

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

Neliffer Horny Salvatierra Rodrigues – Universidade Tuiuti do Paraná
neliffer.tierra@utp.br

Yulli Ellen dos Santos Furman – Universidade Tuiuti do Paraná
yullie.sfurman@hotmail.com

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

RESUMO

Este trabalho, compreende o estudo do Design de Moda e sua aplicação da metodologia projetual no desenvolvimento e produção de jaquetas unissex infantis, com regulagem de tamanho, para crianças entre 9 e 12 anos de idade, inspiradas no universo do jogo Minecraft. O projeto surgiu através de pesquisas de público alvo, por meio da dificuldade em encontrar peças de vestuário adequadas à crianças de diversas faixa-etárias, e mantê-las em uso por mais tempo, sem a necessidade do descarte causado pelo crescimento infantil. O embasamento teórico foi intermediado pelo auxílio de obras de autores como Lobach (2001) e Pazmino (2015) a partir da aproximação do universo do design de produto com o do desenvolvimento de coleções no Design de Moda, no qual pode-se correlacionar os conceitos de Design e aplicá-los no desenvolvimento de uma peça do vestuário, refletindo sobre o desenvolvimento projetual de design e a criação de peças sem distinção de gênero, que possibilitem maior tempo de utilização e tenham o design como um dos fatores aliados a qualidade de vida e bem-estar do público alvo.

Palavras-chave

Design de moda; Desenvolvimento de coleção; Roupas com regulagem infantil.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

Introdução

O design é um ramo que engloba diversas áreas do conhecimento para o desenvolvimento de produtos que atendam às necessidades de um grupo de pessoas ou sociedade. Segundo Pazmino (2015), a criação de produtos é uma soma de ações pelas quais se busca desenvolver algo que atenda à diversos fatores, sejam eles tecnológicos, ergonômicos ou funcionais, a partir de algum problema. O processo de análise de necessidades é realizado com o propósito de descobrir e visualizar características de produtos a fim de melhorá-los e/ou modificá-los para melhor adaptação e satisfação do cliente.

Hoje em dia, o consumidor procura produtos que melhor se moldem ao seu dia-a-dia, e tende a preferir o que possua melhor desempenho e funcionalidade, devido principalmente à tecnologia, e a alta produção de produtos baseados única e somente na estética. Considerando as necessidades dos consumidores do mercado de moda atual, percebeu-se notável busca por produtos do vestuário infantil, não com a intenção de acompanhamento de tendências, mas devido à perda causada pelo crescimento infantil. Observando este excessivo gasto, surgiu a hipótese da criação de jaquetas com regulagem de tamanho, a fim de diminuir o ritmo de compra por parte dos pais com crianças entre os 9 e os 12 anos de idade, sendo uma peça do vestuário que possua maior vida útil que os existentes no mercado, e que possibilite melhores condições de limpeza e manutenção do produto, além de ser regulado pelo próprio cliente.

Segundo Rawsthorn (2013), o design deve permitir que cada pessoa busque sua própria identidade, não de gênero, mas a identidade do vestir o que gosta, assim, [...] “o design deve encontrar novos meios de permitir que os indivíduos expressem uma crescente fluidez e multiplicidade de nuances das identidades de gênero” (RAWSTHORN, 2013, pg.20).

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

Deste modo, a hipótese segue o conceito da criação de uma peça unissex, ou seja, que possa ser utilizada tanto por meninos, quanto por meninas, sem possuir características de distinção de gênero. O presente artigo trata desde questões históricas relacionadas ao produto, como as diversas fases do seu desenvolvimento, culminando nos resultados alcançados após a realização do projeto e uma conclusão na elaboração do produto final.

Porque jaquetas reguláveis infantis?

Segundo Moutinho (2000), houve um aumento significativo na produção industrial de vestuário em 1960, devido à diversidade de máquinas de costura industriais sendo desenvolvidas. Porém, a grande revolução dos materiais na moda ocorreu nos anos 1990, quando houve produção em massa de fibras sintéticas, resistentes, versáteis, e muito baratas, além de serem politicamente corretas, pois preservam a vegetação e os animais.

Desde o início da produção de vestuário, tanto adulto, quanto infantil, houveram técnicas utilizadas para a medição das regiões do corpo, a fim das peças serem desenvolvidas com o intuito de servir no corpo de quem a comprasse. Estas técnicas seguem padrões de medições corporais a partir do estudo do corpo humano.

De acordo com Petroski (1999), a antropometria refere-se ao estudo do tamanho do corpo humano, bem como suas variações e formas. Tilley (2005) afirma que a utilização de referenciais antropométricos na área do design partiu de Henry Dreyfuss (designer de produto) e, atualmente, estas técnicas vêm sendo aplicadas em diversas áreas de estudo, como a endocrinologia e a pediatria na medicina que, além de estudarem fatores relacionados ao desenvolvimento mental e psicológico infantil, também estabelecem padrões de crescimento físico a partir de medidas coletadas com estudo antropométrico de

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

crianças. Estes estudos permitiram, ao longo do tempo, a percepção de que o crescimento segue de forma consistente em determinados períodos do desenvolvimento humano, e também a análise dos fatores divergentes destes padrões, que podem ser relacionados à gênero, etnia, etc. (PETROSKI, 1999).

Segundo Pasqualini (1973), a aceleração no ritmo do crescimento se traduz no que os médicos chamam de “estirões”, nos quais o mais notório é o puberal (durante a puberdade). Pasqualini também afirma que os maiores índices de mudanças de medidas na região superior do corpo (braços e tronco) acontece entre os 9 e os 12 anos de idade. A antropometria, por ser o estudo das variações gerais do aspecto físico, serve como ponto de partida para diversos estudos e áreas de atuação que necessitam de pesquisa e obtenção de dados relacionados ao corpo humano, como é o caso da modelagem no design de moda (SABRÁ, 2009).

De acordo com Sabrá (2009), atualmente, o Brasil não possui padronização de medidas para a produção de vestuário, e uma das possíveis causas deste fator se dá em razão do país não ter realizado um estudo antropométrico da população. A dificuldade de pais encontrarem peças adequadas ao tamanho dos filhos que pudessem ser utilizadas por um tempo maior, independente do crescimento da criança, resultou no desenvolvimento de peças com regulagens e ajustes, como calças com elástico na cintura. No entanto, o maior índice de peças reguláveis infantis são calças, com regulagem a partir de botões, o que, de acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT), está fora do padrão de segurança da produção de vestuário (SABRÁ, 2009).

Considerando estas questões de segurança estipuladas pelas normas da ABNT, o projeto em questão foi desenvolvido com a finalidade de utilização de aviamentos seguros para os usuários, neste caso em específico, zíperes e botões de pressão, os quais são fixados na peça sem risco de desgaste e soltura.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

Segundo Frings (2012), a baixa economia no início dos anos 1990 fez com que os consumidores passassem a dar mais importância para o valor dos produtos que compravam. Esta busca pelo valor ocorre até os dias atuais, no qual o maior índice de produção na indústria da moda acontece a partir de fibras sintéticas e artificiais, o que torna o produto mais barato e mais durável, que vem sendo uma das principais características da produção de vestuário. Existem diversas fibras de origem sintética, porém, a mais utilizada no campo têxtil é a poliamida, ou *nylon*, nome patentado pela empresa Dupont de Nemours Inc., que é utilizado até os dias atuais para se referir à fibra (PITA, 1996).

No design, encontram-se maneiras diferentes de desenvolver um produto de qualidade, que chame a atenção do consumidor e, principalmente, desperte o desejo de aquisição. Entre estas alternativas está a utilização de matérias-primas mais baratas, e com maior durabilidade, como é o caso das fibras sintéticas, e o emprego da psicologia no design, ou seja, o desenvolvimento de produtos com ênfase no quesito emocional. Segundo Norman (2008), a união entre o design e a emoção é nomeada “Design emocional”, sendo resultado de três níveis diferentes de estrutura no cérebro, o qual permite avaliar e experimentar sensações ou produtos, neste caso, em níveis diferentes. De acordo com o autor e cientista, o *design visceral* é relativo ao primeiro impacto causado por um produto; o *design comportamental*, ao uso quanto à função que este desempenha; e o *design reflexivo* à memória afetiva. Os dois primeiros se manifestam no presente, relacionados aos sentimentos no ato de ver ou comprar um produto, já o reflexivo se estende, pois envolve sentimentos como a satisfação e a valorização do produto pelo seu valor emocional. (NORMAN, 2008).

Métodos de pesquisa para o desenvolvimento do produto

O projeto em questão foi desenvolvido a partir de análise ergonômica, estudos de público alvo, funções necessárias, funções complementares, inspiração e testes de materiais, que resultaram na

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

seleção de critérios aos quais os produtos devem atender, de acordo com as especificações solicitadas pelo público alvo.

Análise ergonômica

Segundo Iida (2005), a ergonomia é o estudo das relações entre o homem e o ambiente em geral. Logo, a análise ergonômica em um projeto de design, serve para verificar as possíveis interações entre o homem e o produto o qual se está desenvolvendo, com a finalidade de proporcionar melhor adaptação entre estes durante o uso e o manuseio. Tendo em vista a necessidade do público quanto à aquisição de produtos de vestuário infantil com maior qualidade e ergonomicamente satisfatórios durante o período de utilização, foram desenvolvidas as jaquetas com regulagens de tamanho nas mangas e no tronco, a fim de diminuir a problemática apresentada pelos pais.

A partir da constatação de que a maior alteração de medidas na região superior do corpo ocorre na puberdade, especificamente entre os 9 e os 12 anos, e partindo do princípio que o produto do projeto tem características unissex, durante dois meses foram realizadas medições em crianças de ambos os sexos, com idade padrão 9–12 anos. Estas medições seguiram um padrão 25x4 (quatro variações de idade, e 25 indivíduos de variação), sem diferenciação entre feminino e masculino na montagem das tabelas, a fim de evitar padronizações por gênero. Este estudo resultou em tabelas, separadas por idade, com as medidas necessárias para a produção de peças de vestuário da região superior do tronco. As medidas utilizadas para a montagem das tabelas foram relacionadas a: comprimento consolidado do cotovelo e o pulso, perímetro do tórax, perímetro do pescoço, extensão do tronco posterior, largura da frente e comprimento de ombro a ombro.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

Como um dos principais focos do projeto é o de suprir as necessidades do público, sem aumentar o valor desembolsado em produtos de moda infantil, foi escolhido como base para o molde o modelo *bomber*, devido principalmente à sua modelagem solta e esportiva. Se trabalhada em cima de métricas, de todas as medidas aferidas (incluindo variações de circunferência de cintura, circunferência de pescoço, punho, braço, etc.) tornaria o produto inviável, pois o custo seria demasiado alto para os padrões solicitados pelo público alvo. Analisando todas as medidas, e verificando as principais necessidades quanto a regulagens nas peças, devido à perda por crescimento, foi instituído então o uso do método de regulagem na região do tronco e nos braços. Sendo assim, as medidas utilizadas como base para a modelagem das peças da coleção foram as relacionadas ao comprimento da manga e à altura da vista posterior, ou altura das costas, medidas principais para a métrica das regulagens.

Com a finalidade de melhor atender às proporções corporais, foi utilizado um método estatístico para calcular a média das medidas aferidas de Oliveira (2014), ou seja, encontrar um valor X dentre todas as medidas tiradas, e usá-lo para demarcação na modelagem da peça, sendo a média aritmética para dados não agrupados.

A partir dos cálculos realizados foi possível constatar uma diferença de 9,04 cm entre as médias de comprimento consolidado do cotovelo e do pulso (CCCP), e uma diferença de 3,84 cm entre as médias de extensão do tronco posterior (ETP) das crianças de 9 e 12 anos de idade. Para a definição das medidas a serem utilizadas na modelagem das mangas e do tronco das jaquetas foram utilizadas medidas aproximadas, baseadas nestes valores encontrados a partir dos cálculos, com a finalidade de facilitar a modelagem com os ajustes. A média das medidas de CCCP foi de 9,04 cm, sendo assim, foi designado um valor de 10 cm a ser dividido em duas regulagens, a fim de possibilitar melhor usabilidade do produto por crianças com variadas medidas de comprimento de

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

braços; já a média das medidas de ETP foi de 3,84 cm, portanto foi estipulado um valor de 5 cm a ser utilizado na regulagem da região do tronco. Estas medidas aproximadas foram definidas a fim de facilitar uma possível produção em larga escala das peças no futuro. Após definir as regulagens, buscou-se como inspiração projetual o Jogo Minecraft.

O universo do jogo Minecraft

Este projeto tem como inspiração o universo Minecraft e baseia-se no jogador dentro do ambiente virtual, tendo como ponto principal de análise a experiência do próprio usuário durante o jogo. Existem cinco modalidades: sobrevivência, criativo, aventura, espectador e *hard core*. Cada uma destas possibilita experiências e interações diferentes por parte do jogador, que pode participar do universo de forma singular (*single mode*), ou com mais jogadores (*multi player*). Após netnográfica destes ambientes, foram selecionados os mais utilizados pelos jogadores atualmente, segundo sites especializados nas funções e acompanhamento do jogo, como o Minecraft Official Site e o Minecraft Brasil e, a partir disto, selecionadas também as características a serem utilizadas como inspiração para cada uma das peças da coleção. A análise resultou em diferentes aspectos dos ambientes no jogo, que foram separados a fim de cada um servir de fonte de inspiração para uma peça diferente dentro da coleção. Após estudo e observação durante 4 meses, foi definida a seguinte paleta de cores: verde oliva, marrom, cinza, azul turquesa, branco, preto, amarelo âmbar, azul, roxo violeta e vermelho.

O universo Minecraft traz o diferencial de uma peça duradoura, e as crianças sentem o pertencer a algo que faz parte do seu dia-a-dia. A modelagem unissex sem distinção desde a infância mostra uma nova face da sociedade, meninos e meninas coabitando em sintonia, como seres sem diferenciação de gênero.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

A vivência de um jogo dá a possibilidade de novas experiências a cada dia, amadurecendo a mente e permitindo a fluência da criatividade a cada modalidade que se utiliza.

Público alvo

Para o presente projeto foram definidos dois públicos alvo, sendo o primário as crianças entre 9 e 12 anos de idade, e o secundário os pais destas crianças. O objeto do design dos produtos são as crianças em primeiridade, e os pais em secundidade. Os requisitos técnicos e as funções práticas do produto como lavagem, etc., têm como foco a satisfação e a aceitação dos pais. Foi realizada uma pesquisa quantitativa por meio de questionários aplicados a partir de redes sociais. Estes questionários possibilitaram a coleta de informações características de cada uma das seções do público alvo. Os questionários foram aplicados para 100 crianças e 100 adultos, o que possibilitou a coleta e análise das principais características que ambos os públicos gostariam de encontrar em uma peça de vestuário.

Funções do produto

Segundo Lobach (2001), as funções de um produto são divididas em três categorias – função prática, função estética e função simbólica. Estas funções são relacionadas às principais características da relação e da experiência dos usuários com os produtos. Estas características são perceptíveis durante o uso, visando a satisfação das necessidades.

Visando primeiramente o aspecto facilidade de uso, dentro da função prática das peças, as jaquetas possuem um sistema de regulagem de comprimento nas mangas e na altura do tronco, permitindo assim a utilização do produto de acordo com as medidas do usuário. Estas regulagens

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

são feitas manualmente, por meio de zíperes, a fim de proporcionar uma forma simples e rápida de aumentar ou diminuir a peça, esteja ela no corpo do usuário ou não. A característica de fechamento se dá também por meio de um zíper na parte frontal das peças. Uma das peças possui partes removíveis (capuz e mangas). Todas as peças foram produzidas em material sintético, o tecido de *nylon*, que não possui condutividade térmica, o que possibilita maior estabilidade da temperatura corporal durante o período de uso da peça. O *nylon* é utilizado com a finalidade de um material “corta-vento”, ou seja, no calor permite a transpiração e a troca de temperatura do corpo com o ambiente, e no frio não possibilita a entrada de vento pela trama do tecido, impedindo a baixa da temperatura corporal e aumentando o conforto térmico no usuário.

Os fatores estéticos são determinados pelo design inspirado no universo do jogo Minecraft, e foram projetados nas peças a fim de remeterem às modalidades dentro do jogo. Os elementos em cada peça fazem menção à uma modalidade diferente, incluindo a paleta de cores e a modelagem distintas em cada uma delas. A paleta é variável, pois o jogo possui cores específicas que são visualizadas em todos os ambientes, e cores as quais são observadas somente em determinados locais. A estética das peças foi pensada a fim de atender às preferências tanto das crianças quanto dos pais.

O principal simbolismo encontrado nas peças da coleção é a experiência e a vivência do usuário dentro do ambiente. As regulagens remetem às modificações modulares que podem ser feitas no jogo, e as partes removíveis de algumas das peças remetem à criatividade que engloba toda a experiência do jogador durante as criações de espaços, casas, etc. O *nylon*, por ser um material sintético, produzido de forma 100% tecnológica, remete aos dias atuais, onde a tecnologia faz parte da vivência das crianças e simboliza esta interação delas com novas experiências e, principalmente, com a evolução da ciência, da robótica e da tecnologia de programação de jogos.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

O fato das peças serem reguláveis representa principalmente a evolução a qual a moda vem sofrendo, dentro de questões ambientais e, principalmente, sociais e sustentáveis, onde existe grande preocupação com fatores como gasto de água para lavagens de peças de vestuário, etc. Ao proporcionar maior tempo de vida útil às peças, o simbolismo sustentável e ecologicamente correto pode ser observado.

O modelo *bomber* simboliza tanto as questões tecnológicas, por ter sido criado pelos engenheiros aeronautas americanos, quanto questões psicológicas, pois simboliza o respeito a autoridades.

Testes e requisitos para o novo produto

Durante o teste de regulagem foi constatada que a melhor forma de realizar estas é dobrando o tecido na quantia necessária da medida de regulagem, aplicando assim um zíper com abertura inteira para fechar ou abrir este espaço conforme necessário. O teste provou que a impermeabilidade do tecido é de cerca de 85%, pois se derramado o líquido sobre a superfície do material, o mesmo escorre e não se instala na trama, porém se colocado e feita fricção ou pressão sobre a área, o mesmo ultrapassa a trama do tecido, encharcando o mesmo.

O teste permitiu comprovar as questões pensadas quanto ao material das peças: a porcentagem de impermeabilidade permite a proteção contra a chuva por exemplo, porém, a porcentagem do material que não o permite ser 100% impermeável, colabora com a limpeza do mesmo, possibilitando a lavagem à mão ou em máquina de lavar roupas. Os requisitos para os produtos eram baseados na utilização da inspiração definida para cada um deles e na facilidade de utilização e da lavagem, além da vida útil estendida. Os requisitos foram todos atendidos, pois a poliamida, como material sintético que é, possui vida útil prolongada se comparada com outras fibras.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

O fato da poliamida ser uma fibra muito leve permite maior facilidade na utilização, além de maior conforto para o usuário. A lavagem é permitida, apesar do material ser sintético, e a limpeza e manutenção se tornam mais práticas, devido principalmente ao fator da poliamida não reter líquido em sua trama, ou seja, não absorve o suor da transpiração, evitando assim a proliferação de bactérias.

Materiais, tecidos e aviamentos

Seguindo o critério de maior durabilidade da peça e também as observações da ABNT quanto ao uso de aviamentos em roupas infantis, ficou estabelecido o uso única e somente da poliamida como tecido das jaquetas, assim como material base para os aviamentos, pois os zíperes e os botões de pressão das peças são compostos 100% de poliamida.

Foram utilizadas também linhas de poliamida para a costura e para o bordado (uma das peças), elásticos e reguladores para a região da cintura, além de um forro de poliamida na peça onde foi utilizada a técnica de costura de nome “matelassê” (costura que permite padronagem xadrez através da utilização da linha no tecido).

Todas as peças foram produzidas em caráter duplo, ou seja, o tecido utilizado para o forro interno é o mesmo que o externo, a fim de proporcionar maior qualidade e durabilidade das peças.

Produtos desenvolvidos

Foram desenvolvidas três jaquetas diferentes para uma mesma coleção, com inspiração nas características propostas durante o projeto. A ilustração destas peças pode ser observada em seguida.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft



Figura 1 – Produtos desenvolvidos durante o projeto.

Fonte: O próprio autor

O produto de número 1 foi inspirado na modalidade de nome Sobrevivência, considerada a mais jogada no mundo segundo as fontes informativas sobre o jogo Minecraft. As características utilizadas foram o personagem de nome Creeper, a paleta de cores dos blocos de construção de

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

ambiente e a espada de ouro. As regulagens foram feitas em zíperes verdes nas mangas, e preto no tronco, com a utilização de quatro botões pretos de poliamida na região superior, acima da cintura, e um zíper preto abaixo da cintura. Foi utilizado um elástico redondo, preto, fino com duas pontas de regulagem na região do quadril. As cores utilizadas representam as mais visualizadas durante a modalidade pelo jogador no ambiente.

O produto de número 2 foi inspirado na modalidade de nome Criativa, considerada a segunda mais jogada no mundo. As características utilizadas foram a espada de diamante, os pixels que formam o universo do jogo e os corações que representam as vidas do jogador. As mangas e a região das costas foram feitas com costura padrão matelassê, com a finalidade de representar os pixels. As regulagens foram feitas em zíperes cinza nas mangas e no tronco, com a utilização de cinco botões cinza de poliamida na região superior, acima da cintura, e um zíper cinza abaixo da cintura. Foi utilizado um elástico redondo fino, cinza, com duas pontas de regulagem na região do quadril. A estrutura da peça é alterável, ou seja, pode ser utilizada como jaqueta completa com capuz, como jaqueta sem capuz, como colete com capuz, ou como colete sem capuz, sendo estas partes da peça (capuz e mangas) removíveis a partir de zíperes com mesmo padrão de aplicação das regiões com regulagem de tamanho. As cores utilizadas representam a utilização da espada de diamante durante o jogo, e a cor da representação da vida do jogador.

O produto de número 3 foi inspirado na modalidade de nome Hardcore, considerada a terceira mais jogada no mundo, e a mais temida pelos jogadores, pois permite a experiência do jogo com apenas uma vida, representada nesta modalidade com um coração de cor amarelo âmbar. As características utilizadas foram o personagem de nome Ender Dragon, e o coração representando a vida única. As regulagens foram feitas em zíperes pretos nas mangas e no tronco, com a utilização de cinco botões pretos de poliamida na região superior, acima da cintura, e um zíper preto abaixo

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

da cintura. Foi utilizado um elástico redondo, preto, fino com duas pontas de regulagem na região do quadril. As cores utilizadas representam o personagem, muito temido pelos jogadores, pois é considerado o mais difícil de ser derrotado, e o coração é feito em bordado com linha de poliamida, simbolizando a vida única do jogador na modalidade.

Conclusão

Com base no desenvolvimento do presente projeto, ficou evidente que a indústria têxtil possui falhas quando observados quesitos como design, ergonomia e preocupação com a satisfação prolongada do consumidor. Estes fatores podem ser agravados quando a produção das peças é destinada à um mercado como o infantil, onde existem tantas variações relacionadas à estrutura corpórea.

Nas jaquetas apresentadas neste plano, foi essencial a utilização do design e seus fatores específicos como a ergonomia, a antropometria e a modelagem no design de moda para alcançar os objetivos pré-estabelecidos na ideia inicial. Este estudo dos fatores de design possibilitou o conhecimento de novas características no âmbito da produção de moda infantil, onde a inspiração e a temática envolvidas no desenvolvimento de uma coleção possuem importância tão ampla quanto a criação de peças tecnicamente funcionais.

A partir destes estudos de comportamento do consumidor, e de busca pela satisfação deste, confirma-se que é possível atingir os consumidores, principalmente quando existe a agregação de ambos os fatores principais no design de produtos: o emocional e o funcional, que podem ser observados nos produtos do projeto, onde foi utilizado como inspiração algo relacionado ao cotidiano das crianças na atualidade, assim como a funcionalidade propriamente dita, de um produto que atende as exigências de qualidade e prolongamento de vida útil solicitados pelos pais.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

O design como ciência é o que permite estes estudos constantes e a resolução de problemáticas em um âmbito geral, não somente no design de produtos de vestuário. A utilização deste como meio científico e técnico expressa a necessidade por trás dos questionamentos do consumidor quanto comprador, e visa sanar, se não totalmente, parcialmente as problemáticas da sociedade no quesito bem-estar e qualidade de vida.

Referências bibliográficas

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas. *Corpo Humano* – Definição de Medidas (00:001.46-001): Human body. Measurement definition. Brasil, 2003.

ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas. *Segurança de roupas infantis* – Especificações de cordões fixos e cordões ajustáveis em roupas infantis e aviamentos em geral – Riscos físicos (16365:2015). Brasil, 2015.

All of Minecraft, Hardcore Mode. *Produção de AntVenom*. 1 vídeo tutorial (23min07seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=VIKicg-I9T4>>. Acesso em: 07 de abril de 2018.

BRASIL. *Consolidação da lei de direitos autorais*. Decreto-lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no País, e dá outras providências. Brasília, DF, 19 fev. 1998. Presidente da República para o Congresso Nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm>.

BRASIL. *Consolidação da lei de direitos autorais*. Decreto-lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Brasília, DF, 19 fev. 1998. Presidente da República para o congresso Nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm>.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

DOWNEY, Lynn. *Levi Strauss: The man who gave blue jeans to the world*, Biografia, 2016.

GAMEPEDIA, *Jogabilidade: Minecraft*. Disponível em: <<https://minecraft-br.gamepedia.com/Jogabilidade>>. Acesso em: 07 abr. 2018. A energia curativa através das cores. 1.ed. Pensamento, 1995.

LOBACH, Bernd. *Design industrial*. 1. ed. São Paulo: Edgard Bluscher, 2001.

MINECRAFT 1.3.1 What is Adventure Mode and How to use/get it. *Produção de CPTJakeman*. 1 vídeo tutorial (3min59seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ZKKKPhnK-l0>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

MINECRAFT – Modo Criativo. *Produção de Adow Tatep*. 1 vídeo tutorial (5min10seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sIZV3eQGxNM>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

MINECRAFT – Modo Survival. *Produção de Adow Tatep*. 1 vídeo tutorial (8min32seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=DWqPcD2XlrI>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

MINECRAFT Tutorial for Beginners! Your first day, shelter and tools. *Produção de Noob Sniper*. 1 vídeo tutorial (10min19seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=uK3rGb2a4jk>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

MINECRAFT What is Gamemode 3 – HOW TO USE SPECTATE MODE – MINECRAFT 1.8. *Produção de Palmerater*. 1 vídeo tutorial (6min58seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rM95PP17bH0>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

MOUTINHO, Maria Rita. *A moda no século XX*. SENAC – Departamento Nacional, 2000.

NORMAN, Donald A. *Design emocional: porque amamos (ou detestamos) os objetos do dia a dia*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

OLIVEIRA, Francisco Estevam Martins de. *Estatística e Probabilidade*. 2 ed. São Paulo: Atlas, 2014.

UM ESTUDO DO DESIGN DE MODA E SUA APLICAÇÃO EM JAQUETAS REGULÁVEIS INFANTIS: Uma Inspiração no Universo do Jogo Minecraft

- PASQUALINI, Rodolfo Q. *Endocrinologia*. 6 ed. Barcelona: Editorial Científico – Médica, 1973.
- PAZMINO, Ana Veronica. *Como se cria: 40 métodos para design de produto*. 1. ed. São Paulo: Blucher, 2015.
- PETROSKI, Edio Luiz. *Antropometria: técnicas e padronizações*. Porto Alegre, RS: Palotti, 1999.
- PITA, Pedro. *Fibras Têxteis – Volume 2*. Rio de Janeiro: SENAI – DN: SENAI -CETIQT: CnPq: IBICT: PADCT: TIB, 1996.
- RAWSTHORN, Alice. *Hello world: Where design meets life*. 2013.
- SABRÁ, Flávio. *Modelagem: tecnologia em produção de vestuário*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- TILLEY, Alvin R. *As medidas do homem e da mulher: Fatores humanos em design*. Bookman, 2005.
- UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ. *Normas técnicas: elaboração e apresentação de trabalhos acadêmicos-científicos*. 3. ed. Curitiba: UTP, 2012.
- WHAT is Minecraft? *Produção de I am your target demographic*. 1 vídeo comercial (04min54seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=HgjO8sOmQrM>>. Acesso em: 07 de abril de 2018.
- WHAT is Minecraft?! LIVE. *Produção de Crainer*. 1 vídeo tutorial (01hora01min27seg). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=sHk3mgEZBFs>>. Acesso em: 07 de abril de 2018.