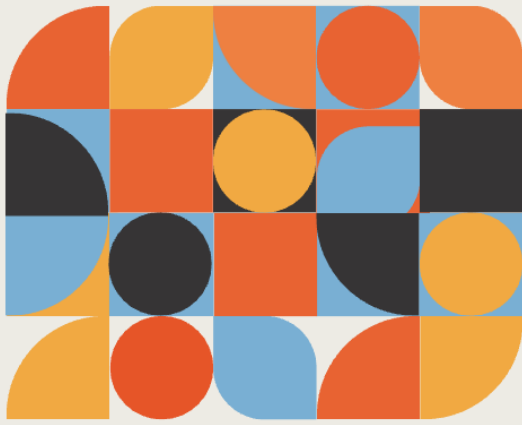




O USO DE TECNOLOGIAS PARA A CRIAÇÃO DIGITAL DE PRODUTOS DO VESTUÁRIO

COSTA, Diva Lúcia V.; Mestre em Design; Professora SENAI CETIQT, dlcosta@cetiqt.senai.br¹

RESUMO

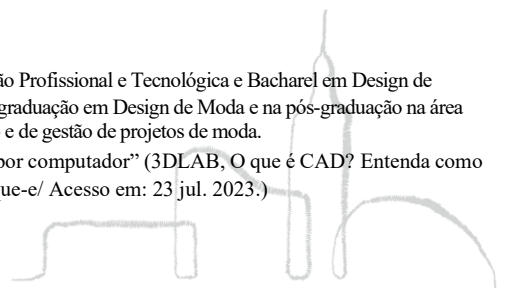
A modelagem e simulação digital tem sido utilizada em toda cadeia têxtil e de confecção desde o desenvolvimento de produtos até no varejo, pois permite uma visualização digital do produto do vestuário com alta fidelidade dos modelos. Quem a utiliza está “[...] um passo à frente na possibilidade de compras pela internet”, segundo Bruno (2017, p.69), abrindo caminhos para a comunicação entre designers, produtores e consumidores, incluindo ainda o marketing para a promoção e interação desses atores.

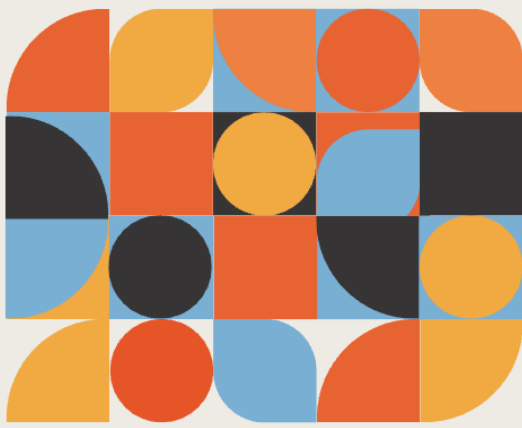
O objetivo da pesquisa consiste em investigar o uso de tecnologias para a criação digital de produtos do vestuário na indústria têxtil e de confecção. A metodologia utilizada nesta pesquisa é de natureza exploratória e descritiva que tem como objetivo conhecer melhor o tema do problema, tornando-o mais explícito e contribuindo com o aprimoramento de ideias. A pesquisa é baseada em revisão bibliográfica considerando livros e bases de dados científicos, utilizando palavras-chave relacionadas aos termos: “prototipagem digital” e “design de moda digital” contextualizadas à indústria têxtil e de confecção. Além disso, é realizada a pesquisa documental baseada no descritivo técnico da ocupação *Digital Fashion Designer* da competição internacional *Worldskills*.

No contexto da criação digital de produtos do vestuário estão presentes os sistemas CAD² 3D, que possibilitam a criação de protótipos virtuais em três dimensões, integrando modelos físicos e suas características com os recursos do mundo virtual. A tecnologia permite a criação de novos produtos inteiramente digitais a partir da modelagem de roupas (modelagem plana e tridimensional), das características dos materiais (tecidos, estampas e aviamentos)

¹ Diva Lúcia V. Costa é Mestre em Design, especialista em Indústria Avançada: Confecção 4.0, em Docência na Educação Profissional e Tecnológica e Bacharel em Design de Moda pelo SENAI CETIQT. Desde 2015 integra o corpo docente da Faculdade SENAI CETIQT atuando nos cursos de graduação em Design de Moda e na pós-graduação na área de Estamparia. Atua na indústria têxtil e de confecção desde 2008 nas áreas de desenvolvimento de produtos do vestuário e de gestão de projetos de moda.

² A sigla CAD refere-se ao termo em inglês “Computer Aided Design”, e significa “projeto e desenho assistidos por computador” (3DLAB, O que é CAD? Entenda como funciona e qual o melhor para o seu projeto. 3DLab, 17 maio 2021. Disponível em: <https://3dlab.com.br/cad-o-que-e/> Acesso em: 23 jul. 2023.)





20º COLÓQUIO DE MODA

19º FÓRUM DAS ESCOLAS DE MODA DOROTÉIA BADUY PIRES
11º CONGRESSO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA EM DESIGN E MODA

FAAP - SÃO PAULO
DE 30 DE SETEMBRO A 03 DE OUTUBRO DE 2025

e de corpos virtuais (*avatar*), possibilitando construir um meio de comunicação entre setores da indústria e também com o consumidor (Boldt, 2018; Bruno, 2017).

Em relação à criação e ao desenvolvimento de produtos do vestuário na indústria é possível realizar protótipos sem os custos da produção em massa. A utilização crescente de tecnologia CAD 3D possibilita designers visualizarem o produto em telas antes de sua produção, facilitando seu processo de decisão e ajustes.

Além disso, diferentes produtos e suas versões podem ser lançados primeiramente em formatos digitais para avaliação dos consumidores e apenas aqueles que tiverem melhores resultados, serão produzidos ou até mesmo adequados a partir do *feedback* obtido. Os designers de moda também podem desenvolver portfólios online de produtos e componentes, permitindo que consumidores selecionem cores, estampas ou outras características a partir das opções disponíveis, contribuindo com a customização em massa. O produto digital personalizado é vendido antes do início da sua produção, obtendo assim lucratividade máxima pois não há estoques parados e nem diminuição na margem de lucro causada pelas liquidações.

A partir dessa pesquisa, espera-se mapear tecnologias e atividades desempenhadas pelos profissionais envolvidos com a criação e o desenvolvimento de produtos do vestuário no meio digital.

Palavras-chave: prototipagem digital; design de moda; softwares 3D.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMORIM, Wadson Gomes; BOLDT, Rachel Sager. Moda Virtual: aceleração no processo de transformação digital devido à pandemia de COVID-19. In: **Anais do Colóquio Internacional de Design 2020**. São Paulo: Blucher, 2020. p. 1088-1101. Disponível em: <https://www.proceedings.blucher.com.br/article-details/moda-virtual-aceleracao-no-processo-de-transformacao-digital-devido-pandemia-de-covid-19-35907>. Acesso em: 26 jun. 2025.

BOLDT, Rachel Sager. **Contribuições dos sistemas CAD 3D no processo de validação do produto de moda**. Dissertação (Mestrado). Universidade do Minho, Portugal, 2018.

BRUNO, Flávio da Silveira. **A quarta revolução industrial do setor têxtil e de confecção/ a visão de futuro para 2030**. 2ª Ed. São Paulo: Estação das Letras, 2017.

