

VESTUÁRIO PARA BEBÊS: ESTÍMULOS POR MEIO DO DESIGN

Orientador: TISSIANI, Karina

Pesquisador: RODRIGUES, Charlei dos Santos

Curso: Design

Área de conhecimento: Área das Ciências Sociais Aplicadas

O *design* é uma ferramenta que procura melhorar a vida das pessoas, produzindo produtos que atendam desde necessidades básicas até seus desejos de consumo, proporcionando, assim, bem estar e satisfação aos usuários. Dessa forma, o *design* pode propiciar diversas experiências que levem benefícios às pessoas, tornando seu cotidiano mais prático, divertido ou, até mesmo, mais proveitoso. O estudo teve como objetivo desenvolver peças do vestuário que proporcionem estímulos cognitivos e psicomotores a bebês de 6 a 24 meses de vida. A relevância do projeto ocorre pelo fato de que é nos primeiros anos de vida da criança que ela mais aprende, formando seu caráter e personalidade, e desenvolvendo diversas habilidades. No processo de desenvolvimento infantil, destaca-se que o primeiro objeto que o bebê tem contato são as roupas, assim, considera-se pertinente trabalhar os estímulos cognitivos e psicomotores nas peças do vestuário. Perante esse contexto, o estudo foi direcionado às pesquisas bibliográficas que visaram ressaltar o *design* e o processo de desenvolvimento infantil, também foi desenvolvida uma pesquisa prática utilizando a metodologia de desenvolvimento de projeto de Löbach. Como resultado, foram desenvolvidos agrupamentos das faixas etárias que apresentavam as mesmas necessidades em determinados meses, resultando no desenvolvimento de cinco modelos femininos e cinco modelos masculinos. De forma geral, as peças procuraram atender às necessidades básicas do bebê, além de proporcionar experiências que estimulam suas habilidades cognitivas e psicomotoras, criando oportunidades para que o indivíduo potencialize suas habilidades.

Palavras-chave: Vestuário. Moda. Bebê. Estímulos cognitivos. Psicomotores.

karina.tissiani@unoesc.edu.br

danielcharlei@bol.com.br