



MODELAGEM DE MODA EM APLICATIVOS DE DISPOSITIVOS MÓVEIS

¹Mateus Santos De Campos, ²Luís Paulo Posanski, ³Ana Silvia de Lima Vielmo

Dentre as diversas etapas e processos que resultam em produtos de moda nos níveis educacional e principalmente industrial, a modelagem se destaca por ser um dos principais estágios para o desenvolvimento e materialização de uma peça de roupa, pois é por meio dela que se torna viável e possível transformar um desenho plano bidimensional de qualquer produto do vestuário em uma peça tridimensional, obedecendo aos princípios da geometria espacial em sua construção. Com a expansão de sistemas digitais e online na área gráfica, observa-se que o setor da moda e vestuário vem se favorecendo deste contexto tecnológico, o que beneficia tanto em aspectos de sustentabilidade quanto na dinâmica de organização interna das indústrias, resultando principalmente na redução do desperdício de matéria prima e a otimização da gestão de tempo. Diversas empresas de tecnologia como a catarinense Audaces desenvolvem softwares específicos para a gestão de matérias-primas e desenvolvimento de modelagem, porém, eles são comercializados para as indústrias mediante um investimento financeiro maior, e conseqüentemente, pequenas indústrias ou outras de baixo capital, ainda utilizam o processo de modelagem bidimensional tradicional, feito sobre o papel. Baseado nestas informações, o presente projeto tem como objetivo realizar através de pesquisas qualitativa e exploratória o levantamento de aplicativos disponíveis para o sistema operacional Android que auxiliem no processo de desenvolvimento da modelagem plana no vestuário, visando apropriar-se das informações e técnicas apresentadas nestes na conferência e complementação dos aprendizados obtidos nas disciplinas de modelagem que compõem o currículo da graduação em Moda. A pesquisa visa realizar uma seleção dos mesmos e identificar a viabilidade de uso destes, considerando principalmente sua eficácia informacional e, conseqüentemente, sua confiabilidade, visto que o processo de modelagem é de extrema importância na área da moda, e a precisão de medidas e técnicas resultam em um produto melhor configurado. No decorrer das pesquisas, no entanto, identificaram-se algumas limitações em relação ao conteúdo dos aplicativos, onde até o presente momento não foi possível encontrar um app que seja dedicado especificamente ao auxílio na construção de modelagens de peças do vestuário. Percebeu-se, no entanto, que a maioria dos itens pesquisados e disponibilizados para este sistema operacional seguem um mesmo padrão de configuração, consistindo basicamente em uma imagem digital resgatada de outra fonte virtual como sites de modelagens, Pinterest e até mesmo Google Imagens. Estas, por sua vez, são apresentadas por meio de fotos de qualidade reduzida e com informações em língua estrangeira (sendo muitas delas de origem asiática e do leste europeu, dadas às suas particularidades na grafia), o que acaba limitando, por fim, esses aplicativos a bibliotecas de moldes já existentes, não auxiliando o designer no desenvolvimento desta atividade. Considerando estas limitações, definiu-se que o projeto de pesquisa abrangerá também o sistema operacional iOS, disponível para smartphones da marca Apple. Pois, por ser uma outra plataforma, será possível verificar diferentes possibilidades de aplicativos, a fim de enriquecer ainda mais o objeto de estudo, conferindo, por fim, se através desta plataforma, os objetivos serão atingidos com maior propriedade.

Palavras-Chave: Aplicativos; Dispositivos Móveis; Modelagem; Design de Moda.

Agência de Fomento: IFC - Campus Ibirama

¹ Curso Superior Tecnológico em Design de Moda – IFC Ibirama – matteuscamos96@gmail.com

² Docente no Instituto Federal Catarinense – IFC Ibirama – luis.posanski@ifc.edu.br

² Docente no Instituto Federal Catarinense – IFC Ibirama – ana.vielmo@ifc.edu.br