



PLANO DE ENSINO 2026.2

Disciplina: DIN0059 - Estudos Dirigidos em Design 1 - Ergodesign aplicado ao vestuário	Nível: Graduação
Período: 2026.2	CH Semestral: 30 hs
Dia/Horário: quinta-feira 10:00-11:50	Local: LabModa – Novo prédio do IdA
Prof. Responsável: Breno Abreu Prática docente: Rafaella Lacerda	E-mail: abreubrenodesign@gmail.com rafaella.c.lacerda@gmail.com

EMENTA

Estudo dos fundamentos do Ergodesign aplicados ao desenvolvimento de produtos de vestuário centrados no ser humano. Relações entre ergonomia, antropometria, design inclusivo, design universal e moda adaptativa. Contextualização histórica da deficiência e sua interface com o vestuário, considerando os modelos médico, social e biopsicossocial e a legislação brasileira sobre os direitos da pessoa com deficiência. Introdução aos materiais têxteis, materiais ergonômicos, tecnologias vestíveis (wearables), têxteis eletrônicos (e-textiles) e fabricação digital aplicada ao vestuário. Desenvolvimento de projeto de redesign de peça do vestuário utilizando metodologias de design centrado no usuário, prototipagem e experimentação em laboratório.

OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Ao final da disciplina, o(a) estudante será capaz de:

1. **Analisar** problemas ergonômicos relacionados ao vestuário considerando aspectos físicos, funcionais, emocionais e sociais do usuário, por meio de análises críticas e estudos de caso.
2. **Identificar** necessidades de diferentes usuários utilizando princípios do Design Centrado no Ser Humano, Design Inclusivo e Ergonomia, produzindo mapas de requisitos e diagnóstico projetual.
3. **Relacionar** os fundamentos históricos da deficiência, da moda adaptativa e da legislação brasileira ao desenvolvimento de produtos de vestuário inclusivos, por meio de seminários e análises documentais.
4. **Selecionar** materiais têxteis, aviamentos e tecnologias adequadas ao desenvolvimento de soluções ergonômicas para o vestuário.
5. **Desenvolver** um projeto de redesign de uma peça do vestuário incorporando recursos de adaptação, fabricação digital e tecnologias vestíveis, apresentando protótipo funcional e memorial projetual.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Unidade I — Fundamentos do Ergodesign

- Ergonomia e Ergodesign
- Vestuário como interface entre corpo, atividade e ambiente
- Introdução ao projeto final

Unidade II — História da deficiência e do vestuário

- História da deficiência
- Vestuário e adaptação ao longo da história
- Modelos médico, social e biopsicossocial
- História da deficiência no Brasil
- Legislação brasileira
- Lei Brasileira de Inclusão

Unidade III — Projeto centrado no ser humano

- Design Centrado no Ser Humano
- Design Inclusivo
- Design Universal
- Microsoft Inclusive Design Toolkit
- Métodos de investigação do usuário
- Persona, Jornada do Usuário e requisitos de projeto

Unidade IV — Corpo e materiais

- Antropometria aplicada ao vestuário
- Movimento corporal e ergonomia da atividade
- Introdução aos materiais têxteis
- Materiais ergonômicos
- Materiais inteligentes

Unidade V — Pesquisa aplicada

Seminários sobre:

- Moda Inclusiva e Adaptativa
- Materiais ergonômicos
- Wearables e e-textiles

Unidade VI — Projeto Integrador

- Desenvolvimento de projeto
- Impressão 3D aplicada ao vestuário
- Aviamentos adaptativos
- Wearables
- Prototipagem
- Testes
- Apresentação final

METODOLOGIA

A disciplina será desenvolvida por meio de aulas dialogadas, estudos dirigidos, leitura e discussão de textos científicos, análise de estudos de caso, seminários temáticos, oficinas práticas e atividades de laboratório.

O desenvolvimento do conteúdo ocorrerá de forma articulada ao Projeto Integrador da disciplina, permitindo que os estudantes apliquem progressivamente os conceitos discutidos em sala na concepção e prototipagem de uma peça adaptada.

Serão utilizadas metodologias ativas de aprendizagem, privilegiando:

- aprendizagem baseada em projetos (Project Based Learning);
- Design Centrado no Ser Humano;
- aprendizagem colaborativa;
- pesquisa aplicada;
- experimentação em laboratório.

ATIVIDADES SUPERVISIONADAS

- Leituras dirigidas
- Estudos de caso
- Seminários
- Exercícios de análise ergonômica
- Construção de mapas de requisitos
- Pesquisa de usuários
- Experimentações com materiais
- Modelagem e prototipagem
- Fabricação digital
- Desenvolvimento do Projeto final

AVALIAÇÕES/CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Composição da nota final

1. Participação e atividades em aula — 2 pontos

Inclui:

- participação nas discussões;
- exercícios;
- leituras;
- diário de projeto.

2. Seminário temático — 2 pontos

Apresentação de pesquisa sobre tema previamente definido, acompanhada de material de apoio e diretrizes projetuais para a turma.

3. Projeto final — 6 pontos

Composto por:

- Pesquisa do usuário;
- Definição de requisitos;
- Desenvolvimento da solução;
- Protótipo;
- Apresentação final;
- Memorial descritivo.

Serão considerados:

- fundamentação teórica;
- aplicação dos princípios de Ergodesign;
- qualidade da solução proposta;
- coerência metodológica;
- criatividade;
- execução técnica.

BIBLIOGRAFIA

Bibliografia Básica

IIDA, Itiro; BUARQUE, L. I. A. **Ergonomia: projeto e produção**. Editora Blucher, 2021.

Bibliografia Complementar:

ANNETT-HITCHCOCK, Kate. **The Intersection of Fashion and Disability**. 2023.

JUN, Grace. **Fashion, disability, and co-design: a human-centered design approach**. Bloomsbury Publishing, 2024.

KUKIEŁKO, Kalina. Adaptive Fashion. Clothing as a Tool for the Inclusion of People with Disabilities. **Podstawy Edukacji**, v. 17, p. 119-128, 2024.

SOARES, Marcelo M. **Metodologia de ergodesign para o design de produtos: uma abordagem centrada no humano**. Editora Blucher, 2022.

CHASE, Renée Weiss; QUINN, M. Dolores. **Design without limits: Designing and sewing for special needs.**, 2003.

SEYMOUR, Sabine. **Functional aesthetics: Visions in fashionable technology**. Birkhäuser, 2019.

Outras obras poderão ser incluídas de acordo com necessidades específicas ou com os interesses da turma.

CRONOGRAMA

Semana	Aulas	Conteúdo	Atividade
19/08	1	Ergodesign e apresentação da disciplina	Exercício "Minha roupa, meu problema"
26/08	2	História da deficiência e do vestuário	Introdução ao projeto
02/09	3	História da deficiência no Brasil	Linha do tempo colaborativa
09/09	4	Design Centrado no Ser Humano	Escolha do usuário para o projeto final
16/09	5	Antropometria, corpo e movimento	Trilhar mapa de requisitos
23/09	6	Introdução aos materiais têxteis e ergonômicos	Análise comparativa de materiais
30/09	7	Seminário I – Moda Inclusiva e Adaptativa	Apresentações
07/10	8	Desenvolvimento do conceito do projeto	Definição da peça e primeiras ideias
14/10	9	Seminário II – Materiais Ergonômicos	Apresentações
21/10		Não haverá aula - Participação do Colóquio de Moda	
28/10	10	Impressão 3D e aviamentos	Apresentação de croquis/ideias
04/11	11	Seminário III – Wearables e e-textiles	Apresentações
11/11	12	Geração de alternativas	Laboratório
18/11	13	Desenvolvimento do protótipo	Laboratório
25/11	14	Testes e ajustes	Mentoria
02/12	15	Finalização do projeto	Preparação da apresentação
09/12	16	Apresentação final	Exposição dos projetos

Este planejamento é uma projeção e está sujeito a ajustes de acordo com o desenvolvimento da oferta.

