



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Proyecto de investigación previo a la obtención del Título de
Licenciada en Diseño Textil e Indumentaria

**“Diseño de indumentaria que contribuya a desarrollar la motricidad
fina en niños de 3 a 5 años en la ciudad de Ambato”.**

Autora: Lascano Filian, Heidi Marilyn

Tutora: Mg. Sánchez Sailema, Erika Catalina

Ambato-Ecuador

Septiembre, 2022

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Integrador sobre el tema: **“Diseño de indumentaria que contribuya a desarrollar la motricidad fina en niños de 3 a 5 años en la ciudad de Ambato”**. de la alumna Heidi Marilyn Lascano Filian, estudiante de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria, considero que dicho proyecto reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, Septiembre del 2022

LA TUTORA



.....
Mg. Sánchez Sailema, Erika Catalina

C.C.: 1803470481

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Integrador **“Diseño de indumentaria que contribuya a desarrollar la motricidad fina en niños de 3 a 5 años en la ciudad de Ambato”**. Como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, Septiembre del 2022

LA AUTORA



.....
Heidi Marilyn Lascano Filian
C.C. 1805165097

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste Proyecto Integrador o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Integrador, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, Septiembre del 2022

LA AUTORA



.....
Heidi Marilyn Lascano Filian

C.C. 1805165097

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto I, sobre el tema
**“Diseño de indumentaria que contribuya a desarrollar la motricidad
fina en niños de 3 a 5 años en la ciudad de Ambato”.**

de Heidi Marilyn Lascano Filian, estudiante de la carrera de Diseño Textil e
Indumentaria, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título
terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, Septiembre 2022

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

*Dedico este proyecto con mucho cariño
y amor a mi hija Odette por ser el motivo
de mi inspiración y fortaleza para no
darme por vencida, también se lo dedico
a mis padres que de una u otra manera
me han apoyado en el transcurso de mi
formación académica para cumplir mis metas,
por último, dedico este proyecto a todas las
personas que me han ayudado y brindado
su apoyo incondicional.*

Heidi Marilyn Lascano Filian

AGRADECIMIENTO

*Al culminar esta etapa de mi vida
quiero agradecer primeramente a
Dios y a la Universidad
Técnica de Ambato por abrirme
sus puertas hacia nuevos
conocimientos, agradezco a los
docentes que con paciencia
supieron impartir grandes
lecciones de vida*

Heidi Marilyn Lascano Filian

INDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
INDICE GENERAL	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN EJECUTIVO	xi
ABSTRACT.....	xii
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO I

1.ANTECEDENTES GENERALES	3
1.1 Nombre del proyecto	3
1.2 Antecedentes.....	3
1.3 Justificación	5
1.4 Objetivos.....	8
1.4.1 Objetivo general.....	8
1.4.2 Objetivos específicos	8

CAPÍTULO II

2.MARCO REFERENCIAL.....	9
2.1 Marco Conceptual.....	9
2.1.1 Diseño	9
2.1.2 Diseño Funcional	11
2.2 Ergonomía y confort	13
2.2.2 Diseño Infantil	14
2.2.3 Pedagogía.....	16
2.2.4 Educación inicial.....	18
2.2.5 Estimulación motriz.....	20
2.3 Marcas referentes y/o aspiracionales	24
2.4 Visionario	25

CAPÍTULO III

3.INVESTIGACIÓN DE MERCADO	27
3.1Análisis externo	27
3.1.1 Análisis PEST	27
3.1.2 Tendencias de consumo	32

3.1.3 Segmentación del mercado potencial.....	33
3.1.4 Análisis de segmentación del mercado de referencia	35
3.1.5 Índice de saturación del mercado potencial	36
3.1.6 Análisis estratégico de la competencia (benchmarking).....	36
3.2 Análisis interno.....	37
3.2.1 Análisis de Recursos propios y disponibles.....	37
3.2.2 Análisis de la cadena de valor.....	38
3.2.3 Eslabón de investigación y desarrollo.....	38
3.2.4 Eslabón de abastecimiento de materiales.....	39
3.2.5 Eslabón de producción.....	40
3.2.6 Eslabón de comercialización.....	40

CAPÍTULO IV

4. MARCO METODOLÓGICO	41
4.1 Estudio de público objetivo	41
4.1.1. Modelo de entrevista.....	42
4.2 Selección de la muestra.....	45
4.2.1 Técnicas de estudio.....	46
4.2.2 Cualitativas	46
4.2.3 Elaboración e interpretación de los datos	47
4.3 Conclusiones	52
1. <i>Factor de aceptación como propuesta de diseño funcional</i>	52
2. <i>Factor de actividades de motricidad fina</i>	52

CAPÍTULO V

5. TECNOLOGIAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCIÓN	54
5.1 Cronograma de producción.....	54
<i>Fase investigativa</i>	54

<i>Fase técnico-constructiva</i>	55
<i>Etapa de comercialización y distribución</i>	56
<i>Cronograma de Producción</i>	58
5.2 Control de calidad.....	59
<i>Matriz control de calidad</i>	60
5.3 Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto	62
<i>Equipos e infraestructura</i>	62
5.4 Requerimientos de mano de obra.....	64
<i>Matriz de personal</i>	65
5.5 Seguridad industrial y medio ambiente	66

CAPÍTULO VI

6.DESARROLLO DE LA PROPUESTA	69
6.1 Descripción del producto o servicio	69
6.1.1 Brain storming (lluvia de ideas).....	69
6.2 Perfil del cliente.....	70
6.2.1 Moodboard del perfil del cliente.....	71
6.2.2 Moodboard del perfil de usuario.....	72
6.3 Identidad de marca.....	72
6.3.1 Nombre de la marca:.....	73
6.4 Uso de la marca	73
6.4.1 Modulación del Logotipo.....	73
6.4.2 Color corporativo	74
6.4.3 Positivo y Negativo.....	74
6.4.4 Tarjeta de presentación	75
6.4.5 Packaging.....	76

6.4.6 Etiquetas.....	76
6.5 Análisis de color de la propuesta	77
6.5.1 Paleta de color de la propuesta.....	77
6.6 Tendencia.....	78
6.6.1 Macrotendencia.....	78
6.7 Concepto de la propuesta.....	80
6.8 Elementos del diseño	81
6.8.1 Siluetas.....	81
6.8.2 Proporción y línea	81
6.8.3 Función	82
6.8.4 Detalles	82
6.8.5 Estilo	83
6.8.6 Estampados, bordados y acabados, terminados	83

CAPÍTULO VII

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	116
7.1 Conclusiones.....	116
7.2 Recomendaciones	117
Bibliografía	118

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable demográfica del mercado potencial.....	34
Tabla 2. Variable Geográfica del mercado potencial	34
Tabla 3. Selección de la muestra.....	45
Tabla 4. Variable de diseño funcional.....	47
Tabla 5. Variable de motricidad fina	48
Tabla 6. Datos de entrevista.....	48
Tabla 7. Categoría de Análisis	49
Tabla 8. Análisis de observación	51
Tabla 9. Cronograma de Producción.....	58
Tabla 10. Matriz control de calidad	60
Tabla 11. Equipos e infraestructura	62
Tabla 12. Matriz de personal.....	65
Tabla 13. Ficha de textiles.....	83
Tabla 14. Ficha de insumos.....	84
Tabla 15. Ficha de materiales e insumos, usos y cuidados	89

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Esquema sobre el concepto de función, sus problemáticas y conceptos asociados.....	12
Figura 2. Entrenamiento a partir de juegos que estimulan la destreza y coordinación visomotora.	22
Figura 3. Diagrama de Producción	56
Figura 4. Brain storming.....	70
Figura 5. Moodboard del perfil del cliente.....	71
Figura 6. Moodboard del perfil de usuario	72
Figura 7. Logotipo de la marca	73
Figura 8. Modulación del Logotipo	74
Figura 9. Color corporativo	74
Figura 10. Positivo y Negativo	75
Figura 11. Tarjeta de presentación	75
Figura 12. Packaging.....	76
Figura 13. Etiquetas.....	76
Figura 14. Paleta de color de la propuesta	78
Figura 15. Moodboard de Macrotendencia.....	80
Figura 16. Ilustraciones.....	87
Figura 17. Propuestas de diseño	88
Figura 18. Ficha técnica de diseño H.Mas 001	90
Figura 19. Ficha técnica de diseño CH.Mas 002	91
Figura 20. Ficha técnica de diseño A.Mas 003	92
Figura 21. Ficha técnica de diseño B.Fem 001	93
Figura 22. Ficha técnica de diseño CH.Fem 002.....	94
Figura 23. Ficha técnica de diseño H.Fem 003.....	95
Figura 24. Ficha técnica de diseño P.Mas 004.....	96
Figura 25. Ficha técnica de diseño P.Fem 004	97

Figura 26. Ficha de aplicación textil	98
Figura 27. Ficha de patronaje H. Mas 001	99
Figura 28. Ficha de patronaje Ch. Fem 001	100
Figura 29. Ficha de patronaje P.Mas 002.....	101
Figura 30. Ficha de patronaje P.Fem 002.....	102
Figura 31. Ficha de despiece y gradación H.Mas 001.....	103
Figura 32. Ficha de despiece y gradación C.Fem 001.....	104
Figura 33. Ficha de despiece y gradación P.Mas 001	105
Figura 34. Ficha de despiece y gradación P.Fem 002	106
Figura 35. Ficha de ruta operativa C.Mas 001.....	107
Figura 36. Ficha de ruta operativa A.Fem 001	108
Figura 37. Ficha de ruta operativa P.Mas 001	109
Figura 38. Ficha de ruta operativa P.Fem 001.....	110
Figura 39. Ficha de costos CH.Fem 001.....	114
Figura 40. Ficha de costos H.Mas 00.....	115

RESUMEN EJECUTIVO

A lo largo del tiempo, el diseño funcional se ha establecido en distintos ámbitos y sectores de la indumentaria, la línea de vestuario infantil no ha sido la excepción, en base al contexto se ha encontrado nuevas necesidades a resolver como es el caso del déficit de habilidades motrices en niños de etapa preescolar. Con la falta de cuidados específicos, supervisión y vulnerabilidad, muchos de los niños pueden desarrollar un problema que se prolonga en las actividades cotidianas y su diario vivir, generando codependencia, problemas de autoestima y desorden en el aprendizaje. Las propuestas de diseño funcional aplicado a esta área son casi obsoletas en el entorno local sin embargo son muy necesarias para mejorar la habilidad del niño a temprana edad.

El presente proyecto forma parte de la composición de propuestas de diseño funcional con aplicaciones y tratamientos textiles que promuevan el desarrollo de habilidades motrices finas en niños de etapa preescolar. Para lo cual se establecen técnicas basadas en la implementación por texturas, colores, planos desmontables, entre otros. Como parte de la propuesta se realizó una colección de indumentaria elaborado a partir de distintos géneros textiles que aportaron a ser parte de la respuesta a la necesidad del usuario en prendas de indumentaria.

Este proyecto, se considera un aporte al diseño funcional, el mismo que busca destacar y generar un espacio en el segmento de mercado local con el fin de no dejar de lado las prioridades del usuario, se considera importante fundamentar una propuesta innovadora entre la competencia marcando la diferencia entre preferencias de indumentaria.

PALABRAS CLAVE: DISEÑO FUNCIONAL, HABILIDADES MOTRICES, ETAPA PREESCOLAR, MOTRICIDAD FINA.

ABSTRACT

Over time, functional design has been established in different areas and sectors of clothing, the children's clothing line has not been the exception, based on the context, new needs have been found to be resolved, as is the case of the deficit of motor skills in preschool children. With the lack of specific care, supervision and vulnerability, many of the children can develop a problem that continues in their daily activities and their daily lives, generating codependency, self-esteem problems and learning disorders. Functional design proposals applied to this area are almost obsolete in the local environment, however they are very necessary to improve the ability of the child at an early age.

This project is part of the composition of functional design proposals with applications and textile treatments that promote the development of fine motor skills in preschool children. For which techniques based on the implementation of textures, colors, removable planes, among others, are established. As part of the proposal, a clothing collection was made from different textile genres that contributed to being part of the response to the user's need for clothing.

This project is considered a contribution to functional design, the same one that seeks to stand out and generate a space in the local market segment in order not to neglect the user's priorities, it is considered important to base an innovative proposal among the competition marking the difference between clothing preferences.

KEY WORDS: FUNCTIONAL DESIGN, MOTOR SKILLS, PRESCHOOL STAGE, FINE MOTOR SKILLS

INTRODUCCIÓN

El diseño de indumentaria a lo largo del tiempo se ha dispersado en distintas ramas por lo cual es común escuchar que, todo es diseño, al ser un todo, existen alternativas que se centran en el diseño funcional a manera de dar solución a un caso en específico, muchos diseñadores optan por asumir esta oportunidad poco alcanzada y aplicar sus conocimientos, generando una propuesta de diseño innovadora, con la deficiencia de cuidados específicos, muchos de los niños en etapa preescolar han desarrollado problemas en su desarrollo cognitivo y motriz, esto se debe a la falta de práctica a través de técnicas que impliquen ejecución a través de las extremidades.

El propósito de la investigación fue identificar los rasgos deficientes en niños en etapa preescolar, como indicador de esta propuesta, se vinculó y analizo a niños del Hogar Santa Marianita, los mismos que demostraron ser un segmento de mercado propicio para dar solución a una necesidad tan presente hoy en día, muchos de los padres a falta de tiempo ofrecen a sus hijos nuevas herramientas de distracción, lo cual evita la actividad motriz fina, lo cual es fundamental en la etapa preescolar.

En el caso de los niños del hogar, se vieron enmarcadas algunas deficiencias presentes en su desarrollo motriz, por lo que fue necesario aplicar una entrevista hacia sus representantes, los mismo que supieron manifestar y admitir que el material didáctico en la casa hogar es poco común y que la falta de ello ha ocasionado que muchos de los niños no se defiendan por si solos a la hora de realizar sus actividades básicas como cotidianas.

Con los resultados obtenidos es preciso destacar algunas variables para poder identificar en que aspecto y cómo generar una propuesta innovadora de indumentaria que satisfaga la necesidad presente en los niños, es así que se desarrollan propuestas, pensando en el beneficio y necesidad de los niños, optando por el uso de materiales poco convencionales y priorizando la aplicación de textil que motive a desarrollar la motricidad fina en niños de etapa preescolar.

La estructura de este proyecto, se fundamenta en seis capítulos que has sido desarrollados con el fin de entender a través de todos los medios, como generar una propuesta de diseño funcional innovador.

El primer capítulo analiza los antecedentes relevantes de la encuesta relacionados con el tema propuesto y servirá como soporte y base para la encuesta, la cual ayudará a identificar el problema, la justificación y los objetivos generales y específicos que se pretende alcanzar.

El Capítulo 2 detalla un marco de referencia basado en fuentes teóricas relacionadas con variables técnicas y de calidad, especificando referencias en términos de diseño, calidad, procesos y sistemas de gestión. También se destacan los pronósticos futuros, como encuestas de marcas líderes y con visión de futuro.

El tercer capítulo, Investigación de Mercado, presenta un análisis PEST que investiga el análisis externo e interno. Además de análisis de investigación de mercado, tendencias de consumo, segmentación de mercado potencial, análisis de industria y mercado de referencia, índice de saturación de mercado potencial y análisis competitivo. En el análisis interno, además de analizar la cadena de valor, también se consideran los recursos propios y disponibles.

El Capítulo 4, Divulgación del Marco Metodológico, detalla la investigación sobre el público objetivo, la selección de muestras, el análisis de técnicas de investigación, la metodología y métodos de investigación, y la aplicación de herramientas de recolección de datos como entrevistas y documentos. Interprete los datos y finalmente complete la triangulación de los datos.

El Capítulo 5 especifica la tecnología requerida para el desarrollo del proyecto, el cronograma de producción, los controles de calidad requeridos, el equipo y la infraestructura requerida para el proyecto, la mano de obra necesaria y la seguridad industrial resultante y el medio ambiente a establecer.

Capítulo 6, toda la propuesta es de descripción del producto y servicio, perfil del cliente, identidad de marca, análisis de color de la propuesta, análisis de tendencia y color, definición del concepto de propuesta, elementos de diseño, materiales, suministros, bocetos y fichas técnicas, estado de ánimo general. tablero, álbumes de fotos y costos de producción

Finalmente se destaca las conclusiones y recomendaciones que jugarán un papel en el futuro y darán continuidad profesional al proyecto.

CAPÍTULO I

1 ANTECEDENTES GENERALES

1.1 Nombre del proyecto

“Diseño de indumentaria que contribuya a desarrollar la motricidad fina en niños de 3 a 5 años en la ciudad de Ambato”.

1.2 Antecedentes

En la tesis de pregrado de Karen Venegas, con el tema “Diseño de indumentaria infantil como herramienta de estimulación lúdica y multisensorial” menciona que todo parte desde una necesidad en cuanto a diseño de prendas infantiles ecuatorianas, en este caso se conjuga el diseño y la innovación con la educación, proponiendo de esta manera prendas que se ajusten y adapten a la necesidad de estimulación lúdica y multi sensorial para bebés. La autora implementa varias técnicas para la estimulación a través de las prendas, proponiendo contrastantes, texturas y detalles lúdicos como respuesta a la necesidad del público objetivo. Tiene un enfoque de diseño conceptual, proporcionando la importancia de la estimulación temprana a través de materiales cotidianos obteniendo como resultado diversas áreas para estimular a través de la indumentaria. (2016, p.72)

Por otra parte Mireya Camino, menciona en su tema “Evaluación de los beneficios del diseño de indumentaria adaptativa para las actividades de intervención terapéutica en niños de 3 a 7 años con trastorno de desarrollo en la coordinación” que el proceso creativo para lograr un diseño con estructura adaptativa y funcional está basado en la terapia motriz, mientras que el modelo de evaluación incluye un modelo multi-atributo que consiste en asignar funciones de valor en la indumentaria y recomendando que ninguna propuesta de diseño debería ser lanzada al mercado o puesta a disposición de producción no sin antes haber sido evaluada.(2019,p.63)

Por otra parte en el tema "Diseño de indumentaria pre escolar con textiles inteligentes para niños de escuela "La Salle" de la ciudad de Ambato" el diseño de indumentaria para preescolar es una propuesta de emprendimiento que ofrece un servicio novedoso y de prevención ya que las propiedades de textiles inteligentes, aplicable en prendas infantiles son beneficiosos bajo ciertos parámetros de funcionalidad, como son la oportunidad de emplear textiles que potencien el nicho de mercado y les brinden vestibilidad como un plus para la salud dermatológica. Es por ello que se concluye establecer un producto que priorice las necesidades del público objetivo. (Ramos, 2017)

De igual manera Elizabeth Guerrero, manifiesta por medio de su tema "Planificación de procesos de diseño de ropa de niños y su incidencia en la dirección en ventas de la empresa Produtexti que a complejidad cada vez es mayor en el sistema de la moda y se requiere un modelo de gestión específico que involucre todos los procesos de diseño de ropa en niños, priorizando los recursos, tiempos y procesos de cada área. Dicha planificación da como resultado el grado de aceptación de la propuesta de diseño en el mercado de cual el investigador parte para el desarrollo de cada propuesta en base a las necesidades de nicho de mercado. (2015, p.48)

Es preciso mencionar que con el tema "Diseño de indumentaria para niños con deficiencia motriz de 6 a 10 años, con la aplicación de textiles antimicrobianos en la empresa MF97" se expresan varios parámetros acerca de los factores ergonómicos de la indumentaria, se han empleado métodos deductivo-analítico que aportan a la adecuada satisfacción de los niños con este caso adicionalmente propone textiles antimicrobianos para evitar cualquier molestia en el contacto con la piel en el usuario. (Tirado, 2018, pag. 57)

1.3 Justificación

Se quiere diseñar prototipos en base a la indumentaria que contribuya al desarrollo de habilidades en la motricidad fina, para niños en etapa preescolar, porque existen factores que influyen en el desarrollo cognitivo y se entiende que a través de la adecuación de materiales como textiles en la indumentaria se pretende proponer soluciones que favorecen la idea de la vestimenta a través del diseño funcional.

“Lo funcional es mejor que lo bello, porque lo que funciona bien permanece en el tiempo” (Ray Eames, 1997)

Por medio del tema de investigación, se permite comprender la metodología de análisis bajo la cual se trabajaría, este enfoque se acerca a la investigación sobre el diseño que se refiere al sujeto-objeto en estudio, ya que parte del objeto de diseño para generar conocimiento según (Keyson, 2009) esto quiere decir que la investigación se centra en el prototipo de un producto como instrumento de investigación, la misma que aporta al trabajo transdisciplinario de buscar una necesidad realmente rigurosa, funcional y permita realizar un estudio a base de las características y propiedades de los materiales aplicados al diseño, los estudios realizadas para personalizar o adaptar un producto a las necesidades específicas del grupo objetivo y la investigación-acción.

De esta manera es preciso entender cómo se generan las necesidades de los niños en el ámbito cognitivo psicomotriz hacia la indumentaria infantil y es puntual reconocer información confiable, actual acerca de la indumentaria adecuada y la práctica de la motricidad fina en el segmento de niños del Hogar Santa Marianita. En este análisis se busca entender cómo los patrones conductuales pueden aportar con información fundamental para el diseño e implementación de técnicas textiles en la indumentaria de acuerdo a su necesidad.

Dentro del enfoque temático es necesario descubrir porque la motricidad fina influye en la integración del desarrollo potencial y personal de los niños, ya sea en factores biológicos, anatómicos, fisiológicos, conductuales, motrices, afectivos y cognitivos.

En el 2019, el Departamento de Salud del Estado de Nueva York desarrolló un análisis a fin de respaldar la información acerca de las consecuencias de pandemia en la motricidad y acoplamiento, destacando que, entre un 5% y 6% de niños en edad preescolar sobrellevan un

trastorno de desarrollo de la coordinación motriz, reincidiendo con un fuerte impacto en la vida adulta. (Chavez, 2019)

En el Ecuador según la Unicef existe un gran déficit de estimulación motriz fina, por tal razón esto afecta a la clase social media-baja mientras el sistema educativo busca responder a esta necesidad, real percibida por maestros y niños, se requieren los medios que favorezca la adquisición y desarrollo de habilidades en el área motriz fina, las maestras escolarizadas dan poca importancia al espacio de interacción que beneficie a las actividades lúdicas para ampliar destrezas y habilidades, por tal razón la base fundamental debe ser la información integra e intelectual ya que la falta de especialización como la escasez de herramientas, induce a la mala aplicación de los recursos didácticos, la estimulación es un proceso constante y por lo tanto debe mantenerse a la expectativa de las innovaciones que brinden las corrientes pedagógicas. (Rivera, 2012)

En la ciudad de Ambato de acuerdo a varios estudios avalados por el Ministerio de Educación existen dificultades en el desarrollo de la motricidad fina por falta de coordinación motriz en extremidades superiores, coordinación visual-manual, y músculos tensos en las manos del niño, el resultado son problemas en la pre escritura y como problemas secundarios la baja autoestima e inseguridad. Por otra parte, la sobreprotección influye en el niño generando dependencia en todas sus actividades, es necesario trabajar en conjunto tanto padres y maestras con la finalidad de establecer un equilibrio a través de herramientas que prioricen los intereses y necesidades del niño. (Camino, 2019)

En la etapa preescolar se forman los fundamentos de la personalidad, tomando en cuenta el desarrollo integral de los niños, la motricidad fina

Observación y descripción de datos y hechos

Es una de las habilidades sobre la cual aún no se alcanza los niveles deseados en la preparación de los niños de grado preescolar, como son recorte rellenado y rasgado por lo que se espera que el proceso sea más amplio e integral.

Según la Unicef el aprendizaje debe ser activo-significativo relacionado de manera más armónico y consiente para el niño en desarrollo, la primera infancia va encaminada a la

formación de la personalidad que no solo comprende la parte cognitiva instrumental sino también el afectivo motivacional y volitivo. (Camino, 2019)

Se considera que el cerebro organiza todas aquellas sensaciones provenientes de cada parte de nuestro cuerpo la transforma en percepción, reacción y aprendizaje. Los problemas motrices afectan el diario vivir de muchos niños, con el fin de mejorar estas condiciones se requiere la ayuda de especialistas en terapias perceptiva-motriz, en las que se lleva a cabo el uso de texturas rugosas, por hilos, cromáticas, que puedan ser manipulables. Dentro del dominio de los movimientos resulta importante el proceso de la acción prensil, estos logros posibilitan la coordinación óculo manual.

Temporal: Este hecho se viene realizando en consecuencia de la pandemia en un lapso de tiempo de 2 años.

Espacial: El lugar de análisis es el Hogar Santa Marianita

A raíz de la pandemia, muchos de los escenarios mantenían un estricto control en la salubridad evitando el contacto físico, por lo que esto ha generado pánico en relacionar la estimulación con objetos didácticos, esto da como resultado un retraso y la degeneración en el aprendizaje como también en el desarrollo psicomotriz de muchos de los niños, dando lugar a una interrupción en su desarrollo cognitivo.

Dificultades para coordinar los movimientos y habilidades motoras finas en niños de etapa preescolar del Hogar Santa Marianita.

Pregunta de investigación: ¿Cómo contribuir a la coordinación de movimientos y habilidades motrices finas en niños a través de la indumentaria?

Idea a defender: A través de una colección de diseño de indumentaria apta para niños en etapa preescolar que contribuya al desarrollo de la coordinación de movimientos y habilidades motrices.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Diseñar una colección de indumentaria que contribuya a la motricidad fina para niños de 3 a 5 años del Hogar Santa Marianita.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar qué es la motricidad fina para la aplicación en indumentaria infantil
- Determinar las necesidades de los niños de 3 a 5 años del Hogar Santa Marianita en lo referentes a la motricidad fina para su desarrollo cognitivo mediante entrevistas y fichas de observación a los representantes del hogar.
- Elaborar una colección de indumentaria que contribuya a la motricidad fina para niños de 3 a 5 años del Hogar Santa Marianita mediante la inclusión de los elementos necesarios a través de técnicas de confección.

CAPÍTULO II

2 MARCO REFERENCIAL

2.1 Marco Conceptual

2.1.1 Diseño

Al hablar de diseño se debe tomar en cuenta su proveniencia y esta surge del término italiano *disegnare*, que hace referencia a la acción de representar un algo por medio de signos visuales. Por otra parte, el diseño en un ámbito conceptual se refiere al arte de proyectar en función de la forma ya sea un aspecto estético a través de símbolos gráficos, sean estos bidimensionales o tridimensionales. A nivel artístico representa la planificación conceptual de nuevas ideas para poner en marcha un fin específico. El diseño es una palabra que aborda distintos significados dependiendo del contexto, sin embargo, todo es diseño y la calidad del diseño afecta la calidad de nuestras vidas. (Papaneeck, 1987)

2.1.1.1 Teorías del diseño

Bonsiepe manifiesta que no existe una teoría del diseño sino un discurso como tal, en el que el diseño toma teorías prestadas de otras disciplinas y las adapta al contexto de diseño. Sin embargo, promueve un cuerpo teórico sustentable que se divide en ciencias sociales, exactas y artes. Es necesario tomar en cuenta no solamente el objeto sino también el espacio, el usuario y el objeto donde se articula la interfaz. Esta interfaz nace a través del diseño industrial haciendo referencia a la demanda de productos con lo cual lograron obtener más productos en menor tiempo. (Bonsiepe, 1993)

2.1.1.2 Fundamentos del diseño

Se establece que los fundamentos pueden ser visibles o invisibles, los mismos que sirven en el proceso creativo pueden llegar a ser abstractos, pero en conjunto pueden crear una experiencia visual para el usuario, las formas en un diseño para mantener un concepto por sí mismas o a su vez, es una composición de elementos con fundamentos que el diseño encuentra de manera plana. Existe un proceso en el diseño y un orden para ocuparse de los elementos, cabe destacar que si se exploran todos ellos se obtiene mayor comprensión y una colección del concepto que se ha desarrollado. (Saltzman, 1989)

2.1.1.3 Diseño textil

El diseño textil trasciende de una disciplina que emerge a partir del diseño de modas, abarcando este método desde el ámbito industrial y de producción, pues se trata de la fabricación de elementos para la industria textil como son fibras, telares, hilos, técnicas superficiales con propiedades especiales, entre otros. El diseño textil comprende muchos sectores que puede involucrar a otras ramas a manera de aplicación, estas pueden estar vinculadas con la tecnología, la medicina, la arquitectura, deportes e ingeniería. Hoy en día el diseño textil se centra en la producción estética de textiles innovadores, a través de grafías, módulos, patrones que por medio de tratamientos superficiales pueden abordar en nuevos estilos, prendas y tendencias. (Mussuto, 2007)

Quien emplea la disciplina se denomina diseñador textil y actualmente se limita al diseño mas no a la producción, debido a que ésta se realiza industrialmente con métodos específicos que son objeto de estudio de otras disciplinas. También existen

El rol del diseñador textil actual se limita al diseño y no a la producción, ya que ésta se realiza industrialmente, con maquinaria y métodos específicos que son objeto de estudio de otras disciplinas. Pero también existen muchos diseñadores interesados en materializar por sí

mismos sus productos, en proponer sus diseños a mercados exclusivos que aprecian lo artesanal, con lo cual el volumen de producción es acotado. Pero se podría afirmar que el rol del diseñador textil es básicamente proyectual, ya que debe proponer creativa e innovadoramente productos para una finalidad y un target determinado.

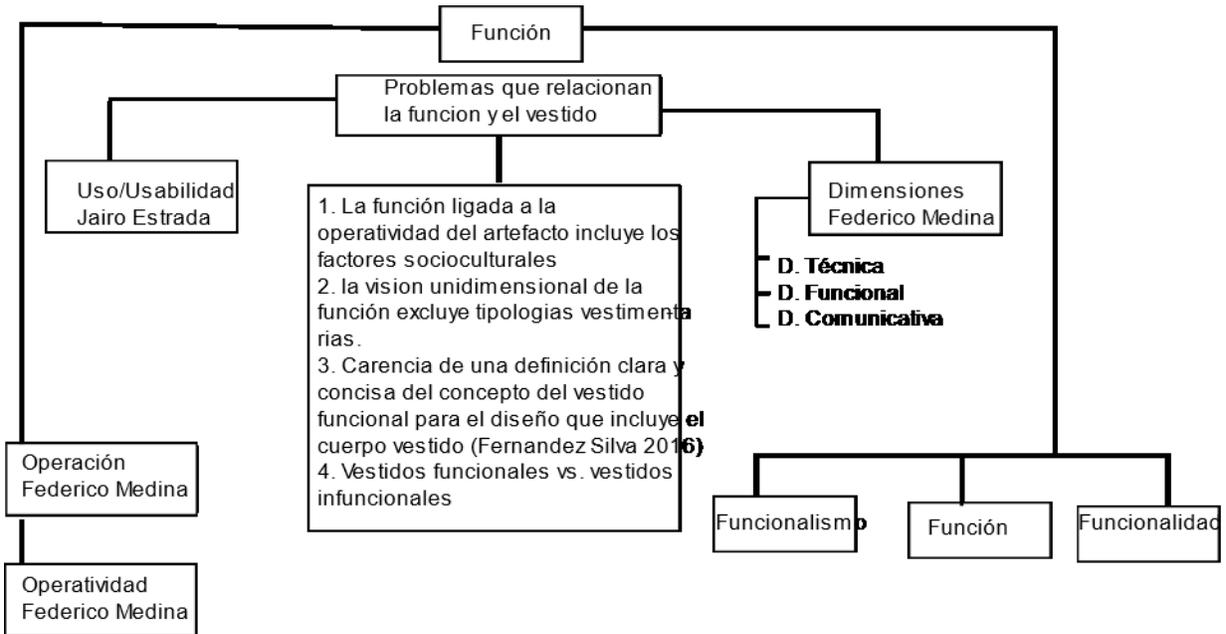
2.1.1.4 Diseño de indumentaria

La creación, fabricación y producción de prendas de vestir, aditamentos y accesorios que puede ser utilizado por el usuario está implícito en el diseño de indumentaria. Como en varias ramas el diseño de indumentaria ha existido desde hace muchos años atrás, pero es hace poco que se considera una carrera profesional de nivel superior. Sus interventores, los diseñadores de indumentaria son los que generan propuestas con un alto valor estético y funcional. Con el pasar del tiempo la mayoría de las épocas se rigen en la moda, representando nuevas propuestas en materiales, insumos, cromática, silueta y funciones que son el proceso de investigación, creativo, técnico-productivo previo a la obtención de un prototipo. (Hernández, 2011)

2.1.2 Diseño Funcional

Al entender el estudio del vestido desde su intervención artefactual, se plantea una dimensión funcional denominada a partir de los conceptos de usabilidad, confort, eficiencia, eficacia que intervienen en una determinada actividad o trabajo, por medio de estas concepciones se puede identificar distintos campos en lo que respecta a caracterizar las contribuciones de esta disciplina. (Fajardo, 1993)

Figura 1. Esquema sobre el concepto de función, sus problemáticas y conceptos asociados.



Nota. El Vestido Funcional: Una Revisión al Concepto de Vestido Funcional para el Diseño
Mira Duque Juan David

Fuente:

https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16607/JuanDavid_MiraDuque_2021.pdf?sequence=6&isAllowed=y

2.1.2.1 Análisis del vestido

Desde hace tiempo el vestido ha sido considerado un sistema de signos, cuya articulación es darle sentido, conforma parte de hábitos y costumbres que se consolidan en normas vestimentarias típicas de un determinado grupo o contexto. El vestido en particular señala características internas como externas, para distinguir el estatus socio-económico y para compensar necesidades del cuerpo. “El cuerpo vestido, cobra sentido, según el contexto en el que desempeña su función el usuario, no es lo mismo un bikini en la playa que en una entidad financiera” (Saltzman, 1989)

2.2 Ergonomía y confort

Dentro del diseño, la ergonomía conforma un medio apropiado para resolver de la mejor manera la necesidad de productos que realmente respondan a una mejor calidad de vida, para hablar de la ergonomía es considerable entender su procedencia, esta proviene de la disciplina científica que argumenta de manera integral al hombre y el grupo de individuos, en las condiciones concretas de su acción con el empleo de herramientas y objetos. Esta se maneja a través de relaciones que se dan por medio del uso del objeto, por lo tanto, la ergonomía estudia el uso que el hombre hace de los objetos y espacios manteniendo de esta manera una relación entre el usuario, objeto y entorno. (Zinchenco, 1985)

2.2.1.1 Tipos de ergonomía

- *Ergonomía biométrica*

Son las medidas biológicas o características físicas que se utilizan para identificar a las personas en la clasificación de huellas dactilares, reconocimiento facial y pruebas visuales representan la mayoría de sus funciones obtenidas a través de todo un equipo biométrico, es decir a través de la sinterización que identifica y se mide como característica propia de la persona. Estudia la antropometría y biomecánica, en otras palabras, se trata de la carga física y postura y la operatividad

- *Ergonomía cognitiva*

Estudia la percepción y carga mental, se trata de interfaces de comunicación y crono ergonomía

- *Ergonomía correctiva*

Estudia la evaluación y consultoría del análisis de investigación se trata de la enseñanza y formación

- *Ergonomía específica*

Estudia casos especiales como discapacidades entre ellas la infantil escolar y se trata de micro entornos autónomos.

2.2.1.2 Factores relacionados con el Usuario, Objeto, Entorno

Para la sistematización y mejora de la ergonomía es necesario dividir en varios factores o componentes relacionados con el trinomio, usuario-objeto-entorno. La información relacionada con el usuario se denomina factor humano, las características y datos son propios del objeto que son seleccionados por el diseño industrial, se denomina factores humanos por otra parte los datos intrínsecos que son definidos por la disciplina del diseño industrial se denominan factores objetuales, mientras que la información y datos relacionados al entorno, se denominan factores ambientales. (Flores, 2017)

2.2.2 Diseño Infantil

En concordancia con el diseño infantil se establece que los niveles de percepción van ligados a un mecanismo de creatividad, decoración, los colores tienen mucha influencia proporcionando varios efectos en la conducta, por otra parte, los colores claros en tonos pasteles promueven menos efectos negativos, bajo los parámetros de la psicología del color se determina un efecto de relajación, a su vez la combinación correcta es estimulante y despierta la curiosidad. (Villavicencio, 2010)

En la época anterior a 1850 el diseño infantil aún no se hacía conocer, las niñas adaptaban todo tipo de retratos de sus madres, sin embargo, la transformación del traje infantil se limitaba a seguir formas cada vez más simplificadas que provenía de la silueta de adultos. Es preciso redescubrir el pasado y comprender el presente, proyectarse hacia el futuro mediante el recorrido de la indumentaria. Cada época ha marcado su territorio en la historia, ya sea a través de fenómenos sociales que han influenciado corrientes de diseño, en el ámbito infantil la moda se destaca por vestir a los niños igual que a los adultos, sin tomar en cuenta la comodidad y practicidad del traje. La moda infantil ha tenido una evolución en sincronía con la innovación

de juegos y deportes, la indumentaria se ha inventado con el fin de satisfacer las necesidades de cada ámbito. (Quiroz, 2005)

2.2.2.1 Moda infantil

La manera de apreciar la moda ha sido desarrollada por una educación estética y artística propia, existen referencias europeas y americanas que imponen un modelo de aspiración, en años posteriores los diseños de textiles provenían de jardines, paisajes, flores, fauna, así como también de arquitectura, escultura y pintura. La moda no producía patrones textiles de imágenes, más bien adaptaba estilos y los hacía propios en tamaños proporcionales. Hoy en día existen diseños que se adaptan al contexto interpretando a través de ello el romanticismo y suavidad en niñas y el uso del gris y el blanco en niños, todo esto con aplicaciones en bordados, puntillas y calados. Los textiles naturales y ligeros dan forma y textura a efectos artesanales como los hilos cortados representan toques artísticos, manchas abstractas y estampados muy grandes. Por otra parte, las nuevas tecnologías se centran en el cuidado y protección del usuario a través de trajes con protección UV, líneas resistentes a la radiación solar, entre otros forman parte de las nuevas tendencias de moda infantil. (Quiroz, 2005)

2.2.2.2 Indumentaria para niños

La ropa para un niño la mayor parte del tiempo debe ser agradable, segura y confortable puesto que en esta etapa de vida la ropa debe permitir movilidad, los niños pasan la mayor parte de su tiempo jugando y ensuciándose, por este hecho se establece que la ropa debe cumplir con características que permita al niño desenvolverse en su entorno. Texturas cómodas, de calidad y resistentes por otra parte se debe evitar el sobrecargar de capas de prendas que saturen la comodidad del niño. Muchas veces la piel delicada del niño exige adquirir prendas con tejidos naturales, con tratamientos químicos mínimos con esto se evitan alergias y brotes no deseados. La inspiración proviene de la percepción llamativa de colores, la combinación de colores atractivos promueve la identificación de emociones que influye el jugar y divertirse. (Riley, 2016)

2.2.3 Pedagogía

La pedagogía proviene de la ciencia que estudia la educación y su objeto práctico es la formación a manera de fenómeno social y cultural, existen ramas y conocimientos de otras ciencias que aportan a comprender la educación a través de la psicología, sociología e historia. La función es la de orientar las acciones educativas en base a ciertas herramientas, técnicas, principios y métodos que se encargan de plantear sus propios fundamentos. El uso de métodos y formas para transmitir conocimiento proviene desde las antiguas comunidades como Grecia y civilizaciones orientales como Egipto o China quienes fueron las primeras en establecer el acceso al conocimiento, los grandes pensadores dejaron sus escritos, en los que se implantó la importancia de asignar métodos que estimulen el conocimiento y estudio en determinadas disciplinas. (López, 2020)

El acceso a la educación era un privilegio del cual gozaba una pequeña parte de la sociedad tanto en Grecia como en Roma. En el siglo XVII surge la importancia de la educación en el desarrollo de los niños. Tema de la pedagogía tradicional la cual destacaba la principal fuente de transmisión cultural y religiosa dentro de la sociedad. La pedagogía tradicional hablaba acerca de la transmisión de saberes, parte de un maestro hacía un rol pasivo de los alumnos. Con el pasar del tiempo el desarrollo de métodos de enseñanza, evolucionó dejando de lado la educación rígida y memorización de conceptos. Para abarcar la observación la experimentación y el razonamiento que se puede aprender de experiencias. (Helguera, 2014)

2.2.3.1 Etimología de la pedagogía

El concepto de pedagogía proviene del origen griego, el cual se divide en dos partes, paidos qué significa niños ago qué significa guía, se cree que el término hace referencia a los primeros pedagogos en la antigua Grecia que eran esclavos que llevaban a los niños a la escuela. Es la ciencia que estudia la educación y la enseñanza, que tiene como objetivo proporcionar suficiente contenido para planificar, evaluar y ejecutar los procesos de enseñanza, haciendo uso de otras ciencias de la pedagogía. (López, 2020)

2.2.3.2 Características de la pedagogía

- Utiliza métodos y herramientas que transmiten valores habilidades y conocimientos.
- Se estudia por medio de pensadores que aportan su punto de vista y enfoque.
- Se explica desde varios ámbitos en los que se desarrolla el niño
- Analiza conocimientos y herramientas de diversas disciplinas como la psicología la filosofía y la sociología
- Es una herramienta fundamental en la planificación educativa.

2.2.3.3 Tipos de pedagogía

Existen varios tipos de pedagogía que pueden diferenciarse según sus características algunas de las más importantes son:

Pedagogía infantil

Se basa en la educación dirigida a niños en etapa de crecimiento, es muy importante ya que requieren habilidades y conocimientos para el resto de vida.

Pedagogía crítica

Su objeto de estudio es transformar el sistema tradicional y desarrollar un pensamiento crítico en cada uno de los individuos

Pedagogía conceptual

Su principal lineamiento se basa en el pensamiento de las habilidades y valores de cada alumno según el rango de edad se divide en Afectiva Cognitiva y Expresiva.

Pedagogía social

Su objetivo es desarrollar un equilibrio de oportunidades en el acceso a la educación y estar al alcance de todos los individuos

Pedagogía Waldorf

El objetivo principal es el estudio de una persona en su libertad y autonomía teniendo en cuenta la capacidad creativa de cada persona. Este modelo fue creado con el fin de establecer una conexión en los alumnos según su rango de edad, hasta los 6 años las actividades se basan en el desarrollo de los sentidos y corporeidad (López, 2020)

2.2.3.4 Psicopedagogía

Es la unión de procesos psicológicos que ocurren durante el aprendizaje, surge de la pedagogía y la psicología que suele desarrollarse con más frecuencia en los trastornos de aprendizaje y orientación vocacional. Esta ciencia es adaptada por varios educadores ya que ayuda de mejor manera a entender el desarrollo de un proceso de comprensión que será muy útil para el futuro. (Helguera, 2014)

2.2.4 Educación inicial

La educación inicial es definida como un proceso de desarrollo integral de niños en edad inferior a 5 años, la intervención concebida potencia su aprendizaje y promueve su bienestar, sin dejar de lado la responsabilidad formativa del vínculo familiar, los derechos, diversidad cultural y lingüística, su crecimiento propio y aprendizaje. Es importante tomar en cuenta el diseño y planificación de actividades diarias, puesto que todos los niños desempeñan destrezas en distintos tiempos, en un mismo entorno pueden existir distintos estudiantes, cada uno es dotado de distintas habilidades en mayor y menor magnitud, es por ello que se mantiene expectativas altas, las experiencias a ejecutar deben contemplar diversidad de materiales y recursos a manera de juego de modo que las texturas, tamaños, color y forma permitan crear una influencia permanente en su vida (Chavez, 2019)

La educación inicial es un proceso continuo y permanente de relaciones e interacciones sociales que posibilitan a los niños y niñas maximizar sus capacidades estableciendo habilidades para la vida. En síntesis, el docente reconoce y da valor a las características propias del niño como son, sus deseos, sentimientos, derechos y expectativas, considerando y respondiendo a sus necesidades como diversidad en todas sus manifestaciones, el desarrollo infantil es integral y contempla todos los aspectos que lo conforman, ya sean cognitivos, fisiológicos, socioafectivos, lingüísticos que se producen en el entorno natural y cultural. (Noriega, 2020)

2.2.4.1 Características

- Es equitativa e inclusiva ya que toma en cuenta la diversidad cultural, social y étnica, las características geográficas y socioeconómicas del país y los requerimientos formativos de los niños y las niñas.
- Considerar que todos los niños independientemente del entorno en el que se desarrollan, tienen la potestad de desenvolverse en un ambiente seguro y libre donde se garanticen sus derechos.
- Los niños son únicos y diferentes en cuanto a sus necesidades, potencialidades e intereses individuales.

2.2.4.2 Lineamientos para la implementación de bases teóricas

La mayoría de expertos en educación inicial concuerdan con que el proceso de aprendizaje que realizan los niños debe consistir en el valor de la mediación pedagógica y la necesidad de contar con ambientes adecuados para el desenvolvimiento.

Piaget manifiesta que los niños desarrollan de manera empírica una inteligencia práctica, no teórica y que requieren de entornos externos enriquecidos para que su aprendizaje sea continuo. Vygotsky 1997 establece que la interacción social, es el motor principal del desarrollo, las experiencias de aprendizaje normalmente requieren de un encargado pedagógico, quien genera la disposición, creatividad y necesidad de aprender en los individuos. El aprendizaje se da a través de la experiencia de aprendizaje es así que sin aprendizaje el individuo genera funciones cognitivas deficientes.

Por otra parte, Jerome Bruner 1978 defiende el diálogo permanente entre maestros y alumnos y promueve el aprendizaje a través de la experiencia, los niños son quienes deben descubrir la relación entre los instrumentos de aprendizaje y deben crear su propio conocimiento por medio de las actividades intelectuales.

2.2.5 Estimulación motriz

En la estimulación motriz existen tipologías como la motricidad gruesa que cuenta con movimientos de distintos músculos del cuerpo de los pies como de la cabeza y las extremidades donde a través de la coordinación, el niño puede emplear una postura, moverse y desplazarse en el contacto. La mayoría de habilidades motrices gruesas se relacionan con los cambios en la posición del cuerpo. La coordinación, equilibrio, agilidad y fuerza implican al cuerpo como un todo directo. (Uriarte, 2019)

2.2.5.1 Motricidad gruesa

El desarrollo de la motricidad gruesa se relaciona con los movimientos entre los ojos y las manos es decir el empleo de las partes del cuerpo de manera individual y de músculos menos notorias, aparece cuando el niño percibe sus propias manos puede moverlas y observarlas. A través de ellos pueden manipular los objetos a su alrededor formando los dedos con pinzas y dando palmadas. Para luego armar tapar y destapar objetos lo cual es más complejo, el manejo de lápices, tijeras y otros elementos, si bien es cierto que la genética cumple un rol importante en las habilidades motrices, el estilo de crianza contribuye de manera adecuada el desarrollo de

estas áreas como tutores se puede facilitar algunos aprendizajes mediante estimulación adecuada por lo tanto las habilidades producen el crecimiento y desarrollo normal. (Uriarte, 2019)

Las oportunidades específicas para practicar actividades y estimulación se fomentan a través del desarrollo de funciones ejecutivas desarrollo cognitivo y la habilidad cognitiva fomentando la velocidad de adquisición del lenguaje, proceso de lectoescritura y conocimientos básicos de toda índole

Se nota que con la masificación de la tecnología, urbanización y modernidad se desprende una evidente vida sedentaria en los niños, la cual fomenta menos actividad en áreas verdes, debido a la extensa jornada muchos tutores descuidan el comportamiento y sustituyen actividades con pantallas y aparatos electrónicos, por eso es necesario mencionar un esfuerzo mayor para enriquecer el desarrollo psicomotor de los niños. (Lorenzo, 2013)

Es importante que los niños participen en actividades que le permitan descubrir en entorno y el movimiento de su cuerpo este debe ser principalmente, a través de juegos que promuevan el desarrollo motor que servirá anteriormente para el desenvolvimiento afectivo social e intelectual

2.2.5.2 Motricidad fina

El área motriz fina comprende una relación entre los músculos pequeños de los dedos y manos en conjunto con los ojos, se establece que un correcto desarrollo se logra a partir de la estimulación de los mismos para que estos sean cada vez más precisos, obteniendo una mejor destreza manual y coordinación visomotora lo cual se refleja en las actividades cotidianas. Por lo general estas habilidades se desarrollan por medio del desenvolvimiento en dedos, manos, pies, ojos y repercute en el modo independiente de vestirse, atarse los cordones, soplar, comer, cortar, pintar escribir, entre otros. El constante refuerzo da como resultado un buen desarrollo en la motricidad fina la misma que se refleja en el dominio y precisión de movimientos finos otorgando autonomía y seguridad al niño al momento de realizar sus actividades cada vez mas complejas. (Seminara, 2018)

Para las actividades independientes, el buen entrenamiento de la motricidad fina puede promover el control del gesto fino y un movimiento más preciso, genera la articulación de distintos músculos del cuerpo tanto de la cabeza a los pies como del cuerpo a las extremidades y, donde gracias a su coordinación, el niño puede mantener una postura, desplazarse y moverse en su entorno. Por lo que las habilidades motrices finas se relacionan con los cambios en la posición del cuerpo, el logro del equilibrio, la coordinación, agilidad y la fuerza. Es decir, implican al cuerpo como un todo. El desarrollo motor fino posterior al desarrollo de la motricidad gruesa, relaciona la coordinación de los movimientos entre los ojos y las manos, es decir, con el uso de las partes del cuerpo de forma individual y de músculos más pequeños. (Romero, 2017)

Figura 2. Entrenamiento a partir de juegos que estimulan la destreza y coordinación visomotora.



Nota: Motricidad fina a partir de actividades didácticas

Gloria Orellana

Fuente: Pinterest, 2022

Aparece cuando el niño percibe sus propias manos y logra moverlas y observarlas. Con esto, va logrando manipular los objetos a su alrededor, poniendo los dedos como pinzas y dando palmadas, para luego armar torres, tapar y destapar objetos, lo cual se va haciendo más complejo hasta lograr manejar tijeras, lápices y otros.

Si bien es cierto que la genética y el temperamento juegan un rol importante en las habilidades motrices, el ambiente y el estilo de crianza contribuyen de forma significativa en el adecuado desarrollo de estas áreas. Como padres se pueden facilitar ciertos aprendizajes, mediante la estimulación adecuada. Por lo tanto, la mejora de las habilidades no se produce sólo por el crecimiento y desarrollo normal, sino que a través de las oportunidades específicas que tengan los niños para practicar actividades y estimulación de los padres en conjunto con otras personas importantes. Y con esto, se fomenta el desarrollo de las funciones ejecutivas y, por ende, el desarrollo cognitivo de los niños. Hay numerosos estudios que muestran cómo aquellos niños que reciben una mayor estimulación en el ámbito motor tienen mejores habilidades cognitivas, tanto en la velocidad de adquisición del lenguaje, proceso de lectoescritura y conocimientos académicos de toda índole. (Orellana, 2020)

2.2.5.3 La motricidad en etapa del desarrollo infantil

Hemos visto en los últimos años, con la masificación de la tecnología, urbanización y modernidad, un aumento de la vida sedentaria. Los niños cada vez están menos conectados con las áreas verdes, muchos pasan menos tiempo con sus padres debido a las extensas jornadas laborales de éstos, hay un incremento del tiempo que pasan viendo pantallas y aparatos electrónico, entre otros. Es por esto que tal vez se hace necesario un esfuerzo mayor por parte de los padres para enriquecer el desarrollo psicomotor de los niños. (Uriarte, 2019)

En primer lugar, es importante que los niños participen en actividades que les permitan descubrir su cuerpo en movimiento. Este se debe hacer principalmente a través del juego y

experiencias motrices básicas, que contribuirán al adecuado desarrollo motor que servirá como una base para el desenvolvimiento intelectual, afectivo y social

Por otra parte, se ha visto que los niños que luego de su jornada escolar comparten con otros niños, tanto en su casa como en plazas, tiene un mejor desarrollo en el área de la motricidad. Además, ciertos estudios indican que los infantes cuyos cuidadores son más sedentarios y tienen otro nivel de actividad y tipo de juegos mayor tiempo frente a la televisión o juegos de mesa tienen un desarrollo motriz más descendido en comparación con aquellos niños que tienden a jugar al aire libre o realizar actividades deportivas. Es decir, el hecho de que un niño juegue más tiempo en lugares abiertos, influye de forma significativa en su motricidad fina. (Mora, 2003)

En definitiva, una estimulación adecuada de la motricidad tanto fina como gruesa, influye sobre habilidades atencionales y de aprendizaje. Una adecuada motricidad gruesa es significativamente relevante para la exploración, de manera que el niño pueda descubrir el mundo que lo rodea, desarrollar confianza en sí mismo y fomentar una adecuada autoestima. Cabe puntualizar que para que este tipo de actividades estimulen su desarrollo, los niños deben percibir este tipo de experiencias de forma no amenazante, es fundamental el mensaje tanto verbal como no verbal que le entregan los padres y/o cuidadores. Cuando son más pequeños, los niños necesitan que haya un supervisor en el lugar, es importante ayudar a ejecutar las actividades para progresivamente establecer su independencia, instaurando sus competencias de manera que sientan seguridad y gusto. (Uriarte, 2019)

2.3 Marcas referentes y/o aspiracionales

Al referirse del diseño de indumentaria infantil y la producción como comercialización de productos indumentarios, se ha tomado en cuenta a la marca ecuatoriana Chikituras creada en el 2016, inspirado por los niños y para los niños instaura una línea infantil que demuestra un esfuerzo avanzado por mantener constantemente la calidad internacional, la marca impone en sus productos la esencia tras la historia y experiencia de ser padres, vincula sus momentos con

las prendas, ofreciendo textiles para todo tipo de clima, buscando siempre la satisfacción del usuario. Las prendas son elaboradas a través de textiles nobles, principalmente algodones, sedas, gamuzas, satines que contrastados y combinados dan a lucir una armonía en cada pieza o conjunto.

Actualmente cuentan con la colaboración de 12 personas quienes manejan un sistema estructurado de producción, el mismo que desempeña su gestión a nivel nacional, la logística es un aspecto muy organizado que permite la entrega planificada en un menor tiempo mediante Servientrega, se manejan tras la garantía de entregas 100% seguras, la marca mantiene un compromiso con el cliente de creación y servicio. Convencidos de su negocio, se busca contantemente la calidad, innovación y crecimiento sin dejar de lado la esencia de la marca, existe el asesoramiento a través de paginas web para facilitar la experiencia de compra a la satisfacción y sensatez dirigido hacia el precio, calidad, diseño, talla.

Si bien no existe un nicho de mercado nacional que promueva la indumentaria infantil por medio del diseño funcional, se pretende establecer los mismos parámetros de organización y gestión para que la marca logre su competitividad en el mercado tal y como lo demuestra la marca nacional Chikituras.

Los niños cada vez presentan más importancia para el mundo de la moda, como lo demuestra el auge de marcas con las que bebés y niños pequeños pueden salir a la calle llevando las tendencias más actuales. Algunas de las marcas referentes presentan influencia sobre la moda infantil de manera que se despliega una variedad de opciones que promueven la calidad, distinción y variedad al momento de seleccionar un prototipo. Las marcas de moda infantil a las que se aspira llegar presentan una parte del diseño comercial que se encuentra en auge, por tal razón se analiza las siguientes marcas como referencia.

2.4 Visionario

Carter's es la marca líder en ropa para bebés y niños de los Estados Unidos. Sus diseños se basan en una tradición de calidad e innovación que se hace merecedora de la confianza por generaciones. Little Baby Basics™, la original ranita y el pijama favorito de América son solo

algunos de los icónicos productos imprescindibles para los padres que quieren hacer su vida más fácil. Con tallas y estilos que se adaptan a bebés, niños pequeños y niños más grandes, gracias a su colección Carter's KID™ recientemente ampliada, Carter's ofrece ropa de calidad para todas las ocasiones, desde la primera noche en casa hasta los primeros días en la escuela.

Se cree que la niñez es una celebración, y los coloridos estampados y adorables personajes que diseña la marca Carter están inspirados en la alegría y el amor que los niños aportan a la vida. Se celebra la niñez al hacer un acercamiento a los bebés, a los niños y a sus familias una propuesta de diseños bien pensados, materiales y confección de calidad, con prácticas opciones de compra. Se ocupan de los pequeños detalles para que el usuario pueda enfocarse en lo que realmente importa: celebrar a su pequeño niño, y los abrazos, mimos, risas y balbuceos que iluminan la vida.

Ofrece ropa para niños con un estilo detallista, su icónico diseño originado en la mezclilla, una alegre paleta de colores y una ingeniosa atención al detalle. Desde el momento del juego hasta el momento de ir a dormir, a la escuela y más allá, la marca a la que se apunta llegar logra continuar con el legado de fabricar ropa para niños divertida y práctica que está hecha para durar. Esta marca comenzó a fabricar jeans para niños diseñados para que los pequeños luzcan como sus papás en sus icónicos overoles. Después de más de 125 años, los jeans para niños de siguen permaneciendo fieles a la característica que hizo famosa a la marca. Están fabricados con tela y materiales de la más alta calidad, y atención al detalle para que los niños puedan disfrutar de la vida mientras están a la moda y se sienten cómodos. Con el correr de los años, se ha diversificado hacia la ropa informal, los trajes de baño, las prendas de exterior, la ropa para jugar, los vestidos e incluso la ropa de dormir. Los niños son la inspiración, por eso se toman el tiempo de pensar en las cosas que son importantes para ellos y confeccionar prendas excepcionales que nos permitan satisfacer dichas demandas.

CAPÍTULO III

3 INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1 Análisis externo

3.1.1 Análisis PEST

El desarrollo de prototipos de producción de moda requiere de un análisis del contexto externo en el que se ejecuta, tomando en cuenta aspectos que intervienen en ella, tales como políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ambientales, y legales que con el pasar del tiempo repercuten en el siguiente proyecto.

4.1.1.1 Entorno político

La Organización de las Naciones Unidas establece que, a nivel político, todas las naciones tienen el deber de incluir en sus lineamientos, políticas que promuevan la inclusión en el marco del bienestar social, en el 2015 con la presidencia de Rafael Correa se implementaron políticas públicas fundamentadas en la reducción de precios de petróleo, el cual favoreció al mercado nacional en productos y entre ellos beneficiando las industrias textiles, con el lanzamiento y selección de nuevos productos. Con la llegada de la pandemia al Ecuador se tomaron ciertas medidas que cambiaron el rumbo de la estabilidad, tomando en cuenta problemas generados por la crisis y el confinamiento, ante tal situación las industrias se vieron afectadas por el recorte de personal y presupuestario, provocando un colapso en las empresas textiles y de moda. (Diaz, 2022)

Con el gobierno de Guillermo Laso, se impuso una nueva reforma tributaria que establece la contribución a las empresas y a los distintos sectores productivos esperando una reactivación total en el 2022, sin embargo, las estadísticas apuntan a un entorno menos dinámico de un 3,55% a un 2,44% según el Banco Central del Ecuador. (González, 2022)

A través de la Ley para la Creación de Oportunidades, los empresarios coinciden en la idea de acelerar el proceso de la reforma laboral con el fin de aumentar la productividad, esta ley ha sido pospuesta de 90 a 120 días y debido a estos tiempos el sector textil ve la situación con pesimismo. En términos generales se crea una competitividad que abarca a los diferentes sectores, sobre todo por medio de los acuerdos comerciales que el Sistema de Gobierno impone, ante tal situación es necesario concretar acuerdos en los que se ve involucrado México y Estados Unidos, países que beneficiaran al país por medio de la Alianza del Pacífico, la cual estipula que se involucren como socios comerciales por medio de una estrategia inteligente. (González, 2022)

4.1.1.2 Entorno económico

Es importante reconocer que, a nivel económico, el país sufrió una severa crisis debido a la pandemia y esto provocó el confinamiento y el cese de actividades comerciales que repercutieron en la economía de todos los sectores e industrias. Esta pausa indujo una fuerte crisis económica y por incidencia un endeudamiento con el Fondo Monetario Internacional, a partir de esas secuelas, los años han ido pasando y pese a que el 2020 fue el más afectado las empresas textiles ganaron mercado en otros países como Perú, Colombia y Bolivia generando aproximadamente \$ 1.143 millones en el lapso de tiempo del 2021 por lo que equivale a una recuperación del 26%. (González, 2022)

En comparación la mejoría se debe al buen desempeño de las exportaciones que crecen incluso antes de la pandemia. Ya que estas ascendieron a \$139 millones, una cifra significativa que genera el 33% en comparación al 2020. Entre las exportaciones se involucraron los hilos, textiles, artesanías, hilos, cuerdas, cordeles, entre otros. Actualmente, estas fuentes de ingreso siguen siendo ejecutadas pero debido al nuevo gobierno se debe plantear una estrategia de

apertura comercial inteligente, el presidente de la cámara de industrias de Guayaquil, Francisco Jarrin manifiesta que la reforma laboral, es el tema más urgente para dar empleo e incentivar el desarrollo de inversiones, la estrategia es acogerse de créditos de emprendimiento que beneficien los sectores e industrias, sus expectativas apuntan a que se coloque \$2.020 millones de créditos en 2022 cifra similar a la que se aplicó en el 2018. (Diaz, 2022)

La Ley de Economía menciona que a través de las inversiones se puede retomar el crecimiento en la producción, la meta es triplicar las exportaciones de 100 a 300 millones de dólares. La industria textil representa 920 millones para el PIB nacional, lo cual es importante destacar como motor productivo del país, en una comparación entre empresas medianas y grandes se prevé que existen proyectos de inversión que alcanzan los 40 millones de dólares. (Diaz, 2022)

4.1.1.3 Entorno social

Al analizar varios de los aspectos habituales, en el entorno social desencadenan algunas situaciones que interfieren en la manera desproporcionada a la que se encuentra la situación actual del país. Se reconoce que muchos de los aspectos que obliga al país a vivir una crisis económica y de difícil reactivación se debe a algunos de los exteriores que surgen en la sociedad. Un registro marcado por el CENSO actual determina que 7 de cada diez personas no pueden atender sus necesidades básicas como la salud, alimentación y educación ocasionando la migración de jóvenes ecuatorianos al buscar medios de subsistencia para reactivar la economía de su hogar. Por otra parte, se menciona todo tipo de violencia intrafamiliar y social agudizando las condiciones de alta vulnerabilidad e inseguridad en el ámbito familiar. Este escenario conlleva a idealizar una inestabilidad en el país por parte de la población, de igual manera la acogida de migrantes venezolanos hace que la inseguridad aumente en las calles con una adición de la delincuencia, el modelo de desarrollo se fundamenta en mejorar las condiciones bajo el concepto de los derechos humanos ocasionando un abuso por personas que delinquen y provocando la inseguridad en las calles, las justas demandas por mejorar las condiciones

actuales del país luchan por la búsqueda del bienestar, salud, educación adecuada, condiciones de vida sostenibles como dignas y reactivación económica para transformar al país. (Jaen, 2021)

Debido a la crisis logística Colombia decide comprar hilos de Ecuador porque la importación de este insumo provenía desde Asia, en especial porque existen exportaciones a Perú por problemas logísticos que China no puede proveer.

Según varias fuentes de información, el país tiene ventajas competitivas porque sus productos ingresan sin aranceles por formar parte de la comunidad Andina. Entre estos productos la crisis ha provocado un incremento en los precios y desabastecimiento de ciertos insumos, como también maquinarias para las industrias de confección. Generalmente es muy complicado importar maquinarias de países extranjeros, esto se debe a la crisis logística del sector naviero mundial, ya que se priorizan las rutas marítimas del hemisferio norte, donde se ubican grandes mercados como China, Estados Unidos y la Unión Europea. Sin embargo, para evitar la falta de subsidio muchas de las empresas ecuatorianas han optado por incrementar su inventario, por encima de su escala en ventas, lo cual asegura su flujo de ingresos y sobrecostos por el almacenamiento. Por otra parte, también existen empresas que decidieron suspender líneas de producción puesto que existe mucha competencia en el mercado comercial, sin embargo, la producción del sector textil ecuatoriano ha mejorado, pero no mantiene el mismo ritmo. La recuperación ha sido de un 2% entre 2021 y 2020. Se considera que existe un incremento en producción en comparación con las ventas, porque las pequeñas empresas comercializan el inventario que representa al 2020, la industria local considera que esto se debe a una supuesta subfacturación, la cual se refiere a una declaración del producto a un valor menor con el fin de reducir el pago de impuestos. (González, 2022)

4.1.1.4 Entorno Tecnológico

En el contexto la tecnología toma mayor fuerza debido a la inserción de la misma en todos los ámbitos, sectores e industrias se hacen presente desde la acogida en accesorios y maquinarias de última generación, la industria de la moda ha tenido mayor protagonismo en cuanto a tecnología se trata, en ella se destaca maquinaria, textiles inteligentes, entre otros. A

partir de la pandemia, la industria textil fue puesta a prueba. En el 2020. En ciertos casos las empresas de este sector incorporaron procesos y diseñaron prendas que se volvieron indispensables para mitigar el contagio y permanecer en el hogar, la crisis sanitaria exigió a las empresas mejorar la tecnología de textiles con la intervención de características como el anti fluido protección UV y otros. Estas estrategias permitieron al sector sobresalir pese a la crisis. (Garcia, 2019)

Indutexma una empresa que se dedica a la fabricación de tejidos de punto y plano, decayó en el 2020 alrededor de un 30% con respecto al año del 2019 el resultado de esto fue el confinamiento por meses, lo cual impidió que se trabaje. Para afrontar la realidad en que impuso la crisis sanitaria Indutexma decidió fabricar telas con tecnología como anti fluido anti bacterias, secado rápido y protección UV. (Marconi, 2020)

La tecnología conforma hoy en día un papel importante a nivel mundial puesto que se ha convertido en un instrumento fundamental para que las empresas sean cada vez más competitivas, eficientes y eficaces. Para conocer la relación que existe entre la tecnología y la productividad, se establecen variables como la producción, capital, mano de obra y tecnología, las mismas que al combinarlas determinan cómo se encuentra los procesos productivos de dichas organizaciones empresariales. (González, 2022)

4.1.1.5 Entorno Ambiental

A lo largo del tiempo se viene analizando un estudio que permite comprender el entorno y su complejidad, se establece que a partir de las particularidades del sistema de moda se trabaja y se consume de una manera desequilibrada. Muchas de las veces el sistema de moda en Ecuador maneja un sistema poco organizado, por lo que existe la deficiencia de regularizaciones, espacios colectivos, proveedores. En general existe un sistema poco estructurado de donde provienen problemas de fondo, la ONU establece que la industria de la moda continúa siendo la segunda más contaminante del mundo. Ante ello los últimos reportes de la semana señalan aspectos ambientales que se centran en cambiar esta situación, sin embargo, en Ecuador el levantamiento de estos datos es escaso. (Moreno, 2021)

4.1.1.6 Entorno Legal

Generalmente existen varios aspectos que repercuten en la situación actual del país, sin embargo, existe un acercamiento primario en torno a la definición e importancia de los Acuerdos Internacionales de Inversión (AII) en muchos de los casos las leyes se aproximan al fomento de inversiones extranjeras, a manera de capital para el desarrollo del país, en la situación actual se requiere incentivar a países desarrollados para la dinamización de la economía, bajo estas premisas varios estados coinciden en el derecho publico internacional, el mismo que integra tratados a manera de garantías que promuevan a los principales inversores, la seguridad necesaria desde una percepción política y jurídica para evitar nada más riesgos de índole empresarial a nivel mundial.

Como se sabe, los debates que generan acuerdos de comunidad jurídica establecen una cuestión que debe surgir a partir de una medida prudente en su integridad. (Lara, 2020)

3.1.2 Tendencias de consumo

El reconocer al consumidor nos permite establecer procesos de consumo que marcan una diferencia social entre personas que muestran la capacidad de adaptarse y reivindicarse. Son marcadores sociales con necesidades de distinción en ellos destacan varios los medios adecuados para la difusión de cada producto, que tonalidad debemos utilizar en nuestras propuestas, la atención al cliente, la publicidad, estrategias de comunicación y organizar nuestro producto de manera que sea aceptable para el público.

Las personas prefieren productos únicos que los haga ver diferentes y al gusto del consumidor, el nuevo paradigma del mercado es diseñar conforme a todo aquello que el cliente realmente desea, ofreciendo una diferenciación frente al resto. Las prendas infantiles con aplicaciones manejan un rango de consumo bastante alto debido a su gran aceptación en el

mercado, la indumentaria producida de manera artesanal e industrial, son constituidas por una corriente que el público objetivo escoge de manera personal, este segmento de mercado dirige sus necesidades y hace de ello algo propio y personal, se conoce que entre las peticiones de moda infantil se encuentran varias características a manera de cuidados especiales al momento de ser seleccionada, entre ellas existen exigencias como los tipos de tela, como lana, algodón, punto y una amplia gama de modelos y colores, tallas, precios, que le conviene a cada consumidor del mercado, para mayoristas y minoristas en este sector se han incrementado las ventas virtuales. (González, 2017)

El marketing establece un enfoque del comportamiento del consumidor quien realiza un proceso de compra desde su perspectiva, el comportamiento del consumidor conforma un conjunto de acciones inconscientes, entre ellas las emocionales, físicas y mentales, todas realizadas con el fin de seleccionar, comprar, evaluar, y utilizar bienes y servicios con el objetivo de satisfacer necesidades cercanas a quien lo adquiere. (Borja, 2014)

3.1.3 Segmentación del mercado potencial

La subcultura conformada por grupos pequeños de personas comparte situaciones o experiencias similares conforme a valores básicos, deseos, percepciones y manejo general de los individuos. En el segmento de mercado de ropa infantil se puede incorporar la siguiente segmentación de acuerdo a los intereses de un mercado potencial.

Nicho de mercado infantil

Los factores generados por los grupos de referencia sirven como puntos de comparación directa o indirecta en el consumidor por formar parte de ellos, intervienen y moldean el comportamiento del individuo, para este segmento el consumidor se ve influenciado por: la familia, organización de mayor consumo de la sociedad, donde cada miembro promueve la compra de determinados ejemplares, estatus de acuerdo al grupo de personas al que pertenece. Los factores personales a los cuales va dirigido este nicho de mercado son de 3 a 5 años de vida

en etapa preescolar, ubicados en la ciudad de clima templado Ambato, en el sector de Huachi Chico del Hogar Santa Marianita. Este segmento se emplea de acuerdo al rol que desempeña dentro de un círculo cercano, el rol que desempeña este segmento estará dirigido hacia la funcionalidad de manera que la situación económica y la disponibilidad de adquirir el producto varía dependiendo del nivel de ingreso del comprador, a partir de ello se procede a identificar necesidades y búsqueda de medios para satisfacerlos. (Kotler, 2018)

Tabla 1. Variable demográfica del mercado potencial

VARIABLE DEMOGRÁFICA			
Edad	3 a 5 años	Nacionalidad	Ecuatoriana
Género	Masculino y Femenino	Origen Étnico	Mestizos
Generación	Comprende una generación compuesta por nativos digitales denominada Alpha, la tecnología es la manera de conocer el mundo, el grupo que comprende a partir del año 2010 desempeña un rol diferente en la manera de interactuar, son cada vez más inteligentes, lo físico y lo digital se unen en un solo entorno. Desempeñan una personalidad decidida e inteligente, están en constante interacción con las nuevas tecnologías.		

Tabla 2. Variable Geográfica del mercado potencial

VARIABLE GEOGRÁFICA			
Continente	América	Clasificación	Sudamérica
Provincia	Tungurahua	Región	Sierra
País	Ecuador	Cantón	Ambato
Clima	Templado	Área	Urbana

3.1.4 Análisis de segmentación del mercado de referencia

El impulso dado por satisfacer necesidades de carácter biológico o psicológico se ve influenciado por personas adultas en disposición de adquirir un producto en beneficio del nicho de mercado seleccionado. La percepción es la manera de interpretar lo existente en el medio y esta genera un estímulo por adquirir determinado producto de manera recurrente y ser el portavoz de atraer a más consumidores a determinado nicho de mercado. (Kotler, 2018)

El proceso de decisión de compra se establece a partir de varias características donde se destaca:

- Reconocimiento de la necesidad, este aspecto va ligado a un estímulo interno o externo donde se da a conocer a través de situaciones cotidianas o por medio de publicidad.
- Búsqueda de información, el consumidor potencial desprende su atención sobre el contenido relevante y con referencia al bien u servicio que el producto pueda proporcionar, además comprende un conjunto de datos de información vinculados con las características, beneficios, marca y posibles lugares de compra.
- Evaluación de alternativas, involucra un estudio a la competencia de marcas seleccionadas

- Decisión de compra, al final el comprador elige la marca, producto y lugar de compra, al momento de tomar la decisión de un determinado producto donde algunos se consideran ventajas y otras desventajas, sin embargo, surge un equilibrio desde el punto de vista generando una compensación denominada valor compensado.

3.1.5 Índice de saturación del mercado potencial

Al encontrar respuesta y seleccionar el producto el mercado potencial se verá afectado por una percepción de riesgo por parte del consumidor, esa sensación de incertidumbre generada en el producto se verá influenciada por ciertos factores de riesgo, entre los cuales destacan:

Riesgo funcional, esto se refiere a que el producto no trabaje acorde a lo estipulado por el vendedor. Riesgo físico, en este caso existe la probabilidad de que los atributos del producto sean nocivos para el usuario.

Riesgo financiero, esto hace referencia a la subjetividad del comprador, de que exista la posibilidad de encontrar el mismo producto o similar a un menor precio. Riesgo social, puede que la aceptación del producto se vea afectada por parte de los grupos en los que se desenvuelve el usuario.

Riesgo de tiempo, implica la cantidad de tiempo que se emplea para la búsqueda de la satisfacción a una necesidad y que esta no cumpla con las expectativas. Al adquirir un producto nuevo de lanzamiento al mercado es considerable, dotar de información donde se detalla el producto y sus atributos, por otra parte, existe la información de manera directa que se produce a través de la experiencia de consumidores existentes, investigación con personas cercanas y especializadas en el caso, por último, se establece la experiencia vivida al apreciar de cerca el producto y comparar con otras marcas y el mantenerse leal a la promesa de valor ofrecida

3.1.6 Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)

Con el propósito de generar nuevas propuestas en un segmento de mercado infantil y posicionarse en el mercado local y nacional, es importante establecer varios mecanismos de marketing que den realce a la posible aceptación destinada al planteamiento de un recorrido distintivo en el campo del diseño funcional. Al proponer propuestas innovadoras, eficaces y ergonómicas que aterricen en el mercado laboral como parte de sus necesidades. El objetivo es incrementar y competir con un perfil estratégico transformador que sustente los parámetros de la funcionalidad, basada en esta premisa se destaca que no existe competencia vinculada con la indumentaria que promueva el desarrollo de la motricidad fina en niños, sin embargo se pretende alcanzar un lugar en el mercado de manera que la exclusividad domine en el segmento de comercialización local, haciendo referencia a una línea de vestuario diferente a la de la competencia y destacando las ambigüedades que la propuesta desempeña.

3.2 Análisis interno

En el siguiente aspecto se realiza el análisis y estudio de los medios propios y disponibles presentes en el mercado para el diseño y elaboración de las propuestas de producción de indumentaria infantil con características dirigidas al desarrollo de la motricidad fina.

3.2.1 Análisis de Recursos propios y disponibles

Para el desarrollo del siguiente proyecto se pretende analizar y definir la información con el fin de reconocer las necesidades que tienen los grupos favorecidos que constituyen el fundamento del proyecto, para ello se cuenta con algunos recursos en los que se establece la gestión del mismo.

- Recursos humanos: las personas implicadas en el trabajo de investigación son la estudiante que junto a la directriz del proyecto ejecutará el propósito de la investigación, una

directriz de tesis que brindará su asesoría. Un asesor en diseño textil para la implementación de técnicas de motricidad en la indumentaria a través de la maquinaria disponible y necesaria.

- Recursos materiales: computador portátil con acceso a internet donde se desarrollará el proyecto, programas con Adobe Ilustrador y Adobe Photoshop para la elaboración de fichas y moodboards, se requiere materia prima como también insumos que estén vinculados con el desarrollo de estimulación motriz fina, se requieren de materiales de producción como maquinarias, papelería y patrones de indumentaria infantil.

- Recursos de económicos: para el sustento del proyecto se pretende trabajar bajo la gestión propia de la autora del proyecto integrador, tomando en cuenta un presupuesto total de \$1500 en vista de que los aspectos de producción son casi artesanales se verán financiados con la finalidad de generar un nuevo nicho de mercado propio e implantar en el mercado potencial una nueva línea y propuesta hacia el segmento de mercado infantil.

3.2.2 Análisis de la cadena de valor

Una cadena de valor puede estar direccionada a todas las actividades por realizar para que una empresa logre alcanzar su fin comercial. Siendo este fin tangible o intangible, la gestión es importante porque permite establecer y analizar las actividades a desarrollar por la empresa de una manera organizada de manera que cuando empiece el proceso de producción cada miembro esté al tanto de su función y aporte al desarrollo empresarial.

Por medio de la cadena de valor también existen distintos eslabones que se desempeñan de manera cronológica con el fin de materializar el prototipo dentro de ello se tomara en cuenta cuatro eslabones que son de investigación y desarrollo, abastecimiento de materiales y materia prima, de producción y comercialización.

3.2.3 Eslabón de investigación y desarrollo

Para el desarrollo del siguiente proyecto es importante establecer una etapa de investigación y desarrollo, en este caso es importante mencionar que la investigación se basa en

el análisis del objeto de estudio, tratándose de la indumentaria infantil con aplicaciones que estimulen el desarrollo motriz del Hogar Santa Marianita, es importante ejecutar mecanismos y herramientas de información que permitan recabar las necesidades a profundidad de los niños, con el objetivo de definir un prototipo idóneo para el segmento de mercado.

Para el estudio del proyecto es importante aplicar fichas de observación con subcategorías que redacten el desempeño y desenvolvimiento referente a la etapa preescolar. A través de este medio se pretende conocer preferencias del consumidor, necesidades dirigidas a niños de 3 de 5 años del hogar, de clase social baja económicamente dependientes de sus cuidadores. Se realizará una entrevista a tutores que abarquen inquietudes e información que destaque todos los aspectos implícitos en la investigación.

3.2.4 Eslabón de abastecimiento de materiales

Debido a la materialización física del producto es importante mencionar una fuente de suministros que conlleva a obtener la materia prima e insumos, muchas de las tiendas locales abastecen con material didáctico a base de texturas hipoalérgicas como es el algodón, el mismo que es apto para el desempeño de una prenda funcional, de igual manera se cuenta con importadoras que distribuyen material de calidad con respecto a su composición, otra de los aspectos a considerar dentro del campo material son los equipos por los que se maneja el diseñador textil entre ellos se encuentra las distintas áreas en las que se produce un ante tipo, este viene acompañado de softwares en los que se ejecutan fichas de diseño, patronajes, y muestrarios textiles para conveniencia del futuro usuario.

En un segundo plano está el operario quien debe contar con maquinaria específica para la elaboración del prototipo, cortadora, recubridora, overlock, recta doble aguja y aditamentos para un acabado más prolijo. Un tercer involucrado sería un diseñador gráfico que genera un packaging atractivo para el producto y su respectiva reproducción visual por medio de canales digitales.

3.2.5 Eslabón de producción

El eslabón de producción depende del campo a desarrollar ejecutada por el grupo designado, esto abarca la propuesta designada y aprobada para su respectiva ejecución, el eslabón de producción del presente proyecto se basa en el momento que empieza a ejecutarse la cadena de valor distribuida por los distintos mandos, esta comenzará con el análisis de los diferentes moodboards de usuario, seguido de ello, la elaboración de fichas de diseño, de patronaje, de despiece, de escalado, de ruta operativa, posterior a ello se encuentra el proceso de tendido y corte, para continuar con el ensamble es necesario tomar en cuenta las especificaciones de las fichas de diseño, es necesario tomar en cuenta que al ser un prototipo, pueda que este conlleve ms tiempo, sin embargo es necesario ir adaptándose a las distintas acciones para evitar un destiempo en la producción, por consiguiente es necesario tomar en cuenta un control de calidad exhaustivo para la siguiente etapa.

3.2.6Eslabón de comercialización

Dentro de esta etapa se determina el producto a través de los canales digitales de comercialización, como también los implementos en su etapa final, siendo estos las marquillas, etiquetas, packaging y papelería. Se pretende emplear una estrategia de marketing y publicidad que amplíe la visión de la propuesta de diseño funcional infantil hacia nuevos segmentos de mercado. Con el fin de dar a conocer la propuesta como algo innovador de modo que este tenga acogida por estar dirigido a un área en específico.

Otra manera seria de carácter directo, en lugares específicos donde se denoten los problemas y necesidades a resolver de manera más física y cercana al consumidor, siendo estos centros educativos, escuelas, guarderías, entre otros.

CAPÍTULO IV

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1 Estudio de público objetivo

Población y muestra

Población y tipo de población

Población: (Niños y niñas en etapa preescolar en la ciudad de Ambato)

Tipo de población: Población Diana

A través de la investigación se interpreta como población al conjunto de individuos que descifran cualidades y características similares en las variables de estudio. A partir de esta definición se pretende trabajar con el Hogar Santa Marianita de la ciudad de Ambato, formando parte de una población Diana, la misma que se define por los objetivos de investigación o estudio. Por lo tanto, al referirse a los objetivos de estudio se estaría analizando al Hogar tanto como objeto de estudio directo como también población.

Cálculo de la muestra

Debido a que la población diana se refiere a un número determinado de participantes, existen 12 niños y niñas en un rango de edad aproximado en etapa preescolar, la misma que servirá como muestra.

Definición y argumento del tipo de muestreo: El muestreo que se llevará a cabo es el muestreo probabilístico, este tipo de muestreo se denomina de esta manera debido a su principal característica, que es la de vincular a todos los sujetos de población de estudio a la probabilidad de ser seleccionados para formar parte de la población. (Hernández, 2008)

Definición y argumento de las unidades de observación y análisis

La unidad de observación en este caso es el Hogar Santa Marianita seleccionado a partir del muestreo probabilístico, este establecimiento es la unidad de observación ya que será analizado en base a recolección de información, requerimientos, aplicaciones motrices actuales y su

necesidad a través de la indumentaria. Esta evaluación de tipo cualitativa será emitida por medio de fichas de observación y entrevistas.

4.1.1. Modelo de entrevista

ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DIRIGIDA AL HOGAR SANTA MARIANITA EN LA CIUDAD DE AMBATO

Objetivo: Conocer las necesidades y recolectar información acerca de la motricidad fina para promover el desarrollo de propuestas de indumentaria vinculadas al diseño funcional.

1. ¿Cuántos niños en etapa preescolar habitan en el hogar y cuál ha sido su desempeño en base al desarrollo de actividades de aprendizaje?
2. ¿Cuáles son las actividades que generalmente se realizan para estimular el desarrollo motriz?
3. ¿Qué texturas y colores en herramientas de enseñanza son atraídos por niños en etapa preescolar?
4. ¿Cuál es la destreza que a su edad les dificulta realizar a los niños a través de las manos?
5. ¿Posterior a la pandemia ha existido algún déficit o cambio en el desarrollo de actividades complementarias?
6. ¿Existe algún tipo de reacción o alergia a algún material textil en los niños que se deba tomar en cuenta?
7. ¿Qué piensa sobre la posible implementación de aplicaciones textiles que contribuya a la motricidad a través de la indumentaria?
8. ¿Qué tipologías en prendas considera que los niños y niñas deberían usar (deportivo, casual, Jeans wear)?

9. ¿Cuáles son las preferencias de los niños o que cromáticas considera oportunas para el desarrollo de propuestas indumentarias, entre ellos colores primarios, secundarios, pasteles, entre otros?

FICHA DE OBSERVACIÓN				Nº1
Proceso de obtención de información				
Fecha de aplicación				
Representante				
Investigadora:				
Cada criterio de observación se valorará a través de una señal en Si, algunas veces y No según corresponda el criterio de observación.				
1. Actividades de desarrollo motriz				
Criterio	Si	Algunas veces	No	Observaciones
Reconoce el trazo curvo				
Inicia el recortado y ubica los trazos en un lugar determinado				
Punza adecuadamente en un espacio determinado				
Arruga papel y rellena un espacio determinado				
Practica el rasgado y rellena espacios determinados				
2. Análisis personal				
Mantiene objetos personales en orden				
Realiza actividades con independencia				
Puede vestirse solo				
3. Análisis psico sensorial				
Reconoce semejanzas y diferencias en una agrupación de objetos: color, forma, tamaño				
Diferencia propiedades de los objetos: grueso-delgado, alto-bajo, duro-blando, suave-áspero, frío-caliente.				
Realiza agrupaciones con material didáctico				
Identifica figuras geométricas: círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, rombo.				
Ubica objetos en el espacio: dentro-fuera, arriba-abajo, izquierda-derecha.				
Interpreta canciones y las acompaña con gestos y movimientos.				

4.2 Selección de la muestra

Para el desarrollo del presente proyecto se pretende analizar y definir la información reconocida a través de los grupos favorecidos que constituyen el fundamento del proyecto, el primero compuesto por los especialistas en el caso de brindar conocimiento acerca de las necesidades y beneficios de la motricidad en un infante y la segunda captación de información a través de los mismos usuarios del Hogar de Santa Marianita.

Tabla 3. Selección de la muestra

POBLACIÓN- UNIDADES DE ANÁLISIS (sujetos/objetos)	MUESTRA	T/M	TÉCNICA	INSTRUMENTO
Usuarios/ Niños y niñas de 3 a 5 años	12	12	Ficha de observación	Matriz de ficha de observación
1 director 2 tutores 1 estimuladora	4	4	Entrevista	Matriz de entrevista

Para la recolección de datos se considera oportuno plantear técnicas que permitan recabar información a través de entrevistas y observación directa que se aplicará a través de fichas de observación.

Herramienta técnica: instrumento modelo de entrevista semiestructurada

Por este medio se pretende conocer preferencias del consumidor, necesidades dirigidas a niños de 3 de 5 años del hogar, de estrato social bajo dependientes de sus cuidadores. Se realizará una entrevista semiestructurada a autoridades que abarque todos los aspectos necesarios a conocer y a su vez sea de fácil entendimiento para el usuario

A través de esta técnica se pretende conocer las necesidades y beneficios al usar prendas que motiven la motricidad fina por medio de la entrevista con la aplicación de una ficha de observación se pretende conocer la vivencia y experiencia de los niños del hogar en cuanto a la aceptación de un ante tipo.

Técnica observación directa instrumento ficha de observación

Por medio de la ficha de observación se desea obtener información de las necesidades de los niños del hogar sus preferencias, gustos necesidades, estrechamente relacionados con la con la aplicación de motricidad fina, en específico se pretende observar gustos personales en cuanto a cromática y diseño.

4.2.1 Técnicas de estudio

Para el desarrollo del respectivo proyecto se tomó en cuenta un método certero denominado Doble Diamante que se fundamenta en la creación de soluciones y establece que el proceso creativo consta de dos fases: la primera establece el proceso de descubrir y definir el problema y la segunda consiste en desarrollar y entregar una solución, para trascender estas dos fases es preciso implementar metodologías que estructuren los procesos de investigación, A través de ello se logró determinar distintos instrumentos para la recolección de datos de la investigación. De acuerdo a lo expuesto se ejecutaron dos herramientas de la siguiente manera

1. Entrevista a representantes: estará designado al director, estimuladores y tutores a cargo de los niños seleccionados para el proyecto. A través de la entrevista se pretende conocer el concepto de motricidad fina en el área experimental, conocer cuales son sus necesidades de manera directa y precisa.
2. Ficha de Observación: esta será aplicada al Hogar Santa Marianita donde se desenvuelven los niños de acuerdo al muestreo en etapa preescolar, se hará un análisis de las deficiencias psicomotrices y necesidades en el campo de la motricidad fina.

4.2.2 Cualitativas

La investigación presenta un enfoque netamente cualitativo por lo que su técnica de recolección de datos se basa en el análisis de información, con el propósito de fundamentar

información no considerada por el autor y poder utilizar herramientas que permitan revelar aspectos a considerar, se establece un enfoque cualitativo en el cual se exploró de manera acertada los factores implícitos en la investigación como es la futura logística, modalidad de presentación y propuestas de aspecto innovador y objetivo.

4.2.3 Elaboración e interpretación de los datos

Para gestionar la categorización y triangulación de información obtenida a través de instrumentos de recolección de datos, en este caso fichas de observación y entrevistas semiestructuradas, se desarrolló una matriz que contiene todas las variantes analizadas. En los dos instrumentos de recolección se analiza:

Categoría de Análisis de Datos

Tabla 4. Variable de diseño funcional

Pregunta central	Categoría de análisis	Subcategoría
¿Qué siluetas son necesarias en un diseño de indumentaria infantil?	1. Ergonomía y confort 2. universo de vestuario	1.1 Usuario 1.2 Segmentación 1.2 diseño ergonómico
¿Cuáles son los aspectos de diseño vinculados con la motricidad fina?	2. Elementos del diseño	2.1 colores 2.2 formas 2.3 texturas

Tabla 5. Variable de motricidad fina

Pregunta central	Categoría de análisis	Subcategoría
¿Porque existe un déficit de estimulación motriz en los niños en etapa preescolar?	1. Trasfondo del déficit de capacidades y habilidades para la aplicación de estimulación motriz.	1.1 Enfoque pedagógico 1.2 Enfoque psicomotriz
¿Qué factores internos y externos influyen en la deficiencia de motricidad fina?	2. Factores que influyen en las habilidades y capacidades motrices.	2.1 Función Practica 2.2 Material Didáctico 2.3 Habilidades físicas
¿Qué herramientas implementar en el desarrollo de motricidad fina?	3. Métodos y aplicaciones para reforzar las habilidades motrices.	3.1 Importancia de recursos didácticos 3.2 Refuerzo de las actividades motrices.

Tabla 6. Datos de entrevista

Entrevistas a los representantes de los niños en etapa preescolar del Hogar Santa Marianita	
Entrevista Informante 1: Fecha: 10/06/2022 Nombre: Ángel Rodríguez Cargo: director	Entrevista Informante 2: Fecha: 11/06/2022 Nombre: Jenny Espinoza Cargo: tutora
Entrevista Informante 3: Fecha: 10/06/2022 Nombre: Patricia Sánchez Cargo: tutora	Entrevista Informante 4: Fecha: 11/06/2022 Nombre: Jannette Jara Cargo: estimuladora

Tabla 7. Categoría de Análisis

Respuestas de Informantes									
Preguntas	1.¿Cuántos niños en etapa preescolar habitan en el hogar y cuál ha sido su desempeño en base al desarrollo de actividades de aprendizaje?	2.¿Cuáles son las actividades que generalmente se realizan para estimular el desarrollo motriz?	3.¿Qué texturas y colores en herramientas de enseñanza son atraídos por niños en etapa preescolar?	4.¿Cuál es la destreza que a su edad les dificulta realizar a los niños a través de las manos?	5.¿Posterior a la pandemia ha existido algún déficit o cambio en el desarrollo de actividades complementarias?	6.¿Existe algún tipo de reacción o alergia a algún material textil en los niños que se deba tomar en cuenta?	7.¿Qué piensa sobre la posible implementación de aplicaciones textiles que contribuya a la motricidad a través de la indumentaria?	8.¿Qué tipologías en prendas considera que los niños y niñas deberían usar (deportivo, casual, Jeans wear)?	¿Cuáles son las preferencias de los niños o que cromáticas considera oportunas para el desarrollo de propuestas indumentarias, entre ellos colores primarios, secundarios, pasteles, entre otros?
Informantes									
1.- Ángel Rodríguez Director	Se cuenta con 12 en etapa preescolar entre niños y niñas, ellos están al mando de un supervisor que nivela el aprendizaje por medio de actividades motrices.	Se realizan actividades al aire libre y dentro de la instalación lo cual fortalece su desarrollo.	Se cuenta con una piscina de pelotas de distintos colores por lo que les agrada jugar y reconocer la textura y color.	Se les dificulta pintar correctamente, existen resultados favorables y desfavorables, respecto a cada niño.	No, ya que las actividades se han desarrollado de manera presencial en horarios rotativos.	La mayoría no, pero se debe tomar en cuenta un textil cómodo y confortable para las jornadas.	Es aceptable porque es novedoso e innovador	Deportivo o casual	Considero que los colores pasteles generan serenidad en los niños y evitan la distracción.
2. Jenny Espinoza Tutora	Se cuenta con 12 niños entre escolar 2 y pre escolar 10 Su desempeño es lento, debido al déficit de educación en ámbitos motrices.	Se realizan actividades de rasgado de papel, pintar con acuarelas, arrugar papel, moldear con plastilina entre otros.	Les agradan las texturas suaves, lisas, rugosas, como también colores vivos que llaman su atención.	Se les dificulta sostener correctamente el lápiz, colores y crayones lo cual induce a que realicen la actividad de manera desproporcionada.	No varía tanto, por motivo que los internos permanecen la mayor parte del tiempo en la Institución y el personal durante la pandemia pasó de trabajar las 8 horas a las 24 horas, rotativo	Pelusas, lana desprendible	Puede funcionar en el sentido de que las prendas cumplan con la función de vestir y motivar el desarrollo motriz.	Depende mucho de la ocasión, evento o invitación en las que asisten fuera de la Institución, pero adentro de la misma lo que más usan es ropa deportiva que usualmente se sienten cómodos	primarios, para los niños de 3 a 5 años entre mezcla de colores secundarios, terciarios y colores pasteles Por lo general el color negro y gris no es de su preferencia, pero lo relacionan en su mayoría con el color de los zapatos
3. Patricia Sánchez	Existen 12 niños Su desempeño	Se aplica Motricidad fina, gruesa,	Áspero, suave y blando	En la edad de 3 a 5 años se les dificulta armar pinza digital	No ha tenido repercusión sobre los niños debido al	Por lo general la lana por fricción genera	Sería una idea exclusiva, ya que ayudaría en especial	Deportivo ya que es indumentaria holgada que permite	Se puede incluir una mezcla equilibrada de

Estimuladora	necesita un refuerzo, sin embargo, se trabaja con materiales que dispone el hogar.	psicomotricidad, quinesésica		al coger un lápiz, color, crayón o materiales pequeños y/o diminutos	trabajo y estimulación presencial continua.	enrojecimiento y alergia a altas temperaturas	a los pequeños de 3 a 5 años a desarrollar mejor sus sentidos, como el aspecto sensorial; sin embargo, hay que tomar muy en cuenta que ellos depende mucho del tipo de clima para poder vestirse.	el movimiento y actividades diarias del niño.	colores pasteles y primarios de manera que el niño se motive a desarrollar actividades que le llamen la atención.
Síntesis integral	Existen 12 niños, los mismos que requieren de un refuerzo en el ámbito motriz debido a la falta de material didáctico en el hogar.	Actividades para motricidad fina aplicadas son: moldeo con plastilina, rasgado de papel, técnicas de pintura entre otras.	Las texturas de preferencia son suaves, lisas rugosas y colores primarios que llamen su atención.	Se les dificulta sostener correctamente un objeto diminuto y también la técnica de pinza digital.	No existe un cambio posteriormente a la pandemia.	Por lo general les genera molestias la lana y pelusas.	Es una propuesta aceptable porque cumple con doble funcionalidad la de vestir y promover la motricidad fina.	La tipología de vestuario de preferencia es deportiva por su comodidad y holgura.	Se considera usar una cromática equilibrada de colores pasteles en prendas y colores primarios y secundarios en aplicaciones textiles.

Tabla 8. Análisis de observación

FICHA DE OBSERVACIÓN				
Cada criterio de observación se valorará a través de una señal en Si, algunas veces y No según corresponda el criterio de observación.				
1. Actividades de desarrollo motriz				
Criterio	Si	Algunas veces	No	Observaciones
Reconoce el trazo curvo			x	Los niños de 5 años se confunden en ese tipo de trazo tanto en teoría como práctica
Inicia el recortado y ubica los trazos en un lugar determinado		x		Los niños de 2 a 3 años no pueden realizar tal acción pero los niños 4 se encuentran en proceso de aprendizaje, mientras tanto que los niños cerca de 5 o de 5 años lo realizan de manera correcta
Punza adecuadamente en un espacio determinado		x		Los niños de 2años no pueden realizar esa actividad, pero los de 3 años con dirección y ayuda logran realizar, los niños cerca de 5 o de 5 años lo realizan pausadamente pero finalizan ese tipo de actividad
Arruga papel y rellena un espacio determinado	x			Hay niños de 2 años que tienen talento solo necesitan dirección y lo realizan sin tanto inconveniente, otros de la misma edad se confunde y reniegan, mientras que de la edad de 4 a 5 años solo necesitan explicación y ejecutan por sí mismos.
Practica el rasgado y rellena espacios determinados	x			De la misma manera, hay niños de 2 y 3 años que no pueden realizar el rasgado y hay que enseñarles más de una vez para que realicen la actividad, mientras que hay niños de 3 y 4 años que solo necesitan explicación y accionan en seguida
2. Análisis personal				
Mantiene objetos personales en orden		x		Niños de 2 y 3 años hay que enseñarles e insistir hasta que logren colocar en su lugar a como puedan hacerlo, mientras que a la edad de 4 a 5 años ya reconocen esa acción que es rutinaria y accionan en seguida o con insistencia pero colocan en el lugar correcto
Realiza actividades con independencia		x		No en su totalidad, los niños de 2 y 3 años depende todavía de la tutora hasta para servirse los alimentos, por el contrario los niños de 4 y 5 años se encuentran en proceso de usar incluso correctamente el papel higiénico, es un entrenamiento desde que ingresan a la línea 2 constante, perseverante y rutinario
Puede vestirse solo		x		Al principio de un ingreso ya sea externo o el cambio de línea que se realiza por la edad a la sala, hay que insistir hasta que logren en este caso desvestirse y tratar de vestirse por lo menos la camiseta, medias e interior y comer Mientras que los niños de 3. 4 y 5 años al ver que las actividades de independencia son rutinarias, logran r4ealizan la mayoría como colocarse zapatos, botonar, ir al baño por si mismos

4.3 Conclusiones

De acuerdo a los informantes, existe una deficiencia en el ámbito motriz de los niños que se integran al entorno, si bien son tratados por especialistas requieren de un refuerzo por medio de materiales y herramientas de estimulación que permita la nivelación con los demás niños acorde a su edad.

1. *Factor de aceptación como propuesta de diseño funcional*

La propuesta de diseño infantil es aceptable por los responsables y encargados de los niños en etapa preescolar, a través del criterio se plantea una propuesta de indumentaria como carácter funcional didáctico que cumpla con la característica ergonómica de la misma para el uso confortable en los niños, de la misma manera se ha seleccionado un universo de vestuario deportivo debido a la comodidad de realizar actividades y la necesidad de movilidad. fundamentando un rol de carácter importante y necesaria para promover el desarrollo motriz de manera cómoda, didáctica y funcional.

2. *Factor de actividades de motricidad fina*

Los niños en etapa preescolar realizan actividades para promover el desarrollo de la motricidad fina a través de actividades como el rasgado de papel, moldeado de plastilina, pintura, sienten estas experiencias las más agradables para los mismos, en esta etapa es preciso reconocer las deficiencias y preferencias de manera que la propuesta de indumentaria cumpla con el objetivo de reforzar carencias en la dirección y desarrollo de habilidades motrices. El conocimiento acerca de la motricidad fina permite aplicar implementos como también tratamientos textiles en determinados espacios a desarrollar y estimular partes del cuerpo específicas en este caso las manos, dedos y vista.

Análisis personal y sensorial

Los niños presentan una personalidad diferente en cada caso, pero en conjunto suelen acatar disposiciones y desarrollar la actividad impuesta, en su mayoría demuestran independencia y curiosidad por querer conocer nuevos aspectos como formas, texturas, colores que se les presenta, demuestran interés por lo nuevo y llamativo, manifiestan mayor

interés por texturas suaves, lisas y de superficies rugosas. Por lo tanto se utilizará y fomentará el uso de planos desmontables que permitan al niño desarrollar su aprendizaje y estimulas su desarrollo motriz, por medio de figuras y formas atraídas por el usuario.

Análisis de diseño

Es visto que los niños en base a su conocimiento empírico pueden realizar ciertas actividades mientras que otras se les dificulta, la cromática para la propuesta de diseño ha sido seleccionada por parte de los representantes fomentando un equilibrio entre colores pasteles y colores primarios que permitan interactuar al niño, pero al vestirla, generen tranquilidad y confort por colores pasteles. El tipo de silueta seleccionada es holgada para realizar actividades que permitan el movimiento de los niños.

CAPÍTULO V

5 TECNOLOGIAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCIÓN

5.1 Cronograma de producción

Se establece que el cronograma de producción es una herramienta que permite registrar, organizar y gestionar todas las actividades a realizar a través de un periodo de tiempo definido para la elaboración del producto. Se sabe que cada cronograma de producción mantiene su propia etapa en la que se involucra varios factores de tiempos, colaboradores, dificultad, maquinarias y quipos tecnológicos para la realización. Por parte de este proyecto, el cronograma de producción se verá implícito en actividades que se emplean de manera mensual. Con el propósito de cumplir a cabalidad con el tiempo y presupuesto estipulado en la cadena de valor, el cronograma se emplea de la siguiente manera:

Fase investigativa

- **Análisis de usuario:** el tiempo determinado para esta etapa es de una semana distribuida entre otras actividades con la finalidad de determinar las necesidades del usuario, la segmentación de mercado, análisis del contexto, son algunas de las acciones a realizar en esta semana, se aplicarán con la finalidad de responder a necesidades propias y visibles del usuario. Es importante tomar en cuenta todos los aspectos externos con los que se logrará satisfacer una insuficiencia ya sean estos relacionados con la estética, cromática y funcionalidad. *Fase creativa*

- **Desarrollo de moodboards:** para el cumplimiento de esta etapa se idealiza utilizar 8 horas que se desprenden de la primera semana de trabajo, con el fin de desarrollar propuestas en función a la información adquirida en la etapa de investigación, se desplegarán paneles que contengan la contextualización de análisis de usuario, textiles a utilizar, así como también técnicas de acabado superficial, cromática y significación de la función de las propuestas.

- Generación de Bocetos: para esta actividad a desarrollar en la segunda semana, se obtendrá un resultado el mismo que se dará a conocer propuestas de diseño funcional aplicables a la indumentaria infantil, se pretende realizar diseños en base a la tipología de vestuario deportiva de acuerdo al criterio de representantes de los niños en etapa preescolar.

Fase técnico-constructiva

- Elaboración de fichas: Para la respectiva actividad se pretende utilizar una tercera semana de labor en softwares de diseño que permitan especificar los requerimientos de la propuesta a materializar y de la colección de manera que el desarrollo no se vea interrumpido y sea llevado a cabo en el tiempo establecido.
- Adquisición de materiales: una vez seleccionadas las propuestas de diseño a materializar, se determina los materiales, insumos y combinaciones textiles a utilizar con el fin de cumplir con los parámetros de funcionalidad en el ante tipo, esto se realizará en conjunto en la tercera semana, de manera que el abastecimiento de materiales no se vea afectado. *Fase de preproducción*
- Adquisición de materiales: esta acción se realizará en la tercera semana con el fin de cumplir con tiempos de producción, consiste en la compra de materia prima e insumos a proveedores textiles locales.
- Patronaje: a través de esta etapa se puede llegar a tomar en cuenta el cálculo de holguras y la correcta distribución en el textil, detallando los aspectos visibles como los no visibles a simple vista, señaléticas y número de piezas a confeccionar. Para esta actividad está establecido un tiempo determinado en la cuarta semana.
- Despiece y escalado: esta etapa se realizará en el segundo mes respectivo a la quinta semana, consiste en el despiece de piezas una vez patronado, las especificaciones de tendido y la escala de las tallas.
- Tendido y corte: para esta etapa es necesario establecer un tiempo de 5 horas para el tendido y distribuido en la sexta semana con el fin de tomar en cuenta el descanso del textil una vez éste haya retomado su apariencia física inicial sin reacción del textil.

Fase de Producción

- Confección y control de calidad: en esta etapa se pretende distribuir el tiempo de 3 semanas con el fin de cumplir con los tiempos de producción distribuidas parcialmente para ensamblar en cada maquinaria de manera eficiente y realizar el respectivo control de calidad el mismo que será ejecutado bajo parámetros de control que permitan obtener una producción.

Etapa de comercialización y distribución

- Dentro de esta etapa se determina el producto a través de los canales digitales de comercialización, como también los implementos en su etapa final, siendo estos las marquillas, etiquetas, packaging y papelería. Se pretende emplear una estrategia de marketing y publicidad que amplíe la visión de la propuesta de diseño funcional infantil hacia nuevos segmentos de mercado. Con el fin de dar a conocer la propuesta como algo innovador de modo que este tenga acogida por estar dirigido a un área en específico.

Todas estas actividades se encuentran resumidas en el Diagrama de Producción, tal y como se muestra gráficamente en la Figura 3

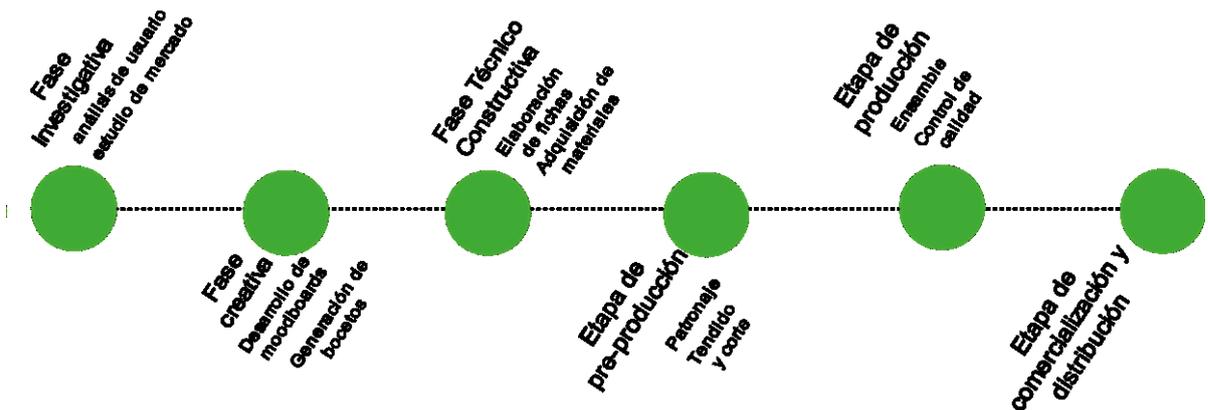


Figura 3. Diagrama de Producción

Las actividades representadas, simbolizarán una producción en masa, se desarrollarán una vez cada dos meses con la finalidad de obtener una colección de prendas infantiles rentables y disponibles en cuanto a la oferta y demanda del mercado comercial, se pretende fomentar un crecimiento continuo en la línea de vestuario de manera que la indumentaria llegue a establecerse en el mercado comercial. El cronograma de producción se establece de la siguiente manera a través del Diagrama de Gant

5.2 Control de calidad

La calidad es un factor importante sujeto a varios parámetros de revisión que permite evaluar los productos de una determinada empresa. Es indispensable realizar el control de calidad en todo el proceso de pre producción, producción y post producción de manera rigurosa y continua, de modo que la gestión del proceso sea efectiva. Este control implica el éxito a largo plazo de una empresa, generando beneficios estratégicos de calidad, económicos y garantizados.

La visión sobre calidad es un fuerte indicador sobre la aceptación del producto, mientras más prolijo sea, será mayor acogido y obtendrá un mayor alcance ya que se fundamenta en las especificaciones conforme a los requisitos de un fabricante, la calidad basada en el usuario es satisfacer los deseos y necesidades del cliente para ello deben cumplir con normas que hagan de éste un producto de buena calidad. Para el siguiente proyecto se ha tomado en cuenta varios parámetros en base a la producción, para obtener un mayor alcance en el mercado laboral, para lo cual se establece una matriz de control de calidad como se observa en la tabla 9.

Tabla 10. Matriz control de calidad

Matriz de Control de Calidad		
Etapas	Actividad	Aspecto o condición a cumplir
Análisis de usuario	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las necesidades y preferencias del usuario tras herramientas de recolección de datos a representantes de los niños del hogar en etapa preescolar por medio de fichas de observación y entrevistas. - Recabar información acerca del diseño funcional en prendas infantiles que permitan responder a la necesidad por deficiencia de la motricidad fina a partir de libros y experiencias propias del usuario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Reuniones presenciales y video llamadas a los representantes y especialistas del cuidado en niños del hogar por medio de entrevistas para conocer datos que no fueron tomados en cuenta y a través de la ficha de observación destacar las preferencias - Se utiliza la biblioteca virtual para obtener información de temas relacionados con la motricidad fina y también los aspectos del diseño funcional que ofrecen respuesta a necesidades específicas.
Pre-Producción	<ul style="list-style-type: none"> - Debido a la finalidad del proyecto se analizará una macrotendencia, pero las prendas no se verán influenciadas por ello debido a que se maneja el diseño funcional en el cual se empleara un concepto. - Luego del análisis es importante realizar tablonos de disposición que representen el usuario, contexto, segmento de mercado, cromáticas y textiles que permitan plantear propuestas de diseño a través de bocetos. - Posteriormente se procede a bocetar, una vez el moodboard sea aprobado se obtendrán ideas rápidas seguidas de formas y técnicas de bocetaje que permitan obtener la respuesta a las necesidades vinculadas con la motricidad. - Luego de la recopilación de propuestas es preciso obtener una referencia y aprobación por parte de los representantes de manera que las sugerencias y puntos de vista se vean reflejados en la propuesta y esta cumpla con su valor funcional y 	<ul style="list-style-type: none"> - Se investigará en informes de tendencias actualizadas que permitan reconocer siluetas y necesidades actuales - vinculadas a niños en etapa preescolar - - Los tablonos de disposición se desarrollarán por medio de propuestas creativas en softwares de diseño como adobe Ilustrador y Photoshop. - En el boceto se utilizarán plantillas de figurines en movimiento de manera que se pueda exponer todos los detalles de la prenda en uso y siluetas que se extraerán por técnicas de extracción de forma, relación y aislamiento de la forma, entre otras técnicas de bocetaje. - En esta etapa se tendrá un segundo encuentro de manera que exista la aceptación y aprobación de propuestas a realizar, según las sugerencias y requerimientos para los usuarios en base a su conocimiento. -

	<p>significativo en el usuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de fichas de diseños aprobados por los representantes se pretende utilizar las fichas técnicas necesarias con el objetivo de detallar el proceso de producción - - Adquisición de materiales e insumos, es necesario acudir hacia los proveedores y tiendas textiles e insumos de manera que se garantice la materialización física de la propuesta en base a cromáticas preseleccionadas y su calidad en la producción. - 	<ul style="list-style-type: none"> - Por medio de las fichas técnicas será necesario especificar todos los aspectos de producción para que sirva de guía para el proceso de confección y asesore al operario sobre cómo debe verse la propuesta final - - - Se pretende obtener materia prima que este acorde a las especificaciones del análisis de usuario y que cumpla con las especificaciones de un textil confortable para el segmento de mercado.
Producción	<ul style="list-style-type: none"> - Patronaje de los prototipos aprobados, al ser elaborado por un software de patronaje como lo es Cadcam evitará fallas y mantendrá un resultado preciso en el resultado de moldes. - Luego de obtener las piezas tras un sistema de impresión en plóter, se procede a tender el textil y colocar las piezas según la especificación de marcada y tizada en el textil procurando no desperdiciar. - Corte de piezas expuestas en el textil por medio de una cortadora manual que agilice el tiempo determinado para esta actividad. - La confección se realiza por medio de maquilas aprobadas en su resultado en un sistema de producción por lotes que permita obtener las prendas en un tiempo determinado - En el control de calidad se realizará una inspección exhaustiva de manera que el acabado de la prenda tenga un aspecto más prolijo hacia el cliente y la prenda denote la calidad. - Este proceso determinara la conformidad del cliente con un <ul style="list-style-type: none"> - producto que satisface su necesidad., - La entrega y propuesta de comercialización se hará de manera directa y digital por medio de estrategias de marketing y publicidad por un diseñador gráfico digital de manera que el segmento de mercado 	<ul style="list-style-type: none"> - En el programa se realiza, codifican las piezas e industrializan los patrones de manera que existe un margen de error mínimo al momento de adquirir los moldes de manera física. En las especificaciones se tomará en cuenta las señales de corte, sentido de hilo, doblez de tela y el número de piezas a cortar. - Ocurre el proceso de tendido el cual debe mantenerse en reposo con el fin de estabilizar el textil al tamaño normal y - no afectar el talle de las piezas, se colocan las piezas sin generar desperdicio y evitando usar el orillo de la tela. - Se corta a través de una cortadora manual al sentido del hilo, evitando deformar la pieza con excesos y faltantes, se apilan las piezas según la talla y se ubican de manera organizada. Las maquilas benefician el proceso de mano de obra y se obtienen resultados más prolijos en acabados de la prenda, de igual manera se especifica en la ficha de ruta operativa los proceso, puntadas y agujas a utilizar, puesto que cuentan con la maquinaria específica para la función de respuntes y atraques, generando una prenda de calidad. - En este proceso se observa detenidamente el control en tallas, etiqueta, hilos sobrantes en costuras externas como internas, costuras flojas, la caída de la prenda, la posición de marquillas e inspección de

	esté informado del producto.	la prenda al empacarla. - Se crearán canales digitales de publicidad que den a conocer el producto a través de fotografías que en primera instancia representen el concepto de la propuesta vinculado a un diseño funcional.
--	------------------------------	---

5.3 Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto

La producción de moda requiere de un trabajo colaborativo en conjunto de diseñadores y profesionales en el ámbito motriz, cada integrante aporta con información referente a las necesidades del segmento de mercado como también a la gestión y materialización de la producción, el trabajo en conjunto genera el desarrollo óptimo de una propuesta de calidad, significativa en el mercado competitivo.

Para la gestión en prendas de indumentaria es preciso tomar en cuenta los requerimientos de producción, los cuales implican maquinaria en buenas condiciones de manera que el prototipo obtenga características agradables en su etapa final. Por medio de la siguiente tabla se determinan los equipo, maquinarias e infraestructuras a utilizar en el proceso de obtención de la propuesta.

Tabla 11. Equipos e infraestructura

Área de producción	Equipos e infraestructura
Área de investigación y diseño	<ul style="list-style-type: none"> Ordenador móvil con programas de diseño (Programas de Adobe, Audaces, Microsoft Office)

	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación a través de biblioteca virtual para la obtención de datos informativos preliminares, libros digitales, revistas científicas, informes de tendencias. • Material de papelería. (hojas, lápices, colores) • Impresora. • Celular inteligente (cámara y grabadora). • Escritorio. • Equipos de internet.
Área de Patronaje	<ul style="list-style-type: none"> • Laptop con programas Cad Cam (desarrollar el patronaje). • Impresora plotter • Cinta métrica y reglas de trazo • Papelotes, cartón dúplex •
	<ul style="list-style-type: none"> • Lápiz, esferos de colores, marcadores • Tijeras de papel, goma
Área de corte	<ul style="list-style-type: none"> • Mesa de corte • Tijeras de tela, cortadora eléctrica • Tiza sastre, cinta métrica • Pesas • Alfileres
Área de confección	<ul style="list-style-type: none"> • Aditamentos y guías de máquinas • Maquinaria recta • Máquina overlock de 5 hilos

	<ul style="list-style-type: none"> • Maquinaria recubridora 5 hilos • Prensa manual • Cortadora manual • Plancha a vapor • Tijera de tela, pulidora • Materia prima (textiles e insumos) • Insumos de confección (cierres, broches)
Área de acabados	<ul style="list-style-type: none"> • Tijeras, pulidoras • Cinta métrica, • medidor de puntadas por pulgada
Área de control de calidad y empaquetado	<ul style="list-style-type: none"> • Supervisor • Mesas • Marquillas, etiquetas • Packaging
Área de venta	<ul style="list-style-type: none"> • E-commerce
	<ul style="list-style-type: none"> • Publicidad • Marketing

5.4 Requerimientos de mano de obra

Para el desarrollo de la propuesta de indumentaria infantil se cuenta con mano de obra calificada de maquilas seleccionadas por su labor garantizado y por otra parte con

personal en diseño gráfico que expanda la idea central materializada a través de canales digitales. Todo ello con la gestión del personal en su determinada área.

Tabla 12. Matriz de personal

Requerimiento de Mano de Obra			
Área	Cantidad	Mano de obra	Actividad
Investigación, diseño, patronaje, adquisición de materia prima	1	Diseñador textil e indumentaria	A partir del análisis de usuario y segmento de mercado se gestionarán las actividades en su etapa de diseño y parámetros a utilizar hasta culminar y continuar con la fase de preproducción.
Tendido y Corte	1	Cortador	La actividad impuesta se refleja en el corte y especificación de las piezas a ensamblar.
Ensamble	4	Operarios (maquila)	En esta etapa se desarrolla el proceso de confección de las prendas.
Acabados	1	Operarios	Control de calidad, planchar y empacar

Canal de comercialización	1	Diseñador gráfico (digital, publicitario)	Creación de identidad de marca, plataformas digitales y fotografías de producto.
----------------------------------	---	---	--

Es importante mencionar que la gestión del presente proyecto es la acción representativa de diferenciar un producto bien estructurado para que logre su objetivo, ya que, mediante la respectiva organización y designación de actividades a través de equipo, infraestructura y mano de obra, se desarrollará las distintas etapas de diseño y producción en la propuesta de indumentaria infantil.

5.5 Seguridad industrial y medio ambiente

El sistema de seguridad industrial y medio ambiente consiste en la aplicación de normas y reglamentos para aplicarlos en entornos de alto riesgo con el fin de prevenir accidentes y resguardar el medio ambiente.

La seguridad industrial impone reglamentos de índole obligatorio con el objetivo de prevenir accidentes y limitar futuros riesgos, protegiendo la integridad del personal de una empresa expuestos a peligros dentro de la infraestructura, los accidentes con maquinaria y otros equipos suelen ser los más comunes, por esta razón es necesario anticipar y mencionar indicaciones con la intención de resguardar al personal de futuras lesiones y fomentar la precaución del manejo adecuado en maquinarias.

Por otra parte, la seguridad del medio ambiente derivada por actividades de labor industrial, mantenimiento de las instalaciones, producción, uso o consumo, provisión o

desechos de materia residual, además de influir sobre una correcta gestión administrativa, evita accidentes futuros cuya repercusión se ve afectada en la empresa, generando pérdidas, por este motivo es necesario mencionar algunas medidas de prevención.

Las medidas implementadas de manera general por el Ministerio de Relaciones Laborales denominadas normas ISO 14000 establecen normas que guían y garantizan la calidad de un producto o servicio de manera que este no afecte al medioambiente. Para la ejecución del proyecto se ocupa como referencia algunas pautas para direccionar la seguridad medioambiental e industrial.

Por consiguiente, se mencionan algunos de los derechos y obligaciones que posee el personal de una empresa.:

- Cumplir con las normas y estándares establecidos por la empresa que produjo el diseño.
- Adoptar todas las medidas necesarias para prevenir riesgos que afecten a la salud y el bienestar de los empleados de la asociación.
- Debe realizar sus actividades laborales en un ambiente de trabajo adecuado para garantizar su salud, seguridad y bienestar.
- Equipos y materiales correctamente utilizados, en buen estado, cumpliendo todos los requisitos de seguridad del caso, y bajo la responsabilidad de profesionales.
- Tienes derecho a conocer los riesgos de las actividades realizadas en el entorno laboral.
- Cumplir con las normas, reglamentos e instrucciones de seguridad del lugar de trabajo en el que desarrollen sus actividades.

- Mantener en buen estado la maquinaria, herramientas, materiales e instalaciones de la Asociación para garantizar un trabajo seguro.
- Buena iluminación natural y artificial en todas las áreas del taller.
- No operar máquinas, herramientas u otros componentes sin autorización y capacitación. - Todos los operadores tienen derecho a cambiar de trabajo por motivos de salud y de readiestramiento.
- Dotar a los trabajadores de indumentaria adecuada y accesorios de protección personal como caretas, delantales, orejeras de seguridad, mascarillas.
- No ingerir bebidas alcohólicas ni sustancias estupefacientes en la empresa ni en la zona de trabajo.

CAPÍTULO VI

6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

6.1 Descripción del producto o servicio

La manera en la que se produce, gestiona, comercializa y promociona la indumentaria ha cambiado en los últimos tiempos, decenas de negocios han optado por la modalidad online al establecer estrategias de difusión que permiten dar a conocer el producto o servicio. Se ha establecido una idea de innovación ausente en el mercado, la misma que promueve el desarrollo en la motricidad fina en niños de etapa preescolar.

ODELO es el nombre de la marca que representa una idea de negocio fundamentada en el diseño funcional de indumentaria infantil. De este modo la gestión, producción y conceptualización de producciones se desarrolla bajo el símbolo de Odelo un nombre que transmite una asociación positiva, de fonética fácil de pronunciar y recordar, moderna e innovadora. Es así que su visión está encaminada a brindar un producto innovador no vigente en el mercado que cumpla con el objetivo de un diseño funcional y ergonómico en respuesta a la necesidad del usuario. Con el trabajo colaborativo de especialistas y profesionales se implementa una propuesta apta para brindar diseños de indumentaria en el sector infantil, para aprender y desarrollar habilidades deficientes en el Hogar Santa Marianita de la ciudad de Ambato. Con lo expuesto en el capítulo 4 se plantea desplegar una colección conformada por 6 outfits cada dos meses de acuerdo a la acogida del segmento de mercado.

6.1.1 Brain storming (lluvia de ideas)

La idea de negocio surge de la respuesta a una necesidad vigente hoy en día, muchos de los niños en la etapa preescolar carecen de habilidades que repercuten en su desarrollo personal y motriz, bajo esta carencia resulta innovador plantear propuestas de

diseño infantil por medio de aplicaciones textiles en la indumentaria que generen habilidades importantes en su progreso, sin dejar de lado la funcionalidad y entretenimiento de los niños. A continuación, se representa la lluvia de ideas con el fin de exhibir el proceso de la propuesta de diseño.

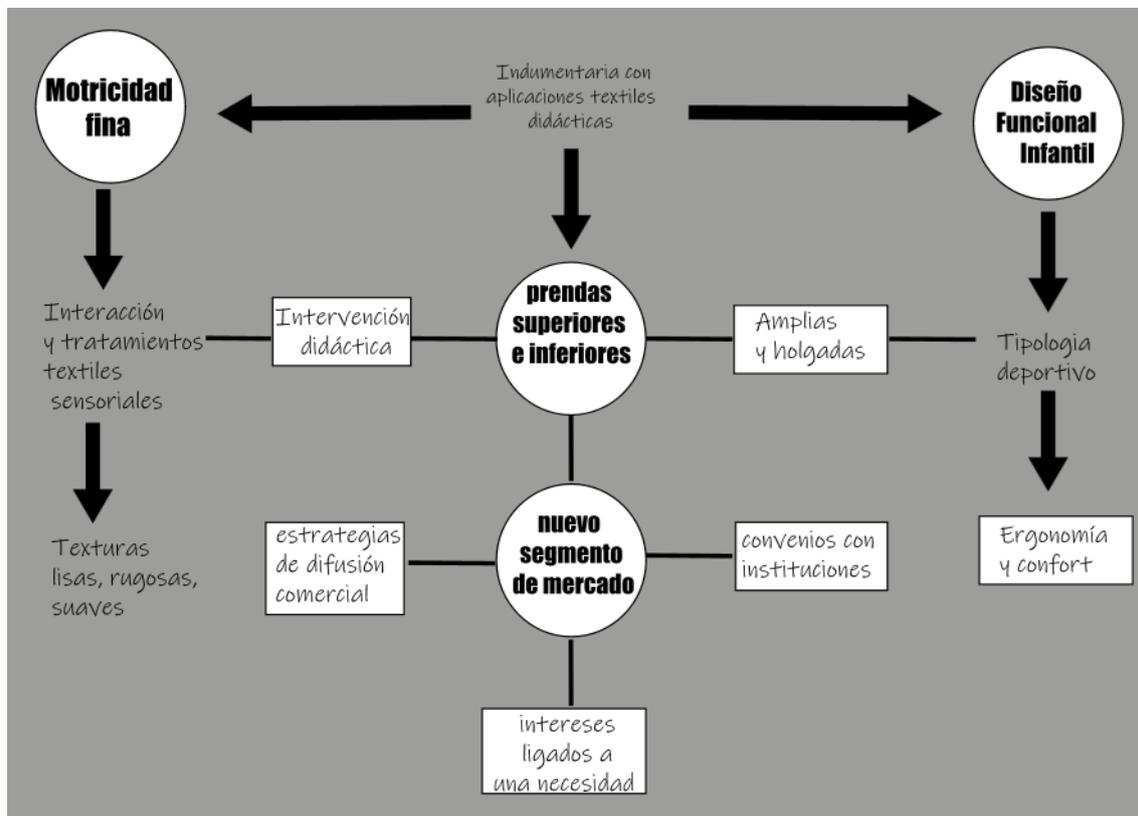


Figura 4. Brain storming

6.2 Perfil del cliente.

El presente proyecto al estar vinculado con una asociación benéfica dirige la propuesta hacia representantes y especialistas en el área de motricidad y desarrollo de habilidades, así también, en un contexto externo, se dirige a padres de familia con niños en etapa preescolar que carezcan de estas destrezas importantes en su etapa de desarrollo.

Por lo tanto, el perfil del cliente quien adquiere el producto se encuentra en una referencia de hombres y mujeres de entre veinte y cinco a cuarenta años de edad, ubicados en la ciudad de Ambato, con necesidades dirigidas hacia sus representados en el ámbito de diseño, con el suficiente poder adquisitivo de cubrir y satisfacer sus necesidades. Son personas conocedoras de la importancia y el beneficio del desarrollo motoriz en los niños como su incidencia en tiempos futuros. Son clientes abiertos a propuestas innovadoras de pensamiento crítico, la mayoría del tiempo velan por el bienestar de los niños que están a cargo.

De manera que se encuentran en constante supervisión con sus representados, siempre esta al pendiente de cualquier anomalía y prefiere lo mejor para su niño. Sin embargo, está envuelto por un mundo globalizado que lo mantiene a la vanguardia de los acontecimientos mediante fuentes de información, es activo en cuanto a productos en línea, conoce las plataformas virtuales que puedan brindarle algún tipo de información extra. El cliente está constantemente buscando maneras de impulsar el aprendizaje e indaga sobre estrategias que promuevan el crecimiento personal del niño. Encaja en un perfil de consumidor donde el proyecto es claramente aplicable.

6.2.1 Moodboard del perfil del cliente



Figura 1. Moodboard del perfil del cliente

El perfil de usuario en este caso, son los niños en etapa preescolar, se encuentran en un ambiente acogedor, tranquilo donde pueden realizar todas sus actividades cotidianas, denotan una personalidad interactiva, dinámica, amigable y exploradora, por tal razón se emplean colores que simbolizan su esencia a través del moodboard de usuario que se muestra en la figura 6.

6.2.2 Moodboard del perfil de usuario



Figura 2. Moodboard del perfil de usuario

6.3 Identidad de marca.

Para el uso y comprensión visual de la marca se ha ejecutado un manual compuesto por los aspectos importantes de construcción de la identidad corporativa, desde la idea, diagramación y generación de propuestas hasta la posible ejecución de las mismas en distintos espacios de representación.

6.3.1 Nombre de la marca:

Odelo es una palabra estructurada proveniente del nombre Odette que ha sido modificada para mejorar la fonética y dinamización de la marca, bajo este parámetro, el nombre representa una personalidad amena, sociable y dinámica, característica de los niños, ideal para una asociación de rasgos innovadores, de modo que su propósito está presente en niños de etapa preescolar. A través de la marca se pretende generar un vínculo dinámico de actividades a reforzar con las habilidades del cuerpo en etapa de desarrollo, generando propuestas de producción funcionales acorde a un segmento de mercado poco distinguido.

6.4 Uso de la marca



Figura 3. Logotipo de la marca

6.4.1 Modulación del Logotipo

El logotipo ODELO ha sido construido en una perficie reticular de proporciones que miden 8,5 x 9. El cual se establece con el valor 'X' para representar la unidad de medida a utilizar en cualquier soporte.

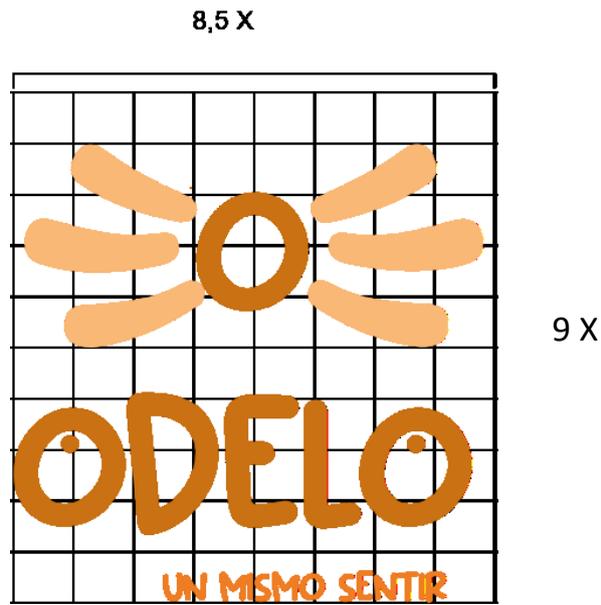


Figura 4. Modulación del Logotipo

6.4.2 Color corporativo

Son colores sólidos predominantes de pantones directos, la guía de color permite establecer una comunicación clara, evitando el uso inadecuado del color, garantizando que el color sea el mismo bajo cualquier sistema de impresión.



Figura 5. Color corporativo

6.4.3 Positivo y Negativo

Positivo



Negativo



Figura 6. Positivo y Negativo

6.4.4 Tarjeta de presentación



Figura 7. Tarjeta de presentación

6.4.5 Packaging



Figura 8. Packaging

6.4.6 Etiquetas



Figura 9. Etiquetas

6.5 Análisis de color de la propuesta

Por lo general cada producción de moda responde a principios y elementos de diseño, en este caso la cromática aplicable en el desarrollo de la propuesta estará direccionada y delimitada por los elementos estéticos y conceptuales del producto o colección de indumentaria. Esto quiere decir que la gama de color será atribuida desde el análisis de una tendencia o a su vez a partir de un concepto dirigido por la preferencia del usuario. En el desarrollo de este caso práctico se plantea una estructura de colores primarios en la aplicación de planos desmontables que permitan llamar la atención del usuario y neutros o colores pasteles que brindan una sensación de serenidad como tranquilidad al usarlo de acuerdo a la información obtenida en cuanto a preferencias del cliente que estará reflejado en el bienestar del usuario del segmento de mercado establecido.

6.5.1 Paleta de color de la propuesta

Las prendas infantiles de la colección responden a una paleta de color que se construye a partir de tonalidades positivas y alegres, luminosas pero naturales como pasteles como base se encuentran el color turquesa, rosa palo y beige como también colores primarios en complemento, siendo estos el ocre, azul eléctrico y rojo, esta propuesta cromática surge a partir del concepto seleccionado para la propuesta de diseño denominado animales silvestres.

Por medio de esta paleta se generará una colección de prendas de tipología casual deportiva que mantenga un hilo conductor en cuanto a estilo y cromática a representar, la siguiente gráfica muestra en la figura 14 como se ha distribuido la base y el complemento aportando a su vez el respectivo código Pantone para la correcta aplicación en la propuesta textil.

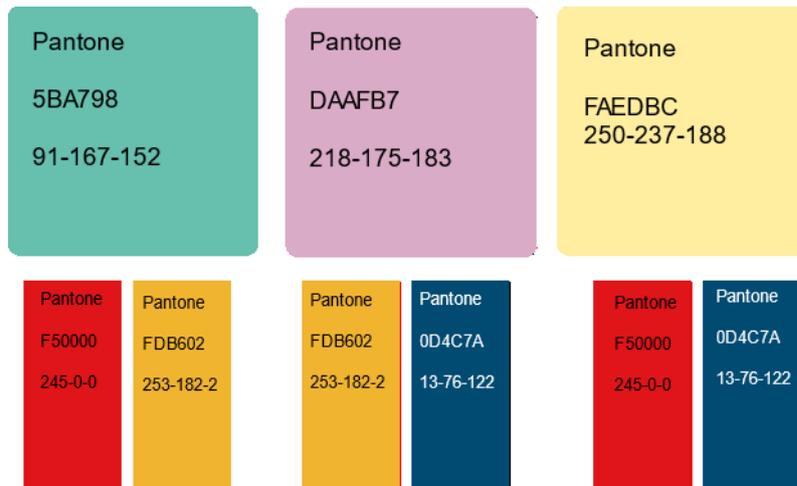


Figura 10. Paleta de color de la propuesta

6.6 Tendencia

El proyecto estará establecido por una macro-tendencia orientada al textil y referida al contexto, ya que, al ser parte del diseño funcional, no sigue los lineamientos marcados por la moda, es por ello que se enmarca la solución a una necesidad, la cual está influenciada por el entorno, el contexto en el que se desarrolla, y los requerimientos individuales. Al tratarse de este aspecto, el estilo es desarrollado y aplicado por una propuesta de diseño más funcional no vinculada a una tendencia, pero impuesta bajo parámetros que se desarrollarán en el diseño de la producción de indumentaria.

6.6.1 Macrotendencia

La macro-tendencia es implementada a manera de tendencia de larga duración, según el pronóstico de tendencias reconocido por la WSGN puede permanecer vigente por más de dos décadas, se trata de tendencias que se mantienen y establecen estilos de vida en las personas, influyendo de esta manera en el cliente/usuario, para el 2022 las actitudes del consumidor presentan un giro hacia el desarrollo de actividades que previamente a la pandemia se realizaban de manera física, es así que las redes sociales toman la posta de una nueva adaptación al comportamiento del usuario.

La macrotendencia ‘resourceful’ trata sobre una percepción más exigente en el consumidor, no solo a nivel material, sino también funcional y garantizado a nivel visual, es preciso mencionar que esta tendencia es muy notoria no solo en un público adulto, sino también en niños de generaciones aproximadas, esta macrotendencia se ve reflejada desde un aspecto más sutil, natural e innovador. La creatividad se muestra en estado puro, se presentan colores y detalles simples. Reinan los materiales de textiles orgánicos y de lujo artesanal. Se aprecia una estética refinada, pero al mismo tiempo sobre pensada en el bien común.

Los temas rústicos son muy importantes en texturas orgánicas y formas. Es un estilo alegre en el que también se asumen temas náuticos y balnearios. Sin duda, atemporalidad y confort en estado puro. Vuelven los volúmenes y los volantes además de los adornos y las aplicaciones delicadas, lo que hace de la producción de prendas de indumentaria, una necesidad cada vez más exigente, ligada a parámetros funcionales que cubran deficiencias por medio de textiles cada vez más avanzados en cuanto a tecnología, en cuanto a la colección de indumentaria infantil direccionada por la marca ODELO, se llevará a cabo procesos mucho más manuales de carácter funcional con el fin de cumplir con una necesidad específica en el campo de la motricidad fina.

Por lo tanto, el ítem de tendencia no está implícito en el desarrollo de la propuesta, ya que se valoran conceptos de material y cromática conforme a la necesidad y beneficio del usuario. En este caso particular se tomará en cuenta textiles orgánicos, confortables y adecuados para el usuario, así también una cromática de colores equilibrados y proporcionados. (Recio, 2021)



Figura 11. Moodboard de Macrotendencia

6.7 Concepto de la propuesta

Como ha sido mencionado con anterioridad, el concepto de la colección estará establecido por parámetros de elementos funcionales y la temática fundamentada en animales silvestres con la finalidad de brindar dinamización y aceptación en el usuario, es por ello que se hace énfasis en denotar palabras clave como la exploración, innovación y dinámica en las prendas como también en la esencia de la marca. El objetivo del concepto es conectar con el usuario por medio de una composición creativa y funcional que logre distinguirse de la competencia local, por lo tanto, la propuesta del presente proyecto se establece en base a una colección de indumentaria infantil de diseño funcional dirigido hacia niños en etapa preescolar del Hogar Santa Marianita, ubicado en la ciudad de Ambato.

6.8 Elementos del diseño

De acuerdo a la propuesta de diseño se establecen elementos que promueven principios compositivos como simetría, equilibrio, repetición de módulos, gradación de tamaño y forma, los mismos que generan una silueta holgada, orgánica y de textura táctil como de elementos visuales. Los elementos del diseño están relacionados entre sí, como parte de la investigación se realiza a través de un conjunto de elementos, los cuales son fundamentales a la hora de determinar el tipo de tejido, el uso de colores, y la dirección creativa de la colección, cuando la idea se transforma en la forma y detalles de la indumentaria.

Además, los elementos por separados pueden ser abstractos, al estar unidos permiten determinar la apariencia de un diseño, se distinguen los siguientes grupos: conceptuales, visuales, y de relación con el fin de generar figuras llamativas módulos táctiles, los elementos conceptuales como punto, línea, plano y volumen, presentes en el diseño así no se encuentren visibles; elementos visuales son aquellos que se perciben por medio de la vista determinados por la forma y materiales que se usa, estos son forma, medida (tamaño es relativo), color y textura; elementos de relación como distanciamiento, superposición, unión, sustracción, gradación, contraste, concentración.

6.8.1 Siluetas

Prendas superiores e inferiores de siluetas holgadas, amplias para mayor movilidad del usuario.

6.8.2 Proporción y línea

Para la elaboración del diseño textil como producto final se aplicará líneas orgánicas y geométricas que permitan establecer sistemas de cierre y procesos de tratamiento superficial en el cambio del textil. También se opta por un diferente grosor durante el manejo de las líneas, tomando en cuenta las siguientes reglas generales según Seivewright (2014):

1. Las líneas verticales tienden a estilizar el cuerpo.
2. Las líneas horizontales ensanchan el cuerpo.
3. Las líneas curvas o cortadas al bies dan una apariencia más sinuosa y femenina.

4. Las líneas rectas se consideran más masculinas y estructuradas.

5. Pespuntes y costuras no tienen una colocación estándar y pueden situarse en cualquier punto del cuerpo. (p. 120)

Por otra parte, esto forma parte de los elementos del diseño como se encuentra especificado en el punto anterior, el manejo del mismo puede dar como resultado diferentes efectos bidimensionales para planos desmontables en la prenda, basados en la repetición, equilibrio, gradación de tamaños, como también en los elementos visuales y texturas de complementación con la funcionalidad de las prendas.

6.8.3 Función

Implementos y texturas que acompañen el diseño funcional, específico en el área de motricidad, llamativos y que promuevan el desarrollo de habilidades en niños de etapa preescolar.

Uso de tejido plano y punto orientadas universo de vestuario sportwear debido a que la estructura de indumentaria genera mayor movilidad para realizar todo tipo de actividad en el entorno, por otra parte, la función específica de las prendas se encuentra direccionada hacia la ejecución que promueva el progreso de habilidades motrices finas tanto en niños y niñas, generando comodidad a través de textiles orgánicos que se encuentran en el mercado nacional.

6.8.4 Detalles

Uso de técnicas de suavizado en parches textiles y planos desmontables para experimentar un acabado manual y diferenciador en el textil, detalles estéticos superficiales como son estampados, aplicaciones dirigidas hacia la temática seleccionada generando diseños exclusivos mediante su uso, planos desmontables casi artesanales con relleno de insumos que promuevan la técnica dactilar y genere la habilidad motriz en manos y dedos.

6.8.5 Estilo

Se establece el estilo sporty chic, que genera diversas opciones al momento de vestir aparte de realizar deporte. La principal característica destaca por su comodidad, se pretende generar un equilibrio visual como punto de distinción, aumentando las posibles combinaciones con indumentaria formal, por lo general se vincula hacia siluetas grandes y holgadas con varios complementos y combinados de color que se acompañan entre sí. También guarda relación con las nuevas tecnologías en textiles inteligentes promoviendo el encajar algunas prendas hacia el contexto.

6.8.6 Estampados, bordados y acabados, terminados

En cuanto a estampados se pretende utilizar vinil textil que genere texturas de superficie rugosa, donde se evidencie la particular función en contacto con la piel, es importante mencionar que los usos y cuidados estarán expuestos mediante fichas técnicas, como también la composición y características de beneficio para lograr una propuesta de diseño funcional.

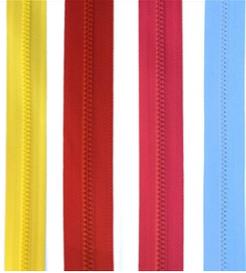
6.8 Materiales e insumos.

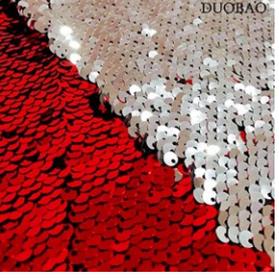
Tabla 13. Ficha de textiles

TEXTIL	CARACTERÍSTICA	PROVEEDOR	MUESTRA
Fleece Nacional	Tejido de punto Mantiene el calor Suavidad al tacto	El globo	

Ripstop Universal	Tejido plano Ligero Anti-rasgado	lafayette	
Rib	Tejido de punto	Alcides Mosquera	

Tabla 14. Ficha de insumos

INSUMO	CARACTERÍSTICA	PROVEEDOR	MUESTRA
Hilos	De algodón de alta tenacidad y lubricados	Luxury	
Broches de presión	Metálicos	Comercial Yolanda Salazar	
Cierre	Engomado	El globo	

Elástico	Reforzado	Comercial Alcides Mosquera	
Velcro	Blanco delgado	Vizu	 3 *250CM
Pompones	Colores primarios sintéticos	Bazar Consuelito	 120 pack
Mullos	Grandes Plásticos	Bazar Consuelito	
Lentejuelas	Reversibles	Luxury	 DUOBAO
Felpa	Textura suave	El globo	

Bolas de espuma flex	Pequeñas blancas	Bazar Consuelito	
Etiqueta	Orgánicas	Mega graph	
Cordón	120 cm	Comercial Diana	
Botones	Medianos De tagua	Luxury	

Ilustraciones



Figura 12. Ilustraciones



Figura 13. Propuestas de diseño

- Materiales e insumos, usos y cuidados para la propuesta

Tabla 15. Ficha de materiales e insumos, usos y cuidados

FICHA DE MATERIALES E INSUMOS, USOS Y CUIDADOS		
MATERIALES		
Nombre	Usos	Cuidados
Fleece Nacional	Construcción de las piezas de la prenda	<ul style="list-style-type: none"> • No lavar en seco • No refregar, ni exprimir • No emplear cloro • No exponer al sol • No exponer a la humedad por mucho tiempo • Secar bajo sombra
Ripstop Universal	Construcción de las piezas de la prenda	<ul style="list-style-type: none"> • No exponer al sol • Evitar la humedad • Lavar con agua fría
INSUMOS		
Cierre	Sistema de oclusión de la prenda	<ul style="list-style-type: none"> • No exponer al agua por mucho tiempo • Evitar cualquier tipo de líquido o cloro
Velcro	Unión de piezas removibles	<ul style="list-style-type: none"> • Evitar cualquier tipo de contacto con pelusas o pelo

6.9 Fichas técnicas (según el caso)

- Ficha de diseño plano

		FICHA TÉCNICA DE DISEÑO		N° 1	
FECHA: 16/07/2022		TEMPORADA: Invierno			
PRENDA: Hoodie con cierre en cuello		COLECCIÓN: SPORTY CHIC			
CÓDIGO: Mas 001		TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS			
MATERIAL UTILIZADO: Fleece, polar martillada		RESPONSABLE: Heidi Lascano			
DELANTERO			POSTERIOR		
					
Delantero			Posterior		
1	Delantero con cierre en cuello		4	Capucha con doble pespunte	
2	Bolsillos laterales con cierre		5	Bajos con dobléz y faja elasticada	
3	Muñeco central con cremallera		6	Mangas con puño terminado en dobléz	
OBSERVACIONES:			RESPONSABLE DE REVISIÓN: Erika Sánchez		

Figura 14. Ficha técnica de diseño H.Mas 001

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Chompa con cierre central	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Mas 002	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL UTILIZADO: Ristop, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano



Delantero		Posterior	
1	Delantero con cierre en central	4	Capucha con doble pespunte
2	Bolsillos laterales didácticos	5	Bajos con dobléz y faja elasticada
3	Planos desmontables	6	Mangas con puño en rib

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

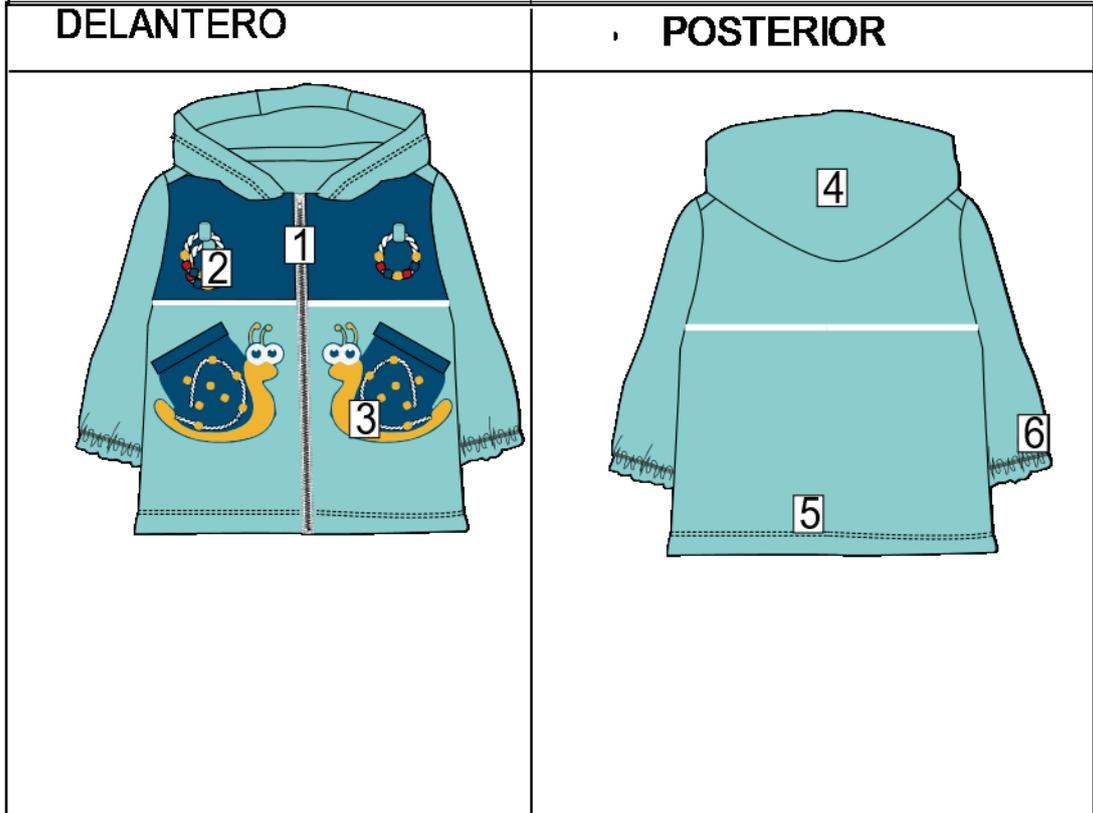
Figura 15. Ficha técnica de diseño CH.Mas 002



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

N°
3

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Abrigo con cierre en cuello	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Mas 003	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL UTILIZADO: Felpo, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano



Delantero		Posterior	
1	Delantero con cierre en central	4	Capucha con pieza central
2	Colgantes didacticos con mullos	5	Bajos con doble pespunte
3	Bolsillos laterales didácticos	6	Mangas con puño terminado en dobléz

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

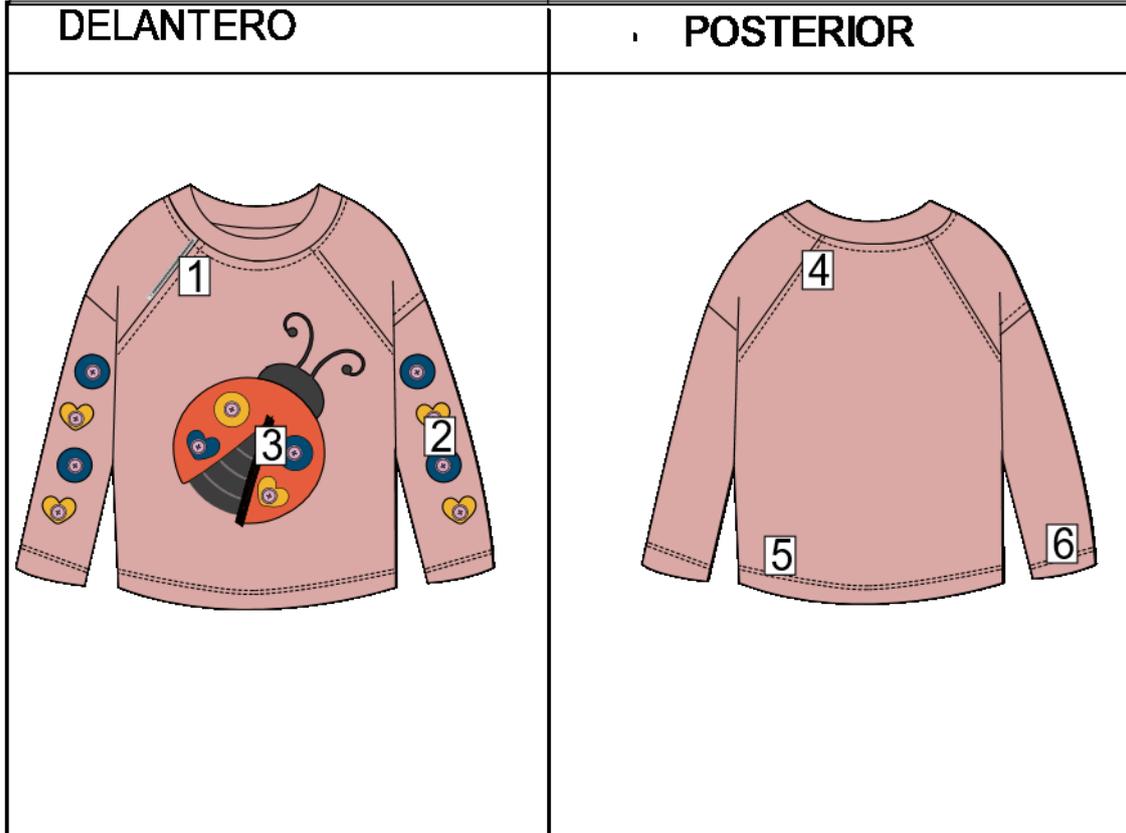
Figura 16. Ficha técnica de diseño A.Mas 003



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

N°
4

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Busto con cierre en cuello	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 001	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano



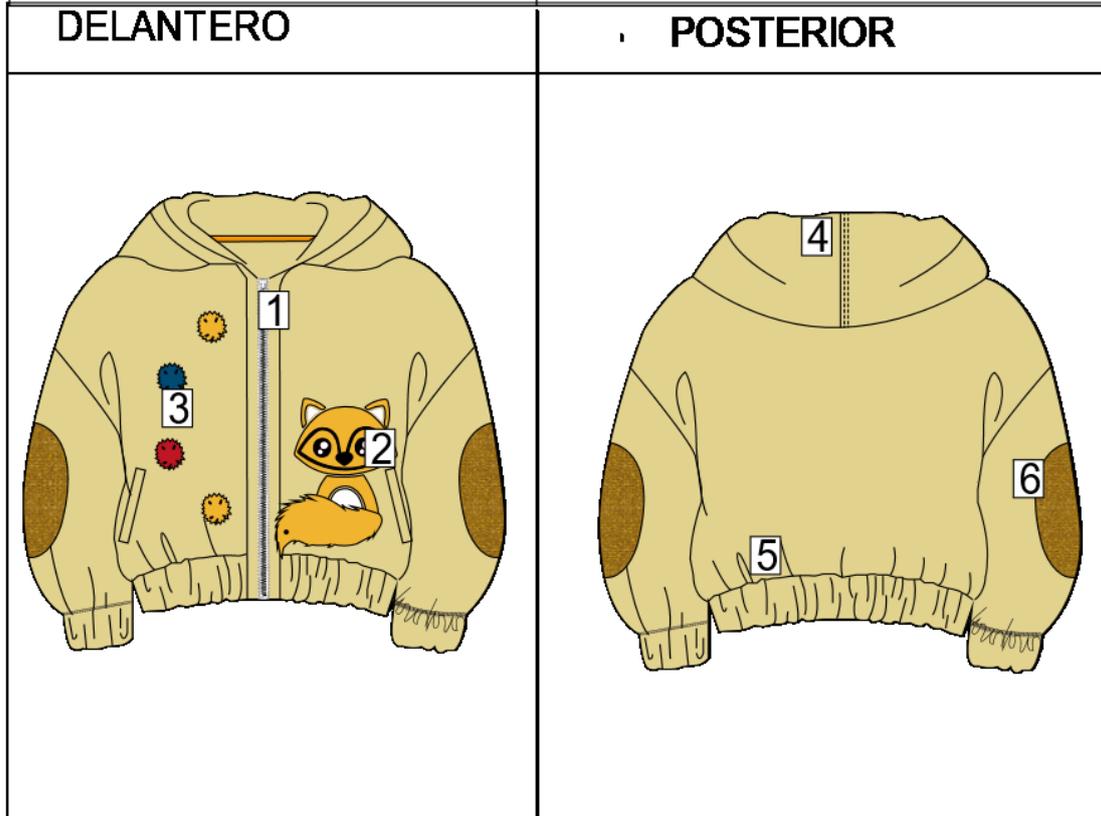
Delantero		Posterior	
1	Delantero con cierre en cuello lateral	4	Manga ranglan con doble pespunte
2	Piezas con forma para abotonar	5	Bajos con dobléz y doble pespunte
3	Muñeco central con cremallera	6	Puño en dobléz y doble pespunte

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 17. Ficha técnica de diseño B.Fem 001

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Chompa con cierre central	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 002	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL: Ristop, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano



Delantero		Posterior	
1	Delantero con cierre en central	4	Capucha con doble pespunte
2	Bolsillos laterales internos	5	Bajos con dobléz y faja elasticada
3	Muñeco con relleno desprendible	6	Refuerzo en codo con lentejuelas reversibles

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

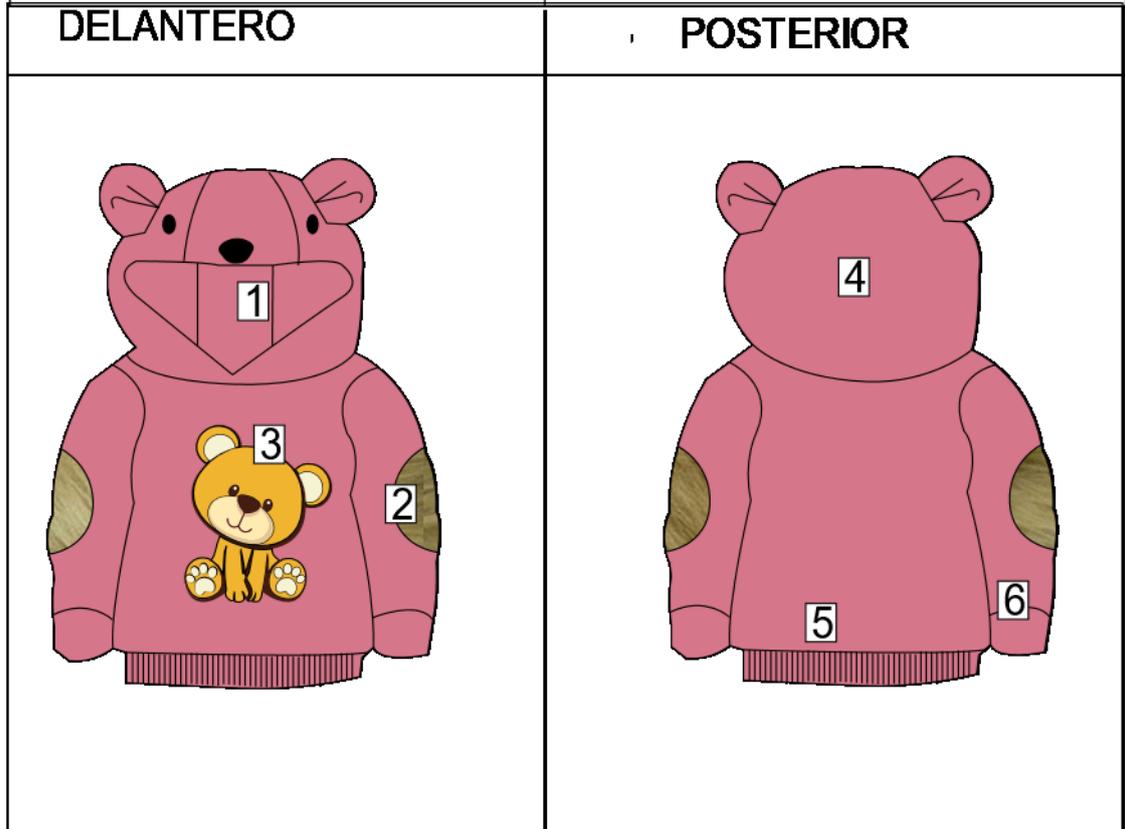
Figura 18. Ficha técnica de diseño CH.Fem 002



FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

N°
6

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Hoodie con muñeco desprendible	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 003	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano



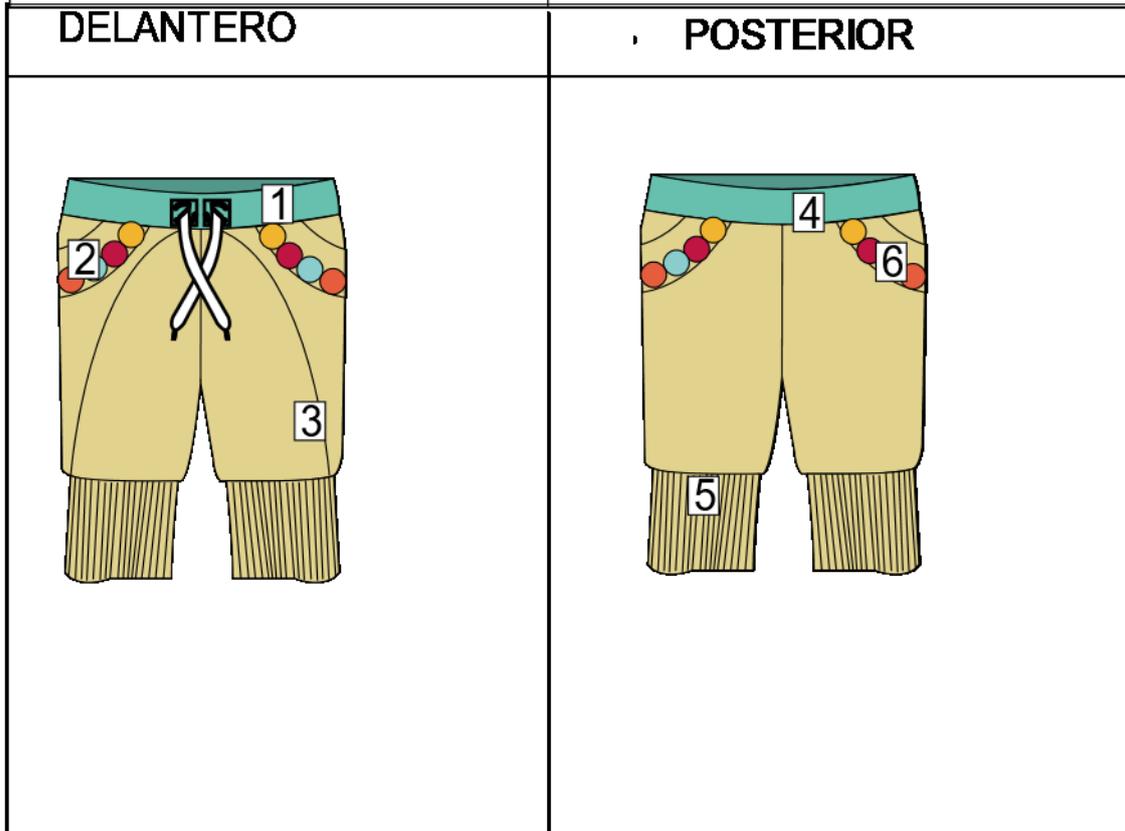
Delantero		Posterior	
1	Delantero con capucha en forma de oso	4	Capucha con pieza central
2	Refuerzo en codos con felpa	5	Bajos con terminado en rib
3	Muñeco desprendible con relleno	6	Mangas con puño terminado en doblez

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 19. Ficha técnica de diseño H.Fem 003

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con mullos	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Mas 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano



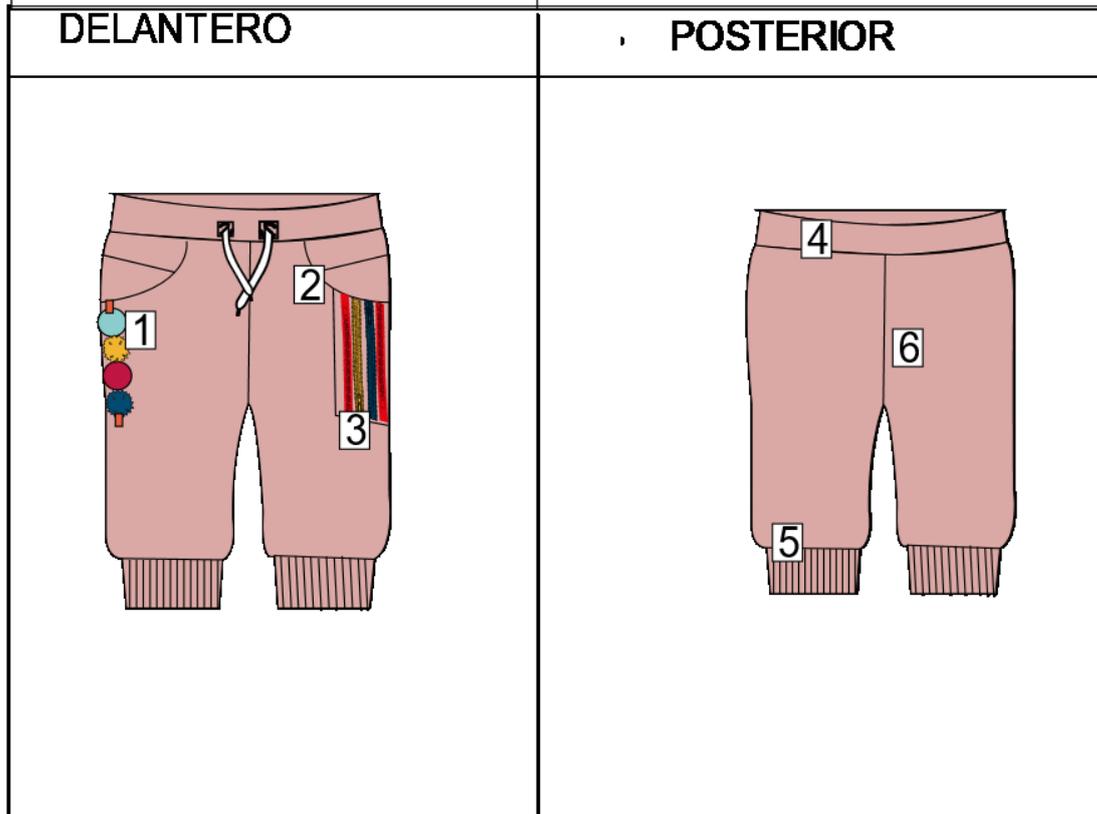
Delantero		Posterior	
1	Delantero con pretina reforzada	4	Pretina reforzada posterior
2	Bolsillos laterales internos	5	Bajos terminados en rib
3	Piezas ovaladas en delantero	6	Mullos que rodean el bolsillo de adelante hacia atrás

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 20. Ficha técnica de diseño P.Mas 004

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con cierres y colgante	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano



Delantero		Posterior	
1	Delantero con colgante en bolsillo derecho	4	Pretina reforzada con elástico
2	Bolsillos internos laterales	5	Posteriores simples
3	Cierres de colores en bolsillo izquierdo	6	Bastas con terminado en rib

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 21. Ficha técnica de diseño P.Fem 004

- Ficha de bordado, estampado o proceso de lavado

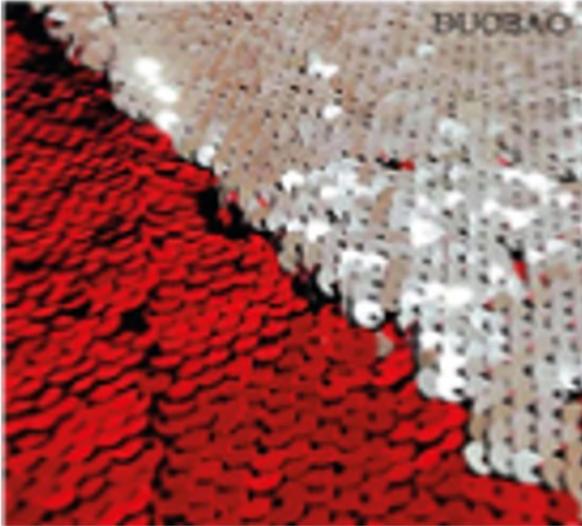
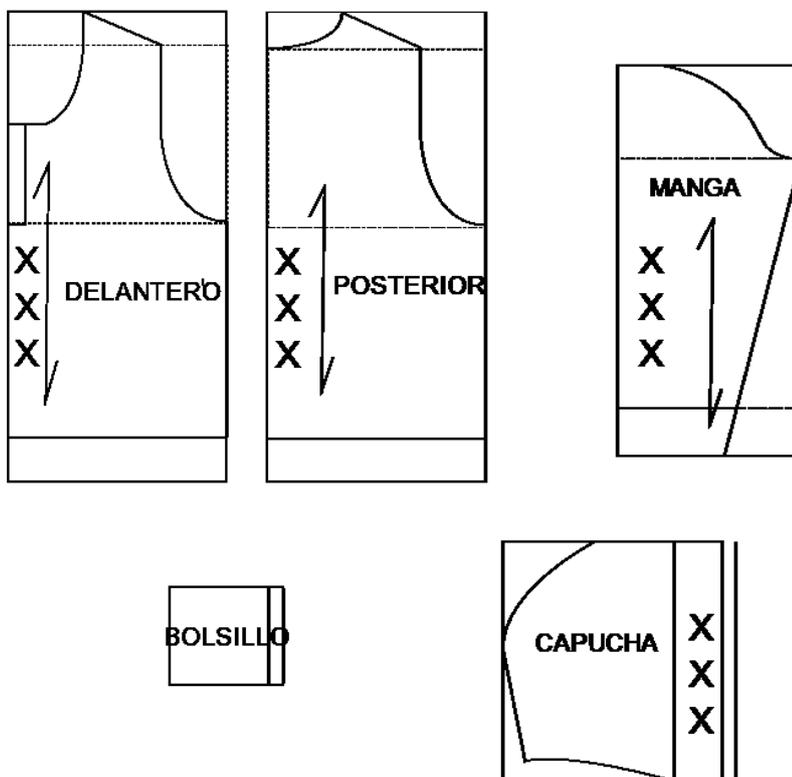
		FICHA DE APLICACIÓN TEXTIL		N° 9
FECHA: 16/07/2022		TEMPORADA: Invierno		
PRENDA: Texturas didácticas		COLECCIÓN: Senderismo		
CÓDIGO: Ins 001		TALLA EN REFERENCIA: Talla xxs		
MATERIAL : Lentejuelas reversibles, felpa		RESPONSABLE: Heidi Lascano		
 				
OBSERVACIONES:		RESPONSABLE DE REVISIÓN: Erika Sánchez		

Figura 22. Ficha de aplicación textil

- Ficha de patronaje.

		FICHA DE PATRONAJE		N° 10
FECHA: 16/07/2022		TEMPORADA: Invierno		
PRENDA: Hoodie con cierre en cuello		COLECCIÓN: SPORTY CHIC		
CÓDIGO: Mas 001		TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS		
MATERIAL UTILIZADO: Fleece, polar martillada		RESPONSABLE: Heidi Lascano		
PATRONAJE:				

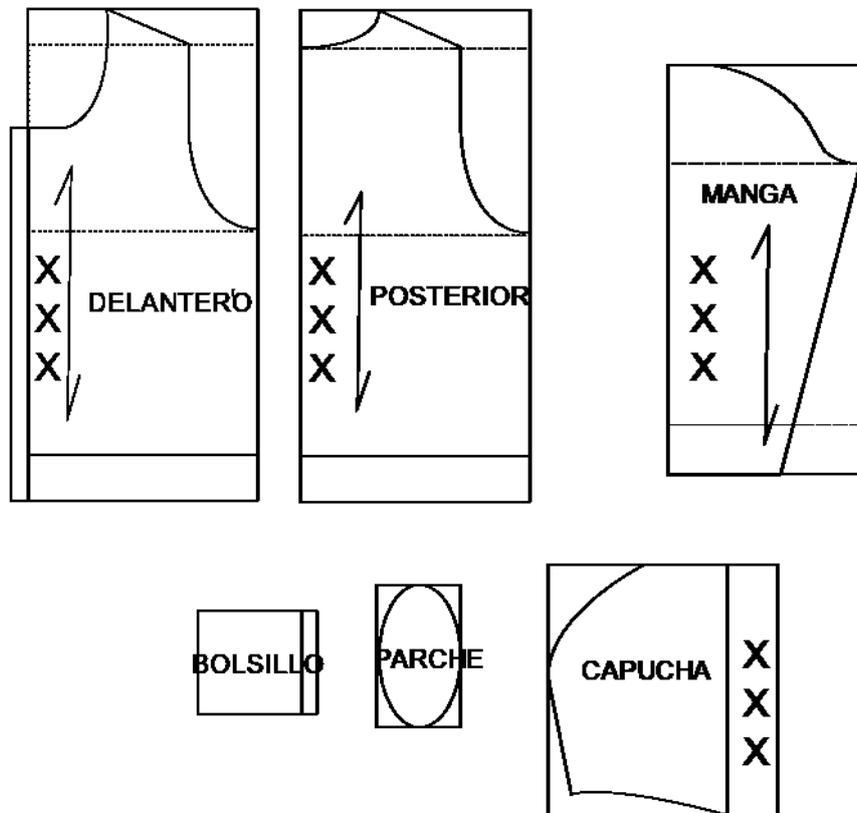


OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 23. Ficha de patronaje H. Mas 001

		FICHA DE PATRONAJE		N° 11
FECHA: 16/07/2022		TEMPORADA: Invierno		
PRENDA: Chompa con cierre en cuello		COLECCIÓN: SPORTY CHIC		
CÓDIGO: Fem 001		TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS		
MATERIAL UTILIZADO: Ripstop		RESPONSABLE: Heidi Lascano		
PATRONAJE:				



OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 24. Ficha de patronaje Ch. Fem 001

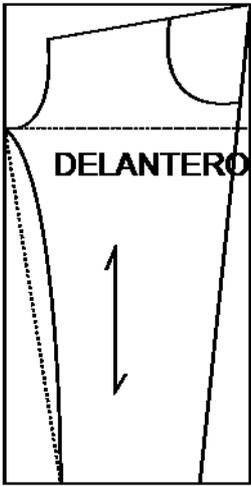
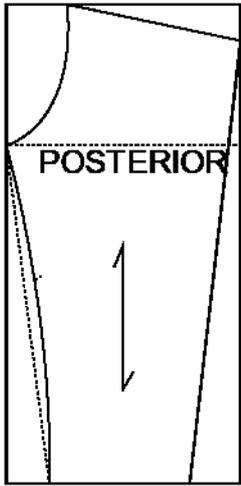


FICHA DE PATRONAJE

N°
12

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con mullos	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Mas 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano

PATRONAJE:



OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 25. Ficha de patronaje P.Mas 002

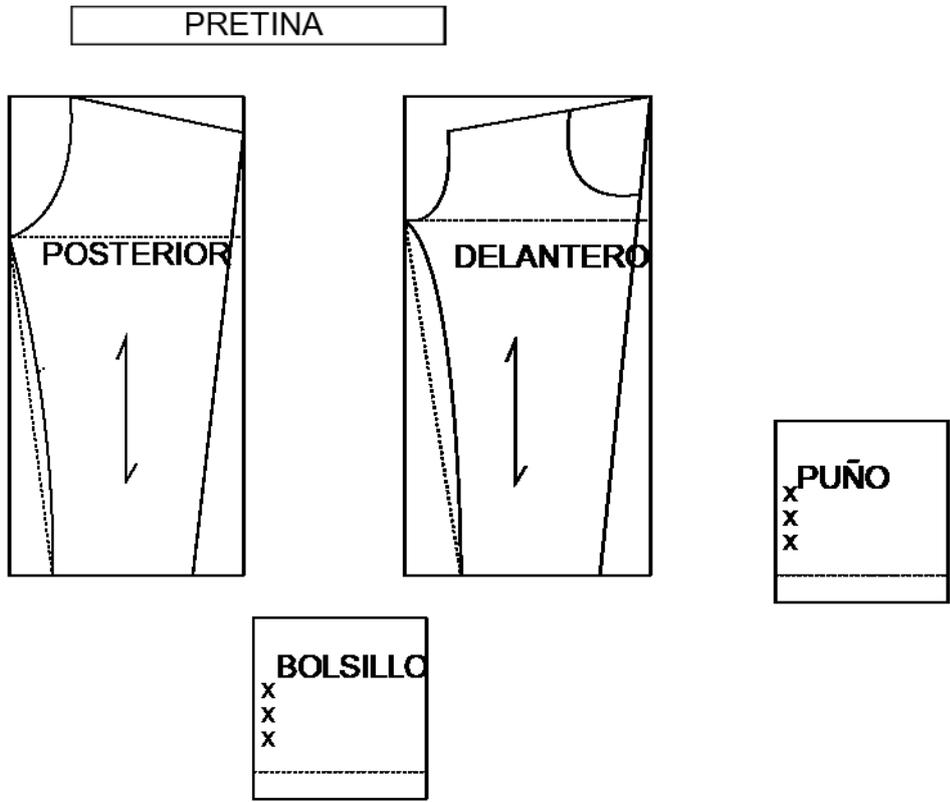


FICHA DE PATRONAJE

N°
13

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con cierres y colgante	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano

PATRONAJE:



OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 26. Ficha de patronaje P.Fem 002

- Ficha de despiece y graduación.

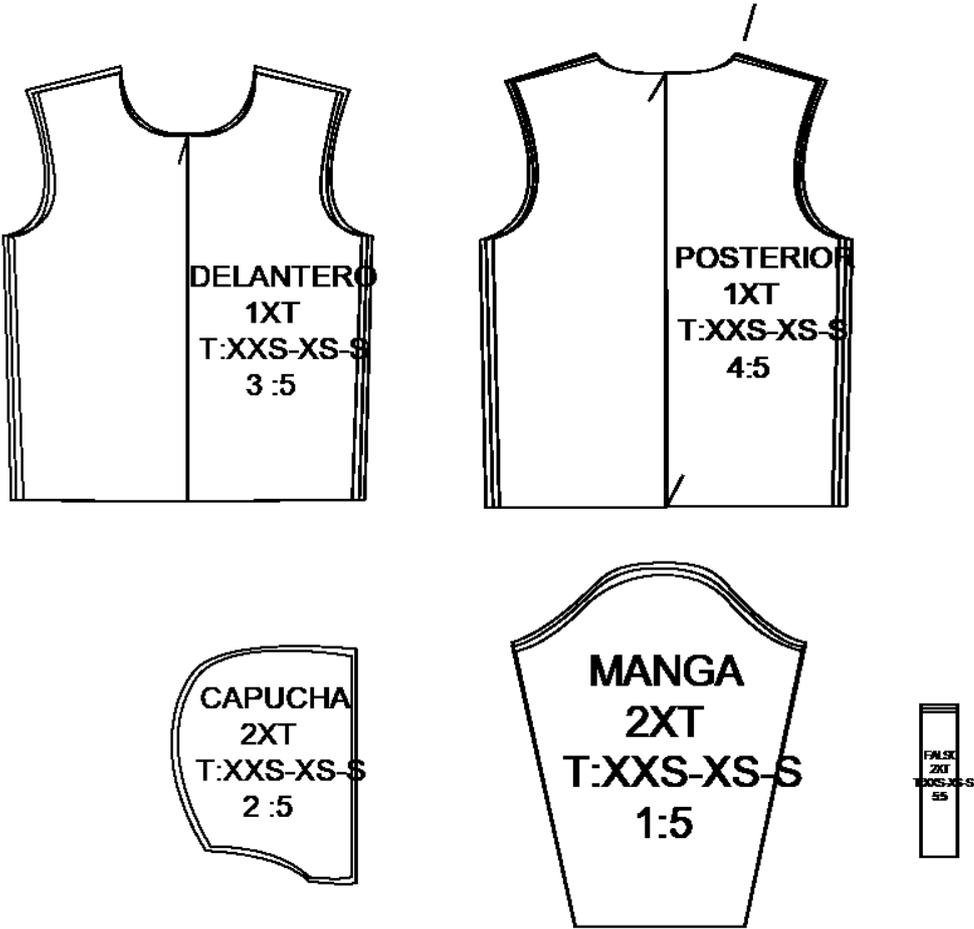
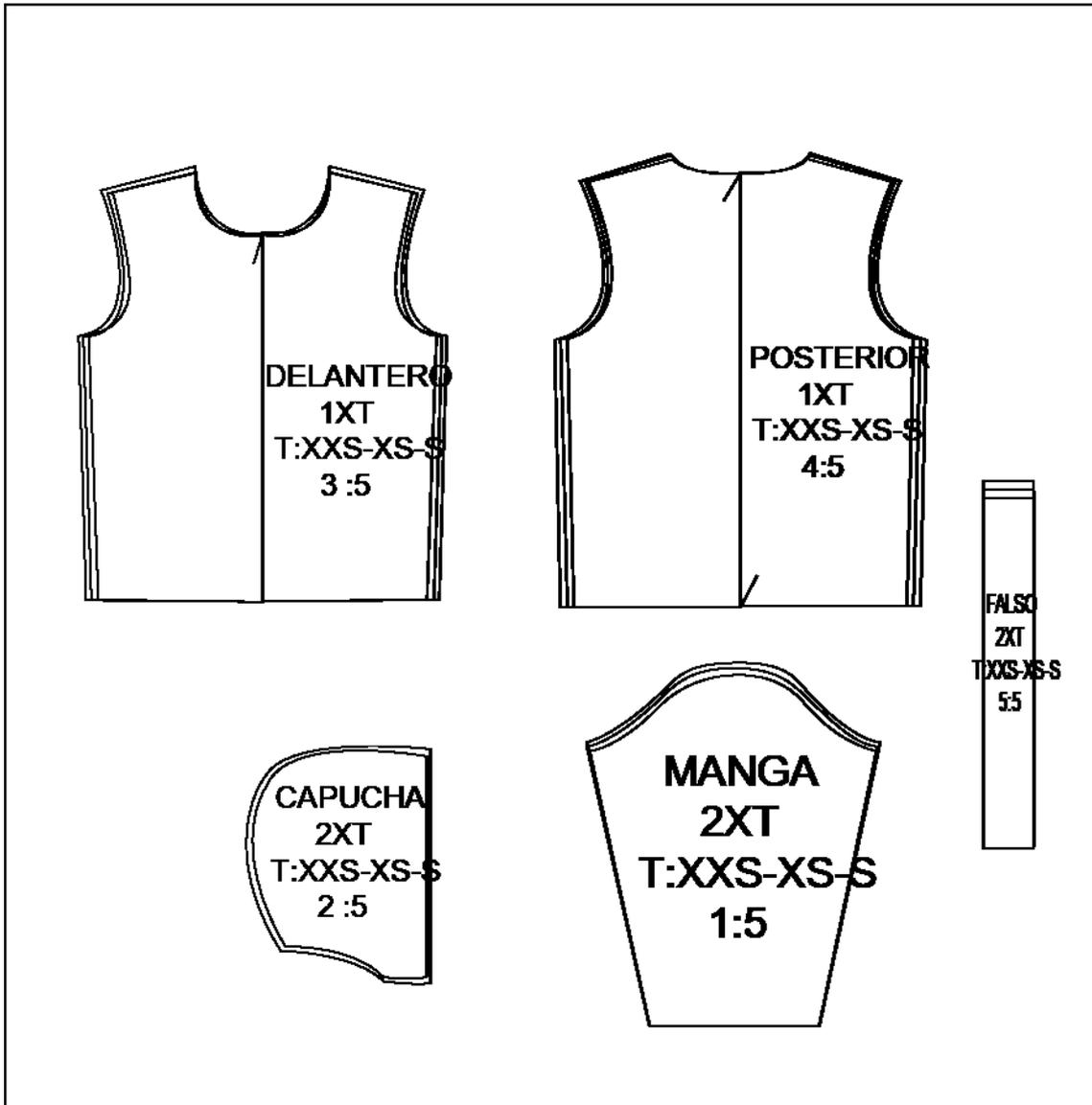
	FICHA DE DESPIECE Y GRADACIÓN	N° 14
FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno	
PRENDA: Hoodie con cierre en cuello	COLECCIÓN: SPORTY CHIC	
CÓDIGO: Mas 001	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS	
MATERIAL UTILIZADO: Fleece, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano	
		
OBSERVACIONES:	RESPONSABLE DE REVISIÓN: Erika Sánchez	

Figura 27.

Ficha de despiece y graduación H.Mas 001

	FICHA DE DESPIECE Y GRADACIÓN		N° 15
	FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno	
	PRENDA: Chompa con cierre central	COLECCIÓN: SPORTY CHIC	
	CÓDIGO: Fem 002	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS	
MATERIAL : Ristop, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano		



OBSERVACIONES:	RESPONSABLE DE REVISIÓN: Erika Sánchez
----------------	---

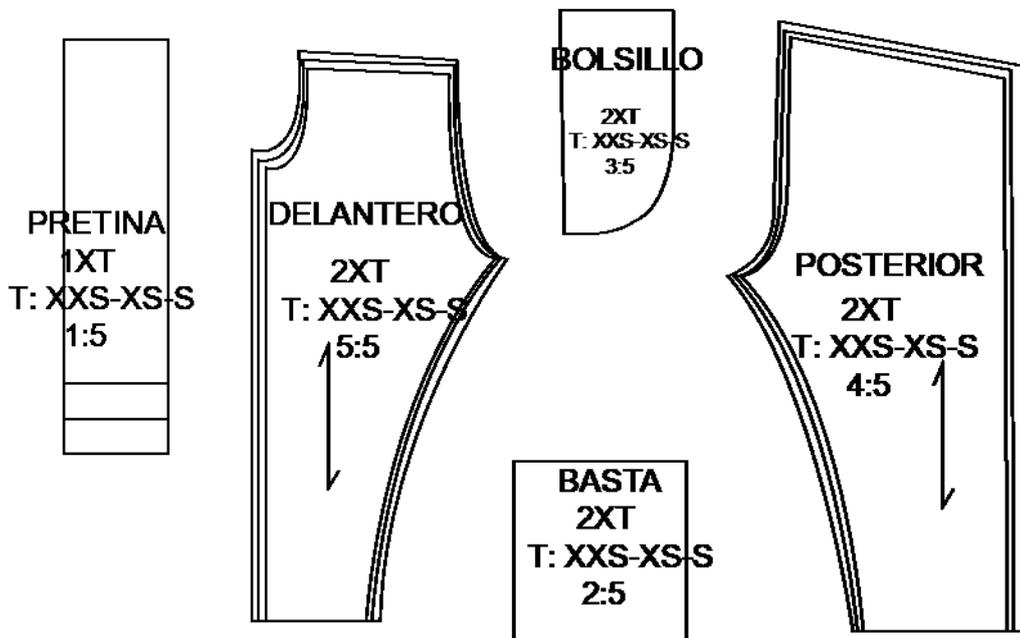
Figura 28. Ficha de despiece y gradación C.Fem 001



FICHA DE DESPIECE Y GRADACIÓN

N°
16

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con mullos	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Mas 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano



OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

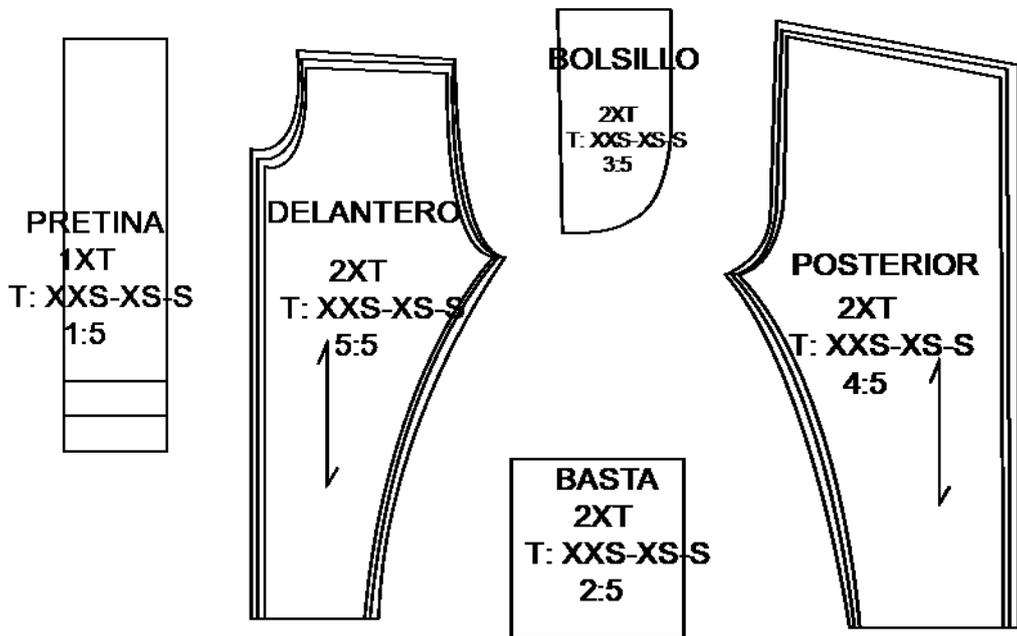
Figura 29. Ficha de despiece y gradación P.Mas 001



FICHA DE DESPIECE Y GRADACIÓN

N°
17

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con cierres y colgante	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano



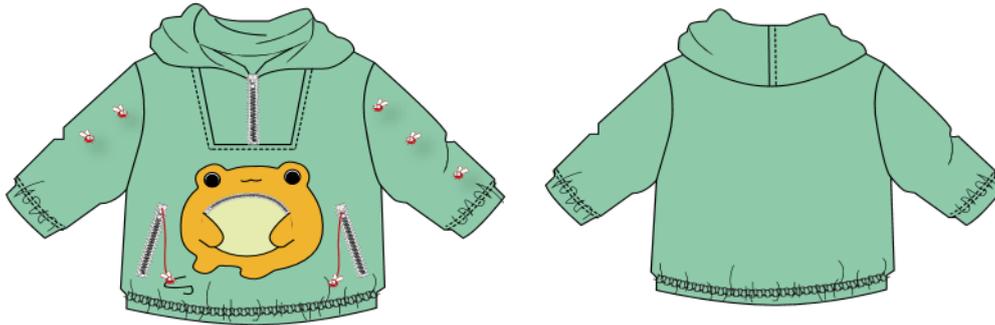
OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 30. Ficha de despiece y gradación P.Fem 002

- Ficha de ruta operacional.

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Hoodie con cierre en cuello	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Mas 001	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL UTILIZADO: Fleece, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano



N°	Función	Ubicación	Maquinaria	Puntada
1	Armar piezas delanteras	Delantero	Recta	12 ppp
2	Pespuntear piezas delanteras	Delantero	Recta	12 ppp
3	Colocar cremallera en figura	Delantero	Recta	12 ppp
4	Colocar bolsillos con cierre	Delantero	Recta	12 ppp
5	Colocar cierre en cuello	Delantero	Recta	12 ppp
6	Unir hombros	Del/Post	Overlock 4 hilos	
7	Pespuntear hombros	Del/Post	Recta	12 ppp
8	Colocar mangas	Del/Post	Overlock 4 hilos	
9	Colocar apliques con velcro en mangas	Del/Post	Recta	12 ppp
10	Colocar capucha y manquilla	Del/Post	Overlock 4 hilos	
11	Cerrar costados	Del/Post	Overlock 4 hilos	
12	Colocar puños	Mangas	Overlock 4 hilos	
13	Colocar faja en bajos	Del/Post	Overlock 4 hilos	
14	Pespuntear faja	Del/Post	Recta	12 ppp
15	Pulir hilos	prenda	manual	
16	Empaque	prenda	manual	
17	Etiqueta	prenda	manual	

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 31.

Ficha de ruta operativa C.Mas 001

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Chompa con cierre central	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 002	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL : Ristop, polar martillada	RESPONSABLE: Heidi Lascano

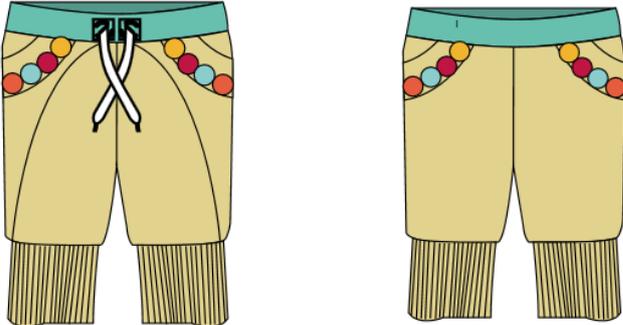


N°	Función	Ubicación	Maquinaria	Puntada
1	Armar piezas delanteras	Delantero	Recta	12 ppp
2	Pespuntear piezas delanteras	Delantero	Recta	12 ppp
3	Colocar cremallera en figura	Delantero	Recta	12 ppp
4	Colocar bolsillos laterales	Delantero	Recta	12 ppp
5	Colocar cierre central	Delantero	Recta	12 ppp
6	Unir hombros	Del/Post	Overlock 4 hilos	
7	Pespuntear hombros	Del/Post	Recta	12 ppp
8	Colocar mangas	Del/Post	Overlock 4 hilos	
9	Colocar apliques con velcro delantero	Del/Post	Recta	12 ppp
10	Colocar capucha y marquilla	Del/Post	Overlock 4 hilos	
11	Cerrar costados	Del/Post	Overlock 4 hilos	
12	Colocar puños	Mangas	Overlock 4 hilos	
13	Colocar faja en bajos	Del/Post	Overlock 4 hilos	
14	Pespuntear faja	Del/Post	Recta	12 ppp
15	Pulir hilos	prenda	manual	
16	Empaque	prenda	manual	
17	Etiqueta	prenda	manual	

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 32. Ficha de ruta operativa A.Fem 001

		FICHA DE RUTA OPERATIVA		N° 20
FECHA: 16/07/2022		TEMPORADA: Invierno		
PRENDA: Calentador con mullos		COLECCIÓN: SPORTY CHIC		
CÓDIGO: Mas 004		TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS		
MATERIAL : Fleece, rib		RESPONSABLE: Heidi Lascano		
				

N°	Función	Ubicación	Maquinaria	Puntada
1	Unir tiros delanteros	Delantero	Overlock 4 hilos	
2	Pespuntear piezas delanteras	Delantero	Recta	12 ppp
4	Colocar bolsillos laterales	Delantero	Recta	12 ppp
5	Cerrar bolsillos	Delantero	Overlock 4 hilos	
6	Unir tiros posteriores y marquilla	Del/Post	Overlock 4 hilos	
7	Pespuntear tiro posterior	Del/Post	Recta	12 ppp
8	Colocar pretina	Del/Post	Overlock 4 hilos	
9	Colocar colgantes con mullos	Del/Post	Recta	12 ppp
10	Cerrar piernas	Del/Post	Overlock 4 hilos	
11	Cerrar costados	Del/Post	Overlock 4 hilos	
12	Colocar puños	bajos	Overlock 4 hilos	
13	Pespunte en bajos	Del/Post	Recta	12 ppp
14	Colocar cordón	Delantero	manual	
15	Pulir hilos	prenda	manual	
16	Empaque	prenda	manual	
17	Etiqueta	prenda	manual	

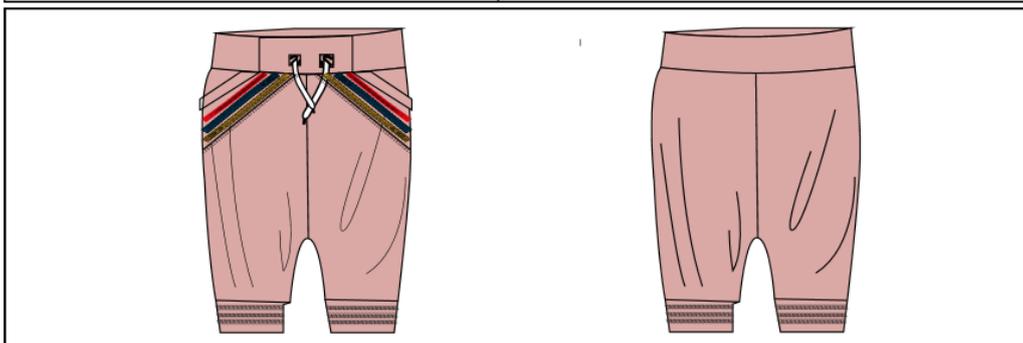
OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 33.

Ficha de ruta operativa P.Mas 001

FECHA: 16/07/2022	TEMPORADA: Invierno
PRENDA: Calentador con cierres y colgante	COLECCIÓN: SPORTY CHIC
CÓDIGO: Fem 004	TALLA EN REFERENCIA: Talla XXS
MATERIAL :Fleece, rib	RESPONSABLE: Heidi Lascano



N°	Función	Ubicación	Maquinaria	Puntada
1	Unir tiros delanteros	Delantero	Overlock 4 hilos	
2	Pespuntear piezas delanteras	Delantero	Recta	12 ppp
4	Colocar bolsillos laterales	Delantero	Recta	12 ppp
5	Cerrar bolsillos	Delantero	Overlock 4 hilos	
6	Unir tiros posteriores y marquilla	Del/Post	Overlock 4 hilos	
7	Pespuntear tiro posterior	Del/Post	Recta	12 ppp
8	Colocar pretina	Del/Post	Overlock 4 hilos	
9	Colocar cierres de colores laterales	Del/Post	Recta	12 ppp
10	Cerrar piernas	Del/Post	Overlock 4 hilos	
11	Cerrar costados	Del/Post	Overlock 4 hilos	
12	Colocar puños	bajos	Overlock 4 hilos	
13	Pespunte en bajos	Del/Post	Recta	12 ppp
14	Colocar cordón	Delantero	manual	
15	Pulir hilos	prenda	manual	
16	Empaque	prenda	manual	
17	Etiqueta	prenda	manual	

OBSERVACIONES:

RESPONSABLE DE REVISIÓN:
Erika Sánchez

Figura 34. Ficha de ruta operativa P.Fem 001

6.12. Photobook







6.15. Costos de producción

FICHA DE COSTOS						
	CÓDIGO:	FM002-2022				
	COLECCIÓN:	COMPLEJA	LÍNEA.	DEPORTIVO		
	FECHA:	26 DE JULIO DEL 2022				
	TEMPORADA:	INVIERNO-OTOÑO				
	OCASIÓN DE USO:	DIARIO				
	RESPONSABLE:	Heidi Lascano				
DESCRIPCIÓN:	CHOMPA					
COSTOS VARIABLES						
Descripción	Unidad de compra	Cantidad requerida	Proveedor	Costo por Unidad	Valor Total	
Ripstop Universal	metros	1,15	Portofino	3,5	4,03	
Polar martillada	metros	0,5	Alcides Mosquera	0,75	0,38	
Bordado	unidad	1	Diseñador David	3	3,00	
Felpa	metros					
Insumos	unidad	6	Bazar Consuelito	0,15	0,90	
Elastico	metros	0,6	Alcides Mosquera	0,15	0,09	
Cierres	unidad	1	Luxury	0,25	0,25	
Velcro	unidad	1	Luxury	0,1	0,10	
Marquillas	unidad	1	Megagraph	0,05	0,05	
Empaque	unidad	1	Megagraph	0,05	0,05	
Subtotal de costos variables					8,84	
COSTOS FIJOS						
MANO DE OBRA CON FABRICACIÓN INTERNA						
CARGO	SALARIO	VALOR/HORA	TIEMPO TOTAL FABRICACIÓN	VALOR TOTAL		
Diseño	600	3,75	1	3,75		
Corte	425	2,6	0,2	0,52		
Maquila	425	1,25	0,3	0,375		
Subtotal de mano de obra con fabricación interna				4,65		
COSTOS ADMINISTRATIVOS						
Descripción	Medida	Cantidad	Valor	Total		
GASTOS ADMINISTRATIVOS						
Costo administrativo por Hoodie(prod 100prendas, en 3 colores)	unidad	1	0,08	0,08		
Subtotal de gastos administrativos				0,08		
Subtotal de costos variables					8,84	
Subtotal de costos fijos					4,65	
Subtotal de gastos administrativos					0,08	
	Subtotal				13,57	
	Utilidad			20%	2,71	
	Total				16,28	
	IVA			12%	1,95	
	PVP				\$ 18,23	
Punto de equilibrio= CF/(PVP-CV)						
Costo Variable (CV)			\$8,84			
Costo fijo (CF)			\$4,65			
Precio de venta al publico(PVP)			\$18,23			
Punto de equilibrio (Q)			0,495			
ANUAL			32,22			
MENSUAL			2,68			
DIARIO Enero			0,09			
DIARIO Febrero			0,10			
DIARIO Marzo			0,09			
DIARIO Abril			0,09			

Figura 35.

Ficha de costos CH.Fem 001

FICHA DE COSTOS					
	CÓDIGO:	FM001-2022			
	COLECCIÓN:	COMPLEJA	LÍNEA.	DEPORTIVO	
	FECHA:	26 DE JULIO DEL 2022			
	TEMPORADA:	INVIERNO- OTOÑO			
	OCASIÓN DE USO:	DIARIO			
	RESPONSABLE:	Heidi Lascano			
DESCRIPCIÓN:	HOODIE				
COSTOS VARIABLES					
Descripción	Unidad de compra	Cantidad requerida	Proveedor	Costo por Unidad	Valor Total
Fleece	metros	1,15	Portofino	3,5	4,03
Polar martillada	metros	0,5	Alcides Mosquera	0,75	0,38
Bordado	unidad	1	Diseñador David	3	3,00
Insumos	unidad	6	Bazar Consuelito	0,15	0,90
Elastico	unidad	1	Alcides Mosquera	0,15	0,15
Cierres	unidad	3	Luxury	0,25	0,75
Velcro	unidad	1	Luxury	0,1	0,10
Marquillas	unidad	1	Megagraph	0,05	0,05
Empaque	unidad	1	Megagraph	0,05	0,05
Subtotal de materiales directos					9,40
MANO DE OBRA DIRECTA					
MANO DE OBRA CON FABRICACIÓN INTERNA					
CARGO	SALARIO	VALOR/HORA	TIEMPO TOTAL FABRICACIÓN	VALOR TOTAL	
Diseño	600	3,75	1	3,75	
Corte	425	2,6	0,2	0,52	
Maquila	425	1,25	0,3	0,375	
Subtotal de mano de obra con fabricación interna				4,65	
Total de costos variables				14,05	
COSTOS FIJOS					
Descripción	Medida	Cantidad	Valor	Total	
GASTOS ADMINISTRATIVOS					
Costo administrativo por Hoodie(prod 100prendas, en 3 colores)	unidad	1	0,08	0,08	
Subtotal de gastos administrativos				0,08	
Subtotal de costos variables				14,05	
Subtotal de costos fijos				0,08	
Subtotal de gastos administrativos				0,08	
	Subtotal			14,21	
	Utilidad		20%	2,84	
	Total			17,05	
	IVA		12%	2,05	
	PVP			\$ 19,09	
Punto de equilibrio (Q)					
Costo Variable (CV)			\$14,05		
Costo fijo (CF)			\$0,08		
Precio de venta al publico(PVP)			\$19,09		
Punto de equilibrio (Q)			0,016		
ANUAL			33,24		
MENSUAL			2,77		
DIARIO Enero			0,09		
DIARIO Febrero			0,10		
DIARIO Marzo			0,09		
DIARIO Abril			0,09		

Figura 36.

Ficha de costos H.Mas 00

CAPITULO VI

6 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 Conclusiones

- Al culminar el proceso de investigación del tema y fundamentarse en los objetivos específicos que se fueron desarrollando a lo largo de cada capítulo, se puede destacar que la motricidad fina en el ámbito del diseño funcional, desprende varias opciones a manera de identificar y establecer un concepto estructurado que aportó a idealizar diversas expectativas y aplicaciones textiles mediante propuestas de indumentaria. Además, se diferenciaron los tipos de motricidad presentes y necesarias para el desarrollo de habilidades en niños de etapa preescolar.
- Por otra parte, se determinaron las necesidades existentes en el Hogar Santa Marianita a niños de 3 a 5 años en cuanto a actividades que contribuyan a desarrollar la motricidad fina por medio de la recopilación de información lo cual permitió establecer diversas opciones para cada ámbito cognitivo a manera de propuestas de diseño funcionales, didácticas e innovadoras.
- Finalmente se ha propuesto una colección de indumentaria, como respuesta a la necesidad del usuario, que contribuya al desarrollo de habilidades motrices, donde se evidencia la inclusión de materiales y técnicas textiles que se puede aplicar en la propuesta de indumentaria.

6.2 Recomendaciones

En base a los resultados obtenidos en el presente proyecto se dispone a consideración los siguientes aspectos:

- Se recomienda seleccionar un tema específico para investigar a largo plazo, como referencia la motricidad fina y su incidencia en las extremidades superiores con el fin de establecer propuestas más definidas en cada área de la motricidad.
- Para futuras investigaciones se recomienda ampliar la definición del usuario en un contexto distinto, de manera que se reconozcan las necesidades individuales de los niños, pues la motricidad es un aspecto general en tempranas edades, es necesario conocer a medida que se implementan soluciones para establecer un prototipo vestimentario.
- Además, se recomienda investigar nuevas propuestas de acabados textiles con la finalidad de generar un valor agregado en el área textil, que se presente como un producto diferenciador entre la competencia, así mismo mejorar la calidad del producto y ampliar el segmento de mercado
- Así también se recomienda generar alianzas estratégicas con instituciones de educación, en las que se permita dar a conocer las propuestas generadas a partir del diseño funcional y realizar trabajos en conjunto para motivar la mejora de habilidades en niños de etapa preescolar.

Bibliografía

- Babuk. (12 de Junio de 2019). *Moda casi nueva con garantía*. Madrid .
- Bonsiepe, G. (1993). *Del objeto a la interfase*. Buenos Aires: Infinito.
- Camino, F. (2019). “*Evaluación de los beneficios del diseño de indumentaria adaptativa para las actividades de intervención terapéutica en niños de 3 a 7 años con trastorno de desarrollo en la coordinación*” . Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28364>
- Camino, M. (2019). *Plan Nacional de Desarrollo* . Obtenido de <https://educacion.gob.ec/informacion-educativa/>
- Chavez, F. (2019). *Developmental/behavioral pediatrics. Zitelli and Davis' Atlas of Pediatric Physical Diagnosis. 7th ed.* Obtenido de <https://medlineplus.gov/spanish/ency/article/002364.htm>
- Condor. (Marzo de 2005). *Oulet paleta de colores*. Madrid.
- Diaz, J. (2022). *Industria textil, promoción, reactivación* . *Quito informa.gob.ec*, 45.
- Elizabeth, T. (2018). *Diseño de ropa interior para niños con sobrepeso de 6 a 10 años, con la*. Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28364/1/Guangasi%20Jacqueline%20%20.pdf>.
- Fajardo, M. (1993). *La forma sigue a la función*. Buenos Aires: Diamante.
- Flores, R. (2017). *Objeto Usuario Entorno*. Cali: Diamante.
- García, M. (2019). Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo del Ecuador. *Transformación de la matriz productiva. Primicias*, 23.
- González, A. (15 de Marzo de 2022). *Reforma presupuestaria a favor de pequeñas empresas* . pág. 32.
- Guerrero, E. (2015). *tema “Planificación de procesos de diseño de ropa de niños y su incidencia en la dirección en ventas de la empresa Produtexti* . Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28364>
- Hatley. (2013). *Organic Cotton Short Sleeve* . Italia.
- Helguera, P. (2014). *Identificación de la pedagogía*. La Habana: Circuito.
- Hernández, G. (2011). *Factores relacionados con la Ergonomía*. Praga: Ulm.
- Lopez, A. (2020). *La pedagogía que estudia la educación y la enseñanza*. Cali: Etecé.

- Lorenzo, S. (2013). *Espacios de Ser*. Madrid: Diamante.
- Marconi, A. (2020). Contribución de la tecnología a la productividad de las pymes de la industria textil en Ecuador. *Cuadernos de economía*, 65.
- Mora, T. (2003). *Habilidades atencionales de aprendizaje en niños*. Asunción : Publicaciones Adventure Words.
- Moreno, J. (2021). *EL SISTEMA DE MODA EN EL QUE VIVIMOS Y CONSUMIMOS. SEIS AÑOS DESPUÉS....* Quito: Revolutionec.
- Mussuto, G. (2007). *Diseño no es moda y moda no es diseño*. Buenos Aires: Infinito.
- Noriega, F. (2020). *Currículo de guía de los procesos de enseñanza y aprendizaje*. Quito: Salesiana.
- Orellana, G. (Lunes de Noviembre de 2020). *La finalidad de la motricidad fina*. Obtenido de <https://www.robotica.com.py/que-es-motricidad-fina-en-que-ayuda-al-nino-o-nina/>
- Papanek, V. (1987). *Diseñar para el mundo real*. Estocolmo: H. Blume.
- Quiroz, B. (2005). *Introducción al Diseño Infantil de Moda*. Valencia: Cisneros.
- Ramos, P. (2017). " *Diseño de indumentaria pre escolar con textiles inteligentes para niños de escuela "La Salle" de la ciudad de Ambato* ". Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28364>
- Riley, R. (15 de Enero de 2016). *Moda infantil, ropa para niños y niñas*. Obtenido de <https://childrens-spaces.com/es/moda-infantil-ropa-para-ninos-y-ninas/#:~:text=La%20ropa%20para%20beb%C3%A9s%20y,tomar%20elecciones%20y%20desarrollar%20el>
- Rivera, V. (2012). *Guía de Orientación Destinada a Profesores del Centro de Educación Inicial*. Obtenido de <https://dspace.cordillera.edu.ec/bitstream/123456789/2843/1/78-EDU-12-12-1724555493.pdf>
- Romero, N. (2017). *La motricidad fina ayuda significativamente al niño*. Lima: Wordpress.
- Saltzman, A. (1989). *Fundamentos del diseño*. Buenos Aires: Diamante.
- Seminara, M. (2018). *La Motricidad Fina, en qué ayuda al niño o niña*. Palermo: Santander.
- Uriarte, J. (2019). *La Importancia de la Estimulación Motriz en Niños Pre-escolares*. Santiago de Chile: Seduc.
- Venegas, K. (2016). " *Diseño de indumentaria infantil como herramienta de estimulación lúdica y multisensorial* ". Obtenido de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28364>.

Villavicencio, A. (12 de Abril de 2010). *Diseño lúdico o infantil*. Obtenido de <https://www.guarderiatips.com/disenio-ludico-o-infantil-cual-es-la-diferencia/>

Zinchenco, A. (1985). *Ergonomia y confort*. Palermo: Infinito.