

Universidad de Lima
Facultad de Ingeniería
Carrera de Ingeniería de Sistemas



MARKETPLACE COLABORATIVO PARA DIGITALIZACIÓN Y VENTA DE MODA DIGITAL EN 3D – DIGITAL APPAREL

Trabajo de suficiencia profesional para optar el Título Profesional de Ingeniero de
Sistemas

Karen Antoinette Honorio Carrillo

Código 19912339

Giovanna Karla Mata Aedo

Código 19922386

Asesor

Percy Diez Quiñones Panduro

Lima – Perú

Mayo de 2023



**COLLABORATIVE MARKETPLACE FOR
DIGITALIZATION AND SALE OF DIGITAL
FASHION IN 3D – DIGITAL APPAREL**

RESUMEN

La transformación digital ha impactado en diversas industrias, no siendo la industria de la moda ajena a ello. Con su influencia, la moda ha experimentado un cambio, condicionado por la necesidad de los usuarios de marcar variedad y exclusividad en su imagen digital y la necesidad de los diseñadores de moda de llevar sus creaciones a un entorno digital.

Las oportunidades que brindan el acelerado aumento del uso de plataformas digitales para las interacciones sociales y para la compra de productos son convenientes para el desarrollo de una plataforma que ofrezca productos de moda digital. Esta tendencia se ve mayormente marcada en personas de generaciones más jóvenes como la Generación Z, quienes han crecido totalmente en la era digital y concentran sus actividades diarias utilizando medios digitales.

Esta plataforma ofrecerá productos de moda digital como resultado del servicio de digitalización en 3D que se brinde a los diseñadores de moda, quienes proveerán sus diseños a través de archivos denominados fichas técnicas. Una vez que los diseñadores de moda estén conformes con la digitalización 3D, se publicarán en la plataforma para su venta. Se busca contribuir a la sociedad de manera que los diseñadores de moda puedan recibir ingresos por la venta de sus diseños.

Con la exposición de variados productos de moda digital, los usuarios contarán con alternativas para publicar en medios digitales su imagen con su prenda y/o outfit digital; para lo cual una vez que realicen la compra, deberán enviar una foto que servirá para adaptar el producto comprado, prenda y/o outfit digital, a su cuerpo en la foto; y se devolverá la foto con la aplicación y adecuación de la prenda digital para que pueda utilizarlo en los medios digitales.

Palabras clave: Moda digital, Redes sociales, Metaverso, Generación Z, prenda, outfit.

ABSTRACT

The digital transformation has impacted various industries, not being the fashion industry foreign to it. With his influence, fashion has undergone a change, conditioned by the need for users to mark variety and exclusivity in their digital identity and the need for fashion designers to take their creations to a digital environment.

The opportunities offered by the rapid increase in the use of digital platforms for social interactions and for the purchase of products are convenient for the development of a platform that offers digital fashion products. This trend is mostly seen in people from younger generations such as Generation Z, who have fully grown up in the digital age and concentrate their daily activities using digital media.

This platform will offer digital fashion products as a result of the 3D scanning service provided to fashion designers, who will provide their designs through files called technical sheets. Once the fashion designers are happy with the 3D scanning, they will be published on the platform for sale. It seeks to contribute to society so that fashion designers can receive income from the sale of their designs.

With the exposure of various digital fashion products, users will have alternatives to publish their image in digital media with their garment and/or digital outfit; for which once they make the purchase, they must send a photo that will serve to adapt the purchased product, garment and/or digital outfit, to their body in the photo; and the photo will be returned with the application and adaptation of the digital garment so that it can be used in digital media.

Keywords: Digital fashion, Social networks, Metaverse, Generation Z, garment, outfit.

INFORME DE ORIGINALIDAD

15%

INDICE DE SIMILITUD

15%

FUENTES DE INTERNET

%

PUBLICACIONES

%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	branch.com.co	Fuente de Internet	1%
2	www.scrumguides.org	Fuente de Internet	<1%
3	definicion.de	Fuente de Internet	<1%
4	www.nomaxcorp.com	Fuente de Internet	<1%
5	repositorio.ulima.edu.pe	Fuente de Internet	<1%
6	estudiosendibujourjc.files.wordpress.com	Fuente de Internet	<1%
7	repositorioacademico.upc.edu.pe	Fuente de Internet	<1%
8	worldscholarshipforum.com	Fuente de Internet	<1%
9	www.coursehero.com	Fuente de Internet	<1%