

Aplicativos para dispositivos móveis: novas possibilidades para o desenvolvimento de coleções de moda

Applications for mobile devices: support for fashion collection development

Emanuele Biolo Magnus

Doutoranda em Diversidade Cultural e Inclusão Social na Universidade Feevale
emanuelebm@feevale.br

Patrícia Brandalise Scherer Bassani

Doutora em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Sandra Portella Montardo

Doutora em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Resumo

O desenvolvimento de coleções ou produtos faz parte das atividades de um estudante de moda, sendo essa prática inerente à sua profissão. Tradicionalmente, as práticas relacionadas à criação de moda eram realizadas manualmente, mas com o surgimento de *softwares* específicos passaram a ser realizadas no computador e, recentemente, em dispositivos móveis. Este estudo propõe uma pesquisa exploratória com o objetivo de identificar aplicativos na plataforma *IOS*, que possam ser empregados durante algumas etapas do desenvolvimento de coleção, tanto no meio acadêmico quanto no profissional. Como resultado, são recomendados aplicativos voltados para as fases de pesquisa, tema de coleção, cartela de cores e desenho: *Paper by FiftyThree*, *Bamboo Paper*, *Moodboard*, *myPantone* e *Prêt-à-Template*.

Palavras-chave: Moda. Desenvolvimento de coleção. Aplicativos para *tablets*.

Abstract

The development of collections or products is part of the activities of a fashion student, being this practice part of their profession. Traditionally, the practices related to the creation of fashion were performed manually, but with the emergence of specific software they started to be made on the computer and recently on mobile devices. This study proposes an exploratory research in order to identify applications on the IOS platform, which can be used during some stages of the collection development, both in academic and professional circles. As a result, it is recommended applications to the stages of research, theme collection, color palette and drawing: Paper by FiftyThree, Bamboo Paper, Moodboard, myPANTONE and Prêt-à-Template.

Keywords: *Fashion. Collection development. Applications for tablets*

1. Introdução

O desenvolvimento de coleções ou produtos faz parte das atividades de um estudante de moda, sendo essa prática inerente à sua profissão. Tradicionalmente, as práticas relacionadas à criação de moda são realizadas manualmente utilizando o papel como suporte. No entanto, com o surgimento de *softwares* específicos, essas atividades passaram a ser realizadas no computador e, atualmente, também através de dispositivos móveis. Destaca-se o crescente uso de dispositivos móveis, como smartphones e *tablets*, que impulsionou o desenvolvimento de aplicativos diversos, cada vez mais incorporados à rotina de diferentes sujeitos.

Conforme destaca a pesquisa Horizon Report (2013, p. 4), os “*tablets* estão provando ser poderosas ferramentas para o aprendizado dentro e fora da sala de aula” e, em um horizonte de curto prazo, terão uma ampla adoção no ensino superior. A pesquisa reitera a portabilidade dos *tablets* como ponto de destaque e de possibilidade de escolha dos aplicativos pelos acadêmicos, o que torna “mais fácil a construção de um ambiente de aprendizagem personalizado, com todos os recursos, ferramentas e outros materiais que eles precisem em um único dispositivo” (HORIZON REPORT, 2013, p. 17).

Diante dessa realidade, o estudo propõe uma pesquisa exploratória com o objetivo de identificar aplicativos que possam ser empregados durante algumas etapas do desenvolvimento de coleção, tanto no meio acadêmico quanto no profissional. O artigo está organizado em cinco momentos: inicialmente a fundamentação teórica explora o

conceito dos aplicativos e o seu crescimento, bem como o desenvolvimento de coleção e suas etapas. Posteriormente, a metodologia da pesquisa é apresentada, assim como os resultados e a discussão desses a partir dos aplicativos identificados. O estudo é finalizado com as considerações finais e possibilidades de continuidade da investigação.

2. Fundamentação teórica

Os aplicativos cada vez mais são incorporados à rotina daqueles que utilizam tecnologias móveis como smartphones ou tablets. Segundo Barboza (2014, s.p), “a indústria de aplicativos é resultado da mente criativa de um único homem: Steve Jobs, que em 2008 teve a ideia de lançar uma loja virtual [*AppStore*] para vender programas específicos para rodar no *iPhone*”. Os aplicativos móveis são definidos por Tectriade (2014, s.p.) como “*softwares* que desempenham objetivos específicos em *smartphones* e *tablets*. É possível acessá-los por meio das ‘lojas de aplicativos’, como a *App Store*, *Android Market*, *Black Berry App World*, *Ovi Store*, entre outros”. Em complemento, ressalta-se que existem aplicativos gratuitos e pagos.

Atualmente existem mais de 550 mil aplicativos disponíveis na *AppStore* da *Apple*, e o número de *downloads* ultrapassa 1 bilhão por mês (BARBOZA, 2014). Esses aplicativos normalmente apresentam facilidade de uso e custo acessível, o que os torna ainda mais atraentes. Cada vez mais populares e diversificados, os aplicativos oferecem aos usuários diferentes ferramentas ao alcance de suas mãos, com vasto potencial a ser explorado por estudantes de moda, tanto nas atividades acadêmicas quanto profissionais. Uma das possibilidades, apresentada neste estudo, é o emprego de aplicativos durante algumas fases do processo de desenvolvimento de produtos de moda, em especial nesta pesquisa, no tema de coleção, na cartela de cores e no desenho.

O conjunto de produtos de moda segue a lógica da coleção, definida por Ambrose e Harris (2007, p. 70), como o “conjunto dos melhores trabalhos de um designer que, normalmente, se organizam por temporada. Todas as roupas de uma coleção representam a inspiração do designer e costumam explorar, por exemplo, temas, tecidos, texturas e cores comuns”. As autoras Rech (2002) e Jones (2005) elucidam de maneira muito similar o conceito: coleção é um grupo ou conjunto de produtos com características comuns e destinadas a determinadas estações climáticas. Treptow (2013) esclarece que as relações entre esses produtos normalmente são centradas no tema de inspiração escolhido.

Grandon e Fitzgerald (2009) destacam a pesquisa como fundamentação de todo o trabalho, considerada como o alicerce criativo para a busca de soluções de moda, como fonte de temas e inspirações. Eles afirmam, ainda, que quanto mais abrangente for, mais interessantes e inovadores serão os desenhos. São referidas também as inúmeras fontes passíveis de investigação, como, por exemplo, museus, exposições, bibliotecas, mercados de antiguidades, arquitetura ou revistas, entre outros.

Uma das ferramentas indicadas para pesquisa é o *sketchbook* ou caderno de notas/esboços, considerado um depósito de ideias que contém informação visual, anotações relevantes e análises, ou seja, uma representação individual e não-verbal do mundo do designer, que o acompanha em todos os momentos (GRANDON; FITZGERALD, 2009).

A escolha do tema da coleção resulta da pesquisa prévia realizada. Como foi referido, é a temática a principal responsável pelo elo entre as formas, as cores e os materiais das peças. A pesquisa realizada passa para a fase da edição, que possui como resultado a realização do moodboard. Travers-Spencer e Zaman (2008) o definem como uma ferramenta de referência, que funciona como um catalisador de inspiração. McKelvey e Munslow (2008) esclarecem que o *moodboard* é geralmente uma coleção de imagens, texturas, cores, entre outros, compilados com a intenção de comunicar uma exposição visual. Gerval (2008) aconselha a realização de três painéis: um destinado a explorar o tema, outro para os tecidos e, por fim, um para as cores.

A definição das cores, quando não contemplada na etapa anterior, deve ser efetivada neste momento. Gerval (2008), Grandon e Fitzgerald (2009) apontam a seleção de uma imagem ou fotografia, relacionada ao tema proposto para a extração do número máximo de cores possíveis, como ponto de partida. A pesquisa realizada previamente auxilia na concepção da cartela de cores, e essas devem refletir o conceito eleito. As cartelas de cores empregadas na indústria da moda seguem o sistema Pantone¹ de decodificação de cores.

Grandon e Fitzgerald (2009) incentivam as ligações entre o tema escolhido e a moda, a partir da realização dos desenhos das ideias mais fortes ao lado de imagens representativas. São realizados esboços preliminares, com atenção à relação necessária entre as peças – tecidos, estilo e cor. A progressão de uma ideia ocorre desde a sua origem, na pesquisa, com apoio do *sketchbook*, a sua inclusão no *moodboard* e a sua

¹ Sistema adotado mundialmente que corresponde a uma codificação alfanumérica para cores em tecido ou papel (TREPTOW, 2013).

evolução futura na etapa de desenvolvimento – inicialmente por meio de desenho. Essas transições são consideradas os blocos de construção do processo e são as guias para a pesquisa de aplicativos.

Após o embasamento teórico, em que foram explanados conceitos pertinentes ao estudo, com ênfase no conceito de aplicativos, coleção de moda e etapas de desenvolvimento de coleção, apresenta-se, então, a metodologia de pesquisa adotada.

3. Metodologia

O objetivo deste estudo é identificar aplicativos que possam ser empregados durante as etapas de pesquisa, tema de coleção, cartela de cores e desenho, inerentes ao desenvolvimento de uma coleção de moda. A partir do exposto, algumas delimitações são necessárias para o estudo, com o intuito de restringir e direcionar a seleção dos aplicativos. Portanto, destaca-se que a plataforma selecionada para fins deste estudo é a IOS, com os aplicativos voltados para o uso no *tablet iPad* e, portanto, pesquisados na loja *App Store* da *Apple*. A pesquisa desenvolvida é exploratória, pois, conforme definem Prodanov e Freitas (2013, p. 51-52), “se encontra na fase preliminar, tem como finalidade proporcionar mais informações sobre o assunto que vamos investigar, possibilitando sua definição e seu delineamento”.

Inicialmente, verificou-se na *AppStore* as categorias existentes² e constatou-se que não existia uma categoria específica para moda. Após, com base nas palavras moda e fashion – que significa moda em inglês –, realizou-se a busca na loja *online* a partir do mecanismo disponível, identificado por uma lupa com um campo a ser preenchido. Observou-se que os aplicativos resultantes, com base no critério popularidade³, são, em sua maioria, voltados para compras de itens de vestuário ou acessórios, jogos infantis com foco em maquiar, pentear e vestir ou revistas femininas. A partir desse momento, o mapeamento foi dirigido à pesquisa com palavras-chave, identificadas na revisão teórica. São elas: *sketchbook*, caderno de notas, *moodboard*, painel, cartela de cores, Pantone, desenho de moda e croquis. Os resultados estão descritos a seguir.

4. Resultados

² As categorias existentes na *AppStore* são: Banca, Catálogos, Crianças, Educação, Entretenimento, Esportes, Estilo de vida, Finanças, Foto e vídeo, Gastronomia e bebidas, Jogos, Livros, Medicina, Música, Navegação, Negócios, Notícias, Previsão do Tempo, Produtividade, Redes Sociais, Referência, Saúde e Fitness, Utilidades e Viagens

³ Os critérios existentes na *AppStore* são: Relevância, Popularidade, Classificação e Data de lançamento

ModaPalavra E-periódico

Durante a pesquisa realizada na *AppStore* foram encontrados 133 aplicativos para a palavra-chave *sketchbook*, 11 aplicativos para **caderno de notas** e 10 aplicativos para *moodboard*. Para a palavra **painel** não foi encontrado resultado. A palavra **cartela de cores** também não obteve êxito, no entanto, **Pantone** alcançou 4 registros. A pesquisa a partir da palavra-chave **croquis** indicou 11 aplicativos, porém, com funções similares aos **cadernos de notas** e, portanto, foram desconsiderados, já que foram contemplados na categoria anterior. A busca por **desenho de moda** indicou 2 aplicativos de jogos, no caso, sem aplicação ao estudo, sendo substituído pela expressão *fashion design*, que obteve o mesmo resultado das palavras moda e fashion, ou seja, inúmeros jogos infantis e revistas. A partir dessa constatação, decidiu-se pesquisar também a expressão *fashion sketch*, que resultou em 16 aplicativos.

Para a análise foram selecionados aplicativos relacionados a cada palavra-chave, eleitos a partir da sua popularidade, ou seja, um *ranqueamento* efetuado pela própria loja de aplicativos da Apple. A partir da seleção, o quadro 1 resume os aplicativos encontrados, relacionando-os com as respectivas etapas de desenvolvimento de coleção e palavras-chave.

Quadro 1 – Aplicativos para apoio ao desenvolvimento de coleção

Etapa de desenvolvimento de coleção de moda	Palavras-chaves	Aplicativo	Aparelho	Custo	Observação
Pesquisa de Moda	<i>Sketchbook</i>	PaperbyFiftyThree	Ipad	Gratuito	Compra de outros “materiais” de desenho dentro do aplicativo
	Caderno de notas	Bamboo Paper	Ipad	Gratuito	Compra de outros modelos de cadernos e “materiais” de desenho dentro do aplicativo
Tema de Coleção	<i>Moodboard</i>	Moodboard	Ipad	Pago	No site podem ser adquiridos planos, conforme o número de painéis, colaboradores e finalidade
Cartela de Cores	Pantone	myPantone	Iphone/ compatível com Ipad	Pago	Destacam que o aplicativo myPANTONE não pretende substituir os Guias ou

ModaPalavra E-periódico

					Catálogos de Cores físicos.
Desenho	<i>Fashion sketch</i>	Prêt à Template	Ipad	Gratuito	Compra de <i>templates</i> (bases de desenho) e estampas dentro do aplicativo

Fonte: elaborado pelas autoras (2014)

No próximo item são descritas as principais funções dos aplicativos selecionados, bem como são discutidos os resultados obtidos.

5. Discussão

Para a etapa de pesquisa de moda foram selecionados dois aplicativos. O primeiro, denominado **Paper by FiftyThree** (figura⁴ 1), apresenta o formato de um *sketchbook* tradicional, ou seja, um caderno, com folhas sem pauta, indicado para desenhos. Possui algumas categorias, cada qual com um caderno diferente: Fazendo com Paper (disponibiliza *templates* e desenhos para edição), Ideias e Rascunhos (cadernos em branco com capas diferentes). A versão gratuita disponibiliza apenas uma versão de ferramenta para desenho, borracha e uma paleta de apenas 6 cores. No próprio aplicativo podem ser realizadas compras de outros materiais, que variam entre US\$1,99 e US\$6,99.

Figura 1 – Interface do aplicativo PaperbyFiftyThree



Fonte: acervo das autoras (2014)

O segundo, **Bamboo Paper** (figura 2), possui funções semelhantes ao aplicativo anterior, no entanto apresenta uma interface mais amigável. Os cadernos disponíveis são intitulados Pensador, que é gratuito, além das opções: Realizador, Artista e Escritor que podem ser adquiridos por US\$0,99. Oportuniza a personalização do caderno, a partir da

⁴ Todas as figuras que ilustram o trabalho foram capturadas no iPad.

ModaPalavra E-periódico

escolha de cores de capas e da seleção dos tipos de papel, que pode ser branco, quadriculado ou com diferentes linhas. Disponibiliza inicialmente uma lapiseira e uma caneta, com três espessuras diferentes cada uma, além de 36 cores e borracha. Outras ferramentas podem ser adquiridas por valores a partir de US\$0,99 ou por US\$3,99, o chamado Pacote Criativo.

Figura 2 – Interface do aplicativo Bamboo Paper



Fonte: acervo das autoras (2014)

Os aplicativos *Paper by FiftyThree* e *Bamboo Paper* possuem o intuito de captar pensamentos criativos com o objetivo de esboçar, desenhar e realizar notas, além de oferecer possibilidades de compartilhamento. Nos dois casos, o resultado pode ser enviado por correio eletrônico ou compartilhado com outros aplicativos, como o Dropbox⁵ e o Evernote⁶, por exemplo, além de outras opções de partilha, como as mídias sociais Facebook⁷, Twitter⁸ e Tumblr⁹.

Na etapa de tema de coleção, destaca-se o aplicativo **Moodboard** (figura3) que possui como objetivo a elaboração e o compartilhamento de painéis de inspirações, por meio do Facebook e Twitter. Para iniciar a criação, é possível selecionar a imagem de fundo, dentre as opções disponíveis, além de utilizar as ferramentas de texto, livreria de fotos (a partir das imagens do *tablet*), paleta de cores e também um arquivo com alguns ícones para decoração. As imagens podem ser editadas, com alterações de tamanho, possibilidades de recorte, ajustes de cor e inserção de moldura. O aplicativo disponibiliza a ferramenta de *zoom*, bem como diferentes planos para visualização através de camadas; proporciona, também, que as imagens sejam bloqueadas, isto é, que

⁵ Serviço para armazenamento e partilha de arquivos.

⁶ Permite realizar anotações, tirar fotos, criar listas de tarefas, digitalizar cartões de visita e gravar lembretes de voz.

⁷ Lançado em 2004, é hoje um dos sistemas com maior base de usuários no mundo. Funciona através de perfis e comunidades (RECUERO, 2009).

⁸ “O Twitter é um site popularmente denominado de um serviço de microblogging (JAVA et al., 2007; HONEYCUTT; HERRING, 2009). É construído enquanto microblogging porque permite que sejam escritos pequenos textos de até 140 caracteres (RECUERO, 2009, p. 173).

⁹ O Tumblr é uma plataforma que permite aos usuários publicarem textos, imagens, vídeo, links, citações, áudio e “diálogos” (WIKIPEDIA, 2014).

ModaPalavra E-periódico

elas sejam fixas no local determinado no painel. A paleta de cores é vasta, com possibilidade de seleção de cores a partir das imagens do painel.

Figura 3 – Interface do aplicativo Moodboard



Fonte: acervo das autoras (2014)

Para a seleção de cartela de cores o sistema Pantone é o indicado, tal como mencionado na revisão teórica. O aplicativo **myPantone** (figura 4) é disponibilizado pela empresa Pantone¹⁰ e possibilita a decodificação alfanumérica das cores. Esse modelo é amplamente utilizado na indústria da moda. No aplicativo, é possível escolher qual a base de dados será utilizada dentre as diversas opções, no entanto em função do foco do estudo elegeu-se a base de dados Fashion+Home. O aplicativo permite selecionar uma foto da livraria ou capturar uma nova, para seleção automática ou manual de cores. Para além, disponibiliza harmonias de cores, as referências nas outras bases de dados e permite o registro de voz com observações. Também fornece informações sobre a cor do ano e a possibilidade de visualizar a cartela de cores em um *layout* próprio.

Figura 4 – Interface do aplicativo myPantone



Fonte: acervo das autoras (2014)

¹⁰PANTONE® é conhecido mundialmente como a linguagem padrão para a comunicação em todas as fases do processo de gerenciamento de cores, desde o designer até o fabricante, desde o revendedor e até o consumidor, em várias indústrias. (PANTONEBR, 2014).

ModaPalavra E-periódico

Pelos materiais impressos da empresa Pantone requerem investimento financeiro, a vantagem do aplicativo, além do seu custo US\$9,90, é a mobilidade. Foi desenvolvido para uso em iPhone, mas é compatível com iPad. É viável o compartilhamento por e-mail, Facebook e Twitter.

Na etapa de desenho, o **Prêt-à-Template** (figura 5) é o único aplicativo que possui o foco voltado para a moda, especificamente para croquis e para desenho técnico. A ferramenta digital disponibiliza bases para desenho de vestuário (inicialmente uma base feminina com visão da frente, das costas e da lateral). É possível adquirir outras bases, como por exemplo, infantil, acessórios, tamanhos grandes, entre outras, a partir de US\$0,99 ou o pacote completo com 17 bases por US\$9,99. As ferramentas são: traço reto, traço livre para curvas, linhas pontilhadas, preenchimento com diferentes espessuras ou texturas, e três opções de canetas com 10 cores em diferentes tonalidades. A borracha permite apagar partes indesejadas, e a tesoura recorta a parte desejada, colando-a, podendo ser espelhada e, assim, o desenho ficar simétrico. Outra ferramenta tem como objetivo avançar ou retroceder a última operação. O desenho pode ser visualizado com ou sem a base de desenho, e salvo nas imagens do *tablet*. É possível inserir fotos de referência. No entanto, o compartilhamento por e-mail ou através de redes sociais ainda não está disponível.



Fonte: acervo das autoras (2014)

Com base na análise realizada, entende-se que os aplicativos selecionados podem ser utilizados no processo de desenvolvimento de coleção, especialmente nas etapas de pesquisa, tema de coleção, cartela de cores e desenho.

6. Considerações Finais

Conforme ressaltado inicialmente, o processo de desenvolvimento de coleções faz parte da jornada acadêmica dos estudantes de moda. As atividades de criação, anteriormente focadas no modelo tradicional e, em sua maioria, centradas no papel, hoje incorporam novas possibilidades, ambientes e tecnologias, em especial nos dispositivos móveis. Nesse contexto, destacam-se dois pontos importantes: a portabilidade dos *tablets* e a escolha personalizada de aplicativos pelos usuários, que fazem com que esse dispositivo conquiste cada vez mais adeptos e possibilidades de uso, inclusive no espaço de sala de aula.

Considera-se que os *tablets* são uma nova e importante ferramenta para apoiar no processo de ensino e de aprendizagem. Devido a sua mobilidade, visor grande e tela sensível ao toque, eles possibilitam buscar, armazenar e compartilhar diferentes informações de modo ágil, a partir da conexão com a internet. Cada vez mais alunos e professores rendem-se a essa tecnologia e constroem ambientes pessoais de aprendizagem, ressaltando a importância de pesquisar novas estratégias de ensino.

Este estudo, de caráter exploratório, atingiu o seu objetivo inicial de identificar aplicativos que possam ser empregados durante algumas etapas do desenvolvimento de coleção de moda. A partir da revisão teórica, foram selecionadas palavras-chave, que culminaram na seleção de 5 aplicativos voltados para as fases de pesquisa, tema de coleção, cartela de cores e desenho. São eles: *Paper by FiftyThree*, *Bamboo Paper*, *Moodboard*, *myPantone* e *Prêt-à-Template*.

A ausência da categoria moda na AppStore dificulta a localização de aplicativos específicos, uma vez que eles ficam espalhados nas diferentes categorias existentes. A busca pela palavra-chave **moda** resulta em aplicativos destinados para o consumidor final ou crianças, mas não para estudantes e profissionais.

Os aplicativos selecionados não necessariamente são voltados para as práticas de moda, a não ser o *Prêt-à-Template*. No entanto o emprego de todos é indicado para uso em aula ou atividades profissionais. Ressalta-se que os aplicativos móveis, assim como *softwares* em computadores, por exemplo, requerem destreza e prática, apesar de aparentarem fácil manuseio.

Em continuidade, a pesquisa poderá analisar o emprego dos aplicativos selecionados em disciplinas de Projeto de Moda, ou ainda focar-se em apenas uma fase

do processo de desenvolvimento de coleção, explorando com maior detalhamento os aplicativos daquele segmento.

Referências

AMBROSE, G.; HARRIS, P. *Dicionário visual de la moda*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2007.

BARBOZA, M., Q. *Os milionários dos aplicativos*. Disponível em: <http://www.istoe.com.br/reportagens/194216_OS+MILIONARIOS+DOS+APLICATIVOS>. Acesso em: 26 maio 2014.

GERVAL, O. *Fashion: concept to catwalk*. Londres: A&C Black Publishers Ltd, 2008.

GRANDON, A.; FITZGERALD, T. *200 projects to get you into fashion design*. Inglaterra: A & C Black Publishers Ltd, 2009.

HORIZON REPORT. *Edição Ensino Superior 2013*. Disponível em: <http://www.nmc.org/pdf/2013-Horizon-Report-HE-PT.pdf>. Acesso em: 6 jun 2014.

JONES, S. *Fashion design: o manual do estilista*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2005.

MCKELVEY, K.; MUNSLOW, J. *Fashion Forecasting*. Inglaterra: Wiley-Blackwell, 2008.

PANTONEBR. *Quem somos*. Disponível em: <<http://www.pantonebr.com.br/quem%20somos.html>>. Acesso em: 3 jun 2014.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013. Disponível em: <<http://www.feevale.br/Comum/midias/8807f05a-14d0-4d5b-b1ad-1538f3aef538/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>>. Acesso em: 25 maio 2014.

RECH, S. *Moda: por um fio de qualidade*. Florianópolis, SC: UDESC, 2002. 131 p.

RECUERO, R. *Redes sociais na internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009. Disponível em: <<http://www.ichca.ufal.br/graduacao/biblioteconomia/v1/wp-content/uploads/redessociaisnainternetrecuero.pdf>>. Acesso em: 3 jun 2014.

TECTRIADE Brasil. *Aplicativos Mobile*: definições, história e previsões. Disponível em: <<http://tectriadebrasil.com.br/blog/mercado-de-mídias-sociais-blog/aplicativos-mobile-definicoes-historia-e-previsoes/>>. Acesso em: 26 maio 2014.

TRAVERS-SPENCER, S.; ZAMAN, Z. *The fashion designer's directory of shape and form*. Londres: A&C Black Publishers Ltd, 2008.

TREPTOW, Doris. *Inventando moda: planejamento de coleção*. 5. ed. São Paulo, SP: Edição do autor, 2013.

WIKIPEDIA. *Tumblr*. Disponível em: < <http://pt.wikipedia.org/wiki/Tumblr> >. Acesso em: 3 jun 2014.