

Intervista con Mattia

Mattia | www.tailor-made.site

Mattia è uno studente del corso di Master in Visual design dell'Università di Verona con la passione per la moda che ha lanciato una linea di prodotti costituiti da T-shirt a cui viene associato un QR-Code che permette l'accesso dell'acquirente ad un mondo virtuale.

Come ti è venuta l'idea di questa T-shirt e del relativo QR-Code?

L'idea è nata durante il corso 'realtà virtuale' che stavo frequentando all'Università e dalla passione per il mondo della moda che mi hanno fatto pensare alla possibilità di unire il mondo della moda con il mondo online inteso come interazione online tra le persone.

Questa intuizione mi ha portato ad integrare in una T-shirt una grafica collegata a un codice qr in modo che il cliente fruitore nell'indossare la maglietta possa vivere una esperienza virtuale accedendo ad un mondo virtuale dedicato ai possessori di questa T-shirt tramite il qr-code.

Cosa succede in questo mondo virtuale?

L'utente può interagire con l'ambiente virtuale circostante entrando a far parte di una community che si identifica con questo brand. In questo ambiente virtuale è possibile fare delle attività come ad esempio affittare un luogo dove portare le persone, collegare più persone all'interno di questi spazi così che un utente possa personalizzare il prodotto dal lato fitting ed adattare il prodotto rispetto ad una visione antecedente a quella dell'acquisto. E' possibile vedere prima dell'acquisto il modo in cui un capo verrà indossato e fare delle personalizzazioni per creare un qualcosa di unico.

Quale è il valore aggiunto di questa proposta?

Il mercato della moda è saturo e molte aziende del settore hanno compreso da subito le potenzialità del Metaverso per rendere lo shopping una esperienza ancora più ricca. La T-shirt con il QR-code è un passo verso il cosiddetto Metaverso con un prodotto che si propone di sviluppare un vero e proprio merchandising che abbia coerenza nel marketing, con una campagna promozionale che trasmette gli stessi valori che vuole comunicare, per trovare continuità tra il brand ed il messaggio che si vuole trasmettere.

Il comportamento dei clienti è cambiato per l'avvento del digitale e l'atteggiamento verso l'acquisto è diverso, ci si appoggia meno a negozi veri e propri e molto di più a siti web ed e-commerce. In passato un pezzo di abbigliamento bastava che piacesse ad una persona mentre oggi l'abbigliamento deve anche esprimere la propria identità.

Nel creare un mondo virtuale dedicato a questo prodotto si possono sostituire i social network, socializzare in un mondo virtuale con persone che non conosciamo connettendosi in modo reale grazie a degli elementi condivisi quale la T-shirt. In questo modo è possibile plasmare la realtà a seconda della second life, ad esempio visitando una zona di new york, assistendo ad una sfilata di moda o ad un evento e trasformando l'esperienza di acquisto in una esperienza ancora più ricca magari assieme a chi dall'altra parte del mondo ha acquistato lo stesso capo. Solo una persona reale può scannerizzare il codice QR e questo rende l'esperienza virtuale una semplice estensione del mondo reale.



Co-financed by
the European Union

ERASMUS+

Project number: 2021-DE02-KA210-VET-000034595
Tailor-made. Contemporary. Innovative – the professional training of fashion designers and bespoke tailors

Come sei riuscito a sviluppare il mondo virtuale dedicato alla T-shirt?

Al giorno d'oggi se una persona vuole imparare a creare dei mondi o degli oggetti virtuali può trovare tutti gli strumenti che vuole, ma alla fine da solo non si riesce ad andare avanti. Per questo ho trovato alcuni collaboratori, compagni di Università, che hanno accolto con entusiasmo l'idea ed hanno messo a disposizione competenze tecniche specifiche per la realizzazione dei mondi virtuali. Al momento il progetto è in fase di sviluppo quindi molte idee sono ancora in fase embrionale o in corso di realizzazione.

Quali altre idee possono essere sviluppate in questi mondi virtuali?

Stiamo pensando alla creazione di zone meeting virtuali, di spazi di co-working, aree chill out, aree in cui socializzare, divertirsi, conoscere persone nuove.

Quanto è stata utile la tua formazione per lo sviluppo di questo progetto?

Certamente la formazione ha avuto una importanza fondamentale ma alla base rimane la capacità e volontà di osservare il mondo che ci circonda. Anche nel settore della formazione le scuole dovrebbero prendere esempio da chi si occupa di formazione in modo innovativo in modo da prendere esempio e riportarlo nei propri percorsi di studio.






Cofinanziato
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CC BY: La licenza consente la distribuzione, il remix, l'adattamento dei materiali, nonché l'ulteriore espansione dei materiali utilizzando i materiali come base, in qualsiasi supporto e formato, a condizione che sia indicata la loro fonte originale. La licenza include anche l'uso commerciale.

CC BY include i seguenti elementi:

BY  – l'indicazione del/i creatore/i originale/i è obbligatoria

ERASMUS+
2021-DE02-KA210-VET-000034595