

**ESTAMPARIA TÊXTIL: UTILIZAÇÃO DA PREFERÊNCIA  
VISUAL INFANTIL E PRINCÍPIOS DO ESTILO KAWAII PARA  
UM JOGO DE CAMA**

---

Thaianne Moraes Barboza



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE ARTES E LETRAS  
ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN PARA ESTAMPARIA**

**ESTAMPARIA TEXTIL: UTILIZAÇÃO DA PREFERÊNCIA  
VISUAL INFANTIL E PRINCÍPIOS DO ESTILO KAWAII PARA  
UM JOGO DE CAMA**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**Thaianne Moraes Barboza**

**Santa Maria, RS, Brasil  
2013**

**ESTAMPARIA TEXTIL: UTILIZAÇÃO DA PREFERÊNCIA  
VISUAL INFANTIL E PRINCÍPIOS DO ESTILO KAWAII PARA  
UM JOGO DE CAMA**

**por**

**Thianne Moraes Barboza**

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Design para Estamparia, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Design para Estamparia.

**Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Fabiane Vieira Romano**

**Coorientadora: Prof<sup>a</sup>. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2013**

**Universidade Federal de Santa Maria  
Centro de Artes e Letras  
Especialização em Design para Estamparia**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a monografia de especialização

**Estamparia textil: Utilização da preferência visual infantil e  
princípios do estilo kawaii para um jogo de cama**

elaborada por

**Thianne Moraes Barboza**

como requisito parcial para obtenção do grau de  
Especialista em Design para Estamparia

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

**Prof<sup>a</sup>. Fabiane Vieira Romano, Dr<sup>a</sup>.**  
(Presidente/Orientadora)

**Prof<sup>a</sup>. Reinilda de Fátima Berguenmayer Minuzzi, Dr<sup>a</sup>.**  
(Coorientadora)

**Prof<sup>a</sup>. Vani Terezinha Foletto, Dr. (UFSM)**

**Prof<sup>a</sup>. Carolina Iuva de Mello, Ms. (UFSM)**

Santa Maria, 15 de outubro de 2013.

Aos meus pais, que sempre confiaram em mim.

# AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a minha família, meus pais, Ângeli e Rui, pela confiança e apoio em toda minha jornada acadêmica. Aos meus avós, pela disponibilidade e cuidado. A minha madrinha Anita, mesmo longe sempre muito presente. E todos os outros familiares que de uma forma contribuíram e me deram força para não desistir.

À minha orientadora, professora Fabiane Vieira Romano, por ter aceitado me orientar, me dando suporte muitas vezes para assuntos que se afastavam dos méritos acadêmicos. Sempre disposta e abraçando minhas ideias com sugestões pertinentes e críticas construtivas.

Aos meus colegas e amigos que fiz nesta etapa, pelas experiências e crescimentos que vivemos juntos.

Agradeço a equipe Zaveo, pela flexibilidade, compreensão e suporte. Especialmente a Rafaela Venturini Papalia, que me apresentou e motivou a buscar este título.

Para começar, pare de falar e comece a fazer.

Walt Disney

# RESUMO

Monografia de Especialização em Design de Superfície  
Curso de Especialização em Design de Superfície  
Universidade Federal de Santa Maria

## **ESTAMPARIA TEXTIL: UTILIZAÇÃO DA PREFERÊNCIA VISUAL INFANTIL E PRINCÍPIOS DO ESTILO KAWAII PARA UM JOGO DE CAMA.**

AUTORA: THAIANNE MORAES BARBOZA

ORIENTADORA: FABIANE VIEIRA ROMANO

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 18 de dezembro de 2013.

Este projeto de final de especialização, foi desenvolvido visando a criação de estampas para roupa de cama infantil. O foco são crianças de seis a dez anos com preferência por representações menos delicadas e ingênuas. Com base em pesquisas desenvolvidas no decorrer do projeto, embora tais preferências apontassem para um estilo menos infantilizado, buscou-se apoio no estilo kawaii para auxiliar na criação dos desenhos, de modo a se obter um equilíbrio entre formas, funções e desejos relativos às roupas de cama infantil.

Palavras-chaves: design de superfície, estampa infantil, kawaii, jogo de cama.

# **ABSTRACT**

*Monograph of Specialization in Surface Design  
Specialization Course in Surface Design  
Universidade Federal de Santa Maria*

## **TEXTILE PRINTING: USE OF INFANT VISUAL PREFERENCE AND PRINCIPLES OF KAWAII STYLE FOR BEDDING SET**

*AUTHOR: THAIANNE MORAES BARBOZA*

*SUPERVISOR: FABIANE VIEIRA ROMANO*

*Date and Place of the Defense: Santa Maria, December 18, 2013.*

*This draft final of expertise, was developed aiming at creating prints for clothing infant bedding. The focus is on children aged six to ten years with preference for less delicate and naive representations. Based on research developed during the project, although such preferences pointed to a less childish style, we sought support in kawaii style to assist in the creation of designs in order to achieve a balance between form, function and desires concerning clothes Infant bed.*

*Key-words: design surface, Infant pattern, kawaii, bedding set.*

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Azulejos. Fonte: Terra Tributa, 2012.....	5
Figura 2 – Rapport elaborado. Fonte: Depositphotos, 2013.....	5
Figura 3 – Quatro módulos compondo a repetição. Fonte: Padronagens, 2011. ....	6
Figura 4 – Estampa com motivos de folhas. Fonte: 123RF, 2013.....	7
Figura 5 – Exemplos de estampas em materiais escolares. Fontes: Tricae (2013), Tilibra (2013), Corbanbolsas (2013), Lepostiche (2013).....	8
Figura 6 – Exemplos de estampas em vestuário. Fontes: Tricae (2013), Katy (2013), Lojahavaianas (2013), Shopvans (2013), Converseallstar (2013), Lilicaetigor (2013), Lovethispic (2013), Afabula (2013), Malwee (2013), Kidsdressed (2013), Kidsfashionworld (2013), Puket (2013), Lojachichic (2013), Pinterest (2013), Descoladinhos (2013), Zulily (2013). ....	9
Figura 7 – Exemplos de estampas em roupas de cama. Fontes: Vidaecor (2013), Buddemeyer (2013), Karsten (2013), Altenburg (2013).....	10
Figura 8 – Questionário.....	15
Figura 9 – Jogo de lençol com bordados. Fonte: CM Artesanatos, 2013. ....	21
Figura 10 – Jogo de lençol Balls. Fonte: Magazine Luiza, 2013. ....	23
Figura 11 – Jogo de lençol Circo. Fonte: Magazine Luiza, 2013.....	23
Figura 12 – Jogo de Cama Infantil Disney Mickey Santista. Fonte: Leader, 2013. ...	24
Figura 13 – Jogo de Lençol Solteiro Easy Care Petit Boy. Fonte: Mmartan, 2013....	24
Figura 14 – Jogo de lençol Aquarela Pássaros. Fonte: Ponto Frio, 2013. ....	25
Figura 15 – Jogo de lençol Moranguinho. Fonte: Leader, 2013. ....	25
Figura 16 – Jogo de Cama Solteiro Lovely Cupcakes Karsten Kids. Fonte: Loja Dece, 2013. ....	26
Figura 17 – Jogo de Cama Infantil Penelope - Buddemeyer. Fonte: Catran, 2013. ...	26
Figura 18– Jogo de cama Aventura no Mar - Karsten. Fonte: Dafiti, 2013.....	30

Figura 19 – Jogo de cama na vitrine. Fonte: MMartan, 2013. ....	33
Figura 20 – Cama organizada para dormir. Fonte: MMartan, 2013.....	33
Figura 21 – Fronhas comportadas com o jogo de cama. Fonte: MMartan, 2013. ....	34
Figura 22 – Combinação com sobreposições de cobertores. Fonte: MMartan, 2013. .....	35
Figura 23 – Almofada da raposinha. Fonte: MMartan, 2013. ....	35
Figura 24 – Desenhos kawaii. Fonte: Blog noturna, 2013.....	38
Figura 25 – Hello Kitty. Fonte: Hotakunohikari, 2013. ....	38
Figura 26 – Keroppi. Fonte: Sanrio, 2013. ....	39
Figura 27 – Pochacco. Fonte: Sanrio, 2013. ....	39
Figura 28 – Chococat. Fonte: Sanrio, 2013.....	39
Figura 29 – Produtos Hello Kitty. Fonte: Pinterest, 2013.....	40
Figura 30 – Produtos Chococat. Fonte: Pinterest, 2013.....	40
Figura 31 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	41
Figura 32 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	41
Figura 33 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	42
Figura 34 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	42
Figura 35 – Rafes digitais, Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	43
Figura 36 – Rafes digitais. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	44
Figura 37 – Teste de cor. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	45
Figura 38 – Módulo 01. Fonte: Coleção da autoria, 2013. ....	45
Figura 39 – Módulo 02. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	46
Figura 40 – Módulo 03. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	46
Figura 41 – Módulo 04. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	47
Figura 42 – Módulo 05. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	47
Figura 43 – Módulo 06. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	48
Figura 44 – Módulo 07. Fonte: Coleção da autora, 2013. ....	48
Figura 45 – Módulo 08. Coleção da autora, 2013. ....	49
Figura 46 – Módulo 09. Coleção da autora, 2013. ....	49
Figura 47 – Módulo 10. Coleção da autora, 2013. ....	50
Figura 48 – Módulo 11. Coleção da autora, 2013. ....	50
Figura 49 – Módulo 12. Coleção da autora, 2013. ....	51
Figura 50 – Módulo 13. Coleção da autora, 2013. ....	51

Figura 51 – Módulo 14. Coleção da autora, 2013. ....	52
Figura 52– Módulo 15. Coleção da autora, 2013. ....	52
Figura 53 – Layout 01: Chess vermelho. Coleção da autora, 2013.....	54
Figura 54 – Layout 02: Chess verde. Coleção da autora, 2013. ....	55
Figura 55 – Layout 03: Chess roxo. Coleção da autora, 2013. ....	56
Figura 56 – Layout 04: Chess laranja. Coleção da autora, 2013.....	57
Figura 57 – Layout 05: Bubble cinza. Coleção da autora, 2013. ....	58
Figura 58 – Layout 06: Bubble bege. Coleção da autora, 2013. ....	59
Figura 59 – Ambientação. Coleção da autora, 2013. ....	60
Figura 60 – Aplicação 02. Coleção da autora, 2013.....	60
Figura 61 – Protótipo. Coleção da autora, 2013.....	61
Figura 62 – Fronhas. Coleção da autora, 2013. ....	62
Figura 63 – Fronha principal. Coleção da autora, 2013. ....	62
Figura 64 – Lençol Superior. Coleção da autora, 2013. ....	63

# SUMÁRIO

Resumo .....	ix
<i>Abstract</i> .....	x
Lista de Figuras .....	xi
Sumário .....	xiv
Introdução .....	1
Capítulo 1 .....	3
Design de Superfície .....	3
1.1. Design de superfície e o público infantil .....	7
Capítulo 2 .....	11
O quarto infantil e a roupa de cama .....	11
Capítulo 3 .....	14
Desenvolvendo a coleção... ..	14
3.1. Fase de Preparação .....	15
3.2. Análise da necessidade.....	19
3.3. Análise da relação com o meio ambiente .....	20
3.4. Análise do desenvolvimento histórico.....	20
3.5. Análise de mercado.....	22
3.6. Análise estrutural.....	29
3.7. Análise funcional .....	32
Capítulo 4 .....	37
Gerando a coleção .....	37
4.1. Geração de alternativas .....	41
4.2. Seleção de alternativas .....	44
4.3. Módulos e rapport desenvolvidos .....	45
4.4. Layout dos jogos de cama.....	53
Considerações Finais .....	64
Referencias Bibliográficas .....	65
Anexo 1 – Análise do questionário .....	69

# INTRODUÇÃO

O quarto é o lugar da casa de maior representação de individualidade e refúgio. É onde costumam ocorrer os momentos máximos de intimidade, introspecção e reflexão. Para as crianças e adolescentes é, especialmente, um espaço de desabafos e descobertas (ROCHA, F.; ROCHA, S., 2013).

Sendo assim, é considerável que a criança passe a maior parte do seu tempo em seu quarto, podendo ser para brincar ou descansar. Este ambiente é uma espécie de reino pessoal.

Pensar em formas para que a criança se sinta bem dentro do seu quarto faz com que ela deseje espontaneamente permanecer neste cômodo. E, este bem estar pode influenciar e refletir em uma sensação de segurança necessária para, além das demais atividades, uma boa noite de sono.

Dormir é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é nesta hora que são liberados os hormônios de crescimento e que a memória se consolida. Ter noites mal dormidas pode interferir no aprendizado da criança e também acarretar em distúrbios comportamentais (BLOG CRIANÇA FELIZ, 2013).

Desenvolver um produto que desperte a atenção deste público facilitará que esses benefícios sejam naturalmente alcançados. O uso decorativo de estampas que chamem atenção faz com que a criança tenha satisfação e facilidade de permanecer no seu quarto. Por outro lado, há que se ter o cuidado para que seja adequado à “função dormir”.

Outra questão considerada na pesquisa é a modificação na maneira como são usadas as roupas de cama atualmente, considerando, por exemplo, a utilização de dois travesseiros na cama da criança, deixando claro a importância da criação de no mínimo duas fronhas, além de outros complementos, como almofadas, por exemplo.

Diante deste contexto, o objetivo geral deste projeto é aplicar os conhecimentos de design de superfície partindo das preferências visuais das crianças contemporâneas e utilizando algumas características do estilo kawaii para

desenvolver estampas para um jogo de cama infantil, para a faixa etária de seis a dez anos.

E, os objetivos específicos são: (i) investigar o universo infantil atual na faixa etária de seis a dez anos; (ii) identificar as preferências visuais das crianças contemporâneas; (iii) compreender os princípios do estilo kawaii, que possam ser aplicados na criação de estampas para roupa de cama infantil; (iv) criar uma coleção de estampas para decorar a superfície de roupas de cama infantil.

O trabalho está dividido em sete capítulos, sendo que início introduzindo o contexto com base no qual este projeto foi delineado, juntamente com a justificativa e objetivos.

O primeiro capítulo explica a origem, e termos técnicos gerais sobre design de superfície.

O segundo capítulo relata os motivos que tornam o quarto infantil e a roupa de cama tão importantes para o desenvolvimento infantil.

O terceiro capítulo reúne dados de um questionário aplicado a crianças que apresentam a idade do público alvo pretendido, bem como análises para desenvolver o produto com maior assertividade.

No quarto capítulo, a coleção de estampas é desenvolvida, há uma imersão no universo kawaii, é feita a geração de alternativas, testes de cor e por fim o resultado final.

E por fim, as considerações finais, onde são medidos os resultados obtidos.

## Capítulo 1

# DESIGN DE SUPERFÍCIE

As superfícies sempre atenderam a necessidade de expressão do ser humano simbolicamente. Existem registros de desenhos feitos em cavernas que remontam ao período Paleolítico (de 5.000.000 a 25.000 anos a.C.) da Pré-História. Figuras com maior definição surgiram no Mesolítico (25.000 a 10.000 a.C.) (RÜTHSCHILLING, 2008).

Buscando demonstrar poder e até mesmo para garantir a sobrevivência o homem passou a proteger o corpo e utilizar ornamentos para afeiçoar-se com seus heróis (de animais a deuses). A partir dessa crença, acredita-se que o avanço nas pinturas nas paredes das cavernas é explicado, onde representações de caçadas de sucesso podiam ser vistas, por exemplo. Já nessas representações era possível visualizar repetições de traços e figuras, provavelmente com intuito informativo e decorativo que formava uma espécie de narração. De acordo com Manzini (apud RÜTHSCHILLING, 2008, p. 15) “a tendência à repetição, gera um ritmo visual, essas duas noções permanecem como características de representações que depois passou a se chamar de decoração”, o que atualmente evoluiu e é chamado de design de superfície.

Preocupações e noções do belo começam a ser notórias no período Neolítico (de 10.000 a 5.000 a.C.). Algumas cores e polimentos podiam ser vistos nos acabamentos de algumas cerâmicas. O surgimento da fiação, tecelagem e formação de tecidos também é outro fator de grande importância para a superfície têxtil. “Pode-se dizer que a tecelagem e a cerâmica, assim como, posteriormente a estamparia e a azulejaria, com sua linguagem visual, carregam o embrião do que hoje chamamos de design de superfície” (RÜTHSCHILLING, 2008, p.16). É considerável o gosto pela decoração de superfícies em geral que as civilizações

antigas desenvolveram, tanto em utensílios domésticos, quanto em espaços arquitetônicos.

A história do design de superfície no Brasil foi iniciada na década de 1980 quando Renata Rubim trouxe essa denominação para cá dos Estados Unidos, país onde a designação de *Surface Design* é comumente utilizada para definir projetos que são feitos por um designer relacionado ao tratamento de coloração em qualquer superfície, como relata Rubim (2010) em seu livro “Desenhando a Superfície”.

Para Rubim (2010) o design de superfície abrange o design têxtil, o de papeis, o cerâmico, o de plásticos e também desenhos ou cores sobre utilitários. E ainda pode ser visto como um rico complemento para o design gráfico, quando faz parte de ilustrações ou como plano de fundo de peças gráficas em geral. Mas não pode ser confundido com essa área do design, a qual tem como função organizar informações de forma criativa e eficaz para comunicar visualmente um conceito, uma ideia, através de técnicas formais. O design de superfície trata de considerações principalmente de ordem estética. Um bom exemplo deste é o que Freitas (2011) descreve quanto à diferença entre fazer a leitura de um texto, a qual necessita de uma ordem entre as palavras e hierarquização das informações para que a mensagem seja entendida, já a superfície, basta um contato visual como um todo, para que seja compreendida.

De acordo com Freitas (2011), o design de superfície estabelece uma comunicação envolvendo a percepção dos sentidos, que pode não ser somente pelo lógico e conceitual, mas também por meio de experiências sensoriais, incluindo texturas, cores e grafismos.

A representação do design de superfície pode ser feita de várias formas, partindo do princípio que qualquer superfície pode receber um projeto. Efetuar projetos para superfícies contínuas (como tecidos em metros e papeis, por exemplo) é algo bastante visto na área. Rubim (2010) relata que, levando essa realidade em consideração é de extrema importância atender uma boa criação e projeto de um desenho. Muitas vezes partindo de um desenho simples, tendo uma boa composição, pode resultar em um trabalho atraente e agradável, usando a padronagem a favor do trabalho desenvolvido, onde o módulo do desenho ou *rapport* fazem a composição.

O termo *rapport* é muito utilizado nas indústrias brasileiras. Rubim (2010) explica que esse termo se origina do francês e é usado para nominar o desenho em repetição, modulado. As variações dos padrões em *rapport* podem apresentar diversas formas, podendo ser simples ou mais complexas. Um bom exemplo de *rapport* simples são os azulejos (Figura 1), onde se percebe facilmente a repetição.



Figura 1 – Azulejos. Fonte: Terra Tributa, 2012.

O *rapport* mais elaborado pode ser encontrado em tecidos, em que muitas vezes é difícil identificar o início e fim de um desenho, a leitura é contínua e muito bem encaixada (Figura 2).



Figura 2 – Rapport elaborado. Fonte: Depositphotos, 2013.

A unidade da padronagem se chama módulo (Figura 3). Rüttschilling (2008) esclarece que esta é a menor área que inclui todos os elementos visuais que compõem o desenho. A composição que pode ser formada depende de dois fatores: a organização dos motivos dentro do módulo e a articulação entre os módulos que estabelece a estrutura da repetição.

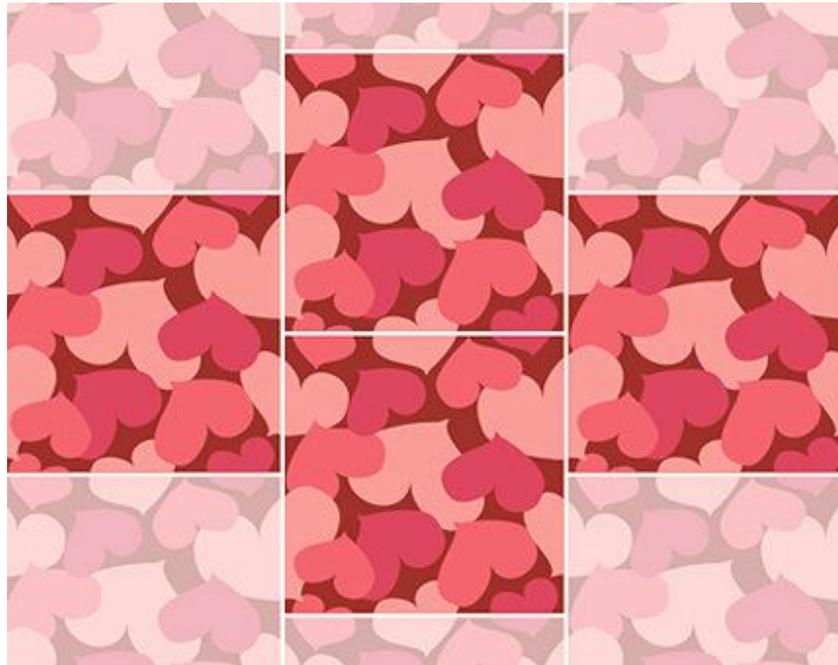


Figura 3 – Quatro módulos compondo a repetição. Fonte: Padronagens, 2011.

Para ter um bom encaixe dos motivos entre os módulos é importante ter cuidado com a sequência, comenta Rüttschilling (2008) gerada para garantir o efeito de propagação (Figura 4).

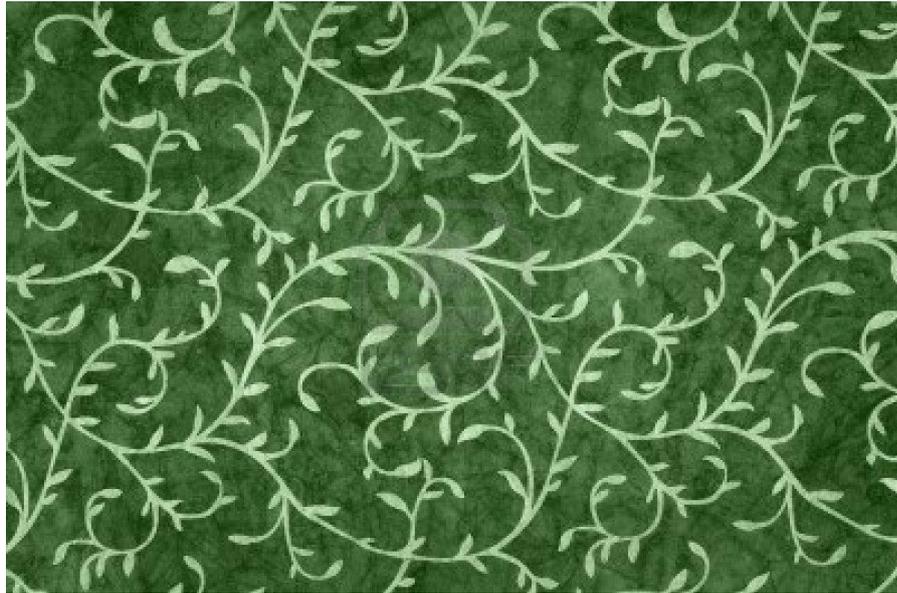


Figura 4 – Estampa com motivos de folhas. Fonte: 123RF, 2013.

No contexto do design de superfície, a repetição é a distribuição dos módulos nos dois sentidos, eixo x e y de forma contínua configurando o padrão. A lógica adotada para ordenar a repetição chama-se “sistema” (RÜTHSCHILLING, 2008), e indicará a maneira que irá se repetir constantemente os módulos. As possibilidades de encaixe o qual variações nesses sistemas de repetição são diversas e é de competência do designer escolher a melhor alternativa para que o resultado atenda as necessidades do projeto em questão.

### **1.1. DESIGN DE SUPERFÍCIE E O PÚBLICO INFANTIL**

O design de superfície esta cada vez mais presente nos produtos que compõe o universo infantil, e já há algum tempo a cartela de cores evoluiu da limitação do rosa para meninas e para os meninos o azul (DABUS, 2013). Hoje as roupas e demais produtos são confeccionados com cores extravagantes e modernas, estampas coloridas e alegres refletem na animação das crianças e na vontade de fazer uso dessas peças.

Outra proposta que esta em tendência e que se comporta muito bem dentro do universo infantil é o mix de estampas (CONVERSE, 2011), que aparece não só no vestuário das crianças, mas em outros produtos também. Pancotti citado por Dabus (2013) conta que quanto ao universo de estampas para crianças não existem limitações e tudo é permitido.

Calado (2010) acredita que as crianças estão cada vez mais participativas quanto ao processo de decisão de compra, e que isso ocorre em grande parte pelo fato das crianças serem cada vez mais precoces, tendo sua personalidade formada mais cedo do que estávamos acostumados. Isto impulsiona o mercado para este público.

Levando em consideração essas tendências, os produtos estampados voltados para as crianças em todos os suportes acompanham este espírito em todas as classes que são comercializadas, como material escolar, vestuário, roupas de cama, papel de parede, brinquedos, etc. (Figura 5, Figura 6 e Figura 7).



Figura 5 – Exemplos de estampas em materiais escolares.  
Fontes: Tricae (2013), Tilibra (2013), Corbanbolsas (2013), Lepostiche (2013).

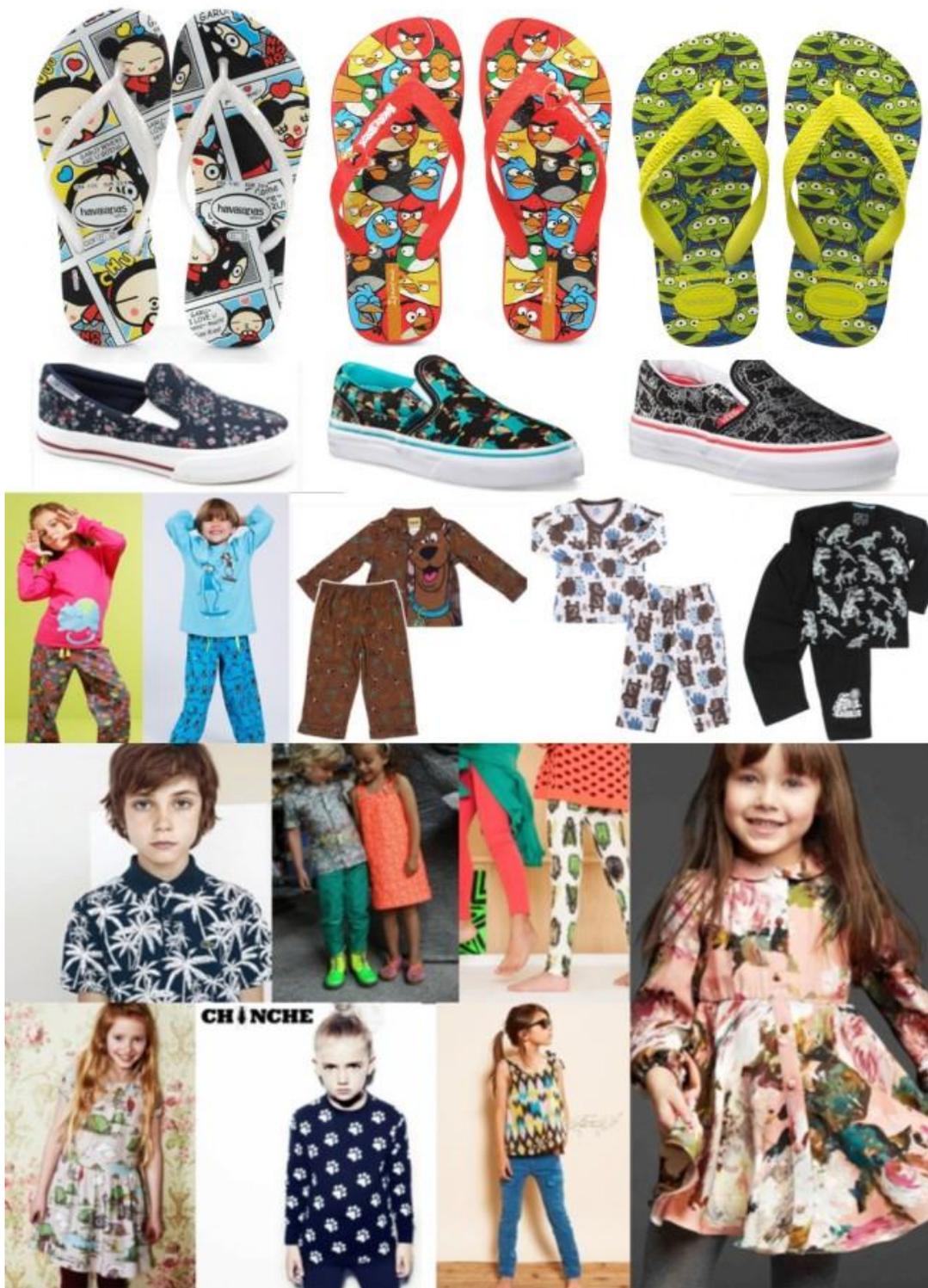


Figura 6 – Exemplos de estampas em vestuário. Fontes: Tricae (2013), Katy (2013), Lojahavaianas (2013), Shopvans (2013), Converseallstar (2013), Lilicaetigor (2013), Lovethispic (2013), Afabula (2013), Malwee (2013), Kidsdressed (2013), Kidsfashionworld (2013), Puket (2013), Lojachichic (2013), Pinterest (2013), Descoladinhos (2013), Zulily (2013).



Figura 7 – Exemplos de estampas em roupas de cama. Fontes: Vidaecor (2013), Buddemeyer (2013), Karsten (2013), Altenburg (2013).

Como pode ser visto, o design de superfície age como diferencial nos produtos. Presente em praticamente todos os utensílios comercializados para as crianças ele serve como atrativo para esse público que muitas vezes escolhe determinado produto por identificar-se com as representações figurativas e mensagens que as estampas desses transmitem.

O uso da cor e do contraste está presente em todos os campos vistos, foi-se o tempo em que os tons mais claros eram utilizados para representar o infantil.

Quanto ao tema para ilustrar essas coleções, é extremamente variado: de personagens de desenhos, a personagens inventados. Na maioria dos casos a figura viva tem origem animal, e monstros também são bastante utilizados. Dificilmente a comunicação com esse público é feita de forma geométrica ou puramente abstrata.

## Capítulo 2

# O QUARTO INFANTIL E A ROUPA DE CAMA

O quarto é o cômodo onde as crianças vivem um momento privado e íntimo, onde se separam dos adultos. É um espaço onde elas podem estar a sós, aprendendo a construir sua autonomia e independência. O quarto deve ser muito bem pensado devido à tamanha importância que representa no desenvolvimento da criança (RUIVO, 2012).

Além de ser um espaço físico, essa peça da casa tem o valor de um espaço emocional excepcional, pois é onde as crianças vivem o conforto das suas frustrações, medos e crises. É onde as crianças tem tudo que lhes é íntimo, como suas camas onde dormem e sonham, e seus brinquedos e livros de histórias, explica Silva (2001) citado por Ramos. Sendo o lugar que elas passam por tantas descobertas e sensações, é considerado um cômodo de grande importância no desenvolvimento infantil.

A partir dos seis anos de idade que as fantasias começam a ter novas funções, tendo a participação de heróis, bandidos e mocinhos, que surgem às realizações de desejos como o alívio e a vingança, esclarece Rocha (2013). Com essas brincadeiras que eles aprendem a expressar o que sentem tristezas, agressividades, paciência, respeito, entre outros sentimentos importantes para seu amadurecimento.

Utilizar do gosto pessoal da criança para decorar o quarto é uma maneira eficaz de fazer com que ela se sinta a vontade para neste cômodo para lá permanecer, e utilizar a roupa de cama para se comunicar com a personalidade da criança é uma ótima maneira de acertar se intenção for agradar o olhar infantil. I-decoração (2013) explica que a roupa de cama tem grande importância já que é responsável por “vestir” o quarto, sendo a cama a peça que mais recebe olhares

deve ser escolhida com cuidado, pois hoje além de proteger quem a utiliza, conversa com a decoração do restante do quarto.

Acredita-se que o uso de roupas de cama tenha iniciado logo após o surgimento do costume de utilizar cama para dormir. Não há registros exatos sobre o momento de iniciação deste uso, o chão era o local onde o homem dormia enquanto não havia descoberto uma das mais importantes das suas invenções: a cama (CASTRO, 2010). Deitavam sobre o solo úmido ficando sujeito a ataques de animais rastejantes ou a inundações. Dormir sobre peles, palhas e pedras (Figura 12) era o que protegia e atendia as necessidades que hoje as roupas de cama e colchões atendem. Por estas desvantagens e por motivos naturais que o homem criou um local mais adequado para o descanso (HISTÓRIA DE TUDO, 2013).



Figura 12 – Primeiras camas de pedra. Fonte: A viagem dos argonautas, 2012.

Para se colocar acima dessas adversidades que o uso da cama foi inserido na rotina do homem do período neolítico, com as camas de pedras. Já no antigo Egito as pessoas já conseguiam dormir melhor, uma cama dobrável foi encontrada na tumba de Tutancâmon, sendo ela de madeira e dobrável. Mas nem todos tinham acesso a esse privilégio (somente faraós e nobres usavam camas para dormir) o resto da população ficavam sem este luxo (CASTRO, 2010).

Nos séculos seguintes, além de ser usada para descanso, a cama também passou ser um local de fazer as refeições. Os romanos celebravam banquetes deitados em divãs repletos de almofadas, descreve Castro, 2010. Na Idade Média a casa foi compartilhada em ambientes, e a cama teve seu lugar ao quarto

de dormir. Para se proteger do frio, além de cobertores os europeus passaram a utilizar o dossel, um leito com colunas de madeira e cortinas de tecido.

Então como podemos notar as peles e elementos de tecidos, que viram a se chamar roupas de cama foram primeiramente utilizadas como proteção na cama, para garantir um sono tranquilo, longe de umidade, para proteger do frio e de picada de insetos. Hoje mantém essas utilidades, mas também é usada como artigo de decoração para enfeitar e proporcionar maior conforto para quem em nelas deitam.

Alguns adornos que antigamente era comumente utilizado nas roupas de cama, como aplicações com babados, bordados e outros, foram deixados para trás. A quantidade de fios por polegada junto com as estampas é um dos itens que mais recebem atenção na hora de comprar as roupas de cama, informa Felix (2013), pois é este item que define a maciez e durabilidade do lençol. Para que o produto tenha um conforto garantido é melhor que tenha pelo menos 200 fios, os lençóis com mais de 600 fios possuem uma textura acetinada. E essa qualidade reflete no preço.

Felix (2013) conta também, que as fibras e o tipo de trama também costumam valorizar o jogo de cama. Sendo a trama do percal plana, simples e durável, a acetinada são elaborados com algodão egípcio, sendo mais macios e luxuosos, já os adamascados e jacquard possuem trama especial, permitindo que desenhos sejam incorporados ao tecido.

No mercado pode ser visto outras tecnologias nos jogos de roupa de cama que vão além da preocupação com o número de fios, malhas ecológicas já fazem parte da realidade dessa categoria, podendo ser visto roupas de camas tendo garrafas pet recicladas em sua composição (ZERO HORA, 2013).

## Capítulo 3

# DESENVOLVENDO A COLEÇÃO...

Para que o projeto tenha seus objetivos alcançados de forma satisfatória, serão levadas em consideração quatro fases adotadas de acordo com Lobach (2001), sendo elas: fase de preparação, fase de geração, fase de avaliação e fase de realização.

A primeira fase, de preparação, é iniciada a partir do conhecimento do problema. É o ponto de partida onde a coleta de informações e de dados é feita. Estas informações servirão de base para a solução projetual. Para chegar a essas informações algumas pesquisas e análises são necessárias: análise da necessidade, análise de relação com o meio ambiente, análise do desenvolvimento histórico, análise de mercado, análise estrutural e análise funcional.

A fase de geração é onde se faz esboços e rafe. Para as ideias serem melhores desenvolvidas, é necessário deixar a mente trabalhar livremente para gerar uma grande quantidade de alternativas.

A terceira fase: de avaliação de alternativas, é onde os resultados dos desenhos são examinados. Consistindo em fazer uma seleção das melhores alternativas, levando-se em consideração os requisitos de produto definidos na fase de preparação.

Na fase de realização da solução do problema se materializa a alternativa escolhida, podendo esta ser revisada e aperfeiçoada. Esta quarta e última fase, geralmente resulta em um modelo visual que é o resultado de todas as outras fases e a solução do problema encontrado.



O questionário contempla oito questões, e foram aplicados com crianças de 6 a 10 anos estudantes do Colégio Marista Santa Maria no mês de abril de 2013. Com o resultado do questionário tabulado, já pode ser feita uma avaliação destes e alguns fatores ficam evidentes quanto à preferências destas crianças de classe média alta.

Primeiramente foi perguntando qual era o sexo e a idade da criança. O sexo dos respondentes foi equilibrado, resultando em uma diferença de 2% entre o feminino e masculino, sendo o masculino ainda maioria. Quanto a idade, o resultado foi mais diversificado, tendo a maior parte dos participantes 8 anos.

A terceira questão abordou quais eram as atividades que a criança efetua quando está fora da escola, podendo-se notar assim as preferências infantis atuais de brincadeiras, comportamento e/ou atividades gerais.

Os resultados desta questão foram diversificados, o que é notável é que a maioria das crianças exerce alguma atividade com equipamentos eletrônicos, mas ainda assim são consideráveis as brincadeiras tradicionais como jogar futebol, andar de bicicleta e desenhar.

Ao serem questionados quanto às cores de sua preferência as respostas foram bem equilibradas, mas é notável que haja uma tendência para as cores mais vibrantes, gostam do contraste e de cores frias, como o azul e verde, o preto também foi consideravelmente apontado junto com o roxo.

A quinta questão abordada é referente às preferências visuais, estilo de desenhos e temáticas que as crianças gostariam que tivessem em seus quartos para decorar a cama e outros produtos que possam ser usados juntamente como almofadas e cobre leito.

As crianças atualmente preferem desenhos que não remetam tanto a delicadeza ou ingenuidade, como mostra os resultados da pesquisa. Tanto meninos quanto meninas optaram por desenhos com cor forte e estética mais rebelde em oposição às bonequinhas, carrinhos, comuns ao universo infantil.

A justificativa para esse resultado se deve a realidade das crianças hoje em dia, pois possuem um temperamento e personalidade mais maduras comparadas as crianças de mesma idade há alguns anos atrás. Esse comportamento de amadurecimento precoce e a forma de reagir a diversas circunstâncias devem a alguns fatores que a sociedade contemporânea vem

sofrendo. A mulher tem sua presença cada vez mais inserida na sociedade, isso é, tendo melhores cargos de trabalhos e espaço na política, acaba por ter como consequência que seus filhos fiquem sozinhos em casa, uns cuidando dos outros e também da casa, e se assim não for, acabam entrando na rotina de trabalho dos pais. Ter essa responsabilidade, (por necessidade ou não) que às vezes é maior do que a criança deveria amparar acaba gerando um fenômeno comum na atualidade, que é o amadurecimento mais rápido e apresentação de um comportamento de adulto (CARVALHO, 2005). Alencar (2013) relata que esse ambiente que cerca as crianças faz com que elas se sintam empurradas ao mundo, logo com uma maior maturidade.

Em contrapartida, o mundo estando cada vez mais violento acaba resultando em crianças que cada vez mais ficam presas dentro de casa ou enclausuradas em apartamentos, a rua que antes era lugar de brincadeiras e de um momento lúdico, com a violência passou a ser descartada pelos pais como opção de diversão para seus filhos (I-DECORAÇÃO, 2011). Pesquisas mostram que as crianças preferem outras atividades internas em vez de brincar ao ar livre, preferindo até mesmo fazer as tarefas escolares do que se divertir no jardim relata Borges (2013).

Outro fator que não pode ser desconsiderado nessa mudança de comportamento das crianças é a carga das informações que elas vêm recebendo por meio da TV, revistas, internet e outros meios de comunicação, lembra Menezes (2009). Essas informações são geralmente eróticas demais frente a compatibilidade de maturidade desses receptores. O resultado dessa absorção de informações inadequadas para a faixa etária pode decorrer em um “descompasso entre o amadurecimento intelectual e o amadurecimento físico” (MENEZES, 2009).

No livro “Como lidar com as crianças de hoje” (2007) Luiz Machado cita algumas características interessantes que descrevem o comportamento das crianças na atualidade, entre elas:

Fogem aos padrões do que nós chamamos de normalidade; têm muita energia; entendiam-se com facilidade, questionam constantemente; rejeitam autoritarismo, aceitando autoridade exercida de maneira democrática, rejeitam a falta de sinceridade; aprendem muito pela experiência; absorvem informações com facilidade assombrosa; gostam de fazer as coisas à sua

maneira; são independentes; são espontâneas; têm personalidade muito forte, mesmo quando quietas; são extremamente criativas; gostam de explorar e experimentar tudo no ambiente; gostam de desafios; gostam de superar limites; são determinadas; acreditam em si mesmas (MACHADO, 2007).

Isso mostra o quanto as crianças de hoje tem maior maturidade e personalidade mais definidas.

As crianças participam facilmente do mundo adulto, o que acaba fazendo com que ajam e se comportem como se assim fossem, excluindo a necessidade de possuir experiência e bagagem cultural, que um adulto possui, comunica Alencar (2012). Podemos ver que hoje elas estão brincando menos, e cada vez mais rápido se tornando adultas. Muitas vezes por fora dão a impressão de não precisar dos adultos, enquanto por dentro elas não têm estrutura emocional para enfrentar determinadas situações.

Para Alencar (2012) a inocência dessa geração cada vez mais cedo vem sumindo. Um dos principais motivos apontados é o uso dos computadores, muitas vezes não se sabe ao que as crianças estão tendo acesso, podendo assim ser conteúdo de grande apelo pornográfico, isso expões os jovens a um conteúdo que muitas vezes não estão preparados o suficiente para lidar.

Deixar as crianças expostas a todos esses fatores, que induzem sua independência ou as expõem precocemente a violência e erotização das mídias, esta fazendo com que as crianças de hoje em dia tenham preferência por figuras ou representações mais agressivas ou com menos ingenuidade. Isso acontece com facilidade, pelo fato da distancia que elas mantinham por medo da aparência agressiva de determinados objetos ter diminuído, pois conteúdos piores acabam sendo acessados banalizando a expressão violenta/agressivas. Já as imagens que representam pureza ou inocência se separam das crianças mais precocemente, o que nos faz entender que rapidamente isso deixa de fazer parte do seu universo por estarem amadurecendo cada vez mais cedo.

Na sexta questão foi perguntado quanto ao número de travesseiros que a criança usa na sua cama. O que apontou que na cama infantil atualmente é utilizado mais de um travesseiro. Somente 35% destas crianças usam um único travesseiro, contra 65% que utilizam dois ou três, mostrando a necessidade de que mesmo

sendo projetado um jogo de cama para solteiro é de utilidade relevante ofertar mais de uma opção de fronha para não obrigar o público a comprar avulso esta peça.

Outra questão abordada foi quanto o desejo de ter almofadas em cima da cama, tendo como referencia de forma o tema visual da sua preferência antes assinalado na questão cinco.

Mais de 70% das crianças responderam de forma positiva, mostrando ter desejo em ter almofadas de acordo com a temática do quarto para decorar a cama.

Na ultima questão o uso do lençol de cima foi abordado. O resultado mostrou que ainda é uma peça essencial nas camas infantis contemporâneas. Com 88% dos votos positivos quanto ao seu uso, não pode ser deixada de lado se tratando de um projeto de jogo de cama.

Com base no contexto apresentado pelos resultados do questionário (anexo 1), verifica-se principalmente uma mudança quanto às preferências imagéticas das crianças na atualidade; e quanto ao uso, a necessidade de projetar duas fronhas mesmo para camas de solteiro. Com essas informações espera-se que alcançar uma assertividade projetual satisfatória.

### **3.2. ANÁLISE DA NECESSIDADE**

Esta análise tem como objetivo verificar se existe público interessado em consumir o produto desenvolvido.

As roupas de cama que são comercializadas no mercado atual, nem sempre apresentam o que as crianças têm como preferência visual. A falta de opções de cor e contrastes é um fator que faz as crianças não notarem e nem desejar consumir roupas de cama, deixando essa decisão muitas vezes para os pais.

Partindo dessa problemática, uma coleção de estampas para decorar roupas de cama do quarto da criança contemporânea é desenvolvida, proporcionando assim interesse da criança nesse artigo, fazendo com que ela deseje tê-lo para decorar seu quarto. Criar um produto com personalidade e

ludicidade, faz com que a criança se identifique com o produto, atendendo assim este público que esta cada vez mais exigente.

### **3.3. ANÁLISE DA RELAÇÃO COM O MEIO AMBIENTE**

Nesta análise o pesquisador procura averiguar os produtos já existentes no mercado, dentro da categoria de roupas de cama infantil, buscando as relações possíveis do produto com o meio. Considera as circunstâncias em que o produto será utilizado e sua vida útil juntamente, que no caso é dentro do quarto, na cama da criança.

Detectar como o meio irá interferir no produto seja pelas condições climáticas, pela sujeira que será exposto ou contato da criança com a superfície da roupa de cama. Considerando essas adversidades, deve ser utilizado na roupa de cama um material que seja versátil as condições e mudanças de climáticas, com um combinado de algodão com poliéster em sua composição, por exemplo, que é confortável ao contato e adaptável a essas mudanças de tempo, não deixando nem muito quente no verão e aquecendo no inverno. A facilidade de lavar também contou para escolha de material.

Outro fator de importância elevada é o impacto ambiental que a roupa de cama causará. Deverão ser utilizados materiais menos poluentes, embalagens biodegradáveis ou, até mesmo, preocupar-se com a vida útil da roupa de cama. Produzir uma roupa de cama que não desbote, ou desgaste faz com que ocorra menos consumo, pois será desnecessária a compra de outra para fazer a reposição, diminuindo assim a poluição e acúmulo de entulhos, incentivando a redução da quantidade de lixo descartado.

### **3.4. ANÁLISE DO DESENVOLVIMENTO HISTÓRICO**

É comum lembrar dos antigos jogos de lençóis com bordados e aplicações de tricot ou crouchê (Figura 16).



Figura 9 – Jogo de lençol com bordados. Fonte: CM Artesanatos, 2013.

Para ter uma melhor compreensão do porque os jogos de lençóis eram confeccionados com tantos adornos e detalhes, devemos lembrar que eles eram feitos juntamente com todo enxoval das noivas. Ego's (2011) relata que desde a Idade Média as mocinhas já eram ensinadas a costurar, bordar, tricotear para poderem produzir seu próprio enxoval para o casamento. No dote o enxoval tinha grande importância. O que é relevante lembrar é que os lençóis e camisolas preparados pela noiva para a noite de núpcias eram brancos.

A quantidade média de peças era em torno de quatro dúzias de cada item, lembra Ego's (2011), esses enxovais eram feitos para ter durabilidade de toda vida, e nos casos das famílias mais ricas, monogramas ou o brasão da família eram bordados.

Já na década de 70, a mulher mudou de papel perante a sociedade, entrou para o mercado de trabalho e o desenvolvimento tecnológico chegou até as indústrias têxteis, conta Ego's (2011) acabando como resultado caindo em desuso o ritual das noivas serem responsáveis pelo feitiço de seus enxovais. Mesmo com as mudanças culturais e sociais, a magia em torno do enxoval permanece, e a maioria das noivas ainda se permite imaginar como será o seu conjunto de lençóis ao casar. Para Rodrigues (2009):

Hoje em dia a vida moderna tem exigido um estilo de vida mais prático do que requintado. Os jovens casais preferem as peças de mais fácil manutenção às peças muito rebuscadas que exigem maior cuidado. Além disso, a moda impulsiona a compra do novo, por isso, as pessoas têm deixado de lado aquele conceito do "enxoval para o resto da vida". (RODRIGUES, 2009).

Além da praticidade os jovens casais procuram enxovais mais atuais, pois além de utilitários hoje os jogos de cama acompanham a moda e fazem parte da decoração (EGOS, 2011). Dificilmente um enxoval feito para o casamento será atemporal suficiente para acompanhar as tendências por toda sua vida útil.

### **3.5. ANÁLISE DE MERCADO**

A partir da análise do mercado, foram avaliadas as roupas de cama abaixo e comparados quesitos distintos entre elas, como material, preço, componentes e medidas. Esta análise é de extrema importância para que se tenha conhecimento do que está acontecendo no mercado atual quanto aos produtos de mesmo gênero da categoria ou classe que estão sendo desenvolvidos. Serve também para se tomar a decisão de se o projeto pretende alinhar-se com o mercado ou apresentar um diferencial para destacar-se. Produzir algo que se assemelhe com o que já é produzido, pode ter um alcance de aceitação equivalente ao da concorrência, apresentar um produto que possua diferencial oferece a chance de destacar-se quanto aos produtos da mesma categoria, podendo assim ter um resultado de aceitação/vendas superior aos que concorrem com o mesmo.

Os produtos analisados serão divididos em dois quadros, sendo organizado por sexo, em ordem, primeiro o masculino, e em seguida o feminino: (i) jogo de lençol solteiro Balls (Figura 10); (ii) jogo de lençol solteiro infantil Circo (Figura 11); (iii) Jogo de Cama Infantil Disney Mickey Santista (Figura 12); (iv) Jogo de Lençol Solteiro Easy Care Petit Boy (Figura 13); (v) Enxoval de cama infantil Aquarela Pássaros (Figura 14); (vi) jogo de cama infantil Moranguinho (Figura 15); (vii) Jogo de Cama Solteiro Lovely Cupcakes Karsten Kids (Figura 16); (viii) Jogo de Cama Infantil Penelope – Buddemeyer (Figura 17).



Figura 10 – Jogo de lençol Balls. Fonte: Magazine Luiza, 2013.



Figura 11 – Jogo de lençol Circo. Fonte: Magazine Luiza, 2013.



Figura 12 – Jogo de Cama Infantil Disney Mickey Santista. Fonte: Leader, 2013.



Figura 13 – Jogo de Lençol Solteiro Easy Care Petit Boy. Fonte: Mmartan, 2013.



Figura 14 – Jogo de lençol Aquarela Pássaros. Fonte: Ponto Frio, 2013.



Figura 15 – Jogo de lençol Moranguinho. Fonte: Leader, 2013.



Figura 16 – Jogo de Cama Solteiro Lovely Cupcakes Karsten Kids.  
Fonte: Loja Dece, 2013.



Figura 17 – Jogo de Cama Infantil Penelope - Buddemeyer. Fonte: Catran, 2013.

Quadro 1 – Comparativo entre as roupas de cama masculinas infantis existentes no mercado.

<b>Aspectos Analisados</b>	<b>1</b> 	<b>2</b> 	<b>3</b> 	<b>4</b> 
<b>NOME</b>	Jogo de Lençol Solteiro Balls	Jogo de Lençol Solteiro Infantil Circo	Jogo de Cama Infantil Disney Mickey	Jogo de Lençol Solteiro Easy Care Petit Boy
<b>PREÇO</b>	R\$ 120,00	R\$ 120,00	R\$ 69,90	R\$ 209,40
<b>MATERIAL</b>	100% Algodão	100% Algodão	-	100% Algodão
<b>COMPONENTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de Cima</li> <li>– 01 Lençol de Baixo c/ Elástico;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de Cima;</li> <li>– 01 Lençol de Baixo c/ Elástico;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de cima;</li> <li>– 01 Lençol com elástico;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de cima;</li> <li>– 01 Lençol de baixo;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>
<b>MEDIDAS (AxLxP) *em centímetros</b>	30 x 36 x 6 *da embalagem	30 x 36 x 6 *da embalagem	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lençol de cima: 140 x 225</li> <li>- Lençol de baixo com elástico: 88 x 188 x 20</li> <li>-Fronha: 50 x 70</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Lençol de Cima: 160 x 240</li> <li>-Lençol de Baixo: 90 x 190 x 30</li> <li>-Fronha: 50 x 70</li> </ul>
<b>PESO</b>	1,3 Kg; 1,4 Kg (Peso do Produto com embalagem)	1,3 Kg; 1,4 Kg (Peso do Produto com embalagem)	-	-
<b>FORNECEDOR</b>	Magazine Luiza	Magazine Luiza	Leader	Mmartan
<b>FABRICANTE</b>	Brilhante	Brilhante	Santista	Mmartan
<b>ESTAMPAS</b>	Estampa corrida, o mesmo rapport que foi utilizado para decorar a fronha foi usado nas partes estampadas do corpo do forro de cama. Combinação de uma cor lisa com um estampa.	O que se pode notar é o uso de 2 estampas corridas, uma para os lençóis da coleção, que parece mais simples, para a fronha e colcha, a mesma temática porém com um módulo mais elaborado.	Uso de uma estampa corrida, com o personagem principal da coleção para ilustrar. A escolha de uma cor lisa para o forro de cama de baixo combinando com a paleta de cores da estampa principal.	Uso de 2 estampas. Uma com a repetição na vertical formando o barrado da dobra do lençol. Outra estampa discreta para ilustrar a fronha e o corpo do jogo de camas, esta com rapportagem no eixo X e Y.

Fontes: Magazine Luiza, 2013; Ponto Frio, 2013; Leader, 2013; MMartan, 2013.

Quadro 2 – Comparativo entre as roupas de cama femininas infantis existentes no mercado.

<b>Aspectos Analisados</b>	<b>5</b> 	<b>6</b> 	<b>7</b> 	<b>8</b> 
<b>NOME</b>	Exoval de Cama Infantil Aquarela Pássaros	Jogo de Cama Infantil Moranguinho	Jogo de Cama - Lovely Cupcakes	Jogo de cama - Penelope
<b>PREÇO</b>	R\$ 159,00	R\$ 119,90	R\$ 139,00	R\$ 252,00
<b>MATERIAL</b>	60% Algodão	80% Algodão, 20% Poliéster	100% algodão	100% Algodão
<b>COMPONENTES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Cobre-leito;</li> <li>– 01 Fronha;</li> <li>– 01 Lençol de Baixo;</li> <li>– 01 Porta-travesseiro</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de Cima;</li> <li>– 01 Lençol de Baixo c/ Elástico;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de Cima;</li> <li>– 01 Lençol de Baixo c/ Elástico;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– 01 Lençol de Cima;</li> <li>– 01 Lençol de Baixo c/ Elástico;</li> <li>– 01 Fronha</li> </ul>
<b>MEDIDAS (AxLxP)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Cobre-leito: 215 x 160 cm</li> <li>– Lençol com elástico: 230 x 130 cm</li> <li>– Porta-travesseiro: 70 x 50 cm</li> <li>– Fronha: 70 x 50 cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lençol com elástico 88x188x30 cm;</li> <li>– Sobrelençol 150x250 cm;</li> <li>– Fronha 50x70 cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lençol com elástico 88cm x 188cm x 35cm</li> <li>– Lençol com dobra feita 160cm x 250cm</li> <li>– Fronha 50cm x 70cm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Lençol com elástico 88x188x30 cm;</li> <li>– Sobrelençol 150x250 cm;</li> <li>– Fronha 50x70 cm</li> </ul>
<b>FORNECEDOR</b>	Ponto Frio	Ponto Frio	Loja Decé	Flamingo
<b>FABRICANTE</b>	-	Lepper	Karsten	Buddemeyer

<b>ESTAMPAS</b>	Uma estampa corrida que decora fronha e parte superior do corpo do jogo de cama, compondo com uma cor lisa que faz base ao lençol de baixo.	O jogo é decorado com duas estampas localizadas da personagem principal, na fronha e no lençol superior. Quanto ao lençol de baixo, se limita a ser liso.	O jogo possui 3 rapportanges distintas, uma para fronha que é uma repetição vertical, outra para o corpo do jogo, a terceira também na vertical que decora a barra do jogo de cama. O lençol inferior é liso.	Este jogo possui três padrões. Sendo 2 deles inspirados nos clássicos petit pois (de bolinhas) porém com elementos florais do tema, o outro xadrez nas cores da paleta da coleção, e o terceiro uma rapportagem com os elementos florais, formando uma estampa corrida.
-----------------	---	---	---	---

Fonte: Ponto Frio, 2013; Loja Dece, 2013; Lojas Flamingo, 2013.

Foi constatado que os jogos de cama infantis encontrados no mercado são inovadores quanto à cor e contraste, quanto ao material são confortáveis e resistentes para exercerem sua função, mas quanto atender ao gosto das crianças da atualidade deixam a desejar, poucos dos comercializados inovam em desenho e conceitos, o uso dos personagens poderia ser explorado com mais criatividade, utilizar variados tipos de rapportagem para combinar diferentes elementos do mesmo gênero no jogo de cama pode ser uma solução interessante para decorar jogos de cama de forma criativa, como é a ideia do segundo e oitavo jogo de cama analisados.

### 3.6. ANÁLISE ESTRUTURAL

Nesta análise foi avaliado como as estampas são estruturadas em cada item que compõe o jogo de cama, com finalidade futura de melhorar os aspectos negativos encontrados e considerar os positivos. Para a análise ficar direcionada, um jogo de cama completo foi analisado, sendo ele o da marca Karsten denominado Aventura no Mar.



Figura 18– Jogo de cama Aventura no Mar - Karsten. Fonte: Dafiti, 2013.

Quadro 3 – Análise estrutural.

FIGURA	COMPONENTE	ESTAMPA
	<p>Fronha – É o componente que reveste o travesseiro, utilizado para proteger o travesseiro, onde se apoia a cabeça.</p>	<p>Como pode ser visto, duas estampas foram utilizadas, uma para decorar a frente do travesseiro, que apresenta uma estampa corrida, quanto a parte traseira, uma estampa listrada mais simples foi utilizada, com a presença de um personagem relacionado a temática do jogo.</p>
	<p>Lençol superior- É o componente que cobre o lençol inferior, e caso o usuário estiver deitado na cama, o lençol superior é utilizado para protege-lo.</p>	<p>A estampa é a mesma que é utilizada para decorar a superfície fronta do travesseiro, apresenta uma rapportagem simples, e é considerada corrida.</p>

	<p>Porta travesseiro – também utilizado como fronha auxiliar, ele tem funcionalidade principalmente estético.</p>	<p>A estampa que decora a superfície deste componente é equivalente ao que aparece no lado traseiro do travesseiro. Se tratando de uma estampa corrida, com traços tradicionais pois é geométrico listrado com a presença de um personagem de forma discreta.</p>
	<p>Colcha- É o componente que cobre todos os outros, serve para aquecer e proteger o usuário.</p>	<p>A estampa segue a mesma idéia da fronha, que se trata de 2 estampas para decorar o elemento, sendo cada um em um de seus versos. A parte superior se trata da estampa corrida com rapportagem para o eixo Y e X, com personagens referentes a temática. Quanto ao lado geométrico, é notável a presença de uma estampa mais tradicional, como já dito.</p>
	<p>Manta/cobre leito- É o componente que não necessariamente é vendido junto com o jogo de lençóis, serve para aquecer no caso de temperaturas mais frias.</p>	<p>A estampa que é contemplada na manta possui os mesmos personagens que decora o resto da coleção, o diferencial é que possui uma cobertura ao fundo mais suave, com uma cor menos contrastante, em tom pastel. Também se trata de um estampa corrida.</p>

O produto analisado possui uma forma interessante de dispor as estampas em seu jogo de cama. Apresenta diferentes tipos de estampas na mesma peça, como no caso do travesseiro que pode ser utilizado dos dois lados, tornando o produto mais atrativo. A mesma linhagem é seguida para a colcha, o que pode ser divertido, pois virando de lado travesseiro e colcha podemos ver um ‘novo’ jogo de cama, renovando a decoração da cama da criança.

O produto analisado possui características que mostram criatividade ao organizar e distribuir as estampas em seu jogo, faz o uso de duas estampas, mas opta pela secundária para apresentar um desenho mais clássico e geométrico, que é o caso do listrado que é visto no verso da fronha e nos lençóis inferiores. Deixando a rapportagem comum e corrida para o resto dos elementos.

Se tratando de crianças como público alvo que estão em fase de experimentações, e muitas dessas podem vir a acontecer no quarto em cima de suas camas, acidentes envolvendo sujeira também pode vir a acontecer, e a probabilidade de atingir a colcha é grande, por ela geralmente estar cobrindo todas as outras peças do jogo de cama. Disponibilizar capas pode ser uma boa ideia, além de facilitar na hora de lavar, a renovação da decoração se torna mais fácil e econômica.

### **3.7. ANÁLISE FUNCIONAL**

A análise funcional tem como objetivo auxiliar o esclarecimento de como é trabalhada a estampa dentro do produto como um todo, no caso se tratando de um jogo de cama infantil, foi analisado o comportamento das estampas perante o conjugado da coleção Petit Boy da MMartan, as fotos da análise foram feitas na loja franquizada da MMartan no Royal Plaza Shopping em Santa Maria – RS.

Quando se comprava um jogo de cama infantil, primeiramente buscava-se um produto com qualidade, com boa durabilidade, confortável ao toque, que proporcionasse conforto e proteção para a criança na hora de dormir. Antigamente, conforto e qualidade eram o que mais atraía à compra, hoje em dia com a variedade de opções de estampas e acabamentos, a representação estética deste produto para o ambiente e decoração é um fator que também conta consideravelmente no poder de decisão na hora da compra.

O que pode ser visto nesse jogo de camas (Figura 19) é uma combinação de tons de azul, cinzas e marrons. Todas as cores em tons pastel. Como esta cama esta organizada de forma comercial, a roupa de cama é organizada de forma que

todas as estampas fiquem a vista. A finalidade é mostrar o máximo possível ao público o que o jogo dispõe esteticamente, apenas sendo observado pela vitrine.



Figura 19 – Jogo de cama na vitrine. Fonte: MMartan, 2013.

Quando a cama é organizada para dormir (Figura 20), muito dos acessórios que nela estão com motivação decorativa, se tornam desnecessários. Desta forma é possível ver que a faixa da dobra do lençol fica bem a vista, e a estampa localizada na parte central do lençol de cima ganha mais atenção.



Figura 20 – Cama organizada para dormir. Fonte: MMartan, 2013.

Já quando a cama esta organizada para ver TV ou ler algum livro e é necessário que mais travesseiros (Figura 21) estejam disponíveis para encostar-se, pode ser vista a presença de três tipos diferentes de estampas nas fronhas e forros de travesseiros.

O primeiro é um 'negativo' da mesma estampa que decora o corpo do lençol, o segundo é o mesmo módulo da faixa do jogo, o terceiro é ilustrado com uma estampa com a mesma referência da temática e personagens do restante do jogo.



Figura 21 – Fronhas comportadas com o jogo de cama. Fonte: MMartan, 2013.

Sendo necessário cobrir-se, os edredons e cobertores são utilizados (Figura 22), desta forma ficando a vista as estampas da dobra do lençol e as da parte superior dos cobertores. O interessante desta coleção Petit Boy, é a presença de textura e relevos na mantinha de microfibras, deixando a superfície toda estrelada em alto relevo quando esticada sobre a cama.



Figura 22 – Combinação com sobreposições de cobertores. Fonte: MMartan, 2013.

O personagem principal que ilustra a coleção é uma raposa, podemos ver na Figura 23 que ela ‘sai’ da roupa de cama e toma forma, sendo vista em uma almofada, tridimensionalizando o desenho antes visto em forma bidimensional no corpo do jogo de cama. Pode ser utilizada para acompanhar a criança para dormir e também decorar a cama durante o dia.



Figura 23 – Almofada da raposinha. Fonte: MMartan, 2013.

Como pode ser conferido na análise, as estampas ficam expostas e se comportam de diferentes formas dependendo da maneira que o jogo de cama for

usado. Quando a cama esta posta para dormir de uma forma se comporta essas estampas, no caso expondo mais com a dobra do lençol e da colcha. Quanto a ela organziada para permanecer durante o dia a parte central voltada para cima do lençol superior ou da colcha é o que mais chama atenção, juntamente com as fronhas e capas de travesseiros, que normalmente conversam com o resto do corpo do jogo, utilizando de estampas corridas às vezes negativadas, ou um elemento estourado para chamar atenção em alguma determinada peça.

## Capítulo 4

# GERANDO A COLEÇÃO

Nesta fase da geração da coleção primeiramente se resgatou o que foi observado a partir dos questionários, principalmente três questões (i) as crianças preferem estampas menos infantilizadas – a tendência hoje são ilustrações de monstrinhos, vampiros, “malvadinhos”, etc.; (ii) preferem cores vibrantes e contrastantes, inclusive o preto e o roxo; e (iii) costumam utilizar dois travesseiros, o que requer duas fronhas.

Contudo, considerando a faixa etária de 6 a 10 anos de idade, e, sobretudo a função da roupa de cama, que além da estética – de vestir e ambientar o quarto – tem a função simbólica de acolher a criança, tornando o seu “universo” e se sono mais tranquilo, optou-se sim por desenvolver estampas, em desenhos livres, baseadas em personagens tipo “monstrinhos” – o que é uma tendência, mas usando como referência o estilo Kawaii.

O kawaii é um movimento considerado um dos mais populares no Japão e na Coreia, o significado da palavra kawaii é “fofo”, “bonitinho”, “adorável” (ANJOS, 2013). Este termo é muito utilizado pelos japoneses, que valorizam a qualidade estética na sociedade, particularmente na cultura pop japonesa (JAPÃO EM FOCO, 2012). Serve para designar objetos, roupas, estilo entre outras coisas variadas.

Foi nos anos 70 que as meninas colegiais japonesas começaram escrever de forma ocidental e inventaram uma moda: desenhar pequenos desenhos fofos, como mostra a Figura 24 (estrelas, nuvens ou bichinhos) em meio a suas escritas. Anjos (2013) conta que logo as revistas especializadas em jovens se aproveitaram da ideia e começaram a utilizar em suas edições. O fenômeno kawaii passou a ser usado então em comerciais, anúncios, banners e em outros veículos de comunicação. A escrita nesses meios passou a ser mais arredondados e infantilizados (JAPÃO EM FOCO, 2012).

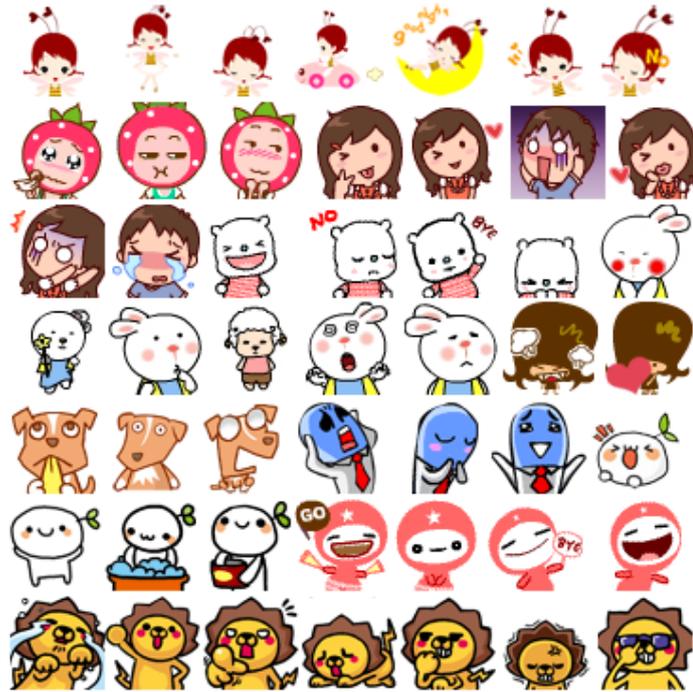


Figura 24 – Desenhos kawaii. Fonte: Blog noturna, 2013.

Não demorou muito para que o conceito fosse explorado também por empresas que notaram o potencial em lucrar com a tendência. A Sanrio é uma das mais ligadas a esse movimento, criou personagens que são símbolos principais do movimento, como a Hello Kitty (Figura 25), Keroppi (Figura 26), Pochacco (Figura 27), Chococat (Figura 28) entre outros, que agradam não só as crianças e jovens mas aos adultos também, relata Japão em Foco (2013).



Figura 25 – Hello Kitty. Fonte: Hotakunohikari, 2013.



Figura 26 – Keroppi. Fonte: Sanrio, 2013.



Figura 27 – Pochacco. Fonte: Sanrio, 2013.



Figura 28 – Chococat. Fonte: Sanrio, 2013.

O assunto kawaii é tão sério no Japão que podem ser vistos mascotes no estilo até nas prefeituras. Não só vários artistas exploram este conceito, mas grandes companhias se dão “ao luxo de estampar personagens famosos do kawaii em seus produtos” (ANJOS, 2013). Como pode ser visto na Figura 29 e Figura 30 a seguir.



Figura 29 – Produtos Hello Kitty. Fonte: Pinterest, 2013.



Figura 30 – Produtos Chococat. Fonte: Pinterest, 2013.

Deste modo, pretende-se desenvolver estampas do tipo “monstrinhos”, mas com a suavidade do kawaii, de modo a atender às expectativas infantis de algo não tão ingênuo, mas também que não assuste, nem cause medo na hora de dormir.

#### 4.1. GERAÇÃO DE ALTERNATIVAS

Primeiramente o estudo foi em busca das expressões faciais e corporais que geralmente pode ser visto nos personagens kawaii, conforme pode ser visto nas Figuras 31, 32, 33, 34.



Figura 31 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013.



Figura 32 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013.

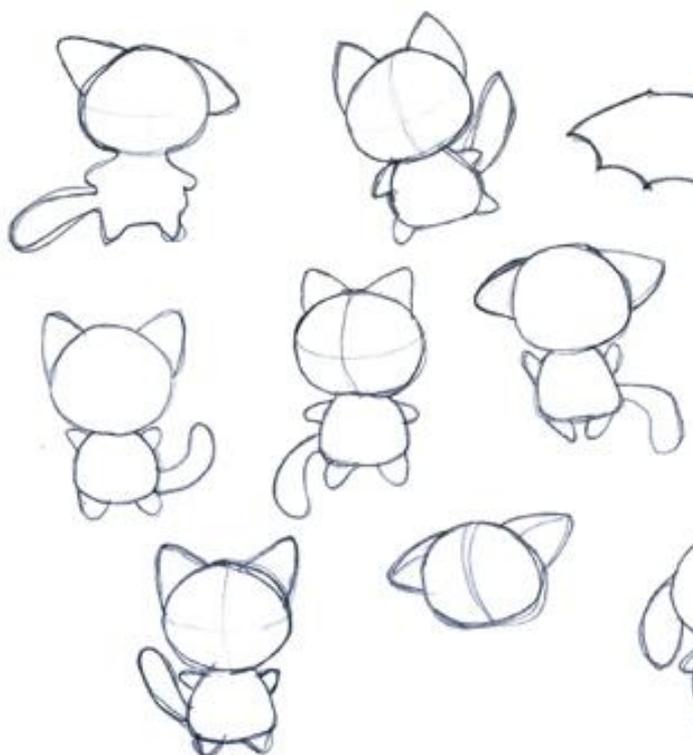


Figura 33 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013.

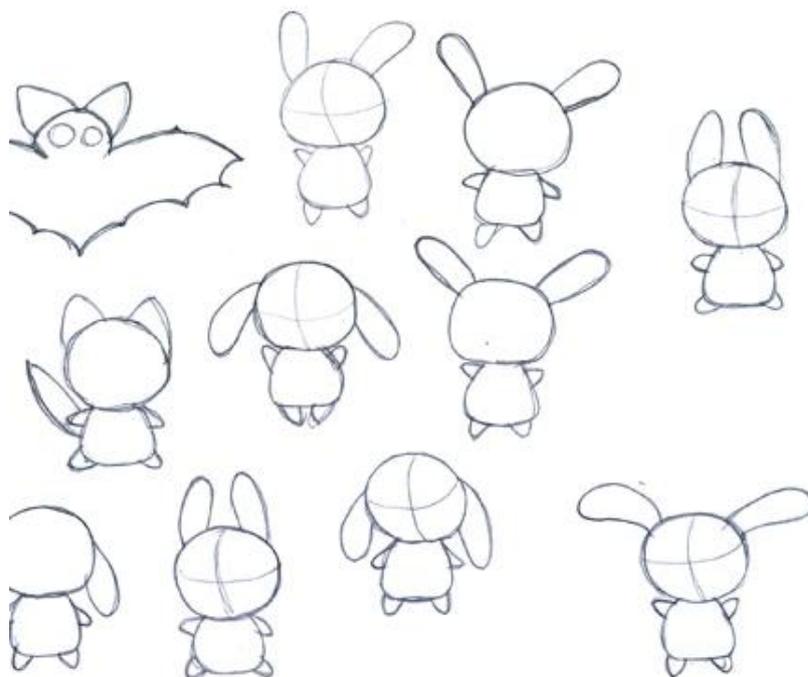


Figura 34 – Rafes, expressões. Fonte: Coleção da autora, 2013.

Buscando traços limpos para aproximar-se das características do Kawaii, a geração de alternativas passou do papel para o computador, e o estudo de expressões continuou sendo feito (Figura 35).

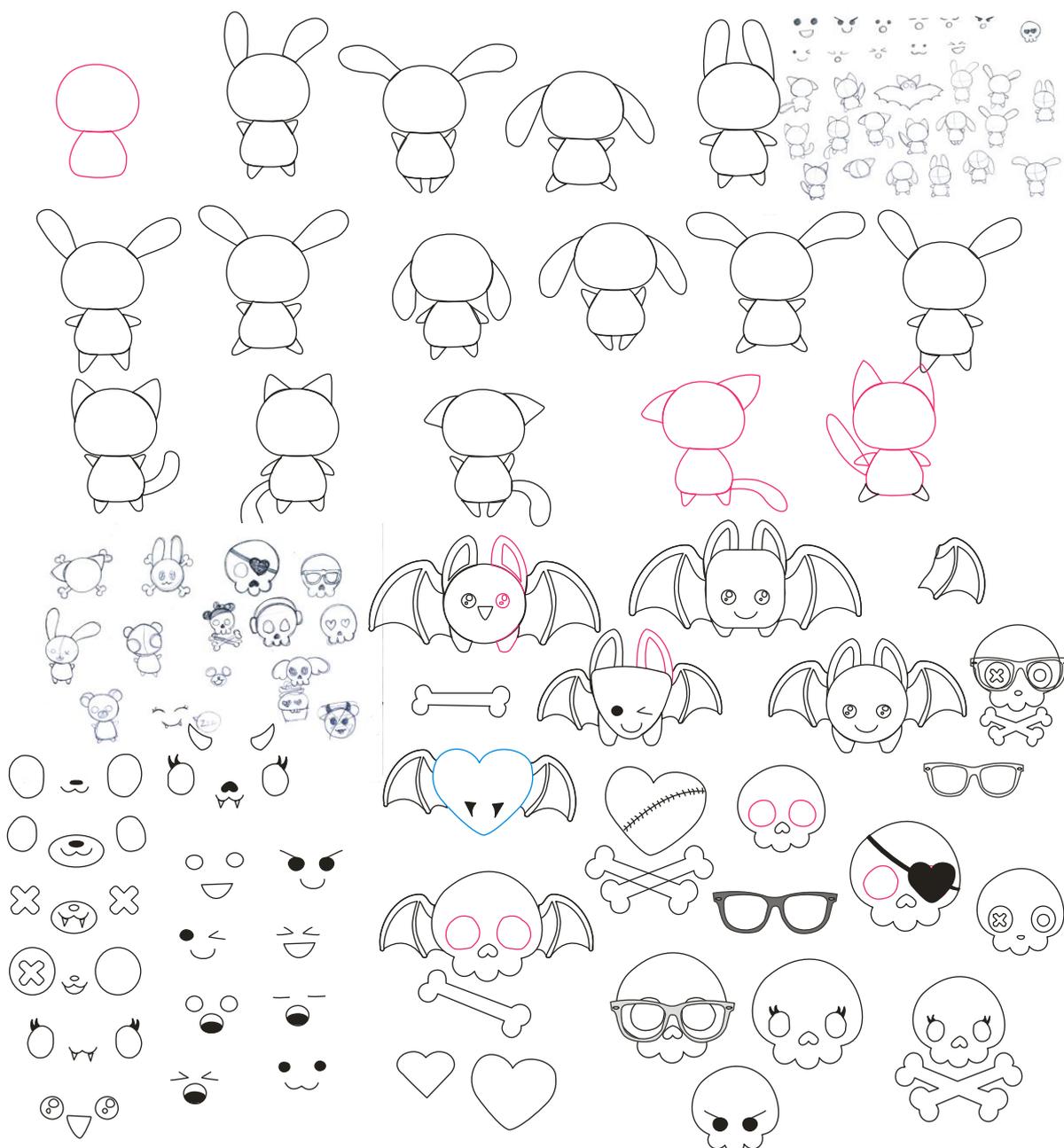


Figura 35 – Rafes digitais, Fonte: Coleção da autora, 2013.

Após considerar ter bons resultados com os desenhos já feitos, algumas expressões foram selecionadas, tanto as faciais como as corporais, para que testes

fossem efetivados para verificar quais rostinhos se adequam melhor ao corpo, tendo cuidado para que a mesma mensagem do rosto e corpo seja feita, estando assim alinhadas (Figura 36).

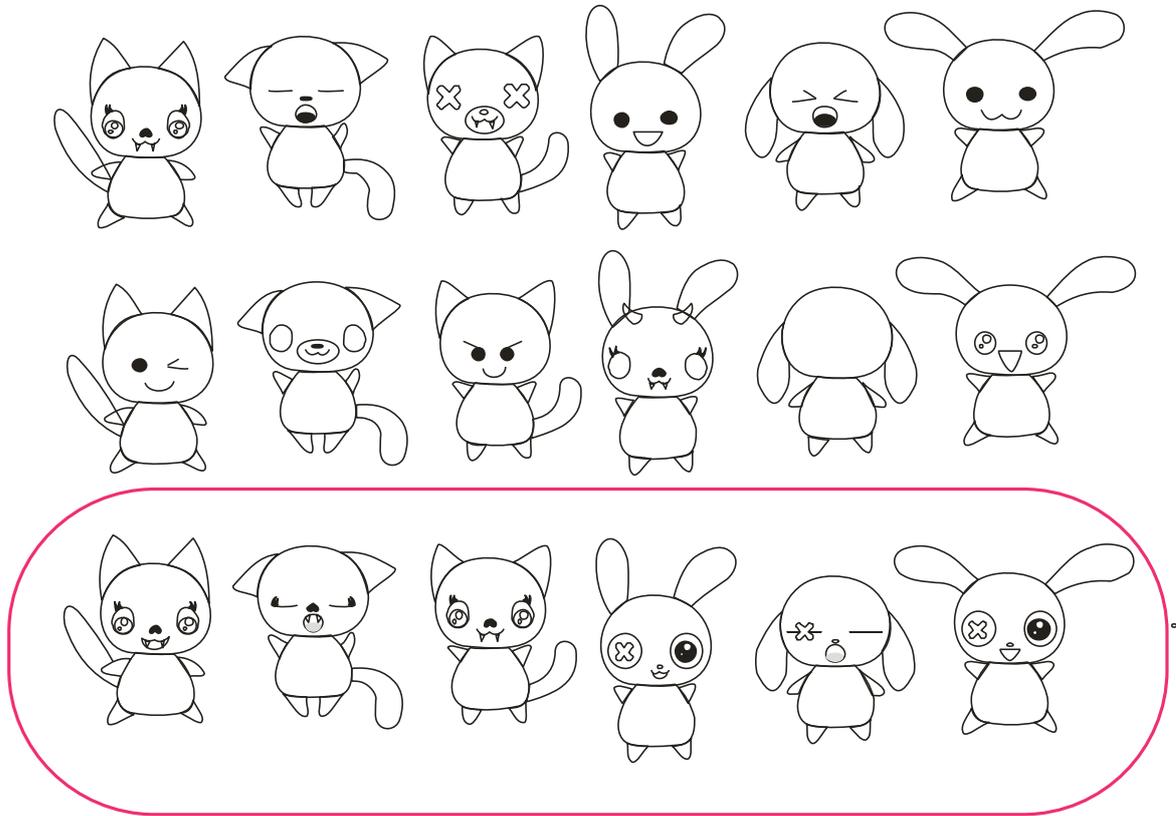


Figura 36 – Rafes digitais. Fonte: Coleção da autora, 2013.

#### 4.2. SELEÇÃO DE ALTERNATIVAS

Após chegar a um resultado quanto aos personagens que serão protagonistas da coleção, testes de cor (Figura 37) são feitos em cima destes elementos selecionados.



O segundo módulo foi feito com os personagens desenvolvidos a partir dos estudos da geração de alternativas, como mostra a Figura 39.



Figura 39 – Módulo 02. Fonte: Coleção da autora, 2013.

A sobreposição dos módulos criou um terceiro módulo mais interessante, e a partir desse foi feita a rapportagem da estampa (Figuras 40).



Figura 40 – Módulo 03. Fonte: Coleção da autora, 2013.

Testando outros conceitos para novos módulos, a utilização do clássico xadrez foi experimentada em diversas cores e com a combinação de personagens, fazendo uma brincadeira divertida com transparencias em seus desenhos geométricos para dar um novo olhar ao que estávamos acostumados a ver em tradicionais jogos de cama. Que podem ser vistos nos próximos quatro módulos apresentados nas figuras, 41, 42, 43 e 44.



Figura 41 – Módulo 04. Fonte: Coleção da autora, 2013.



Figura 42 – Módulo 05. Fonte: Coleção da autora, 2013.



Figura 43 – Módulo 06. Fonte: Coleção da autora, 2013.



Figura 44 – Módulo 07. Fonte: Coleção da autora, 2013.

Para auxiliar na composição do jogo de cama como um todo, módulos auxiliares mais simples mas também com um geometrismo foram desenvolvidos contemplando os mesmos motivos e tons em outra leitura para depois fazer o compoense dos layouts do jogo de cama completo. Podendo ser vistos nas figuras 45, 46, 47 e 48 que seguem:

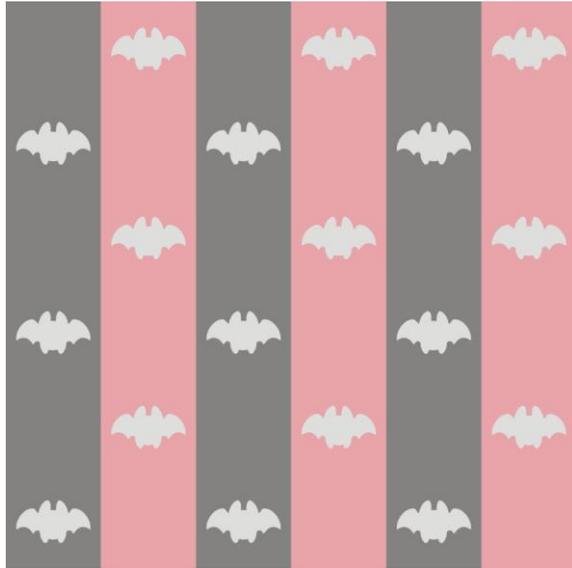


Figura 45 – Módulo 08. Coleção da autora, 2013.

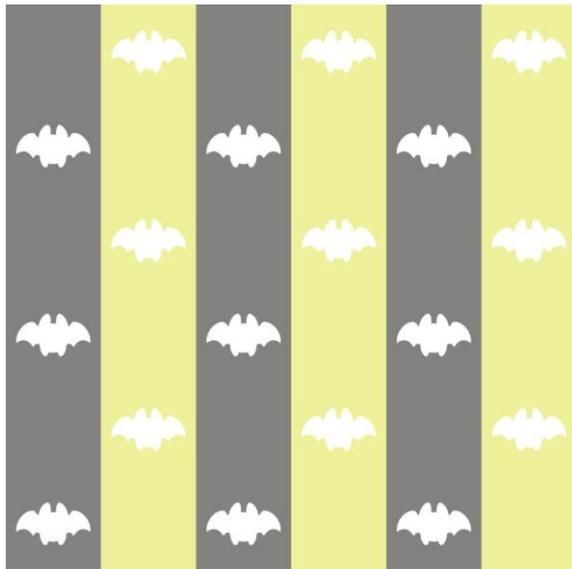


Figura 46 – Módulo 09. Coleção da autora, 2013.

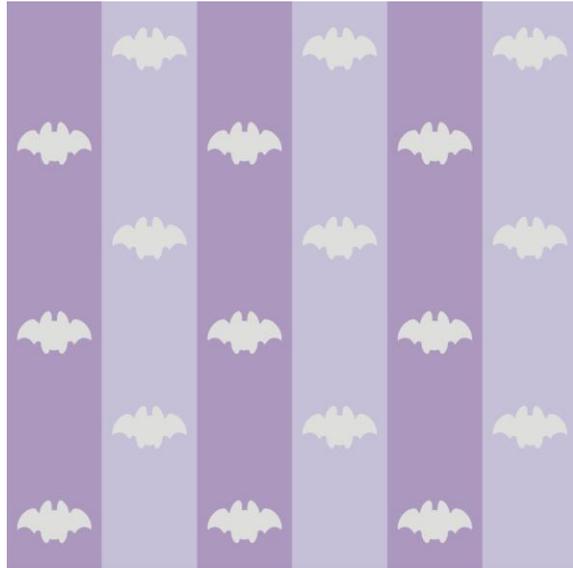


Figura 47 – Módulo 10. Coleção da autora, 2013.

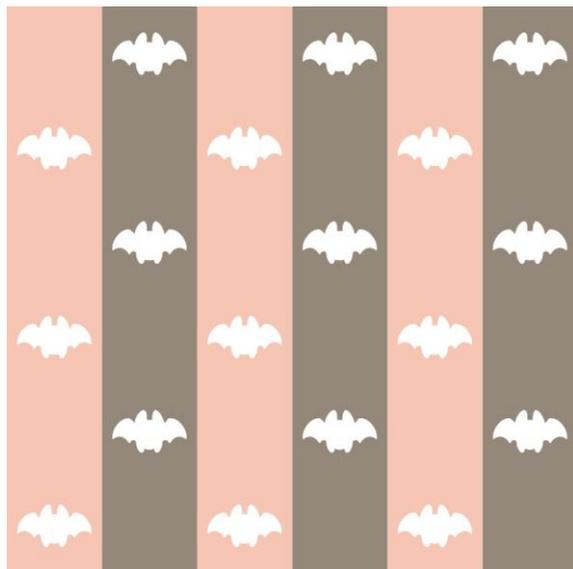


Figura 48 – Módulo 11. Coleção da autora, 2013.

Para ilustrar mais dois módulos principais outro clássico foi utilizado, o petit poa foi desconstruído e utilizado com uma nova leitura, fazendo o uso dos personagens novamente onde pode ser visto eles divertindo-se antes de dormir em meio as bolinhas irregulares. Onde podem ser visto nos próximos dois módulos nas figuras 49 e 50.



Figura 49 – Módulo 12. Coleção da autora, 2013.



Figura 50 – Módulo 13. Coleção da autora, 2013.

Os módulos auxiliares desenvolvidos para acompanhar os principais de bolinhas (*petit poa*), também apresentam características mais simples, porém podendo ser visto a “caveirinha” como novo motivo para brincar com as bolinhas, ilustrando então os próximos dois módulos vistos nas figuras 51 e 52.



Figura 51 – Módulo 14. Coleção da autora, 2013.



Figura 52– Módulo 15. Coleção da autora, 2013.

Após ter todos os módulos prontos, preferi deixar o primeiro módulo de lado e utilizar os outros que se originaram a partir dele, por entender que se tornou heterogêneo mesmo utilizando os mesmos signos, perante o restante dos módulos que compunham a coleção.

#### 4.4. LAYOUT DOS JOGOS DE CAMA

Para ter uma melhor compreensão de como os módulos se comportam rapportados na coleção *Fluffy Monsters*, um layout com os jogos de cama foi montado.

Na linha *Chess* as peças principais (lençol superior) vemos uma combinação do módulo xadrez e do módulo listrado, presente na dobra, fazendo assim uma brincadeira com mix de estampas geométricas. Já na linha *Bubble* o uso de mais de uma estampa também é visto, porém o padrão de “bolinhas” é adotado no corpo e na dobra do lençol, mas possuem representações e cores diferentes.

Já na fronha principal da *Chess* o módulo utilizado é somente o listrado, o personagem referente a cada jogo é visto de forma estourada na lateral esquerda do travesseiro favorecendo assim a visualização dos detalhes de seu desenho. A *Bubble* segue este mesmo padrão, porém com as características dos seus grafismos.

No lençol inferior, a preferência foi por uso na forma lisa para ambas as linhas da coleção, variando somente a cor. Como ocorreu uma combinação de estampas em outras peças, o uso de mais um desenho para este seria exagerado.

Já na fronha individual, os morceguinhos são utilizados, podendo ser qualquer um deles logo que a intenção dessa é ser vendida de forma avulsa e permitir a possibilidade de utilizar com qualquer um dos jogos de acordo com a preferência e vontade da criança. Seguem então os seis layouts da linha *Chess* e *Bubble* em sequência nas figuras, 49, 50, 51, 52, 53 e 54.



Figura 53 – Layout 01: Chess vermelho. Coleção da autora, 2013.



Figura 54 – Layout 02: Chess verde. Coleção da autora, 2013.



Figura 55 – Layout 03: Chess roxo. Coleção da autora, 2013.

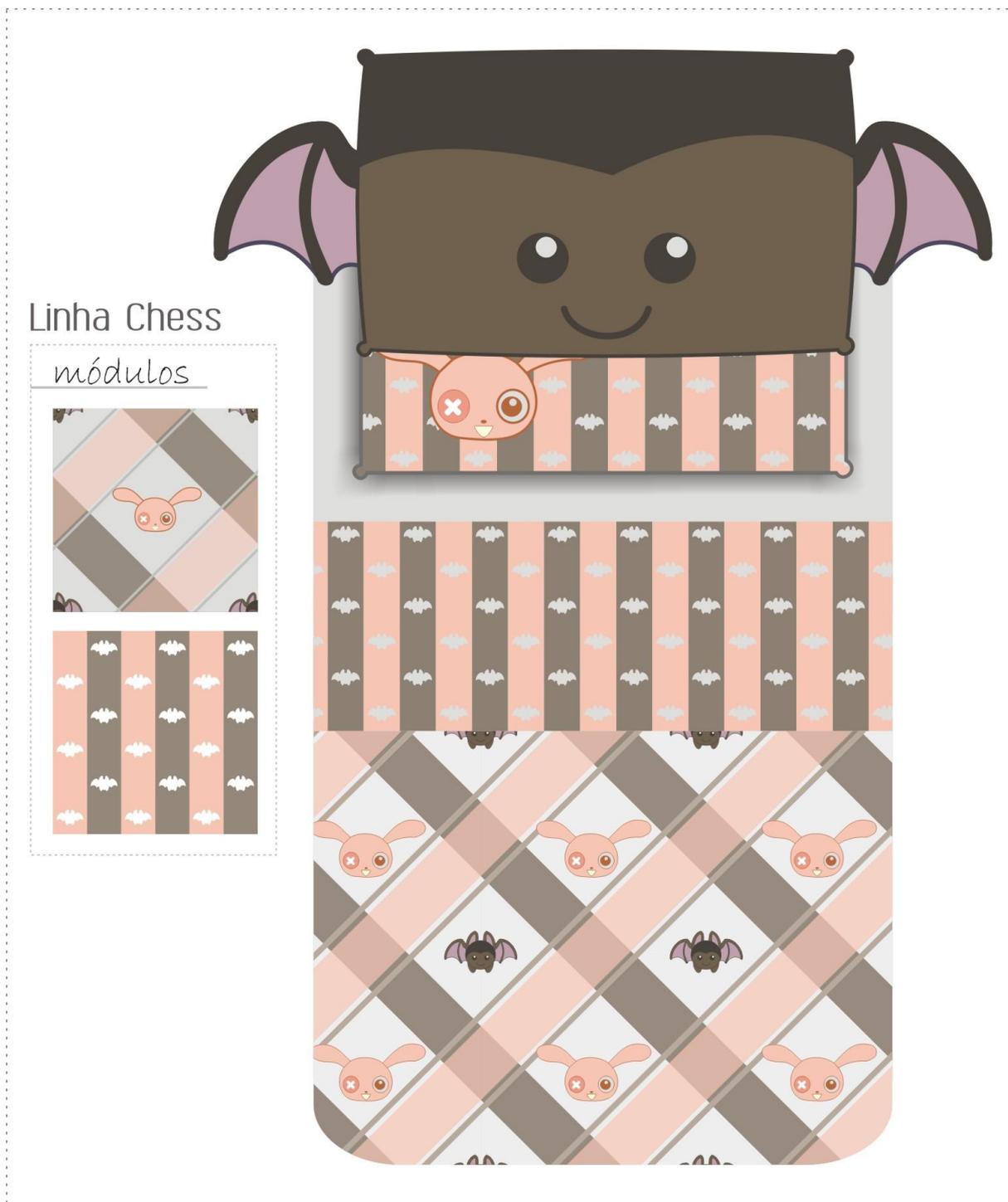


Figura 56 – Layout 04: Chess laranja. Coleção da autora, 2013.



Figura 57 – Layout 05: Bubble cinza. Coleção da autora, 2013.



Figura 58 – Layout 06: Bubble bege. Coleção da autora, 2013.

Para ter uma noção mais realista de como ficaria o jogo de lençol no quarto, duas ambientações aleatórias foram feitas para ver como se comportaria o produto em uso pela criança em situações do seu cotidiano, sendo elas, brincando em sua cama ou lendo e descansando.



Figura 59 – Ambientação. Coleção da autora, 2013.



Figura 60 – Aplicação 02. Coleção da autora, 2013.

Como pode ser visto, a coleção interage bem tanto em quarto de meninas quanto de meninos. A versatilidade dela permite que agrade crianças de ambos os sexos.

Mesmo a coleção apresentando monstros, suas cores suavizaram a temática, atingindo assim o ponto de equilíbrio entre os desenhos e a relação com o uso que no caso é dormir.

#### 4.5. PROTÓTIPO

Os módulos selecionados para efetivar o protótipo em escala real do jogo de cama foram os em tom de cinza da linha *bubble*, para fronha auxiliar o morceguinho cinza também foi elegido.

Pode ser visto então, na figura 61 o jogo de cama completo montado.



Figura 61 – Protótipo. Coleção da autora, 2013.

Na figura 62 pode ser visto os detalhes das fronhas, e como as estampas se comportam juntas quando aproximadas.



Figura 62 – Fronhas. Coleção da autora, 2013.

Na figura 63 é possível ver detalhadamente a estampa localizada do protótipo da fronha principal. O monstrinho azul é o escolhido para ilustrar essa peça.



Figura 63 – Fronha principal. Coleção da autora, 2013.

Na figura 64 é possível ver os detalhes das estampas utilizadas para decorar o lençol principal/superior.



Figura 64 – Lençol Superior. Coleção da autora, 2013.

O resultado do protótipo foi satisfatório, cumprindo sua função de representar como será o produto final. Tendo fidelidade das cores, tamanho e material. Podendo assim afirmar a acertividade do projeto.

# CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que o projeto atingiu aos objetivos propostos, e como resultado gerou uma coleção de estampas que ilustram um jogo de cama, que além de destacar-se no mercado por apresentar um diferencial que considera a mudança no uso contemporâneo deste produto, como a possibilidade do uso de uma ou mais fronhas, proporciona também versatilidade de poder brincar e misturar as peças. Assim o produto teria fácil aceitação no mercado por suprir as necessidades desse público que está cada vez mais com a personalidade definida e participativo na hora da compra.

O universo Kawaii é simples a primeira vista, porém grandioso de personalidade e detalhes. Fazer uso destes detalhes que lhe contemplam foi uma ótima saída para contrabalancear com os desenhos mais rebeldes e menos ingênuos que a geração infantil tem como preferência na atualidade. Por se tratar de um produto que é utilizado na hora em que a criança vai dormir é necessário uma transmissão de tranquilidade nos objetos que os rodeiam e com eles se comunicam. O Kawaii auxiliou nesse equilíbrio por apresentar traços mais delicados e fofos, a união destes estilos gerou personagens e desenhos que atenderam essa necessidade, de ao mesmo tempo em que os personagens possuem forte personalidade, o uso das cores e dos traços mais arredondados fizeram os desenhos encontrar esse equilíbrio formal e imagético.

Espera-se que o projeto colabore com outras pesquisas no campo de design voltado para crianças, podendo assim cada vez mais fazer novos produtos para esse público que está cada vez mais exigente e decidido.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A FABULA. **Roupas**. Disponível em: <<http://www.afabula.com.br/>>. Acesso em: 2013.

ALENCAR, Talita de. **A nova geração de crianças de adolescentes**. Disponível em <[http://www.superinfancia.com.br/artigos/artigo.php-art\\_codigo=27.html](http://www.superinfancia.com.br/artigos/artigo.php-art_codigo=27.html)> Acesso em: ago, 2013.

ALTENBURG. **Roupas de cama**. Disponível em: <<http://www.altenburgstore.com.br>>. Acesso em: 2013.

ANJOS; Vanessa. **Estilo Kawaii**. Disponível em: <<http://www.sepha.com.br/blog/fashion/estilo-kawaii/>>. Acesso em: set. 2013.

A VIAGEM DOS ARGONAUTAS. **Primeira cama**. Disponível em: <<http://aviagemdosargonautas.net>>. Acesso em: 2013.

BLOG CRIANÇA FELIZ. **A importância de uma boa noite de sono para nossas crianças**. Disponível em: <<http://www.cdinfantil.com.br/blog/a-importancia-de-uma-boua-noite-de-sono-para-nossas-criancas>> Acesso em: jun. 2013.

BLOG NOTURNA. **Desenhos kawaii**. Disponível em: <<http://blognoturna.blogspot.com.br/2011/08/emoticons-kawaii.html>>. Acesso em: 2013.

BORGES, Cláudia. **As crianças de hoje preferem outras atividade em vez de brincarem ao ar livre**. Disponível em <<http://todaela.uol.com.br/comportamento/as-criancas-de-hoje-preferem-outras-atividades-em-vez-de-brincar-ao-ar-livre>> Acesso em: ago, 2013.

BUDDEMEYER. **Roupas de cama**. Disponível em: <<http://www.buddemeyer.com.br>>. Acesso em: 2013.

CALADO; Luiza. **Estampas Infantis - O Olhar da Criança e sua Identificação**. Disponível em: <[http://www.cetiq.t.senai.br/dcb/ead/projetos/projeto\\_revista\\_academica/ojs/index.php/Design\\_moda/article/view/2](http://www.cetiq.t.senai.br/dcb/ead/projetos/projeto_revista_academica/ojs/index.php/Design_moda/article/view/2)> Acesso em: set. 2013.

CARVALHO, Joyce. **Crianças assumem responsabilidade mais cedo**. Disponível em <<http://www.parana-online.com.br/editoria/mundo/news/136682/>> Acesso em: ago, 2013.

CASTRO, Maurício. **Como fazíamos sem cama?** Disponível em <<http://guiadoestudante.abril.com.br/aventuras-historia/como-faziamos-cama-572240.shtml>> Acesso em: ago, 2013.

CONVERSE ALL STAR. **Calçados**. Disponível em:  
<<http://www.converseallstar.com.br/>>. Acesso em: 2013.

CM ARTESANATOS. **Roupa de cama bordada**. Disponível em:  
<<http://cmartesanatos.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 2013.

CONVERSE. **SOS Converse**: mix de estampas para crianças. Disponível em:  
<<http://www.converseallstar.com.br/blog/converse/sos-converse-mix-de-estampas-para-criancas/>> Acesso em: set. 2013.

DABUS; Paula. **Cores e estampas**. Disponível em:  
<<http://guiadobebe.uol.com.br/cores-e-estampas/>> Acesso em: set. 2013.

DESCOLADINHOS. **Vestuário**. Disponível em: <<http://www.descoladinhos.com/>>. Acesso em: 2013.

EGO'S. **A história do enxoval**. Disponível em:  
<<http://revistaegos.com.br/2011/09/a-historia-do-enxoval/>> Acesso em: set, 2013.

FELIX, Letícia. **Não erre na roupa de cama**: Deitar em bons lençóis e afofar o travesseiro são os primeiros passos para uma noite de ótimos sonhos Disponível em: <<http://www.itodas.com.br/casa/nao-erre-na-roupa-de-cama/>> Acesso em: set, 2013.

FREITAS, Renata. **Design de Superfície**: As ações comunicacionais táteis nos processos de criação. São Paulo, SP: Edgard Blücher, 2011.

HISTÓRIA DE TUDO. **História da cama**. Disponível em  
<<http://www.historiadetudo.com/cama.html>> Acesso em: ago, 2013.

HOTAKU NO HIKARI. **Hello Kitty**. Disponível em:  
<<http://hotakunohikari.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 2013.

I-DECORAÇÃO. **Completa a tua decoração de verão com roupa de cama**. Disponível em: <<http://www.i-decoracao.com/quartos-dormitorios/decoracao-verao-roupa-cama>> Acesso em: set. 2013.

JAPÃO EM FOCO. **Significado do termo kawaii**. Disponível em  
<<http://www.japaoemfoco.com/significado-do-termo-kawaii/>> Acesso em: set. 2013.

KARSTEN. **Roupa de cama**. Disponível em: <<http://www.karsten.com.br/>>. Acesso em: 2013.

KATY. **Calçados**. Disponível em: <<http://www.katy.com.br/>>. Acesso em: 2013.,

KIDS DRESSED. **Roupas**. Disponível em: <<http://kidsdressed.tumblr.com/>>. Acesso em: 2013.

KIDS FASHION WORLD. **Roupas**. Disponível em:  
<<http://kidsfashionworld.tumblr.com/>>. Acesso em: 2013.

LE POSTICHE. **Mochilas**. Disponível em: <<http://www.lepostiche.com.br>>. Acesso em: 2013.

LILICA E TIGOR. **Roupas**. Disponível em: <<http://www.lilicaetigor.com>>. Acesso em: 2013.

LÖBACH, Bernd. **Design Industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. Rio de Janeiro, RJ: Edgard Blücher, 2000.

LOJA HAVAIANAS. **Calçados**. Disponível em: <<http://www.loja.havaianas.com.br>>. Acesso em: 2013.

LOJA CHIC CHIC. **Roupas de cama; Vestuário**. Disponível em: <<http://lojachicchic.com.br>>. Acesso em: 2013.

MACHADO, Luiz. **Como lidar com as crianças de hoje**. Cidade do cérebro, 2007.

MALWEE. **Roupas**. Disponível em: <<http://www.malwee.com.br>>. Acesso em: 2013.

MENEZES, M. Dantas. **Amadurecimento precoce afeta as crianças**. Disponível em <<http://anjoseguerreiros.blogspot.com.br/2009/09/amadurecimento-precoce-afeta-criancas.html>> Acesso em: ago, 2013.

MMARTAN. **Roupas de cama**. Disponível em: <<http://www.mmartan.com.br>>. Acesso em: 2013.

PINTEREST. **Vestuário**. Disponível em: <<http://pinterest.com>>. Acesso em: 2013.

PUKET. **Vestuário**. Disponível em: <<http://puket.com.br>>. Acesso em: 2013.

RAMOS, Carla. **Um quarto só para mim**. Disponível em <<http://www.angelfire.com/80s/traquinas/Links/umquarto.htm>> Acesso em: ago, 2013.

ROCHA, Fabio; ROCHA, Sílvia. **Quarto de criança não é brincadeira**. Disponível em: <http://www.forumdaconstrucao.com.br/conteudo.php?a=15&Cod=781>. Acesso em: jun. 2013.

RODRIGUES, Daniel. **A história do enxoval**. Disponível em: <<http://rosimerysouzaatelierdeenxovais.blogspot.com.br/2010/08/historia-do-enxoval.html>>. Acesso em: set. 2013.

RUBIM, Renata. **Desenhando a Superfície**. São Paulo, SP. Rosari, 2010.

RUIVO, Teresa. **A importância do quarto das crianças**. Disponível em <<http://estrelaseouricos.crescer.sapo.pt/temas/pedagogia/a-importancia-do-quarto-das-cr-4648-0.html>> Acesso em: ago, 2013.

RUTHSCHILLING, Everlise. **Design de Superfície**. Porto Alegre, RS: Ed. da UFRGS, 2008.

SANRIO. **Keroppi, Pochacco, Chococat**. Disponível em: <<http://sanrio.com.br>>. Acesso em: 2013.

SHOP VANS. **Calçados**. Disponível em:<<http://shop.vans.com/>>. Acesso em: 2013.

TILIBRA. **Cadernos; Estojos**. Disponível em: <<http://www.tilibra.com.br/>>. Acesso em: 2013.

TRICAE. **Cadernos; Vestuário; Estojos; Mochilas**. Disponível em: <<http://www.tricae.com.br>>. Acesso em: 2013.

VIDA E COR. **Roupas de cama**. Disponível em: <<http://vidaecor.com.br>>. Acesso em: 2013.

ZERO HORA. **Roupas de cama e banho exploram novos valores e tecnologias**. Disponível em <<http://www.hagah.com.br/especial/pr/decoracao-pr/19,0,2919046,Roupas-de-cama-e-banho-exploram-novos-valores-e-tecnologias.html>> Acesso em: set, 2013.

ZULILY. **Vestuário**. Disponível. <<http://www.zulily.com/>>. Acesso em: 2013.

# **ANEXO 1 – ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO**