

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI/CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Daniel Costa de Vasconcelos Chaves

Moda 3D

Guarda-roupa virtual para uma skin do jogo *fortnite*

Rio de Janeiro

2022

Centro de Tecnologia da Indústria Química e Têxtil

Faculdade SENAI/CETIQT

Curso de Bacharelado em Design

Daniel Costa de Vasconcelos

Moda 3D

Guarda-roupa virtual para uma skin do jogo *fortnite*

Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI-CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

Profª Orientadora: Bárbara Valle Poci

2022

Ficha catalográfica

Sobrenome, Nome

Inovação no Design de Moda: Guarda-roupa virtual para personagens de game/ Daniel Costa de Vasconcelos Chaves. – Rio de Janeiro, 2022.

xx p.

Projeto de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI-CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

1. Design de moda 2. Clo 3D 3. Moda Digital 4. Modelagem. I.
Título.

Daniel Costa de Vasconcelos Chaves

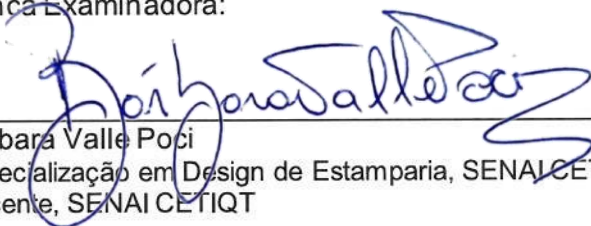
Moda 3D

Guarda-roupa virtual para *skin* do jogo *Fortnite*

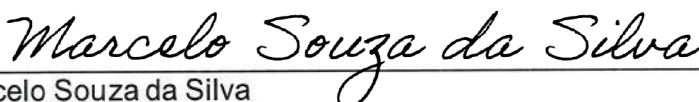
Trabalho de Conclusão de Curso a ser submetido à Comissão Examinadora do Curso de Bacharelado em Design, da Faculdade SENAI CETIQT, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Design.

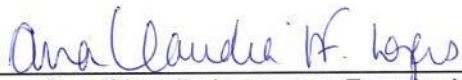
Data de Aprovação: 29/06/2022.

Banca Examinadora:


Bárbara Valle Poci
Especialização em Design de Estamparia, SENAI CETIQT
Docente, SENAI CETIQT


Rosa Lúcia de Almeida Silva
Especialista em computação gráfica e multimídia, UERJ
Docente, SENAI CETIQT


Marcelo Souza da Silva
Especialista em docência do ensino superior, FACIBRA
Docente, SENAI CETIQT


Ana Claudia Lourenço Ferreira Lopes
Coordenador do Bacharelado em Design

Resumo

O objetivo deste trabalho foi o desenvolvimento de uma coleção de moda digital inspirada no artista Kaws, e direcionada para uma *skin* do jogo *fortnite*. Os metodos utilizados para a execução da pesquisa foram: pesquisa bibliográfica e iconográfica, pesquisa de mercado, pesquisa de público-alvo de cunho qualitativo e experimentações digitais. Para a projeção da coleção digital os desenhos manuais do autor foram digitalizados e configurados em um ipad através do aplicativo procreate, passando posteriormente por ajustes no programa photoshop, concluindo com um protótipo de produto do vestuário desenvolvido no aplicativo clo 3D.

Palavras-chave: Design de moda. Clo 3D. Moda Digital. Modelagem.

Abstract

The objective of this work was the development of a digital fashion collection inspired by the artist Kaws, and directed to a skin for the game fortnite. The methods used to carry out the research were: bibliographic and iconographic research, market research, qualitative target audience research and digital experiments. For the projection of the digital collection, the author's manual drawings were digitized and configured on an ipad through the procreate application, later going through adjustments in the photoshop program, concluding with a prototype of the clothing product developed in the clo 3D application.

Key-words: *Fashion design. Clo 3D. Digital Fashion. Modeling.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	17
1. ROUPAS DIGITAIS	19
1.1 Pesquisa de mercado	23
1.2 Skins	28
1.3 Metaverso	31
2. O JOGO: <i>FORTNITE</i>	34
3. PÚBLICO-ALVO FORTNITE	40
3.1 Pesquisa com grupo focal	40
3.2 Perfil de público-alvo e persona	42
4. ESTUDOS E EXPERIMENTOS PARA A PROJEÇÃO DA COLEÇÃO	44
4.1 Personaem: <i>Kaws</i>	44
4.1.1 Modboards de inspiração	50
4.1.2 Pesquisa de materiais	52
4.1.3 Ergonomia	54
4.2 Experimentações Digitais	55
4.2.1 Clo 3D	61
4.2.2 Photoshop	62
4.2.3 Procreate	63
5. O GUARDA-ROUPA = A COLEÇÃO	65
5.1 Proposta temática	65
5.2 Croquis	67
5.3 tabelas de medidas	68
5.4 Fichas de criação	69
5.5 Protótipo e ficha técnica	80
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	83
REFERÊNCIAS	85

INTRODUÇÃO

A pesquisa apresentada, estuda o desenvolvimento de roupas digitais. Esta nova configuração do produto de moda teve um impulso significativo durante a pandemia mundial, que vivemos nos últimos dois anos em função do vírus COVID-19, e ela vem surgindo, também por meio dos games, onde são colocadas características, que fazem com que os consumidores (jogadores) se identifiquem, abrindo possibilidades da inclusão de roupas de grife dentro do guarda-roupa de personagens, trazendo a ficção para a realidade e vice-versa.

O universo da moda digital ainda é uma área, pouco explorada dentro da profissão de design de moda, porém tem grande potencial de crescimento em função da quarta revolução industrial, que engloba um amplo sistema de tecnologias avançadas, tais como: inteligência artificial, robótica, internet das coisas e computação em nuvem. Logo, esta integração da tecnologia com os processos produtivos que avançaram consideravelmente a partir dos movimentos gerados pela quarta revolução industrial faz com que o mundo virtual fique cada vez mais conectado com o mundo real.

O objetivo geral deste projeto de pesquisa foi o desenvolvimento de um guarda-roupa cápsula voltado para a *skin*¹ do artista Kaws, dentro do jogo *fortnite*, com a realização de um protótipo tridimensional. Kaws é um artista americano de 47 anos, notável como designer de roupas e brinquedos, e muito conhecido por suas esculturas e pinturas, que sempre apresentam um estilo característico da cultura pop e de rua. Seus trabalhos são abrangentes, e integram não só o mundo da arte, como também a moda e o design. Em função disso, houve uma parceria entre o artista e os designers do jogo *fortnite*, resultando na concepção de uma skin com as características artísticas do seu trabalho. A skin criada por Kaws chama-se

¹ peles e vestes dos personagens de games.

Companion e está disponível na versão do jogo para gamers, computadores e celulares.

O percurso da pesquisa para a execução do projeto se deu a partir de um estudo profundo sobre o jogo *fortnite*, seguido de uma pesquisa de mercado voltada para roupas digitais, que culminaram em uma análise sobre o perfil do público de consumo. Além disso, o estudo sobre as características da *skin* do artista Kaws, foi fundamental para o entendimento com relação as possibilidades vestíveis, que culminaram na elaboração da coleção voltada para o guarda-roupa digital da *skin* Companion.

Em primeiro plano, foi desenvolvida uma contextualização do que é um produto para um jogo em 3D, relacionando com a indústria 4.0 no seguimento da moda. Depois, foi abordado a explicação dos aplicativos usados e como foi feito para chegar na realização do protótipo. Depois, ocorreu um levantamento do que são os jogos virtuais, e quais, ou qual deles tem a ver com a pesquisa imersiva para a realização do protótipo. Após, através da pesquisa com grupo focal, foi traçado o perfil tanto do personagem, quanto do público gamer consumidor. Por fim, foi apresentado os produtos, passando por todas as etapas necessárias para seu desenvolvimento, chegando na realização do objetivo geral de pesquisa.

Para a realização do protótipo e coleção, foram utilizados aplicativos como o Clo3D, um aplicativo de produção de peças em 3D, juntamente com o Photoshop para a idealização de estampas ou outros detalhes, além do Procreate que serviu para os desenhos. Pesquisas específicas também foram feitas, a fim de aprimorar o conhecimento sobre a área digital.

Para finalizar o projeto, foram feitas pesquisas bibliográficas e de mercado sobre referências digitais de games e marcas que trabalharam com esses recursos. Depois, pesquisas sobre todos os aplicativos que servem para serem utilizados como formas alternativas de uso. Após, foi realizada uma pesquisa com grupo focal, com jogadores do *fortnite* sobre o que elas acham das *skins* relacionando com a identidade pessoal. Sendo assim, fazendo pesquisa de imersão no *fortnite*, entendendo as funções do personagem, foi possível a criação das roupas.

1. ROUPAS DIGITAIS

As roupas digitais são criadas através de softwares com realidade aumentada, e feitas exclusivamente para serem usadas nas plataformas on-line. Esse conceito da digitalização das roupas, é algo novo dentro do ramo da moda, sendo pauta de diversas discussões e estudos dentro das grandes marcas do mercado. Normalmente, funciona da seguinte forma: os clientes acessam o site da marca, escolhem o produto e pagam por ele, como se fosse uma compra online convencional, porém, no ato da compra uma foto de corpo inteiro do comprador é adicionada, e em aproximadamente 24h a foto é reenviada para o comprador com a roupa adicionada. Este tipo de serviço é concebido através do uso de tecnologias avançadas que contemplam a realidade virtual, e que possibilitam o desenvolvimento de peças digitais, ampliando o universo profissional do design de moda. (CIDRAL, 2020)

Figura 1- Representação de uma peça digital



Fonte: Carlings, 03/11/2021.

A calça acima foi desenvolvida pela marca Carlings de forma digital e produzida a partir da fotografia enviada pelo cliente, dando um destaque na composição da imagem e tornando o *look* mais *fashion*.

A pandemia, acelerou o processo do consumo das roupas digitais, já que as marcas não puderam realizar seus desfiles e o consumo on-line subiu gradativamente e de maneira rápida, em função do confinamento da população. (PRADO, 2021)

Figura 2 - Representação de uma roupa digital



Fonte: The fabricant, 01/11/2021.

A roupa apresentada acima foi produzida pela marca The Fabricant, e projetada a partir da foto enviada pela cliente. Eles desenvolvem todo o processo criativo através das ferramentas digitais como programas de imagem e programas 3D mesclando o lúdico com um toque futurístico, oferecendo uma experiência real para seus consumidores.

As roupas digitais, ajudam a melhorar os impactos sociais do mercado da moda, sendo feitas para qualquer tipo de gênero, sexo e tamanho, tornando ao mesmo tempo roupas mais acessíveis e alterando aos poucos a forma de consumo. Esse processo, também tem um impacto menor na natureza, sendo mais sustentável já

que todas suas etapas são feitas digitalmente. Foi um ótimo recurso para influenciadores digitais, pois tiram muitas fotos e já que não gostam de repetir roupas, muitos compravam elas para apenas tirar uma foto e depois descartar. (ARRUDA, 2021)

Essas roupas, aguçam os consumidores para desenvolvimento da imaginação e criatividade, fortalecendo as fantasias que carregam desde a infância. Esse fato, se correlaciona com o avanço das mídias digitais, fazendo com que as pessoas tenham uma vida muito ativa nas redes. Com isso, a procura por novidades digitais fortalece o consumo de produtos de moda sob um novo aspecto.

Estamos vivendo a quarta revolução industrial, conhecida como indústria 4.0 onde o mundo virtual conecta-se com o mundo real através da internet das coisas, da computação avançada e da inteligência artificial (PORTAL DA INDÚSTRIA, 2020). Com isso, a moda está passando por um processo de digitalização, melhorando os processos e aumentando a produtividade em larga escala.

“As tecnologias digitais da indústria 4.0, trazem benefícios para as empresas de vestuário, com a otimização dos processos, a velocidade de produção e a conexão entre as máquinas, que permite a integração de toda cadeia de valor.” (BITTENCOURT et al. 2021, p.1)

Diante dos movimentos gerados pela indústria 4.0 a moda 4.0 também se tornou possível, e surgiu imersa a transformações digitais, onde a moda e a tecnologia trabalham juntas possibilitando sonhos imagináveis. De acordo com Zeemann (2021) o trajeto da moda 4.0 contribui diretamente com a redução do impacto ambiental, nos conduzindo para novas concepções, são elas: inteligência artificial, realidade artificial, nanotecnologia, tecidos inteligentes e estampa 3D

“Para muitos a ideia pode parecer surrealista, afinal quem compraria uma roupa para ser usada apenas digitalmente? Porém, com a aceleração do uso de recursos e plataformas digitais, e com o atual impacto ambiental gerado pelas indústrias de *fast fashion*, roupas digitais podem ser uma ótima alternativa para influenciadores digitais e entusiastas da moda. Desde o surgimento das redes sociais e de influenciadores de moda, a produção da indústria têxtil cresceu 60%, gerando um tremendo impacto no ecossistema.” (CIDRAL, 2020)

A inteligência artificial, permite com que usuários tenham experiências cada vez mais personalizadas relacionadas com seus gostos particulares, aumentando o interesse nas compras. Realidade artificial, permite que os consumidores tenham experiências da vida real em uma realidade totalmente digital, como por exemplo tour em lojas e provadores digitais. Nanotecnologia está ligada as evoluções tecnológicas para desenvolver materiais cada vez mais funcionais, presentes na indústria da moda, como por exemplo tecidos com proteção UV e antifogo. Os tecidos inteligentes, são materiais que integram sistemas elétricos, sensores de fibras óticas ou LED capazes de interagir e captar impulsos e condições ambientais externas que já são uma realidade na indústria têxtil, (ZEEMMAN, 2021). Já a estampa 3D é desenvolvida a partir de tecidos tridimensionais junto com texturas, isso só é possível com a impressão de elementos nas impressoras 3D. Todas essas tecnologias estão sendo cada vez mais exploradas e aperfeiçoadas, fazendo com que os seres humanos revolucionem a forma de vestir.

Diante da explanação acima, sobre o movimento da indústria 4.0 e os avanços da moda 4.0 percebemos que a roupa digital está em alta, e que não tem mais como retroceder em relação aos avanços tecnológicos que tomam conta do século XXI. Há um grande potencial de crescimento para o mercado de moda através das possibilidades digitais, e o designer de moda precisa estar atendo a tudo isso. O mundo real e o ambiente virtual ocupam o mesmo universo proporcionando uma conexão cada vez mais abrangente entre as marcas de moda e seus consumidores.

1.1 Pesquisa de mercado

De frente para esta revolução tecnológica, diversas marcas de moda viram como oportunidade de mercado uma inserção de seus produtos dentro do universo virtual dos *games*.

“Em abril deste ano o cantor Travis Scott realizou um show ao vivo dentro do jogo *Fortnite* e quebrou o recorde de público, ao todo mais de 12 milhões de jogadores/espectadores assistiram a performance. Seu avatar gigante interagia com os jogadores e adivinhe, usava roupas digitais muito bem-feitas incluindo um par de tênis gigante da Nike. Outro jogo que chamou a atenção dos designers foi o *League of Legends*, e ganhou collab com a Louis Vuitton que lançou uma série exclusiva de *skins* para seus jogadores em 2019. Para o mundo real, Nicolas Ghesquière, diretor artístico da marca para coleções femininas, lançou uma coleção cápsula inédita inspirada no famoso game.” (CIDRAL, 2020)

Com esta recepção positiva por parte dos consumidores, as marcas identificaram a oportunidade de levar essas roupas inseridas nos jogos para o mundo físico, disponibilizando coleções, tanto para os personagens *skins* quanto para as pessoas no mundo real. Como aparece no exemplo da imagem abaixo o casaco da Balenciaga que foi desenvolvido para o personagem (Doggo) do jogo *fortnite* e que também foi ofertado como produto físico para os consumidores da marca.

Figura 3 – Skins Fortnite x Balenciaga



Fonte: Epic Games, 04/11/2021.

Normalmente os jogos online promovem a interação de pessoas, o que acaba gerando a configuração de comunidades dentro dos games. Logo, os jogadores querem ser diferentes uns dos outros e ao mesmo tempo, compartilhar experiências através das partidas jogadas. Com isso, as *skins* servem como uma identidade para cada jogador, levando diversas empresas, e artistas que estão fora do mundo da moda, uma oportunidade de se inserir dentro deste contexto através dos games. Desta forma, a moda conecta-se com o ambiente virtual dos games espelhando seu público de consumo para dentro dos jogos ou despertando a identificação de quem já participa deles.

Segue abaixo algumas imagens de *skins* personalizadas por diferentes marcas de moda.

Figura 4 – skins fortnite x jordan



Fonte: Epic games, 04/11/2021.

A imagem acima apresenta as *skins* da marca Jordan em parceria com o *fortnite*. A partir disso, consumidores da marca e do esporte proveniente dela se sentem representados ao usar essas peles de identificação.

Figura 5 – Roupas digitais Gucci x Tennis Clash



Fonte: wgsn, 29/09/2020.

Na imagem acima, observamos peças desenvolvidas pela Gucci para o jogo de celular Tennis Clash. Esse game é referência nos jogos de esporte para o segmento, sendo fechado um contrato com a marca italiana para desenvolver uma coleção digital para ser usada no jogo. Dentro do game era possível entrar em um *link* (acessar o e-commerce da marca) para a compra das peças reais. Com isso, além de entretenimento o jogo também fomenta o consumo de produtos de moda.

Figura 6 – skin Louis Vuitton x League of Legends



Fonte: louis vuitton, 26/01/2020

A *skin* acima foi desenvolvida para o game *League of Legends* pela marca Louis Vuitton. A forma de conseguir a *skin* apresenta uma proposta desafiadora e interativa, onde os jogadores deveriam alcançar uma certa quantidade de partidas dentro do prazo que a *skin* estaria disponível e com o dinheiro ganho dentro do jogo seria permitido desbloquear essa *skin*. Posteriormente, de acordo com o site da Luis Vuitton (2020), a marca desenvolveu uma coleção inspirada no jogo *League of Legends*.

1.2 Skins

O termo *skins* vem do inglês e, traduzido para o português significa peles. Essa expressão é muito conhecida, e há anos vem sendo usada para caracterizar as peles e vestes dos personagens dentro dos games digitais. Elas podem ser compradas com dinheiro real, ou conquistada através de missões e evolução de níveis dentro do jogo, sendo objetos de desejo e disputa dos jogadores, tendo em vista que em sua maioria são raras. Assim, a forma de monetizar os jogos, sendo esses de graça ou não, fazem a movimentação de muito dinheiro através da compra e da troca feita pelos jogadores dentro da plataforma dos jogos. É como nos brechós de moda, quando os *gamers* não se identificam ou não usam mais as *skins*, em vez de comprar novas peles, eles podem trocar com outros jogadores na plataforma digitalmente. Esses fatos instigam diversos patrocinadores que financiam campeonatos, lucrando e dando uma maior oportunidade para os jogadores que querem se profissionalizar dentro desse mercado dos games.

Outra tendência que vem crescendo bastante fruto de uma consciência ecológica dos consumidores são os brechós de moda. Estes mercados de troca e comercialização de peças usadas são considerados amigos do meio ambiente, pois retardam a colocação de roupas e acessórios na natureza. (ANICET et al. 2012, p. 3)

Vale lembrar, que essas *skins* não interferem nos desempenhos dos jogadores, elas só servem para conceber a estética e a identidade do personagem no jogo. Com isso, mostra-se como são as formas de consumo no mundo virtual dos games, tendo em vista que os jogos disponibilizam diversas *skins*, e os consumidores se sentem em grandes lojas virtuais, buscando expressar sua identidade através da busca de produtos cada vez mais exclusivos e raros.

“O personagem pode ser compreendido como uma reprodução fictícia de um outro ser; porém com o desenvolvimento e surgimento das velhas e novas mídias, o conceito de personagem agora integra não somente os seres vivos, mas também os desprovidos de “vida”
(VERDELLI, 2016, p.25 apud POUPEL; VALENTE; GARONE, 2012).

A imagem abaixo é um bom exemplo desta representação dos personagens através das *skins* como entretenimento e até como ferramenta de consumo para produtos de moda em geral. Ela representa uma nova *skin* do jogo *fortnite* e que foi apresentada ao público através do *instagram* do jogo. Podemos perceber pelos comentários ao lado da imagem que a aceitação com relação a novas *skins* e suas produções é imediata.

Figura 7 – post Instagram sobre consumidores das skins

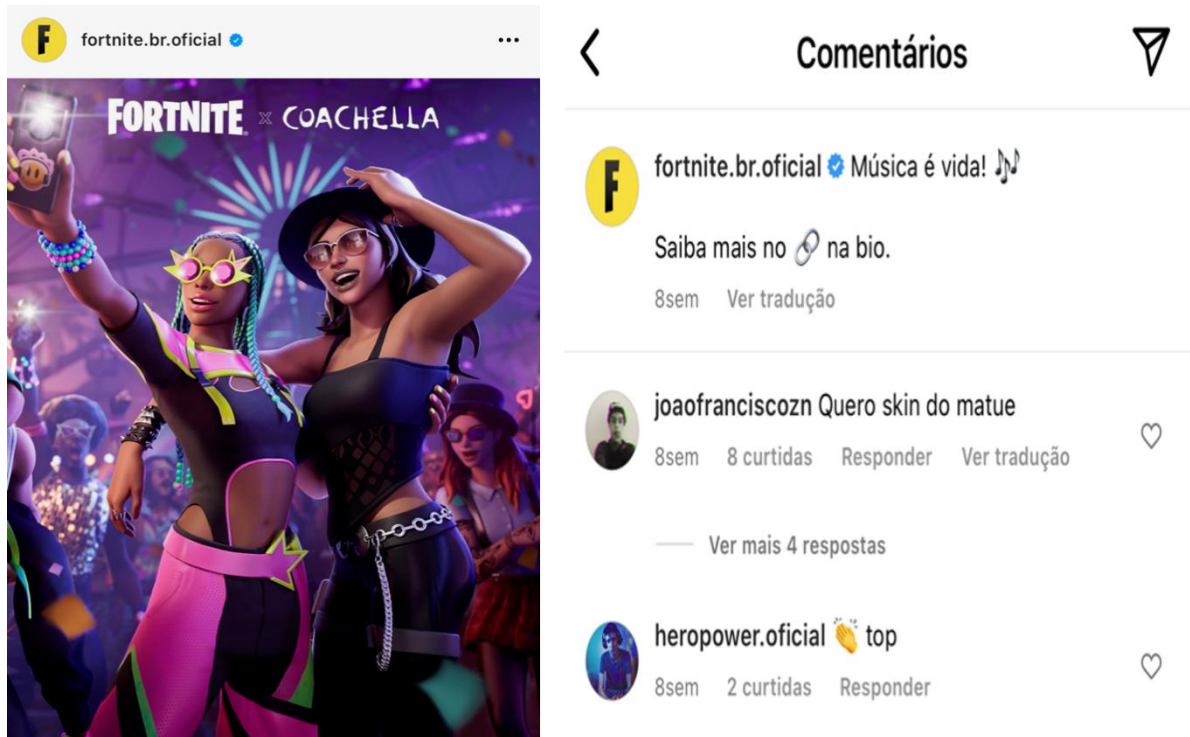


Fonte: @fortnite.br.official, 2022

Assim como o jogador-consumidor se interessa por *skins* lúdicas, a probabilidade de *skins* que retratem personalidades do mundo real também tem uma aceitação imediata do público. Podemos perceber isso através da imagem abaixo retirada do

instagram do jogo *fortnite*, onde é feita uma alusão com relação a criação de novas skins inspiradas no cantor Matuê.

Figura 8 – post Instagram skins Coachella

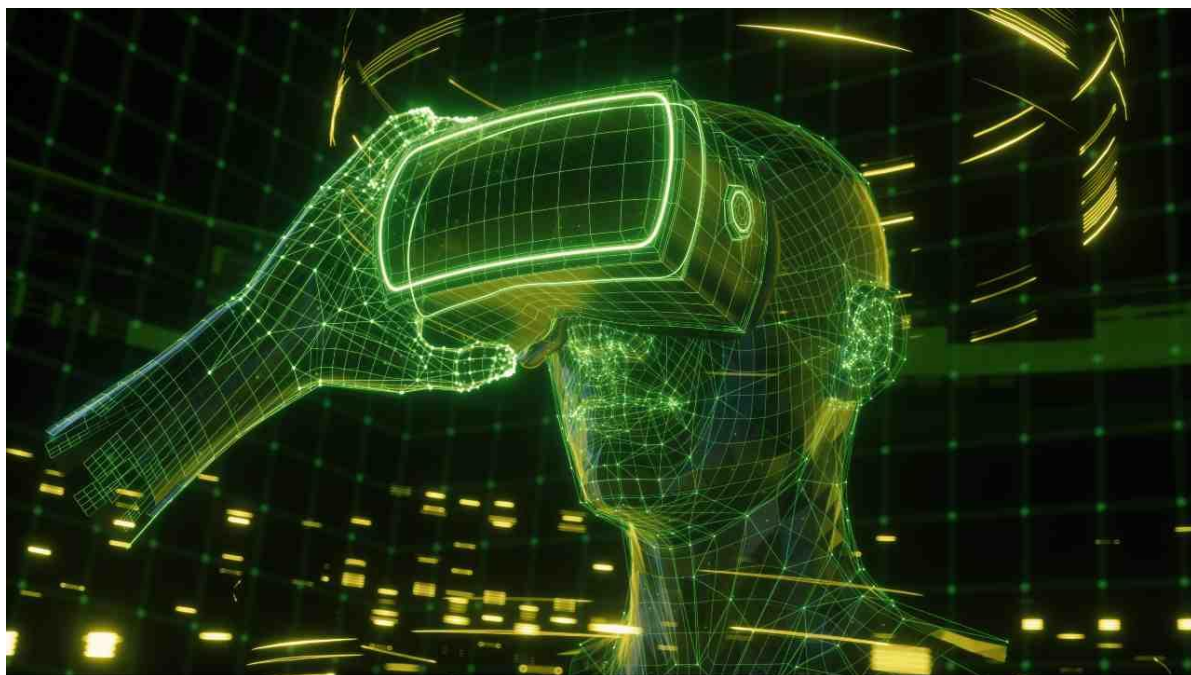


Fonte: @fortnite.br.official, 2022

1.3 Metaverso

O metaverso caracteriza-se como um espaço virtual onde há a projeção do mundo real com o objetivo de promover a conexão social dentro de um universo paralelo. Além da interação, o metaverso permite que pessoas trabalhem através dos recursos virtuais, sem sair de casa com seus meios de usabilidade. “Metaverso é um conceito de espaço virtual 3D online que conecta diversos ambientes virtuais para os seres humanos em todos os aspectos de suas vidas”, (BINANCE, 2022).

Figura 9 – metaverso



Fonte: Magazine, 2022

O conceito de realidade aumentada está associado ao metaverso. Através de um óculos como é mostrado na imagem acima, os usuários entram em um mundo completamente virtual e podem realizar ações como se estivessem no mundo real, como fazer uma reunião em um escritório ter um encontro com os amigos, e ainda fazer compras virtuais.

Este novo universo chamado de metaverso ainda está em fase de expansão e, precisa ser ampliado tornando-se mais acessível ao público em geral. Atualmente os jogos virtuais são as plataformas mais próximas do metaverso. O modo festa do jogo *fortnite*, é um bom exemplo desta conexão com o metaverso, neste espaço dentro do jogo já houve shows de cantores famosos onde jogadores poderiam interagir entre si.

Figura 10 – Show da artista Ariana Grande dentro do *fortnite*



Fonte: Epic Games, 2022

A partir do que foi descrito aqui no capítulo 1, conseguimos ter uma noção do que são as roupas digitais, e sua relação com o movimento da indústria 4.0 e a moda

4.0. Entendemos o que são as *skins* dentro dos games digitais, além de sua importância para os consumidores e grandes empresas tanto da moda quanto de outros segmentos. E percebemos a chegada de um novo universo chamado de metaverso, que tem como função principal fazer a conexão do mundo real com o mundo virtual. Logo, passaremos para o capítulo 2, que explica sobre o jogo *fortnite*. Nele apresentaremos uma contextualização do jogo, desde sua criação até os dias de hoje, através de uma pesquisa imersiva em sua estrutura.

2. O JOGO: *FORTNITE*

O *fortnite* foi desenvolvido pela empresa Epic Games, sendo eles especializados na criação de jogos eletrônicos e softwares. A instituição foi fundada em 1991 na Carolina do norte nos Estados Unidos e desde sua criação os seus trabalhadores vem se desenvolvendo e aperfeiçoando suas tecnologias para oferecer as melhores experiências aos seus consumidores. O jogo foi estreado em julho de 2017, conquistando cada vez mais os jogadores com suas atualizações e melhoras de performance.

Segundo a Epic games (2021), o jogo está disponível para ser baixado nos vídeos games *Playstation*, *Xbox* e *Nintendo Switch*. Já nos computadores podemos encontrar na plataforma do Windows, Mac da Apple e no Google. Para celulares, podem ser baixados tanto nos sistemas *android*² como nos *ios*³.

Fortnite é um jogo distribuído gratuitamente para o público. A maneira em que a empresa monetiza o jogo, é através das micro transações oferecidas dentro do game a partir de compra de itens e *skins* para personalizar a experiência na plataforma. Vale ressaltar que esses itens são apenas customizações e não tem nenhuma alteração na jogabilidade. A moeda dentro do jogo é chamada de V-Bucks que é possível ser comprada através de dinheiro real, fazendo com que gere receita dentro do game, atualmente muito lucrativo para a empresa Epic Games.

Dentro do game estão disponíveis quatro modalidades de jogo, são elas: *battle royale*, festa *royale*, modo criativo e salve o mundo.

Fortnite é um mundo de muitas experiências. Entre na Ilha para competir para ser o último jogador, ou equipe, sobrevivente. Entre com amigos para assistir a uma apresentação ou a um filme. Crie um mundo só seu com as

² Sistema operacional baseado em Linux que opera em smartphones, notebooks e tablets.

³ Sistema operacional móvel da Apple, disponível em todos os aparelhos da marca.

suas próprias regras. Ou Salve o Mundo ao enfrentar hordas de monstros em equipe. (EPICGAMES, 2020).

Modo Battle Royale

Esta modalidade de jogo, une um grande grupo de até 100 jogadores, onde o usuário pode jogar sozinho ou em grupos de até 4 pessoas, sendo eles confinados no único mapa do *fortnite*, que é o espaço geográfico do jogo destinado para esta modalidade. A missão do jogador nesta etapa é buscar suprimentos e armas, com o objetivo de derrotar todos os componentes de equipes adversárias para ser o último jogador ou equipe sobrevivente, e assim se tornar o vencedor da partida.

Figura 11 – Modo battle royale *fortnite*



Fonte: epic games, 02/09/2020

Na imagem apresentada, vemos o único mapa do jogo que é chamado de ilha. Ele sofre atualizações, sendo constantemente aperfeiçoado e mudado.

Modo festa *Royale*

Festa royale, é um modo dentro do *fortnite* experimental em constante desenvolvimento, dedicado a atividades recreativas. Ele não permite combates e nenhum jogador é eliminado, com o objetivo apenas de relaxar e apreciar. O jogador pode circular pelo mapa do jogo com seu skin na pretensão de conhecer melhor os espaços, e ainda participar de atividades coletivas que promovem a interação dos personagens. Para entender esta modalidade, trouxemos na imagem abaixo, o exemplo do show do artista Travis Scott. No modo festa *royale* foi montada uma mini turnê do cantor dentro do jogo, onde ocorriam shows em diversos horários para que todos os jogadores tivessem a oportunidade de assistir.

Figura 12 – show Travis Scott no modo festa royale *fortnite*



Fonte: epic games, 13/04/2020

A imagem é referente ao show do artista Travis Scott. Podemos observar que foi representada uma skin do artista que comandou o evento virtualmente. Ela ficou disponível para venda após a turnê.

Modo criativo

No modo criativo o game te deixa a vontade para criar conteúdo no seu mapa. Os jogadores são responsáveis pelas regas e cenários dentro do próprio jogo. Você pode convidar amigos e elaborar modos simples ou complexos de atuação, e isso, faz com que os jogadores estimulem sua criatividade e se sintam parte da equipe de desenvolvedores da Epic games.

Figura 13– modo criativo no *fortnite*



Fonte: epic games, 02/09/2020

Podemos observar que no modo criativo os jogadores ficam livres para criar o que desejam. Diferente da primeira foto apresentada do mapa, nesse modo os jogadores que desenvolvem os mapas e atividades.

Modo salve o mundo

Nesse modo de salvar o mundo, os jogadores são responsáveis por destruir grupos de monstros chamados de carcaças. Essa parte do game, é disponível apenas para jogar em grupos, para que juntos consigam se fortificar através de construções e chegar ao objetivo de exterminar as hordas, que é a denominação para grupos de monstros. Vale ressaltar que esse é o único modo pago dentro do *fortnite*, custando 50 reais o pacote para desbloqueio. Também, só está disponível para *Playstation*, *Xbox* e computador, diferente dos outros modos apresentados acima.

Figura 14 – modo salve o mundo no *fortnite*



Fonte: epic games, 02/09/2020

Na imagem é representado a batalha dos jogadores contra as hordas dos carcaças. Modo salve o mundo é super interativo para jogar com amigos.

Finalizando esse capítulo sobre o jogo em si, podemos concluir que a empresa Epic games trouxe muitos benefícios para o mundo dos games com o *fortnite*. Além de ser um jogo que está aberto para diversos acessos, pois não é um jogo que precisa ser comprado, e ainda está disponível nas principais plataformas e nos principais equipamentos eletrônicos da atualidade. Eles trazem o divertimento para diversas pessoas espalhadas pelo mundo, acumulando cada vez mais jogadores. Com isso, obtém-se um lucro enorme com as vendas de *skins* e outros itens disponíveis no jogo, sendo muito bom tanto para os consumidores quanto para a empresa e, conseqüentemente, para o mercado dos games.

3. PÚBLICO-ALVO FORTNITE

A classificação etária do *fortnite* é de 12 anos. Mesmo sendo um jogo de tiro, seu estilo é bem parecido com os desenhos animados, não sendo classificado como um jogo violento. Com uma grande comunidade mundial, jogadores do *fortnite* espalham-se por uma variedade de regiões, faixas etárias e muitas outras faixas demográficas, sendo uma comunidade muito diversa (EPIC GAMES,2020). De maneira positiva, o game promove a interação social de diversas pessoas espalhadas pelo mundo.

3.1 Pesquisa com grupo focal

Essa pesquisa foi realizada dentro da plataforma do jogo *fortnite*. Através de uma reunião online com 4 jogadores, que responderam as seguintes perguntas: Nome, onde mora, idade, profissão, o interesse pelo jogo e qual a sua relação com as *skins*. Aconteceu de uma maneira informal e descontraída, visando deixar os entrevistados a vontade. O intuito da pesquisa foi entender o perfil dos jogadores do *fortnite*, para ajudar a desenvolver uma coleção de moda.

Felipe, de 23 anos, é morador do Recife e estudante de marketing. Ele sinalizou que gosta do jogo porque dá para jogar em várias plataformas diferentes lembrando que o *fortnite* pode ser jogado tanto em videogames, como no computador e, até mesmo, no celular. O estudante de marketing também, gosta de jogos no modo *battle royale* que são aqueles que envolvem muita aventura, explorações de recursos e a busca por ser o último sobrevivente. Sua relação com as *skins*, é de apreciação quanto as colaborações com artistas e marcas, além das variedades disponíveis no jogo.

Já Lucas, é morador de Santa Catarina, tem 17 anos e é estudante. Ele prefere o modo criativo e as construções presentes no jogo, alegando que usar a criatividade

dos usuários para o desenvolvimento de modos de jogo, só fortalece a relação de identificação com o *fortnite*. Em relação as *skins*, concorda com a observação feita por Felipe no parágrafo anterior.

O Vitor é de Niterói, tem 22 anos e trabalha em uma empresa que vende planos de saúde. Ele sinalizou que gosta mais do jogo em função do seu gráfico e da sua jogabilidade. O *fortnite* traz uma resolução de imagem muito boa para seus jogadores, além de estar em constante evolução para a melhoria de seus modos e novas funções, fazendo assim com que agrade cada vez mais seus usuários. Vitor, considera o *fortnite* como referência nas *skins*, por ser um jogo que possui milhares de opções, além de colaborações com artistas e marcas famosos. Ele alegou que gasta bastante dinheiro dentro do jogo com as *skins*, sendo assim, o consumidor ideal para a coleção referente a este projeto de pesquisa.

Jorge, de 40 anos, é morador de Nova Iguaçu, e trabalha como mecânico. Assim como o Vitor, ele também apontou que o que mais gosta no jogo é o seu gráfico e a sua jogabilidade. Estando o *fortnite* em constante evolução sobre esses aspectos, as opiniões dos usuários coincidem com as melhorias do jogo. Em relação as *skins* Jorge acha que é a principal qualidade do jogo, trazendo cada vez mais usuários que se identifiquem com os artistas e marcas que o jogo colabora, fortalecendo a comunidade.

Com as respostas obtidas, é possível perceber a relevância da pesquisa e o objetivo final do projeto que traz como proposta a criação de uma coleção de moda inspirada nas *skins* do jogo *fortnite*. A coleção vai ser voltada para este público que se identifica com o jogo e com as *skins* presentes nele.

3.2 Perfil de público-alvo e persona

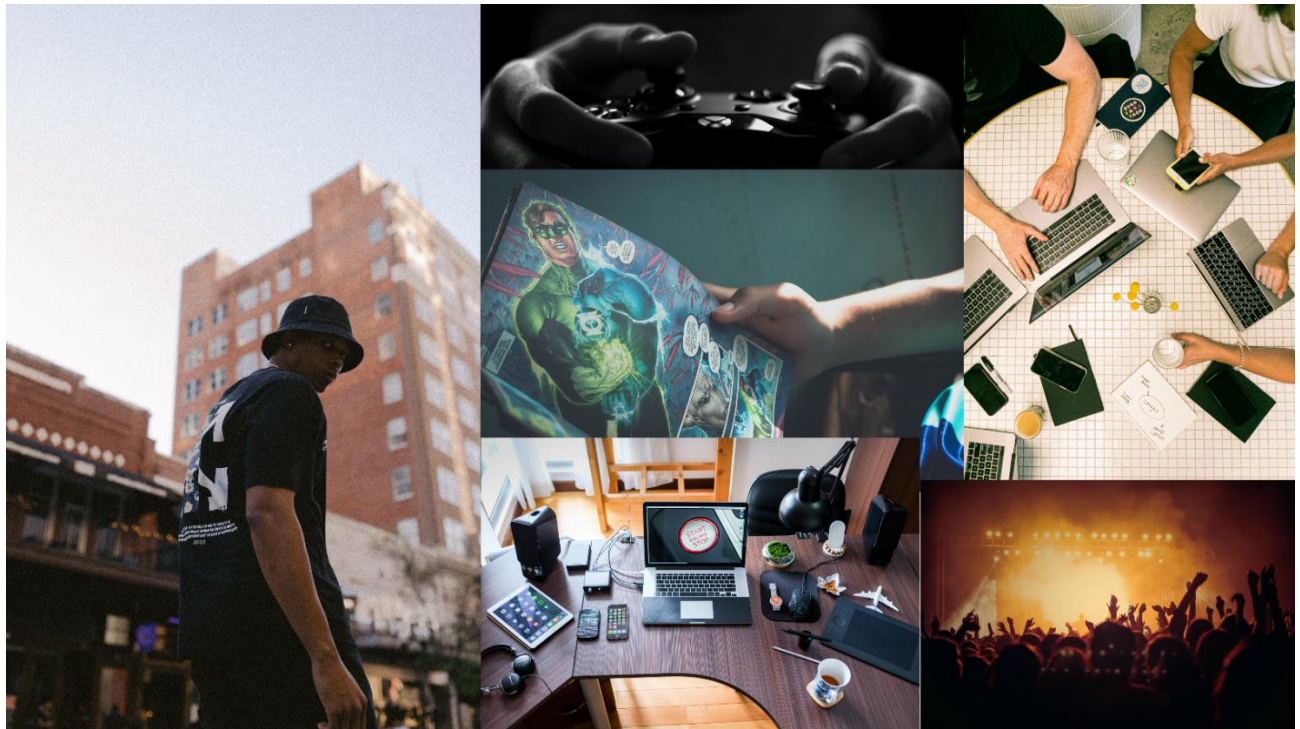
Para elaborar a estratégia de venda de um produto qualquer, precisamos saber em primeiro lugar para quem vamos vender. Ou seja, é importante conhecer de perto o público-alvo do seu negócio, ou da sua marca para que a projeção dos produtos ofertados esteja dentro das expectativas de consumo do público final. Ou seja, é importante conhecer de perto o público-alvo do seu negócio, ou da sua marca para que a projeção dos produtos ofertados esteja dentro das expectativas de consumo do público final.

“O público-alvo pode ser definido como um conjunto de pessoas com características semelhantes, que podem ter interesse em seus produtos ou serviços. As pessoas que se enquadram no perfil do seu público-alvo farão parte de uma determinada faixa etária, gênero e terão gostos, práticas e preferências em comum.” (ZANOTTI, 2021)

Diante do entendimento sobre público-alvo, e do levantamento de pesquisa de mercado e de público desenvolvidos anteriormente, entendemos que o público-alvo da coleção que foi projetada nesta pesquisa pode ser definido com um perfil de consumidor jovem que prioriza o bem-estar com relação as roupas que veste. São pessoas ligadas a tecnologia, que valorizam a conectividade digital entre os seres humanos. Além disso, pessoas ligadas as suas memórias de infância, podendo imergir em um mundo fictício e divertido, sendo relacionado aos desenhos e personagens que estão presentes no jogo *fortnite*.

A partir da identificação do público, pudemos traçar o perfil da persona da coleção, o que pode ser considerada como consumidor ideal. O estudo da persona serve para mostrar todas as características de uma pessoa com o objetivo de atender suas demandas de consumo. Facilita o entendimento tanto para a criação da coleção, quanto para os leitores entenderem o perfil de consumo das produções. “Persona são personagens fictícios ou não, que reúnem as características que um cliente ideal teria”, (orgânica,2022). Segue abaixo o *modboard* que caracteriza a persona da coleção desenvolvida nesse projeto.

Figura 15 – mod persona



Fonte: Compilado pelo autor, 2022

João Augusto, tem 20 anos, é estudante de marketing, solteiro, e estagiário no setor comercial em uma empresa de moda masculina. Ele adora inovações e tecnologias, sempre buscando estar antenado nas novidades do mercado tecnológico. Sua rotina é bastante cheia, composta praticamente pelo trabalho, estudo na faculdade e práticas esportivas, aos finais de semana busca sair com seus amigos e jogar videogame. Ele tem vontade de se destacar cada vez mais na empresa em que trabalha, com o intuito de ser efetivado, inovando o desenvolvimento do marketing com as novas tecnologias. João tem bastante dificuldade em administrar seu tempo e não possui boa relação com seus familiares, tornando uma dificuldade de evoluir em suas ações. Além disso, o rapaz tem um apreço a sua nostalgia de infância, e está ligado com o mundo dos super-heróis e desenhos animados até hoje.

4. ESTUDOS E EXPERIMENTOS PARA A PROJEÇÃO DA COLEÇÃO

Nesta etapa, apresentaremos todo desenvolvimento criativo do projeto. Em um primeiro momento trouxemos uma contextualização sobre o artista Kaws e a *skin* do jogo *fortnite*, e em experimentações, criações e possibilidades referentes aos *looks* para a coleção.

4.1 Personagem: Kaws

O nome Brian Donnelly é conhecido artisticamente como Kaws. Trata-se de um americano, nascido no ano de 1974, na cidade de Nova Jersey que começou sua vida de artística como grafiteiro. Kaws é muito conhecido por suas esculturas e pinturas, que sempre tem um estilo característico da cultura pop e de rua. Seus trabalhos abrangem o mundo da arte, moda e design.

Figura 16 – artista Brian Donnelly, conhecido como Kaws



Fonte: artnews, 10/03/2021

Hoje em dia o artista é reconhecido pelo desenvolvimento do seu principal personagem chamado de Companion. Ele, tem traços de semelhança com o personagem Mickey Mouse, porém tem sua estrutura corporal configurada na forma de esqueleto. Isso acontece pois, Kaws trabalhou como animador de desenhos para a Disney, logo depois de se formar em artes visuais, tendo assim diversas referências do mundo da Disney. (GUIA DAS ARTES, 2021)

Figura 17 – Companion



Fonte: artsy, 04/04/2022

Kaws desenvolve brinquedos colecionáveis de tamanhos variados e esculturas que chegam a mais de 36 metros de altura. Seus trabalhos incluem principalmente o personagem Companion e variações dele em diversas posições, expressando diversos sentimentos através dos gestos.

Figura 18 – exposição Kaws



Fonte: artlyst, 24/03/2021

Brian além de atuar na área de design e da arte, sempre esteve presente na moda. O artista já colaborou com diversas marcas, tanto de *fast fashion* como marcas de luxo. Além de atuar em campanhas publicitárias, o artista atua também no desenvolvimento de peças e acessórios para as marcas que ele colabora, fazendo com que seja cada vez mais conhecido e admirado por seu trabalho. Nike, Dior, Uniqlo e Supreme são algumas das marcas que já tiveram parcerias com o Kaws, mostrando que ele está presente em diversos seguimentos dentro da moda, fazendo sucesso em todos.

Figura 19 – campanha Dior por Kaws com a escultura criada em flores



Fonte: gqglobo, 02/11/2018

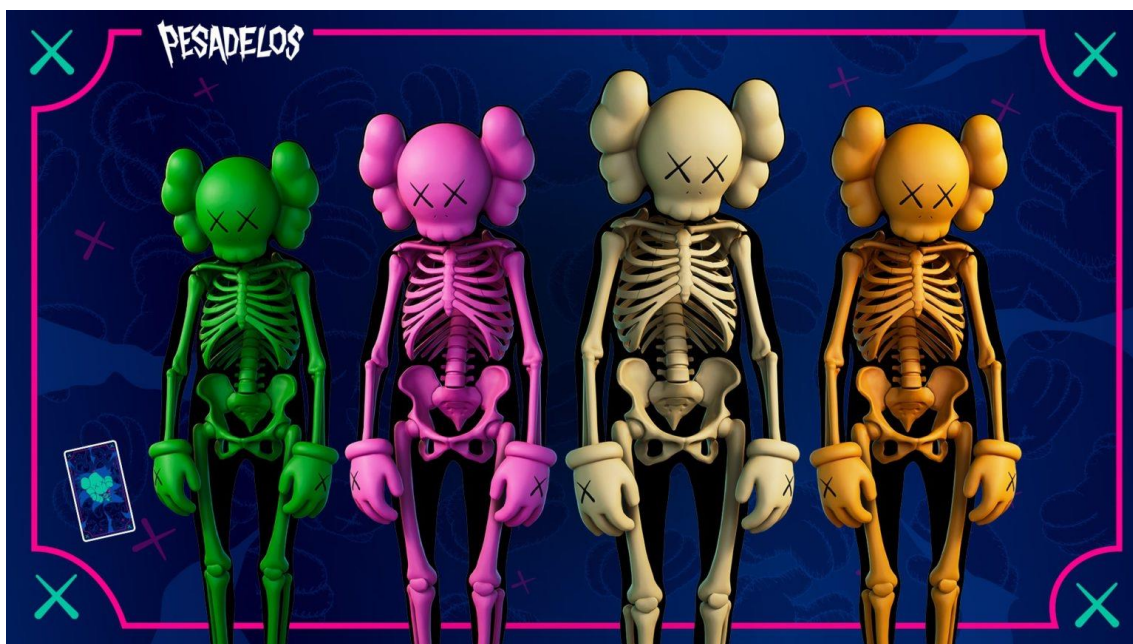
Figura 20 – Tennis Nike por Kaws



Fonte: sneakersbr, 07/07/2021

Já no mundo dos games, a primeira colaboração do artista foi com o jogo *Fortnite*. A imagem abaixo apresenta a *skin* que Kaws criou dedicada ao jogo. A partir desta criação será elaborada a coleção referente a este trabalho de pesquisa. Essa *skin* foi lançada em outubro de 2021 e disponibilizada para compra no mesmo dia. Ela foi desenvolvida para temática do *halloween* com a variação de 4 cores.

Figura 21 – Skin Kaws



Fonte: epic games, 18/10/2021

A segunda colaboração do artista com o jogo *fortnite* foi em janeiro de 2022, onde o artista trouxe sua exposição para o metaverso. Essa experiência inédita, trouxe a arte física para o mundo digital, possibilitando os jogadores a entrar em um museu digital com suas *skins*, *acompanhando* de perto as esculturas e pinturas do artista Kaws como se estivessem no mundo real.

Figura 22 – Museu digital – esculturas do artista em tamanho real



Fonte: epic games, 18/01/2022

Figura 23 – artes digitais – pinturas do personagem desenvolvida por Kaws



Fonte: epic games, 18/01/2022

Esse capítulo resumiu os trabalhos feitos por Kaws ao longo de sua carreira artística até o dia de hoje. Eles serviram de inspiração para a coleção que foi projetada nesse projeto de pesquisa, e que ganhou o nome do artista, Kaws.

Figura 25 – *Modboard* inspiração formas e texturas



Fonte: Compilado pelo autor, 2022

Como inspiração para esse painel, trouxe roupas, texturas e cores que me ajudaram no desenvolvimento da coleção. O estilo da moda de rua chamada de *streetwear* está bem presente e a utilização de materiais funcionais para o trabalho.

4.1.2 Pesquisa de materiais

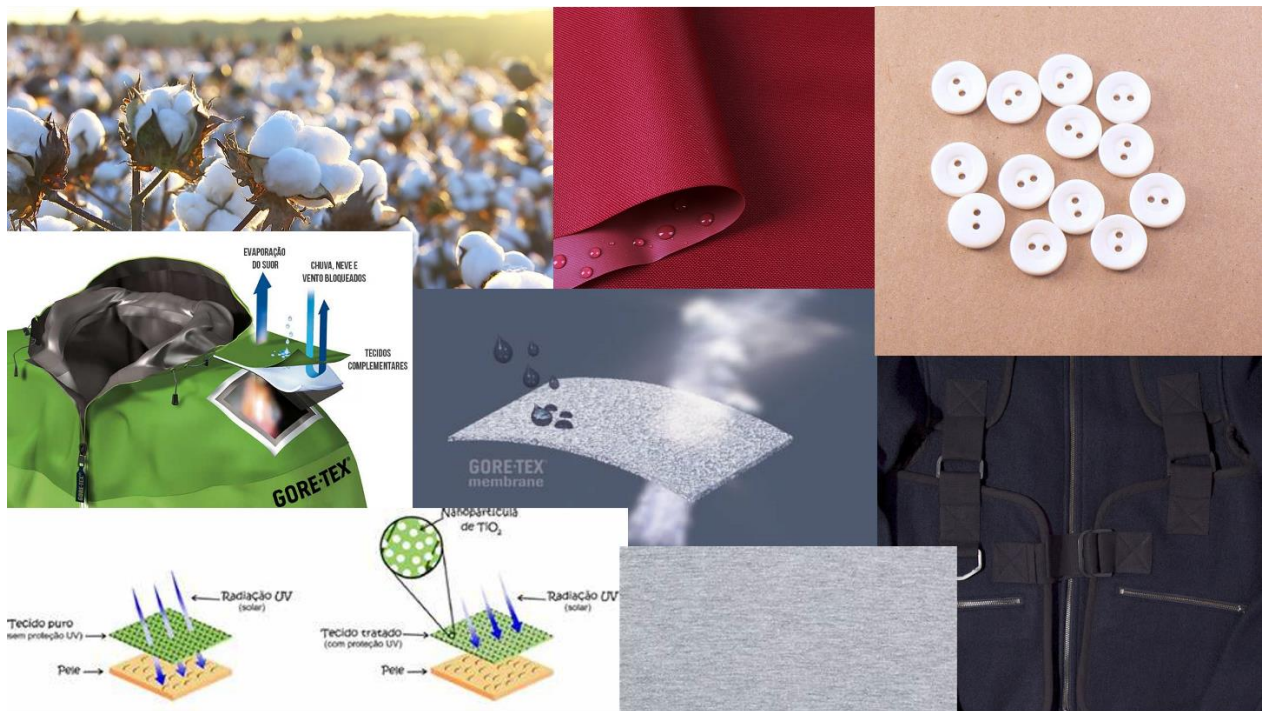
Nesse subcapítulo, apresentamos sugestões de materiais para a coleção proposta. Tudo foi pensado para que os materiais sejam funcionais e se encaixem nas necessidades tanto do personagem, quanto do público-alvo, são eles: Nylon, algodão, a membrana Gore-tex e tecidos com proteção Ultra Violeta (UV). Esses materiais apresentam as características desejadas para a coleção em função das especificidades de suas estruturas têxteis que serão apresentadas abaixo.

O primeiro material pensado para a coleção é o nylon. Resistente, ele está presente em diversas peças e coleções do streetwear. Além de sua resistência, o material também tem fácil lavagem e secagem rápida. Ele é principalmente usado em jaquetas, já que não absorve água em seu tecido e é usado calças e camisas de botão. Pensando na usabilidade do personagem kaws, seu principal benefício é a força, já que o personagem se movimenta muito e passa por diversos terrenos irregulares, o material se enquadraria bem.

Outro material pensado é o algodão. Muito utilizado em todos os seguimentos da moda, ele está presente nas mais variadas peças de roupa. Por essa sua característica, esse material será utilizado na coleção, estando presente na composição de camisa, camisetas, calças, casacos, dentre outros. Além disso, o algodão é um material macio e de fácil absorção, fazendo total sentido com a proposta do trabalho. Na coleção os tecidos de algodão sempre aparecerão com mistura de outras fibras para melhor aderência a coleção.

Um material muito importante no desenvolvimento dessa coleção é o Gore-tex. Essa membrana costurada entre os tecidos das peças, faz com que as roupas se tornem resistentes contra chuvas, ventos e neve. Ao mesmo tempo permite com que as peças sejam altamente respiráveis, facilitando principalmente pra atividades em ambientes extremos. Isso se enquadra para o personagem do jogo, já que ele passa por diversas situações extremas dentro do *Fortnite*.

Figura 26 – Materiais sugeridos



Fonte: Compilado pelo autor, 2022

Tecidos com proteção de raios uv, seriam importantes para essa coleção oferecendo além da proteção, alta respirabilidade. Pode servir para confecção de calças, bermudas, camisas. São de ótimas durabilidades e muito resistentes, sendo utilizadas para esportes de alta performance com exposição ao sol. Este tecido tem uma aderência bem relevante a coleção pois a maior parte do jogo os personagens atuam de dia.

Além desses principais materiais propostos para coleção, aviamentos são partes fundamentais na composição das peças. Por isso, o investimento em zíperes, botões e outros aviamentos é muito importante para o acabamento perfeito da coleção. O objetivo é investir em materiais tecnológicos e de alta performance. Mesmo que o custo seja mais elevado, acaba valendo a pena para a finalidade do uso e proposta apresentada.

4.1.3 Ergonomia

A ergonomia dentro da moda está associada a modelagem. Dentro desse estudo vemos a adequação das peças para melhor vestibilidade para os clientes. O intuito é ser confortável e funcional, fazendo com que os consumidores se sintam abraçados pelas roupas que usam.

“Entende-se por ergonomia o estudo das interações das pessoas com a tecnologia, a organização e o ambiente, objetivando intervenções e projetos que visem a melhorar, de forma integrada e não dissociada, a segurança, o conforto, o bem-estar e a eficácia das atividades humanas” (ABERGO,2000)

Dentro do jogo *fortnite*, os personagens se movimentam muito, correm e escalam, sendo considerado um jogo de ação e aventura. Com isso, as roupas projetadas para esses personagens devem ser extremamente pensadas para melhor uso no seu desenvolvimento da performance. Por se tratar de um jogo em um mundo fictício, esse estudo não é muito adequado ao jogo, tendo em vista que muitas *skins* disponíveis são extremamente fictícias e fora dos padrões de usabilidade. Porém, como a coleção tem um propósito de mais para frente ser desenvolvida fisicamente os critérios ergonômicos deverão ser utilizados.

Figura 27 – Movimentos da skin Kaws



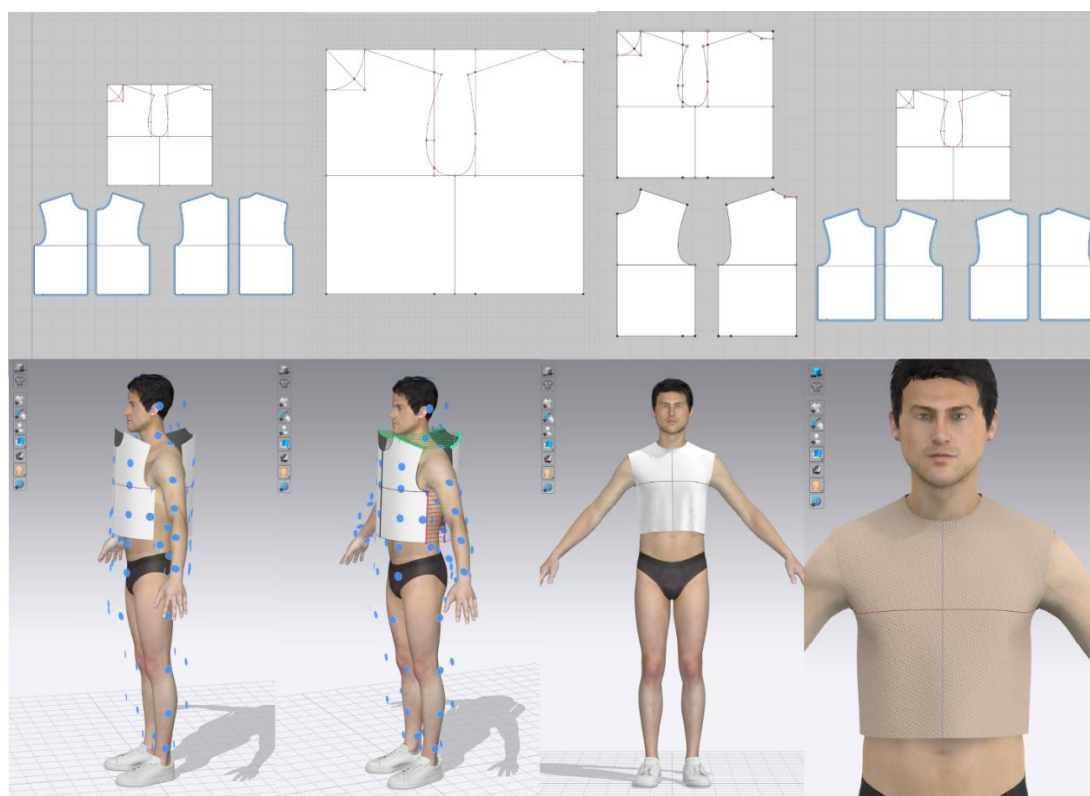
Fonte: Compilado pelo autor, 2022

Podemos perceber a partir do painel apresentado, as diversas ações realizadas pela *skin* dentro do jogo.

4.2 Experimentações Digitais

Este subcapítulo tem o objetivo de apresentar as experimentações digitais realizadas durante o desenvolvimento da pesquisa. Todos os testes que serão apresentados a seguir serviram de base para a construção da coleção Kaws, que é o resultado desta pesquisa de trabalho de conclusão de curso.

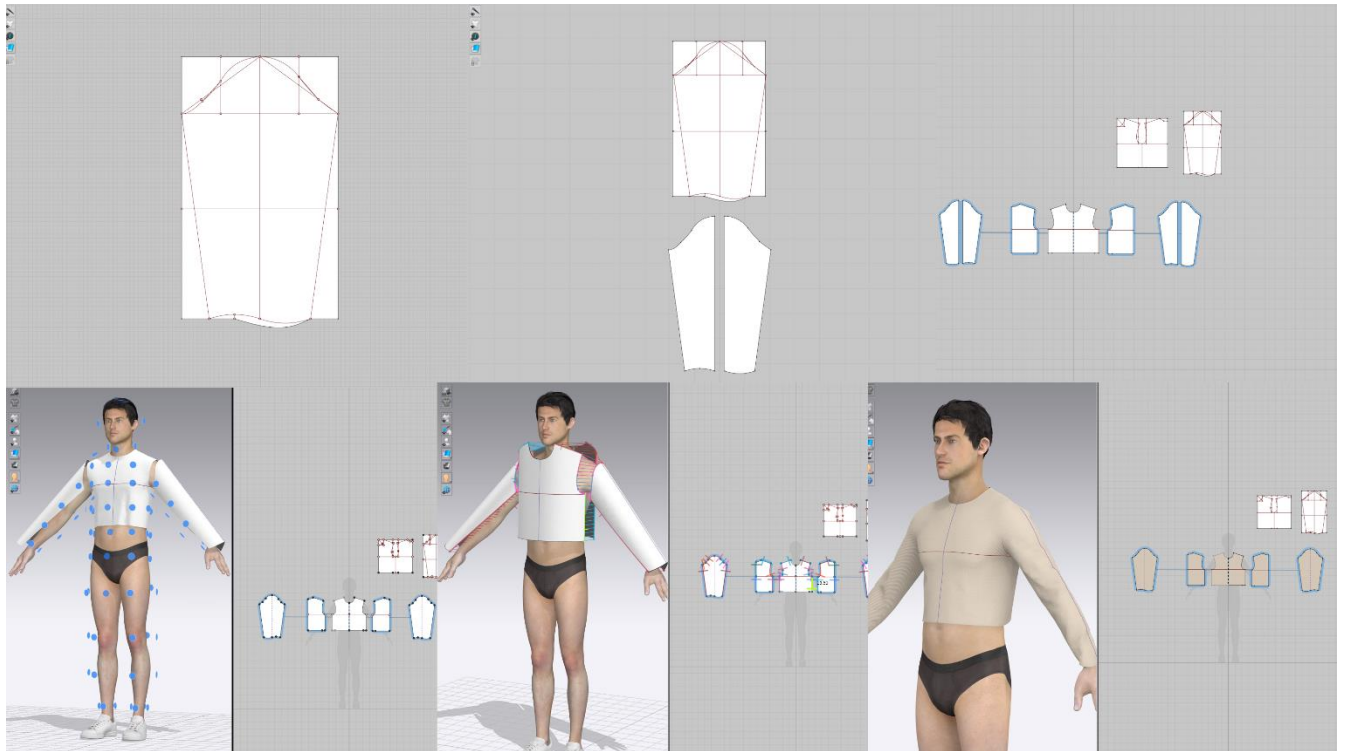
Figura 28– Base de corpo masculino desenvolvida a partir do livro “Modelagem Plana Masculina”



Fonte: Compilado pelo autor, 2022

Essa experimentação acima foi desenvolvida a partir do desenvolvimento da base do corpo masculino, tendo como referência o livro modelagem plana masculina, do autor Paulo Fulco, 2017. Desenvolvi através do aplicativo Clo 3D, onde realizei todos os processos até o resultado.

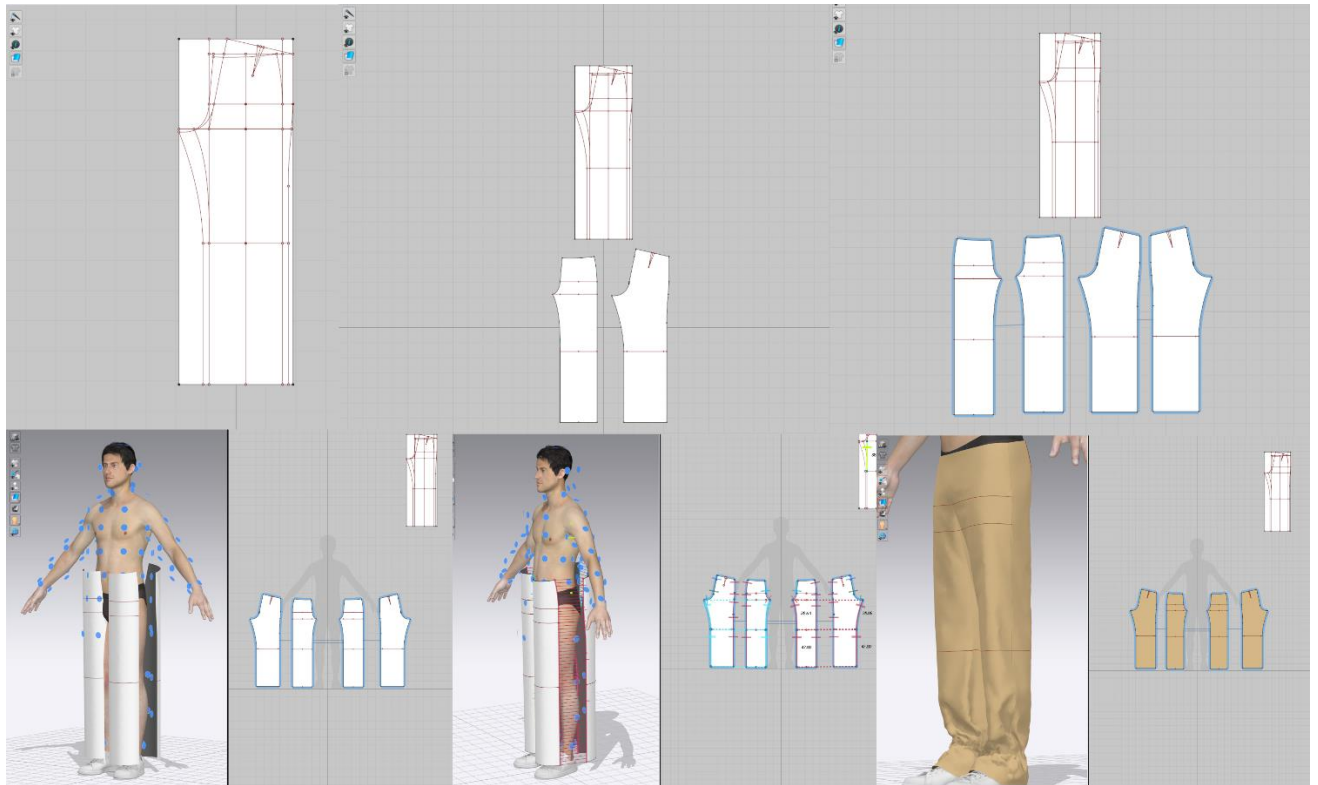
Figura 29 – passo a passo base manga, costurada na base do corpo



Fonte: Compilado pelo autor, 2022

Essa experimentação acima foi desenvolvida a partir do traçado da base de manga, de Fulco, (2017). Logo após o desenvolvimento da manga, costuramos na base de corpo masculino para checar a vestibilidade.

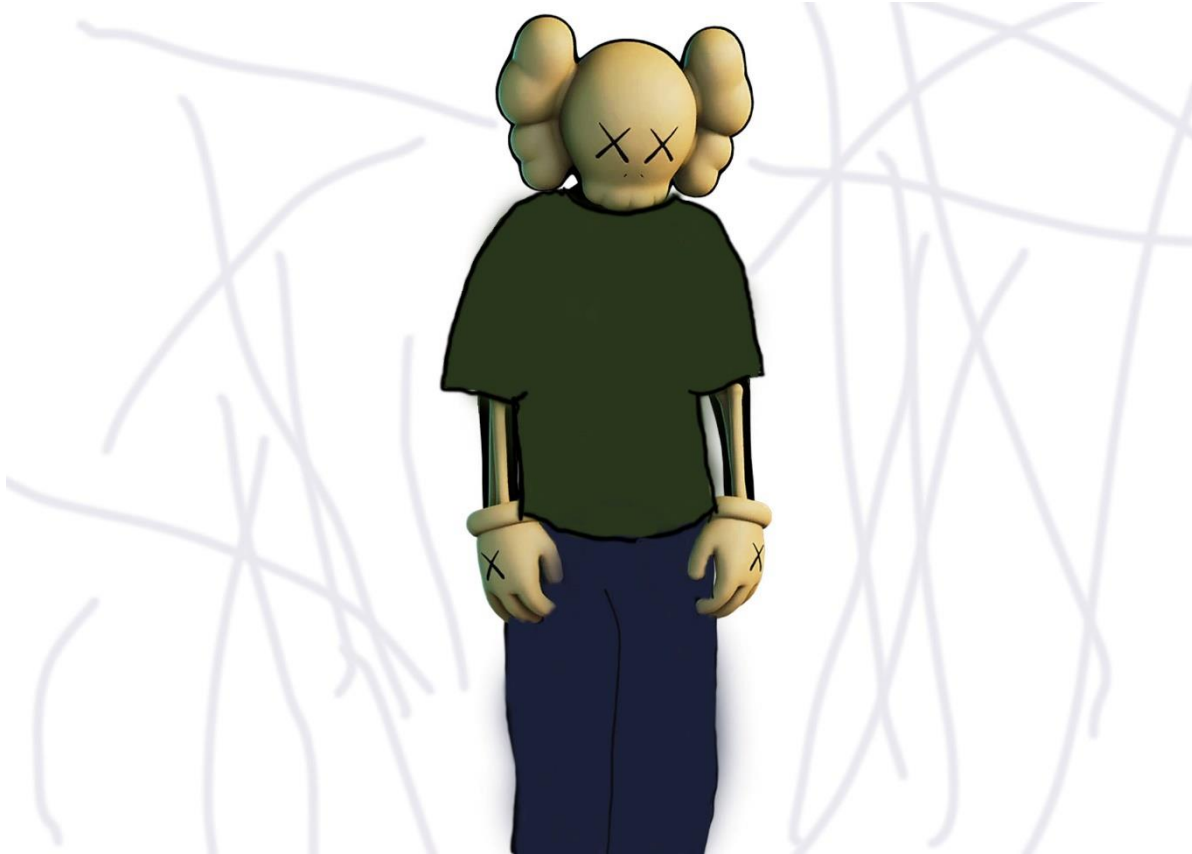
Figura 30 – passo a passo base calça masculina



Fonte: Compilado pelo autor, 2022

Essa experimentação acima foi desenvolvida a partir do traçado da base de calça masculina de Fulco (2017). Desenvolvemos a modelagem, cortamos o molde, duplicamos os moldes, posicionamos no avatar, costuramos e aplicamos o tecido com a cor desejada, chegando no resultado.

Figura 31 – experimentação desenho no photoshop



Fonte: Autor, 2022

Esta experimentação digital foi feita no programa *photoshop*. O desenho da roupa foi desenvolvido em cima da *skin* do artista Kaws, mostrando possibilidades de representação de cores e formas.

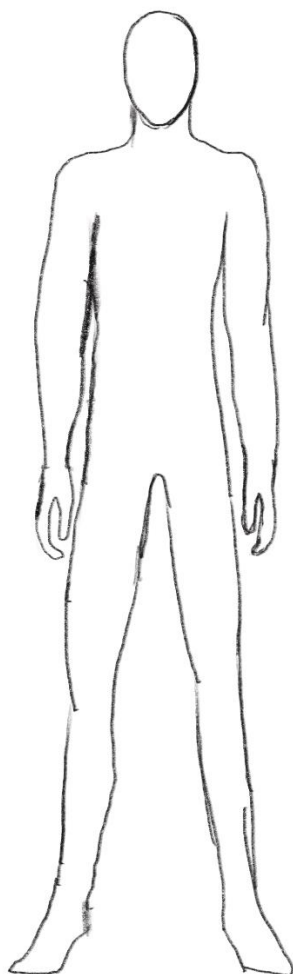
Figura 32 – experimentação estampa escrita



Fonte: Autor, 2022

Essa experimentação digital de estampa foi desenvolvida a partir do desenho manual no *ipad* usando a caneta digital no aplicativo *procreate*, depois a imagem foi tratada no *photoshop*. É uma estampa inspirada no nome *kaws* e suas raízes do grafite. Por ser uma experimentação, as cores trabalhadas não se correlacionam com a cartela de cores propostas para este projeto.

Figura 33– Croqui esboço



Fonte: Autor, 2022

O esboço do croqui foi desenvolvido no aplicativo procreate, usando também o recurso de uso da caneta no ipad, que se assemelha muito com um desenho feito a mão com lápis e papel branco.

4.2.1 Clo 3D

O programa Clo 3D foi idealizado para virtualizar peças de vestuário. Esse programa, vem se desenvolvendo com atualizações, tornando-se cada vez mais realista em suas simulações dando a possibilidade de trabalharmos a partir de um corpo digital, chamado de avatar, onde podemos testar a criação de bases de modelagem e interpretação de modelos a partir das tabelas de medidas de tamanhos reais. “Criamos o CLO para ser o mais preciso e realista possível, para que as roupas virtuais criadas no CLO pareçam e atuem exatamente da mesma forma que as roupas físicas”, (Clo3D, 2022).

Figura 34 – Peça física e digital Clo 3D



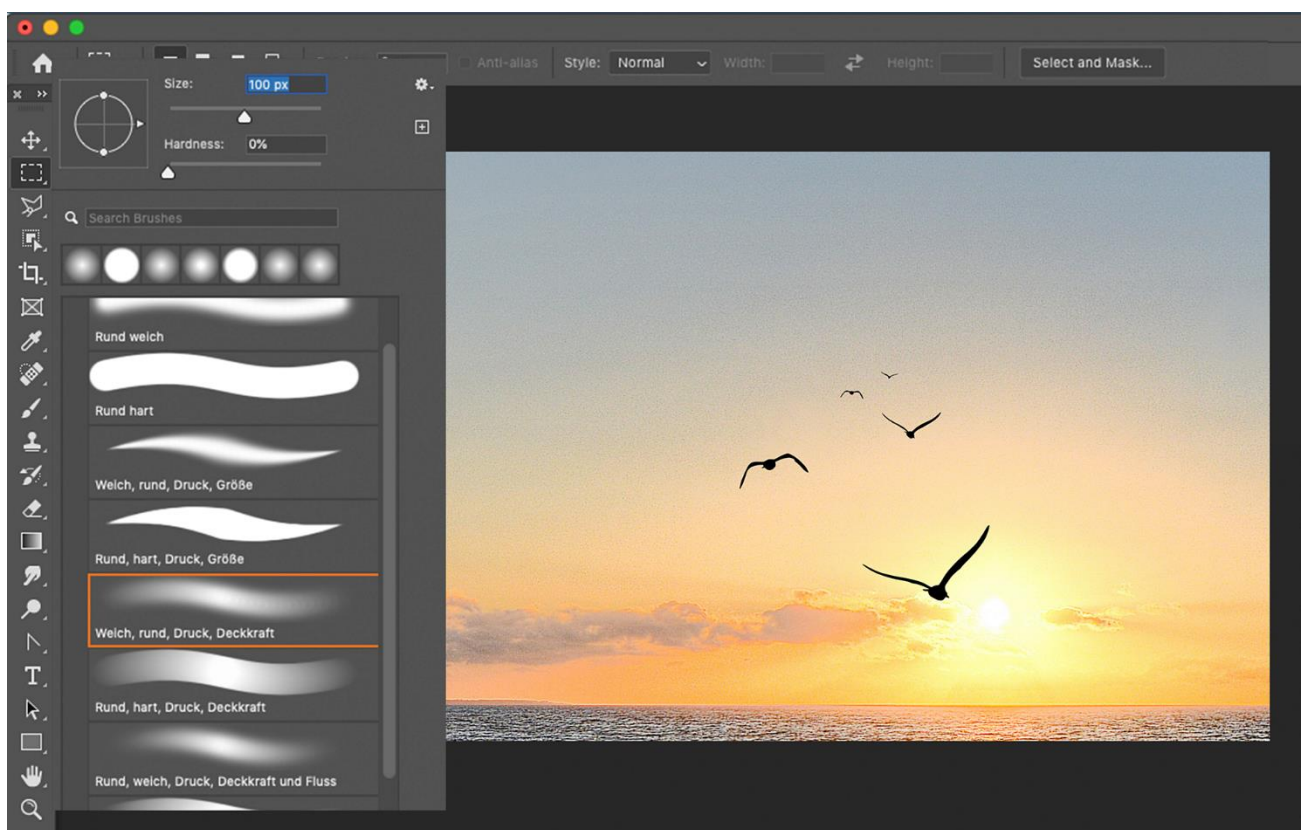
Fonte: Clo 3D, 27/04/2022

Dentro deste aplicativo, é possível fazer todas as etapas de desenvolvimento de uma peça do vestuário, desde a criação da modelagem até os acabamentos do modelo, facilitando e ao mesmo tempo agilizando o trabalho dos designers. Além disso, levando práticas físicas para a construção digital, permitindo que os usuários utilizem os recursos digitais nas experimentações, o que acarreta em desperdício menor no gasto de tecidos e aviamentos contribuindo com a sustentabilidade nas confecções de vestuário.

4.2.2 Photoshop

Photoshop é um programa próprio para a criação e o tratamento de imagens de design, muito conhecido e renomado no mundo todo. Faz parte da empresa Adobe e foi criado em 1987, tendo constantes atualizações e melhorias em seu software. “Adobe está no centro de todos os projetos de criação, desde edição de fotos e composição a pintura digital, animação e design gráfico”, (Adobe, 2022).

Figura 35 – Tela Photoshop



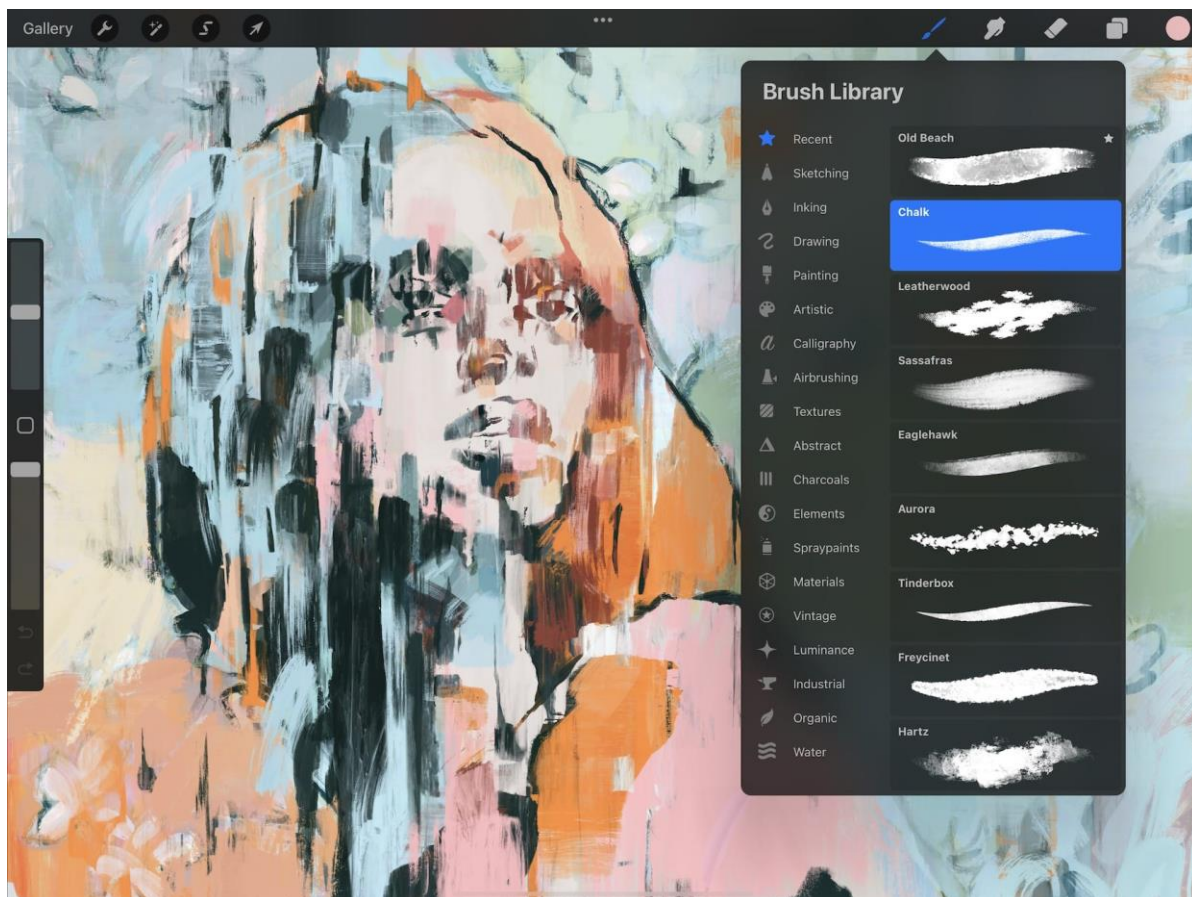
Fonte: Adobe, 12/05/2022

O programa facilitou o desenvolvimento deste trabalho, permitindo que fossem desenvolvidos estampas e desenhos digitais das peças idealizadas. Como o objetivo da pesquisa é a projeção de uma coleção de moda virtual, todos os processos criativos foram desenvolvidos de forma digital.

4.2.3 Procreate

Procreate é um aplicativo direcionado para dispositivos moveis, que é utilizado para desenhos artísticos e pinturas. Esse software permite que se faça desenhos virtuais como se estivesse desenhando em folha de papel. Seu principal uso é feito em ipad (tablet da Apple), junto com a caneta vendida pela marca, permitindo os consumidores a desenvolver suas criações como se estivessem com papel e lápis na mão.

Figura 36 – Tela Procreate



Fonte: Procreate, 12/05/2022

Para o trabalho desenvolvido, este aplicativo foi muito útil para o desenvolvimento de croquis, nas peças de roupas estudadas e nos desenhos técnicos. A diversidade de recursos para desenhos artísticos é grande, podemos perceber uma grande variedade de pinceis virtuais com efeito de texturas, traços diversos, além da ampla cartela de cores e da praticidade que o aplicativo proporciona para o desenho manual.

Na imagem a seguir, apresentamos a cartela de cores da coleção em desenvolvimento. Ela foi retirada dos *modboards* desenvolvidos sobre o artista e seus trabalhos, além de pesquisas de tendencias realizadas no site Wgsn.

Figura 38 – Cartela de cores

PANTONE® 18-3943 TCX Blue Iris Pantone Color of the Year sRGB 90 91 159 HEX 5A5B9F	PANTONE® 10108 C METALLICS sRGB 176 171 79 HEX B0AB4F	PANTONE® Dark Blue C Formula Guide Solid Coated sRGB 0 36 156 HEX 00249C	PANTONE® 20-0006 TPM Liquid Luster METALLIC SHIMMERS sRGB 121 121 124 HEX 79797C	PANTONE® 17-1463 TCX Tangerine Tango Pantone Color of the Year sRGB 221 65 36 HEX DD4124
PANTONE® 20-0028 TPM Brass Knuckles METALLIC SHIMMERS sRGB 153 104 72 HEX 996848	PANTONE® 17-1456 TCX Tigerlily Pantone Color of the Year sRGB 226 88 62 HEX E2583E	PANTONE® 9083 U Pastels & Neons Uncoated sRGB 196 191 184 HEX C4BFB8	PANTONE® Black C Power Rangers sRGB 45 41 38 HEX 2D2926	PANTONE® 11-0601 TPG Bright White FHI Paper TPG sRGB 245 247 246 HEX F6F7F6

Fonte: Pantone, 2022

5.2 Croquis

No painel a seguir, vemos os looks da coleção desenvolvida. As inspirações remetem a temática do jogo fortnite proposto, além dos trabalhos e artes do artista Kaws. As roupas apresentam uma característica de peças táticas, além de uma pegada voltada para o streetwear.

Figura 39 – looks



Fonte: Autor, 2022

5.3 tabelas de medidas

Mesmo a coleção sendo feita digital e para um jogo, futuramente o planejamento é que ela seja realizada para o mundo real, fazendo todos os ajustes necessários. Com isso, essa tabela foi retirada do livro Modelagem plana masculina do autor Paulo Fulco com o intuito de auxiliar nas medidas para o desenvolvimento das peças.

Tabela 1 – tabela de medidas

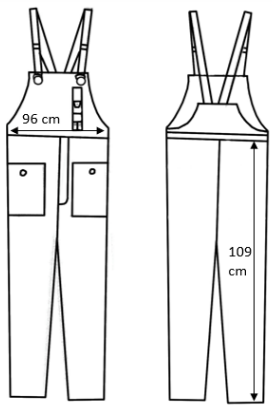
Camisa social (colarinho)	36	38	40	42	44	46
Camisa esporte (tamanho)	0	1	2	3	4	5
Calça (tamanho cintura)	36	38	40	42	44	46
1. tórax (peito)	88	92	96	100	104	108
2. cintura	72	76	80	84	88	92
3. quadril	88	92	96	100	104	108
4. pescoço (colarinho)	36	38	40	42	44	46
5. punho (mão)	21	22	23	24	25	26
6. altura das costas	44,5	45	45,5	46	46,5	47
7. largura das costas	39	40	41	42	43	44
8. comprimento da manga	60,5	61	61,5	62	62,5	63
9. comprimento da calça	107	108	109	110	111	112
10. altura da entreperna	84,25	84,5	84,75	85	85,25	85,5
11. altura do gancho	22,75	23,5	24,25	25	25,75	26,5
12. altura do joelho	61,5	62	62,5	63	63,5	64

Fonte: Autor, 2022

5.4 Fichas de criação

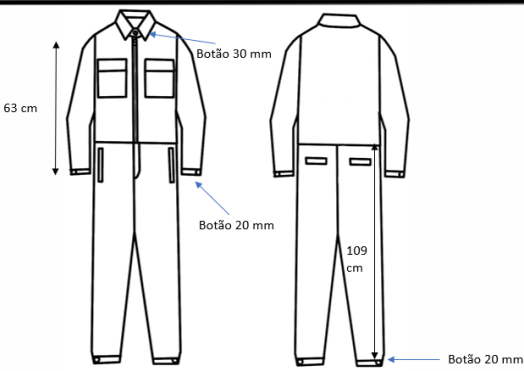
Neste subcapítulo, será apresentado as fichas de criação de cada peça idealizada para a coleção.

Tabela 2 – ficha de criação 1

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 02
				MODELO: JARDINEIRA DESCRIÇÃO: JARDINEIRA COM CALÇA COMPRIDA, ALÇAS DESTACÁVEIS E BOLSOS FRONTAIS CHAPADOS SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON MARROM 600 FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR: 
Botão metal 20 mm	4	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA CALÇA COM PESPONTO DUPLO, ALÇAS E PARTE SUPERIOR DA JARDINEIRA COM TECIDO DUPLO E PESPONTADAS.
Encaixe de metal	2	única		
Botão metal 10 mm	3	única		
Regulador de alça	2	única		

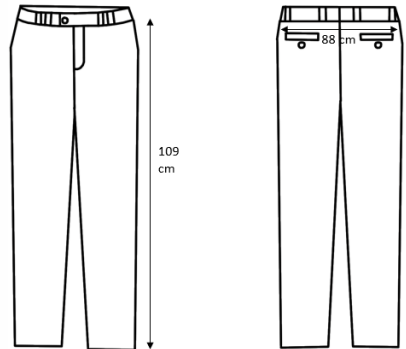
Fonte: Autor, 2022

Tabela 3 – ficha de criação 2

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 09
				MODELO: MACACÃO DESCRIÇÃO: MACACÃO COM CALÇA COMPRIDA E BOLSOS FRONTAIS CHAPADOS SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON VERMELHO 600 FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR: 
Botão metal 20 mm	4	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA CALÇA E PARTE DE CIMA COM PESPONTO DUPLO E PESPONTADAS.
Botão metal 30 mm	1	única		
Zíper metal 25 cm	1	única		

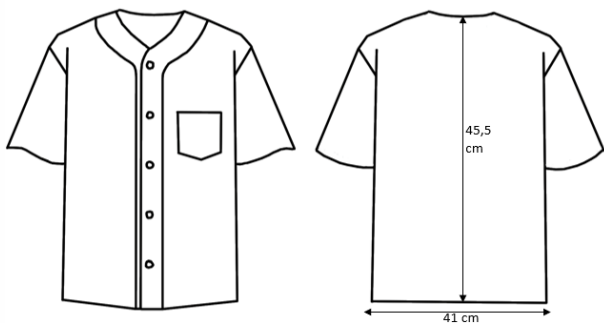
Fonte: Autor, 2022

Tabela 4 – ficha de criação 3

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 05
				MODELO: Calça DESCRIÇÃO: CALÇA COMPRIDA E BOLSOS TRAZEIROS CHAPADOS SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA CINZA 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
Botão metal 20 mm	3	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA CALÇA E CINTURA COM PESPONTO DUPLO.
Zíper metal	1	única		

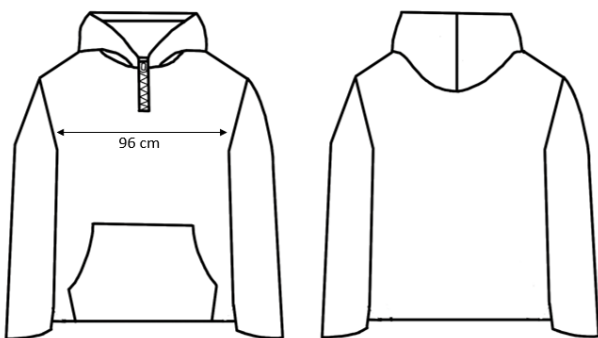
Fonte: Autor, 2022

Tabela 5 – ficha de criação 4

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 05
				MODELO: CAMISA DESCRIÇÃO: CAMISA DE BOTÃO E BOLSO DIANTEIRO CHAPADO SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA VERMELHA 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
Botão metal 20 mm	5	única		ACABAMENTOS:

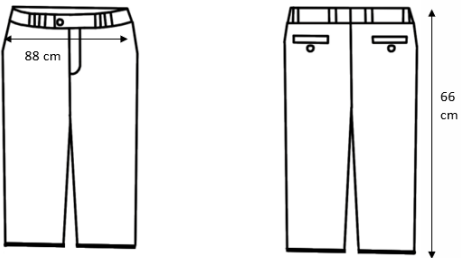
Fonte: Autor, 2022

Tabela 6 – ficha de criação 5

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 03
				MODELO: CASACO DESCRIÇÃO: CASACO DE MOLETOM COM CAPUZ, ZIPER E BOLSO CANGURU SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: Moletom 100% ALGODÃO FORNECEDOR: M&F TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 39,90 COR:  
Zíper 10 cm	1	única		ACABAMENTOS: BARRA E MANGA PESPONTADAS

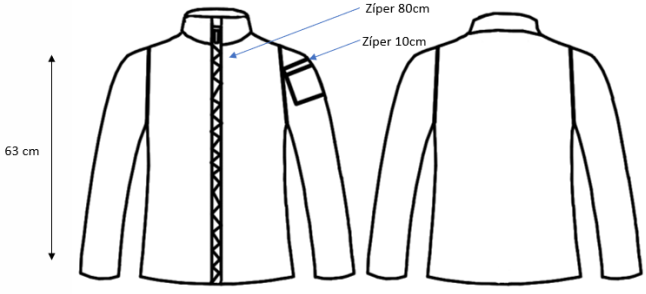
Fonte: Autor, 2022

Tabela 7 – ficha de criação 6

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 03
				MODELO: Calça DESCRIÇÃO: CALÇA CAPRI E BOLSOS TRAZEIROS CHAPADOS SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA AZUL NOITE 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
Botão metal 20 mm	3	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA CALÇA E CINTURA COM PESPONTO DUPLO.
Zíper metal 25 cm	1	única		

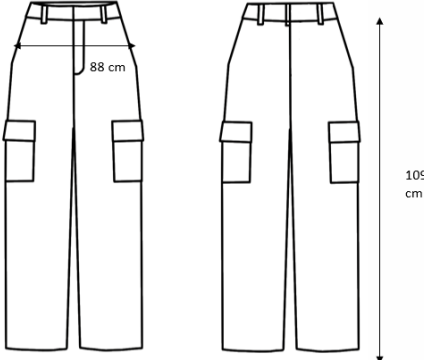
Fonte: Autor, 2022

Tabela 8 – ficha de criação 7

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 10
				MODELO: JAQUETA DESCRIÇÃO: JAQUETA COM GOLA ALTA, ZÍPER E BOLSO FRONTAL CHAPADO SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON AZUL NAVY FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR: 
Zíper 80 cm	1	única		ACABAMENTOS: BARRA E MANGA PESPONTADAS
Zíper 10 cm	1	única		

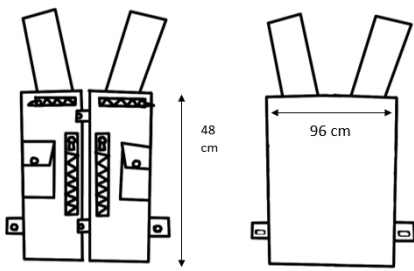
Fonte: Autor, 2022

Tabela 9 – ficha de criação 8

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 10
				MODELO: Calça DESCRIÇÃO: CALÇA COMPRIDA E BOLSOS CARGO SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON CINZA FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR: 
Zíper metal	1	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA CALÇA E CINTURA COM PESPONTO DUPLO.
Colchete de gancho	1	única		

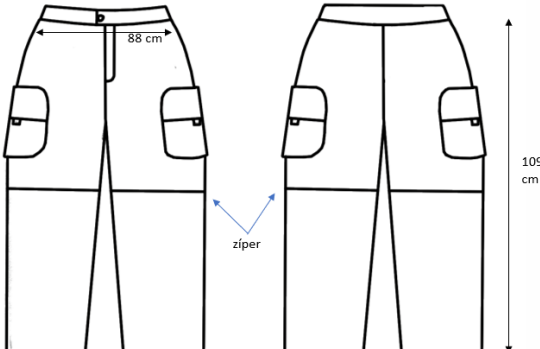
Fonte: Autor, 2022

Tabela 10 – ficha de criação 9

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 08
				MODELO: COLETE DESCRIÇÃO: COLETE COM BOLSOS FRONTAIS CHAPADOS E ZÍPERES SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO ÚNICO GRADE: ÚNICO
				TECIDOS: NOME: NYLON CINZA E AZUL 600 FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR:  
Botão metal 20 mm	4	única		ACABAMENTOS:
Botão metal 30 mm	2	única		
Zíper metal	4	única		

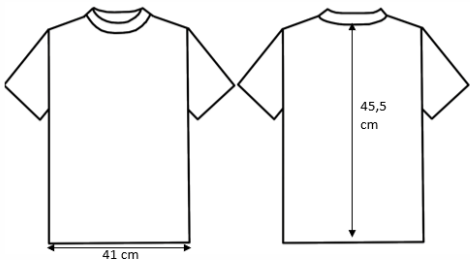
Fonte: Autor, 2022

Tabela 11– ficha de criação 10

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 08
				MODELO: CALÇA DESCRIÇÃO: CALÇA CONVERSÍVEL EM BERMUDA COM BOLSOS FRONTAIS CHAPADOS SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON AZUL MARINHO E AZUL NOITE 600 FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR: 
Zíper metal	2	única		ACABAMENTOS: Zíper na região do joelho
Botão metal 30 mm	1	única		
Zíper metal 25cm	1	única		

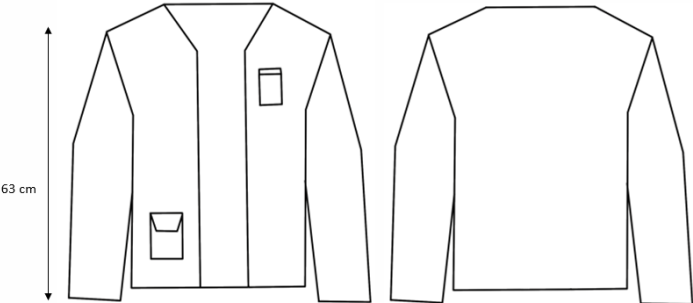
Fonte: Autor, 2022

Tabela 12 – ficha de criação 11

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 07
				MODELO: CAMISETA DESCRIÇÃO: CAMISETA GOLA REDONDA SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: MALHA PRATA 100% ALGODÃO FORNECEDOR: ARMARINHO DONA FLOR COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
				ACABAMENTOS: GOLA COM PESPONTO DUPLO

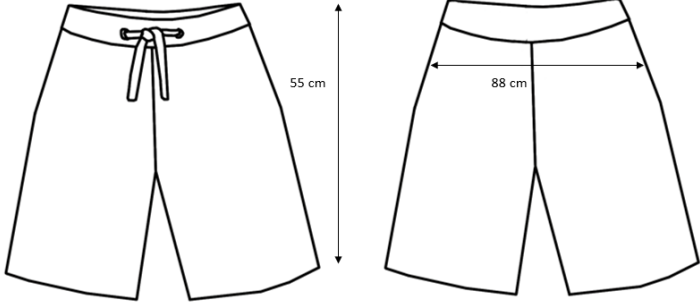
Fonte: Autor, 2022

Tabela 13 – ficha de criação 12

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 07
				MODELO: CAMISA DESCRIÇÃO: CAMISA DE MANGA LONGA SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA MARROM 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
				ACABAMENTOS: BARRA E MANGA PESPONTADAS

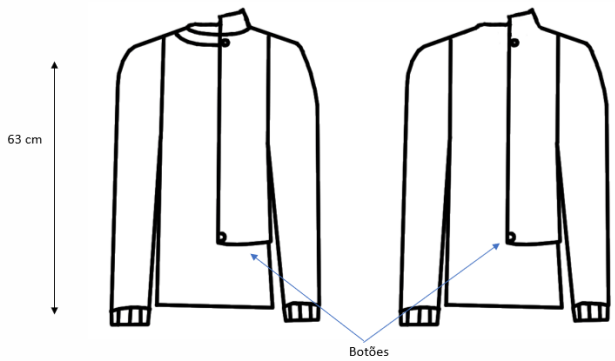
Fonte: Autor, 2022

Tabela 14 – ficha de criação 13

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 07
				MODELO: BERMUDA DESCRIÇÃO: BERMUDA COM CORDÃO DE AMARRAÇÃO E TRANSPASSE SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: Moletom 100% ALGODÃO FORNECEDOR: M&F TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 39,90 COR: 
Cadarço	1	única		ACABAMENTOS: CINTURA COM PESPONTO DUPLO.

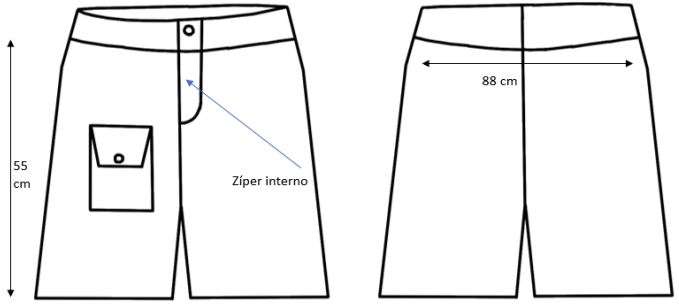
Fonte: Autor, 2022

Tabela 15 – ficha de criação 14

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 04
				MODELO: JAQUETA DESCRIÇÃO: JAQUETA COM RIBANA SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON AZUL E BEGE FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR: 
Zíper 10 cm	4	única		ACABAMENTOS: RIBANA NAS MANGAS

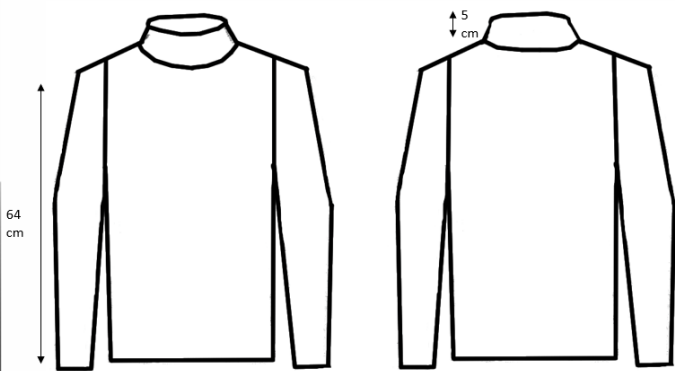
Fonte: Autor, 2022

Tabela 16 – ficha de criação 15

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 04
				MODELO: BERMUDA DESCRIÇÃO: BERMUDA COM BOLSO CHAPADO FRONTAL E ZÍPER SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA MARROM 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
Botão metal 20 mm	2	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA BERMUDA E CINTURA COM PESPONTO DUPLO.
Zíper metal 25 cm	1	única		

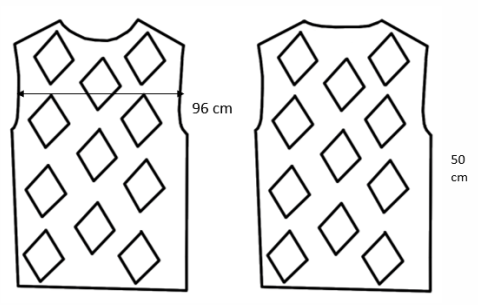
Fonte: Autor, 2022

Tabela 17 – ficha de criação 16

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 01
				MODELO: CAMISA DESCRIÇÃO: CAMISA DE MANGA LONGA E GOLA ALTA UV SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA TECIDO ANTI UV FORNECEDOR: MADE IN CHINA COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 35,68 COR: 
				ACABAMENTOS: BARRA E MANGA PESPONTADAS

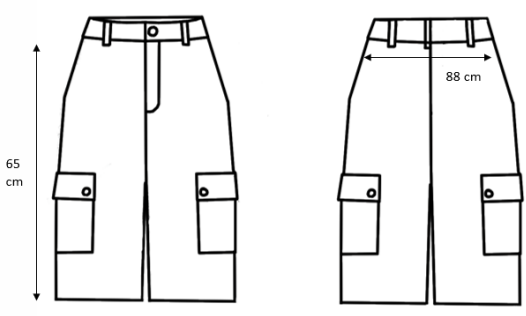
Fonte: Autor, 2022

Tabela 18 – ficha de criação 17

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 01
				MODELO: COLETE DESCRIÇÃO: COLETE DE MOLETOM LOSANGO SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: Moletom 100% ALGODÃO FORNECEDOR: M&F TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 39,90 COR: 
				ACABAMENTOS: BARRA PESPONTADA

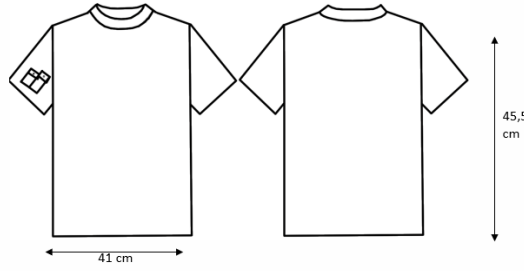
Fonte: Autor, 2022

Tabela 19 – ficha de criação 18

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 01
				MODELO: BERMUDA DESCRIÇÃO: BERMUDA COM BOLSO CHAPADO FRONTAL SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA MARROM 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
Botão metal 20 mm	3	única		ACABAMENTOS: BAINHA DA BERMUDA E CINTURA COM PESPONTO DUPLO.
Zíper metal 25 cm	1	única		

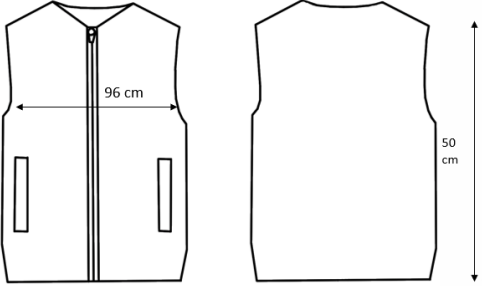
Fonte: Autor, 2022

Tabela 20 – ficha de criação 19

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 06
				MODELO: CAMISETA DESCRIÇÃO: CAMISETA GOLA REDONDA E BOLSOS NA MANGA SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: MALHA 100% ALGODÃO FORNECEDOR: ARMARINHO DONA FLOR COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR:  
Botão metal 10 mm	3	única		ACABAMENTOS: GOLA COM PESPONTO DUPLO

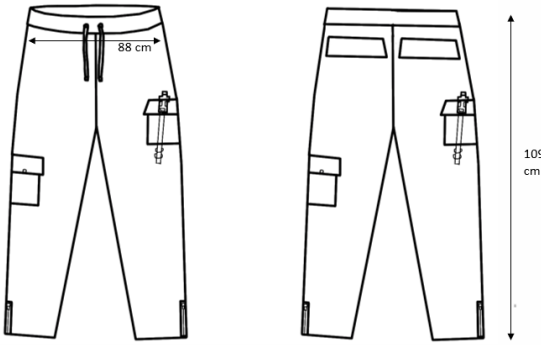
Fonte: Autor, 2022

Tabela 21 – ficha de criação 20

FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 06
				MODELO: COLETE DESCRIÇÃO: COLETE SARJA COM ZÍPER E BOLSOS FRONTAIS CHAPADOS SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: TAMANHO M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: SARJA 100% ALGODÃO FORNECEDOR: PURO ALGODÃO TECIDOS COMPOSIÇÃO: 100% ALGODÃO PREÇO POR METRO: R\$ 31,50 COR: 
Zíper metal	1	única		ACABAMENTOS: BARRA PESPONTADA

Fonte: Autor, 2022

Tabela 22 – ficha de criação 21

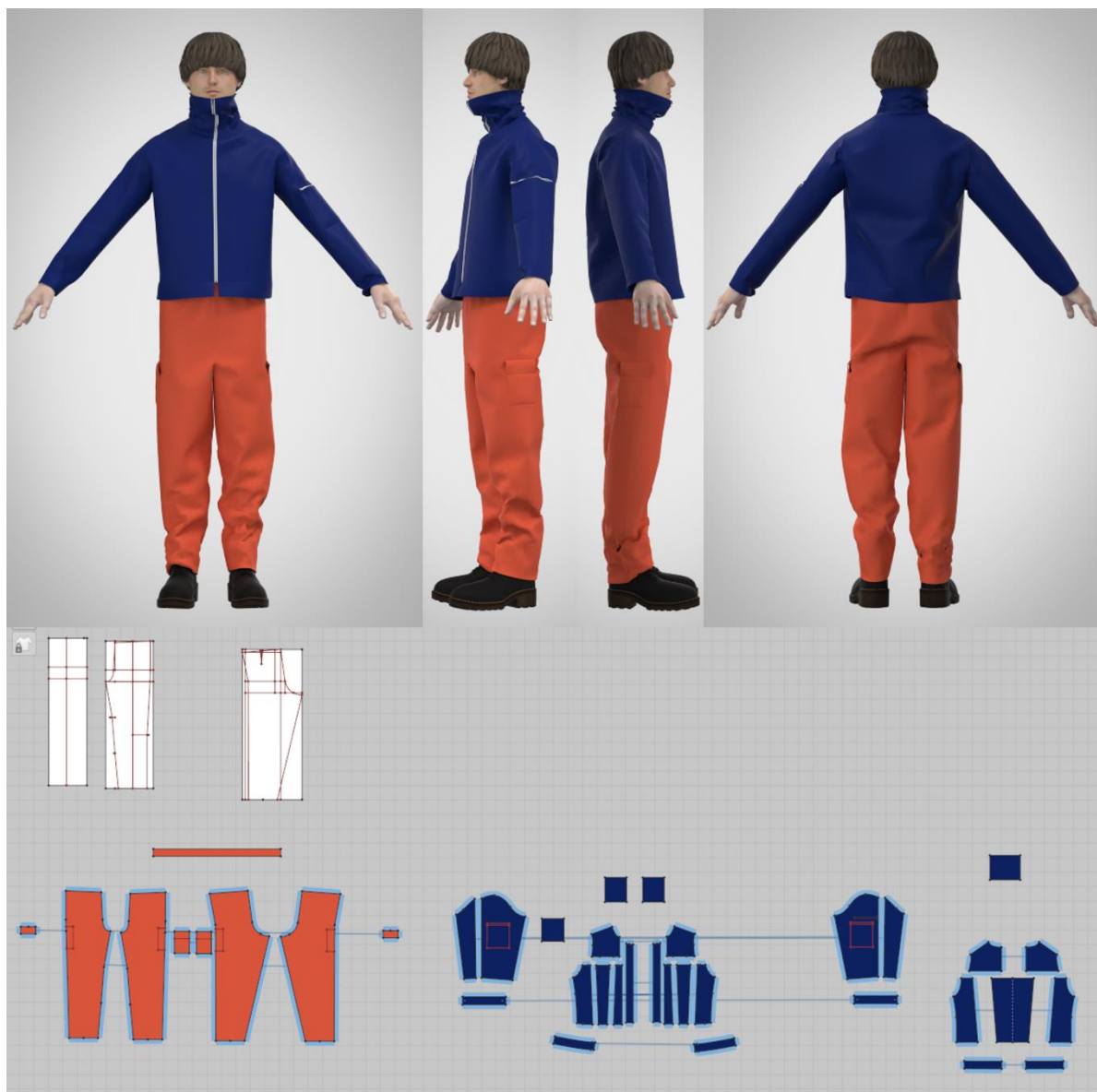
FICHA DE CRIAÇÃO				REFERÊNCIA: KAWS 06
				MODELO: CALÇA DESCRIÇÃO: CALÇA CARGO COM BOLSOS FRONTAIS E TRAZEIROS CHAPADOS E ZÍPER NA BARRA SEGMENTO: MASCULINO PILOTO: M GRADE: P; M; G; GG
				TECIDOS: NOME: NYLON 600 FORNECEDOR: 1000 TONS COMPOSIÇÃO: 100% NYLON PREÇO POR METRO: R\$ 9,95 COR:  
Zíper metal	2	única		ACABAMENTOS: Zíper na região da barra
Botão metal 30 mm	2	única		
Fecho com engate	1	única		
Fita alça cadaço	1	única		

Fonte: Autor, 2022

5.5 Protótipo e ficha técnica

Nesse subcapítulo é apresentado o protótipo 3D do *look* escolhido e a ficha técnica das peças componentes dele.

Figura 40 – Protótipo 3D



Fonte: Autor, 2022

Tabela 23 – ficha técnica 1

Ficha Técnica Pág. 1 / 1					
Cliente:		Data de emissão:		Data de entrega:	
Epic Games		Junho 2022		Junho 2022	
Descrição do modelo:			Referência:		
Jaqueta com gola alta e bolso frontal chapado			KAWS 10		
Modelagem: (x) empresa	Referência cliente: KAWS 10		Responsável: Daniel Chaves		
Tamanho peça piloto: M			Acabamentos: Barra e mangas pespontadas		
Desenho Técnico					
Frente			Costas		
Materia Prima: Tecido					
Descrição:	Cor:	Gramatura:	Código:	Composição:	Consumo:
Nylon azul navy	azul	1,40 m	TESI00040	100% nylon	70 cm
Entretela malha	branca	1,50 m	62350	100% poliéster	10 cm
Aviamentos:					
Descrição:	Medida:	Cor:	Código:	Composição:	Consumo:
Zíper fino nylon	80 cm	branco	BASD8905	100% nylon	1
Zíper fino nylon	10 cm	branco	BASD8905	100% nylon	1
Avaliação: (x) aprovado			Responsável: Daniel Chaves		Entrega: Junho 2022
Partes Componentes:					
2x frente 1x costas 2x manga 1x parte superior bolso 1x parte interior do bolso 2x gola			1. Unir ombros 2. Pregiar bolso na manga 3. Aplicar mangas 4. Unir laterais e fechar mangas 5. Preparar gola 6. Aplicar gola 7. Aplicar zíper 8. Fazer bainha na manga e na barra		

Fonte: Autor, 2022

Tabela 24 – ficha técnica 2

Ficha Técnica Pág. 1 / 1					
Cliente:		Data de emissão:		Data de entrega:	
Epic Games		Junho 2022		Junho 2022	
Descrição do modelo:			Referência:		
Calça comprida e bolsos cargo			KAWS 10		
Modelagem: (x) empresa	Referência cliente: KAWS 10		Responsável: Daniel Chaves		
Tamanho peça piloto: M			Acabamentos: Bainha da calça e cintura com pesponto duplo		
Desenho Técnico					
Frente			Costas		
Materia Prima: Tecido					
Descrição:	Cor:	Gramatura:	Código:	Composição:	Consumo:
Nylon cinza	cinza	1,40 m	TESI00040	100% nylon	2,20 m
Avaliamentos:					
Descrição:	Medida:	Cor:	Código:	Composição:	Consumo:
Zipper fino	25 cm	preto	AAO8905	100% nylon	1
Colchete de gancho	20 mm	metal	PRT8760	100% metal	1
Avaliação: (x) aprovado			Responsável: Daniel Chaves		Entrega: Junho 2022
Partes Componentes:					
2x cós 5x passador 1x braguilha 1x <u>pertingal</u> 2x portinhola 2x bolso 2x frente		2x costas 1. Preparar frentes colocando <u>pertingal</u> e braguilha 2. Preparar bolsos 3. Preparar cós e passadores 3. Unir gancho 4. Unir entreperna 5. Unir laterais 6. Aplicar bolsos nas pernas 7. Aplicar zíper 8. Prender cós 9. Prender passadores 10. Fazer bainha na perna da calça			

Fonte: Autor, 2022

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho desenvolvido foi um desafio e uma realização pessoal. Mergulhar fundo em uma nova perspectiva de atuação dentro da moda foi desafiador e demandou muita pesquisa. A tecnologia está cada vez mais presente em todos os ramos profissionais, e na moda, não é diferente, sendo assim, a pesquisa aqui apresentada configura um trabalho coerente com as demandas atuais do mercado.

Estamos vivendo a quarta revolução industrial, onde o mundo virtual conecta-se com o mundo real através da internet das coisas, da computação avançada e da inteligência artificial (PORTAL DA INDÚSTRIA, 2020). Com isso, a moda está passando por um processo de digitalização, melhorando os processos e aumentando a produtividade em larga escala. Além disso, por se tratar de algo relativamente novo, é uma área a ser cada vez mais explorada pelos profissionais dentro do design de moda. Os *gamers* (consumidores) veem uma forma de expressar seu estilo e identidade através das roupas e personagens que são usados, criando uma identidade no mundo virtual.

Com isso, para o percurso dessa pesquisa utilizamos o jogo *fortnite* como referência temática com o objetivo de aguçar essas experiências do mundo real para o mundo virtual sendo assim, uma referência de conectividade entre as duas realidades.

O artista Kaws, que foi escolhido como inspiração para a proposta de coleção, está muito ligado a moda e conectado com o mundo virtual em relação as suas amostras de arte. Suas obras e criações são uma releitura do passado para jovens e conquista cada vez mais os diversos públicos. As referências de estampas desenvolvidas na coleção, assim como as cores e formas vieram das pesquisas sobre o artista.

Por se tratar de um experimento, e uma matéria que não ofertada pela faculdade, o protótipo 3D foi dificultoso, pois o autor teve que buscar treinamentos para aprender a operar o programa. Porém, a coleção e o protótipo foram desenvolvidos com êxito a partir do alcance de um estudante de design de moda.

Desta forma, o resultado dessa pesquisa serve para provar que nada é impossível quando buscamos com afinco alcançar nossos objetivos. A moda 4.0 é uma realidade para o design de moda e a construção de protótipos em 3D, em breve, se tornará imprescindível para a área de moda.

REFERÊNCIAS

ADOBE. **Tudo é possível com o Photoshop.** Disponível em: <https://www.adobe.com/pt/products/photoshop/free-trial-download.html> . Acesso em: 13 maio 2022.

ARRUDA, Jéssica. Você compraria um look que só existe em foto? Conheça as roupas digitais. **Uol**, Brasil, jul. 2021. Disponível em: <https://www.uol.com.br/universa/noticias/redacao/2021/07/07/voce-compraria-um-look-que-so-existe-em-foto-conheca-as-roupas-digitais.amp.htm> Acesso em: 25/10/2021.

ARTLYST. **KAWS: Reinventing Appropriation Brooklyn Museum – Raphy Sarkissian.** Disponível em: <https://www.artlyst.com/reviews/kaws-reinventing-appropriation-brooklyn-museum-raphy-sarkissian/>. Acesso em: 23 abr. 2022.

ARTNEWS. **The 10 Most Expensive KAWS Works Ever Sold at Auction.** Disponível em: <https://www.artnews.com/list/art-news/artists/kaws-most-expensive-artworks-1234584753/>. Acesso em: 26 abr. 2022.

ARTSY. **KAWS: Toys.** Disponível em: <https://www.artsy.net/collection/kaws-toys>. Acesso em: 17 abr. 2022.

BITTENCOURT, Leide, SILVEIRA, Icléia, ROSA, Lucas e NOVELLI, Daniela. Utilização das ferramentas da indústria 4.0 para a prototipagem no setor de vestuário. **Dapesquisa**, Florianópolis, v.16, p. 01-25, jul. 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.5965/18083129152021e0023> Acesso em: 28/10/2021.

CARY. Fortnite faz parceria com marca ligada a Michael Jordan e ganha modo de jogo e skins ligadas ao basquete. Sport tv, Estados Unidos, mai. 2019. Disponível em: <https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/fortnite-faz-parceria-com-marca-ligada-a-michael-jordan-e-ganha-modo-de-jogo-e-skins-de-basquete.ghtml> Acesso em: 04/11/2021.

CIDRAL, Mariah. **Roupas Digitais: por que elas são tão importantes em 2020.** Disponível em: <https://ffw.uol.com.br/noticias/moda/roupas-digitais-por-que-elas-sao-tao-importante-em-2020/>. Acesso em: 9 jun. 2022.

CLO3D. **Story.** Disponível em: <https://www.clovirtualfashion.com/story>. Acesso em: 02 maio 2022.

DASARTES. **KAWS: COMPANHEIRISMO NA ERA DA SOLIDÃO.** Disponível em: <https://dasartes.com.br/materias/kaws-companheirismo-na-era-da-solidao/>. Acesso em: 23 abr. 2022.

FERREIRA, Gabrieli. Vestido virtual custa R\$ 48 mil: Conheça roupas feitas apenas para fotos. **Techtudo**, Brasil, abril. 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/google/amp/noticias/2020/04/vestido-virtual-custa-r-48-mil-conheca-roupas-feitas-apenas-para-fotos.ghtml> Acesso em: 04/11/2021.

FORTNITE, Balenciaga traz a moda de luxo digital para o Fortnite. **Epic games**, Brasil, set 2021. Disponível em: <https://www.epicgames.com/fortnite/pt-BR/news/high-digital-fashion-drops-into-fortnite-with-balenciaga> Acesso em: 04/11/2021.

GAMES, Epic. **SOBRE**. Disponível em: <https://www.epicgames.com/site/pt-BR/about>. Acesso em: 10 abr. 2022.

GUIADASARTES. **KAWS**. Disponível em: <https://www.guiadasartes.com.br/kaws/quem-e>. Acesso em: 9 abr. 2022.

G1. **Travis Scott faz show em 'Fortnite' para 14 milhões de fãs**. Disponível em: <https://g1.globo.com/google/amp/pop-arte/games/noticia/2020/04/24/travis-scott-faz-show-em-fortnite-para-14-milhoes-de-fas.ghtml>. Acesso em: 13 abr. 2022.

INDÚSTRIA, Portal da. **Indústria 4.0: Entenda seus conceitos e fundamentos**. Disponível em: <https://www.portaldaindustria.com.br/industria-de-a-z/industria-4-0/>. Acesso em: 10 abr. 2022.

POILE, Matt. **WGSN | Moda nos games: roupas para avatares**. Disponível em: <https://www.wgsn.com/insight/p/article/88871?lang=pt#page2>. Acesso em: 21 mar. 2022.

PRADO, Carol. Roupas que só existem dentro dos games movimentam bilhões e influenciam a moda de verdade. **G1 Globo**, Brasil, jan. 2021. Disponível em: <https://g1.globo.com/google/amp/pop-arte/games/noticia/2021/01/28/roupas-que-so-existem-dentro-dos-games-movimentam-bilhoes-e-influenciam-moda-de-verdade.ghtml> Acesso em: 26/10/2021

PROCREATE. **Sketch. Paint. Create**. Disponível em: <https://procreate.art/ipad>. Acesso em: 13 maio 2022.

VERDELLI, Caio Matheus de Almeida. **Design de games como aporte para a moda. 2016.** Trabalho de conclusão de curso - UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA – CODEM TECNOLOGIA EM DESIGN DE MODA, Apucarana 2016. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/10771/1/AP_CODEM_2016_2_10.pdf

VUITTON, Louis. **SENNA'S LOUIS VUITTON PRESTIGE SKIN.** Disponível em: <https://en.louisvuitton.com/eng-nl/magazine/articles/league-of-legends-senna-true-damage>. Acesso em: 21 mar. 2022.

ZANOTTI. **O que é público-alvo e sua importância para negócios de moda.** Disponível em: <https://zanotti.com.br> . Acesso em: 9 jun. 2022.

ZEEMANN, Nanda. **Como a indústria 4.0 está transformando o mundo fashion.** Disponível em: <https://fashionblomme.com/industria-4-0/> . Acesso em: 9 jun. 2022.

