



ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Tema:

“DESARROLLO DE VESTUARIO MASCULINO PARA
PREADOLESCENTES UTILIZANDO REMANENTES DE CUERO DE
CURTIEMBRES”

**Proyecto de investigación previo a la obtención del título de Ingeniera
en Diseño Industrial.**

Línea de investigación:

Morfología, Tendencias, Normativas y/o Gestión de Diseño y aplicaciones

Autora:

GABRIELA MARIBEL GALARZA IZURIETA

Director:

GABRIEL ALEJANDRO NÚÑEZ ESCOBAR, ING.MG

Ambato – Ecuador

Febrero 2017

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

HOJA DE APROBACIÓN

Tema:

“DESARROLLO DE VESTUARIO MASCULINO PARA
PREADOLESCENTES UTILIZANDO REMANENTES DE CUERO DE
CURTIEMBRES”

Líneas de Investigación:

Morfología, Tendencias, Normativas y/o Gestión de Diseño y aplicaciones

Autora:

GABRIELA MARIBEL GALARZA IZURIETA

Gabriel Alejandro Núñez Escobar, Ing. Mg. f:.....

CALIFICADOR

Diana Carolina Flores Carrillo, Ing. Mg. f:.....

CALIFICADORA

Yesenia Yomara Jiménez Sánchez, Ing. Mg. f:.....

CALIFICADORA

Fernando Alfredo Flor Tapia Ing., Mg. f:.....

DIRECTOR ESCUELA DE DISEÑO INDUSTRIAL

Hugo Rogelio Altamirano Villarroel, Dr. f:.....

SECRETARIO GENERAL - PUCESA

Ambato – Ecuador

Febrero 2017

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Yo, Gabriela Maribel Galarza Izurieta, portadora de la cédula de ciudadanía No. 180418976-7 declaro que los resultados en la investigación que presento como informe final, previo a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Industrial, son absolutamente originales, auténticos y personales.

En tal virtud, declaro que el contenido, las conclusiones y los efectos legales y académicos que se desprenden del trabajo propuesto de investigación y luego de la redacción de este documento son y serán de mi sola y exclusiva responsabilidad legal y académica.

Gabriela Maribel Galarza Izurieta

C.I. 180418976-7

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por permitirme llegar a culminar una etapa más en mi vida, a mi madre por el sacrificio de brindarme la mejor educación y valores, a mi padre por sus consejos, a mi esposo por sus palabras de aliento, a mi hijo que desde el vientre me dio el impulso para no decaer y sentir que todo lo puedo por él, a mis amigas y amigos que son los hermanos que Dios puso en mi camino, a mis profesores gracias por todo porque gracias a ustedes seré persistente en la vida, me enseñaron sus conocimientos y también sus valores, a todas las personas por su gran apoyo y colaboración para mi superación personal y profesional.

Gracias

DEDICATORIA

Quiero dedicar este proyecto que me permitirá alcanzar una meta soñada, a mi padre Mesías Galarza, de manera especial a mi madre Marthita Izurieta que ha sido el motor y el impulso para guiar mi vida por el camino del trabajo y la honestidad, a mi esposo Santiago Peña mi compañero de vida por brindarme su paciencia y amor, a mi hijo Dominick que es mi orgullo, mi motivación para seguir cosechando éxitos y sobre todo a Dios que me regalo la vida junto a una bendecida familia.

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo el desarrollo de vestuario masculino para preadolescentes utilizando remanentes de cuero de curtiembres, para tal efecto se determinarán los desechos óptimos que serán reutilizados en el diseño de vestuario con un estilo moderno y llamativo. La presente investigación está apoyada en el método descriptivo y la aplicación de instrumentos metodológicos como la entrevista y encuesta dirigidas al propietario de la curtiembre Quisapincha como a los preadolescentes de la ciudad de Ambato se determinó la característica estructural, funcional y formal de las prendas de vestir, la selección de remanentes de cuero y las características del textil complementario, para lo cual se determinó el calibre, color, textura y el proceso para combinarlos entre sí. En el capítulo IV de la propuesta se aplicaron los resultados obtenidos en la metodología para laborar bocetos, fichas técnicas, patronaje, análisis de costos y la elaboración de los prototipos. Dando como resultado una colección de 20 atuendos, como resultado de esta investigación se pretende reducir un 98% los desechos de cuero de curtiembres.

Palabras clave: vestuario, remanentes de cuero, reutilización

ABSTRACT

The objective of this research project is to manufacture clothing for preteen boys using surplus leather from tanneries. For this purpose, the optimal offcuts of leather must be determined and put to use in the design of clothing with a modern and eye-catching design. The descriptive method underpins this research project. Methodological tools, including interviews and surveys addressed to the owner of the Quisapincha Tannery (Tungurahua, Ecuador) and to preteens in the city of Ambato, were used to determine many factors, including the structural, functional and formal features of the items of clothing, as well as the selection of appropriate leather offcuts, and the characteristics of the additional textile material, for which the measurements, colour, texture and the process for combining them also had to be determined. In chapter IV of the proposal, the results of these interviews and surveys were applied to create sketches, specification sheets and pattern designs, to realize a cost analysis and to produce prototypes. This resulted in a collection of 20 items of clothing. This research project seeks to reduce the waste of leather in tanneries by 98%.

Keywords: clothing, leather offcuts, reuse

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRELIMINARES

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD.....	iii
AGRADECIMIENTO	iv
DEDICATORIA	v
RESUMEN.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	viii
CAPITULO I.....	1
1. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Tema	1
1.2. Planteamiento del problema	1
1.3. Contextualización.....	2
1.4. Significado del problema.....	2
1.5. Definición del problema	3
1.6. Delimitación del problema.....	3
1.7. Objetivos.....	4
1.7.1. Objetivo General.....	4
1.7.2. Objetivos Específicos.....	4
1.8. Justificación	4
CAPITULO II.....	6

2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Diseño	6
2.2. Moda	7
2.2.1. ¿Qué es moda?	9
2.2.2. Diseño de Modas	9
2.2.3. Tipos de Diseño de Moda	10
2.2.3.1. Alta costura	10
2.2.3.2. Moda lista para usar (Prêt-à-porter)	11
2.2.3.3. La moda de masa	12
2.3. La Moda y la Edad	12
2.4. La Moda y su impacto en la sociedad	13
2.5. Patrón y el dibujo	14
2.5.1. Patronaje.....	15
2.5.2. Escalado	16
2.5.3. Boceto.....	17
2.5.4. Cuadro de Tallas.....	17
2.6. Materia prima	21
2.6.1. Cuero	21
2.6.2. Remanentes.....	22
2.6.3. Jean	23
2.6.4. Insumos	24

2.6.5. Cierres	25
2.6.6. Botones.....	26
2.6.7. Calidad de insumos	26
2.7. Vestimenta.....	27
2.7.1. Vestuario.....	28
2.7.2. Estilo	28
2.7.3. Tendencias	29
2.7.4. Vestimenta Masculina.....	30
2.8. Colección	30
2.9. Curtiembres	31
2.9.1. Maquinaria	32
2.9.2. Procesos de curtiembre	32
2.9.3. Productos químicos	33
2.9.4. Producto de la curtiembre.....	34
2.9.4.1. Pieles	34
2.9.4.2. Tratamiento de cueros y pieles	35
2.9.4.3. Procesamiento de pieles.....	36
2.9.4.4. Acabados	36
2.9.4.5. Tamaño.....	37
2.9.4.6. Textura.....	38
2.9.4.7. Color	38

2.9.4.8. Forma.....	39
CAPITULO III.....	40
3. METODOLOGÍA.....	40
3.1. Enfoque de la Investigación.....	40
3.2. Modalidad Básica de la Investigación.....	40
3.3. Nivel de Investigación.....	41
3.4. Métodos.....	41
3.4.1. Observación.....	41
3.4.2. Experimentación.....	42
3.4.3. Comparación.....	42
3.4.4. Abstracción.....	42
3.4.5. Generalización.....	42
3.5. Población y muestra.....	42
3.5.1. Población.....	42
3.5.2. Muestra.....	43
3.6. Técnicas e Instrumentos.....	44
3.6.1. La entrevista.....	44
3.6.2. Encuesta.....	45
3.7. Recolección de información.....	46
3.7.1. Encuestas realizadas a preadolescentes del centro de la ciudad de Ambato de 10 a 14 años de edad.....	46

3.7.1.1. Tabulación de entrevistas	46
3.7.2. Entrevista dirigida al propietario de la Curtiembre QUISAPINCHA Señor Elías Camacho	54
CAPITULO IV.....	57
4. PROPUESTA.....	57
4.1. Tema	57
4.2. Conceptualización de la propuesta	57
4.3. Objetivo.....	57
4.4. Brief	58
¿Qué voy hacer?	58
4.5. Desarrollo de la propuesta	59
4.6. Colección	59
4.7. Collage	62
4.8. Marca	63
4.8.1. Panel Cromático	64
4.8.2. Imagotipo	65
4.8.3. Tipografía.....	66
4.8.4. Cuadrícula de composición.....	68
4.8.5. Reproducción sobre fondos B/N	68
4.9. Etiquetaría.....	69
4.10. Presentación Grafica Tweens	71

4.11. Desarrollo Fichas Técnicas.....	72
4.12. Proyección de costos.....	121
4.13. Colección Tweens.....	123
5.CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	128
CONCLUSIONES.....	128
RECOMENDACIONES.....	129
BIBLIOGRAFÍA.....	130
ANEXOS.....	133

TABLA DE GRÁFICOS

IMÁGENES:

Imagen 2.1. Moda y color	9
Imagen 2.2. Patrón	15
Imagen 2.3. Cuero	21
Imagen 2.4. Remanente	23
Imagen 2.5. Jean	23
Imagen 2.6. Cierre	25
Imagen 2.7. Botones.....	26
Imagen 2.8. Colección	31
Imagen 2.9. Piel	35
Imagen 2.10. Textura.....	38
Imagen 2.11. Color	38

GRÁFICOS:

Grafico 2.1. Proceso de la piel.....	36
Grafico 3.1. Tipo de ropa que usa.....	47
Grafico 3.2. Gusta usar ropa de piel	48
Grafico 3.3. Prendas de su preferencia	49
Grafico 3.4. Prendas que prefiere	50
Grafico 3.5. Colores en sus prendas.....	51
Grafico 3.6. Accesorios de su elección	52

TABLAS:

Tabla 2.1. Estudio antropométrico en la ciudad de Ambato 1	18
Tabla 2.2. Estudio antropométrico en la Ciudad de Ambato 2	19
Tabla 2.3. Estudio antropométrico en la Ciudad de Ambato 3	20
Tabla 3.1. Tipo de ropa que usa	47
Tabla 3.2. Gusta usar ropa de piel	48
Tabla 3.3. Prendas de su preferencia	49
Tabla 3.4. Prendas que prefiere	50
Tabla 3.5. Colores en sus prendas	51
Tabla 3.6. Accesorios de su elección	52

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Tema

Desarrollo de vestuario masculino para preadolescentes utilizando remanentes de cuero de curtiembres.

1.2. Planteamiento del problema

Es relevante el desarrollo tecnológico en la industria del cuero gracias a la diversidad de derivados, y a una creciente gama de usos, cada vez más integrada a nuestro vestuario diario.

En la Provincia se ha usado el cuero desde tiempos remotos para cubrirse los cuerpos con la piel de animales como sobrevivencia de los fríos climas; con la evolución cultural se fueron desarrollando técnicas de curtido de pieles siendo la base para la diversificar los usos del cuero. En la actualidad se evidencia la influencia del diseño en las prendas de vestir que se encuentran en el mercado mundial.

La alta gama de sub productos de cuero han generado una gran cantidad de remanentes o desperdicios, que de una u otra manera son contaminantes del medio ambiente de un largo periodo de descomposición, situación que ha despertado nuestra iniciativa para proponer el desarrollo de vestuario

masculino para preadolescentes utilizando remanentes de cuero de curtiembre.

1.3. Contextualización

La industria del cuero es uno de los emprendimientos industriales de mayor desarrollo en la Provincia de Tungurahua, con esfuerzo la Parroquia Quisapincha, se ha especializado en la fabricación de vestuario y accesorios de piel curtida y procesada.

Un estudio profundo de los procesos industriales y de confección nos permite conocer la forma en que se usa el cuero, la cantidad de remanente o desperdicios que existe en este proceso industrial.

Es evidente la necesidad de reducir los restos de confección y efectos contaminantes que nos incentiven a buscar alternativas que a corto y largo plazo contribuyan a la conservación del medioambiente.

Es necesaria la fusión de esfuerzos entre diseñadores y fabricantes para plasmar con éxito el uso de remanentes en la confección de prendas de vestir; contribuyendo a la generación una cultura del reciclaje.

1.4. Significado del problema

El proyecto se enfoca en la utilización del remanente de cuero en el diseño de vestuario masculino para preadolescentes, analiza el volumen de

remanente, se estudia procesos de diseño, patronaje, corte, y procesos de confección de prendas realizadas con el material obtenido.

1.5. Definición del problema

¿Cómo utilizar el rechazo de cuero en la confección de vestuario masculino para preadolescentes utilizando remanentes de cuero de curtiembres?

¿Qué usos se puede dar a los remanentes de cuero?

¿Qué tipos de prendas se realizaran con los desperdicios de cuero?

1.6. Delimitación del problema

a. Campo:

Diseño Industrial

b. Área:

Diseño de Modas

c. Aspecto:

Vestuario masculino para preadolescentes utilizando remanentes de cuero lo que se obtendrán de curtiembres en la ciudad de Ambato.

d. Temporal:

Se plantea el presente proyecto para desarrollarse en el lapso de 18 meses (año y medio) a partir de su aprobación.

e. Espacial:

El presente proyecto se desarrollara en la ciudad de Ambato provincial de Tungurahua Parroquia la Merced.

1.7. Objetivos**1.7.1. Objetivo General.**

Diseñar vestuario masculino para preadolescentes mediante la utilización remanentes de cuero de curtiembres.

1.7.2. Objetivos Específicos.

- Determinar los desechos del cuero para generar nuevas materias primas.
- Analizar la factibilidad del material para el patronaje.
- Desarrollar una colección de vestuario para preadolescentes de 10 a 12 años.

1.8. Justificación

El presente proyecto tiene por objeto incentivar a las empresas de la ciudad de Ambato y del País a general alternativas de Diseño en la industria de

reciclaje con, nuevas líneas de producción para las curtiembres y confeccionistas de prendas de vestir de cuero en línea juvenil.

La influencia de la moda ha despertado expectativas para la aplicación de Diseño de moda transformándose en herramienta básica en la industria mundial, que compaginada con el desarrollo de técnicas para la optimización del uso de materias primas, procuran alternativas para la conservación del medioambiente.

Sin lugar a dudas que los procesos más costosos y significativos, de un proceso productivo es la eliminación de sobrantes o remanentes factor que se reducirá en buena medida, generando alternativas de uso como la que proponemos, con este proyecto.

CAPITULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. Diseño

Existen distintas definiciones de diseño ya que se aplica a diferentes disciplinas que realiza el hombre, aquí encontraremos algunos de ellos:

Para (Wong, 1993) el diseño es un proceso de creación visual con un propósito y se distinguen cuatro grupos de elementos:

a) Elementos conceptuales. –Punto, líneas, plano y volumen

b) Elementos visuales.- Forma, medida, color y textura

c) Elementos de relación. – Dirección, posición, espacio y gravedad

d) Elementos prácticos.- Representación, significado y Función

Estos elementos del diseño son parte fundamental para un diseñador ya que es una forma de estructurar, formar y aplicar el cómo, para qué y con qué fin hacer.

Hoy en día los diseñadores de primera línea son auténticas celebridades que cuentan con muchos seguidores de sus trabajos, la figura del diseñador de modas actual surge de unos inicios de la humildad que coincide con el nacimiento de la alta costura es decir la selección y manipulación de las formas personalizadas en función del cliente. (Matharu, 2011)

(Acha, 1995). Dice que el diseño se centra en la publicidad y en la industria y goza de una libertad conceptiva muy próxima a la artística. Los diseños en general dirigen al embellecimiento de la vida diaria del hombre común

(Julián D. S, Lourdes C, Alicia Díez de Baldeón, 2013) El diseño se canaliza a través de una serie de circuitos y de sistemas de distribución circuitos mediados fundamentalmente a través de los conceptos de tendencias, y de estilos de vida.

El diseño es un plan artístico, es la inspiración para crear algo agradable a los ojos de los hombres basándose en la tendencia y los estilos de vida para encontrar resultados con libertad, el diseño puede ser la creación de muchos campos disciplinarios como:

2.2. Moda

“Cuenta que hasta el siglo XIX, la historia de la moda era la historia del traje. La forma de vestir iba en consonancia con el rango, la riqueza o el oficio de su portador. De repente, en el siglo XX, la situación da un giro.” (Francois B, Gustavo G, 2008)

(Francois B, Gustavo G, 2008) En cien años, la apariencia de mujeres y de hombres sufrirá más revoluciones que en los mil años precedentes. Se entra de lleno en la aventura frenética, irreal e irracional de la moda que, al mismo tiempo, pasará a tener un papel esencial en nuestra cotidianidad. Esta obra analiza este movimiento perpetuo de gustos y tendencias en un itinerario

que recorre las grandes fechas, los nombres célebres, los iconos, los pioneros, las múltiples tendencias, las casas de costura o los jóvenes creadores que han resultado clave en su tiempo.

A lo largo de la historia de la moda, podemos ver cómo ha transformado y revolucionado las tendencias y estilos de las vestimentas de la sociedad provocando rebelión en los ámbitos económicos y culturales.

El Ministerio de Educación y Cultura de España dice que la Moda constituye una forma de distinción estético-social que permite al ser humano diferenciarse y manifestar sus diferentes actitudes ante la vida, ya sea de ruptura e innovación, de actualidad o de conservadurismo. Comporta y configura actitudes sociales, que han servido de base de las grandes transformaciones de la humanidad a lo largo del tiempo.

Es decir la moda es un lenguaje de expresión del ser humano donde transmiten actitudes del arte y cultura mediante un estilo único en un determinado lugar o espacio dentro de la sociedad, basándose en diseños con estilos diferentes.

Imagen 2.1. Moda y color



Fuente: Maura, S. (2015) Recuperado de. <http://www.ellahoy.es/moda/articulo/tendencias-otono-invierno-2015-2016-colores-de-moda-para-el-hombre-segun-pantone/229429/>

Para (Matharu, 2011) Los diseñadores de la moda actual dicen que “la moda es algo más que telas diseños y apariencias”

2.2.1. ¿Qué es moda?

(Rojas, 2005) Etimológicamente el concepto Moda se relaciona con la modernidad, su definición, con los usos, modos o costumbres que están en boga durante un determinado período de tiempo, con especialidad en los trajes y adornos, principalmente los recién introducidos.

La moda es el uso de costumbres de diferentes épocas de trajes, o adornos que estén en esos momentos encajados dentro de la sociedad.

2.2.2. Diseño de Modas

Según (Lando, Diseño de Modas, 2009) el diseño de modas tiene una manifestación cíclica, busca estilizar diseños en las temporadas para

plasmar en las colecciones por medio de un proceso necesario como es el diseño en dibujo, el patronaje, despiece y cosido.

En la actualidad la industria de la moda cuenta sobre todo con las ventas del mercado en masa. (Paraíso, 2011)

El mercado de masa cubre las necesidades de un amplio rango de clientes, produciendo ropa lista para usar en grandes cantidades y tamaños estándar. Materiales baratos usados creativamente producen moda asequible (Pardo, 2008).

El diseño de modas es la creación de bocetos de ropa o accesorios para vestir basados en las tendencias o estilos de vida o identidad del hombre, un boceto es un dibujo basado en la inspiración de un momento o lugar, que se plasma en un bosquejo.

2.2.3. Tipos de Diseño de Moda

2.2.3.1. Alta costura

La expresión “alta costura” traducción del francés haute couture es mucho más que la suma de dos palabras, representa el exclusivo negocio de diseñar, realizar y vender prendas hechas a mano y a medidas, los diseños se realizan bajo pedido de clientes privados y se probaran como mínimo una vez. (Matharu, 2011)

(Robalino, 2011) Indica que la alta costura se realiza sobre medida, cuando nosotros tenemos estos datos bien definidos podemos comenzar a trabajar y considerar: forma detalles, tela, color, materiales bordados, entre otros.

Revista de tendencia de modas dice que la alta costura (Haute Couture en Francés o alta moda en italiano) se refiere a la creación de ropa a la medida

de cada cliente, se trata de atuendos fabricado con telas de alta calidad y precios elevados. (Fabrizzio, 2010)

Se concluye que la alta costura es trabajar elaborando prendas de vestir de calidad para las personas según su forma, medidas, calidad precios y gustos creadas con detalles seleccionados que satisfagan al cliente el momento de elegir un diseño para sus vestimentas ya que serán exclusivos para su uso.

Alta costura es aquella que el diseñador crea bocetos exclusivos y de temporadas para sus clientes, es decir son únicos en su elaboración, fabricación y cortes de la tela.

2.2.3.2. Moda lista para usar (Prêt-à-porter)

(Matharu, 2011) En español se utiliza el término original francés para denominar lo que en inglés se ha traducido como ready-to-wear (literalmente listo para llevar) , estas prendas no están hechas a la medida del consumidor, sino que ofrece al cliente la libertad de coger la ropa directamente del perchero y elegir entre varias tallas y colores.

(Matharu, 2011) El Prêt-à-porter es un concepto que engloba la moda de masa y la ropa deportiva y casual, ofreciendo estándares de calidad, estilos, diseño y conceptos altos.

Para (Robalino, 2011) La moda lista para usar es un punto medio entre alta costura y mercado de masa. No está hecha para clientes individuales, pero se toma gran cuidado en la elección y el corte de la tela. La ropa está confeccionada en pequeñas cantidades para asegurar la exclusividad por lo tanto es más costosa. Las colecciones de prendas listas para usar son usualmente presentadas por casas de modas en cada temporada durante un período conocido que toma lugar dos veces al año.

La moda lista para usar es aquella donde el diseñador da opciones a los clientes de elegir tallas, y modelos ya que su exclusividad no demanda individualización.

2.2.3.3. La moda de masa

La ropa destinada al consumo masivo es más barata que el Prêt-à-porter pero igualmente ofrece lo último en tendencia, la ropa es más barata porque la calidad de los materiales y de los procesos de producción es aceptable tirando a la baja. (Matharu, 2011)

Según el estudio de (Robalino, 2011). El mercado de masa cubre necesidades de un amplio rango de clientes, produciendo ropa lista para usar en grandes cantidades y tamaños ahorrando tiempo y dinero con textiles baratos y simples para ser vendidos a precios bajos. Los diseñadores de mercado de masas adoptan medidas establecidas por famosos en esta área.

(Pardo, 2008) Considera que el mercado de masa cubre las necesidades de un amplio rango de clientes, produciendo ropa lista para usar en grandes cantidades y tamaños estándar. Materiales baratos usados creativamente producen moda asequible.

El Mercado de masa considera una elaboración en cantidades grandes de vestimentas para toda edad de distinto estilo, donde se utiliza materia prima de distintos precios y calidades los mismos que ayudaran a tener una competencia leal dentro de los mercados.

2.3. La Moda y la Edad

Para (Ruiz, 2012) Los mayores consumidores de prendas de vestir eran las personas adultas que laboraban en lugares definidos donde exhibían sus prendas.

Para (Marcos, 2006) El triunfo de la moda es coetáneo a la germinación de la sociedad clasista, a los discursos que debaten el paso del ideal proteccionista al de libre cambio y a las reflexiones sobre el creciente materialismo de la sociedad. La economía, el consumo y el comercio son elementos clave para contextualizar el origen de la moda y entender su dinámica.

La moda ha seguido su evolución de acuerdo a los problemas de la globalización lo cual ha involucrado a muchas personas con la tecnología lo cual ha causado un impacto dejando de lado los principales consumidores como son las personas adultas para incursionar con la moda infantil

2.4. La Moda y su impacto en la sociedad

(Ruiz, 2012) Decía Balzac que el vestido es la expresión de la sociedad y que la forma de vestir de los individuos constituye la primera y más importante de las revoluciones humanas. El acto personal e individual de vestirse permite al hombre tomar conciencia de su posición y del tipo de relación que establece con cada una de las personas que forman parte del grupo al que pertenece.

(Ruiz, 2012) Desde el punto de vista social, pues, podemos decir que la moda es un sistema especial, pero que no sólo se refiere a la producción de algunos estilos de élite o populares, sino también a la creación de ideas estéticas que sirven para estructurar la recepción y el consumo de estilos. Utilizar la vestimenta es un hecho cotidiano que tiene la sociedad dentro de cada cultura con diferentes normas, estilos, o tradiciones.

Se ha producido un impacto gigante en la moda ya que la intromisión de distintas culturas ha logrado en nuestro país la copia o imitación de cada estilo que llame la atención dentro de nuestra sociedad, además debemos tomar en cuenta que una de las razones de la imitación es la falta de

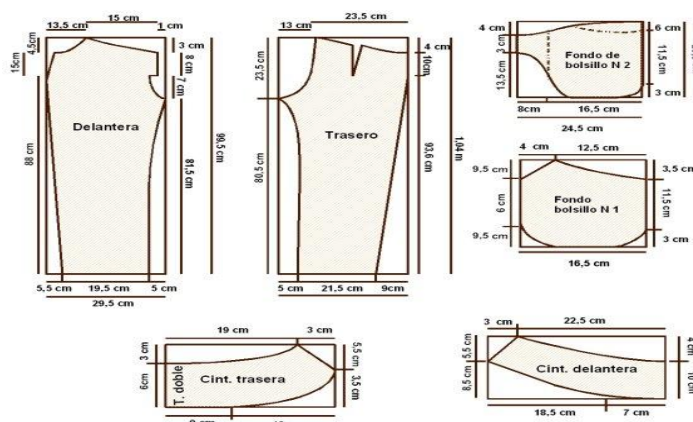
asesoramiento de imagen cuando se acude a una boutique o tienda para adquirir distintas vestimentas.

2.5. Patrón y el dibujo

Usando un modelo de papel, cartón o tela según cual sea el material se corta determinando la prenda que se va a realizar a esto le llamamos patronar.

(Fuenmayor, 2014) Indica en un artículo que en la industria de la moda es crucial el trabajo de patronaje que se haga para desarrollar un modelo y para ello el patrón base utilizada es fundamental. Que la prenda caiga bien depende en gran medida de la calidad de los patrones utilizados en su creación. Para desarrollar el patrón de un modelo concreto se ha de partir de un patrón base que mediante líneas de transformación se convertirá en el patrón de ese modelo. De todo ello se desprende que trabajar con unos patrones bases perfectas sea fundamental para la empresa de moda. Existen dos métodos básicos de crear un patrón base, uno es mediante el trazado de líneas para crear un plano bidimensional y el otro es colocando la pieza de tejido directamente sobre el cuerpo (maniquí) e ir adaptando el tejido al maniquí hasta conseguir la forma buscada.

Imagen 2.2. Patrón



Fuente: Bastida, W. (2016) Recuperado de: <http://www.imagui.com/a/patrones-para-hacer-pantalones-Tpeao8orn>

2.5.1. Patronaje

Para (Hernandez, 2012) el patronaje es una técnica de creación de patrones el cual nos permite realizar paso a paso el trazo para elaborar los moldes de una prenda con su diferentes escalado (tallas). Utilizada manual o profesionalmente para la elaboración de base o patrón que conforman una prenda de vestir de acuerdo al modelo o la moda actual.

Para (Antón, 2008) Es la medida existente entre la tomada sobre el cuerpo y el tamaño final de anchura de la prenda terminada y elaborar una tabla de medidas o ficha técnica para el modelo.

(Burtoli, 2012) dice que El patronaje es el sistema de organización de la construcción de una prenda de vestir, consistente en desglosar por piezas separadas las diferentes áreas del cuerpo humano a vestir, de forma y manera que cada pieza de tela se adapte a ese área y que la unión de todas las piezas en un orden predeterminado produzca como resultado un modelo de prenda que se corresponda con el diseño del modelo propuesto.

El patronales es realizar un rompecabezas con cada una de las prendas dibujadas en papel o cartón, las mismas que ayudaran con los resultados perfectos el momento de enlazar y visualizar la prenda para ser confeccionada por cualquier diseñador.

2.5.2. Escalado

(Mercedes Cardenal y Elena Salcedo , 2005) El patrón de producción definitivo se escala, es decir, se hace en las diferentes tallas en las que se va a vender las prendas. El patrón de producción normalmente se hace con una talla 38 o 40 colección de mujer y se escala dependiendo del público objetivo. Si te diriges a chicas jóvenes seguramente tendrás que empezar desde la talla 34 y acabar en la 42; si te diriges a una mujer más mayor empezaras en la 38 pero llegaras a la 46.

En la revista el patronaje manual en su investigación indica que el escalado es el procedimiento para conseguir un rango de tallas a partir del patrón o boceto en base del modelo mediante tres elementos: el patrón base, la tabla de medidas, el eje o hilo natural en la pieza y el llamado esquema de puntos o disteis de escala.

(Bustoli, 2012) En su investigación manifiesta sobre el escalado industrial determina que es el método utilizado para ampliar o disminuir las diferentes tallas de un patrón utilizado en un diseño, lleva este nombre porque en función a escalas de medidas predeterminadas se obtienen las variaciones en la dimensión del patrón.

El escalado es un proceso de creación de medidas para las prendas de vestir las cuales utilizaran por nombres tallas mismas que serán utilizadas para su comercialización para las diferentes edades.

2.5.3. Boceto

(Diaz, 2011) Es el dibujo a mano alzada de la primera idea del objeto que quiere diseñar, se dibuja a grandes rasgos y sin muchos detalles.

(Julián Pérez P, María M, 2009) Dice que el boceto es un dibujo técnico hecho de forma espontánea, que nos sirve para hacernos una idea de las soluciones que se nos ocurren para nuestros proyectos. Es un dibujo libre de normas, se realiza sin instrumentos de dibujo técnico y debe ser claro.

(Raquel Vaerols, Alejandro Tapia, 2014) El boceto puede ser definido como bosquejo intelectual y con ello, como paradigma y definición de los procesos creativos en las artes de la Modernidad. Significa y apunta también un método de conocimiento, un método de los procesos de creación en las Artes, el de la experimentación que se significa como tal y como metodología central en los procesos del conocer del pensamiento Moderno.

2.5.4. Cuadro de Tallas

(J.A. Gulland y A.A. Rosenberg, 1992) Un cuadro de tallas son métodos para estimar el crecimiento examinado de secciones de colocación de tallas distribuidas por edades su clave consiste en establecer para cada grupo de tallas las proporciones correspondientes de cada edad comprendida en ese grupo.

Un cuadro de tallas es la selección distribuida por edades de medidas y proporciones las cuales satisfacen a los clientes,

A continuación detallamos un cuadro de tallas para diseño de vestimenta de preadolescentes masculinos, con el fin de satisfacer las necesidades de cada uno de ellos.

Tabla 2.1. Estudio Antropométrico en la ciudad de Ambato 1

MASCULINO 10 AÑOS	PERCENTILES								
MEDIDAS	10	20	30	40	50	60	70	80	90
CONTORNO DECABEZA	49.9	50.8	51.7	52.6	53.5	54.4	55.3	56,2	57.1
CONTORNO DE CUELLO	28.9	29.8	30.7	31.6	32.5	33.4	34.3	35.2	36.1
CONTORNO PECHO	65.2	67.4	69.6	71.8	74	76.2	78.4	80.6	82.8
CONTORNO CINTURA	57.7	60.4	63.1	65.8	68.5	71.2	73.9	76.6	79.3
CONTORNO CADERA	67.6	70.2	72.8	75.4	78	80.6	83.2	85.8	84.4
CONTORNO DE PUÑO	19.6	20.2	20.8	21.4	22	22.6	23.2	23.8	24.4
ANCHO DE PECHO	29.2	30.4	31.6	32.8	34	35.2	36.4	37.6	38.8
ANCHO DE ESPALDA	30.3	31.6	32.9	34.2	35.5	36.8	38.1	39.4	40.7
ANCHO DE HOMBRO	9.6	10.2	10.8	11.4	12	12.6	13.2	13.8	14.4
ALTURA CADERA	12.1	13.2	14.3	15.4	16.5	17.6	18.7	19.8	20.9
LARGO DE TALLE DELANTERO	30.4	31.8	33.2	34.6	36	37.4	38.8	40.2	41.6
LARGO DE TALLE POSTERIOR	30.3	31.6	32.9	34.2	35.5	36.8	38.1	39.4	40.7
LARGO DE MANGA	41.5	43	44.5	46	47.5	49	50.5	52	53.5
LARGO DE PANTALON	77.2	79.4	81.6	83.8	86	88.2	90.4	92.6	94.8

Fuente: Tesis Estudio Antropométrico de Preadolescentes en la Ciudad de Ambato

Autor: Parra Lorena

Tabla 2.2. Estudio Antropométrico en la Ciudad de Ambato 2

MASCULINO 11 AÑOS	PERCENTILES								
	10	20	30	40	50	60	70	80	90
MEDIDAS									
CONTORNO DECABEZA	50.9	51.8	52.7	53.5	54.5	55.4	56.3	57.2	68.1
CONTORNO DE CUELLO	29.1	30.2	31.3	32.4	33.5	34.6	35.7	36.8	37.9
CONTORNO PECHO	66.7	69.4	72.1	74.8	77.5	80.2	82.9	85.6	88.3
CONTORNO CINTURA	59.9	62.8	65.7	68.6	71.5	74.4	77.3	80.2	83.1
CONTORNO CADERA	68.9	71.8	74.7	77.5	80.5	83.4	85.3	89.2	92.1
CONTORNO DE PUÑO	19	20	21	22	23	24	25	26	27
ANCHO DE PECHO	29.3	30.6	31.9	33.2	34.5	35.8	37.1	38.4	39.7
ANCHO DE ESPALDA	31.3	23.6	33.9	35.2	36.5	37.8	39.1	40.4	41.7
ANCHO DE HOMBRO	9.8	10.6	11.4	12.2	13	13.8	14.6	15.4	16.2
ALTURA CADERA	12.3	13.6	14.9	16.2	17.5	18.8	20.1	21.4	22.7
LARGO DE TALLE DELANTERO	32.5	34	35.5	37	38.5	40	41.5	43	44.5
LARGO DE TALLE POSTERIOR	31.5	33	34.5	36	37.5	39	40.5	42	43.5
LARGO DE MANGA	41.9	43.8	45.7	47.6	49.5	51.4	53.3	55.2	57.1
LARGO DE PANTALON	79.2	81.4	83.6	85.8	88	90.2	92.4	94.6	96.8

Fuente: Tesis Estudio Antropométrico de Preadolescentes en la Ciudad de Ambato

Autor: Parra Lorena

Tabla 2.3. Estudio Antropométrico en la Ciudad de Ambato 3

MASCULINO 12 AÑOS	PERCENTILES								
MEDIDAS	10	20	30	40	50	60	70	80	90
CONTORNO DECABEZA	50.9	51.8	52.7	53.6	54.5	55.4	56.3	57.2	58.1
CONTORNO DE CUELLO	31.1	32.2	33.3	34.4	35.5	36.6	37.7	38.8	39.9
CONTORNO PECHO	67.9	70.8	73.7	76.6	79.5	82.4	85.3	88.2	91.2
CONTORNO CINTURA	62.2	65.4	68.6	71.8	75	78.2	81.4	84.6	87.8
CONTORNO CADERA	73.5	76	78.5	81	83.5	86	88.5	91	93.5
CONTORNO DE PUÑO	20	21	22	23	24	25	26	27	28
ANCHO DE PECHO	29.3	30.8	32.3	33.8	35.3	36.8	38.3	39.8	41.3
ANCHO DE ESPALDA	31.3	32.9	34.5	36.1	37.7	39.3	40.9	42.5	44.1
ANCHO DE HOMBRO	9.8	10.6	11.4	12.2	13	13.8	14.6	15.4	16.2
ALTURA CADERA	12.3	13.6	14.9	16.2	17.5	18.8	20.1	21.4	22.7
LARGO DE TALLE DELANTERO	32.5	34	35.5	37	38.5	40	41.5	43	44.5
LARGO DE TALLE POSTERIOR	31.5	33.1	34.7	36.3	37.9	39.5	41.1	42.7	44.3
LARGO DE MANGA	41.9	43.9	45.9	47.9	49.9	51.9	53.9	55.9	57.9
LARGO DE PANTALON	79.2	81.7	84.2	86.2	89.2	91.7	94.2	96.7	99.2

Fuente: Tesis Estudio Antropométrico de Preadolescentes en la Ciudad de Ambato

Autor: Parra Lorena

2.6. Materia prima

Sostiene que la materia prima son recursos que el sector secundario transforma en productos elaborados dispuestos para el consumo o semielaborados que otra actividad de ese sector acabaran de transformar para que sean aptas para sí mismo, se supone que es un bien disponible en el mercado para que una actividad económica se transforme. (Serés F. , 2010)

La materia prima serán cada uno de los recursos que se utilizará para la elaboración o consumo de actividades de investigación como son los remanentes de cuero y el jeans para la creación y fabricación de vestimenta elegidas por los preadolescentes de acuerdo a la temporada.

2.6.1. Cuero

Imagen 2.3. Cuero



Fuente: Coruña, A. (2009). Recuperado de <http://www.alfombrasdepieldevaca.com/>

(Saavedra) Es una capa de tejido que recubre a los animales y que tiene propiedades de resistencia y flexibilidad bastante apropiadas para su posterior manipulación

Para el señor Luis Solís, propietario de Tenería Amazonas indica que el cuero es el resultado de una arte llamado proceso de pelambre de las pieles extraídas de animales como es el ganado vacuno o bovinos, con el fin de convertirlo en piezas novedosas que sirvan como vestimenta.

(Industrial, 2008) Considera el cuero como materia prima en productos considerados “diseñados”, hoy por hoy está limitado a los rubros tradicionales de marroquinería, calzado e indumentaria, guiados comercialmente por las tendencias globales provenientes del mundo de la moda

Entonces consideraremos al cuero como materia prima para la elaboración de vestimenta para personas de toda edad y sexo, las mismas que serán diseñadas de acuerdo al estilo actual de la moda.

2.6.2. Remanentes

(Quees.la, 2012) Un remanente es una palabra muy usada en el campo de la economía y los negocios, esta palabra se refiere al excedente que quedó en productos o en dinero dentro de una empresa. Si existe un remanente de productos, vestimenta alimentos entre otros, significa que las ventas para ese establecimiento no fueron las previstas al momento de hacer el pedido de producto.

Los remanentes son sobras o pedazos que salen de las curtiembres o fabricas que se dedican al procesamiento del cuero después de su selección o clasificación, estas sirven para mediante una unión o reconstrucción convertirla en vestimenta muchas veces se la puede unir con otro tipo de materia prima como el jean.

Imagen 2.4. Remanente



Fuente: Ciardi, T. (2016) Recuperado de: <https://spanish.alibaba.com/product-detail/leather-scrap-pieces-or-remnants-italian-origin-cow-sheepskin-garment-furniture-upholstery-leather-goods-50014865947.html>

2.6.3. Jean

Imagen 2.5. Jean



Fuente: Foreman, Katya (2015) Recuperado de: http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/05/150524_vert_cul_revolucion_jean_yv

(Tchicourel, 2011) El Jean comenzó siendo un pantalón rustico durable inventado por Levi Straus, para los miembros de California como la primera prenda hecha en Demin en Estados Unidos.

El Jean es sin duda uno de los elementos más populares y básicos en la vestimenta de cualquier persona sin distinción de nivel socio-económico, estilo, creencia o ideología. El jean puede encontrarse en variedades de

opciones y posibilidades que se puede decir quizás que es una de la prenda más adaptada, trabajada y diseñada del siglo XX. (Julián Pérez P, María M, 2009)

El jean es una tela de contextura gruesa que sirve para elaborar prendas de vestir en cualquier diseño o dimensión, es la más utilizada en la tendencia de la moda.

2.6.4. Insumos

El término accesorio hace referencia a todo aquel elemento u objeto que se utiliza para complementar otra cosa y que es opcional tener en cuenta. El accesorio es siempre un auxiliar de aquello que es central u esto puede aplicarse a un sinfín de elemento de diferentes tipos, aunque hay determinados ámbitos o expresiones en las que la palabra accesorio se usa con mayor frecuencia. (Julián Pérez P, María M, 2009)

(Neositios, 2015) Los accesorios son el complemento en cualquier vestuario y contribuyen a resaltar la imagen femenina, por lo tanto hay que prestarles especial atención. Los accesorios deben combinar en diseño, tamaño y color con el resto del atuendo e integrarse al estilo personal. Inclusive armonizar con el maquillaje y peinado. Pueden convertir un conjunto informal en uno elegante; uno aburrido en uno divertido.

Los accesorios a más de ser el complemento de un diseño son necesarias para dar un terminado especial, elegante y distinto en una vestimenta,

dentro de nuestro proyecto analizaremos cada uno de los accesorios que se utilizará en la confección de atuendos de cuero y jeans.

2.6.5. Cierres

Imagen 2.6.Cierre



Fuente: Florencia, P. (2015) Recuperado de:
<http://www.vix.com/es/imj/hogar/2008/11/22/aprende-a-cambiar-un-cierre>

Otro significado de cierres es también cremayera que se aplica a una abertura longitudinal en prendas de vestir, bolsos y cosas semejantes. Consiste en dos tiras de tela guarnecidas en sus orillas de pequeños dientes generalmente de metal o plástico que se traban o destraban entre sí al efectuar un movimiento de apertura o cierre por medio de un cursor metálico. (Julián Pérez P, María M, 2009)

2.6.6. Botones

Imagen 2.7. Botones



Fuente: Rosenberg, M. (2006) Recuperado de:
<https://juancarlos70.wordpress.com/2006/07/14/los-botones-de-colores-un-acertijo-aritmetico-2/>

Es una pieza pequeña, generalmente redonda, que sirve para abrochar una prenda de vestir pasándola por el ojal y a veces simplemente como adorno de esta. (Julián Pérez P, María M, 2009)

Los botones tienen distintas figuras y longitudes, estos sirven para unir o enlazar partes de la prenda de vestir donde se utilizara colores y formas de acuerdo al diseño y moda actual.

2.6.7. Calidad de insumos

La calidad del material es indispensable el momento de diseñar una prenda de vestir ya que debe pasar por un proceso de verificación o validación para su respectiva utilización. En su investigación dice que la calidad de los materiales comprende, entre otras cosas, la selección sistemática de los proveedores en cuanto al asesoramiento y competencia técnicos, cumplimiento de los plazos, puntualidad y estado de las mercancías en el momento del suministro.

La calidad en el material a más de brindar garantía sobre la mercadería que se distribuirá elevara en alto el nombre del diseñador y el confeccionista garantiza el estado dela mercadería en este caso de la vestimenta, esto quiere decir que si utilizamos materiales que tengan marcas registradas y reconocidas estas avalaran el trabajo delos diseñadores y de cada una de las prendas.

2.7. Vestimenta

(Rojas, 2005) Según la autora Marcia Veneziani “el tema de la vestimenta es de una gran complejidad”. Antropólogos consideran que el vestir es un hecho básico de la vida social y es común en todas las culturas y razas humanas

(Diaz, 2011) Refiere a lo que Saulquin plantea: Las nuevas formas de las vestimentas serán tributarias de la libertad del cuerpo en sus movimientos, ayudados por los nuevos materiales textiles con terminaciones específicas, entre otros revolucionarios procesos, permitirán la superación de los anuales recambios de vestimenta según las temporadas.

Llamaremos vestimenta a aquellas telas convertidas en un diseño las cuales sirven como protectores de nuestro cuerpo contra los distintos fenómenos naturales, en este caso tomaremos en cuenta lo que se obtendrá de los remanentes de cuero en unión con el jean lo cual utilizaran preadolescentes quienes estas inmiscuidos en el presente proyecto.

2.7.1. Vestuario

Ecuared manifiesta en sus artículos sobre la investigación de la vestimenta sostiene que la ropa (también llamada vestimenta, atuendo o indumentarias) es el conjunto de prendas generalmente textiles fabricadas con diversos materiales y usadas para vestirse, protegerse del clima adverso y en ocasiones por pudor.

EL diccionario hecho FAC define a la palabra vestimenta que se utiliza para señalar todas aquellas prendas de ropa o vestido a las que los seres humanos recurren para cubrir su cuerpo y por así abrigarse o protegerse de los diferentes tipos de climas. La vestimenta no es sin embargo un elemento puramente funcional sino que desde el desarrollo de sociedades más complejas las mismas ha relacionado con la necesidad de marcar diferencias, jerarquías, status o incluso simples gustos personales de cada individuo en el conjunto de la sociedad.

2.7.2. Estilo

(González de Cosío)2014 Un estilo de vestir muchas veces está relacionado con una forma de vida o pensamiento es como el estilo Hippie ya que es reflejo de una forma global de ver la vida. Los estilos no tienen fecha de caducidad ni son pasajeros.

Un estilo es la asociación de un producto con una idea estética sociocultural y es tener característica que lo diferencie de otros, clásicos, juvenil, ropa larga o corta, entallado u holgado según (<http://es.slideshare.net/YARAVE/moda-estilo-y-tendencias>, s.f.)

Un estilo simplemente describe el aspecto de un producto, los estilos pueden ser llamativos o aburridos, un estilo sensacional podría capturar la atención y hacer que el producto sea más agradable a la vista pero no necesariamente hace que el producto tenga mejor desempeño. (Philip Kotler, 2005)

2.7.3. Tendencias

Una tendencia nace de la inspiración de cualquier cosa que circunde la mente del diseñador, una tendencia no necesariamente es un estilo, la tendencia nos hace estar a la moda, están pueden ser pasajeras y tienen fechas de caducidad. (Cossío, 2012)

Señala que la tendencia pueden predecirse mediante un profundo estudio de mercado, que consiste en la observación de los comportamientos de las personas en relación al consumo .La intención de detectarlas surge a mediados de la década de 1970, como consecuencia de un sistema que se movía cada vez más rápido y crecía cada vez más. (Saulquin, 2006)

Una Investigación de la Universidad de Palermo dice que: Las tendencias son conceptos que se originan en las necesidades del ser humano: fisiológicas, de seguridad, afectivas, culturales. Los investigadores de mercado recopilan, clasifican y analizan la información para detectarlas. Este ejercicio permite que se pueda segmentar el mercado y generar un producto que se ajuste a los requerimientos del público al que se dirigen. Dicho producto constituye la parte tangible de las tendencias, que conforman una instancia previa a su elaboración.

La tendencia es la continuación de un camino que se abre a todo tipo de ambiente social y cultural con el fin de dar satisfacción a los diferentes estilos y gustos de los consumidores de diferentes edades en sus vestimentas o atuendos elegidos para ser lucidos.

2.7.4. Vestimenta Masculina

(Díaz, 1989)

“Dice que la vestimenta masculina fue inspirada a lo largo del siglo XIX, y hasta las primeras décadas del siglo XX, el hombre fue la figura clave de la sociedad llegando a dominar todos los ámbitos de la vida pública al igual que la vida privada. Al hombre se le concedió un cuerpo más fuerte y una mente más firme que pudiera dominar en las profundas osadas esferas de la acción y el consejo. El desprendimiento de modelos estéticos españoles tuvo inmediatos efectos en el corte masculino expresado en el cabello corto y natural, donde a mediados del siglo XIX el aspecto físico cultural del hombre estadounidense se torna bastante piloso y fornido”

2.8. Colección

(Francisca Menichetti & Rosario Sanchez, 2010) Una colección es un conjunto de prendas destinada a una temporada en concreto, creada dentro de los parámetros de moda que han sido previamente elegidos y que tiene una coherencia interna en cuanto a unidad formal, funcional y de estilo.

Una colección es la creación de distintas prendas de vestir las cuales son creadas por diseñadores reconocidos que dan vida a aquellos materiales que satisfacen los distintos gustos en las distintas épocas de tiempo o temporadas, las cuales están plasmadas en primera instancia en un boceto para ser confeccionadas y utilizadas respectivamente.

Imagen 2.8. Colección



Fuente: **Goulão, J. (2008) Recuperado de:**
[https://es.wikipedia.org/wiki/Colecci%C3%B3n_\(moda\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Colecci%C3%B3n_(moda))

2.9. Curtiembres

Una curtiembre viene a definir al lugar donde se realiza el curtido o lo que es lo mismo el proceso mediante el cual las pieles de diversos animales son convertidas en cuero mediante cuatro momentos: la limpieza, el curtido, el recurrimiento y el acabado. (Julián Pérez P, María M, 2009)

Para Solís Luis propietario de tenería Amazonas Una curtiembre, curtiduría o teneduría es el lugar donde se realiza el curtido es decir proceso que convierte las pieles de los animales en cueros, este procesamiento de pieles cuenta con cuatro etapas fundamentales que son: Limpieza, cutido, recurrimiento y acabados.

Una curtiembre es un lugar donde se procesa todas las pieles crudas para que después de ciertos procesos se conviertan en cuero para utilizar como prenda de vestir u otra cosa, en nuestro caso los remanentes no serán desechados al igual que las pieles se los procesara para dar forma a una nueva indumentaria.

2.9.1. Maquinaria

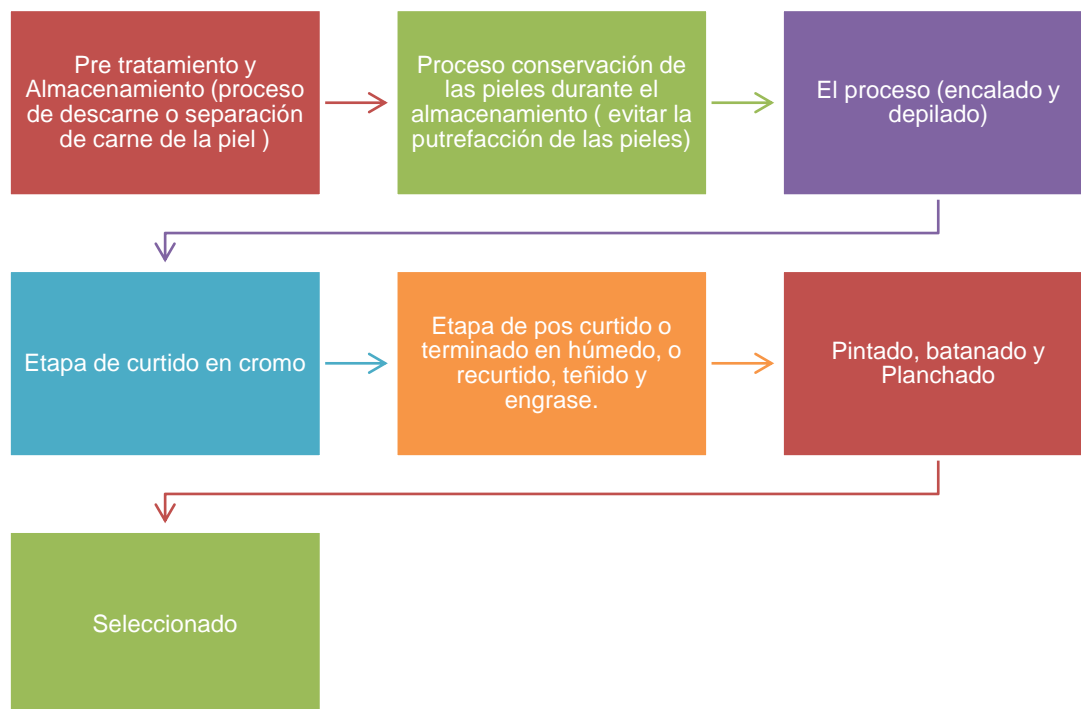
La maquinaria ha sido concebida para agilizar y optimizar el trabajo en las obras, posibilitando realizar labores en menos tiempo y con menos esfuerzo, pueden ser de uso específico o bien de uso más flexible multiusos. (Villafranca, 2011)

Maquinaria es un instrumento tecnológico de ayuda para la fabricación o elaboración de prendas con el fin de agilizar y optimizar trabajo de los fabricantes para su competencia en el diseño de vestimentas de cuero.

2.9.2. Procesos de curtiembre

El curtido consiste en transformar la piel susceptible de putrefacción en un cuero que no se descompone y que, por lo tanto, puede utilizarse para confeccionar calzado, carteras, bolsos, camperas, pantalones, muebles y muchos otros productos. Es el proceso de convertir la piel putrescible en cuero imputrescible, tradicionalmente, un compuesto químico ácido que evita la descomposición y a menudo da color. Desde el siglo XX predomina el curtido al cromo. (Saavedra, 2014)

Hay que tomar en cuenta que una curtiembre es un lugar donde las pieles y cuero son procesados en el siguiente orden. Según (Ramírez, 2014)



2.9.3. Productos químicos

El curtido puede ser realizado con métodos vegetales o minerales. El curtido vegetal Usa tanino; el curtido mineral suele usar cromo. (Saavedra, 2014)

Los químicos utilizados tradicionalmente para la curtiembre se derivan de las plantas, mientras que el proceso más común, hoy día, emplea una combinación de sales de cromo y extractos vegetales listos para ser usados. Por ser el cuero de zapatos teñido con cromo el más ampliamente producido, esta clase de cuero recibirá más atención a continuación.

En la mayoría de los casos, las pieles crudas producidas en los mataderos son preservadas mediante la conservación y secado antes de ser transportadas a las curtiembres para posterior tratamiento. Durante el proceso de curtido por lo menos 300Kg de químicos son adicionados por tonelada de piel.

Los productos químicos son sustancias que producen reacciones en las diferentes combinaciones, las cuales son utilizadas para distintos fines y propósitos, como es el caso de la curtiembre de pieles crudas, donde mediante un proceso y su fuerza dan algún resultado distinto al inicial.

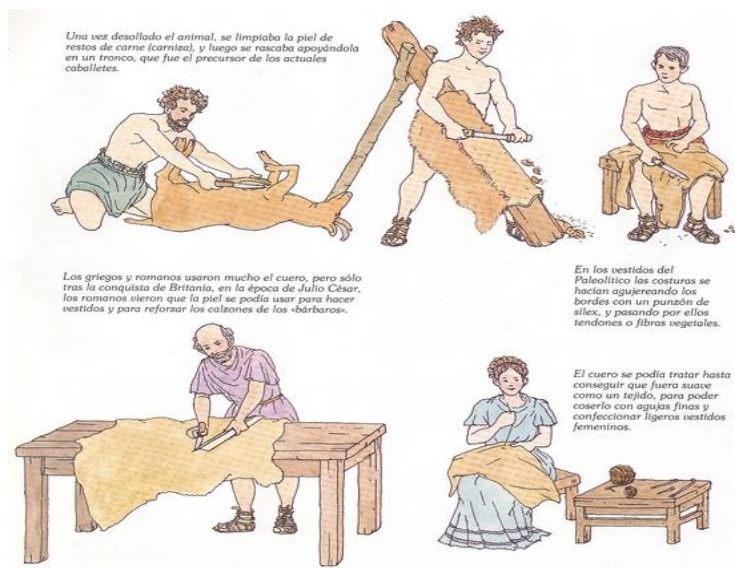
2.9.4. Producto de la curtiembre

Los productos de curtiembre son aquellos que sirven para cubrir cualquier actividad, a más de cumplir con una función que es ser parte del proceso o tratamiento en este caso de las pieles hasta obtener el cuero, estos productos irán directo a los consumidores con distintos acabados, colores y porque no hasta texturas

2.9.4.1. Pieles

Las pieles son aquellas prendas o partes de animales que son procesadas mediante la curtiembre donde el objetivo del proceso es obtener una acabado de calidad y porque no cantidades. Además estas piezas son un trofeo para quienes la consiguen ya que no solo se puede curtir la del ganado sino de distintos animales.

Imagen 2.9. Piel



Fuente: Praxis, (2008) Recuperado de: <http://tallerdebelenismo.forocreacion.com/t239-curtido-pieles-dibujos>

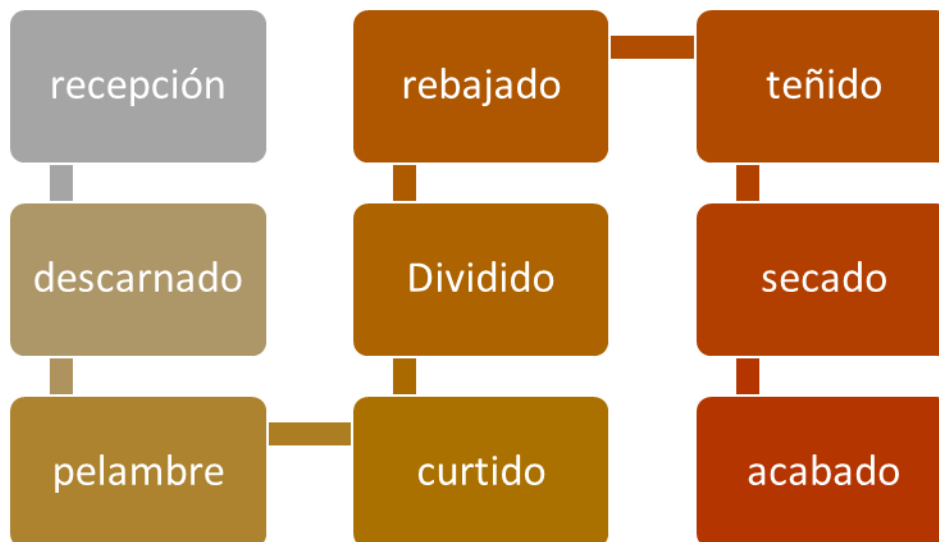
2.9.4.2. Tratamiento de cueros y pieles

El teñido de los cueros, el engrasado y el tratamiento superficial. Estas fases de trabajo dependen del proceso de curtido anterior y de las propiedades que se desea dar a los cueros. En el engrasado hay que distinguir entre, el engrasado sencillo, engrasado a mano a mano o en tinas y el embutido de la grasa fundida en el cuero seco. (Lucas, 2015)

Para los tipos de engrase se emplean sustancias grasas insolubles. En toda esta serie de tratamientos se va elevando la cantidad de grasa introducida y con ello la impermeabilidad la "calidad" del cuero.

2.9.4.3. Procesamiento de pieles

Grafico 2.1. Proceso de la piel



Fuente: Secretaria de Ambiente y Desarrollo Sustentable de la Nación

Autor: Gabriela Galarza

2.9.4.4. Acabados

(T&L, 2010) Los acabados químicos y físicos en los textiles, consisten en aumentar la funcionalidad de los tejidos y hacerlos más agradables a la hora de usarlos. El acabado es el proceso que se realiza sobre el tejido para modificar su comportamiento, tacto o apariencia, ya que durante los procesos como hilatura, tejeduría, lavado, teñido se eliminan ceras y grasas naturales que tienen las fibras, también otros aditivos usados para procesarlos, con lo que resulta un textil con tacto nada agradable y débil.

El color puede funcionar como signo para un fenómeno físico, para un mecanismo fisiológico o para una -asociación psicológica, La percepción del color y su lenguaje causa asociaciones muy variadas. Algunas de ellas pertenecen al inconsciente colectivo y al contenido simbólico de los colores.

Otras surgen del inconsciente individual y no son otra cosa que sensaciones personales que dependen de la naturaleza de la persona y de las experiencias que haya tenido en el curso de su vida y que se relacionen de alguna forma consciente o inconscientemente con los colores y su lenguaje.

(Quintana)

2.9.4.5. Tamaño

(Bahamón, 2013) Dimensiones físicas del producto visual y su grado de ocupación física. El tamaño se elige en relación al tamaño del espectador, y hace que el producto sea grande o pequeño.

El tamaño viene dado por cuatro factores:

El impacto psicológico en el espectador.

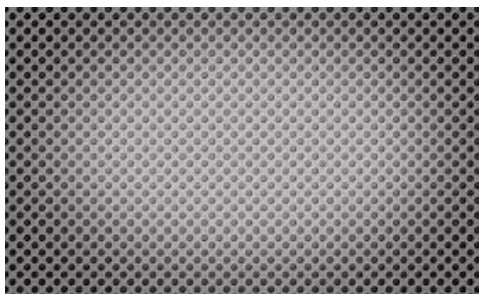
Impacto social que genera el colectivo.

Manejabilidad en su utilización.

Ubicación del producto en el espacio destinado.

2.9.4.6. Textura

Imagen 2.10. Textura



Fuente: Bergmann, A. (2013) Recuperado de: <http://www.designals.net/2013/01/texturas-de-metal/>

(Bahamón, 2013) La textura es el aspecto superficial de los materiales. (Componentes básicos del diseño de indumentarias) se refiere a la apariencia externa de la forma que podemos percibir a través de la vista y el tacto, según el tratamiento que se le da a la superficie de la misma

2.9.4.7. Color

Imagen 2.11. Color



Fuente: Rajar, E. (2010) Recuperado de: <http://susanaplastica.blogspot.com/2010/12/1-eso-la-tecnica-de-las-tintas.html>

(Matharu, 2011) El color forma parte integral de nuestra vida todo lo que vemos e interactuamos tiene color

(Bahamón, 2013) El color es la sensación visual que se produce en nosotros gracias al estímulo de la luz.

(Noreña Rubio, 2005) Los colores irrumpen la forma energética desde el negro y café hasta el fucsia, el verde, el amarillo, el azul, el rojo y el lila. Los colores forman parte imprescindible del mundo de la decoración la sensibilidad que en las personas se desarrolla a partir de la visualización de un color depende de distintos factores: social, cultural y antropológico.

2.9.4.8. Forma

(Bahamón, 2013) La forma es la apariencia de una superficie en contraposición a la materia con que está compuesta. Es el conjunto de líneas y superficies que determinan el contorno o el límite de un producto visual.

En los (componentes básicos del diseño de indumentarias) la forma puede percibirse gracias al color: generalmente, lo que se ve como forma no puede separarse de lo que se ve como color, pues el color en la forma es sencillamente la reacción de un objeto a los rayos de luz mediante los cuales lo percibimos. El color junto con la textura, conforma el aspecto superficial de la forma.

CAPITULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de la Investigación

En el presente proyecto se utilizará un enfoque cualitativo y cuantitativo.

El enfoque cualitativo nos ayudara a efectuar una observación de campo en la curtiembre seleccionada, con la finalidad de establecer la cantidad y calidad de desecho que disponemos.

Para el enfoque cuantitativo se aplicara una encuesta a los potenciales consumidores, que nos permita hacer una interpretación de datos con una interpretación numérica es decir es decir estableciendo una discriminación numérica con datos reales.

3.2. Modalidad Básica de la Investigación

La Modalidad Básica de investigación aplicada en el presente proyecto está determinado por una observación de campo saber cuáles y que características poseen los desechos que podemos usar y sustentarla por una investigación bibliográfica, o documental para recolección de información en base a libros, ayudándonos a conocer sobre trabajos de reciclaje en cuero, experiencias y estado actual de este tipo de trabajos.

De igual manera se utilizara la modalidad Bibliográfica o documental para recolección de información en base a libros, ayudándonos a saber el estado actual del diseño de mobiliario, el comportamiento y características del adulto mayor.

3.3. Nivel de Investigación

El nivel de investigación es Aplicativo ya que nuestro proyecto se enmarca a la innovación técnica, artesanal como industrial, que genera técnicas modernas para la aplicación de reciclaje aplicando criterios de Diseño.

3.4. Métodos

El método descriptivo nos permitirá describir y evaluar las características de los materiales (Residuos de curtiembre) que utilizaremos como materia prima y el establecimiento de variables a estudiar.

3.4.1. Observación

La observación cuidadosa, planificada tomando en cuenta los objetivos del proyecto, nos ayudaron a monitorear el entorno con información, sistemática, consciente, y objetiva de todo aquello que se involucre directa o indirectamente en el proyecto, facilitando la elaboración de fichas de campo.

3.4.2. Experimentación

Se basa en el análisis de campo por el cual se determinó cuáles son los aspectos con relevancia o frecuencia definiéndoles como experimentales.

3.4.3. Comparación

Refiere a la aplicación de una entrevista a los sectores involucrados y la comparación que se puede efectuar con los resultados de la observación generando un conocimiento crítico.

3.4.4. Abstracción

Podemos generar un resumen de toda la información recolectada y analizada en los puntos anteriores.

3.4.5. Generalización

La generalización nos facilita la evaluación de los resultados obtenidos tanto en forma general como específica,

3.5. Población y muestra

3.5.1. Población

La población se determinó basado en datos proporcionados por el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos el cual nos informó que de acuerdo al censo poblacional del 2010 realizado en el centro de la ciudad de Ambato existen 15988 preadolescentes de 10 a 12 años de edad.

Estableciendo que la preadolescencia se considera en el rango de 10 a 12 años de edad y la adolescencia de 13 a 17 años de edad.

3.5.2. Muestra

Para la obtención de la muestra aplicamos la siguiente fórmula:

$$n = \frac{(Z)^2 (P) (Q) (N)}{(Z)^2 (P) (Q) + (N) (e)^2}$$

Donde:

n = Tamaño de la muestra

Z²= 1,96 Nivel de confiabilidad 95%

P= 0,50 Probabilidad de ocurrencia

Q= 0,50 Probabilidad de no ocurrencia

e²= 0,05 Error de muestreo 5%

N= población

$$n = \frac{(1,96)^2 (0,50) (0,50) (15988)}{(1,96)^2 (0,50) (0,50) + (15988) (0,05)^2}$$

Dando como resultado 375 preadolescentes a los cuales encuestar

3.6. Técnicas e Instrumentos

3.6.1. La entrevista

Es una técnica adicional que se realizara al profesional o conocedor ya que él nos colaborará con la información requerida sobre el material a utilizarse así como la cantidad que remanentes que se puede utilizar.

ENTREVISTA DIRIGIDA A PROPIETARIO(S) DE LA CURTIEMBRE

QUISAPINCHA

¿Cómo se llama la curtiembre?

¿Qué productos elabora y con qué terminados?

¿Que causa fallas y defectos en la plancha de cuero?

¿Qué tan frecuente ocurre esto en la producción?

¿Qué hace usted con los remanentes de la curtiembre?

¿Ha pensado en una solución para que los remanentes no contaminen?

¿Qué opinaría si tuviera una solución al problema de remanentes para las curtiembres?

3.6.2. Encuesta

Esta técnica nos ayudará a determinar cuáles son las características de vestuario preferidas por los preadolescentes para de esta manera generar un diseño cómodo y moderno.

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR SEDE AMBATO

ENCUESTA DE DISEÑO DE MODAS

**ENCUESTA DIRIGIDA AL PREADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE
AMBATO**

***Dirigido a la población comprendida entre la edad de:**

10 () 11() 12()

INSTRUCCIONES:

***Marque con una X la respuesta seleccionada por Usted.**

1. ¿QUÉ TIPO DE ROPA USA USTED?

- a. Casual
- b. Urbano
- c. Sport

2. A USTED LE GUSTA USAR ROPA DE PIEL (CUERO)

- a. Si
- b. No

3. USTED PREFERIRÍA PRENDAS CONFECCIONADAS EN:

- a. Solo cuero
- b. Cuero y denim (tela jean)
- c. Cuero y Pana
- d. Cuero y paño (tela de abrigos)

4. QUE PRENDAS PREFIERE USTED USAR:

- a. Pantalones
- d. Chaquetas

- b. Shorts
- c. Bermudas
- e. Camisas
- f. Chalecos

5. A USTED LE GUSTARIA PRENDAS DE:

- a. Un solo color
- b. Dos colores
- c. Tres colores

6. A USTED LE GUSTA QUE SUS PRENDAS DE CUERO TENGAN:

- a. Remaches
- b. Cierres
- c. Broches
- d. Tachuelas

3.7. Recolección de información

La información para este proyecto se la obtuvo por medio de encuestas y entrevistas las cuales se dirigieron a:

1) Encuestas realizadas a 375 preadolescentes del centro de la ciudad de Ambato de 10 a 14 años de edad.

2) Entrevista al Señor Elías Camacho propietario de la Curtiembre QUISAPINCHA.

3.7.1. Encuestas realizadas a preadolescentes del centro de la ciudad de Ambato de 10 a 14 años de edad.

3.7.1.1. Tabulación de entrevistas

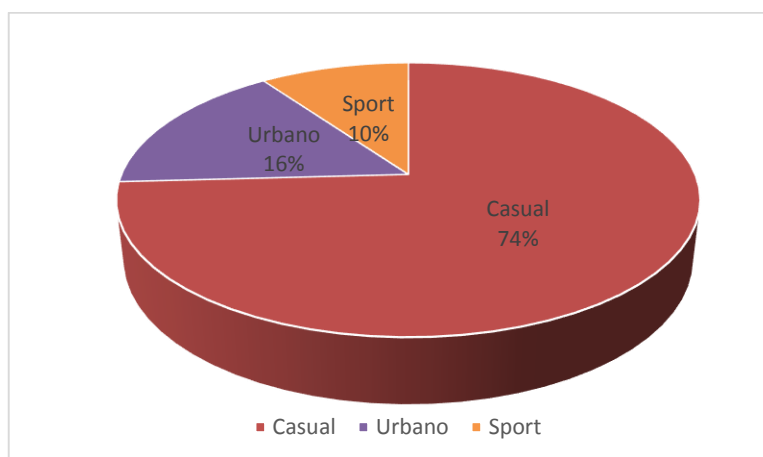
1,- ¿QUÉ TIPO DE ROPA USA USTED?

Tabla 3.1. Tipo de ropa que usa

Tipo de vestuario	Cantidad
Casual	278
Urbano	60
Sport	37

Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Grafico 3.1. Tipo de ropa que usa



Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Análisis de datos

Esta pregunta nos arrojó como resultado que un 74% de encuestados tienen como preferencia vestir con ropa casual lo que nos dio a conocer cuál es la mejor opción al momento de la elaboración del proyecto.

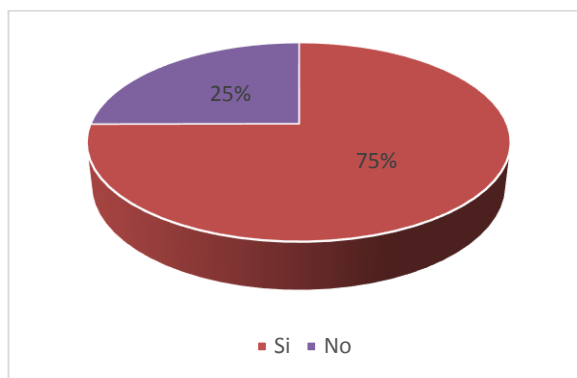
2.- A USTED LE GUSTA USAR ROPA DE PIEL (CUERO)

Tabla 3.2. Gusta usar ropa de piel

Opciones	Cantidad
Si	281
No	94

Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Grafico 3.2. Gusta usar ropa de piel



Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Análisis de datos

Al momento de realizar esta pregunta se determinó que la gran parte de personas encuestadas les gusta las prendas de cuero lo que nos ayudó a determinar que la propuesta puede ser aplicada.

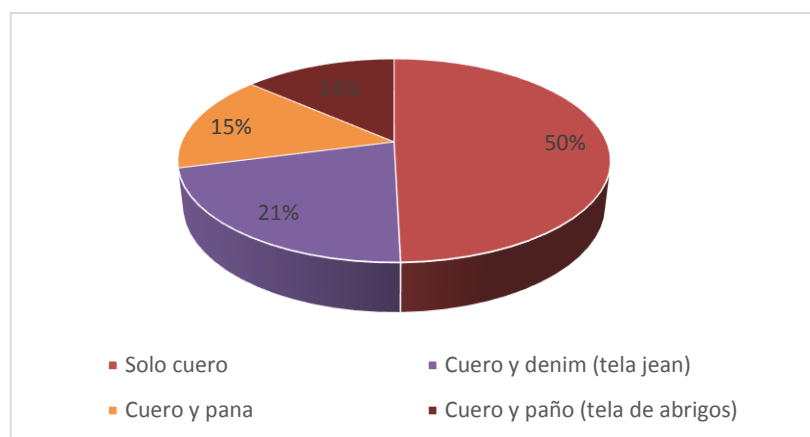
3. USTED PREFERIRÍA PRENDAS CONFECCIONADAS EN:

Tabla 3.3. Prendas de su preferencia.

Prendas confeccionadas en:	Cantidad
Solo cuero	186
Cuero y denim (tela jean)	80
Cuero y pana	58
Cuero y paño (tela de abrigos)	51

Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Gráfico 3.3. Prendas de su preferencia



Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Análisis de datos

De las personas encuestadas una gran mayoría la cual pertenece al 50% de personas encuestadas elige que sus prendas sean confeccionadas con solo cuero pero adicionalmente a ello un número considerable de personas también gusta de las prendas de cuero que son combinadas con Demin (tela jean)

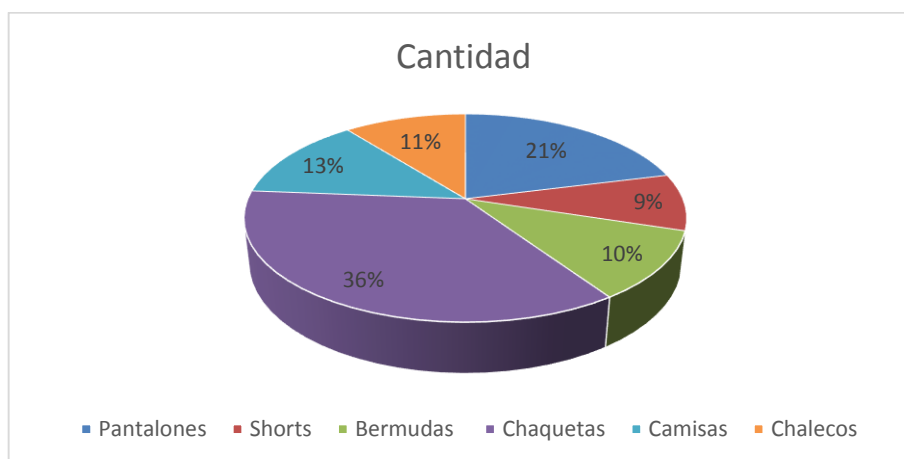
4. QUE PRENDAS PREFERE USTED USAR:

Tabla 3.4. Prendas que prefiere

Prendas de vestir	Cantidad
Pantalones	79
Shorts	33
Bermudas	40
Chaquetas	134
Camisas	49
Chalecos	40

Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Grafico 3.4. Prendas que prefiere



Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Análisis de datos

De acuerdo a la respuesta obtenida se determinó que un 36% de personas encuestadas prefieren las chaquetas al momento de adquirir una prenda de vestir.

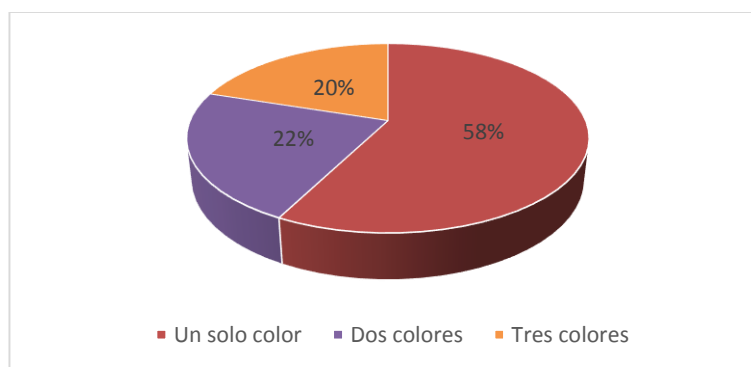
5.- A USTED LE GUSTARIA PRENDAS DE:

Tabla 3.5. Colores en sus prendas

Prendas	Cantidad
Un solo color	216
Dos colores	84
Tres colores	75

Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Grafico 3.5. Colores en sus prendas



Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Análisis de datos

De las personas encuestadas un 58% lo cual corresponde a la mayoría prefiere prendas de un solo color mientras que la minoría prefiere prendas de 3 colores.

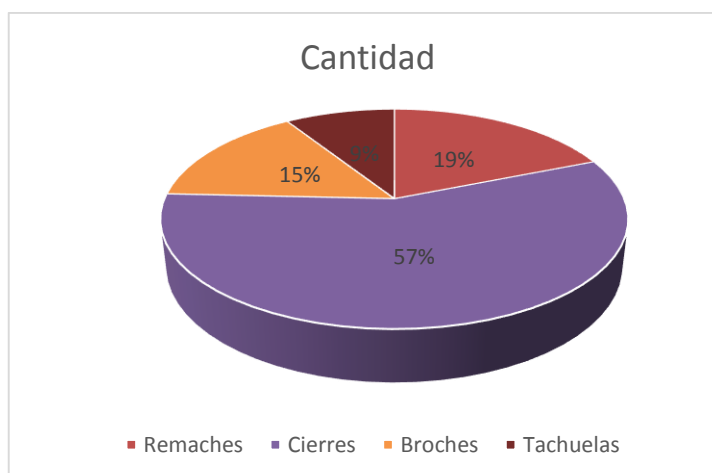
6.- A USTED LE GUSTA QUE SUS PRENDAS DE CUERO TENGAN:

Tabla 3.6. Accesorios de su elección

Detalles	Cantidad
Remaches	71
Cierres	213
Broches	57
Tachuelas	34

Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Grafico 3.6. Accesorios de su elección



Elaborado por: Gabriela Galarza (2016)

Análisis de datos

A lo que respecta a los accesorios que una chompa de cuero puede tener tuvimos como resultado que un 57% de personas elige los cierres y en último lugar se ubican las tachuelas con un 9%.

Conclusiones de las encuestas

De acuerdo a los datos obtenidos en las encuestas realizadas a preadolescentes de la ciudad de Ambato, se ha determinado que un alto porcentaje gusta usar la ropa casual por lo tanto hay que tomar muy en cuenta este detalle al momento de seleccionar el tipo de prendas a realizarse. De la misma manera se debe tomar en cuenta los gustos de las personas al vestir por ello al realizar la encuesta arrojó que la gran mayoría escoge la ropa de cuero. Otro de los resultados de las preguntas efectuadas dio a conocer que a muchas personas les gusta una prenda que sea de solo cuero pero una parte también dio a conocer que las prendas que combinan cuero con tela jean también son muy bien aceptadas por los preadolescentes.

Una gran parte de personas al momento de seleccionar una prenda de vestir se guía más por una chaqueta esto nos sirve para determinar cuál sería la prenda que favoreciera al desarrollo de nuestro proyecto. El color de la prenda es muy importante y gracias a los resultados obtenidos en la encuesta pudimos determinar que la mayor parte de personas les gusta una prenda que posee un solo color. Una gran mayoría de personas determinó que el accesorio que más gusta en una chompa de cuero son los cierres.

Se debe tomar en cuenta cada uno de los resultados arrojados por las encuestas al momento de diseñar la prenda de vestir para de esta manera generar una propuesta que cumpla con los requerimientos del usuario.

3.7.2. Entrevista dirigida al propietario de la Curtiembre QUISAPINCHA

Señor Elías Camacho

Tabla 3.2 Datos informativos, entrevista 2

Entrevista

Dirigido a:	Nombre:	Experiencia:
Propietario	Sr Elías Camacho	25 años

Análisis

Para el proceso del curtido nosotros tratamos de seleccionar las pieles que compramos, que sean frescas pues algunas pieles que llegan al camal tienen garrapatas y es notorio las huellas del insecto en las pieles.

Una vez que llegan las pieles a la curtiembre empiezan los procesos para el curtido pero en la etapa del pelambre se corta las partes que pese a la previa selección se encontraban con garrapatas, consecutivamente se envía a la carnaza las partes afectadas es decir se envía a la fábrica de la gelatina con el objetivo de no desperdiciar materiales, que son muy costosos porque la curtiembre se rige a las normas ambientales usando químicos amigables con el medio ambiente y una planta de tratado de agua.

Después de seguir la secuencia de procesos para el curtido viene el tinturado, teñido, reteñido y terminado del cuero, fase en el que se define el tamaño de la banda y se detecta las fallas que se dieron en los tambores

con químicos para los diferentes terminados como cristalizados, novus, piel de durazno; los acabados dependen del lijado que se le da de acuerdo a los pedidos en novu y plena flor, luego de darle el color y la textura pasa al estacado máquina que sirve para estirar y mantener el tamaño sin posibilidad de que se recoja; por ultimo pasa al saneado donde se saca bordes de las bandas y se procede al recorte de los grandes cueros con agujeros que se convierten en remanentes.

Al mes se produce 2000 cueros aproximadamente entre las medidas son entre 180 a 200 decímetros en colores oro, café, negro y bajo pedido en los colores requeridos en calibres 0.7, 1, 2 pero la producción no es 100% ganancia puesto que el problema del mal faenado de las reses, los agujeros producidos por las picaduras de las garrapatas y por el proceso agresivo de los químicos la perdida en la producción es del 10% al 13% mensual incluso en los pedidos; por ende anualmente representa una pérdida económica alta y alto índice de remanentes almacenados que pocas veces se llega a vender una mínima cantidad de todos los retales acumulados en el año.

Análisis del terminado del cuero



Cuero Nobuck:

- Similar a la Gamuza por su textura sedosa, se diferencian porque la gamuza proviene de la parte interna del cuero, mientras el Nobuck proviene de la externa lo cual lo hace más flexible y fuerte.
- Muy suave al tacto y delicado pues se raya muy fácil, igualmente en contacto con el agua se oscurece su color original y es probable que nunca vuelva a ser de su color original.



Cuero Carnaza:

- La carnaza tiene un tacto suave y proviene de la parte interna del cuero del animal. Es menos fuerte que el Nobuck pero igual delicado, es más sensible a manchas, al engrasado y a la luz del sol, por eso el cuero se descolora muy fácilmente. Al tocarlo se verán zonas más oscuras y unas más claras.



Cuero Gamuza:

- La gamuza viene de la parte interna de la piel de animales más pequeños como el cordero o cabra, esto hace que sea mucho más suave al tacto y mucho más delicada. Se usa para prendas especialmente femeninas ya que es un cuero delgado y fino. Al igual que la carnaza y el nobuck es un cuero muy delicado y propenso a rayarse, ensuciarse y perder su coloración.



Cuero Liso:

Es el material usado para bolsos entre otros. Proviene de la parte exterior del cuero, lo cual lo hace flexible; además contiene grasas naturales, las cuales lo hacen suave, pero estas grasas naturales pueden perderse con el tiempo, así que debe hidratarse constantemente para que no pierda sus características naturales. También es sensible al contacto con el agua, así que su impermeabilización es fundamental.



Cuero Pigmentado:

Tiene las mismas características del cuero liso, pero tiene varios procesos en donde se corrige al máximo las imperfecciones de la piel, su acabado más importante son unos pigmentos muy fuertes y penetrantes que le dan un color y una apariencia uniforme.

CAPITULO IV

PROPUESTA

4.1. Tema

Desarrollo de vestuario masculino para preadolescentes utilizando remanentes de cuero de curtiembres.

4.2. Conceptualización de la propuesta

En la actualidad se destinan muchos esfuerzos económicos al manejo y control de métodos que ayuden a disminuir los agentes contaminantes del medioambiente y por ende crear una conciencia ecologista. La misión es desarrollar paquetes tecnológicos enrumados a la utilización de remanentes de los procesos industriales en materia prima o materias alternativas.

4.3. Objetivo

Diseñar vestuario masculino para preadolescentes mediante la utilización remanentes de cuero de curtiembres.

4.4. Brief

¿Qué voy hacer?

Diseñar y confeccionar prendas de vestir para pre adolescentes hasta entre los 10 a 12 años utilizando remanentes de cuero provenientes de las curtidurías

¿Para qué lo voy hacer?

El proyecto procura desarrollar nuevas alternativas para una industria creciente que este en capacidad de ofrecer productos innovadores con posibilidades de cubrir un mercado Nacional con buenas posibilidades de ingresar al mercado internacional.

¿Por qué lo voy hacer?

Nuestro espíritu emprendedor y los anhelos de ser apoyo a la actividad industrial de nuestra provincia y la expectativa de formar una conciencia ecologista y conservacionista, proporcionando una nueva etapa para el remanente de cuero procurando optimizar la producción de las curtiembres.

¿Para quién lo voy hacer?

Procuramos dirigir el presente proyecto a todos los involucrados en el proceso de producción de derivados de cuero, con énfasis a las curtidurías.

¿En dónde lo voy hacer?

Centramos nuestro proyecto en la ciudad de Ambato, capital de la Provincia de Tungurahua, en donde destacamos a la parroquia de Quisapincha, principal productor de derivados de cuero.

4.5. Desarrollo de la propuesta

Para creación de la colección para preadolescentes con retales de remanentes de cuero combinando con tela jean (denim); se debe primero clasificar el calibre del cuero para que coincida con el grosor de la tela jean, de tal forma crear un efecto de parche con diferentes tonos de denim y cuero donde se pueda diferenciar las zonas oscuras con las claras.

4.6. Colección

Se realiza una explicación sobre la colección y su constitución con sus elementos:

Inspiración

La inspiración para esta colección nace de la naturaleza y las tendencias de temporada en moda masculina.

Proviene sus colores y tonalidades de nuestra diversidad en los tipos de suelos con sus maravillosos colores arena, barro, arcilla; conjugando con los

extraordinarios tonos de cielo que viene a formar una gama extensa de azules en gradiente.

Usando la naturaleza con una fusión de colores junto con un diseño básico rectangular ha nacido estilo casual urbano

Nombre de la colección

El nombre de la marca nace de un término italiano a los niños que están en transición a la adolescencia, es de fácil escritura y pronunciación, va asociado al nicho que se dirige la colección, denominándose así TWEENS.

Gama

Las prendas de las colección serán comercializadas en almacenes de ropa prêt-à-porter (listas para llevar/usar)

Prototipo

La colección está dirigida a un público de preadolescentes que interviene entre los 10 a 12 años.

Temporada

Siendo el cuero y el jean un material usado en la mayoría de temporadas; es posible trabajar en conjunto puesto que son ideales para cualquier temporada.

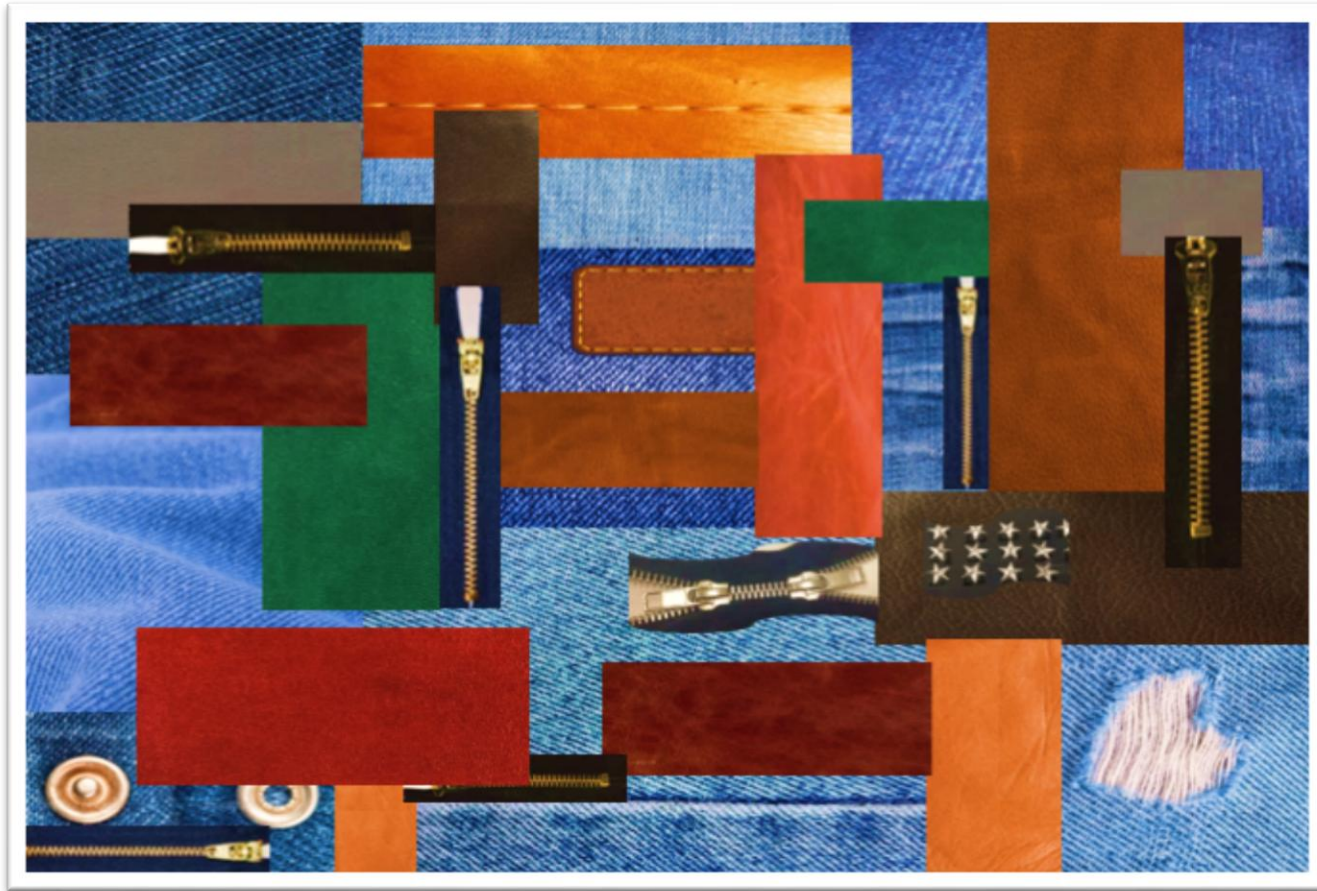
Silueta

En la actualidad un preadolescente es activo por ende no se puede diseñar siluetas muy ajustadas que incomoden sus actividades habituales; se ha seleccionado la silueta rectangular porque alineando los hombros, aportando amplitud y suavizando la cadera.

Tendencia

La principal tendencia que se encuentra en boga es el reciclaje, es la forma buscar una solución ecológica a tantos textiles en buen estado que son desechados. Y el propósito principal de este proyecto es reducir desechos, reciclar y reutilizar remanentes de cuero. (Julian Cruz, 2011)

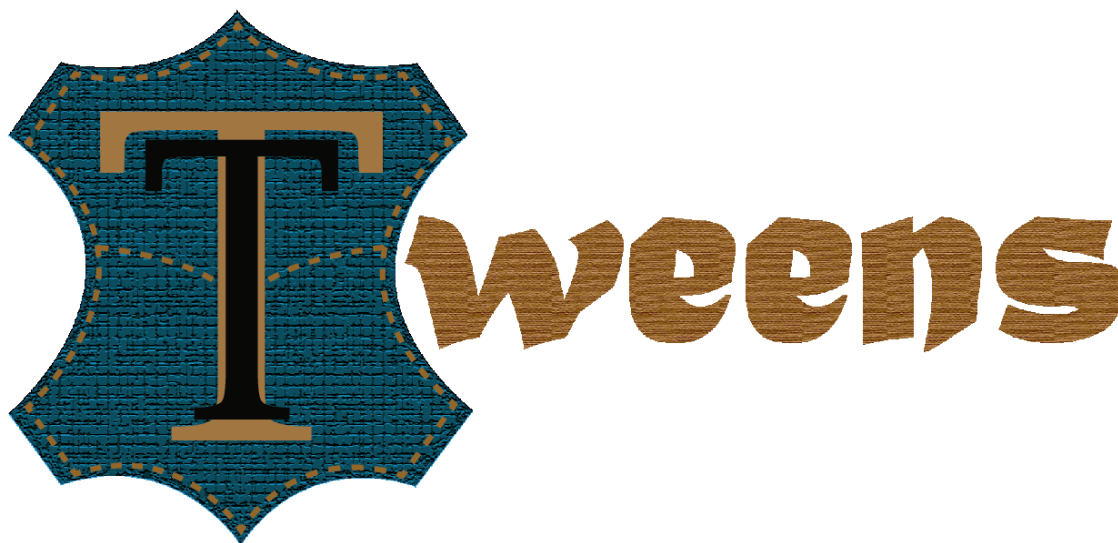
4.7. Collage



Fuente: La Investigación

Elaborado por: Gabriela Galarza

4.8. Marca



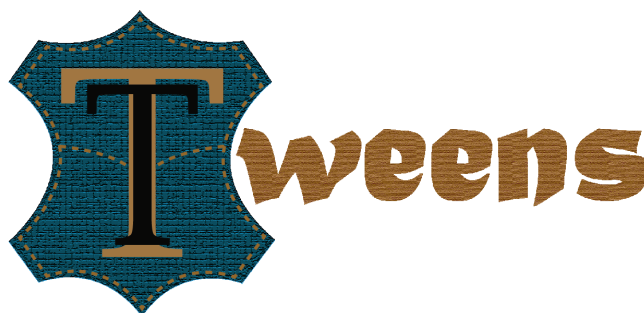
El termino Tweens proviene del italiano que significa preadolescentes, está vinculado directamente a la colección, es fácil de recordar, pronunciar e incluso de escribir.

La marca Tweens hace referencia a los textiles y materiales usados en las prendas tanto con sus colores como con el modulo respectivo el cual parte de un bolsillo mismo que se combinó con la forma más representativa que se le otorga al cuero.

En el logotipo posee texturas que representan los materiales, los cuales serán utilizados en la elaboración de las prendas estos son el jean y el cuero.

4.8.1. Panel Cromático

Como se lo expuso anterior mente los colores que se observan en el logo son el azul que representa al jean y el cabe con negó que representa al cuero, a continuación se detallan los diferentes pontones utilizados.



C= 37%

Textura = Lienzo

M= 71%

Escala= 100%

Y= 94%

Relieve= 4

K= 36%

Luz= Superior

#=6E4B20



C= 90%

Textura = Grieta

M= 51%

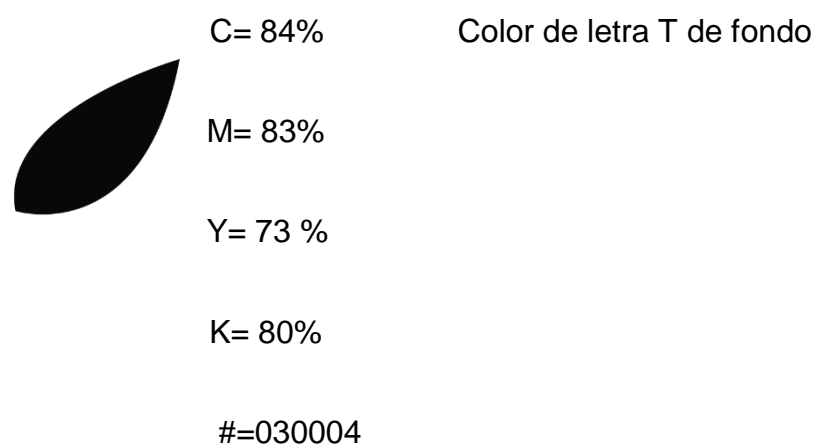
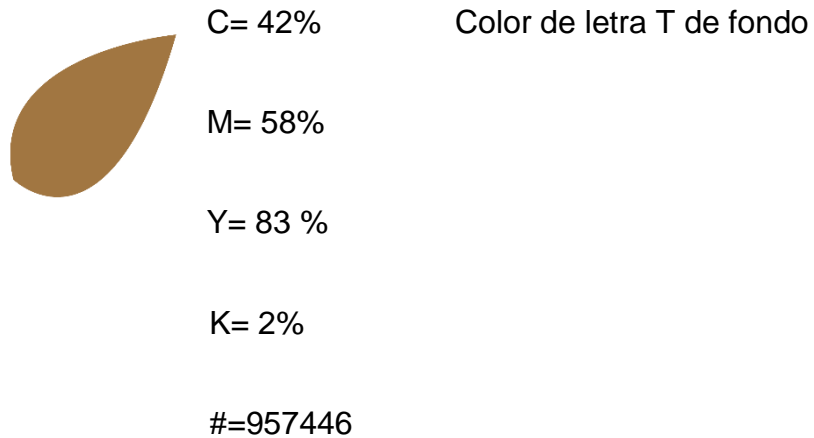
Espacio = 6

Y= 40%

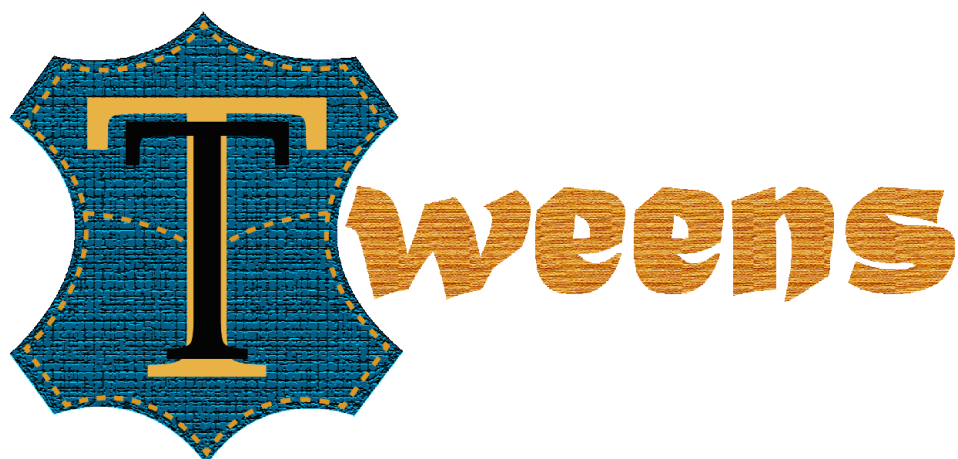
Brillo = 9

K= 38%

#=284C5C



4.8.2. Imagotipo



Se utilizó el nombre de imagotipo ya que es la combinación de un logotipo más un isotipo

4.8.3. Tipografía

Las letras que se encuentran en la parte interior de la imagen son las siguientes:



Lucida Bright

a,b,c,d,e,f,g,h,i,j,k,l,m,n,o,p,q

r,s,t,u,v,w,x,y,z

A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q

R,S,T,U,V,W,X,Y,Z

w e e n s

Matura M7 Script Capitals

a, b, c, d, e, f, g, h, i, j, k, l, m, n, o, p, q

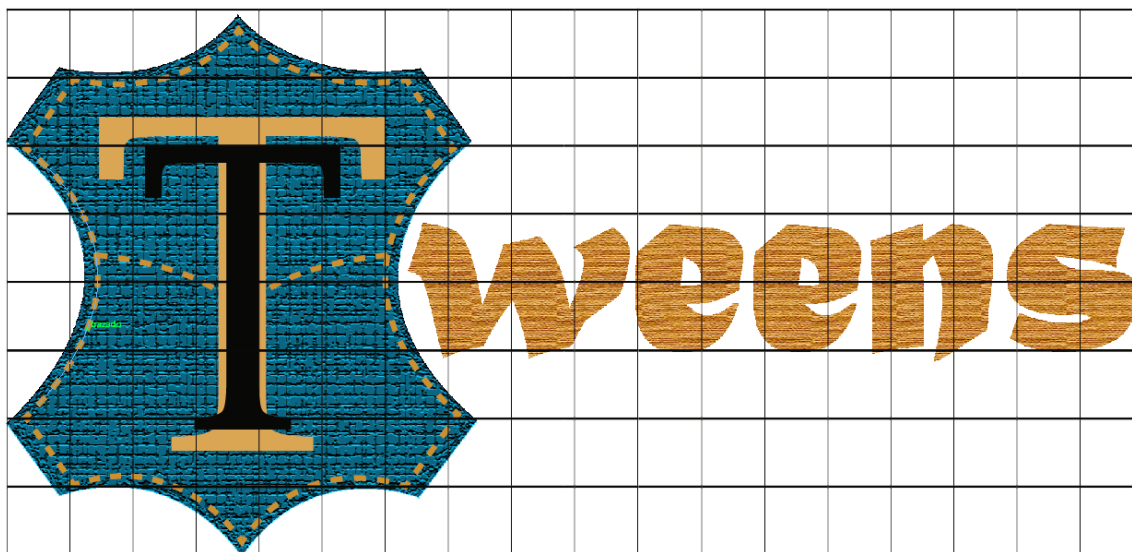
r, s, t, u, v, w, x, y, z

A, B, C, D, E, F, G, H, I, J, K, L, M, N, O,

P, Q

R, S, T, U, V, W, X, Y, Z

4.8.4. Cuadrícula de composición



4.8.5. Reproducción sobre fondos B/N

Fondo blanco



Fondo Negro



4.9. Etiquetaría

La etiquetaría es un aspecto importante en la presentación de las prendas; es una forma de dar a conocer el nombre de la marca, el diseñador y los materiales que componen el vestuario, la etiqueta puede brindar una garantía de calidad y durabilidad por ende ir posesionándose en el mercado como marca.

De acuerdo con las políticas de etiquetado hay que presentar normas que rigen según el país de fabricación y de distribución.

Por lo general una etiqueta debe contar con:

- Nombre, razón social o denominación de fabricante
- Composición del artículo
- En prendas de confección la etiqueta debe ser fabricada en material textil y cosida al artículo
- Cuando el producto lleva paquetería debe verse la etiqueta de talla

Cuando los productos de fabricación textil llevan más de un componente deben establecerse así:

- El nombre de la fibra textil y su porcentaje
- La composición porcentual del producto
- Forma de tratamiento de la prenda al lavar y planchar si esta necesitare.



ETIQUETERÍA

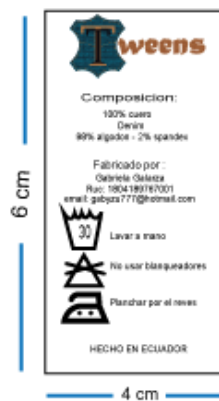
DISEÑO / MEDIDAS

ETIQUETAS Y TALLAS

MARCA LAVABLE DE TELA



COMPOSICION LAVABLE



ETIQUETA DE CARTON

TALLA LAVABLE



DESCRIPCIÓN:

MATERIAL LAVABLE, RECICLABLE

4.10. Presentación Grafica Tweens



4.11. Desarrollo Fichas Técnicas

Ilustración



N° 01



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

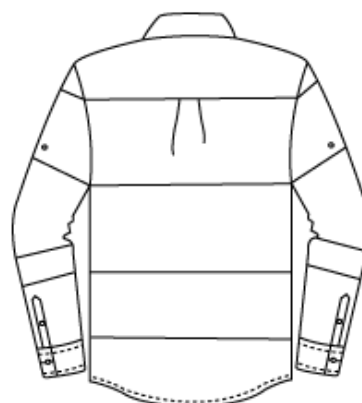
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAM-012

DIBUJO PLANO

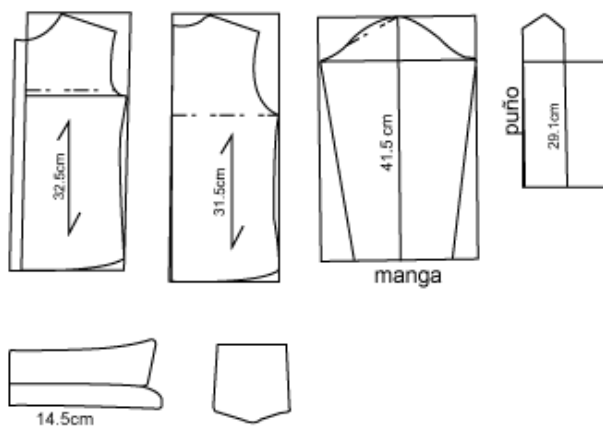


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 01

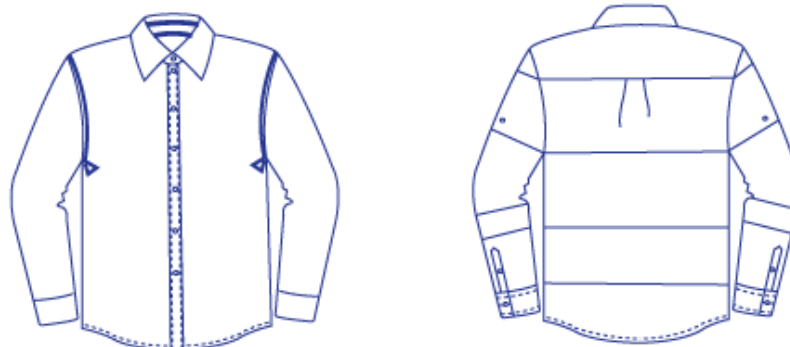


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAM-012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
Hacer ojales en la prenda	ojaladora	1	4'
		34P	51

N° 01

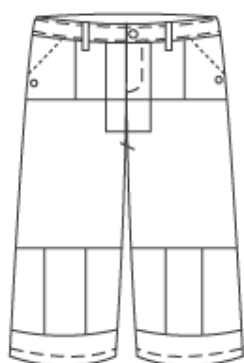


FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

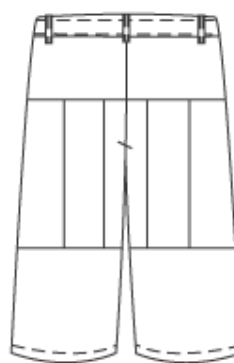
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BER- 012

DIBUJO PLANO



DELANTERO

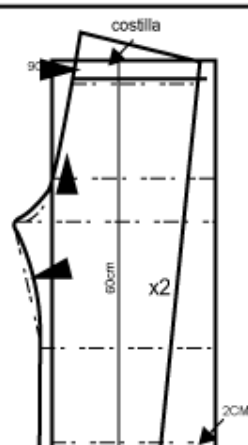


POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DELANTERO



POSTERIOR

DESCRIPCIÓN:

BERMUDA SEMIAJUSTADA CON BASTA DOBLABLE

N° 01

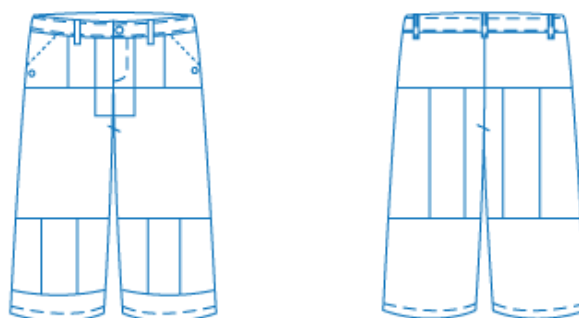


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

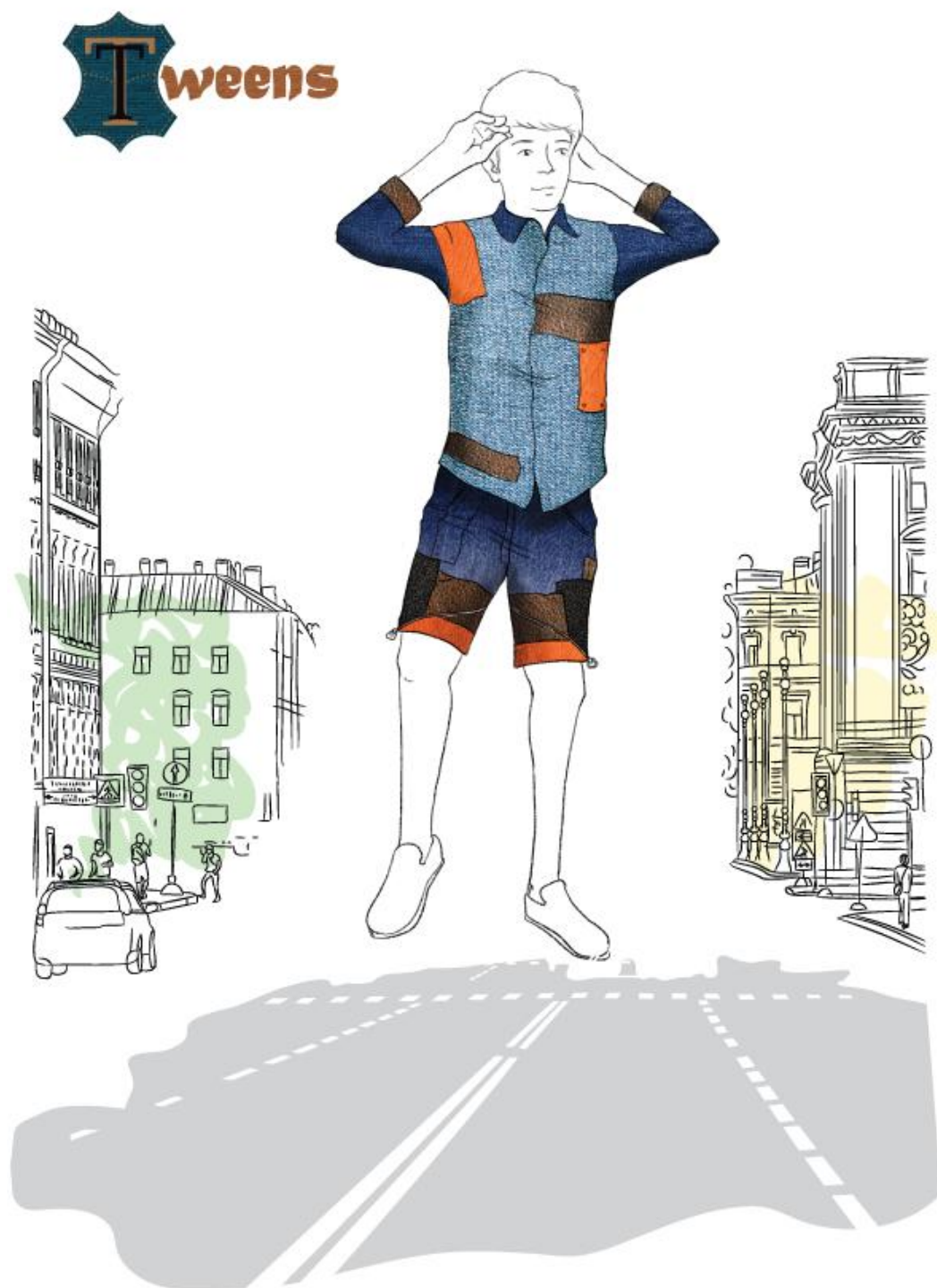
REF: BER-012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

Ilustración



N° 02



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

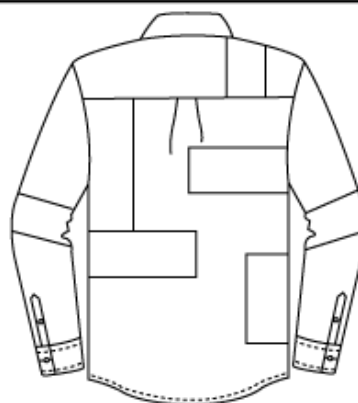
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAM-010

DIBUJO PLANO

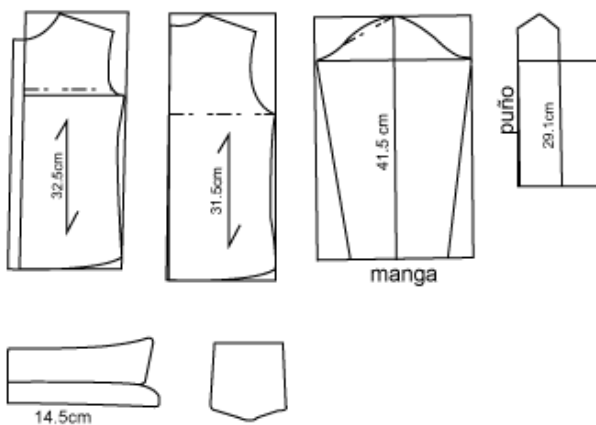


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 02



FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAM-010

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
Hacer ojales en la prenda	ojaladora	1	4'
		34P	51

N° 02

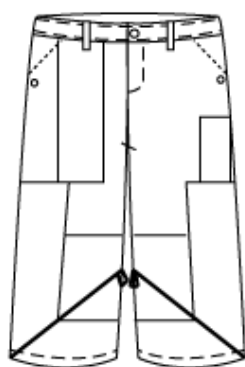


FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

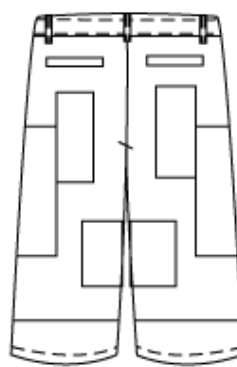
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAM-010

DIBUJO PLANO

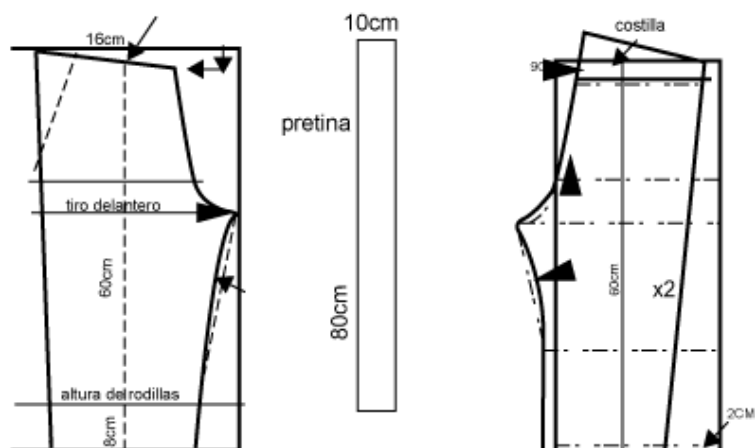


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 02

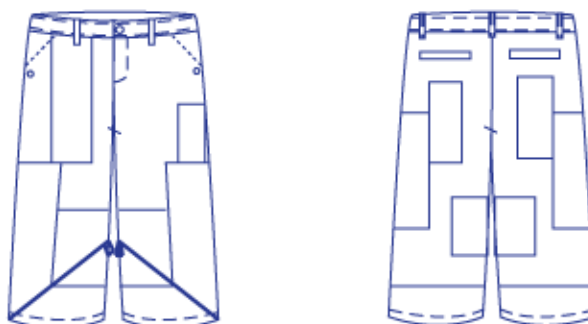


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

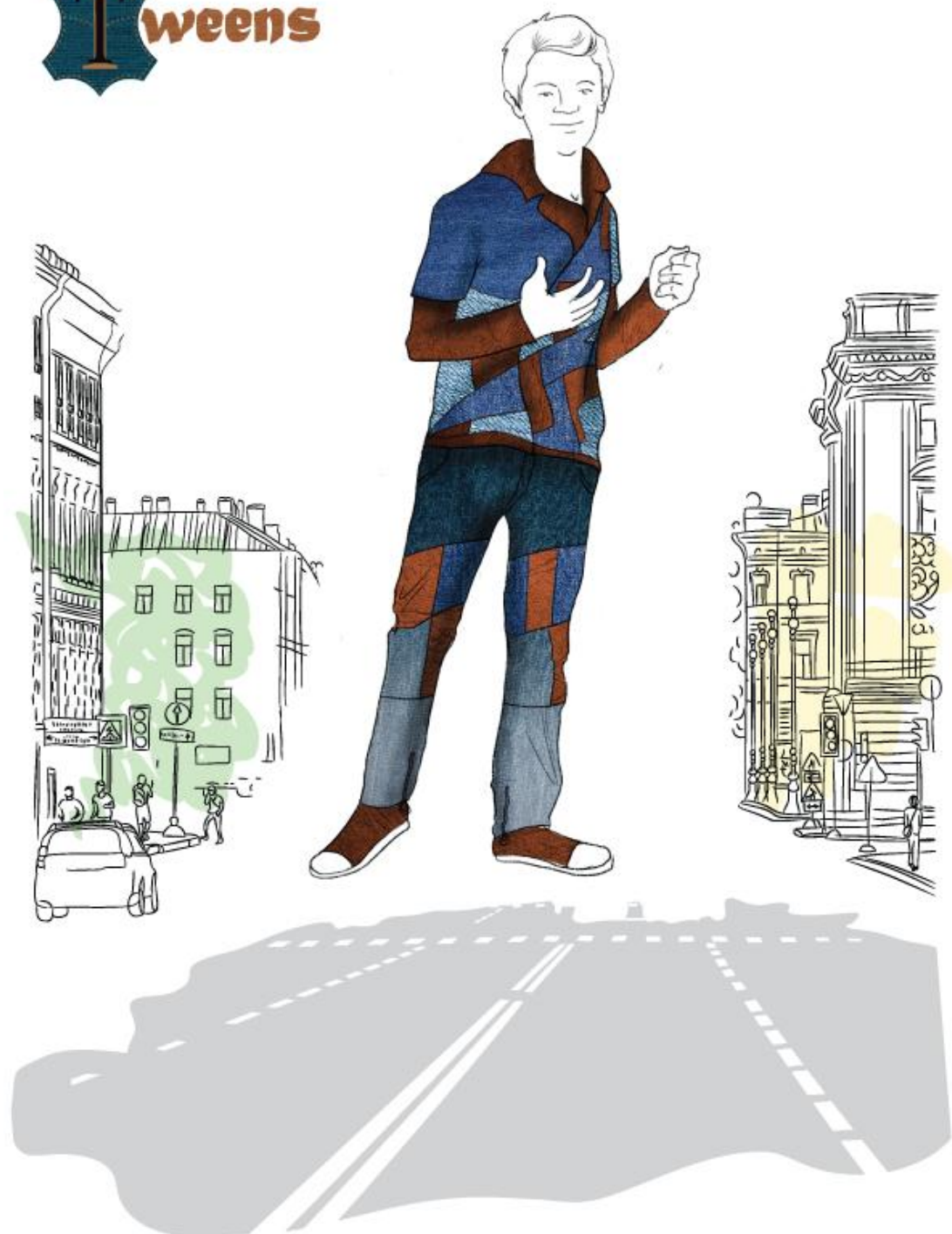
REF: CAM-010

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

Ilustracion



N° 03

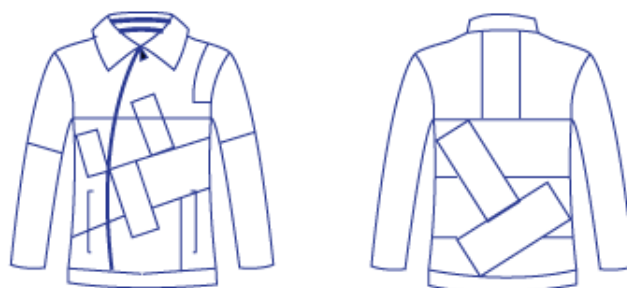


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CHJ-011

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Pegar pretina a la chaqueta	recta	2	5'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
		35P	52

N° 03



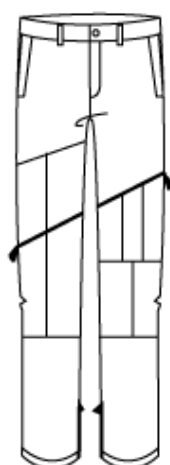
FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

RANGO: PREADOLESCENTES

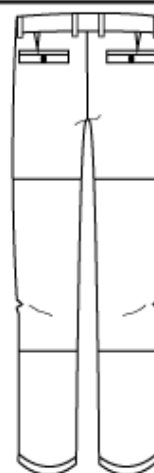
REF: PAJ-011

DIBUJO PLANO

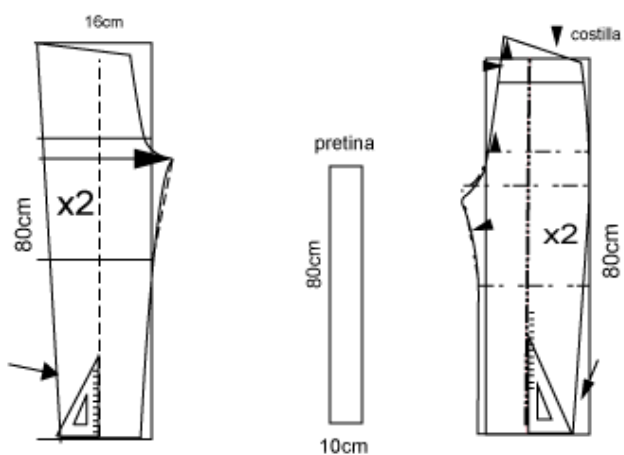
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 03

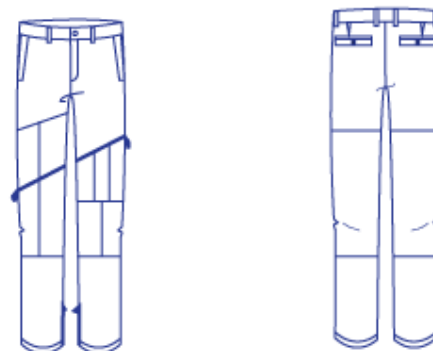


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: PAJ-011

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'

Ilustracion



N° 04



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAC - 011

DIBUJO PLANO

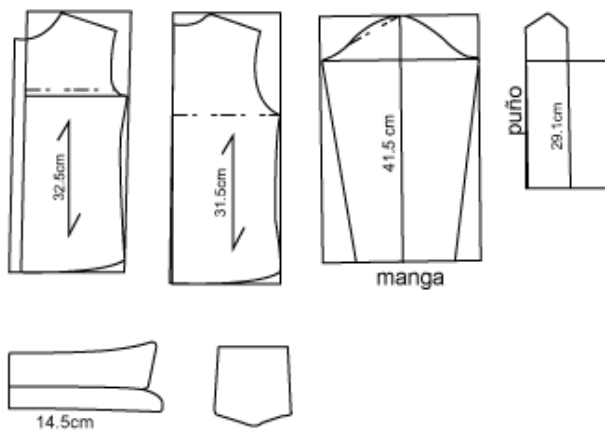


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 04

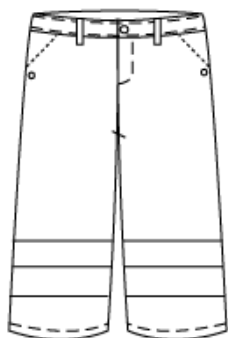


FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

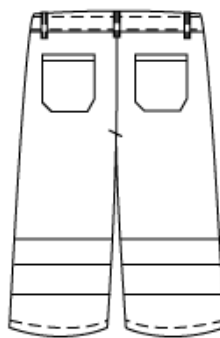
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BEC - 011

DIBUJO PLANO

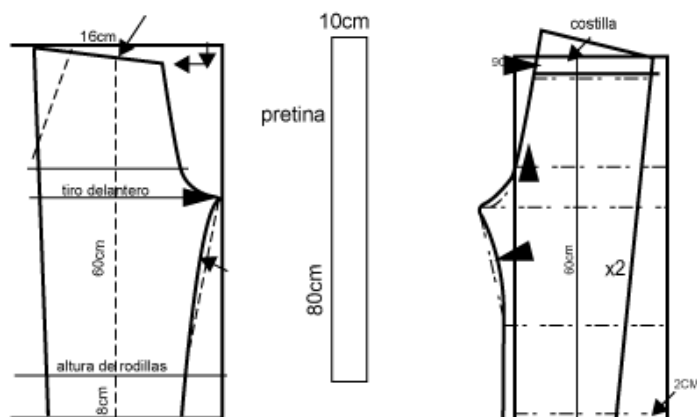


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

Dar pespunte a la prenda

recta

1

9

Hacer ojales en la prenda

ojaladora

1

4'

34P**51**

N° 04

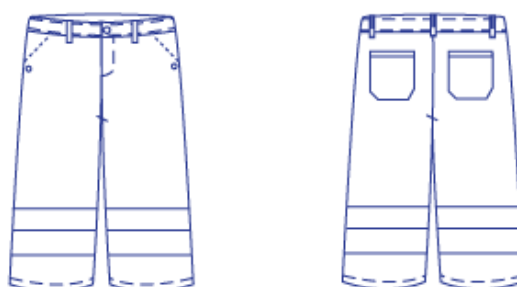


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

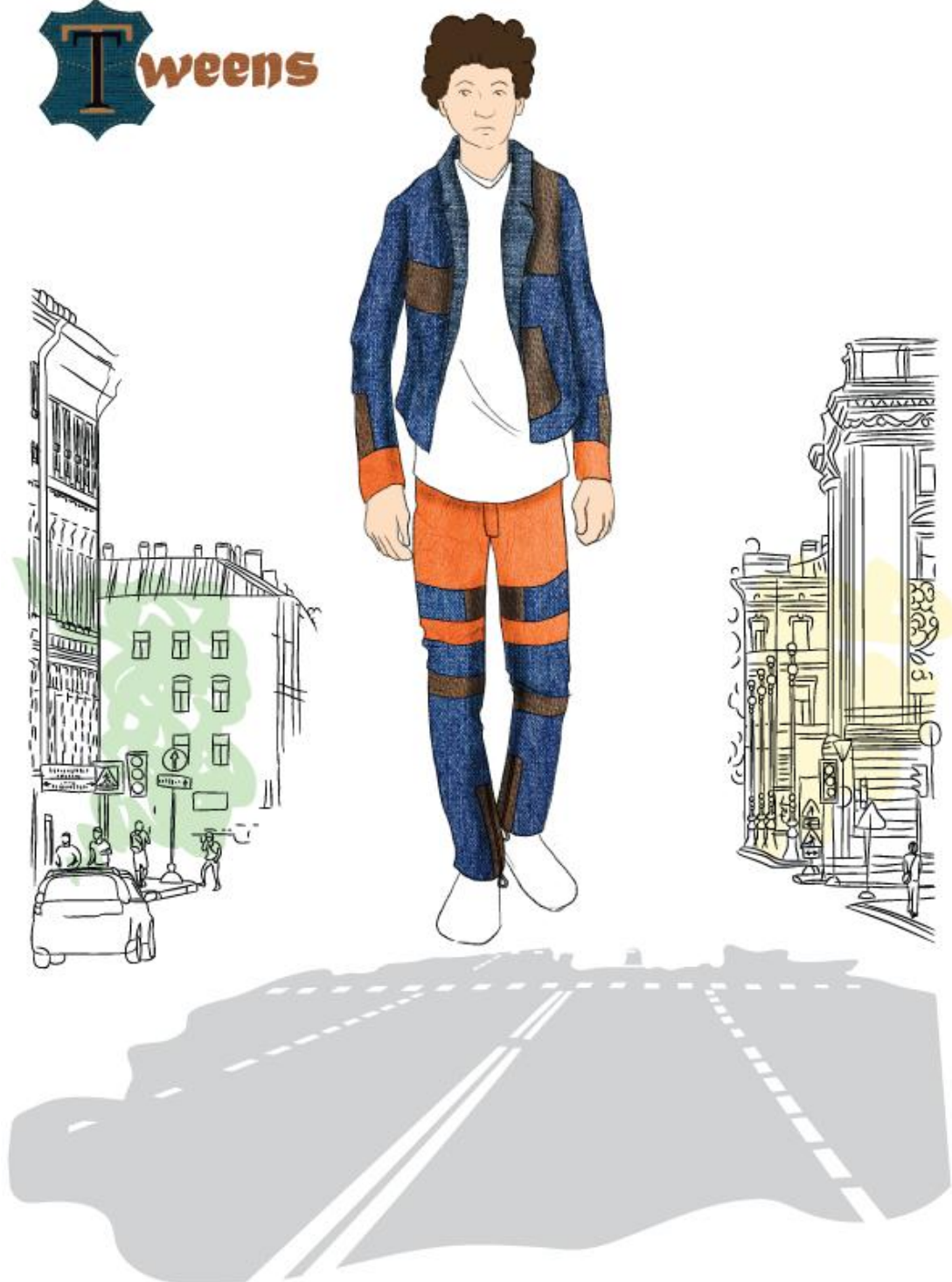
REF: BEC - 011

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

Ilustracion



N° 05



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CJC - 010

DIBUJO PLANO

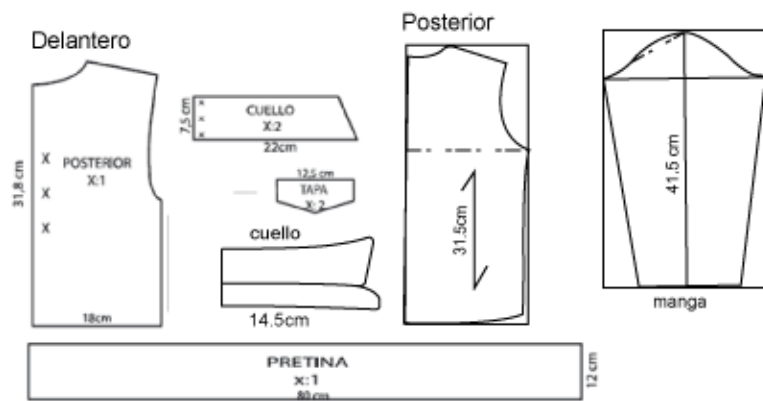


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 05

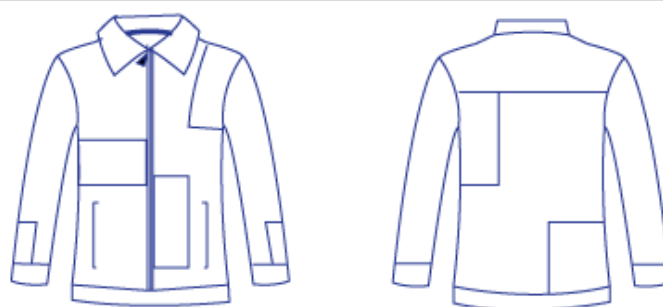


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CJC - 010

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Pegar pretina a la chaqueta	recta	2	5'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
		35P	52

N° 05



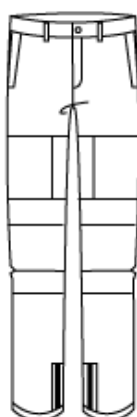
FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

RANGO: PREADOLESCENTES

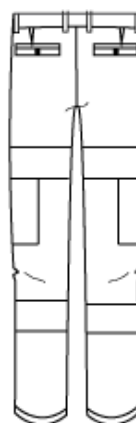
REF: PJC-010

DIBUJO PLANO

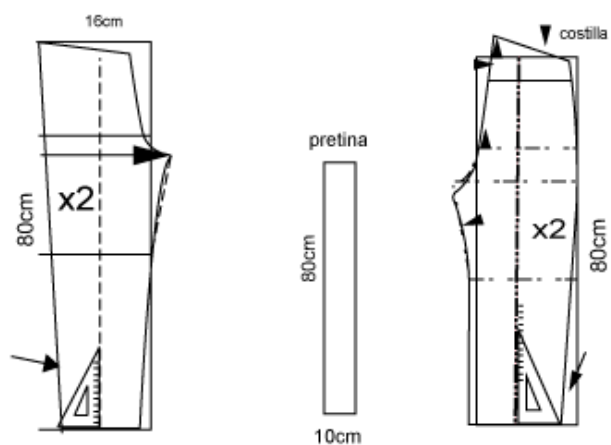
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 05

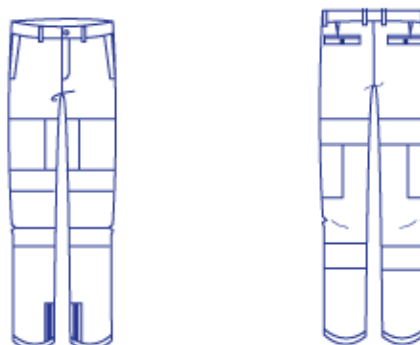


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: PJC -010

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	37

Ilustracion



N° 06



FICHA DE DIBUJO PLANO

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CHF-012

DIBUJO PLANO

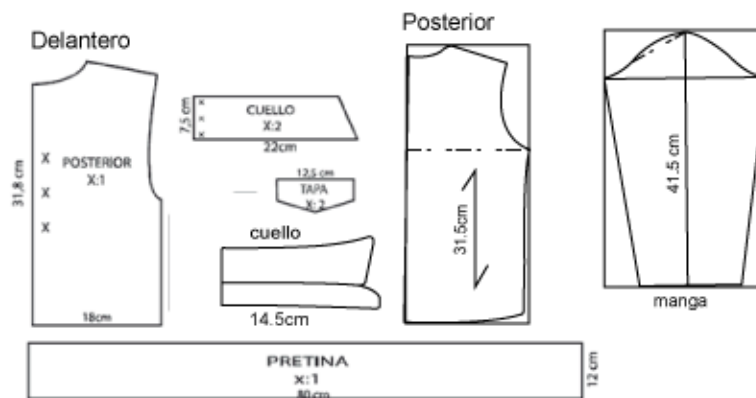


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 06

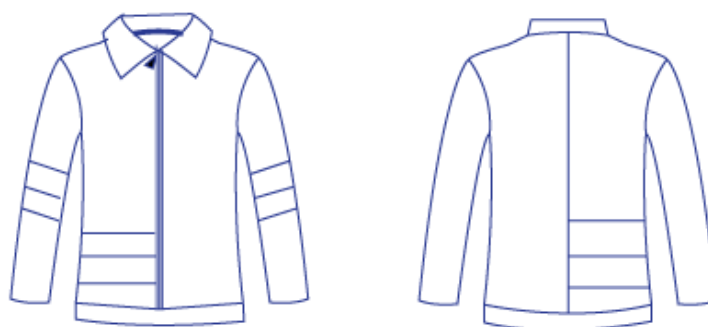


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CHF-012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Pegar pretina a la chaqueta	recta	2	5'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
		35P	52

N° 06

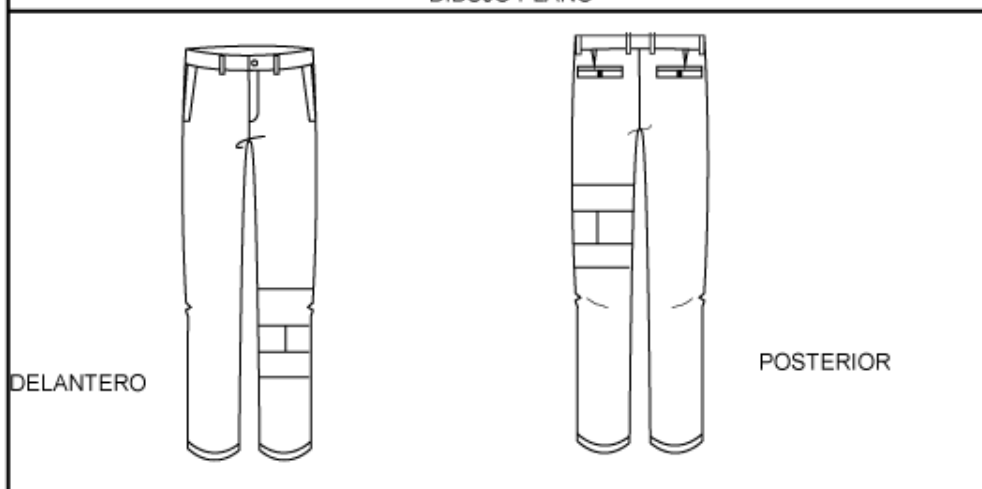


FICHA DE DIBUJO PLANO

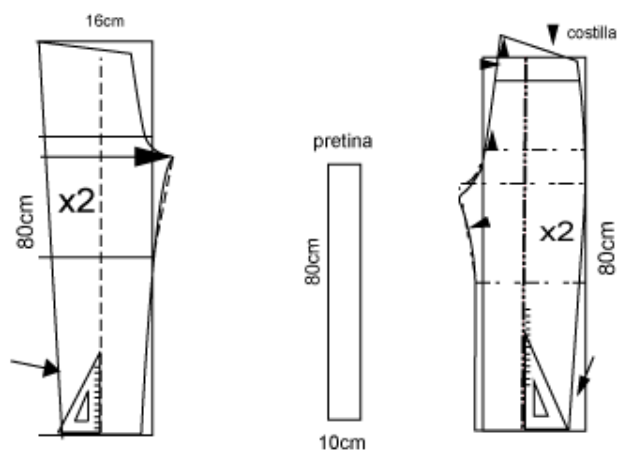
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: PTF-012

DIBUJO PLANO



PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 06

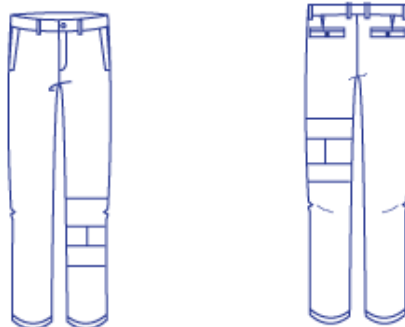


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

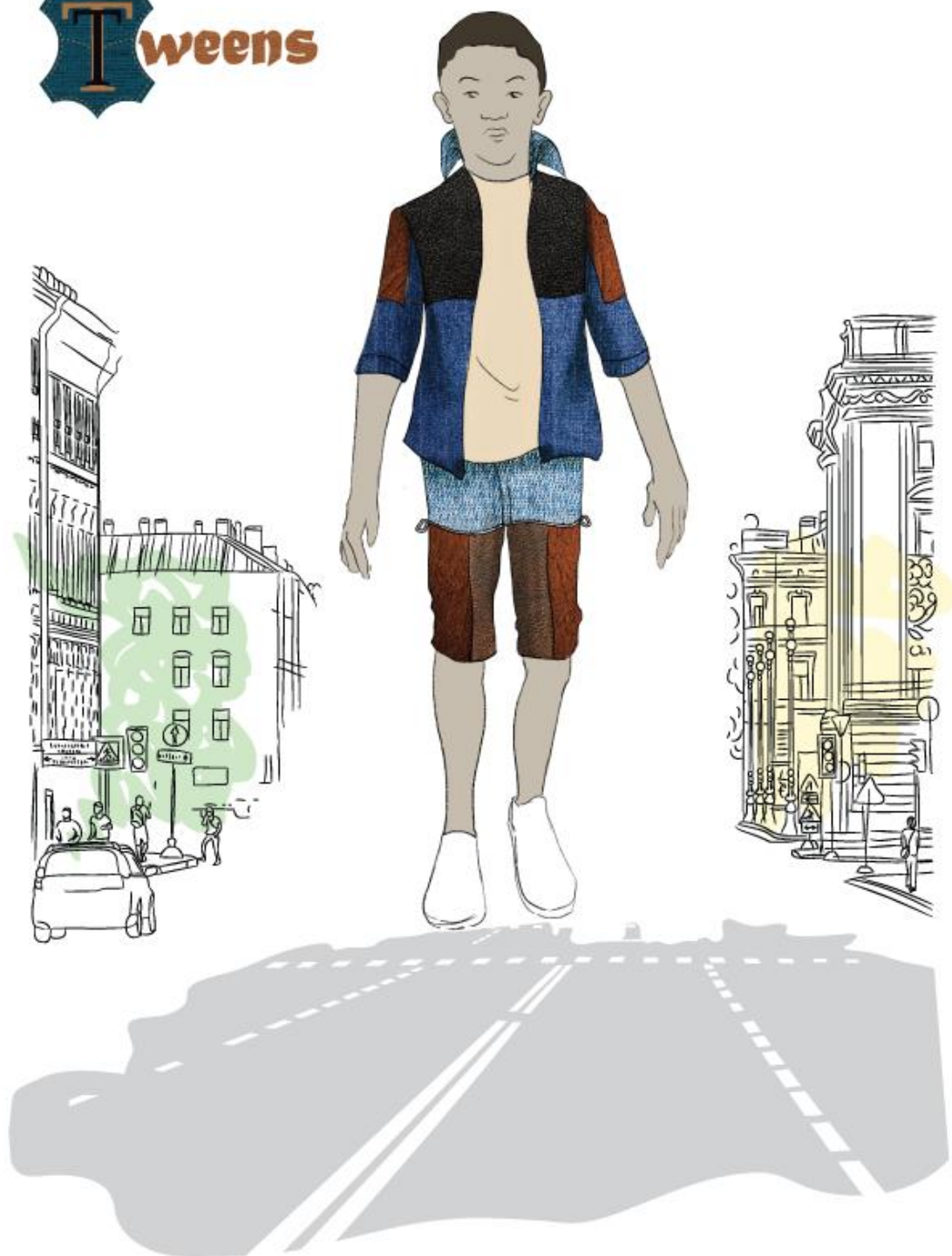
REF: PTF-012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	37

Ilustracion



N° 07



FICHA DE DIBUJO PLANO

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CCJ - 010

DIBUJO PLANO

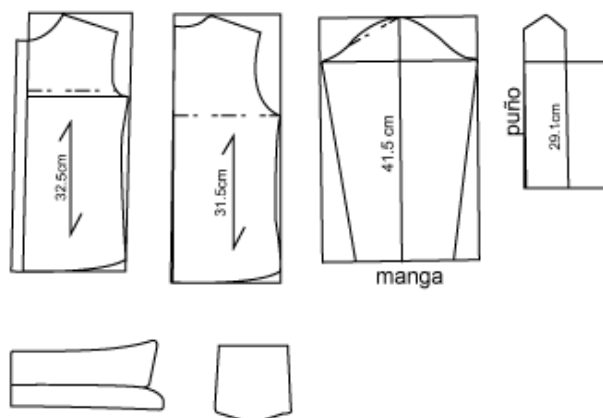


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 07

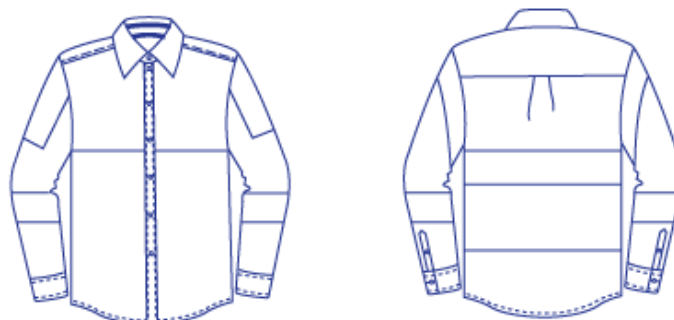


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CCJ - 010

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
Hacer ojales en la prenda	ojaladora	1	4'
		34P	51

N° 07

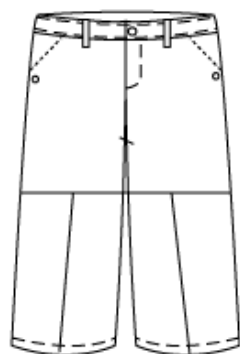


FICHA DE DIBUJO PLANO

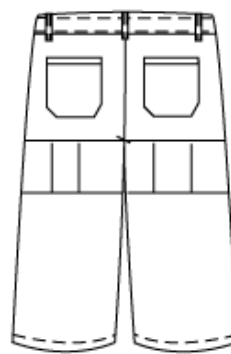
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BCJ - 010

DIBUJO PLANO

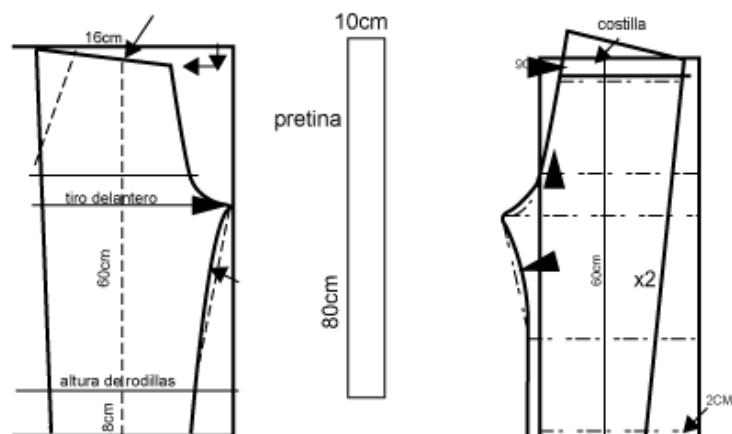


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 07

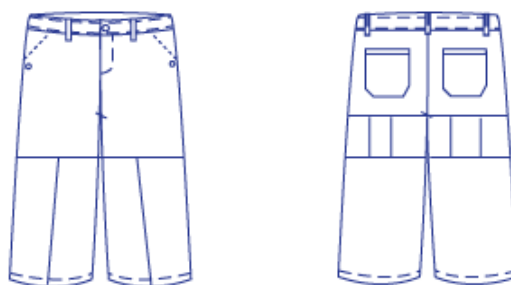


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BCJ-010

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

Ilustracion



N° 08



FICHA DE DIBUJO PLANO

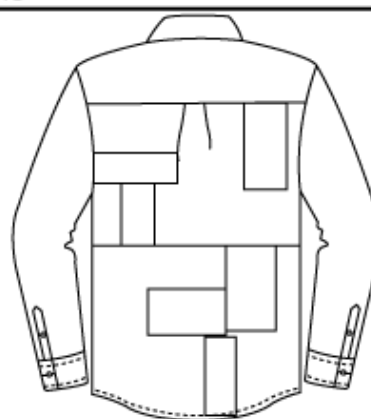
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAMJ - 012

DIBUJO PLANO

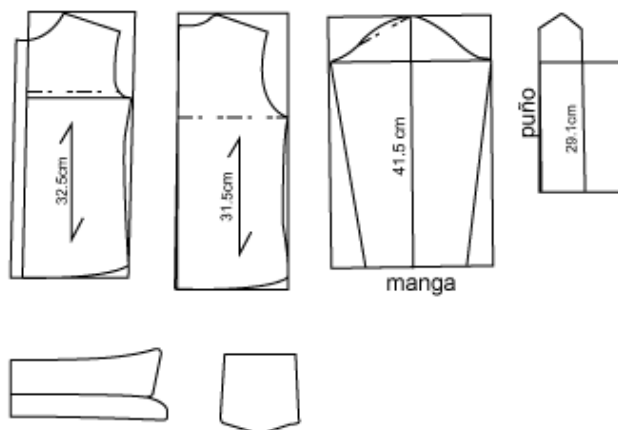


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 08

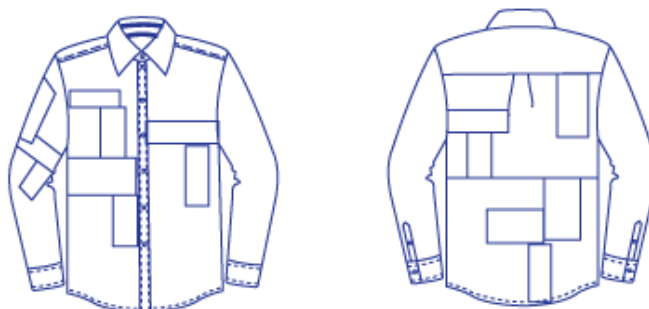


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CAMJ - 012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
Hacer ojales en la prenda	ojaladora	1	4'
		34P	51

N° 08

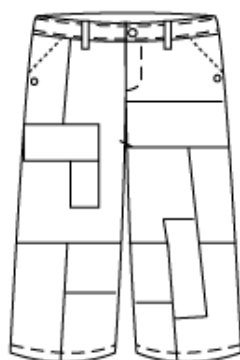


FICHA DE DIBUJO PLANO

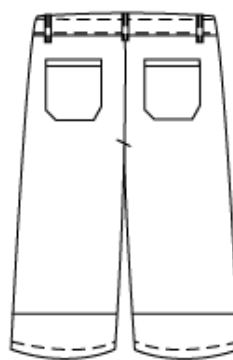
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BBCJ - 012

DIBUJO PLANO

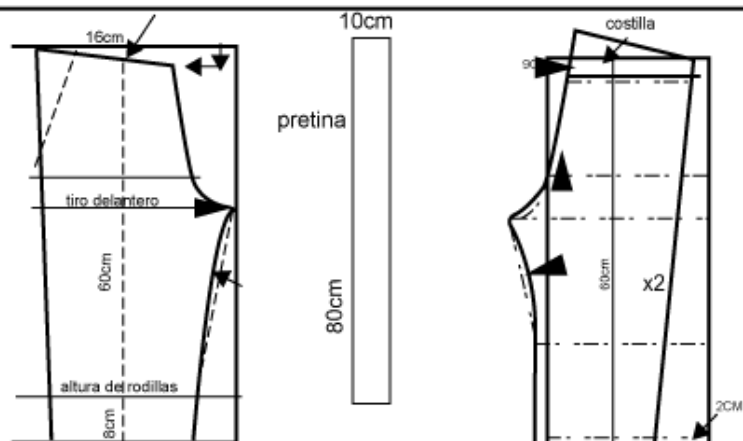


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 08

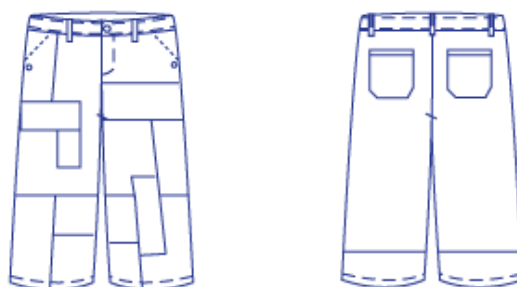


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BBCJ - 012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

Ilustración



N° 09

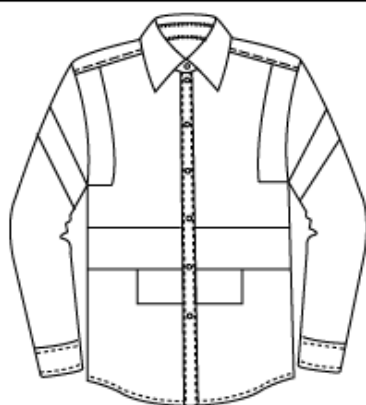


FICHA DE DIBUJO PLANO

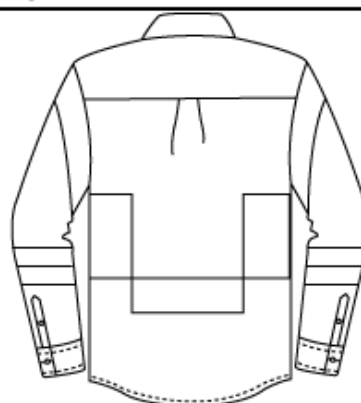
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CMJC-012

DIBUJO PLANO

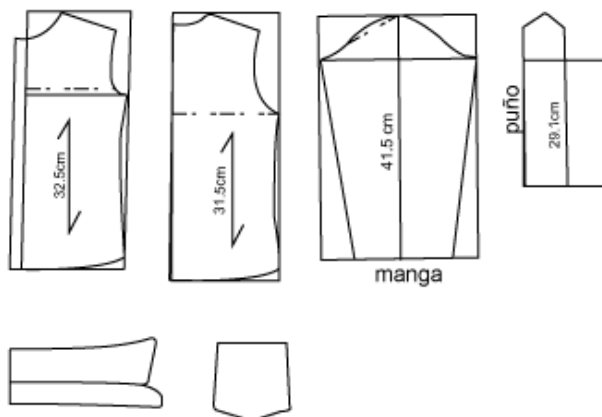


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 09

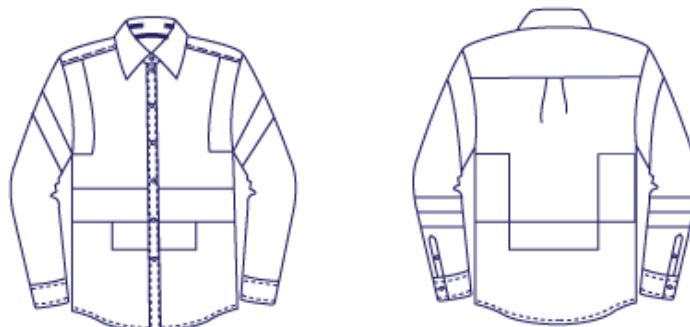


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CMJC-012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
Hacer ojales en la prenda	ojaladora	1	4'
		34P	51

N° 09

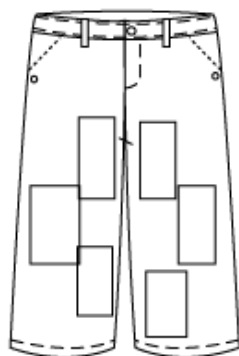


FICHA DE DIBUJO PLANO

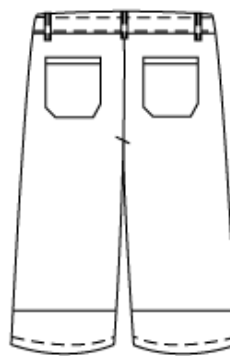
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BPCJ - 012

DIBUJO PLANO

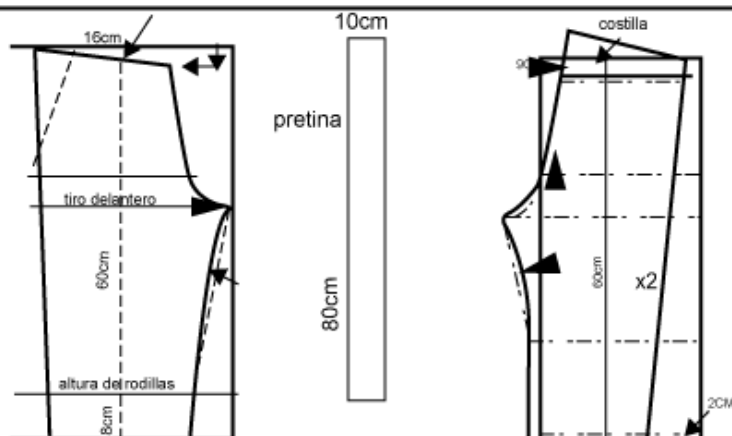


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 09

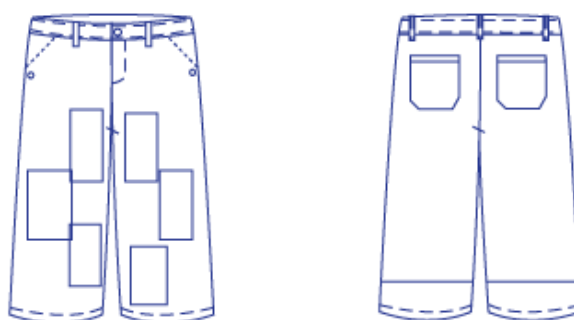


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BPCJ - 012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

Ilustracion



N° 10



FICHA DE DIBUJO PLANO

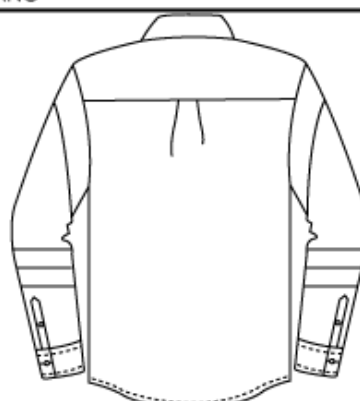
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CMJC-012

DIBUJO PLANO

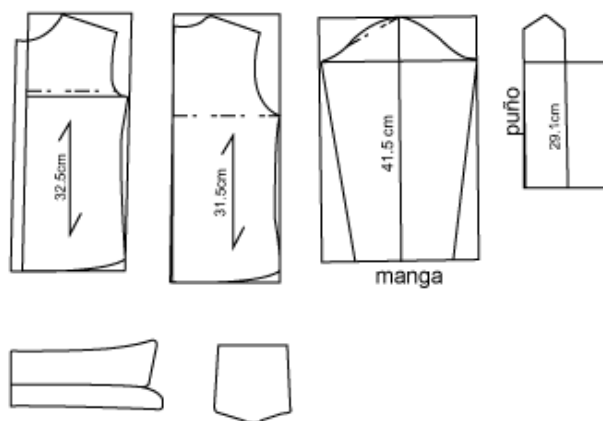


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 10

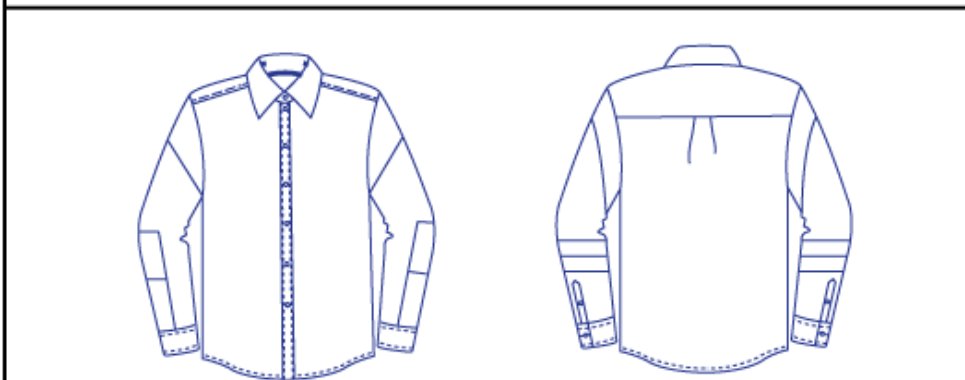


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: CMJC -012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Unir puños a la manga	recta	4	4'
Unir piezas de cuero mangas	recta	6	8'
Unir delantero y posterior	overlock/ recta	2	3'
Unir mangas	recta	2	1'
Añadir mangas	overlock/ recta	3	4'
Pegar cuello	recta	3	4'
Pespunte cuello	recta	1	2'
Dar pespunte a la prenda	recta	1	9'
Hacer ojales en la prenda	ojaladora	1	4'
		34P	51

N° 10

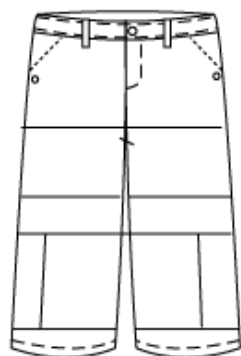


FICHA DE DIBUJO PLANO

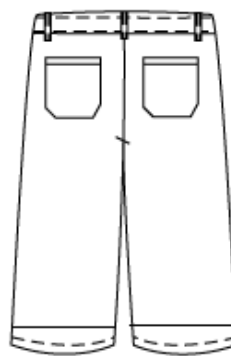
RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BPCJ-012

DIBUJO PLANO

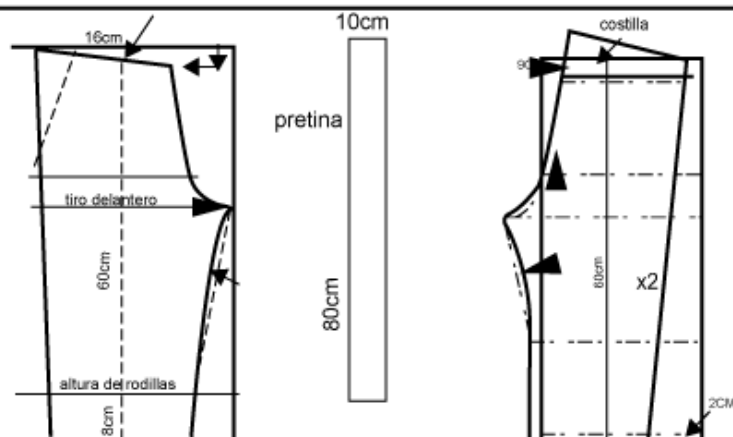


DELANTERO



POSTERIOR

PATRONAJE Y DESPIECE



DESCRIPCIÓN:

N° 10

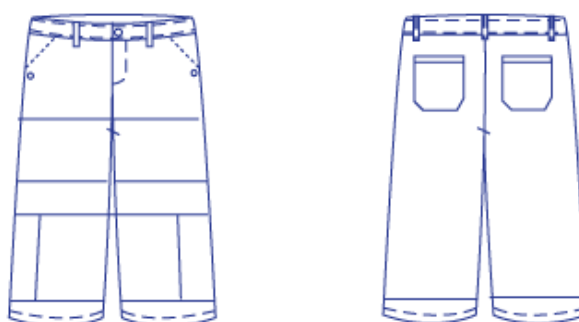


FICHA DE FASES OPERACIONALES

RANGO: PREADOLESCENTES

REF: BPCJ-012

DIBUJO PLANO



Descripción	Maquinaria	Cantidad	Tiempo
Unir piezas de cuero delantero	recta	6	7'
Unir piezas cuero posterior	recta	5	5'
Pespuntar bolsillos colores	recta	4	4'
Pegar falso delantero	recta	2	2'
Pespunte bocado	doble aguja	2	2'
Pegar aletilla y aletillon	recta	2	1'
Pegar cierre y pespunte J	recta	2	3'
Unir delanteros	doble aguja	2	3'
Cotillar	overlock	2	1'
Pegar bolsillos posterior	recta	3	3'
Unir delantero y posterior	recta/overlock	2	4'
Hacer basta	recta	1	3'
		33P	38

4.12. Proyección de costos



PROYECCION DE COSTOS POR UNIDAD

RANGO: PREADOLESCENTES

REF:

MATERIALES DIRECTOS

M. D	DESCRIPCION	P. U	CANT.	P. TOTAL
Remanentes	Con Frecuencia las Curtiembres los desechan	\$0.00	35 mts	\$0.00
Tela Jean	Se comercializa por 130 cm -170 cm	\$ 7.00	60 cm	\$ 4.20
Tela Forro	Se comercializa por 130 cm -170 cm	\$ 4.00	60 cm	\$ 2.40
Hilos	cada cono tiene 2500mts		7 mts	\$ 0.35
TOTAL				\$ 6.95

MANO DE OBRA DIRECTA

MOD	DESCRIPCION	P. U	CANT.	P. TOTAL
Costureras	Intervienen directamente con la prenda	\$1,42	40 min	\$0,57
jefe de Prod	personal a cargo de production	\$ 1,67	40 min	\$ 0,67
Diseñadora patronista	diseña y patrona las colecciones	\$ 2,08	1 h	\$ 2,08
TOTAL				\$ 3,32

COSTOS GENERALES DE FABRICACION

M. INDIRECTA		OTROS			
M. I. P	P. U	M.O.I	PRECIO	OTROS	PRECIO
botones broches	\$0,20	Zona Admi.	\$ 1,25	Fletes	\$0,17
cierre		Lavanderia	\$ 0,30	Servicios Basicos	\$ 0,43
etiquetería	\$0,30			Mantenimiento maquinaria	\$ 0,15
TOTAL	\$0,50	TOTAL	\$1,55	TOTAL	\$0,75
\$2,80					

Los datos se han basado en una producción de 10 prendas diarias por operario con un total de 3 operarios de planta. Producción total 600 prendas mensuales.



PROYECCION DE COSTOS POR UNIDAD

RANGO: PREADOLESCENTES

REF:

MATERIALES DIRECTOS

M. D	DESCRIPCION	P. U	CANT.	P. TOTAL
Remanentes	Con Frecuencia las Curtiembres los desechan	\$0.00	35 mts	\$0.00
Tela Jean	Se comercializa por 130 cm -170 cm	\$ 7.00	60 cm	\$ 4.20
Tela Forro	Se comercializa por 130 cm -170 cm	\$ 4.00	60 cm	\$ 2.40
Hilos	cada cono tiene 2500mts		7 mts	\$ 0.35
TOTAL				\$ 6.95

MANO DE OBRA DIRECTA

MOD	DESCRIPCION	P. U	CANT.	P. TOTAL
Costureras	Intervienen directamente con la prenda	\$1,42	40 min	\$0,57
jefe de Prod	personal a cargo de production	\$ 1,67	40 min	\$ 0,67
Diseñadora patronista	diseña y patrona las colecciones	\$ 2,08	1 h	\$ 2,08
TOTAL				\$ 3,32

COSTOS GENERALES DE FABRICACION

M. INDIRECTA		OTROS			
M. I. P	P. U	M.O.I	PRECIO	OTROS	PRECIO
botones broches	\$0,20	Zona Admi.	\$ 1,25	Fletes	\$0,17
cierre		Lavanderia	\$ 0,30	Servicios Basicos	\$ 0,43
etiquetería	\$0,30			Mantenimiento maquinaria	\$ 0,15
TOTAL	\$0,50	TOTAL	\$1,55	TOTAL	\$0,75
\$2,80					

Los datos se han basado en una produccion de 10 prendas diarias por operario con un total de 3 operarios de planta. Produccion total 600 prendas mensuales.

4.13. Colección Tweens











CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Al analizar a la industria de la curtiembre que se dedica al curtido de pieles tanto para calzado como para la ropa se ha determinado que el remanente de cuero es un material que tiene diversos usos, con la facilidad de reciclar podemos reducir y reusar gran cantidad del material desechado de su producción semanal.

Los remanentes del cuero de curtiembre son un excelente material puesto que proviene de las grandes bandas con distintos acabados y texturas. El material es óptimo para el uso en ropa porque el calibre es entre 0,8 y 1 que es ideal para la confección, por su flexibilidad y poco grosor hace fácil el patronar las distintas prendas.

Al término de este proyecto se desarrolló una colección con la utilización del remanente de cuero

Al término de este proyecto se notó la efectividad de la propuesta pues se encontró una solución a tanta contaminación por medio del uso de remanentes de curtiembre, reduciendo así en 98% los desechos de cuero.

Recomendaciones

Se propone tomar conciencia acerca de la contaminación que resulta de las industrias, sobretodo de las curtiembres que inviertan en químicos amigables con el ambiente es decir biodegradable que al estar en contacto con el agua, la tierra y las plantas se disuelven sin dañar el entorno.

Se recomienda a los grandes productores de cuero que no desechen materia prima de óptimas condiciones por una pequeña falla, se puede iniciar varios proyectos de reusó y reciclaje siendo capaz de crear una industria solo con el remanente para: líneas de ropa, accesorios de vestir, de hogar, de baño, etc.

Se podría capacitar a los habitantes vecinos de las mismas curtiembres para crear nuevas fuentes de trabajo con usos innovadores del remanente de cuero.

Bibliografía

Acha, J. (1995). Introsucción a la tepría de los diseños. México: Trillas 3ra edición.

Ana Lucia Jaramillo. (2012). Diseño y Moda. Ambato.

Antón, P. C. (2008). *Escalar el patrón modelo*. España: Educación.es.

Barrera Mejía, T. (2014). Accesorios para mujer de 20-30 años utilizando retal de cuero de curtiembre con inspiración de los años 40 en la ciudad de Ambato. Ambato.

Burtoli, M. (2012). *Patronaje*.

Constitucion de la Republica del Ecuador. (2008). *registro Oficial # 449*. Quito.

Cossío, A. G. (2012). *El Poder de la Ropa*.

Fabrizzio. (2010). Tendencia de Moda. *Mágico Paraíso*.

Francois B, Gustavo G. (2008). *La moda del siglo XX*.

Galarza Larrea, M. (2003). .Diseño de ropa de cuero para jóvenes comprendidas entre 15 y 20 años. Ambato.

I.Municipio del Canton Ambato. (2007). *Oredenansa Ambiental Suplemento del registro Oficial #43*. Ambato.

Industrial, D. (10 de Abril de 2008). Obtenido de Concepto Industrial : http://concepto-industrial.blogspot.com/2008/04/materiales-cuero_10.html

Janes, S. J. (s.f.). Lenguaje de la Moda.

Julian Cruz. (2011). Obtenido de Revista Virtual Pro.

Julián D. S, Lourdes C, Alicia Díez de Baldeón. (2013). *Arte, diseño y moda. Confluencia en el sistema artístico*. España: Universidad de Castilla, La Mancha.

Julián Pérez P, María M. (2009). *Definicion de*.

Lando, L. (2009). *Diseño de Modas*. Canada.

Lando, L. (2009). *Diseños de Modas, Conceptos Básicos*. Estados Unidos.

Ley de Gestión Ambiental. (2004). *Ley de Gestión Ambiental*. Quito Ecuador.

Mamami, R. (s.f.). *Maquinarias y equipos de construcción*.

Normando Martín. (2013).

Paraíso, M. (2011). Tendencia de moda.

Pardo, B. (2008). *La Moda Arte e Influencia Artística*. Valencia: Universidad Politecnica de Valencia.

Parra Ramos, N. y Nancy Lorena Parra Ramos. Ec. (2007). Estudio antropométrico de preadolescentes en la ciudad de Ambato.

Philip Kotler, G. A. (2005).

QnimiNet. (2014). *Quiminet.com*. Obtenido de Quiminet.com:
<http://www.quiminet.com/articulos/clasificacion-de-los-cueros-acabados-17378.htm>

Saulquin, S. (2006). *Historia de la moda Argentina*. Buenos Aires : Emecé.

Serés, B. F. (2009). *Materia Prima*. Barcelona : Caballo de troya.

Julián Díaz Sánchez,Lourdes Cerrillo,Alicia Díez de Baldeón,Juan Pablo Wert,Jaime G. Lavagne,Miguel Ángel Mila. (2013). *Arte, diseño y moda. Confluencia en el sistema artístico*. España: Universidad de la castilla: La Mancha .

Villafranca, J. M. (2011). *Curso de vigilantes, Maquinaria*. Inzamac.

Welch Evelyn. (2005). *moda*. New York.

Anexos

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA DEL ECUADOR

SEDE AMBATO

ENCUESTA DE DISEÑO DE MODAS



**ENCUESTA DIRIGIDA AL PREADOLESCENTES DE LA CIUDAD DE
AMBATO**

***Dirigido a la población comprendida entre la edad de:**

10 () 11() 12()

INSTRUCCIONES:

***Marque con una X la respuesta seleccionada por Usted.**

7. ¿QUÉ TIPO DE ROPA USA USTED?

- d. Casual
- e. Urbano
- f. Sport

8. A USTED LE GUSTA USAR ROPA DE PIEL (CUERO)

- c. Si
- d. No

9. USTED PREFERIRÍA PRENDAS CONFECCIONADAS EN:

- e. Solo cuero
- f. Cuero y denim (tela jean)
- g. Cuero y Pana
- h. Cuero y paño (tela de abrigos)

10. QUE PRENDAS PREFIERE USTED USAR:

- d. Pantalones
- e. Shorts
- d. Chaquetas
- e. Camisas

f. Bermudas

f. Chalecos

11.A USTED LE GUSTARIA PRENDAS DE:

- d. Un solo color
- e. Dos colores
- f. Tres colores

12.A USTED LE GUSTA QUE SUS PRENDAS DE CUERO TENGAN:

- e. Remaches
- f. Cierres
- g. Broches
- h. Tachuelas

**ENCUESTA DIRIGIDA A PROPIETARIO DE LA CURTIEMBRE
QUISAPINCHA**

¿COMO SE LLAMA LA CURTIEMBRE?

¿QUE PRODUCTOS ELABORA Y CON QUE TERMINADOS?

¿QUE CAUSA FALLAS Y DEFECTOS EN LA PLANCHA DE CUERO?

¿QUE TAN FRECUENTE OCURRE ESTO EN LA PRODUCCION?

¿QUE HACE USTED CON LOS REMANENTES DE LA CURTIEMBRE?

¿HA PENSADO EN UNA SOLUCION PARA QUE LOS REMANENTES NO
CONTAMINEN?

¿QUE OPINARIA SI TUVIERA UNA SOLUCION AL PROBLEMA DE
REMANENTES PARA LAS CURTIEMBRES?