



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador | Sede
Ambato

OFICINA DE POSTGRADOS

TEMA:

GESTIÓN DEL ARTEFACTO VESTIMENTARIO: OCASIONES DE USO Y PRÁCTICAS MULTIFUNCIONALES

Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Magister en Diseño de Productos mención en innovación y desarrollo de proyectos

Línea de investigación:

Innovación, gestión y competitividad.

Autora:

Ing. Juma Chuquin Miryam Elizabeth

Director:

Mg. Ing. Taña Elizabeth Escobar Guanoluisa

**Ambato – Ecuador
Abril 2022**

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

GESTIÓN DEL ARTEFACTO VESTIMENTARIO: OCASIONES DE USO Y PRÁCTICAS MULTIFUNCIONALES

Línea de investigación:

Innovación, gestión y competitividad.

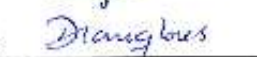
Autora:

Ing. Juma Chuquin Miryam Elizabeth

Taña Elizabeth Escobar Guanoluisa, Ing. Mg.
CALIFICADOR

f. 

Diana Gabriela Flores Carrillo, Ing. Mg.
CALIFICADOR

f. 

Fernando Alfredo Flor Tapia, Ing. Mg.
CALIFICADOR

f. 

Juan Carlos Acosta Teneda, P. PhD.
DIRECTOR OFICINA DE POSTGRADOS

f. 
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
OFICINA DE POSTGRADOS

Hugo Rogelio Altamirano Villaruel, Dr.
SECRETARIO GENERAL PUCESA

f. 
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
SECRETARÍA GENERAL PUCESA

Ambato - Ecuador

Abril 2022



DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo: Ing. Juma Chuquin Miryam Elizabeth, con CC. 1003556535, autora del trabajo de graduación titulado: “GESTIÓN DEL ARTEFACTO VESTIMENTARIO: OCASIONES DE USO Y PRÁCTICAS MULTIFUNCIONALES”, previo a la obtención del título profesional de MAGÍSTER EN DISEÑO DE PRODUCTOS MENCIÓN GESTIÓN DE PROYECTOS.

1. Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.
2. Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la PUCE Ambato, el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad.

Ambato, abril 2022



Ing. Juma Chuquin Miryam Elizabeth
CC. 1003556535

AGRADECIMIENTO

A DIOS por brindarme salud y vida para culminar el proyecto.

A familiares por su apoyo y soporte emocional.

*A mi tutora Mg. Ing. **Taña Escobar***

por ser la guía para este proyecto y su valioso tiempo brindado.

A la empresa DOMIDENTAL por permitirme realizar mi investigación.

A la Universidad Católica sede Ambato por abrirme las puertas para generar mayor conocimiento en mi vida laboral.

DEDICATORIA

*Dedico este trabajo a mi esposo Byron,
a mis padres Carmen y Juan,
a mi sobrinita Sofía,
a mi hermano Jesús,
por que han sido y son el apoyo
fundamental para llevar a cabo el
desarrollo de este trabajo de titulación.*

RESUMEN

La modernidad y el sistema consumista de la mano con la moda rápida, han generado cambios económicos y productivos constantes. Esta situación impactó directamente en los cambios climáticos tan diversos. Tanto que la suma de estos factores repercutió en la programación de la obsolescencia programada de prendas de vestir unifunción y el bolsillo del consumidor, por ello fue necesario gestar prendas que respondan a estas realidades socioeconómicas y climáticas. La investigación hizo necesaria toda vez que, desde una perspectiva posmoderna, fue importante motivar al usuario a consumir de manera responsable, es decir, a comprar prendas pensando en múltiples posibilidades de adaptación. El objetivo de la presente propuesta de investigación fue: gestionar el artefacto vestimentario mediante ocasiones de uso y prácticas multifuncionales que respondan a diversas condiciones climáticas, ocasiones de uso y funciones vestimentarias. El diseño metodológico se fundamentó en una investigación cualitativa, y respondió a una investigación-acción de carácter inductivo. Desde la disciplina de estudio se insertó en un tipo de investigación para y a través del diseño, debido a que se generan herramientas metodológicas para la gestión de propuestas de diseño multifuncionales. Se abordarán técnicas propias de la disciplina de estudio, entre las cuales constan la autopsia de productos y el análisis de artefactos. El desarrollo de este trabajo propuso un modelo de negocio sostenible que responda la transformación del producto, del proceso y la práctica. Enmarcado en los lineamientos del diseño para la sostenibilidad. Tomando como base el diseño, se obtendrá como resultado, la gestión de vestuario multifuncional que se adapte con facilidad a diversas ocasiones de uso, situaciones y funciones.

Palabras clave: prendas, moda sostenible, multifuncionales, modulares, trans-seasonales

ABSTRACT

Modernity and the consumerist system go hand in hand with fast fashion, has generated constant economic and productive changes. This situation had a direct impact on such diverse climate changes. So much so that the sum of these factors affects the programming of the programmed obsolescence of unifunction clothing and the consumer's pocket, therefore it is necessary to create garments that respond to these socio-economic and climatic realities. Research is necessary since, from a postmodern perspective, it is important to motivate the user to consume responsibly, that is, to buy clothes thinking of multiple adaptation possibilities. The objective of this research proposal is: to manage the clothing artifact through occasions of use and multifunctional practices that respond to different climatic conditions, occasions of use and clothing functions. The methodological design is based on qualitative research and responds to inductive action-research. From the discipline of study, it is inserted in a type of research for and through design, because methodological tools are generated for the management of multifunctional design proposals. Techniques of the discipline of study will be addressed, among which are the autopsy of products and the analysis of artifacts. The development of this work proposes a sustainable business model that responds to the transformation of the product, the process and the practice. Framed in the design guidelines for sustainability. Based on the design, the result will be multifunctional wardrobe management that easily adapts to various occasions of use, situations and functions.

Keywords: sustainable fashion, multifunctional, modular, trans-seasonal garments

ÍNDICE

Declaración de autenticidad y responsabilidad.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Dedicatoria.....	v
Resumen	vi
Abstract.....	vii
Índice.....	viii
Índice de imágenes.....	ix
Índice de Tablas	x
Introducción.....	1
CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA.....	4
1.1. Sostenibilidad	14
1.1.1. Moda sostenible.....	14
1.1.2. Ocasiones de uso y prácticas multifuncionales	15
1.2. Objeto de diseño	23
1.2.1. Artefacto.....	24
1.2.2. Artefacto vestimentario.....	24
CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO	37
2. Tipos de investigación	37
2.1. Población y muestra.....	39
2.2. Tipos de recolección de la información	40
2.3. Procesamiento y análisis de la información	42
2.4. Triangulación de resultados	52
2.5. Caracterización de la empresa o institución.....	53
2.6. Modelo de negocios canvas.....	53
2.7. Identidad corporativa	55
2.8. Propuesta de la investigación	55
CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN	66
3. Desarrollo creativo conceptual y técnico de prendas multifuncionales.....	66
3.1. Ropero.....	70
3.2. Artefacto vestimentario 1	72
3.2.1. Fichas técnicas artefacto vestimentario 1.....	74
3.3. Artefacto vestimentario 2.....	94

3.3.1. Fichas técnicas artefacto vestimentario 2.....	96
Conclusiones.....	116
Recomendaciones.....	117
Bibliografía.....	118
Anexos.....	121

Índice de imágenes

Imagen 1: Variable Social.	11
Imagen 2: Variable Técnica.....	11
Imagen 3: Red conceptual, variable social.	12
Imagen 4: Red conceptual, variable técnica.	13
Imagen 5: Página de fans.....	28
Imagen 6: Hinchas de los Redskins	29
Imagen 7: Baile Breakdance.....	29
Imagen 8: Comunidades digitales de juegos en línea.	30
Imagen 9: Grupo de jóvenes bailan en una discoteca.	31
Imagen 10: Comunidades emocionales.....	46
Imagen 11: Energía subterránea.....	47
Imagen 12: Nuevas formas de sociabilidad.....	47
Imagen 13: Fisicalidad de la experiencia.	48
Imagen 14: Exponen en sus ofertas productos sostenibles.....	49
Imagen 15: Exponen en sus ofertas productos multifuncionales.....	50
Imagen 16: Estrategia para llegar al consumidor.....	50
Imagen 17: Características y beneficios del producto.....	51
Imagen 18: Fanpage ELIJUMA.....	53
Imagen 19: Modelo de negocio.....	54
Imagen 20: Manual de identidad corporativa.	55
Imagen 21: Metodología de diseño para prendas de vestir multifuncionales.....	57
Imagen 22: Estrategia del océano azul.....	59
Imagen 23: Lienzo estratégico.....	59
Imagen 24: Vestuario multifuncional.....	60
Imagen 25: Colores básicos.....	61
Imagen 26: Ultima colección QUIER 2017.....	61

Imagen 27: Refuerzos en los brazos.....	62
Imagen 28: Panel de usuario.....	67
Imagen 29: Panel de Inspiración.....	68
Imagen 30: Panel de Concepto	69
Imagen 31: Ropero.....	70
Imagen 32: Ropero-posterior.....	71
Imagen 33: Ilustración chaqueta multifuncional.....	72
Imagen 34: Ilustración chaqueta multifuncional 2.....	73
Imagen 35: Ilustración blusa multifuncional	94
Imagen 36: Ilustración blusa multifuncional 2	95
Imagen 37 : Diseño de experiencia, Proyecto de prendas de vestir multifuncionales	115

Índice de Tablas

Tabla 1: Triangulación de resultados.	52
Tabla 2: Características de los textiles.	60
Tabla 3: Estructura del ropero	62

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación parte de búsqueda de información relacionada con el tema entre ellos se encuentra el artículo de Fernández, Pastás, y Mira, (2020) “¿Es Posible Cuantificar Las Funciones Del Vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño”. El mismo que aborda la siguiente problemática: Es que al momento se enfrenta al estudio del vestido desde su identidad artefactual, se observa que para analizar su dimensión funcional los conceptos de usabilidad, eficiencia y eficacia en relación a una actividad o un trabajo determinado resultan insuficientes. Como resultado de la investigación plantean la ergonomía como herramienta del diseño de vestuario, Uso vs Usabilidad y la Adaptación de herramientas en base a estas consideraciones para abordar análisis funcionales del vestido que tengan en cuenta su particularidad como artefacto y puedan ser tomado en cuenta el proceso proyectual. La situación problémica detectada es el sistema de la moda insostenible, como un producto del sistema capitalista y consumista, ha traído consigo el advenimiento de variaciones económicas y climáticas. Por un lado, la economía del consumidor se ha visto afectada por los sistemas de producción masivos que generan la obsolescencia programada de los objetos vestimentarios, por el otro en la actualidad el clima varía y es inestable, durante un solo día puede pasar de una mañana soleada a una tarde de frío o viceversa. (Fletcher, 2014; Salcedo, 2014; Escobar y Amoroso, 2020)

La industria de la moda, se ha consagrado como la culpable de generar prendas unifunción bajo la ideología de la obsolescencia programada. Su sistema insostenible genera daños, como el cambio climático, un factor asociado a la contaminación ambiental, dentro de ello, es importante recalcar que la industria de la moda es la segunda mayor contaminante, luego del petróleo, debido al uso de químicos, agua, gases de efecto invernadero, residuos sólidos, la explotación de recursos como la tierra y energía y la biodiversidad. Además, las condiciones laborales del sistema de moda rápida son críticas puesto que varias veces no se respetan los horarios, costos de mano de obra; según Salcedo (2014), apenas del 1 y 2% del costo de una prenda va para pagar la mano de obra del trabajador que la ha confeccionado, factor que afecta a la estructura social del negocio de la moda (Fletcher, 2014; Salcedo, 2014; Will, 2012). Para romper con el sistema consumista de la unifunción, nace la idea de generar prendas de vestir multifuncionales, prendas que suman la posibilidad de otras funciones, da como resultado una versatilidad apropiada a los tiempos modernos con grandes exigencias sociales, que permitan a la prenda transformarse, y desmontarse. (Fletcher, 2014; Will, 2012)

El problema de la presente investigación surge mediante la siguiente pregunta ¿Cómo gestar prendas multifuncionales para diversos usos vestimentarios, cambios climáticos y funciones vestimentarias? A través de la gestión del artefacto vestimentario mediante ocasiones de uso y prácticas multifuncionales que respondan a diversas ocasiones de uso, condiciones climáticas y funciones vestimentarias y aportan al desarrollo del consumo socialmente responsable.

Objetivo general de la investigación es gestionar el artefacto vestimentario mediante usos y prácticas multifuncionales que respondan a diversos usos vestimentarios, condiciones climáticas y funciones vestimentarias y los objetivos específicos de la investigación son: Investigar las formas de producción del sistema de la moda insostenible y sostenible, analizar las herramientas conceptuales y operativas para el desarrollo del diseño de prendas multifuncionales, desarrollar los lineamientos de la gestión del diseño para prendas multifuncionales y proponer prendas multifuncionales que respondan a diversos usos vestimentarios, condiciones climáticas y funciones vestimentarias.

El presente trabajo está fundamentado en una investigación cualitativa, dado que permite comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista real es decir enfoca una realidad que hay que descubrir, construir e interpretar. Además, se trabaja con la investigación-acción de carácter inductivo, esto permite resolver la problemática de colectividad vinculada al grupo objetivo asimismo permite aportar información para guiar a la toma de decisiones del proyecto proceso y reformas estructurales. Desde la disciplina de estudio se inserta el diseño centrado en el usuario puesto que permite comprender las necesidades humanas dan paso aun comprensión del usuario y sus actividades posterior a ello diseñar evaluar y mejorar la propuesta de diseño. Se suma también el enfoque de sostenibilidad en la moda para apoyar a la protección del medio ambiente y el bienestar social. Se han aplicado como técnicas instrumentales la entrevista, investigación mediante la observación a usuarios, foto etnografía, autopsia de prendas de vestir multifuncionales y la auditoria de la comunicación a las empresas. Sumado todo se generan una herramienta metodológica para la gestión de propuestas de diseño multifuncionales. Se abordan técnicas propias de la disciplina para obtener como resultado artefactos vestimentarios multifuncionales.

La importancia del desarrollo del presente trabajo es para evitar que el usuario se deshaga de una prenda en un corto tiempo es por eso que se diseña una metodología para el desarrollo de prendas de vestir multifuncionales, estos indumentos están compuestos por colores atemporales,

es decir el usuario podrá utilizar esta prenda sin importar el calendario industrial de la moda, se suma la modularidad, que permite a la prenda desmontar partes de ella según la condición climática que se encuentre la persona, cuenta además con características reversibles con dos colores diferentes y con textiles inteligentes que repelen el agua.

CAPÍTULO I. ESTADO DEL ARTE Y LA PRÁCTICA

Fernandez, Pastás, y Mira, (2020) presentan un artículo intitulado “¿Es Posible Cuantificar Las Funciones Del Vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño”, el objetivo principal de este trabajo fue presentar una reflexión sobre la aplicación de los métodos de análisis funcional, comúnmente usados por el diseño de productos y llevados al estudio del vestido y cómo implicaron en ocasiones insuficientes o condicionados para abordar las diferentes funciones de este particular artefacto.

Este artículo aborda la siguiente problemática: Es que cuando nos enfrentamos al estudio del vestido desde su identidad artefactual, observamos que para analizar su dimensión funcional los conceptos de usabilidad, eficiencia y eficacia en relación a una actividad o un trabajo determinado resultan insuficientes. Tanto el concepto de usabilidad como aquellas nociones proporcionadas por los estudios de la interacción humano computadora de la ergonomía cognitiva, que reunieron algunas de las consideraciones que fundamentan al diseño centrado en los usuarios, los humanos y las personas aplicados al estudio del vestido en el diseño como punto de partida, limitan el estudio de la relación entre cuerpo y vestido, pues dejan de lado los aspectos socioculturales que pueden responder a problemáticas relacionadas con el género o la identidad, por mencionar algunos, ya que requieren del diálogo con otros campos de conocimiento o disciplinas y de otros métodos que las complementen.

Para lo cual, los investigadores tomaron como punto de partida revisar la literatura sobre la concepción de función en el vestido y de la aplicación de los métodos mencionados en ejercicios en el aula de clase. En donde realizan una investigación importante del conocimiento transdisciplinar oportuno del diseño, para el estudio de la relación funcional del cuerpo-vestido, que comprende saberes como aquellos propios de la ergonomía, pero asimismo las ciencias clínicas, la biología, la semiótica, la sociología, la ingeniería, la filosofía y más. Como resultado proponen algunas consideraciones entre ellas están: Ergonomía como herramienta del diseño de vestuario, Uso vs Usabilidad y la Adaptación de herramientas en base a estas consideraciones para abordar análisis funcionales del vestido que tengan en cuenta su particularidad como artefacto y puedan ser tenidas en cuenta el proceso proyectual.

Cabe considerar por otro lado la investigación de Ferrara, (2012) Indumentaria multifuncional, aborda la siguiente problemática: La practicidad de las prendas. El proyecto tiene como objetivo general diseñar una colección de prendas multifuncionales aplican técnicas de moldería con el

fin de crear sistemas de ensamble y transformación que puedan ser manejadas por el público dirigido, fundan un nexo entre la problemática descubierta en el usuario y el diseño como solución. Como objetivo secundario, que la investigación sirva como principio para otras investigaciones posteriores ya que sobre el tema seleccionado carece de bibliografía.

La investigadora utiliza como herramientas metodológicas la observación de casos según Van Dalen, D.B. y Meyer, W. J. (1981), citado por Morán, J. L. (2007), “la observación juega un papel muy importante en toda la investigación porque le proporciona uno de sus elementos fundamentales; los hechos” (p. 55). Además, se desarrolla a partir de la bibliografía disponible. Obtienen como resultados distintos diseños de prendas multifuncionales realizados por diferentes diseñadores, los cuales sirvieron como guía de la investigación, para analizar sus beneficios y situaciones de uso posibles. Y finalmente, realizó el diseño de una línea de prendas multifuncionales para un target específico.

Según la propuesta de Ferra Carolina (2012), para que la ropa tenga la posibilidad de transformación el diseñador cuenta con diferentes recursos entre ellos están las características del tejido, que mediante otros aspectos podría retener el calor del cuerpo o ser resistente a la humedad, así también los ensambles entre las múltiples piezas. Mediante un sistema de cerramiento permitirían el reacomodamiento de la prenda, así pues, la relación interior y exterior del objeto, puede generar un nuevo diseño al ser invertido. El cuerpo como estructura de soporte, la prenda como espacio contenedor y el pasaje de la bidimensión a la tridimensión ya que en estos casos es imprescindible que el diseñador tenga una concepción del diseño en sus tres dimensiones para aprovechar cada espacio del mismo.

En relación al tema expuesto se encuentra el proyecto de graduación de Yepes (2016), nombrado: “Una prenda, varias funciones, Colección bajo diseño de autor multifuncional sustentable”, abordan la siguiente problemática: La multiplicidad de tareas o las vidas múltiples es decir gente que trabaja el doble de tiempo para progresar en su carrera o por ambición personal, y otros que emprenden dos o más trayectorias de vida en simultáneo. Otros están obligados a una doble profesión por motivos económicos o por otras circunstancias.

Plantean como objetivo general crear una colección de diseño de autor en prendas multifuncionales y sustentables para la mujer argentina del siglo XXI, y como objetivos secundarios realizar un breve recorrido en el vestir en la historia de la humanidad para analizar

el mercado actual de prendas y desarrollar una noción de multifunción en indumentaria acorde al consumidor actual. El segundo objetivo es comprender la morfología corpórea de la mujer para definir un diseño de autor que la ayude a formar un estilo propio de vestimenta. El tercer objetivo es evidenciar el surgimiento de la multifunción y de la sustentabilidad y profundizar en el desarrollo de los nuevos textiles para su adaptabilidad a tipologías multifuncionales del siglo XXI. El cuarto objetivo es profundizar en la metodología el proceso de creación y producción del diseño de autor. El quinto objetivo se centra en una colección de autor multifuncional y sustentable a partir del marco teórico planteado.

Yepes L. (2016), en su trabajo, utilizó como metodología la investigación creativa, puesto que al momento de desarrollar la propuesta el diseñador necesita estar cargado de información, con ello pueda obtener ideas originales. Según Sorger y Udale “cuando se habla de investigación se habla de investigación creativa. El buen diseño no surge sin cierta investigación. Alimenta la imaginación e inspira a la mente creativa” (Como se cita en Yepes, 2016). El resultado del trabajo es el desarrollo de prendas multifuncionales para la mujer argentina que actualmente cumple con la ocupación de ser estudiante o profesional, y tiene como rol el ser esposa o madre, o simplemente soltera del área corporativa.

Dentro de este marco Álvarez (2015), elabora el proyecto de graduación titulado “Diseño de prendas para cambios climáticos en la sierra a hombres universitarios de 18 a 23 años” puesto que encontró el siguiente problema; ¿Cómo incide el desarrollo de prendas para cambios climáticos en la sierra a hombres universitarios de 18 a 23 años?. El trabajo investigativo establece como objetivo principal diseñar prendas para cambios climáticos en la sierra destinadas a hombres universitarios de 18 a 23 años. Como objetivos secundarios investigar qué tipo de textil es el adecuado para el desarrollo de estas prendas, analizar las tendencias actuales de los hombres jóvenes al vestir y proponer prendas para cambios climáticos destinadas a hombres universitarios en la ciudad de Ambato.

La metodología empleada por Álvarez M. (2015), empieza por el enfoque cualitativo y cuantitativo, y una investigación descriptiva puesto que escucha y analiza los testimonios de los jóvenes de su día a día. Emplean o así también el método deductivo y el método proyectual, además, maneja como técnicas la encuesta, investigación bibliográfica finalmente la población y el muestreo, emplea todas estas herramientas para realizar una investigación veraz, y así llegar a una solución adecuada para el problema.

Continuo con Álvarez M. luego de haber realizado una investigación tanto en textos y bibliografías, realiza investigaciones de materiales para analizar esa combinación adecuada de diferentes materiales en una sola prenda, finalmente presenta prendas multifuncionales diseñadas para los diferentes climas que se llegan a presentar en el diario vivir de los jóvenes universitarios; ellos podrían hacer uso de las mismas adaptándolas a diferentes situaciones climáticas de manera versátil y práctica, sin perder su estilo y personalidad.

Ruocco (2012), en su proyecto de graduación titulado como “Indumentaria dinámica”, propone creatividad en las formas y la posibilidad de usos a gusto del usuario. La problemática son los movimientos y roles fuertes y ajetreados que desarrollan las mujeres en tiempos actuales. La autora utiliza como metodología la investigación y la revisión de la literatura mediante estos métodos expone:

La vestimenta es el medio para comunicarse con el otro y con lo otro, ya sea para acercarse, alejarse, para integrarse o defenderse. Su aspecto habla de la persona: si se ve bien, en forma, cuidado, se transmite un mensaje positivo y saludable; si, en cambio, se lo nota abandonado, descuidado, desatendido, comunica todo lo contrario. Es la carta de presentación, lo primero que se ve, de manera superflua, de cada uno, y hasta puede llegar a hablar del estilo de vida que se lleva, de acuerdo con el estado en que se encuentre la persona. (Ruocco, 2012, p.56).

Además, la autora desarrolla una detallada descripción de factores de estrés que sufren los individuos por diversas causas y como el cuerpo reacciona ante éste. Por lo tanto, propone como objetivo una armonía a través de la indumentaria. Explica que la relación que existe entre un individuo y su indumentaria representa parte de su persona y lo expone:

La elección de la vestimenta se relaciona directamente con la identidad de una persona, es decir, de alguna manera, el individuo la construye a través de la indumentaria, el tipo de ropa que usa, la manera en que la porta, lo que transmite, todo esto habla de cómo es cada uno y cuál es su identidad (Ruocco, 2012).

La autora presenta sus creaciones con todas las posibilidades de articular sus formas y piezas, así dan diversidad de resultados ante una sola prenda, es decir propone una línea de prendas que se pueden variar sus formas en relación a los usos que se presenten a lo largo del día, brinda una versatilidad y agilidad de cambios.

Los investigadores Cunha y Broega, (2009) desarrollan la investigación llamada *Designing Multifunctional Textile Fashion Products*¹ esta exploración debe necesariamente enfocarse en nichos de mercado específicos con el fin de conocer las necesidades y deseos del consumidor con el fin de desarrollar conceptos que satisfagan esas necesidades, puesto que no es suficiente reunir una investigación de tendencias tradicional y una simple encuesta de mercado y consumidores. Para ellos se debe tomar en cuenta también la investigación del diseño para atender a los materiales y tecnologías emergentes y la cuestión de la comodidad para garantizar el confort del consumidor donde la inclusión y la no diferenciación es el objetivo principal del consumidor.

Para que el diseño de productos textiles multifuncionales de moda sea mejor diseñado, también debe abordar la cuestión del diseño inclusivo o universal. El hecho de que un producto haya sido desarrollado específicamente para un nicho de mercado en particular como por ejemplo discapacitados, ciegos o personas mayores, no le da un éxito garantizado, al contrario, les suelen desagradar los productos que las estigmatizan. El objetivo principal del proyecto es: Diseño de prendas multifuncionales inclusivas. Como Metodología para el desarrollo de conceptos multifuncionales emplean una metodología de diseño aplicada con los principios del diseño de moda de coagulación, con el fin de crear productos altamente diferenciados. Los autores desarrollaron una investigación para desarrollar el informe de diseño. El informe de diseño es, según Phillips, (2009), un documento escrito que trata sobre los resultados deseados, las razones para realizar el proyecto, los objetivos comerciales y las audiencias para las que está diseñada. El informe de diseño es una herramienta de fondo para obtener conceptos de diseño básicos y altamente creativos rápidamente, y comprende los siguientes tópicos:

- ✓ Identificación del problema.
- ✓ Estructuración del problema proyectual.
- ✓ La etapa de diseño conceptual del proceso de diseño tiene como objetivo asegurar una búsqueda diversificada de posibles soluciones al problema identificado, y comprende los elementos clave en el desarrollo de conceptos de diseño multifuncionales.
- ✓ Se vuelve extremadamente importante comprender al usuario, el mercado y las tendencias de la moda.
- ✓ Comprender las necesidades específicas de los usuarios, cómo interactuarán con el producto y cómo se relacionará con él, es de extrema importancia al desarrollar

¹ Diseño De Productos De Moda Textil Multifuncionales.

conceptos de diseño multifuncionales para usuarios específicos y también para un enfoque de diseño inclusivo.

- ✓ La investigación de materiales y tecnologías tiene como objetivo la comprensión de lo particular características de los materiales textiles que se pueden utilizar en el concepto de diseño.
- ✓ La comodidad, como ya se dijo, está fuertemente relacionada con las necesidades del consumidor y con los materiales.
- ✓ La evaluación de conceptos es una actividad clave en la etapa de diseño conceptual.

Cuando finalmente fue alcanzado un concepto de diseño, se desarrolla prototipos y se estudia formas de hacer que el concepto sea más adecuado para tantos usuarios como sea posible. Los rastros del usuario pueden ser utilizados durante esta etapa. Al momento final de aprobar la solución, el proceso de diseño entra en su última fase donde se lleva a cabo el diseño formal detallado. Es un documento final que contiene toda una compilación de las especificaciones de diseño y se producen los primeros prototipos industriales. Después ensayos de consumo y se realizan ajustes finales si es necesario.

Como resultado desarrollaron un vestido que se puede usar de múltiples formas, como falda o pantalón, según le agrade al usuario. Presentaron también algunos estudios de diseños de indumentaria inclusivos para personas con varias limitaciones de capacidad física que también pueden ser utilizados por cualquier otro usuario. Además, desarrollaron un proceso de diseño más dinámico que les permite generar nuevos productos más creativos e innovadores que también permite la construcción de un conocimiento muy sólido sobre el usuario, sobre los materiales, sobre el producto en sí y su construcción, se viabiliza el desarrollo de este tipo de productos.

Continuo con la búsqueda de información se encuentra el trabajo de Studzińska & Frydrych, (2020) titulado como Ropa transformable en moda infantil- Transformable Clothing in Children's Fashion. La indumentaria infantil moderna se caracteriza no solo por la diversidad de formas y rica ornamentación sino también, principalmente, por la especificidad de estos productos de indumentaria que garantiza su seguridad de uso, funcionalidad y conformación de las características de personalidad del niño. El mundo de la moda infantil tiene en cuenta las tendencias actuales, se presta especial atención a sus aspectos prácticos. La ropa transformable puede desempeñar un papel importante en el diseño de la ropa de los niños, que apoya al niño en su desarrollo psicofísico normal, así como a los padres en términos económicos.

El objetivo general del proyecto es el Diseño de ropa infantil transformable. En la metodología desarrollaron un set de prendas aplican principios del diseño de ropa transformable para destinado para niños y jóvenes de entre 10 a 16 años que viven tanto en la ciudad como en el campo. Dicho set se podía convertir en 5 sets adicionales y para evaluar el diseño se aplicó una encuesta a los padres de los niños que tienen una edad de 18 años a 45 años e igualmente que viven en el campo y la ciudad. Y además se aplicó una investigación para observar el comportamiento de los padres hacia el diseño.

Los resultados obtenidos por los investigadores se dieron en base al cuestionario realizado entre niños y padres mostró una actitud positiva hacia el conjunto de ropa transformable propuesto, como lo demuestra el hecho de que alrededor del 90% de los encuestados dijeron que les gustaba el tipo de ropa y la comprarían. También se puede señalar que este tipo de ropa transformable aún no se usa mucho, porque solo alrededor del 20% de los encuestados dijo que ya se había reunido con ella. También respondieron que este tipo de ropa es atractiva para los jóvenes y sus cuidadores porque es muy práctica, lo cual es especialmente importante para ellos durante los viajes. Por lo tanto, puede ser ampliamente utilizado como ropa turística o deportiva. Además, la universalidad de la vestimenta transformable también es importante para los niños y los padres encuestados, que no solo apoya el desarrollo psicofísico normal del niño, sino que también estimula su creatividad. Los resultados de la investigación muestran que los encuestados prestan atención a la funcionalidad de la ropa convertible, es decir, a si es adecuado para el niño, independientemente del género, y si puede adaptarse adecuadamente a las diversas actividades del niño. También es importante que la ropa transformable ayude a moldear el desarrollo mental del niño mediante el desarrollo del pensamiento creativo, con especial énfasis en apoyar la independencia, hacer frente a las dificultades y sensibilizar a la belleza y la estética en la moda.

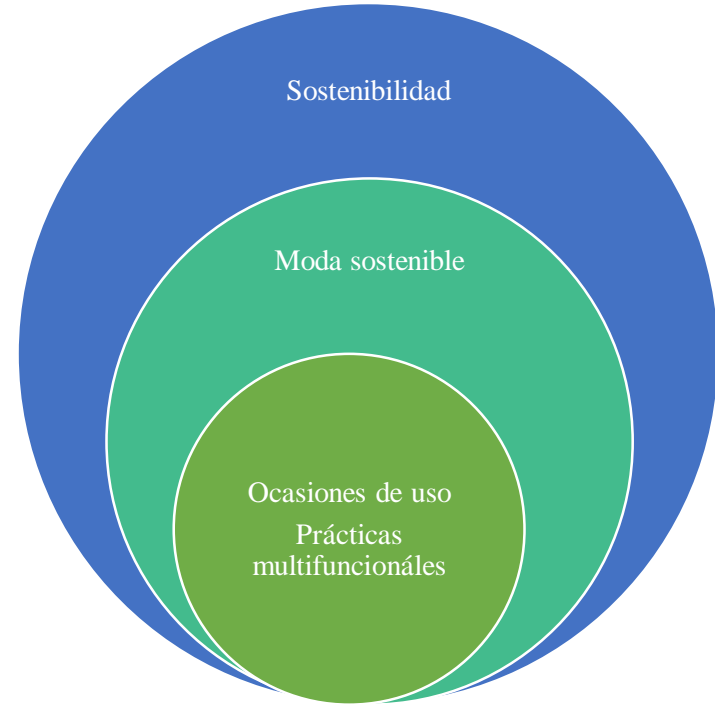
Variables

Imagen 1: Variable Social.



Fuente: La investigadora 2021.

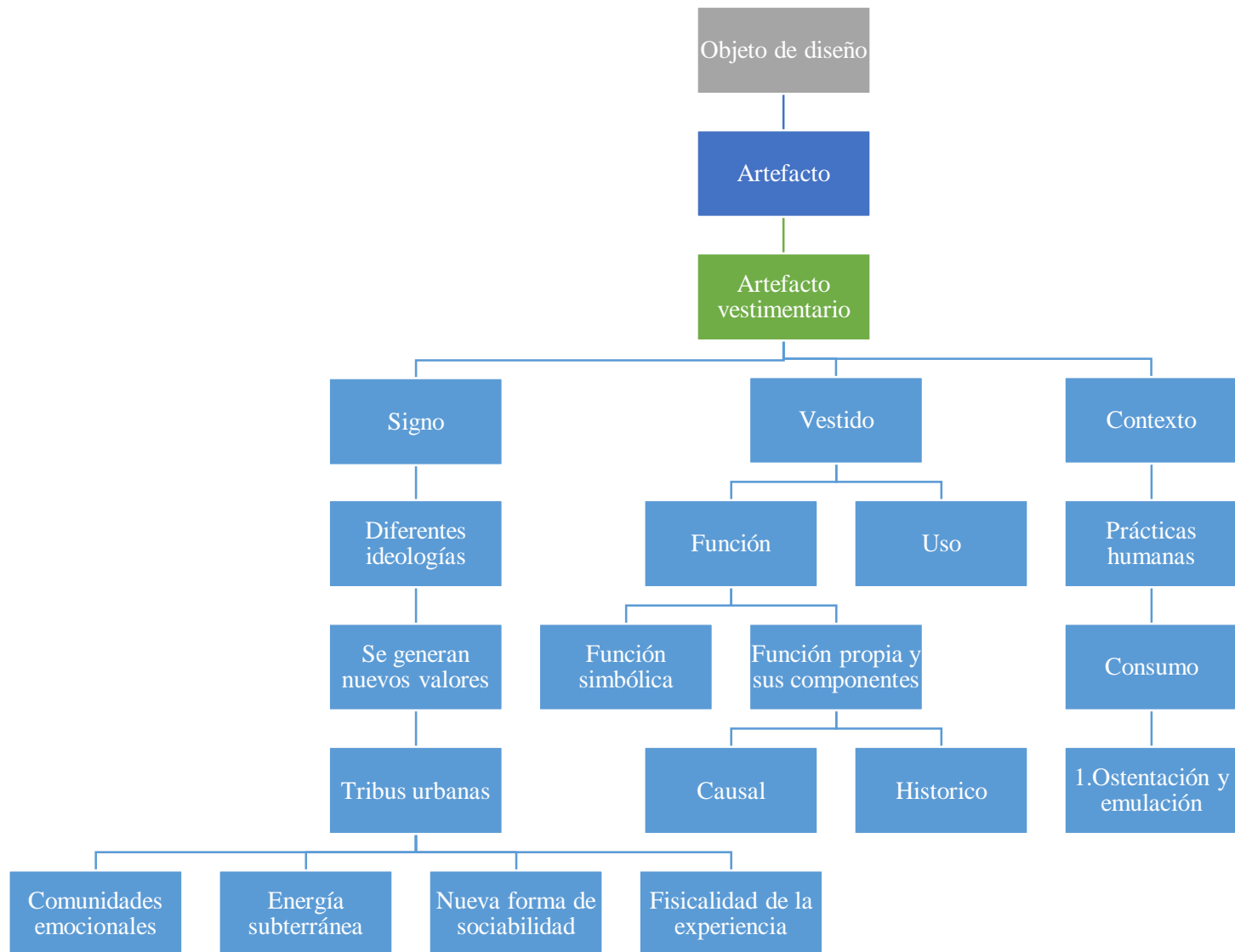
Imagen 2: Variable Técnica.



Fuente: La investigadora 2021.

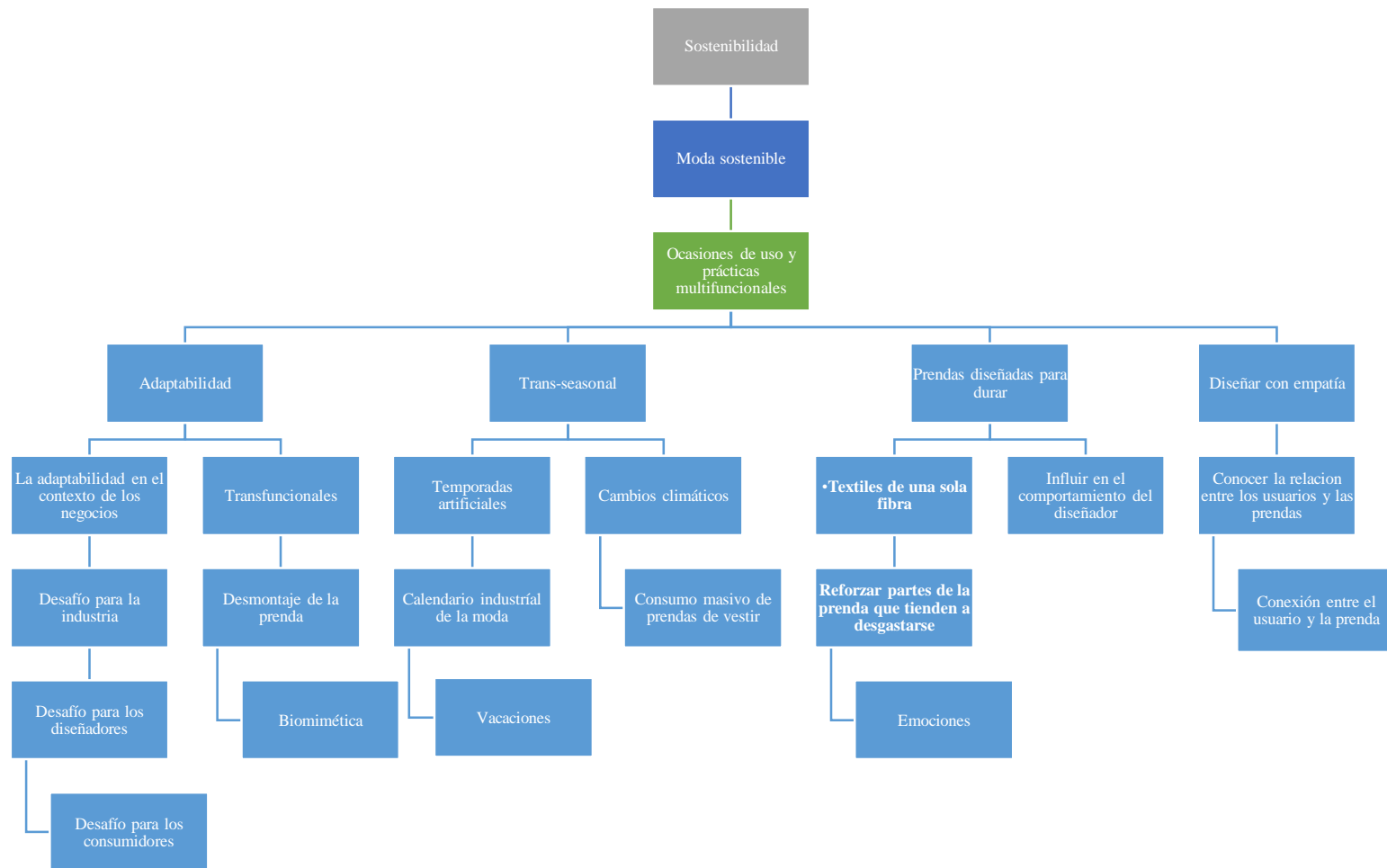
Redes conceptuales

Imagen 3: Red conceptual, variable social.



Fuente: La investigadora 2021.

Imagen 4: Red conceptual, variable técnica.



Fuente: La investigadora 2021.

1.1. Sostenibilidad

Jiménez (2002) afirma que la sostenibilidad se muestra “como procesos de cambio, adaptación, auto-organización y equilibrios permanentes para ajustar las relaciones de los sistemas ecológicos, económicos y sociales dentro de un sistema global y único” (p. 65). En el texto de Jiménez la sostenibilidad permite nuevos enfoques para así redefinir las relaciones íntimas entre los sistemas humanos y ambientales con un sentido de globalidad, perdurabilidad y corresponsabilidad.

De modo que, Macedo (2005) señala: “El concepto de sostenibilidad surge por vía negativa, como resultados de los análisis de la situación del mundo, que puede describirse como una “emergencia planetaria” (Bybee, 1991), como una situación insostenible que amenaza gravemente el futuro de la humanidad” (p. 1). La sostenibilidad habilita una armónica relación entre crecimiento económico, cuidado del medio ambiente y bienestar social, como producto de esta relación seguir en la generación de desarrollo y a su vez mantener un equilibrio entre el medio ambiente y el bienestar social, es decir siempre pensar en el futuro. Al tocar el tema de la industria textil enfocada en la sostenibilidad ofrece trabajo valioso, una mayor diversidad de sustentos, la rehabilitación de la producción local, un mundo más seguro y una vida más plena para todos, es decir satisface las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las futuras generaciones, así garantiza el equilibrio entre el crecimiento económico, el cuidado del hábitat y el bienestar social.

1.1.1. Moda sostenible

La moda se ha convertido en una industria incomprensible por su impacto en el medio ambiente y por la explotación de millones de trabajadores de todo el mundo, en contraposición a esto aparece la moda sostenible la cual atiende tres aspectos clave. En primer lugar, lo social, esto es, la preocupación por la igualdad social. En segundo lugar, los medioambientales, referidos a la estabilidad ecológica, por último, los económicos, que atañen a la viabilidad económica. El desafío para los diseñadores actuales consiste en gestionar la cuestión social, medioambiental y económica, de un modo responsable (Pelta, 2011; Gwilt, 2014, p. 22).

Según Fletcher y Grose (2012): “en esencia, pretende impulsar una actividad que cree valor y riqueza social y medioambiental a largo plazo, un objetivo cualitativamente distinto al que tiene hoy en día la industria de la moda” (p. 180). En acuerdo con los tres autores antes mencionados, la moda sostenible es una corriente de pensamiento, diseño, producción y uso de prendas o complementos justificados en los siguientes parámetros: impacto medio ambiental para salvaguardar y reparar la salud del planeta, garantizar los derechos laborales así priorizar la transparencia a lo largo de todo el ciclo de vida y recuperación de una prenda, implantar una economía circular.

1.1.2. Ocasiones de uso y prácticas multifuncionales

Se denomina ocasiones de uso a las actividades que facilitan una adecuada participación de los universos de vestuario, según las valoraciones y características de las personas, sus sensibilidades y compromisos con el entorno social y laboral. Las ocasiones de uso también son las diferentes actividades ligadas por los diferentes perfiles de consumidor (Jaramillo, 2014, p. 19).

Las prácticas multifuncionales son la acción que se desarrolla en una prenda que además de brindar un uso particular, suman la posibilidad de otras funciones, con la aplicación de ciertos conocimientos, dan como resultado una versatilidad apropiada a los tiempos modernos con grandes exigencias sociales (Charo, 2012, p. 21).

Adaptabilidad

Según Fletcher y Grose (2012) adaptabilidad es: “Hacer algo que sea adecuado mediante cambios o ajustes” (p. 76). En la ropa la adaptabilidad busca aumentar las formas de uso de una prenda con el fin de mejorar la eficiencia y la utilidad según la circunstancia, además prolongar la vida útil de un solo artefacto de ese modo conseguir mejores resultados con la misma inversión.

La adaptabilidad en el contexto de los negocios

Fletcher y Grose (2012): señalan la adaptabilidad en el contexto de los negocios mediante el siguiente texto:

quiere decir que aprovechemos mas una prenda, pero también forma parte de un proyecto mas amplio que comienza a obstaculizar los ciclos de comprar y desechar

para finalmente frenar el consumo global y poner en tela de juicio los modelos empresariales actuales, en los que es necesario producir y vender grandes cantidades de ropa para sacar provecho de las grandes economías de escala que maximizan los beneficios. (p. 76).

La adaptabilidad para las industrias, empresas y grandes negocios e incluso para las pequeñas empresas se convierte en un proceso lento y molesto, dado que están acostumbrados a producir grandes cantidades de prendas de vestir, sin una identidad. De ello se desprende la idea de aplicar la adaptabilidad, así empezar por los pequeños negocios, en donde se trabaja con prendas de vestir que presenten más de dos funciones, por consiguiente remueve los procesos acostumbrados, que se emplean tradicionalmente, puesto que la elaboración de dichas prendas puede tomar el doble de tiempo para ser desarrolladas por ende más materiales, pero, el beneficio es representativo; tanto para el planeta, ya que esta prenda va ser utilizada por un periodo largo, para la empresa, puesto que puede vender como dos o más prendas en una y el usuario goza del beneficio de usar el artefacto para diferentes temporadas u ocasiones según sea su necesidad y paga por una sola prenda es decir cuida su economía.

Desafío para la industria

Brevemente lo explica Fletcher y Grose (2012):

Para la industria, y más particularmente para el sector acostumbrado a diseñar grandes cantidades de prendas similares para su fabricación en masa, el desafío de la adaptabilidad es que estimula la heterogeneidad de pensamiento y de diseño que se ajusta a distintas circunstancias (pp. 76-77).

De acuerdo con el texto anterior el desafío de la industria de la moda se centra en fomentar la diversidad de pensamiento y de diseño es decir producir prendas de vestir, pero, tomar en cuenta los diferentes aspectos que entre ello esta velar por el bienestar medio ambiental.

Desafío para los diseñadores

El desafío para los diseñadores conlleva un punto de vista muy diferente al que se lo lleva comúnmente es decir pensar en otras alternativas, pero para que el consumidor final cree un vínculo afectivo con el producto y así le sea más difícil desechar dicho artefacto, por ejemplo; de diseñar una prenda terminada a crear un trabajo en progreso, una prenda que cambia, crece, se transforma (Fletcher y Grose, 2012, p. 76).

Desafío para los consumidores

Los consumidores entran en un nuevo desafío para cumplir un papel de más trabajo para la transformación de una prenda, puesto están acostumbrados a comprar y usar o muchas veces armarlo una sola vez cuando lo reciben nuevo, pero en esta ocasión el desafío está en que el consumidor final conozca bien los procesos para continuar con la modificación del producto según se le presente su necesidad. (Fletcher y Grose, 2012, p.77).

Transfuncionales

Fletcher y Grose (2012) reflejan el término transfuncionales con lo siguiente:

Está completamente embebida en la materialidad del producto y a menudo está inspirada en ideas de biomimética donde la eficacia de la naturaleza soluciona proporciones complejas pero elegantes o integra una función dentro de otra. Por qué los atributos transfuncionales suelen ser invisibles, las prendas encajan a la perfección con nuestro estilo de vida moderno, acomodan fácilmente el movimiento de una condición social o medio ambiental a otra y no exigen demasiado al usuario que se detenga a ajustarse físicamente una pieza. (p. 77).

En el momento que una prenda transfuncional reemplaza a varias otras, el cual es el objetivo, con elementos hechos con tejidos impermeables, aislantes, y a su vez transpirables, u otras opciones, entra la posibilidad de disminuir el armario, y así elevar el número de horas que se lleva puesto la ropa.

Desmontaje de la prenda

La gran cantidad de materiales que se encuentra en una sola prenda, se han convertido en un cuello de botella para el reciclaje una vez agotado el consumo, ahí nace la propuesta de diseños de prendas para el reciclaje, es decir que el diseñador al momento de elaborar el producto analice el desmontaje de la prenda, mediante la restricción de materiales en un solo producto, o de mejor manera que el producto sea 100% de un solo material, restringir el uso de fornitura o también utilizar implementos que sean fáciles de quitar (Salcedo, 2014, p. 40).

Biomimética

Como lo afirma Fletcher (2012):

La biomimética es la práctica que consiste en emular el comportamiento y las estrategias de la naturaleza en el diseño, los procesos y las políticas de productos y, como tal su fuente de inspiración es el mundo de los seres vivos. (p. 114).

La biomimética es estudiar a la naturaleza y luego tomarla como fuente de inspiración o intentar copiarla, para desarrollar algún producto. La naturaleza, el universo, le acarrea al humano millones de años de superioridad en cualquier campo. Es por ello que es más ventajoso copiarla o usarla como inspiración que intentar superarla.

Trans-seasonal

El termino trans-seasonal es la capacidad para poner freno a la lógica industrial dominante estas son las temporadas artificiales creadas por el hombre. En lugar de desarrollar colores y modelos nuevos para cada temporada artificial que son de muy corto tiempo, los diseñadores tienen que identificar colores que puedan funcionar bien durante varias temporadas y se pueden combinar con otras prendas (Fletcher, 2012, p. 79).

Temporadas artificiales

Para garantizar un buen volumen de ventas de ciertos productos, la industria de la moda a inventado temporadas artificiales que nos obligan a cambiar de aspecto y de modelos.

El hecho de participar por temporadas por el ser humano nos confiere un código social, la sensación de estar haciéndolo bien, de ser capaces de estar al día de las últimas tendencias y de poder permitirnos hacer constantes compras: vuelta al colegio, transición, vacaciones... son algunos de los reclamos con los que se atrae a los consumidores a las tiendas (Fletcher, 2012).

Calendario industrial de la moda

La moda en la actualidad se alimenta del cambio, de la velocidad y de la circulación de la ropa por el armario de cada persona. Para garantizar un buen volumen de ventas de un producto, la industria de la moda ha inventado temporadas artificiales que obligan al individuo a cambiar de aspecto y de modelos. El hecho de participar de estas temporadas inventadas por el ser humano confiere a las personas un código social, la sensación de estar haciéndolo bien, de tener la capacidad para estar al día y de este modo de comprar y comprar para: vuelta al colegio, vacaciones, 14 de febrero (Fletcher, 2012, p.79).

Vacaciones

Olea (1990) define las vacaciones con las siguientes palabras: “Las vacaciones, término proveniente del latín vacare (cesar) constituyen una suspensión de la prestación del trabajador amparada por la ley, proporcionándole a aquél un período de descanso anual remunerado” (p. 655). En el marketing de la industria de la moda maneja estas temporadas artificiales para incitar al cliente a comprar ciertos productos que se diseñan para esa temporada corta y lo mismo sucede con otras temporadas (Fletcher, 2012, p.79).

Cambios climáticos

La alteración de sus características demográficas del territorio, el proceso de transformación climático latente, el cambio climático actual, el incremento sustancial del riesgo y el esparcimiento urbano inminente, han elevado el potencial de impacto creado por fenómenos naturales; sujeto a esto, la ineficiente gestión territorial ha provocado un daño a las poblaciones directamente con este tipo de impactos. Al tomar en cuenta el contexto del Plan de Ordenamiento Territorial (POT) como instrumento básico en la planificación y ordenamiento del territorio, y dado que la variación climática es una

amenaza sustancial que puede traer una regresión en los niveles del desarrollo ambiental, social y económico de un País; se hace preciso realizar una gestión integral del territorio, basada en la prevención, el control y la reducción de los posibles inconvenientes causados por los fenómenos naturales (Gutiérrez, y Hern, 2016. párr. 1). Las diferenciaciones climáticas han coexistido en el pasado y existirán siempre a resultado de diferentes fenómenos naturales. Sin embargo, durante las últimas décadas se han producido variaciones anormales causadas por la actividad humana, que alteran la composición global atmosférica, es por este motivo que si se puede hacer algo y esta en las manos de los diseñadores pues tenemos que hacer y trabajar para mantener la salud del planeta.

Consumo masivo de prendas de vestir

La moda y su historia de evolución es amplia, en donde está acompañada con argumentos sociales de cada época. Cuando llega a nuestros tiempos el incremento demográfico y la importancia que tomó el significado de cubrir el cuerpo, tienen como consecuencia una gran industria junto con políticas que viven de la transformación constante y del consumo. La continua y creciente fabricación de artículos de indumentaria, que son desechados mucho antes de que finalice la vida útil de sus materiales. El desarrollo y marketing que incentivan a la adquisición masiva de prendas, esta con más presencia en nuestra sociedad. Excluyen el espacio a tomar conciencia si realmente nos vestimos por una necesidad específica o tratar de pertenecer a un determinado grupo, o incluso a una supuesta “necesidad de consumo”. A partir de este crecimiento surgieron manifestaciones de conciencias y acciones de políticas y de empresas que apuntan a la ecología y al reciclaje, con el fin de brindar un futuro de equilibrio entre consumo y la necesidad (Charo, 2011. párr. 1).

Prendas diseñadas para durar

Gwilt (2014) manifiesta que: “Diseñar productos duraderos es una forma de fomentar el desarrollo de patrones de consumos más lentos. En moda, el diseño para durar comienza por averiguar qué necesita una prenda para perdurar en el tiempo” (p. 90). Diseñar prendas para durar en el tiempo, es no pensar en una temporada específica, tal vez si se generan estilos básicos. Unas de las características para que una prenda dure es, por

ejemplo: un atuendo con un estilo atemporal bien cuidado y apto para durar mediante las fases de uso.

Textiles de una sola fibra

Al utilizar un mono material no contaminado en la producción de una prenda es decir un tejido de un único tipo de fibra, sería más fácil para lograr en exitoso reciclaje (Gwilt, 2014, p. 066). Contribuir en el bienestar del medio ambiente implica diseñar prendas de un solo material y trabajar con procesos que no dañen la base del mismo, de este modo resulte más fácil el desmontaje de la prenda y poder utilizar la misma materia prima para el desarrollo de otros nuevos productos, se genera así un sistema de producción de ciclo cerrado.

Reforzar partes de la prenda que tienden a desgastarse

El uso y materiales y técnicas de construcción adecuadas durante la fabricación de la prenda contribuye a potenciar su durabilidad, ejemplos de ello sería utilizar refuerzos para proteger la tela en zonas de alto desgaste y entre otras ideas que puede aportar el diseñador con la finalidad de prolongar la vida útil del producto (Gwilt, 2014, p. 90).

Emociones

El diseñador busca llegar a las emociones del cliente para genera un vínculo afectivo entre él y el artefacto vestimentario, pero es una búsqueda constante de saber cuáles son esas emociones, un punto de partida importante es saber por qué los usuarios conservan algunas prendas y no otras. Como la relación de los usuarios con la ropa es de naturaleza emocional las soluciones adoptadas por el diseñador han sido intentar apelar a los sentimientos. Por ejemplo, revelar el origen de una prenda, hablar de las personas implicadas en su construcción, de este modo buscar generar una narrativa con texto y significado orientado a generar empatía (Gwilt, 2014, p. 056).

Influir en el comportamiento del diseñador

Habla acerca de la metodología de trabajo manejada hoy en día por los diseñadores. Mediante las investigaciones de Iglesias (2015) los diseñadores se dividen en cuatro grupos: “los inconformistas, los líderes, los intérpretes y los reproductores” (p. 61). Los cuatro tienen un solo hilo conductor ese es aportar el nombre de ellos a la marca. Los mismo que elaboran diseños para temporadas artificiales, en donde estudian: tendencias, inspiración colores de temporada entre otros elementos. Un punto para la sostenibilidad es influir en el comportamiento del diseñador, que significa esto: el diseñador tiene la posibilidad de diseñar un nuevo estilo de ropa que son prendas atemporales, diseños que van a ser útiles más allá de un solo momento (Fletcher, 2012; Gwilt, 2014).

Diseñar con empatía

Gwilt (2014) lo describe de la siguiente forma: “Al potenciar una relación empática y duradera entre el usuario y la prenda, es más probable que el usuario cuide, conserve y valore la prenda hasta el fin de su vida útil, reduciendo así el impacto del consumo” (p. 56). Eso quiere decir que al momento de desarrollar diseños pensados en la empatía es muy importante escuchar a la gente y a las comunidades que utilizan o van a utilizar, a ello se puede incluir un enfoque de diseño que se centre en las personas.

Conocer la relación entre los usuarios y las prendas

Investigar por qué los usuarios se desasen de algunas prendas y de otras no, suele ocurrir, el hecho de que alguien se haya desecho de un producto no significa que dicho producto sea de mala calidad, sino más bien que la relación entre el producto y el consumidor a fallado. Significa que al momento de diseñar se elaboran productos con materiales resistentes, duraderos, preparados para durar varios años, pero sin tomar en cuenta un significado representativo para conectar con el consumidor final y crear esa relación entre el usuario y el producto (Fletcher, 2012; Gwilt, 2014; Salcedo, 2014).

Conexión entre el usuario y la prenda

Una vez que se estudia al usuario, crear la conexión entre ellos se vuelve más fácil fortalecer el vínculo mediante la creación de un significado. Crear lazos entre el usuario y la prenda conlleva trabajos con inteligencia y creatividad, tal es el caso de las rutas del tacto, tejidos delicados, suaves. A su vez, en la prenda emplear una etiqueta con la explicación del recorrido, las manos que aportaron para su desarrollo, el significado que tiene ese diseño para el diseñador o simplemente frases cortas escondidas, como lo hace la empresa californiana ZoZa al escribir *Don't be tense*² al momento que la persona encuentra esta etiqueta y lee la frase, levanta el ánimo (Fletcher, 2012; Gwilt, 2014; Salcedo, 2014).

1.2. Objeto de diseño

El objeto de diseño significa los entornos objetual y proyectual. Esto quiere decir que utiliza como material objetos reales ya existentes para generar uno nuevo mediante manipulaciones o dándoles una nueva significación. Los objetos son un mecanismo de unión entre los hombres y la naturaleza o también sirven como elemento de conexión entre los hombres y son portadores de un plus de significación o lo que se ha llamado valor de signo que les permite funcionar como connotadores.

Al mismo tiempo se expresa a partir de las formas y asumen la significación según las funciones o modos de utilización, los cuales generan hábitos o comportamientos, por ejemplo, aquel objeto, cuando se encuentra en medio de un proceso productivo, resulta proveniente de un proyecto de diseño. Esto significa objetos que se diseñan una vez y luego se producen varias veces por diferentes temporadas igual es representación de un producto de diseño. Dentro del mundo de los objetos de diseño, se encuentra desde un clavo, prendas de vestir, objetos de uso diario, hasta aviones e incluso la estación espacial internacional (Pérez, 2010).

² No estés tensa (o).

1.2.1. Artefacto

El artefacto es un proceso, es decir, un elemento resultante de un proceso tecnológico, artesanal entre otros. Según Re (2011): “El artefacto es una parte de un signo, su significante material” (p. 17). Artefacto significa construir un plan de uso, es decir, generar un plan que comprende una serie de acciones para los usuarios y comunicárselo por varios medios, por ejemplo, un manual de usuario, a través de instrucción explícita, demostraciones del producto, rasgos físicos del artefacto, hábitos conocidos y patrones culturales. Estos últimos es una síntesis propia del diseño que comunican la función del objeto y el plan de uso correspondiente. En este sentido puede afirmarse que el diseño no está limitado solo por imposibilidades físicas, códigos técnicos y regulaciones, sino también por los patrones tradicionales de uso (Re y Berti, 2011; Fernández, 2018).

1.2.2. Artefacto vestimentario

El artefacto vestimentario ejerce como plataforma para que el signo logre erigir su fuerza de significación en un ambiente determinado. El artefacto vestimentario posibilita el tránsito del cuerpo biológico al cuerpo educativo que fue ilustrado desde sus inicios. El cuerpo cultural se encuentra determinado por los usos que la cultura impone a las personas. La entidad entendida como artefacto, como nueva carne, de esta manera abre paso a nuevas maneras de ser, también se enfoca en el fenómeno de la experiencia de su uso es decir el acto de vestir, el cual se determina como un acto de recreación del cuerpo. Esta actividad se caracteriza por una determinación mutua, esto es, una disolución de las fronteras entre cuerpo y artefacto. De esto consiguen dar cuenta los grupos étnicos, las tribus y los grupos sociales que alcanzan una marcada diferenciación identitaria, por este motivo el artefacto vestimentario no puede ser separado de un entorno, entonces esto permite identificar distintas épocas y circunstancias, tampoco puede abstraerse a la intimidad de los individuos, debido a que la función de un objeto no limita la significación o re-significación de él (Vaccari, 2011; Imbett y Hernández, 2018; Fernández, 2018, p. 81).

Signo

El sujeto es la carne, el cuerpo, lo es todo, es la personalidad psicología, afectos, ideas. El sujeto es su cuerpo, considerado en un determinado momento de transformación, que incluye la relación con las máquinas y la experiencia de la enfermedad y lo espiritual no es otra cosa que naturaleza transformada, sofisticada, naturacultura (sic) en constante cambio. El filósofo Héctor Schmucler hace recordar que los seres humanos son individuos únicos, irrepetibles y finitos. Por lo consiguiente, el fenómeno de la humanidad está fundamentado en el azar reproductivo, por ese motivo cada sujeto es singular de modo que irrepetible, pero en su existencia sociabiliza sí reconoce a los otros, y entra en un juego de singularidad y comunidad (Fernández, 2018, p. 81).

Es preciso definir las prácticas humanas referentes al vestuario con el contexto, el entorno, la región o el lugar donde los humanos despliegan una vida social, en donde observan y son observados, clasificados y categorizados, ya que esto da paso a concebir que no es lo trascendental lo que establece a los cuerpos y a la socialización, pues es el plano material y superfluo el que congrega y segmenta como identidad, de género, de clase, de poder, pertenencia y exclusión en torno a múltiples tipos, de las cuales solo se han detallado los signos de ostentación y emulación desde la edificación artefactual del vestuario, las mismas que sin el observador estarían al derroche de su relación o significación, al indicar la relación triádica de Pierce, es decir, el signo desde lo inmaterial se figura en su objeto el aparato vestimentario para significar en el entorno y aprobar con el observador (Imbett y Hernández, 2018).

Diferentes ideologías

Las ideologías se encuentran descritas en dos partes, en primer lugar, están consideradas como sistemas de creencias o ideas, y, por lo tanto, pertenecen al campo cognitivo. En un segundo nivel, siempre quedan atadas al campo de lo social ya que muestran intereses, problemas sociales, conflictos, legitimaciones del poder o resistencias a la autoridad. En todo caso, estas se forman, cambian y se reproducen a partir del uso del lenguaje y de las prácticas discursivas socialmente situadas. Concretizar es un sistema de ideas que denota una deformación de la realidad, que opera al integrar una estructura social o un imaginario social y que busca legitimar una situación de poder dentro de un contexto histórico dado

para imponer un modelo social, económico y político predominante (Dijk, 1999, p. 13-28; Rasa, 2012; Fernández, 2018, p. 81).

Se generan nuevos valores

Lejos de los enfoques anteriores de las ideologías, los valores ponen el acento más bien en el actuar, y no en el conocer. Nadie necesita hoy en día saber la existencia de una crítica ilustradora o de denuncia como el marxismo o la teoría crítica para darse cuenta de la situación en la que vive. Se puede inferir que lo verdadero y lo falso pasan a ser valores funcionales respecto del reconocimiento situacional del componente ideológico (Rasa, 2012).

Tribus urbanas

Existen nuevos grupos juveniles que se reúnen alrededor del nomadismo y de un sentido de pertenencia. El nomadismo es la posibilidad de la revolución, salir de las reglas establecidas, es en el fondo, responder a los sentimientos o poner atención al placer individual ya sea en los aspectos festivos o en un placer latente, mientras el sentido de pertenencia para Maffesoli (2004) es la “conciencia de sí, no más la identidad cerrada y encerrada en sí misma, sexual, ideológica y profesionalmente (...) yo sigo mi propia ley y sí: mi ley es otro quien me la da, quien me la indica” (p. 38). Por tanto, el nomadismo y la falta de pertenencia, pertenecen a la imagen del tribalismo³. La palabra tribu, es utilizada para remarcar el aspecto de lo antiguo y de lo bárbaro y, a su vez, la saturación del concepto de individuo. Los grupos juveniles gustan de un reencuentro con la corporalidad que abarca el hedonismo⁴, tatuajes, perforaciones y la vitalidad, como si fueran niños eternos. Finalmente se puede resaltar que los jóvenes están en un proceso de individualización donde lo único importante son ellos mismos, pero, a su vez, existe la necesidad de socializar, creándose un narcisismo⁵ de grupo que se entiende como la

³ Tribalismo es un asunto cultural originado en la filosofía de vida de las comunidades primitivas, arcaicas y su principal objetivo es la revolución en contra de los principios de la lógica (Rosero García, Rosero Arcos, y Mora Acosta, 2011).

⁴ El hedonismo se da cuando se siente la necesidad de ser considerado y respetado socialmente (Maffesoli, 2004).

⁵ El narcisismo es la admiración descomunal y exagerada que tiene una persona por ella misma, por su apariencia física o por sus capacidades o cualidades (Maffesoli, 2004).

permanente adulación grupal y la cotidianidad, la tribu urbana es un grupo transitorio y con gusto por la visibilidad.

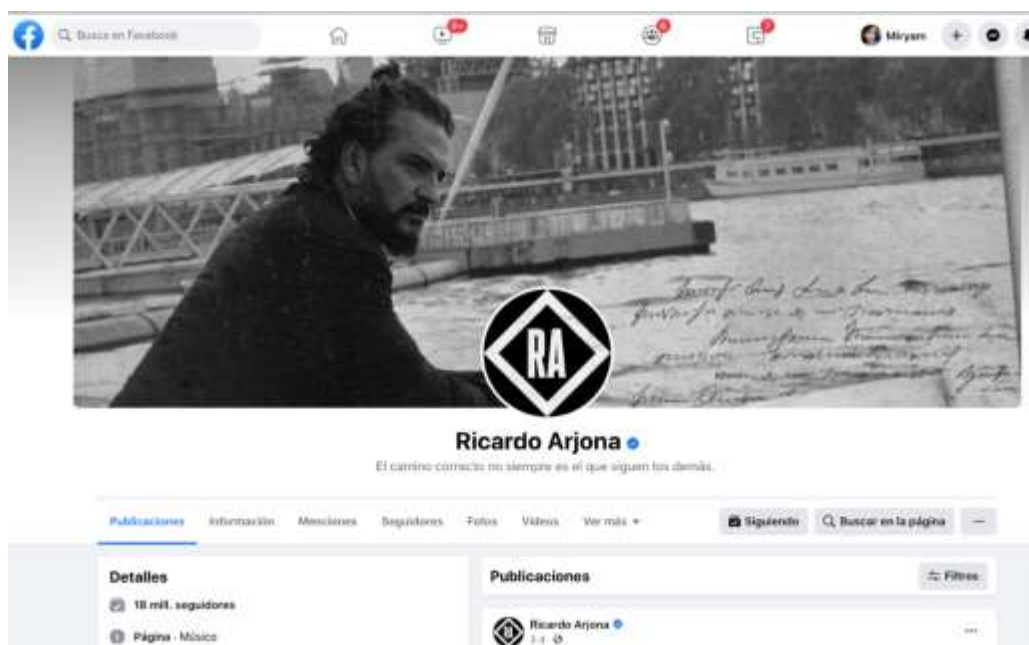
El comportamiento neotribal por consiguiente tiene sus propias pautas estas son la transformación que la posmodernidad o segunda modernidad manipula en el tejido social causa un reemplazo de principios y mecanismos tradicionales que anteriormente marcaban la forma de relacionarse de los sujetos en pocas palabras se origina un movimiento de un eje de relación a otro entre ellos de la importancia de la organización político y económica, pasa a la importancia de las masas, del sentido del individuo establecido según la función se pasa a la persona, el rol y de los grupos contractuales pasamos a las tribus afectivas. Esta metamorfosis en las relaciones sociales es la que Maffesoli precisa como neotribalismo emergente que hace que el sujeto brote de su encapsulamiento en la individualidad y diluya su experiencia cotidiana en la pertenencia a distintos microgrupos o tribus. (Silva, 2002; Maffesoli, 2004; Castaño, 2012; Molina y Baladrón , 2012). Por consiguiente, según Maffesoli, las características básicas del proceso de neotribalización contemporáneo permanecen asociadas con los siguientes temas:

Comunidad emocional

Se encuentran fundamentadas por la aproximación de emociones intensas y muchas veces momentáneas así también sujetas a la moda. Son comunidades compuestas por individuos que realizan reuniones en la mayoría de los casos digitales y utilizan un atuendo que demuestra una estética para compartir una actividad y una actitud que genera sensaciones fuertes da a entender que su vida diaria carece de contacto y contagio emocional, dicho con otras palabras este grupo de personas toma como referencias un ídolo en la mayoría de los casos un cantante, o también las fotografías o videos que se transforman en virales en las redes un ejemplo seria los Flogguers⁶. Existen también las tribus como los Emos que se salvaguardan a través de las redes sociales con una comunicación de imágenes personales de alta sensualidad retro (Silva, 2002; Maffesoli, 2004; Castaño, 2012; Molina y Baladrón , 2012).

⁶ Que se relacionan al subir autorretratos a redes sociales como fotolog, así establecen contactos de tipo viral a partir de su imagen (Castaño, 2012).

Imagen 5: Página de fans.



Fuente: Ricardo Arjona 2021.

Energía subterránea

Enfrenta energía a la inacción e hiper actividad de la persona de la sociedad de masas establece una fuente fragmentada de resistencia y prácticas alternativas, una energía subterránea que pide canales de expresión. En el sentido de la utilización y la creación de eventos deportivos, recitales, espacios festivos, y demás actividades relacionadas que han sido creadas con una finalidad diversa en donde es utilizada por una tribu o varias de ellas (Maffesoli, 2004).

En resumidas cuentas, las formas tribales son la expresión de una energía subterránea que no puede canalizarse de otra manera, y se enuncia mediante las nuevas idolatrías que son varias, y de forma convulsiva, en eventos exactos de los que no quedan lazos sólidos, en particular se dan los conciertos musicales, encuentros deportivos por ejemplo Redskins con el fútbol (véase imagen 6) y concentraciones políticas. Es un frente exageradamente fragmentado, que no posibilita la acción colectiva organizada a la antigua costumbre, pero sí son manifestaciones multitudinarias esporádicas, citadas en un breve espacio de tiempo. Una energía también puesta de manifiesto mediante prácticas de expresión alternativas, ejemplos de ello son grafitis, decoración de lugares públicos o de los bailes característicos de cada tribu: Breakdance en el Hip-Hop, que recuerdan antiguas prácticas

para el trance tribal, a modo de respuesta vitalista y necesaria, todo esto son formas de expresión que inician en cada caso los ídolos juveniles de las distintas épocas (Silva, 2002; Maffesoli, 2004; Castaño, 2012; Molina y Baladrón, 2012).

Imagen 6: Hinchas de los Redskins



Fuente: Camina, M. (2020) Diario deportivo español Marca.

Imagen 7: Baile Breakdance



Fuente: Schließ, G. (2017)

Nueva forma de sociabilidad

Aparece la nueva forma de sociabilidad donde lo esencial es vivir con el grupo y apartarse de lo político para penetrar en la complicidad de lo compartido al interior del colectivo entre ellos aparecen códigos estéticos, rituales, formas de escuchar música, lugares propios. La sociabilidad neotribal⁷ objeta una actitud empática, donde las relaciones intersubjetivas se trasladan en una cuestión de ambiente más que de contenidos específicos, de afinidad más que de una racionalidad medios y fines. A oposición del individuo que tiene un cargo en la sociedad, la persona juega un papel adentro del grupo (Maffesoli, 2004).

Esta nueva forma de sociabilidad, trata de estrategias de participación social ayudadas de las redes sociales, y el entretenimiento compartido desde una posición frente al mundo, de esta manera la inserción virtual y a escala mundial, ha permitido dar lugar a la mayor cohesión de la subcultura de antiguas tribus y a la instauración de las nacientes, que ejecutan su poderío de convocatoria a manera de motor transformador, en uno u otro

⁷ Se trata de la conformación improvisada de grupos que comparten el placer de estar juntos, que se unen por lazos emocionales mediante los que tejen redes de solidaridad y unicidad (Castaño, 2012).

sentido, con un mecanismo descentralizado y anti jerárquico, generalmente suelen abogar por la mayor politización de la vida cotidiana, es decir: cómo se comparte, qué se compra, qué se recicla, entre otras cosas, se incluye las propias actividades cibernéticas, con orientaciones de alta tecnología y bajo nivel de vida por ejemplo los jóvenes que tienen sus comunidades virtuales de videojuegos, o agrupaciones exclusivamente virtuales que hacen expresa voluntad del hecho de no tener líderes. En tales contextos, frente a la amenaza del sentimiento de insignificancia personal que las instituciones y la red no disipa, subculturas y tribus componen la fuerza para la formación de conjuntos que reconocen a la necesidad de seguridad real (Silva, 2002; Maffesoli, 2004; Castaño, 2012; Molina y Baladrón , 2012).

Imagen 8: Comunidades digitales de juegos en línea.



Fuente: La internet.

Fisicalidad de la experiencia

En la fisicalidad de la experiencia aparece la necesidad de comparar a la fragmentación y dispersión de lo global, es decir la necesidad de espacios e instantes compartidos en los que se despliegue una interacción fuerte, pero no constante, provoca un sentimiento de pertenencia y proximidad espacial. De esta manera anunciar o provocar eventos con un fuerte componente físico, dichas convocatorias son posibles gracias a la internet, estos son eventos relacionados con distintas aficiones juveniles, propias de la etapa de identificación con estilos de consumo del tiempo libre, en la lógica de la individualización postmoderna por ejemplo el baile, codearse, golpearse, beber, entre otras acciones que

provocan experiencias físicas esto da como resultado la segmentación y la difusión de lo global (Silva, 2002; Maffesoli, 2004; Castaño, 2012; Molina y Baladrón , 2012).

Imagen 9: Grupo de jóvenes bailan en una discoteca.



Fuente: La internet.

Vestido

El vestido es utilizado por el signo como un filtro para entrar en contacto con el mundo y apropiarse de él. Dicho con otras palabras, admite a la persona cambiar y complementarse, esto es manejado como respuesta a los usos de la cultura que propone o impone al ser humano. Este proceso de un cuerpo biológico a un cuerpo cultural por consecuencia del uso del vestido es conocido como un acto de recreación del cuerpo, una incorporación de otra piel. Este suceso resume la identidad como artefacto y precisa la particularidad, así pues, el cuerpo humano es el punto de inicio y de fin, sirve como referencia y resultado a más de encontrar en el vestido un ambiente de posibilidad para expandirse.

El vestido hasta la actualidad ha sido calificado por muchas personas como un objeto aparente en vez de un objeto ligado a la apariencia, con la amplia significación que esto puede involucrar. Por tanto, lo aparente en el vestido, con su magnitud de trascender hasta el cuerpo del portador, no merece ser considerado como pura cosmética. La importancia

de las decisiones que se toma sobre el cuerpo, con respecto al vestido, define el rol social, para formar lo que se vislumbra como sencilla función decorativa tenga consecuencia en las vidas de los humanos. Conocida también como acción transformadora del vestido sobre el cuerpo, dicha acción, según se plantea, se establece desde dos momentos de la creación: en primer lugar aquella dada por la acción del diseñador en segundo lugar la que se produce por la acción del usuario en el momento que entra en relación con el vestido creado y realiza modificaciones para generar sus propias imágenes del cuerpo, con las cuales se presenta ante la sociedad, es definida esta doble gestión entre creadores y usuarios como un proceso de co-creación (Fernandéz, 2013; Imbett, 2018).

Función

El vestido y su función comúnmente conocida como la modificación y complementación del cuerpo, usualmente ha sido entendida por varias disciplinas y áreas del conocimiento, especialmente la antropología, la sociología, la semiología, y la historia, sus primeras interrogaciones giran en base al campo interdisciplinar de investigación denominado *Fashion Studies*⁸. Al responder a los aspectos socioculturales del fenómeno de la moda y su relación con el vestido desde una perspectiva presente e histórica como de la industria y la producción orientada a la indumentaria de moda y cuenta con una amplia producción y divulgación en *journals*⁹, se definen a partir de los fines utilitarios de un artefacto como “decir sirve para” (Fernandéz, 2013; 2014; 2018; 2020).

Función simbólica

El vestido por encima de los factores como la protección del cuerpo por los cambios climáticos necesita ser entendido en el contexto particular de acción, como todo aquello que modifica y complementa al cuerpo es decir muestra un antes y un después según las diferentes sociedades, por lo cual resulta una transformación, es decir se cruza una frontera de cuerpo natural a cuerpo cultural como única materialidad, en otras palabras es comunicativa y simbólica, con la cual se puede de signar, por ejemplo, pertenencia a un

⁸ Estudios de moda.

⁹ Diario, una revista o periódico serio que se publica regularmente sobre un tema en particular (Cambridge Dictionary, 2021).

grupo o estatus dentro de una comunidad determinada (Fernandéz, 2013; 2014; 2018; 2020).

Función propia y sus componentes

Estas funciones son determinadas en el instante de la creación y uso, como acción que entrega u otras funciones que no necesariamente coinciden con la función o propósito original para el que fue creado, se constituye la identidad de un artefacto que a través del proceso de diseño configuran la forma y la elección de los materiales. Como consecuencia, deberá enunciarse que el diseñador del vestido, como diseñador del cuerpo, tiene un campo extenso de acción, que ya desde hace años se intuye y practica sin mucha conciencia. Desde las relaciones funcionales, operativas y de desempeño. Esta vía se encuentra emparentada con los estudios ergonómicos, específicamente desde el confort y desde la funcionalidad del textil que tiene como base la ingeniería (Fernandéz, 2013; 2014; 2018; 2020).

Causal

La función causal es el comportamiento que efectúa un componente o todo el aparato es ampliar el texto todas las asociaciones históricas y presentes, que la cultura posa sobre la relación cuerpo, estatus social de la mujer, poder adquisitivo, ideal de belleza femenina, éxito social, entre otros. Pues resultaría a estas alturas anacrónico decir que un cuerpo vestido de novia alude a pureza y castidad (Fernandéz, 2013; 2014; 2018; 2020).

Histórico

La función histórica explica por qué un elemento hace parte del artefacto, esta función actúa como apoyo del peso de los procedimientos de las funciones, en otras palabras, al momento de desarrollar un diseño explica el motivo por el cual se utilizaron diferentes materiales así expone un ejemplo práctico, un abrigo de fibra textil de algodón su función histórica es que este permite refrescar al cuerpo cuando se encuentra en altas temperaturas y al momento que se encuentra en el frío logra abrigar a la persona que lo porta (Fernandéz, 2020, p.145).

Uso

El momento del uso del vestido no necesariamente concuerda con la función o propósito original para el que fue formado. En todo caso, las posibilidades que componen un artefacto por medio de las funciones propias que le permiten existir no son las únicas posibilidades decretadas, sin embargo, los usuarios son quienes establecen comúnmente derivaciones genéticas en el instante de la reproducción del artefacto debido a otros usos que para aquellos para los que fue diseñado (Fernández, 2013; 2014; 2018; 2020).

Contexto

Con respecto al contexto, es importante intentar colocarse en un plano material de tendencias multiculturales, en otras palabras, el mercado examinado en la fase de investigación, da paso a una identificación del círculo que se establece desde la cultura, las diferentes personalidades, las apropiaciones coloniales de inclinaciones mediáticas y estilos de vida. De este modo se forman espacios temporales para ser ocupados por esta novedosa multiculturalidad, sin embargo, la conducta de los individuos en el transcurso del proceso del análisis, demuestra características perceptuales en relación al signo así porta el artefacto vestimentario. Casi como una poesía antigua que determina las idiosincrasias por medio del signo pues la vestimenta y los objetos de diseño consiguen establecer espacios habitables para el disfrute inmediato de la imagen, es la articulación de los sujetos y los cuerpos que habitan los objetos. La notabilidad del contexto viaja más allá de un compartimento es decir el contexto además es creado por los individuos que ocupan los espacios en otras palabras los atribuyen experiencias y transfiguran sus comportamientos (Fernández, 2016; Imbett y Hernández, 2018).

Prácticas humanas

Es importante aclarar las experiencias humanas relacionadas al vestuario con el contexto, entorno, región o lugar donde los individuos llevan a cabo una vida social, en donde observan y son observados, catalogados y calificados, debido que esto facilita comprender que no es lo fundamental lo que condiciona a las personas y a la integración social, por cuanto es el plano material y superfluo el que unifica y categoriza, a cerca de

variadas características. Entre ellos básicamente se han estudiado los signos de ostentación y duplicación tras la instauración artefactual del vestuario.

Por otro lado, el historial y el protagonismo del signo permanecerá sujeto al contexto, a la generación codificada del artefacto y depende de la particularidad de signos, consiguientemente podrá vincular el cuerpo al hacerse real en artefactos de mutación corporal, no obstante podrá ser aprobado únicamente hasta que se genere esa relación inseparable con los otros, por lo tanto, el signo de exhibición será portado con amor propio, decoro y expondrá toda una expresión acerca de las aspiraciones que anhela suscitar, en tanto que el emulador sigue e imita, se disfraza y observa, ahora bien puede producir diferentes maneras de observar y ser observado entre esto se encuentra el lujo, la suntuosidad, la reproducción, la extravagancia, en la actualidad están sometidas al sistema industrializado, esto significa que el imaginario popular edifica como único, entonces la formación artefactual es la que brinda cuenta del signo, y de la notabilidad de consumir hoy en día aspiracionales a su vez sentimientos y actitudes sociales mas allá de la funcionalidad primaria (Imbett y Hernández, 2018).

Consumo

El consumo del signo se encuentra cargado de experiencias y transforma su comportamiento, en cuanto a la conducta es notable indicar que es posible encontrar desde otros aspectos, ahora bien la relevancia se da en relación con el empuje sociales de representación frente la otredad o la formación del criterio propio además del dinamismo y conducta de consumo de los sujetos, expresa este resultado en la reforma de la conducta manifestada del consumo, convirtiéndose ésta última en la más obvia en el transcurso del análisis. Neme y Rodríguez, (2013) afirman que “El consumo por tanto se ha convertido en un proceso de interacción social, la mayoría de los objetos se subjetivizan en el consumo vale más por lo que representan que por su funcionalidad o por lo que realmente son” (p. 28). El signo no es sencillamente consumidor de imágenes, sin embargo, se ve como un adaptador y productor de autoimágenes en cada momento del consumo, para lo cual accede que sea él mismo el que forme la grafía y muestre efectivamente lo que consume (Imbett y Hernández, 2018).

Ostentación y emulación

La ostentación y la emulación vistos como signos vestimentarios envueltos en sistemas de signos para interactuar de manera sustancial en el artefacto vestimentario, se mueven consecutivamente conforme al contexto estudiado. La ostentación y la emulación son considerados signos inseparables que cambian, después que han sido elegidos por primera vez y hasta la actualidad, demuestra un sistema propio o como un hábitat en donde los signos consiguen mutar, ahora bien, la ostentación y la emulación saturados de tendencias en curso de la moda además representaciones y espacios prefabricados durante la incentivación, consiguen difuminar los cuerpos frente a una metamorfosis, por la cual la emulación con sus pautas perfectamente determinadas y la ostentación con su naturaleza impalpable se diversifican y generan unas cuantas mezclas que se transforma entre uno y otro signo dado que si faltara alguno se perdería su carácter identitario.

Los espacios son alterados y las valoraciones de la ostentación y emulación varían con el contexto, los bosquejos preliminares se mantienen, así acceden analizar por medio del proceso de investigación que las técnicas de la moda de Barthes evolucionan en diferentes formas, entonces los signos del artefacto vestimentario establecen un ambiente autónomo, los cuales coexisten en los espacios y sobreviven entre sí, validándose uno a otro (Imbett y Hernández, 2018).

CAPÍTULO II. DISEÑO METODOLÓGICO

2. Tipos de investigación

Enfoque cualitativo

El enfoque cualitativo permite comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde un punto de vista real. Las características básicas de los estudios cualitativos son indagaciones centradas en los sujetos, el investigador actúa con los participantes y con los resultados, permite responder preguntas que están centradas en la experiencia social, como se crea, se vive y finalmente como da resultado a la vida humana, permite comprender lo que la gente dice y hace (Hernández, 2014).

El enfoque cualitativo parte de una realidad que hay que descubrir, construir e interpretar, según Hernández (2014) “la realidad es la mente”. El contexto cambia por las observaciones y recolección de datos, además el enfoque cualitativo admite subjetividad, así también descubrir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y los significados producidos por las experiencias vividas con las personas a las cuales se les realiza la investigación. En el caso del presente proyecto ayuda para la investigación del grupo objetivo en sus actividades diarias, de esta manera entender en profundidad las necesidades de esos consumidores, por tal motivo, permite describir al posible consumidor en un contexto real y detallado.

El papel de los fenómenos que se estudia es activo, debe existir una relación básica entre el investigador y el fenómeno estudiado de interdependencia, se influyen, o se separan. El diseño de la investigación tiene que ser abierto y flexible, entonces se construye durante el trabajo de campo o realización del estudio, con este enfoque se analiza datos en forma de textos, piezas audiovisuales, imágenes, documentos y cosas personales. La teoría tiene que ser utilizada como un marco de referencias, la información debe ser construida a partir de los datos empíricos obtenidos y analizados.

Los resultados obtenidos se integran en una base de datos la cual se analiza para determinar significados y describir el fenómeno estudiado desde el punto de vista de sus actores, se colocarán descripciones de participantes y del investigador, en el análisis el

investigador involucrara sus propias creencias, así como la relación que vivió con los participantes del estudio. En la presentación de resultados se analiza: narraciones, fragmentos de texto, videos, audios, fotografías y mapas; diagramas, matrices y modelos conceptuales (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014).

Diseño de la investigación – acción

La investigación-acción es una forma de indagación íntima y colectiva. Permite comprender y resolver problemáticas específicas de una colectividad vinculadas a un ambiente es decir al grupo, con frecuencia aplicar la teoría y mejoras prácticas de acuerdo con el planteamiento. Asimismo, se centra en aportar información que guíe la toma de decisiones para el proyecto, procesos y reformas estructurales. La investigación-acción pretende esencialmente propiciar el cambio social, transformar la realidad de su día a día mediante el objeto diseñado y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación (Hernández, Fernández, & Baptista, 2014, pág. 496).

Dicha investigación en el actual proyecto permite el análisis de las actividades de los participantes se desarrolla a participantes en situaciones sociales para definir sus necesidades. Tiene el objeto de mejorar problemas de sus prácticas sociales, así como la comprensión de las prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar. La investigación – acción cuenta con tres perspectivas:

La visión técnico – científica: Consiste en un conjunto de decisiones de forma espiral la cual está estructurada en ciclos repetitivos de análisis para la conceptualización y la redefinición del problema una y cuantas veces sea necesario, de este modo la investigación - acción estará integrada en fases secuenciales de acciones entre ellas estaría: planificación, identificación de hechos, análisis, implementación y evaluación.

La visión deliberativa: Se enfoca principalmente en la interpretación humana, la comunicación interactiva, la deliberación, la negociación y la descripción detallada. Le incumben los resultados, pero sobre todo el proceso mismo de la investigación-acción. Permite obtener una descripción detallada a profundidad, luego de analizar la importancia de los resultados.

La visión emancipadora: pretende que los participantes generen un profundo cambio social por medio de la investigación. El diseño no sólo cumple funciones de diagnóstico y producción de conocimiento, sino que crea conciencia entre los individuos sobre sus circunstancias sociales y la necesidad de mejorar su calidad de vida. En este sentido, Stringer (1999) señala que la investigación-acción es:

- ✓ Democrática, puesto que habilita a todos los miembros de un grupo o comunidad para participar.
- ✓ Equitativa, las contribuciones de cualquier persona son valoradas y las soluciones incluyen a todo el grupo o comunidad.
- ✓ Liberadora, una de sus finalidades reside en combatir la opresión e injusticia social.
- ✓ Detonadora de la mejora de las condiciones de vida de los participantes.

2.1. Población y muestra

Inmersión en el campo

La inmersión en el contexto, ambiente o campo conduce a seleccionar un diseño una muestra aquello implica a veces vivir en este o ser parte de él, como puede ser, trabajar en la empresa, habitar en la comunidad, estudiar a un número determinado de personas entre otras actividades y finalmente tomar decisiones.

Muestra

La muestra es un subgrupo de casos o individuos de la población y para ser representativa, debe tener las mismas características del grupo total. Esta es utilizada para hacer generalización a la población que se analiza, es decir que los datos alcanzados del estudio de la muestra se puedan expandir a toda la población. En el estudio cualitativo, la resolución respecto a la relación del muestreo refleja los indicios del investigador con respecto a lo que compone una base de datos creíble, confiable y válida para tratar el planteamiento del problema.

La población finita seleccionada tiene la ventaja de brindar eficiencia, considerar el tiempo y reducción de costes del estudio. De manera que, se selecciona a un reducido

grupo de la población de estudio, en este caso a mujeres entre 25 a 35 estas personas son mujeres con una economía media alta ya establecida, que se encuentran en una etapa de vida de trabajo. La investigación se llevar a cabo en consultorios dentales a sus colaboradoras, en el centro de la ciudad de Ambato a mujeres al momento de salir de sus trabajos y en al local de ropa ELIJUMA a sus clientes y a expertos en la materia de diseño de modas y también a empresas que ofertan prendas de vestir multifunción.

2.2. Tipos de recolección de la información

Estrategias técnicas y tácticas instrumentales

En el caso del presente proyecto la recolección de datos se refiere al uso de diversas técnicas y herramientas que serán utilizadas por el investigador para desarrollar los sistemas de información, entre ellos está la fotografía etnográfica, investigación mediante la observación, entrevista a profundidad, autopsia de productos y auditoria de la comunicación.

Fotografía etnográfica

En donde se pide a los participantes que son objeto de estudios que registren sus experiencias diarias con cámaras de fotos o videos, así pues las personas que son objeto de estudio documentan con imágenes sus propios comportamientos, motivaciones y actitudes a lo largo de un periodo de tiempo determinado, en donde serán de gran ayuda puesto que se analiza si el problema planteado es real y pensar que solución brindar a este problema, sería que si las prendas multifuncionales ayudan a disminuir el problema que se observa Visocky (2018).

Investigación mediante la observación

La investigación mediante la observación es un paso sistemático en el cual se observa comportamientos y fenómenos de su diario vivir el investigador no dirige preguntas, tampoco interactúa con el grupo objetivo de estudio. La simple observación de la gente proporciona información relevante, con la investigación resultante del comportamiento social el investigador se entera de muchas cosas sobre actitudes y perspectivas de las

personas, esta táctica aporta mayor validez a la investigación, porque el grupo objetivo no es consiente que es analizado, entonces se registra y analiza lo que realmente hace y no que dicen que hacen Visocky (2018).

Entrevista a profundidad

En la entrevista a profundidad el investigador permite que el participante tome rumbo de la entrevista con la finalidad de recabar mayor información la entrevista según Hernández (2014): “Se define como una reunión para conversar e intercambiar información entre una persona (el entrevistador) y otra (el entrevistado) u otras (entrevistados)” (pág. 403; Hernández, Fernández, & Baptista, 2014). Para el proyecto se desarrolla de manera flexible, el orden de las preguntas se adecúa según los participantes, se cuenta anécdotas tiene que ser una entrevista de manera amistosa en donde el entrevistador comparte con el entrevistado el ritmo y la dirección de la entrevista, se considera también el contexto social puesto que es fundamental para la interpretación de los significados, el investigador ajusta su comunicación a los normas y leguaje del entrevistado, las preguntas son abiertas y neutrales puesto que se busca obtener perspectiva, experiencias y opiniones detalladas de los participantes en su propio lenguaje Hernández (2014).

Autopsia de productos

La autopsia de productos es un método que se usa para pensar mejor las decisiones de diseño tomadas en la creación de un producto ya existente, como por ejemplo la materia prima usada, las técnicas y los procesos de fabricación aplicados en el desarrollo del producto, por qué se usaron determinados componentes y por qué se tomaron ciertas decisiones acerca de su forma, su color y su acabado. Milton (2013). La autopsia de producto para el proyecto permite investigar a fondo una prenda de vestir en donde se observa, formas de confección, materiales, tipos de hilos como son los acabados hasta buscar un horizonte de armado y patronaje para posteriormente reunir información y aplicar en el producto a ser diseñado.

Auditoría de la comunicación

La auditoría de la comunicación permite realizar una valoración a la competencia los canales que utiliza para comunicarse con los clientes, esto permite comprender lo que cuenta una empresa de si misma, de su producto, a quien se lo cuenta como se comunica con su usuario final. Esta táctica permite guiar al proyecto con respecto de que redes sociales utilizar, así también influye en el mensaje y como se llega al usuario final.

2.3. Procesamiento y análisis de la información

Análisis de datos

En la investigación cualitativa la recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema peculiar. Se obtuvo los datos mediante diversas fuentes y se ha realizado reflexiones y análisis elementales en donde se determinó que se tiene un primer sentido de entendimiento y seguimiento se genera datos cuya recolección es flexible, pero enfocada. Se podría terminar con una gran cantidad de volúmenes de datos es decir páginas de anotaciones u otros documentos, horas de grabación o filmación de entrevistas, sesiones grupales u observación, imágenes y distintos artefactos. Posterior a ello analizaremos los datos el diseño de investigación etnográfica que fue seleccionada y descrita anteriormente Hernández (2014).

Entrevista aplicada a profesionales, tres diseñadores de modas activos

1. En la actualidad en el Ecuador las prendas de vestir están diseñadas para diferentes temporadas artificiales ¿Cuál sería otra forma de enfocarse para el diseño y que estas prendas duren para varias temporadas?

Al analizar la entrevista realizada se llega a conocer que para que una prenda dure varias temporadas del año se debe incorporar características como la versatilidad y con varias funciones con características de diseño atemporales con telas inteligentes dado que sus características responden al frío y al calor.

2. ¿Las prendas de vestir que son diseñadas para temporadas específicas se podría darles otra utilidad en otra temporada del año?

Las prendas de vestir que son diseñadas para temporadas específicas se podría darles otra utilidad en otra temporada del año, va depender de los colores es decir emplear colores básicos o también que las prendas de vestir cuenten con características variables tenga dos lados, es por este motivo que el diseñador tiene que elaborar prendas diferentes y sin base en tendencias de moda de esta manera será posible combinarlas en diferentes temporadas ya sea por sus colores o la forma

3. ¿Conoce usted alguna empresa de prendas de vestir ecuatoriana que no tome como base el calendario industrial de la moda?

Según la entrevista realizada la mayoría de las empresas de prendas de vestir ecuatoriana toman como base el calendario industrial de la moda hay varias empresas que se dedican a la creación de prendas de vestir y se rigen a las temporadas ya que se dedican a una línea específica, también se conoce marcas que una marca de ropa con especificaciones que menciona. Si, la empresa HOST.

4. ¿Qué ventajas cree usted que tendría una empresa frente a otra al ofrecer un producto que cumple varias funciones?

Las ventajas que tendría una empresa frente a otra al ofrecer un producto que cumple varias funciones principalmente sería incremento en ventas, ya que cumplen con su objetivo ser multifuncionales es como realizar una oferta del dos por uno en segundo lugar, todo depende del mercado si el Target son compradores más consientes pues la marca será más valorada por no generar fast fashion

5. ¿Qué ideas creativas se le ocurre para trabajar con prendas de vestir multifuncionales?

Las ideas creativas para trabajar con prendas de vestir multifuncionales según los entrevistados son elaborar diseños que tengan varias funciones como bolsillos, cierres, broches, se adapte al cuerpo y sea versátil, combinaciones texturas y colores. Prendas que se usen a los dos lados para la utilización de las telas que tienen dos colores convirtiéndose en una prenda reversible. Blusas que tengan dos formas de uso para diferentes ocasiones. Podrían ser en chompas que se conviertan en chalecos sería la propuesta más viable porque en prendas de tejido plano la entrevistada considera que es más complejo, pero se

pueden presentar propuesta al utilizar colores neutros y cortes no tan convencionales permiten que su uso sea varias veces.

6. ¿Cómo cree usted que ayudaría para el diseño de prendas multifuncionales emular el comportamiento y las estrategias de la naturaleza?

Ayudaría positivamente para el diseño de prendas multifuncionales emular el comportamiento y las estrategias de la naturaleza porque permite inspirar la creatividad del diseñador y generar ideas para concienciar a las personas a cuidar la naturaleza, dado que la naturaleza es infinita en este caso el camaleón sería una buena inspiración para generar prendas de vestir que pueden tener dos o más colores.

7. ¿Cuál sería una combinación perfecta de diferentes materiales para la elaboración de prendas multifuncionales?

La combinación perfecta de diferentes materiales para la elaboración de prendas multifuncionales en telas sería prendas de origen natural, como lana y cuero, también una combinación con medios de ajuste como cierres, también puede ser el algodón, para generar prendas más responsables y una entrevistada sugiere que no mezclen materiales, ya que para lavados es muy difícil.

8. ¿Podría darme un ejemplo de una prenda multifuncional de una sola fibra?

Como prenda multifuncional de una sola fibra un ejemplo según los entrevistados es el Leguins multifunción en textil con spandex para hacer deporte que tenga características como varios compartimentos de bolsillos y cierres, que pueda llevar varios objetos a la hora de hacer deporte, otro ejemplo es blusas reversibles en tela 100% algodón y un último ejemplo dado es una chompa con forro que sea reversible, se utiliza a los dos lados

9. ¿Cree usted que con un vestuario multifuncional pueden influir para evitar el consumo masivo de prendas de vestir?

Los entrevistados afirman que un vestuario multifuncional influye mucho para evitar el consumo masivo de prendas de vestir porque se disminuiría el consumo, ya que tendría varias funciones en una sola prenda además el consumidor ahora es más consciente y responsable en sus compras clara esta que todo depende de target al cual esté direccionada la marca.

Investigación mediante la observación realizada a tres usuarios

1. ¿El uso de prendas multifuncionales mejoran la calidad de vida de los usuarios?

Las prendas de vestir multifuncionales ayudan a la calidad de vida de los usuarios, primero su economía es protegida dado que compran una sola prenda y pueden obtener varias funciones de ellas es como que compraran varias, en segundo lugar, saca de apuros por ejemplo si necesita algo formal y casual el mismo día o a su vez sale a realizar sus actividades del día y estaba soleado luego hace frío necesita cubrirse.

2. ¿Cuáles son las motivaciones que tiene el usuario para elegir determinado indumento?

Las motivaciones que tiene el usuario para elegir determinado indumento en su mayoría mencionan el color, la silueta y la tela

3. ¿Las personas para elegir su vestuario eligen según su estilo personal o según las tendencias de moda?

Las personas para elegir su vestuario eligen principalmente según su estilo personal y que tengan relación con las tendencias de moda

4. ¿Usar prendas de vestir con varias funciones se vuelve una molestia o una ayuda para su día a día?

Usar prendas de vestir con varias funciones se vuelve una ayuda para su día a día principalmente mencionan que es un ahorro por que parecen dos prendas diferentes, paga una y puede darle varios usos de este modo en las actividades del día puede cambiar de imagen rápido

5. ¿Cuáles son las actividades que desarrolla el usuario durante el día?

Las actividades que desarrolla el usuario durante el día principalmente coinciden todos en ir al trabajo, sale a realizar trámites, entregas, reuniones con clientes, reuniones con socios, entonces la investigación realizada es a mujeres profesionales que tienen varias actividades.

Foto etnográfica aplicada a tres usuarios de un rango de edad entre 25 a 35 años

1. ¿Están reemplazando las tradicionales tribus urbanas?

Los usuarios investigados si se encuentran reemplazando las tradicionales tribus urbanas, hoy en día absolutamente todas sus actividades están basadas en la web, se puede evidenciar su vida entera, es en donde realizan compras, la venta de sus productos, comparten sus fotografías, están interesados que fotografía es la más viral del momento, eso se vuelve tendencia y parte de su vida.

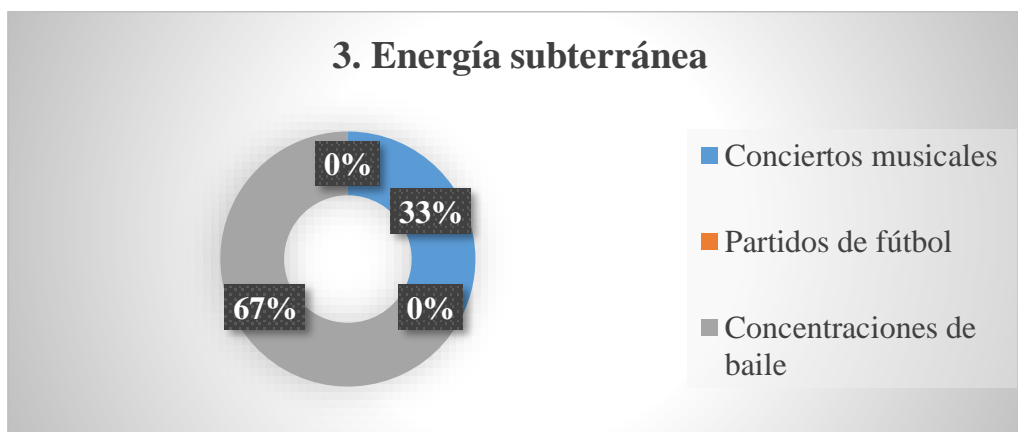
Imagen 10: Comunidades emocionales.



Fuente: La investigadora 2021.

Luego de aplicar la investigación etnográfica se llega a conocer que las comunidades emocionales del grupo objetivo elegido se basan en 100% reuniones digitales, en donde comparten música, reuniones de trabajo o simplemente sus fiestas de cumpleaños.

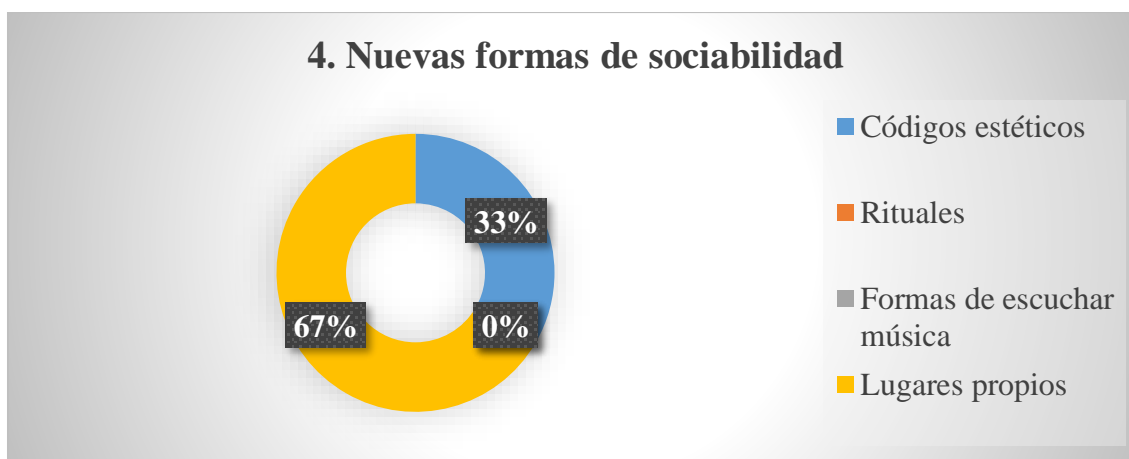
imagen 11: Energía subterránea.



Fuente: La investigadora 2021.

Luego de aplicar la herramienta de foto etnografía se conoce que los usuarios como energías subterráneas tienen en un 33% los conciertos musicales y en un 67% las concentraciones de baile son este el más conocido y al que más asisten los usuarios.

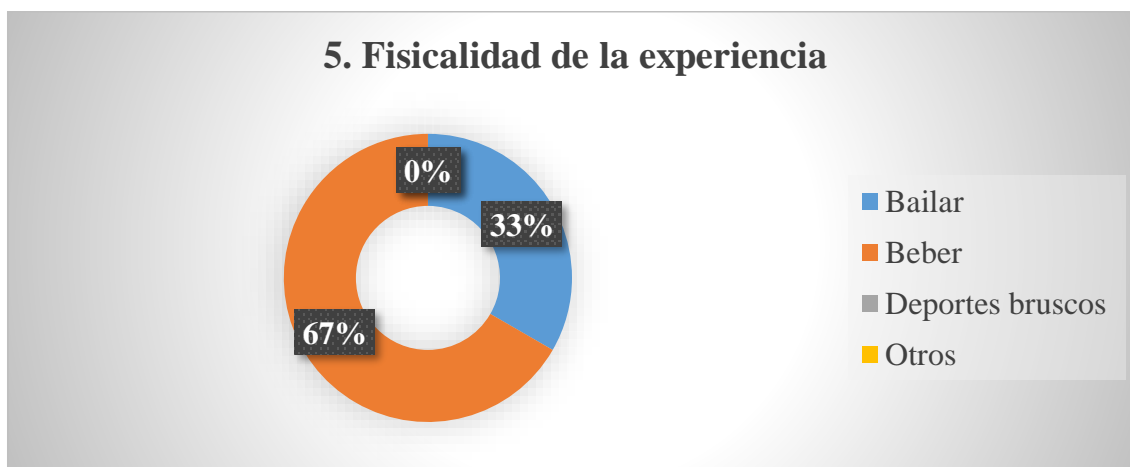
Imagen 12: Nuevas formas de sociabilidad.



Fuente: La investigadora 2021.

La foto etnografía da a conocer que los usuarios como nueva forma de sociabilidad el 67% visitan lugares propios en este caso el campo sale a despegar la mente del mundo urbano y el otro 33% se encuentran guiados por los códigos estéticos, en este caso tendencias de moda del momento.

Imagen 13: Fisicalidad de la experiencia.



Fuente: La investigadora 2021.

Los usuarios analizados como fisicalidad de la experiencia el 67% realiza sus reuniones para beber y el otro 33% bailan.

Autopsia de prendas de vestir multifuncionales

Función práctica

Se analizó una chompa reversible e impermeable, adaptable y responde a cambios climáticos su forma es recta su silueta rectangular maneja una morfología de líneas rectas con una textura del material suave brillante de color azul marino y rojo el mecanismo de oclusión empleado es el cierre. También se analizó un top reversible se adapta muy bien al cuerpo su gorma de rectangular con una silueta reloj de arena, la morfología es con líneas orgánicas, el textil es suave y lycra de color gris y estampado el mecanismo de ajuste empleado es el elástico. Finalmente se analizó una blusa de dos funciones que es adaptable de forma de un cuadrado con una silueta reloj de arena la morfología es de líneas orgánicas y rectas, el textil es suave tejido con cuadros de color naranja y azul marino el mecanismo de oclusión son botones y ojales.

Función comunicativa

Las tres prendas de vestir están enfocadas para una clase media alta, las tres prendas de vestir estéticamente llaman la atención por sus colores y funciones, se resalta también una característica sostenible dado que el usuario esta prenda de vestir la puede utilizar en varias ocasiones y los colores que se maneja son básicos entre ellos esta el azul marino,

negro y gris. En las características internas las primeras dos prendas tanto la chompa como el top sus dos lados interno y externo están perfectamente elaboradas que se pueden utilizar de cualquier manera y cuando el usuario lo necesite y la blusa tiene buenos acabados bien rematados costuras reforzadas.

Función técnico productiva

En la función técnico productiva se puede conocer que la chompa y la blusa está elaborada en un tejido plano la chompa con una composición 100% nylon y la blusa 50% algodón y 50% poliéster el top está elaborado en un tejido de punto compuesto de 100% poliéster y sublimados el diseño el método de patronaje con novedad es el de la blusa dado que en la parte de la sisa tiene la misma medida de cavado la parte delantera y posterior ya que de este modo no causa molestias para ponérsela de cualquier forma. Revisión de etiquetado y terminados de la prenda: El etiquetado en la chompa y el top de las marquillas es en vinil textil, en la chompa la etiqueta de cartón viene sujeta en el cierre en donde especifica los beneficios de la prenda y da a conocer su aporte sostenible, en la blusa viene una marquilla en la parte del hombro, está colocada ahí para que el usuario no tome como referencia la marquilla para colocarse la prenda. Los terminados de las tres prendas poseen atraques, remates piezas pequeñas de refuerzo de costuras.

Auditoria de la comunicación desarrollada a dos empresas

Imagen 14: Exponen en sus ofertas productos sostenibles.



Fuente: La investigadora 2021.

Las empresas estudiadas si exponen sus productos sostenibles, ya sea en las etiquetas o en las páginas web o mediante las redes sociales.

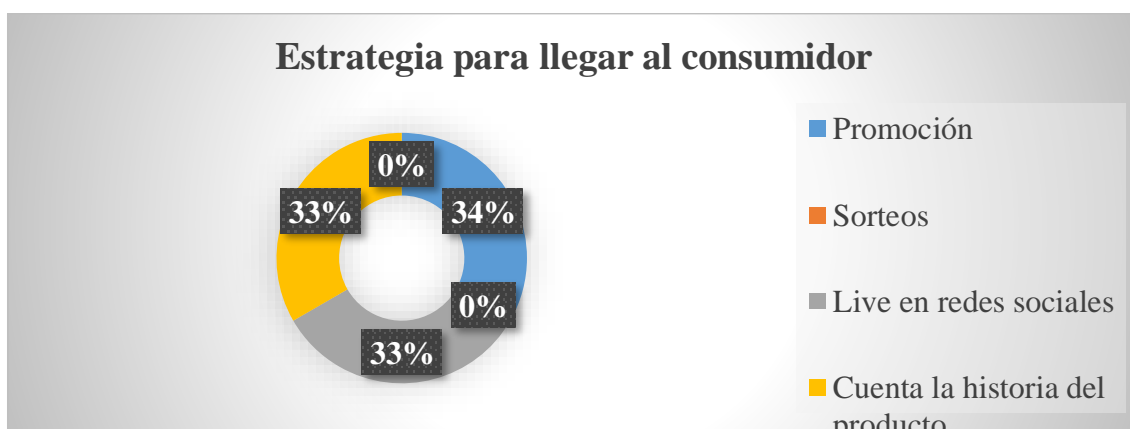
Imagen 15: Exponen en sus ofertas productos multifuncionales.



Fuente: La investigadora 2021.

En las empresas estudiadas si exponen sus ofertas de productos multifuncionales mediante videos en Instagram colocan la prenda de vestir al maniquí y resaltan que por ejemplo al llevarse un topo de color amarillo el otro lado es dorado.

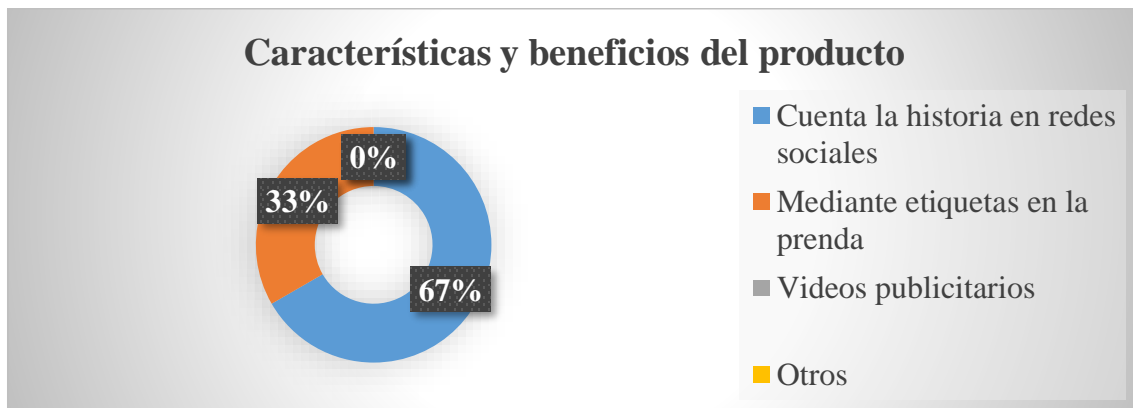
Imagen 16: Estrategia para llegar al consumidor.



Fuente: La investigadora 2021.

Las estrategias para llegar al consumidor empleadas por las empresas estudiadas, es contar las características de las prendas en las etiquetas de cartón y promociones en redes sociales y además en donde exponen su versatilidad.

Imagen 17: Características y beneficios del producto.



Fuente: La investigadora 2021.

Las características y beneficios de la prenda las empresas estudiadas comunican al usuario mediante historias en las redes sociales y en las etiquetas de cartón de la prenda.

2.4. Triangulación de resultados

Tabla 1: Triangulación de resultados.

Preguntas Tácticas	Entrevista			Investigación mediante la observación a usuarios			Foto etnográfica			Autopsia de prendas de vestir multifuncionales			Auditoria de la comunicación a las empresas			Total: 5 Tácticas			
	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	
Propuestas de diseños atemporales	Si	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
La prenda cuenta con características adaptables	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
Propone prendas versátiles	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
Aplicar colores básicos en las prendas de vestir	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
El artefacto vestimentario viene con especificaciones de la multifunción en la etiqueta de cartón	Si	Si	Si	No	No	No	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
Prendas multifuncionales permite el incremento de ventas	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	No	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
Prendas multifunción evitan la contaminación y evitan el consumo masivo	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No
Prendas multifuncionales mejoran la calidad de vida de los usuarios	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No

Fuente: La investigadora 2021

2.5. Caracterización de la empresa o institución

Imagen 18: Fanpage ELIJUMA.



Fuente: Elijuma 2021

Inicio sus actividades en año 2017 con la Ing. Miryam Elizabeth Juma en la ciudad de Ambato por la cual cuenta con 4 años de presencia en el mercado ecuatoriano. Desde el inicio de sus actividades está especializada en el diseño de prendas de vestir para mujeres, expone auténticos diseños y utiliza los mejores materiales disponibles en el mercado además aplica riguroso control de calidad, sus productos cuentan con precios accesibles. También, en el transcurso de estos años incorpora la investigación y la tecnología a sus procesos de producción, venta y distribución para mejorar la experiencia del usuario que presenta Elijuma. La empresa tiene el honor de contar con personal de experiencia calificada, además cada día se capacita con el fin de cumplir con los estándares de calidad necesarios para el producto.

El presente proyecto se desarrolla para sacar una nueva línea de productos conceptualizados bajo los estándares de la moda sostenible, estas son las prendas de vestir multifuncionales, dado que la empresa está preocupada en aportar con un granito de arena a frenar la contaminación del medio ambiente, a su vez aportar mejoras para la economía de las personas.

2.6. Modelo de negocios canvas

El modelo de negocios canvas es una herramienta que permite estructurar la empresa dedicada a la elaboración de prendas de vestir multifuncionales, en él se detallan todas las etapas que conlleva, hasta la llegada del producto al consumidor final.

Imagen 19: Modelo de negocio.



Fuente: La investigadora 2021.

2.7. Identidad corporativa

Imagen 20: Manual de identidad corporativa.



Fuente: La investigadora 2021.

Manual de identidad corporativa (véase en anexos)

2.8. Propuesta de la investigación

Metodología de diseño para prendas de vestir multifunción y sostenibilidad

Diseño centrado en el usuario

El diseño centrado en el usuario con sus siglas DCU, es un enfoque multidisciplinar para la elaboración de productos orientados por las necesidades humanas, que busca comprender de mejor forma al usuario objetivo y sus actividades, con ello permite diseñar, evaluar y mejorar las propuestas de diseño, a lo largo de todo el proceso de diseño y con la intención de crear productos más útiles y usables. En efecto, las prácticas del DCU han estado oficializadas por los estándares internacionales ISO 9241-110 (2006), que lo precisan como un enfoque para la elaboración de sistemas interactivos, así pues, hacen que los métodos sean utilizables y útiles, concentrándose en los usuarios, sus necesidades y requerimientos, a través la aplicación de los factores humanos, la ergonomía, el conocimiento y las técnicas de usabilidad, y como resultado mejorar la efectividad y eficiencia, el bienestar, seguridad y salud humana, la satisfacción del usuario, la accesibilidad, la sostenibilidad y contrarresta posibles efectos adversos de su uso en la salud humana, la seguridad y el rendimiento (Trujillo, Aguilar , y Neira, 2016). El DCU es un

enfoque de diseño con conocimientos lo suficientemente universales para poder ser aplicados en el desarrollo de los productos del presente trabajo de investigación.

El diseño centrado en el usuario permite al actual proyecto articular los procedimientos de las funciones operativas con el fin de analizar y comprender el vestido, con este enfoque constituir una investigación clave para el entendimiento de este problema, debido a que provee una guía de herramientas que se pueden abordar para enmarcar los aspectos de manera particular en el vestuario. Adicionalmente integrar, los asuntos que se refieren a la identidad, la apariencia y las características inminentemente culturales de los artefactos vestimentarios.

Gestionar la sostenibilidad en la moda

La moda sostenible viene a ponerle un alto a la corriente de moda que es más conocida como moda rápida, en donde atrae al consumidor sin que muchas veces este sepa las consecuencias que tienen sus acciones, entre dichas acciones pueden estar, la explotación laboral, maltrato animales, contaminación al medioambiente. Como menciona Elena Salcedo “nuestras prendas son cada vez más baratas, siguen modas cada vez más rápidas y cada vez se produce y se compra más ropa” esto tiene efectos devastadores sobre el medio ambiente y sobre una parte muy importante de las sociedades de los países que producen la moda. Es por esto que, en contraposición a este modelo insostenible, también resurge un modelo de negocios tradicional pero actualizado, hoy conocida como moda sostenible. En donde la moda sostenible es la predecesora de una diversidad y da cavidad a elección más amplias, entre ellas se encuentra la adaptabilidad en donde se encuentra las prendas de vestir multifuncionales, prendas transfuncionales, prendas trans-seasonal, modulares, entre otras. Ofrece trabajo valioso, varios conceptos en pocas palabras “un mundo más seguro y una vida más plena” (Fletcher y Grose, 2012).

Imagen 21: Metodología de diseño para prendas de vestir multifuncionales



Fuente: La investigadora 2021

Investigación

Análisis interno

- Perfil del prosumidor

El perfil de usuario a manejar en el presente trabajo son mujeres entre 25 a 35 años, mediante el desarrollo de la investigación por medio de las herramientas como la foto etnografía, y la indagación mediante la observación se puede conocer que son mujeres que tienen varias actividades en su día a día, primeramente, están en sus lugares de trabajo, reuniones de trabajo, dedican una parte de su tiempo a salir con sus amigas o visitan lugares turísticos, amantes de la naturaleza y gustan disfrutar de ella.

Análisis externos

- Comportamientos sociales

El comportamiento social del grupo objetivo en la actualidad está basado en la tecnología, todos sus momentos se gravan en las redes sociales ese es su principal medio de comunicación, son personas que se comunican por medio de fotografías videos que se hacen virales en las redes, el grupo objetivo tienen una vida ajetreada con varias actividades en el día, los días están llenos de momentos con diferentes personas y diferentes lugares, un punto importante es que gusta conocer de los productos que adquieren investigan en la web de que está hecho si va durar, les gusta que sus productos sean duraderos.

- Competencia

Estrategia del océano azul

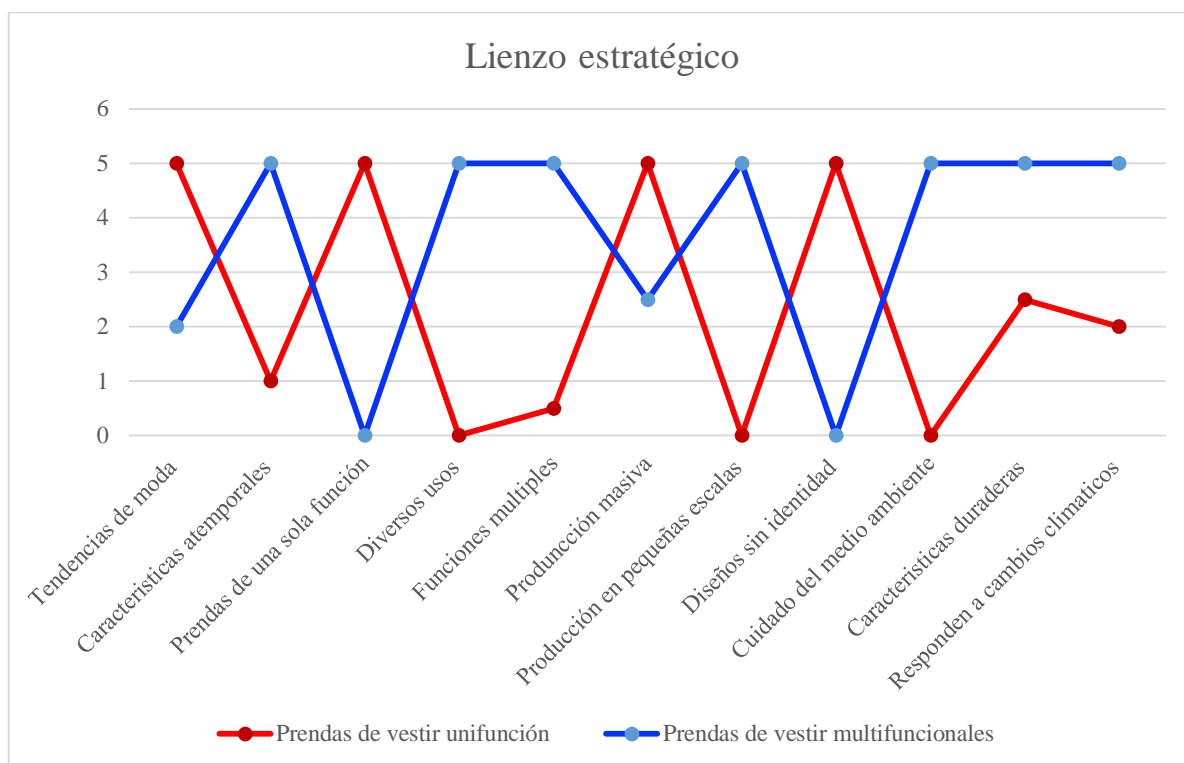
La estrategia del océano azul es una transformación de paradigmas en la manera en que se hacen los actuales negocios, dado que plantea encontrar nuevos nichos de mercado en aquellos espacios que todavía no han sido explorados por el comercio, esas plazas son las llamadas océanos azules (Kim y Mauborgne, 2005). El actual proyecto se basa en la estrategia del océano azul, dado que orienta a la investigadora a encontrar nuevas oportunidades para la marca y en base a ello ampliar los horizontes del mercado y generar valor con innovación.

Imagen 22: Estrategia del océano azul.



Fuente: La investigadora 2021.

Imagen 23: Lienzo estratégico.



Fuente: La investigadora 2021.

Inspiración

Para el desarrollo del actual proyecto se toma como inspiración a los camaleones que es pequeña especie de lagarto posee la habilidad de cambiar de color para camuflarse con el medio, esto también representa su estado de ánimo, así también es el mecanismo por el cual se comunica

con los de su misma especie, se elige esta inspiración puesto que las prendas de vestir tienen que ser multifuncionales, que cambien de forma o color entonces se elige esta inspiración por el concepto de la biomimética que es tomar como inspiración a la naturaleza y salvaguardarla.

Tejidos

Los tejidos que se emplean en el presente proyecto son textiles de tejido plano, entre ellos están textiles impermeables, kaslan, ambassador ya que se busca productos casuales y formales, y respondan a diferentes cambios climáticos, solo al realizar pequeños cambios las características que se revisan para la elección de los tejidos son las siguientes:

Tabla 2: Características de los textiles.

Características	Justificación
No forme arrugas	Evitar que el usuario planche cada vez que va utilizar la prenda
Durabilidad del color	El color se mantenga en alta definición durante varios tiempos
Resistencia	El textil debe ser resistente para que acompañe al usuario durante un largo tiempo

Fuente: La investigadora 2021.

Insumos

Los insumos que se emplean son botones elaborados en coco, se elige este tipo de insumo dado que el coco es resistente, duradero además si se pierde un botón es fácil para el usuario sustituirlo puesto que la prenda lleva repuestos de dicho elemento.

Concepto

Funciones múltiples y transfuncionales

Las funciones múltiples y transfuncionales tiene una completa relación con la materialidad del artefacto vestimentario. Todas las prendas elaboradas en el proyecto tienen como mínimo dos funciones, de esta manera el usuario puede sacarle provecho al artefacto vestimentario al cambiar de forma e imagen según su necesidad.

Imagen 24: Vestuario multifuncional.



Fuente: Twelveways 2021.

Trans-seasonal

El concepto trans-seasonal es empleado para poner freno a la lógica industrial tradicional, en el actual proyecto en lugar de desarrollar colores nuevos para cada temporada se propone una paleta de gamas básicas que van a funcionar bien durante varias temporadas del año y en diversas ocasiones, además al usuario le da la facilidad para combinar con diferentes tonos según su necesidad y temporada. bolsillo bolsillo sobrepuesto

Imagen 25: Colores básicos.



Fuentes: Pantone 2021.

Modular

En el proyecto se emplea características modulares, puesto que busca relacionar a las personas con un solo artefacto vestimentario durante largas temporadas, dado que estas prendas atrapan al consumidor con su estilo creativo dado que con diferentes variaciones se adaptan a las preferencias y necesidades individuales de los usuarios, esto se logra mediante piezas sujetas con botones u otros insumos.

Imagen 26: Ultima colección QUIER 2017.



Fuente: Querede y Gómez, 2017.

Diseño para durar

El diseño para durar en el proyecto en primer lugar conlleva a emplear características que refuercen la durabilidad de la prenda entre ellos esta reforzar costuras para evitar el desgaste,

también reforzar partes de la prenda que tienden a desgastarse. En segundo lugar, diseñar con empatía, es decir propuestas versátiles, pero deben ser fáciles de entender las funciones para que el usuario vea como una ayuda y más no como una molestia.

Imagen 27: Refuerzos en los brazos.



Fuente: De armario a armario 2018.

Diseño

Arquitectura del producto

Estructura del ropero

Tabla 3: Estructura del ropero

Tipología de prendas	Prendas / Textiles	Tejidos planos	Textiles inteligentes	Tejidos planos y Tejidos inteligentes
Prendas superiores	Camisas – Chaleco	2		
	Blusa casual– Blusa formal	2		
	Chaquetas- chaleco			2
Prendas inferiores	Faldas		1	
	Pantalón	3		
Accesorios	Sombreros			1
	Pañuelo - Sujetadores de cabello	1		
Productos básicos		1		
Productos conceptuales		6		
Productos icónicos		3		
Total		12		

Fuente: La investigadora 2021.

Prototipo de baja fidelidad

El prototipo de baja fidelidad son las ilustraciones del producto a desarrollarse, el cual muestra un acercamiento de un 95% al producto final, dado que cuenta con colores, formas lo más reales posibles, en él ya se define textiles, insumos, cortes, tipos de costuras, funciones de la prenda, si lleva bolsillos, tipo de silueta, entre otros detalles.

Fichaje

El fichaje necesario para el desarrollo de prendas de vestir multifuncionales son las siguientes: Ficha de sustentación, ficha de concepto, ficha de carta de color, ficha de dibujo plano, ficha de patronaje, ficha de gradación, ficha de ruta operacional, y ficha de costos, estas fichas permiten realizar una producción precisa, dado que la prenda pasa por varios departamentos y es necesario información de cómo llevar a cabo la construcción de dicho producto.

Prototipo de alta fidelidad

El prototipo de alta fidelidad es la muestra física del producto.

Evaluación

La usabilidad: Posibilita la elaboración de productos más usables y accesibles, Sin embargo, el beneficio desde los factores humanos y la ergonomía han concedido la aplicación de la usabilidad más allá del diseño de sistemas de información, admite su uso en el diseño de cualquier producto para lograr que sea más fácil, confortable, comprensible y accesible de usar (Nielsen, 1993, García et al., 2011). Por lo tanto, la usabilidad se interesa de cómo las personas elaboran sus actividades y tareas de una manera eficiente ayudadas por el artefacto que se investiga, mejora o diseña (Reiss, 2012). Así pues, en términos de algún objeto realizado por los humanos, la usabilidad se define como un atributo cualitativo para establecer qué tan fácil es usarlo por definidos usuarios, a la luz de los objetivos definidos para su uso y desde la relación uso-esfuerzo (Davis, 1989; Nielsen, 1993). En tal sentido, la usabilidad es la eficacia al momento del de uso del artefacto (Hertzum, 2010).

La utilidad: Es el atributo de funcionalidad del artefacto, dicho con otras palabras, si la interacción hace lo que el usuario necesita. Por su parte, poseen una misma importancia tanto la utilidad como la usabilidad, debido a que, si una interfaz que sea fácil de usar y no sea provechoso para el usuario, no tiene ningún propósito de existir, tampoco interesa que una interfaz pueda ser útil pero difícil de usar. Así pues, la utilidad y la usabilidad se encuentran entrelazadas entre sí y son evaluadas por medio de las pruebas de uso. En efecto es como la utilidad se da al momento que una persona percibe que el uso de un producto, le aporta ventajas en el desempeño de las actividades o trabajos que desarrolla. Los individuos adoptan o no una innovación con base en su utilidad, ahora bien, esta cualidad no se hace posible dar sin antes usar el producto y bajo la impresión de que el uso le va permitir hacer mejor sus tareas. En este sentido, es usado el término de ventaja relativa como sinónimo de utilidad, desde el grado que una innovación substituye la idea que lo precede (Rogers, 1983; Davis, 1989; Adams, Nelson y Todd, 1992).

La deseabilidad: es vista desde la experiencia del usuario UX al empezar con la visión de Norman (2004), donde propone que la parte emocional de la persona viene de tres diferentes niveles del cerebro y menciona que un buen diseño debe conducirse con los siguientes tres niveles.

- ✓ El nivel visceral, es asociado al aspecto del producto y es la que se genera en la primera impresión.
- ✓ El nivel comportamental, es relacionado con la comprensión del uso desde la experiencia de la interrelación del usuario, donde la visión de utilidad, rendimiento y usabilidad se entrelazan.
- ✓ El nivel reflexivo que deja al usuario acordarse del pasado y contemplar el futuro, además crear relaciones íntimas y duraderas con los objetos, mediante los sentimientos de satisfacción al poseer, ver o usar un producto (Norman, 2004).

Lanzamiento

Manual de funciones de la prenda

Se desarrolla un manual de funciones, el cual debe contener en detalle todos los servicios que posee el artefacto vestimentario, por ejemplo, en una chaqueta el textil uno es impermeable está diseñado para el uso en momentos de lluvia. Además, se explica con imágenes y textos como se desmonta una manga, un cuello u otros servicios, de este modo el usuario puede tener bien claro todas las formas de usos de la prenda de vestir, así, el diseño va ser sacado todo el provecho,

puesto que si el consumidor no conoce todos los beneficios del producto que tienen en sus manos el trabajo del diseñador no serviría y sería esta una prenda tradicional.

Embalaje biodegradable

El embalaje que se aplica para las prendas de vestir debe cuidar el medio ambiente, en este caso serán de los residuos textiles que queden luego del corte, con la unión de ellos se formara un empaque para la distribución de la prenda.

Estrategia de comunicación y venta

La estrategia de comunicación y venta está basada en la multifunción una persona en un día ajetreado con un sinnúmero de actividades, reuniones y clima cambiante, encuentra la solución de una sola prenda de vestir que la puede acompañar en todo su día y siempre va estar adecuada a la ocasión.

CAPÍTULO III. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3. Desarrollo creativo conceptual y técnico de prendas multifuncionales

La presente investigación marca como resultado la generación de un ropero constituido por trece prendas, las cuales mutan de tres prendas en una son para diversos usos, reversibles, modulares, trans-seasonales y responden a distintos cambios climáticos las prendas superiores que conforman el ropero son; chaquetas y blusas, las prendas inferiores son; pantalones y faldas y como complemento se presenta accesorios que están elaborados con los remanentes de los textiles de las prendas superiores e inferiores, la finalidad que mantener el concepto de sostenibilidad. Se presenta como resultado la construcción de dos artefactos vestimentarios:

La propuesta uno es una chaqueta multifuncional, cuenta con 5 funciones, las mismas que son; reversible. Mediante mecanismos de oclusión y sierre se transforma en una chaqueta corta, chaleco largo, chaleco corto y de la misma forma se puede jugar con los dos lados, es decir el exterior que está compuesto de lana y el interior de textil impermeable, entonces el prosumidor puede adaptar la prenda de vestir según su necesidad.

La propuesta dos es una blusa multifuncional cuenta con tres funciones, se logran su variación mediante mecanismos de oclusión que son ojales y botones, tiene la hombrera desmontable, así permite obtener una blusa con escote barco, además es reversible; del lado exterior de color rosa pastel, y la parte interior de color blanco, con la finalidad que el producto sea adaptable y la persona pueda adecuar tanto los colores y las formas según su necesidad, de esta modo estas prendas se vuelven vitales para el prosumidor dado que son prendas en colores básicos pero con múltiples beneficios.

Imagen 28: Panel de usuario.



Fuente: La investigadora 2021

Imagen 29: Panel de Inspiración



Fuente: La investigadora 2021.

Imagen 30: Panel de Concepto



Fuente: La investigadora 2021.

3.1. Ropero

Imagen 31: Ropero



Fuente: La investigadora 2021.

Posterior

Imagen 32: Ropero-posterior



Fuente: La investigadora 2021.

3.2. Artefacto vestimentario 1

Imagen 33: Ilustración chaqueta multifuncional



Fuente: La investigadora 2021.

Imagen 34: Ilustración chaqueta multifuncional 2




Fuente: La investigadora 2021.

3.2.1. Fichas técnicas artefacto vestimentario 1


	<h2>Introducción</h2>
<p>Moda Sostenible Chaqueta Multifuncional</p>	
<p>Nombre de la prenda CAMTRA</p> <p>El nombre CAM-TRA proviene, cam de camaleón ya que esta es la inspiración y tram de transformable, dado que es el concepto es decir esta prenda transformable.</p>	
<p>Código: Representante legal: Ruc: Teléfono: Redes sociales: Correo electrónico: Lugar de fabricación:</p>	<p>CH0001 Elizabeth Juma 1003556535001 0993954474 Elijuma elijuma.empresa@gmail.com Ambato – Ecuador</p>
<p>Diversos usos <input checked="" type="checkbox"/> Responde a cambios climáticos <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Júnior <input type="checkbox"/> Infantil <input type="checkbox"/></p>	
<p>Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma</p>	

Carta de materiales








Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001

Textil 1




Nombre genérico: Tejido plano
Nombre Comercial: Caslan
Composición: 50% Lana-50% Poliéster

Instrucciones de cuidado y conservación






-  Temperatura máxima de lavado 30° C
-  No usar blanqueador
-  Secado extendido
-  No secar en máquina
-  No planchar

Textil 2



Nombre genérico: Tejido plano
Nombre Comercial: Nylon
Composición: 100% Nylon


Instrucciones de cuidado y conservación

-  Temperatura máxima de lavado 30° C
-  No usar blanqueador
-  Secado extendido
-  No secar en máquina
-  No planchar

Descripción carta de materiales


La chaqueta multifuncional esta compuesta por dos textiles, por que se maneja el concepto reversible en la parte exterior el material de lana, ya que es fresco y en la parte interna textil impermeable para los días lluviosos, se elige estos materiales dado que el artefacto vestimentario responde a cambios climáticos

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Carta de color


Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001



BASE 1: 50%

Pantone

Nombre: Black
Número: 6C



BASE 2: 50%

Pantone

Nombre: Café
Número: 14-1118TPX

Descripción carta de colores

Los colores empleados en la chaqueta son 50% de color café que viene a ser el lado exterior y 50% de color negro, la parte interior, se maneja estos dos colores dado que se emplea el concepto trans-seasonal que viene a ser colores para mas de una temporada

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



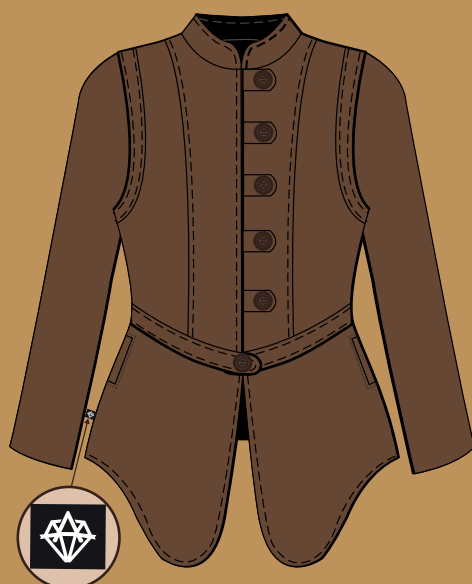
Plano Técnico Exterior Reversible

Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional

Nombre: CAMTRA

Código: CH0001

Delantero



Posterior



Función práctica

Adaptable:

La chaqueta se adapta a diversas circunstancias mediante cambios y ajustes, es decir, responde a cambios climáticos y tiene diversos usos

Forma:

Simétrica

Silueta:

Reloj de arena

Morfología de la prenda:

Líneas orgánicas y rectas.

Textura:

El textil es cómodo, se amolda al cuerpo

Mecanismos de oclusión o cierre:

Botones y ojales

Función comunicativa

Es una prenda de vestir adaptable, pensada para personas de un estatus medio alto, los colores utilizados son básicos que representan elegancia y versatilidad, es un artefacto sostenible, ya que sus diferentes usos y funciones permite al prosumidor utilizar varias veces en ocasiones distintas y de diferentes formas dando como resultado, una larga vida útil del artefacto vestimentario

Función técnico productiva

La prenda de vestir es reversible entonces el lado exterior es de textil de lana de color café y por el lado interior textil impermeable de color negro, la textura de los materiales son suaves, amigables al tacto, de calidad 100% alta, el tipo de tejido es plano tanto exterior e interior

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

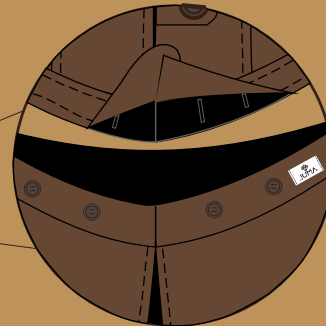
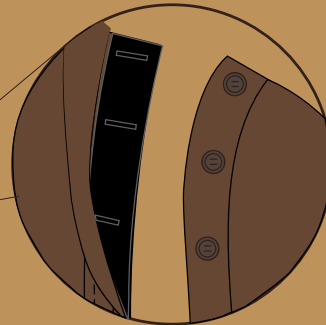
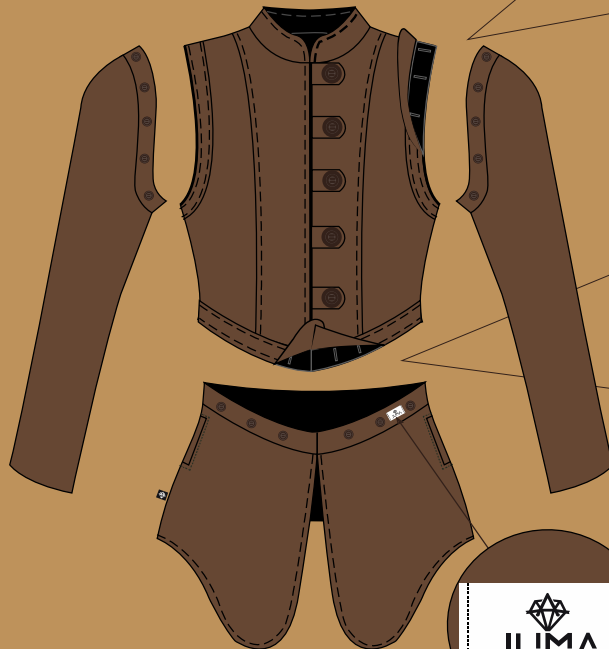
Plano Técnico Exterior Modular



Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional
 Nombre: CAMTRA
 Código: CH0001

Posterior

Delantero



Modular

La chaqueta maneja el concepto modular para atrapar al usuario en un estilo lúdico y creativo de esta manera se adapta a las preferencias y necesidades del prosumidor, con la finalidad de deleitar a la persona durante mucho tiempo. La chaqueta es modular por que cuenta con mecanismos para montar y desmontar la manga y el peplum, estos mecanismos son botones y ojales

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

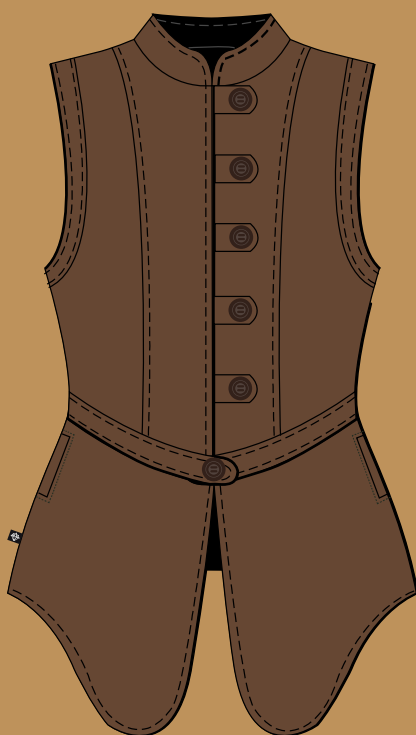


Plano Técnico Exterior Diversos Usos

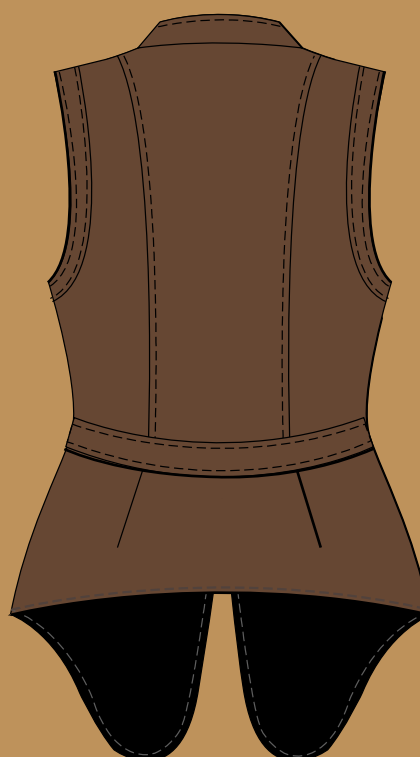
Tipo de prenda: Chaleco Largo Reversible
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001

Transformación 1

Delantero



Posterior



Uso

Mediante el desmontaje de las mangas la prenda se queda en forma de un chaleco largo, con esto se logra un estilo mas casual

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Plano Técnico Exterior Diversos Usos

Tipo de prenda: Chaleco Corto Reversible
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001

Transformación 2

Delantero



Posterior



Uso

Mediante el desmontaje de las mangas y el peplum la prenda se queda en forma de un chaleco corto, con esto se logra un estilo mas casual

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Plano Técnico Interior Reversible

Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional
 Nombre: CAMTRA
 Código: CH0001

Transformación 3

Delantero

Posterior



Reversible

El artefacto vestimentario cuenta con el lado interior reversible, este es pensado para los días de lluvia dado que se elabora en un textil impermeable. Adicional a ello cuenta con una etiqueta que lleva la frase, "¡No estés triste; el tiempo cambia y yo también", en la parte del bolsillo con la finalidad de generar empatía, cariño, amor y un vínculo afectivo entre el prosumidor y la prenda

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

Plano Técnico Interior Modular



Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001

Delantero



Posterior



Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

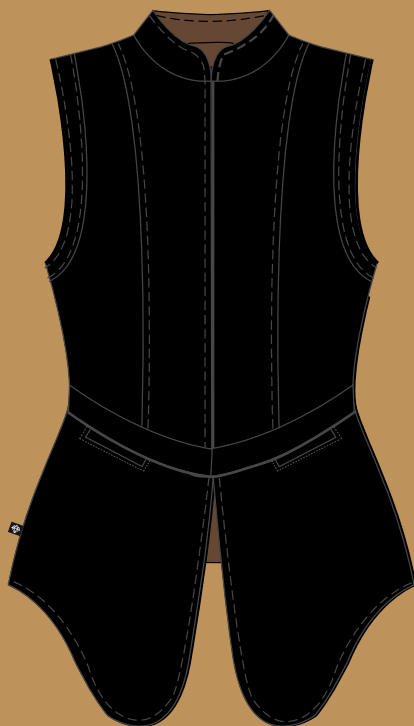


Plano Técnico Interior Diversos Usos

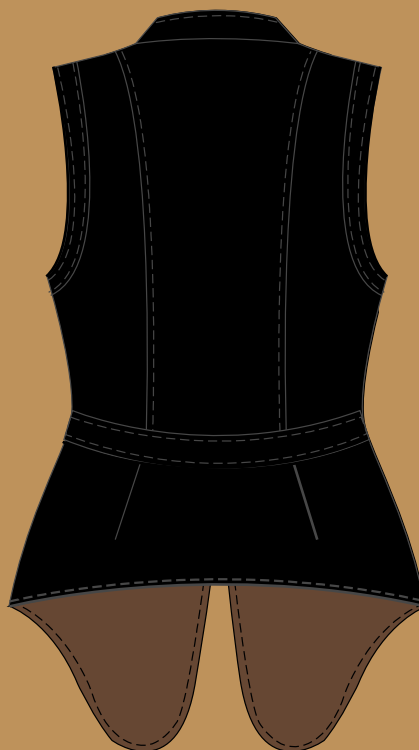
Tipo de prenda: Chaleco Largo Reversible
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001

Transformación 4

Delantero



Posterior



Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

Plano Técnico Exterior Diversos Usos



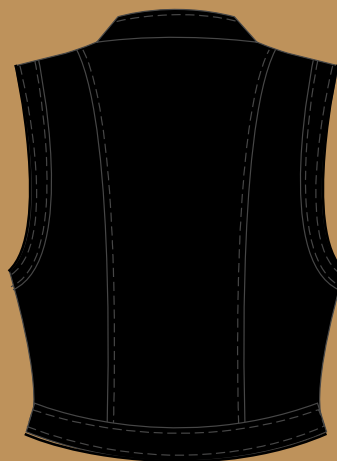
Tipo de prenda: Chaleco Corto Reversible
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001

Transformación 5

Delantero



Posterior



Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

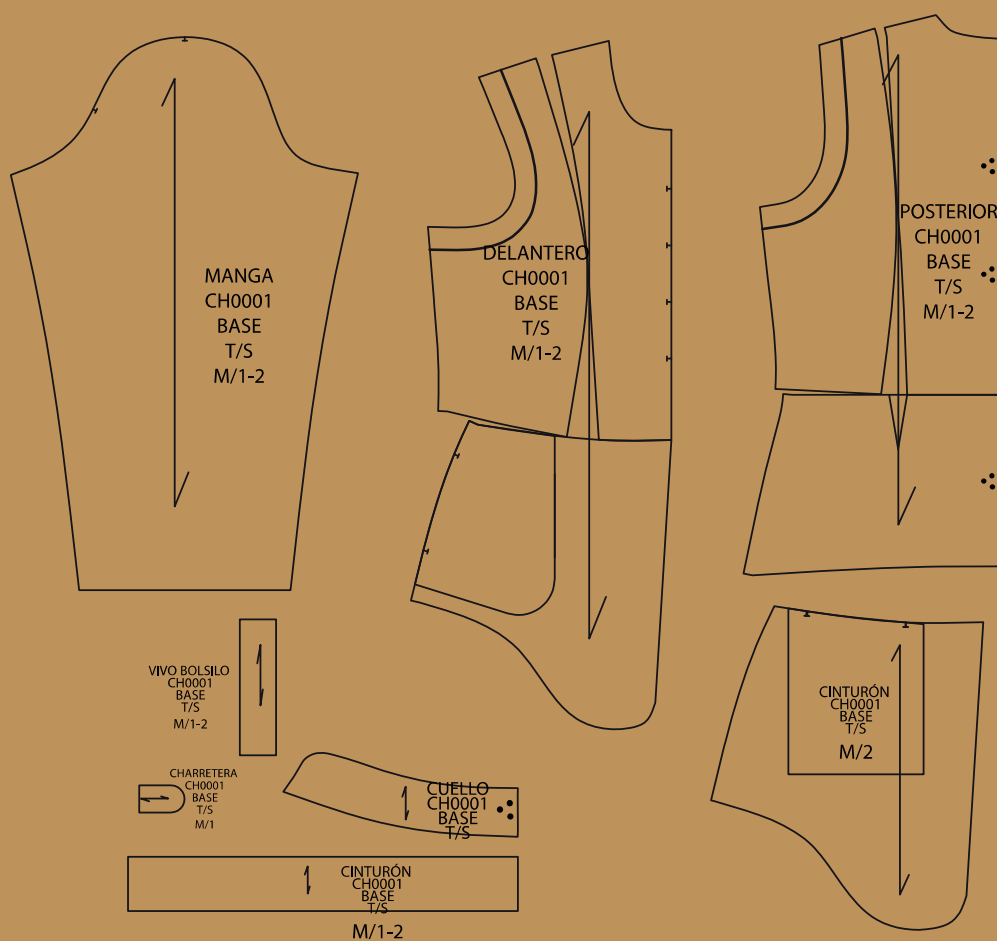


Patronaje Multifuncional

Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional

Nombre: CAMTRA

Código: CH0001



Patronaje Multifuncional

El patronaje multifuncional que se emplea es con la finalidad de crear piezas modulares, como es la manga y el peplum, además reversibles, para obtener como resultado piezas individuales para que respondan a diversos usos

Convenciones

Hilo de tela



Líneas guías



Piquete



Doble

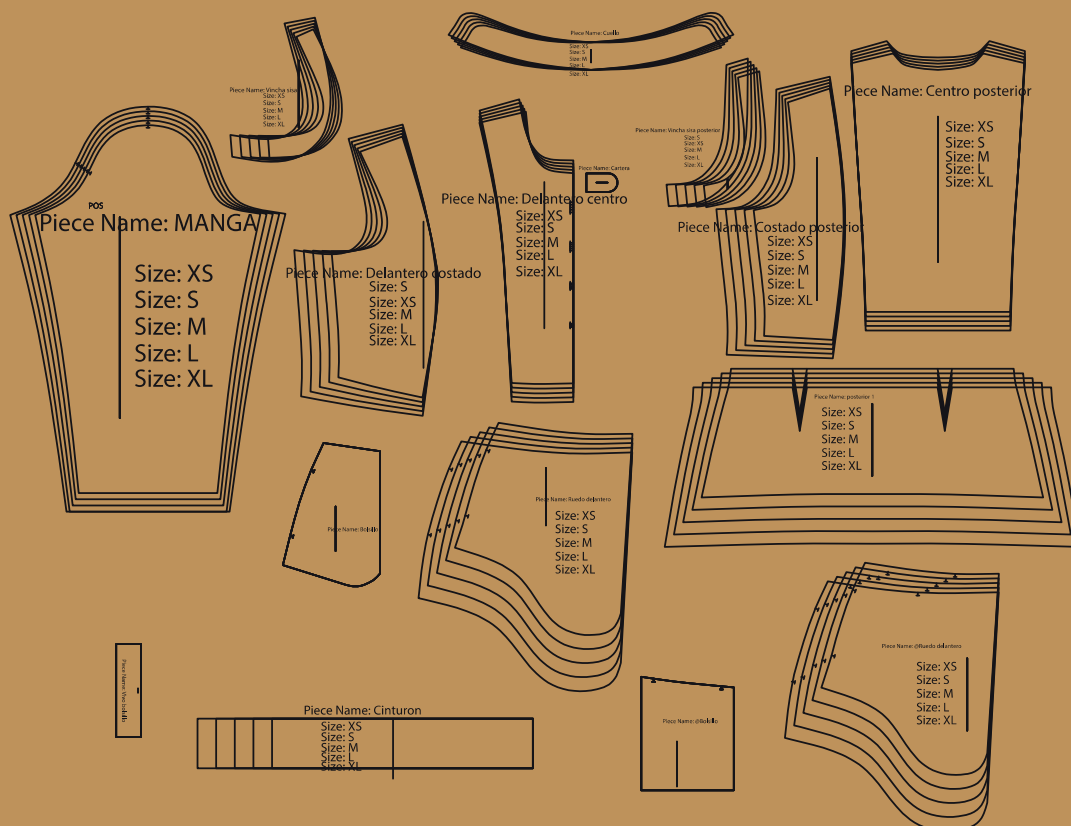


Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Despiece y graduación Multifuncional

Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional
Nombre: CAMTRA
Código: CH0001



Piezas textil 1 Lana	Manga 2/t Sisa delantero 2/t Delantero costado 2/t Delantero centro 2/t Bolsillo 4/t Peplum delantero 2/T Vivo bolsillo 2/t	Pretina 2/t Cuello 1/t Sisa posterior 4/t Posterior costado 2/t Espalda centro 1/t Peplum posterior 2/t	Nido de tallas XS L S XL M XXL
	Piezas textil 2 Impermeable	Manga 2/t Sisa delantero 2/t Delantero costado 2/t Delantero centro 2/t Bolsillo rectangular 4/t Peplum delantero p. 2/T Vivo bolsillo 2/t	

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



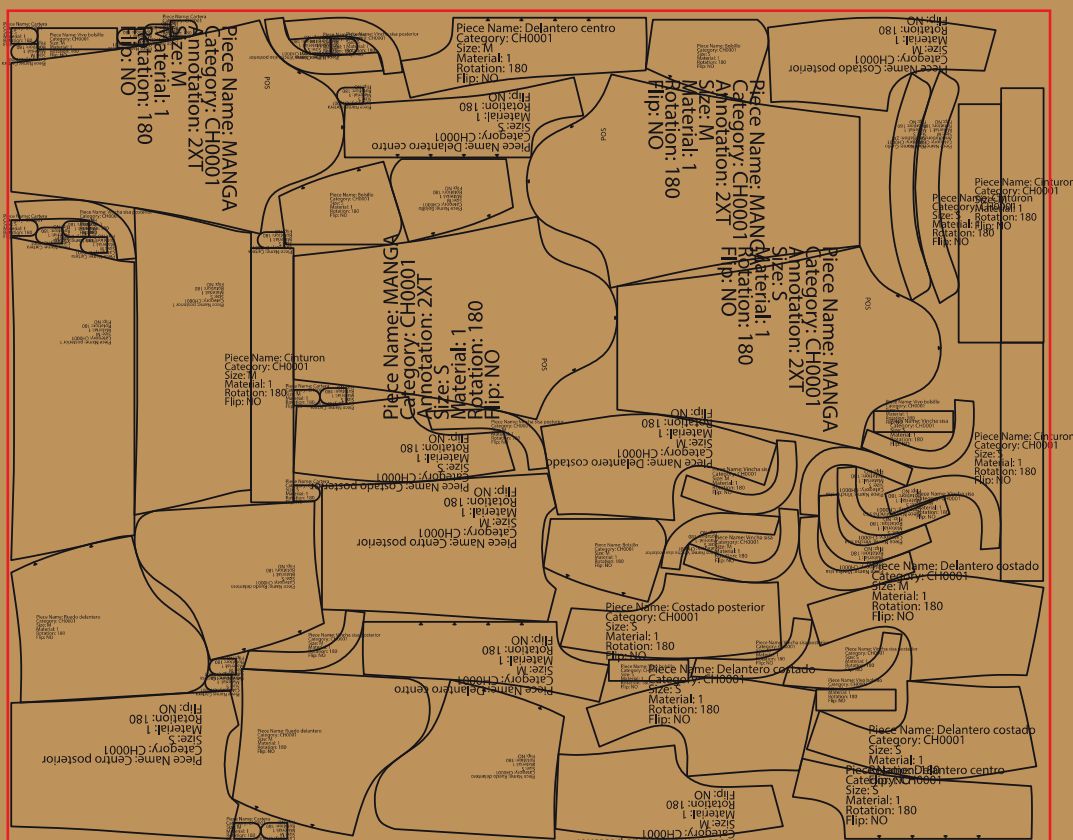
Ficha de marcada

Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional

Nombre: CAMTRA

Código: CH0001

Textil 1 Lana



Ancho del trazo 150	Ancho de tela 153	Nido de tallas		
Largo del trazo 198	Talla base Talla S	XS S	M L	XL XXL
% de desperdicio	<input type="checkbox"/> 0% <input type="checkbox"/> 5%	<input type="checkbox"/> 10% <input checked="" type="checkbox"/> 15%	<input type="checkbox"/> 20% <input type="checkbox"/> 25%	<input type="checkbox"/> 30% <input type="checkbox"/> 35%



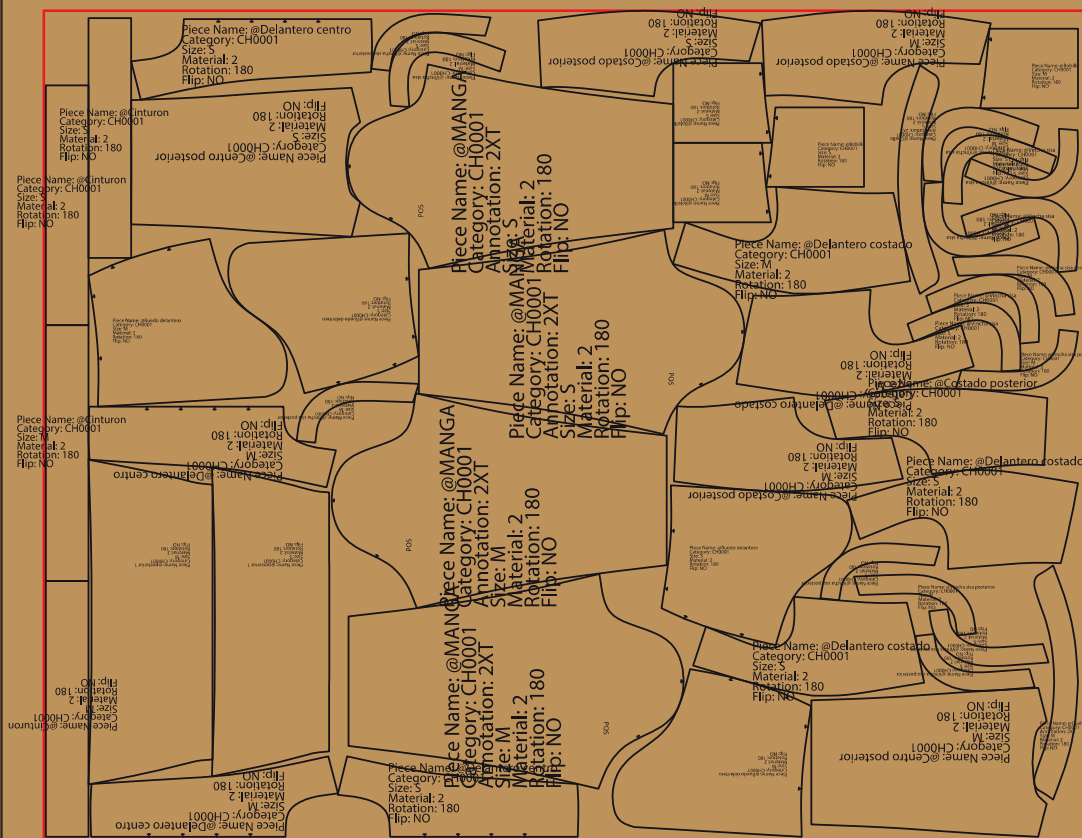
Ficha de marcada

Tipo de prenda: Chaqueta Multifuncional

Nombre: CAMTRA

Código: CH0001

Textil 2 Impermeable



Ancho del trazo 149	Ancho de tela 151	Nido de tallas		
Largo del trazo 200	Talla base Talla S	XS S	M L	XL XXL
% de desperdicio	<input type="checkbox"/> 0 % <input type="checkbox"/> 5 %	<input type="checkbox"/> 10 % <input checked="" type="checkbox"/> 15 %	<input type="checkbox"/> 20 % <input type="checkbox"/> 25 %	<input type="checkbox"/> 30 % <input type="checkbox"/> 35 %

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Chaqueta multifuncional	Código	CH001	Nombre	Camtra
Fase 1					
Producción proceso técnico exterior					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
Cuerpo					
1	Armar charreteras	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
2	Unir breteles delanteros	Recta	8ppp	40S/2	70/10
3	Pespuntar breteles	Recta	7ppp	40S/2	70/10
4	Pegar charreteras	Recta	7ppp	40S/2	70/10
5	Unir breteles espalda	Recta	8ppp	40S/2	70/10
6	Pespuntar breteles espalda	Recta	7ppp	40S/2	70/10
7	Unir hombros	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
8	Cerrar costados	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
9	Armar sisa	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
10	Armar cinturón	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
11	Pegar cinturón	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
12	Armar cuello	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
13	Pegar cuello al cuerpo	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
Mangas					
14	Cerrar mangas	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
15	Armar cabeza de manga	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
Peplum					
16	Armar bolsillo	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
17	Armar pinzas espalda	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
18	Unir costados peplum	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
19	Armar cintura del peplum	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Chaqueta multifuncional	Código	CH001	Nombre	Camtra
Fase 2					
Producción proceso técnico interior					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
Cuerpo					
20	Unir breteles delanteros	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
21	Pespuntar breteles	Recta	7 ppp	40S/2	70/10
22	Unir breteles espalda	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
23	Pespuntar breteles espalda	Recta	7 ppp	40S/2	70/10
24	Unir hombros	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
25	Cerrar costados	Recta	7 ppp	40S/2	70/10
26	Armar sisa	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
27	Armar cinturón	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
28	Pegar cinturón	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
Mangas					
29	Cerrar mangas	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
30	Armar cabeza de manga	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
Peplum					
31	Armar bolsillo	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
32	Armar pinzas espalda	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
33	Unir costados peplum	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
34	Armar cintura del peplum	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Chaqueta multifuncional	Código	CH001	Nombre	Camtra
Fase 3					
Producción proceso técnico exterior - interior					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
Cuerpo					
35	Unir sisas	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
36	Unir cuello	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
37	Unir centros frente	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
38	Unir ruedo	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
39	Virar por el espacio de 5 cm sin coser de ruedo		-		
40	Pespunte cuello, centro y ruedo	Recta	7pp	40S/2	70/10
Mangas					
41	Unir puño	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
42	Unir cabeza de manga	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
43	Virar por el espacio de 5 cm sin coser de costado de la manga	Manual	-		
44	Cerrar espacio de virado	Manual	-		
Peplum					
45	Unir cintura	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
46	Unir centro frente	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
47	Unir ruedo	Recta	8 ppp	40S/2	70/10
48	Virar por el espacio de 5 cm sin coser de ruedo		-		
49	Pespuntar	Recta	7 ppp	40S/2	70/10
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Chaqueta multifuncional	Código	CH001	Nombre	Camtra
Fase 4					
Pos producción					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
50	Pulir hilos	Pulidora			
51	Planchar	Plancha			
52	Hacer ojales	Ojaladora	½ pulgada	40S/2	70/10
53	Pegar botones	Botonera		40S/2	70/10
54	Etiquetado	Manual			
55	Doblar	Manual			
56	Empacar	Manual			
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

Ficha de costos

Nombre de la prenda	Camtra	Referencia	CH0001	Elaborado por		Elizabeth Juma	
Prenda	chaqueta	Talla	M	Unidad	1	Fecha: 15/5/2021	
COSTOS DIRECTOS	A) Materiales e insumos						
	Descripción		Unidad medida	Cantidad	P. unitario (\$)	Costo U.	
	Lana		Metros	1,75	9	15,75	
	tela impermeable		Unidad	1,75	5	8,75	
	Entretela		Metros	0,25	2,2	0,55	
	Hilo		Metros	18,85	0,025	0,47	
	Marquilla		Unidad	1	0,05	0,05	
	Etiqueta información		Unidad	1	0,03	0,03	
	Etiqueta historia		Unidad	1	0,22	0,22	
	Etiqueta de cartón		Unidad	1	0,2	0,2	
	Empaque		Unidad	1	1	1	
	A) SUBTOTAL					27,02	
	B) Máquinas y herramientas						
	Descripción		Cantidad	Tarifa hora	Costo día	Rendimiento	Costo unitario
	Overlock		1	0,07	0,56	4	0,14
Recta		1	0,05	0,4	4	0,1	
Herramienta manual							
Plancha		1	0,01	0,08	4	0,02	
Tijera		1	0,01	0,08	4	0,02	
B) SUBTOTAL					0,28		
C) Mano de obra							
Trabajador		Cantidad	Salario real diario	Costo día	Rendimiento diario	Costo unitario	
Operaria		1	25,93	25,93	4	6,48	
Artesana		1	28,35	28,35	4	7,09	
C) SUBTOTAL					13,57		
D) Total costo directo					40,87		
INDIRECTO	E) Utilidad 30%					12,26	
	F) Imprevistos 5%					2,04	
	G) Gastos generales 5%					2,04	
	H) Gastos administrativos 5%					2,04	
	I) Total costo indirecto					18,38	
J) Total costo					59,25		
K) 12% IVA					6,35		
L) COSTO TOTAL UNITARIO					65,6		

3.3. Artefacto vestimentario 2

Imagen 35: Ilustración blusa multifuncional



Fuente: La investigadora 2021.


Imagen 36: Ilustración blusa multifuncional 2



Fuente: La investigadora 2021.


3.3.1. Fichas técnicas artefacto vestimentario 2

Introducción	
	
Moda Sostenible Blusa Multifuncional	
<p>Nombre de la prenda MI CONVERTIBLE</p> <p>El nombre de Mi convertible, es puesto para que el dueño de la prenda sienta que es como una parte de él, que le va acompañar por mucho tiempo y además la prenda es convierte en varias prendas de varias formas.</p>	
	
<p>Código: B0002</p> <p>Representante legal: Elizabeth Juma</p> <p>Ruc: 1003556535001</p> <p>Teléfono: 0993954474</p> <p>Redes sociales: Elijuma</p> <p>Correo electrónico: elijuma.empresa@gmail.com</p> <p>Lugar de fabricación: Ambato – Ecuador</p>	
<p>Diversos usos <input checked="" type="checkbox"/> Responde a cambios climáticos <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Femenino <input checked="" type="checkbox"/> Masculino <input type="checkbox"/> Júnior <input type="checkbox"/> Infantil <input type="checkbox"/></p>	
Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma	

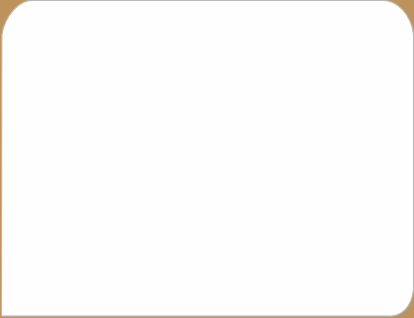


Carta de materiales

Textil 1








Textil 2



Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0002






Nombre genérico: Tejido plano
Nombre Comercial: Popelina
Composición: 75% Poliéster-25% Algodón

Instrucciones de cuidado y conservación

-  Temperatura máxima de lavado 30° C
-  No usar blanqueador
-  Secado extendido
-  No secar en máquina
-  Máximo 120 °C

Nombre genérico: Tejido plano
Nombre Comercial: Popelina
Composición: 70% Poliéster-50% Algodón


Instrucciones de cuidado y conservación

-  Temperatura máxima de lavado 30° C
-  No usar blanqueador
-  Secado extendido
-  No secar en máquina
-  Máximo 120 °C

Descripción carta de materiales


La blusa multifuncional esta compuesta por dos textiles, por que se maneja el concepto reversible en la parte exterior el material de popelina rosa pastel, y en la parte interna textil popelina blanca, se elige estos materiales dado que el artefacto vestimentario responde a diversos usos

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Carta de color

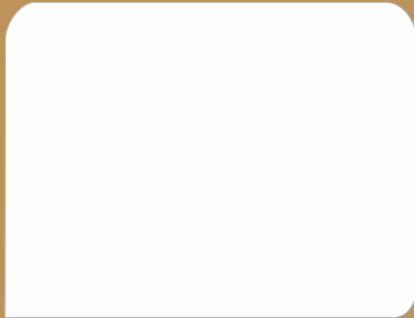
Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0002



BASE 1: 50%

Pantone

Nombre: Pastel Rosa Tan
Número: 12-1007TPX



BASE 2: 50%

Pantone


Nombre: Snow White
Número: 11-0602TPX

Descripción carta de colores

Los colores empleados en la blusa son 50% de color rosa pastel que viene a ser el lado exterior y 50% de color blanco, la parte interior, se maneja estos dos colores dado que se emplea el concepto trans-seasonal que viene a ser colores para mas de una temporada


Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

Plano Técnico Exterior Reversible





Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0002


Delantero



Posterior







Función práctica	Función comunicativa	Función técnico productiva
<p>Adaptable: La blusa se adapta a diversas circunstancias mediante cambios y ajustes, es decir, responde a cambios climáticos y tiene diversos usos</p> <p>Forma: Asimétrica</p> <p>Silueta: Reloj de arena</p> <p>Morfología de la prenda: Líneas orgánicas y rectas.</p> <p>Textura: El textil es cómodo, se amolda al cuerpo</p> <p>Mecanismos de oclusión o cierre: Botones y ojales</p>	<p>Es una prenda de vestir adaptable, pensada para personas de un estatus medio alto, los colores utilizados son básicos que representan elegancia y versatilidad, es un artefacto sostenible, ya que sus diferentes usos y funciones permite al prosumidor utilizar varias veces en ocasiones distintas y de diferentes formas dando como resultado, una larga vida útil del artefacto vestimentario</p>	<p>La prenda de vestir es reversible entonces el lado exterior es de textil de color rosa pastel y por el lado interior textil de color blanco, la textura de los materiales son suaves, amigables al tacto, de calidad 100% alta, el tipo de tejido es plano tanto exterior e interior</p>

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

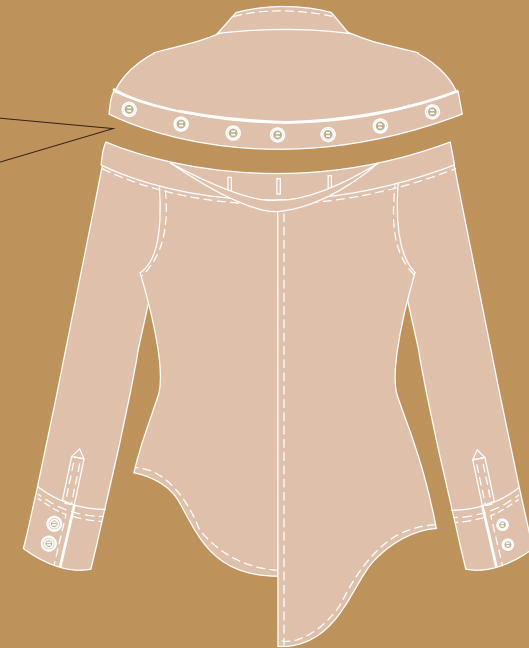
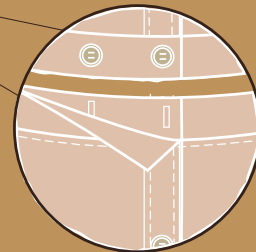
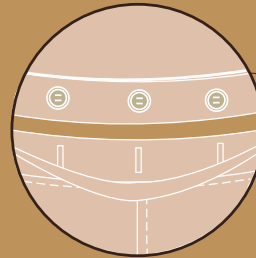
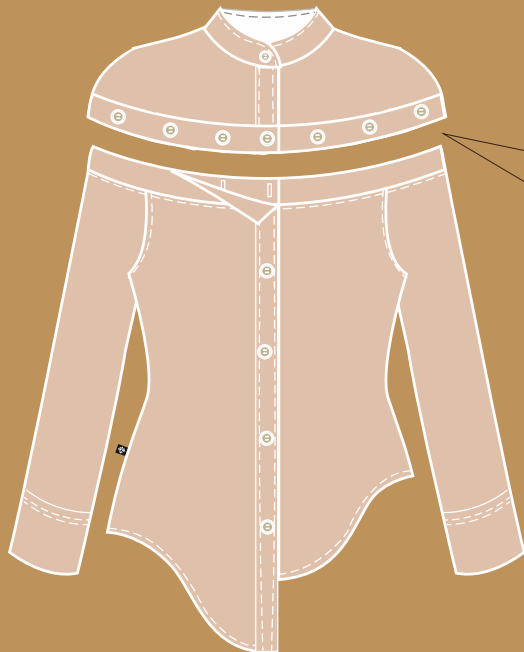
Plano Técnico Exterior Modular



Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
 Nombre: MI CONVERTIBLE
 Código: B0001

Posterior

Delantero



Modular

La blusa maneja el concepto modular para atrapar al usuario en un estilo lúdico y creativo de esta manera se adapta a las preferencias y necesidades del prosumidor, con la finalidad de deleitar a la persona durante mucho tiempo. La blusa es modular por que cuenta con mecanismos para montar y desmontar la hombrera, estos mecanismos son botones y ojales

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

Plano Técnico Exterior Diversos Usos





JUMA

Tipo de prenda:
Blusa off shoulder Reversible
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0002

Transformación 1

Delantero

Posterior



Uso

Mediante el desmontaje de la hombrera la prenda se queda en forma de una blusa campesina, con esto se logra un estilo mas casual

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Plano Técnico Interior Reversible

Tipo de prenda: Blusa Multifuncional

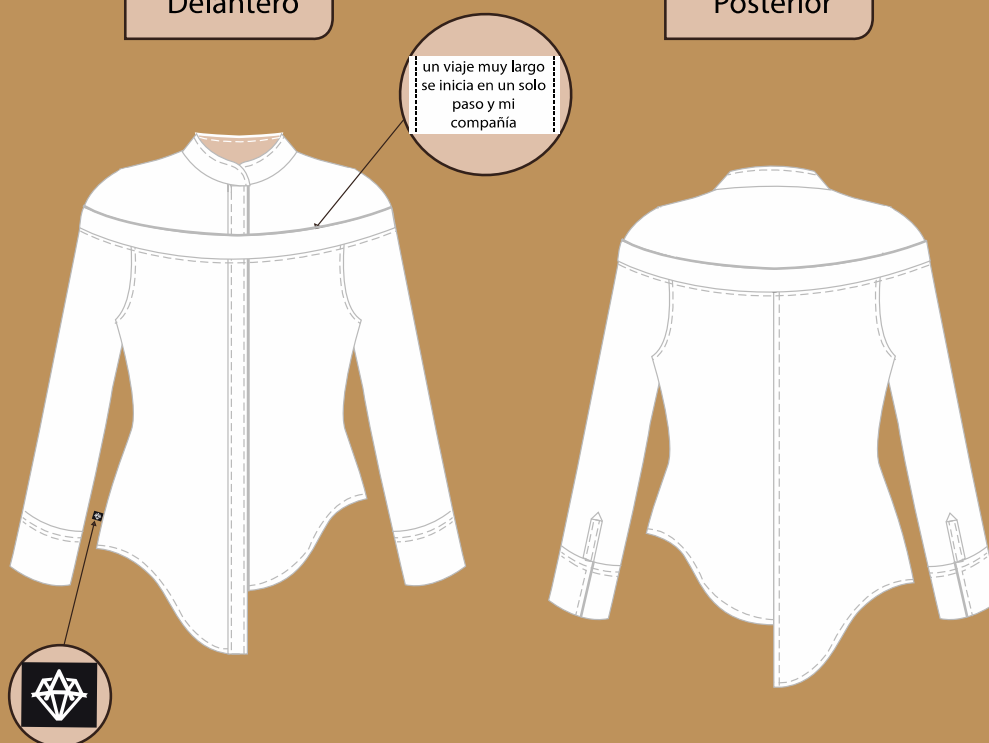
Nombre: MI CONVERTIBLE

Código: B0002

Transformación 2

Delantero

Posterior



Reversible

El artefacto vestimentario cuenta con el lado interior reversible, este es pensado para los momentos de un estilo formal. Adicional a ello cuenta con una etiqueta que lleva la frase, "un viaje muy largo se inicia en un solo paso y mi compañía", en la parte del ruero delantero con la finalidad de generar empatía, cariño, amor y un vínculo afectivo entre el prosumidor y la prenda

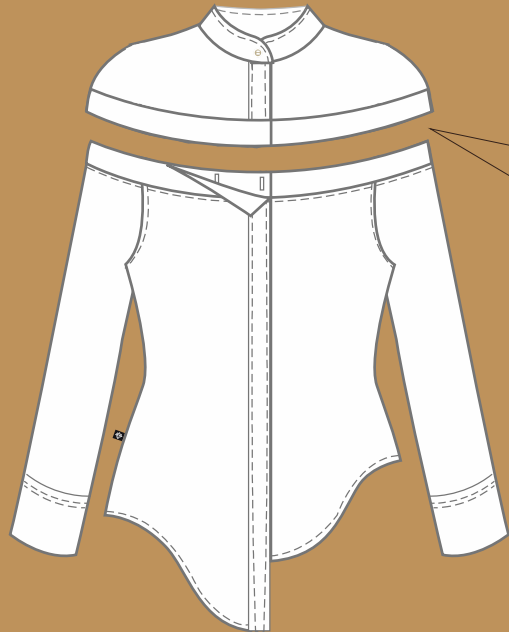
Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

Plano Técnico Exterior Modular

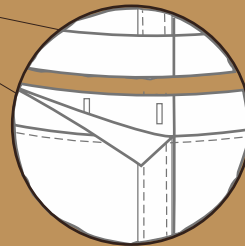
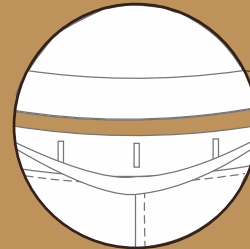
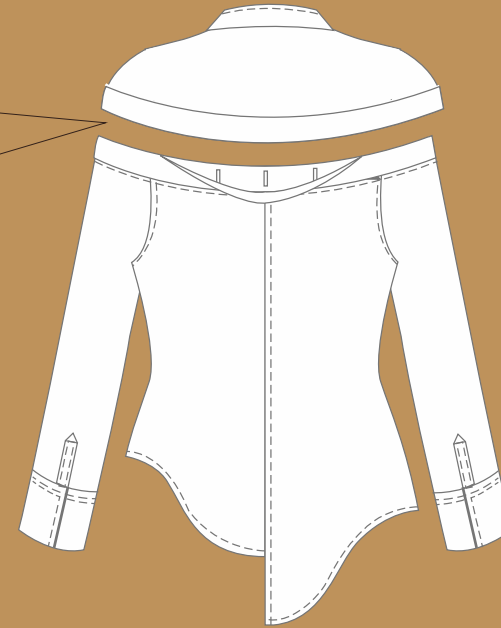


Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0001

Delantero



Posterior



Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

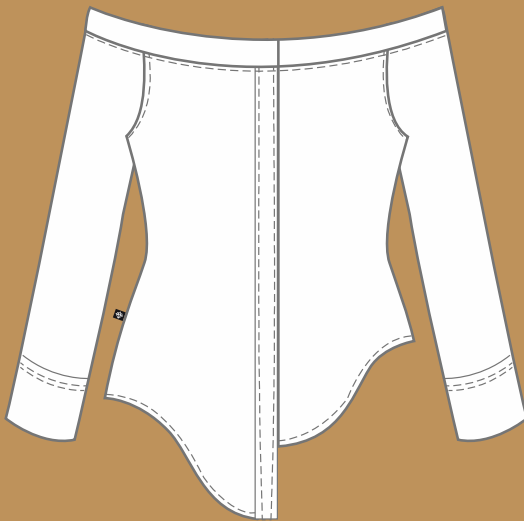


Plano Técnico Interior Diversos Usos

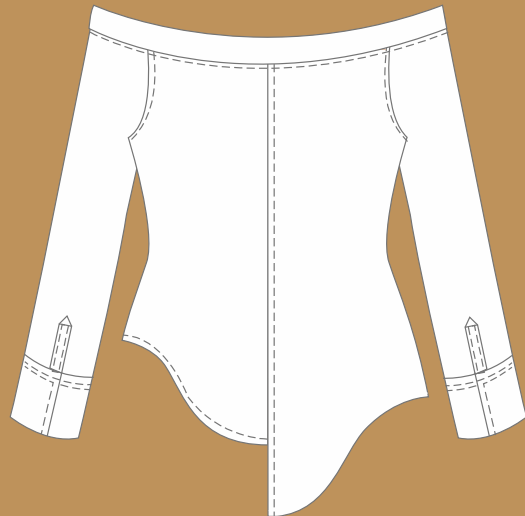
Tipo de prenda:
Blusa off shoulder Reversible
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0002

Transformación 3

Delantero



Posterior

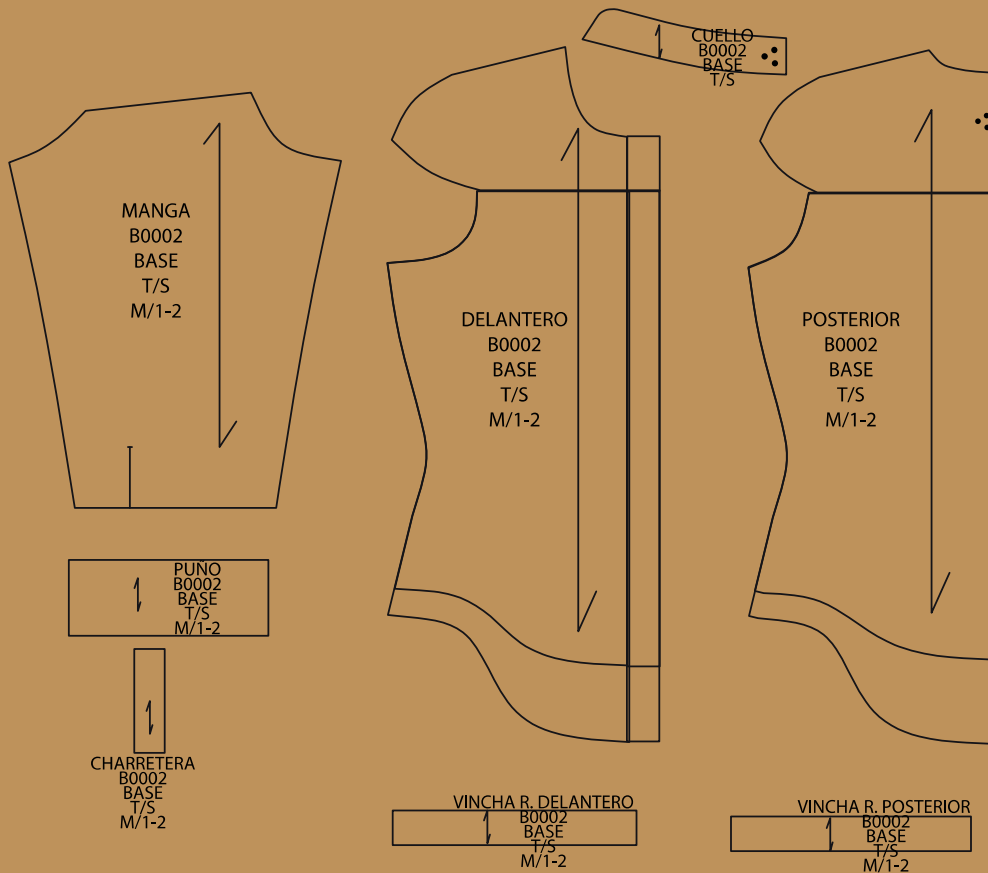






Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Patronaje Multifuncional

Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0001



Patronaje Multifuncional	Convenciones	
<p>El patronaje multifuncional que se emplea con la finalidad de crear piezas modulares, como es la hombrera, además reversibles, para obtener como resultado piezas individuales para que respondan a diversos usos</p>	<p>Hilo de tela  Líneas guías </p>	<p>Piquete  Dobleces </p>

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma

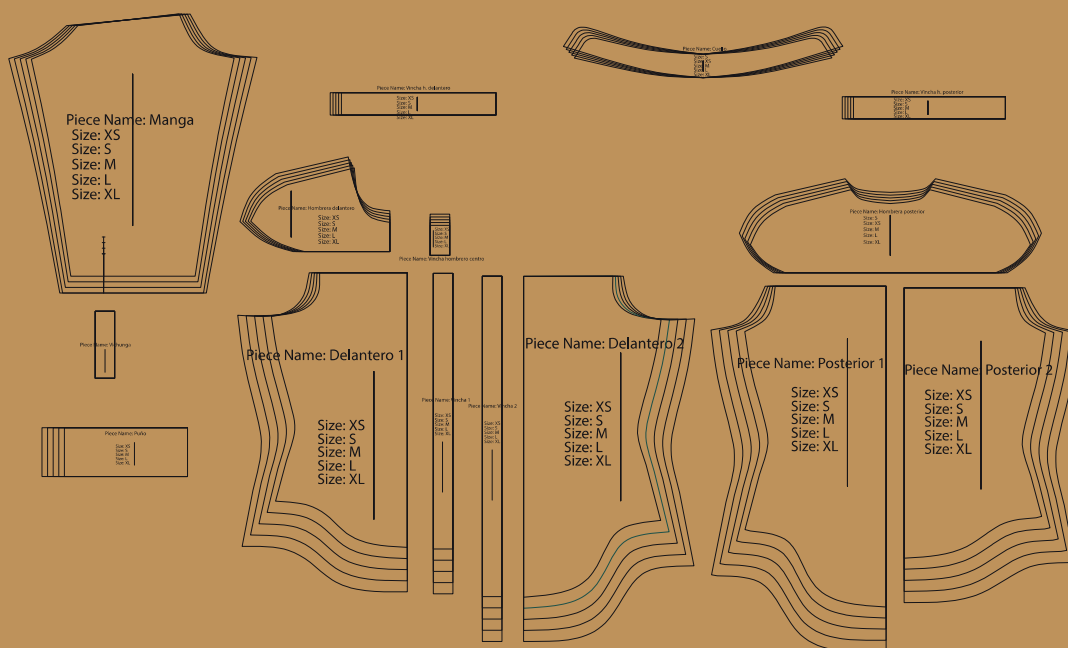


Despiece y graduación Multifuncional

Tipo de prenda: Blusa Multifuncional

Nombre: MI CONVERTIBLE

Código: B0001



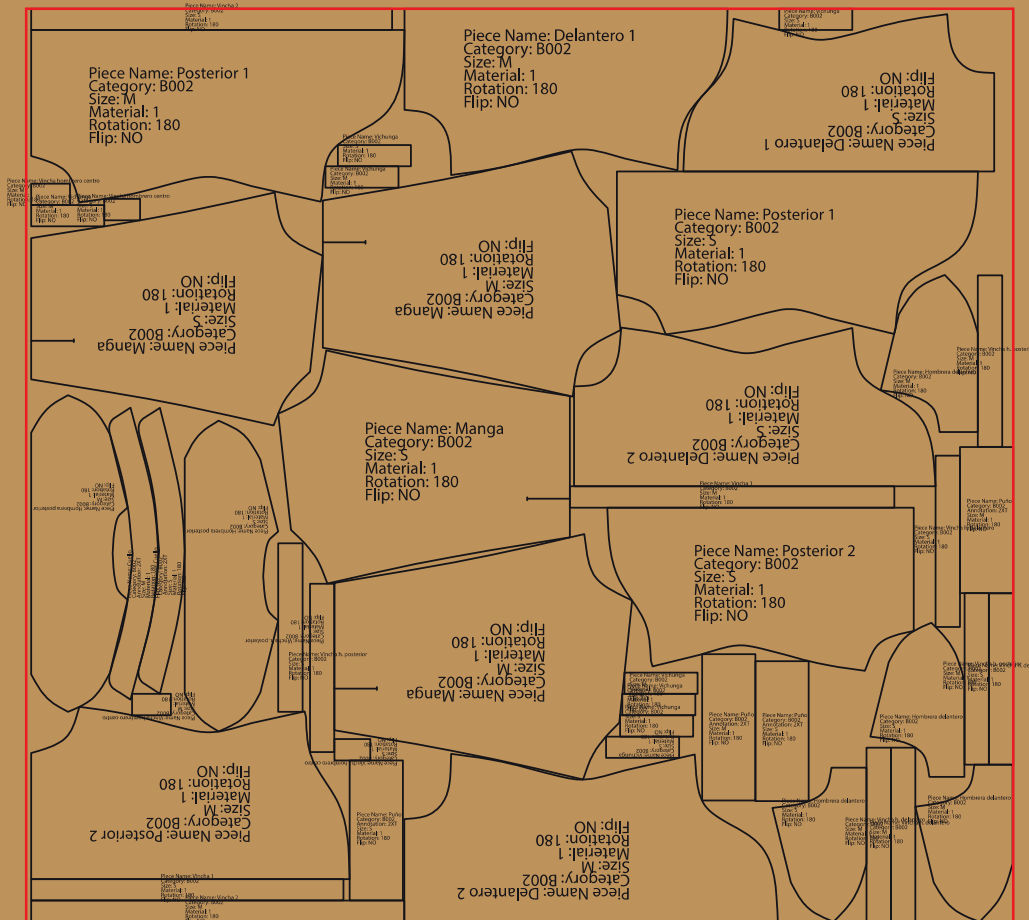
Piezas textil 1 Popelina rosa pastel	Manga 2/t	Cuello 1/t	Nido de tallas	
	Vincha 2/t	Vincha a 1/t		
Piezas textil 2 Popelina Blanca	Puño 2/t	Vincha b1/t	XS	L
	Vincha hombro a 2/t	Delantero b 1/t	S	XL
	Hombro 2/t	Hombro posterior 1/t	M	XXL
	Vincha hombro b 2/T	Espalda c 1/t		
	Delantero a 1/t	Espalda d 1/t		

Elaborado por: Ing. Elizabeth Juma



Ficha de marcada

Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0001
Textil 1: Rosa pastel

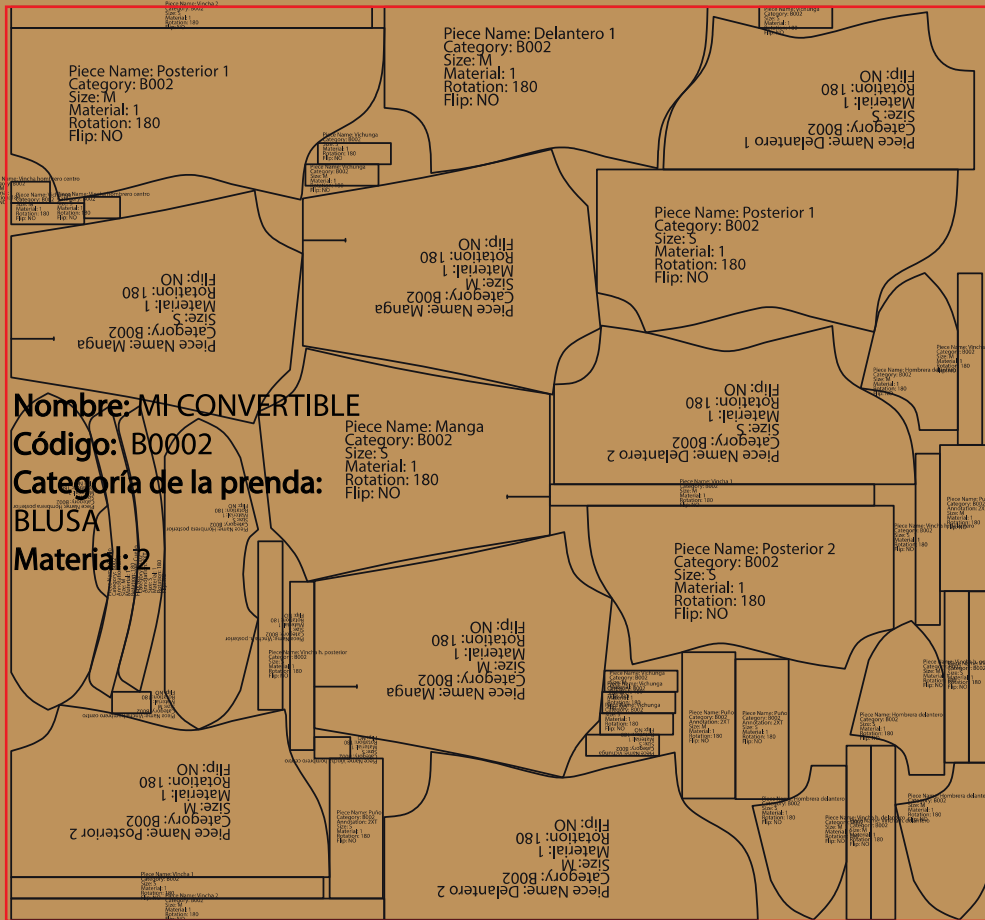


Ancho del trazo 145	Ancho de tela 147	Nido de tallas	
Largo del trazo 175	Talla base Tall S	XS S	M L
% de desperdicio	○ 0 %	○ 20 %	○ 30 %
	○ 5 %	● 15 %	○ 35 %



Ficha de marcada

Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0001
Textil 1: Rosa pastel

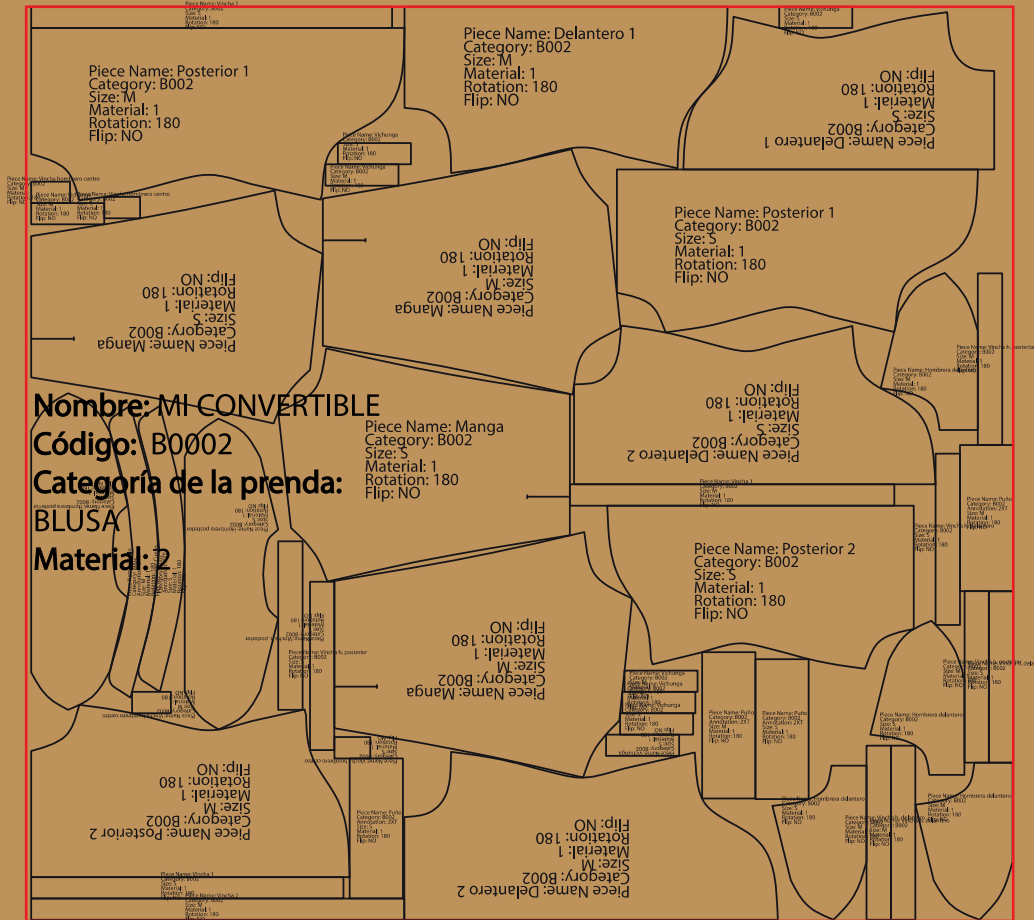


Ancho del trazo 146	Ancho de tela 147	Nido de tallas		
Largo del trazo 177	Talla base Tall S	XS S	M L	XL XXL
% de desperdicio	○ 0% ○ 5%	○ 10% ● 15%	○ 20% ○ 25%	○ 30% ○ 35%



Ficha de marcada

Tipo de prenda: Blusa Multifuncional
Nombre: MI CONVERTIBLE
Código: B0001
Textil 2: Blanco



Ancho del trazo 148	Ancho de tela 150	Nido de tallas		
Largo del trazo 176	Talla base Tall S	XS S	M L	XL XXL
% de desperdicio	○ 0% ○ 5%	○ 10% ● 15%	○ 20% ○ 25%	○ 30% ○ 35%

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Blusa multifuncional	Código	B002	Nombre	Mi convertible
Fase 1					
Producción proceso técnico exterior					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
Hombreira					
1	Armar cuello	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
2	Armar vincha	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
3	Unir hombro	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
4	Armar ruedo hombrera	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
5	Pegar ruedo a hombrera	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
6	Pegar cuello	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
7	Armar vincha	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
8	Unir centro espalda	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
9	Pespuntar centro espalda	Recta	12 ppp	40S/2	70/10
10	Cierra costados	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
11	Armar manga	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
12	Unir sisa de la manga y cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
13	Armar ruedo cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
14	Pegar ruedo cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
15	Armar puño	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
16	Pegar puño	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Blusa multifuncional	Código	B002	Nombre	Mi convertible
Fase 2					
Producción proceso técnico interior					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
Hombreira					
17	Armar vincha	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
18	Unir hombro	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
19	Armar ruedo hombrera	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
20	Pegar ruedo a hombrera	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
Cuerpo inferior					
21	Armar vincha	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
22	Unir centro espalda	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
23	Pespuntar centro espalda	Recta	12 ppp	40S/2	70/10
24	Cierra costados	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
25	Armar manga	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
26	Unir sisa de la manga y cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
27	Armar ruedo cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
28	Pegar ruedo cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Blusa multifuncional	Código	B002	Nombre	Mi convertible
Fase 3					
Producción proceso técnico exterior - interior					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
Hombreira					
29	Unir cuello	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
30	Unir centro frente	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
31	Unir ruedo hombrera	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
32	Virar por estación de 5 cm en el ruedo hombrera	Manual	-		
33	Cerrar abertura	Manual			
Cuerpo inferior					
34	Unir manga	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
35	Unir ruedo cuerpo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
36	Unir centro frente	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
37	Unir ruedo	Recta	10 ppp	40S/2	70/10
38	Virar por la abertura de 5cm sin costura ruedo cuerpo	Manual			
39	Cerrar abertura	Manual			
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

RUTA OPERATIVA PRENDAS DE VESTIR MULTIFUNCIONALES					
Tipo de prenda	Blusa multifuncional	Código	B002	Nombre	Mi convertible
Fase 4					
Pos producción					
Número	Proceso	Tipo de Máquina	Número de puntada por pulgada	Número de hilo	Número de aguja
40	Pulir hilos	Pulidora			
41	Planchar	Plancha			
42	Hacer ojales	Ojaladora	½ pulgada	40S/2	70/10
43	Pegar botones	Botonera	4 huecos	40S/2	70/10
44	Etiquetado	Manual			
45	Doblar	Manual			
46	Empacar	Manual			
Elaborado por Ing. Elizabeth Juma					

Ficha de costos

Nombre de la prenda		Mi Convertible	Referencia	B0002	Elaborado por		Elizabeth	
							Juma	
Prenda	blusa	Talla	M	Unidad	1	Fecha:		
							15/5/2021	
COSTOS DIRECTOS	A) Materiales e insumos							
	Descripción		Unidad medida	Cantidad	P. unitario (\$)		Costo U.	
	popelina		Metros	3,5	5		17,5	
	Entretela		Metros	0,1	2,2		0,22	
	Hilo		Metros	18,85	0,025		0,47	
	Marquilla		Unidad	1	0,05		0,05	
	Etiqueta información		Unidad	1	0,03		0,03	
	Etiqueta historia		Unidad	1	0,22		0,22	
	Etiqueta de cartón		Unidad	1	0,2		0,2	
	Empaque		Unidad	1	1		1	
A) SUBTOTAL						19,69		
INDIRECTO	B) Máquinas y herramientas Lorem ipsum							
	Descripción	Cantidad	Tarifa hora	Costo día	Rendimiento		Costo unitario	
	Overlock	1	0,07	0,56	8		0,07	
	Recta	1	0,05	0,4	8		0,05	
	Herramienta manual							
	Plancha	1	0,01	0,08	8		0,01	
	Tijera	1	0,01	0,08	8		0,01	
	B) SUBTOTAL						0,14	
	C) Mano de obra							
	Trabajador	Cantidad	Salario real diario	Costo día	Rendimiento diario		Costo unitario	
Operaria	1	25,93	25,93	8		3,24		
Artesana	1	28,35	28,35	8		3,54		
C) SUBTOTAL						6,78		
D) Total costo directo						26,61		
E) Utilidad 30%						7,98		
F) Imprevistos 5%						1,33		
G) Gastos generales 5%						1,33		
H) Gastos administrativos 5%						1,33		
I) Total costo indirecto						11,97		
J) Total costo						38,58		
K) 12% IVA						4,13		
L) COSTO TOTAL UNITARIO						42,71		

Lanzamiento:

Diseño de experiencia de usuario al visitar un local con prendas de vestir multifuncionales.

El diseño de experiencia está pensado para la colocación de las prendas de vestir en un cocal comercial se analiza desde el ingreso del cliente hasta su salida.

Imagen 37 : Diseño de experiencia, Proyecto de prendas de vestir multifuncionales



Fuente: La investigadora 2021.

CONCLUSIONES

- Después de haber estudiado los riesgos que trae la moda rápida tanto para el planeta, al ser humano y la economía, nace la teoría de diseño de prendas de vestir multifuncionales para ponerle un freno a todo lo antes mencionado además esta investigación queda como bibliografía para más investigaciones relacionadas al tema, para indagar acerca de prendas de vestir multifuncionales.
- La metodología que se empleó se basa en el diseño centrado en el usuario sumada a la sostenibilidad, esto permitió formar un proceso estructurado lógicamente, se partió desde una fase de investigación, concepto, diseño, evaluación y finalmente lanzamiento, para el desarrollo de todos los procesos se hace un énfasis en los usuarios, porque se buscaba presentar prendas multifunción que ayudarían en su día a día, y de esta forma no la desechen en un corto tiempo.
- Las prendas de vestir multifuncionales que se elaboraron en el presente proyecto cuentan con varias funciones, las líneas de chaquetas son reversibles por un lado textil impermeable para los días de lluvia y por otro lado un textil de lana que es fresco para un día caluroso además se puede desmontar las mangas y la pieza inferior de la prenda. Así mismo se propone blusas multifuncionales reversibles, con la hombrera desmontables, de este modo el prosumidor puede usar la prenda según sea la necesidad del día y de la actividad que vaya a desarrollar.
- Para el desarrollo de las prendas de vestir se aplicó procesos de conceptos de prendas adaptables que fueron claves fundamentales para la elaboración de los productos propuestos, cada de uno de los procesos fue elaborado con la finalidad que le sea útil al usuario, un punto importante en la producción fue el desarrollo de las fichas técnicas, mientras que se desarrolla permite analizar la construcción y los materiales de cada prenda.

RECOMENDACIONES

La emergencia sanitaria por la cual pasa el país fue un obstáculo, dado que para el desarrollo de la investigación de campo no fue posible salir a elaborar una exploración directa con los usuarios y poder convivir con ellos, esto habría sido de mayor utilidad, dado que se pudo analizar sus actividades de mejor forma, y ello da paso a una investigación más profunda así también solucionar el problema con eficacia.

Luego de estudiar el tema del presente trabajo es recomendable que se elabore más investigaciones en relación al texto, y de esta forma poder desarrollar más productos sostenibles, entre ellos esta accesorios o empaques de las remanentes de las prendas de vestir, que luego el prosumidor los puede usar como un bolso o una cartera con la finalidad de que la ciudadanía conozca más los beneficios de la moda sostenible y los artefactos vestimentarios multifuncionales, además permite generar más bibliografía con respecto al tema, pero ya de nuestro país Ecuador.

Es recomendable para las empresas y microempresas del Ecuador desarrollar auténticos diseños de prendas de vestir que tengan como concepto la moda sostenible, una metodología de diseño, pues si toma mayor tiempo producirlas pero el beneficio es alto tanto para nuestra madre tierra, la sociedad, pero se debe tomar en cuenta que no solo se vea una prenda más, al contrario, se ve una experiencia, un valor, ya no se pelea por precios si no, más bien en la moda sostenible se ofrece beneficios, un ejemplo es los productos que resultaron del presente trabajo de investigación al usuario un solo artefacto vestimentario le representa un tres por uno y un sinnúmero de beneficios.

BIBLIOGRAFÍA

- Alvarez Chancay, M. (Enero de 2015). *Diseño de prendas para cambios climáticos en la sierra a hombres universitarios de 118 a 23 años*. Ambato. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Sede Ambato: <http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1052/1/80230.pdf?fbclid=IwAR0zZ2YzkIrkbamukoJTQHI8PqXulova-mSwmbYJbYgQ7GliJFdUX4-cxGA>
- Ataballo Llamba, J. (Agosto de 2016). *La multifuncionalidad en las prendas deportivas femeninas*. Obtenido de Universidad técnica de Ambato: <http://repo.uta.edu.ec/bitstream/123456789/23984/1/UNIVERSIDAD%20T%20C3%29CNICA%20DE%20AMBATO..pdf?fbclid=IwAR0PIxBVEcy0wcFfvxlpE9ZEHZgBq5KnsTcD54bBxua3pxK-y9Z8UQIj7n8>
- Cambridge Dictionary. (2021). *Cambridge University Press*. Obtenido de Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/journal>
- Cárdenas Arévalo, J. (Viernes 17 de Mayo de 2019). *Ética- Deontología- Bioética*. Obtenido de Ética- Deontología- Bioética: <http://www.cardenashistoriamedicina.net/etica/es-Histetica.htm>
- Castaño, M. C. (2012). Una aproximación a Michel Maffesoli. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales Vol.3 No. 1*, 104-114.
- Charo, P. (Junio de 2011). *Universidad de Palermo*. Obtenido de Moda: ¿Consumo necesario y responsable?: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=336&id_articulo=7341
- Cunha, J., & Broega, A. (2009). Designing multifunctional textile fashion products. *AUTEX 2009 World Textile Conference. University of Minho, School of Engineering, Department of Textile Engineering*, 862-868.
- Escobar, T., & Amoroso, S. (Diciembre de 2019). *Cuaderno 76: El giro humanista del sistema de la moda*. Obtenido de Universidad de Palermo: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/714_libro.pdf
- Fernandez Silva, C. (2013). El vestido como proyecto social del cuerpo. *Memorias*, 448-463.
- Fernández Silva, C. (2018). El vestido como artefacto del diseño: Contribuciones para su estudio y reflexión al interior del pensamiento del diseño. *Encuentros, vol. 16*, 79- 91.
- Fernandez Silva, C., Pastás Riáscos, C., & Mira Duque, J. D. (2020). ¿Es Posible Cuantificar Las Funciones Del Vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño. *ModaPalavra, Florianópolis, V. 13, N. 27*, 138-170.
- Fernández, C. (2014). *Metodología de la investigación*.
- Ferrara, C. (2012). *Indumentaria multifuncional*. Obtenido de Catálogo de proyectos de graduación. Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/919.pdf

- Fletcher, K., & Grose, L. (2012). *Gestionar la sostenibilidad en la moda*. Barcelona : Blume.
- García-Marzá, D., & González Esteban, E. (2014). *Ética*. Obtenido de Repositori UJI: Ética - UJI - DOI: <http://dx.doi.org/10.6035/Sapientia84>
- Gutierrez, T., Castellanos, C., & Hern, N. (2016). *Unipamplona*. Obtenido de EL ORDENAMIENTO TERRITORIAL FRENTE A LAS CONSECUENCIAS DE LOS CAMBIOS CLIMATICOS: http://revistas.unipamplona.edu.co/ojs_vic_einves/index.php/RA/article/view/3338
- Gwilt, A. (2014). *Moda sostenible*. España: Gustavo Gili.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación 6ta edición*. México: Mc Graw Hill.
- Imbett Vargas, E. S., & Hernández Gallego, L. F. (2018). Vestuario y signo. *Eco Arte*, 40-45.
- Jiménez Herrero, L. M. (2002). *Dialnet*. Obtenido de ICE, Revista de economía: <http://www.revistasice.com/index.php/ICE/article/view/373>
- Macedo, B. (2005). *Oficina Regional Educación para América Latina y el Caribe*. Obtenido de El concepto de la sostenibilidad: http://taller_desustentabilidad.ced.cl/wp/wp-content/uploads/2015/04/UNESCO-El-concepto-de-sustentabilidad.pdf
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus*. México: primera edición en español.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. España: Experimenta.
- Mauro, L., Wadoux, W., & Kistler, A. (08 de Julio de 2019). *Terra andina Ecuador*. Obtenido de <http://www.ecuador-viaje.com/clima.html>
- Milton , A., & Rodgers, P. (2013). *Métodos de investigación de producto*. Barcelona: Blume.
- Molina, C. M., & Baladrón Pazos, A. (2012). Subculturas juveniles: identidad, idolatrías y nuevas tendencias. *Revista de Estudios de Juventud N° 96*, 197-213.
- Neme, S., & Rodríguez, L. (2013). Consumo simbólico: una perspectiva sociocultural en la comprensión del comportamiento del consumidor. *Revista Iberoamericana de Psicología: Ciencia y Tecnología*, 6 (2)., 27-33.
- Pelta, R. (2011). Moda sostenible, moda que cuestiona. *Monográfica. Org*, 1-3.
- Pérez Cardona, C. A. (2010). El diseño, el objeto y la comunicación. *Graffías Disciplinarias de la Universidad Católica Popular del Risaralda, ISSN-e 1900-5679, N° 12*, 43-46.
- Porta, M. (14 de 12 de 2017). *Diseño textil y de Indumentaria*. Obtenido de Universidad de Palermo: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyecto graduacion/archivos/4604.pdf
- Re , A. A., & Berti , A. (2011). *Artefactos, objetos técnicos y objetos estéticos. Por una adecuación de conceptos*. Buenos Aires: II Coloquio Internacional de Filosofía de la Técnica. Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación Productiva.

- Rodgers, P., & Milton, A. (2013). *Métodos de investigación para el diseño de producto*. Barcelona: Blume.
- Rosero García, L. C., Rosero Arcos, V. H., & Mora Acosta, L. F. (2011). Juventud e identidad. Un acercamiento a las tribus urbanas. *Revista de Psicología GEPU, Vol. 2 No. 2, pp. 001-175, 51-79.*
- Ruocco, M. J. (2012). *Indumentaria dinámica*. Buenos Aires.
- Salcedo, E. (2014). *Moda ética para un futuro sostenible* . Barcelona: Gustavo Gili .
- Silva, J. C. (2002). Juventud y tribus urbanas: En busca de la identidad. *Última década N° 17*, 117-130.
- Studzińska, A., & Frydrych, I. (2020). Transformable Clothing in Children's Fashion. *Fibres & Textiles in Eastern Europe. Nr 2 (140)*, 90-95.
- Trujillo Suárez , M., Aguilar , J. J., & Neira, C. (2016). Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales. *Iconofacto. Volumen 12. N° 19*, 215 - 236.
- Vaccari, A. (2011). El artefacto, ¿estructura intencional o sistema autónomo? La ontología de la función artefactual a la luz del intencionalismo, el dualismo y la filosofía de Gilbert Simondon. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad - CTS, vol. 7, Núm. 19.*
- Visocky, J. K. (2018). *Manual de investigación para diseñadores*. Blume.
- Wong, W. (1998). *Fundamentos del diseño bi y tri -dimensional*. Barcelona: Gustavo Gill.
- Yepes Vasquez, L. M. (2016). *Una prenda, varias funciones Colección bajo diseño de autor multifuncional sustentable*. Buenos Aires: Universidad de Palermo, Facultad de diseño y Comunicación.

ANEXOS

MATRIZ DE ANÁLISIS		Ref.: FUN04		FECHA:09/11/2019	
TEMA: GESTIONAR EL ARTEFACTO VESTIMENTARIO; USOS Y PRACTICAS MULTIFUNCIONALES				INVESTIGADOR: ELIZABETH JUMA	
DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN					
ENFOQUE		Enfoque cualitativo			
TIPO DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO		Investigación a través del diseño			
TEORÍA DEL DISEÑO		Diseño sostenible Diseño centrado en el usuario			
MUESTRA	UNIDADES DE MUESTRA	TIPO DE MUESTRA	ESTRATEGIA	TÁCTICA	
Usuarios	3	Por conveniencia	Experiencia del usuario	Foto etnográfica Investigación mediante la observación	
Argumento	Experiencia del usuario, a la que a veces se llama también diseño de experiencia del usuario, en donde se emplea las tácticas como la foto etnografía que permitirá conocer mediante fotos y videos tomados por el propio usuario y los muros de inspiración que permitirán tener un enfoque más claro para el momento de diseñar el producto, estas tácticas permitirán valorar la capacidad de un producto de satisfacer las necesidades del usuario final, entre ellas están la accesibilidad, funcionalidad, facilidad de uso, a la vez que se cumplen los objetivos del proyecto Visocky (2018).				
Especialista	3	Muestra por criterio de experto	Investigación etnográfica	Entrevista a profundidad	
Argumento	La investigación etnográfica permite al equipo creativo entender como es ser miembro del publico destinatario del proyecto permite también sumergirse en la perspectiva del usuario permitiendo comprender como funciona el diseño la empatía que experimentan. Para ello se utilizará la encuesta y la entrevista profundidad las mismas que permitirán fomentar una conversación un diálogo con las personas que se está investigando Visocky (2018).				
Artefacto	4	Muestra de cosas	Experiencia de usuario	Autopsia de producto	
Argumento	se toma como muestra a un determinado artefacto en donde se busca observar cual es la experiencia del usuario mediante las tácticas de pruebas A/B que permiten un análisis comparativo de soluciones de diseño en este caso sería poner a prueba artefactos ya diseñados permitiendo valorar la eficacia y según ello proponer una solución u alternativa Visocky (2018).				

Documentos Casos	2	Muestra de caso tipo	Análisis material escrito	Auditoria de la comunicación
Argumento	El análisis de material escrito se toma como punto de partida del resto de las estrategias de investigación siendo esta la examinación de manera exhaustiva todos los documentos, publicaciones, artículos sitios web y libros al tema de investigación que se está tratando este paso también podrá extenderse a las comunicaciones corporativas de un determinado cliente Visocky (2018).			
NOTA				

VARIABLE	INDICADORES	ÍTEMS	CUESTIONAMIENTO ¿?	INSTRUMENTO	MUESTRA
Artefacto vestimentario	Signo	Diferentes ideologías	¿Cómo influyen las diferentes ideologías al momento de vestir?	Investigación mediante la observación	Usuarios
		Se generan nuevos valores	¿Cómo es la generación de nuevos valores?	Investigación mediante la observación	Usuarios
		Tribus urbanas	¿Existen tribus urbanas en Ambato?	Foto etnográfica	Usuarios
		Comunidades emocionales	¿Cuáles son esas comunidades emocionales en Ambato?	Foto etnográfica	Usuarios
		Energía subterránea	¿Cuáles son esas Energía subterránea en Ambato?	Foto etnográfica	Usuarios
		Nuevas formas de sociabilidad	¿Cuáles son esas Nuevas formas de sociabilidad en Ambato?	Foto etnográfica	Usuarios
		Fisicalidad de la experiencia	¿Cuáles es la Fisicalidad de la experiencia en Ambato?	Foto etnográfica	Usuarios
	Vestido	Función	¿Este producto cumple la función que necesita el usuario?	Autopsia de producto	Artefacto
		Función simbólica	¿cree usted que las prendas de vestir que se ofertan en la actualidad están diseñadas con una función simbólica?	Entrevista a profundidad	Especialista
		Función propia y sus componentes	¿El artefacto vestimentario puede brindar otra función aparte para la que fue creado?	Autopsia de producto	Artefacto
		Causal	¿como diseñar una prenda con una función causal puntual?	Entrevista a profundidad	Especialista
		Histórica	¿En el ecuador existe marcas que diseñan prendas de vestir con una función histórica?	Entrevista a profundidad	Especialista
		Uso	¿El Uso de productos multifuncionales mejoran la calidad de vida de los usuarios?	Investigación mediante la observación	Usuarios
	Contexto	Practicas humanas	¿Cuáles son esas practicas humanas o donde se dan?	Investigación mediante la observación	Usuarios
		Consumo	¿Cuáles son las motivaciones que tiene esta persona para consumir tal estilo de prenda de vestir?	Investigación mediante la observación	Usuarios
		Ostentación y emulación	¿Cómo se genera la ostentación y emulación de los usuarios?	Investigación mediante la observación	Usuarios
	Ocasiones de uso y prácticas multifuncionales	Adaptabilidad	La adaptabilidad en el contexto de los negocios	¿Cómo utilizar la adaptabilidad en el contexto de los negocios en nuestro país?	Entrevista a profundidad
Desafío para la industria			¿cree usted que es desafío para la industria textil producir prendas de vestir multifuncionales?	Auditoria de la comunicación	Documentos

		Desafío para los diseñadores	¿sería para usted un desafío trabajar con prendas de vestir multifuncionales?	Entrevista a profundidad	Experto
		Desafío para los consumidores	¿usar prendas de vestir multifuncionales es un desafío o una ayuda?	Investigación mediante la observación	Documentos
		Transfuncionales	¿Estas prendas son transfuncionales?	Análisis de productos de la competencia	Artefacto
		Desmontaje de la prenda	¿como hacer un fácil desmontaje de la prenda para un posterior reciclaje?	Autopsia de producto	Artefacto
		Biomimética	¿Cómo le ayuda a usted la biomimética al momento de desarrollar un diseño?	Análisis de productos de la competencia	Artefacto
	Trans-seasonal	Temporadas artificiales	En la actualidad en el Ecuador las prendas de vestir están diseñadas para temporadas artificiales ¿Cuál sería otra forma de enfocarse?	Entrevista a profundidad	Experto
		Calendario industrial de la moda	¿es posible para usted diseñar productos que no tengan como base el calendario industrial de la moda?	Entrevista a profundidad	Experto
		Vacaciones	¿las prendas de vestir que son diseñadas para las vacaciones se podría darles otra utilidad en otra temporada del año?	Entrevista a profundidad	Experto
		Cambios climáticos	¿Existen prendas de vestir nacionales que respondan a los cambios climáticos?	Análisis de productos de la competencia	Artefacto
		Consumo masivo de prendas de vestir	¿Cómo cree usted que se puede enseñar a las personas a evitar el consumo masivo de prendas de vestir?	Entrevista a profundidad	Experto
	Prendas diseñadas para durar	Textiles de una sola fibra	¿Cree usted que diseñar productos de una sola fibra ayuden al bienestar medio ambiental?	Entrevista a profundidad	Experto
		Reforzar partes de la prenda que tienden a desgastarse	¿Cómo reforzar partes de la prenda que tienden a desgastarse?	Análisis de productos de la competencia	Artefacto
		Emociones	¿Cómo llega a las emociones del consumidor final mediante el producto?	Auditoria de la comunicación	Documentos
		Influir en el comportamiento del diseñador	¿el estado actual de la industria textil como influye en su comportamiento?	Entrevista a profundidad	Experto
	Diseñar con empatía	Conocer la relación entre los usuarios y las prendas	¿Conoce cual es la relación entre el usuario y las prendas?	Auditoria de la comunicación	Documentos
Conexión entre el usuario y la prenda		¿de que manera genera una conexión entre el usuario y la prenda?	Auditoria de la comunicación	Documentos	

Entrevista a diseñadores de modas		
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Entrevistado:	Fecha
Elizabeth Juma	Dis. Erika Guangasi	30 de abril
Objetivo	El objetivo de la presente entrevista es conocer a fondo la postura del experto frente a las prendas de vestir multifuncionales.	
1)	En la actualidad en el Ecuador las prendas de vestir están diseñadas para diferentes temporadas artificiales ¿Cuál sería otra forma de enfocarse para el diseño y que estas prendas duren para varias temporadas?	
	<i>Pienso que se debería fomentar e incorporar prendas versátiles y funcionales, que tenga varios usos y que ésta se acople a varias temporadas.</i>	
2)	¿Las prendas de vestir que son diseñadas para temporadas específicas se podría darles otra utilidad en otra temporada del año?	
	<i>Sí, pienso que las prendas se pueden combinar de diferentes maneras y usarlas en otra temporada.</i>	
3)	¿Conoce usted alguna empresa de prendas de vestir ecuatoriana que no tome como base el calendario industrial de la moda?	
	<i>Hay varias empresas que se dedican a la creación de prendas de vestir y no se rigen a las temporadas ya que se dedican a una línea específica.</i>	
4)	¿Qué ventajas cree usted que tendría una empresa frente a otra al ofrecer un producto que cumple varias funciones?	
	<i>Incremento de ventas, prendas funcionales, prendas versátiles, duración para varias temporadas.</i>	
5)	¿Qué ideas creativas se le ocurre para trabajar con prendas de vestir multifuncionales?	
	<i>Diseños que tengan varias funciones como bolsillos, cierres, broches, se adapte al cuerpo y sea versátil, combinaciones texturas y colores, dependiendo el segmento y línea al que se dedique.</i>	
6)	¿Cómo cree usted que ayudaría para el diseño de prendas multifuncionales emular el comportamiento y las estrategias de la naturaleza?	
	<i>las formas y las partes de la naturaleza sería una herramienta muy importante dentro del diseño porque se podría extraer formas y a la vez sirve como fuente de inspiración</i>	
7)	¿Cuál sería una combinación perfecta de diferentes materiales para la elaboración de prendas multifuncionales?	
	<i>En telas sería prendas de origen natural con sintéticas, como lana y cuero, también una combinación con medios de ajuste como cierres.</i>	
8)	¿Podría darme un ejemplo de una prenda multifuncional de una sola fibra?	
	<i>Leguins multifunción (spandex) para para deporte, con varios compartimentos de bolsillos y cierres, que pueda llevar varios objetos a la hora de hacer deporte .</i>	
9)	¿Cree usted que con un vestuario multifuncional pueden influir para evitar el consumo masivo de prendas de vestir?	
	<i>Influye mucho porque se disminuiría el consumo, ya que tendría varias funciones en una sola prenda.</i>	
Observaciones:		

Entrevista a diseñadores de modas		
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador Elizabeth Juma	Entrevistado: Dis. Anna Cristina Lalama	Fecha 30 de abril
Objetivo	El objetivo de la presente entrevista es conocer a fondo la postura del experto frente a las prendas de vestir multifuncionales.	
1)	En la actualidad en el Ecuador las prendas de vestir están diseñadas para diferentes temporadas artificiales ¿Cuál sería otra forma de enfocarse para el diseño y que estas prendas duren para varias temporadas?	
	<i>Consideró que sería bueno que el modelo de negocio de la empresa de un giro y se presenten propuestas de diseños atemporales.</i>	
2)	¿Las prendas de vestir que son diseñadas para temporadas específicas se podría darles otra utilidad en otra temporada del año?	
	<i>Se podría dar otros usos siempre y cuando sean viables las prendas para el clima y las ovaciones de uso para las cuales puedan ser adaptables</i>	
3)	¿Conoce usted alguna empresa de prendas de vestir ecuatoriana que no tome como base el calendario industrial de la moda?	
	<i>No conozco una marca de ropa con especificaciones que menciona.</i>	
4)	¿Qué ventajas cree usted que tendría una empresa frente a otra al ofrecer un producto que cumple varias funciones?	
	<i>Todo depende del mercado si el Target son compradores más consientes pues la marca será más valorada por no generar fast fashion.</i>	
5)	¿Qué ideas creativas se le ocurre para trabajar con prendas de vestir multifuncionales?	
	<i>Podrían ser en chompas que se conviertan en chalecos la única propuesta que podría ser viable porque en prendas de tejido plano considero que es más complejo, pero se pueden presentar propuesta utilizando colores neutros y cortes no tan convencionales permitiendo que su uso sea varias veces</i>	
6)	¿Cómo cree usted que ayudaría para el diseño de prendas multifuncionales emular el comportamiento y las estrategias de la naturaleza?	
	<i>Ayudaría positivamente porque se evitaría la explotación y contaminación tanto social como ambiental</i>	
7)	¿Cuál sería una combinación perfecta de diferentes materiales para la elaboración de prendas multifuncionales?	
	<i>Sería el algodón, para generar prendas más responsables</i>	
8)	¿Podría darme un ejemplo de una prenda multifuncional de una sola fibra?	
	<i>Blusas reversibles en tela 100% algodón</i>	
9)	¿Cree usted que con un vestuario multifuncional pueden influir para evitar el consumo masivo de prendas de vestir?	
	<i>si influye mucho, porque el consumidor ahora es más consciente y responsable en sus compras Clara todo depende de Target al cual esté direccionada la marca</i>	
Observaciones:		

Entrevista a diseñadores de modas		
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Entrevistado:	Fecha
Elizabeth Juma	Dis. Natalia Ximenez	30 de abril
Objetivo	El objetivo de la presente entrevista es conocer a fondo la postura del experto frente a las prendas de vestir multifuncionales.	
1)	En la actualidad en el Ecuador las prendas de vestir están diseñadas para diferentes temporadas artificiales ¿Cuál sería otra forma de enfocarse para el diseño y que estas prendas duren para varias temporadas?	
	<i>Pensaría primeramente en telas inteligentes que esa tela funciona en si para el frio y para el calor</i>	
2)	¿Las prendas de vestir que son diseñadas para temporadas específicas se podría darles otra utilidad en otra temporada del año?	
	<i>Que dicha prenda, cualquiera funciona para el cliente en todas las temporadas</i>	
3)	¿Conoce usted alguna empresa de prendas de vestir ecuatoriana que no tome como base el calendario industrial de la moda?	
	<i>Si, la empresa HOST</i>	
4)	¿Qué ventajas cree usted que tendría una empresa frente a otra al ofrecer un producto que cumple varias funciones?	
	<i>Que las prendas van a ser mas vendidas, ya que cumplen con su objetivo ser multifuncionales</i>	
5)	¿Qué ideas creativas se le ocurre para trabajar con prendas de vestir multifuncionales?	
	<i>Prendas que se usen a los dos lados para la utilización de las telas que tienen dos colores convirtiéndose en una prenda reversible. Blusas que tengan dos formas de uso para diferentes ocasiones.</i>	
6)	¿Cómo cree usted que ayudaría para el diseño de prendas multifuncionales emular el comportamiento y las estrategias de la naturaleza?	
	<i>Evidentemente al utilizar prendas multifuncionales el cliente tendrá opciones de uso, y de esa manera evitan comprar ropa muy amonudo de esta manera Prendas que se usen a los dos lados</i>	
7)	¿Cuál sería una combinación perfecta de diferentes materiales para la elaboración de prendas multifuncionales?	
	<i>Yo preferiría que no mezclen materiales, ya que para lavados es muy difícil</i>	
8)	¿Podría darme un ejemplo de una prenda multifuncional de una sola fibra?	
	<i>Una chompa con forro que sea reversible, se utiliza a los dos lados</i>	
9)	¿Cree usted que con un vestuario multifuncional pueden influir para evitar el consumo masivo de prendas de vestir?	
	<i>Claro eso ayudaría mucho al consumo de ropa</i>	
Observaciones:		

Investigación mediante la observación a usuarios		
Pontificia universidad católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha
Objetivo	Conocer actividades y características del usuario	
USUARIO	Dra. Katherine Brborich	
<p>1. ¿El uso de prendas multifuncionales mejoran la calidad de vida de los usuarios? <i>Los usuarios al momento de comentarles mas de una sola forma de ponerse la prenda se emocionan, les llama mucho mas la atención.</i></p>		
<p>2. ¿Cuáles son las motivaciones que tiene el usuario para elegir determinado indumento? <i>El color y la silueta reloj de arena</i></p>		
<p>3. ¿Las personas para elegir su vestuario eligen según su estilo personal o según las tendencias de moda? <i>Según las tendencias de moda</i></p>		
<p>4. ¿Usar prendas de vestir con varias funciones se vuelve una molestia o una ayuda para su día a día? <i>Un ahorro por que parecen dos prendas diferentes</i></p>		
<p>5. ¿Cuales son las actividades que desarrolla el usuario durante el día? <i>Se va al trabajo, inspecciona la clínica, sale a realizar tramites, se reúne con una amiga</i></p>		
Observaciones:		

Investigación mediante la observación a usuarios		
Pontificia universidad católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha
Objetivo	Conocer actividades y características del usuario	
USUARIO	MSc. Dennys Martínez	
<p>1. ¿El uso de prendas multifuncionales mejoran la calidad de vida de los usuarios? <i>Si por que saca de apuros por ejemplo si necesito algo formal y casual el mismo día.</i></p>		
<p>2. ¿Cuáles son las motivaciones que tiene el usuario para elegir determinado indumento? <i>El color y la tela</i></p>		
<p>3. ¿Las personas para elegir su vestuario eligen según su estilo personal o según las tendencias de moda? <i>Según las tendencias de moda</i></p>		
<p>4. ¿Usar prendas de vestir con varias funciones se vuelve una molestia o una ayuda para su día a día? <i>Una ayuda por que en las actividades del día puedo cambiar de imagen rápido</i></p>		
<p>5. ¿Cuales son las actividades que desarrolla el usuario durante el día? <i>Ir al trabajo, reunirse con amigos</i></p>		
Observaciones:		

Investigación mediante la observación a usuarios		
Pontificia universidad católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha
Objetivo	Conocer actividades y características del usuario	
USUARIO	Ing. Angelica Robayo	
<p>1. ¿El uso de prendas multifuncionales mejoran la calidad de vida de los usuarios? <i>Sale a caminar y a veces el clima cambian hace falta algo que le proteja ese frio del momento</i></p>		
<p>2. ¿Cuáles son las motivaciones que tiene el usuario para elegir determinado indumento? <i>La forma y el color</i></p>		
<p>3. ¿Las personas para elegir su vestuario eligen según su estilo personal o según las tendencias de moda? <i>Según las tendencias de moda que vayan con su estilo personal</i></p>		
<p>4. ¿Usar prendas de vestir con varias funciones se vuelve una molestia o una ayuda para su día a día? <i>Una ayuda si es que son adecuadas</i></p>		
<p>5. ¿Cuales son las actividades que desarrolla el usuario durante el día? <i>Ir al trabajo, realizar entregas, reuniones con clientes.</i></p>		
Observaciones:		





Foto etnográfica			
Pontificia universidad católica del Ecuador sede Ambato			
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha	
Objetivo	Capturar los momentos del día de los usuarios		
Usuario	Katherine Brborich		
Pregunta	Fotografía		
1. ¿Están reemplazando las tradicionales tribus urbanas?	Su estilo de vida es capturar fotos de cada momento de su vida		
2. Comunidades emocionales <input type="radio"/> Ídolo musical _____ <input type="radio"/> Youtuber favorito _____ <input checked="" type="radio"/> Reuniones digitales <input type="radio"/> Vestimenta que señala su tribu			
3. Energía subterránea <input type="radio"/> Conciertos musicales <input type="radio"/> Partidos de fútbol <input checked="" type="radio"/> Concentraciones de baile <input type="radio"/> Concentraciones de grafitis			
4. Nuevas formas de sociabilidad <input type="radio"/> Códigos estéticos <input type="radio"/> Rituales <input type="radio"/> Formas de escuchar música <input checked="" type="radio"/> Lugares propios			
5. Fisicalidad de la experiencia <input type="radio"/> Bailar <input checked="" type="radio"/> Beber <input type="radio"/> Deportes bruscos <input type="radio"/> otros			
Observaciones:			













Foto etnográfica			
Pontificia universidad católica del Ecuador sede Ambato			
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha	
Objetivo	Capturar los momentos del día de los usuarios		
Pregunta	Fotografía		
1. ¿Están reemplazando las tradicionales tribus urbanas?	Maneja la tecnología en su vida para todo su forma de comunicarse actual fotografías publicadas en las redes sociales		
2. Comunidades emocionales <input type="radio"/> Ídolo musical _____ <input type="radio"/> Youtuber favorito _____ <input checked="" type="radio"/> Reuniones digitales <input type="radio"/> Vestimenta que señala su tribu	Con las amistades realiza video llamadas por whatsapp		
3. Energía subterránea <input type="radio"/> Concieros musicales <input type="radio"/> Partidos de fútbol <input checked="" type="radio"/> Concentraciones de baile <input type="radio"/> Concentraciones de grafitis			
4. Nuevas formas de sociabilidad <input type="radio"/> Códigos estéticos <input type="radio"/> Rituales <input type="radio"/> Formas de escuchar música <input checked="" type="radio"/> Lugares propios			
5. Fisicalidad de la experiencia <input type="radio"/> Bailar <input checked="" type="radio"/> Beber <input type="radio"/> Deportes bruscos <input type="radio"/> otros			
Observaciones:			

Foto etnográfica			
Pontificia universidad católica del Ecuador sede Ambato			
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha	
Objetivo	Capturar los momentos del día de los usuarios		
Pregunta	Fotografía		
1. ¿Están reemplazando las tradicionales tribus urbanas?	Su vida es digital todo lo publica y todo mira en línea 		
2. Comunidades emocionales <input type="radio"/> Ídolo musical _____ <input type="radio"/> Youtuber favorito _____ <input checked="" type="radio"/> Reuniones digitales <input type="radio"/> Vestimenta que señala su tribu			
3. Energía subterránea <input type="radio"/> Conciertos musicales <input type="radio"/> Partidos de fútbol <input checked="" type="radio"/> Concentraciones de baile <input type="radio"/> Concentraciones de grafitis			
4. Nuevas formas de sociabilidad <input checked="" type="radio"/> Códigos estéticos <input type="radio"/> Rituales <input type="radio"/> Formas de escuchar música <input type="radio"/> Lugares propios			
5. Fisicalidad de la experiencia <input type="radio"/> Bailar <input checked="" type="radio"/> Beber <input type="radio"/> Deportes bruscos <input type="radio"/> otros			
Observaciones:			

Autopsia de prendas de vestir multifuncionales						
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato						
Investigador		Elizabeth Juma		Fecha		30 de abril 2021
Objetivo		Analizar el todo de una prenda de vestir multifuncional				
Función práctica					Producto	
Características exteriores Tipo de prenda: <i>Chompa reversible e impermeable</i> ✓ Adaptable ✓ Responde a cambio climáticos ○ Refuerzos en las partes que tienden a desgastarse Forma: <i>Es recta, mangas cuerpo, con leve forma reloj de arena en la cintura</i> Silueta: <i>Rectangular</i> Morfología de la prenda: <i>líneas rectas</i> Textura: <i>Suave, resbaladiza</i> Color: <i>Azul marino y rojo</i> Mecanismos de oclusión o cierre: <i>sierres de nylon y velcro para esconder la capucha.</i>					 	
Función comunicativa:						
<i>Prenda de vestir para personas de clase medio alto (168\$)</i> <i>Estéticamente llama mucho la atención por que posee un combinado de colores llamativo</i> <i>Posee un punto sostenible que viene a ser la característica adaptable tiene dos funciones:</i> <ol style="list-style-type: none"> <i>El lado rojo con azul marino oscuro es como para ir a la montaña como mas deportivo</i> <i>El lado total azul marino es casual</i> 						
Características interiores:					Método de patronaje o corte:	
<i>La chompa por dentro posee una esponja tipo plumón que permite dar calor al cuerpo.</i>						
Función técnico productiva:					Revisión de etiquetas:	
Tipo de material	<i>Textil principal</i>	<i>Cierre</i>			<i>Vinil textil</i>	
Textura	<i>Suave</i>				<i>Lado deportivo: Manga y pecho</i>	
Calidad	<i>alta</i>	<i>alta</i>			<i>Lado casual: Pecho y el cuello</i>	
Composición	<i>Nylon 100%</i>	<i>Nylon</i>			<i>Etiquetas de cartón: Manga y cierre, explica los beneficios del producto</i>	
Color	<i>Azul marino y rojo</i>	<i>Azul marino</i>			<i>Etiqueta de instrucciones: Bolsillo</i>	
Tipo de tejido	<i>Plano</i>				Terminados de la prenda:	
Función	<i>Impermeable</i>	<i>Permite cerrar y abrir</i>			<i>Esta bien pulido los hilos</i>	
Forma	<i>Rectangular</i>				<i>Costuras bien rematadas</i>	
Desmontaje de la prenda						
Ruta operacional	Máquina	Hilo	Puntada	Remate	Observaciones	
1	<i>Acolchado 1 a 1</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 4</i>	<i>No</i>	
2	<i>Arma bolsillos 1 a 1</i>	<i>Recta</i>				<i>Atraques en el bolsillo</i>
3	<i>Cierra breteles y hombrera 1 a 1</i>	<i>Recta</i>				
4	<i>Une hombros 1 a 1</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
5	<i>Une costado de la manga 1 a 1</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
6	<i>Une manga con el cuerpo 1 a 1</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
7	<i>Cierra costados 1 a 1</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
8	<i>Arma capucha</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
9	<i>Pega capucha al cuello</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>No</i>	
10	<i>Arma bolsillo por donde se guarda la capucha</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
11	<i>Une cuello a cuerpos 2</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
12	<i>Pespunte cuello y vira la prenda</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>No</i>	<i>Le permite mantenerse fijos los dos lados de la prenda</i>
13	<i>Pega cierre 2</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	

14	<i>Tapa costura de cierre con una tira de 2 cm del mismo material base</i>	<i>Recta</i>		<i>Nº 3</i>	<i>Si</i>	
Observaciones generales:						

Autopsia de prendas de vestir multifuncionales						
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato						
Investigador		Elizabeth Juma		Fecha		30 de abril 2021
Objetivo		Analizar el todo de una prenda de vestir multifuncional				
Función práctica					Producto	
Características exteriores Tipo de prenda: <i>Top reversible</i> <input checked="" type="checkbox"/> Adaptable <input type="checkbox"/> Responde a cambio climáticos <input type="checkbox"/> Refuerzos en las partes que tienden a desgastarse Forma: <i>Rectangular</i> Silueta: <i>Reloj de arena</i> Morfología de la prenda: <i>Líneas orgánicas</i> Textura: <i>Suave, delicada, cómodo, se amolda al cuerpo, sostiene el busto</i> Color: Gris y estampado Mecanismos de oclusión o cierre: <i>Elástico para ajustar</i>						
Función comunicativa: <i>Prenda de vestir para personas de clase media</i> <i>Estéticamente llama mucho la atención su estampado tipo militar y el contraste que logra con el estampado</i> <i>Posee un punto sostenible que viene a ser la característica adaptable por poseer dos funciones:</i> <ol style="list-style-type: none"> El lado gris significa como una prenda básica que no puede faltar en el armario El lado estampado ya es moda, tendencia esto puede durara cierta temporada 						
Características interiores:					Método de patronaje o corte:	
El top tiene elástico para sujetar el busto						
Función técnico productiva:					Revisión de etiquetas:	
Tipo de material	<i>Material básico</i>	<i>Material moda</i>	<i>Elástico</i>	Vinil textil		
Textura	<i>Suave, cómodo</i>	<i>Suave, cómodo</i>		Lado camuflaje: etiqueta en el tirante izquierdo		
Calidad	<i>alta</i>	<i>alta</i>		Lado gris: etiqueta lado izquierdo		
Composición	<i>Poliéster 100%</i>	<i>Poliéster 100%</i>		Etiqueta de instrucciones: no		
Color	<i>Gris</i>	<i>Camuflaje</i>		Terminados de la prenda:		
Tipo de tejido	<i>Tejido de punto</i>	<i>Tejido de punto</i>		Atraques entre costuras terminadas		
Desmontaje de la prenda						
Ruta operacional	Máquina	Hilo	Puntada	Remate	Observaciones	
1	<i>Une hombros 1 a 1</i>	<i>Overlock</i>		<i>Nº 3</i>	<i>No</i>	
2	<i>Cierra costados 1 a 1</i>	<i>Overlock</i>		<i>Nº 3</i>		
3	<i>Une ruedo 2</i>	<i>Overlock</i>		<i>Nº 3</i>		
4	<i>Sujeta elástico con costura anterior</i>	<i>Recta</i>		<i>Nº 3</i>	<i>Si</i>	
5	<i>Voltea la prenda y sujeta sisa y cuello</i>	<i>Recta</i>		<i>Nº 3</i>	<i>Si</i>	
6	<i>Coloca tirilla de 3 cm</i>	<i>Recubridora</i>		<i>Nº 3</i>	<i>Si</i>	
7	<i>Remata puntas de la tirilla</i>	<i>Atracadora</i>			<i>Si</i>	
8	<i>Pespunte elástico</i>	<i>Recubridora</i>		<i>Nº 3</i>	<i>Si</i>	
9						
10						
11						
12						
Observaciones generales:						

Autopsia de prendas de vestir multifuncionales						
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato						
Investigador		Elizabeth Juma		Fecha	1 de abril 2021	
Objetivo		Analizar el todo de una prenda de vestir multifuncional				
Función práctica				Producto		
Características exteriores						
Tipo de prenda: <i>Blusa dos funciones.</i> <input checked="" type="checkbox"/> Adaptable <input type="checkbox"/> Responde a cambio climáticos <input type="checkbox"/> Refuerzos en las partes que tienden a desgastarse Forma: Cuadrado Silueta: <i>Reloj de arena</i> Morfología de la prenda: <i>Líneas orgánicas, y líneas rectas</i> Textura: <i>Suave, cómoda.</i> Color: Cuadros naranja y azul Mecanismos de oclusión o cierre: <i>Botones</i>						
Función comunicativa:						
<i>Prenda de vestir para personas de clase media</i> <i>Estéticamente llama mucho la atención la combinación de los cuadrados</i> <i>Posee un punto sostenible que viene a ser la característica adaptable por poseer dos funciones:</i> 5. <i>Se puede poner los botones tanto para adelante como para atrás, y cuando se pone para adelante es posible amarrar y funciona como una blusa corta, mientras que cuando están los botones atrás luce como una blusa larga y mas formal.</i>						
Características interiores:				Método de patronaje o corte:		
<i>En la parte de los hombros posee un elástico para que se ajuste al cuerpo</i>				<i>La sisa tiene igual tanto el delantero como la espalada, esto para no causar molestias y ponerse a los dos lados.</i>		
Función técnico productiva:				Revisión de etiquetas:		
Tipo de material	<i>Material principal</i>	<i>Botones</i>	<i>Entretela</i>	Terminados de la prenda: <i>En el escote tiene una pieza de 2 cm que permite como refuerzo y da un excelente terminado, los puños están pegados tipo embolsado para que no se vea las costuras.</i>		
Textura	<i>Suave, cómodo</i>	<i>Resbaladiza</i>	<i>Suave, delicada</i>			
Calidad	<i>alta</i>	<i>Alta</i>	<i>Media</i>			
Composición	<i>Algodón 50% Poliéster 50%</i>	<i>Poliéster 100%</i>	<i>Poliéster 100%</i>			
Color	<i>Cuadros tomate con azul marino</i>	<i>Azul marino</i>	<i>Blanco</i>			
Tipo de tejido	<i>Tejido plano</i>	<i>No tejido</i>	<i>Tejido de punto</i>			
Desmontaje de la prenda						
Ruta operacional		Máquina	Hilo	Puntada	Remate	Observaciones
1	<i>Entretela</i>	<i>Fusionadora</i>		-	-	<i>Pegada en la vincha medida de 3 cm</i>
2	<i>Arma vincha</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
3	<i>Cierra costados</i>	<i>Overlock</i>		<i>Nª 3</i>	<i>No</i>	
4	<i>Cierra manga</i>	<i>Overlock</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
5	<i>Encarruja</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	<i>Pie de encarrujado</i>
6	<i>Pega carterá en la manga</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	
7	<i>Arma pieza de hombro y pega a la manga y realiza pespunte final</i>	<i>Recta</i>			<i>Si</i>	
8	<i>Une puño y pespunta</i>	<i>Recta</i>		<i>Nª 3</i>	<i>Si</i>	

9	<i>Una pieza de 2 cm en el escote delantero y posterior</i>	<i>Recta</i>			<i>Si</i>	
10	<i>Una mangas con el cuerpo</i>	<i>Overlock</i>			<i>No</i>	

Observaciones generales:

Auditoria de la comunicación a las empresas			
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato			
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha	
Objetivo	Conocer las estrategias de la comunicación que tienen las marcas con los clientes		
Empresa Nautica			
Exponen en sus ofertas productos sostenibles			
<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No De qué manera los promociona:			
Exponen en sus ofertas productos multifuncionales			
<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No ¿De qué manera muestra al consumidor?:			
Estrategia para llegar al consumidor			
<input checked="" type="checkbox"/> Promoción <input type="checkbox"/> Sorteos <input type="checkbox"/> Live en redes sociales <input type="checkbox"/> Cuenta la historia del producto <input type="checkbox"/> Otros			
Características y beneficios del producto			
<input checked="" type="checkbox"/> Cuenta la historia en redes sociales <input type="checkbox"/> Mediante etiquetas en la prenda <input type="checkbox"/> Videos publicitarios <input type="checkbox"/> Otros			
Observaciones:			

Auditoria de la comunicación a las empresas		
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha
Objetivo	Conocer las estrategias de la comunicación que tienen las marcas con los clientes	
Empresa <i>HOST</i>		
Exponen en sus ofertas productos sostenibles		
<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		
De qué manera los promociona:		
Exponen en sus ofertas productos multifuncionales		
<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		
¿De qué manera muestra al consumidor?:		
Estrategia para llegar al consumidor		
<input checked="" type="checkbox"/> Promoción <input type="checkbox"/> Sorteos <input type="checkbox"/> Live en redes sociales <input type="checkbox"/> Cuenta la historia del producto <input type="checkbox"/> Otros		
Características y beneficios del producto		
<input checked="" type="checkbox"/> Cuenta la historia en redes sociales <input type="checkbox"/> Mediante etiquetas en la prenda <input type="checkbox"/> Videos publicitarios <input type="checkbox"/> Otros		
Observaciones:		

Auditoria de la comunicación a las empresas		
Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Ambato		
Investigador	Elizabeth Juma	Fecha
Objetivo	Conocer las estrategias de la comunicación que tienen las marcas con los clientes	
Empresa QUIER		
Exponen en sus ofertas productos sostenibles		
<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		
De qué manera los promociona:		
Exponen en sus ofertas productos multifuncionales		
<input checked="" type="checkbox"/> Si <input type="checkbox"/> No		
¿De qué manera muestra al consumidor?:		
Estrategia para llegar al consumidor		
<input checked="" type="checkbox"/> Promoción <input type="checkbox"/> Sorteos <input type="checkbox"/> Live en redes sociales <input type="checkbox"/> Cuenta la historia del producto <input type="checkbox"/> Otros		
Características y beneficios del producto		
<input checked="" type="checkbox"/> Cuenta la historia en redes sociales <input type="checkbox"/> Mediante etiquetas en la prenda <input type="checkbox"/> Videos publicitarios <input type="checkbox"/> Otros		
Observaciones:		





manual de identidad corporativa

Este manual es una guía para poder llevar de una manera adecuada la imagen gráfica de la marca, la cual funcionara como paraguas para las demas sub-marcas de la empresa

Es importante repetar y seguir los lineamientos, puesto que esto supongra el exito y la buena comunicacion de la marca para con el publico receptor



INDICE

● introducciON	PAG 1	● aplicacion correcta	PAG 10
● breve historia	PAG 2	● aplicacion incorrecta	PAG 11
● descripcion	PAG 3	● Uso en blanco y negro	PAG 12
● medidas marca	PAG 4	● papeleria	PAG 13
● medidas minimas	PAG 5	● etiqueteria	PAG 14
● cromatica	PAG 6	● packaging	PAG 15
● tipografia	PAG 7	● Prensa y otros medios	PAG 16
● uso correcto	PAG 8	● Redes Sociales	PAG 17
● uso incorrecto	PAG 9		





descripcion

JUMA es una marca que a sido creada en honor a la propietaria de la empresa la cual es la diseñadora de la misma, la marca JUMA a sido seleccionada por la fuerza de su sonido y la maxima simplificacion del nombre de la propietaria.

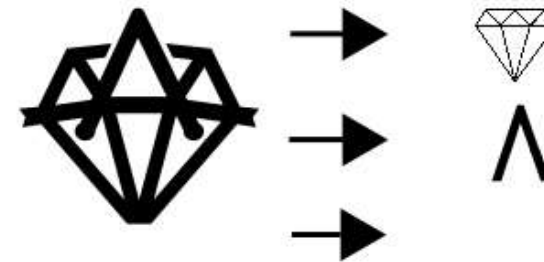
Como representacion del sector al cual se dedica la empresa, se hizo modificaciones en la tipografia, en las cuales fueron sintetizados varios rasgos de las mismas, y tiene a lo largo un patron de entrecortado que representa al lienamiento que marca las prendas de vestir en sus costuras, dando a la primera letra J, una identificacion de forma de aguja de gancho

Para la creacion del isotipo se tomo como simbologia un diamante al cual se lo simplifico y se le añadio la bocal A perteneciente al logotipo, la

JUMA



Simulacion de patron de hilo



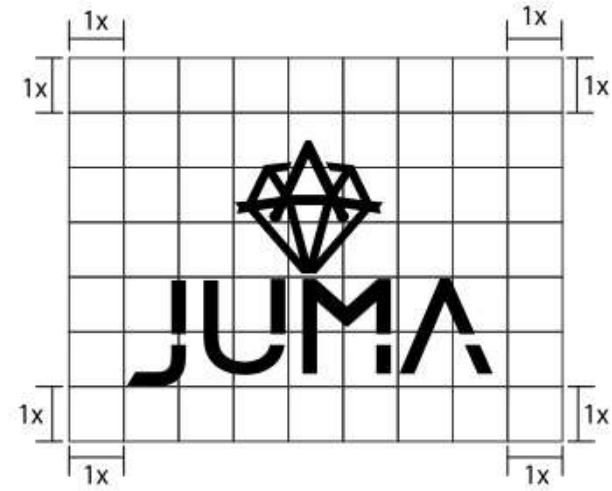
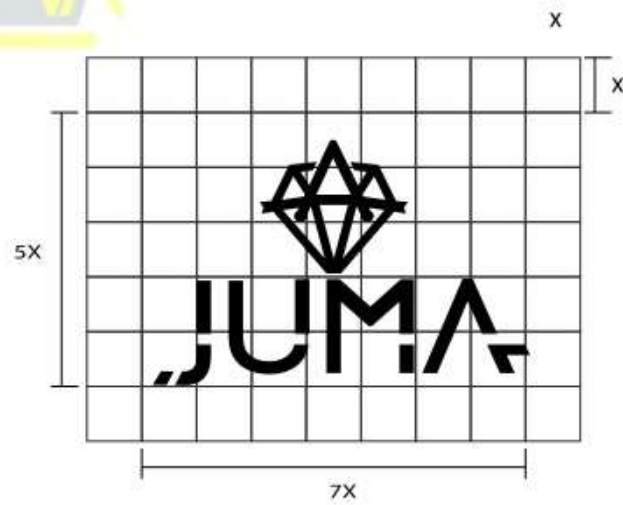


manual

JUMA

● medidas de la marca

● medidas de seguridad

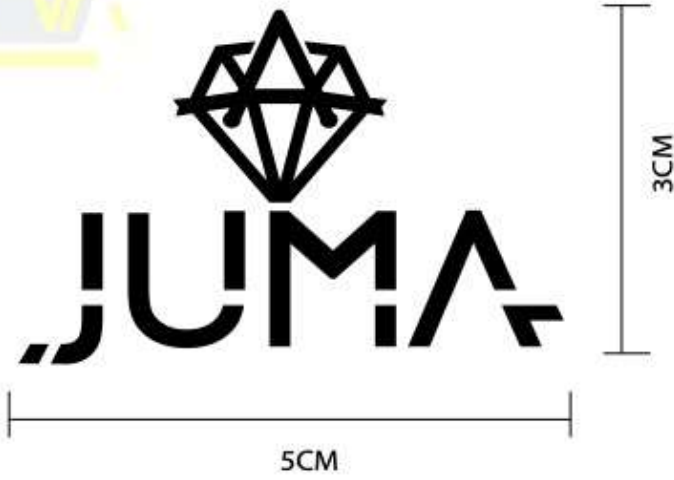


X: UNIDAD DE MEDIDA

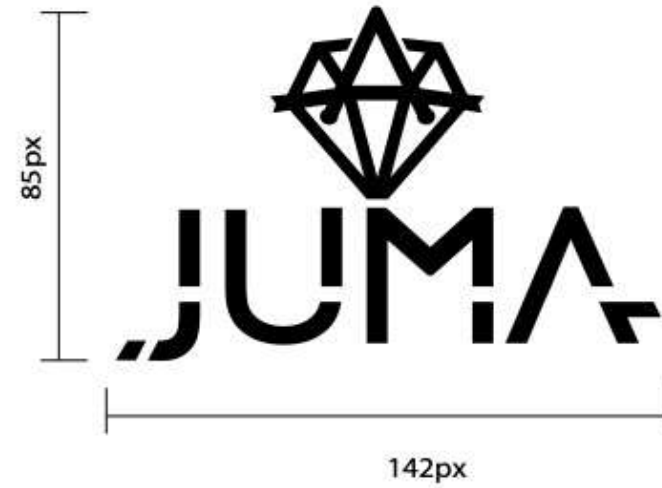




manual



● tamaño mínimo para soporte físico



● tamaño mínimo para web



JUMA

manual

● COLORES

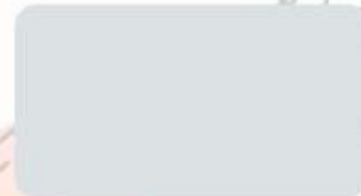
PARA EL DISEÑO SE UTILIZARON LOS SIGUIENTES COLORES



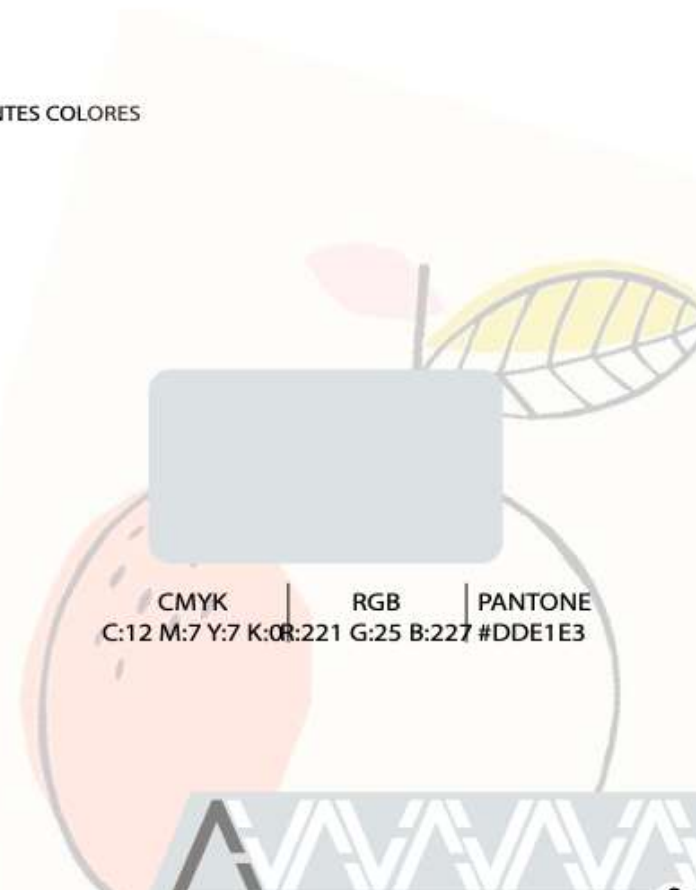
CMYK	RGB	PANTONE
C75 M68 Y67 K90	R0 G0 B0	#000000



CMYK	RGB	PANTONE
C:2 M:0 Y:39 K:0	R:255 G:255 B:173	#FFFFAD



CMYK	RGB	PANTONE
C:12 M:7 Y:7 K:0	R:221 G:25 B:227	#DDE1E3





JUMA

manual

● TIPOGRAFIA

PARA ESTA MARCA SE PERSONALIZO LA TIPOGRAFIA DEL NOMBRE

Gill Sans MT Condensed

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890

● TIPOGRAFIA DE APOYO

Microsoft Himalaya

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890





manual

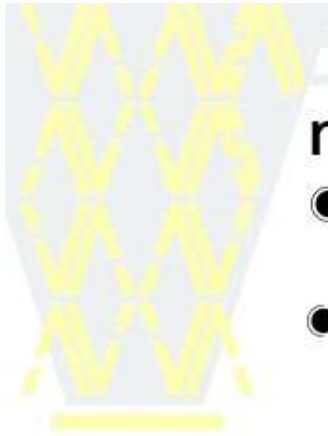
● USO EN B/N

● uso en negativo

● uso en positivo

JUMA





manual

● uso correcto

● Estandar



● Escala de grises



● VARIANTES EN TONOS PASTEL



Las variantes de color permitidas para el logo serán en tonos pasteles conservando los valores de estilo de la marca y la cromática permitida para este.





manual

● uso incorrecto

JUMA





manual

● aplicacion correcta

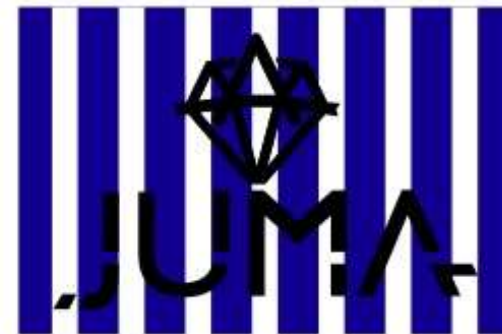
JUMA





manual

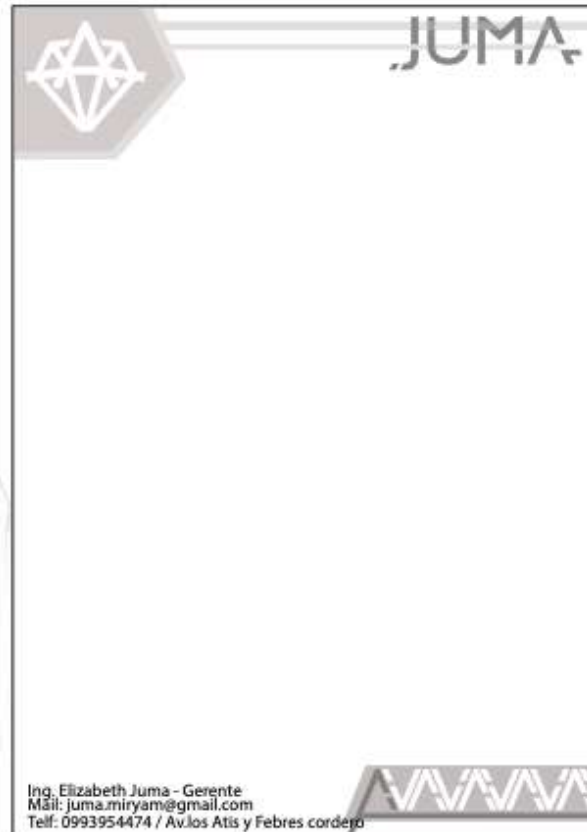
● aplicacion incorrecta



JUMA

manual

- aplicaciones en papeleria
- hoja membretada



- tarjetas de presentacion





manual

● otras aplicaciones

● eTIQUETERIA

● MARQUETERIA

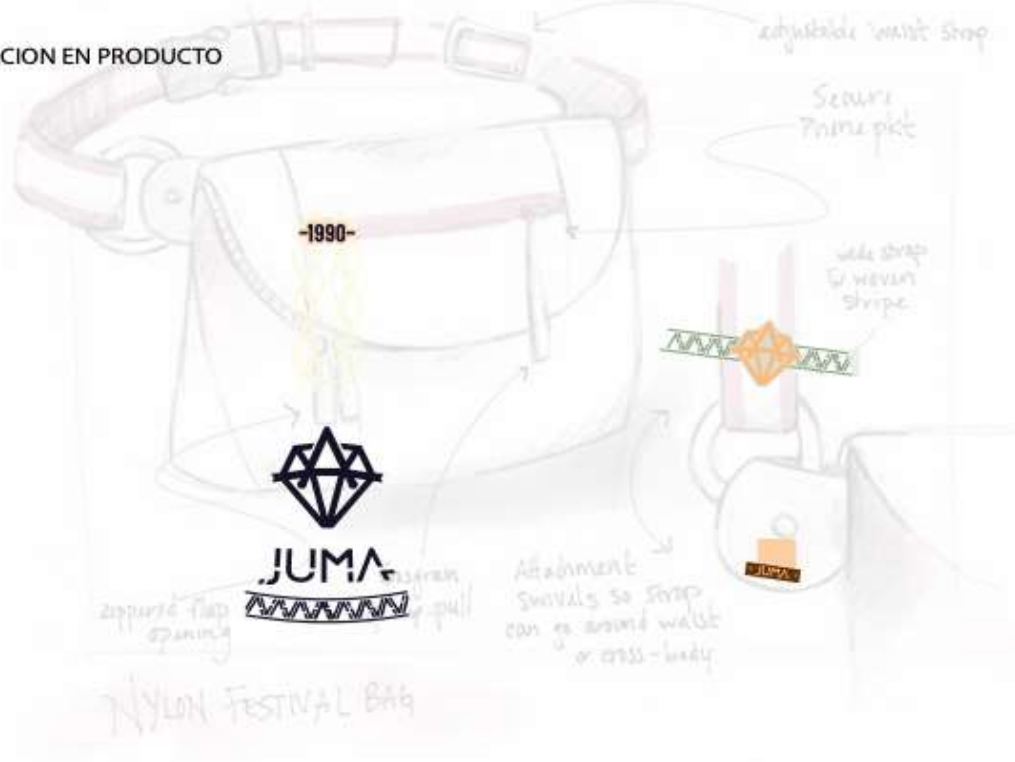
JUMA



manual

● PACKAGING Y APLICACION EN PRODUCTO

JUMA



Forma



Color



Habilidad para camuflarse



