

MODA INCLUSIVA: ETIQUETAS EM BRAILE COMO RECURSO DE AUTONOMIA

Ana Júlia Silva[1]*, Jaine Elisa Caon de Andrade[2], Graziela dos Santos Bento[3]
1 Estudante Centro Universitário SENAI/SC, UniSENAI Campus Blumenau
2, 3 Professora Centro Universitário SENAI/SC, UniSENAI Campus Blumenau

1. Introdução

A moda é uma forma de expressão e identidade, mas nem sempre é acessível para todos. No Brasil, entre as 14,4 milhões de pessoas com deficiência, cerca de 7,9 milhões apresentam dificuldade de enxergar, o que evidencia a relevância de iniciativas inclusivas [1]. Nesse contexto, pessoas com deficiência visual enfrentam diversas dificuldades, como identificar a cor ou o modelo de uma peça de roupa. Pensando nisso, este trabalho tem como objetivo desenvolver um look feminino inclusivo, focado na aplicação de tecnologia assistiva (braile) via ferramentas digitais. A ideia é promover maior autonomia no momento de escolher o que vestir, permitindo que o usuário identifique informações como cor, modelo e detalhes da roupa, sem depender de terceiros.

Essa iniciativa está diretamente alinhada à ODS 10; Redução das Desigualdades, que busca, empoderar e promover a inclusão social, independentemente da deficiência. Ao tornar a moda mais acessível, o projeto contribui para a inclusão de pessoas com deficiência visual, reduzindo barreiras no cotidiano e promovendo igualdade de oportunidades [2].

2. Metodologia

O desenvolvimento do projeto foi dividido em três etapas: pesquisa teórica, pesquisa de mercado e desenvolvimento visual. A proposta foi desenvolvida na disciplina de Tecnologias Digitais 2D II, visando a criação de um projeto autoral utilizando recursos digitais aplicados ao design de moda.

Inicialmente, foi realizada uma pesquisa bibliográfica sobre moda inclusiva, acessibilidade, design universal e deficiência visual, com o objetivo de compreender as dificuldades enfrentadas por pessoas com deficiência visual no consumo de vestuário e o papel da moda como ferramenta de inclusão. Na sequência, definiu-se como público-alvo pessoas com cegueira total ou baixa visão que buscam independência no momento de se vestir. A partir dessa definição, foi feita uma análise de mercado, observando como as marcas apresentam informações em suas peças para esse público.

Na etapa de desenvolvimento visual, o projeto começou com um desenho manual para definir o modelo das peças e o posicionamento das informações em braile. Posteriormente, foi desenvolvido um croqui digital, permitindo uma visualização mais clara da proposta estética e funcional. A metodologia integrou pesquisa e prática, garantindo que o projeto fosse fundamentado em uma necessidade real e aplicado de forma coerente ao design da peça.

3. Resultados e Discussões

Foi realizada uma pesquisa de mercado com foco no público-alvo, sendo este composto por pessoas com deficiência visual, tanto com baixa visão quanto com cegueira total. A análise permitiu observar como esse público se relaciona com o vestuário no cotidiano, quais são as principais dificuldades enfrentadas e quais soluções já existem no mercado. Também foram observadas iniciativas pontuais de algumas marcas que trabalham com inclusão, porém ainda de forma limitada e pouco difundida. Verificou-se que a maioria das grandes redes varejistas não oferece recursos acessíveis, como etiquetas em braile, o que limita a autonomia do consumidor com deficiência

**Autor correspondente: anaasilvaj@gmail.com*

visual, o que reforça a relevância da proposta apresentada neste projeto. Após essa etapa de análise, iniciou-se o processo de desenvolvimento criativo. Primeiramente, foi elaborado um desenho manual das peças (Fig. 1), no qual foram definidos modelo, proporções, detalhes e possíveis pontos de inserção das informações em braile. Nesse momento, foi pensado estrategicamente o posicionamento das etiquetas, priorizando conforto, fácil acesso ao toque e durabilidade do material.

Posteriormente, o projeto foi desenvolvido em formato digital, (Fig. 2) por meio da criação de um croqui digital baseado no desenho inicial. No entanto, devido à curva de aprendizado com o software utilizado, surgiram algumas dificuldades técnicas durante a elaboração do croqui. Especificamente, a representação da mão acabou ficando sobreposta de forma incorreta em algumas peças, o que não comprometeu a compreensão geral do modelo, mas evidencia a necessidade de aprimoramento na manipulação das ferramentas digitais.

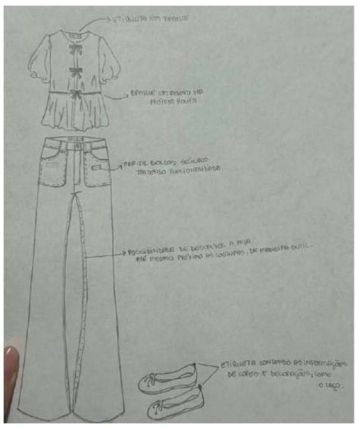


Fig. 1. *Esboço das peças criadas e com os detalhamentos ajustados.*



Fig. 2. *Resultado final do projeto com o desenho técnico e suas aplicações.*

O desenvolvimento digital permitiu visualizar melhor a proposta estética e funcional da peça. O foco do projeto não foi alterar completamente a modelagem, mas inserir elementos que aumentassem a autonomia do usuário de forma discreta e funcional.

4. Referências

[1] Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), *Censo 2022: Brasil tem 14,4 milhões de pessoas com deficiência*. Disponível em: https://agenciadenoticias.ibge.gov.br. Acesso em: 7 abr. 2026.

[2] Nações Unidas Brasil, "Objetivo 10: Redução das desigualdades," As Nações Unidas no Brasil, 2023. [Online]. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/10. [Acessado em: 07 abr. 2026].

*Autor correspondente: anaasilvaj@gmail.com