



Instituto Federal de Brasília
Campus Samambaia
Tecnologia em Design de Produto

GRAZIELLY SOUSA DOS SANTOS

NUBIA:
Brinquedo Personalizável como Ferramenta de Construção Identitária e Cultural

Brasília
2025

GRAZIELLY SOUSA DOS SANTOS

NUBIA:

Brinquedo Personalizável como Ferramenta de Construção Identitária e Cultural

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Tecnologia em Design de Produto do Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia como parte da exigência para obtenção do título de tecnólogo.

Orientadora: Prof^a. Daniela Barbosa Caparelli

Brasília
2025

Santos, Grazielly Sousa.

Nubia: Brinquedo Personalizável como Ferramenta de Construção Identitária e Cultural / Grazielly Sousa Santos ; orientação Daniela Barbosa Caparelli. — Samambaia, DF: 2025.

106 f. : il. color. ; 30 cm.

Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnologia em Design de Produto) — Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia, Samambaia, DF, 2025.

Orientador(a): Daniela Barbosa Caparelli.

1. representatividade negra. 2. identidade infantil. 3. design de brinquedos. 4. personalização. 5. boneca fashion. I. Caparelli, Daniela Barbosa, orient. II. Instituto Federal de Brasília. III. Título.

GRAZIELLY SOUSA DOS SANTOS

NUBIA:

Brinquedo Personalizável como Ferramenta de Construção Identitária e Cultural

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Tecnologia em Design de Produto do Instituto Federal de Brasília, Campus Samambaia como parte da exigência para obtenção do título de tecnólogo.

Aprovado em 15 de dezembro de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Daniela Barbosa Caparelli
Instituto Federal de Brasília (IFB)
Orientadora

Prof^a. Dra. Fernanda Freitas Costa de Torres
Instituto Federal de Brasília (IFB)
Membro interno

Prof^a. Dra. Paula Georg Dornelles
Instituto Federal de Brasília (IFB)
Membro interno

AGRADECIMENTOS

Agradeço, primeiramente, a mim mesma, pelo esforço, dedicação e perseverança empregados na concretização deste projeto. Sua realização foi profundamente marcante em minha trajetória de vida, contribuindo para o desenvolvimento de características pessoais importantes, entre elas a maturidade, mas também um senso criativo ainda mais apurado.

Expresso igualmente minha gratidão à minha família, por proporcionar a estrutura e os recursos necessários para que eu pudesse me dedicar aos estudos, além de sempre demonstrar apoio quanto à minha escolha por este curso.

Manifesto também meu agradecimento ao meu namorado, Enzo Siqueira, que me acompanha desde muito antes de eu considerar cursar Design de Produto e que permanece ao meu lado neste momento de conclusão. Em meio aos altos e baixos, seu amor foi, e continua sendo, uma fonte constante de inspiração.

Agradeço aos meus amigos, que acompanharam de perto o desenvolvimento deste trabalho e, mesmo diante das inúmeras vezes em que falei sobre o mesmo assunto, mantiveram seu apoio, paciência e carinho. A ajuda espontânea de cada um de vocês foi fundamental, e sou profundamente grata por isso.

Estendo meus agradecimentos aos colegas do curso de Design de Produto do Instituto Federal de Brasília. Tive a oportunidade de conhecer pessoas verdadeiramente extraordinárias, com vivências e trajetórias diversas. Essa convivência ampliou meus horizontes e contribuiu significativamente para meu crescimento pessoal. Cada um de vocês me ensinou algo valioso, e espero igualmente ter contribuído para sua formação.

Agradeço, de modo especial, ao corpo docente e aos demais profissionais do Instituto Federal de Brasília, em especial à minha orientadora, Daniela Caparelli, que sempre apoiou este projeto e me orientou com competência e sensibilidade. Seu auxílio foi essencial para a organização de minhas ideias e para a materialização deste trabalho, tornando-o adequado para apresentação. Sou profundamente grata pelo seu empenho e pela relevância de sua atuação na área do design.

Ainda tenho muito a aprender e melhorar, mas, se nos próximos projetos eu puder contar com pessoas tão inspiradoras e mantiver o meu nível de determinação, tenho plena confiança de que me tornarei uma profissional excelente.

Ideias são como peixes. Se você quer pegar peixes pequenos, pode ficar na água rasa. Mas se você quer pegar peixes grandes, precisa ir mais fundo. Lá no fundo, os peixes são mais poderosos e mais puros. São enormes e abstratos. E são muito bonitos.

— **David Lynch.**

RESUMO

Apresenta-se o desenvolvimento de Nubia, uma boneca customizável com visual urbano e foco na representatividade negra, destinada ao público infantojuvenil. O objetivo central é propor um brinquedo que valorize a diversidade étnico-racial, incentive a criatividade e fortaleça a autoestima de crianças negras. A metodologia utilizada segue o modelo do duplo diamante, com fases de descoberta, definição, desenvolvimento e entrega. Foram conduzidos levantamentos de mercado e análises teóricas sobre brinquedos e identidade racial. A pesquisa empírica evidenciou uma carência de representatividade negra nas *fashion dolls* comercializadas no Brasil, o que reforça a necessidade de propostas que se alinhem à vivência de crianças negras e periféricas. O conceito de Nubia foi estruturado com base em rascunhos digitais e protótipos, considerando elementos como traços fenotípicos e liberdade de criação. O projeto contempla um sistema modular com peças de painel de fibra de média densidade (popularmente chamado de MDF, sigla para *Medium-density Fiberboard*) conectadas por fecho de contato, possibilitando diferentes combinações de vestuário, acessórios e calçados, inspiradas em tendências de moda atuais. Conclui-se que a representatividade no design de brinquedos é fundamental para a formação positiva da identidade infantil, e que o projeto Nubia contribui significativamente para esse contexto ao integrar visualidade, cultura e inclusão.

Palavras-chave: representatividade negra; identidade infantil; design de brinquedos; personalização; boneca fashion.

ABSTRACT

The development of Nubia is presented as a customizable doll with an urban visual identity and a focus on black representation, aimed at children and teenagers. The main objective is to propose a toy that values ethnic-racial diversity, stimulates creativity, and strengthens the self-esteem of black children. The methodology follows the double diamond model, divided into stages of discovery, definition, development, and delivery. The empirical research revealed a lack of black representation in fashion dolls sold in Brazil, highlighting the need for products that align with the lived experiences of black and marginalized children. The concept of Nubia was built from digital sketches and prototyping, with a focus on phenotypic traits and creative freedom. The project involved market analysis and theoretical studies on toys and racial identity. Nubia features a modular design, with Medium-density Fiberboard (MDF) parts connected by hook-and-loop, allowing various outfits accessories, and footwear combinations inspired by current fashion trends. The study concludes that representation in toy design is essential for the positive formation of children's identity, and that Nubia offers a meaningful contribution by combining style, culture, and inclusion.

Keywords: black representation; childhood identity; toy design; customization; fashion doll.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figuras

| | |
|---|----|
| Figura 1 – Etapas do Duplo Diamante. Fonte: Alura. | 19 |
| Figura 2 – Conjunto de três imagens. Da esquerda para a direita: (1) boneca Little Fanny com uma de suas roupas; (2) boneca Little Fanny com a cabeça removida; (3) parte de trás da boneca. Fonte: California State University Northridge..... | 22 |
| Figura 3 – Vários katashiro. Fonte: Tatami Antiques..... | 22 |
| Figura 4 – Katashiro disponíveis para recorte e utilização. Fonte: City Cost..... | 23 |
| Figura 5 – Versão em boneca de papel da Barbie de 1965. Fonte: eBay. | 24 |
| Figura 6 – Versão em boneca de papel da Susi de 1967. Fonte: Ana Caldato. | 24 |
| Figura 7 – Página do jogo Stardoll que apresenta o avatar do usuário ao lado do guarda-roupa, permitindo selecionar roupas livremente para personalizar a personagem. Fonte: Worldwide Games Database..... | 25 |
| Figura 8 – Página do jogo Dress to Impress, do Roblox, apresentando alguns dos itens disponíveis para a personalização do avatar. Fonte: Pinterest. | 25 |
| Figura 9 – Coleção “Adrinkras”, da designer Isa Silva, desfilada em julho de 2024 no Museu Afro Brasil Emanuel Araujo, em São Paulo. Fonte: ELLE. | 29 |
| Figura 10 – Coleção “Suco de Axé”, da marca Meninos Rei, desfilada em outubro de 2024 na SPFW, em São Paulo. Fonte: FFW..... | 30 |
| Figura 11 – Criações da marca Mile Lab produzidas entre 2021 e 2025. Fonte: Instagram (@mile.lab). | 31 |
| Figura 12 – Distribuição percentual da população brasileira por cor ou raça nos Censos de 1991, 2000, 2010 e 2022. Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2022. | 33 |
| Figura 13 – Joyce, Lucia e Maria Cristina Venancio, fundadoras da Preta Pretinha, segurando bonecas da marca. Fonte: Preta Pretinha..... | 36 |
| Figura 14 – Bonecas da marca Preta Pretinha em diferentes tons de pele e penteados. Fonte: Mundo Negro. | 36 |
| Figura 15– Jaciana Melquiades ao lado da boneca Dandara, um dos produtos mais vendidos da marca. Fonte: The Summer Hunter..... | 37 |
| Figura 16 – Bonecas da marca Era Uma Vez no Mundo. Fonte: Instagram. | 38 |
| Figura 17 – Lena Martins acompanhada de diversas bonecas Abayomi em diferentes tamanhos. Fonte: Boneca Abayomi. | 39 |
| Figura 18 – Bonecas Abayomi com roupas em diferentes cores e estampas. Fonte: Lunetas. | 39 |
| Figura 19 – Alguns dos modelos da linha Barbie Fashionistas. Fonte: Toy Insider. | 40 |
| Figura 20 – Modelos adicionais da linha Barbie Fashionistas, com foco na representatividade corporal. Fonte: Midgard Toys. | 41 |
| Figura 21 – Lisa Williams acompanhada de suas criações da World of EPI. Fonte: Dolls Magazine..... | 42 |

| | |
|--|----|
| Figura 22 – Bonecas da linha Fresh Dolls em diferentes tons de pele e cores de cabelo. Fonte: Toy Insider. | 42 |
| Figura 23 – Mala Bryan, criadora da linha, segurando as bonecas Mala, Malina, Maisha e Mhina. Fonte: Instagram. | 43 |
| Figura 24 – Bonecas da linha Malaville Dolls. | 44 |
| Figura 25 – Mapa da Núbia antiga. Fonte: Rennan Lemos. | 51 |
| Figura 26 – Diferentes penteados. Fonte: Autora. | 52 |
| Figura 27 – Mulher com penteado trança bolha. Fonte: Hypnotique. | 53 |
| Figura 28 – Mulher com baby hair. Fonte: Steal the Look. | 53 |
| Figura 29 – Diferentes representações do penteado Tanavoho. Fonte: Vintage Everyday. | 54 |
| Figura 30 – Rascunho da boneca. Fonte: Autora. | 55 |
| Figura 31 – Rascunho da boneca com a opção de cor 1. Trata-se de um tom mais retinto de subtom frio, pouco usado em bonecas atuais. Fonte: Autora. | 56 |
| Figura 32 – Rascunho da boneca com a opção de cor 2. Já este é um tom de cor marrom com subtom mais quente, bastante utilizado em bonecas já existentes. Fonte: Autora. | 57 |
| Figura 33 – Rascunho da boneca com a opção de cor 3. Tom mais claro que se assemelha muito ao que muitas pessoas consideram como “pardo”. Fonte: Autora. | 58 |
| Figura 34 – Anok Yai. Fonte: FFW. | 60 |
| Figura 35 – Duquesa. Fonte: Capricho. | 61 |
| Figura 36 – Ebony. Fonte: Rolling Stone. | 62 |
| Figura 37 – Canary. Fonte: Crunchyroll. | 63 |
| Figura 38 – Michiko Malandro. Fonte: Crunchyroll. | 64 |
| Figura 39 – Milena. Fonte: Alma Preta. | 65 |
| Figura 40 – Boneca com suas peças de roupa padrão, constituindo em um macacão e um par de meias de cor preta. Fonte: Autora. | 66 |
| Figura 41 – Combinações base da boneca separadas em peça superior, inferior e sapato. Fonte: Autora. | 67 |
| Figura 42 – Combinação de roupa 1. Fonte: Autora. | 69 |
| Figura 43 – Combinação de roupa 2. Fonte: Autora. | 71 |
| Figura 44 – Combinação de roupa 3. Fonte: Autora. | 74 |
| Figura 45 – Protótipo de baixa fidelidade da boneca. Fonte: Autora. | 76 |
| Figura 46 – Visão frontal do protótipo de baixa fidelidade das roupas. Fonte: Autora. | 77 |
| Figura 47 – Visão posterior do protótipo de baixa fidelidade das roupas. Fonte: Autora. | 77 |

| | |
|---|----|
| Figura 48 – Desenho da boneca Nubia finalizada com suas combinações de roupas, acompanhada do desenho da base criada para mantê-la em pé. Fonte: Autora. | 79 |
| Figura 49 – Peças de MDF recortada no formato da boneca, estrutura da base e roupas. Fonte: Autora..... | 81 |
| Figura 50 – Processo da pintura. Fonte: Autora..... | 82 |
| Figura 51 – Peças de roupa e sapato e base pintados. Fonte: Autora..... | 82 |
| Figura 52 – Conjunto de imagens. Da esquerda para a direita: (1) Parte superior da base e (2) parte inferior da base, agora colados. Fonte: Autora. | 83 |
| Figura 53 – Processo de adesivagem nas peças pintadas. Fonte: Autora..... | 84 |
| Figura 54 – Uma das tentativas de corte do fecho de contato no formato do macacão da boneca. Fonte: Autora. | 85 |
| Figura 55 – Algumas das tiras de fecho de contato cortadas para colocar na parte posterior das peças de roupa e sapato. Fonte: Autora..... | 86 |
| Figura 56 – Protótipo de alta fidelidade da boneca Nubia, peças de roupa e sapato e base (antes de fixar na boneca) finalizados. Fonte: Autora. | 87 |
| Figura 57 – Visão posterior das peças de roupa e sapato, mostrando as tiras de fecho de contato coladas. Fonte: Autora..... | 88 |
| Figura 58 – Base da boneca. Fonte: Autora..... | 88 |
| Figura 59 – Possíveis combinações das peças da boneca. Fonte: Autora. | 89 |
| Figura 60 – Protótipo de alta fidelidade da boneca, agora fixada na base. Fonte: Autora..... | 90 |
| Figura 61 – Protótipo de alta fidelidade da boneca, mostrando a textura do fecho de contato. Fonte: Autora. | 91 |

LISTA DE TABELAS

| | |
|--|----|
| Tabela 1 – Relação entre bonecas de papel e jogos de vestir digitais. Fonte: Elaborado pela autora. | 26 |
|--|----|

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|---------|--|
| ABNT | Associação Brasileira de Normas Técnicas |
| DTF UV | Impressão direta em filme por luz ultravioleta (<i>Direct to Film Ultraviolet</i>) |
| IFB | Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Brasília |
| MDF | Painel de fibra de média densidade (<i>Medium-density Fiberboard</i>) |
| NBR | Norma Brasileira (Normas técnicas da ABNT) |
| PAPPLAB | Programa de Apoio à Pesquisa Aplicada e Prática Profissional |
| PVA | Acetato de polivinila (<i>Polyvinyl Acetate</i>) |

SUMÁRIO

| | | |
|-------|--|----|
| 1 | INTRODUÇÃO | 16 |
| 2 | JUSTIFICATIVA | 16 |
| 3 | OBJETIVOS | 17 |
| 3.1 | Objetivo geral | 17 |
| 3.2 | Objetivos específicos | 17 |
| 4 | METODOLOGIA | 18 |
| 5 | ETAPA DE DESCOBERTA | 19 |
| 5.1 | O ato de brincar | 19 |
| 5.2 | Bonecas de papel e sua trajetória histórica e cultural | 20 |
| 5.3 | Moda e ludicidade | 26 |
| 5.4 | A importância da moda afro-brasileira na construção da identidade e resistência negra | 27 |
| 5.5 | Mercado e representatividade das bonecas negras | 32 |
| 5.6 | Benchmarking: Análise de marcas de produtos infantis voltados à representatividade negra | 34 |
| 5.6.1 | <i>Preta Pretinha</i> | 35 |
| 5.6.2 | <i>Era Uma Vez no Mundo</i> | 36 |
| 5.6.3 | <i>Abayomi</i> | 38 |
| 5.6.4 | <i>Barbie Fashionistas</i> | 39 |
| 5.6.5 | <i>Fresh Dolls</i> | 41 |
| 5.6.6 | <i>Malaville Dolls</i> | 43 |
| 5.7 | Conclusão da etapa de descoberta | 44 |
| 6 | ETAPA DE DEFINIÇÃO | 45 |
| 6.1 | Síntese e definição do problema de design | 45 |
| 6.2 | Relação do projeto com a NBR NM 300-1:2004 | 46 |
| 6.3 | Diretrizes projetuais e critérios de sucesso | 47 |

| | | |
|-------|---|----|
| 6.3.1 | <i>Diretrizes projetuais</i> | 47 |
| 6.3.2 | <i>Cr terios de sucesso</i> | 48 |
| 7 | ETAPA DE DESENVOLVIMENTO _____ | 49 |
| 7.1 | Da concep o   materializa o _____ | 49 |
| 7.2 | Escolha do nome _____ | 49 |
| 7.3 | Gera o de alternativas de cabelo _____ | 51 |
| 7.4 | Escolha do penteado _____ | 52 |
| 7.5 | Ancestralidade africana: refer ncia ao penteado Tanavoho _____ | 54 |
| 7.6 | Gera o de alternativas de corpo _____ | 54 |
| 7.7 | Gera o de alternativas: cor de pele _____ | 55 |
| 7.8 | Inspira es para os tra os faciais _____ | 59 |
| 7.8.1 | <i>Anok Yai</i> | 59 |
| 7.8.2 | <i>Duquesa</i> | 60 |
| 7.8.3 | <i>Ebony</i> | 61 |
| 7.8.4 | <i>Canary</i> | 62 |
| 7.8.5 | <i>Michiko Malandro</i> | 63 |
| 7.8.6 | <i>Milena</i> | 64 |
| 7.9 | Nubia e suas roupas _____ | 65 |
| 7.9.1 | <i>Combina o de roupa 1</i> | 67 |
| 7.9.2 | <i>Combina o de roupa 2</i> | 69 |
| 7.9.3 | <i>Combina o de roupa 3</i> | 72 |
| 7.10 | Produ o do prot tipo de baixa fidelidade _____ | 74 |
| 8 | ETAPA DE ENTREGA _____ | 78 |
| 8.1 | Ajustes no desenho _____ | 78 |
| 8.2 | Produ o do prot tipo de alta fidelidade _____ | 79 |
| 8.2.1 | <i>Material: Painel de fibra de m dia densidade (MDF)</i> | 80 |
| 8.2.2 | <i>Pintura: tinta PVA</i> | 81 |
| 8.2.3 | <i>Colagem: cola PVA</i> | 83 |
| 8.2.4 | <i>Impress o do desenho: DTF UV</i> | 83 |

| | | |
|-------|--|-----|
| 8.2.5 | <i>Sistema de fixação: fecho de contato</i> | 85 |
| 8.3 | Protótipo de alta fidelidade finalizado _____ | 86 |
| 8.4 | Cumprimento das diretrizes projetuais e dos critérios de sucesso _ | 92 |
| 8.5 | Próximos passos _____ | 92 |
| 9 | CONCLUSÃO _____ | 94 |
| | REFERÊNCIAS _____ | 95 |
| | ANEXO A — DESENHO TÉCNICO _____ | 102 |

1 INTRODUÇÃO

No universo infantil, a construção identitária é mediada por objetos simbólicos e entre eles o brinquedo ocupa um papel central. Mais do que um objeto lúdico, o brinquedo é um importante mediador cultural e social na formação da identidade infantil. Ele contribui para o desenvolvimento criativo, a autoestima e da criança dentro da sociedade (BROUGÈRE, 2006).

No entanto, a indústria de brinquedos ainda apresenta uma escassez significativa de produtos que representem a diversidade étnico-racial, especialmente no contexto brasileiro, onde crianças negras ainda se veem pouco representadas de forma positiva (SILVA, 2020). Diante desse cenário, este trabalho propõe o desenvolvimento de Nubia, uma boneca de painel de fibra de média densidade (popularmente chamado de MDF, sigla para *Medium-density Fiberboard*) personalizável com foco em estética urbana, moda e representatividade negra com sistema modular por fecho de contato. A proposta busca atender o público infantojuvenil por meio de um design modular e criativo, que valorize a liberdade estética, a identificação cultural e a construção de identidade e criatividade através da moda. O projeto está fundamentado em pesquisa de mercado, revisão teórica, metodologias de design centradas no usuário, análise dos impactos da representatividade na autoestima e no pertencimento social. Com base nessas abordagens, o trabalho busca contribuir para um mercado de brinquedos mais inclusivo, diverso e sensível às realidades culturais brasileiras.

2 JUSTIFICATIVA

A representatividade racial nos brinquedos infantis é ainda bastante limitada, especialmente no Brasil, onde a maioria das bonecas comercializadas segue padrões eurocêntricos e pouco reflete a diversidade da população (AGÊNCIA BRASIL, 2020). De acordo com Silva (2020), essa ausência de diversidade impacta diretamente a formação da identidade e a autoestima de crianças negras, que, ao não se verem representadas nos objetos de brincadeira, podem enfrentar dificuldades em reconhecer e valorizar sua própria cultura e aparência. Nesse contexto, torna-se

fundamental propor soluções que promovam inclusão, identificação e fortalecimento do pertencimento cultural desde a infância.

Estudos históricos também mostram como a falta de representatividade pode gerar impactos psicológicos significativos. Nos Estados Unidos, o casal de psicólogos Kenneth e Mamie Clark conduziu, na década de 1940, o famoso “teste da boneca”, no qual crianças negras eram apresentadas a duas bonecas idênticas, exceto pela cor da pele. A maioria das crianças rejeitava a boneca negra, associando características positivas à branca, evidenciando danos à autoestima e à percepção de identidade racial (CÔRREA, 2024).

O desenvolvimento do projeto surge como uma resposta a essa lacuna. Ao integrar elementos da moda afro-brasileira e vasto leque de possibilidades de personalização, o projeto busca estimular a criatividade, a expressão de identidade e o reconhecimento positivo da negritude. Portanto, este projeto se apresenta como uma proposta inovadora, capaz de unir estética, funcionalidade e propósito social, oferecendo ao mercado uma alternativa culturalmente inclusiva e alinhada às necessidades de crianças negras e periféricas.

3 OBJETIVOS

3.1 Objetivo geral

Desenvolver um brinquedo personalizável que valorize a identidade negra, contribuindo para o fortalecimento da autoestima, do sentimento de pertencimento e da construção cultural de crianças negras.

3.2 Objetivos específicos

Para alcançar esse propósito será necessário:

- a) Analisar como a ausência de representatividade racial nos brinquedos afeta a autoestima e a identidade de crianças negras;
- b) Investigar referências estéticas e culturais afro-brasileiras que possam ser incorporadas ao projeto;

- c) Desenvolver uma boneca negra personalizável que estimule a identificação e o reconhecimento positivo da negritude;
- d) Aplicar princípios de design inclusivo e simbólico para criar um produto que dialogue com a diversidade cultural brasileira.

4 METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho se baseia no modelo de *Design Thinking* chamado Duplo Diamante, proposto pelo *Design Council* do Reino Unido (2005), que organiza o processo de design em quatro etapas principais: descobrir, definir, desenvolver e entregar. Essa estrutura possibilita identificar e compreender o problema de forma mais ampla e orientar o desenvolvimento de soluções criativas e fundamentadas em pesquisa e análise.

Na etapa de descoberta, foi realizada uma pesquisa teórica e exploratória sobre identidade infantil, representatividade e design inclusivo, com foco nos impactos da ausência de brinquedos representativos na construção da identidade e autoestima de crianças negras, bem como na relação entre moda e processos de formação identitária. Paralelamente, realizou-se um mapeamento de mercado, identificando brinquedos com propostas semelhantes ao projeto, suas características e diferenciais competitivos. Esse levantamento permitiu compreender o cenário atual, reconhecer oportunidades de inovação e fundamentar as decisões iniciais do projeto.

Na fase de definição, os dados obtidos foram organizados e interpretados, delimitando o problema central e estabelecendo os objetivos do projeto. Foram desenvolvidas ferramentas de design, como determinação de diretrizes projetuais e critérios de sucesso, além de um estudo das normas brasileiras para brinquedos, que auxiliaram na compreensão do público-alvo e na definição de atributos simbólicos, culturais e estéticos que orientariam o desenvolvimento do brinquedo.

A etapa de desenvolvimento consistiu na geração e experimentação de alternativas projetuais, incluindo esboços e estudos de forma, cor e materiais, além de protótipos simplificados. Nessa fase, buscou-se integrar elementos visuais inspirados em referências da cultura afro-brasileira, com o objetivo de criar um

brinquedo personalizável que promovesse a representatividade e a valorização da identidade negra, além de incentivar e estimular a criatividade das crianças.

Por fim, na fase de entrega, foi elaborado o protótipo mais trabalhado do brinquedo Nubia, acompanhado de sua apresentação visual e descritiva, destacando suas características formais.

A aplicação do modelo do Duplo Diamante se demonstrou adequada para orientar o processo desse projeto possibilitando unir pesquisa, estética e propósito social em uma proposta de design comprometida com a diversidade e a transformação cultural. Conforme ilustrado na figura a seguir, trata-se de um modelo flexível, especialmente indicado para projetos de caráter mais prático.

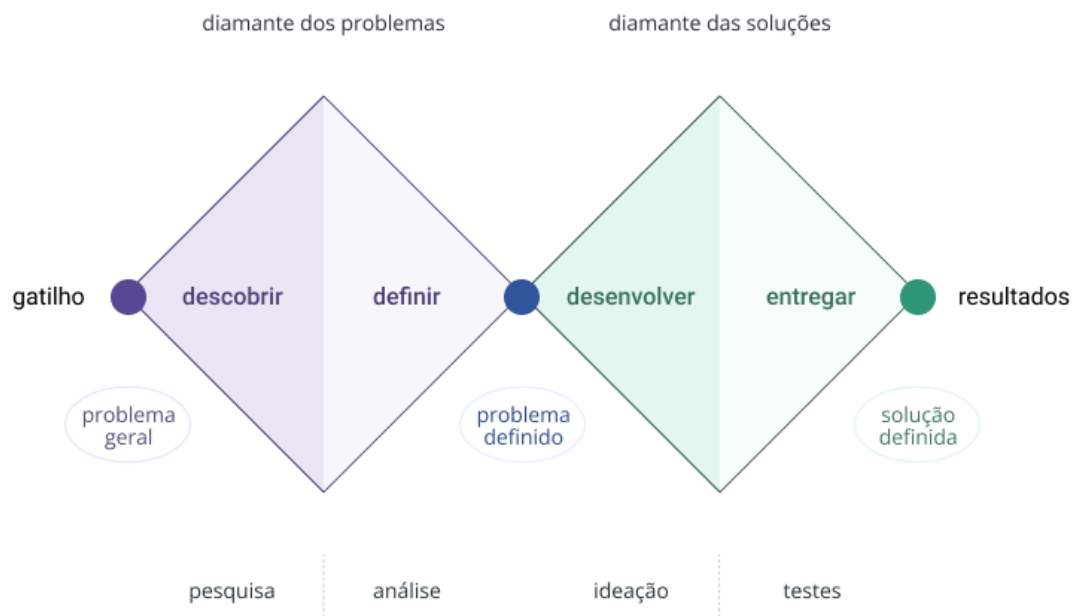


Figura 1 – Etapas do Duplo Diamante. Fonte: Alura.

5 ETAPA DE DESCOBERTA

5.1 O ato de brincar

O ato de brincar representa um elemento essencial na formação da infância, configurando-se como uma prática social e cultural cheia de significados. De acordo com Brougère (2004), o brinquedo participa ativamente da construção da infância por meio de sentidos e práticas produzidas não apenas por seus criadores, mas também

por aqueles que o utilizam. Assim, compreender os brinquedos também é entender o papel que a criança ocupa na sociedade, pois eles refletem suas concepções, valores e a forma como enxergam o mundo (CECHIN; SILVA, 2012).

Desde a antiguidade, as bonecas se inserem nas diversas culturas como representações das relações sociais, políticas e econômicas, refletindo a maneira como a infância é compreendida em diferentes contextos históricos (BROUGÈRE, 2004). As bonecas, portanto, não são meros objetos lúdicos, mas portadoras de valores simbólicos que espelham os conceitos de infância e os ideais predominantes de cada época (CECHIN; SILVA, 2014).

Ao longo do tempo, esses brinquedos atravessaram civilizações, incorporando valores humanos e servindo como um reflexo das questões sociais consideradas relevantes (SILVA, 2020). A boneca, em especial, também ocupa um papel de afeto e simbolismo na vida das crianças, funcionando quase como uma extensão de si mesmas. Para muitas delas, a boneca é mais do que uma amiga íntima, mas também um meio de identificação.

Por causa disso, é fundamental que os brinquedos sirvam como referências positivas de formação de identidade. Como destacam Rosa e Ferreira (2017), as crianças precisam de brinquedos que reforcem sua autoestima e representem sua realidade. A ausência de bonecas negras, por exemplo, dificulta a construção de uma identidade positiva para crianças negras, que acabam não reconhecendo e se identificando com os próprios brinquedos.

Além de um instrumento de representação, a brincadeira também é uma forma de descoberta. Para a criança, brincar não é apenas um momento de lazer, mas uma forma de compreender o mundo e a si mesma. É por meio da brincadeira que ela experimenta papéis, expressa suas emoções e constrói seu próprio repertório simbólico (BEZERRA, 2009).

Dessa forma, o ato de brincar transcende a atividade lúdica se tornando um processo de construção identitária, cultural e emocional. O brinquedo, especialmente a boneca, se transforma numa ferramenta poderosa para refletir valores sociais, questionar padrões e promover a diversidade e a representatividade na infância.

5.2 Bonecas de papel e sua trajetória histórica e cultural

As bonecas de papel são figuras humanoides impressas em papel, acompanhadas por roupas e acessórios recortáveis. Sua principal característica é a modularidade, possibilitada pelas abas que fixam as peças ao corpo base. O estudo de bonecas de vestir mostra que esse tipo de brinquedo combina imaginação e práticas de moda, criando experiências que articulam o lúdico e a aprendizagem visual. Enquanto bonecas tradicionais costumam representar bebês, as bonecas de papel normalmente apresentavam silhuetas femininas adultas, aproximando-se das dinâmicas da moda e do consumo (DUARTE, 2023). Por isso funcionam como um meio de ensaio de identidades sociais e de gênero, antecedendo as *fashion dolls* como a Barbie e permitindo que crianças experimentassem estilo e performance social.

Antes da imprensa de moda ganhar força, tendências francesas circulavam por meio das *Poupées de la Mode*, pequenos manequins luxuosos enviados às cortes europeias. Essa prática funcionava como um veículo de difusão estética. A boneca de papel se tornou, posteriormente, uma alternativa econômica ao mesmo princípio de circulação visual, ampliando o alcance da moda em um momento em que a burguesia ascendente buscava símbolos de status (DUARTE, 2023).

As primeiras bonecas de papel surgiram na França por volta de 1700, como passatempo feminino da alta sociedade. A primeira *paper doll* comercial, Little Fanny, foi lançada em Londres em 1810 pela S&J Fuller, em livros que uniam imagens, histórias e lições morais (Figura 2). Esses livros, considerados caros, eram voltados à elite, prática que também influenciou o lançamento de Little Henry nos Estados Unidos em 1812 (CALIFORNIA STATE UNIVERSITY NORTHRIDGE, 2024). Na década de 1820, conjuntos de bonecas passaram a ser exportados para famílias ricas em outras partes do mundo, reforçando seu papel como objeto cultural internacional.



Figura 2 – Conjunto de três imagens. Da esquerda para a direita: (1) boneca Little Fanny com uma de suas roupas; (2) boneca Little Fanny com a cabeça removida; (3) parte de trás da boneca. Fonte: California State University Northridge.

No Japão, figuras de papel como o *katashiro* (形代) antecedem o conceito ocidental de bonecas de papel. O *katashiro* é descrito como bonecas, geralmente feitas de papel, que são usadas como substitutas humanas para transferir pecados e impurezas durante exorcismos (YOKAI.COM, s.d). Esses artefatos mostram que o papel, muito antes de se tornar brinquedo, já era utilizado para representação simbólica, espiritual e estética. As figuras a seguir exemplificam claramente o material e a forma desse objeto.



Figura 3 – Vários katashiro. Fonte: Tatami Antiques.



Figura 4 – Katashiro disponíveis para recorte e utilização. Fonte: City Cost.

Durante a Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial, as bonecas de papel se popularizaram como opção barata de entretenimento. A prática de recortar, pintar e montar estimulava coordenação motora e criatividade, permitindo simular a moda e os estilos de vida da época com custos mínimos (ARAUJO, 2022).

Mesmo com o declínio causado pelo surgimento de bonecas tridimensionais, como Barbie (1959) e Susi (1966), a lógica modular das bonecas de papel permaneceu relevante. Como mostram as figuras 5 e 6, nos anos 1990, revistas e materiais de moda voltaram a distribuir roupas de papel para recorte, inclusive relacionadas às bonecas citadas anteriormente (DUARTE, 2023).

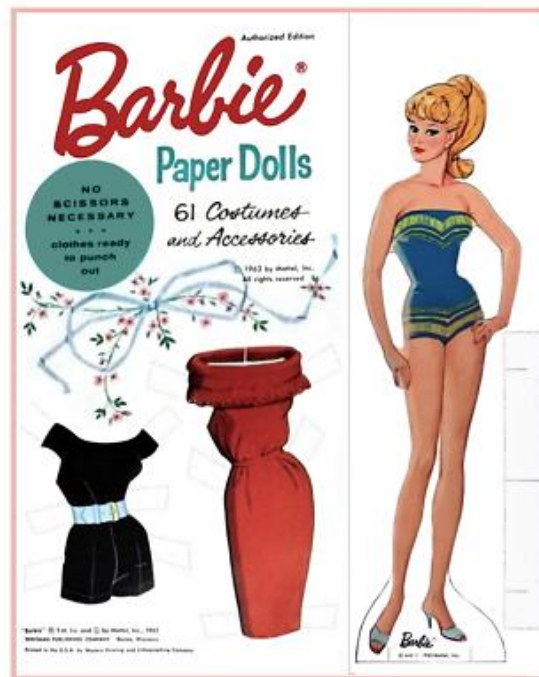


Figura 5 – Versão em boneca de papel da Barbie de 1965. Fonte: eBay.



Figura 6 – Versão em boneca de papel da Susi de 1967. Fonte: Ana Caldato.

A estrutura da boneca de papel (corpo base fixo junto de peças modulares) se adaptou facilmente ao ambiente digital. Jogos de vestir digitais (*dress-up games*), como Stardolls e Dress to Impress, mantêm a lógica de vestir, montar e personalizar avatares, conforme as figuras 7 e 8. Essa continuidade ocorre porque esses sistemas permitem que os usuários explorem identidades, cores, formas e funções, atualizando a tradição das bonecas para uma estética digital interativa. Dessa forma, a boneca de papel se torna a ancestral direta dos jogos de vestir, preservando sua lógica central de customização.



Figura 7 – Página do jogo Stardoll que apresenta o avatar do usuário ao lado do guarda-roupa, permitindo seleccionar roupas livremente para personalizar a personagem. Fonte: Worldwide Games Database.



Figura 8 – Página do jogo Dress to Impress, do Roblox, apresentando alguns dos itens disponíveis para a personalização do avatar. Fonte: Pinterest.

Tabela 1 – Relação entre bonecas de papel e jogos de vestir digitais.

| Elemento | Boneca de papel | Jogos de vestir digitais |
|--------------------------|-----------------------------|---|
| Corpo base | Figura impressa em papel | Avatar ou ícone digital |
| Vestuário modular | Roupas recortáveis com abas | Pacotes de ativos digitais |
| Customização | Cortar, colorir, desenhar | <i>Drag-and-drop</i> (mecânica de clicar, arrastar e soltar) e ajustes de cor |
| Plataforma | Livros e revistas | Sites, aplicativos de celular e programas de computador |

Fonte: Elaborado pela autora.

A boneca de papel percorreu uma trajetória diversa: de passatempo aristocrático, tornou-se ferramenta pedagógica no início do século XIX, ícone de mídia e consumo nos séculos XIX e XX e, por fim, base estrutural para avatares e jogos digitais contemporâneos.

Materialmente simples, mas simbolicamente complexa, a boneca de papel refletiu (e continua refletindo) as transformações culturais de seu tempo, desde normas morais vitorianas até a atual cultura de autoexpressão digital.

5.3 Moda e ludicidade

A moda, muito mais do que um fenômeno estético, também é um importante meio de expressão e comunicação social. Por meio do vestuário, o indivíduo manifesta aspectos de sua identidade, valores e pertencimento a determinados grupos culturais. Na psicologia, entende-se que a moda atua como mediadora entre o eu e o outro, permitindo que o sujeito se reconheça e se apresente ao mundo (MOURA, 2018). Dessa maneira, o ato de se vestir não se limita a funcionalidade, sendo capaz de refletir traços da personalidade, emoções e contextos sociais.

No contexto infantil, essa dimensão simbólica da moda se conecta diretamente à ludicidade, permitindo que o vestir também se torne uma forma de brincar e explorar

o mundo. De acordo com Bezerra (2009), a roupa possui funções que ultrapassam o simples ato de cobrir o corpo, pois cada cor, forma e textura carrega informações interpretáveis sobre quem a utiliza. Ao se reconhecer nas roupas e em seus elementos visuais, a criança experimenta maneiras de se expressar e de se relacionar socialmente, transformando o ato de vestir em uma experiência sensorial e criativa.

A união entre moda e ludicidade se mostra como uma ferramenta poderosa de comunicação e formação simbólica. Ao se vestir, a criança experimenta, cria narrativas e estabelece vínculos afetivos com o que usa, tornando o ato de vestir também um ato de brincar. Da mesma forma, a moda possibilita que indivíduos de todas as idades expressem sua subjetividade e reflitam sobre seu papel na sociedade.

Compreende-se que tanto na infância quanto na vida adulta, a moda carrega um potencial expressivo e simbólico que atravessa o campo estético e alcança o afetivo e identitário. Unir moda e ludicidade é, portanto, reconhecer o vestir como um processo de autoconhecimento e expressão que contribui para a construção da identidade e para o fortalecimento da individualidade.

Brincar com bonecas exemplifica essa relação, pois a criança, ao realizar combinações de roupas e acessórios para suas bonecas, experimenta diferentes identidades, cria narrativas e estabelece vínculos afetivos com os elementos visuais que utiliza. Cada cor, forma e textura destes elementos carrega informações interpretáveis sobre quem a criança é ou deseja ser, promovendo tanto a expressão da subjetividade quanto o desenvolvimento da criatividade e da percepção social (BEZERRA, 2009). Dessa maneira, o ato de vestir (seja a própria criança ou suas bonecas) torna-se uma experiência sensorial, simbólica e comunicativa, fortalecendo a individualidade e contribuindo para a construção da identidade, evidenciando que moda e ludicidade caminham juntas como ferramentas de autoconhecimento, expressão e formação cultural desde a infância.

5.4 A importância da moda afro-brasileira na construção da identidade e resistência negra

A moda afro-brasileira é muito mais do que uma estética: ela se estabelece como uma ferramenta de afirmação cultural, política e identitária. Ao incorporar elementos da ancestralidade africana, essa moda carrega narrativas de resistência e

valorização da negritude, transformando o ato de se vestir em uma forma de expressão e comunicação social. Designers contemporâneos como Isa Silva, Meninos Rei e Mile Lab exemplificam essa abordagem ao integrar símbolos africanos, *patchworks* de tecidos, referências a religiões de matriz africana e elementos da periferia em suas criações, articulando tradição e inovação promovendo representatividade e diversidade em seus desfiles e coleções. Isa Silva, por exemplo, utiliza conceitos como adinkra — sistema de símbolos ideográficos criado pelo povo Ashanti, atualmente localizado na África Ocidental (UFMG, 2022) — valorizando a ancestralidade e incluindo modelos negras, indígenas e trans em seus desfiles; Meninos Rei explora o *patchwork* e o afrofuturismo, unindo fragmentos culturais em narrativas contemporâneas da ancestralidade; já Mile Lab celebra a periferia e a espiritualidade, transformando moda em ativismo cultural e resistência estética (MESQUITA, 2025; ASSUNÇÃO, 2022; PINHEIRO, 2023). As figuras a seguir, 9, 10 e 11) mostram trabalhos desses designers citados.



Figura 9 – Coleção “Adrinkras”, da designer Isa Silva, desfilada em julho de 2024 no Museu Afro Brasil Emanuel Araujo, em São Paulo. Fonte: ELLE.



Figura 10 – Coleção “Suco de Axé”, da marca Meninos Rei, desfilada em outubro de 2024 na SPFW, em São Paulo. Fonte: FFW.

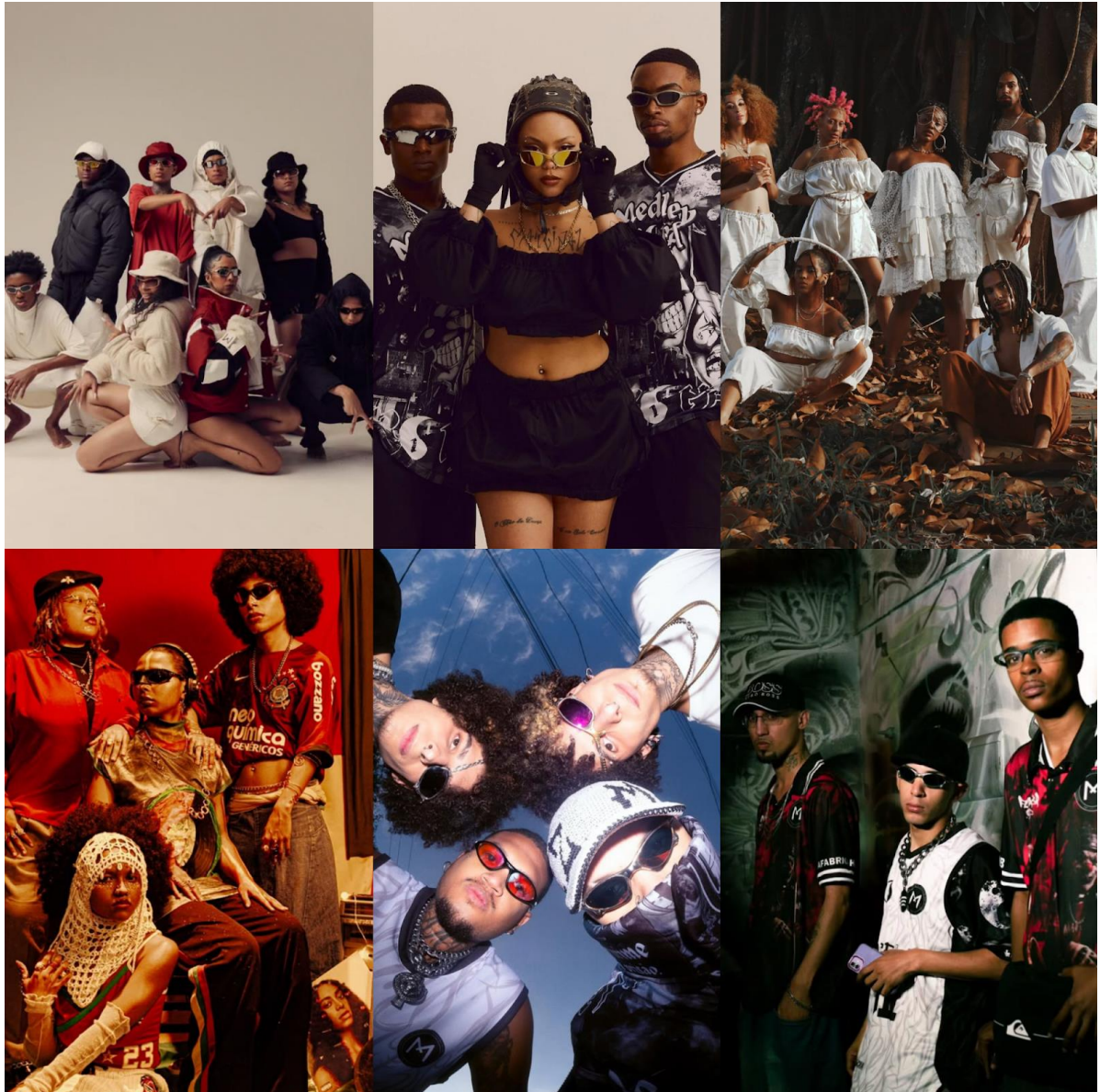


Figura 11 – Criações da marca Mile Lab produzidas entre 2021 e 2025. Fonte: Instagram (@mile.lab).

Segundo Harger (2016), estilistas e designers afro-brasileiros utilizam suas criações para resgatar e manter vivas as suas origens culturais, utilizando a roupa como um suporte de sua ancestralidade. Esse processo fortalece a identidade coletiva e cria uma estética que representa o orgulho e o pertencimento. Dessa maneira, a moda afro-brasileira não se limita a tendências passageiras, mas se firma como manifestação cultural que reafirma a presença negra na sociedade brasileira.

Já Santos (2019) entende a moda afro-brasileira como um “design de resistência”, em que o vestir se torna ato político. Movimentos como a Marcha do Orgulho Crespo assumem o corpo negro e o cabelo natural como símbolos de

empoderamento, e roupas e acessórios inspirados na cultura afro-brasileira comunicam resistência ao racismo e valorização das raízes africanas (SILVA, 2020).

Assim, a moda afro-brasileira atua na reconstrução da autoestima e no reconhecimento da identidade negra, especialmente entre jovens e mulheres. Ao verem sua estética, seus traços e sua cultura representados e celebrados, as pessoas negras passam a se identificar positivamente com sua própria imagem. Essa identificação reforça o sentimento de pertencimento e contribui para a formação de uma consciência cultural e política, tornando a moda uma poderosa forma de resistência e afirmação afro-brasileira.

5.5 Mercado e representatividade das bonecas negras

A representatividade racial no mercado de bonecas é um tema que vem ganhando visibilidade nos últimos anos, sendo impulsionado por movimentos sociais e pelo aumento significativo da consciência sobre a importância da diversidade na infância. Historicamente, as bonecas negras sempre ocuparam um espaço reduzido nas prateleiras, refletindo padrões estéticos eurocêntricos acarretando na ausência de identificação para muitas crianças negras (DEUTSCHE WELLE, 2019).

Conforme o Google Arts & Culture (2023), desde a década de 1950 o design de bonecas negras tem se expandido a partir de iniciativas de artistas e empreendedores afro-americanos que buscavam romper com os estereótipos raciais da indústria de brinquedos. Criadoras como Kitty Black Perkins (responsável pela primeira Barbie negra, lançada pela Mattel em 1980) foram fundamentais para introduzir novas representações e ampliar a diversidade estética nas prateleiras. Esse movimento ganhou força nas décadas de 1960 e 1970, acompanhando o avanço dos direitos civis e o fortalecimento da identidade negra, transformando o ato de brincar em uma forma de afirmação cultural e resistência.

No Brasil, entretanto, essa representatividade demorou mais a se consolidar. De acordo com Thais Bernardes, do portal Notícia Preta, e com a Agência Brasil (2020), apenas 6% de todas as bonecas fabricadas no país são negras, o que evidencia a escassez de representatividade racial. Essa baixa porcentagem demonstra não apenas uma limitação das opções disponíveis, mas também o quanto o mercado brasileiro ainda não reflete a diversidade de sua população composta, em

sua maioria, por pessoas que se autodeclaram pardas ou pretas, conforme mostra a figura a seguir (IBGE, 2023).

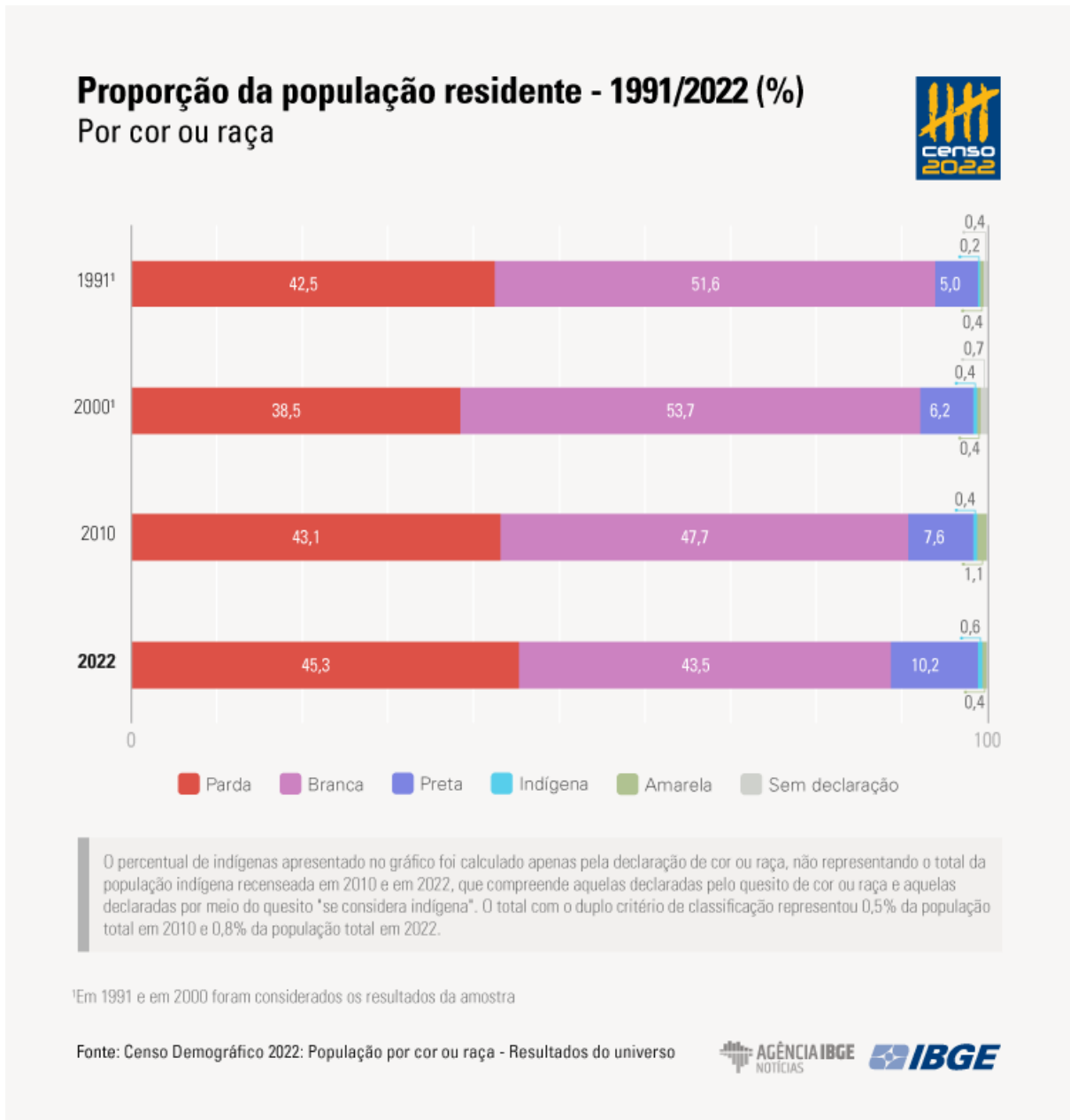


Figura 12 – Distribuição percentual da população brasileira por cor ou raça nos Censos de 1991, 2000, 2010 e 2022. Fonte: IBGE, Censo Demográfico 2022.

Apesar desse cenário desigual, nos últimos anos observou-se um movimento de crescimento e valorização das bonecas negras no país. O Instituto Búzios (2023) registrou um aumento de mais de 217% na produção de bonecas pretas no Brasil, demonstrando que há um avanço significativo na oferta desses produtos. Esse crescimento reflete tanto o fortalecimento de pequenos empreendedores negros

quanto a conscientização do público consumidor, que passou a valorizar mais brinquedos que representem diferentes tons de pele, tipos de cabelo e traços faciais.

A relevância desse movimento se expressa na abertura de espaços dedicados à diversidade. Um exemplo é a inauguração da loja “Era uma vez o Mundo”, a primeira loja física de bonecas negras do Brasil, localizada no Rio de Janeiro, que surgiu com o propósito de oferecer brinquedos que reflitam a pluralidade étnica das crianças brasileiras (BRASIL, 2019). De forma semelhante, o projeto “Preta Pretinha”, criado por empreendedoras negras, também atua nesse segmento e contribui para o fortalecimento da representatividade no mercado (SILVA, 2020).

Em escala global, a busca por diversidade nas bonecas tem impactado diretamente as vendas e o posicionamento das marcas. Segundo relatórios internacionais sobre o mercado de brinquedos, coleções que incluem bonecas de diferentes tons de pele, corpos e texturas de cabelo tendem a alcançar maior engajamento e retorno comercial (KIDS INDUSTRIES, 2021; BUSINESS RESEARCH INSIGHTS, 2023). Essa tendência demonstra que a diversidade deixou de ser apenas uma pauta social e passou a ser também uma estratégia de mercado, impulsionando empresas a repensar seus catálogos e ampliar sua representatividade.

O relatório global sobre o setor de brinquedos da Global Market Insights (2023) aponta que o mercado de bonecas deve continuar crescendo nos próximos anos, impulsionado justamente por inovações ligadas à personalização e à inclusão cultural. Nesse contexto, nichos voltados à representatividade racial têm se mostrado promissores, indicando oportunidades para novos empreendedores e designers.

Esses dados e tendências reforçam que o aumento na produção de bonecas negras e a valorização da diversidade não são fenômenos isolados, mas parte de um movimento cultural mais amplo que busca corrigir desigualdades históricas e promover o reconhecimento da identidade negra desde a infância.

5.6 Benchmarking: Análise de marcas de produtos infantis voltados à representatividade negra

O benchmarking é uma ferramenta de análise comparativa que permite avaliar um produto, processo ou serviço em relação a concorrentes e referências do setor. Segundo Stapenhurst (2009), o benchmarking envolve identificar lacunas de

desempenho entre o que se produz e o que líderes de mercado oferecem, além de compreender as práticas que sustentam resultados superiores. Esse processo não se limita à imitação; trata-se de aprender com outros, adaptar estratégias e promover melhoria contínua.

No contexto da boneca Nubia, o benchmarking é essencial para mapear produtos que possuem funcionalidade semelhante e atuam com representatividade negra. Essa análise permite identificar oportunidades, compreender tendências de design e posicionamento, reconhecer forças e limitações do projeto e fundamentar decisões projetuais.

5.6.1 Preta Pretinha

A Preta Pretinha é uma organização de impacto social fundada em 2000 pelas irmãs Joyce, Lucia e Maria Cristina Venancio, em São Paulo, que atua como instituto e ateliê, desenvolvendo bonecas artesanais inspiradas em diferentes identidades étnicas e culturais. Sua origem está ligada às práticas da avó das fundadoras, Maria Francisca, que confeccionava bonecas negras para fortalecer a autoestima das netas, dando início a um trabalho voltado à representatividade e ao pertencimento. As bonecas passaram a ser utilizadas em escolas e por profissionais de diversas áreas como recurso educativo, simbólico e terapêutico. Alinhada à Década Internacional de Afrodescendentes, iniciativa da ONU que visa promover reconhecimento, justiça e desenvolvimento para populações afrodescendentes (NAÇÕES UNIDAS BRASIL, 2023), a organização consolidou-se como referência nacional em representatividade por meio das artes manuais e da educação, atuando para valorizar a dignidade humana em sua pluralidade (SILVA, 2020).

Assim como mostra nas figuras a seguir, seu diferencial competitivo está na manualidade, na atuação como instituto e no reconhecimento nacional, características que reforçam sua legitimidade no campo da representatividade. Mesmo focada em bonecas artesanais de pano, sua ampla circulação em escolas e projetos sociais faz com que ocupe um espaço consolidado e influencie diretamente o público-alvo do projeto Nubia.



Figura 13 – Joyce, Lucia e Maria Cristina Venancio, fundadoras da Preta Pretinha, segurando bonecas da marca. Fonte: Preta Pretinha.



Figura 14 – Bonecas da marca Preta Pretinha em diferentes tons de pele e penteados. Fonte: Mundo Negro.

5.6.2 *Era Uma Vez no Mundo*

Criada em 2017 por Jaciana Melquiades, a marca iniciou suas atividades como um e-commerce e, em 2019, inaugurou sua primeira loja física no Rio de Janeiro, com apoio do Labora, laboratório de inovação social do Oi Futuro. É reconhecida como a

primeira loja brasileira dedicada exclusivamente à comercialização de bonecas negras. A marca se posiciona como parte da concorrência ao atuar no mesmo segmento de brinquedos voltados à representatividade negra, autoestima e identidade cultural (SOUSA, 2019).

Sua forte presença em projetos educativos, oficinas e ações sociais, aliada ao pioneirismo e à visibilidade nacional, faz com que dispute o interesse do mesmo público que busca brinquedos representativos, consolidando-se como referência importante dentro desse nicho. As figuras abaixo mostram com clareza esse trabalho.



Figura 15– Jaciana Melquiades ao lado da boneca Dandara, um dos produtos mais vendidos da marca. Fonte: The Summer Hunter.



Figura 16 – Bonecas da marca Era Uma Vez no Mundo. Fonte: Instagram.

5.6.3 *Abayomi*

Lena Martins, artesã e militante do movimento de mulheres negras, criou a boneca Abayomi no final da década de 1980, em meio à efervescência social do centenário da abolição. Ela desenvolveu uma técnica única, sem costura ou cola, apenas com nós de tecido, para facilitar a reprodução e tornar a boneca acessível em oficinas pedagógicas (conforme as figuras 17 e 18). O nome “Abayomi” (de origem iorubá) foi dado por uma amiga grávida de Lena, que o escolheu como sugestão para sua futura filha, e significa “aquele que traz felicidade” ou “encontro precioso” (COLETIVO ABAYOMI, s.d).

Lena desenvolveu uma técnica de confecção sem costura ou cola, baseada apenas em nós de tecido, o que possibilita fácil reprodução e amplia seu uso em ações pedagógicas. Há mais de 35 anos, Lena realiza oficinas nas quais ensina a técnica de criação da boneca e discute suas bases antirracistas e seu papel como símbolo de representatividade, identidade e resistência negra (ANDRADE FERNANDES, 2025).

A Abayomi configura-se como referência importante no imaginário social brasileiro quando se trata de brinquedos com função antirracista, o que a posiciona como concorrente por influência e relevância cultural.



Figura 17 – Lena Martins acompanhada de diversas bonecas Abayomi em diferentes tamanhos. Fonte: Boneca Abayomi.



Figura 18 – Bonecas Abayomi com roupas em diferentes cores e estampas. Fonte: Lunetas.

5.6.4 Barbie Fashionistas

A linha Barbie Fashionistas, lançada pela Mattel, representa uma celebração da diversidade e do estilo, incorporando uma ampla variedade de características físicas e estéticas. Desde sua estreia em outubro de 2009, a coleção expandiu-se para centenas de versões diferentes. Essas bonecas apresentam cinco tipos de corpo, 22 tons de pele, mais de 70 estilos e cores de cabelo, além de 13 cores de olhos. Também há modelos com deficiência, como a Barbie Fashionistas com Síndrome de Down ou bonecas com cadeira de rodas, o que reforça o compromisso da linha com acessibilidade e inclusão. É possível ver nas figuras 19 e 20 que a variedade de rostos, corpos e estilos possibilita que cada criança encontre uma boneca que reflita quem ela é, promovendo uma imagem positiva do corpo e da identidade (THE TOY SHOP, 2015).

Mesmo tendo a estética padronizada da Barbie, sua ampla distribuição, forte presença no mercado e reconhecimento global fazem com que dispute a atenção do mesmo público interessado em produtos que trabalhem diversidade e identidade cultural.



Figura 19 – Alguns dos modelos da linha Barbie Fashionistas. Fonte: Toy Insider.



Figura 20 – Modelos adicionais da linha Barbie Fashionistas, com foco na representatividade corporal. Fonte: Midgard Toys.

5.6.5 *Fresh Dolls*

São uma linha de bonecas multiculturais idealizadas pela Doutora Lisa Williams, professora universitária americana que se tornou empreendedora ao fundar a empresa World of EPI. A motivação para criar a marca surgiu quando ela assistiu ao Teste da Boneca, o que a inspirou a desenvolver brinquedos que refletem a verdadeira beleza de meninas e meninos de diferentes etnias. Na concepção de Lisa, a autoestima das crianças deve estar no centro desse trabalho. Como mostram as figuras 21 e 22, cada boneca é projetada com tons de pele customizados, detalhes faciais autênticos, corpos mais proporcionais e realistas (com quadris largos, coxas mais grossas e cintura menos acentuada) e cabelos naturais como tranças, afro puffs ou cachos (EBONY, 2023). Criadas a partir de pesquisas sobre identificação racial, elas se destacam pela intencionalidade pedagógica e emocional.



Figura 21 – Lisa Williams acompanhada de suas criações da World of EPI. Fonte: Dolls Magazine.



Figura 22 – Bonecas da linha Fresh Dolls em diferentes tons de pele e cores de cabelo. Fonte: Toy Insider.

5.6.6 Malaville Dolls

A linha foi criada pela modelo caribenha Mala Bryan dentro da empresa Malaville Toys, motivada pela ausência de bonecas negras que refletissem a estética real de mulheres afrodescendentes. Segundo ela, sua própria infância foi marcada pela dificuldade de encontrar brinquedos com tons de pele escura e cabelos crespos, o que a levou a lançar quatro bonecas: Mala, Malina, Maisha e Mhina, bonecas com diferentes tonalidades de pele e texturas capilares naturais (figura 23 e 24).

Mala Bryan destacou a importância de representar a diversidade do cabelo afro, optando por fibras que varrem desde crespo até cachos mais soltos, a fim de reforçar a identidade negra de maneira autêntica. Embora a linha seja voltada especialmente para crianças negras, a criadora afirma que seu público-alvo é amplo: “elas são para todos: adultos, crianças, meninas e meninos”, ressaltando, entretanto, a relevância de brinquedos bem-feitos que os representem (MENESES, 2016).

Com alcance internacional e forte presença digital, a marca amplia seu impacto ao atingir diferentes públicos, reforçando sua posição como concorrente relevante no mercado de bonecas negras.



Figura 23 – Mala Bryan, criadora da linha, segurando as bonecas Mala, Malina, Maisha e Mhina.
Fonte: Instagram.



Figura 24 – Bonecas da linha Malaville Dolls.

5.7 Conclusão da etapa de descoberta

A etapa de descoberta permitiu compreender como o ato de brincar, a moda e a representatividade se entrelaçam na formação da identidade infantil. O brincar, mais do que uma simples atividade de lazer, revela-se um meio de expressão e aprendizado, por meio do qual a criança experimenta o mundo, constrói significados e desenvolve sua percepção de si e do outro. Nesse processo, o brinquedo — especialmente as bonecas — assume papel fundamental como mediador simbólico e cultural.

Também foi possível estudar as bonecas de papel, forte fonte de inspiração para este projeto por compartilharem um sistema de brincadeira semelhante, e constatar sua importância social, atravessando oriente e ocidente e várias gerações, modernizando-se a ponto de servir de base para a maioria dos jogos digitais de vestir atuais.

Ao integrar a moda e a ludicidade, percebe-se que o ato de vestir, seja o próprio corpo ou o das bonecas, torna-se uma extensão do brincar, estimulando a criatividade e a construção identitária das crianças. A moda, nesse contexto, não é apenas estética, mas também uma forma de linguagem, permitindo que as crianças expressem emoções, pertençam a grupos e experimentem narrativas próprias.

Por fim, a investigação sobre a moda afro-brasileira e o mercado de bonecas negras evidenciou a importância da representatividade como fator essencial para o desenvolvimento da autoestima e da identidade positiva de crianças negras. A ausência de brinquedos diversos reflete desigualdades históricas, enquanto o surgimento de novas iniciativas aponta para uma mudança necessária e significativa.

Assim, a relação entre brincar, moda e representatividade reforça a relevância de pensar o design de brinquedos como uma prática cultural, social e política. Ela evidencia que o brincar pode e deve ser um espaço de valorização da diversidade e de fortalecimento da identidade infantil.

Dessa forma, todos esses conceitos se conectam diretamente ao projeto Nubia, que surge como uma resposta prática às reflexões desenvolvidas nesta etapa. Este projeto não se propõe a ser apenas um brinquedo, mas uma ferramenta de expressão, pertencimento e construção identitária, reafirmando o potencial do design como agente de transformação social.

6 ETAPA DE DEFINIÇÃO

6.1 Síntese e definição do problema de design

A etapa de Definição, dentro da metodologia do Duplo Diamante, tem como objetivo sintetizar as informações obtidas na fase anterior, transformando os achados em insights claros, problemas de design e diretrizes projetuais (DESIGN COUNCIL, 2025). Após a investigação sobre o papel simbólico dos brinquedos, a relação entre moda e ludicidade e a importância da representatividade na infância, esta fase busca delimitar o foco do projeto Nubia, estabelecendo as bases conceituais que irão guiar seu desenvolvimento.

A partir da análise das pesquisas realizadas evidencia-se que há uma falta de diversidade no mercado de brinquedos, especialmente no segmento de bonecas, que reforça padrões estéticos eurocêntricos e limita as possibilidades de identificação de crianças negras. Observa-se, portanto, uma necessidade emergente de produtos que representem a pluralidade cultural e étnica brasileira, possibilitando que as crianças se reconheçam e se valorizem por meio do ato de brincar. Além disso, a moda, compreendida como linguagem visual e meio de expressão individual e coletiva,

revela-se um instrumento fundamental na construção de identidade e autoestima, especialmente quando articulada à ludicidade.

Com base nessas reflexões, define-se como problema central de design a seguinte questão: Como o design de uma boneca personalizável pode contribuir para o fortalecimento da identidade negra e a valorização da diversidade cultural na infância?

Esse problema orienta o desenvolvimento do projeto Nubia, que propõe uma boneca capaz de integrar estética, simbologia e afeto, estimulando a criatividade e a identificação positiva das crianças com suas origens culturais. O público-alvo contempla crianças em idade escolar (entre 6 a 12 anos), em especial aquelas que buscam brinquedos que reflitam a diversidade étnica e cultural brasileira, assim como pais, educadores e colecionadores interessados em práticas pedagógicas e afetivas mais inclusivas.

Para avançar no desenvolvimento do projeto Nubia, será necessário considerar três elementos fundamentais: a verificação de normas brasileiras aplicáveis ao brinquedo, determinar as diretrizes projetuais e os critérios de sucesso que orientarão e avaliarão as decisões de design. No próximo tópico, esses conceitos serão detalhados e contextualizados especificamente para a boneca, mostrando como guiarão a criação de uma solução alinhada aos objetivos do projeto.

6.2 Relação do projeto com a NBR NM 300-1:2004

O desenvolvimento do projeto foi orientado pelos requisitos estabelecidos pela ABNT NBR NM 300-1:2004 (ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS, 2004), norma que define critérios de segurança física e mecânica para brinquedos destinados a crianças menores de 14 anos. Como o projeto se enquadra nessa categoria, tornou-se essencial considerar diretrizes sobre materiais, estabilidade, tamanhos de peças, projeções, rotulagem e condições de uso previstas pela norma.

Esta norma brasileira (NBR) estabelece que os brinquedos devem ser projetados para resistir ao uso normal e ao abuso razoavelmente previsível, para evitar riscos decorrentes de quebra, deformação ou soltura de partes. A norma descreve que as condições de uso e testes devem simular situações reais, incluindo queda, pressão e manuseio repetido.

Em relação aos materiais, a NBR especifica que “os brinquedos devem ser construídos com materiais que não apresentem risco de toxicidade, inflamação, contaminação ou lesões físicas” e ainda exige que superfícies sejam estáveis e isentas de irregularidades perigosas, como bordas afiadas ou rebarbas.

Outro ponto central dela refere-se às partes pequenas. Segundo o item correspondente, brinquedos não destinados a menores de três anos podem conter peças de tamanho reduzido, mas estas não devem se desprender com facilidade a ponto de oferecer risco de ingestão ou aspiração. A norma destaca que “qualquer componente que possa se separar durante o uso deve atender aos requisitos de dimensões e resistência previstos”.

Os encaixes e folgas também são regulamentados. A NBR indica que partes móveis ou que se articulam devem ser planejadas para evitar beliscões, esmagamentos ou aprisionamento de dedos, exigindo folgas adequadas e formas não agressivas.

No que diz respeito à estabilidade, a norma determina que brinquedos devem ser capazes de permanecer estáveis quando posicionados em superfícies planas, evitando tombamento durante o manuseio infantil.

Além disso, a NBR estabelece diretrizes obrigatórias sobre rotulagem, advertências e informações ao consumidor. Ela determina que devem constar na embalagem ou documentação do brinquedo: faixa etária recomendada, advertências de segurança, instruções de uso e identificação do fabricante ou responsável.

6.3 Diretrizes projetuais e critérios de sucesso

No contexto do design, especialmente na metodologia do Duplo Diamante, é fundamental estabelecer diretrizes projetuais e critérios de sucesso para orientar e avaliar o desenvolvimento de soluções. Esses elementos estruturam o processo criativo e asseguram que o produto final atenda às necessidades dos usuários e aos objetivos do projeto.

6.3.1 Diretrizes projetuais

São orientações estratégicas que guiam o desenvolvimento do design, assegurando que as decisões tomadas estejam alinhadas com os objetivos e valores do projeto. Elas funcionam como princípios norteadores, influenciando desde a concepção até a execução da solução. Segundo Gabriela Dantas (2022), as diretrizes são parte integrante dos métodos de design. Essas diretrizes devem ser adaptáveis e baseadas em uma compreensão profunda do problema e do contexto em que o design será aplicado.

No caso do projeto Nubia, as diretrizes projetuais buscam orientar o desenvolvimento de uma boneca que una estética, significado e afeto. Assim, propõe-se:

- a) Promover a representatividade racial e cultural de maneira sensível e positiva;
- b) Incorporar elementos estéticos da moda afro-brasileira como expressão identitária;
- c) Estimular a ludicidade e a criatividade por meio da personalização;
- d) Adotar materiais seguros, acessíveis e sustentáveis, priorizando o uso de baixo custo e menor impacto ambiental;
- e) Traduzir valores de identidade, pertencimento e autoestima na experiência de brincar.

6.3.2 Critérios de sucesso

São indicadores que permitem avaliar se os objetivos do projeto foram alcançados de maneira eficaz. Eles estabelecem parâmetros mensuráveis que facilitam a análise do impacto e da eficácia da solução proposta. De acordo com o glossário da Awork (2025), os critérios de sucesso são essenciais para determinar o sucesso de um projeto, pois fornecem uma base objetiva para a avaliação do desempenho e dos resultados alcançados.

Para o projeto Nubia, eles seriam:

- a) Crianças conseguem se identificar com a boneca (representatividade);
- b) Elementos da moda afro-brasileira são reconhecíveis e apreciados (expressão cultural);

- c) É possível personalizar roupas e acessórios de forma intuitiva e divertida (ludicidade e criatividade);
- d) Materiais são seguros, sustentáveis e de fácil acesso (sustentabilidade e segurança);
- e) Brincar com a boneca promove autoestima e senso de pertencimento (impacto social/afetivo).

7 ETAPA DE DESENVOLVIMENTO

7.1 Da concepção à materialização

A etapa de Desenvolvimento, correspondente a terceira fase do modelo do Duplo Diamante, é dedicada à materialização das ideias estabelecidas na fase de Definição (DESIGN COUNCIL, 2025). Nesse estágio, o foco se volta para a experimentação, prototipagem e validação das soluções propostas, permitindo que conceitos abstratos ganhem forma concreta por meio de testes e ajustes contínuos.

No caso do projeto Nubia, o Desenvolvimento busca transformar as reflexões sobre identidade, representatividade e ludicidade em um produto tangível: uma boneca personalizável que une estética, funcionalidade e significado simbólico.

Além disso, a etapa se apoia nas diretrizes projetuais e critérios de sucesso definidos anteriormente, que orientam as decisões de design e garantem coerência com os objetivos sociais e estéticos do projeto. A experimentação assume papel central nesse processo, permitindo testar variações e propor novas possibilidades de interação.

Assim, o Desenvolvimento se constitui em um momento de síntese prática e criativa, em que o design atua como mediador entre o conceito e a experiência, aproximando o ideal projetual da sua concretização como objeto de transformação cultural e afetiva.

7.2 Escolha do nome

Um dos principais critérios para a escolha do nome foi que ele fosse familiar ao público brasileiro, mas que também tivesse origem africana, especificamente ligada à identidade negra.

Afinal, a África é um continente vasto e diverso, repleto de culturas e etnias distintas, e o objetivo do meu trabalho é justamente valorizar a ancestralidade negra.

Por isso, o nome escolhido foi Nubia. Conforme mostra a figura 25, ela deriva da antiga região africana de mesmo nome (com acento na sílaba tônica em português), situada entre o sul do Egito e o norte do Sudão (REVISTA CRESCER, s.d). Segundo o egípcio antigo, ela é uma palavra associada a ouro, simbolizando algo precioso e valioso (SCHORSCH, 2017).

A região da Nubia foi o berço do Reino de Kush, uma poderosa civilização africana que floresceu às margens do rio Nilo e chegou a dominar o Egito durante o período dos Faraós Negros. Rica em cultura, arte e recursos naturais, Kush simbolizava a força e a grandeza das civilizações negras da Antiguidade. Além disso, essa civilização se destacava pela presença das Candaces, mulheres que exerciam grande poder político, militar e diplomático no Reino de Kush. Elas tinham autoridade para governar o império, influenciar a sucessão real e até liderar exércitos. Entre as mais notáveis estão Amanirenas e Amanishakheto, que resistiram ao Império Romano e conquistaram acordos favoráveis para o reino. O papel das Candaces evidencia a força e a relevância das mulheres nas antigas civilizações africanas (MARK, 2018).

Toda essa contextualização histórica se relaciona com a boneca Nubia, pois seu nome e conceito foram criados para valorizar a ancestralidade negra e destacar referências reais da história e cultura africana. Inspirada no Reino de Kush e nas Candaces, guerreiras que simbolizam força, coragem e protagonismo feminino, a boneca representa um símbolo de empoderamento e representatividade para crianças negras, celebrando desde cedo a beleza, a identidade e a história das mulheres africanas.

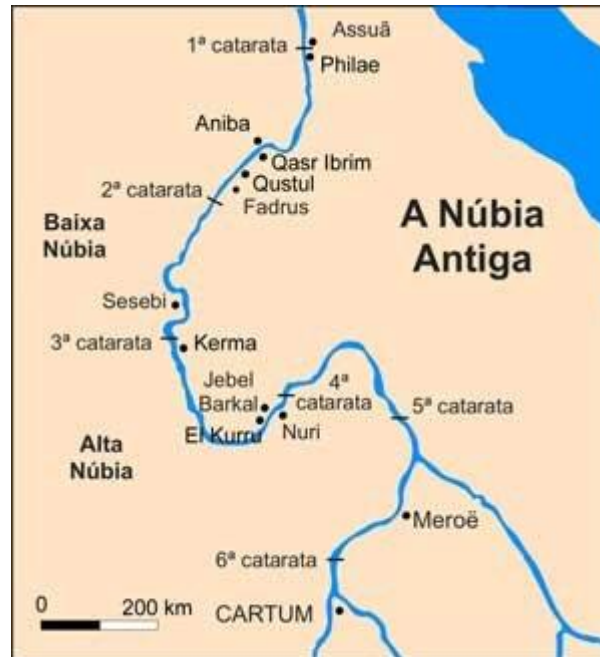


Figura 25 – Mapa da Núbia antiga. Fonte: Rennan Lemos.

Além disso, o nome possui um som curto, marcante e fácil de lembrar, ideal para o público infanto-juvenil. Optou-se por retirar o acento para simplificar a leitura e facilitar o reconhecimento visual do nome, tornando-o mais moderno e acessível, especialmente em materiais gráficos e digitais. Mesmo sem o acento, “Nubia” mantém sua sonoridade original e continua evocando força, elegância e ancestralidade, tornando a personagem ainda mais significativa e inspiradora.

7.3 Geração de alternativas de cabelo

A definição do tipo de cabelo da personagem foi uma das primeiras etapas do processo projetual, justamente por se tratar de um elemento profundamente ligado à identidade e à autoestima, especialmente no contexto da população negra. Desde o início, buscou-se uma escolha que transcendesse o aspecto meramente estético, funcionando também como um elemento simbólico de valorização da negritude. Assim, o cabelo foi pensado como um componente representativo da identidade e da cultura negra, ao mesmo tempo em que deveria manter um apelo visual interessante e harmônico com o restante do design.

Para essa investigação, foram produzidos diversos esboços digitais utilizando o software de ilustração Krita, a fim de explorar diferentes possibilidades de penteados

e texturas, conforme a figura 26. As variações desenvolvidas permitiram avaliar quais formas melhor comunicavam os valores culturais e visuais propostos para o projeto.



Figura 26 – Diferentes penteados. Fonte: Autora.

7.4 Escolha do penteado

O penteado escolhido para a personagem foi a trança bolha (também chamada de *bubble braids*) com *baby hair*, escolha que combina contemporaneidade e identidade cultural. Trança bolha (figura 27) é um estilo caracterizado pelo uso de elásticos distribuídos ao longo do comprimento do cabelo, criando volumes arredondados que se assemelham a pequenas “bolhas”. O resultado é um visual moderno, criativo e marcante, que reforça a personalidade vibrante e confiante da personagem.

Já o *baby hair* (figura 28), por sua vez, consiste nos fios curtos e novos que contornam o rosto. Embora presentes em diferentes tipos de cabelo, sua estilização tornou-se uma marca cultural importante entre culturas afro-latinas, especialmente para pessoas com cabelos cacheados e crespos. No contexto do projeto, sua inclusão

representa não apenas um cuidado estético, mas também um gesto simbólico de valorização da ancestralidade e da estética afrodescendente.

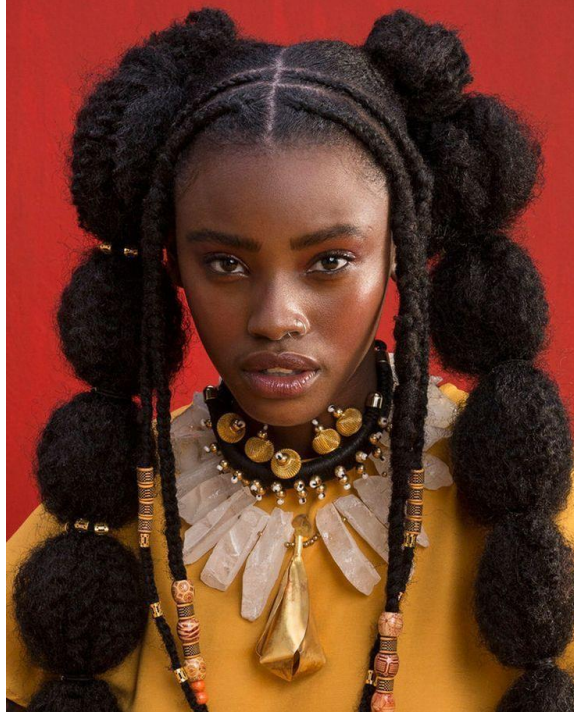


Figura 27 – Mulher com penteado trança bolha. Fonte: Hypnotique.



Figura 28 – Mulher com baby hair. Fonte: Steal the Look.

7.5 Ancestralidade africana: referência ao penteado Tanavoho

O penteado Tanavoho (figura 29) tem origem em Madagascar e é tradicionalmente utilizado pelo povo Sakalava (FASHION GHANA, 2020). Reconhecido como um ancestral das chamadas tranças bolha, esse estilo carrega significados culturais e históricos que expressam saberes e práticas de ancestralidade africana.

O conhecimento sobre essa origem foi fundamental para a escolha do penteado da boneca Nubia, pois reforça a intenção do projeto em valorizar referências africanas autênticas e conectar o design contemporâneo a tradições históricas de povos do continente. Dessa forma, a escolha do Tanavoho não se limita ao aspecto estético, mas atua como um elo simbólico entre passado e presente, fortalecendo o discurso identitário e cultural da personagem.



Figura 29 – Diferentes representações do penteado Tanavoho. Fonte: Vintage Everyday.

7.6 Geração de alternativas de corpo

No desenvolvimento da boneca Nubia, que é destinada para meninas na faixa etária de 6 a 12 anos, a concepção do corpo constituiu uma etapa fundamental do processo projetual. Assim como demonstra a figura 30, buscou-se refletir uma representação realista das características físicas dessa etapa do desenvolvimento infantil, considerando aspectos proporcionais, postura e linguagem corporal compatíveis com a faixa etária. A intenção foi que a boneca funcionasse como um

instrumento de identificação para a criança, permitindo que ela se reconheça com mais facilidade nas semelhanças do personagem, fortalecendo a autoestima e o senso de pertencimento. Diferentemente de modelos de bonecas que reproduzem bebês e reforçam a imagem de cuidadora da mulher ou jovens adultas idealizadas, a escolha do corpo da boneca procura estabelecer uma ponte entre a imaginação infantil e a percepção realista de si mesma. Assim, o corpo da boneca torna-se um elemento central do projeto, alinhando desenvolvimento cognitivo e empoderamento identitário, ao mesmo tempo em que promove uma experiência de brincadeira significativa.

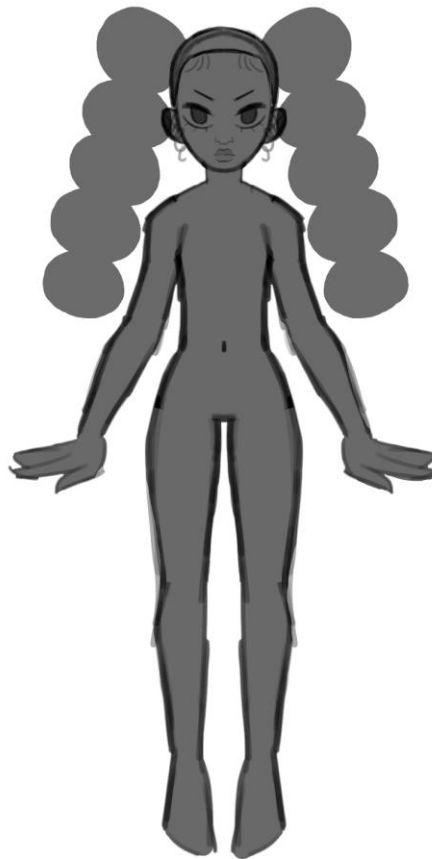


Figura 30 – Rascunho da boneca. Fonte: Autora.

7.7 Geração de alternativas: cor de pele

Na definição da cor de pele da boneca Nubia, foram consideradas três opções distintas, buscando explorar variações de tons presentes na população negra e refletir a diversidade de sua representação:

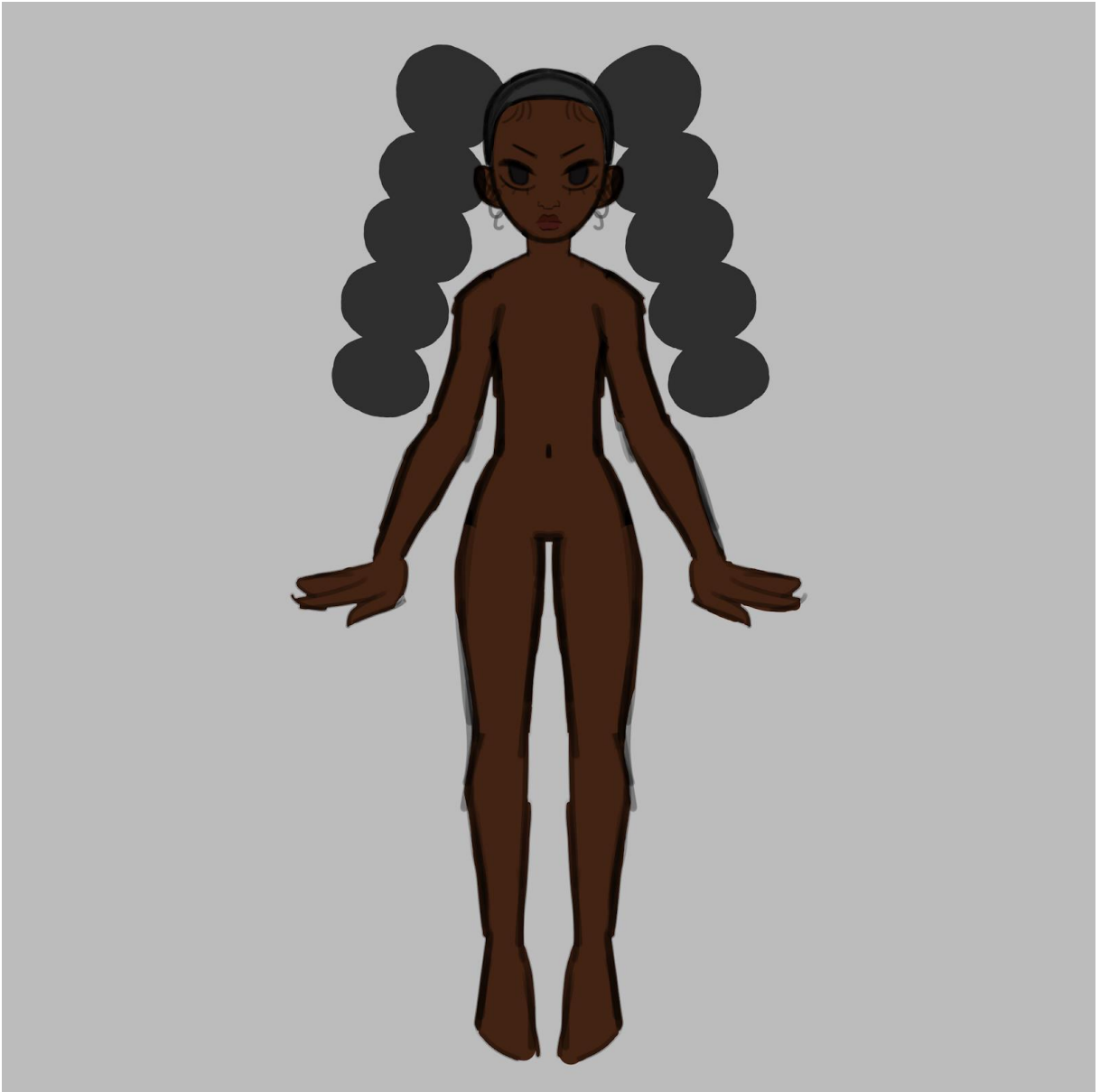


Figura 31 – Rascunho da boneca com a opção de cor 1. Trata-se de um tom mais retinto de subtom frio, pouco usado em bonecas atuais. Fonte: Autora.



Figura 32 – Rascunho da boneca com a opção de cor 2. Já este é um tom de cor marrom com subtom mais quente, bastante utilizado em bonecas já existentes. Fonte: Autora.



Figura 33 – Rascunho da boneca com a opção de cor 3. Tom mais claro que se assemelha muito ao que muitas pessoas consideram como “pardo”. Fonte: Autora.

Optou-se pelo tom 1 (figura 31) como escolha final, com o objetivo de enfatizar a importância da representatividade negra nas bonecas, trazendo à tona diferentes tonalidades de pele e promovendo a valorização da diversidade dentro da negritude. A decisão reforça a intenção de que a boneca sirva como um instrumento de identificação e empoderamento, permitindo que crianças negras se vejam refletidas em brinquedos que, historicamente, têm oferecido poucas opções para essa população.

7.8 Inspirações para os traços faciais

No desenvolvimento da boneca, buscou-se construir uma representação autêntica de traços negros, fundamentando-se em referências de mulheres negras reais e personagens fictícias que possibilitam identificação significativa com o público-alvo. O objetivo da escolha dessas referências é refletir diversidade estética, personalidade e representatividade, promovendo uma boneca que vá além de estereótipos comuns e que valorize a identidade negra. Cada referência foi selecionada por contribuir de maneira específica para a construção dos traços, postura, expressão e estilo da boneca.

A articulação dessas referências possibilitou a criação de uma boneca que integra expressão e estilo de forma consciente, refletindo a diversidade dos traços negros. Cada escolha de proporção facial, postura e expressão foi fundamentada para fortalecer o senso de identificação, autoestima e empoderamento do público infantil, garantindo que Nubia seja um instrumento de representação realista e significativa da negritude.

7.8.1 Anok Yai

Supermodelo de origem egípcia reconhecida por sua elegância, traços marcantes e forte presença nas passarelas. Consolidou-se como um dos principais nomes da moda internacional ao desfilarem para grandes *maisons*, como Prada e Chanel. Em 2025, foi nomeada e premiada com o título de *Model of the Year* pelo British Fashion Council, durante o evento The Fashion Awards (SCAVONE, 2025), reafirmando seu destaque e influência na indústria da moda atual.

Sua seleção como referência ocorre devido à postura elegante, pele negra retinta e seu olhar marcante, como é possível ver na figura abaixo, elementos que reforçam sua potência estética.



Figura 34 – Anok Yai. Fonte: FFW.

7.8.2 Duquesa

Nome artístico de Jeysa Ribeiro, ela é uma rapper brasileira influente entre o público jovem, com estilo ousado e autêntico. Inspirou a construção da postura e da expressão facial da boneca que transmite atitude e personalidade forte, além de orientar a escolha de elementos de moda mais contemporâneos e próximos do universo adolescente. Conforme destaca Guerrero (2025), Duquesa tem se tornado uma referência de representatividade e inspiração para jovens brasileiras, reforçando a importância de figuras negras e periféricas ocuparem espaços de destaque na cultura e na mídia.

Foi escolhida como referência por sua postura firme e autoconfiante. Duquesa também simboliza a força de mulheres negras e periféricas. A figura a seguir, retirada da revista voltada ao público infanto-juvenil feminino Capricho, demonstra com clareza isso.

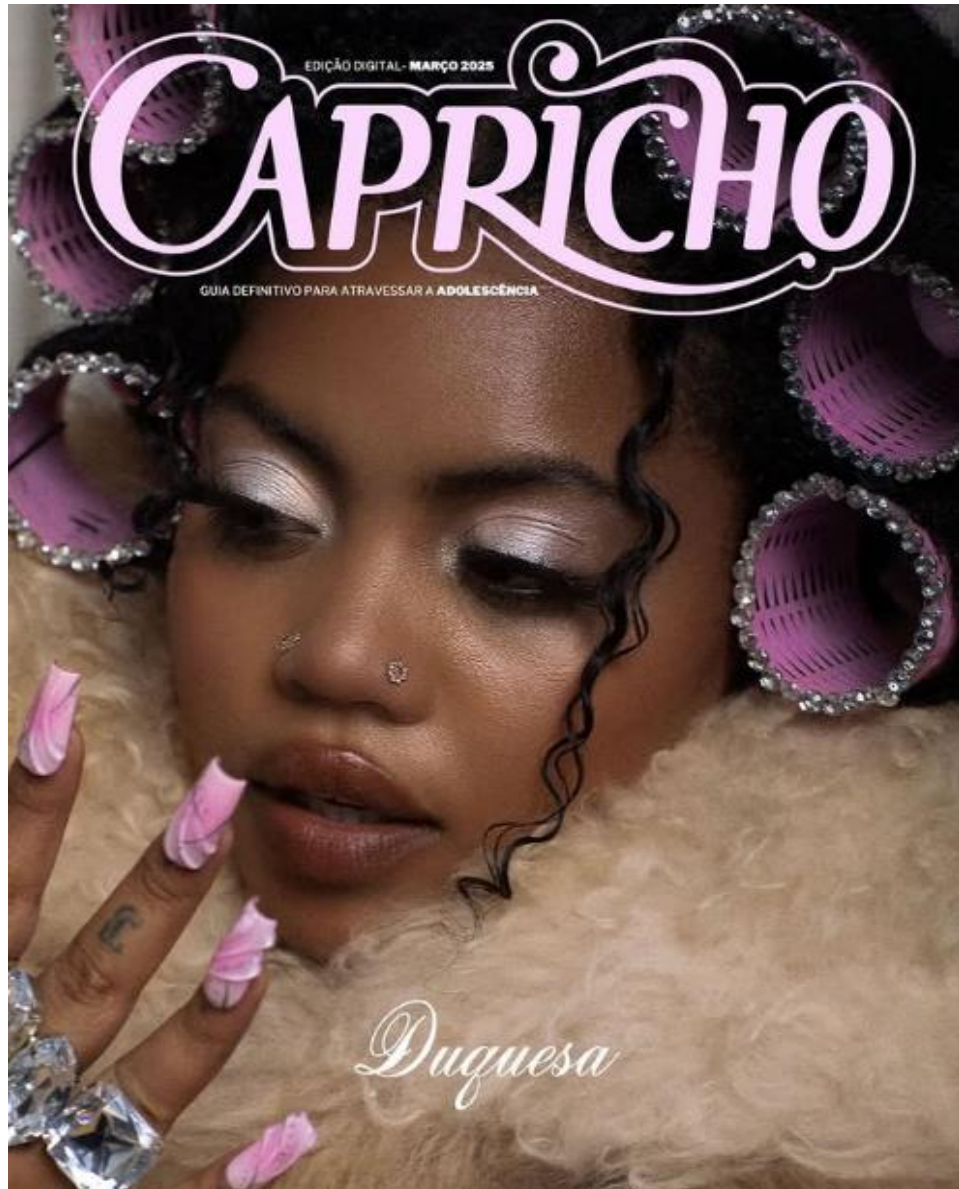


Figura 35 – Duquesa. Fonte: Capricho.

7.8.3 *Ebony*

Nome artístico de Milena Oliveira, é uma rapper reconhecida pelo seu engajamento social e por um estilo autêntico que reflete força, identidade e representatividade. Sua imagem serviu como uma das principais referências para a

construção dos traços faciais da boneca, transmitindo empoderamento feminino. Conforme destaca a reportagem da CNN Brasil (2024), ao participar da São Paulo Fashion Week, Ebony afirmou que seu objetivo é “mostrar para meninas negras que esse lugar é delas”, evidenciando o impacto simbólico de sua presença em espaços historicamente restritos. Assim, sua influência no projeto reforça a valorização da mulher negra como sujeito ativo na moda.

Ela foi escolhida especialmente por seus traços marcantes, como o olhar expressivo, os lábios grossos e os contornos acentuados, como é possível visualizar na figura abaixo.



Figura 36 – Ebony. Fonte: Rolling Stone.

7.8.4 Canary

Personagem do mangá de 1998 (e sua adaptação para anime de 2011) Hunter X Hunter de Yoshihiro Togashi, cuja aparência delicada contrasta com força física extraordinária. Influenciou na definição do equilíbrio entre delicadeza e potência nos traços da boneca, ajudando a transmitir simultaneamente feminilidade e força

Por se tratar de uma personagem de desenho animado, Canary também inspirou a estilização dos traços da boneca, conferindo um aspecto mais cartunesco e expressivo, conforme a figura 37.



Figura 37 – Canary. Fonte: Crunchyroll.

7.8.5 Michiko Malandro

Personagem do anime *Michiko & Hatchin* de Takashi Ujita (2009), ambientado em uma América Latina fictícia fortemente inspirada no Brasil. Michiko é retratada como uma mulher forte, ousada e carismática, com um visual marcante e atitude rebelde. Sua estética e postura serviram de inspiração para a construção da personalidade da boneca, especialmente na expressão de autoconfiança, reforçando a ideia de uma feminilidade potente e destemida.

Assim como mostra a figura 38, além de também ser uma personagem de desenho animado e inspirar a estilização da boneca, Michiko também é um exemplo positivo de feminilidade.



Figura 38 – Michiko Malandro. Fonte: Crunchyroll.

7.8.6 Milena

Primeira personagem feminina negra do universo da Turma da Mônica, criado por Maurício de Sousa (1959), destacando-se pela sua personalidade forte e por ser bastante comunicativa.

Foi escolhida sua versão da Turma da Mônica Jovem (franquia onde os personagens são adolescentes) pois lá seus traços faciais e cabelo são mais perceptíveis como características negras autênticas. Assim como mostra a figura 39, elas serviram de referência para a construção da boneca, promovendo maior identificação entre meninas negras. Além disso, sua personalidade forte, expressa através de seu visual marcante, também inspirou a criação da personagem.



Figura 39 – Milena. Fonte: Alma Preta.

7.9 Nubia e suas roupas

A partir da consolidação das etapas de descoberta e definição, bem como dos tópicos abordados na fase de desenvolvimento, elaborou-se, por meio do software de desenho digital Krita, um protótipo da boneca Núbia e de suas respectivas combinações de vestuário-base, conforme as figuras 40 e 41. As peças foram categorizadas em três grupos principais: superior, inferior e calçado, de modo a facilitar a modularidade das combinações. Visando evitar a representação da boneca despida ou com roupas íntimas, optou-se pela utilização de um macacão preto, que pode ser incorporado às composições como peça única ou desempenhando a função de blusa ou de shorts, conforme a combinação desejada. Acompanhado disso, ela também utiliza um par de meias na mesma coloração.

A partir da interação entre essas peças, é possível gerar aproximadamente vinte e sete combinações distintas de vestuário, evidenciando a versatilidade do design e a potencial exploração da personalização por parte do usuário.

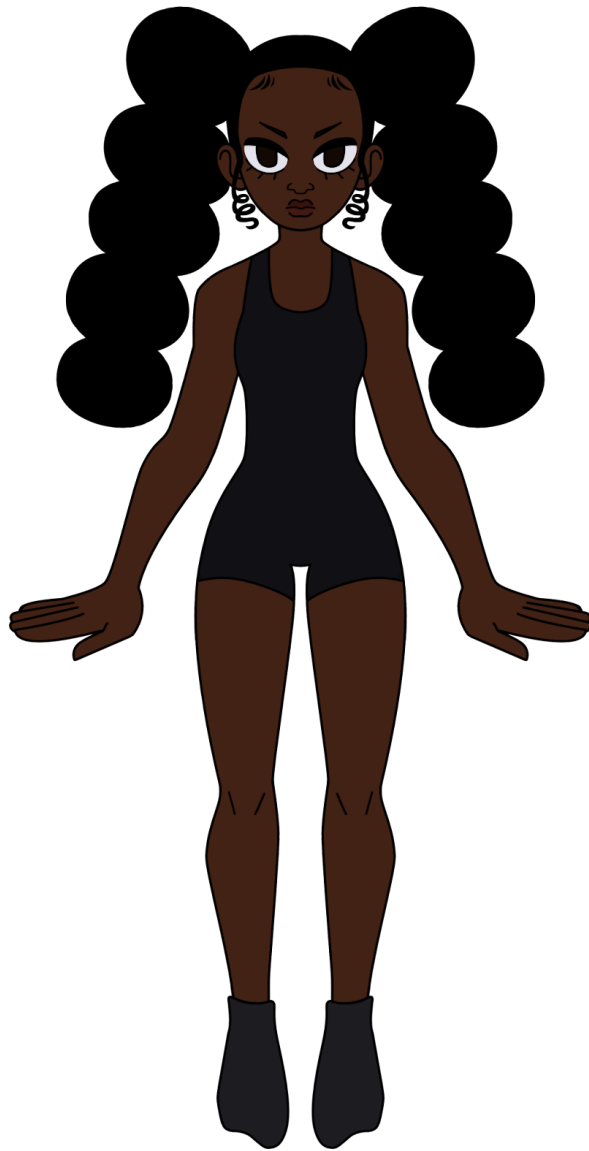


Figura 40 – Boneca com suas peças de roupa padrão, constituindo em um macacão e um par de meias de cor preta. Fonte: Autora.



Figura 41 – Combinações base da boneca separadas em peça superior, inferior e sapato. Fonte: Autora.

7.9.1 Combinação de roupa 1

Esta combinação (figura 42) articula elementos do vestuário casual com um toque esportivo, incorporando referências nostálgicas da cultura periférica das décadas de 1990 e 2000. O destaque da composição recai sobre os *jorts*, caracterizados como bermudas jeans largas, e o tênis inspirado no modelo Adidas Samba, originalmente desenvolvido a partir de chuteiras de futebol (ADIDAS, 2023). Para complementar, foi utilizado uma camiseta de modelo *baby tee* (camiseta de modelagem mais ajustada ao corpo, mangas curtas e gola careca).

Os *jorts* constituem um símbolo significativo da cultura periférica brasileira, especialmente nas décadas de 1990 e 2000. Sua popularização entre jovens de periferias urbanas está relacionada a fatores de funcionalidade, acessibilidade e conforto, características essenciais para o cotidiano dessas populações. Além disso, os *jorts* tornaram-se associados a manifestações culturais de rua, como o hip-hop, o skate e o futebol de rua, estabelecendo uma identidade visual que conecta vestuário a estilo de vida e práticas sociais específicas (ZIBETTI, 2007).

O Adidas Samba constitui um ícone da moda urbana, particularmente no contexto das periferias brasileiras, tendo sua origem como chuteira de futebol

adaptada para o uso cotidiano. Esse modelo ganhou destaque não apenas por sua funcionalidade e conforto, mas também por sua forte associação com os mesmos elementos que o *jorts* que fazem da experiência da juventude periférica (ADIDAS, 2023).

Do ponto de vista estético e funcional, a combinação valoriza o conforto e a liberdade de movimento, aspectos essenciais para a vida cotidiana nas periferias urbanas, ao mesmo tempo em que transmite atitude, autenticidade e individualidade. Adicionalmente, o look remete à construção de identidade juvenil, evidenciando como o vestuário serve de ferramenta para a afirmação social e cultural. Ao articular referências históricas e contemporâneas, o conjunto demonstra como peças aparentemente simples podem carregar significados simbólicos profundos, conectando o corpo à memória coletiva, à experiência de pertencimento e à estética urbana das periferias brasileiras. Este tipo de escolha estilística evidencia ainda a capacidade da moda de funcionar como mediadora entre o indivíduo e o contexto sociocultural, promovendo um diálogo contínuo entre tradição, inovação e expressão pessoal.

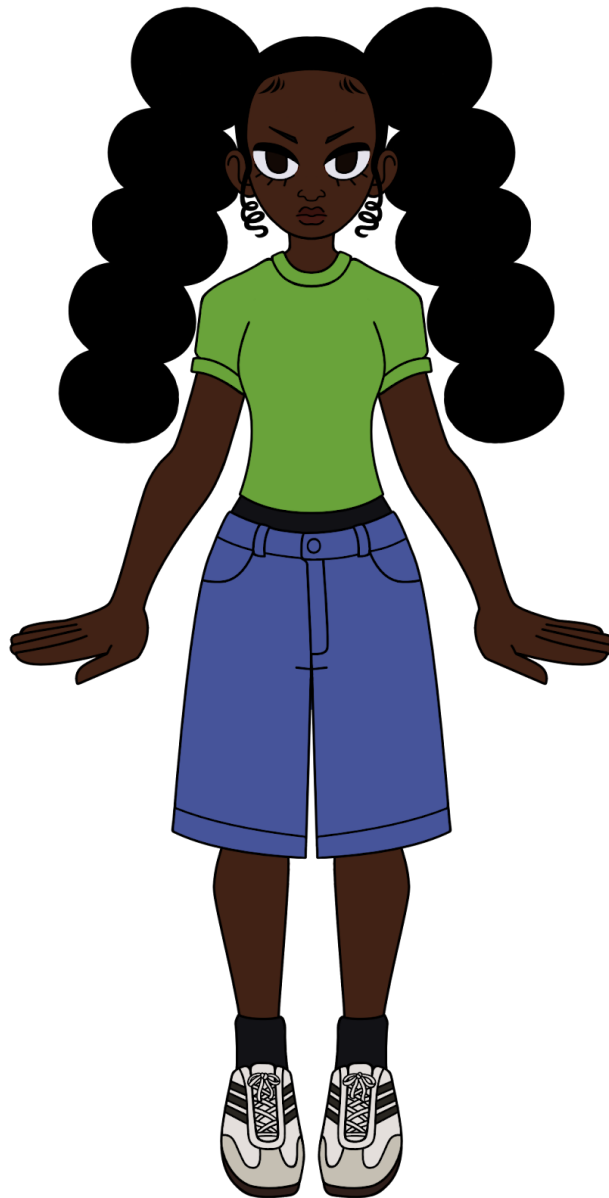


Figura 42 – Combinação de roupa 1. Fonte: Autora.

7.9.2 Combinação de roupa 2

Esta combinação (figura 43) apresenta um look formal e sofisticado, que articula referências do estilo *office siren*. Desenvolvida dentro da rede social *TikTok*, essa estética caracteriza-se pela fusão de códigos tradicionais do vestuário corporativo com toques de feminilidade: saias lápis, peças de alfaiataria, paleta neutra, com acessórios e maquiagem que conferem condição de presença (ELLE BRASIL, 2024).

O casaco com corações traz o símbolo Sankofa, símbolo Adinkra que representa a importância de “voltar e buscar o que foi perdido ou esquecido”, ressaltando a necessidade de resgatar conhecimentos, experiências e valores ancestrais para o presente (UFMG, 2022).

Nos últimos anos, a saia plissada voltou a ocupar posição de destaque nas passarelas e no consumo casual de moda, se apresentando como uma peça-chave. Tal retorno se fundamenta em três eixos principais: a renovação da estética colegial, a adaptação a novos materiais e comprimentos, e a resposta à demanda por peças versáteis e simbólicas. A saia plissada retoma sua origem no universo do uniforme escolar, o que lhe confere imediatamente uma carga estética de tradição e de referência à cultura “*college*”, que está sendo reinterpretada pela moda atual, como aponta Kelham-Hohler (2025). A peça também consegue traduzir simultaneamente doçura, estrutura, elegância e movimento, características valorizadas nos estilos urbanos e executivos.

O sapato *mary jane*, reconhecido pela clássica tira sobre o peito do pé, voltou a ocupar destaque na moda contemporânea por sua combinação de nostalgia e funcionalidade. Originalmente associado à estética colegial e feminina do século XX, o modelo foi resgatado e reinterpretado por diversas marcas em versões com plataformas e acabamentos metálicos, unindo o charme retrô à modernidade. Como aponta Smith (2025), essa retomada reflete um movimento mais amplo da moda atual, que revisita ícones do passado sob uma ótica contemporânea, valorizando tanto o simbolismo histórico quanto a versatilidade estética do calçado. Além de seu apelo visual, a *mary jane* se adapta às novas demandas de conforto e praticidade, aspectos cada vez mais centrais no vestuário pós-pandemia. A tira frontal garante estabilidade e segurança, tornando o modelo ideal para o cotidiano urbano e para diferentes contextos, do casual ao formal (MADDEN; SMITH, 2025). Essa fusão entre tradição e inovação demonstra como a moda contemporânea privilegia peças que equilibram identidade cultural, funcionalidade e estilo, o consolidando como um dos calçados mais emblemáticos da atualidade.

O estilo formal abordado nesta composição possui uma relação significativa com a experiência de pessoas negras, que frequentemente precisam considerar sua aparência para lidar com preconceitos e estereótipos no ambiente social e profissional. Estudos indicam que a vestimenta para pessoas negras pode atuar como

ferramenta de proteção, negociação de status social e expressão identitária, refletindo preocupações com segurança e reconhecimento em contextos marcados pelo racismo institucional (PRESTA; CASAGRANDE, 2021).

Dessa forma, a escolha de um look formal não apenas promove sofisticação estética, mas também transmite uma mensagem de valorização da cultura africana e traz uma intersecção entre o contemporâneo e o ancestral.



Figura 43 – Combinação de roupa 2. Fonte: Autora.

7.9.3 Combinação de roupa 3

Esta combinação (figura 44) de vestuário articula um look descontraído, porém carregado de atitude, inspirado na estética popularmente conhecida como moda piriguete, caracterizada pelo estilo periférico das décadas de 2010. Esse estilo reflete a mulher pós-feminista, que usa a moda para expressar liberdade, autoconfiança e identidade, rompendo com padrões tradicionais de feminilidade. Nela a moda funciona como comunicação e construção de identidade, enquanto o consumo de roupas e acessórios materializa valores e reforça a presença feminina no espaço público. O estilo piriguete, segundo a cultura urbana periférica, emerge como uma forma de expressão individual e coletiva, em que a moda funciona como um veículo de resistência simbólica frente a estereótipos sociais e padrões de beleza eurocêntricos. Ao ressignificar referências previamente marginalizadas, o look atua como instrumento de afirmação identitária, reforçando a visibilidade de corpos e estilos historicamente sub-representados (FERRARI; SILVA, 2014).

Para abordar esse estilo, foram usadas três macrotendências de moda atuais: minissaia, botas e estampa de oncinha.

A minissaia é considerada uma tendência atual de moda, mas também carrega uma história rica. Segundo o texto de Guilherme de Beauharnais para a Vogue Brasil, a peça se tornou icônica desde o seu surgimento, revolucionando padrões tradicionais de vestuário e comportamento. Nos anos 1960, estilistas como Mary Quant, André Courrèges e Paco Rabanne popularizaram a minissaia como símbolo de liberdade feminina e rebeldia juvenil, especialmente em Londres e Paris. Nos anos 1960, o termo “*youthquake*” (terremoto juvenil em tradução livre direto do inglês) foi usado para descrever essa geração de jovens que adotava a peça como forma de protesto cultural e afirmação de identidade. Ao longo das décadas, a minissaia passou por altos e baixos, entrando no *mainstream*, sendo reinterpretada por estilistas como Yves Saint Laurent, Karl Lagerfeld e Gianni Versace, e se tornando presença constante nos tapetes vermelhos e na cultura pop. Em 2022, marcas como Miu Miu trouxeram a minissaia de volta às passarelas e ao guarda-roupa do público, tornando-a novamente uma peça desejada e referência de estilo. Portanto, a minissaia não é apenas uma tendência passageira: ela simboliza mudanças sociais, culturais e femininas ao longo do tempo, representando inovação, ousadia e a contínua evolução da moda.

Já as botas, em especial as de couro, tem se consolidado como um dos principais símbolos da moda contemporânea, tanto pela sua versatilidade estética quanto pela carga simbólica associada a poder, resistência e sofisticação. Essa popularização está fortemente ligada à influência das redes sociais, que passaram a atuar como principal meio de disseminação e legitimação de novas estéticas. Segundo Utami e Dewi (2024), plataformas como Instagram e TikTok transformaram a maneira como as tendências são criadas e difundidas, permitindo que estilos antes restritos a nichos ou passarelas ganhem ampla visibilidade em escala global.

O uso das botas de couro nas produções de moda se encaixa nesse contexto de circulação digital: celebridades, influenciadores e consumidores comuns compartilham looks que combinam a robustez do material com propostas versáteis e urbanas. A estética das botas de couro, que tradicionalmente remete à durabilidade e à atitude, é reinterpretada em combinações contemporâneas que unem elementos clássicos e modernos. Esse movimento reflete o que Utami e Dewi (2024) chamam de “democratização da moda”, em que diferentes públicos contribuem para a formação das tendências a partir do engajamento nas redes e do conteúdo gerado pelos próprios usuários.

As estampas animais, com destaque para a *leopard print* (também chamada de “oncinha” no Brasil devido a semelhança da pelagem dos leopardos e onças), ressurgem como elementos-chave da moda contemporânea devido à combinação de versatilidade e apelo visual imediato. A estampa de onça, historicamente associada à sensualidade, poder e ao exótico, agora assume o papel de “novo neutro”, ou seja, uma padronagem que pode substituir cores sólidas básicas nas composições de vestuário. Após um longo período do minimalismo em excesso, agora vem à tona o retorno do maximalismo, sendo representado por meio dessa grande leva de estampas impactantes como tendência (MABERRY, 2024).

Todos esses elementos dialogam diretamente com a cultura das piriguetes e com o estilo feminino periférico urbano, expressões que utilizam a moda como ferramenta de afirmação e resistência. A proposta desta combinação é ressignificar elementos historicamente marginalizados, transformando-os em símbolos de força, autonomia e empoderamento feminino. Ao apropriar-se de códigos estéticos antes estigmatizados, o visual reafirma a potência das mulheres periféricas (em sua grande

parte mulheres negras) em reivindicar sua identidade, ocupar espaços de visibilidade e redefinir padrões de beleza e comportamento impostos pela sociedade.



Figura 44 – Combinação de roupa 3. Fonte: Autora.

7.10 Produção do protótipo de baixa fidelidade

Com o objetivo de obter uma visualização mais concreta do funcionamento da boneca, foi desenvolvido um protótipo físico de baixa fidelidade (figura 45, 46 e 47). Os desenhos foram impressos em folha A4 de gramatura 75 g/m², recortados e

colados com cola branca em bastão sobre duas camadas de papel de gramatura 180 g/m², garantindo maior resistência.

A base da boneca foi confeccionada em papelão de três milímetros de espessura, garantindo que ela se mantivesse em pé com estabilidade durante o manuseio. A própria boneca, de quinze centímetros de altura, teve suas peças de roupa e calçados produzidas em tamanhos proporcionais ao corpo, permitindo que as roupas pudessem ser facilmente trocadas e ajustadas. Esse cuidado com as proporções possibilitou testar de forma prática a interatividade e a personalização, elementos centrais do projeto.

Tiras de fecho de contato na cor preta foram aplicadas na boneca e nas roupas, fixadas com cola de cianoacrilato. A cola de cianoacrilato, conhecida como adesivo instantâneo, é um composto sintético que endurece rapidamente ao entrar em contato com a umidade. Sua formulação, geralmente à base de cianoacrilato de etila, oferece alta adesão em diferentes materiais, embora não seja indicada para produtos infantis por não ser considerada atóxica.

O fecho de contato é um tipo de fechamento têxtil composto por duas partes: uma com pequenos ganchos flexíveis e outra com laços. Ao serem pressionadas, as superfícies se prendem, garantindo uma fixação resistente e que pode ser aberta facilmente ao puxar as duas faces opostas (STEPHENS, 2007). Dessa forma, foi possível simular o mecanismo de fixação das vestimentas e testar a troca de peças.



Figura 45 – Protótipo de baixa fidelidade da boneca. Fonte: Autora.



Figura 46 – Visão frontal do protótipo de baixa fidelidade das roupas. Fonte: Autora.

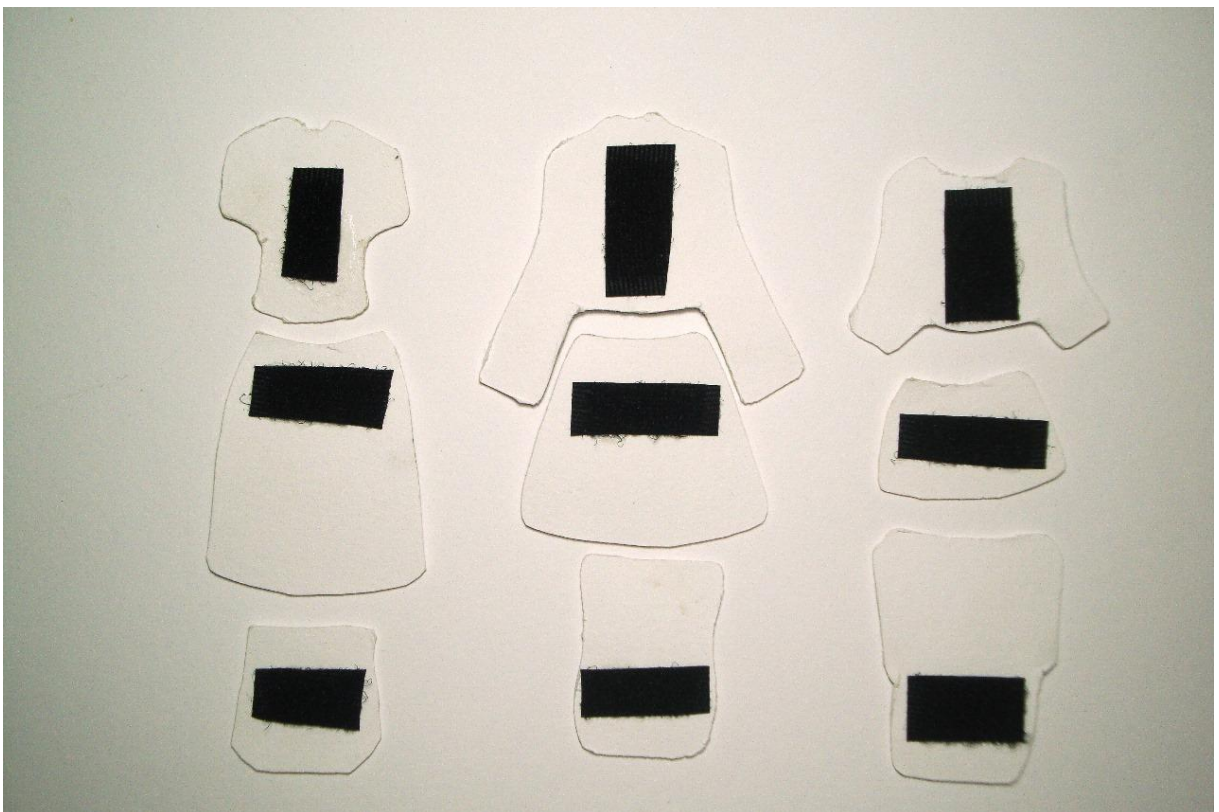


Figura 47 – Visão posterior do protótipo de baixa fidelidade das roupas. Fonte: Autora.

Esse protótipo possibilitou avaliar de forma prática os conceitos de personalização e interatividade, essenciais para o desenvolvimento do projeto, fornecendo dados importantes para ajustes futuros e aprimoramento do design final.

8 ETAPA DE ENTREGA

8.1 Ajustes no desenho

Os desenhos iniciais, feitos em arquivo tipo bitmap no programa Krita, foram usados apenas como rascunho no protótipo de baixa fidelidade. Algumas das limitações desse formato é a fácil perda de qualidade ao redimensionar e na impressão, aspectos fundamentais para o projeto. Por isso, optou-se por refazer os desenhos em formato vetorial no Adobe Illustrator 2024, programa disponível nos laboratórios de informática do campus Samambaia do Instituto Federal de Brasília (IFB), garantindo escalabilidade sem perda de definição, maior facilidade de edição e precisão na impressão final. Como mostra a figura 48, essa mudança permitiu ainda testar novas cores, formas e proporções de maneira mais flexível, contribuindo para a criação de um protótipo de alta fidelidade que representasse o conceito da boneca e suas peças de vestuário.

Como é possível visualizar na figura seguinte, a boneca Nubia e suas roupas apresentam agora um desenho muito mais polido. O cabelo da boneca possui um formato uniforme e estilizado, enquanto as cores da boneca e das roupas estão mais saturadas, tornando o design mais atrativo para o público infantojuvenil. Foram aplicados gradientes sutis para criar uma leve sensação de profundidade, conferindo um acabamento mais refinado à boneca e às vestimentas.

Uma das alterações mais marcantes foi na peça superior da combinação 1: anteriormente apenas uma camiseta *baby tee* em verde claro, agora ela apresenta coloração azul escuro com desenhos geométricos nas cores verde e amarelo. Essa mudança aproxima o design da estética afro-brasileira, inspirando-se nas obras da dupla de designers Meninos Rei, citadas na etapa de Descoberta do projeto. Essa atualização reforça a identidade cultural da boneca, enriquecendo seu valor educativo e representativo.

Também foi desenvolvida uma base para garantir a estabilidade da boneca. Ela é composta por duas camadas em formato de coração: a primeira possui os encaixes

onde os pinos da boneca são fixados e colados para mantê-la em pé; a segunda funciona como um “tampo”, ocultando esses encaixes e proporcionando um acabamento mais limpo. Esse tampo também recebeu a gravação do nome da boneca na fonte Caveat Bold, com o pingo da letra “i” modificado para o formato de coração, reforçando a identidade do produto.



Figura 48 – Desenho da boneca Nubia finalizada com suas combinações de roupas, acompanhada do desenho da base criada para mantê-la em pé. Fonte: Autora.

8.2 Produção do protótipo de alta fidelidade

Para encerrar o projeto, foi desenvolvido um protótipo de alta fidelidade que apresenta o produto com um visual mais refinado e adequado para o mercado,

exigindo poucos ajustes para uma futura produção em escala. Esse resultado reforça que as habilidades aplicadas ao longo do trabalho comprovam minha capacidade como designer de produtos e minha preparação para atuar profissionalmente na área.

8.2.1 Material: Painel de fibra de média densidade (MDF)

O material selecionado foi o painel de MDF, uma chapa produzida a partir de fibras de madeira provenientes de resíduos. Trata-se de um material uniforme, plano e sem nós (SANTOS; PINTO JÚNIOR, 2021). O MDF é muito utilizado em produtos infantis por oferecer boa resistência mecânica, permitir cortes precisos e garantir um acabamento liso, reduzindo riscos de farpas e acidentes. Ele também aceita bem pintura, colagens e revestimentos, facilitando a criação de peças seguras e visualmente atrativas, atendendo aos requisitos da NBR NM 300-1:2004. Outro aspecto importante é a questão ambiental. Por ser fabricado com fibras de madeira de reflorestamento e resíduos da indústria, o MDF contribui para o aproveitamento de matéria-prima e para a redução de desperdícios. Dessa forma, torna-se uma escolha mais responsável e alinhada a práticas de produção sustentáveis, diminuindo o impacto ambiental.

Para produzir o protótipo, foram utilizadas duas chapas de MDF reaproveitadas do próprio IFB: uma com espessura de nove milímetros e outra de três milímetros. A chapa de nove milímetros foi destinada à produção da boneca e da base, uma vez que sua maior densidade e rigidez conferem um peso mais ideal para garantir estabilidade à peça. Por outro lado, a chapa de três milímetros foi utilizada na confecção das roupas e do tampo da base. A escolha por um MDF mais fino deve-se ao fato de que o uso da mesma espessura empregada na estrutura da boneca poderia resultar em um aumento excessivo de peso, além de comprometer a aparência visual, produzindo roupas com aspecto volumoso ou excessivamente afastado do corpo. Além disso, o peso adicional poderia prejudicar o processo de fixação dessas peças.

Todas as partes do protótipo foram recortadas em uma máquina CNC (Controle Numérico Computadorizado) *Router Laser* disponível no laboratório do PAPPLAB (Programa de Apoio à Pesquisa Aplicada e Prática Profissional) do IFB, garantindo precisão no processo de corte. Ainda dentro do campus, realizou-se o lixamento de todas as peças com lixa grão 320, com o objetivo de reduzir o escurecimento característico das bordas resultantes do corte a laser e proporcionar um acabamento

mais suave e uniforme à superfície das peças. É possível ver na figura abaixo como ficou o resultado.



Figura 49 – Peças de MDF recortada no formato da boneca, estrutura da base e roupas. Fonte: Autora.

8.2.2 Pintura: tinta PVA

Na etapa de pintura, empregou-se tinta PVA na cor branca para o acabamento da boneca, da base e seu tampo e de todas as peças de roupa e calçado. A tinta PVA é um revestimento à base de água, composto por acetato de polivinila (origem da sigla, que vem do inglês: polyvinyl acetate), pigmentos e aditivos que proporcionam boa aderência, secagem rápida e acabamento fosco uniforme (FEUP, 2009). Trata-se de um tipo de tinta amplamente utilizada em MDF e superfícies porosas, devido à sua facilidade de aplicação, cobertura eficiente e não toxicidade. Importante destacar que a tinta PVA, quando completamente seca e curada, é considerada segura para aplicação em brinquedos, atendendo às exigências da NBR de segurança de produtos infantis. Sua formulação à base de água e sua atoxicidade a tornam adequada para

revestimentos que não devem liberar partículas ou substâncias nocivas durante o manuseio. Assim, a escolha desse material assegurou não apenas qualidade estética, mas também conformidade com a NBR.

Foram aplicadas três demãos de tinta em todas as peças, garantindo uma camada consistente que proporcionou cor mais intensa, acabamento homogêneo e ocultação total da tonalidade original do MDF. As figuras abaixo mostram como foi este processo.



Figura 50 – Processo da pintura. Fonte: Autora.



Figura 51 – Peças de roupa e sapato e base pintados. Fonte: Autora.

8.2.3 Colagem: cola PVA

Na etapa de colagem, utilizou-se uma cola à base de PVA, ou seja, também feita a base de acetato de polivinila. Esse tipo de cola é classificado como atóxico e, quando devidamente curado, é considerado adequado para aplicação em brinquedos, em conformidade com as exigências da NBR. A cola foi utilizada tanto na união das duas camadas que compõem a base (a estrutura superior e o tampo inferior) quanto na fixação da boneca ao suporte, conforme a figura 52. Os pinos presentes nos pés da boneca receberam uma camada de cola antes de serem encaixados nos buracos previamente preparados na base. Após o encaixe, todas as peças foram mantidas sob pressão até a completa adesão, assegurando estabilidade estrutural e permitindo que a boneca permanecesse em posição ereta de forma segura e permanente.



Figura 52 – Conjunto de imagens. Da esquerda para a direita: (1) Parte superior da base e (2) parte inferior da base, agora colados. Fonte: Autora.

8.2.4 Impressão do desenho: DTF UV

Para a aplicação do desenho vetorizado da boneca no MDF, a técnica selecionada foi a impressão *Direct to Film Ultraviolet* (DTF UV) que em tradução literal do inglês seria “impressão direto no filme com ultravioleta”. Tertuliano (2023) explica que, devido às suas propriedades, o DTF UV garante qualidade visual, durabilidade e segurança. Ele utiliza tinta curada por luz ultravioleta, formando uma película

resistente, brilhante e com leve relevo, ideal para superfícies rígidas como o MDF. Essa tecnologia oferece alta definição de cores e excelente aderência, permitindo reproduzir com precisão os detalhes do projeto, como os contornos, sombras e gradientes. Além disso, a autora aponta, que além da qualidade visual, o DTF UV se destaca pela resistência a riscos, umidade e desgaste, algo essencial em produtos destinados ao público infantil, que exigem maior durabilidade. A aplicação também é feita a frio, evitando deformações ou danos ao MDF durante o processo. Isso torna o método adequado para produtos que precisam manter o acabamento intacto por longos períodos.

Um ponto relevante é que o DTF UV contribui para a segurança do produto. Por formar uma camada selada sobre a superfície, reduz o risco de desprendimento de tinta ou partículas, atendendo às exigências de qualidade e proteção presentes na NBR de produtos infantis. Já outro aspecto importante dessa técnica é o desempenho ambiental. As tintas curadas por luz ultravioleta liberam uma quantidade mínima de compostos orgânicos voláteis, tornando o processo uma alternativa mais sustentável e alinhada a práticas de produção conscientes (MAYABUM, 2007). A figura abaixo mostra parte do processo dessa aplicação.

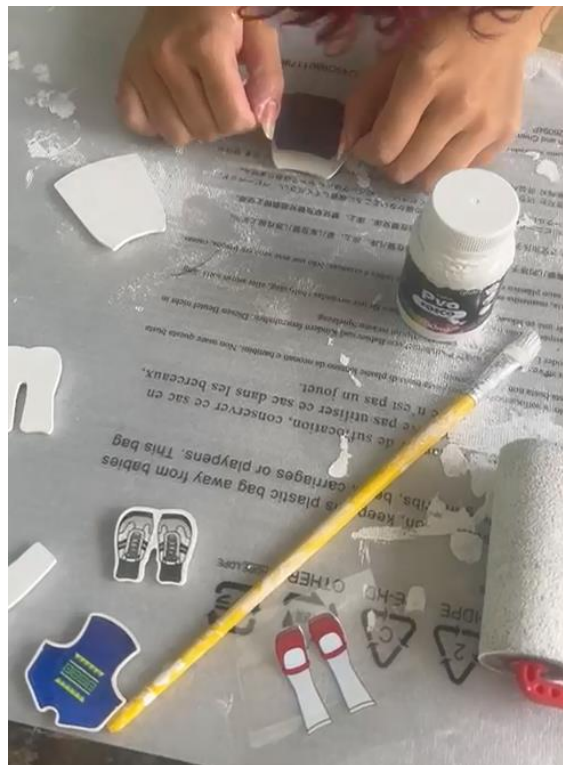


Figura 53 – Processo de adesivagem nas peças pintadas. Fonte: Autora.

8.2.5 Sistema de fixação: fecho de contato

Para fixar as roupas na boneca, o fecho de contato colado foi mantido, agora com um acabamento mais cuidadoso e colado com a cola PVA. Em vez das tiras estreitas na boneca, optou-se por um fecho mais largo, recortado no formato do macacão preto que a boneca usa como base, o que facilita a colocação tanto das peças superiores quanto das inferiores (figura 54). Isso gerou um acabamento mais interessante, já que o material possui duas faces: uma com pequenos ganchos rígidos e outra com laços macios e flexíveis. A parte utilizada foi a dos laços, que cria uma textura semelhante a um tecido felpudo. Essa mesma aplicação foi feita nas meias para que se pudesse fixar os sapatos. Todas as outras peças receberam a outra parte do fecho de contato (a dos ganchos) posicionada na parte posterior (figura 55), recortadas no mesmo formato retangular do protótipo de baixa fidelidade

Dessa forma, o ato de fixação se torna mais discreto, pois a textura felpuda que, na verdade, faz parte do fecho de contato do macacão, se apresenta como um detalhe lúdico do brinquedo, enquanto os fechos das demais roupas permanecem ocultos, garantindo um acabamento mais limpo e visualmente agradável.



Figura 54 – Uma das tentativas de corte do fecho de contato no formato do macacão da boneca.
Fonte: Autora.



Figura 55 – Algumas das tiras de fecho de contato cortadas para colocar na parte posterior das peças de roupa e sapato. Fonte: Autora.

8.3 Protótipo de alta fidelidade finalizado

Assim, o desenvolvimento do protótipo de alta fidelidade sintetiza todo o percurso metodológico do projeto, reunindo escolhas de materiais, técnicas de impressão, soluções de montagem e critérios de segurança compatíveis com as normas de produtos infantis. A combinação do MDF, da impressão DTF UV e do fecho de contato, aliada aos processos de pintura e colagem, resultou em um produto visualmente consistente, funcional e tecnicamente viável.

Durante o processo, identificou-se um aspecto essencial para o futuro do projeto: a boneca possui baixo custo de produção, consequência direta do uso reduzido de materiais e do baixo desperdício gerado. Esse fator a diferencia de outras bonecas disponíveis no mercado, ampliando seu potencial para produção em escala e tornando-a mais acessível a diferentes públicos.

O protótipo, conforme as figuras 56 a 61, evidencia não apenas a qualidade estética e estrutural do projeto, mas também minha capacidade de tomar decisões fundamentadas, aplicar conhecimentos de design de produtos e transformar conceitos em soluções concretas.



Figura 56 – Protótipo de alta fidelidade da boneca Nubia, peças de roupa e sapato e base (antes de fixar na boneca) finalizados. Fonte: Autora.

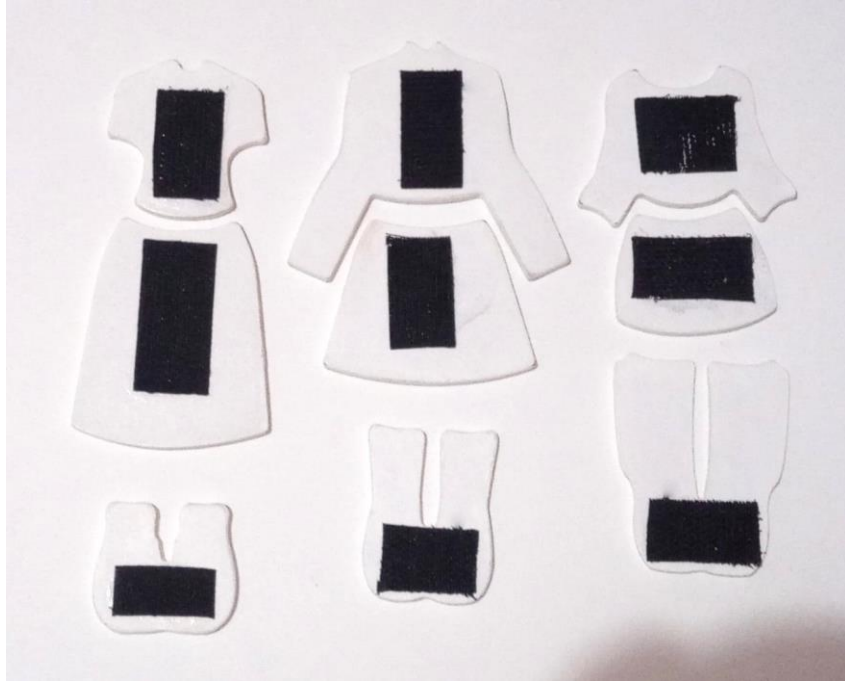


Figura 57 – Visão posterior das peças de roupa e sapato, mostrando as tiras de fecho de contato coladas. Fonte: Autora.



Figura 58 – Base da boneca. Fonte: Autora.



Figura 59 – Possíveis combinações das peças da boneca. Fonte: Autora.



Figura 60 – Protótipo de alta fidelidade da boneca, agora fixada na base. Fonte: Autora.



Figura 61 – Protótipo de alta fidelidade da boneca, mostrando a textura do fecho de contato. Fonte: Autora.

8.4 Cumprimento das diretrizes projetuais e dos critérios de sucesso

A avaliação geral do projeto indica que as diretrizes projetuais e os critérios de sucesso foram atendidos de forma satisfatória no desenvolvimento da boneca Nubia. As decisões tomadas ao longo das etapas metodológicas mantiveram-se alinhadas aos objetivos centrais da proposta, garantindo coerência entre pesquisa, concepção e resultado final.

Quanto às diretrizes projetuais, a representatividade racial e cultural foi incorporada de maneira consistente na aparência da boneca e nas referências estéticas adotadas. Os elementos da moda afro-brasileira foram aplicados de forma reconhecível e respeitosa, reforçando o caráter identitário do brinquedo. A ludicidade e a criatividade são contemplados pela possibilidade de personalização de roupas e acessórios, proporcionando uma experiência interativa. Além disso, os materiais escolhidos mostraram-se seguros, acessíveis e compatíveis com as normas vigentes, contribuindo para a viabilidade técnica e a sustentabilidade do produto.

Em relação aos critérios de sucesso, as metas estabelecidas foram alcançadas, uma vez que a boneca promove identificação, representatividade e personalização intuitiva, ampliando o potencial lúdico. Os materiais e acabamentos respeitam parâmetros de segurança e sustentabilidade, enquanto os aspectos afetivos e culturais fortalecem a construção positiva da identidade infantil. Assim, o projeto cumpre seu objetivo ao estimular autoestima e senso de pertencimento, consolidando-se como uma proposta coerente e socialmente relevante no campo do design de brinquedos.

8.5 Próximos passos

Embora o desenvolvimento da boneca Nubia tenha atingido seus objetivos principais, algumas etapas não puderam ser realizadas dentro do prazo deste Trabalho de Conclusão de Curso. Assim, são indicadas ações futuras para aprofundar e validar o projeto.

Entre os próximos passos, destaca-se a realização dos ensaios de segurança previstos na ABNT NBR NM 300-1:2004, como testes de torção, tração, impacto, queda, verificação de partes pequenas e avaliação de toxicologia e inflamabilidade dos materiais. Esses procedimentos são essenciais para assegurar a conformidade

do brinquedo com as normas brasileiras e sua viabilidade para produção e comercialização.

Outro ponto relevante é a avaliação do uso do brinquedo com crianças de 6 a 12 anos. A observação da interação com a boneca e suas possibilidades de personalização permitiria analisar a experiência lúdica, a adequação ergonômica, o engajamento e o impacto afetivo do produto. Testes de usabilidade com o público-alvo também contribuiriam para identificar ajustes necessários nos componentes, no sistema de encaixe e na resistência dos materiais.

Além desses pontos, destacam-se outros próximos passos recomendáveis para a continuidade do projeto:

- a) Desenvolver protótipos funcionais adicionais, explorando variações de materiais, técnicas de impressão e acabamentos ainda mais próximos a de um produto final industrializado, como a aplicação de um verniz à base de água na pintura.
- b) Ampliar o guarda-roupa e os acessórios da boneca, incorporando novas referências culturais, possibilitando maior diversidade e enriquecendo a experiência de personalização.
- c) Desenvolver embalagens e materiais gráficos, considerando comunicação visual, instruções de uso e narrativas que reforcem o caráter identitário e inclusivo do brinquedo.
- d) Explorar a criação de uma linha de personagens, expandindo o universo narrativo da boneca Nubia e representando diferentes tonalidades de pele, estilos, histórias e expressões culturais negras.
- e) Investigar a viabilidade de produção em escala, avaliando fornecedores, custos, processos de fabricação e o potencial de inserir a boneca em mercados locais e independentes.
- f) Realizar um estudo longitudinal, investigando como brinquedos representativos influenciam o senso de identidade, pertencimento e autoestima a longo prazo.

Esses próximos passos não apenas ampliam o potencial do projeto como produto, mas também fortalecem sua relevância social, cultural e pedagógica. A continuidade desse desenvolvimento pode transformar a boneca Nubia em um

artefato ainda mais completo, seguro e significativo, consolidando sua contribuição no campo do design de produto e na promoção de uma infância mais diversa.

9 CONCLUSÃO

O desenvolvimento da boneca Nubia demonstrou como o design pode atuar como instrumento de transformação cultural, social e afetiva. A partir das pesquisas teóricas e levantamentos de mercado, ficou evidente que a falta de representatividade no setor de brinquedos ainda impacta diretamente a construção da identidade e da autoestima de crianças negras. Com esse cenário, o projeto buscou criar uma solução que unisse estética, significado e funcionalidade, oferecendo um brinquedo capaz de refletir a diversidade brasileira e valorizar referências culturais afro-brasileiras.

Diante disso, conclui-se que o projeto Nubia se consolida como uma proposta coerente e socialmente relevante no campo do design de produto, combinando estética, representatividade e funcionalidade, configurando-se não só como uma contribuição significativa para a promoção da identidade negra e para o fortalecimento do sentimento de pertencimento e da autoestima, mas como um exemplo de aplicação consistente dos princípios do design contemporâneo orientado ao usuário, à inclusão e à responsabilidade social.

Por fim, espero que a boneca Nubia ultrapasse os limites deste trabalho e alcance outras pessoas, inspirando novos olhares, novas narrativas e novas possibilidades de identificação. Que sua existência reafirme que todas as infâncias merecem ser representadas, celebradas e acolhidas. O design, quando guiado com propósito, é capaz de abrir caminhos para um mundo mais justo, plural e afetivo.

REFERÊNCIAS

- ABAYOMI. História da boneca Abayomi, s.d. Disponível em: www.bonecaabayomi.com/história(<https://www.bonecaabayomi.com/história>). Acesso em: 17 nov. 2025.
- ADIDAS. Nós demos um Samba ao mundo: um tênis lendário com uma história incrível. Adidas, set. 2023. Disponível em: www.adidas.com.br/blog/1067825-nos-demos-um-samba-ao-mundo-um-tenis-lendario-com-uma-historia-incrivel. Acesso em: 06 out. 2025.
- ALENCAR, Vinicius. Meninos Rei – Verão 25. FFW, 16 out. 2024. Disponível em: ffw.com.br/desfiles/moda/verao-25/meninos-rei/meninos-rei-5. Acesso em: 23 out. 2025.
- ANDRADE FERNANDES, Cristiane; ALVES ONOFRE, Joelson. Prática docente antirracista: uma experiência pedagógica a partir da boneca Abayomi. SCIAS. Direitos Humanos e Educação, [S. l.], v. 8, n. 2, p. 648–668, 2025. DOI: 10.36704/sdhe.v8i2.9666. Disponível em: revista.uemg.br/sciasdireitoshumanoseduacao/article/view/9666. Acesso em: 17 nov. 2025.
- ARAUJO, Juliana Wanner de. Garota mágica: de vestir a desmembrar. 2024. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2024. Disponível em: hdl.handle.net/10183/274615(<http://hdl.handle.net/10183/274615>). Acesso em: 24 set. 2025.
- ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. NBR NM 300-1: Segurança de brinquedos – Parte 1: Requisitos de segurança. Rio de Janeiro: ABNT, 2020.
- ASSUNÇÃO, Luxas. Meninos Rei celebra a ancestralidade com criações protagonizadas por um patchwork de tecidos africanos. Vogue Brasil, 6 dez. 2022. Disponível em: vogue.globo.com/moda/noticia/2022/12/meninos-rei-celebra-a-ancestralidade-com-criacoes-protagonizadas-por-um-patchwork-de-tecidos-africanos.ghtml. Acesso em: 23 out. 2025.
- AWORK. Glossário: critérios de sucesso. Awork, 2025. Disponível em: www.awork.com/glossary/success-criteria. Acesso em: 22 out. 2025.
- BEAUHARNAIS, Guilherme. Minissaia: tudo sobre a peça subversiva que conquistou a moda. Vogue Brasil, 7 ago. 2022. Disponível em: vogue.globo.com/moda/noticia/2022/08/minissaia-tudo-sobre-peca-subversiva-que-conquistou-moda.html. Acesso em: 6 nov. 2025.
- BELANDI, Caio; GOMES, Irene. Censo 2022: pela primeira vez desde 1991, a maior parte da população do Brasil se declara parda. INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA (IBGE), 22 dez. 2023. Disponível em: agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38719-censo-2022-pela-primeira-vez-desde-1991-a-maior-parte-da-populacao-do-brasil-se-declara-parda. Acesso em: 16 out. 2025.

BERNARDES, Thais. Apenas 6% de todas as bonecas fabricadas no Brasil são negras, revela pesquisa. *Notícia Preta*, 11 out. 2020. Disponível em: noticiapreta.com.br/apenas-6-de-todas-as-bonecas-fabricadas-no-brasil-sao-negras-revela-pesquisa. Acesso em: 16 out. 2025.

BEZERRA, Marcela Fernanda de Carvalho Galvão Figueiredo. Brincando com a roupa: um estudo sobre o público infantil e a compreensão das roupas que atuam como brinquedo. 2009. 181 f. Dissertação (Mestrado em Design) – Programa de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 31 jan. 2009. Disponível em: repositorio.ufpe.br/handle/123456789/3208. Acesso em: 24 set. 2025.

BRASIL. Fundação Cultural Palmares. “Era uma vez o mundo”: a primeira loja física de bonecas negras do país será inaugurada no Rio. Brasília, 12 fev. 2019. Disponível em: www.gov.br/palmares/pt-br/assuntos/noticias/2019-02-12-era-uma-vez-o-mundo-2019-a-primeira-loja-fisica-de-bonecas-negras-do-pais-sera-inaugurada-no-rio. Acesso em: 16 out. 2025.

BROUGÈRE, Guilles. *Brinquedo e cultura*. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997. 110 p.

BUSINESS RESEARCH INSIGHTS. Doll market size, share, growth, trends, global industry analysis, by type (baby doll & fashion doll), by application (offline sales & online sales), regional insights and forecast from 2025 to 2034. 2023. Disponível em: www.businessresearchinsights.com/market-reports/doll-market-106830. Acesso em: 10 out. 2025.

CALIFORNIA STATE UNIVERSITY NORTHRIDGE. The History of Little Fanny. CSUN University Library, 15 out. 2024. Disponível em: library.csun.edu/sca/peek-stacks/fanny. Acesso em: 24 nov. 2025.

CARVALHO, Erika Loureiro de; GONÇALVES, Adriana do Carmo Corrêa. Como o racismo estrutural atravessa a autoimagem das crianças negras. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, Rio de Janeiro, dez. 2023. Disponível em: www.editorarealize.com.br/index.php/artigo/visualizar/101272. Acesso em: 23 set. 2025.

CASTELAR, Marilda; LEMOS, Flávia Cristina Silveira; KHOURI, Jamille Georges Reis; ANDRADE, Thaís. Brinquedos e brincar na vida de mulheres educadoras negras. *Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional*, São Paulo, v. 19, n. 3, p. 595–602, set./dez. 2015. Disponível em: doi.org/10.1590/2175-3539/2015/0193911. Acesso em: 10 jun. 2025.

CECHIN, Michelle Brugnera Cruz; SILVA, Thaise da. Assim falava Barbie: uma boneca para todos e para ninguém. *Educação & Linguagem*, São Bernardo do Campo, v. 15, n. 26, p. 92–113, jan./jun. 2012. Disponível em: www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/EL/article/view/3339. Acesso em: 10 jun. 2025.

CECHIN, Michelle Brugnera Cruz; SILVA, Thaise da. Uma bailarina pode ser negra? Crianças, bonecas e diferenças étnicas. *Estudos e Pesquisas em Psicologia*, Rio de Janeiro, v.14, n.2, p.610-627, ago. 2014. Disponível em:

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812014000200013&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 jun. 2025.

CÔRREA, Alessandra. Como experimento com bonecas negras contribuiu para fim de segregação nas escolas dos EUA. BBC News Brasil, 4 ago. 2024. Disponível em: www.bbc.com/portuguese/articles/c29d6kdd71lo. Acesso em: 30 out. 2025.

CRUZ, Michelle Brugnera; SILVA, Thaise da. Barbie diversidade: o discurso multicultural da boneca na perspectiva das crianças. Construção Psicopedagógica, São Paulo, v.20, n.20, p. 91-113, 2012. Disponível em http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542012000100009&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 10 jun. 2025.

DANTAS, Gabriela. Metodologias, métodos & processos em design. UX Collective, 3 abr. 2022. Disponível em: brasil.uxdesign.cc/metodologias-metodos-processos-em-design-e75cf6a8e46d. Acesso em: 22 out. 2025.

DESIGN COUNCIL. The Double Diamond. Reino Unido, 2025. Disponível em: www.designcouncil.org.uk/our-resources/the-double-diamond. Acesso em: 4 out. 2025.

DUARTE, Marcelo. Livro “Café em Paris” traz de volta a febre das paper dolls — bonecas de papel. GUIA DOS CURIOSOS, 8 jul. 2015. Disponível em: www.guiadoscuriosos.com.br/bau/livro-cafe-em-paris-traz-de-volta-a-febre-das-paper-dolls-bonecas-de-papel. Acesso em: 24 nov. 2025.

EBONY. SheEO: Dr. Lisa Williams, 18 mai. 2023. Disponível em: www.ebony.com/video/sheeo-dr-lisa-williams/. Acesso em: 17 nov. 2025.

FASHIONGHANA. Pics: See the African/Madagascan People That Inspired Rihanna’s Latest Trending Hairdo Called The ‘Tanavoho’. FashionGhana. 4 abr. 2020. Disponível em: www.fashionghana.com/pics-see-the-african-madagascan-people-that-inspired-rihannas-latest-trending-hairdo-called-the-tanavoho. Acesso em: 16 out. 2025.

FERRARI, Fernanda Bonizol; SILVA, Elisabeth Murilho da. O que querem as “piriguetes”? Moda, comportamento e consumo: uma relação. In: VII ENEC – Encontro Nacional de Estudos do Consumo, 2014, Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2014. Disponível em: <https://estudodoconsumo.com.br/anais-eletronicos/vii-enec>. Acesso em: 6 nov. 2025.

FERREIRA, Caroline. Ebony na SPFW: “Mostrar para meninas negras que esse lugar é delas”. CNN Brasil, 9 abr. 2025. Disponível em: www.cnnbrasil.com.br/lifestyle/ebony-na-spfw-mostrar-para-meninas-negras-que-esse-lugar-e-delas/. Acesso em: 7 nov. 2025.

FOSTER, Elizabeth. Diverse dolls drive sales. Kidscreen, 19 nov. 2021. Disponível em: <https://kidscreen.com/2021/11/19/diverse-dolls-drive-sales/>. Acesso em: 16 out. 2025.

FRESH DOLLS. Meet Dr. Lisa, s.d. Disponível em: freshdolls.com/pages/meet-dr-lisa-1. Acesso em: 17 nov. 2025.

GOOGLE ARTS & CULTURE. A brief history of Black doll designers since the 1950s: The Strong National Museum of Play. 2024. Disponível em: artsandculture.google.com/story/a-brief-history-of-black-doll-designers-since-the-1950s-the-strong/MAUx6pt9Wqp4Fg?hl=en. Acesso em: 16 out. 2025.

GUERRERA, Anny Carolina. Duquesa celebra capa na Capricho: “Fico feliz de estar inspirando vocês”. Capricho, [S. l.], 18 mar. 2025. Disponível em: capricho.abril.com.br/entretenimento/duquesa-celebra-capa-na-capricho-fico-feliz-de-estar-inspirando-voce/. Acesso em: 7 nov. 2025

HARGER, Patricia Helena Campestrini. O Segmento de Moda Afro-Brasileira: conceitos, estruturas e narrativas. Modapalavra e-periódico, Florianópolis, v. 9, n. 18, p. 096–120, 2016. DOI: 10.5965/1982615x09182016096. Disponível em: revistas.udesc.br/index.php/modapalavra/article/view/7867. Acesso em: 15 out. 2025.

LUIGI, Jadson. Produção de bonecas pretas cresce mais de 217% no Brasil. Instituto Búzios, dez. 2023. Disponível em: www.institutobuzios.org.br/producao-de-bonecas-pretas-cresce-mais-de-217-no-brasil. Acesso em: 16 out. 2025.

MABERRY, Sarah. The Leopard Print Trend Still Reigns Supreme for Fall 2024—Here’s How We’re Styling It. Harper’s BAZAAR, out. 2024. Disponível em: www.harpersbazaar.com/fashion/trends/a62570547/leopard-print-trend-fall-2024/. Acesso em: 7 nov. 2025.

MADDEN, Aemilia; SMITH, Jake Henry. Meet the 2025 Shoe Trends Our Editors Are Shopping Now. Glamour, 17 out. 2025. Disponível em: www.glamour.com/story/shoe-trends-2025. Acesso em: 7 nov. 2025.

MALAVILLE TOYS. Site oficial, s.d. Disponível em: www.malavilletoys.com/. Acesso em: 17 nov. 2025.

MARK, Joshua J. The Candaces of Meroë. World History Encyclopedia, 19 mar. 2018. Disponível em: www.worldhistory.org/The_Candaces_of_Meroe/. Acesso em: 6 nov. 2025.

MAYBAUM, Laura. The Environmental Aspects of UV Screen Inks: Past, Present, and Future. Nazdar Inc., dez. 2006. Disponível em: www.nazdar.com/en-us/News-Articles/ArtMID/4197/ArticleID/31. Acesso em: 2 dez. 2025.

MENESES, Anderson. A modelo caribenha Mala Bryan lança bonecas negras com cabelos crespos. GELEDÉS, 14 jan. 2016. Disponível em: www.geledes.org.br/a-modelo-caribenha-mala-bryan-lanca-bonecas-negras-com-cabelos-crespos/. Acesso em: 17 nov. 2025.

MESQUITA, Giuliana. Isa Silva, 2025. ELLE Brasil, 29 jul. 2025. Disponível em: <https://elle.com.br/desfiles/isa-silva-2025>. Acesso em: 23 out. 2025

MOURA, Larissa Leal. Moda como expressão de identidade no mundo contemporâneo. 2018. 98 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia Social) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 19 jul. 2018. Disponível em: <https://ri.ufs.br/jspui/handle/riufs/9290>. Acesso em: 18 jul. 2025.

Nações Unidas Brasil. Década Internacional de Afrodescendentes (2015-2024), s.d. Disponível em: brasil.un.org/pt-br/253294-década-internacional-de-afrodescendentes-2015-2024. Acesso em: 17 nov. 2025.

OLIVEIRA, Chames. Office Siren: nova tendência do TikTok. ELLE Brasil, 15 jan. 2024. Disponível em: elle.com.br/moda/office-siren-nova-tendencia-do-tiktok. Acesso em: 6 nov. 2025.

OLIVEIRA, Manoella. Por que a diversidade das bonecas importa. Deutsche Welle (DW), 20 fev. 2019. Disponível em: www.dw.com/pt-br/por-que-a-diversidade-das-bonecas-importa/a-47586054. Acesso em: 16 out. 2025.

PINHEIRO, Ana Carolina. Com holofote na Gen Z periférica, Mile Lab completa 6 anos sem “higienização da arte” de Milena Nascimento. Glamour Brasil, ago. 2023. Disponível em: glamour.globo.com/moda/noticia/2023/08/com-desfile-no-grajau-e-holofote-na-gen-z-periferica-mile-lab-completa-6-anos-sem-higienizacao-da-arte-de-milena-nascimento.ghtml. Acesso em: 23 out. 2025.

PRESTA, Gustavo Antoniuk; CASAGRANDE, Marcela Luiza. O ato de vestir: o negro entre a moda e a sobrevivência. Revista Cartema, Recife, n. 9, p. 14 - 44, ago. 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufpe.br/revistas/CARTEMA>. Acesso em: 6 nov. 2025.

PRETA PRETINHA. A organização, s.d. Disponível em: www.pretapretinha.com.br/aorganizacao. Acesso em: 17 nov. 2025.

REVISTA CRESCER. Nubia. Disponível em: <https://revistacrescer.globo.com/guia-de-nomes/nubia>. Acesso em: 28 out. 2025.

RODRIGUES, Renata. Bonecas negras nas brinquedotecas dos centros municipais de educação infantil de Cuiabá – MT: implicações para o estudo das relações raciais. 2019. 114 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Instituto de Educação, Universidade Federal de Mato Grosso, Cuiabá, 29 jul. 2019. Disponível em: <http://ri.ufmt.br/handle/1/3953>. Acesso em: 10 jun. 2025.

ROSA, Graziela Rinaldi; FERREIRA, Adriana da Silva. A confecção de bonecas negras na formação docente. Revista Brasileira de Educação do Campo, v. 2, n. 1, p. 127–143, 2017. DOI: 10.20873/ufmt.2525-4863.2017v2n1p127. Disponível em: <https://periodicos.ufmt.edu.br/index.php/campo/article/view/2820>. Acesso em: 10 jun. 2025.

SANTOS, Maria do Carmo Paulino dos. Moda afro-brasileira, design de resistência: o vestir como ação política. 2019. 158 f. Dissertação (Mestrado em Têxtil e Moda) – Escola de Artes, Ciências e Humanidades, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2019. DOI: 10.11606/D.100.2020.tde-06122019-182505. Disponível em:

www.teses.usp.br/teses/disponiveis/100/100133/tde-06122019-182505/pt-br.php.

Acesso em: 15 out. 2025.

SANTOS, Paulo Eduardo Telles dos; PINTO JUNIOR, José Elidney. Fibras e partículas. Agência de Informação Embrapa. 20 dez. 2021. Disponível em:

www.embrapa.br/agencia-de-informacao-tecnologica/cultivos/eucalipto/pos-producao/produtos/madeireiros/fibras-e-particulas. Acesso em: 27 nov. 2025

SCAVONE, Luisa. The Fashion Awards: Anok Yai receberá prêmio de Modelo do Ano nesta edição. FFW, 5 nov. 2025. Disponível em: ffw.com.br/noticias/moda/the-fashion-awards-anok-yai-recebera-premio-de-modelo-do-ano-nesta-edicao/. Acesso em: 7 nov. 2025.

SCHROSCH, Deborah. Gold in Ancient Egypt. The Metropolitan Museum of Art, 1 jan. 2017. Disponível em: <https://www.metmuseum.org/essays/gold-in-ancient-egypt>. Acesso em: 6 nov. 2025.

SILVA, Maria Clara. Preta Pretinha: a história por trás da primeira loja de bonecas negras do Brasil. Mundo Negro, 24 jul. 2020. Disponível em:

<https://mundonegro.inf.br/preta-pretinha-a-historia-por-tras-da-primeira-loja-de-bonecas-negras-do-brasil/>. Acesso em: 16 out. 2025.

SILVA, Maria Clara. Preta Pretinha: a história por trás da primeira loja de bonecas negras no Brasil. Mundo Negro, 24 jul. 2020. Disponível em:

<https://mundonegro.inf.br/preta-pretinha-a-historia-por-tras-da-primeira-loja-de-bonecas-negras-do-brasil>. Acesso em: 17 nov. 2025.

SILVA, Patrícia Santos. Representação estética: a identidade étnico-racial de crianças a partir de bonecas/os negras/os. 2018. 137 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 30 jul. 2018. Disponível em: repositorio.ufba.br/handle/ri/31882. Acesso em: 10 jun. 2025.

SMITH, Molly. 7 shoe trends we predict you'll be wearing in 2025 – including bohemian clogs and animal print flats. woman&home, 22 abr. 2025. Disponível em: www.whowhatwear.com/uk/fashion/skirts/2025-skirt-trends. Acesso em: 7 nov. 2025.

SOUSA, Laisa Gabriela. “Era Uma Vez no Mundo” inaugura primeira loja de bonecas negras do Brasil neste sábado. Mundo Negro, 14 fev. 2019. Disponível em:

<https://mundonegro.inf.br/era-uma-vez-no-mundo-inaugura-primeira-loja-de-bonecas-negras-do-brasil-neste-sabado/>. Acesso em: 17 nov. 2025.

STAPENHURST, Tim. The Benchmarking Book: A How-to-Guide to Best Practice for Managers and Practitioners. Amsterdam: Elsevier, 2009. 496 p.

STEPHENS, Thomas. How a Swiss invention hooked the world. SWI swissinfo.ch, 04 jan. 2007. Disponível em: www.swissinfo.ch/eng/science/how-a-swiss-invention-hooked-the-world/5653568. Acesso em: 02 dez. 2025.

TERTULIANO, Acza. DTF UV — Saiba tudo sobre essa novidade. FuturaIM, 21 dez. 2023. Disponível em: www.futuraim.com.br/blog/df-uv-saiba-tudo-sobre-essa-novidade. Acesso em: 2 dez. 2025.

THE TOY SHOP. Who are Barbie Fashionistas s.d. Disponível em: www.thetoystore.com/childhood-adventures/who-are-barbie-fashionistas. Acesso em: 17 nov. 2025.

TODARO, Mônica de Ávila; CARVALHO, Alessandra Cristina de. Bonecas negras no auxílio da construção da identidade de crianças negras nas escolas de Educação Infantil. *Póiesis Pedagógica*, Catalão, v. 17, n. 1, p. 85–92, 2020. DOI: 10.5216/rppoi.v17i1.61726. Disponível em: periodicos.ufcat.edu.br/index.php/poiesis/article/view/61726. Acesso em: 10 jun. 2025.

TOKARNIA, Mariana. Bonecas negras representam 6% dos modelos disponíveis no mercado. Agência Brasil, Brasília, 18 out. 2020. Disponível em: hagenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2020-10/bonecas-negras-representam-6-dos-modelos-disponiveis-no-mercado. Acesso em: 16 out. 2025.

TOY WORLD Magazine. MGA's Rainbow High champions diversity and representation. Hemel Hempstead: Alakat Publishing Ltd., 1 set. 2022. Disponível em: toyworldmag.co.uk/mgas-rainbow-high-champions-diversity-and-representation/. Acesso em: 28 out. 2025.

UFMG. Tecnologia ancestral africana: símbolos Adinkra. Espaço do Conhecimento UFMG, 16 ago. 2022. Disponível em: www.ufmg.br/espacodoconhecimento/blog-espaco/tecnologia-ancestral-africana-simbolos-adinkra/. Acesso em: 23 out. 2025.

UTAMI, Putri Marganing; DEWI, Anita Volintia. Social media's role in creating new fashion trends. *Journal of Research in Social Science and Humanities*, [S. l.], v. 4, n. 1, jun. 2024. Disponível em: <https://jrssh.org/index.php/jrssh/article/view/120>. Acesso em: 10 jun. 2025.

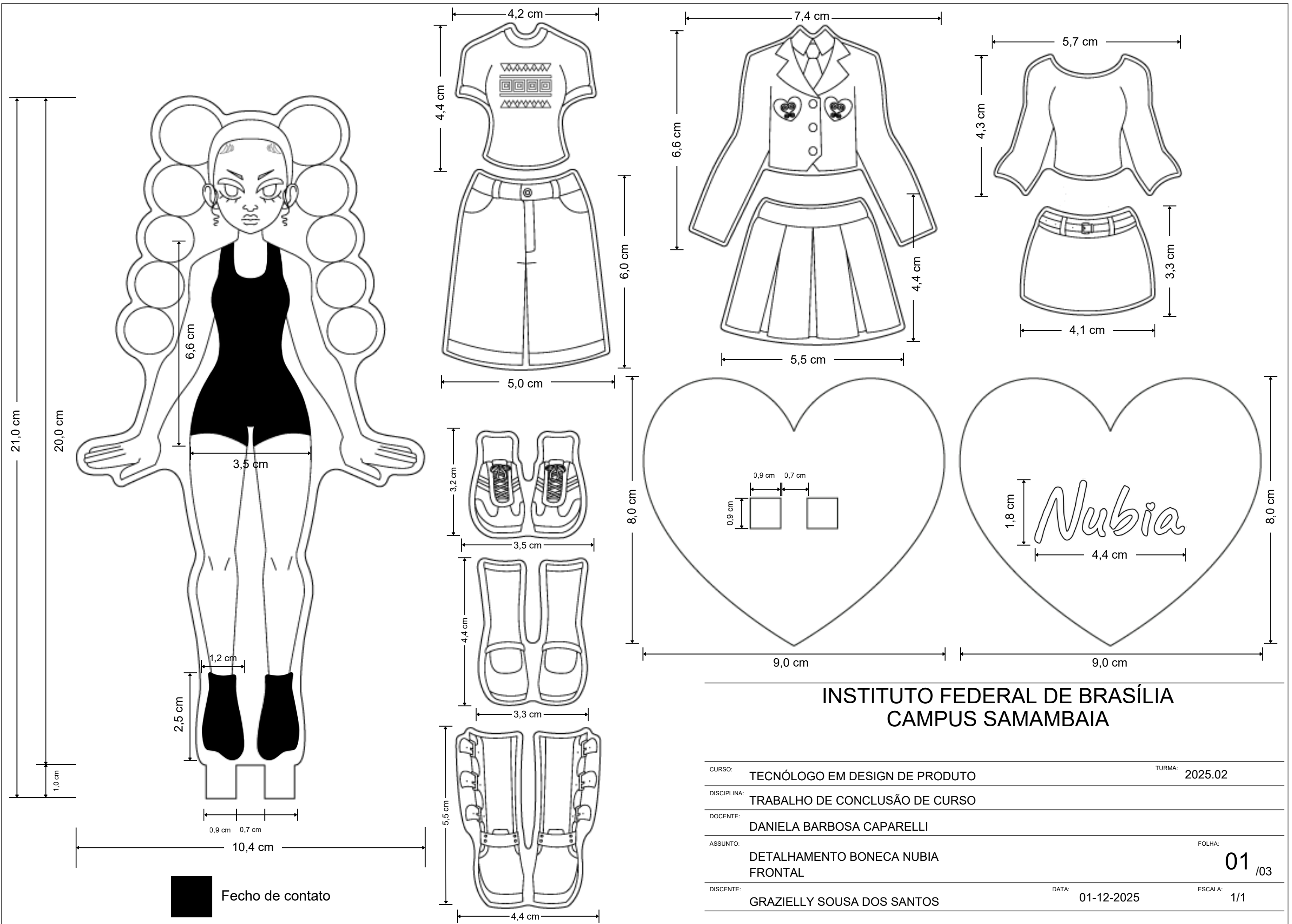
VIANA, Leila Mara da Silva. O lúdico e a construção das identidades de crianças afro-brasileiras. 2015. 59 f. Monografia (Especialização em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 9 mai. 2015. Disponível em: hdl.handle.net/1843/BUOS-ADSK6K. Acesso em: 10 jun. 2025.

YOKAI.COM. Katashiro, s.d. Disponível em: yokai.com/katashiro/. Acesso em: 24 nov. 2025.

ZIBETTI, Silvana. Jeans — um símbolo da cultura jovem. 2007. 281 f. Dissertação (Mestrado em Mídia e Cultura) — Faculdade de Comunicação e Turismo, Universidade de Marília, Marília, 2007. Disponível em: [www.academia.edu/1823662/Jeans um smbolo da cultura jovem](http://www.academia.edu/1823662/Jeans_um_smbolo_da_cultura_jovem). Acesso em: 6 nov. 2025.

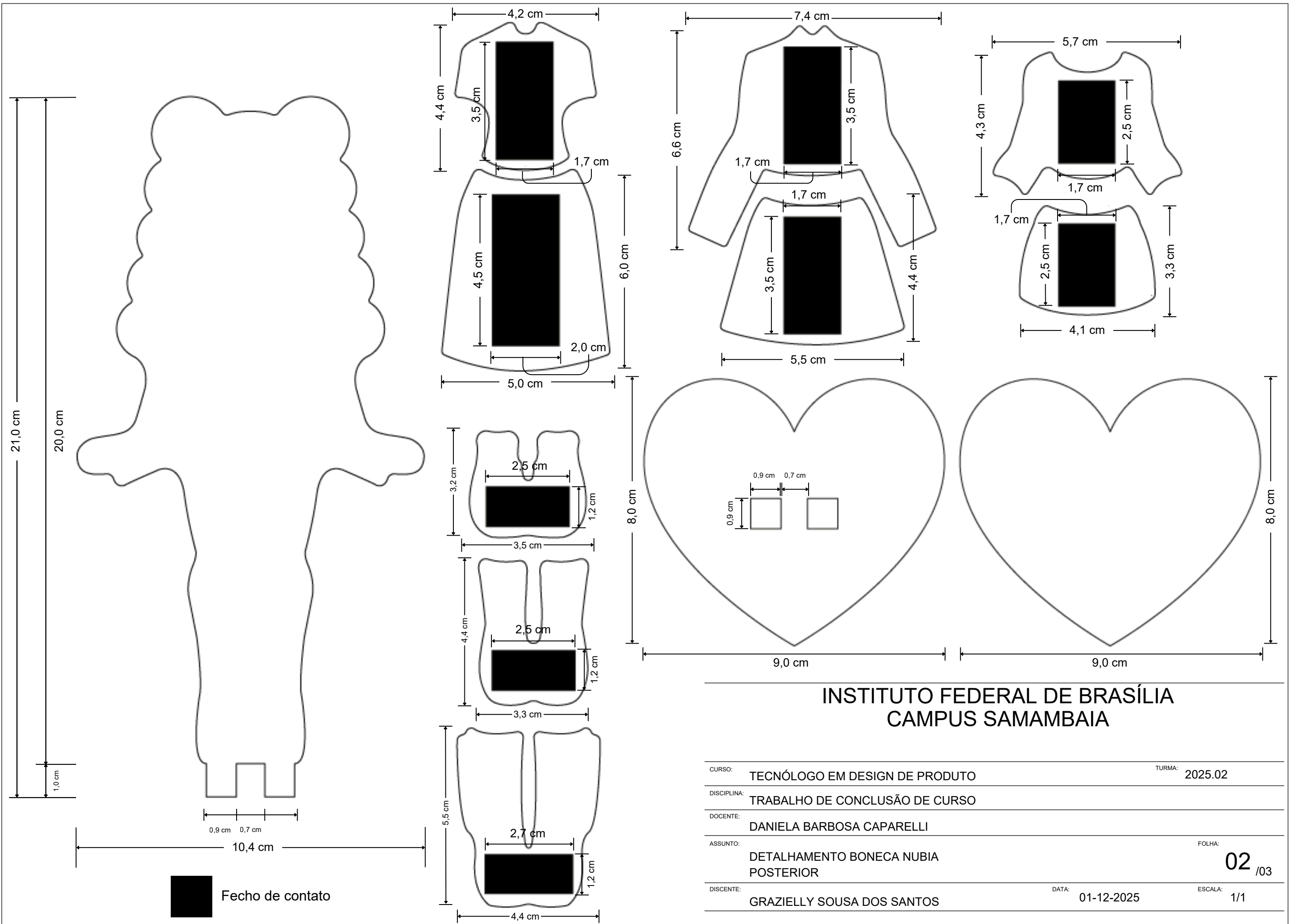
ANEXO A — Desenho técnico

O anexo a seguir corresponde ao desenho técnico do projeto Nubia desenvolvido no programa vetorial Adobe Illustrator 2024, apresentado no formato A3 em orientação horizontal.



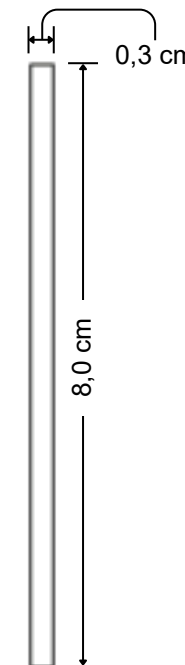
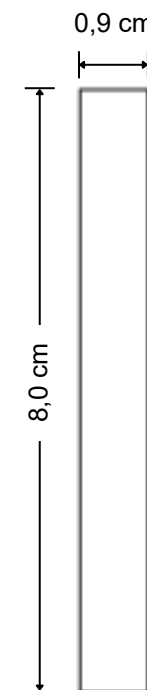
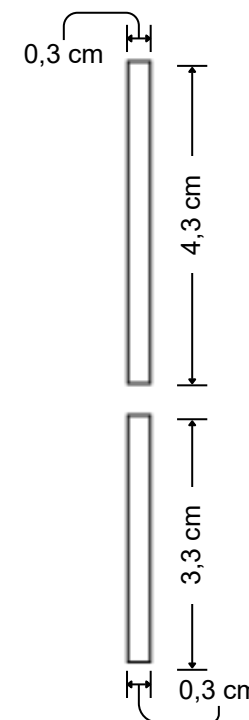
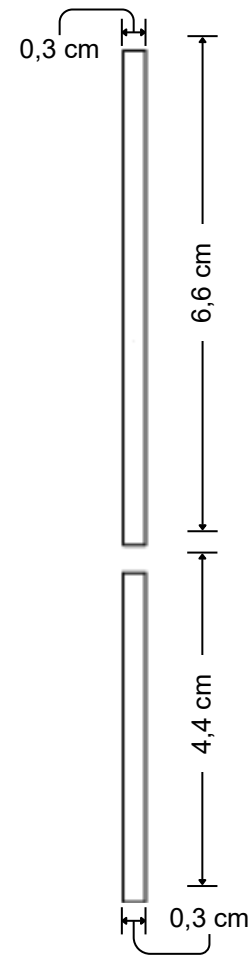
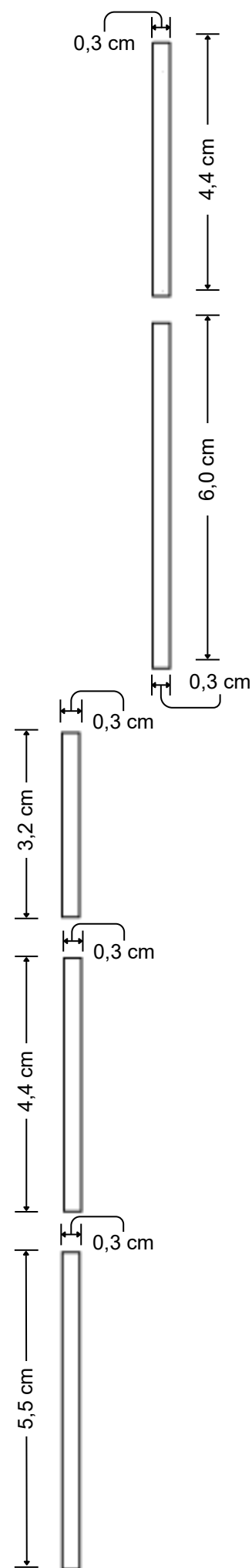
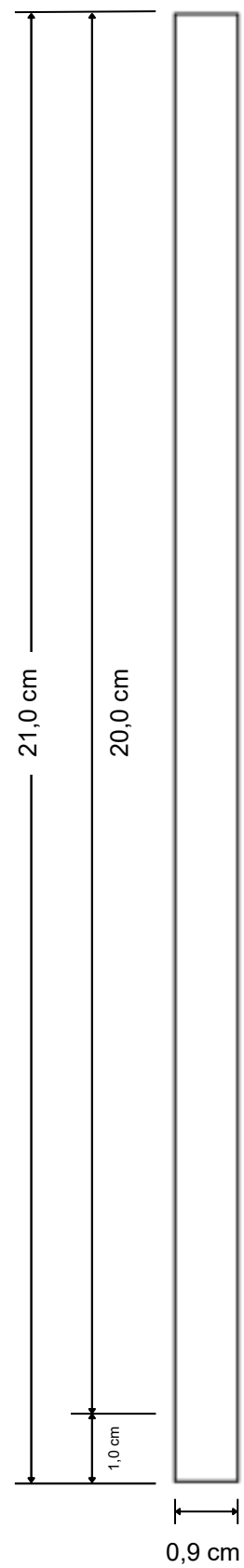
INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA
CAMPUS SAMAMBAIA

| | | | |
|-------------|--------------------------------------|---------|------------|
| CURSO: | TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO | TURMA: | 2025.02 |
| DISCIPLINA: | TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO | | |
| DOCENTE: | DANIELA BARBOSA CAPARELLI | | |
| ASSUNTO: | DETALHAMENTO BONECA NUBIA FRONTAL | FOLHA: | 01 /03 |
| DISCENTE: | GRAZIELLY SOUSA DOS SANTOS | DATA: | 01-12-2025 |
| | | ESCALA: | 1/1 |



INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA
CAMPUS SAMAMBAIA

| | | | |
|-------------|-------------------------------------|---------|------------|
| CURSO: | TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO | TURMA: | 2025.02 |
| DISCIPLINA: | TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO | | |
| DOCENTE: | DANIELA BARBOSA CAPARELLI | | |
| ASSUNTO: | DETALHAMENTO BONECA NUBIA POSTERIOR | FOLHA: | 02 /03 |
| DISCENTE: | GRAZIELLY SOUSA DOS SANTOS | DATA: | 01-12-2025 |
| | | ESCALA: | 1/1 |



INSTITUTO FEDERAL DE BRASÍLIA
CAMPUS SAMAMBAIA

CURSO: TECNÓLOGO EM DESIGN DE PRODUTO

TURMA: 2025.02

DISCIPLINA: TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

DOCENTE: DANIELA BARBOSA CAPARELLI

ASSUNTO: DETALHAMENTO BONECA NUBIA
LATERAL

FOLHA: 03 /03

DISCENTE: GRAZIELLY SOUSA DOS SANTOS

DATA: 01-12-2025

ESCALA: 1/1