



## DESIGN DE ROUPAS PARA CRIANÇAS HOSPITALIZADAS COM TECNOLOGIAS COMPUTACIONAIS WEARABLES

Tainara Aparecida da Silva Oliveira<sup>1</sup>; Valdenice Fatima da Silva<sup>2</sup>; Lucas França Garcia<sup>3</sup>; Thiara Lety Soares Stivari Socolovithc<sup>4</sup>.

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Design de moda, Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar - UniCesumar. PIVIC/ICETI-UniCesumar. [emailtai.nara@gmail.com](mailto:emailtai.nara@gmail.com). <sup>2</sup>Acadêmica do Curso de Design de moda, Campus Maringá-PR, Universidade Cesumar - UniCesumar.

[emaildaval26@gmail.com](mailto:emaildaval26@gmail.com). <sup>3</sup>Co-orientador, docente no Curso de Comunicação e Multimeios, UniCesumar. Pesquisador do SACODI – Grupo de Pesquisa Saúde, Consumo e Discurso.

[lucasgarcia@unicesumar.edu.br](mailto:lucasgarcia@unicesumar.edu.br) <sup>4</sup>Orientadora, docente no Curso de Comunicação e Multimeios, UniCesumar. Pesquisadora do SACODI – Grupo de Pesquisa Saúde, Consumo e Discurso. [thira.stivari@unicesumar.edu.br](mailto:thira.stivari@unicesumar.edu.br)

### RESUMO

**Introdução:** Para certos tratamentos médicos, se faz necessária a hospitalização de crianças, que acaba sendo um desafio, para a criança e também para os pais, crianças muitas vezes se sentem ansiosas e confusas com a situação, e o uso de dispositivos de monitoramento agrava o desconforto. Diminuir a quantidade de fios e aparelhos ligados ao corpo da criança e maneiras para que as vestes utilizadas na hospitalização os deixem confortáveis e felizes, podem contribuir. Frente a essa realidade, surge a necessidade de designs que além de integrar as tecnologias levem em consideração o conforto e tragam uma estética atrativa. A ampliação da compreensão da criança em contexto hospitalar e explorar soluções com objetivo de não apenas diminuir o desconforto físico, mas também emocional. A pesquisa visa contribuir significativamente para a qualidade de vida de crianças hospitalizadas, bem como de seus familiares. A proposta da pesquisa é não apenas oferecer um wearable como alternativa tecnológica, mas aliar uma interface, facilitando a passagem de informação do estado da criança com a equipe médica. **Objetivo:** Transformar algumas das tecnologias hospitalares em wearables com design de moda para crianças hospitalizadas. **Metodologia:** Esta pesquisa utilizou uma abordagem de revisão bibliográfica, analisando artigos científicos. Foram selecionadas fontes que abordam tecnologias weareables em geral, weareables em contexto hospitalar, crianças hospitalizadas. Para o design do pijama hospitalar foram utilizadas as três primeiras etapas do Design Thinking iniciando pela etapa de empatia para compreender como seriam os usuários do vestível, depois a definição do foco da proposta de design, seguido pela ideação na criação de modelos de soluções. **Resultados:** Os esforços são direcionados para que a peça de vestível proposta, receba tecnologia (wearable), mantenha sua estética sem deixar de garantir o conforto no uso. Sabemos que uma criança hospitalizada, tem seus familiares sofrendo com ela. Assim, roupas com tecnologia podem ajudar não só no conforto, mas que de alguma forma monitorar alguns aspectos fisiológicos necessários para a saúde da criança, deixando todos mais seguros e tranquilos. Após revisão da literatura, foi proposto o tema como super heróis para o empoderamento psicológico da criança. Então foi elaborado um moodboard, com definição de cores roxo e amarelo e estética de história em quadrinhos para estimular para o uso. a escolha de cores foi definida de forma a não ser associada a gêneros, podendo assim ser utilizada tanto por meninos quanto por meninas. A Proposta foi uma blusa de uniforme de super herói, confeccionada em



tecido de malha Dry Fit micro furos, para trazer conforto térmico, tendo em vista o clima tropical brasileiro; punhos em tecido malha ribana canelada para dar suporte à bateria necessária para o funcionamento das tecnologias que serão integradas; os punhos com abertura para os polegares, estrela com luz de led no peito sob detalhes em fitas de cetim roxas, e uma capa removível. **Considerações Finais:** As roupas estão na vida das pessoas, em todas as atividades e lugares. A tecnologia em roupas pode ser interessante em diversos contextos (escola, diversão, hospitais, etc.). Considerando a criança no contexto hospitalar, com roupas com tecnologias não só para seu monitoramento, mas com tecnologias que auxiliem no seu bem-estar emocional e daqueles que fazem parte de sua vida (família e amigos). A luva é uma amostra de um objeto que pode monitorar o batimento cardíaco, não só para médicos, mas para acender uma lâmpada, informar um quadro na parede, informar um amigo de seu estado emocional. Outras tecnologias podem ser adicionadas, para uma comunicação por movimentos do corpo, respiração, toque alguma parte da roupa. A peça de roupa seria a interface para que a criança se comunicasse com as pessoas interessadas no seu estado de saúde.

**Palavras-chave:** Crianças; Moda; Wearable.