



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE CIÊNCIAS APLICADAS E EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DESIGN

RODOLFO EMMANUEL DE BARROS SILVA

Moda sustentável com estética lúdica: desenvolvimento de bolsas funcionais por meio do
upcycling e técnicas manuais

RIO TINTO

2025

RODOLFO EMMANUEL DE BARROS SILVA

Moda sustentável com estética lúdica: desenvolvimento de bolsas funcionais por meio do upcycling e técnicas manuais

Trabalho final apresentado como requisito para conclusão do curso de Design da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para obtenção do título de Bacharel em Design.

Orientador(a): Kleber Da Silva Barros

RIO TINTO
2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S586m Silva, Rodolfo Emmanuel de Barros.

Moda sustentável com estética lúdica :
desenvolvimento de bolsas funcionais por meio do
upcycling e técnicas manuais / Rodolfo Emmanuel de
Barros Silva. - Rio Tinto, 2025.
54 f. : il.

Orientação: Kléber da Silva Barros.
TCC (Graduação) - UFPB/CCAIE.

1. moda sustentável. 2. Upcycling. 3. Estética
lúdica. 4. Design de produto. 5. Técnicas artesanais.
I. Barros, Kléber da Silva. II. Título.

UFPB/CCAIE

CDU 7.02

RODOLFO EMMANUEL DE BARROS SILVA

**MODA SUSTENTÁVEL COM ESTÉTICA LÚDICA: DESENVOLVIMENTO DE BOLSAS
FUNCIONAIS POR MEIO DO UPCYCLING E TÉCNICAS MANUAIS.**

Trabalho de Conclusão de Curso, na
modalidade **PROJETO**, submetido ao Curso de
Bacharelado em Design da Universidade Federal
da Paraíba, como requisito parcial para a
obtenção do grau de Bacharel em Design.

Aprovado em: 24/09/2025

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **KLEBER DA SILVA BARROS**
Data: 06/10/2025 14:12:12-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Kléber da Silva Barros (Examinador Interno)
(Orientador, Presidente da Banca)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **MYRLA LOPES TORRES**
Data: 06/10/2025 15:42:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Dra. Myrla Lopes Torres (Examinadora Interna)
Universidade Federal da Paraíba

Documento assinado digitalmente
 **ELYZIANE FERREIRA BORGES**
Data: 06/10/2025 16:07:41-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Profa. Ma. Elyziane Ferreira Borges (Examinadora Interna)
Universidade Federal da Paraíba

A cidade é um território arquitetado exclusivamente para os humanos. Os humanos excluíram todas as possibilidades de outras vidas na cidade. Qualquer outra vida que tenta existir na cidade é destruída. Se existe, é graças à força do orgânico, não porque os humanos queiram (Bispo, 2021, p. 8).

AGRADECIMENTOS

Quero agradecer a mim mesmo pelo empenho, dedicação e força que mantive ao longo de toda a caminhada do curso. Foram anos de aprendizado, desafios e descobertas, momentos em que precisei me superar, acreditar nas minhas ideias e persistir diante das dificuldades. Cada esforço, cada noite de estudo e cada projeto realizado representam minha determinação em evoluir como designer e como pessoa. Este trabalho é também um reconhecimento do meu próprio compromisso com a criatividade, a disciplina e a busca constante por conhecimento.

RESUMO

O presente trabalho aborda a criação de bolsas funcionais a partir do upcycling e técnicas manuais, explorando a relação entre sustentabilidade e estética lúdica na moda. O projeto utiliza a metodologia do Design Thinking, estruturando-se nas etapas de imersão, definição, ideação, prototipagem e teste, com o objetivo de desenvolver três modelos distintos: *Tote bag*, *Shoulder Bag* e Mini Bag. Ao longo do processo, foram selecionados materiais reaproveitados e sobras de peças anteriores, priorizando o aproveitamento consciente e evitando desperdícios. As referências visuais seguiram padrões autorais de cores e formas presentes em ilustrações do perfil do autor, permitindo que cada bolsa refletisse identidade criativa própria. O trabalho demonstrou que o design de produto, aliado à sustentabilidade e à experimentação artesanal, possibilita soluções inovadoras, esteticamente atraentes e socialmente responsáveis, contribuindo para a formação do designer e ampliando a compreensão do impacto do design na moda contemporânea.

Palavras-chave: moda sustentável; upcycling; estética lúdica; design de produto; técnicas artesanais.

ABSTRACT

This study addresses the creation of functional bags through upcycling and handbook techniques, exploring the relationship between sustainability and playful aesthetics in fashion. The project applies the Design Thinking methodology, structured into the stages of immersion, definition, ideation, prototyping, and testing, aiming to develop three distinct models: *Tote bag*, *Shoulder Bag*, and Mini Bag. Throughout the process, leftover and reused materials were carefully selected, prioritizing conscious use and minimizing waste. Visual references followed the author's own illustration patterns, ensuring that each bag reflected a unique creative identity. The work demonstrates that product design, when combined with sustainability and artisanal experimentation, enables innovative, aesthetically appealing, and socially responsible solutions, enhancing the designer's skills and understanding of design's impact on contemporary fashion.

Keywords: sustainable fashion; upcycling; playful aesthetics; product design; artisanal techniques.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Painel de visão de prints retirados do perfil @caosmoonnn.....	19
Figura 2 - Materiais levantados na fase de imersão	19
Figura 3 - trama de tapete de algodão	20
Figura 4 - Tecido de malha.....	20
Figura 5 - Tecido estampado de malha.....	21
Figura 6 - Retalho de renda	21
Figura 7 - Jeans que perderam sua vida útil	22
Figura 8 - Avião encontrado em peça jeans	22
Figura 9 - Mosquetões e ganchos	23
Figura 10 - Câmaras de ar	24
Figura 11 - Corrente em aço inoxidável	24
Figura 12 - Esboço <i>Tote bag</i>	27
Figura 13 - Esboço inicial <i>shoulder bag</i>	27
Figura 14 - Esboço mini bag	27
Figura 15 - Esboço da estrutura da <i>Tote bag</i>	28
Figura 16 - Esboço <i>shoulder bag</i>	28
Figura 17 - Esboços <i>shoulder bag</i> e <i>tote bag</i> com componentes lúdicos.....	29
Figura 18 – Modelagem plana para o protótipo de baixa fidelidade.....	31
Figura 19 - Protótipo de baixa fidelidade da <i>Tote Bag</i>	32
Figura 20 - Materiais selecionados para a confecção da <i>Tote Bag</i>	33
Figura 21 - Esboço técnico da <i>Tote Bag</i>	35
Figura 22 - <i>Tote Bag</i> concluída	35
Figura 23 - Esboços iniciais da <i>shoulder bag</i>	36
Figura 24 - Protótipo de baixa qualidade da <i>shoulder bag</i>	37
Figura 25 - Materiais selecionados para a produção da <i>Shoulder Bag</i>	38
Figura 26 - Partes iniciais da confecção da <i>Shoulder Bag</i>	39
Figura 27 - Adição de componentes com aproveitamento dos materiais disponíveis.....	40
Figura 28 - Esboço técnico <i>Shoulder Bag</i>	41
Figura 29 - <i>Shoulder Bag</i> concluída	41
Figura 30 - Esboço mini bag	42
Figura 31 - Protótipo de baixa fidelidade do Mini Bag.....	43
Figura 32 - Material selecionado para a confecção da Mini Bag.....	43
Figura 33 - Esboço técnico da Mini Bag.....	44
Figura 34 - Mini Bag concluída.....	45

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
2 REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 SUSTENTABILIDADE NA MODA	12
2.2 <i>UPCYCLING</i> COMO CAMINHO CRIATIVO E SUSTENTÁVEL NA MODA	13
2.3 O LÚDICO NO DESIGN	14
3 O PROJETO	16
3.1 COMPONENTES DO PROJETO	16
3.1.1 Público Alvo	16
3.1.2 Requisitos e Parâmetros	17
3.1.3 Referências visuais	18
3.2 IMERSÃO	19
3.3 REFERÊNCIAS VISUAIS	25
3.3.1 Definição	25
3.3.2 Ideação	26
3.3.3 Prototipagem	29
3.3.3.1 <i>Tote Bag</i>	30
3.3.3.1.1 Escolhas dos materiais para confecção da <i>Tote Bag</i>	32
3.3.3.2 <i>Shoulder Bag</i>	36
3.3.3.2.1 Primeiros desenhos	36
3.3.3.3 <i>Mini Bag</i>	42
4 RESULTADOS	46
4.1 <i>TOTE BAG</i>	46
4.2 <i>SHOULDER BAG</i>	47
4.3 <i>MINI BAG</i>	48
5 ANÁLISE DO PROJETO	49
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
REFERÊNCIAS	51

INTRODUÇÃO

A moda desde a sua concepção social e introdução na sociedade, sempre foi uma forma de expressão individual e coletiva. No entanto, com o passar do tempo, o consumo excessivo e a produção acelerada são características marcantes do mundo da moda, trazendo sérias consequências para o meio ambiente e para a sociedade. Nesse cenário, pensar em alternativas sustentáveis dentro do design e design de moda se tornou fundamental. De acordo com Borghesi (2011, p. 17), “sustentabilidade na moda não é tendência, é urgência”. Essa afirmação reforça a necessidade de repensar o modo como os produtos de moda são concebidos, produzidos e consumidos. A reutilização de materiais, conhecida como *upcycling*, surge como uma das soluções possíveis. Mais do que uma técnica, o *upcycling* representa uma nova forma de criar com funcionalidade, ressignificando resíduos e propondo um olhar mais atento sobre o valor dos objetos e dos processos criativos. Além de propor a redução de impactos ambientais, a moda sustentável também estimula o pensamento crítico e o respeito à diversidade cultural e social.

Como destaca Borghesi (2011, p. 31), “a moda sustentável nasce da consciência, do desejo de transformação e do respeito à vida, ao trabalho e ao meio ambiente”. Essa mudança de perspectiva exige não apenas a adoção de novos materiais, mas também uma transformação no modo de pensar e fazer moda. O processo criativo, quando aliado à consciência ambiental e social, ganha um novo significado, permitindo que peças sejam desenvolvidas com base em valores como: ética, durabilidade, identidade, funcionalidade e simbolismo.

Nesse contexto, o trabalho manual e as técnicas artesanais passam a ter um papel central, pois carregam história, saberes tradicionais que ajudam no processo de fazer moda sustentável. Os saberes artesanais também fortalecem a singularidade dos artefatos. Borghesi (2011, p. 39), diz: “reutilizar materiais, ressignificar resíduos e valorizar o artesanal são caminhos possíveis e necessários para uma moda com propósito.” Essa abordagem aproxima o design de moda de práticas mais humanas e sustentáveis, ao mesmo tempo em que rompe com os padrões homogêneos da indústria convencional. Assim, cada criação deixa de ser apenas um produto e passa a ser um testemunho de escolhas conscientes, que respeitam o ciclo dos materiais e valorizam a criatividade como ferramenta de transformação.

Entre as novas tendências da moda sustentável, surge o conceito de *upcycling*, um processo que consiste em reaproveitar materiais descartados, ressignificando seu uso e valor por meio de uma nova proposta estética e funcional.

O *upcycling* pode ser compreendido como uma prática de transformação criativa de materiais que foram descartados ou perderam sua função inicial. Diferente da reciclagem convencional, que geralmente reduz o material a uma matéria-prima de menor valor, o *upcycling* busca agregar qualidade e significado, convertendo resíduos em peças de maior valor estético, funcional e cultural. A ideia central está em dar uma nova vida ao que seria rejeitado, preservando sua história e ressignificando sua utilidade. No contexto do design de moda sustentável, o *upcycling* surge como uma provocação direta ao modelo tradicional de criação. Enquanto a lógica convencional parte do esboço para o molde e depois para o produto final, o *upcycling* inverte esse fluxo: começa pelo material disponível, valorizando sua singularidade e trajetória. Como observa Cassar (2024), essa prática promove um “engajamento profundo com a passagem do tempo, fragmentação e envelhecimento dos materiais”, evidenciando o potencial criativo que existe nos resíduos. Esse processo exige do designer uma postura flexível e adaptável, já que trabalhar com sobras têxteis e peças em desuso implica aceitar limitações e, ao mesmo tempo, descobrir novas possibilidades de uso. Segundo pesquisa recente (Springer Open, 2023), esse modelo se opõe à produção em massa, pois desloca o controle rígido do processo e valoriza a improvisação como ferramenta de inovação.

O presente trabalho tem como objetivo geral desenvolver bolsas funcionais que integrem os princípios da moda sustentável à estética lúdica, utilizando o *upcycling* como estratégia central de criação e incorporando técnicas manuais, como costura manual, bordado e macramê. A proposta busca ressignificar materiais descartados, transformando resíduos em peças de valor estético e funcional, capazes de instigar novas formas de consumo consciente e de demonstrar o potencial do design como ferramenta de inovação sustentável. Dessa forma, o projeto pretende não apenas criar produtos originais e autorais, mas também contribuir para a reflexão sobre a responsabilidade social e ambiental da moda contemporânea. E como objetivos específicos temos:

- Mapear e selecionar resíduos têxteis e materiais alternativos com potencial para reaproveitamento na produção das bolsas;
- Explorar técnicas artesanais que dialoguem com a proposta de design sustentável e estética lúdica;
- Experimentar processos criativos baseados no *upcycling*, valorizando a singularidade dos materiais;
- Desenvolver protótipos de bolsas que conciliam funcionalidade, durabilidade e identidade estética autoral;

- Refletir sobre o papel do design como agente de transformação cultural e ambiental na moda.

A escolha por trabalhar com o *upcycling* na criação de bolsas funcionais parte da necessidade urgente de repensar os modelos tradicionais de produção e consumo na moda. Em um cenário marcado pelo desperdício de recursos e pelo impacto ambiental causado pelo *fast fashion*, o design de acessórios sustentáveis surge como uma alternativa viável e significativa. Utilizar materiais descartados como base para novas criações não apenas reduz o volume de resíduos que seriam descartados no meio ambiente, mas também valoriza práticas manuais e saberes artesanais que muitas vezes são deixados de lado pela indústria. Além disso, o *upcycling* permite explorar a criatividade de forma mais livre e espontânea, uma vez que os materiais disponíveis impõem desafios e possibilidades únicas.

Justifica-se, portanto, o desenvolvimento deste trabalho como uma forma de contribuir para a construção de novos olhares sobre o design de acessórios, aproximando a prática criativa de valores éticos e sustentáveis. Ao propor a criação de bolsas a partir do Upcycling junto à técnicas como macramê, bordado e costura manual, este projeto visa não só apresentar soluções técnicas e estéticas, mas também provocar reflexões sobre a responsabilidade dos designers frente um novo mundo cheio de desafios para diminuir os impactos sociais e ambientais da ação humana, da profissão e, trazer experiências visuais simbólicas aos leitores deste trabalho.

A metodologia adotada neste projeto será baseada no Design *Thinking*, que concentra sua abordagem em ser centrada no ser humano, que valoriza a empatia, a experimentação e a cooperação como caminhos para solucionar problemas complexos de forma criativa, funcional ou inovadora. De acordo com Brown (2010), o Design Thinking propõe integrar as necessidades das pessoas, as possibilidades da tecnologia e os requisitos para o sucesso social e ambiental de um produto. Serão seguidas as cinco etapas principais da abordagem: imersão, definição, ideação, prototipagem e teste, conforme estrutura proposta por Lima, Souza e Bürgel-Grinson (2015). Essa metodologia será fundamental para o desenvolvimento de bolsas artesanais criadas com *upcycling*, garantindo o alinhamento entre a proposta estética, funcional e sustentável do projeto.

Imersão

Na etapa de imersão, será feito o levantamento de materiais descartados com potencial para reaproveitamento, considerando resíduos têxteis, aviamentos e componentes alternativos. Também será realizada uma curadoria desses materiais com base em critérios como textura,

resistência, história e potencial estético. Essa fase envolverá ainda a revisão de referências sobre moda sustentável, design artesanal e reutilização de materiais.

Definição

Na fase de definição, as informações coletadas serão organizadas para delimitar os objetivos do projeto e compreender as necessidades funcionais e simbólicas que as bolsas deverão atender. O problema central será reformulado com base nos dados da imersão: como criar acessórios funcionais e visualmente atrativos a partir de resíduos, respeitando os princípios do design sustentável e valorizando o fazer manual.

Ideação

Durante a etapa de ideação, serão exploradas soluções criativas com base nos materiais disponíveis, propondo diferentes configurações visuais, formatos e combinações técnicas como costura manual, macramê e bordado. O foco será desenvolver ideias que dialoguem com a proposta do upcycling, com identidade visual lúdica e autoral.

Prototipagem

Na fase de prototipagem, serão criadas versões experimentais finais das bolsas, utilizando os materiais selecionados e aplicando as técnicas definidas. Essa etapa permitirá testar a viabilidade prática e estética das propostas desenvolvidas, bem como ajustar as escolhas de forma e função.

Teste

Por fim, a etapa de teste envolverá a avaliação dos protótipos quanto à resistência, usabilidade, estética e fidelidade à proposta sustentável.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 SUSTENTABILIDADE NA MODA

A moda sempre acompanhou os movimentos sociais, culturais e econômicos, refletindo transformações da sociedade em sua forma de vestir e de se expressar. Porém, nas últimas décadas, o crescimento da indústria da moda, aliado ao avanço do consumo rápido, trouxe à tona questões preocupantes relacionadas ao meio ambiente, à exploração de mão de obra e à produção excessiva. Diante desse cenário, a sustentabilidade surge como uma necessidade urgente, não apenas como prática de reaproveitamento de materiais, mas como uma nova maneira de pensar, criar e consumir moda.

Segundo Carvalho (2016), repensar a moda significa entender que ela pode ser uma ferramenta de mudança social, cultural e ambiental. Para o autor, a moda com propósito vai além da estética e deve se alinhar a valores como ética, justiça social, respeito à diversidade e consciência ambiental. Ele defende que o papel do designer e das marcas precisa ser mais responsável, propondo modelos que desafiem os padrões industriais tradicionais. Nesse sentido, o autor afirma que criar com propósito é buscar sentido em todas as etapas da produção, desde a escolha dos materiais até o destino final do produto.

Giovanna Borghesi (2011) também reforça essa ideia ao afirmar que a moda sustentável nasce da consciência sobre os impactos gerados por nossas escolhas. Ela destaca que reutilizar materiais, ressignificar resíduos e valorizar o trabalho artesanal são práticas essenciais para um design mais humano e consciente. A autora chama atenção para a importância da durabilidade, da individualidade das peças e do vínculo afetivo que podemos estabelecer com o que vestimos. Assim, o ato de criar na moda deixa de ser apenas uma resposta à demanda do mercado e passa a ser uma ação com responsabilidade social e ambiental.

A abordagem da sustentabilidade na moda é ainda aprofundada por Kate Fletcher (2014), que propõe o conceito de *slow fashion*. Ao contrário da lógica do fast fashion, o slow fashion valoriza o tempo, a qualidade e a ligação com os ciclos naturais e autorais. A autora propõe que designers e consumidores adotem um olhar mais sensível e crítico sobre o que vestem, repensando seus hábitos de compra e, dando preferência a produtos com maior durabilidade, menor impacto ambiental e origem ética. Para Fletcher, a moda sustentável não é um nicho, mas um caminho necessário para repensar todo o sistema.

Otto von Busch (2008), por sua vez, traz uma perspectiva inovadora ao enxergar a moda como um campo aberto à participação e à intervenção. Ele propõe que as pessoas se tornem agentes ativos no processo criativo, modificando e adaptando suas roupas de maneira autônoma e consciente. Essa ideia se conecta diretamente com práticas como o *upcycling*, que consiste em transformar materiais já descartados em novos produtos com valor agregado. Para von Busch, essa participação transforma a moda em processo, e não apenas em produto, promovendo empoderamento, expressão individual e crítica ao consumo desenfreado. Esses autores apontam para a construção de uma moda que se preocupa não apenas com a forma, mas também com o conteúdo, uma moda que carrega significado, história e respeito. A sustentabilidade na moda, portanto, não se resume a tendências ou técnicas específicas, mas envolve uma mudança de mentalidade. Trata-se de olhar para o design como prática responsável, criativa e alinhada com as urgências do nosso tempo.

Dessa forma, o desenvolvimento de produtos de moda utilizando materiais reaproveitados, como propõe este trabalho, é uma forma concreta de aplicar os princípios discutidos.

2.2 *UPCYCLING* COMO CAMINHO CRIATIVO E SUSTENTÁVEL NA MODA

O conceito de *upcycling* tem ganhado cada vez mais relevância dentro da moda contemporânea, especialmente diante dos desafios ambientais e sociais enfrentados pela indústria têxtil. Diferente da reciclagem tradicional, que muitas vezes degrada o material original, o *upcycling* propõe transformar resíduos em novos produtos com igual ou maior valor agregado, sem a necessidade de grandes processos industriais. Essa prática resgata o potencial criativo do design, ao mesmo tempo em que reduz o impacto ambiental do consumo e descarte de roupas e materiais.

Segundo Fletcher e Grose (2011, p. 143), “no cerne da sustentabilidade está a experiência de conexão das coisas, a compreensão vivenciada das incontáveis inter-relações que vinculam os sistemas econômicos, materiais e socioculturais à natureza”. Isso significa que o design de moda sustentável, incluindo o *upcycling*, deve ir além da estética e envolver uma visão sistêmica. Ao ressignificar materiais que seriam descartados, o criador passa a atuar como agente de mudança, propondo uma nova relação com os recursos e com o consumo. Essa prática também está conectada ao movimento do *slow fashion*, que se opõe à efemeridade do *fast fashion*. Como afirmam as autoras Fletcher e Grose (2011, p. 128), “a moda lenta desafia a obsessão do *fast fashion* [...] e se torna guardião da diversidade.

Questiona a ênfase da moda rápida na imagem e no novo em detrimento da confecção e manutenção das peças materiais existentes”. O *upcycling* dialoga diretamente com esse pensamento, pois valoriza o reaproveitamento e a permanência, promovendo um consumo mais consciente e uma produção mais afetiva.

Ao transformar peças em desuso em artefatos funcionais, o *upcycling* também desafia os processos criativos tradicionais. Ele exige uma abordagem mais aberta, intuitiva e sensível aos materiais disponíveis. Não se trata apenas de executar um projeto com base em um molde pronto, mas de dialogar com os elementos já existentes para criar algo novo. Isso abre espaço para a originalidade, para o design artesanal e para uma narrativa mais próxima da cultura. Dessa forma, o *upcycling* não é apenas uma técnica, mas uma filosofia de criação que promove autonomia, sustentabilidade e identidade. Em um momento em que a moda é chamada a repensar seus impactos, o uso consciente de materiais através do reaproveitamento torna-se uma ferramenta poderosa para a mudança cultural e ambiental do setor.

2.3 O LÚDICO NO DESIGN

A estética lúdica em produtos apresenta-se como uma ferramenta de grande potencial para engajamento, capaz de atrair consumidores de diferentes faixas etárias. Esse tipo de proposta combina elementos visuais, táteis e funcionais que despertam prazer, surpresa e imaginação, proporcionando ao usuário uma experiência sensorial e emocional significativa. Munari (1981, p. 55) afirma que “a fantasia é um talento especial para descobrir novas relações entre coisas conhecidas”, mostrando que a ludicidade no design estimula a curiosidade e incentiva a exploração criativa do objeto. Embora muitas vezes relacionada ao universo infantil, essa abordagem também impacta adultos, ao estimular a imaginação e oferecer experiências prazerosas.

Nesse sentido, Rand (1985, p. 9) ressalta que “o design é o pensamento tornado visual”, destacando que a forma como um objeto se apresenta influencia diretamente a relação estabelecida com o usuário, independentemente da idade. A capacidade de cativar públicos distintos está relacionada à flexibilidade interpretativa da ludicidade, que permite a personalização da experiência através de cores vibrantes, formas inusitadas, texturas diferenciadas e interações inesperadas. Além disso, a estética lúdica conecta-se à memória afetiva e à nostalgia, reforçando vínculos intergeracionais. Munari (1981, p. 88) observa que “a criatividade é uma qualidade que pode ser desenvolvida por todos”, o que demonstra como produtos com elementos interativos ou humorísticos podem despertar lembranças da infância

em adultos e criar experiências emocionais compartilhadas. Assim, a estética lúdica transcende barreiras etárias e culturais, consolidando-se como uma estratégia eficaz para designers que buscam desenvolver produtos envolventes, memoráveis e inclusivos.

3 O PROJETO

O presente projeto terá como objetivo a confecção de três bolsas autorais — *Tote bag*, *Shoulder Bag* e *Mini Bag*, fundamentadas na prática do *upcycling*, compreendida como estratégia de reaproveitamento e ressignificação de materiais descartados, transformando-os em produtos esteticamente atrativos, funcionais e sustentáveis. Para nortear o processo criativo, será aplicada a metodologia do *Design Thinking*, estruturada em cinco etapas principais. Na fase de imersão, será realizado o levantamento e a curadoria dos materiais disponíveis, a partir de critérios como textura, resistência, história e potencial estético, a fim de identificar possibilidades de reaproveitamento. Em seguida, na etapa de definição, os dados obtidos serão organizados e traduzidos em direcionamentos claros, estabelecendo os modelos de bolsas a serem desenvolvidos e suas respectivas funções de uso. Na fase de ideação, serão produzidos esboços e modelagens-base, com o intuito de explorar proporções, configurações estruturais e referências visuais de caráter lúdico, alinhadas à identidade criativa proposta. Posteriormente, a etapa de prototipagem permitirá a materialização dessas ideias em versões iniciais, possibilitando a análise de dimensões, resistência e combinações estéticas dos materiais reaproveitados. Por fim, a fase de teste possibilitará a validação dos protótipos, viabilizando ajustes e refinamentos para que as bolsas atendam de forma adequada tanto às demandas funcionais quanto aos aspectos simbólicos do público-alvo.

Esse percurso metodológico, conforme destaca Brown (2010), evidencia o caráter iterativo e experimental do *Design Thinking*, capaz de transformar informações complexas em soluções inovadoras. Ao ser aplicado ao campo do design de moda, tal método permitirá integrar estética, função e sustentabilidade, em consonância com o que afirma Löbach (2001), ao defender que o design deve atender às exigências práticas sem perder sua dimensão simbólica. Assim, a confecção das três bolsas se configura como prática inovadora que evidencia o potencial do *upcycling* como ferramenta de criação e transformação cultural no contexto da moda contemporânea.

3.1 COMPONENTES DO PROJETO

3.1.1 Público Alvo

O público-alvo deste projeto será composto, em sua maioria, por jovens adultos e idosos que demonstram apreço por produtos de caráter artesanal e por criações que se

destacam pelo aspecto visual lúdico, em contraste com as convenções normativas estabelecidas pela indústria de massa. Esse grupo valoriza a originalidade, a expressão pessoal e a autenticidade dos objetos que consomem, compreendendo-os não apenas como itens funcionais, mas também como meios de identidade cultural e subjetiva. Lipovetsky (2009) destaca que o consumo de moda ultrapassa a mera função utilitária, tornando-se um espaço de construção de significados individuais e coletivos.

Além disso, esse público apresenta maior predisposição para consumir produtos oriundos de práticas sustentáveis, pautadas em processos de produção limpos e conscientes. De acordo com Fletcher e Grose (2011), os consumidores que buscam sustentabilidade tendem a valorizar a longevidade, a ética e a história dos materiais empregados na confecção dos produtos, características que se encontram diretamente ligadas à prática do *upcycling*. Assim, observa-se que há um espaço significativo para a inserção de bolsas criadas a partir dessa abordagem, uma vez que esse segmento tende a reconhecer e valorizar tanto a singularidade quanto a carga simbólica presente em criações que ressignificam materiais e desafiam padrões tradicionais da moda.

3.1.2 Requisitos e Parâmetros

A tabela de requisitos e parâmetros será apresentada como instrumento de organização e direcionamento do projeto, reunindo os critérios essenciais para a concepção das bolsas. Nela estarão definidos aspectos funcionais, estéticos e sustentáveis, servindo como base para orientar as escolhas ao longo do processo criativo. Brown (2010) ressalta que, dentro da metodologia do Design Thinking, a clareza na definição de parâmetros é fundamental para transformar informações coletadas em soluções aplicáveis, garantindo alinhamento entre as necessidades identificadas e os resultados obtidos. Do mesmo modo, Vianna et al. (2012) destacam que a tradução de dados em requisitos concretos permite estruturar o processo de desenvolvimento de forma colaborativa e inovadora. Nesse sentido, a tabela desempenha o papel de tornar visíveis e acessíveis os elementos prioritários, assegurando que todas as etapas do projeto mantenham coerência com os objetivos estabelecidos e com as expectativas do público-alvo.

Quadro 1 - Requisitos e parâmetros dos aspectos de prioridade para a produção do material.

Requisito	Parâmetro	Justificativa	Essencial
Sustentabilidade	Uso de materiais reaproveitados (tecidos e resíduos têxteis).	Garantir produção limpa e alinhada ao conceito de upcycling.	Alto
Produção artesanal	Emprego de técnicas manuais (costura, bordado, macramê).	Valorizar a singularidade e autenticidade do produto.	Alto
Resistência e durabilidade	Estruturas reforçadas em pontos de tensão e escolha de materiais resistentes.	Atender ao uso cotidiano e prolongar a vida útil das bolsas.	Alto
Estética lúdica	Uso de cores vibrantes, formas e detalhes criativos.	Diferenciar os modelos e atender ao perfil do público-alvo que busca originalidade.	Médio
Funcionalidade	Variedade de modelos (<i>Tote bag</i> , <i>Shoulder Bag</i> , <i>Mini Bag</i>) com usos distintos.	Proporcionar opções adaptadas a diferentes contextos de uso.	Alto
Conforto	Alças ergonômicas e dimensões adequadas.	Facilitar o uso prolongado sem desconforto.	Médio
Sustentabilidade social	Valorização do trabalho manual e artesanal.	Reforçar práticas éticas no processo de criação.	Alto

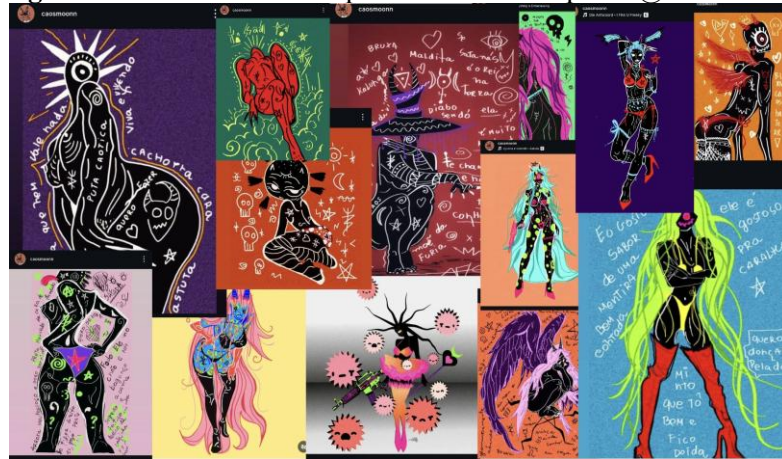
Fonte: Autoria própria, (2025).

3.1.3 Referências visuais

As referências visuais que utilizei na concepção das bolsas seguem o mesmo padrão de cores, formas e composições presentes nas minhas ilustrações, disponibilizadas no perfil <https://www.instagram.com/caosmoonn/>¹. Essas imagens serviram não apenas como guia estético, orientando a escolha de tonalidades, proporções e elementos gráficos, mas também como parte tangível das artes gráficas do projeto, permitindo que cada modelo refletisse de

forma direta minha linguagem visual autoral e a identidade criativa que desenvolvi ao longo do trabalho.

Figura 1- Painel de visão de prints retirados do perfil @caosmoonm

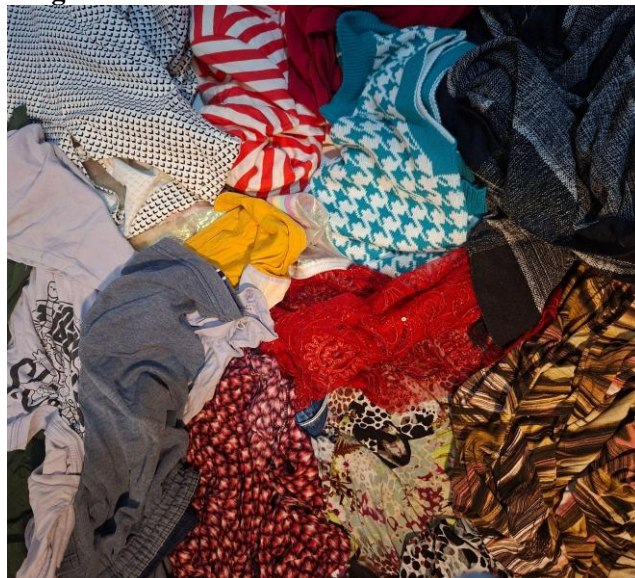


Fonte: Autoria própria, (2025).

3.2 IMERSÃO

Na etapa de imersão do projeto, foi realizado o levantamento de materiais descartados com potencial para reaproveitamento, considerando resíduos têxteis, aviamentos e componentes alternativos. Esse processo teve como objetivo identificar insumos que, apesar de estarem fora de uso, ainda apresentavam qualidade e resistência suficientes para serem inseridos em um novo ciclo produtivo.

Figura 2 - Materiais levantados na fase de imersão



Fonte: Autoria própria, (2025).

Em seguida, foi feita uma curadoria desses materiais a partir de critérios como textura, resistência, história e potencial estético, permitindo selecionar aqueles que melhor se adequam à proposta do projeto. A maior parte dos materiais foi obtida por meio de doações de peças sem funcionalidade em seu estado original, mas que, ao serem ressignificadas, revelaram-se recursos viáveis e criativos para o desenvolvimento de novos produtos.

Figura 3 - trama de tapete de algodão



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 4 - Tecido de malha



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 5 - Tecido estampado de malha



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 6 - Retalho de renda



Fonte: Autoria própria, (2025).

Além dos materiais já selecionados, foi identificado um número significativo de peças jeans durante o levantamento. Esse material destacou-se por sua resistência e versatilidade, características que o tornam um dos tecidos mais utilizados e reaproveitados em propostas de design sustentável. De acordo com Fletcher e Grose (2011), o denim, devido à sua durabilidade e ao forte apelo cultural, representa um dos principais exemplos de ressignificação dentro da moda, ampliando as possibilidades de experimentação estética e funcional no contexto do upcycling.

Figura 7 - Jeans que perderam sua vida útil



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 8 - Aviamento encontrado em peça jeans



Fonte: Autoria própria, (2025).

Durante a fase de imersão também foram levantados outros tipos de materiais com potencial para reaproveitamento, entre eles câmaras de pneus, mosquetões e diferentes tipos de ganchos. Esses elementos, apesar de não pertencerem diretamente ao universo têxtil, mostraram-se relevantes por sua resistência e funcionalidade, ampliando as possibilidades criativas no desenvolvimento dos acessórios propostos. Conforme Manzini e Vezzoli (2002), a adoção de materiais alternativos e de reuso no design contribui para repensar a função dos objetos e gerar soluções sustentáveis, reforçando o valor do projeto dentro da perspectiva do design ecológico.

Figura 9 - Mosquetões e ganchos



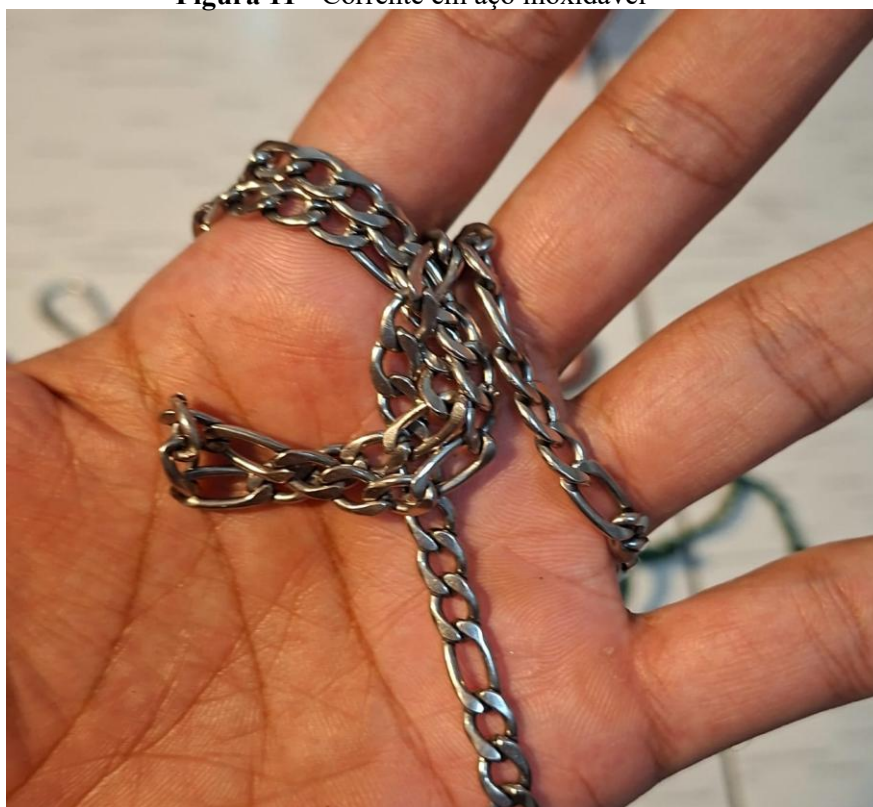
Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 10 - Câmaras de ar



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 11 - Corrente em aço inoxidável



Fonte: Autoria própria, (2025).

3.3 REFERÊNCIAS VISUAIS

3.3.1 Definição

Na fase de Definição, após o levantamento e curadoria dos materiais disponíveis, buscou-se considerar o aproveitamento consciente dos insumos, respeitando suas quantidades e condições de uso, de modo a evitar desperdícios e valorizar seu potencial de reaproveitamento. Essa etapa é fundamental para transformar os dados coletados em direcionamentos de projeto, como reforça Brown (2010), ao afirmar que o Design Thinking atua na convergência das informações, transformando a complexidade inicial em propostas claras e viáveis. A partir dessa análise, foi estabelecida a proposta de criação de três modelos de bolsas, cada uma com dimensões, funções e bases distintas, permitindo explorar diferentes contextos de uso. O primeiro modelo será a *Tote bag*, de formato retangular ou quadrado, com alças duplas longas. Suas características incluem abertura simples ou fechamento com zíper, geralmente sem divisórias internas complexas, o que a torna adequada para o uso cotidiano, como trabalho ou estudos. Tradicionalmente confeccionada em materiais como lona, couro ou tecidos reciclados, a *Tote bag* representa uma solução prática e resistente, alinhada ao que Löbach (2001) descreve como a necessidade de produtos que atendam de forma eficaz às demandas do dia a dia.

O segundo modelo será a *Shoulder Bag*, de formato retangular ou levemente curvado, projetada para ser utilizada no ombro. Trata-se de uma bolsa de tamanho médio, com alça de comprimento intermediário e fechamento por zíper ou botão. Sua principal característica é a versatilidade, já que pode ser utilizada tanto em situações casuais quanto em contextos semi formais, atendendo diferentes estilos de vida e necessidades. Nesse sentido, Bomfim (1995) enfatiza que o design deve propor soluções adaptáveis e significativas, permitindo que os produtos se ajustem a diferentes situações de uso. Por fim, o terceiro modelo será a *Mini Bag*, inspirada em versões reduzidas de bolsas maiores, como tote ou tiracolo. Esse modelo foi pensado para comportar apenas itens essenciais, como celular, cartões e pequenos objetos pessoais, priorizando a estética em relação à função. A *Mini Bag* se relaciona fortemente à moda jovem, sendo amplamente associada a festas e passeios curtos, onde a dimensão simbólica e visual se sobrepõe à utilitária. Nesse contexto, Lipovetsky (2009) aponta que a moda contemporânea transcende a mera função, tornando-se também um espaço de expressão identitária e estética. Assim, a fase de definição possibilitou estruturar três propostas claras de bolsas *Tote bag*, *Shoulder Bag* e *Mini Bag*, cada uma representando um recorte funcional e

estético específico, orientado pela valorização dos materiais disponíveis e pelas necessidades reais e simbólicas dos usuários.

3.3.2 Ideação

Na fase de Ideação, foram elaborados desenhos voltados para a construção das modelagens-base que serviram como guia no desenvolvimento das bolsas. Os esboços realizados nesta etapa possibilitaram visualizar diferentes possibilidades estruturais e funcionais, além de auxiliar na definição de proporções compatíveis com os materiais previamente selecionados. Essa prática reforça a ideia de Brown (2010), segundo a qual a prototipagem e a materialização inicial das ideias são fundamentais para transformar conceitos abstratos em soluções concretas, promovendo um processo iterativo de criação.

Além disso, a fase de ideação foi responsável por definir referências estéticas que irão orientar a configuração visual das bolsas, assumindo um caráter lúdico e criativo. Essa dimensão simbólica dialoga com o que Lipovetsky (2009) aponta sobre a moda contemporânea: ela não se restringe à funcionalidade, mas também atua como um espaço de expressão identitária e de experimentação visual. O processo de criação aqui empregado busca traduzir, por meio de cores, formas e detalhes, uma identidade que valorize a prática do *upcycling*, ressignificando materiais e atribuindo a eles novos usos e sentidos. Como destaca Bomfim (1995), o design deve propor soluções capazes de unir estética e função, mas também de refletir os valores culturais e sociais do tempo em que se insere. Assim, a ideação se constitui como uma etapa estratégica, em que o pensamento criativo se alia à responsabilidade sustentável, configurando as bases para o desenvolvimento das bolsas autorais.

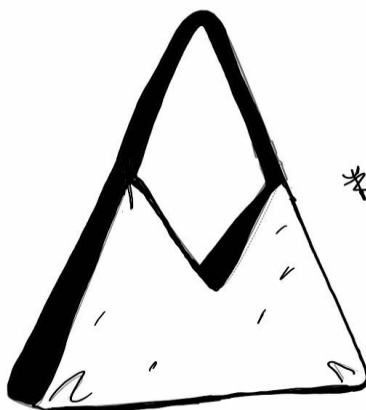
- Esboços Iniciais

Figura 12 - Esboço *Tote bag*



Fonte: Autoria própria, (2025)

Figura 13 - Esboço inicial *shoulder bag*



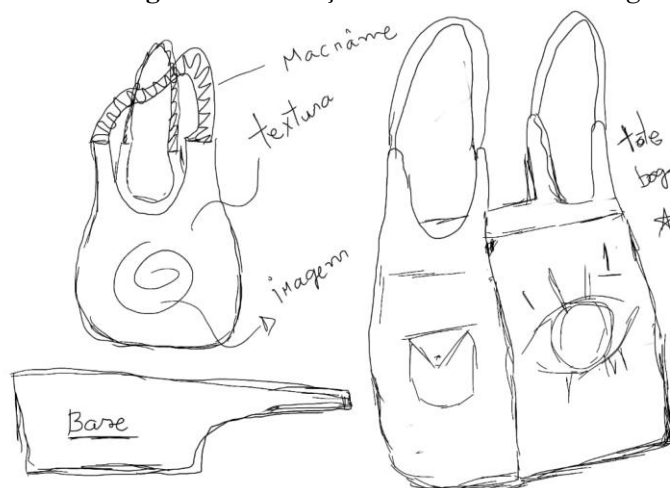
Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 14 - Esboço mini bag



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 15 - Esboço da estrutura da *Tote bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

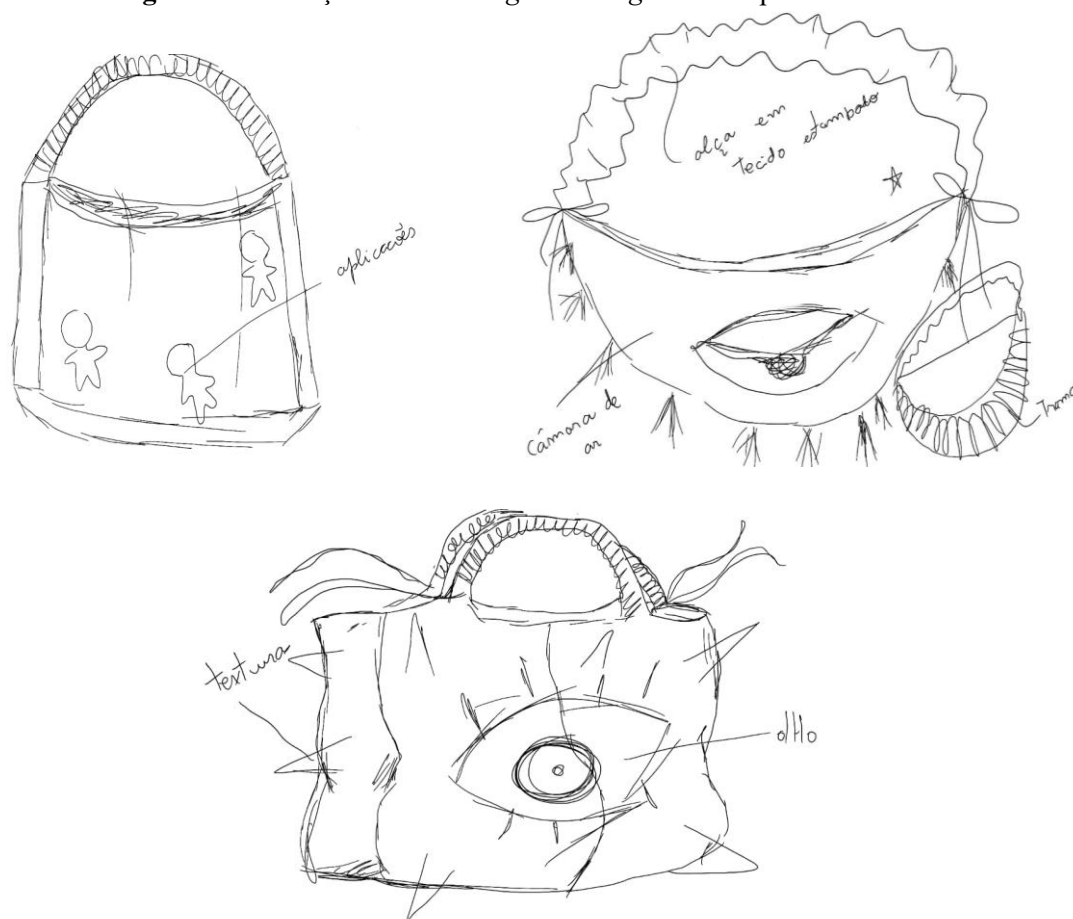
Figura 16 - Esboço *shoulder bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

Os desenhos desenvolvidos na fase de ideação já apresentam indícios das soluções criativas que reforçam o conceito lúdico a ser aplicado nas bolsas. Essas representações visuais antecipam elementos formais e estéticos que orientarão a fase de prototipação, garantindo a coerência entre a proposta conceitual e o desenvolvimento dos modelos finais. Segundo Baxter (2011), o desenho é uma ferramenta fundamental na etapa de criação, pois possibilita a materialização inicial de ideias e a visualização de alternativas que irão nortear o produto final.

Figura 17 - Esboços *shoulder bag* e *tote bag* com componentes lúdicos



Fonte: Autoria própria, (2025).

Na fase de ideação, foram elaborados alguns desenhos base para orientar na concepção das bolsas. No entanto, considerando a proposta de *upcycling* e a diversidade de materiais selecionados, com características físicas variadas, é importante ressaltar que as formas do produto final podem sofrer alterações. Essa flexibilidade é necessária, uma vez que o reaproveitamento demanda adaptações constantes, respeitando as limitações e potencialidades de cada material, ao mesmo tempo em que garante a originalidade e a funcionalidade do resultado. Como afirma Manzini (2008, p. 47), “o design sustentável deve ser entendido como um processo aberto, no qual as soluções se ajustam às condições reais de produção e uso”.

3.3.3 Prototipagem

Na fase de Prototipagem, o foco esteve em transformar ideias em experimentações concretas, mesmo que em versões iniciais e simplificadas. Essa etapa permitiu visualizar de maneira prática as soluções pensadas para as bolsas, possibilitando avaliar proporções, testar

acabamentos e compreender como os materiais disponíveis se comportam quando aplicados ao produto. Mais do que um resultado final, a prototipagem foi entendida como um espaço de aprendizado e ajuste contínuo. Brown (2010) reforça essa perspectiva ao destacar que os protótipos funcionam como instrumentos de exploração, revelando caminhos que muitas vezes não são visíveis apenas no plano teórico ou no desenho. Durante o processo, foram desenvolvidos modelos de baixa fidelidade, que ajudaram a verificar a resistência das estruturas, a ergonomia das alças e a viabilidade das combinações de materiais reaproveitados. Esses experimentos foram essenciais para refinar as escolhas, garantindo que cada proposta fosse coerente tanto em termos de funcionalidade quanto de estética. Para Löbach (2001), a construção de protótipos é parte intrínseca do design, pois é nesse momento que as ideias deixam de ser apenas conceitos e passam a adquirir forma palpável.

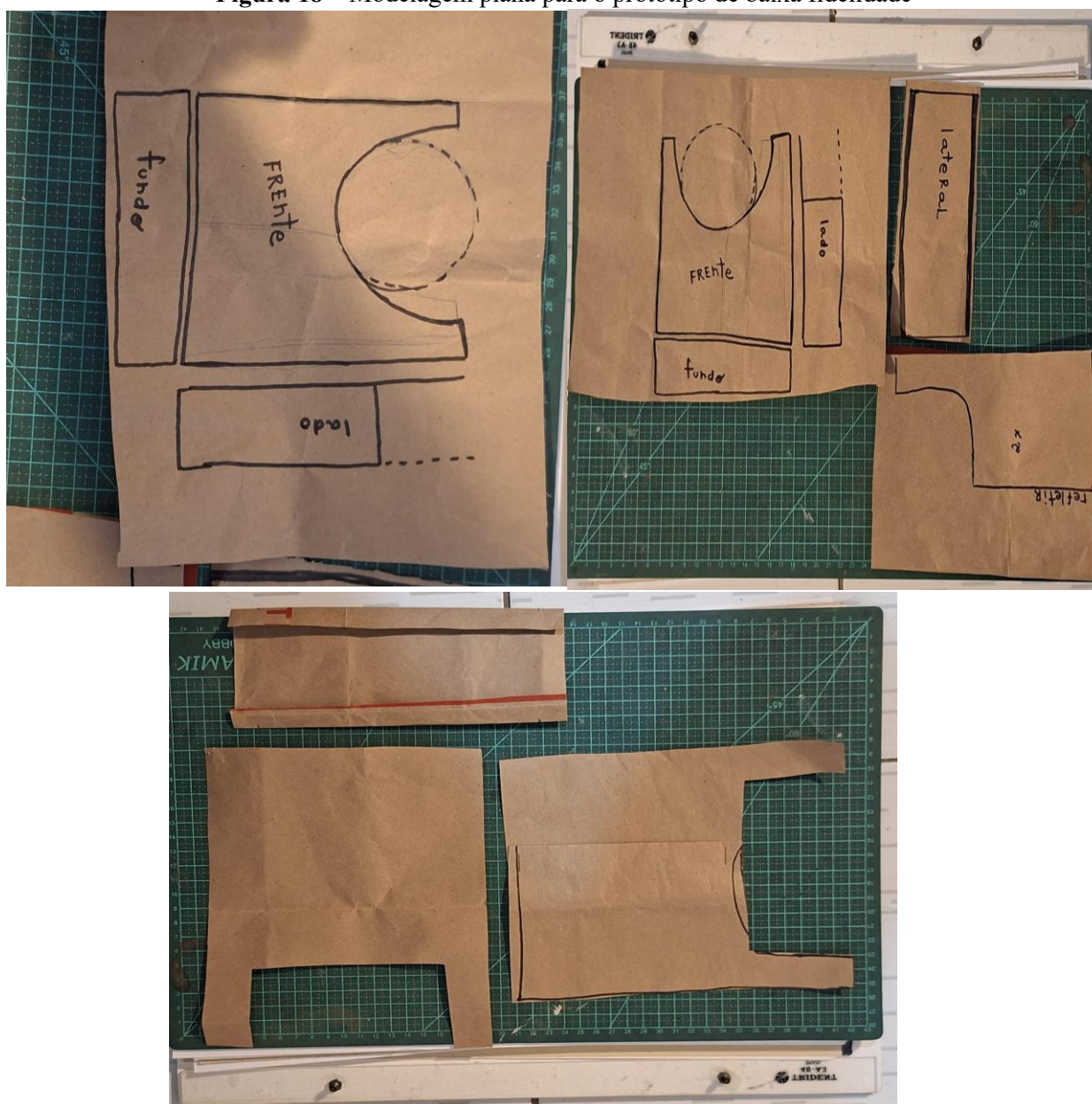
Além dos testes técnicos, a prototipagem abriu espaço para explorar possibilidades visuais, trazendo à superfície a identidade lúdica que orienta o projeto. As cores, os detalhes e as texturas foram experimentados de maneira criativa, sempre em diálogo com o conceito de upcycling, que ressignifica resíduos e os transforma em elementos de valor. Nesse sentido, Bomfim (1995) lembra que o design não se limita a resolver problemas práticos, mas também atua na construção de significados, sendo a prototipagem um momento-chave para materializar essas intenções. Assim, a fase de prototipagem não apenas validou a viabilidade das três bolsas propostas, mas também consolidou a visão do projeto como um processo de experimentação constante. Mais do que testar formas e funções, essa etapa reafirmou a potência de transformar materiais descartados em objetos que carregam identidade, estética e propósito, dialogando com o que Lipovetsky (2009) observa sobre a moda contemporânea: um espaço onde funcionalidade e expressão simbólica coexistem em equilíbrio.

3.3.3.1 *Tote Bag*

A primeira bolsa a ser confeccionada foi a *Tote Bag*, modelo de formato retangular ou quadrado, com alças duplas longas. Suas características incluem abertura simples ou fechamento com zíper, sem divisórias internas complexas, sendo reconhecida como uma peça prática e versátil. Nessa etapa inicial, foram experimentadas diferentes formas de alcançar uma modelagem adequada, considerando os materiais disponíveis selecionados durante a curadoria, de modo a garantir um bom aproveitamento e adaptação às propostas do projeto. Segundo Fiell e Fiell (2012), a *Tote Bag* consolidou-se como um modelo atemporal e

funcional dentro da moda, justamente por sua simplicidade estrutural e ampla aplicabilidade no dia a dia.

Figura 18 – Modelagem plana para o protótipo de baixa fidelidade



Fonte: Autoria própria, (2025).

A partir da modelagem plana foi possível desenvolver um modelo volumétrico de baixa fidelidade, que serviu como recurso para visualizar a forma tridimensional da bolsa. Essa etapa permitiu compreender melhor a estrutura necessária e identificar a quantidade de partes que compõem a peça, funcionando como um ensaio inicial para a futura confecção em escala maior. Dessa maneira, o protótipo simplificado possibilitou avaliar proporções, ajustes e a viabilidade da montagem antes da execução final.

Figura 19 - Protótipo de baixa fidelidade da *Tote Bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

3.3.3.1.1 Escolhas dos materiais para confecção da Tote Bag

A escolha dos materiais destinados à confecção da *Tote bag* foi realizada a partir da premissa da durabilidade, considerando suas propriedades físicas e a capacidade de suportar o uso cotidiano. Dessa forma, a combinação dos elementos selecionados busca potencializar tanto a resistência quanto a longevidade do produto, garantindo que a peça, além de atender ao propósito estético, também apresente funcionalidade e qualidade estrutural.

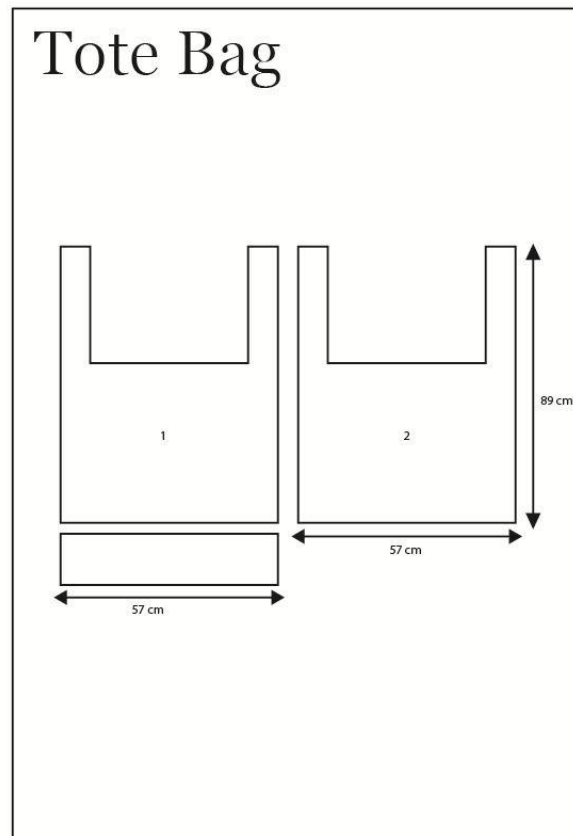
Figura 20 - Materiais seleccionados para a confecção da *Tote Bag*





Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 21 - Esboço técnico da *Tote Bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 22 - *Tote Bag* concluída



Fonte: Autoria própria, (2025).

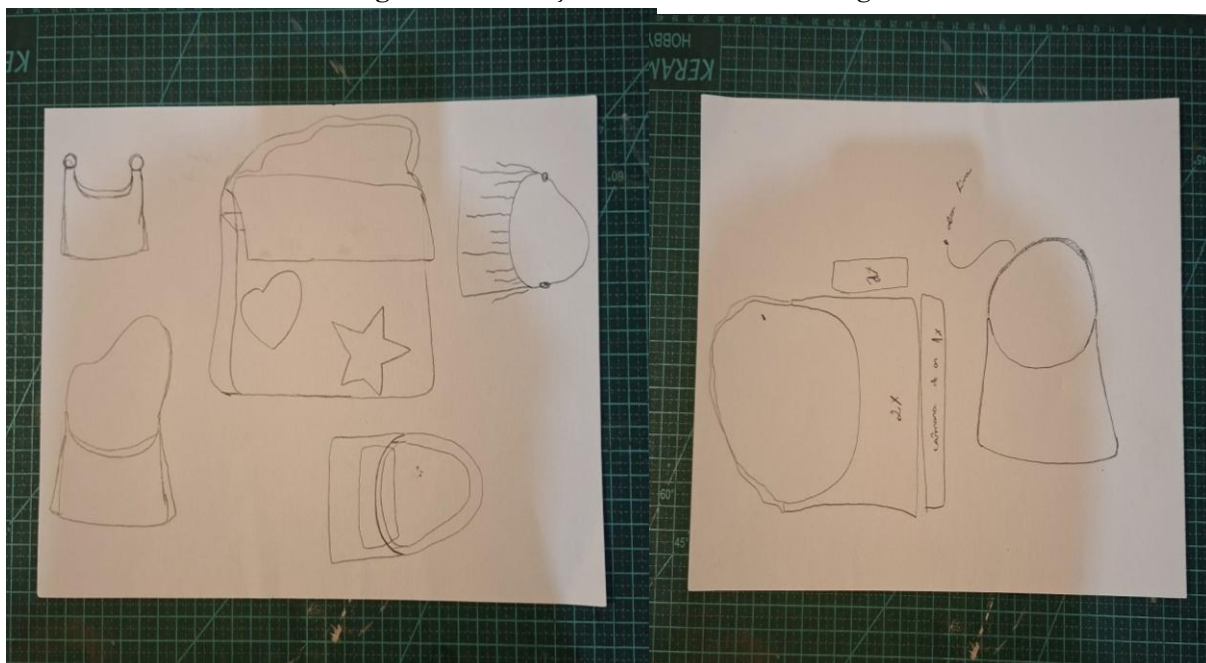
3.3.3.2 Shoulder Bag

Nesta etapa do projeto foi confeccionada a *Shoulder bag*, modelo caracterizado por seu formato retangular ou levemente curvado, de porte médio e alça intermediária, destinada ao uso em contextos casuais ou semiformal. A produção será realizada com materiais reaproveitados selecionados durante a fase de imersão, respeitando critérios de resistência e durabilidade. O processo artesanal incluirá costura manual e a aplicação de detalhes criativos, conferindo identidade estética diferenciada ao produto. O desenvolvimento deste modelo buscará equilibrar funcionalidade e expressão criativa, em consonância com o perfil do público-alvo que valoriza sustentabilidade e autenticidade.

3.3.3.2.1 Primeiros desenhos

Os primeiros desenhos da *Shoulder Bag* terão como finalidade a visualização preliminar de sua construção, permitindo compreender a relação entre formato, proporções e detalhes funcionais do modelo. Esses esboços servirão como guia inicial para orientar as etapas de confecção, possibilitando a antecipação de ajustes estruturais e a definição de soluções estéticas que valorizem tanto a funcionalidade quanto a identidade artesanal do produto.

Figura 23 - Esboços iniciais da *shoulder bag*

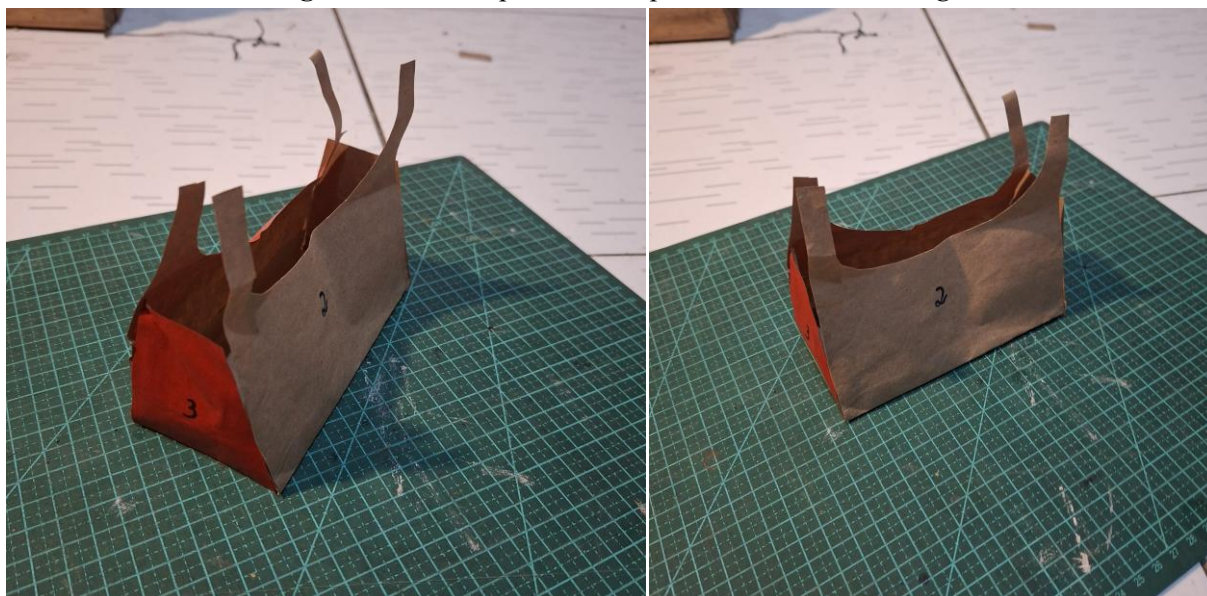




Fonte: Autoria própria, (2025).

Foi desenvolvido um protótipo de baixíssima fidelidade da *Shoulder bag*, com o objetivo de facilitar a compreensão das partes que irão compor sua construção. Esse modelo inicial possibilitou observar a relação entre as partes, testar proporções e identificar ajustes necessários antes da confecção definitiva. Ao simplificar o processo, o protótipo funcionou como recurso de experimentação, permitindo visualizar de forma clara a estrutura do modelo e orientar as próximas etapas do desenvolvimento.

Figura 24 - Protótipo de baixa qualidade da *shoulder bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

A escolha dos materiais para a confecção das bolsas foi realizada a partir do que já se encontrava disponível, com o objetivo de evitar desperdícios e valorizar o aproveitamento consciente dos insumos. Foram selecionados tecidos, aviamentos e componentes reaproveitados, considerando critérios como resistência, durabilidade, textura e potencial estético. Essa curadoria permitiu alinhar funcionalidade e criatividade, assegurando que cada material incorporado ao projeto contribuísse tanto para a qualidade estrutural quanto para a identidade visual das peças. Dessa forma, a utilização de materiais já existentes reforça a proposta de uma produção artesanal limpa, responsável e comprometida com práticas sustentáveis.

Figura 25 - Materiais selecionados para a produção da *Shoulder Bag*





Fonte: Autoria própria, (2025).

Como protótipo inicial da *Shoulder bag*, foram confeccionadas as primeiras partes que compõem sua estrutura, permitindo compreender de forma prática como o modelo será construído. Esse processo possibilitou visualizar a base, a disposição da alça e os pontos de junção, além de testar proporções e alinhamentos. A execução dessas partes preliminares funcionou como um recurso experimental, antecipando ajustes técnicos e fornecendo maior clareza para a continuidade da confecção completa da bolsa.

Figura 26 - Partes iniciais da confecção da *Shoulder Bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

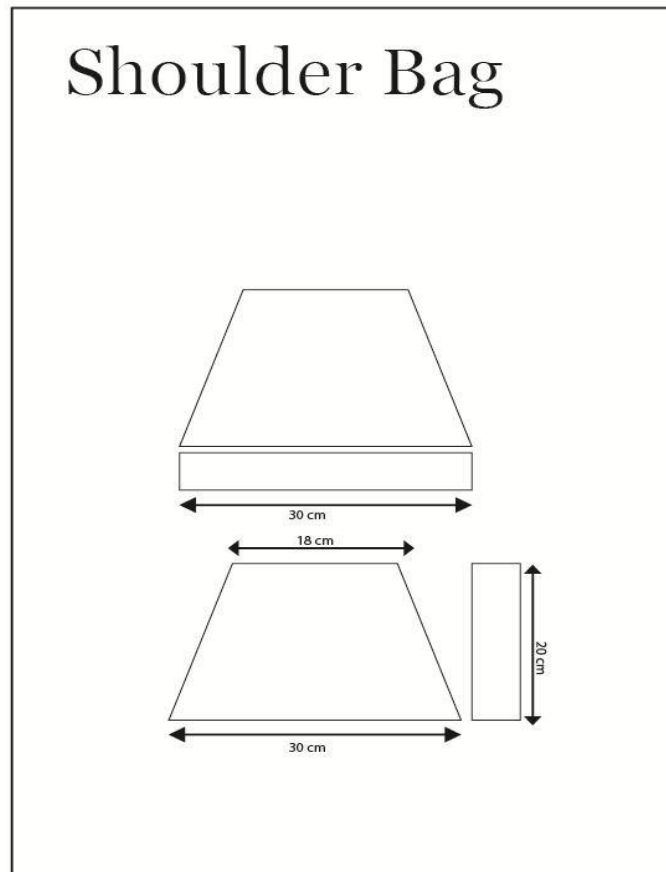
Para otimizar o aproveitamento dos materiais disponíveis, foi utilizado um alicate de ilhós na confecção das bolsas, permitindo a realização precisa de furos necessários para a fixação de fitas e componentes que formarão a bolsa. Esse recurso possibilitou utilizar os insumos em seu maior potencial, aproveitando áreas do tecido que, de outra forma, poderiam ser descartadas. A aplicação do alicate de ilhós contribuiu para a funcionalidade e resistência das bolsas, ao mesmo tempo em que manteve a estética e a integridade dos materiais reaproveitados, reforçando o caráter sustentável e artesanal do projeto.

Figura 27 - Adição de componentes com aproveitamento dos materiais disponíveis.



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 28 - Esboço técnico *Shoulder Bag*



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 29 - *Shoulder Bag* concluída

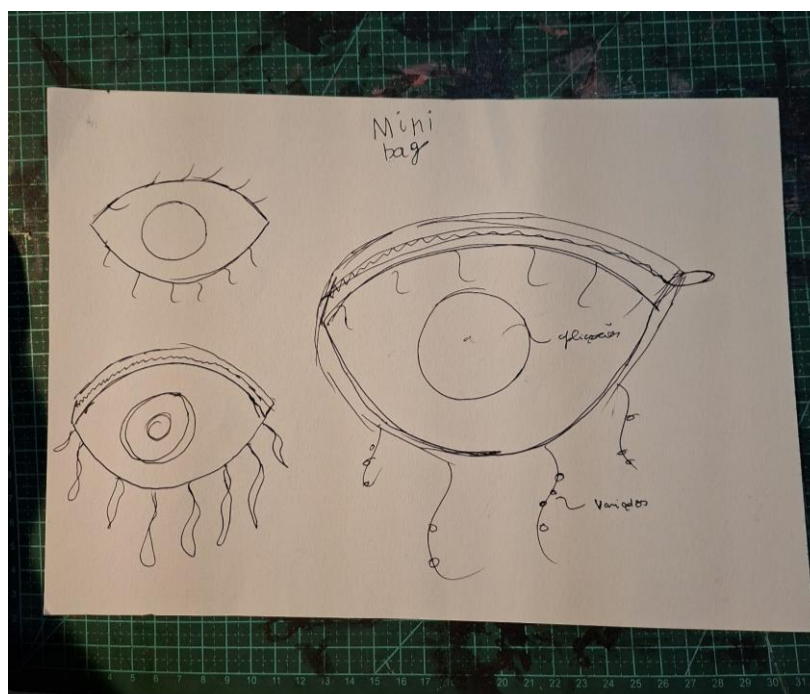


Fonte: Autoria própria, (2025).

3.3.3.3 Mini Bag

Por fim, será confeccionada a *Mini Bag*, inspirada em versões reduzidas de modelos maiores, como *Tote* ou tiracolo. De porte pequeno, será destinada a comportar apenas itens essenciais, como celular, cartões e pequenos objetos pessoais, priorizando a estética em relação à função. Produzida com materiais reaproveitados e técnicas artesanais, essa bolsa se destaca pelo caráter lúdico e expressivo, tornando-se um acessório voltado a situações específicas, como festas e passeios curtos. Sua configuração traduzirá o valor simbólico da moda jovem contemporânea, que busca acessórios criativos, singulares e alinhados a práticas de consumo mais sustentáveis. Os primeiros desenhos da *Mini Bag* buscaram explorar sua configuração reduzida, evidenciando como serão acomodados apenas os itens essenciais, como celular, cartões e pequenos objetos pessoais. Esses esboços funcionarão como instrumento de experimentação, auxiliando na definição de proporções e na inserção de elementos criativos que reforcem seu caráter lúdico e expressivo.

Figura 30 - Esboço mini bag



Fonte: Autoria própria, (2025).

Para a *Mini Bag*, também foi desenvolvido um protótipo de baixíssima fidelidade, com o objetivo de proporcionar uma compreensão inicial de sua concepção. Esse modelo simplificado permitiu visualizar a disposição das partes, as proporções reduzidas e os pontos de junção, facilitando a antecipação de ajustes estruturais antes da confecção final.

Figura 31 - Protótipo de baixa fidelidade do Mini Bag

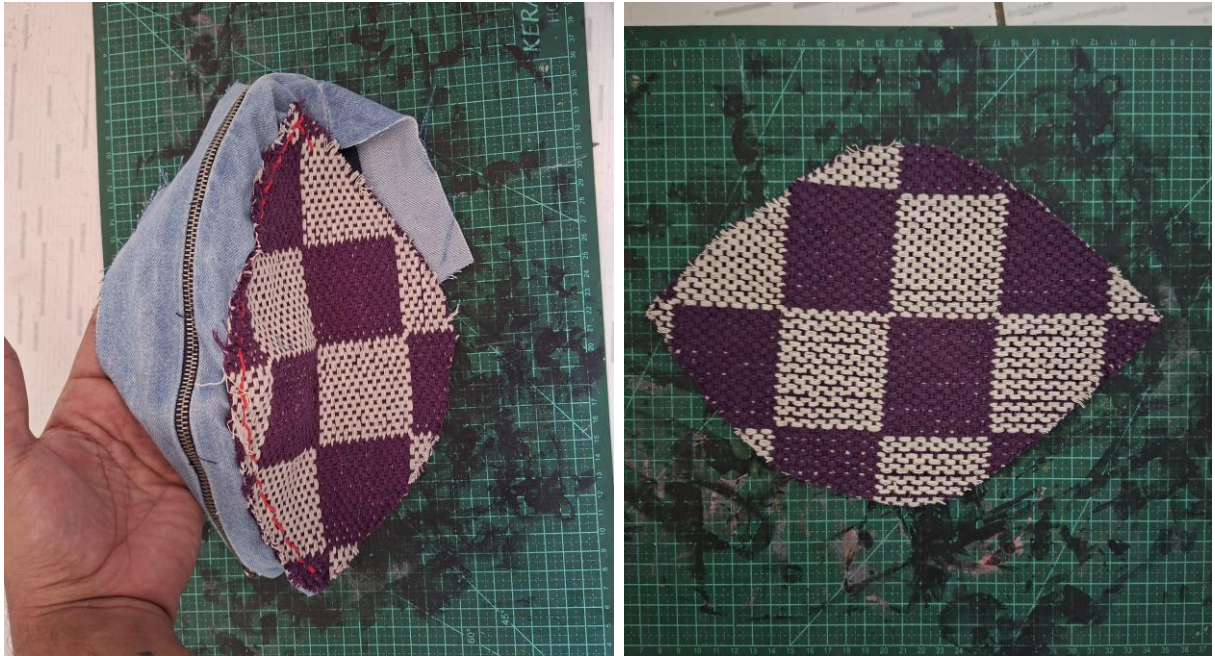


Fonte: Autoria própria, (2025).

Na etapa de produção, foram utilizados materiais que sobraram das bolsas anteriores, incluindo pedaços de tecidos, aviamentos e miçangas aleatórias. Essa escolha permitiu maximizar o aproveitamento dos insumos, evitando desperdícios e reforçando a prática do *upcycling* no projeto. A utilização desses fragmentos contribuiu para criar um produto único e expressivo, valorizando tanto a estética lúdica quanto o caráter artesanal da bolsa, ao mesmo tempo em que promoveu uma abordagem consciente e sustentável no desenvolvimento do acessório.

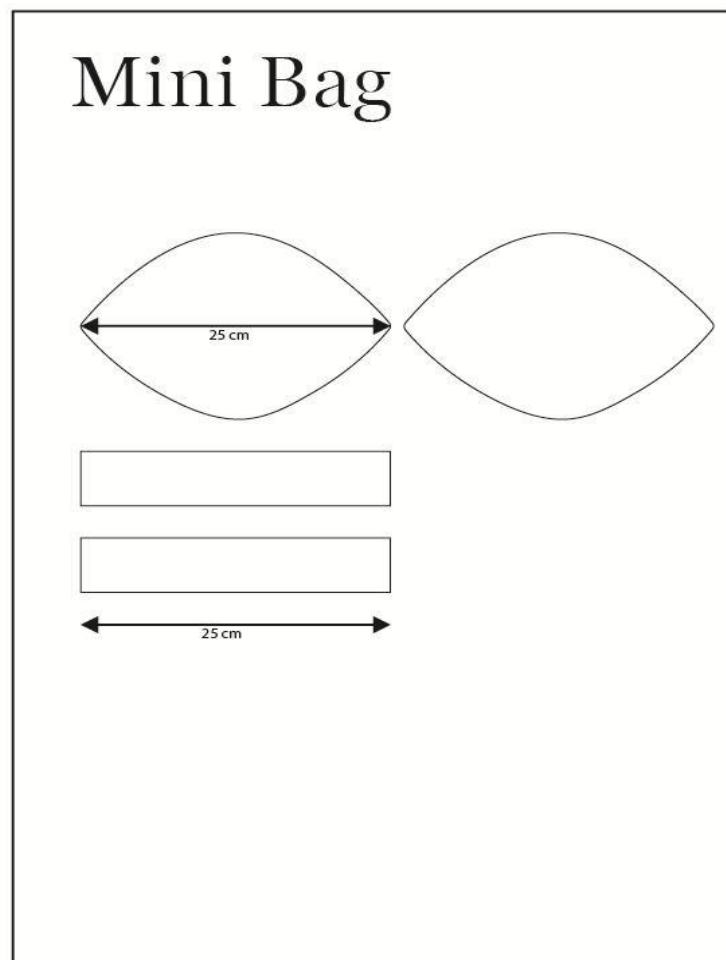
Figura 32 - Material selecionado para a confecção da Mini Bag





Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 33 - Esboço técnico da Mini Bag



Fonte: Autoria própria, (2025).

Figura 34 - Mini Bag concluída



Fonte: Autoria própria, (2025).

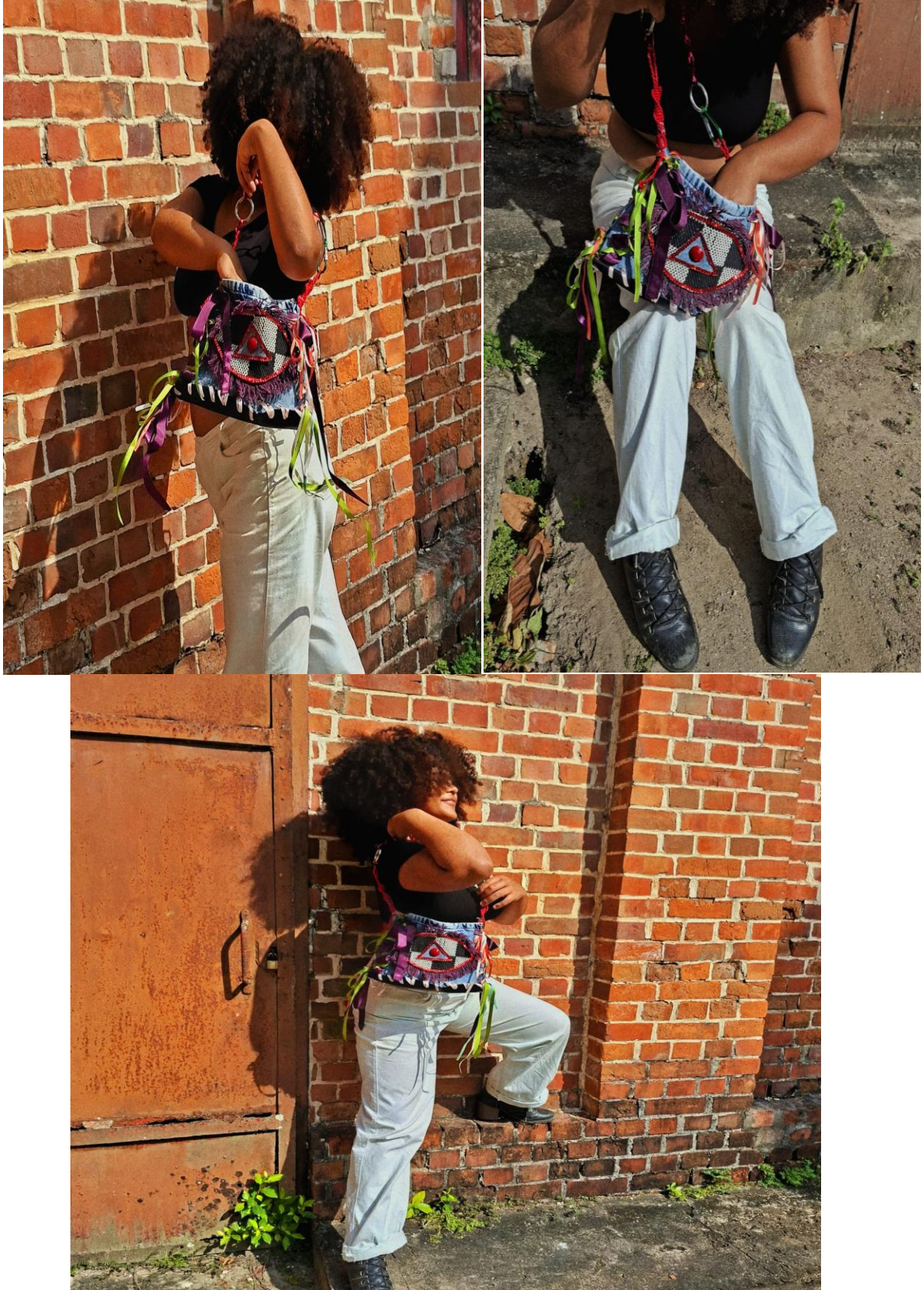
4 RESULTADOS

4.1 TOTE BAG



Fonte: Autoria própria, (2025).

4.2 SHOULDER BAG



Fonte: Autoria própria, (2025).

4.3 MINI BAG



Fonte: Autoria própria, (2025).

5 ANÁLISE DO PROJETO

O projeto de confecção das três bolsas, *Tote bag*, *Shoulder Bag* e *Mini Bag*, desenvolvido a partir do *upcycling* e com base na metodologia do Design Thinking, permitiu colocar em prática muitos dos conhecimentos adquiridos ao longo do curso de Design. Todas as etapas do processo foram aplicadas de forma contínua: na imersão, ocorreu a seleção e curadoria dos materiais disponíveis; na definição, foram estabelecidos os requisitos e parâmetros que guiaram o desenvolvimento; na ideação, surgiram os primeiros esboços e referências visuais; na prototipagem, foram construídos modelos de baixíssima fidelidade que auxiliaram na compreensão estrutural das bolsas; e, por fim, na fase de teste, foram avaliadas questões de resistência, funcionalidade e estética, resultando em ajustes importantes. Durante o percurso, surgiram desafios relacionados às limitações dos materiais reaproveitados, como diferenças de espessura, resistência e acabamento. Esses obstáculos, entretanto, se transformaram em oportunidades de aprendizado, pois exigiram soluções criativas e maior atenção ao uso consciente dos recursos. Dessa forma, foi possível compreender melhor o potencial do *upcycling*, explorando combinações únicas de tecidos, aviamentos e detalhes que valorizaram o caráter artesanal e sustentável do projeto.

A experiência também representou um resgate de saberes manuais que estavam adormecidos, como técnicas de costura à mão, bordados e aplicações de miçangas, que foram incorporados às bolsas de forma expressiva e lúdica. Assim, além de alcançar os objetivos gerais e específicos definidos inicialmente, o processo enriqueceu a bagagem profissional e pessoal, fortalecendo a compreensão de que o design, aliado à sustentabilidade e à criatividade, pode gerar resultados inovadores e com forte impacto estético e social. Conclui-se, portanto, que a aplicação do Design Thinking ao lado do *upcycling* não apenas viabilizou a criação das bolsas propostas, como também ampliou os horizontes formativos do projeto, transformando limitações em aprendizados e consolidando uma prática de design consciente, autoral e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste projeto permitiu compreender o design de produto como um campo que vai além da estética, revelando-se como um meio de possibilidades criativas e inovadoras capazes de transformar realidades. Ao explorar o upcycling como recurso central, foi possível perceber que o design não se limita a atender demandas de mercado, mas pode também propor novos modos de pensar e consumir, estimulando uma consciência mais crítica e sustentável. Entretanto, manejar as ferramentas do design exige probidade intelectual, uma vez que cada decisão projetual envolve escolhas éticas, estéticas e funcionais que impactam diretamente a vida das pessoas e o ambiente. Nesse sentido, cabe ao designer reconhecer o peso de sua atuação, assumindo o compromisso de utilizar o design como ferramenta de inovação, mas também de responsabilidade social e cultural.

Assim, recorda-se a célebre frase de Voltaire: *“A cada um que muito é dado, muito será exigido”*, que sintetiza a essência da prática projetual consciente. Se o design oferece infinitas possibilidades criativas, cabe ao profissional saber conduzi-las com responsabilidade, ampliando horizontes, propondo novas soluções e contribuindo para um futuro em que estética, função e ética caminhem lado a lado.

REFERÊNCIAS

BAXTER, Mike. **Projeto de produto: guia prático para o design de novos produtos**. 3. ed. São Paulo: Blucher, 2011.

BORGHESI, Simone. **Moda com propósito: manifesto pela grande virada**. São Paulo: DVS Editora, 2011.

BORGHESI, Giovanna (org.). **Moda e sustentabilidade: uma reflexão necessária**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2011.

BROWN, Tim. **Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BUSCH, Otto von. **Fashion-able: Hacktivism and Engaged Fashion Design**. Borås: University College of Borås, 2008.

CAOSMOONN. **Perfil de Instagram do autor**. Disponível em: <https://www.instagram.com/caosmoonnn/>. Acesso em: 2 jul. 2025.

CARVALHAL, André. **Moda com propósito: manifesto pela grande virada**. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2016.

CLEMENTINO, [Nome do Autor]. **Moda e resíduo: a estética da moda upcycling**. **ResearchGate**, 2024. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/389781838_Moda_e_residuo_a_estetica_da_moda_upcycling. Acesso em: 19 ago. 2025.

FIELD, Charlotte; FIELD, Peter. **Bags: A Lexicon of Style**. Köln: Taschen, 2012.

FLETCHER, Kate. **Moda e sustentabilidade: design para mudança**. São Paulo: Editora SENAC, 2014.

FLETCHER, Kate; GROSE, Lynda. **Moda e Sustentabilidade: Design para Mudança**. São Paulo: Senac São Paulo, 2011.

LIMA, Ana Brant; SOUZA, Sabrina Gomes de; BÜRGEL-GRINSON, Ana. **Design Thinking Brasil**. São Paulo: MJV Press, 2015.

LIPOVETSKY, G. **O império do efêmero: a moda e seu destino nas sociedades modernas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LÖBACH, B. **Design industrial: bases para a configuração dos produtos industriais**. São Paulo: Edgard Blücher, 2001.

MANZINI, Ezio. **Design para a inovação social e sustentabilidade: comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais**. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

MUNARI, Bruno. **Das coisas nascem coisas**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1981.

RAND, Paul. **Thoughts on Design**. 2. ed. San Francisco: Chronicle Books, 1985.

SEBRAE. **Novos modelos de negócio: upcycling**. Sebrae, 2023. Disponível em: <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/novos-modelos-de-negocio-upcycling%2Cf385c88817fe5810VgnVCM1000001b00320aRCRD>. Acesso em: 19 ago. 2025.

SEHNEM, Susana; TROIANI, N.; LARA, F. Desafios e barreiras da economia circular na moda sustentável. **SpringerOpen**, 2024. Disponível em: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10668-022-02872-9>. Acesso em: 19 ago. 2025.

VASSALO, C. et al. Sustentabilidade e economia circular na moda: desafios e perspectivas. **MDPI**, 2024. Disponível em: <https://www.mdpi.com/2071-1050/16/13/5303>. Acesso em: 19 ago. 2025.