



FICHA DE UNIDADE CURRICULAR

Unidade Curricular

202312021 - Projecto de Moda IV

Tipo

Obrigatória

Ano lectivo

2024/25

Curso

Lic Design de Moda

Ciclo de estudos

1º

Créditos

12.00 ECTS

Idiomas

Periodicidade

semestral

Pré requisitos

Ano Curricular / Semestre

2º / 2º

Área Disciplinar

Design

Horas de contacto (semanais)

Teóricas	Práticas	Teórico práticas	Laboratoriais	Seminários	Tutoriais	Outras	Total
0.00	0.00	8.00	0.00	0.00	0.00	0.00	8.00

Total Horas da UC (Semestrais)

Total Horas de Contacto

112.00

Horas totais de Trabalho

300.00

Docente responsável (nome / carga lectiva semanal)

Teresa Michele Maia dos Santos

Outros Docentes (nome / carga lectiva semanal)

Teresa Michele Maia dos Santos	8.00 horas
Ana Graziela Cardoso Rodrigues de Sousa	4.00 horas
Sofia Leonor Vilarinho Lucas	4.00 horas

Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes)

Explorar as potencialidades do cruzamento entre Crafts e Tecnologia aplicada ao design de moda.
Projetar peças de vestuário no contexto do tema Crafts e a Tecnologia, valorizando o produto ou o

artigo de moda, possibilitando que este seja utilizado por qualquer indivíduo.

Continuar a aplicar e a acompanhar as questões de Identidade e de Género: ações e impacto na Indústria e na criação em Design de Moda.

Fomentar a recolha de textos e imagens, em projetos elaborados em grupo e individuais.

Desenvolver competências de ideação, materialização 3D, e acabamentos de peças de vestuário.

Conteúdos Programáticos / Programa

Observar fronteiras, intersecções e cooperação entre Crafts e Tecnologia.

Explorar a utilização de Clo3D e de Inteligência Artificial no desenvolvimento de projetos de design de moda.

Exercitar a conceptualização de peças de vestuário e itens de moda, de forma isolada e dentro de um conjunto.

Continuar a pensar as questões de género e a Indústria de Moda.

Projetar, testar e prototipar ideias para todos os corpos.

Demonstração da coerência dos conteúdos programáticos com os objectivos de aprendizagem da unidade curricular

Os conteúdos programáticos delineados para esta unidade curricular estão diretamente alinhados com os objetivos de aprendizagem, garantindo uma abordagem integrada e coerente entre a teoria e a prática no design de moda contemporâneo.

Exploração das potencialidades do cruzamento entre Crafts e Tecnologia no design de moda através:

1. da observação das fronteiras e intersecções entre Crafts e Tecnologia possibilita a análise crítica e criativa de novas abordagens ao design de vestuário.
2. da utilização de ferramentas digitais, como Clo3D e Inteligência Artificial, permite expandir os processos tradicionais de criação, favorecendo a experimentação e inovação na indústria da moda.

Desenvolvimento de peças de vestuário dentro da temática Crafts e Tecnologia, acessíveis a qualquer indivíduo, com recurso:

1. à conceptualização e ao desenvolvimento de peças de vestuário promovem a integração de técnicas artesanais e digitais para a criação de produtos inovadores.
2. à testagem e à prototipagem, garantindo que os produtos desenvolvidos sejam adaptáveis e adequados a diversos tipos de corpos.

Continuação da reflexão sobre Identidade e Género no contexto da Indústria e do Design de Moda fomentando:

1. O estudo da relação entre moda, identidade e género incentivando uma abordagem crítica e consciente na criação de produtos.
2. A incorporação dessas questões no processo criativo, desenvolvendo propostas que desafiam normas tradicionais e promovem a diversidade e a equidade na moda.

Fomento da recolha de informação para suporte ao desenvolvimento de projetos individuais e coletivos promovendo a procura de referências visuais e textuais de apoio à contextualização dos projetos, fortalecendo a fundamentação teórica e criativa. Estimular a construção de um portfólio rico e fundamentado, essencial para a comunicação eficaz dos conceitos desenvolvidos.

Desenvolvimento de competências de ideação, materialização e acabamentos com recurso a exercícios da conceptualização e experimentação em 3D/2D e IA.

Deste modo, esperamos garantir uma boa articulação entre teoria e prática dos conteúdos programáticos apresentados, permitindo que os estudantes desenvolvam um pensamento crítico e criativo no design de moda, ao mesmo tempo que adquirem competências técnicas essenciais para a inovação na indústria.

Metodologias de ensino (avaliação incluída)

As estratégias pedagógicas aplicadas combinam a aprendizagem formal cujos conteúdos são orientados pelas docentes (i.e., aulas teóricas e apresentação de material relevante) com a informal, que abrem momentos de aprendizagem colaborativa.

Na prática, as aulas desenvolvem-se aplicando uma metodologia de projeto, combinando processos colaborativos, individuais, trabalho manual e trabalho digital.

Compete aos estudantes a procura de informação relevante, nos diversos exercícios/tarefas a desenvolver. Compete aos docentes contextualizar, teórica e visualmente todas as matérias em estudo, acompanhar, observar e orientar, o trabalho produzido pelos estudantes, assim como o trabalho desenvolvido individualmente.

Promove-se a experimentação no desenvolvimento projectual: através da prototipagem de peças pré-existentes, customização, registo informal através de fotografia, esboço, recorte e colagem, entre outros. É enfatizada a capacidade de ir construindo conhecimento através da tentativa e erro, desenvolvendo competências de resolução de problemas e de materialização em tamanho real ao longo dos processos de cada projeto/tarefa proposta.

São também promovidas pequenas palestras com oradores convidados, designers cujo trabalho tem relevância nas temáticas endereçadas, estimulando o diálogo entre os estudantes e os convidados, propiciando a aprendizagem com um input da realidade profissional.

Avaliação

A avaliação da aprendizagem é contínua e resulta da articulação híbrida e complementar entre a avaliação formativa e sumativa, com recurso aos seguintes instrumentos de avaliação: portfólio de trabalhos produzidos pelos alunos, capacidade de análise e discussão; caderno de projeto e visto cultural.

A avaliação quantitativa tem a seguinte distribuição:

Trabalhos produzidos 70% (compreensão, exploração, profundidade dos temas, qualidade e apresentação dos trabalhos)

Capacidade de análise e discussão 10%

Caderno de projeto e visto 10%

Demonstração da coerência das metodologias de ensino com os objetivos de aprendizagem da unidade curricular

As metodologias de ensino adoptadas nesta unidade curricular foram seleccionadas para garantir a plena consecução dos objetivos de aprendizagem, promovendo um equilíbrio entre teoria, experimentação prática e reflexão crítica.

Aprendizagem baseada na experimentação e no desenvolvimento prático de projetos:
A exploração de Clo3D e Inteligência Artificial permite que os estudantes testem digitalmente as suas ideias antes da materialização, reduzindo desperdícios e aumentando a eficiência do processo criativo.

O exercício da conceptualização e prototipagem de peças de vestuário possibilita a aplicação prática dos conhecimentos adquiridos, consolidando a interseção entre Crafts e Tecnologia no Design de Moda.

Metodologia de investigação e recolha de referências:

A análise e seleção de textos e imagens apoia a construção de um repertório visual e conceitual sólido, essencial para o desenvolvimento de projetos fundamentados.

A pesquisa contínua incentiva a reflexão sobre temas como identidade, género e inovação na indústria da moda, estimulando a criação de propostas relevantes e socialmente conscientes.

Trabalho colaborativo e desenvolvimento de projetos individuais e em grupo:

A realização de projetos em grupo favorece o intercâmbio de ideias e o desenvolvimento de competências interpessoais essenciais para a prática profissional.

O equilíbrio entre projetos individuais e coletivos permite que os estudantes desenvolvam uma identidade criativa própria, ao mesmo tempo que experimentam processos de co-criação.

Acompanhamento contínuo e feedback formativo:

Sessões de tutoria e discussões críticas permitem que os estudantes recebam orientação especializada e ajustem os seus projetos em tempo real, garantindo um processo iterativo e reflexivo.

O feedback contínuo fomenta a autonomia e a capacidade de auto-avaliação, competências essenciais para o desenvolvimento profissional.

Exploração de materiais e acabamentos:

A experimentação prática com diferentes materiais e técnicas de acabamento reforça a capacidade de tradução das ideias em produtos tangíveis, garantindo a qualidade estética e funcional das peças desenvolvidas.

A materialização 3D permite testar a viabilidade e adaptabilidade das propostas para diferentes corpos.

Dessa forma, as metodologias de ensino adoptadas garantem a coerência com os objetivos de aprendizagem, proporcionando aos estudantes ferramentas práticas e teóricas para inovar no design de moda, equilibrando tradição e tecnologia com um olhar crítico, abrangente e atual.

Bibliografia Principal

- Alencar, C. G. (2022). *O processo criativo do design de moda aliado à Inteligência Artificial*. Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em <https://repositorio.ufmg.br>
- Barnard, M. (2014). *Fashion Theory: An Introduction*. Routledge.
- Black, S. (2012). *The Sustainable Fashion Handbook*. Thames & Hudson.
- Brown, K., & Lee, T. (2022). *fAshlon after fashion: A report of AI in fashion*. Fashion Research Institute. Disponível em <https://www.fashionresearch.org>
- Brown, P., & Jones, L. (2019). *Wearable technology and its intersection with fashion*. *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management*, 10(2), 45-60.
- Brown, S. (2021). *Digital Fashion: The Future of Clothing*. Bloomsbury Publishing.
- Buechley, L., & Qiu, K. (2012). *Soft circuits: Crafting e-fashion with DIY electronics*. Quarry Books.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Collet, C. (2017). *Designing Smart Textiles for the Body: Applications of Digital Technology*. CRC Press.
- Collins, N. (2020). *Handmade electronic music: The art of hardware hacking (3rd ed.)*. Routledge.
- Costa, L. T., & Pereira, A. C. (2022). *O impacto da inteligência artificial no mundo da moda*. *Fashion Science Journal*, 10(1), 112-130.
- Dormer, P. (1997). *The Culture of Craft: Status and Future*. Manchester University Press.
- Entwistle, J. (2015). *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Polity Press.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2013). *The Story of Design*. Goodman-Fiell.
- Fletcher, K., & Tham, M. (2015). *Routledge Handbook of Sustainability and Fashion*. Routledge.
- Genova, A., & Moriwaki, K. (2016). *Fashion and technology: A guide to materials and applications*. Fairchild Books.
- Guler, S. D., Gannon, M., & Sicchio, K. (2016). *Crafting wearables: Blending technology with fashion*. Apress.
- Gwilt, A. (2018). *Fashion Design for Living: Innovative Methods for Clothing Design*. Routledge.
- Johnston, L. (2015). *Digital handmade: Craftsmanship and the new industrial revolution*. Thames & Hudson.
- Kim, H., & Park, J. (2021). *Automatic generation of fashion images using prompting in generative machine learning models*. *International Journal of AI and Fashion*, 9(1), 67-82.
- Koncar, V. (Ed.). (2016). *Smart textiles and their applications*. Woodhead Publishing.
- McKelvey, K., & Munslow, J. (2012). *Fashion Design: Process, Innovation and Practice*. Wiley-Blackwell.
- McKinsey & Company. (2023). *Inteligência artificial generativa: Um novo futuro para a moda*. Disponível em <https://www.mckinsey.com>
- McQuaid, M. (2005). *Extreme Textiles: Designing for High Performance*. Princeton Architectural Press.
- Oliveira, M. F. (2021). *A utilização de inteligência artificial na indústria da moda*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade de São Paulo.

Oxman, N. (2016). *Material Ecology*. The MIT Press.

Pakhchyan, S. (2008). *Fashioning technology: A DIY intro to smart crafting*. Potter Craft.

Quinn, B. (2010). *Textile Futures: Fashion, Design and Technology*. Berg Publishers.

Santos, R. M. (2023). *Inteligência Artificial como ferramenta do design de moda*. *Revista de Moda e Tecnologia*, 8(2),45-60.

Seivewright, S. (2012). *Research and Design for Fashion*. AVA Publishing.

Silva, J. P. (2020). *Gerados por IA: Modelos virtuais e suas implicações de uso na moda*. *Estudos em Design*, 25(4),89-104.

Smith, A., & Taylor, B. (2023). *Smart fashion: A review of AI applications in the fashion & apparel industry*. *Journal of Fashion Technology*, 15(3), 203-225.

Smith, J., & Taylor, R. (2020). *Smart textiles for wearable technology: A comprehensive review*. *Textile Research Journal*, 90(5), 567-582. <https://doi.org/10.1177/0040517520902545>

Steele, V. (1998). *Fashion and Eroticism: Ideals of Feminine Beauty from the Victorian Era to the Jazz Age*. Oxford University Press.

Wilson, K. (2018). *The role of craft in the digital age: Blending traditional techniques with emerging technologies*. *Craft Research Journal*, 9(1), 23-38.

Bibliografia Complementar

Recursos Web

<https://red-eye.world/c/from-catwalks-to-holograms-the-dazzling-digital-revolution-of-fashion-shows>

<https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/generative-ai-unlocking-the-future-of-fashion#/>

<https://www.amazon.de/No-Ordinary-Cloth-Intersection-sustainability/dp/B0D545XGBQ>



CURRICULAR UNIT FORM

Curricular Unit Name

202312021 - Fashion Project IV

Type

Compulsory

Academic year

2024/25

Degree

B. Fashion Design

Cycle of studies

1

Unit credits

12.00 ECTS

Lecture language

Periodicity

semester

Prerequisites

Year of study/ Semester

2 / 2

Scientific area

Design

Contact hours (weekly)

Tehoretical	Practical	Theoretical-practicals	Laboratory	Seminars	Tutorial	Other	Total
0.00	0.00	8.00	0.00	0.00	0.00	0.00	8.00

Total CU hours (semester)

Total Contact Hours

112.00

Total workload

300.00

Responsible teacher (name /weekly teaching load)

Teresa Michele Maia dos Santos

Other teaching staff (name /weekly teaching load)

Teresa Michele Maia dos Santos 8.00 horas
Ana Graziela Cardoso Rodrigues de Sousa 4.00 horas
Sofia Leonor Vilarinho Lucas 4.00 horas

Learning objectives (knowledge, skills and competences to be developed by students)

Explore the potential of the intersection between Craftsmanship and Technology applied to fashion design.

Design clothing items in the context of the Crafts and Technology theme, enhancing the product or fashion item, enabling it to be used by any individual.

Continue to apply and monitor Identity and Gender issues: actions and impact on the Industry and creation in Fashion Design.

Encourage the collection of texts and images, in projects developed in groups and individually.

Develop skills in ideation, 3D materialization, and finishing of garments.

Syllabus

Observe borders, intersections and cooperation between Crafts and Technology.

Explore the use of Clo3D and Artificial Intelligence in the development of fashion design projects.

Practice conceptualizing clothing items and fashion items, both individually and as part of a set.

Continue thinking about gender issues and the Fashion Industry.

Design, test and prototype ideas for all bodies.

Demonstration of the syllabus coherence with the curricular unit's learning objectives

The syllabus outlined for this discipline is directly aligned with the learning objectives, ensuring an integrated and coherent approach between theory and practice in contemporary fashion design.

Exploration of the potential of the intersection between Craftsmanship and Technology in fashion design through:

the observation of the boundaries and intersections between Crafts and Technology enables the critical and creative analysis of new approaches to clothing design.

The use of digital tools, such as Clo3D and Artificial Intelligence, allows the expansion of traditional creation processes, favoring experimentation and innovation in the fashion industry.

Development of clothing items within the theme of Crafts and Technology, accessible to any individual, using:

the conceptualization and development of clothing pieces promote the integration of artisanal and digital techniques to create innovative products.

testing and prototyping, ensuring that the products developed are adaptable and suitable for different body types.

Continuation of the reflection on Identity and Gender in the context of the Fashion Industry and Design, promoting:

The study of the relationship between fashion, identity and gender, encouraging a critical and conscious approach to product creation.

The incorporation of these issues into the creative process, developing proposals that challenge traditional norms and promote diversity and equity in fashion.

Encouragement of the collection of information to support the development of individual and collective projects, promoting the search for visual and textual references to support the contextualization of projects, strengthening the theoretical and creative foundation. Encourage the construction of a rich and well-founded portfolio, essential for the effective communication of the concepts developed.

Development of ideation, materialization and finishing skills using conceptualization and experimentation exercises in 3D/2D and AI.

In this way, we hope to ensure a good articulation between theory and practice of the programmatic contents presented, allowing students to develop critical and creative thinking in fashion design, while acquiring essential technical skills for innovation in the industry.

Teaching methodologies (including evaluation)

The pedagogical strategies applied combine formal learning, the contents of which are guided by teachers (i.e. theoretical classes and presentation of relevant material) with informal learning, which opens up moments of collaborative learning.

In practice, classes are developed by applying a project methodology, combining collaborative and individual processes, manual work and digital work.

It is up to students to search for relevant information in the various exercises/tasks to be developed. It is the teachers' responsibility to contextualize, theoretically and visually, all the subjects being studied, monitor, observe and guide the work produced by the students, as well as the work developed individually.

Experimentation is promoted in project development: through prototyping of pre-existing parts, customization, informal recording through photography, sketching, cutting and pasting, among others. Emphasis is placed on the ability to build knowledge through trial and error, developing problem-solving skills and real-world materialization throughout the processes of each proposed project/task.

Short lectures are also held with guest speakers, designers whose work is relevant to the topics addressed, encouraging dialogue between students and guests, providing learning with input from professional reality.

Assessment

The assessment of learning is continuous and results from the hybrid and complementary articulation between formative and summative assessment, using the following assessment instruments: portfolio of work produced by students, analysis and discussion skills; project notebook and cultural visa.

The quantitative evaluation has the following distribution:

Work produced 70% (understanding, exploration, depth of themes, quality and presentation of work)

Ability to analyze and discuss 10%

Project notebook and visa 10%

Attendance and commitment 10%

Demonstration of the coherence between the Teaching methodologies and the learning outcomes

The teaching methodologies adopted in this discipline were selected to ensure the full achievement of the learning objectives, promoting a balance between theory, practical experimentation and critical reflection.

Learning based on experimentation and practical project development:

Exploring Clo3D and Artificial Intelligence allows students to digitally test their ideas before materializing, reducing waste and increasing the efficiency of the creative process.

The exercise of conceptualizing and prototyping clothing items enables the practical application of the knowledge acquired, consolidating the intersection between Craftsmanship and Technology in Fashion Design.

Research methodology and reference collection:

The analysis and selection of texts and images supports the construction of a solid visual and conceptual repertoire, essential for the development of well-founded projects.

Ongoing research encourages reflection on topics such as identity, gender and innovation in the fashion industry, stimulating the creation of relevant and socially conscious proposals.

Collaborative work and development of individual and group projects:

Carrying out group projects encourages the exchange of ideas and the development of interpersonal skills essential for professional practice.

The balance between individual and collective projects allows students to develop their own creative identity, while at the same time experiencing co-creation processes.

Continuous monitoring and formative feedback:

Tutoring sessions and critical discussions allow students to receive expert guidance and adjust their projects in real time, ensuring an iterative and reflective process.

Continuous feedback fosters autonomy and the ability to self-evaluate, essential skills for professional development.

Exploration of materials and finishes:

Practical experimentation with different materials and finishing techniques reinforces the ability to translate ideas into tangible products, ensuring the aesthetic and functional quality of the pieces developed.

3D materialization allows testing the viability and adaptability of proposals for different bodies.

In this way, the teaching methodologies adopted ensure coherence with the learning objectives, providing students with practical and theoretical tools to innovate in fashion design, balancing tradition and technology with a critical, comprehensive and current perspective.

Main Bibliography

Alencar, C. G. (2022). *O processo criativo do design de moda aliado à Inteligência Artificial*. Universidade Federal de Minas Gerais. Disponível em <https://repositorio.ufmg.br>

Barnard, M. (2014). *Fashion Theory: An Introduction*. Routledge.

Black, S. (2012). *The Sustainable Fashion Handbook*. Thames & Hudson.

- Brown, K., & Lee, T. (2022). *fAshlon after fashion: A report of AI in fashion*. Fashion Research Institute. Disponível em <https://www.fashionresearch.org>
- Brown, P., & Jones, L. (2019). *Wearable technology and its intersection with fashion*. *Journal of Textile and Apparel, Technology and Management*, 10(2), 45-60.
- Brown, S. (2021). *Digital Fashion: The Future of Clothing*. Bloomsbury Publishing.
- Buechley, L., & Qiu, K. (2012). *Soft circuits: Crafting e-fashion with DIY electronics*. Quarry Books.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Collet, C. (2017). *Designing Smart Textiles for the Body: Applications of Digital Technology*. CRC Press.
- Collins, N. (2020). *Handmade electronic music: The art of hardware hacking (3rd ed.)*. Routledge.
- Costa, L. T., & Pereira, A. C. (2022). *O impacto da inteligência artificial no mundo da moda*. *Fashion Science Journal*, 10(1), 112-130.
- Dormer, P. (1997). *The Culture of Craft: Status and Future*. Manchester University Press.
- Entwistle, J. (2015). *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory*. Polity Press.
- Fiell, C., & Fiell, P. (2013). *The Story of Design*. Goodman-Fiell.
- Fletcher, K., & Tham, M. (2015). *Routledge Handbook of Sustainability and Fashion*. Routledge.
- Genova, A., & Moriwaki, K. (2016). *Fashion and technology: A guide to materials and applications*. Fairchild Books.
- Guler, S. D., Gannon, M., & Sicchio, K. (2016). *Crafting wearables: Blending technology with fashion*. Apress.
- Gwilt, A. (2018). *Fashion Design for Living: Innovative Methods for Clothing Design*. Routledge.
- Johnston, L. (2015). *Digital handmade: Craftsmanship and the new industrial revolution*. Thames & Hudson.
- Kim, H., & Park, J. (2021). *Automatic generation of fashion images using prompting in generative machine learning models*. *International Journal of AI and Fashion*, 9(1), 67-82.
- Koncar, V. (Ed.). (2016). *Smart textiles and their applications*. Woodhead Publishing.
- McKelvey, K., & Munslow, J. (2012). *Fashion Design: Process, Innovation and Practice*. Wiley-Blackwell.
- McKinsey & Company. (2023). *Inteligência artificial generativa: Um novo futuro para a moda*. Disponível em <https://www.mckinsey.com>
- McQuaid, M. (2005). *Extreme Textiles: Designing for High Performance*. Princeton Architectural Press.
- Oliveira, M. F. (2021). *A utilização de inteligência artificial na indústria da moda*. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade de São Paulo.
- Oxman, N. (2016). *Material Ecology*. The MIT Press.
- Pakhchyan, S. (2008). *Fashioning technology: A DIY intro to smart crafting*. Potter Craft.
- Quinn, B. (2010). *Textile Futures: Fashion, Design and Technology*. Berg Publishers.

Santos, R. M. (2023). *Inteligência Artificial como ferramenta do design de moda*. *Revista de Moda e Tecnologia*, 8(2),45-60.

Seivewright, S. (2012). *Research and Design for Fashion*. AVA Publishing.

Silva, J. P. (2020). *Gerados por IA: Modelos virtuais e suas implicações de uso na moda*. *Estudos em Design*, 25(4),89-104.

Smith, A., & Taylor, B. (2023). *Smart fashion: A review of AI applications in the fashion & apparel industry*. *Journal of Fashion Technology*, 15(3), 203-225.

Smith, J., & Taylor, R. (2020). *Smart textiles for wearable technology: A comprehensive review*. *Textile Research Journal*, 90(5), 567-582. <https://doi.org/10.1177/0040517520902545>

Steele, V. (1998). *Fashion and Eroticism: Ideals of Feminine Beauty from the Victorian Era to the Jazz Age*. Oxford University Press.

Wilson, K. (2018). *The role of craft in the digital age: Blending traditional techniques with emerging technologies*. *Craft Research Journal*, 9(1), 23-38.

Additional Bibliography

Recursos Web

<https://red-eye.world/c/from-catwalks-to-holograms-the-dazzling-digital-revolution-of-fashion-shows>

<https://www.mckinsey.com/industries/retail/our-insights/generative-ai-unlocking-the-future-of-fashion#/>

<https://www.amazon.de/No-Ordinary-Cloth-Intersection-sustainability/dp/B0D545XGBQ>