

DESENVOLVIMENTO DE UM PLANO DE NEGÓCIOS PARA A EMPRESA OUTSKIRT

BOZETTI, Tainara

PEREIRA, Cintia

CASAGRANDA, Juciele Fernanda

Resumo

Os bottons como conhecemos hoje, surgiram nos Estados Unidos, por meados do século XX, onde seu foco era ser utilizado em campanhas políticas onde os candidatos utilizaram esse tipo de marketing para distinguir seus candidatos dos demais concorrentes políticos, fizeram e fazem sucesso até hoje. Os bottons eram fabricados com um disco metálico, com impressão colorida em papel e aplicação de celuloide sobre a foto, semelhantes aos modelos de hoje que utilizam o acetato em sua cobertura. Ghandi foi um dos pioneiros na utilização de bottons em sua campanha em 1907, os bottons foram utilizados no início dos anos setenta por estudantes, hippies e músicos como símbolo de protesto, Jhon Lennon falava que bottons era como uma forma de expressão. Este projeto tem como premissa o desenvolvimento de um plano de negócios para estudar a viabilidade de abrir uma empresa neste ramo. Esta atividade faz parte da disciplina de empreendedorismo e design.

Palavras-chave: Empreendedorismo. Plano de negócios. Bottons.

1 INTRODUÇÃO

O seguinte projeto possui o intuito de desenvolver jovens empreendedores, para aprender a empreender, para ter a visão de venda, comunicação, abordagem, trabalho em equipe, desde o planejamento, controle de produtos e de entender qual a necessidade do cliente, onde o cliente poderá fazer encomendas para ter o produto de acordo com sua vontade.

O projeto visa que o aluno entenda como funciona o mercado, e como acontece o funcionamento de uma empresa, desde o planejamento até a concretização, saindo do papel e tornando-se real. Um dos principais focos do projeto é o lucro por meio da venda dos produtos, pensando no preço de venda, no custo para ser desenvolvido tal produto e ainda tendo a satisfação do cliente.

Para atender aos requisitos do projeto criou-se a Outskirt, uma empresa fictícia, especialista em desenvolvimento de bottons personalizados com o que há de mais atual nas redes sociais, memes da internet, séries, filmes, jogos, personagens, entre outros atrativos.

2 DESENVOLVIMENTO

Para o desenvolvimento do projeto foi necessário primeiramente um nome definido como Outskirt e em seguida uma marca para essa empresa, decidindo também o seguimento de mercado (bottons e chaveiros) os bottons serão vendidos tanto de maneira individual como em kit com quatro bottons.

Outskirt é uma empresa do ramo da papelaria, tendo como maior produção os bottons divertidos, com um número grande de encomendas, o maior objetivo é garantir a alegria de clientes, fazendo com que o público use os bottons para recordar algum momento importante.

A Outskirt se destaca entre outras papelarias, por sua criatividade e variedade de artes no portfólio de produtos, podendo virar líder de mercado no ramo de papelaria, acreditamos que podemos levar felicidade na vida das pessoas, por mais mínima que seja, fazendo a diferença. A equipe gerencial da empresa é constituída por duas mulheres, Cintia Pereira e Tainara Bozetti, acadêmicas do curso de design da Unoesc Xanxerê, ambas apaixonadas pelo gráfico e por registro de momentos como a fotografia.

Os Bottons serão vendidos de maneira individual ou em kits com 4 bottons tamanho pequeno, o valor unitário de cada um é de R\$ 3,50 médio e R\$ 2,50 pequeno, nosso intuito é fazer com que o público se divirta com o

produto e se lembre de momentos bons, proporcionando felicidade para aqueles que compram o produto.

Os produtos foram comercializados na VIII edição da feirinha do designer empreendedor que aconteceu dia 10 de Junho, no centro de convivências da Unoesc Xanxerê. O produto foi produzido com antecedência, tudo para garantir a melhor qualidade e diversidade de itens para oferecer ao público. A Outskirt também trabalha sob a forma de encomenda, onde o cliente escolhe a estampa, faz o pagamento, e dentro de um prazo de três dias úteis recebe sua encomenda.

A comunicação para esse evento aconteceu por meio de posts nas redes sociais, destacando o evento, produtos que estariam a venda, cartazes colados nos murais da universidade, além do convite pessoal reforçando a importância da participação de todos. Por fim, nossa empresa ficou presente no centro de conveniência por três dias dia 10/06, 11/06 e 13/06, vivenciando a satisfação do cliente ao adquirir um produto que ele se identificava. O resultado foi muito satisfatório, além das vendas atenderem as expectativas a experiência de empreender, com certeza vai contribuir para projetos futuros.

3 CONCLUSÃO

A presente pesquisa objetivou o desenvolvimento de uma empresa para a venda de bottons que promova o conhecimento em empreendedorismo e venda, com intuito de fazer com que o aluno entenda como funciona o mercado, tendo que fazer troco, criar promoções para maiores vendas, como as redes sociais foi possível criar posts, eventos, story's onde chamassem pessoas para a feirinha, gerando interatividade entre cliente/produto/vendedor. Para isso fez-se necessário uma pesquisa de público para que soubesse o tema proposto para ser estampado em cada um dos bottons, onde foram contextualizados assuntos como design gráfico, design de superfície, estampas, bottons criativos, séries, ou seja, o gosto de

ossos clientes, sendo possível receber encomendas. Recebendo encomendas fora da Unoesc.

Assim procurou-se colher todas as informações necessárias para o desenvolvimento da empresa e seus produtos, fazendo com que os compradores se identifiquem com o produto, onde eles mesmo se faziam perguntas do tipo “eu gostaria de usar esse na minha mochila” ou “esse iria combinar muito com meu All Star cinza”. A estrutura do plano de negócios permitiu dar uma sequência certa para conseguir concretizar a real empresa, sendo possível gerar lucros, calcular despesas, terceirizar trabalhos e promover a venda.

REFERÊNCIAS

Sobre o(s) autor(es)

Graduanda do curso de design. Universidade do Oeste de Santa Catarina Unoesc Xanxerê. cintia.marquespereira@hotmail.com

Graduanda do curso de design. Universidade do Oeste de Santa Catarina Unoesc Xanxerê. taionarazenatti@hotmail.

Designer. Especialista em Gerenciamento de projetos. Universidade do Oeste de Santa Catarina Unoesc Xanxerê. jucielefer@gmail.com