

STEAM como proposta criativa para o desenvolvimento de coleção *wearable* para o público infantil

Perini, Anerose; Ms.; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, aneperini@gmail.com¹
Olivete, Ana Luiza; Ms.; Universidade da Beira Interior, nalu.moda@gmail.com²
Cândido, Luis. A.; Dr.; Universidade Federal do Rio Grande do Sul, candidato@ufrgs.br³

RESUMO

O objetivo deste artigo é explorar as possibilidades de criação de uma coleção de moda por meio da abordagem STEAM, que se refere à integração das áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática. Para alcançar esse objetivo, a metodologia deste estudo baseia-se em pesquisa documental qualitativa, com a apresentação final de uma coleção que incorpora as técnicas aprendidas durante o processo de criação.

Quando a arte é integrada ao STEM, Guyotte et al. (2014) afirmam que a criatividade e a inovação podem se tornar diferenciais em projetos criando novas narrativas. Na moda, projetos relevantes que utilizam conhecimentos transdisciplinares têm ganhado destaque no meio acadêmico e podem ser aplicados em peças vestíveis comerciais após testes.

A estética do tempo constrói singularidades, conforme proposto por Lipovetsky e Serroy (2015). As subjetividades de cada pessoa e seus individualismos traçam paralelos para a criação dos designers, que buscam tanto informações *high tech* quanto o desenvolvimento de designs únicos e passíveis de serem adaptados ou personalizados pelo usuário.

¹ Doutoranda em Design e Tecnologia na UFRGS (2021), Mestre em Design Estratégico, pela instituição UNISINOS (2015). Especialista em Moda, Criatividade e Inovação pelo Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial - RS, SENAC/RS (2009). Graduação em Tecnologia em Moda e Estilo pela Universidade de Caxias do Sul (2006). Professora em Design no Centro Universitário Ritter dos Reis – UNIRITTER.

² Graduada em Estilismo em Moda (Universidade Estadual de Londrina, 2001), com Pós-Graduação em Marketing de Moda (Universidade Anhembi Morumbi, 2005) e Mestrado em Design de Moda (Universidade da Beira Interior - Portugal, 2013) com foco têxtil. Possui vasta experiência docente, atuando em instituições como Faculdade ITEC-AD1 Moda e Design, IESB, Centro Universitário Senac e Instituto Federal de Brasília.

³ Possui graduação em Desenho Industrial (Projeto de Produto), Mestrado e Doutorado em Ciência e Tecnologia dos Materiais pelo Programa PPGE3M/UFRGS. Professor Associado no curso de design de produto (DEG/FA/UFRGS), Professor do Programa de Pós-Graduação em Design (PgDESIGN/UFRGS). Pesquisador no Laboratório de Design e Seleção de Materiais (LDSM/UFRGS). Coordenador do Laboratório de Modelos e Protótipos da Faculdade de Arquitetura (ARQ/UFRGS). Consultor ad hoc do comitê assessor em Design da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (AUD/FAPERGS).

projeto e as características dos produtos para estimular a criatividade. Buscou-se também incorporar tecnologias vestíveis em peças que atendam aos requisitos estruturados no projeto, resultando em uma coleção composta por 13 looks e acessórios. Além disso, foram considerados aspectos como ergonomia e visibilidade do público-alvo. Por fim, apresenta-se uma coleção que utiliza recursos como LEDs, interruptores têxteis, tecido condutor e fios condutores, de fácil aplicação no protótipo final.

Os autores utilizados nesta pesquisa são Cho (2010), Seymour (2008) e Winder (2008) para questões relacionadas a wearables e sensores. Para explorar o tema STEAM e a criatividade em projetos de design, foram consultados os trabalhos de Guyotte et al. (2014), Pepler (2013) e Kindlein Junior, Bressan e Palombini (2021). Em relação à coleção de moda e coleção de produtos, foram consideradas as contribuições de Choklat (2012) e Treptow (2014).

Palavras-chave: indústria de confecção; sustentabilidade ambiental; cadeia produtiva.

