



**Digital Fashion Project**

Collaborative Online International Learning in Digital Fashion

# RELATÓRIO SOBRE AS ATIVIDADES DO RESULTADO 4:

## Currículos para aprendizagem online colaborativa no domínio da moda digital

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões. Projeto Nº 2021-1-RO01-KA220-HED-000031150



**Co-funded by  
the European Union**

**Coordenador do projeto:**

Institutul National de Cercetare-dezvoltare Pentru Textile si Pielari -INCDTP Bucureste

**Coordenação do relatório: TUIasi**

**Autores**

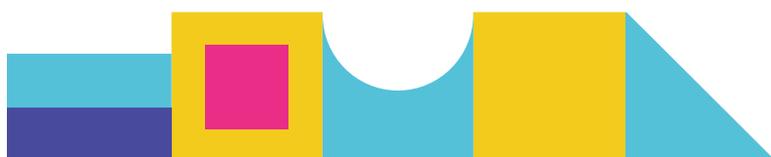
Andreja Rudolf  
Tadeja Penko  
Sheilla Odhiambo  
Cosmin Copot  
Joris Cools  
Alexandra De Raeve  
Georgeta Popescu  
Cristina Grosu  
Ion Razvan Radulescu  
Emilia Visileanu  
Irina Ionescu  
Manuela Avadanei  
Andreea Talpa  
Carmen Tita  
Alexandra Cardoso  
Paula Gomes  
Paulo Mendes  
Tânia Espírito Santo

**dezembro de 2024**



## Índice

<b>ÍNDICE .....</b>	<b>3</b>
<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>4</b>
<b>2 PR4/A4.2 CONTROLO DOS CONTEÚDOS DE APRENDIZAGEM CRIADOS E DAS METODOLOGIAS DE ENSINO E AVALIAÇÃO .....</b>	<b>8</b>
<b>3 PR4/A4.3 EXEMPLOS DE DESIGN E EXERCÍCIOS PARA DESENVOLVER EM FORMATO ONLINE .....</b>	<b>11</b>
<b>4 PR4/A4.4 DEFINIR OS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO DO PROGRAMA DE FORMAÇÃO EM DESIGN DE MODA .....</b>	<b>13</b>
<b>5 CONCLUSÕES .....</b>	<b>15</b>



# 1 Introdução

O objetivo do PR4(*project result*) é elaborar um programa educativo de design e tecnologia sobre moda tendo por base a plataforma de formação desenvolvida, incluindo teorias gerais, conceitos básicos, exemplos de design e exercícios de design.

O PR4 apresenta quatro pontos:

- PR4/A4.1 Definir os resultados de aprendizagem comuns e específicos para cada módulo
- PR4/A4.2 Controlo dos conteúdos de aprendizagem criados e das metodologias de ensino e avaliação
- PR4/A4.3 Exemplos de design e exercícios para desenvolver em formato online
- PR4/A4.4 Definir os critérios de avaliação do programa de formação em design de moda

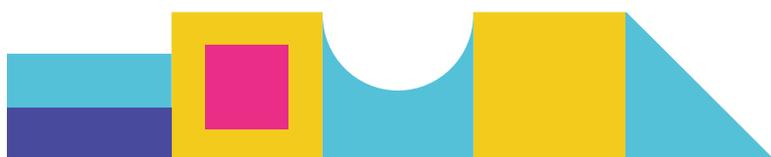
O primeiro objetivo foi a criação do programa educativo de design e tecnologia de moda tendo por base a plataforma de formação desenvolvida. Neste sentido, foram desenvolvidos e inseridos na plataforma dois módulos:

- Manual do utilizador que guiará os formandos através dos objetivos da Plataforma Digital de Moda online
- Quatro módulos de aprendizagem, traduzidos nas diferentes línguas que compõem a parceria.

O Manual do Utilizador foi elaborado pelo ENSAIT, parceiro responsável também pelo desenvolvimento da plataforma online *Digital Fashion*. Para uma melhor e mais fácil compreensão do funcionamento da plataforma, especialmente para pessoas com necessidades específicas, foi inserido um vídeo do YouTube.

Os módulos de ensino são os seguintes:

- 1. BASE DE DADOS DE MODA**
  - 1.1 INTRODUÇÃO
  - 1.2 BASE DE DADOS DE MODA
  - 1.3 REQUISITOS DE MODA
  - 1.4 ELEMENTOS BÁSICOS DE DESIGN
- 2. BASE DE DADOS DE MATERIAIS TÊXTEIS**
  - 2.1 INTRODUÇÃO À BASE DE DADOS DE MATERIAIS TÊXTEIS
  - 2.2 PROPRIEDADES DO MATERIAL
  - 2.3 BASE DE DADOS DOS MATERIAIS REAIS (MATERIAIS FÍSICOS)
  - 2.4 MATERIAIS DIGITAIS (VIRTUAIS) E TRANSIÇÃO DO MATERIAIS FÍSICO PARA OS MATERIAIS DIGITAIS
  - 2.5. IMPORTÂNCIA DA SELEÇÃO DE MATERIAIS NO PROCESSO DE CONCEÇÃO
- 3. BASE DE DADOS DE VESTUÁRIO**
  - 3.1. MODELOS DE DESIGN
  - 3.2. DESIGN DE VESTUÁRIO 2D
  - 3.3. DESIGN DE VESTUÁRIO 3D
- 4. COMPRAS ELECTRÓNICAS DE VESTUÁRIO**
  - 4.1. INTRODUÇÃO
  - 4.2. AJUSTE PERSONALIZADO DE VESTUÁRIO 3D



4.3. VENDEDOR VIRTUAL

4.4. PREVISÃO DA EVOLUÇÃO DO MERCADO EM FUNÇÃO DAS AÇÕES DOS CLIENTES

Todos os módulos de ensino terminam com Conclusões e Bibliografia.

Cada parceiro contribuiu para o desenvolvimento dos módulos.

PR4/A4.1 Definir os resultados de aprendizagem comuns e os resultados de aprendizagem específicos para o módulo que se aplica a cada país. Após as discussões realizadas na reunião técnica em Maribor e com base nos resultados dos inquéritos realizados no PR1, foi acordado que não existem resultados de aprendizagem específicos que se apliquem exclusivamente a cada país parceiro, pelo que o conteúdo dos módulos é transversal aos diferentes parceiros. O desenvolvimento dos módulos iniciou com a definição dos resultados de aprendizagem comuns e específicos.

Para o primeiro módulo, **FASHION DATABASE**, desenvolvido pela Universidade de Maribor, Eslovénia, os resultados de aprendizagem são apresentados na tabela 1.

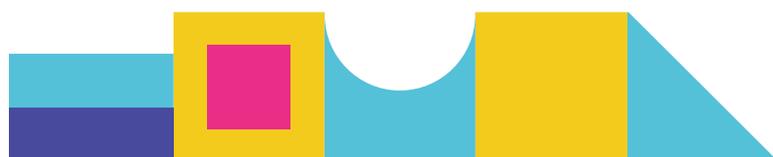
**Quadro 1**

RESULTADO DE APRENDIZAGEM COMUM	UTILIZAÇÃO EFICAZ DA PLATAFORMA ONLINE DIGITALFASHION E DO MÓDULO SOBRE A BASE DE DADOS DE MODA
RESULTADOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>descrever as etapas básicas do design de moda</li> <li>explicar os requisitos da moda e o papel dos elementos de design na conceção de vestuário de moda</li> <li>descrever a importância de um desenho técnico</li> <li>explicar em pormenor os elementos básicos de design</li> <li>explicar a utilização dos elementos básicos de design na prototipagem virtual 3D de vestuário</li> </ul>

O segundo módulo intitula-se **FABRIC DATABASE** e foi elaborado por dois parceiros, nomeadamente, a Hogeschool Gent, Bélgica e o Institutul National de Cercetare-dezvoltare Pentru Textile si Pielari, INCDTP, Roménia. Os resultados de aprendizagem são apresentados na tabela 2.

**Quadro 2**

RESULTADO DE APRENDIZAGEM COMUM	COMPREENDER AS PROPRIEDADES DOS TECIDOS E MALHAS, A SUA CONSTRUÇÃO E O MATERIAL REAL VERSUS DIGITAL PARA UTILIZAR A BASE DE DADOS DE MATERIAIS
RESULTADOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAGEM	<ul style="list-style-type: none"> <li>Conhecer as propriedades importantes dos tecidos e malhas</li> <li>Interpretar as propriedades dos tecidos e malhas</li> <li>Compreender os materiais têxteis reais versus os materiais têxteis gémeos digitais</li> <li>Conhecimento da construção dos tecidos e malhas</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecimento das propriedades visuais dos tecidos e malhas</li> </ul>
--	--

O terceiro módulo, **GARMENT DATABASESE**, é composto por três partes distintas, a saber:

- 3.1. Modelos de design
- 3.2. Design de vestuário 2D
- 3.3. Design de vestuário 3D.

Os dois primeiros capítulos, 3.1. e 3.2., foram desenvolvidos por *experts* da Universidade Técnica "Gheorghe Asachi" de Iasi e o capítulo 3.3. foi desenvolvido por *experts* da Hogeschool Gent, Bélgica.

Os resultados de aprendizagem dos **Modelos de design** são apresentados na tabela 3.

### Quadro 3.

RESULTADO DE APRENDIZAGEM COMUM	A ELABORAÇÃO E UTILIZAÇÃO DE FICHAS DE ESPECIFICAÇÕES PARA OS MODELOS DE VESTUÁRIO
<b>RESULTADOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAGEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conhecer os elementos das fichas de especificações (desenho técnico, descrição)</li> <li>• Identificar os elementos das peças de vestuário</li> <li>• Ser capaz de selecionar um modelo a partir da base de dados de peças de vestuário</li> </ul>

Os resultados de aprendizagem para o subcapítulo seguinte, **Design de Vestuário 2D**, são apresentados na tabela 4.

### Quadro 4.

RESULTADO DE APRENDIZAGEM COMUM	A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS PARA DESENHAR AS FORMAS BÁSICAS EM 2D DAS CATEGORIAS DE PRODUTOS SELECIONADAS
<b>RESULTADOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAGEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Interpretar as medidas e os requisitos do molde a partir de desenhos técnicos e folhas de especificações;</li> <li>• Desenhar a forma de unidades básicas;</li> <li>• Modificar moldes para criar características de <i>design</i></li> </ul>

O módulo de **Design de Vestuário 3D**, tem os resultados de aprendizagem apresentados na tabela 5.



**Tabela 5.**

<b>RESULTADO DE APRENDIZAGEM COMUM</b>	<b>A UTILIZAÇÃO DE FERRAMENTAS DIGITAIS PARA CRIAR UM PROTÓTIPO VIRTUAL 3D</b>
<b>RESULTADOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAGEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aceder e preparar o espaço de trabalho digital;</li> <li>• Selecionar o avatar adequado;</li> <li>• Selecionar os materiais;</li> <li>• Prosseguir com a simulação de vestuário 3D;</li> <li>• Efetuar ajustamentos ou melhorias conforme necessário;</li> <li>• Criar a forma final do produto pretendido, organizar e guardar.</li> </ul>

O último módulo de ensino, o módulo 4 intitulado *GARMENT E-SHOPPING*, foi desenvolvido pelos parceiros do CITEVE, Centro Tecnológico das Indústrias Têxtil e do Vestuário de Portugal.

Os resultados de aprendizagem são apresentados no quadro 6.

**Quadro 6**

<b>RESULTADO DE APRENDIZAGEM COMUM</b>	<b>OS FORMANDOS DEMONSTRARÃO UMA COMPREENSÃO PROFICIENTE DAS TECNOLOGIAS DE AJUSTE DE VESTUÁRIO 3D PERSONALIZADO, DAS ESTRATÉGIAS DE OTIMIZAÇÃO DO PERCURSO DO CLIENTE E DO IMPACTO DO COMPORTAMENTO DO CONSUMIDOR DIGITAL NAS INDÚSTRIAS DE VESTUÁRIO E NAS COMPRAS ELETRÓNICAS.</b>
<b>RESULTADOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAGEM</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Os formandos deverão ser capazes de demonstrar a mais-valia na utilização de tecnologias avançadas, como a digitalização 3D e os provedores virtuais, para melhorar a experiência de compra online.</li> <li>• Os formandos deverão ser capazes de identificar os principais pontos de contacto e as experiências de modelação perfeitas que promovam o envolvimento e a fidelização dos clientes, conduzindo, em última análise, a conversões e ao aumento das receitas.</li> <li>• Os formandos deverão ser capazes de compreender os desejos dos consumidores para impulsionar as estratégias de marketing de confeção, as ofertas de produtos e as interações com os clientes, maximizando assim a satisfação e a retenção dos clientes num mercado digital cada vez mais competitivo.</li> </ul>



## 2 PR4/A4.2 Controlo dos conteúdos de aprendizagem criados e das metodologias de ensino e avaliação

O passo seguinte foi o desenvolvimento dos conteúdos de ensino. Foi acordado que cada módulo teria entre 25 e 30 páginas, para que o conteúdo de aprendizagem fosse distribuído de forma equitativa.

Cada módulo foi depois revisto por outro parceiro e as alterações sugeridas foram efetuadas.

Foi acordado que os módulos finais seriam traduzidos nas diferentes línguas da parceria e carregados na Plataforma Digital da Moda.

A metodologia usada garante apoio no uso da Plataforma online *Digital Fashion* e dos módulos de ensino, sendo, portanto, adequada aos objetivos dos projetos Erasmus+.

A aprendizagem individual baseada na exposição dos módulos garante a progressão ao ritmo do aluno. Os módulos de ensino foram concebidos autonomamente para que o aluno possa frequentar um, dois ou todos os módulos. Os módulos podem ser aprendidos na ordem proposta ou não.

Para que estes módulos sejam acessíveis a pessoas com diferentes tipos de necessidades, foi proposto que cada módulo fosse também apresentado em formato Power Point, com poucas palavras e imagens grandes. Assim, cada módulo pode ser acessível em dois formatos: pdf ou ppt.

Os módulos de aprendizagem estão em todas as línguas dos parceiros e disponíveis em [www.digitalfashionproject.eu](http://www.digitalfashionproject.eu), Resultados do Projeto, PR4, ou na secção E-learning /Simulation Platform/ Training Sources, onde está também disponível a versão em inglês.

A tecnologia de avaliação garante que a utilização da plataforma online *Digital Fashion* e o conteúdo dos módulos seja bem adquiridos. A avaliação baseia-se nos resultados de aprendizagem de cada módulo de aprendizagem e do projeto *Digital Fashion* Erasmus+.

O método de avaliação acordado por todos os parceiros é factual, para mostrar que o aluno conhece e compreende o conteúdo do projeto de aprendizagem e pode seguir as etapas necessárias ao *design* de moda.

Para cada módulo foram elaborados questionários que integram dez perguntas com quatro respostas possíveis e uma resposta correta.

Os questionários estão disponíveis em [www.digitalfashionproject.eu](http://www.digitalfashionproject.eu), Resultados do Projeto, PR4, ou na secção E-learning /Plataforma de Simulação/Quizz.



## Exemplo de um questionário para o módulo 1 Design de Moda

- 1) A descrição da cor do material na base de dados é efetuada:
  - a. De acordo com o sistema internacional de codificação de cores Natural Colour System (NCS)
  - b. A cor do material não é uma entrada para a base de dados
  - c. De acordo com os dois sistemas internacionais normalizados de codificação de cores: Pantone Color System ou Berger Whiteness Index
  - d. O utilizador preenche a sua própria descrição de cor na base de dados
  
- 2) Porque é que a compreensão das propriedades dos materiais têxteis é tão importante para o designer?
  - a. Para aprender a encontrar soluções para a poluição gerada pela indústria têxtil
  - b. Para alinhar o conceito de conceção pretendido com a funcionalidade do vestuário
  - c. Para ser capaz de realizar o esboço técnico da peça de vestuário pretendida
  - d. Porque o designer deve completar um questionário para receber acesso à plataforma de e-learning
  
- 3) O que é o caimento de um determinado tecido?
  - a. A capacidade do tecido para cair com elegância e fluidez
  - b. A capacidade de o tecido voltar à forma inicial depois de dobrado
  - c. A resistência do tecido a flexões repetidas
  - d. É uma propriedade do tecido obtida através de um processo de acabamento
  
- 4) O que representa a densidade de uma malha (colunas/cm):
  - a. O número total de linhas horizontais medidas por centímetro
  - b. O número total de linhas horizontais e de colunas verticais, medido por 1 cm<sup>2</sup>
  - c. A distância entre as duas faces do tecido, medida sob uma determinada pressão
  - d. A relação entre o peso e o volume das malhas
  
- 5) Como é realizado o processo de correspondência entre o tecido físico e o seu correspondente digital:
  - a. A base de dados de tecidos Lectra fornece a melhor "correspondência digital" com base nos parâmetros de entrada do tecido real
  - b. O utilizador procura manualmente um tecido digital semelhante na base de dados de tecidos da Lectra
  - c. O processo de correspondência é apenas uma ferramenta de aprendizagem eletrónica, sem aplicação prática no terreno
  - d. A composição do material é o único dado de entrada necessário para o processo de correspondência
  
- 6) A composição do tecido na base de dados é descrita:
  - a. De acordo com a matéria-prima com a percentagem mais elevada da composição da fibra
  - b. Com percentagens exatas de cada componente da matéria-prima
  - c. De acordo com a classificação geral das fibras: naturais e sintéticas (artificiais)
  - d. A composição da fibra não é uma entrada para a base de dados



- 7) O processo de tecelagem é definido como:
- A evolução de um ou mais fios ao longo da direção transversal da trama
  - O cruzamento em ângulos adequados de pelo menos dois sistemas de fios - sistemas longitudinal e transversal
  - A evolução de um ou mais sistemas de fios ao longo da direção longitudinal da trama
  - O processo de entrelaçamento de fibras ou fios, independentemente da técnica utilizada
- 8) O processo de tecelagem de malhas de teia é caracterizado por:
- A evolução de um ou vários fios ao longo da direção transversal da malha
  - O cruzamento num ângulo de 90° de, pelo menos, dois sistemas de fios - sistemas longitudinal e transversal
  - A evolução de um ou mais sistemas de fios ao longo da direção longitudinal da malha
  - O entrelaçamento de um fio ou de um sistema de fios, ao longo da direção longitudinal ou transversal da malha
- 9) A textura de um tecido refere-se a:
- Composição das fibras do tecido
  - A qualidade de toque da superfície do tecido
  - A espessura do tecido
  - O grau de brilho da superfície do tecido
- 10) O que representa um livro de amostras:
- Uma coleção online inspiradora de tecidos com várias cores, padrões, texturas e composição de materiais
  - Um guia tangível e visual para uma vasta gama de tecidos
  - Um instrumento para aceder à base de dados de tecidos Lectra
  - Um guia online sobre como utilizar a base de dados de tecidos Lectra



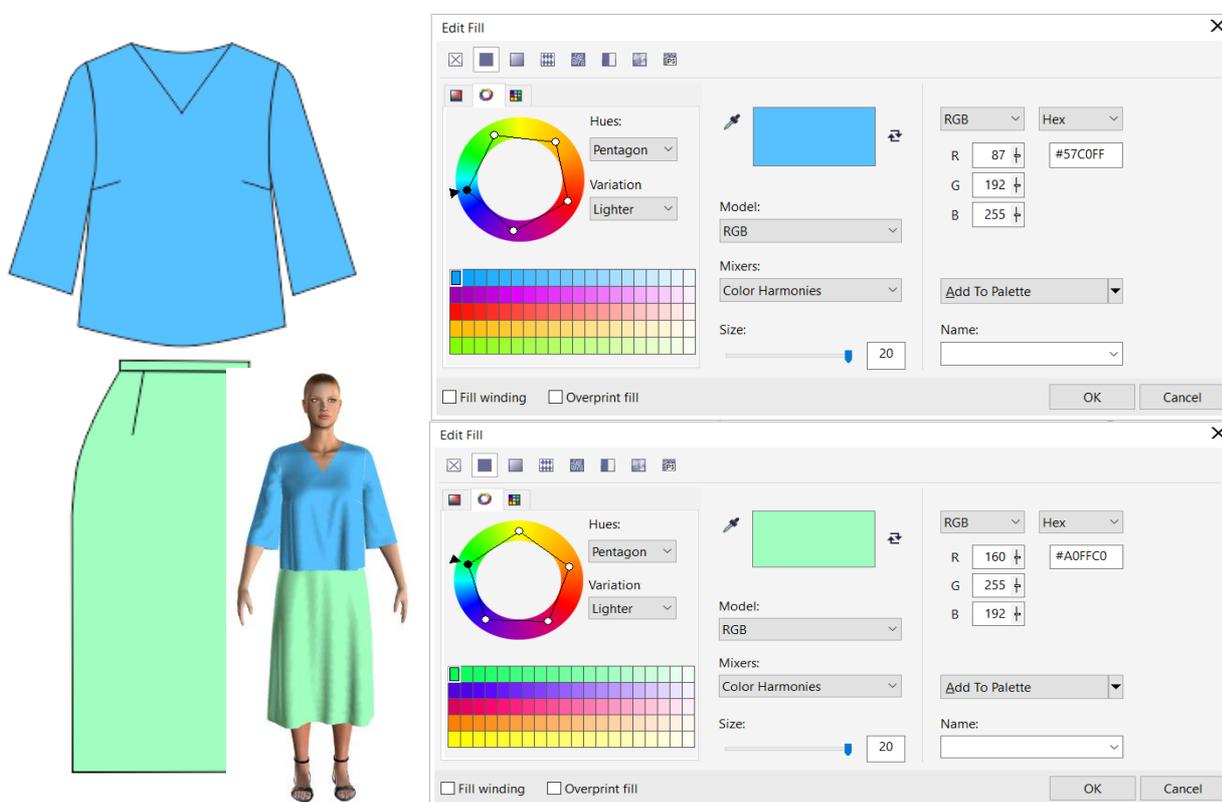
### 3 PR4/A4.3 Exemplos de design e exercícios para desenvolver em formato online

O exemplo de conceção tem a função de mostrar ao formando como utilizar a informação do módulo de ensino para criar um novo modelo. Consolida os conhecimentos do módulo e orienta o formando para o caminho da aplicação dos pormenores específicos do módulo.

Para uma melhor compreensão dos módulos de ensino, no final de alguns módulos, quando se revelou adequado, foram elaborados exemplos de conceção.

Exemplo de desenho do módulo 1 Design de moda

Um exemplo de design de combinações de cores análogas pode ser encontrado na **Figura 1**, onde um tom de azul de acordo com a **escala de cores RGB (87; 192; 255)** e **Hex (# 57C0FF)** é utilizado para a blusa e a saia.



**Figura 1.** Combinações de cores análogas.

**Os exercícios de design** do manual do utilizador são utilizados para orientar o aluno através da plataforma online *Digital Fashion*, ligando os módulos de ensino à plataforma.

Em primeiro lugar, o aluno recebe instruções sobre como se registar e iniciar sessão.



Em seguida, de acordo com as partes principais da plataforma, os alunos são orientados, através de exercícios de *design*, sobre como selecionar o modelo, o tipo de corpo humano e o avatar, o material, e como fazer a seleção do molde e a prova virtual.

Para permitir uma utilização mais clara da plataforma, especialmente para as pessoas com algumas necessidades especiais, é possível aceder a um vídeo de **demonstração do funcionamento da Plataforma Digital da Moda** a partir da plataforma.



## 4 PR4/A4.4 Definir os critérios de avaliação do programa de formação em design de moda

A avaliação é a atividade que determina o nível e a qualidade da formação dos alunos durante os programas de estudo, bem como as competências que os alunos possuem no final dos seus estudos.

As competências para cada módulo de aprendizagem são apresentadas nos quadros 7 a 12.

**Quadro 7**

MÓDULO DE APRENDIZAGEM	BASE DE DADOS DE MODA
COMPETÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender e conhecer as etapas básicas do design de moda, os requisitos da moda e papel dos elementos de design na conceção de vestuário de moda</li> <li>Utilizar os elementos básicos de design na prototipagem virtual 3D de vestuário</li> </ul>

**Quadro 8**

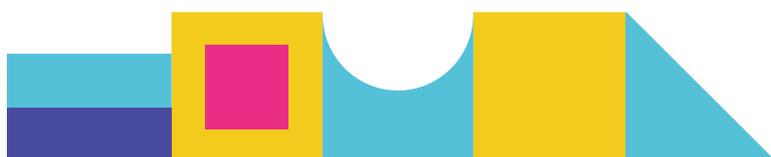
MÓDULO DE APRENDIZAGEM	BASE DE DADOS DE MATERIAIS TÊXTEIS
COMPETÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender o papel importante das propriedades dos tecidos e malhas quando se seleciona um material específico para um modelo.</li> <li>Compreender a correlação entre os tecidos reais e os tecidos gémeos digitais para selecionar o material adequado para um modelo de vestuário específico</li> </ul>

**Tabela 9**

MÓDULO DE APRENDIZAGEM	MODELOS DE DESIGN
COMPETÊNCIAS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Compreender a importância de adotar o conteúdo de uma ficha técnica em função da sua finalidade</li> <li>Ser capaz de identificar o tipo e a especificidade dos elementos do vestuário para caracterizar um modelo a partir da base de dados do vestuário</li> </ul>

**Tabela 10.**

MÓDULO DE APRENDIZAGEM	DESIGN DE VESTUÁRIO 2D
------------------------	------------------------



<b>COMPETÊNCIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selecionar um tipo de forma do corpo na base de dados de acordo com as dimensões</li> <li>• Compreender e conhecer as etapas da concepção de peças de vestuário em 2D</li> </ul>
---------------------	---

**Tabela 11.**

<b>MÓDULO DE APRENDIZAGEM</b>	<b>DESIGN DE VESTUÁRIO 3D</b>
<b>COMPETÊNCIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender e conhecer as etapas do design de vestuário 3D</li> <li>• Compreender e saber ler e efetuar ajustamentos ou melhorias conforme necessário</li> </ul>

**Quadro 12**

<b>MÓDULO DE APRENDIZAGEM</b>	<b>COMPRAS ELETRÔNICAS DE VESTUÁRIO</b>
<b>COMPETÊNCIAS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Compreender os mecanismos subjacentes às plataformas de <i>e-shopping</i> de vestuário</li> <li>• Compreender e conhecer a correlação entre as três etapas das compras eletrônicas: escolher o avatar, o tecido, o modelo e apreciar os resultados do processo de prova virtual.</li> </ul>

No processo de aprendizagem, pode ser utilizado um conjunto de métodos, formas, tipos e critérios de avaliação e classificação para avaliar o desempenho profissional-científico dos alunos.

As formas de avaliação previstas na plataforma são os questionários e os exercícios online. Para cada módulo de aprendizagem são atribuídas 10 perguntas, com quatro respostas possíveis, das quais apenas uma está correta.

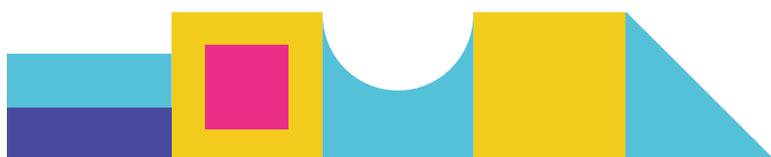
Para considerar que todas as competências foram atingidas, o aluno deve responder a um mínimo de 5 perguntas.



## 5 Conclusões

Este relatório apresenta os resultados do PR4 do projeto **DigitalFashion**. Os resultados do PR4 estão fortemente correlacionados com todos os resultados anteriores do projeto, tendo sido desenvolvido com a colaboração de todos os parceiros. A elaboração dos resultados do PR4 começou com a definição do conteúdo dos materiais didáticos, nomeadamente os resultados de aprendizagem, os materiais de formação mais adequados também para pessoas com necessidades especiais, o desenvolvimento de exemplos de *design* e questionários. Foi desenvolvido um manual do utilizador para orientar os formandos através dos objetivos da plataforma online *Digital Fashion*. Todos os materiais de formação estão traduzidos nas diferentes línguas da parceria.

Considerando o conteúdo de todos os materiais educativos desenvolvidos para o PR4, pode dizer-se que os principais objetivos do projeto *Digital Fashion* foram alcançados.



**ERASMUS +**

KA2

KA220 – HED – Cooperation partnerships in higher education

Grant Agreement: 2021-1-RO01-KA220-HED-000031150

Duração do projeto:

01 fevereiro 2022 – 31 Janeiro 2025

Financiado pela União Europeia. Os pontos de vista e as opiniões expressas são as do(s) autor(es) e não refletem necessariamente a posição da União Europeia ou da Agência de Execução Europeia da Educação e da Cultura (EACEA). Nem a União Europeia nem a EACEA podem ser tidos como responsáveis por essas opiniões.

© 2022-2025 Parceiros do Consórcio DIGITALFASHION. Todos os direitos reservados. Todas as marcas comerciais e outros direitos sobre produtos de terceiros mencionados neste documento são reconhecidos e propriedade dos respetivos detentores.



Institutul National de Cercetare-  
dezvoltare Pentru Textile si Pielari  
**Roménia**

[www.certex.ro](http://www.certex.ro)



Escola Nacional Superior de Artes  
Indústrias Têxteis  
**França**

[www.ensait.fr](http://www.ensait.fr)

**FTILAB+**



Hogeschool Gent  
**Bélgica**

[www.hogent.be](http://www.hogent.be)



Univerza contra Mariboru  
**Eslovénia**

[www.um.si](http://www.um.si)



Centro Tecnológico das Indústrias  
Têxtil e do Vestuário de Portugal  
**Portugal**

[www.citeve.pt](http://www.citeve.pt)



Universitatea Tehnica Gheorghe  
Asachi Din Iasi  
**Roménia**

[www.tuiasi.ro](http://www.tuiasi.ro)



