



12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM
"A Arte, o Esporte e a Saúde na qualidade de vida"
De 04 a 06 de junho de 2014

12º FÓRUM DE EXTENSÃO E CULTURA DA UEM

PROJETO *SLEEPWEAR*: METODOLOGIA APLICADA AO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS

Joice Vieira dos Santos¹
Franciele Menegucci²
Ana Caroline Siqueira Martins
Débora Russi Frasquette
Giovana Anteveli
Márcia Berti Fiorin
Maria Helena Ribeiro de Carvalho
Silvia Mara Bortoloto Damasceno Barcelos (coordenador)³

O presente artigo visa à análise das metodologias de desenvolvimentos de produto tanto vinculadas ao design como à moda, e como elas foram aplicadas no projeto de extensão "Desenvolvimento e produção de vestuário *sleepwear* para idosos do Recanto dos Velhinhos de Cianorte – PR.

Palavras-chave: Design de moda. Metodologia de projeto. Idosos.

Área temática: Tecnologia e Produção.

Coordenador(a) do projeto: Silvia Mara Bortoloto Damasceno Barcelos, silviabortoloto@hotmail.com, Departamento de Design e Moda, Universidade Estadual de Maringá.

Introdução

O Projeto de extensão aqui tratado visa à criação e o desenvolvimento de produtos de vestuário *sleepwear* para as idosas institucionalizadas do Recanto dos Velhinhos, de Cianorte – PR. São envolvidos no projeto acadêmicos e cinco professores do curso de Moda da UEM e também outras instituições da área de confecção de Cianorte, que interagem por meio de doações com o projeto.

O uso de uma metodologia como base é de suma importância quando se pensa em produtos de design ou moda. Segundo Keller (2004), a utilização de metodologias específicas no desenvolvimento de produtos é cada vez mais utilizada na moda, uma vez que o design pode trazer valores e inovações que se adequam a diversos produtos de moda.

Utilizar-se de uma metodologia no desenvolvimento de produtos, torna o processo mais ágil e eficaz, servindo também como suporte para o designer. (CARDOSO; PICOLI, 2013). Rech (2002), afirma que quando um produto é desenvolvido a partir de um método, o processo de desenvolvimento atinge um melhor desempenho e eficácia, quando comparado a um produto desenvolvido de maneira empírica.

¹ Graduanda em Moda, Departamento de Design e Moda da Universidade Estadual de Maringá.

² Mestre em Design, Departamento de Design e Moda da Universidade Estadual de Maringá.

³ Mestre em Engenharia de Produção, Departamento de Design e Moda da Universidade Estadual de Maringá.

Materiais e Métodos

Este artigo apresenta o processo metodológico adotado no desenvolvimento de produtos vinculados ao projeto “Desenvolvimento e Produção de Vestuário *Sleepwear* para as idosas do recanto dos Velhinhos de Cianorte – PR”. Foi realizado um levantamento bibliográfico acerca das metodologias para o desenvolvimento de produtos de design e de design de moda, na sequência discute-se sobre os procedimentos adotados conforme as especificidades do projeto *sleepwear*. Os materiais são os arquivos, fichas e imagens que documentam o projeto.

Metodologias em design de produto e design de moda – métodos e técnicas

Metodologia de Bruno Munari em design de produto

Estuda-se aqui a metodologia de Munari (2000), que comparada a uma receita de arroz verde, define doze operações necessárias para o desenvolvimento do produto. Na Figura 01 apresentam-se as doze operações adotadas na metodologia de Munari.

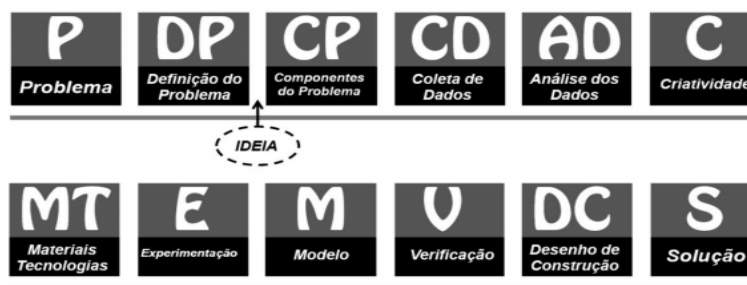


Figura 01: Etapas da Metodologia de Bruno Munari (2000).
Fonte: Cardoso, Picoli (2013)

P (Problema): a primeira etapa a ser tomada no processo metodológico de Munari (2000) é encontrar o problema que precisa ser solucionado. A partir de um problema definido é muito mais fácil projetar um produto, pois há uma delimitação de onde o design pode ser inserido a fim de solucionar o problema.

DP (Definição do Problema): nesta etapa, deve-se delimitar o problema e determinar com quais assuntos se pretende trabalhar. (CARDOSO; PICOLI, 2013). É nesta etapa, também, que delimitam-se os objetivos, e ajudam a definir os materiais de pesquisa. (MUNARI, 2000).

CP (Componentes do Problema): a separação em áreas, dos componentes do problema, simplifica sua resolução. Por exemplo, separar em público alvo, materiais, objetivo etc., pode ser uma das divisões adotadas para o direcionamento da pesquisa e delimitação de tempo.

CD (Coleta de Dados): após a divisão dos componentes do problema, é necessário que seja feita a coleta de dados de cada um deles, ou seja, arrecadar informações úteis sobre cada composto do problema, buscando solucioná-los.

AD (Análise de Dados): depois de feita a coleta de dados, o próximo passo é a análise desses dados, selecionando o que pode ser útil para a solução dos problemas e descartando o que não será útil.

C (Criatividade): é nesta etapa em que começa-se a trabalhar a solução do problema. Segundo Cardoso e Picoli (2013), é a coordenação criativa e como esta



será usada para solucionar todas as etapas acima que traz a solução do problema geral.

MT (Materiais e Tecnologias): nesta etapa é feita outra coleta de dados, desta vez focada nos materiais e tecnologias arrecadados na primeira coleta de dados. É aqui que serão definidos os materiais para a próxima etapa, visando à materialização do produto.

E (Experimentação): com a função de potencializar a experimentação de novos materiais e em novas situações, é nesta etapa que começa a solução de problemas, por meio de testes de materiais e tecnologias.

M (Modelo): com a experimentação e testes de materiais e tecnologias, resulta em um modelo, ficando explícita a diminuição de riscos e a possível solução dos problemas verificados acima.

V (Verificação): apresentam-se aqui os modelos produzidos para a verificação, com o objetivo de obter a adequação e eficácia dos requisitos exigidos.

DC (Desenho de Construção): após a verificação do modelo, pode-se começar os desenhos de construção que encaminharão o desenho do produto final.

S (Solução): após todas essas etapas construídas e a solução de todos os problemas, o desenvolvimento do produto chega ao fim, com a criação de um produto que atenda a todas as especificidades antes conceituadas.

O processo de desenvolvimento de produtos de moda segundo a metodologia de Celeste Montemezzo

Segundo Montemezzo (2003), a metodologia usada para que o desenvolvimento de produtos ou o processo de desenvolvimento de produtos (PDP) tenha a maior eficácia e atinja as necessidades exigidas é um emaranhado de atividades com o fim de identificar as necessidades e, conseqüentemente, oportunidades de mercado e aplicar nas especificações dos produtos, contemplando também os valores estéticos e simbólicos. Montemezzo (2003) define diretrizes essenciais para o desenvolvimento de produtos de moda:

- Tratando-se de metodologias de projetos, deve-se levar em consideração a flexibilidade e agilidade para com o método, considerando a necessidade de adaptação, devido ao dinamismo e velocidade cuja área do desenvolvimento de produto é exercida;
- Deve-se conhecer o público alvo intrinsecamente, levando em consideração seu comportamento e o valor emocional e sensorial que tem para com o produto de moda;
- Estabelecer um canal de comunicação com o consumidor/usuário, relacionando as tendências estéticas de moda e socioculturais em uma linguagem que atraia o consumidor;
- Produzir com preocupação na ergonomia, já que produtos de vestuário exigem conforto e toque agradável, devido à interação direta com o corpo humano.

Sequência metodológica do projeto *sleepwear*

Descreve-se aqui a sequência metodológica, focada no desenvolvimento de produto de moda *sleepwear*, utilizada no projeto de extensão "Desenvolvimento e produção de vestuário *sleepwear* para as idosas do Recanto dos Velinhos de Cianorte – PR".

Primeiramente foi feita uma reunião para a definição de objetivos e diretrizes do projeto, e estabeleceu-se a problemática **“De que forma desenvolver vestuário *sleepwear* adequado às necessidades de idosas?”**; após esta etapa, passa-se a fase de pesquisas bibliográfica sobre os mais diversos assuntos vinculados à moda e a idosos com o fim de estabelecer os problemas, dentre esses assuntos, que precisavam ser solucionados. Posteriormente houve a visita ao campo, onde todos os participantes do projeto puderam fazer a pesquisa de campo, observando a rotina da instituição, tanto das cuidadoras quanto das idosas, e entrevistando a responsável pela instituição.

Após a pesquisa de campo, foi possível delimitar os componentes do problema e redigir um questionário, aplicável, com perguntas fechadas e com a utilização do método *Photo Elicitation Technique* (PET), método criado em 1957 por Collier, que, por meio de fotografias ou imagens pré-selecionadas pelo entrevistador, torna possível a real identificação pelas idosas (COLLIER, 1957). Somando os resultados dos questionários com as pesquisas bibliográficas, foram produzidos artigos, com assuntos como: design inclusivo, ergonomia, consumo, modelagem e moda.

Após a primeira etapa concluída, segue a definição das diretrizes do projeto de produto, na qual por meio de pesquisas e definições dos temas e subtemas foram criados *briefings*, e a produção do painel semântico com a aplicação dos requisitos funcionais e estéticos, e as mostras de alguns materiais que serão utilizados, obtidos por meio da prospecção de apoio e doação, explicitados na Figura 02 abaixo.



Figura 02: Painel Semântico. Fonte: da autora, (2014).

Após a análise e organização dos materiais doados começou-se a produção de geração de alternativas, por meio de desenhos. Ao serem selecionados os desenhos, foram feitas as modelagens, riscos, cortes e produção dos protótipos, para serem levados ao Recanto dos Velhinhos para que as idosas pudessem provar, nos proporcionando a observação dos ajustes e correções necessárias.

Com isso, chega-se à fase da produção do vestuário *sleepwear*, proporcionando a pesquisa para a próxima etapa, focada na criação da marca direcionada ao produto de vestuários *sleepwear* para idosos.

Conclusões

Em suma, o presente artigo evidencia, por meio de análise das metodologias de desenvolvimento de produtos de design de Munari (2000) e de Montemezzo (2003), ambas com aspectos aplicados à metodologia adotada no desenvolvimento de



vestuário *sleepwear* para idosos, que a adoção de metodologias torna o desenvolvimento do produto mais eficaz e direcionado. Entretanto, devido ao produto de vestuário *sleepwear* ser um produto que envolve tanto a moda quanto o design, as metodologias facilmente se mesclam e se adaptam, não sendo possível delimitar apenas uma que seja coerente a este assunto. Isso torna perceptível como o design e a moda são intrinsecamente ligados no desenvolvimento de produto, sendo um dependente do outro. Logo, a mesclagem de metodologias é enriquecedora para o desenvolvimento de um bom produto de moda, com ambos os atributos.

Referências

CARDOSO, Cilene Estol; PICOLI, Julia. **Metodologia de projeto de Bruno Munari aplicada ao design de superfície de moda**. 2013. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/9-Coloquio-de-Moda_2013/COMUNICACAO-ORAL/EIXO-2-EDUCACAO_COMUNICACAO_ORAL/Metodologia-de-projeto-de-Bruno-Munari-aplicada-ao-design-de-superficie-de-moda.pdf>. Acesso em: 15 maio 2014.

OLLIER, J. Photography in anthropology: a report on two experiments. **American Anthropologist**, New Series, v.59, n. 5, oct., 1957.

KELLER, Jacqueline. **Proposta de Metodologia para o desenvolvimento de produto de moda utilizando métodos de planejamento de coleção e design**. Revista Moda-palavra 3. Florianópolis: Udesc/Ceart, novembro, 2004

MONTEMEZZO, Maria Celeste F. S. **Diretrizes Metodológicas para o Projeto de Produtos de Moda no Âmbito Acadêmico** - Dissertação de Mestrado. Bauru, 2003. 98f. Universidade Estadual Paulista (UNESP).

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

RECH, Sandra. Regina. **Moda: por um fio de qualidade**. Florianópolis: UDESC, 2002.