

Eduarda de Azevedo Larronda

**MODA BEBÊ BEM PENSADA: MINI COLEÇÃO DE COM ESTAMPAS QUE
ESTIMULAM O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE BEBÊS.**

Trabalho Conclusão do Curso de Graduação em Design do Centro de Comunicação e Expressão da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do Título de Bacharel em Design

Orientador: Prof.^a Dr.^a Marília Mattos Gonçalves

Coorientador: Prof.^a Ma. Fernanda Iervolino

Florianópolis

2018

Ficha de identificação da obra

Larronda, Eduarda de Azevedo Moda bebê bem pensada :
mini coleção de moda com estampas que estimulam o
desenvolvimento cognitivo de bebês / Eduarda de Azevedo
Larronda ; orientadora, Marília Mattos Gonçalves,
orientadora, Fernanda Iervolino, 2018. 70 p. Trabalho de
Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de
Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão,
Graduação em Design, Florianópolis, 2018. Inclui
referências. 1. Design. 2. coleção de bebê. 3. estampas. 4.
desenvolvimento cognitivo. I. Mattos Gonçalves, Marília . II.
Iervolino, Fernanda III. Universidade Federal de Santa
Catarina. Graduação em Design. IV. Título.

Eduarda de Azevedo Larronda

**MODA BEBÊ BEM PENSADA: MINI COLEÇÃO DE MODA COM ESTAMPAS QUE
AUXILIAM O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE BEBÊS.**

Este Trabalho Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Bacharel em Design e aprovado em sua forma final pelo Curso de Design da Universidade Federal de Santa Catarina

Florianópolis, 04 de maio de 2018.

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Marília Matos Gonçalves, Dr.^a
Orientadora
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Flavio Andaló, Me.
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Julio Monteiro Teixeira, Dr.
Universidade Federal de Santa Catarina

Este trabalho é dedicado a todos aqueles que fizeram parte da minha graduação.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é dedicado a todos os meus colegas de profissão que assim como eu acreditam no ofício que escolheram para sua vida, e no quanto ele pode contribuir para o mundo ser um lugar mais bacana de se viver, transformando tudo e todos. O leque de alternativas que cercam a vida de um designer é enorme. Inumeráveis são as possibilidades, desde que acordamos e pensamos porque não fizeram/melhoraram isso ainda? E isso ocorre o dia todo, seja na escova de dente, no porta sabonete, na propaganda, às vezes com uma fonte não muito legível, no banco do carro com um assento pouco confortável, numa agulha com a ponta muito fina, num eletrodoméstico com led confuso, numa embalagem pouco amigável, num desenho animado sem movimento, etc...E assim sucessivamente nossa cabeça é programada em pensar em melhorias, ou inovações que resultam em grandes transformações.

Lembro que certa vez no começo da graduação uma professora questionou qual era a diferença entre o designer e o artista, e isso ficou ecoando na minha cabeça. Afinal, pra mim, o designer nada mais é que um artista contemporâneo, não? De certo modo, me lembro que nosso ofício surgiu com a revolução industrial, o consumo desenfreado, a necessidade de compra, e então tornou-se necessário começar a pensar na função e na forma dos produtos, através de projetos para que se pudesse reproduzi-los. E, a partir daí, inúmeras linhas foram surgindo bem como escolas de pensamento, mas, ao meu ver, o bacana mesmo é o designer que tem um propósito, que põe um pouquinho de si em cada coisa que cria. Pensando lá na frente, em como é possível contribuir para um mundo melhor.

Falando em criação, como é difícil decidir quando atingimos o ponto certo, que finalizamos algo, afinal estamos em constante busca de melhoria, e isso se reflete em nossas decisões.

E então veio a escolha mais complicada universidade, um trabalho final que resumisse todos estes anos de estudo, aprendizado, e trocas.

Em 2017 me tornei mãe, e passei pelo maior perrengue da minha vida, meu filho teve um parto difícil e ficou internado na UTI. Nem cogitava a possibilidade daquilo acontecer comigo, mas nada é por acaso e crescemos muito diante das dificuldades.

Como a área que eu escolhi seguir é design moda e gráfico resolvi uni-las e percebi que o vestuário pode influenciar e muito na nossa vida. Passando por tudo isso, e colhendo informações de diversas áreas surgiu o tema deste trabalho, e me realizei em saber que, de alguma maneira este legado fará a diferença.

Nenhuma outra época de nossa vida, nosso cérebro faz tantas conexões (sinapses) como no período de 0 a 12 meses de idade, sabendo disso, decidi me apropriar das potencialidades que o vestuário pode oferecer, e surgiu então tudo que virá a seguir.

Para meu filho, e todas as crianças que passaram por dificuldades ou não, mas que merecem estímulo, carinho e atenção dedico este PCC.

Muito obrigada a todos os mestres que cruzaram meu caminho e me agregaram tanto conhecimento no decorrer da vida acadêmica, em especial a professora Fernanda Iervolino que contribuiu muito em tudo que hoje sei sobre moda.

A minha família, que sempre me apoiou nas minhas escolhas, e ao meu super parceiro e namorado Dudu.

RESUMO

A proposta deste trabalho é desenvolver uma mini coleção de moda com propriedades que estimulem o desenvolvimento cognitivo de bebês através de estampas. As estampas serão desenvolvidas em dois Softwares o Adobe Illustrator e o Photoshop, as modelagens das peças serão desenvolvidas também nestes mesmos programas. A estampa será aplicada no tecido através de um serviço terceirizado, a confecção de pelo menos uma peça será feita pela autora. O segmento de moda bebê tem crescido muito e é um campo que permite ser ainda bastante explorado, por tantas possibilidades foi feita a escolha deste tema.

Para a elaboração deste projeto foi utilizado a metodologia Bruno Munari, por meios que permitiram direcionamento tal qual se chegasse a um conjunto de informações determinantes para a elaboração do produto. Pretende-se que o resultado deste trabalho seja a elaboração de padronagens que contenham especificidades direcionadas para o tema e pelo menos uma peça física de vestuário que atenda as necessidades e características traçadas.

Palavras-chave: Moda bebê. Desenvolvimento Cognitivo. Estampas.

ABSTRACT

The proposal of this work is to develop a mini fashion collection with properties that stimulate the cognitive development of infants through prints. The prints will be developed in two software Adobe Illustrator and Photoshop, the modeling of the pieces will be developed also in these same programs. The print will be applied to the fabric through an outsourced service, the making of at least one piece will be done by the author. The segment of baby fashion has grown a lot and is a field that allows to be still quite explored, for so many possibilities was made the choice of this theme.

The Bruno Munari methodology was used for the elaboration of this project, through means that allowed a direction to be arrived at as a set of information determinant for the elaboration of the product. It is intended that the result of this work is the elaboration of patterns that contain specificities directed to the theme and at least one physical piece of clothing that meets the needs and characteristics traced.

Key-words: Baby fashion. Cognitive Development. Prints.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1- Cores Pantone 2017.....	22
Figura 2- Vestidos.....	38
Figura 3- Jaqueta Bomber Metalizada.....	38
Figura 4- Casaco Infantil Matelassê.....	39
Figura 5- Jaqueta Bomber e Jaqueta Biker.....	40
Figura 6- Macacão.....	40
Figura 7- Adesivos termocolantes.....	41
Figura 8- Estande de aviamentos.....	41
Figura 9- Estampa de Abacates e Estampa de Flamingos.....	42
Figura 10- Estampa Mamão e Estampa Unicórnios.....	42
Figura 11- Estampa Escamas de Sereia e Estampa Zoo.....	42
Figura 12- Estampa Vichi 2 e Estampa Burberry.....	43
Figura 13- Grafismo.....	43
Figura 14- Produtos não indicados para bebês.....	48
Figura 15- Painel de estilo de vida.....	52
Figura 16- Painel de expressão do produto.....	52
Figura 17- Painel de estilo de expressão visual.....	53
Figura 18- Painel de estilo aplicações.....	54
Figuras 19,20,21,22,23 - Geração de alternativas.....	57
Figuras 24, 25,26,27 e 28 - Geração de alternativas.....	58
Figura 29- Paleta de cores.....	59
Figura 30- Padronagem.....	60
Figura 31- Estampa aplicada na peça.....	60
Figura 32- Modelagem.....	61
Figura 33- Paleta de cores.....	62
Figura 34- Padronagem.....	62
Figura 35- Estampa aplicada na peça.....	63
Figura 36- Modelagem.....	64
Figura 37- Paleta de cores.....	65
Figura 38- Padronagem.....	65
Figura 39- Estampa aplicada na peça.....	66
Figura 40- Modelagem.....	67
Figura 41- Paleta de cores.....	68

Figura 42- Padronagem.....	68
Figura 43- Estampa aplicada na peça.....	69
Figura 44- Modelagem.....	70
Figura 45- Ficha Técnica.....	76
Figura 46- Ficha Técnica.....	77
Figura 47- Ficha Técnica.....	78
Figura 48- Ficha Técnica.....	79
Figura 49- Produto final.....	80

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Método proposto por Munari (1998).....	18
Quadro 2- Medidas corpóreas.....	35
Quadro 3- Tendências.....	36
Quadro 4- Estágios de desenvolvimento.....	36
Quadro 5- Requisitos.....	37

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

IEMI – *Instituto de Estudos e Marketing Industrial*

TNT – *Tecido Não Tecido*

ABNT – *Associação Brasileira de Normas Técnicas*

INMETRO - *Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia*

ABVTEX - *Associação Brasileira do Varejo Têxtil*

ONG - *Organização Não Governamental*

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	15
1.1	OBJETIVO GERAL.....	16
1.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	16
1.3	DELIMITAÇÕES DE PROJETO	16
1.4	JUSTIFICATIVA.....	17
2	METODOLOGIA	18
3	DESENVOLVIMENTO	20
3.1	PROBLEMA	20
3.2	DEFINIÇÕES DO PROBLEMA	20
3.3	COMPONENTES DO PROBLEMA	20
3.4	COLETA DE DADOS	20
3.4.1	COLEÇÃO INFANTIL	21
3.4.2	DESENVOLVIMENTO COGNITIVO	31
3.5	ANÁLISE DE DADOS.....	35
3.5.1	REQUISITOS OBRIGATÓRIOS E DESEJÁVEIS.....	37
3.6	CRIATIVIDADE	38
3.7	MATERIAIS E TECNOLOGIAS.....	42
3.7.1	ACESSIBILIDADE DOS MATERIAIS	42
3.8	EXPERIMENTAÇÃO	43
3.9	MODELOS.....	46
3.10	VERIFICAÇÃO	58
3.11	DESENHO DE CONSTRUÇÃO	62
4	SOLUÇÃO	67
5	CONCLUSÃO	68

REFERÊNCIAS	77
--------------------------	-----------

1 INTRODUÇÃO

O design de moda contempla inúmeras vertentes, dentre elas a moda bebê, que vem conquistando cada vez mais consumidores, os quais têm se mostrado mais interessados em produtos que levam em conta, em sua concepção, aspectos como conforto e qualidade.

Percebe-se então possibilidades que podem ser exploradas e soluções inovadoras que podem ser colocadas em prática de modo que o próprio bebê possa ser beneficiado por estas peculiaridades através de uma moda bebê bem pensada, caracterizada por roupas fáceis de serem colocadas, tecidos antialérgicos e estampas que podem fornecer estímulos, inclusive auxiliando assim o desenvolvimento cognitivo.

Segundo Shepherd (2002) o crescimento e o desenvolvimento não dependem apenas dos processos de maturação determinados pelo código genético. São oriundos também, da experiência da criança e das suas oportunidades de interação com o meio ambiente, ficando evidente que uma das características do desenvolvimento motor normal é a sua grande variabilidade. O desenvolvimento cognitivo é acompanhado de processos de crescimento, maturação e aquisição da competência e reorganização psicológica.

Segundo Calegari (apud MARTORELLI, 2015), “o enorme trabalho neurológico e químico que um bebê faz nos primeiros 12 meses não acontecerá dessa maneira em nenhuma outra fase de sua vida”. O desenvolvimento do conhecimento é um processo espontâneo que, no caso do bebê, é influenciável por todo o ambiente que o cerca.

Não só isso, em sua produção, os artigos do segmento de moda bebê apropriam-se de características semelhantes às incorporadas no desenvolvimento de produtos de moda adulto, em termos de tendências, definição de cores e formas, escolha de tecidos e produção, de modo que o valor estético também esteja presente.

A partir da percepção deste nicho, este trabalho tem o intuito de reunir as informações relacionadas a estética e ao desenvolvimento cognitivo que refletirão em uma coleção de moda infantil. A coleção será desenvolvida para a marca recém criada Minimini, de propriedade da autora, que tem como propósito oferecer produtos que atendam a essa necessidade percebida. Serão estampas incorporadas as peças, delineadas com base em propriedades específicas, que estimulam o desenvolvimento cognitivo do bebê.

O método escolhido para este trabalho é de Bruno Munari (1998), o qual é dividido em 12 etapas que contemplam desde a problemática encontrada até a sua solução.

1.1 OBJETIVO GERAL

Criar uma coleção de moda infantil feita com estampas que propiciam o desenvolvimento cognitivo do bebê.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Extrair referencial teórico e diretrizes para o projeto sobre o que impulsiona o desenvolvimento cognitivo
- Apresentar referências em coleções infantis relacionadas a este tema
- Desenvolver as estampas unindo diretrizes de conteúdo + diretrizes estéticas nos softwares específicos
- Realizar testes de estampas e modelagens
- Produzir a peça final

1.3 DELIMITAÇÕES DE PROJETO

O projeto foi dividido em duas etapas. Sendo a primeira de pesquisa e embasamento do tema e a segunda a elaboração das estampas e modelagens através de testes, até a efetiva produção de uma peça

Num primeiro momento a pesquisa resultou em uma base concreta para a criação das estampas, que foram desenvolvidas a partir de dois softwares Photoshop e Illustrator. Criou-se quatro estampas, uma por faixa de divisão de meses. Por conta do tamanho do bebê, bem como suas fases de desenvolvimento e peculiaridades, a divisão será de 0 a 3 meses, 3 a 6 meses, 6 a 9 meses e 9 a 12 meses, como normalmente já se encontra-se no mercado. Acompanhando as quatro estampas, foram desenvolvidas quatro modelagens distintas. Estas etapas foram realizadas pela própria autora.

Elaboradas as estampas, deu-se início a etapa da produção. O serviço de estampagem do tecido foi terceirizado, e por conta do custo de produção, uma estampa foi escolhida para a produção de uma peça.

Com o tecido pronto, então foi feito o corte a partir da modelagem desenvolvida, e depois a costura, ambos também feitos pela autora.

1.4 JUSTIFICATIVA

Com o consumo dando os primeiros sinais de retomada, o setor de moda infantil e bebê deve elevar o faturamento em 7,8% em 2017, chegando à marca de R\$ 24 bilhões. Por serem produtos que necessitam ser comprados com mais frequência, o segmento deve avançar a um ritmo maior do que o varejo adulto, que deve crescer 5,5%, no varejo de moda infantil há uma tendência a crescer mais por serem itens ligados a necessidade de compra. (IEMI, 2017.)

Segundo Renfrew e Renfrew (2010, p. 114) o design de vestuário infantil “é uma área da indústria de moda frequentemente ignorada pelos estudantes ao definirem uma carreira”. Para a Associação Brasileira da Indústria Têxtil (ABIT), o segmento infantil já representa 15% do mercado de moda, e movimenta US\$ 4,5 bilhões anuais.

Por estes motivos e pela maternagem no ano de 2017 este foi o tema eleito por mim para o projeto final da graduação.

As informações aqui reunidas podem servir de base para novos designers, em diferentes indústrias, como a indústria de decoração, vestuário, brinquedos e calçadista, que desejem desenvolver produtos que agreguem benefícios para os pequenos.

2 METODOLOGIA

O desenvolver do projeto será feito a partir da metodologia projetual de Munari (1981), que consiste em doze etapas até chegar ao produto final, conforme quadro 1:

Quadro 1: Representação da metodologia proposta por Bruno Munari.

Quadro 1: Método proposto por Munari (1998)

Etapa	Descrição
Problema	Formular o problema
Definição do Problema	Sintetizar e delimitar o problema
Componentes do Problema	Especificar os componentes
Coleta de Dados	Levantar informações pertinentes
Análise de Dados	Pesquisar sobre produtos semelhantes ou do mesmo nicho
Criatividade	Gerar alternativas com base nos parâmetros traçados
Materiais e Tecnologias	Recolher particularidades
Experimentação	Verificar através de testes antes de chegar a uma decisão definitiva
Modelo	Esboçar para verificar materiais e outros requisitos
Verificação	Avaliar se o modelo está satisfatório, alterar se preciso
Desenho de Construção	Ilustrar os resultados e fornecer meios para a construção do produto
Solução	Expor o produto final

Fonte: Elaborado pela autora

Desta forma, o t3pico de desenvolvimento do trabalho se dar3 seguindo literalmente estes passos, conforme os t3picos a seguir.

3 DESENVOLVIMENTO

3.1 PROBLEMA

Munari (1981) determina que o problema no âmbito do design é decorrente de uma necessidade percebida, e que quando solucionada deve melhorar a qualidade de vida das pessoas. O ideal, segundo ele, é que o problema seja resolvido e sua elucidação seja proposta a indústria. Logo o problema percebido neste contexto infantil é a uma coleção de moda e a possibilidade que ela pode ter em influenciar positivamente o crescimento infantil.

3.2 DEFINIÇÕES DO PROBLEMA

Seguindo os passos do autor, a definição do problema nada mais é que estabelecer limites para metodizar o projeto. O problema foi sintetizado como uma coleção de moda infantil que impulse o desenvolvimento cognitivo através de estampas.

Como desenvolver uma coleção de moda infantil que impulse o desenvolvimento cognitivo através de estampas?

3.3 COMPONENTES DO PROBLEMA

Nesta etapa do método deve-se dividir o problema em seus componentes, para evidenciar pequenos problemas que se mascaram dentro de subproblemas. Segundo Munari (1981), deve-se estudar e analisar cada componente do problema, para que se chegue mais facilmente em uma única solução.

Os componentes do problema deste projeto são:

- coleção infantil - criterios de segurança, tabela de medidas, tendencias (estampas, cores, formas, materiais, aviamentos).
- desenvolvimento cognitivo

3.4 COLETA DE DADOS

Após definir os componentes que constituem o problema, Munari (1981) orienta que é fundamental que se obtenha dados referentes a cada um. Esta organização dos dados auxilia para uma análise mais detalhada dos mesmos e potencializa paridades entre os componentes. É interessante que as etapas de coleta e análise sejam organizadas em conjunto, isto proporciona uma visualização aprimorada dos possíveis direcionamentos do projeto.

3.4.1 COLEÇÃO INFANTIL

O desenvolvimento de uma coleção infantil, muito se assemelha ao desenvolvimento de uma coleção adulto, porém existem particularidades que demandam bastante cautela. Em termos de tecido, cor e desenvolvimento de forma, amostragem e fabricação são praticamente análogos as coleções adultas mas com certa leveza, é claro. Contudo é preciso lembrar que esse mercado específico da moda é estritamente controlado por legislações de segurança e saúde, principalmente no que diz respeito à toxicidade, fechamento das peças e ergonomia.

CRITÉRIOS DE SEGURANÇA

É importante que se leve em consideração diretrizes de segurança das roupas de bebê, pois roupas confeccionadas que não seguem tais critérios podem ser um perigo. Segundo a coordenadora da ONG Criança Segura¹, 350 crianças morrem por ano, no Brasil, vítimas de estrangulamento por algum tipo de fio ou inalação de algum objeto, incluindo peças do vestuário.

O vestuário infantil, principalmente o que é destinado à faixa etária entre 0 e 7 anos, deve passar por uma supervisão para assegurar que não oferece risco ao usuário. As roupas que têm cordões fixos e ajustáveis, botões, zíper, capuz, aviamentos termocolantes, como pedrinhas e lantejoulas, velcros e bordados merecem especial atenção. A Norma de Segurança de Roupas Infantis foi criada com o objetivo de promover a segurança das crianças, além de prevenir os acidentes e orientar a indústria de vestuário infantil para os critérios de fabricação, minimizando o risco de acidentes.

A Norma ABNT NBR 16365/2015, referente à Segurança de Roupas Infantis foi elaborada por uma comissão de estudos do Comitê Brasileiro de Têxteis e do Vestuário (ABNT/CB-17), formado pela Associação Brasileira da Indústria Têxtil e de Confecção (Abit), pela Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), pelo Instituto Nacional de Metrologia, Qualidade e Tecnologia (INMETRO), pela Associação Brasileira do Varejo Têxtil (ABVTEX), pela ONG Criança Segura, dentre outras entidades que representam o setor está retratada resumidamente em algumas especificações contidas na cartilha têxtil elaborada pelo INMETRO.

¹ <http://criancasegura.org.br/>

Neste primeiro momento, trata-se de uma norma optativa onde as confecções já podem começar a se adequar, antes que a mesma vire Lei. Dada a importância do assunto, a Norma pode se tornar Lei no período de seis meses a um ano. Publicada a Lei, as confecções e o varejo passam a ser fiscalizados. Seguem as recomendações:

Cordões: As extremidades livres de cordões ajustáveis ou funcionais, fitas elásticas e cintos ou cintas não podem gerar risco de enganchamento, por isso devem ser curtos. Se possível, dê preferência a roupas com cordões ajustáveis ou fixos que fiquem totalmente internos às peças e não pendurados nas bainhas e nos punhos das mangas longas, quando amarrados.

Capuz: Roupas destinadas às crianças de até sete anos não devem ter cordões na área do capuz ou do pescoço, o ideal é que tenham abas ajustáveis. Caso o capuz tenha cordões ajustáveis, esses não devem ter extremidades livres e laços salientes.

Alças: Roupas de alcinha devem ser evitadas em bebês, pois a criança pode se enganchar e acabar se sufocando. Caso tenha esse tipo de alça, ela deve ter no máximo cinco centímetros.

Adesivos Termocolantes: Não são aconselháveis para vestimenta de crianças menores de três anos, pois têm risco de engolimento.

Zíper: Ao comprar roupas com zíper para crianças de até 7 anos, priorize as que não têm abertura no puxador, pois, se este for levado à boca, esse espaço pode causar acidentes com dentes de leite, que se encaixam perfeitamente nessas fendas. Verifique se o zíper tem proteção interna com aba de tecido, impedindo que a pele da criança seja presa pelo deslocamento do cursor.

Velcros: Devem ser evitados para as crianças de até 07 anos, uma vez que podem irritar e até cortar a pele. Os mais seguros são os que têm a base com pontas arredondadas e sem arestas. A face mais macia deve ficar voltada para a pele do usuário e as bases devem ter arestas arredondadas ou cortadas em forma de meia lua.

TABELA DE MEDIDAS

As proporções das medidas infantis são diferentes dos adultos, e segundo IIDA (2005, pg 98) “homens e mulheres diferenciam-se entre si desde o nascimento. Os meninos são 0,6 cm mais compridos e 0,2 Kg mais pesados, em média”. O crescimento até os 9 anos de idade caracterizam-se de formas semelhantes. Desta forma, cada empresa elabora uma tabela de medidas para a construção de seus moldes. Em busca de uma padronização das

medidas infantis, a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) colocou em vigor a NBR 15800, sugerindo 24 medidas do corpo humano infante-juvenil. Elegeu-se então 4 medidas principais para ilustrar, em centímetros (referem-se ao corpo e não a roupa) :

Altura: Em bebês, a medição é realizada na horizontal entre o vértice (ponto mais alto da cabeça) e a região plantar (planta do pé).

Perímetro da cintura: Perímetro do tronco no nível médio entre as costelas mais baixas e a crista superior do íliaco.

Perímetro do tórax/busto: Perímetro do tórax, medido horizontalmente, passando pelas papilas mamárias (mamilos).

Perímetro do baixo quadril: Maior perímetro do quadril, passando pela região glútea (nádegas).

As medidas descritas acima foram organizadas pela autora - com base nos dados da ABNT - em forma de quadro para facilitar o entendimento. (Quadro 2).

Quadro 2: Medidas Corpóreas bebês em cm

TAMANHOS	ALTURA	BUSTO	CINTURA	QUADRIL
RN	52	40	39	43
3 meses	62	44	41	44
6 meses	67	46	43	46
9 meses	72	48	44	48
12 meses	77	49	48	50

Fonte : Elaborada pela autora com base nos dados da ABNT

A prototipagem das roupas é indispensável para a criação de um modelo coerente. Para se alcançar o êxito, a tabela de medidas é ponto de partida, pois fornecerá dados iniciais que auxiliarão na construção de um primeiro modelo que dará origem ao protótipo primitivo. Este servirá para que o tecido seja cortado e depois costurado. Depois de pronto, é provado para que se observe o seu caimento no corpo de um modelo, para que se verifique

desconfortos e sejam feitos os devidos ajustes. Em seguida poderão ser feitos mais protótipos, até que se obtenha o resultado desejado. Posteriormente são feitas então as gradações de tamanho, e mais uma vez utilizando-se das medidas da tabela. Por isso é tão importante que se faça a prototipagem das roupas, pois é neste momento que são corrigidas as falhas para que estas não se perpetuem até o consumidor final.

A tabela de medidas são construídas a partir de médias de proporções corpóreas encontradas na população alvo. O Brasil é um país miscigenado e logo possui inúmeras raças, contribuindo assim para uma diversidade ainda maior de parâmetros. Além do mais não é regra que se use a mesma tabela, logo cada confecção pode ter a sua, ampliando esta diferença. A padronização, principalmente no caso das crianças, evitaria que a criança tenha de experimentar a peça pois já se saberia o tamanho correspondente, facilitando a compra e evitando trocas, por esta razão é tão importante que se siga os dados fornecidos pela ABNT.

TENDÊNCIAS

Seguindo o calendário da moda, este segmento absorve mais tardiamente aquilo que está em voga, pois a tendência surge no feminino e masculino adulto, passa pelo infantil até finalmente chegar na moda bebê. Renfrew e Renfrew (2010, p. 114, tradução nossa) relatam que “muitos designers internacionais estendem suas coleções de vestuário feminino ou masculino em roupas de bebê e infantil, como Baby Dior, Armani Junior, Moschino Kids e Burberry” (tradução nossa).

Para mergulhar no universo infantil foi preciso ambientar-se, e para isso informações e imagens valiosas no que diz respeito a primavera verão, foram reunidas de blogs como My Mom My Stylist. Uma vez reunidos, os dados foram analisados com o intuito de posteriormente serem materializados nas peças.

CORES

Quando se trata de cores a serem utilizadas em coleções de moda, especialmente na moda de vestuário, é comum os estilistas e designers de moda se basearem na cartela cromática apresentada pelos bureaus de tendência. No caso específico das cores, a Pantone™, principal empresa de cores do mundo, lança periodicamente uma cartela de tendências para cores a serem utilizadas como referência na moda e design. No ano de 2017, a empresa divulgou uma lista para a primavera com 10 matizes que remetem a natureza. De acordo com Leatrice Eiseman, diretora executiva do Pantone Color Institute, "a partir do calor dos dias

ensolarados com o amarelo PANTONE 13-0755 Primrose, até a sensação revigorante de respirar o ar fresco da montanha com PANTONE 18 -0107 Kale e do desejo de escapar para águas cristalinas com PANTONE 14-4620 Island Paradise, os designers aplicaram cores em combinações lúdicas, bem-calculadas e precisas, para captar plenamente as promessas, esperança e transformação pela qual ansiamos a cada Primavera". Tais cores estão reunidas abaixo na figura 2:

Figura 1: Cores Pantone 2017



Fonte: Pantone Inc. (2017)

MATERIAIS

Assim como as cores, os materiais também podem variar a cada coleção. As tendências atuais trazem os tecidos **Veludo, moletom e tule** como fortes tendências em coleções de roupas infantis. O veludo foi sensação dos anos 70 e 90, e como a moda é cíclica, ele volta a partir de 2017, ganhando uma nova versão: o veludo “molhado”, que dá a sensação de mais brilho para a peça. Seu toque macio o torna confortável. Ele acrescenta um ar de antigo mesmo em peças mais modernas. Já o moletom proporciona conforto e estilo. Para as crianças é melhor ainda pois este tipo de tecido propicia flexibilidade e aparência agradável dentro e fora de casa. O tule deixa de ser considerado um tecido fino, e ganha espaço em

detalhes em looks e até peças inteiras. A figura 3 apresenta três exemplos de roupas infantis confeccionadas com veludo, moletom e tule.

Figura 2: Vestido Veludo Dior, Conjunto Moletom Moschino, Vestidos Tule Dior.



Fonte: Dior e Moschino

Além dos tecidos já mencionados, os **Metalizados** também estão em alta. As peças metalizadas podem aparecer em detalhes caso a intenção seja a descrição ou em uma peça toda como um vestido ou uma calça ou até mesmo uma jaqueta.

Figura 3: Jaqueta Bomber Metalizada



Fonte: Instagram

O **Matelassê**, tecido com efeito em alto relevo, dando uma aparência de acolchoado. Normalmente emprega-se uma trama especial de enchimento, que dá o toque fofo característico.

Figura 4: Casaco Infantil Matelassê



Fonte: Ali Express

FORMAS

Jaquetas Bomber e Biker: A Bomber foi criada para a força aérea americana no período da 1ª guerra mundial. Sua principal finalidade era manter os pilotos aquecidos e garantir sua flexibilidade. Isso explica o seu corte mais extenso e os elásticos no punho e na cintura. Já a Biker é muito semelhante a jaqueta Perfecto, marca registrada de muitos motoqueiros, que foi desenhada pelo Irving Scott.

Figura 5: Jaqueta Bomber e Jaqueta Biker



Fonte: Armani Junior e Burberry

Jardineira: Modelos em jeans ou tecido, com total praticidade e conforto.

Figura 6 : Macacão



Fonte: Ali express

Patches: Essa é uma tendência divertida e com cara de customização. Permite a criatividade e a exclusividade, e pode servir até para renovar uma peça antiga.

Figura 7: Adesivos termocolantes



Fonte: Amorasays

Elásticos: Podem ser utilizados para o cós ou até mesmo em detalhes de acabamento.

Figura 8 : Estande de aviamentos.



Fonte: Toque Fino Tecidos

Estampas: Temas que estão na moda são padronagens tradicionais como xadrez e grafismos e estampas mais divertidas, que estão ligadas ao mundo imaginativo das crianças como flamingos, frutas, unicórnios e sereias. Alguns exemplos estão apresentados nas figuras a seguir:

Figura 9: Estampa de Abacates e Estampa de Flamingos



Fonte: Dreamstime e Asa Tecidos e Aviamentos

Figura 10: Estampa Mamão e Estampa Unicórnios



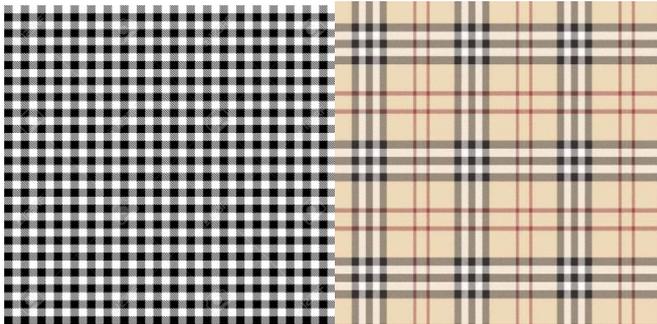
Fonte: Istockphoto e Freepik

Figura 11: Estampa Escamas de Sereia e Estampa Zoo



Fonte: Zazzle e Dibbble

Figura 12 :Estampa Vichi² e Estampa Burberry



Fonte: Freepik e Burberry

Figura 13: Grafismo tem origem no *rapport*³, consiste em estampas com repetição gráfica de padrões e elementos – como por exemplo as listras e as formas geométricas.



Fonte: Armani Junior e Pinterest

3.4.2 DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

² Padronagem formada por quadrados pequenos, aparece geralmente com as cores vermelho e branco ou preto e branco. Xadrez típico de toalhas de mesa presentes em piqueniques, representados em filmes e desenhos.

³ Rapport significa o mesmo que *repeat* em inglês e *rapport* em francês. A noção de “repetição” no contexto de design de superfície, é a colocação dos módulos nos dois sentidos, comprimento e largura, de modo contínuo, configurando o padrão. (RÜTHSCHILLING, 2008, p. 67)

O desenvolvimento cognitivo é tudo aquilo que a criança vai aprender, portanto cognição refere-se a um conjunto de habilidades cerebrais/mentais necessárias para a obtenção de conhecimento sobre o mundo. Tais habilidades envolvem pensamento, raciocínio, abstração, linguagem, memória, atenção, criatividade, capacidade de resolução de problemas, entre outras funções. Este processo tem início no recém nascido e perdura até o envelhecimento. Jean Piaget foi um dos primeiros estudiosos preocupado em estudar as fases do desenvolvimento cognitivo infantil. Seu interesse estava voltado para a investigação de quais habilidades estavam vinculadas em cada estágio do desenvolvimento.

A inteligência não aparece, de modo algum, num dado momento do desenvolvimento mental, como um mecanismo completamente montado e radicalmente diferente dos que o precederam. Apresenta, pelo contrário, uma continuidade admirável com os processos adquiridos ou mesmo inatos respeitantes à associação habitual e ao reflexo, processos sobre os quais ela se baseia, ao mesmo tempo que os utiliza (PIAGET, 1986, p.23).

Existem abordagens distintas sobre este tema, porém todas consentem que este processo começa no início da vida, mas não como inteligência propriamente dita, e sim resultante de reflexos e hábitos adquiridos ou naturais, ou seja uma inteligência senso-motora. Até o desenvolvimento pleno da inteligência várias etapas serão realizadas. Piaget (1986), afirma também que a inteligência é uma adaptação, por isso, para apreender as suas relações com a vida em geral, se faz necessário definir quais as relações que existem entre o organismo e o meio ambiente, por isso é fundamental essa troca com o ambiente que nos circunda.

A estimulação é fundamental no desenvolvimento de um bebê. Ele nasce com muitas habilidades inatas, mas para que essas se aprimorem, se desenvolvam é preciso que ele vivencie coisas novas, que ele seja estimulado a conhecer o mundo novo. O período sensório-motor (zero a dois anos), apresenta-se como base de todo o desenvolvimento cognitivo.

Existe um diálogo corporal e afetivo entre a mãe e o bebê, que deixará marcas de satisfação em sua memória, possibilitando que ele exista como pessoa. Isso organizará seu funcionamento psíquico e o modo como surgirão seus desejos e o seu eu imaginário. (PEREIRA et al., 2003, p. 68).

As experiências que um bebê vivencia em sua relação afetiva com a mãe são as bases do aparelho psíquico e dão origem à passagem dos movimentos reflexos para os movimentos intencionais, o que constitui o desenvolvimento psicomotor. Dessa forma, o desenvolvimento

psicomotor para o bebê tem como base o sentido da visão que, através de uma busca visual daquilo que lhe chama a atenção, provoca movimentos com a cabeça e o corpo todo.

A estimulação destes sistemas se dará de forma natural, a partir de mudanças posturais vivenciadas pelo bebê em momentos de interação com adultos disponíveis: durante a troca de fraldas, no banho, no colo, em momentos de descontração envolvendo brincadeiras corporais. Assim, a estimulação cinestésica e vestibular, juntamente com o sentido da visão, provocarão mudanças no sistema nervoso, possibilitando que novas sinapses⁴ aconteçam, impulsionando o desenvolvimento como um todo (HEYMEYER; GANEM, 2004).

Antes do bebê nascer, por não ter contato com a luz direta a visão chega num estado primitivo. A função visual é exercida por um sistema complexo, da qual os olhos são apenas uma das partes, envolvendo aspectos fisiológicos, função sensório-motora, perceptiva e psicológica. A visão é responsável por 80% das informações recebidas acerca do ambiente e proporciona um estímulo à curiosidade da criança. A habilidade de ver não é inata mas sim aprendida. Dessa forma, a visão no neonato não está completamente desenvolvida e atinge seu auge por volta dos sete anos de idade. (CORSI 2001)

Estudos feitos por Kessen, citados por Bee (1977), demonstraram que desde os primeiros dias de vida, há considerável previsibilidade no que o bebê irá atentar ou explorar visualmente. Sua atenção é, de certo modo, “capturada” pelos cantos e bordas das figuras. Outra pesquisa enfatiza a importância do movimento, para atrair e manter a atenção de bebês muito pequenos. A qualidade da visão do bebê durante o primeiro ou segundo mês também é diferente do bebê mais velho. Durante os primeiros 4 meses de vida, duas mudanças principais podem ser vistas nos padrões de atenção do bebê. Há uma diminuição na fixação de seu olhar e ele move seus olhos de uma gravura para outra, de forma que cada uma é vista com mais frequência, mas por períodos mais breves a cada vez. Ao mesmo tempo, há uma lenta substituição do contorno e movimento que, até então, eram as únicas qualidades interessantes do estímulo.

Por volta dos 2 ou 3 meses de idade, um outro fator do estímulo parece salientar-se, isto é, seu grau de novidade ou complexidade. Kagan denomina essa preferência de princípio da discrepância. Um bebê olhará, ouvirá ou tocará as coisas que são moderadamente diferentes (moderadamente discrepantes) de coisas que ele já tenha experimentado. Apesar de existir alguma concordância entre os pesquisadores e teóricos quanto aos fatores que

⁴ Contato entre duas células nervosas para a transmissão elétrica ou química de informações. In: LAROUSSE CULTURAL: Dicionário da Língua Portuguesa. Nova Cultural, 1992, p. 1035.

influenciam a atenção e exploração no bebê pequeno, tal concordância decresce, à medida que a idade da criança aumenta, Kagan sugere que um terceiro ponto de mudança nas regras, que governam a atenção, ocorre por volta da idade de um ano, quando algo que ele denomina hipótese entre em ação. O bebê mas novinho pode, em certo sentido, reconhecer que uma figura é diferente da que ele conhecia antes, mas somente a criança mais velha, de acordo com Kagan, tem alguma habilidade para interpretar esta diferença. Tal interpretação se dá em forma de uma hipótese. É como se a criança gerasse idéias sobre o porquê e como uma coisa é diferente. O autor sugere que objetos e figuras, que provocam muitas hipóteses, devem atrair maior atenção da criança. Gibson citado por Bee (1977) propõe, como uma visão alternativa do desenvolvimento da atenção, que o processo de otimização da atenção possui quatro dimensões:

1. Da apreensão à atividade: as crianças, têm sua atenção capturada pelas coisas; gradualmente a atenção se torna mais voluntária.

2. Da busca não sistemática à busca sistemática: desde as primeiras horas de vida, há um sistema para a busca visual por parte da criança, mas o bebê muito pequeno, e mesmo a criança de 2 ou 3 anos, não examina sistematicamente uma figura inteira; ao invés disso, tende mais a focalizar uma parte específica. Por causa das estratégias exploratórias ineficientes, as crianças pequenas são menos eficientes para escolher a mesma coisa posteriormente.

3. Da escolha ampla à escolha seletiva de informação: com o aumento da idade, as crianças tornam-se cada vez mais capazes de focalizar um único aspecto de uma situação complexa.

4. Ignorar as informações irrelevantes: focalizar a atenção em uma fonte de informação não é a mesma coisa que desprezar tudo o mais; é possível tanto focalizar a atenção, quanto apreender um grande número de informações adicionais. Mas, em situações complexas, a habilidade de desprezar completamente as informações indesejáveis pode tornar-se importante a esta habilidade que se desenvolve gradualmente com a idade. As crianças de 12 anos de idade são mais hábeis do que as de 5 anos e as crianças muito pequenas possuem pouca habilidade de ignorar o que é irrelevante.

É interessante, portanto, que se leve em consideração as cores que são apresentadas ao bebê neste período de desenvolvimento, pois estas e suas propriedades podem influenciar e provocar sensações. Recentemente o mercado passou a ter melhor aceitação ao usar cores diferentes das tradicionais para o segmento bebê. Nota-se também a aceitação cada vez maior dos pais para a cor preta, que antes era completamente ignorada para o segmento. Entretanto,

apesar da melhor aceitação do mercado para cores vibrantes e escuras, as marcas ainda têm em seu maior volume peças com cores em tons pastel, sendo as cores mais usadas o azul bebê, o rosa bebê e o branco (RENFREW, 2010).

3.5 ANÁLISE DE DADOS

Esta etapa segundo Munari (1998) serve para facilitar e sintetizar as informações além de fornecer sugestões acerca do que não se deve fazer no projeto. Deve-se analisar principalmente os valores técnicos. Estas informações obtidas servirão também para a escolha dos materiais, tecnologias e custos.

Nesta etapa, a necessidade de analisar mais a fundo os dados coletados nas etapas anteriores é imprescindível, informações relevantes acerca da coleção infantil - critérios de segurança, tabela de medidas, tendências (estampas, cores, formas, materiais e aviamentos) e desenvolvimento cognitivo foram filtradas, e deste modo reuniu-se informações indispensáveis e necessárias para seguir adiante.

Figura 14: produtos não indicados para bebês



cordões



alças ajustáveis



adesivos

Produtos não indicados



capuz ajustável



ziper decorativo



velcro pontiagudo

Fonte: Elaborado pela autora

Quadro 3: tendências de moda

	frequência alta	frequência média	frequência baixa
Formas	Jaquetas	Jardineiras	Camiseta
Materiais	Moletom	Metalizados	Tule
Estampas	Frutas	Animais	Grafismo
Aviamentos	Elástico	Zíper	Patches

Fonte: elaborado pela autora.

Quadro 4 : Estágios de desenvolvimento segundo Piaget

Período	Faixa Etária	Habilidades
Sensório Motor	0 a 2 anos	Evolução da percepção e motricidade.
Pré Operatório	2 a 7 anos	Uso de símbolos, palavras e números como forma de representação do mundo.
Operatório Concreto	7 a 11 anos	Aplicações de operações lógicas e experiências centradas.
Operatório Formal	Acima de 11 anos	Planejamento, imaginação e pensamento abstrato.

Fonte: Elaborado pela autora

3.5.1 REQUISITOS OBRIGATÓRIOS E DESEJÁVEIS

Durante o desenvolvimento de uma coleção de moda é importante que se encontre harmonia entre as peças, as estampas precisam estar condizentes com cada fase de desenvolvimento, bem como a modelagem deve se adequar a cada tipo de tecido utilizado.

Serão produzidas quatro modelagens e quatro estampas distintas. É importante ressaltar que as medidas utilizadas para a construção dos moldes serão retiradas do quadro 2, construída a partir de dados da ABNT, a fim de se obter tamanhos padronizados de acordo com cada faixa etária, pois assim o consumidor encontrará maior facilidade em sua compra, evitando trocas e provas desnecessárias.

A partir da análise de dados foi possível verificar a necessidade de criar uma lista de requisitos obrigatórios e desejáveis da coleção, os quais são apresentados no quadro 5, a seguir.

Quadro 5 : Requisitos obrigatórios e desejáveis

Requisitos do Projeto	Objetivo	Classificação
Estampa	materialização do estímulo; contemplar pesquisa de tendências	Obrig
Tab ABNT	Padronizar modelagem	Obrig
Ilustração	Elemento decorativo	Desj
Módulo	Necessário a criação de estampas (possibilitar a repetição do padrão)	Obrig
Tendência	Seguir tendências de formas, cores, aviamentos, materiais.	oblig.
Aspectos cognitivos	Ser estimulado na criança a partir da sua interação com a peça do vestuário.	Obrig

Fonte: elaborado pela autora.

Com base nas informações apresentadas no quadro 5, foram escolhidos os seguintes direcionamentos estéticos e normativos para as peças a serem desenvolvidas:

a) Requisitos Obrigatórios:

- Estampas, sendo no mínimo 1 aplicada
- Medidas baseada na tabela ABNT
- Seguir todos os critérios de segurança
- Modelagem de pelo menos 1 peça: delimitações projeto

b) Requisitos Desejáveis:

- Cores pantone: Pink Yarrow, Lapis Blue, Greenery, Flame, Primrose Yellow. São as cores em voga, e as que mais se destacam dentre todas as 10, foram eleitas levando em consideração que as cores fortes chamam mais atenção dos bebês.
- Estampas com ilustrações de frutas, animais, grafismos.
- Estampas com repetições espaçadas e bastante detalhadas, pois segundo o critério de desenvolvimento cognitivo, é interessante que sempre que o bebê olhe para sua roupa encontre novidades, ou seja isso poderá refletir em estampas com figuras mistas, com intuito de que sempre que ele olhe para sua roupa encontre algo novo para observar.
- Modelagem de uma jardineira, um body, um macacão e uma jaqueta.
- A fim de se organizar a elaboração da coleção agrupou-se em faixas etárias próximas para facilitar devido ao tamanho das peças e os saltos de desenvolvimento. O primeiro grupo é da faixa de 0 aos 3 meses, o segundo grupo dos 3 aos 6 meses, o terceiro dos 6 aos 9 meses e o quarto até completar o seu primeiro ano de vida.

3.6 CRIATIVIDADE

Nesta etapa de desenvolvimento de projeto, Munari (2008) sugere que se crie ideias que mais tarde se tornarão possíveis de execução, dispensando as ideias inviáveis e atribuindo devida importância para este processo. E para tal serão criados painéis semânticos, com embasamento na teoria de Mike Baxter (1998), que diz que estes servirão representar visualmente os significados a serem evocados no momento da experiência do produto,

partindo de conceitos abertos – abstrações e significados – para conceitos mais específicos – signos e ícones – a fim de facilitar a comunicação.

Baxter (1998) propõe 3 painéis, o painel de estilo de vida, que reflete os valores pessoais e sociais dos futuros consumidores, além de representar o tipo de vida desses consumidores; o painel de expressão do produto, feito a partir do painel do estilo de vida, que representa a emoção que o produto transmite, ao primeiro olhar; e o painel do tema visual, que mostra características do produto quanto a sua imagem, ao seu visual estético. Além deste é apresentado também um painel de aplicações com detalhes sobre tecido, cores, etc. Esses quatro painéis serão apresentados a seguir.

Figura 15 - Painel de estilo de vida



Painel de estilo de vida



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 16 - Painel de expressão do produto



Painel de expressão do produto



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 17 - Painel de tema visual



Painel de tema visual



Fonte: Elaborado pela autora.

Figura 18- Painel de aplicações

Painel de aplicações tecidos



modelagens



cores



Fonte: Elaborado pela autora.

Através dos conceitos analisados e unindo as informações da pesquisa definiu-se como nome da mini coleção 'Cuca Fresca'. O universo da criança na faixa etária de 0 a 12 meses, é extremamente lúdico, é neste momento da vida que a criança mais faz descobertas e tudo a sua volta lhe desperta interesse. Por este motivo a coleção reunirá diversas formas, cores e detalhes.

3.7 MATERIAIS E TECNOLOGIAS

Segundo Munari (1998), esta etapa consiste em um pequeno levantamento de dados sobre materiais e tecnologias que o projetista tem ao seu dispor para a realização do projeto. Isso é feito para separar os materiais bem como as tecnologias utilizadas em acessíveis e com possíveis limitações.

3.7.1 ACESSIBILIDADE DOS MATERIAIS

No quesito materiais tem-se como objeto de análise os tecidos que poderão ser utilizados, e no quesito tecnologia a forma de estamparia a ser utilizada. Elegeu-se em possivelmente acessíveis (aqueles que provavelmente poderão ser utilizados) e os com possíveis limitações (existem mas serão escolhidos se os acessíveis não corresponderem às expectativas).

É importante ressaltar que a partir da escolha dos tecidos levando em consideração seu valor, seu caimento, sua flexibilidade e conforto no trato para bebês e a técnica de estamparia será definida posteriormente a partir do tecido definido.

Os tecidos que mais surgiram na etapa de coleta de dados, e também levando em consideração seu valor econômico e podem vir a receber estampas sobre sua superfície são :

Acessíveis:

- Moletom
- Moletim
- Viscose
- Cetim
- Algodão
- Poliéster

Possíveis Limitações

- Veludo (estampa tem que ser do tipo flocada)
- Seda (alto valor)
- Courino (baixa durabilidade)

- Jacquard (alto valor, estampa do tipo bordado)

Tipos de estamperia

- Serigrafia (todos os tipo de tecido)
- Estamperia digital direta (custa 3x mais)
- Sublimação (melhor em fundos claros, precisa ser 80 % poliéster)
- Transfer e termocolantes (deixam a desejar no quesito durabilidade)

Estamperia Laser (Por “imprimir” (ou melhor, queimar) em somente 1 cor, o efeito é sempre o mesmo, parecido com efeito corrosão).

Como resultado deste levantamento os materiais e técnicas serão utilizados para a realização de testes do projeto até que se encontre a solução adequada.

3.8 EXPERIMENTAÇÃO

A fim de se ilustrar em estampas, os melhores resultados obtidos, os quais deveriam refletir todo embasamento deste trabalho, foram realizados testes nos softwares Photoshop e Illustrator até que se chegasse a harmonia entre estética e funcionalidade. Nas tentativas realizadas, foram levadas em consideração as peculiaridades de cada estágio de desenvolvimento e crescimento do bebê.

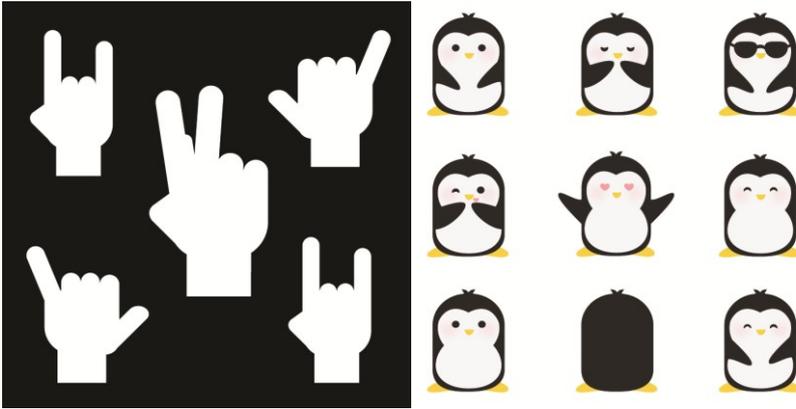
As modelagens elaboradas foram escolhidas durante a pesquisa de tendências. Também foram desenvolvidas nos mesmos softwares, com base na tabela de medidas corpóreas do bebê, foram igualmente testadas e corrigidas, levando em consideração os critérios de segurança, e, portanto somente fazendo o uso de aviamentos que não prejudicam a criança como botões de pressão e zíper com cursor fechado.

É importante ressaltar que a técnica de estamperia escolhida e o tecido será feito na produção da peça final.

Geração de alternativas

Figuras 19,20,21,22,23, 24, 25,26,27 e 28.

Figuras 19 e 20



Figuras 20 e 21



Figuras 22 e 23



Figuras 24 e 25



Figuras 26 e 27

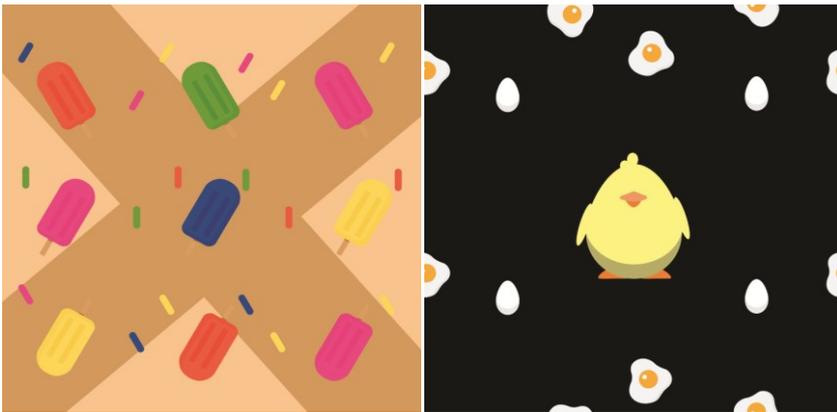


Figura 28



Fonte : Elaboradas pela autora

Outras alternativas foram criadas e ao final, analisadas e escolhidas. Estas serão apresentadas a seguir, nas peças onde serão aplicadas.

3.9 MODELOS

ESTAMPA ORI - 0 a 3 MESES

Nesta fase, foram feitas combinações entre as cores preto e branco e inúmeras figuras distintas. Levou-se em consideração na concepção desta estampa principalmente as formas, pois o bebê, nesta fase de desenvolvimento, se atenta para cantos e bordas, sua visão ainda sensível, aceita melhor contrastes que não propiciem irritação aos olhos, portanto o preto e branco foram utilizados pois transmitem uma sensação mais agradável aos olhos do que outras cores testadas, além do mais sua visão colorida não está totalmente desenvolvida ainda.

Para estimular o bebê de maneira direcionada, esta primeira estampa possibilita introduzi-lo as cores, através de um contraste explícito, entre o preto e o branco, ao decorrer da evolução da sua visão mais cores formas e contrastes lhe serão apresentados. As figuras foram inspiradas na tendência geométrica aliada a tendência de animais, chegou-se então a tal resultado:

Figura 29 - Paleta de cores



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 30 - Padronagem



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 31 - Estampa aplicada na peça

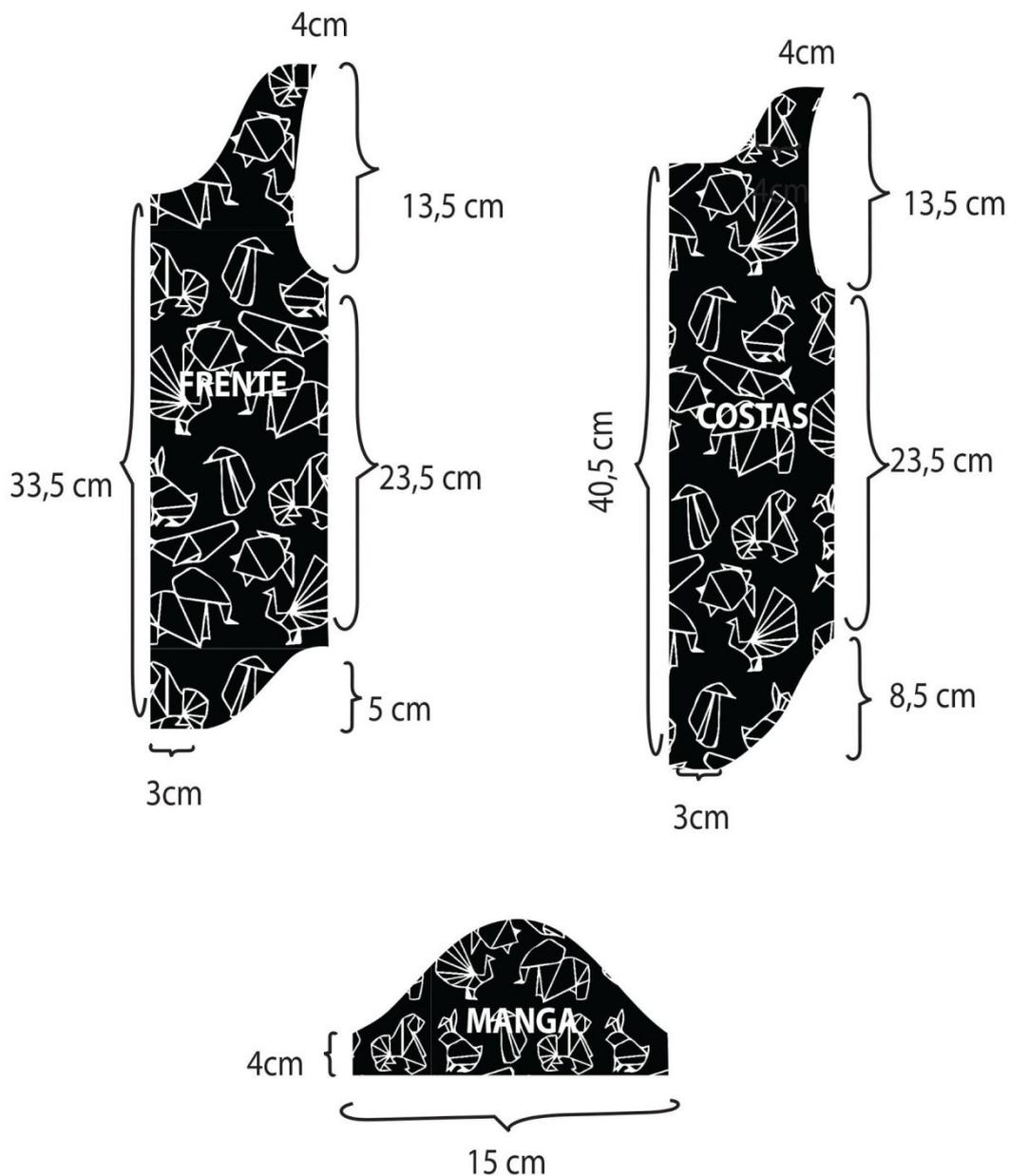


Fonte: Elaborada pela autora.

Modelagem - A modelagem será entregue em mãos para a banca examinadora. Abaixo segue um gabarito de medidas para simples conferência.

Figura 32 - Modelagem da peça

Molde body bebê
Tamanho 0 a 3 meses
Sem margem de costura



Fonte: Elaborada pela autora

ESTAMPA PINCEL - 3 a 6 meses

Esta estampa foi desenvolvida com o intuito de introduzir as cores ao bebê, pois a visão das cores nesta fase de desenvolvimento já está mais aguçada. As cores utilizadas são resultantes da pesquisa de tendências verão pantone, e dentre várias, foram escolhidas as matizes mais saturadas e contrastantes entre si, levando em consideração o amadurecimento da visão das cores do bebê neste período. A priori esta estampa proporciona ao bebê que ele se atente as cores presentes em sua vestimenta, já na estampa ORI, as formas são mais aparentes.

Figura 33 - Paleta de cores



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 34 - Padronagem



Fonte: Elaborada pela autora

Figura 35 - Estampa aplicada na peça

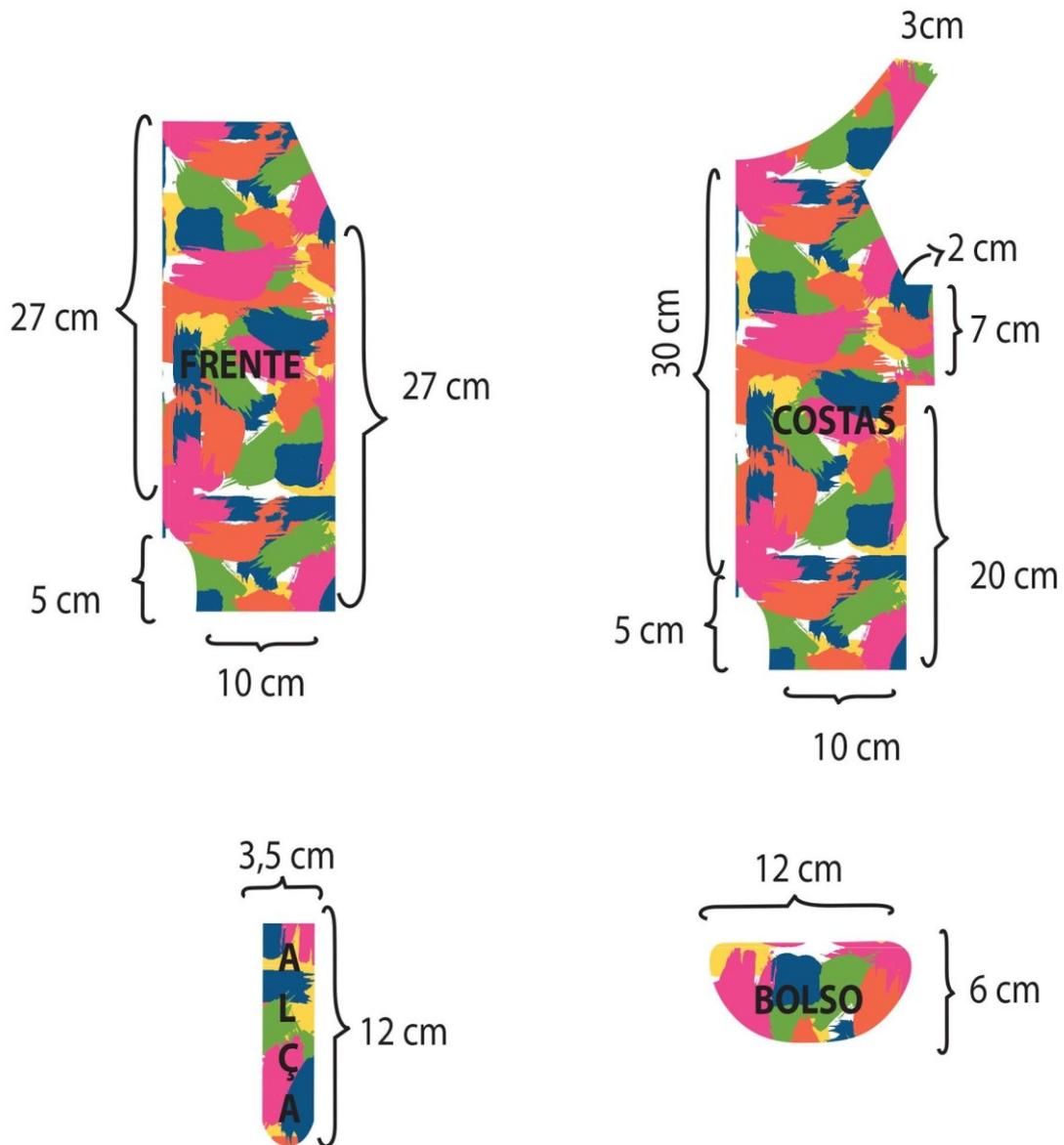


Fonte: Elaborada pela autora

Modelagem- A modelagem será entregue em mãos para a banca examinadora. Abaixo segue um gabarito de medidas para simples conferência.

Figura 36 - Modelagem da peça

Molde jardineira bebê
Tamanho 3 a 6 meses
Sem margem de costura



Fonte: Elaborada pela autora.

ESTAMPA OVITUS - 6 a 9 MESES

Nesta fase de desenvolvimento do bebê ele já enxerga bem melhor tanto as cores como as formas, foram desenvolvidas então 3 estampas diversas, pois o bebê já é capaz de perceber detalhes mais finos, então ele pode ficar fascinado com coisas que nunca o interessaram antes. Desta maneira, ao mesmo tempo em que ele passa a se reconhecer mais formas e prestar atenção em si, como indivíduo, este mix de estampas faz com que sempre que o bebê olhar para seu corpo, ele enxergará uma estampa diferente, na qual os objetos estão dispostos de maneiras distintas estrategicamente para dar a sensação de movimento, estimulando assim, ainda mais o cérebro do bebê.

Figura 37 - Paleta de cores



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 38 - Padronagens



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 39 - Estampa aplicada na peça

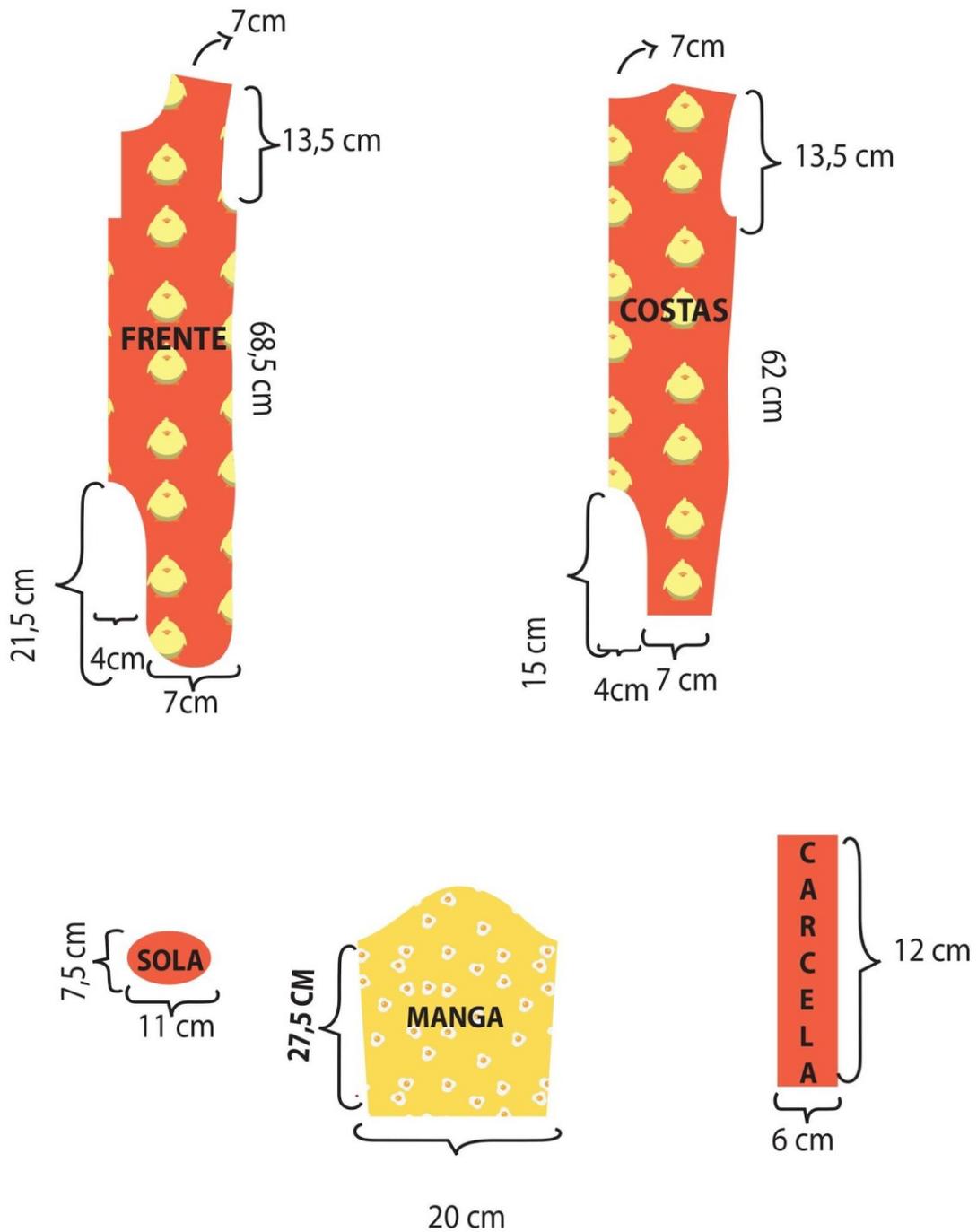


Fonte: Elaborada pela autora.

Modelagem- A modelagem será entregue em mãos para a banca examinadora. Abaixo segue um gabarito de medidas para simples conferência.

Figura 40 - Modelagem da peça

Molde macacão pézinhos
 Tamanho 6 a 9 meses
Sem margem de costura

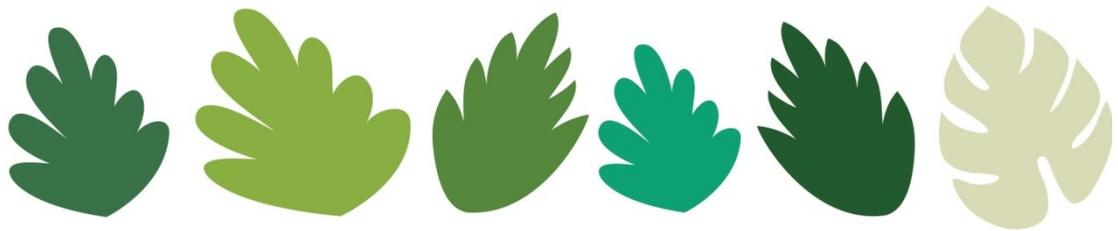


Fonte: Elaborada pela autora.

ESTAMPA TROPI - 9 A 12 MESES

Esta é a estampa mais complexa dentre todas, pois corresponde a fase de ápice de desenvolvimento do bebê delimitada neste projeto. Para esta fase elaborou-se um fundo, e posteriormente estampas bem coloridas e diversificadas entre si, baseada nas matizes Pantone da pesquisa de tendências. A ideia da concepção desta estampa é de que o mix de elementos chame a atenção do bebê, que agora percebe a diferença de tons e detalhes de figuras, logo esta padronagem é a mais repleta de informações e cores.

Figura 41 - Paleta de cores



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 42 - Padronagens



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 43 - Estampa aplicada na peça

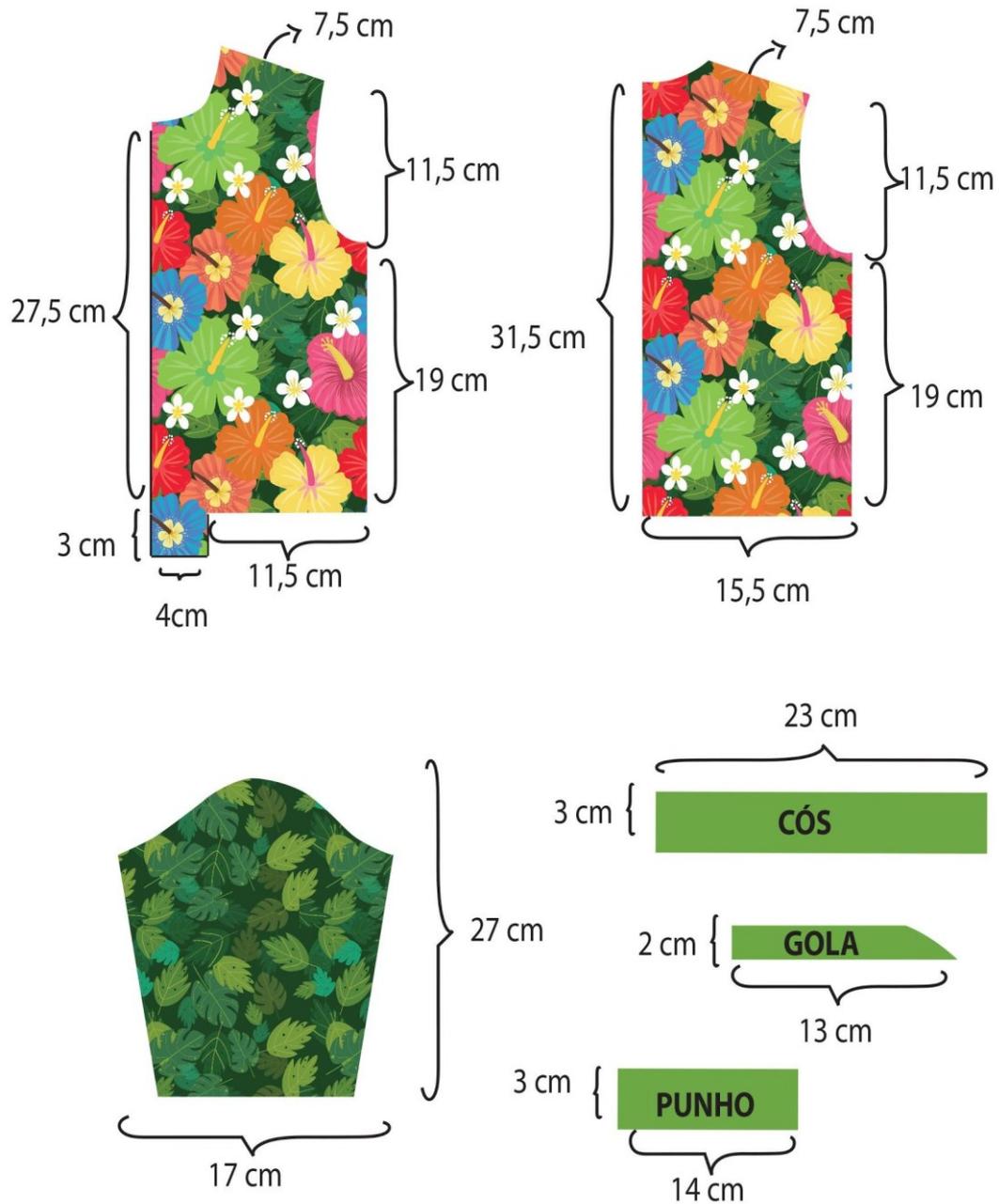


Fonte: Elaborada pela autora.

Modelagem- A modelagem será entregue em mãos para a banca examinadora. Abaixo segue um gabarito de medidas para simples conferência

Figura 44 - Modelagem

Molde jaqueta bomber
 Tamanho 9 a 12 meses
Sem margem de costura



Fonte: Elaborada pela autora.

3.10 VERIFICAÇÃO

Os testes de modelagens das peças foram feitos em tecido TNT, pois é barato e permite que inúmeras tentativas sejam realizadas, desta maneira falhas são detectadas e ajustadas, remodelando assim o protótipo até o êxito.

As fotos a seguir mostram as peças antes de serem costuradas, e os testes de estamparia terceirizada (sublimação) no tecido 100% poliéster. Os resultados serão apresentados a banca examinadora.

Foto 1 - Moldes Jaqueta Bomber



Fonte: Elaborada pela autora.

Foto 2 - Moldes Macacão



Fonte: Elaborada pela autora.

Foto 3 - Molde Jardineira



Fonte: Elaborada pela autora.

Foto 4 - Molde body



Fonte: Elaborada pela autora.

Foto 5 - Teste de sublimação



Fonte: Elaborada pela autora.

Foto 6 - Teste de sublimação



Fonte: Elaborada pela autora.

Foto 7- Teste de sublimação



Fonte: Elaborada pela autora.

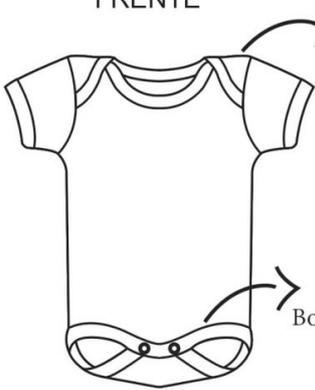
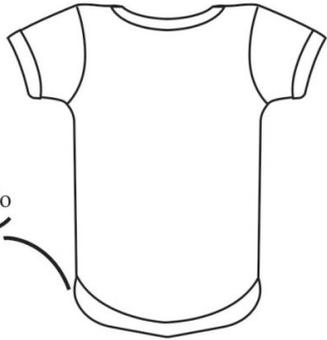
3.11 DESENHO DE CONSTRUÇÃO

O tecido escolhido para a confecção do produto final será o algodão com elastano (denominado cotton), pois já é bastante utilizado neste segmento de moda bebê e não é nocivo para sua pele sensível, tem um valor acessível, e aceita o tipo de estampa serigrafia.

O aplicação terceirizada da estampa será feita através da serigrafia, pois a estamparia toque zero é bastante usada no segmento bebê e também não é nocivo para sua pele, além de ser possível trabalhar com uma infinita quantidade de cores, o resultado é uma estampa sem toque, e com uma coloração bastante viva.

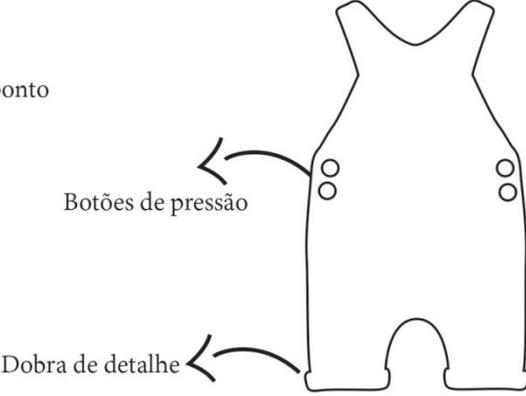
Abaixo as fichas técnicas surgem como desenho de construção, segundo o próprio Munari. elas servem de referência projetual para uma futura reprodução.

Figura 45 - Ficha técnica

FICHA TÉCNICA <i>minimini</i>		
Nome da peça: BODY - Tamanho: 0 a 3 meses		
Descrição: A peça é produzida em algodão cotton. Possui acabamento de viés no decote, cavas e pernas.		
Quantidade de tecido: 50 cm de malha de algodão.		
Referência: Body_inv17	Coleção: Cuca fresca	Data: 30/05/2018
Responsável: Eduarda Larronda		
<p>FRENTE</p>  <p>Transpasse no ombro</p> <p>Botão de pressão</p> <p>COSTAS</p>  <p>Viés do mesmo tecido</p> <p>AMOSTRA DE ESTAMPA</p> 		

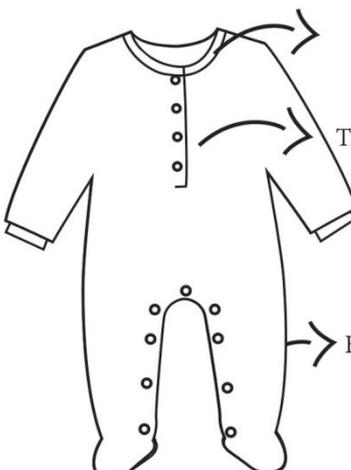
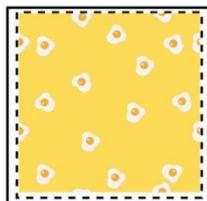
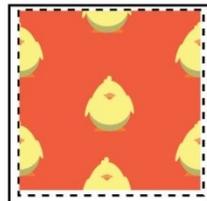
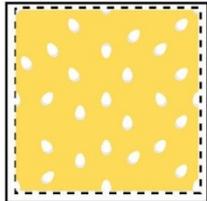
Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 46 - Ficha técnica

FICHA TÉCNICA <i>minimini</i>		
Nome da peça: JARDINEIRA - Tamanho 3 a 6 meses		
Descrição: A peça é produzida em moletinho. Possui alças na parte frontal.		
Quantidade de tecido: 60 cm de moletinho		
Referência: Jard_inv17	Coleção: Cuca fresca	Data: 30/05/2018
Responsável: Eduarda Larronda		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>FRENTE</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>COSTAS</p>  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">AMOSTRA DE ESTAMPA</p> 		

Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 47 - Ficha técnica

FICHA TÉCNICA <i>minimini</i>		
Nome da peça: MACACÃO - Tamanho: 6 a 9 meses		
Descrição: A peça é produzida em malha de algodão cotton. Possui transpasse na parte frontal, e mix de 3 estampas.		
Quantidade de tecido: 90 cm de malha cotton.		
Referência: Péz_inv17	Coleção: Cuca fresca	Data: 30/05/2018
Responsável: Eduarda Larronda		
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>FRENTE</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>COSTAS</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>AMOSTRA DE ESTAMPA</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>AMOSTRA DE ESTAMPA</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>AMOSTRA DE ESTAMPA</p>  </div> </div>		

Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 48 - Ficha técnica

FICHA TÉCNICA <i>minimini</i>		
Descrição: A peça é produzida em poliéster com punhos e golas de ribana. Possui forro embutido e fechamento por zíper de metal na parte frontal.		
Quantidade de tecido: 60 cm de poliéster + 30 cm de malha ribana		
Referência: Jaq_inv17	Coleção: Cuca fresca	Data: 30/05/2018
Responsável: Eduarda Larronda		
FRENTE		COSTAS
		
		Zíper 30 cm com cursor fechado
		Malha ribana
AMOSTRA DE ESTAMPA		AMOSTRA DE ESTAMPA
		

Fonte: Elaborada pela autora.

4 SOLUÇÃO

O produto final será exposto para a banca examinadora a fim de tornar tangível este produto.

Figura 49- Produto final



Fonte: elaborada pela autora.

5 CONCLUSÃO

Este projeto possibilitou atentar que o vestuário pode receber funcionalidade no segmento de moda bebê, e não somente possuir valor estético. Os resultados apresentados podem servir de base para designers em diferentes setores da economia, possibilitando embasamento para o desenvolvimento de produtos que agreguem benefícios ao desenvolvimento do primeiro ano de vida de uma criança.

MODA INFANTIL: 5 tendências Outono/Inverno 2017. Disponível em: <<http://mymommystylist.com.br/menina/looks/moda-infantil-5-tendencias-outonoinverno-2017/>> Acesso em: 10 Julho, 2017.

PEREIRA, Denise Zimpek T. (et al.). **Criando crianças: da concepção aos 6 anos**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

PIAGET, J. **A Linguagem e o pensamento da criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986

RENFREW, E.; RENFREW, C. **Desenvolvendo uma coleção**. Porto Alegre: Bookmen, 2010.

RÜTHSCHILLING, Evelise Anicet. **Design de Superfície**. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2008

SHEPHERD, Roberta B. **Fisioterapia em Pediatria**. 3.ed. São Paulo: Ed. Santos, 2002.