogwarts para Eel : Caracterização e desenvolvimento de figurino para Eldarya /
Samayra da Silva Pinto. – 2018.
79 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de cultura e
Arte, Curso de Design de Moda, Fortaleza, 2018.
Orientação: Prof. Me. Walkiria de Souza Guedes.

1. Figurino. 2. Games. 3. Eldarya. 4. Harry Potter. 5. Otome Game. I. Título.

CDD 391

SAMAYRA DA SILVA PINTO

**DO MUNDO MÁGICO DE HOGWARTS PARA EEL:
CARACTERIZAÇÃO E
DESENVOLVIMENTO DE FIGURINO PARA ELDARYA**

Portfólio criativo apresentado ao Programa de Graduação em Design-Moda, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Design-Moda, no Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará.

Orientadora: Prof^a. MsC. Walkiria de Souza Guedes

Aprovada em: ___ / ___ / ____.

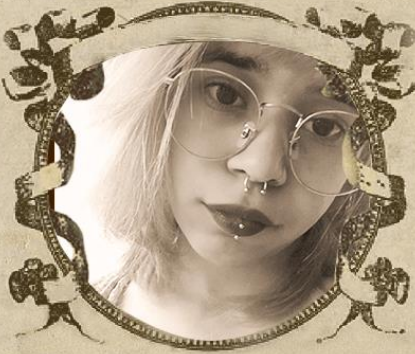
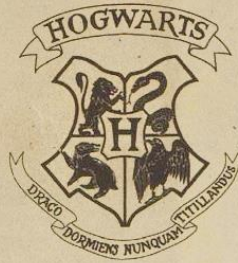
BANCA EXAMINADORA

**Profa. MsC. Walkiria de Souza Guedes (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)**

**Profa. MsC. Marta Sorélia Felix de Castro
Universidade Federal do Ceará (UFC)**

**Profa. MsC. Maria do Socorro de Araújo
Universidade Federal do Ceará (UFC)**

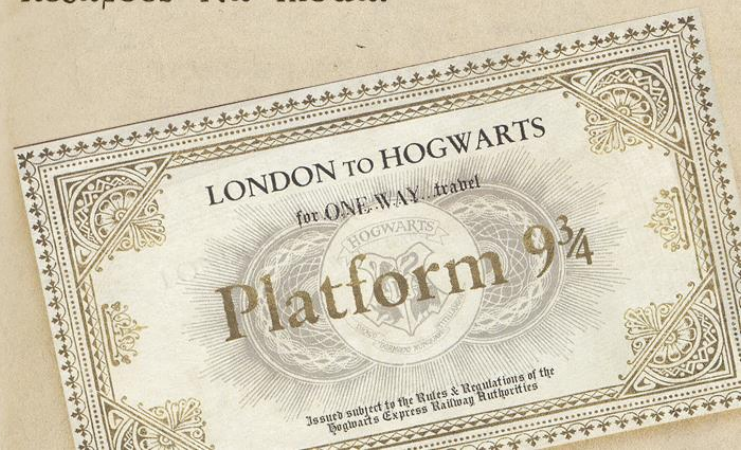
**FORTALEZA
2018.2**



Nome: Samayra Pinto
Natural de: Fortaleza - Ceará, Brasil
Nascimento: 27/11/1997
Casa: Design-Moda

Especialidades:

- Aplicar técnicas diversas para desenho tradicional;
- Idealizar projetos de maneira inovadora e criativa;
- Utilizar conhecimentos adquiridos de maneira interdisciplinar, sendo capaz de dialogar/interagir com especialistas de outras áreas para elaboração e execução dos projetos;
- Reconhecer e selecionar materiais e tecnologias que melhor se adaptem aos produtos da moda;
- Criar e aplicar métodos didáticos para transmissão de conhecimentos nas áreas de moda, arte e design;
- Identificar as mudanças do comportamento humano em relação ao seu meio sociocultural e suas relações na moda.





*Figurino de Cinema
Barbie e o Castelo de Diamante (2018)*



patchwork (2017)

INTRODUÇÃO

Jogos que simulam “paqueras” e um possível relacionamento entre os personagens são o carro-chefe da empresa de jogos virtuais Beemoov, criadora de dating games como Eldarya e Amor Doce, sendo esses dois desenvolvidos pela mesma diretora criativa, citada como Chinomiiko - nome artístico de Stéphanie Sala - ao qual tem aparições no jogo como também uma personagem que dá informes e avisos ao decorrer dos episódios.

Ambos os jogos - Amor doce e Eldarya - foram criados a partir da ideia de se ter jogos de namoro e paquera em que os jogadores pudessem decidir qual rota seguir a partir de alternativas escolhidas em falas ou questões de múltiplas escolhas.

Para que o jogo ficasse mais atrativo e agregasse valores aos seus jogadores, são ofertados roupas exclusivas em eventos de datas festivas importantes para a sociedade ocidental, sendo eles como o Valentine's Day, Páscoa, Festival de Música, Lojinhas de Verão, Halloween e Natal. E quando o jogo completa aniversário ou mais um milhão de jogadores novos, são dados prêmios gratuitos para os usuários ativos.

Embora cada jogo tenha diversos personagens, desde os paqueras - como são chamados os garotos de possível interesse romântico da personagem principal - até personagens coadjuvantes ou secundários, a habilidade de mudar de roupa ou look é apenas da principal, da personagem que é manuseada pelos jogadores. Dessa forma, todos os outros figurinos - senão o dela - são fixos.

Assim, pretende-se em meio a esse trabalho, desenvolver figurinos que se encaixem dentro das premissas do dating game, fazendo com que os jogadores se interessem em adquiri-los por meio dos minijogos ou ofertados pela loja do evento.

JUSTIFICATIVA

Visto que muitos jogadores optam por não deixar seu personagem com o traje inicial do jogo, pois estes são vistos como simples ou sem muitos atrativos agregados, sejam eles estéticos ou por não darem o sentimento de exclusividade que muitas vezes é buscado por cada jogador, a Beemoov - empresa que mantém o jogo - lança coleções de trajes completos que tenham a ver com a temática comemorativa do mês e/ou do período.

Assim, muitas vezes, é buscado nesses trajes não só beleza, como cada jogador enfatiza a necessidade de ter esse mesmo traje em diferentes cores que se adequem ao que buscam para as suas personagens. Como parte dessa comunidade de jogadores, foi tido a ideia de fazer uma coleção para um desses eventos principais que o jogo comemora. Dando mais opções de trajes, maior visibilidade para a questão estética e ergonômica destes, que os jogadores se interessem em adquirir esses trajes para suas personagens.

BRIEFING DE PHILLIPS

NATUREZA DO PROJETO E CONTEXTO	JUSTIFICATIVA	<i>O projeto visa a elaboração de figurinos simbólicos para a personagem principal do jogo dating game Eldarya. Com inspirações no best seller Harry Potter</i>
	OBJETIVOS	<i>Desenvolver figurinos para a modalidade game que façam o jogador se interessar pelos trajes ofertados e se encaixe no evento sugerido;</i>
	RESULTADOS DESEJADOS	<i>Elaboração de figurinos/trajes que captem a essência de cada personagem do qual foi inspirado;</i>
ANÁLISE	ESTUDO DO FIGURINO	<i>Estudos da história da Indumentária ; conceituação e caracterização dos figurinos; estudos da semiologia;</i>
PERSONAGENS	TECNOLOGIA	<i>Uso de mesa digital para ilustrações de acordo com o jogo, uso de máquina industrial reta e overlock para confecção do traje principal;</i>
	IDENTIDADE	<i>A identidade do jogo e da personagem principal deve ser transmitida através do uso das formas e modelagens nos figurinos propostos;</i>
	PERSONAGENS CONTEMPLADAS	<i>Érika</i>
SOBRE O JOGO	TÍTULO	<i>Eldarya</i>
	ENREDO	<i>O jogo narra a história de um mundo fantástico onde a personagem principal é uma humana que acabou, por meio de um círculo de cogumelos, partindo para outra realidade alternativa, chamado de Eldarya. O dating game conta com personagens míticas e conhecidas no folclore como elfos, fadas, vampiros, lobisomens, kitsunes, entre outros. Desde a queda do cristal, uma fonte de energia responsável por deixar Eldarya em equilíbrio, vem acontecendo coisas que abalam toda a convivência entre a Guarda de Eel, que funciona como um governo para os habitantes. E mesmo que não se saiba em quem confiar, a guardiã - o jogador - é a peça principal para resolver as missões que trarão paz para o universo de Eldarya outra vez.</i>
	ÉPOCA	<i>No mundo contemporâneo, embora os trajes e a dinâmica de Eldarya remeta à Idade Média.</i>

CONTEXTUALIZAÇÃO DO JOGO




Eldarya é um universo paralelo que se passa na mesma época do mundo contemporâneo, criado pela empresa de jogos virtuais

Beemoov, faz parte de uma série de jogos denominadas de dating games, que são jogos de múltiplas escolhas onde a personagem principal segue uma rota determinada pela escolha das respostas feitas por cada jogador, protagonizando um romance.

Os episódios - como são chamados as etapas do jogo - são lançados em um intervalo de tempo que varia entre dois ou três meses, geralmente. A cada novo episódio, novas missões são dadas, novos diálogos e lugares são desbloqueados. O objetivo de cada episódio é que se consiga a imagem - que serve como uma ilustração do momento vivido pela protagonista - ao decorrer dele, isso só é possível se as respostas escolhidas forem as corretas para a cena do game.

A região de Eldarya em que o enredo se passa é regido pela Grande Guarda de Eel, que tem como sua guarda de apoio principal a Guarda Reluzente e outras três guardas: Guarda Sombra, Guarda Absinto e Guarda Obsidiana.

Cada uma destas tem em seus participantes características em comum como um elo.

 O dating game trás criaturas míticas como parte de seu enredo, mesclando contos conhecidos pelo mundo ocidental, estes já enraizados como parte da sociedade e dá uma nova roupagem a outros contos, gerando novos contos e novas criaturas.

É possível seguir uma rota dependendo das respostas dadas ao longo do episódio jogado, sendo essas rotas a que, no final, a personagem acaba tendo uma interação maior - seja romântica ou não - com um dos quatro garotos principais. Há também um quinto rapaz misterioso para quem não decidiu qual rota dos personagens seguir.

Cada rota dá a liberdade de escolha para o jogador decidir qual se encaixa mais na personalidade adaptada para a sua guardiã. Escolhendo o lado tido mais justo de toda a trama, o duvidoso ou nenhum.



D Para ir além dos trajes que o jogo disponibiliza na loja, a cada data comemorativa importante a nível mundial, Eldarya disponibiliza figurinos que remetam a temática da data festiva. Esses figurinos podem ser conseguidos por meio de minijogos ou exploração - dentro do mapa do jogo, o usuário pode colocar seu mascote para explorar os espaços a fim de encontrar alimento, roupas, acessórios ou cenários - ou também através da loja do jogo. Vale enfatizar que esses trajes especiais só estarão disponíveis para serem adquiridos no tempo que o evento dura. Cada vez que o traje vem melhor elaborado, mais maanas - moeda do jogo - ou moedas de ouro - que só podem ser conseguidas comprando por plataformas fornecidas pelo jogo - os jogadores estarão disposto a pagar.



PERFIL DOS
PERSONAGENS





Erika guardiã

É a personagem principal do jogo, quem comanda suas ações é o próprio jogador. Suas ações já são pré-definidas, embora a humana conte com escolhas selecionadas pelos seus jogadores, sabendo que estas acarretarão em consequências para sua convivência na Guarda de Eel. Ela é a ligação mais forte do Óraculo - responsável pelo equilíbrio de Eldarya - para com aquele mundo, como se tivesse sua alma partilhada a ele.

Ezarel

Comanda a Guarda Absinto, a responsável pela parte da alquimia de Eldarya, tendo mais habilidade nessa área. O elfo é muito calmo e centrado, ainda que no início ele implique com a guardiã - a personagem principal - é alguém educado e bondoso, embora pareça alguém difícil de lidar por conta de suas implicâncias. O jeito mais fácil de lhe conseguir algo é tentando convencer-lhe com alguns potes de mel ou produtos açucarados, uma vez que é um grande amante de doces.



Nevra

É o responsável pela Guarda da Sombra. Carrega toda aura de vampiro sedutor, tendo seu ego quase como inabalável, além de gostar de estar sempre em primeiro lugar no ranking das guardas, ainda que seja um dos poucos membros da Guarda de Eel a se importar com isso. Apesar de parecer estar sempre disposto a conquistar mulheres por onde passa, é alguém centrado em seu trabalho como responsável da guarda.

Valkyon

Chefe da guarda obsidiana, ele é o rapaz mais sereno da Guarda Reluzente. Não é de muitas palavras, só fala quando julga que sua opinião será útil, o que acaba dificultando um pouco quando se está tentando tornar-se uma pessoa próxima a ele. É um dos personagens com mais força bruta de toda a Guarda de Eel, ainda que só use desse artifício quando necessário.



Leiftan

Um dos responsáveis por cuidar da Guarda de Eel como um todo, não costuma julgar precipitadamente, apesar de parecer um rapaz doce, sensato e centrado no que faz, guarda segredos por detrás daquela pose de bom moço.



Miiko

É a kitsune responsável pela Guarda de Eel, com Leiftan ao seu lado, apesar da pose autoritária, Miiko guarda um bom coração capaz de reconhecer potencial em pessoas rejeitadas por seu povo, as dando uma nova chance ao abriga-las e dar a elas funções na Guarda de Eel.



Jamon



é o ogro braço direito da Miiko, zela por sua segurança e pela segurança de toda a guarda. Ainda que seu jeito pareça bruto e mal humorado, Jamon não é capaz de machucar alguém mais fraco que ele, sua gentileza não o permite fazer isso.

Ykhar

Uma das responsáveis pela parte burocrática da Guarda Reluzente, é uma brownie afobada demais e que se estressa por pouco, ocasionando crises de pânico algumas vezes. Quando está nervosa ou atrapalhada, costuma usar um dialeto que, às vezes, soa incompreensível para os ouvidos alheios.



Alajéa

Apesar de ser uma sereia, a garota usa uma poção para ficar com pernas e viver em terra firme. Adora estar acompanhada e costuma ser bem falante.



Ewelein

É a enfermeira da Guarda de Eel, possui bastante conhecimento na área de alquimia e na área medicinal. É bastante regular e sistemática quanto à saúde dos habitantes da guarda e costuma se julgar muito no caso de algum erro, por menor que ele pareça.





Keroshane

Kero é, ao lado de Ykhar, um dos responsáveis pela parte dos documentos da guarda, assim, passa um intervalo de tempo considerável de seu dia na biblioteca. É gentil e uma das primeiras pessoas a se aproximarem com delicadeza da guardiã, apesar de ser bastante ingênuo, o que contribui para que pessoas má intencionadas se aproximem dele.



Karuto

É o sátiro responsável pela cozinha da Guarda de Eel, apesar de se considerar um chef dos melhores, quando alguém faz algo que não o agrada, ele faz questão de descontar sua “frustração” na alimentação do indivíduo envolvido, reduzindo suas porções ou substituindo alguma boa refeição por algo sem sabor ou, na pior das hipóteses, muito ruim.

Chrome

É um lobisomen mais jovem da guarda da sombra, tendo como grande característica a falta de maturidade, é uma das pessoas com quem a guardiã mais tem contato, fazendo missões sempre juntos quando possível. Apesar de parecer um garoto bom e confiável, guarda segredos por detrás de toda a aura de adolescente engraçado.



Karenn

É a irmã mais nova do Nevra, é bastante curiosa com assuntos que não lhe dizem respeito, costumando bisbilhotar para ter informações de algo. Apesar disso, é alguém bastante comunicativa e sociável na Guarda de Eel, tendo Alajéa como sua melhor amiga. Tem uma grande mania de se envolver em apuros, mesmo que sempre consiga um jeito de escapar deles.







PAINÉIS

Erika



Rony



Bellatrix



Voldemort



Dumbledore



Eldarya



CARTE LAS



cartela de cores



*cartela de
materiais*



seda



lafeta



tule



museline chiffon



tule bordado



pelúcia



cetim lycra

*cartela de
materiais*



veludo



linho



crepe



bengaline



couro

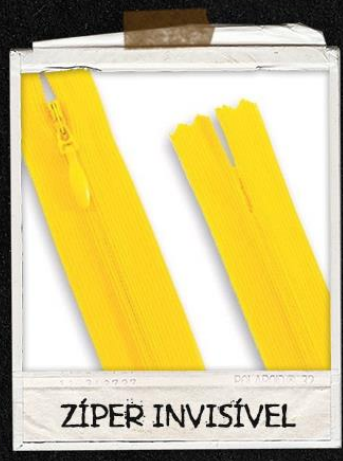


la



abastao

cartela de
arreamentos



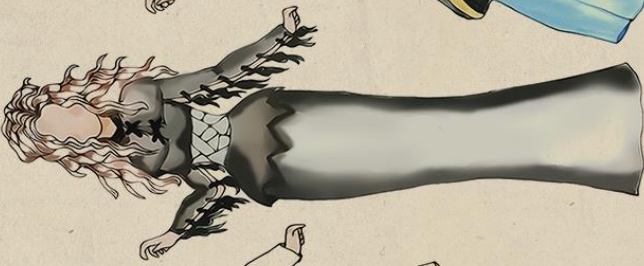
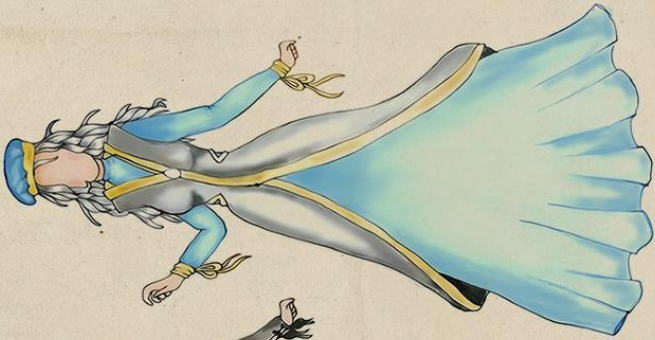
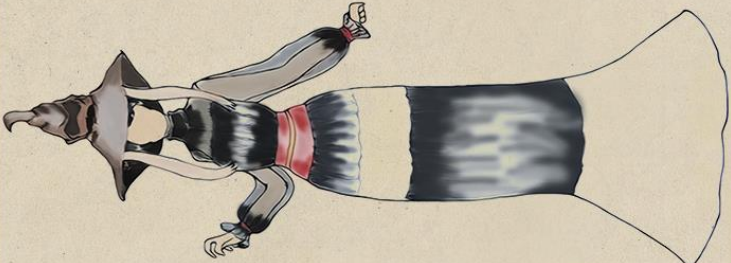
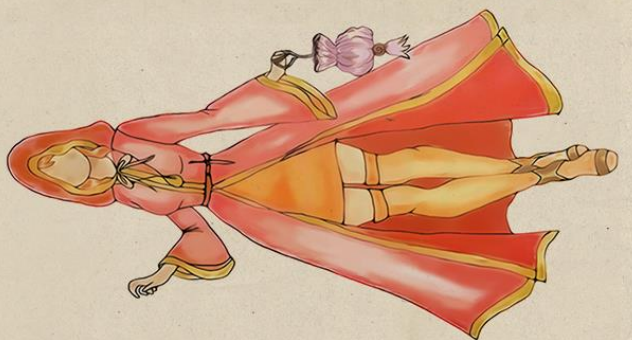
Proposta visual da cenografia





TRAJES





I



O traje é inspirado no personagem Voldemort, vilão da saga Harry Potter. Sua gola alta de arame faz alusão ao poder e superioridade por ele exalados ao longo dos livros/filme. As peças alongadas dão impressão que o personagem é mais alto, dando a ele toda a austeridade do personagem. O acessório da cabeça - uma tiara em molde de cobra - alui a cobra de estimação Nagini que está constantemente nas cenas em que Voldemort aparece. Para completar o traje e ser o mais fiel possível ao enredo ao qual foi inspirado, a cor preta está presente nele em predominância, representando a maldade, o obscuro que o personagem representa.

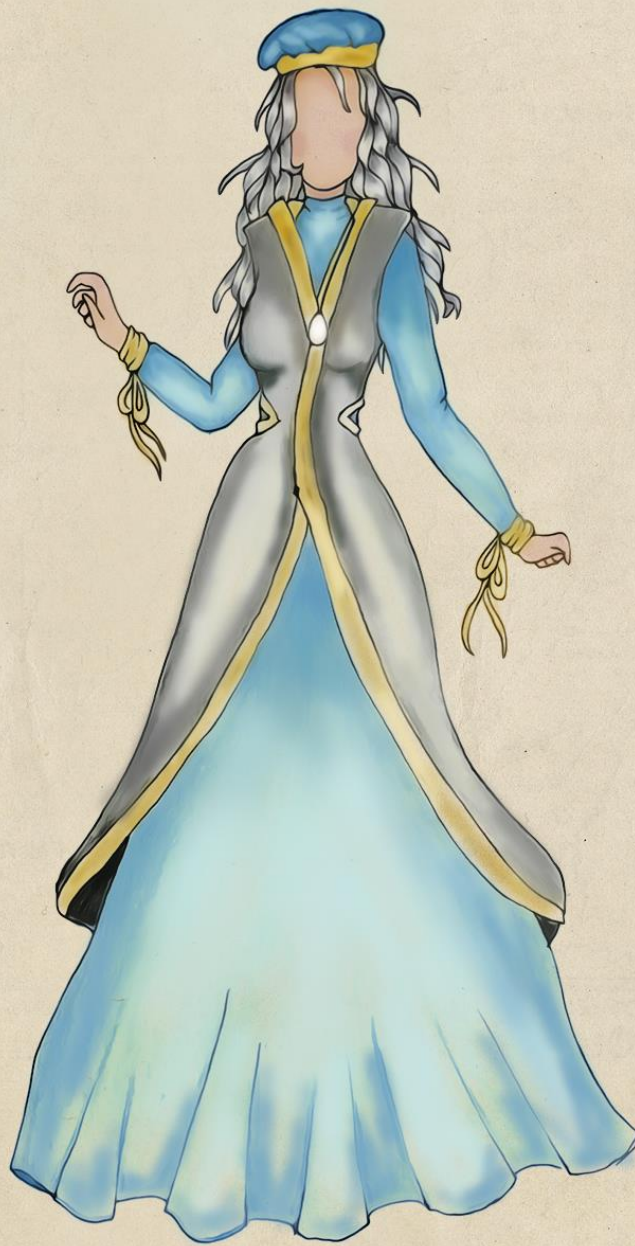


Inspirado no personagem de Rony Weasley, melhor amigo do personagem principal de Harry Potter, o traje todo traz as principais características de um Weasley a tona. O aspecto surrado do sobretudo alude ao fato de que a família é conhecida por ter suas coisas vindas de segunda mão - já que não tem uma condição financeira tão abastada quanto boa parte dos bruxos de Hogwarts. Os tons terrosos vêm de que o personagem faz parte da casa Grifinória e essas são as cores que representam-na. Além de que "ruivo" é algo de relação direta com os Weasley.



Com toda sua inspiração na personagem também vilã Bellatrix, o traje tem elementos que lembram o figurino do próprio filme produzido para a personagem. As amarrações nos braços aludem ao fato de que a personagem já esteve presa em Azkaban - a "masmorra" em que os vilões que conseguem ser capturados ficam presos - além de tudo ser fechado para dar imponência a vilã. A cor utilizada, o preto, representa a crueldade e a relação com a morte que a personagem faz questão de deixar explícita em suas ações ao longo da saga.

IV

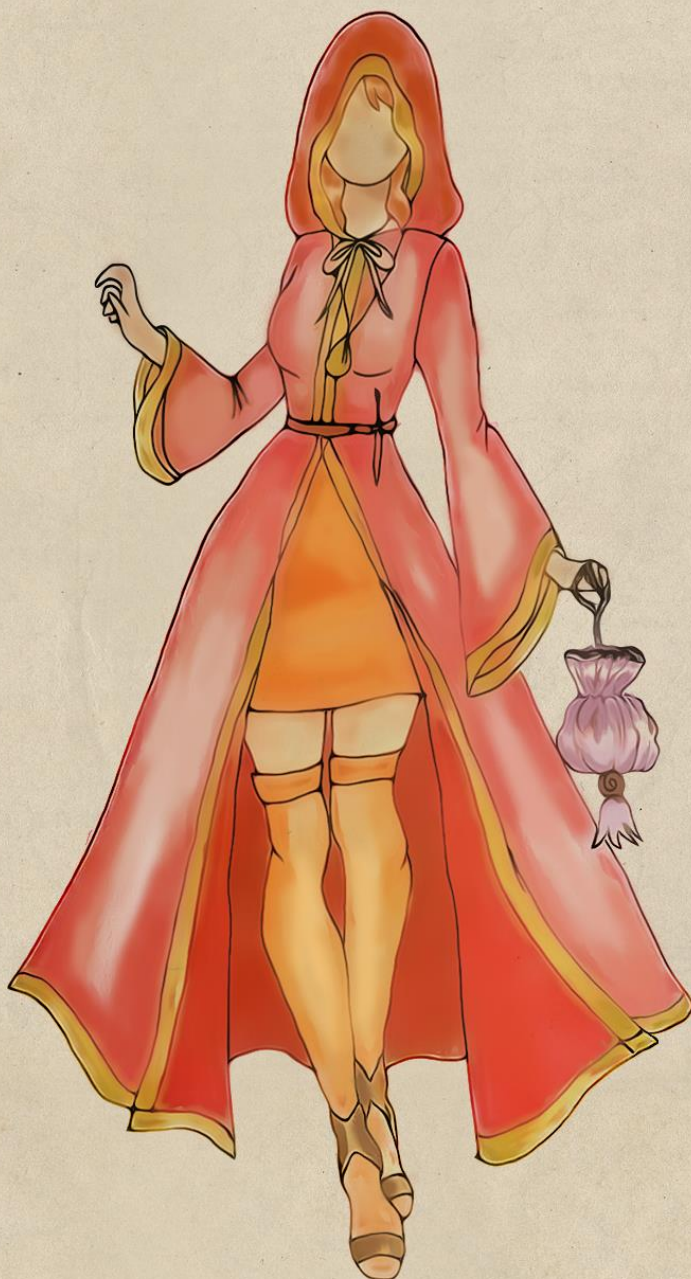


O traje toma como inspiração o personagem Dumbledore, trazendo elementos também presentes no figurino que é usado por ele nos filmes. A modelagem toma uma forma longa, como a de bruxos mais velhos no enredo do filme/livro. As cores azul e cinza contrastam com a personalidade confiável e, ao mesmo tempo, misteriosa de Dumbledore.

V



Tem inspiração no personagem principal da saga, Harry Potter. As cores mesclam com o que sempre Harry é visto usando com um pouco de sua adorada capa da invisibilidade. Sua forma longa e fluída é para aludir ao fato de que, embora ele seja visto como um bruxo tão poderoso quanto Voldemort, afinal, sobreviveu ao feitiço mortal em si lançado, ele também é um adolescente que ainda está em constante transformação. Além de alguns detalhes do traje evidenciarem que ele pertence a Grifinória, casa ao qual ele fez questão de fazer parte.



Esse traje é inspirado na personagem Hermione, melhor amiga de Harry Potter. Sua modelagem traz as nuances de uma jovem ainda no período escolar com também uma bruxa que é muito boa em feitiços e magia - a capa faz alusão a alquimia praticada por feiticeiros na idade média. As cores fazem parte da seleção de cores da casa Grifinória, além de terem sido escolhidas para esse traje por representar a energia e paixão no que faz exalados pela personagem em questão.



O traje é inspirado na casa Sonserina, em todos os seus aspectos e trejeitos. As formas foram escolhidas a fim de transmitir fielmente as características da casa. A capa com ombreiras pontudas alude a superioridade que a casa - por ter apenas bruxos sangue-puro- acha ter perante as outras casas de Hogwarts, além da manga caída como um drapeado que traz a ideia de pele de cobra ao ser trocada, o corpete com recortes em vertical representam a seriedade dos membros da casa. A calça, por sua vez, não possui a rigidez do restante do traje para contrastar com o estereótipo de que todos membros de Sonserina são austeros. Todo o traje traz referências a cobra, animal mascote da casa. As cores presentes no traje - verde e preto - são as cores que a autora de Harry Potter escolheu para representar Sonserina.



Inspirado na casa Grifinória, o traje traz a capa que é um artigo comum para bruxos, junto a uma roupa interna que lembra luta e bravura. Essa forma foi escolhida para aludir a coragem que a casa tem como uma de suas características principais, sendo um figurino que - caso esteja em uma batalha entre os bruxos - não atrapalharia a movimentação e destreza do personagem. As cores foram selecionadas pela autora do best-seller Harry Potter.



Tendo como inspiração a casa Lufa-lufa, esse traje traz menção a elegância de sua fundadora. A modelagem vem inspirada na indumentária dos grandes bailes do século XVIII, trazendo o charme de uma mulher daquela época. O casaco de pelúcia vem nas cores dos pelos do animal que representa essa casa, o Texurgo. O amarelo, no entanto, foi uma escolha da autora de Harry Potter, trazendo a aura energética que os membros da casa Lufa-Lufa possuem.


X



Por fim, o traje é inspirado na casa Corvinal. A modelagem é inspirada nas fanarts -desenhos feitos por fãs - e no pouco que aparece sobre a fundadora da Corvinal nos livros. A forma de um collant vem para mesclar a polidez do personagem inspirado ao uso de que a personagem que irá vestir - Érika - costuma ter em todo evento lançado pelo jogo Eldarya. O acessório da cabeça tem como modelo o diadema ao qual pertence a fundadora de Corvinal como aparece no livro/filme. As cores - azul e prata - escolhidos pela idealizadora dos livros Harry Potter faz alusão ao fato de que os membros dessa casa são serenos, tranquilos e neutros.

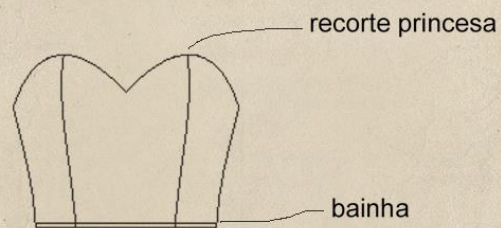


FICHAS
TÉCNICAS

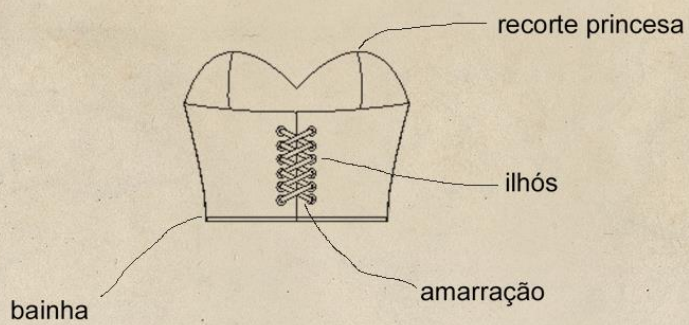
	Modelo: Corselet	
	Coleção: Do mundo mágico de Hogwarts para Eel	
	Empresa: Beemoov	Data: 05/12/2018
	Designer: Samayra Pinto	Modelista: Samayra Pinto


FICHA TÉCNICA (pág. 1 de 3)

Frente:



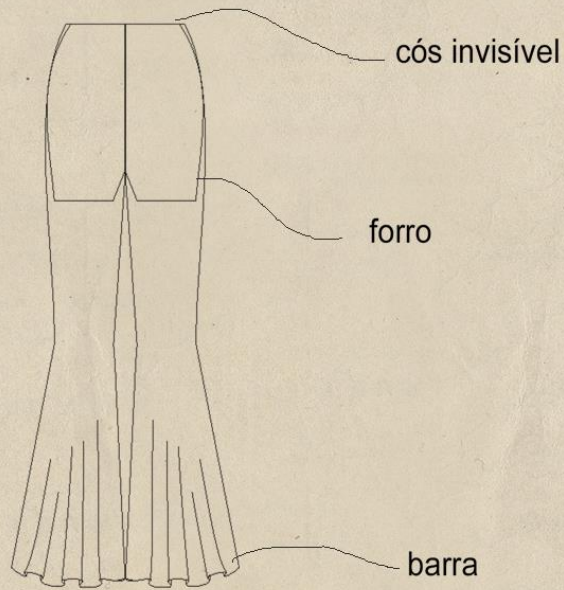
Costas:



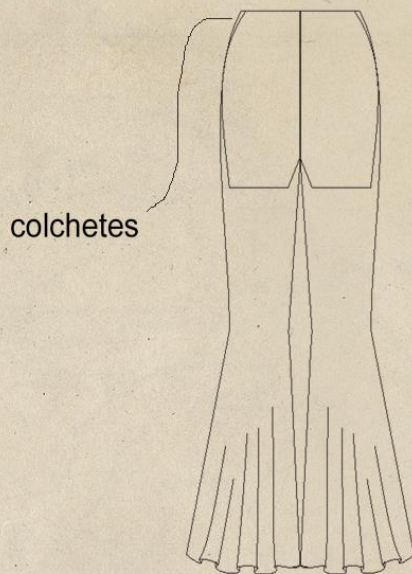
	Modelo: Calça flaire sonserina	
	Coleção: Do mundo mágico de Hogwarts para Eel	
	Empresa: Beemoov	Data: 05/12/2018
	Designer: Samayra Pinto	Modelista: Samayra Pinto


FICHA TÉCNICA (pág. 1 de 3)

Frente:



Costas:



	Modelo: Calça flaire sonserina	
	Coleção: Do mundo mágico de Hogwarts para Eel	
	Empresa: Beemoov	Data: 05/12/2018
	Designer: Samayra Pinto	Modelista: Samayra Pinto

FICHA TÉCNICA (pág. 3 de 3)

Sequência Operacional		
Operação	Máquina	Tempo
Unir gancho (forro)	overlock	5 min
Costurar barra (forro)	galoneira	6 min
Unir entrepernas (calça)	overlock	6 min
Unir laterais (calça)	overlock	8 min
Costurar cós (unir calça + forro)	overlock	15 min
Pregar colchetes	manual	10 min
Costurar barra	overlock	7 min

Observações importantes:

Samayra Pinto
 Designer:


05 / 12 / 2018

Samayra Pinto
 Modelista:

05 / 12 / 2018

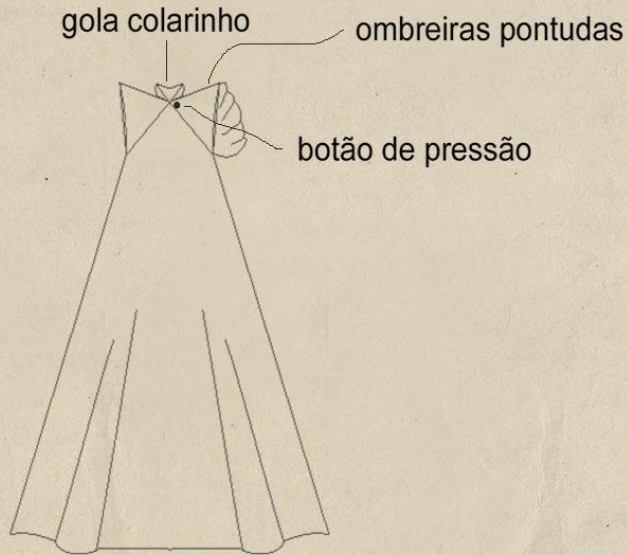
Samayra Pinto
 PCP:

05 / 12 / 2018

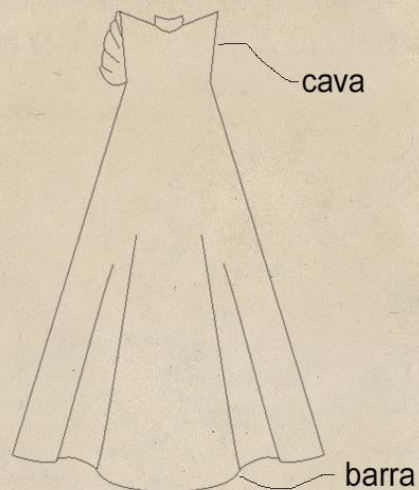
	Modelo: Capa sonserina	
	Coleção: Do mundo mágico de Hogwarts para Eel	
	Empresa: Beemoov	Data: 05/12/2018
	Designer: Samayra Pinto	Modelista: Samayra Pinto


FICHA TÉCNICA (pág. 1 de 3)

Frente:



Costas:



	Modelo: Capa sonserina	
	Coleção: Do mundo mágico de Hogwarts para Eel	
	Empresa: Beemoov	Data: 05/12/2018
	Designer: Samayra Pinto	Modelista: Samayra Pinto

FICHA TÉCNICA (pág. 3 de 3)

Sequência Operacional		
Operação	Máquina	Tempo
Unir ombros	reta/overlock	6 min
Unir laterais	reta/overlock	9 min
Preparar colarinho	reta	9 min
Preparar pé de colarinho	reta	8 min
Unir pé de colarinho e colarinho	reta	10 min
Unir manga a capa	reta	6 min
Costurar barras	reta/overlock	16 min
Pregar botão de pressão	manual	2 min

Observações importantes:

Samayra Pinto 05 / 12 / 2018
 Designer:

Samayra Pinto 05 / 12 / 2018
 Modelista:

Samayra Pinto 05 / 12 / 2018
 PCP:

Página de lançamento do jogo

CONTA FÓRUM AJUDA SAIR

24 Skipper
1.716 8

A MAGIA DE HOGWARTS CHEGOU AS TERRAS DE EEL!

De 20 de outubro até 3 de novembro

Ranking das guardas

1	Guarda Absinto 1.857 pontos	
2	Guarda Sombra 1.838 pontos	
3	Guarda Obsidiana 1.812 pontos	

Novidades

20/11	Episódio 22: Um passo em direção ao futuro
19/11	[Info] Black Friday no Eldarya
19/11	Qual caminho você escolhe?
05/11	[Ban leilão] Detalhes para os artistas de Eel
20/10	Hogwarts chegou em Eel!
09/10	Episódio 21: Sem Fôlego

© 2018 | Eldarya

INÍCIO FÓRUM TGU/TGS MENÇÕES LEGAIS CONTATO GOODIES UM JOGO ONLINE BEEMOOV

Simulação do traje



© 2018 | Eldarya

[INÍCIO](#) [FÓRUM](#) [TGL/7DS](#) [MENÇÕES LEGAIS](#) [CONTATO](#) [GOODIES](#) [UM 3000 ONLINE BEM00V](#)

precificação

LEGENDA	
	CAMPO EDITÁVEL
	RESULTADO
	NÃO ALTERAR
	DESCRIÇÃO
	PRODUTO

PRODUTO 1 (BLUSA)

PRODUTO 1	ORDEN DE PRODUÇÃO (OTD)	1	RATEIO POR UNIDADE (TECIDO)			MODELAGEM POR UNIDADE
TECIDO 1	TECIDO 2	TECIDO 3	TECIDO 1	TECIDO 2	TECIDO 3	
Preço R\$/m	Preço R\$/m	Preço R\$/m	0,7	0	0	R\$ 30,00
R\$ 18,90	R\$ -	R\$ -	R\$ 13,23	R\$ -	R\$ -	
			TOTAL	R\$ 13,23		
CUSTOS DIVERSOS						
LAVANDERIA	ESTAMPARIA	COSTURA	ETIQUETA	TRANSPORTE		
R\$ -	R\$ -	R\$ 50,00	R\$ -	R\$ 32,00		
Custo total unitário			R\$ 188,71			

PRODUTO 2 (CALÇA)

PRODUTO 2	ORDEN DE PRODUÇÃO (OTD)	1	RATEIO POR UNIDADE (TECIDO)			MODELAGEM POR UNIDADE
TECIDO 1	TECIDO 2	TECIDO 3	TECIDO 1	TECIDO 2	TECIDO 3	
Preço R\$/m	Preço R\$/m	Preço R\$/m	0,6	1,5	0	R\$ 50,00
R\$ 20,00	R\$ 24,90	R\$ -	R\$ 12,00	R\$ 37,35	R\$ -	
			TOTAL	R\$ 49,35		
CUSTOS DIVERSOS						
LAVANDERIA	ESTAMPARIA	COSTURA	ETIQUETA	TRANSPORTE	FIO	
R\$ -	R\$ -	R\$ 65,00	R\$ -	R\$ -	R\$ 4,99	
Custo total unitário			R\$ 244,34			
			Custo total de produção		R\$ 244,34	

precificação

LEGENDA	
	CAMPO EDITÁVEL
	RESULTADO
	NÃO ALTERAR
	DESCRIÇÃO
	PRODUTO

PRODUTO 3 (CAPA)

RATEIO POR UNIDADE (TECIDO)			
TECIDO 1	TECIDO 2	TECIDO 3	MODELAGEM POR UNIDADE
METROS	2,5	0,5	0
PREÇO	R\$ 47,25	R\$ 4,00	R\$ -
TOTAL	R\$ 51,25		R\$ 60,00

PRODUTO 1	ORDEM DE PRODUÇÃO (QTD)	TECIDO 3	MODELAGEM
TECIDO 1	1	TECIDO 3	MODELAGEM
Preço R\$/m	7,99	Preço R\$/m	Preço R\$
R\$ 18,90	R\$ -	R\$ -	R\$ 60,00

CUSTOS DIVERSOS			
LAVANDERIA	ESTAMPARIA	COSTURA	ETIQUETA
R\$ -	R\$ -	R\$ 50,00	R\$ -
Custo total unitário		R\$ 229,44	

MONTAGEM	PASSADORIA	BOTÃO	LINHA	TRANSPORTE	FIO
R\$ 50,00	R\$ 5,00	R\$ 0,20	R\$ 8,00	R\$ -	#####
Custo total de produção		R\$ 229,44			

CUSTOS DIVERSOS			
LAVANDERIA	ESTAMPARIA	COSTURA	ETIQUETA
R\$ -	R\$ -	R\$ 65,00	R\$ -
Custo total unitário		R\$ 244,34	

MONTAGEM	PASSADORIA	COLCHETE	LINHA	TRANSPORTE	FIO
R\$ 60,00	R\$ 5,00	R\$ 2,00	R\$ 8,00	R\$ -	R\$ 4,99
Custo total de produção		R\$ 244,34			

CUSTOS FIXOS							
PROLABORE	SALÁRIOS	MATERIAL DE EXPEDIENTE	INTERNET	ENERGIA	CO-WORKING	CUSTO LOJA	CUSTO FIXO TOTAL
R\$ -	R\$ -	R\$ 141,40	R\$ 148,50	R\$ 80,00	R\$ -	R\$ -	R\$ 369,90

CUSTO INDIRETO			
ENSAIO FOTOGRÁFICO	PUBLICAÇÕES	IMKT	CUSTO INDIRETO TOTAL
R\$ -	R\$ 150,00	R\$ 1.300,00	R\$ 1.450,00

PRODUÇÃO TOTAL	CUSTO DE PRODUÇÃO	CF + CI + CV	CUSTO TOTAL DE OPERAÇÃO
3	R\$ 662,49	#####	R\$ 1.919,39

MARK UP	PREÇO DE VENDA PROD. 1	MARK UP	PREÇO DE VENDA PROD. 2	MARK UP	PREÇO DE VENDA PROD. 3	LUCRO
5	R\$ 943,55	5	R\$ 1.221,70	5	R\$ 1.147,18	R\$ 3.512,43
Venda	R\$ 943,55	Venda	R\$ 1.221,70	Venda	R\$ 1.147,18	R\$ 1.393,04

RECEITA	LUCRO
R\$ 3.512,43	R\$ 1.393,04

Metodologia







POSICIONAMENTO
SUSTENTAVEL

TRES PILARES DA SUSTENTABILIDADE



Ambiental - Como o jogo trata de um mundo virtual onde tudo é feito exclusivamente em meios digitais e não há produção de produtos físicos na empresa, este pilar não torna-se presente.



Social - O traje/figurino de eventos não faz ligação direta com a história, sendo mais como um atrativo do jogador poder personalizar sua guardiã do que o que a própria guardiã usaria em seu dia a dia.



Econômico - Pelo jogo ser de uma das empresas mais conhecidas no ramo de Otome Game/Dating Game, o investimento em empresas físicas além da sede seria uma alternativa de normalizar e deixar todos os servidores equiparados com seus jogos, assim, com filiais onde tenham os maiores números de seus usuários, tais como Brasil, Estados Unidos e Espanha. Além de também investir em marketing, para um maior alcance de jogadores e ter a pesquisa de mercado como o principal meio da relação cliente x empresa.

VISÃO CRÍTICA E SISTEMICA

O trabalho apresentado visou a criação de figurinos para o evento de halloween do dating game Eldarya, entendendo-se de modelagem, caimento e representação dos trajes no meio digital.

Por ser totalmente ligado ao mundo virtual, o jogo acaba por limitar o uso de artifícios que não sejam desse meio.

Por não haver uma relação do figurino diretamente com o jogo, relacionar o traje com inspiração no best-seller Harry Potter com a personalidade da personagem principal - Érika - foi um tanto complicado, encaixar duas personalidades distintas dentro de um único traje para que não ficasse estranho para os que consomem o jogo. Além de deixar atrativo tanto para aqueles jogadores que tinham conhecimento prévio sobre o tema do evento em questão quanto para aqueles que não sabiam o que era, de forma que esses dois públicos se sentissem atraídos pela ideia e quisessem consumi-la.



—FIM—

