



E-BOOK

NEAR FUTURE THINKING EN LA MODA

BY PATY SOTO



SOBRE EL E-BOOK



¡HOLA! SOY PATY SOTO, ESTILISTA DE MODA Y NEAR FUTURE THINKER.

ESTOY CONSTANTEMENTE EVALUANDO COMPORTAMIENTOS EN LA ESFERA DE LA MODA Y ANALIZANDO SU TRADUCCIÓN A LAS DECISIONES DE DESARROLLO, ADOPCIÓN E IMPLEMENTACIÓN EN LA VIDA COTIDIANA.

LA INDUSTRIA DE LA MODA FACTURA MILES DE MILLONES DE DÓLARES AL AÑO, Y ES ADEMÁS UNO DE LOS AGENTES MÁS AGRESIVOS CON EL MEDIO AMBIENTE. LA INNOVACIÓN Y EXPERIMENTACIÓN EN ESTE SECTOR DE LA EXPERIENCIA HUMANA LLEVA A EVOLUCIÓN CONSTANTE, PRESENTANDO OPORTUNIDADES ÚNICAS PARA IDENTIFICAR CAMBIOS DE VALORES, CATALIZADORES Y ARQUETIPOS DE MARCA.

EN ESTE E-BOOK TE COMPARTO DISTINTOS EJEMPLOS DE NEAR FUTURE THINKING RELACIONADOS CON LA INDUSTRIA DE LA MODA, Y TE INVITO A QUE, AL FINALIZAR, RECONOZCAS EN CADA UNO EL ARQUETIPO QUE ES USANDO LA METODOLOGÍA NEAR FUTURE THINKING.

HE AQUÍ ALGUNOS EJEMPLOS REALES DE CÓMO LAS MARCAS DE MODA Y LOS MINORISTAS ESTÁN IMPLEMENTANDO LA TECNOLOGÍA PARA ATRAER A LOS CONSUMIDORES MÁS EXPERTOS EN TECNOLOGÍA.

Paty Soto.

ÍNDICE

● TECNOLOGÍA DE AR Y VR EN MARCAS DE LUJO

PÁGINA 1

● APLICACIONES MÓVILES

PÁGINA 2

● INTEGRACIÓN DE REDES SOCIALES

PÁGINA 3

● VESTIDORES INTELIGENTES

PÁGINA 4

● PERSONALIZACIÓN

PÁGINA 5

● SUSTENTABILIDAD

PÁGINA 6

● CREADORES Y OTRAS MARCAS INNOVADORAS

PÁGINA 7

● OTRAS FUENTES

PÁGINA 9

TECNOLOGÍA DE AR Y VR* EN MARCAS DE LUJO

*AUGMENTED REALITY Y VIRTUAL REALITY

GUCCI

ESTA MARCA HA LANZADO UNA APLICACIÓN CON TECNOLOGÍA AR LLAMADA "TRY-ON" QUE PERMITE A LOS CLIENTES PROBAR VIRTUALMENTE ZAPATOS Y ZAPATILLAS USANDO SUS TELÉFONOS INTELIGENTES. LA APLICACIÓN UTILIZA TECNOLOGÍA DE AR PARA MAPEAR EL ZAPATO AL PIE DEL USUARIO, BRINDÁNDOLES UNA VISTA REALISTA DE CÓMO SE VE Y AJUSTA EL ZAPATO.

TOMMY HILFIGER

CREARON UNA EXPERIENCIA INMERSIVA DE VR EN SUS TIENDAS QUE PERMITE A LOS CLIENTES ASISTIR VIRTUALMENTE A UN DESFILE DE MODA Y VER LAS ÚLTIMAS COLECCIONES. LOS CLIENTES USAN AURICULARES DE VR Y SON TRANSPORTADOS A UN MUNDO VIRTUAL DONDE PUEDEN EXPLORAR LA COLECCIÓN E INTERACTUAR CON EL ENTORNO.

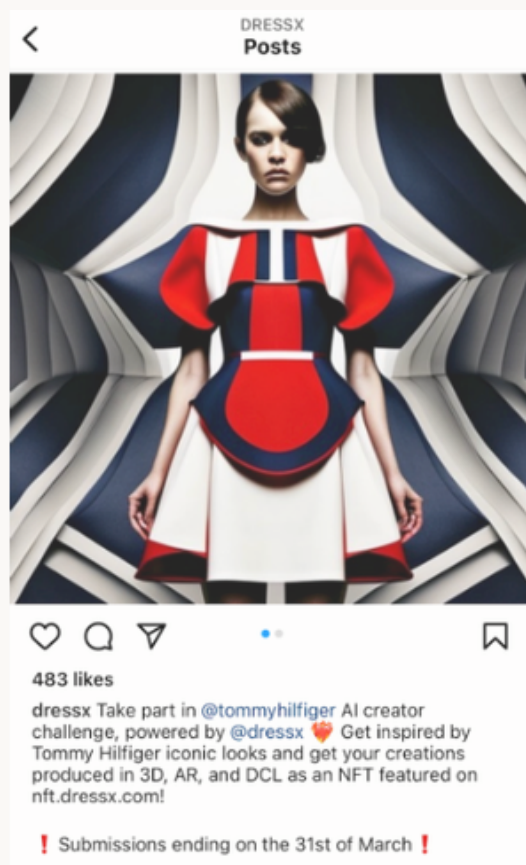
ADEMÁS, LANZA RETOS DE CREACIÓN DE PRENDAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA PLATAFORMA DRESSX. EL PREMIO ES QUE LAS CREACIONES GANADORAS SE PRODUCIRÁN EN 3D, REALIDAD AUMENTADA, Y COMO UN NFT.

BALENCIAGA

CON TENDENCIA A LA TRANSGRESIÓN, NO ES INESPERADO QUE EXPERIMENTEN EN ESPACIOS VIRTUALES, ADEMÁS DE APOSTAR POR ENFOQUES LÚDICOS PARA ENGANCHAR A SU PÚBLICO META.

UN EJEMPLO CLARO ES EL DE LA EXPERIENCIA REGENERATIVE AGRICULTURE, EN EL QUE LA PERSONA ELIGE UN AVATAR QUE, EN UN MUNDO CREADO EN LA PANTALLA DEL MÓVIL A PARTIR DE REALIDAD AUMENTADA, SIGUE INSTRUCCIONES PARA SEMBRAR Y COSECHAR VIRTUALMENTE. AL LANZARLO EN EL DÍA DE LA TIERRA, BALENCIAGA INTENTA LLAMAR LA ATENCIÓN HACIA SU COMPROMISO CON DONAR E INVERTIR EN PROYECTOS QUE FOMENTAN LA BIODIVERSIDAD Y EL CUIDADO DEL MEDIO AMBIENTE, COMO EDNA.

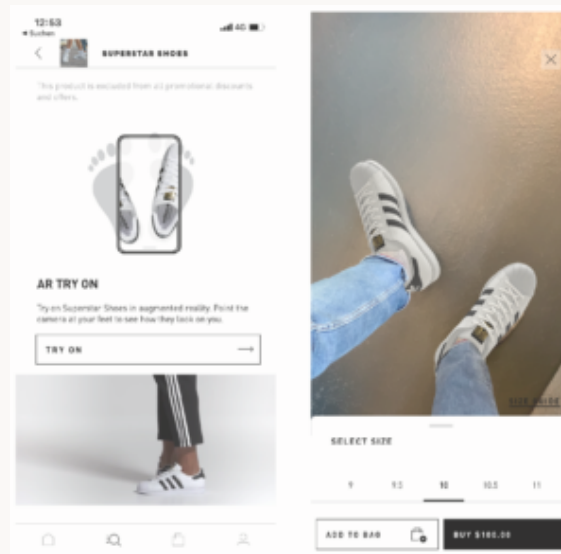
ESTA MARCA DE LUJO HA ANUNCIADO QUE PRESENTARÁ SU COLECCIÓN PRIMAVERA/VERANO 2024 EN FORMATO DIGITAL -PROBABLEMENTE CON REALIDAD AUMENTADA Y EL USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA EXALTAR LA EXPERIENCIA DE DICHO DESFILE.



APLICACIONES MÓVILES

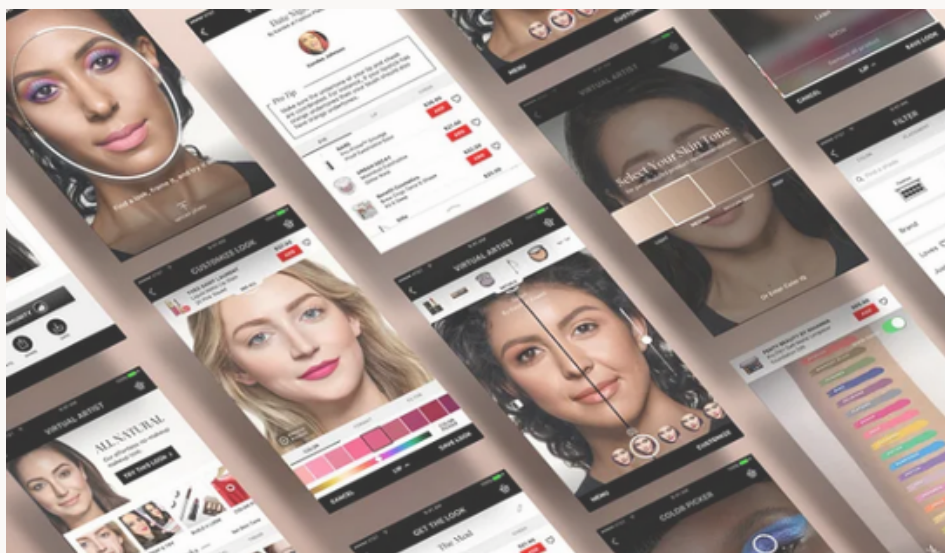
ADIDAS

OFRECE UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE UTILIZA ALGORITMOS DE IA PARA PROPORCIONAR RECOMENDACIONES PERSONALIZADAS A LOS USUARIOS EN FUNCIÓN DE SUS COMPRAS ANTERIORES Y SU HISTORIAL DE NAVEGACIÓN. LA APLICACIÓN TAMBIÉN CUENTA CON TECNOLOGÍA DE REALIDAD AUMENTADA QUE PERMITE A LOS CLIENTES PROBAR VIRTUALMENTE LOS ZAPATOS.



SEPHORA

TIENE UNA APLICACIÓN MÓVIL QUE PERMITE A LOS CLIENTES ESCANEAR PRODUCTOS EN LA TIENDA Y RECIBIR RECOMENDACIONES PERSONALIZADAS EN FUNCIÓN DE SU TIPO DE PIEL Y PREFERENCIAS. LA APLICACIÓN TAMBIÉN CUENTA CON TECNOLOGÍA DE REALIDAD AUMENTADA QUE PERMITE A LOS CLIENTES PROBAR VIRTUALMENTE EL MAQUILLAJE.



INTEGRACIÓN DE REDES SOCIALES

NORDSTROM

HA CREADO UNA TIENDA EMERGENTE EN INSTAGRAM QUE PERMITE A LOS CLIENTES COMPRAR PRODUCTOS QUE APARECEN EN LA CUENTA DE INSTAGRAM DE LA TIENDA. LOS CLIENTES PUEDEN ESCANEAR UN CÓDIGO QR EN LA IMAGEN DEL PRODUCTO PARA COMPRAR EL ARTÍCULO.

GUCCI

THE GUCCI VAULT LAND, UN ESPACIO INMERSIVO EN SANDBOX, UNO DE LOS ESPACIOS MÁS CONCURRIDOS EN EL METAVERSO.

ADEMÁS, HA CREADO EL GUCCI GARDEN EN ROBLOX, UN MUNDO DENTRO DEL VIDEOJUEGO, ASÍ COMO LA COLABORACIÓN CON ZEPETO, CON UNA BOUTIQUE EN SU APP PARA VESTIR AVATARES.

NIKE

NIKE HA CREADO UN FILTRO DE SNAPCHAT QUE PERMITE A LOS CLIENTES PROBAR Y PERSONALIZAR ZAPATILLAS VIRTUALMENTE. LOS CLIENTES PUEDEN TOMAR UNA FOTO DE SUS PIES Y USAR EL FILTRO PARA VER CÓMO LUCEN DIFERENTES ESTILOS Y COLORES DE ZAPATILLAS EN SUS PIES..

VANS

LA EXPERIENCIA "OFF THE WALL" EN ROBLOX LLEVA LOS PRODUCTOS DISTINTIVOS DE LA MARCA AL ESPACIO EN EL QUE LA GENERACIÓN Z Y LA GENERACIÓN ALFA CONVIVEN A TRAVÉS DEL JUEGO. LOS JUGADORES PUEDEN APRENDER TRUCOS DE SKATEBOARDING, GANAR PREMIOS Y ADQUIRIR SKINS Y ACCESORIOS PARA SUS AVATARES.



VESTIDORES INTELIGENTES



H&M

H&M HA IMPLEMENTADO TECNOLOGÍA RFID ("RADIO FRECUENCY IDENTIFICATION") EN ALGUNAS DE SUS TIENDAS PARA PROPORCIONAR A LOS CLIENTES RECOMENDACIONES PERSONALIZADAS. CUANDO LOS CLIENTES LLEVAN PRODUCTOS AL VESTIDOR, LA TECNOLOGÍA RFID RECONOCE LOS PRODUCTOS A DISTANCIA Y MUESTRA RECOMENDACIONES DE PRODUCTOS ADICIONALES EN FUNCIÓN DE LAS PREFERENCIAS DEL CLIENTE

REBECCA MINKOFF

REBECCA MINKOFF HA IMPLEMENTADO ESPEJOS INTELIGENTES EN ALGUNAS DE SUS TIENDAS QUE PERMITEN A LOS CLIENTES CAMBIAR LA ILUMINACIÓN Y SOLICITAR DIFERENTES TAMAÑOS O COLORES DE PRODUCTOS SIN SALIR DEL VESTIDOR.

AMAZON STYLE

DENTRO DE LAS CABINAS DE LA ZONA DE VESTIDORES, LA EXPERIENCIA DE COMPRA ES PERSONALIZADA. LAS PANTALLAS TÁCTILES TE PERMITEN AJUSTAR LA ILUMINACIÓN Y LA TEMPERATURA PARA QUE PUEDAS VER CÓMO SE VE LA ROPA EN DIFERENTES CONDICIONES. ADEMÁS, HAY OPCIONES DE AJUSTE DE TAMAÑO PARA VER CÓMO SE VE LA ROPA EN DIFERENTES TALLAS. LA CABINA TAMBIÉN CUENTA CON UN BOTÓN DE ASISTENCIA, QUE TE PERMITE LLAMAR A UN ASISTENTE PERSONAL SI NECESITAS AYUDA O TIENES PREGUNTAS SOBRE UN PRODUCTO EN PARTICULAR.

PERSONALIZACIÓN

STITCH FIX

ES UN SERVICIO DE ESTILISMO EN LÍNEA QUE UTILIZA ANÁLISIS DE DATOS Y ALGORITMOS DE IA PARA PROPORCIONAR RECOMENDACIONES PERSONALIZADAS A LOS CLIENTES. LOS CLIENTES COMPLETAN UN PERFIL DE ESTILO Y UN ESTILISTA SELECCIONA LOS ARTÍCULOS PARA QUE LOS PRUEBEN EN FUNCIÓN DE SUS PREFERENCIAS.

LEVI'S

TIENE UNA FUNCIÓN DE PERSONALIZACIÓN EN SU SITIO WEB QUE PERMITE A LOS CLIENTES DISEÑAR SUS PROPIOS JEANS, SELECCIONANDO EL ESTILO, COLOR Y AJUSTE QUE PREFIERAN. EL SITIO WEB TAMBIÉN UTILIZA ALGORITMOS DE IA PARA PROPORCIONAR RECOMENDACIONES PERSONALIZADAS A LOS CLIENTES EN FUNCIÓN DE SU HISTORIAL DE NAVEGACIÓN Y COMPRAS.

WEARABLE X

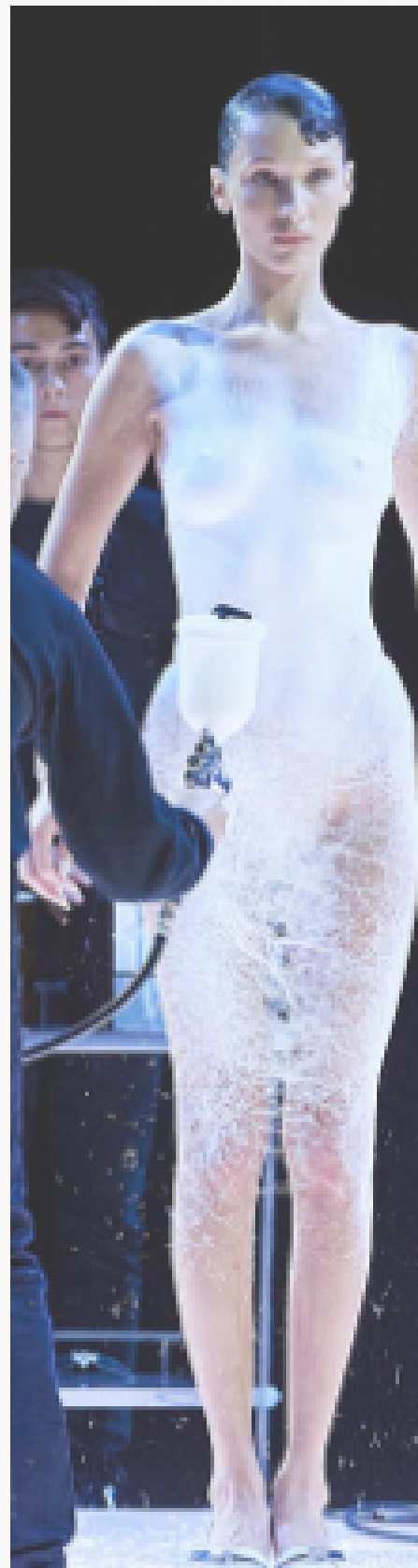
ES UNA MARCA QUE SE ENFOCA EN LA ROPA INTELIGENTE. OFRECE PRODUCTOS COMO LEGGINGS Y TOPS QUE INCLUYEN SENSORES Y TECNOLOGÍA DE VIBRACIÓN PARA AYUDAR EN LA PRÁCTICA DE YOGA. LOS SENSORES MIDEN LA POSICIÓN DEL CUERPO Y LA TECNOLOGÍA DE VIBRACIÓN PROPORCIONA RETROALIMENTACIÓN PARA AYUDAR A LOS USUARIOS A REALIZAR LAS POSTURAS CORRECTAS.

SKIN MOTION

ES UNA EMPRESA QUE HA CREADO UNA APLICACIÓN QUE CONVIERTE LOS SONIDOS EN TATUAJES DE ONDA SONORA. LA TECNOLOGÍA DE LA APLICACIÓN PERMITE QUE LAS PERSONAS SE TATÚEN UNA ONDA SONORA DE UN SER QUERIDO O DE UNA CANCIÓN FAVORITA Y LUEGO, AL ESCANEAR EL TATUAJE CON LA APLICACIÓN, SE REPRODUCE EL SONIDO.

THE FABRICANT

ES UNA EMPRESA QUE SE ENFOCA EN LA CREACIÓN DE ROPA DIGITAL Y DISEÑO DE MODA VIRTUAL. UTILIZAN TECNOLOGÍAS COMO LA REALIDAD VIRTUAL Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA CREAR ROPA DE MANERA DIGITAL Y LUEGO LLEVARLA A LA REALIDAD A TRAVÉS DE IMPRESIÓN EN 3D.



SUSTENTABILIDAD

BOLT THREADS

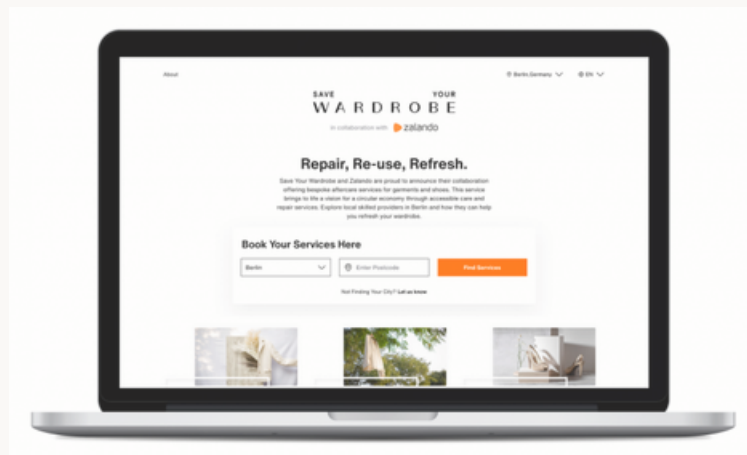
ES UNA EMPRESA QUE HA DESARROLLADO UNA TELA LLAMADA "MICROSILK", QUE ES UNA ALTERNATIVA SOSTENIBLE A LA SEDA. LA TELA SE PRODUCE A PARTIR DE PROTEÍNAS CREADAS POR MICROBIOS EN LUGAR DE SER EXTRAÍDA DE LOS GUSANOS DE SEDA. LA EMPRESA TAMBIÉN HA TRABAJADO EN EL DESARROLLO DE OTRAS TELAS SOSTENIBLES COMO "MYLO", UNA ALTERNATIVA A LA PIEL ANIMAL PRODUCIDA A PARTIR DE HONGOS.

EON

ESTA STARTUP ESTÁ DESARROLLANDO UNA TECNOLOGÍA DE RECICLAJE DE ROPA QUE UTILIZA MICROORGANISMOS PARA DESCOMPONER LAS FIBRAS TEXTILES EN SU ESTADO NATURAL. ESTO PERMITIRÍA LA REUTILIZACIÓN DE FIBRAS DE ALTA CALIDAD Y LA REDUCCIÓN DE RESIDUOS TEXTILES EN EL MEDIO AMBIENTE.

SAVE YOUR WARDROBE

ES UNA APLICACIÓN QUE UTILIZA INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA AYUDAR A LOS CONSUMIDORES A ADMINISTRAR MEJOR SU GUARDARROPA EXISTENTE. LA APLICACIÓN ESCANEA EL GUARDARROPA DEL USUARIO Y PROPORCIONA RECOMENDACIONES PARA COMBINAR PRENDAS Y CREAR NUEVOS CONJUNTOS. TAMBIÉN PERMITE AL USUARIO HACER UN SEGUIMIENTO DE SUS COMPRAS Y GASTOS, Y SUGIERE FORMAS DE EXTENDER LA VIDA ÚTIL DE LAS PRENDAS EXISTENTES.



EN GENERAL, ESTOS SON SOLO ALGUNOS EJEMPLOS DE CÓMO LAS MARCAS DE MODA Y LOS MINORISTAS ESTÁN IMPLEMENTANDO LA TECNOLOGÍA PARA ATRAER A CONSUMIDORES MÁS EXPERTOS EN TECNOLOGÍA AL UTILIZAR TECNOLOGÍA DE AR Y VR, APLICACIONES MÓVILES, INTEGRACIÓN DE REDES SOCIALES, VESTIDORES INTELIGENTES Y PERSONALIZACIÓN.

LAS MARCAS PUEDEN CREAR EXPERIENCIAS MÁS ATRACTIVAS Y PERSONALIZADAS PARA SUS CLIENTES.

CREADORES Y OTRAS MARCAS INNOVADORAS

KAREN X CHENG

TUTORIALES PARA CREAR ROPA CON RA Y IA EN MIDJOURNEY Y DALL-E.

CAPABLE.DESIGN

MARCA DE ROPA ITALIANA CON DISEÑOS DE PATRONES ESPECÍFICOS PARA EVITAR EL RECONOCIMIENTO FACIAL. CREADA POR RACHELE DIDERO.

DRESSX

METAFASHION Y MODA DIGITAL. ROPA EN REALIDAD AUMENTADA (AR).

JULIA BLANC/ BLANCDEBLANC

DISEÑADORA UCRANIANA DE MODA DIGITAL Y ARTISTA DE WEB 3. UTILIZA PROGRAMAS COMO PREMIER PRO, DAZ STUDIO, CINEMA 4D, CLOS3D, STYL3 ENTRE OTROS SOFTWARES.

R3N3GADES

COMUNIDAD QUE INTERSECTA ALTA MODA Y WEB 3.

GUCCI VAULT

TIENDA CONCEPTUAL DE GUCCI, EN DONDE PRESENTAN SUS DIVERSOS PROYECTOS "FUERA DE LA CAJA": DESDE ESPACIOS EN EL METAVERSO COMO EL DE SANDBOX, COMO DISEÑOS ÚNICOS HECHOS CON MATERIALES REUTILIZADOS DE COLECCIONES ANTERIORES.

GUCCI GARDEN X ROBLOX

POP-UP DE LA MARCA DENTRO DEL VIDEO JUEGO EN EL QUE HAY INTERACCIÓN DE LOS AVATARES CON LA EXHIBICIÓN DE DISTINTAS CAMPAÑAS COMERCIALES DE GUCCI.

CREADORES Y OTRAS MARCAS INNOVADORAS

ZEPETO X GUCCI

PERSONALIZACIÓN DE AVATARES Y CREACIÓN DE MUNDOS VIRTUALES.

VANS X ROBLOX

ESPACIO VIRTUAL EN EL VIDEOJUEGO DONDE LOS JUGADORES PUEDEN PRACTICAR SKATEBOARDING Y GANAR PREMIOS COMO ACCESORIOS Y ZAPATOS COLECCIONABLES PARA USAR EN SUS AVATARES.

METAIL

HERRAMIENTA PARA AYUDAR A DISEÑADORES DE MODA VIRTUAL EN 3D A CREAR Y VENDER PRODUCTOS FÍSICOS DE SUS CREACIONES EN 24 HORAS.

SYTE

PLATAFORMA DE DESCUBRIMIENTO DE PRODUCTO (O PRODUCT DISCOVERY PLATFORM) QUE PROVEE A MARCAS Y COMERCIOS CON HERRAMIENTAS DE BÚSQUEDA VISUAL DE PRODUCTOS A TRAVÉS IA, PERSONALIZACIÓN, ETIQUETADO AUTOMATIZADO DE PRODUCTO, HERRAMIENTAS DE MERCADEO Y SOLUCIONES PARA TIENDAS FÍSICAS, COMO ESPEJOS INTELIGENTES.

FIT ANALYTICS

ES UNA INTEGRACIÓN PARA PLATAFORMAS DE COMERCIO ELECTRÓNICO QUE, A PARTIR DE CIERTOS DATOS DE MEDIDAS Y GUSTOS, HACE RECOMENDACIONES PERSONALIZADAS DE TALLAS PARA CADA PRENDA QUE EL CLIENTE CONSULTE. ESTO GENERA MÁS LEALTAD DE MARCA Y MENOS DEVOLUCIONES DE PRODUCTOS.

MANEL TORRES

CREADOR DE LAS TELAS EN AEROSOL.

OTRAS FUENTES

- *10 PERSONALIZATION STATISTICS YOU NEED TO KNOW*
- *RETAIL CUSTOMER EXPERIENCE TRENDS*
- *50 OMNICHANNEL STATISTICS FOR RETAILERS*
- *SHOPIFY'S COMMERCE TRENDS RETAIL*
- *WHY 2 OUT OF 3 DIGITAL NATIVE BRANDS ARE OPENING PHYSICAL STORES*
- *50 STATS SHOWING THE POWER OF PERSONALIZATION*
- *EXPRESS STYLE TRIAL* (programa de renta de prendas y venta de segunda mano)
- *REWRAP DVF* (Búsqueda, renta y venta de diseños vintage de la marca)

CONTACTA CON PATY



COMUNÍCATE CONMIGO EN
CUALQUIER MOMENTO PARA
OBTENER MÁS INFORMACIÓN
SOBRE MIS CURSOS O ASESORÍAS
PERSONALIZADAS.



WEBSITE WWW.STYLEDDBYPATY.COM
EMAIL STYLEDDBYPATY@GMAIL.COM
PHONE 781-690-7453
SOCIAL @GUAPOLOGIA

Paty Soto