

OBJETIVOS

Dialogar entre o mundo concreto de uma empresa líder no mercado calçadista e o mundo de significados e experiências dos objetos de desejo.

- 1. estudar a empresa Grendene;
 - 2. estudar a marca Melissa;
- 3. identificar características do modelo Aranha;
- 4. propor uma nova versão do arquétipo mais tradicional da marca: resgate, continuidade, inovação e claro, 'cheirinho de Melissa'.



GRENDENE

1971 - embalagens plásticas para garrafões de vinho /peças para máquinas e implementos agrícolas.
1979 - viagem à Riviera Francesa: inpiração nas sandálias dos pescadores locais.
Anos 80 - posicionamento no mercado nacional.
Anos 90 - cenário de mudança política e social: estratégias tecnológicas, locacionais e estruturais.

Atualmente - 6 fábricas [RS, CE e BA] + de 50 marcas /+ de 24.000 funcionários /maior exportadora de calçados do Brasil /produtos em mais de **90 países**.





FARROUPILHA / RS

6: Melissa, Rider, Ipanema, Grenda, Zaxy, Kids.

equipe multidisciplinar: resultado

/cerca de 200 designers.

pátio fabril: produção de lotes pilotos dos calçados.

entrevistas: inovação, marketing e design;

< 'design com pessoas para inovar' >

+ Fábrica Melissa / CE



Erika Palomino MelissaEU!, 2009, p 14



MELISSA

1979 - Melissa Aranha / sandália de pescadores;
até 1994 - posicionamento nacional e + concorrência;
1994 - 2010 - revitalização da marca;
1999 - coleções e produto de moda;
a partir de 2010 - processo de internacionalização;

DVE: Divisão de Vendas Especiais;
grupo de 12 designers;

moldar o plástico do ordinário para o extraordinário;



Melissa Aranha lançada em 1979



"Criar é, antes de tudo, dar novos significados às coisas existentes."

> Edson Matsuo MelissaEU!, 2009, p 36

LICENCIADOS

Anos 80 - primeiras parcerias.

produtos licenciados: 'provocar' [E. Matsuo]

< democratização e inclusão >

direção de Design e departamento de Marketing:

ter relação com o universo de Melissa

viabilidade: tecnologia, produção e negócio.

presença da marca em diversos segmentos.

produção autoral materializada em cada Melissa.



Modelos lançados pelos primeiros licenciados a trabalhar com Melissa



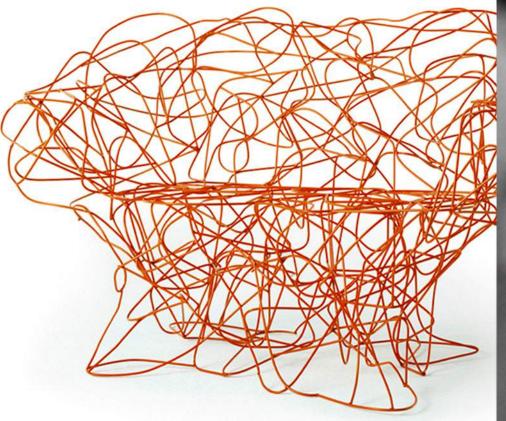
Melissa Campana Costela-de-Adão



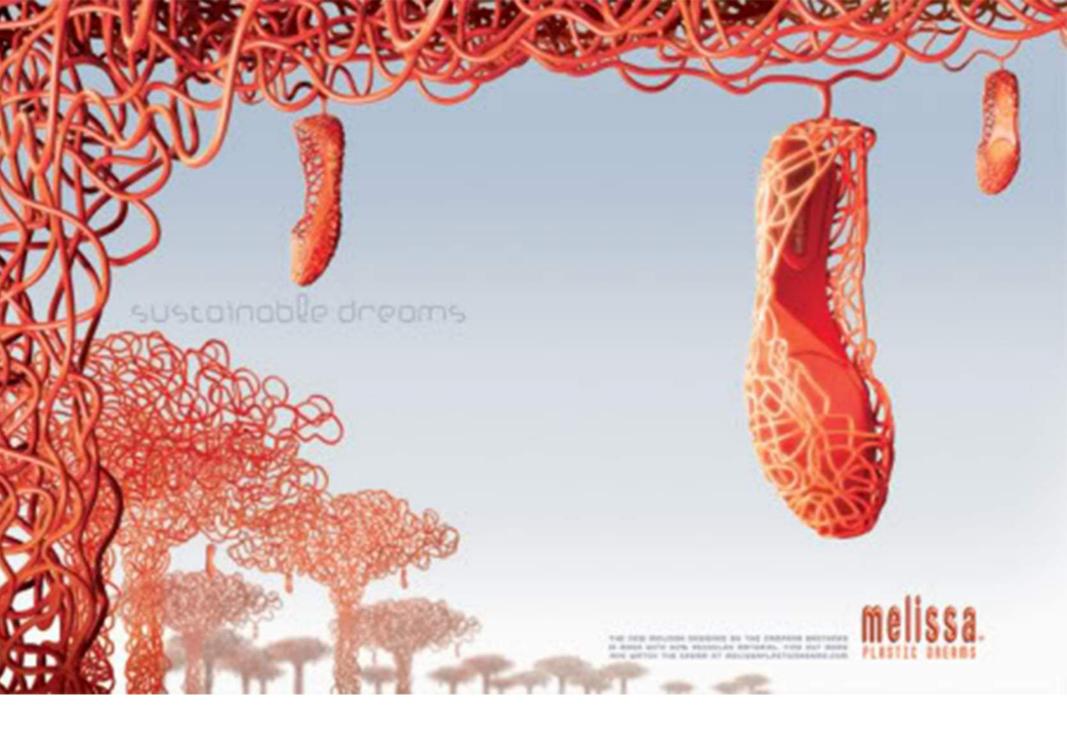
Melissa Wing Vivienne Westwood











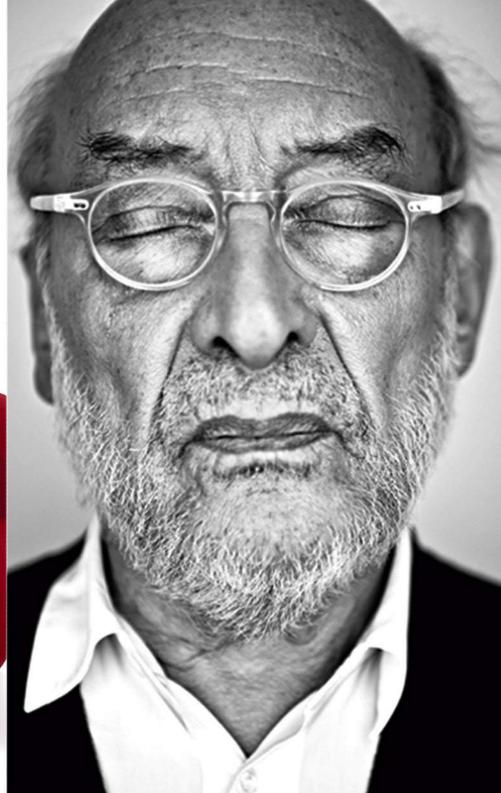




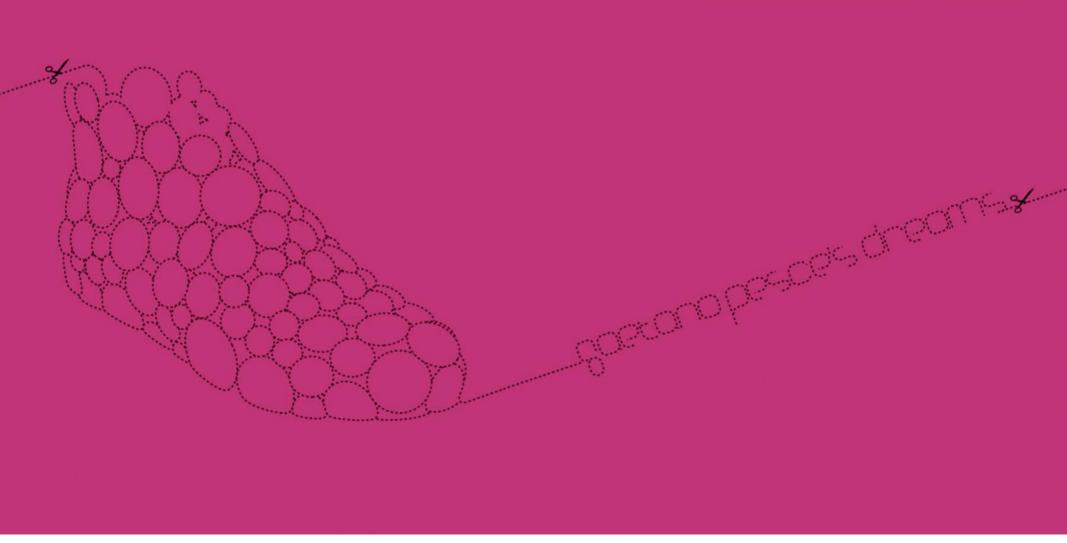
MELISSA + KARIM RASHID / 2006











OBJETOS DE DESEJO

as complexas e profundas relações que carregamos com os objetos.

'vestir-se' como estratégia de externar identidades [Daniel Miller].

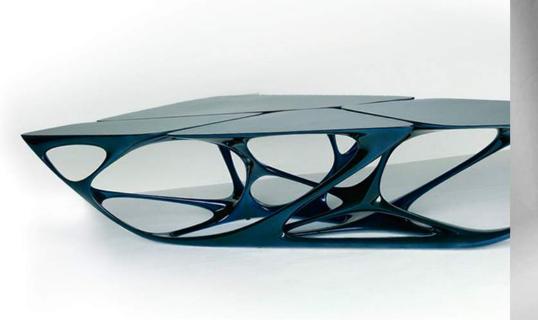
comunicar/expressar

escolhas, preferências, desconfortos.

design: ideias X técnica [Adrian Forty]

+ Melissa Zaha Hadid.











Duda Porto de Souza Plastic Dreams, n. 7, 2012

MELISSEIRAS

forças ativas determinantes que acomodam e definem a marca dentro de um estilo de vida. identificar, reproduzir e guiar associações. visão positiva de quem consome Melissa. Diversidade com uma 'identidade' em comum. Religião: forças, ritos e preceitos éticos.

CULTURA DE MARCA

aspectos de nossas vidas como valor econômico [Adam Arvidsson].

jogo: assimilar nos produtos determinados estilos de vida e valores, orientados pelos consumidores.

descentralização: novos nichos, extensão da marca / experiência para além do produto.

explorar níveis sociais, simbólicos e até espirituais.

GALERIAS MELISSA

ambientes temáticos

/lojas conceito que materializam o universo da marca.

post-its em 'Melissa Power of Love': interação.

2003 - São Paulo 'o abraço';

2012 - Nova York 'a caverna urbana';

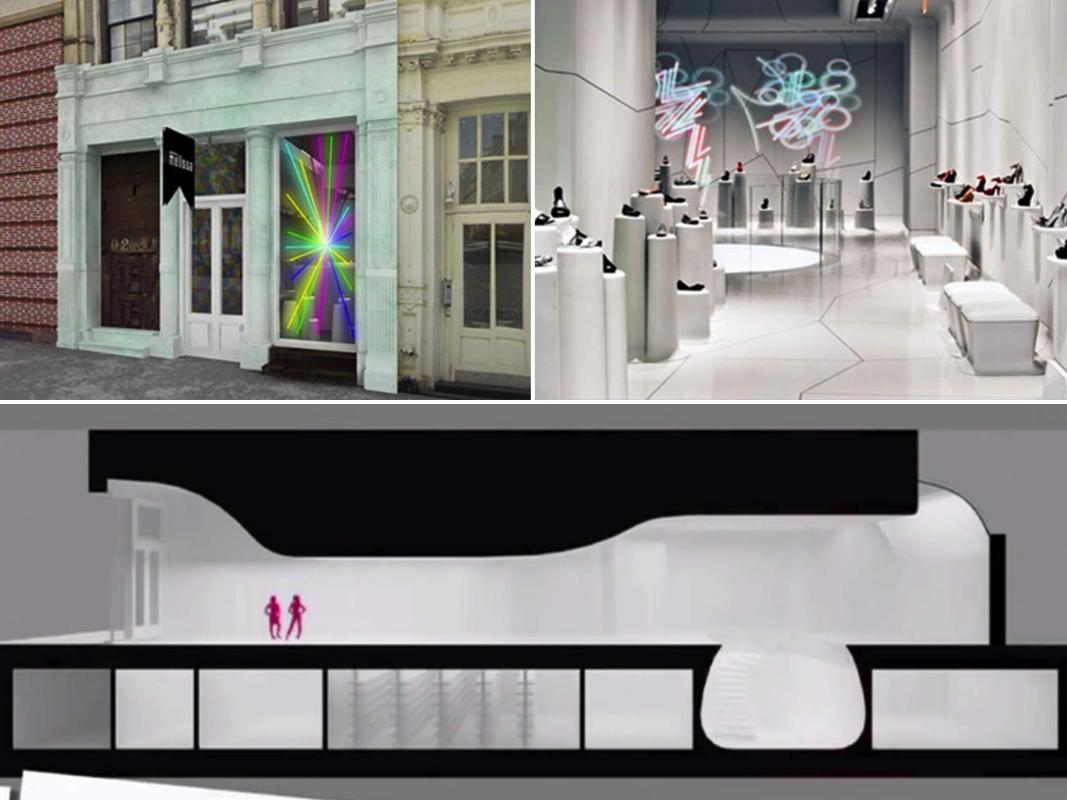
2014 - Londres 'a tradição britânica';

a seguir - Ásia.

cidades cosmopolitas e multiculturais / capitais do Design, da Moda e da Arte.











"Cultura é algo que você vive no dia a dia. Ao me vestir desta forma diariamente, sendo vista pelas pessoas, estou preservando e promovendo minha cultura."

Esther Mahlangu Plastic Dreams, n. 1, 2009

PLASTIC DREAMS

2009 - 2015

estratégicas plataformas midiáticas coleções / universo da marca / significados. conteúdo, diagramação e profissionais associados com o **universo de Melissa** [Rafael Cardoso]. moda & estudo de tendências.

+ Visita RS 2014 > coleção 2016!











DESIGN THINKING

Tim Brown

relação com a usuária / metodologia flexível.

processo: pesquisas, levantamentos, análises, seleção, gerações de alternativas e execução.

4 etapas.

2 desafios: reconhecimento visual¹ e inovação².

3 soluções: forma¹, resgate² e interação².



"Pesquisas de cunho preliminar e profundo, a serem aplicadas no sentido de se aproximar dos pontos de vistas e perspectivas dos consumidores."

Imersão Tim Brown, 2010



"Analisar os dados levantados na imersão e procurar elos que sintetizem e correlacionem os resultados em uma forma que indique padrões a serem compreendidos."

Análise e Síntese Tim Brown, 2010

PAINÉIS

```
'decompor problemas complexos'.

pesquisas de naturezas distintas.

- histórico dos modelos forma & resgate;

- levantamento de submodelos forma;

- anos 1950 e 1960 resgate;

- modelos similares resgate;

- reflexologia e sinestesia interação.
```



Linha do Tempo com os modelos de Melissas Aranha lançados entre 1979 e 2014



79 #tradicional



Yes Brasil #esquecida



Li #aranha?



Mini #baby





Quadrada #alternativa



Hits #orgânica



















Pé direito



Pé esquerdo



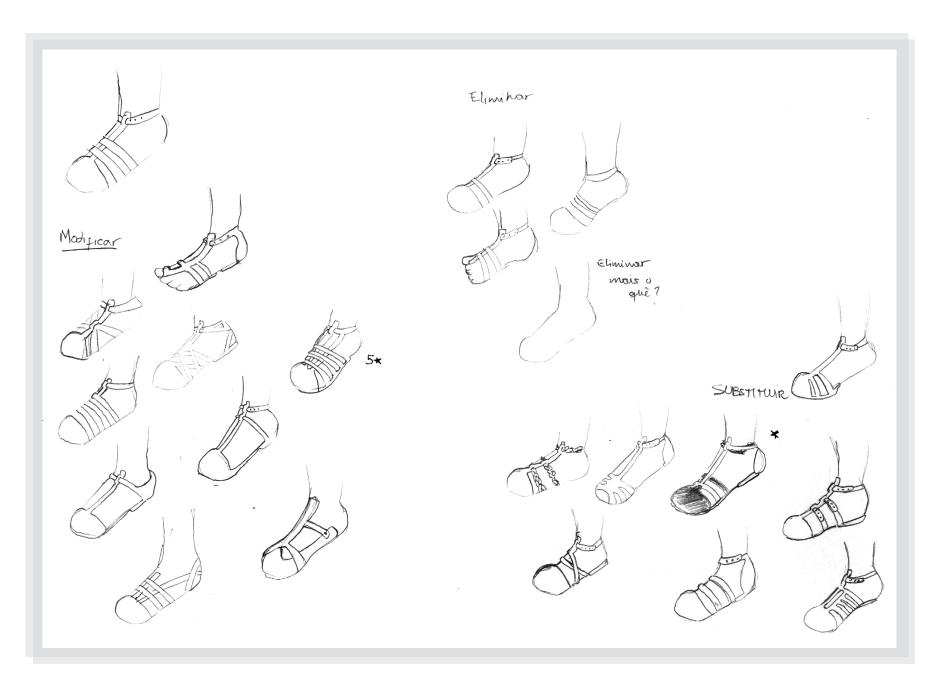


Writers mere treet, man diferents.

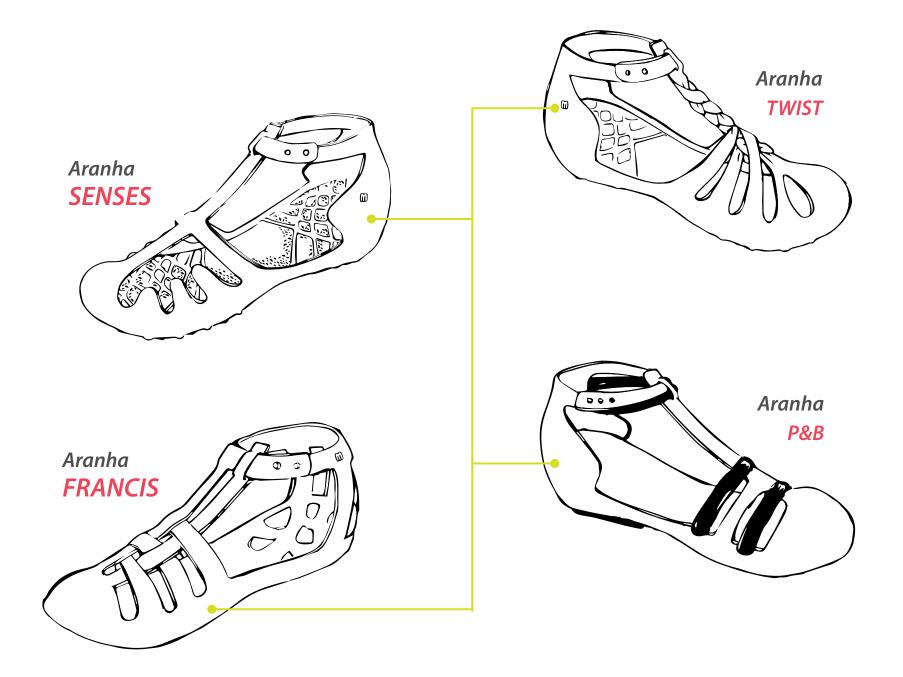




Prancha com resultados da geração de alternativas



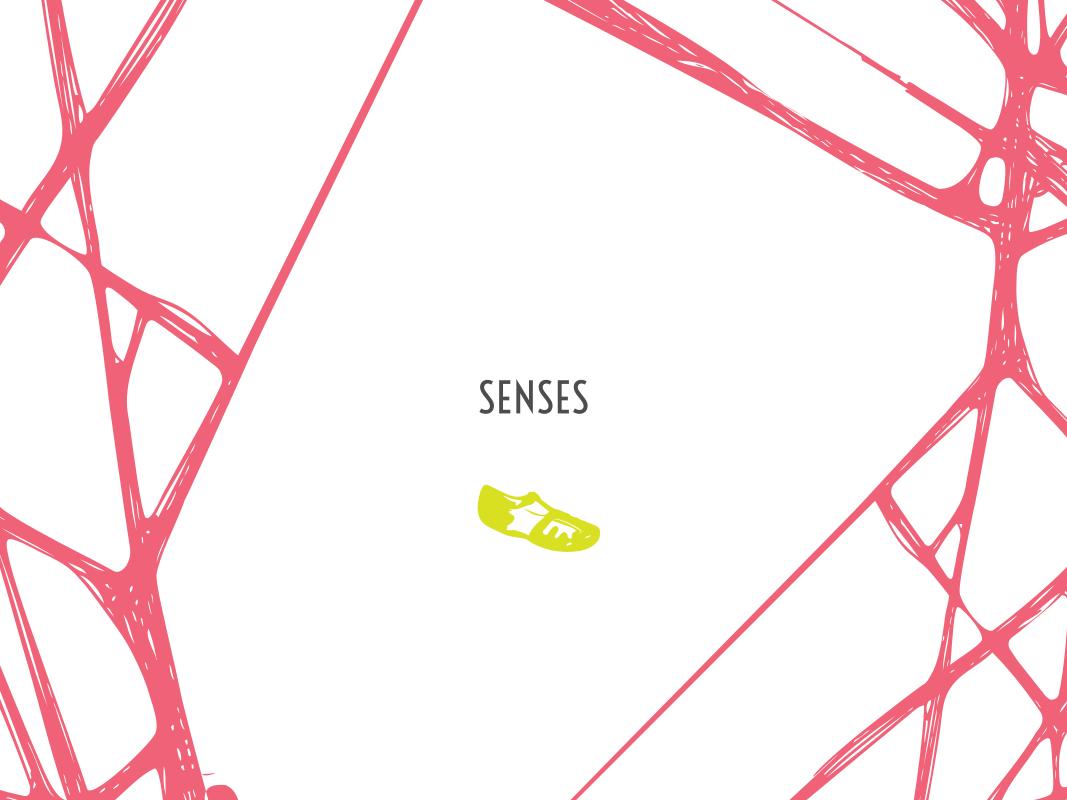
Prancha com resultados da verificação de alternativas através do MESCRAI





"Nessa fase se dá forma àquelas alternativas mais bem relacionadas com os objetivos do projeto."

Prototipação Tim Brown, 2010



A ESCOLHA

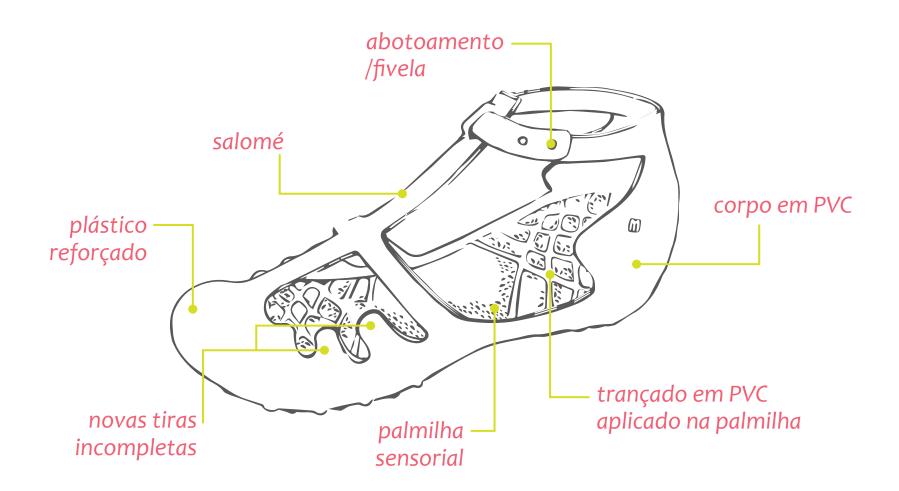
forma & interação.

orgânica + ondas de sensações + arejada.

palmilha sensorial.

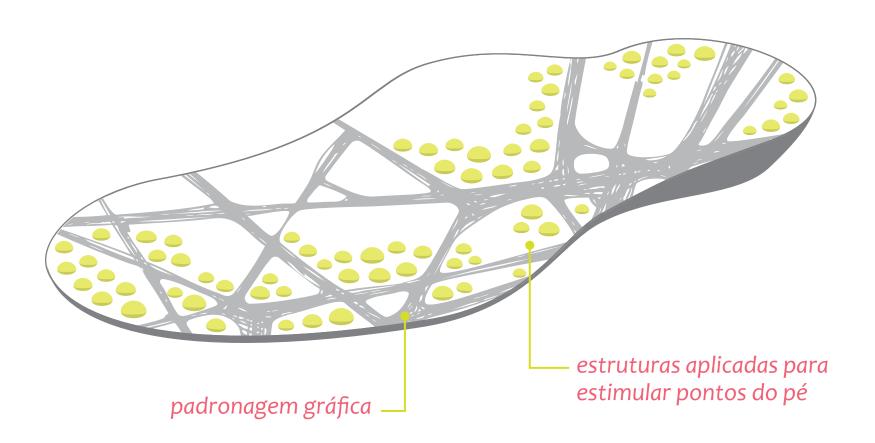
discussões, orientações e viabilidade.

+ Grendene: prototipagem digital.



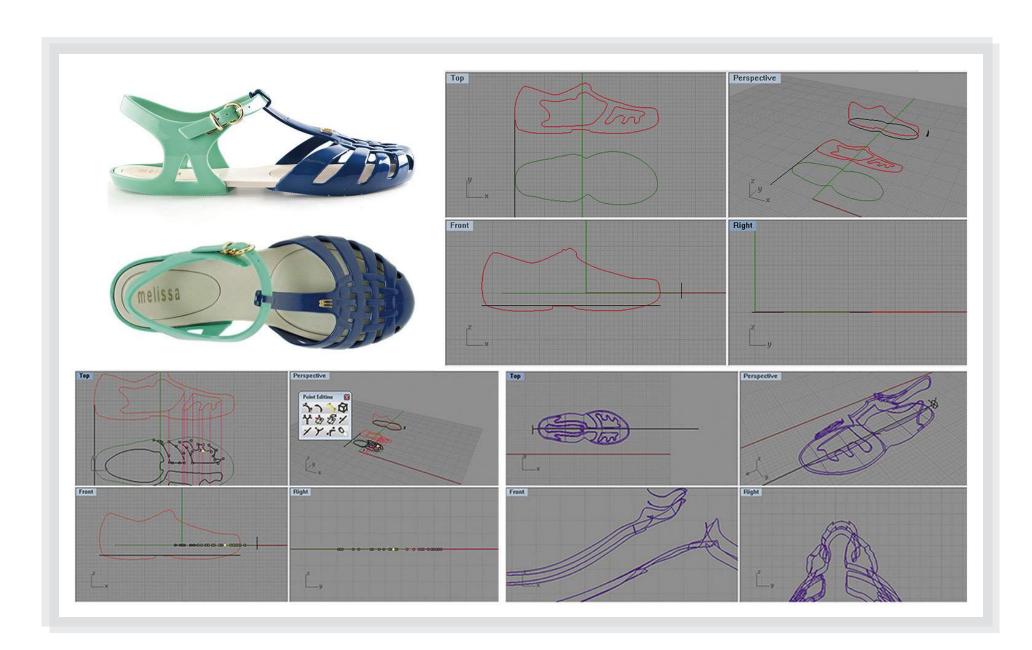
Prancha com resultados da geração de alternativas

CONCEITO DA PALMINHA





Mock-up da proposta feito com massinha de modelar



Processo de modelagem digital da Aranha Senses



Aplicação do material e estudo de cor através do 3Ds Max



melissa.



a dona aranha subiu pelas 'parades'







PRONTO!