



MODA EM AÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CONCURSO DOS NOVOS DO DFB FESTIVAL

Fashion in action: experience report on the DFB festival new kids competition

Medeiros; Thiago dos Santos; Graduando; Instituto Federal do Rio Grande do Norte,

thiago.medeiros1@escolar.ifrn.edu.br¹

Sabino; Laura Beatriz dos Santos; Mestranda; Universidade Feevale,

lauramarinhosabino@gmail.com²

Solino; Livia Juliana Silva; Mestre; Instituto Federal do Rio Grande do Norte,

livia.solino@ifrn.edu.br³

Resumo: O artigo aborda a participação de estudantes de design de moda no Concurso dos Novos, promovido pelo Dragão Fashion Brasil (DFB Festival), através do desenvolvimento de coleções autorais, a pesquisa analisa como o processo criativo, aliado à metodologia da aprendizagem pela ação (*action learning*), contribui significativamente para a formação acadêmica e profissional dos estudantes, o texto reflete sobre os processos criativos, a construção de identidade e a importância da vivência prática na formação profissional no campo da moda.

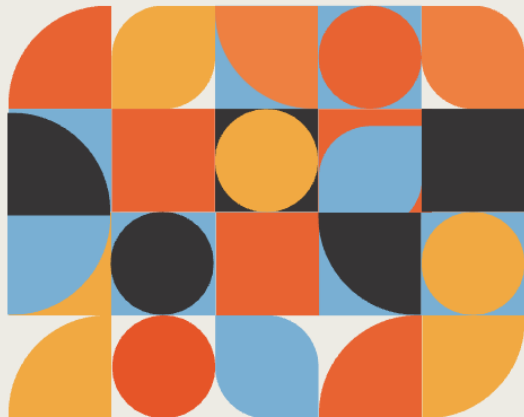
Palavras chave: Moda autoral; Aprendizagem pela ação; Processos criativos.

Abstract: The article addresses the participation of fashion design students in the New Artists Contest, promoted by Dragão Fashion Brasil (DFB Festival), through the development of authorial collections. The research analyzes how the creative process, combined with the action learning methodology, contributes significantly to the academic and professional training of students. The text reflects on creative processes, the construction of identity and the importance of practical experience in professional training in the field of fashion.

Keywords: Authorial fashion; Learning through action; Creative processes.

Introdução

Quando se debate sobre moda é preciso entender que esse fenômeno vai além das roupas, pois trata-se também de uma importante forma de expressão e produção cultural. Vestir-se é um ato de expressão: por meio



**20º COLÓQUIO
DE MODA**

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

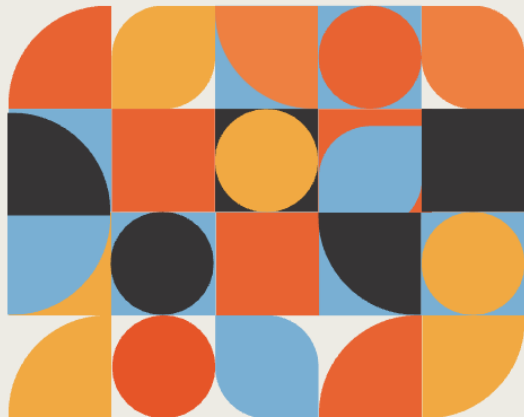
das roupas, as pessoas refletem seus costumes, crenças e o contexto histórico em que vivem, construindo, assim, uma identidade social mediada pelos designers das peças que escolhem usar. (Kratz, 2016).

Criado em 1999, o Dragão *Fashion* Brasil (DFB Festival) é hoje considerado um dos maiores eventos de moda autoral da América Latina, e realiza-se anualmente em Fortaleza - Ceará. Além desses pilares do evento, destaca-se o Concurso dos Novos, uma competição entre diversas instituições de ensino do país, na qual os estudantes desenvolvem uma coleção autoral a partir de um tema previamente definido. O concurso é dividido em duas etapas: na primeira, os participantes enviam o projeto acompanhado de um *look* confeccionado e de um *fashion film*; os selecionados para a etapa final produzem toda a coleção, que é apresentada em desfile durante o evento DFB (DFB festival, 2025). O Concurso dos Novos, ao utilizar a prática como estratégia para a formação de futuros *designers* de moda, relaciona-se ao conceito proposto por Revans (1945) de aprendizagem pela ação (*action learning*), entendida como um método pedagógico centrado na aprendizagem que envolve pequenos grupos de pessoas com o objetivo de resolver problemas reais com foco no autodesenvolvimento e no aprender fazendo (Sonaglio, 2013).

Diante do exposto, o presente artigo tem como objetivo relatar a experiência de participação do curso de design de moda da instituição (omitida para revisão cega) nas edições de 2024 e 2025 do concurso dos novos, e discutir a relevância da aprendizagem pela ação no contexto do ensino de moda. A metodologia empregada neste trabalho consiste em uma pesquisa de natureza aplicada, abordagem qualitativa, com objetivos descritivos e configurada como relato de experiência, que de acordo com Gil (2008), busca compreender e relatar, de forma detalhada, uma vivência específica, analisando seus impactos e contribuições.

O processo criativo e sua função na construção de identidade na moda

No design de moda é necessário que o profissional junte a visão subjetiva da moda com a perspectiva do design, nessa articulação, a produção de projetos ultrapassa o domínio puramente técnico e alcança o campo das construções simbólicas e estéticas. E compreender esses parâmetros que envolvem o processo criativo é importante para entender o papel do designer de moda e as discussões que surgem a partir de sua atuação criativa e artística (Kratz, 2016).



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

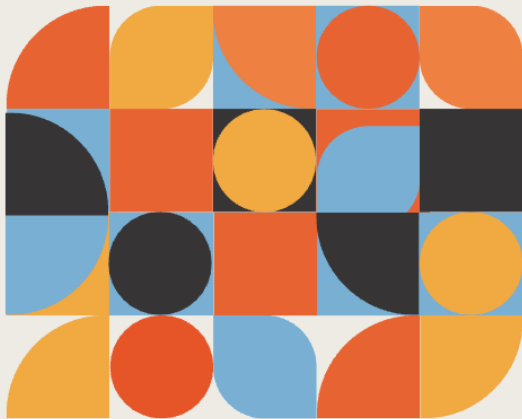
A criatividade, entendida como a habilidade de impulsionar ideias e solucionar problemas por meio da combinação de diferentes recursos individuais, está na essência do processo de criação de moda. Segundo Cherutti e Pinheiro (2021), pesquisas apontam que traços pessoais, como inteligência, independência, flexibilidade, ousadia e não conformismo, podem predispor o indivíduo a processos criativos mais fluídos. No entanto, o contexto social também exerce papel determinante nesse processo, oferecendo estímulos e moldando o ambiente criativo por meio de interações interpessoais, disciplinares, culturais e até políticas (Cherutti; Pinheiro, 2021). Assim, criar na área da moda é transitar entre possibilidades, experimentações, erros e acertos até se chegar a soluções criativas que se materializam em produtos, ideias ou serviços.

É perceptível que a prática criativa na moda não só demanda técnica, mas também sensibilidade para recombinar elementos conhecidos de maneiras novas e relevantes, em diálogo constante com os movimentos culturais e comportamentais da sociedade (Jones, 2011). Portanto, cada coleção autoral surge como resultado de experiências acumuladas, referências diversas e escolhas estéticas que organizam, narram e traduzem a ideia conceitual por meio das roupas. Para Sanches (2008) o desenvolvimento de uma coleção autoral segue fases interligadas e são elas: planejamento, geração de alternativas, avaliação e detalhamento, e produção. Essas fases exigem do designer uma postura crítica e propositiva, capaz de unir forma, função, técnica e narrativa estética. Nesse sentido, elementos como silhuetas, linhas, texturas, cores e materiais, segundo Treptow (2007), são as principais ferramentas com as quais o designer constrói linguagens visuais capazes de expressar identidades individuais e coletivas.

Aprendizagem pela ação no ensino de moda

No contexto do ensino nos cursos de Moda, a aprendizagem pela ação (*action learning*) configura-se como um método pedagógico eficaz para articular teoria e prática, estando presente quando os alunos participam de projetos reais, como no caso explorado neste artigo, a participação no concurso dos novos no Dragão *Fashion* Brasil (DFB).

A *action learning* nasceu do apoio a um plano educacional para os trabalhadores da *National Coal Board* que Revans escreveu em 1945, e essa aprendizagem propõe que grupos pequenos trabalhem colaborativamente para resolver problemas reais em tempo real, estimulando o aprender fazendo (Revans, 1998,



apud Sonaglio, 2013). Esse processo é centrado na experiência individual e coletiva, potencializando o autodesenvolvimento e a construção de soluções práticas, enquanto promove reflexões constantes sobre as ações realizadas (Sonaglio, 2013).

Segundo Revans (1998, *apud* Oliveira; Lima, 2019), a aprendizagem em ação se explica pela equação $L = P + Q$, na qual L representa aprendizagem (*learning*), sendo a soma do conhecimento programado (P) e os questionamentos (Q). Dessa forma, ao trabalharem em pequenos grupos para desenvolver uma coleção de moda, os estudantes vivenciam um processo que une conhecimento programado aprendido em sala de aula (P) com o questionamento crítico (Q) que surge das discussões com colegas, professores e do enfrentamento de desafios práticos. Essa dinâmica transforma o professor em um facilitador, que orienta o grupo, fomenta o pensamento crítico e minimiza a dicotomia entre teoria e prática (Sonaglio, 2013).

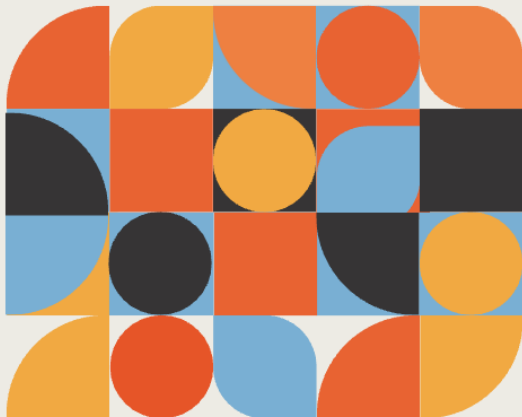
Participar de concursos acadêmicos, portanto, é mais do que uma atividade prática: é uma oportunidade de aprendizado contínuo, autêntico e colaborativo, onde a vivência, o erro e o acerto consolidam o conhecimento de forma duradoura.

Coleção Sopro de Vida - 2024

Esta experiência apresenta o desenvolvimento de uma coleção criada no contexto acadêmico para um concurso universitário. A temática do Concurso dos Novos 2024 celebrou os 25 anos do DFB, revisitando sua trajetória, a partir disso, a coleção buscou representar o Dragão do Mar e sua história, a partir de imagens, músicas, obras de arte e referências socioculturais reunidas para compor o *moodboard*.

Com base nessas referências, a equipe definiu o conceito central inspirado em um conto chinês, elaborando uma narrativa fictícia que guiou a estética, os croquis e a criação dos looks. Diversos croquis foram desenvolvidos e, após avaliação, oito foram escolhidos para compor a coleção final, organizada em camadas do conceito. A paleta de cores, os materiais, texturas e volumes foram definidos a partir dos croquis, traduzindo visualmente a narrativa proposta, como exemplificado na Figura 1.

Figura 1: Projeto da coleção “Sopro de vida”.



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025..

O desenvolvimento contou com testes de tecidos, moulage e modelagem 3D. Protótipos foram criados para ajustes e validação das peças, exigindo flexibilidade e escuta ativa, já que várias ideias precisaram ser adaptadas para viabilizar a coleção final. Após os ajustes, iniciou-se a confecção das peças finais, como mostrado na Figura 2. Cada roupa foi produzida com técnicas manuais e artesanais, com atenção aos detalhes de costura, acabamentos e caimento. A escolha dos aviamentos e a finalização dos detalhes manuais serviram para reforçar o caráter autoral da coleção.

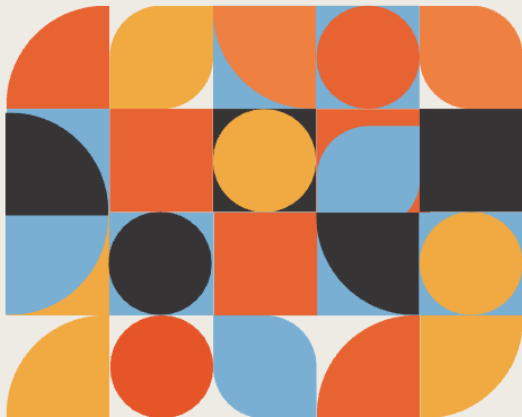
Figura 2: Desenvolvimento da coleção “Sopro de vida”.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

A coleção foi apresentada no DFB (Dragão Fashion Brasil) em 2024 (Figura 3), o que proporcionou aos alunos envolvidos no processo uma vivência no backstage de um desfile, visibilidade dos seus trabalhos e feedback dos avaliadores do evento.

Figura 3: Coleção “Sopro de vida” no DFB Festival 2024.

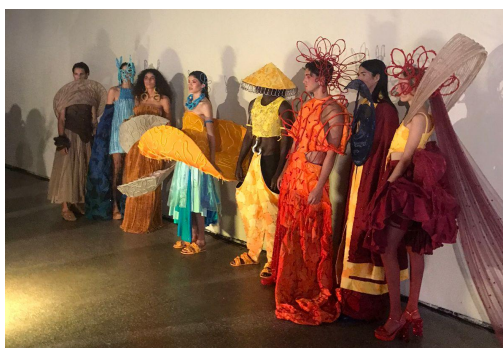


20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



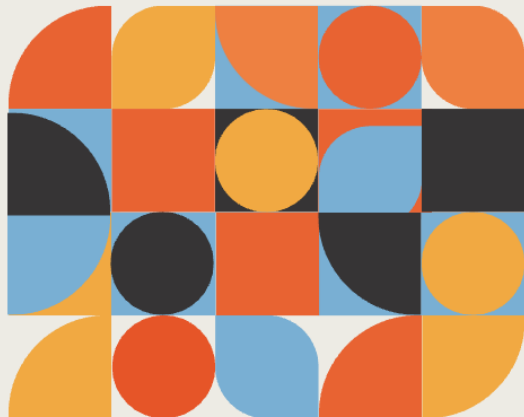
Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

A experiência imersiva do primeiro contato com a produção e a vivência num backstage de um grande evento de moda, instigaram os participantes para a área, mostrando seus potenciais e validando a qualidade de seus conhecimentos vistos em sala. A aprendizagem nesse evento vai muito além do que uma sala de aula pode proporcionar na vivência dos alunos, assim, a participação no DFB Festival foi enriquecedora na vida acadêmica dos alunos participantes.

Coleção O Último Traço- 2025

Participar pela segunda vez de uma coleção de moda para o Concurso dos Novos no DFB Festival foi uma vivência marcada pela maturidade criativa e pelo melhoramento técnico. No ano de 2025 a temática do DFB Festival foi a interferência da Inteligência Artificial (IA) e os avanços tecnológicos contra os criadores e artes autorais. A partir dela delimitamos o tema da coleção como um drama visceral sobre luto, arte e tecnologia, explorando os limites entre criação e autoria em um mundo onde uma inteligência artificial redefine a identidade humana.

O processo de criação, assim como no ano anterior, se deu a partir de reuniões semanais dos alunos com os orientadores, buscando por referências a partir de pesquisas de tendências para criação do *moodboard*, produção de vários croquis e escolha de 8 para a coleção, escolha da paleta de cores, os materiais que seriam utilizados na produção e a definição das técnicas manuais que seriam abordadas nas peças (Figura 4).



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

Figura 4: Desenvolvimento da coleção “O último traço”.



Fonte: Elaborado pelos autores, 2025.

O desenvolvimento das peças foi organizado de forma colaborativa, distribuindo as tarefas entre os participantes conforme suas habilidades específicas. Assim, os alunos se dividiram entre modelagem, moulage, bordados, gravação do fashion film, elaboração de croquis, costura e produção das fichas técnicas (Figura 5). Essa dinâmica contribuiu para uma experiência prática de trabalho em equipe, demonstrando a importância da cooperação para o êxito de uma coleção.

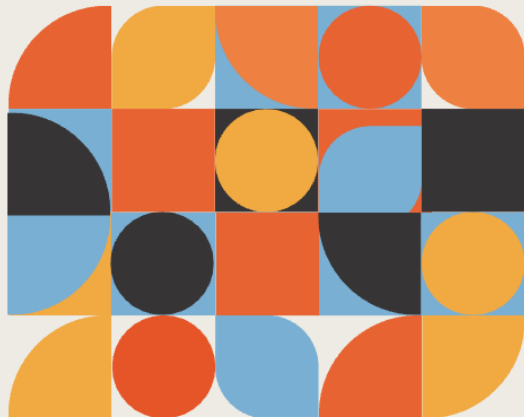
Figura 5: Planejamento e produção da coleção “O último traço” para o concurso dos novos 2025



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

A coleção “O último traço” desfilou no DFB Festival em 2025 (Figura 6) e a experiência de apresentar essa nova coleção no desfile foi igualmente especial e caótica. Mas, desta vez, havia um domínio maior do que precisava ser feito na correria.

Figura 6: Desfile da coleção “O último traço” no DFB Festival 2025.



20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025



Fonte: Elaborada pelos autores, 2025.

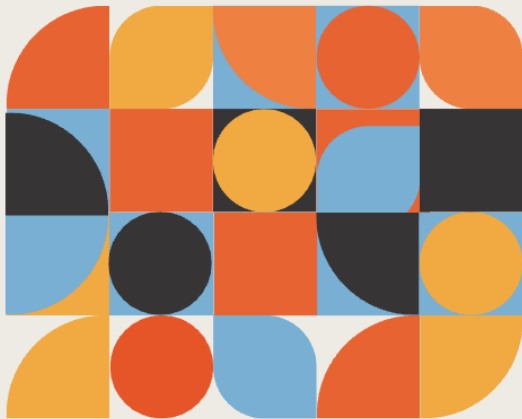
No fim, mais do que o resultado final, o que fica é a consciência de um processo de crescimento enquanto estudante e futuro designer de moda. Participar novamente, permitiu entender que o desenvolvimento de uma coleção não é apenas sobre roupas, mas sobre trajetória, amadurecimento e persistência, e que moda não se faz sozinho.

Considerações Finais

O artigo abordou o Concurso dos Novos como uma iniciativa de incentivo à inovação e promoção da criatividade como ferramenta de transformação, além de destacar a aprendizagem pela ação no ensino de moda por meio da participação neste concurso. Essa participação permitiu o desenvolvimento de duas coleções autorais, percorrendo todas as etapas do projeto e vivenciando, ainda na graduação, a prática do mercado real da moda. No ensino de moda, a criação das coleções abordadas no artigo, foi tratada como uma experiência de aprendizagem pela ação, em que os estudantes enfrentaram uma demanda real, criaram soluções em equipe, passaram por todas as fases do design e refletiram sobre suas práticas. Esse método pedagógico aproximou teoria e prática, consolidando conhecimentos e proporcionando vivências que só são possíveis em um backstage de um evento como o DFB Festival. Nesse contexto, destaca-se a importância do concurso para a formação dos alunos, pois proporcionou experiência prática em projetos de grande porte, trabalho em equipe e mostrou que eles têm capacidade para enfrentar desafios do mercado, fortalecendo autonomia e confiança para o futuro profissional.

Referências

CHERUTTI, Milena; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Processo criativo em moda: uma revisão bibliométrica acerca dos autores da área. **Paradoxos**, [S. l.], v. 6, n. 2, p. 306–321, 2021. DOI: <https://doi.org/10.14393/par-v6n2-2021-62789>. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/paradoxos/article/view/62789>. Acesso em: 7 set. 2025.



20^º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO

DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

JONES, Sue Jenkyn. **Fashion design**. [3. ed., rev. ampl.]. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2011.

KRATZ, Lucia. O processo criativo para o designer de moda. **Estudos em Design**, Rio de Janeiro, v. 24, n. 1, p. 169–196, 2016. Disponível em: <https://estudosemdesign.emnuvens.com.br/design/article/view/302>. Acesso em: 25 jun. 2025.

OLIVEIRA, Gabriella Kaline Silva de; LIMA, Thales Batista de. APRENDIZAGEM EM AÇÃO NO CONTEXTO DA FORMAÇÃO EM HOTELARIA EM UMA UNIVERSIDADE PÚBLICA FEDERAL. **Gestão em Foco**, Amparo, p. 95-113, 2019. Semestral. Disponível em: https://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2019/07/008_artigo_revista_.pdf. Acesso em: 26 jun. 2025.

SANCHES, Maria Celeste de Fátima. Projetando moda: diretrizes para a concepção de produto. In: PIRES, Dorotéia Baduy (org.). **Design de Moda: olhares diversos**. Barueri, SP: Estação das Letras e Cores Editora, 2008. p. 289–301.

SONAGLIO, A. L. B.; GODOI, C. K.; SILVA, A. B. da. Estilos de aprendizagem experiencial e aquisição de habilidades: um estudo com discentes de graduação em administração em instituições de ensino superior. **Administração: Ensino e Pesquisa**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 123–159, 2013. Disponível em: <https://doi.org/10.13058/raep.2013.v14n1.75>. Acesso em: 26 jun. 2025.

TREPTOW, Dóris. **Inventando Moda – Planejamento de Coleção**, 4.a edição. Brusque: D. Treptow, 2007.