

## **Título**

Desarrollo una experiencia interactiva mediante el mapping para el diseño y confección de prendas y accesorios que comuniquen la importancia del cuidarnos y cuidar nuestro entorno por medio de los sentidos en la temporada de verano de de 2021

## **Objetivo general**

Desarrollar una experiencia interactiva mediante el mapping para el diseño y confección de prendas y accesorios que comuniquen la importancia del cuidarnos y cuidar nuestro entorno por medio de los sentidos en la temporada de verano de de 2021

## **Objetivos específicos**

### **Antecedentes.**

Desde la perspectiva de la situación actual y haciendo un paralelo a la situación vivida en los años de la primera guerra mundial donde el sistema moda entró en crisis y la industria creativa confinada comenzó a crear espacios y desarrollar nuevas formas de expresión inspiradas en la misma situación, que permitieran desarrollar herramientas versátiles que apoyaran y permitieran desarrollar el sistema evolucionando en sus técnicas y formas de exhibirse y expandirse. Nos remontamos al estudio de precursoras de la moda como lo son Vionnet quien a través del uso del patronismo a escala, logró proyectarse como la arquitecta de la moda, desarrollando técnicas y formas de desarrollar y exhibir colecciones completas a escala, desde la perspectiva técnica y artística.

Así mismo encontramos una inspiración en las técnicas para permitir crear espacios multisensoriales de la moda, donde el diseñador y los elementos de personalización y adaptación de una prenda sobre un modelo, como lo es un maniquí a escala, logra proyectarse en tiempo real, en la creación de virtual de una prenda de vestir que parte de la inspiración, una estructura, la creación de la complejidad del patrón y establece una conexión casi surreal desde la expresión artística del concepto de la moda, materializando en un mapeo virtual de la misma. Conectando agentes del proceso entre los que son el diseñador de moda, desde la creación del patrón, las inspiración desde la creación artística desde lo ilustrativo y fotográfico y finalmente la materialización del mismo en un espacio y la visualización 3d.

### **Planteamiento del Problema.**

¿Cómo desarrollar una experiencia interactiva mediante el mapping para el diseño y confección de prendas y accesorios que comuniquen la importancia del cuidarnos y cuidar nuestro entorno por medio de los sentidos en la temporada de verano de de 2021?

## **Metodología.**

*Pasos para la creación de una colección.*

1. Definir el tema
2. Genero, ( hombres, mujeres, niños )
3. Definir las prendas que irán
4. El mercado, masivo o exclusivo
5. Tipo de producto (casual, deportivo, jeanswear)
6. Tipo de cliente,( ejemplo, que persona es, que le gusta y como es su vida, cuáles son sus hábitos, a qué se dedica, que hace en su tiempo libre, cuáles son sus hobbies, que ropa prefiere)
7. Definición de carta de color, materiales, accesorios
8. Moodboard, collage de imágenes, telas y materiales que nos ayuden como soporte gráfico.
9. Sketch, bocetos de los diseños
10. Realización de planos, definiendo los materiales y colores de cada prenda.
11. Ilustraciones de moda, figurines.
12. Fichas técnicas, dónde se especifican los detalles para la producción

## **Rider Técnico: Implementación Mapping de Vestuario**

Implementación en Indoor (espacio que nos permita controlar la luz del entorno):

Proyector "short throw" con entradas HDMI de 3.500 a 5.000 lm.

Laptop u ordenador con salida HDMI.

Controlador MIDI para interacción del público con las proyecciones.

Cables eléctricos y de señal.

Software "Resolume Arena".

Creación de contenido digital con el Arte de los diseños, texturas, ilustraciones, fotos, que se propongan (varios artistas).

Maniquí tridimensional o silueta bidimensional (corte laser en madera) del diseño de vestuario sobre el que se proyectará.

## **Nombre del producto**

Fashion mapping

## **Slogan**

La moda con todos los sentidos

## **Instrucciones de uso**

1. Ubíquese frente al control de proyección
2. Elija la prenda en el control y presione el botón seleccionado
3. Juegue con las perillas para cambiar el color de la prenda
4. Sitúese detrás de la silueta de la proyección

5. Tomate una foto y subela a tu red social preferida con el hashtag #FASHIONMAPPING (esto es para difundir por redes la idea del producto)

### **Característica principal**

Interactivo

### **Contenido**

Prendas Femeninas & Masculinas respectivamente

- Vestidos
- Blusas/camisas/camisetetas
- Jeans
- Pantalones/ shorts/ bermudas
- Faldas
- Blazer/ Chaquetas/chaquetillas
- Vestidos de baño
- Bolsos
- Gafas
- Sombreros/gorros
- Accesorios (aretes, collares, pulseras, reloj, demás)

Nota: Las Prendas podrán variar entre diseño, color, textura, ilustraciones o fotos ya preestablecidas

### **Otros productos**

Próximamente nuevas integraciones entre moda y tecnología.