

O ENSINO DE ERGONOMIA EM UM CURSO DE DESIGN DE MODA

Marly de Menezes Gonçalves¹

RESUMO

Este texto apresenta a disciplina de *Ergonomia Aplicada à Moda*, dentro do curso de Design de Moda, ministrado na Universidade Anhembi Morumbi. Será relatada uma breve introdução à origem dos conceitos da ergonomia, seguida da explanação sobre a criação da disciplina dentro do curso e, finalmente, a descrição da ementa, dos objetivos e dos conteúdos programáticos, aplicados em atividades específicas ao longo do semestre. A exposição de cada exercício, que emprega os conceitos inerentes às *Metodologias Ativas*, permitirá ao leitor compreender como a disciplina de *Ergonomia* é oferecida ao aluno de Design de Moda, possibilitando a este desenvolver seu repertório acadêmico, utilizando os princípios ergonômicos de *conforto, segurança e eficiência* como diferenciais no seu desenvolvimento profissional.

108

Palavras-chaves: Ergonomia. Design de Moda. Ensino.

¹ É doutora na área de Design e Arquitetura pela FAU/USP. Leciona as disciplinas da área de Ergonomia na Universidade Anhembi Morumbi nos cursos Design de Moda e Design Digital. Atua como arquiteta e *designer* de interiores em escritório próprio.

E-mail: arqmarlydemenezes@gmail.com | Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5583578090993784>

Revista ENSINARMODE, Florianópolis, Vol. 1, N. 1, Outubro 2017 - Janeiro 2018, p. 108-120.

DOI: <http://dx.doi.org/10.5965/25944630112017108> | ISSN 2594-4630

1 INTRODUÇÃO À ERGONOMIA

É interessante perceber como desde os primórdios a ergonomia está presente em todas as atividades relacionadas ao ser humano. Tanto ao fazer suas primeiras ferramentas para caça e defesa como ao utilizar peles para proteger o corpo de espinhos e intempéries ou, ainda, escolhendo espaços para abrigar-se e conviver com os demais, o homem utilizou, de forma empírica os conceitos inerentes à ergonomia.

Ao analisar a História, é possível verificar como os conceitos de ergonomia foram incorporados pelas sociedades em virtude da preocupação de médicos e sanitaristas em relação à qualidade de vida dos trabalhadores. Antoine Laville, por exemplo, relata no artigo *Referências para uma história da ergonomia francófona* que as condições laborais eram determinantes para o estado de saúde dos operários. E diz o seguinte:

Na Idade Média, Armand de Villeneuve se interessou pelas condições de trabalho e, em particular, pelos fatores ambientais, tais como calor, a umidade, as poeiras, as substâncias tóxicas, para vidreiros, ferreiros, fundidores, tintureiros, e a iluminação e o sedentarismo para notários. (LAVILLE, 2007, p. 22)

109

Os relatórios realizados por profissionais que lidavam com os trabalhadores do período da Revolução Industrial atestavam que a transformação dos meios de trabalho, com a passagem do artesanal para a linha de produção industrial, agravou as condições de saúde do proletariado.

Médicos como o italiano Bernardino Ramazzini (considerado o pai da medicina do trabalho) e os franceses Philibert Patissier (pioneiro da inspeção no trabalho) e Louis-René Villermé (propositor de leis de proteção ao trabalhador) são alguns exemplos de profissionais precursores na investigação dos efeitos nocivos que podem ser evitados com os estudos da ergonomia (LAVILLE, 2017, p. 23).

Ao longo do século XX, os estudos da ergonomia foram evoluindo gradualmente, na medida em que novas tecnologias foram sendo incorporadas ao cotidiano, aumentando as buscas por melhor desempenho na realização das mais variadas tarefas.

Segundo Itiro lida, primeiro professor a ministrar a disciplina de *Ergonomia*, no ensino de Engenharia de Produção, na Universidade de São Paulo,

A ergonomia tem uma visão ampla, abrangendo atividades de planejamento e projeto, que ocorrem antes do trabalho ser realizado, e aqueles de controle e avaliação, que ocorrem durante e após esse trabalho. Tudo isso é necessário para que o trabalho possa atingir os resultados desejados (IIDA, 2005, p. 2).

Em função da complexidade das áreas de atuação da ergonomia, é possível identificar três grandes domínios da interação entre o homem e as atividades exercidas ao longo do dia. São elas:

- a *ergonomia física*, que utiliza os conceitos da antropometria para estudar postura, manuseio e todos os movimentos que envolvam as atividades humanas, assim como o projeto de seus espaços físicos;
- a *ergonomia cognitiva*, que estuda a relação do homem e a suas reações motoras promovidas, por exemplo, pela compreensão do uso de sistemas pela percepção e pela memória, examinando a interação homem-máquina;
- e a *ergonomia organizacional*, que analisa a disposição dos processos de realização de atividades, como, por exemplo, o desenvolvimento do trabalho colaborativo e a gestão de qualidade.

Dessa forma, é possível perceber que a ergonomia é uma área do saber em constante mutação e aprimoramento, devido às constantes alterações da relação do homem com as atividades cotidianas realizadas ao longo do tempo.

2 A ERGONOMIA E O ENSINO DE DESIGN DE MODA

Dentre as várias definições de *ergonomia*, este texto destacará o termo postulado pela **ABERGO**, Associação Brasileira de Ergonomia. Segundo a entidade, a ergonomia é o estudo “das interações das pessoas com a tecnologia, a organização e o ambiente, objetivando intervenções e projetos que visem melhorar, de forma integrada e não-dissociada, a segurança, o conforto, o bem-estar e a eficácia das atividades humanas” (ABERGO, 2004).

Observando a definição, é fácil detectar e destacar, nesse contexto, as várias áreas abrangidas na realização de atividades inerentes ao design de moda, desde a modelagem, até o atendimento do usuário com suas necessidades e anseios, passando pelos postos de trabalho e pelas áreas de venda.

Conscientes da importância da área de ergonomia para a formação dos futuros designers de moda, um grupo seletivo de professores, liderado pela profa. Ma. Eloize Navalon, elaborou o curso de Design de Moda da Universidade Anhembi Morumbi em 2007, incluindo na grade curricular a disciplina de *Ergonomia Aplicada à Moda*.

A ementa da disciplina descreve de forma abrangente os fundamentos da ergonomia, propiciando a atualização da matéria a ser abordada conforme o desenvolvimento da área de moda. Assim, permite-se ao docente trabalhar o conceito que

Estuda a adequação dos objetos culturais ao homem, considerando os estudos ergonômicos de fisiologia, percepção, cognição e memória, antropometria dinâmica e estática, manejo, controles e displays. Analisa os ciclos de interação e percepção, cenários de uso, rotinas e interpretações. Aborda métodos de avaliação e mensuração, centrado no usuário de projetos de design. (Ementa de disciplina)

Para atender aos conceitos da ementa, relacionando a área de ergonomia às atividades desenvolvidas pelo designer, os objetivos da disciplina contemplam, em primeiro lugar, a conscientização do aluno sobre a relevância do estudo da ergonomia, sobretudo na concepção de produtos do Design de Moda, esclarecendo a extensão de atuação do profissional. Ao conhecer o surgimento do campo da ergonomia e as transformações nos paradigmas da área de moda, o aluno compreende a evolução e interação que existem entre as duas áreas do saber.

Aliada à disciplina de *Modelagem*, essa matéria proporciona aos discentes compreender o estudo da *Ergonomia Física* sob o ponto de vista do corpo do usuário e seus conceitos nas diferentes visões e características básicas do produto ergonômico, oferecendo aos estudantes o entendimento da interdisciplinaridade do curso. No conteúdo da disciplina, os conhecimentos de antropometria são direcionados, com destaque à área de modelagem. Ademais, incluem também noções da relação do corpo humano com o espaço de trabalho no uso de maquinário, por exemplo, assim como observações sobre espaços de exposição e venda de produtos.

A *ergonomia*, seja ela *cognitiva*, seja *organizacional*, tem seus conceitos contemplados pelos objetivos da disciplina ao propor conceber produtos de moda ergonômicos, atendendo a questões de sustentabilidade e acessibilidade, como

também estabelecendo os requisitos e as metas de usabilidade para produtos do vestuário, decorrentes da experiência do usuário.

Dentro dos conteúdos da disciplina, o docente procura discutir conceitos sobre protótipos e suas aplicabilidades. São observadas as escalas de produção, viabilizando modelos de baixa fidelidade, com o intuito de discutir questões ergonômicas e cognitivas por meio de métodos de aplicação de testes de usabilidade à área do Design de Moda. Como forma de despertar os estudantes para a pesquisa de novas tecnologias, os professores os orientam a conhecer os aspectos ergonômicos implicados na interação com dispositivos móveis – *wearables*. E, por fim, os objetivos da disciplina procuram relacionar as questões estéticas, ergonômicas e funcionais no desenvolvimento de projetos da área do Design de Moda, buscando, a cada novo semestre, atualizar a matéria de acordo com as necessidades do mercado profissional relacionado ao curso em questão.

3 A DISCIPLINA *ERGONOMIA APLICADA À MODA*

Dentro do projeto pedagógico do curso de Design de Moda, da Universidade Anhembi Morumbi, a disciplina de *Ergonomia Aplicada à Moda* está inserida no quarto semestre do curso. É quando os estudantes desenvolvem um projeto relacionado ao macrotema “Design de Moda e Cultura Brasileira”.

O rol de disciplinas que constituem este semestre é o seguinte: *Cultura Brasileira*, abordando temas antropológicos embasados em autores como Darcy Ribeiro e Gilberto Freire; *Moda Contemporânea*, que desenvolve o trabalho de reflexão sobre as questões da cultura nacional, relacionando-as ao futuro do design e da moda; *Metodologia Projetual*, na qual o aluno é estimulado a conhecer os vários métodos para a elaboração de um projeto dentro da área de moda; *Modelagem Básica*, que instrumentaliza o futuro designer na construção dos produtos de moda por meio do aprofundamento técnico das várias técnicas de corte e costura; e, por fim, *Ergonomia Aplicada à Moda*, que promove a reflexão sobre o corpo, o espaço, a área de atuação e o usuário (NAVALON, 2010, p. 7).

O conteúdo da disciplina de *Ergonomia Aplicada à Moda* é desenvolvido utilizando as *Metodologias Ativas* que estimulam o estudante a adquirir seu conhecimento por meio da sua participação e do seu envolvimento tanto na

apreensão do que é o problema a ser superado como na busca de soluções em si, visando atender aos anseios e às necessidades do usuário.

Segundo Pablo Farias, o uso das metodologias ativas no ensino superior tem “o objetivo de formar profissionais independentes, críticos e formadores de opinião” (FARIAS *et al.*, 2015, p. 145). Dessa forma, a disciplina atende aos conceitos inerentes à ergonomia e aos produtos de moda.

São sete os princípios que norteiam as metodologias ativas: o aluno é o centro do processo de aprendizagem; a autonomia; a problematização da realidade; a reflexão; o trabalho em equipe; a inovação; e o professor como mediador (DIESEL *et al.*, 2017, p. 278).

Ao longo do semestre, o conteúdo da disciplina é apresentado ao grupo de discentes com aulas expositivas e dialogadas. Nessas oportunidades, a matéria é exibida no início de cada aula e, na sequência, é apresentada uma situação problemática, para discussão em pequenos grupos. Assim, os alunos podem ser agentes do seu próprio desenvolvimento educacional, aplicando o tema da aula em situações a serem enfrentadas pelos futuros designers.

Empregando os princípios das metodologias ativas para a realização das atividades, os alunos são estimulados a utilizarem processos de: (a) pesquisa teórica, por meio de levantamento bibliográfico, buscando os referenciais para fundamentar os conceitos de ergonomia relativos ao mundo da moda; (b) pesquisa imagética, para que o grupo possa formar uma biblioteca de imagens sobre biótipos e compreender a importância da (re)construção de formas através da modelagem; e (c) pesquisa de campo, para que o aluno tenha conhecimento das relações do usuário com o seu projeto, aplicando o teste de usabilidade. Todas as atividades previstas nesses processos têm o professor como mediador, agindo de forma a “provocar, desafiar ou ainda promover as condições de construir, refletir, compreender, transformar, sem perder de vista o respeito, a autonomia e dignidade deste outro (aluno)” (DIESEL *et al.*, 2017, p. 278).

4 O CONTEÚDO DA DISCIPLINA DE ERGONOMIA APLICADO POR MEIO DA REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES RELACIONADAS À MODA

Sendo o termo ergonomia desconhecido da maioria dos alunos, os exercícios aplicados à área de moda têm como objetivo principal elucidar o

estudante da importância do estudo do corpo e das suas relações com o espaço e com o produto de moda.

Apesar de os alunos do quarto semestre terem passado por experiências de construção de peças vestíveis, é nesse período que a valorização das bases da modelagem se concretiza no desenvolvimento de uma coleção. É nesse sentido que os alunos são instigados a trabalhar o produto de moda, levando em consideração o conforto do seu usuário, o aproveitamento de matéria-prima e a sua produção seriada.

Como explicou Cristiane Santos:

Se partimos dos pressupostos de que o vestuário é intrínseco à vida humana e que o objetivo principal da ergonomia é adaptar o que está à volta dos seres humanos às suas necessidades, é válido justificar também a adaptação das roupas, de forma que elas ofereçam conforto, mobilidade, bom caimento, segurança e ainda sejam confortáveis para o usuário. (SANTOS, 2009, p. 43)

A disciplina *Ergonomia Aplicada à Moda* é composta por seis exercícios, com graus de complexidade gradativos e diferenciados, buscando aproximar o estudante das principais questões relativas tanto à ergonomia, quanto à moda.

As questões da Ergonomia Física são abordadas no primeiro e no segundo exercícios que utilizam os princípios da antropometria (Figura 1).

Figura 1 – Exercício de antropometria – levantamento de medidas.



Fonte: acervo da autora.

No primeiro exercício, que tem como título “*O corpo*”, é realizado o levantamento antropométrico do grupo de alunos da sala, divididos em homens e mulheres. É realizada uma amostragem de três pessoas por grupo, por meio da qual são levantadas as medidas do mais baixo, do mediano e do mais alto de cada grupo. A mensuração é feita com os modelos em pé e sentados, com o objetivo de comparar às tabelas já existentes no mercado, verificando se as medidas nacionais correspondem à realidade da sala. Finalizado o levantamento antropométrico, são calculados os percentis de 5%, 50% e 95% – respectivamente, os mais baixos, os medianos e os mais altos. Isso é feito para que os alunos entendam como as tabelas são elaboradas e possam utilizar corretamente os dados fornecidos.

No Laboratório de Costura e Modelagem da instituição é realizado o segundo exercício antropométrico, denominado “*O meu espaço de*”, que tem como principal foco conscientizar os alunos da importância da postura na realização da atividade laboral, examinando em cada maquinário as relações do corpo durante a elaboração dos produtos de moda. Como alguns dos conceitos de ergonomia passam por segurança, conforto, processos de produção, dentre outros, nessa atividade os estudantes, que já realizam alguma atividade profissional são convidados a dar depoimentos sobre as condições de trabalho vivenciadas, discutindo como o setor pode melhorar a relação entre funcionários e demandas a serem cumpridas pelas empresas.

O terceiro exercício é o “*Bios*”. Está diretamente relacionado à disciplina de Modelagem. Procura estudar os biótipos como modo de observar as formas dos corpos da população brasileira, utilizando como base o artigo “Corpo feminino: a diversidade das formas brasileiras”. Seguindo as indicações da metodologia ativa, é utilizado o método de “*sala de aula invertida*”, no qual o aluno é orientado, antes de adentrar à classe, a se relacionar com o tema que será abordado no transcórre do encontro. Assim, é disponibilizado o *link* do artigo referenciado; solicita-se que os alunos leiam o texto e apontem impressões e dúvidas. O texto é discutido em aula. Assimilado seu conteúdo, é proposto um exercício de pesquisa imagética no laboratório de informática, onde grupos constituídos por dois ou três alunos procuram – com imagens de artistas, esportistas e pessoas conhecidas dos meios de comunicação – representar cada biótipo.

Apesar de parecer simples, o exercício força os estudantes a observarem os corpos que, por serem conhecidos, algumas vezes não representam o estereótipo a que estão relacionados pela grande mídia. Ou seja, corpos que são divulgados como amulheta, ao serem estudados, são percebidos como retangulares. Outro elemento estudado nesse exercício é a relação do corpo com a roupa, que possibilita “modelar” um físico por meio de cortes e recortes, concluindo que o designer de moda, por meio da modelagem, pode alterar visualmente a silhueta de uma pessoa.

Os métodos de avaliação e mensuração centrados no usuário são estudados a partir do quarto exercício, apelidado de “*Qual o critério?*”, embasado no texto de Pierre-Henri Dejean e Michel Naël, “Ergonomia do Produto” (2007). No artigo são abordados os sete critérios ergonômicos pelos quais os produtos de moda devem ser avaliados para atender às necessidades do usuário.

Para os autores,

Nem sempre é simples satisfazer o conjunto dos critérios, e isso pode exigir uma postura ética. A simplicidade de uso não pode ser concebida em detrimento da segurança, a impressão de conforto que coloca em risco a saúde no longo prazo, o prazer por meio da facilidade, a satisfação de uma população às custas de outra. A ergonomia tem a obrigação de participar do desenvolvimento sustentável que só retém soluções que não penalizem ninguém, no presente e no futuro. (DEJEAN; NAËL, 2007, p. 396).

O texto de Dejean e Naël é exposto no início da aula por meio de uma apresentação digital. Nesse momento, o professor enfatiza os pontos principais do capítulo, de modo que a classe tenha repertório para realizar a atividade. Eis os critérios: segurança, eficácia, utilidade, tolerância de erros, primeiro contato, conforto e prazer. Os alunos devem selecionar imagens que correspondam a cada item. Como existem peças que atendem a mais de um critério, é necessário que o aluno utilize o conceito que mais se ajuste ao objeto, pois a imagem não pode ser repetida. Dessa forma, o estudante é levado a desenvolver argumentos que possam justificar cada opção.

O quinto exercício, “*Peça afetiva*”, está relacionado à *ergonomia cognitiva* e ao estudo do *design emocional*, com base na frase de Donald Norma, na qual ele esclarece que

a cognição interpreta o mundo, levando a aumentar a compreensão e o conhecimento. O afeto, que inclui emoção, é um sistema de julgamento do

que é bom ou mau, seguro ou perigoso. Isso cria juízos de valor que nos permitem sobreviver melhor. (NORMAN, 2008, p. 40).

Nesse exercício, o aluno deve trazer para a faculdade uma peça vestível que possua no armário e com a qual haja um envolvimento afetivo que o impede de se desfazer dela. De acordo com o tamanho da turma, as equipes são separadas em grupos com no máximo seis componentes, para que todos os membros possam apresentar suas peças aos demais, enfatizando a importância do objeto estudado. A cada apresentação realizada, os demais membros escrevem suas impressões sobre a peça exibida, sob o olhar de um consumidor. Ao final, o grupo desenvolve um relatório descrevendo e interpretando sua percepção para cada peça exposta.

Esse trabalho tem o objetivo de analisar o consumo de moda sob a ótica dos conceitos do design emocional, que são o visceral, o comportamental e o reflexivo. Relacionam-se ao comportamento e envolvem o ato da compra de um produto de moda.

E o último exercício realizado na disciplina de *Ergonomia Aplicada à Moda* está relacionado diretamente com o usuário a ser atendido pelo trabalho desenvolvido pelo “*Projeto interdisciplinar*” do quarto semestre. O objetivo desse exercício é estudar os requisitos e as metas de usabilidade para produtos do vestuário, tendo o foco centrado na experiência do usuário.

A escolha da peça dependerá do momento em que o projeto estiver sendo realizado. Se o processo de criação da coleção do “*Projeto interdisciplinar*” coincidir com o momento da realização do teste de usabilidade da disciplina de *Ergonomia*, o grupo escolhe uma peça protótipo idealizada para a coleção. Caso as disciplinas não estejam alinhadas em virtude de feriados, por exemplo, cada grupo deve adquirir em brechós um item de vestuário que tenha relação com o usuário para o qual a coleção será desenvolvida.

De posse da peça, o grupo prepara o questionário para realizar o teste de usabilidade com cinco pessoas que retratem o perfil do usuário. Nessa atividade, os alunos necessitam ir a campo e realizar a pesquisa para verificar o comportamento do seu público. As entrevistas devem ser gravadas para que, além da análise das respostas ao questionário, toda a expressão corporal do usuário diante da peça possa ser avaliada, na medida em que, ao fazer as entrevistas, a maioria dos respondentes sente-se em avaliação e, por isso, nem sempre declara as suas reais

sensações, respondendo de acordo com o que acredita ser o desejo do entrevistador. Com os dados apurados por essa pesquisa de campo, os alunos podem desenvolver o projeto embasado nos anseios e desejos e do público para o qual a coleção foi destinada.

Ao final do semestre, os alunos compreendem as competências da área de ergonomia e a sua importância para o desenvolvimento do profissional da área de moda que busca o conforto, a segurança e eficiência na produção de seus produtos.

5 CONCLUSÃO

A ergonomia é uma área do conhecimento que atua em diversos campos, como a Medicina do Trabalho, a Fisiologia, a Psicologia, a Sociologia, a Engenharia, a Arquitetura e o Design, promovendo a adaptação do homem a todas as atividades desempenhadas ao longo do dia.

O estudo da ergonomia tem acompanhado a evolução no uso que as pessoas fazem de máquinas e tecnologias, sempre priorizando a segurança, a eficiência e o conforto, objetivando o bem-estar e a melhoria das condições de realização dos processos essenciais ao comportamento humano.

Para a área do Design de Moda, a ergonomia está diretamente relacionada à elaboração do produto de moda, na medida em que toda a atividade relacionada ao mundo *fashion* procura promover o conforto do usuário e a comodidade do uso de maquinários, de ferramentas e do espaço destinado à exposição de produtos.

Ao longo da disciplina de Ergonomia Aplicada à Moda, o conteúdo programático explora os nichos em que as duas áreas, Moda e Ergonomia, têm uma relação estreita e relevante. Isso é feito para que os futuros designers de moda possam compreender como os conceitos ergonômicos *físicos e organizacionais*, aplicados às diversas áreas de atuação da moda, podem colaborar para construção de ambientes de trabalho mais confortáveis ao trabalhador. O resultado é mais comodidade e eficiência no manuseio de equipamentos e na utilização de produtos com risco para a saúde. Prioriza-se, também, espaços das lojas destinados aos usuários especiais, como os cadeirantes e o consumidor *plus size*, por exemplo.

Com relação à *ergonomia cognitiva*, os exercícios promovidos pela disciplina têm como meta que os alunos sejam capazes de perceber os anseios e as necessidades do usuário, utilizando os princípios de desenvolvimento de uma coleção, com o objetivo de promover a satisfação do homem com seu próprio corpo.

Ao trabalhar a disciplina de *Ergonomia* em um semestre, acompanhada por matérias como *Modelagem Básica*, *Cultura Brasileira*, *Metodologia Projetual* e *Moda Contemporânea*, os conceitos da disciplina são naturalmente absorvidos pelos estudantes, na medida em que todo o semestre o mesmo tema é abordado sob perspectivas diferenciadas. E, dessa forma, os processos aqui apresentados para a construção dos conhecimentos dos alunos permitem ao futuro designer de moda uma visão ampla do seu campo profissional de atuação.

REFERÊNCIAS

DEJEAN, P.; NAËL, M. Ergonomia do Produto. In: FALZON, P. **Ergonomia**. São Paulo: Blucher, 2007.

DIESEL, A. et al. Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica. **Revista Thema**. 14, nº 1. 2017. Disponível em: <<http://revista.thema.ifsul.edu.br/index.php/thema/article/viewFile/404/295>>. Acessado em: 30 jun.2017.

FARIAS, P. et al. Aprendizagem Ativa na Educação em Saúde: Percurso Histórico e Aplicações. **Revista Brasileira de Educação Médica**. 39, nº 1. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/rbem/v39n1/1981-5271-rbem-39-1-0143.pdf>>. Acessado em: 30 jun.2017.

IIDA, I. **Ergonomia** – Projeto e produção. São Paulo: Blucher, 2005.

LAVILLE, A. Referências para uma história da ergonomia francófona. In: FALZON, P. **Ergonomia**. São Paulo: Blucher, 2007.

NAVALON, E. **Projetos Interdisciplinares no ensino de Design de Moda**. Colóquio de Moda. São Paulo, 2010. Disponível em <http://www.coloquiomoda.com.br/anais/anais/6-Coloquio-de-Moda_2010/71357_Ensino_de_Design_de_Moda_-_interdisciplinaridade.pdf>. Acessado em: 14 ago. 2017.

NORMAN, D. **Design emocional**: por que adoramos (ou detestamos) os objetos do dia-a-dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

POCI, B. et al. **Corpo feminino: a diversidade das formas brasileiras**. Colóquio de Moda. João Pessoa, 2016. Disponível em <<http://www.coloquiomoda.com.br/>

anais/12-coloquio-de-moda-apresentacao.php>. Acessado em: 30 jun.2017.

SANTOS, C. O corpo. In: Sabra F. (org) **Modelagem** – Tecnologia em produção de vestuário. São Paulo: estação das Letras e Cores, 2009.

Recebido em: 30/08/2017

Aceito em: 25/09/2017