



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

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

**“Diseño de una colección de prendas con la incorporación de
tratamientos superficiales a partir de las propuestas gráficas de los
niños y adolescentes de la fundación latidos Down”**

Autora: Ushiña Sangucho Cynthia Lizbeth

Tutor: Ing. Betancourt Chávez Diego Gustavo

Ambato – Ecuador

Agosto, 2023


CERTIFICACION DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Integrador sobre el tema:

“Diseño de una colección de prendas en la que se incorporen tratamientos superficiales a partir de las propuestas gráficas de los niños de la fundación latidos Down” de la alumna Ushiña Sangucho Cynthia Lizbeth, 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, Julio del 2023

EL TUTOR



.....
Ing. Mg. Betancourt Chávez Diego Gustavo

C.C.: 1710894179

AUTORÍA DE TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Integrador “**Diseño de una colección de prendas en la que se incorporen tratamientos superficiales a partir de las propuestas gráficas de los niños de la fundación latidos Down**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, agosto 2023

LA AUTORA

Ushiña Sangucho Cynthia Lizbeth

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este 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, agosto del 2023

LA AUTORA

Ushiña Sangucho Cynthia Lizbeth

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto Integrador, sobre el tema “**Diseño de una colección de prendas en la que se incorporen tratamientos superficiales a partir de las propuestas gráficas de los niños de la fundación latidos Down**” de Ushiña Sangucho Cynthia Lizbeth, 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, Julio del 2023

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mi familia, principalmente a mis padres, que me mantienen con los pies en la tierra, permitiéndome soñar y brindándome su apoyo, a mi hermano que es la razón de mi esfuerzo, a mis tías por la motivación, por escuchar mis planes y soñar conmigo, A mis abuelitos que siempre me desean el bien con sus bendiciones, y a Randy por acompañarme, motivarme y creer en mí.

A la música, al fuego y a la luz por ser mi refugio y mi calma.

Cynthia Lizbeth Ushiña Sangucho

AGRADECIMIENTO

Agradezco a la vida de mis padres y a su entrega para ver a su hija como profesional, su apoyo económico y moral a la largo de mi vida y mi carrera, por no faltar y conseguir este sueño juntos.

A mis profesores por sus enseñanzas, aportes y consejos, risas y desvelos, por su pasión al enseñar y sacar lo mejor de mí.

A mi tutor de tesis Mg. Ing. Diego Betancourt, gracias por su paciencia, por su guía y contribución en el desarrollo del presente proyecto. Así como a la Fundación Latidos Down que me brindaron su apoyo y aporte de igual manera a los niños con sus dibujos para desarrollar mi proyecto integrador.

Cynthia Lizbeth Ushiña Sangucho

CONTENIDO

CERTIFICACION DEL TUTOR	ii
AUTORÍA DE TRABAJO	iii
DERECHOS DE AUTOR	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiii
INTRODUCCIÓN	17
CAPÍTULO I.....	19
1 ANTECEDENTES GENERALES	19
Nombre del proyecto	19
Antecedentes (estado del arte).....	19
Justificación.....	22
Objetivos	23
Objetivo general	23
CAPÍTULO II.....	23
2 MARCO REFERENCIAL	24
Marco conceptual	24
Síndrome de Down.....	24
Diseño	45
Marca referencial.....	51
Visionario	55
CAPÍTULO III.....	58
3 INVESTIGACIÓN DE MERCADO	58
Análisis de externo	58

Análisis PEST	58
Tendencias de consumo	68
Segmentación del mercado potencial.....	72
Análisis del sector y del mercado de referencia.....	76
Índice de saturación del mercado potencial	78
Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)	79
Análisis interno.....	83
Análisis FODA.....	84
Análisis de recursos propios y disponibles	88
Análisis Cadena de valor.....	92
Eslabón de investigación y desarrollo.....	93
Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima.....	93
Eslabón de producción	94
Eslabón de comercialización.....	95
CAPÍTULO IV	95
4 MARCO METODOLÓGICO	95
Estudio del público objetivo.....	95
Modelo de encuesta y/ entrevista	97
Selección de la muestra	100
Técnicas de estudio.....	101

Cualitativas.....	102
Elaboración e interpretación de los datos	104
Conclusiones	134
5 TECNOLOGÍAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCIÓN	134
Cronograma de producción	134
Control de calidad	135
Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto.....	137
Requerimientos de mano de obra	137
Seguridad industrial y medio ambiente	138
CAPÍTULO VI	139
6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA	139
Descripción del producto o servicio	139
Brain storming (lluvia de ideas).....	140
Perfil del cliente.....	141
Moodboard	142
Identidad de marca	142
Uso de la marca	144
Tendencia: macro y/o micro tendencia (según sea el caso).....	148
Macrotendencia.....	148
Tendencia	148
Concepto de la propuesta.....x.....	149

Análisis de color de la propuesta.....	150
Paleta de color de la propuesta.....	151
Elementos del diseño.....	151
Siluetas.....	152
Proporción y línea.....	153
Función.....	153
Detalles.....	154
Estilo.....	154
Estampados, bordados y acabados, terminados.....	154
Materiales e insumos.....	154
Sketch o bocetos.....	155
Diseños planos por prenda o referencia.....	156
Materiales e insumos, usos y cuidados para la propuesta.....	157
Ilustraciones.....	159
Fichas técnicas (según el caso).....	159
Ficha de diseño plano.....	159
Ficha de sublimado.....	162
Ficha de patronaje y despiece.....	163
Ficha de ruta operacional.....	166

Photobook	169
Costos de producción.....	182
Costos fijos.....	183
Costos variables	184
Costo total	185
Costo unitario.....	185
Utilidad.....	186
Costo de venta.....	186
8 CONCLUSIONES.....	192
9 RECOMENDACIONES.....	194
10 BIBLIOGRAFÍA.....	195
11 Bibliografía	195
12 ANEXOS	200

ÍNDICE DE TABLAS

CONTENIDO	PÁGINA
Tabla 1 <i>Etapas de desarrollo del dibujo</i>	29
Tabla 2 <i>Características de los tratamientos superficiales</i>	66
Tabla 3 <i>Variables demográficas del cliente</i>	73
Tabla 4 <i>Variable geográfica del cliente</i>	73
Tabla 5 <i>Variable socioeconómica del cliente</i>	74
Tabla 6 <i>Variable psicográficas y conductuales del cliente</i>	74
Tabla 7 <i>Variables demográficas de usuario</i>	75
Tabla 8 <i>Variables socioeconómicas del usuario</i>	75
Tabla 9 <i>Variables psicográficas y conductuales de usuario</i>	75
Tabla 10 <i>Benchmarking</i>	81
Tabla 11 <i>Recursos Propios</i>	90
Tabla 12 <i>Categorización de datos público objetivo</i>	104
Tabla 13 <i>Categorización de datos de las grafías de los niños con síndrome de Down.</i>	109
Tabla 14 <i>Cronograma de producción</i>	135

Tabla 15 Requerimiento mano de obra	138
Tabla 16 Materiales e Insumos de la propuesta	157
Tabla 17 Costos fijos.....	183
Tabla 18 Materiales.....	184
Tabla 19 Mano de obra	184
Tabla 20 Personal administrativo.....	184
Tabla 21 Costos totales	185

RESUMEN EJECUTIVO

El bajo apoyo de entidades que involucren a personas con síndrome de Down hace que sean un grupo excluido por gran parte de la población y en base a esto se forman mitos y creencias que no apoyan a su evolución, a su vez son muy pocas las oportunidades que encuentran las personas con esta condición, aún más en espacios de integración con la sociedad, por lo que este proyecto consideró una colaboración con los niños y adolescentes de la fundación latidos Down.

Partiendo del análisis de sus grafías, donde se determina sus trazos orgánicos marcados por su bajo manejo motriz. Seguido de un análisis visual de Erwin Panosfky donde nos acerca a una interpretación de que es lo que quieren transmitir, por qué y como lo hacen, por medio de tres niveles, el pre iconográfico, iconográfico e iconológico, así como el uso de los fundamentos del diseño, según Wucius Wong, con el fin de elaborar patrones digitales y a su vez realizar diseños únicos sobre los textiles con la ayuda de la intervención textil por medio de la sublimación. Junto al estudio del público objetivo de niños de 5 a 9 años, se optan por la creación de prendas superiores básicas, cómodas que puedan usarse diariamente.

El desarrollo del proyecto es un aporte al diseño textil, que además busca generar un cambio por medio de la inclusión de personas con discapacidad intelectual, e incentivar a más profesionales a trabajar a favor de estas causas sociales, por tal razón se plantea esta fusión de inclusión con el diseño, produciendo un producto de moda, estético y de cambio paradigmas hacia las personas con síndrome de Down.

PALABRAS CLAVES: Diseño inclusivo/ grafías/ síndrome de Down, dibujos, rapport.

ABSTRACT

The low support of entities that involve people with Down syndrome makes them a group excluded by a large part of the population and based on this, myths and beliefs are formed that do not support their evolution, in turn there are very few opportunities that people with this condition find, even more in spaces of integration with society, for which this project considered a collaboration with the children and adolescents of the Latidos Down Foundation.

Starting from the analysis of their spellings, where their organic traces marked by their low motor management are determined. Followed by a visual analysis by Erwin Panosfky where he brings us closer to an interpretation of what they want to convey, why and how they do it, through three levels, the pre-iconographic, iconographic and iconological, as well as the use of the fundamentals. of design, according to Wucius Wong, in order to develop digital patterns and in turn make unique designs on textiles with the help of textile intervention such as sublimation, embroidery and printing. Together with the study of the target audience of children from 5 to 9 years old, they opted for the creation of basic, comfortable upper garments that can be used daily.

The development of the project is a contribution to textile design, which also seeks to generate change through the inclusion of people with intellectual disabilities, and encourage more professionals to work in favor of these social causes, for this reason this fusion of inclusion with design, producing a fashionable, aesthetic and paradigm-changing product for people with Down syndrome

KEYWORDS: Inclusive design/ graphics/ Down syndrome, drawings, rapport.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo principal incorporar las gráficas y dibujos creados por niños con Síndrome de Down en una colección de prendas de vestir. Esta iniciativa busca no solo promover la inclusión y valorar el talento de estos niños, sino también fomentar la conciencia sobre el Síndrome de Down en la sociedad.

Los dibujos de los niños con Síndrome de Down poseen una belleza única y genuina, reflejando su visión del mundo y su expresión creativa. Estas obras de arte son una manifestación de sus emociones, experiencias y perspectivas individuales. Incorporar estos dibujos en prendas de vestir permite darles vida y crear una conexión más profunda entre el arte y la moda.

Al utilizar estas gráficas en el diseño textil, se pretende transmitir un mensaje de inclusión, celebrando la diversidad y promoviendo la aceptación de las personas con Síndrome de Down en la sociedad. Además, se busca generar conciencia sobre las habilidades y talentos que poseen estos niños, rompiendo estereotipos y prejuicios.

Esta colección de prendas inspiradas en los dibujos de los niños con Síndrome de Down no solo ofrece piezas únicas y originales, sino que también brinda la oportunidad de apoyar una causa social significativa. Al adquirir estas prendas, se contribuye directamente al empoderamiento de estos niños y sus familias, ya que parte de los ingresos obtenidos se destinarán a proyectos y programas que beneficien a la comunidad de personas con Síndrome de Down.

En resumen, este proyecto representa una poderosa combinación entre el arte, la moda y la inclusión social. A través de la incorporación de las gráficas de los niños con

Síndrome de Down en una colección de prendas de vestir, se busca transmitir un mensaje de aceptación, empoderamiento y celebración de la diversidad. Juntos, podemos crear un impacto positivo en la vida de estos niños y contribuir a construir una sociedad más inclusiva y consciente.

CAPÍTULO I

ANTECEDENTES GENERALES

Nombre del proyecto

“DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PRENDAS CON LA INCORPORACIÓN DE TRATAMIENTOS SUPERFICIALES A PARTIR DE LAS PROPUESTAS GRÁFICAS DE LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES DE LA FUNDACIÓN LATIDOS DOWN”

Antecedentes (estado del arte)

Para llevar a cabo esta investigación, se toma como referencia fuentes académicas que brindan fundamentos teóricos para su desarrollo.

En general, estos estudios y antecedentes destacan la importancia de valorar y promover los dibujos de niños con síndrome de Down como expresiones artísticas valiosas. Estas investigaciones contribuyen a ampliar nuestra comprensión de la creatividad y el potencial artístico de estos niños, así como a fomentar su inclusión y participación en la sociedad.

Empezando por el catálogo de navidad de la fundación (El Triángulo , 2022), un proyecto que surge de la iniciativa de crear espacios de inclusión con la integración de las personas que tienen síndrome de Down, buscan una educación integral por medio del arte donde después del desarrollo de las actividades artísticas se plasman los dibujos en tarjetas de navidad para buscar el apoyo de personas, empresas y organizaciones que tengan una conciencia inclusiva y adquieran dichos productos.

Este catálogo es un ejemplo inspirador de cómo el arte y la creatividad pueden convertirse en una poderosa herramienta de inclusión social. Nos motiva a seguir adelante con nuestro proyecto y a buscar aliados que compartan nuestra visión de un mundo más inclusivo y solidario.

Mientras que en el análisis realizado en el proyecto de investigación de (Larenas & Moraga, 2017) demuestra que la participación en actividades artísticas beneficia de manera significativa el desarrollo de la autoestima en jóvenes con Síndrome de Down. Además, el arte les proporciona una valiosa herramienta para expresar sus sentimientos y canalizarlos de manera positiva a través de obras artísticas, las cuales pueden compartir con la sociedad. Como resultado, se logra una integración efectiva de estas personas, promoviendo su participación y contribución en la comunidad de manera inclusiva.

Este estudio nos muestra en concreto de cómo las actividades artísticas pueden ser utilizadas como una poderosa herramienta de inclusión. Al ofrecer una educación integral mediante el arte, se brinda a las personas con Síndrome de Down la oportunidad de desarrollar sus habilidades creativas y expresar su visión del mundo a través de sus dibujos.

El estudio de (Vivaldi, Jolley, & Rose, 2020) donde, examinó los dibujos de niños con síndrome de Down y comparó sus habilidades de dibujo con las de niños típicamente desarrollados. Los resultados mostraron que, aunque los niños con síndrome de Down presentaban retrasos en el desarrollo del dibujo, también mostraban progresos significativos a lo largo del tiempo. Esto muestra como los niños con Síndrome de Down a medida que van avanzando en el dibujo tienen progresos significativos, que

son alentadores y respaldan la idea de que estos niños tienen la capacidad para la expresión artística. Esto nos motiva a valorar y apreciar aún más los dibujos de estos niños, y a considerarlos como una fuente valiosa de inspiración para nuestra colección de prendas.

De acuerdo a la investigación de (Lange-Küttner, 2014), se analizaron los dibujos de niños con síndrome de Down y se exploró la relación entre el nivel de habilidad de dibujo y las habilidades cognitivas y motoras. Los resultados indicaron que existía una correlación positiva entre las habilidades de dibujo y las habilidades cognitivas y motoras en los niños con síndrome de Down. Investigó los dibujos de niños con síndrome de Down y su capacidad para representar emociones. Los resultados mostraron que los niños con síndrome de Down podían representar emociones en sus dibujos, aunque a veces utilizaban estrategias visuales diferentes a las de los niños típicamente desarrollados.

Investigación de (Fidler, Hepburn, Osaki, Rondal, & Perera, 2011): En este estudio se examinó el desarrollo del dibujo en niños con síndrome de Down y su relación con el desarrollo del lenguaje. Los resultados indicaron que el desarrollo del dibujo estaba estrechamente relacionado con el desarrollo del lenguaje en estos niños.

Por último, en el estudio de (Romero & Lauretti, 2006) se investigó el estado actual de la integración educativa de personas con discapacidad en Latinoamérica. Se utilizó un enfoque de investigación documental, donde se evidenció un esfuerzo en la región latinoamericana por promover la integración educativa de personas con discapacidad, a pesar de los retos económicos

Justificación

La importancia del proyecto radica en brindar una oportunidad de promover la inclusión de las personas con síndrome de Down en la sociedad, al mostrar y valorar sus dibujos en un contexto público, ya que se les reconoce como miembros activos y creativos, rompiendo barreras y estereotipos negativos.

La implementación de este proyecto genera un impacto social relevante al fomentar y respaldar la conciencia sobre el síndrome de Down

Además, generar oportunidades de empleo o colaboración con organizaciones que trabajan en beneficio de las personas con síndrome de Down y sus familias, incluso al mostrar el trabajo artístico de los niños con síndrome de Down, se convierten en una fuente de inspiración para otros. Sus dibujos motivan a otros niños y adultos a explorar su propia creatividad y a valorar la diversidad y el talento en todas sus formas.

Es por esto que los beneficiarios directos son los niños y adolescentes con síndrome de Down, ya que, al exhibir y valorar sus dibujos, se fortalece su autoestima y se les brinda una plataforma para expresarse y ser apreciados. sus dibujos que son una forma de expresión personal, los cuales son versátiles en la aplicación de las diferentes técnicas superficiales en el diseño textil además de pertenecer a la fundación latidos Down el desarrollo de este proyecto es factible por cuanto se cuenta con los recursos materiales, humanos, tecnológicos y económicos, debido a que está apoyado por dicha fundación, que al ser una entidad reconocida a nivel nacional puede seguir incentivando a las familias, instituciones, autoridades y organizaciones a fomentar estos espacios de inclusión.

Sin embargo, al no llevar a cabo el proyecto, se perdería la oportunidad de generar un impacto social positivo, ya que en nuestro país es bajo el desarrollo de temas

inclusivos de personas con discapacidades intelectuales, puesto que los dibujos de niños con síndrome de Down tienen el poder de sensibilizar a la sociedad sobre las capacidades y talentos de las personas con esta condición, por tanto, se apuesta por el cambio promoviendo una percepción del diseño más inclusivo.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una colección de indumentaria con la aplicación de tratamientos superficiales para la incorporación de las propuestas graficas de los niños y adolescentes de la fundación latidos Down que permita su visibilización en el diseño textil.

Objetivos específicos

- Determinar los dibujos de los niños y adolescentes de la fundación latidos Down para su análisis mediante la metodología de Erwin Panofsky
- Generar composiciones e incorporar en el diseño textil mediante una ficha de módulos
- Desarrollar una colección de indumentaria a partir de las propuestas graficas de los niños y adolescentes con Síndrome de Down, para visibilizar su participación en el proceso creativo.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

Marco conceptual

Síndrome de Down

El síndrome de Down, descrito inicialmente por el médico John London Down, se caracteriza por ser una condición genética que afecta el desarrollo y las capacidades diarias de las personas en la sociedad. En su momento, el Dr. Down identificó este trastorno como un retraso mental, aunque desconocía su verdadera causa. Actualmente, se sabe que el síndrome de Down es resultado de una alteración en los cromosomas, siendo la principal causa de discapacidad intelectual en todo el mundo, se sabe que es causado por la presencia de una copia extra del cromosoma 21 en las células del individuo, además involucra una compleja serie de patologías que afectan a todos los órganos y sistemas del cuerpo. Algunas de las dificultades más destacadas y características de este grupo de personas incluyen dificultades de aprendizaje, anomalías faciales y craneales, hipotiroidismo, cardiopatías congénitas y mayor predisposición a ciertas enfermedades hematológicas, como la leucemia. (Cuéllar & Rebollar, 2016)

El síndrome de Down representa un desafío para las personas que lo padecen y sus familias, ya que requiere una atención y apoyo especializados para promover su desarrollo integral y su participación activa en la sociedad.

El Síndrome de Down se puede describir como una condición genética en la que ocurre una alteración cromosómica durante el momento del nacimiento, dando lugar a un retraso mental y rasgos faciales distintivos. Aproximadamente entre el 30% y 50% de

las personas afectadas por este síndrome también presentan anomalías cardíacas congénitas, y la mayoría experimenta problemas de visión y audición. (GeoSalud, 2018)

Tipos de Síndrome de Down

Según el informe de investigación con el tema “La estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños con Síndrome de Down de entre 4 a 6 años de edad de la Unidad Especializada Ambato” (Tello Cruz, 2018)

El síndrome de Down tiene 3 tipos, los cuales son:

Trisomía 21: Es el tipo de padecimiento más regular entre las personas, que tienen esta discapacidad debido a que, estas personas poseen un material genético extra en el par cromosómico 21, como efecto de una anomalía en el proceso de división celular del esperma durante la fertilización. El Síndrome de Down en un 95% se da a causa de la trisomía del cromosoma 21 debido principalmente a la no disyunción meiótica en el óvulo. En las mujeres mayores a 30 años, la trisomía 21 es más recurrente debido a la edad. (pág. 23)

Translocación: Este tipo de Síndrome se produce cuando el cromosoma 21 extra es desprendido y debido a esto se une a otro cromosoma. Alrededor de un 4% es consecuencia de una translocación robertsoniana entre el cromosoma 21 y otro cromosoma acrocéntrico que frecuentemente es de 14 o el de 22. Cuando se produce una translocación a causa de que uno de los progenitores sea el portador, esto sin influir en la edad de la madre. Se produce una translocación en un 100% independiente del sexo que lo transmita. (pág. 23)

Mosaicismo Aquí solo algunas células poseen Trisomía 21. Siendo solo el 1% de poseedores que tienen un mosaico, con cariotipo normal y trisomía 21. (pág. 24)

Características físicas de los niños con Síndrome de Down

Según (Tello Cruz, 2018) Los niños con Síndrome de Down presentan características de gran hipotonía e hiperlaxitud ligamentosa como:

- **Cabeza y cuello:** Científicamente, se basa una leve braquicefalia y occipital aplanado, es decir, su cuello se presenta corto. (pág. 24)
- **Zona facial:** Se presenta con un perfil del rostro aplanado, presentando una oblicuidad hacia arriba de los ojos, provocando unas cejas pequeñas y ligeramente dobladas hacia la parte superior, también presentan manchas blancas en el iris conocido como manchas de Brushfield. La nariz se torna diminuta debido a la raíz nasal aplanada, así como también la boca se torna pequeña y produce una protrusión lingual característica, dándose la respiración por la boca y de esta manera dificultar su respiración. (pág. 24)
- **Manos y pies:** Los niños con Síndrome de Down tiene las manos pequeñas y cuadradas, debido a que los metacarpianos y falanges son cortos. En el pie se produce una hendidura que va desde el primer y segundo dedo con un incremento en la distancia de los mismos, similar a una sandalia. (pág. 24)
- **Genitales:** En los órganos reproductores, específicamente en el pene, se torna pequeño y el volumen de los testículos es menor en comparación de otros niños de la misma edad. (pág. 25)

Las características distintivas de los niños con Síndrome de Down suelen ser claramente visibles durante la etapa neonatal. Durante esta etapa, se puede observar un llanto agudo y entrecortado, lo que puede llevar a un diagnóstico preciso mediante un estudio de los cromosomas. Sin embargo, con el transcurso del tiempo y un tratamiento temprano adecuado, la mayoría de los niños con Síndrome de Down experimentan una mejora en estas características distintivas.

Características cognitivas de los niños con Síndrome de Down

Es fundamental, en primer lugar, asegurarnos del estado general de salud del niño y verificar el correcto funcionamiento de sus órganos sensoriales, con especial atención a la vista y el oído. Estos aspectos son especialmente relevantes ya que los problemas visuales y auditivos son muy comunes en los niños con Síndrome de Down, pero afortunadamente, pueden ser tratados adecuadamente para garantizar un funcionamiento óptimo de estas facultades y prevenir complicaciones en el procesamiento cerebral.

Según (Tello Cruz, 2018) en los preescolares que padecen de Síndrome de Down se producen características en el área cognitiva que se detallaran a continuación:

- El juego simbólico se va dando en conjunto con los otros niños, con base en el desarrollo de su edad mental.
- Presentan menos interés al momento de exponerse a los problemas. • Utilizan un lenguaje expresivo.
- Resistencia al momento de realizar alguna tarea.
- El correcto desarrollo de la percepción y memoria visual.
- Orientación especial.

- Poseen una personalidad definida como tener gusto en dar gusto.
- Excelente comprensión lingüística, siempre y cuando la conversación sea clara y con frase cortas.
- Tienen suficiente vocabulario, pero presentan algunos problemas en la lingüística.
- Aunque su aprendizaje sea bueno, la instrucción debe ser repetitiva para retener la información de mejor manera.

Estos niños enfrentan diversas dificultades, especialmente cuando trabajan de forma independiente sin la atención directa de un orientador. Además, suelen experimentar problemas relacionados con la percepción auditiva, ya que tienen dificultades para captar adecuadamente los sonidos y procesarlos de manera efectiva. Otra dificultad significativa se encuentra en el lenguaje expresivo y en la generación de respuestas verbales, lo cual requiere que los orientadores tengan plena conciencia de ello para facilitar un aprendizaje óptimo.

Las dificultades en la motricidad gruesa son comunes en estos niños, ya que deben desarrollar habilidades que implican equilibrio y movimientos de los músculos, como el manejo de un lápiz y unas tijeras. Estas habilidades motoras son fundamentales para llevar a cabo actividades diarias y participar plenamente en su entorno

Etapas del desarrollo de la capacidad creadora

(Lowenfeld, 1961) plantea cinco etapas, en las que clasifica y describe las etapas de dibujo esperables en las que el niño/a se debe encontrar en relación a su edad. En cada una se describen tanto la representación del dibujo, uso del espacio, manejo del color y su capacidad creadora.

Tabla 1 *Etapas de desarrollo del dibujo*

Etapa	Edad
Etapa del garabateo	2-4 años
Etapa Pre esquemático	4-7 años
Etapa esquemática	7-9 años
Etapa realista	9-11 años
Etapa del razonamiento	11- 13 años
Etapa de la decisión	13-17 años

Fuente: (Lowenfeld, 1961)

Etapa del Garabateo (2 – 4 años)

La etapa del garabateo se encuentra en un rango de edad que abarca desde los 2 hasta los 4 años. Durante esta etapa, los niños comienzan a realizar trazos utilizando movimientos que involucran todo el brazo, incluyendo los dedos, la muñeca, el codo y el hombro. Estos garabatos no tienen una intención predeterminada y van evolucionando a medida que pasa el tiempo.

Los primeros trazos representan el inicio de la expresión artística, y también introducen al niño/a en el proceso de aprendizaje del lenguaje oral y escrito de manera progresiva. A través del garabateo, los niños exploran diferentes formas y movimientos, desarrollando su habilidad psicomotriz y ampliando su capacidad de comunicación y expresión. Esta etapa sienta las bases para el desarrollo posterior de habilidades artísticas y lingüísticas más complejas.

Etapa Pre esquemática (4 – 7 años)

Entre los 4 y los 7 años de edad, se encuentra una etapa del desarrollo artístico en la cual los niños/as realizan representaciones con mayor detalle y una mayor semejanza con la realidad, aunque aún pueden omitir ciertas partes. Los trazos ya no están tan relacionados con los movimientos corporales característicos de la etapa del garabateo, sino que evolucionan hacia una representación más definida.

Hacia los 7 años, los niños/as comienzan a establecer ciertos esquemas o patrones para representar diferentes objetos y personas, los cuales repetirán de manera constante. Durante esta etapa, se observa la inclusión de elementos del entorno en sus creaciones artísticas, lo que permite expresar su percepción y comprensión del mundo que les rodea. Además de dibujar la figura humana, también incorporan elementos que forman parte de su entorno cotidiano, revelando así su mundo interior a través de su expresión gráfica.

Etapa Esquemática (7 – 9 años)

La etapa esquemática comprende el período que abarca desde los 7 hasta los 9 años de edad, durante el cual los niños y niñas desarrollan un mayor entendimiento del mundo que les rodea. Durante esta fase, utilizan habilidades motoras que han ido perfeccionando a lo largo de su crecimiento para plasmar sus composiciones. Se espera que, a esta edad, sean capaces de representar esquemas humanos con detalles característicos, tales como el cuerpo, la cabeza, los brazos, las piernas, los ojos, la nariz, la boca, el cabello, el cuello y los pies.

En esta etapa, los niños y niñas descubren las relaciones espaciales y establecen conexiones entre los elementos, sintiéndose parte integrante de su entorno. Al principio, tienden a ubicar los elementos representados en la línea base, es decir, en la parte inferior de la hoja de papel, y con el tiempo, incorporan elementos adicionales, como líneas que simbolizan el pasto o la tierra, que actúan como base para los objetos representados. Asimismo, conforme avanzan en su desarrollo, empiezan a incluir la línea del horizonte, que se ubica en la parte superior de sus dibujos.

Etapa Realista (9 – 11 años)

Esta etapa abarca desde los 9 hasta los 11 años de edad. Durante este período, se observa un incremento en la atención a los detalles y en el orden en los dibujos. El niño o niña comienza a mostrar una clara preocupación por su entorno social y desarrolla una mayor conciencia de su realidad.

Las figuras ya no se adhieren a un esquema preestablecido, sino que se representan de manera individualizada, buscando diferenciar cada elemento. En el caso de la figura humana, se manifiesta un interés por expresar características relacionadas con el género (femenino/masculino), se utilizan más detalles y se busca diferenciar claramente la figura humana. Los dibujos se vuelven más minuciosos, lo que puede hacer que parezcan más rígidos y estáticos.

Etapa del Razonamiento (11 – 13 años)

Esta fase se inicia a partir de los 11 años y se extiende hasta los 13 años de edad. Ocurre después de que el niño o niña ha superado con éxito la etapa realista, en la cual su capacidad intelectual se ha desarrollado lo suficiente como para considerar y

resolver la mayoría de los problemas. Durante la etapa del razonamiento, se observa una notable mejora en la coordinación motora del individuo. Además, el niño o niña adquiere una comprensión más realista de la figura humana.

Asimismo, el niño o niña empieza a mostrar una creciente preocupación por el significado consciente del diseño, centrándose en la estética y en el mensaje visual que desea transmitir. En esta etapa, se desarrolla una mayor conciencia estética y se busca expresar ideas y emociones a través del arte y el diseño

Etapa de la Decisión (13 – 17 años):

Durante la etapa de la decisión, que abarca desde los 13 hasta los 17 años, se produce una estrecha relación con los cambios físicos, emocionales y mentales que experimenta el individuo en esta etapa de la adolescencia. Dentro de esta etapa, se pueden identificar tres grandes grupos en función de las preferencias sensoriales: el tipo visual, el tipo háptico y el tipo intermedio.

El grupo de tipo visual se caracteriza por tener una mayor preferencia por la información visual, enfocándose en los estímulos que perciben a través de la vista. Estos individuos suelen tener una sensibilidad especial hacia los aspectos visuales de su entorno, lo que puede influir en sus elecciones y decisiones artísticas

Síndrome de Down, creatividad y dibujo

Las personas que enfrentan discapacidad intelectual frecuentemente requieren asistencia y apoyo en diversas áreas. Muchas de ellas no pueden satisfacer por sí mismas sus necesidades básicas, como alimentarse, vestirse, mantenerse y

desempeñarse laboralmente. Del mismo modo, en cuanto a la expresión creativa, es fundamental brindarles apoyo para que puedan desarrollar su proceso creativo. Proporcionarles materiales, tiempo, espacio y métodos artísticos adecuados les permitirá explorar y expresar su creatividad de manera plena y significativa. (Inclusión Europe, 2019)

La creatividad está estrechamente relacionada con la imaginación y la capacidad de retener eventos, hechos y emociones que los niños con Síndrome de Down experimentan a diario. Debido a sus características neuronales, les resulta más difícil ejercerla en su vida cotidiana, tanto en la escuela como en el entorno familiar. Por esta razón, trabajar la creatividad en el aula les brinda a los alumnos una mayor autoestima, confianza en sus habilidades y, sobre todo, nos permite obtener más información sobre ellos. Es un proceso que beneficia tanto a los estudiantes como a nosotros, proporcionando un enfoque enriquecedor para comprender y apoyar su desarrollo (Troncoso & Mercedes, 2009)

Es esencial promover un ambiente creativo para las personas con Síndrome de Down, con el objetivo de crear actividades inclusivas que involucren a todas las personas cercanas a estos niños y niñas. En este contexto, la musicoterapia y la expresión plástica emergen como valiosas contribuciones innovadoras, a menudo subestimadas en comparación con otras áreas como la literatura o las matemáticas.

Al fomentar la musicoterapia, se les brinda una forma de expresión a través de la música, permitiéndoles conectar con sus emociones y comunicarse de manera no verbal. Esta terapia utiliza diversos elementos musicales y ritmos para estimular su desarrollo cognitivo y emocional, contribuyendo así a su bienestar y autoestima.

Asimismo, la expresión plástica les proporciona una vía para canalizar su creatividad y desarrollar sus habilidades artísticas. Mediante el dibujo, la pintura y otras formas de expresión visual, los niños y niñas con Síndrome de Down pueden exteriorizar sus pensamientos e ideas, fortaleciendo su autoexpresión y autoconfianza.

Es relevante destacar que al integrar estas actividades en su día a día, se crea un ambiente enriquecedor que no solo beneficia a las personas con Síndrome de Down, sino que también fomenta la inclusión y sensibilización de quienes los rodean. Al valorar estas prácticas artísticas, estamos reconociendo el potencial de cada individuo y generando una sociedad más diversa y respetuosa con las diferentes formas de expresión y talento. (Down España, 2013)

La (Fundación John Langdon Down , 2017) destaca que los estudiantes con Síndrome de Down poseen una notable sensibilidad y talento artístico, lo que les permite expresar la vida de una manera única y significativa. A través de su lenguaje artístico, logran evocar metáforas y emociones profundas, brindándonos una perspectiva enriquecedora y única de la vida. Sus creaciones artísticas nos invitan a mirar el mundo desde una nueva y fascinante óptica, enriqueciendo nuestra comprensión de la diversidad y la belleza inherente en la expresión humana.

Así pues, la creatividad juega un papel esencial en el desarrollo de las personas con Síndrome de Down, ya que requieren de repeticiones para adquirir hábitos, destrezas y automatizar respuestas, así como comprender conceptos. Para lograrlo, es fundamental proporcionarles materiales variados y presentarles actividades atractivas y estimulantes, de lo contrario, podrían perder interés o realizar las tareas de manera mecánica, sin internalizar los aprendizajes.

La pintura realizada por los jóvenes con Síndrome de Down se caracteriza por romper la simetría, presentar trazos más libres y utilizar colores llamativos. Esta peculiaridad se debe a su percepción única de la realidad, ya que no se ven influenciados por estereotipos y poseen una creatividad innata que los lleva a expresarse de manera auténtica y original. Sus obras reflejan una mirada genuina e inusual sobre el mundo, lo que enriquece el panorama artístico y nos brinda una visión fresca y enriquecedora de la diversidad humana. (Lozano Vargas, Salazar Ortiz, & Cadena Cabarca, 2021)

Técnicas

Técnicas Grafo plásticas



Figural. Técnica grafo plástica

Fuente: draft.blogger.s.f.

(Ruiz, Figueroa, & Grijalba, 2015) refiere la expresión de las Técnicas Grafo Plásticas, se dan a través de la creatividad, a medida que los niños y niñas se encuentran motivados, al encausar su creatividad se hace que el estudiante la manifieste y a la vez aprenda durante el proceso enseñanza aprendizaje haciendo posible la materialización de las ideas junto con la formación y desarrollo de la propia motricidad, afectividad y cognición del niño.

Técnicas secas

Las técnicas secas se refieren a aquellas en las que la pintura se presenta en estado sólido y no requiere de disolventes para su aplicación.

Dentro de las técnicas secas más comunes se encuentra el uso del lápiz grafito, el cual es ampliamente utilizado para dibujar. Este medio fue creado en el siglo XVIII y está disponible en diferentes grados de dureza. El sistema de clasificación más utilizado para los lápices de grafito artísticos es el sistema europeo. En este sistema, la letra H se utiliza para indicar que el lápiz es duro, mientras que la letra B se utiliza para indicar que es blando. Además, cuanto mayor sea el número que acompaña a la letra, más dureza o blandura tendrá el lápiz. El lápiz HB se considera de dureza media a blanda, mientras que el lápiz F se clasifica como de dureza media a dura. (Martínez-Bello & Moragón-Alcañíz, 2016)

Los rotuladores: es una técnica en constante evolución, con modelos que ofrecen distintas posibilidades gráficas. Los rotuladores se caracterizan por su uso principal de la línea, que aporta dirección, ritmo, texturas, masas de color, entre otros elementos. Se recomienda aplicar los colores claros antes que los oscuros.

El carboncillo: se utiliza para realizar dibujos preparatorios, estudios detallados de claroscuro y esbozos de composiciones en pinturas al óleo o acrílico. Es muy flexible y mancha con facilidad, permitiendo trazos amplios y la cobertura de grandes superficies sombreadas. Existen diferentes tipos de carboncillo, como el carboncillo tradicional en bastones de diferentes grosores, el carboncillo comprimido en barritas y bastones más estables, y el lápiz de carbón en forma de lapicero de fácil manejo.

Las ceras: son una mezcla de pigmentos con cera y grasa animal como aglutinante. Estas aportan una plasticidad característica a los dibujos. Permiten la elaboración de superficies densas y opacas, así como superficies transparentes y ligeras.

Técnicas húmedas

En cuanto a las técnicas húmedas, estas se caracterizan por utilizar pigmentos diluidos en un medio acuoso o aceitoso, aplicados con pinceles u otros instrumentos. Algunas de estas técnicas son:

La témpera: es una pintura opaca y cubriente que permite trabajar con tintas planas y corregir errores. También se pueden obtener capas translúcidas al añadir más agua.

La acuarela: es una pintura transparente en la que los colores se trabajan en capas. Los colores resultan muy brillantes y los blancos se obtienen del papel. Se recomienda utilizar papeles de textura rugosa y alto gramaje.

El óleo: es una técnica muy utilizada que consiste en la mezcla de pigmentos con aceites. Permite conseguir diversos efectos de claros.

Herramientas

Los materiales y herramientas utilizados en el dibujo pueden variar, al igual que las superficies empleadas. Entre los más comunes se encuentran el papel como soporte y el lápiz como instrumento, aunque en la actualidad también se utilizan medios tecnológicos como las computadoras con lapiceros ópticos.

El lápiz. - es un instrumento comúnmente utilizado en el dibujo, consistente en un cilindro de madera de cedro rojo que contiene una barrita de grafito y arcilla. Para obtener una punta fina, se recomienda afilar el lápiz con un cortaplumas bien afilado y frotar la barrita sobre una lima fina. Sin embargo, especialmente para principiantes, puede ser conveniente sacar una punta redonda.

El papel para un dibujo de calidad se busca un papel blanco puro, grueso y resistente al borrado. Para bocetos y croquis, se pueden utilizar papeles más económicos y ligeramente más ásperos para facilitar el trazo del lápiz. Otros tipos de papel, como el papel de calco y otros, se mencionarán más adelante en su momento oportuno.

El borrador. - se utiliza para corregir o eliminar trazos no deseados. Se recomienda pasar el borrador suavemente sobre el papel para evitar arrugas. No obstante, se aconseja a los principiantes que se abstengan de usar el borrador en exceso y que trabajen como si no existiera, recurriendo a su uso solo en casos extraordinarios. Esto permite desarrollar habilidades de dibujo más precisas y evitar dependencia del borrador.

La mesa. - es la superficie utilizada para trabajar en el dibujo. Debe ser completamente lisa y puede estar hecha de madera, lámina, plástico u otro material liso. Es importante que la mesa tenga soportes que permitan ajustar su inclinación para mayor comodidad y eficacia en el dibujo. También es fundamental contar con una buena iluminación en un borde de la mesa, preferiblemente de derecha a izquierda y de frente hacia atrás.

El dibujo como medio de comunicación no verbal inclusivo

El Arte tiene la maravillosa capacidad de estimular las capacidades intrínsecas de cada individuo y fomentar su expresión única. Además, brinda una vía para proyectar y explorar conflictos internos, permitiendo así la posibilidad de resolverlos. La creatividad, presente en todo ser humano, es una necesidad fundamental y un aspecto innato que define nuestra naturaleza. En esta capacidad de creación radica el poder terapéutico del arte.

En este contexto, el arte se convierte en un vehículo para encontrar un lenguaje propio que posibilite manifestar emociones, pensamientos y experiencias que quizás no puedan expresarse de manera verbal o convencional. Es una forma de comunicación profunda y auténtica que trasciende las barreras lingüísticas y permite conectar con aspectos internos que de otra manera podrían permanecer ocultos. La creatividad artística, por tanto, se erige como un poderoso medio para el autodescubrimiento, el crecimiento personal y la expresión genuina del ser humano. (Lima, López, & Rodrigo, 2004)

Los estudiantes con Síndrome de Down, aunque no todos, pueden enfrentar limitaciones significativas en el habla, lo que los lleva a recurrir a acciones y comportamientos no verbales para expresar sus pensamientos, deseos, ideas, emociones y sentimientos. En este contexto, la pintura emerge como una valiosa vía alternativa y complementaria que fortalece su capacidad de comunicación. (Down21, s.f).

(Lotman, 2015) dice que se ha comprobado que la mayoría de las personas con limitaciones verbales, incluidas aquellas con Síndrome de Down, tienen una

sorprendente capacidad para encontrar medios variados y creativos de comunicarse. A pesar de su dificultad para expresarse verbalmente, estas personas utilizan recursos como la expresión facial, los gestos, el lenguaje corporal y los signos para transmitir sus pensamientos, deseos y emociones. Además, han desarrollado tácticas simples pero efectivas, como señalar o utilizar otros medios de comunicación no verbal, para lograr que los demás comprendan lo que desean comunicar.

Este fenómeno muestra la notable adaptabilidad y creatividad de las personas con limitaciones verbales, quienes encuentran formas ingeniosas y efectivas para interactuar y hacerse entender en su entorno. Estos medios de comunicación alternativos y complementarios son una muestra del potencial humano para superar barreras y establecer conexiones significativas con los demás, lo que subraya la importancia de promover y valorar la diversidad de formas de expresión en la sociedad.

Dibujo para la integración Social

La expresión constituye una dimensión y un derecho fundamental de las personas y la expresión artística una vía privilegiada para que todas las personas y, de manera particular, quienes afrontan situaciones de exclusión y vulnerabilidad, desarrollen esa dimensión y ejerzan ese derecho, de manera individual y colectiva. El Arte constituye un espacio de expresión y desarrollo personal, encuentro, participación social, trabajo... Un espacio que permite a las personas trascender barreras y dificultades de muy diverso tipo (físicas, relacionales, comunicativas...) y comunicar socialmente, de manera eficaz, situaciones injustas, alternativas. (Castillo, Sostegno, & López-Aróstegui, 2012)

La integración es un fenómeno en el cual un grupo de personas incorpora a alguien externo, sin importar sus características y sin prestar atención a las diferencias. La integración es de gran importancia para todas las sociedades, ya que promueve la convivencia, la paz y la armonía entre sus miembros. Sin embargo, las diferencias y los prejuicios que surgen a partir de ellas a menudo llevan a que algunos miembros se nieguen a integrar a aquellos que están fuera del grupo.

Elementos fundamentales de la imagen

Son la materia prima de toda información visual. Constituyen la sustancia básica de lo que vemos, y su número es reducido: punto, línea, contorno, forma, tono, color, textura, dimensión, escala, dirección y movimiento.

“A partir de ellos se proyectan y expresan todas las variedades de declaraciones visuales, de objetos, entornos y experiencias.” (2016) (Mesa-Carranza & López-Bernal, 2016)

Color

El proceso de percepción del color se lleva a cabo en el cerebro, el cual asigna un color específico a cada longitud de onda visible, generando así la sensación de coloración. Los bastones y conos en el ojo humano trabajan de manera complementaria para lograr esta percepción, ya que, en condiciones de poca iluminación, el ojo registra el entorno en blanco y negro, mientras que con una iluminación adecuada es capaz de percibir una amplia gama de colores (Macedo-Cruz, Pajares-Martinsanz, & Santos-Peñas, 2010)

Se estima que el ojo humano puede distinguir aproximadamente 10.000 colores diferentes, ha clasificado el color en tres categorías, como se ha mencionado en una de sus publicaciones. Estas categorías nos ayudan a comprender mejor la forma en que el ojo humano percibe y procesa los diferentes colores que nos rodean.

Colores primarios: Los colores primarios son aquellos colores que no pueden ser obtenidos mediante la combinación de otros colores, lo que los hace únicos. Hay tres colores que cumplen con estas características: el amarillo, el magenta y el azul (cyan).

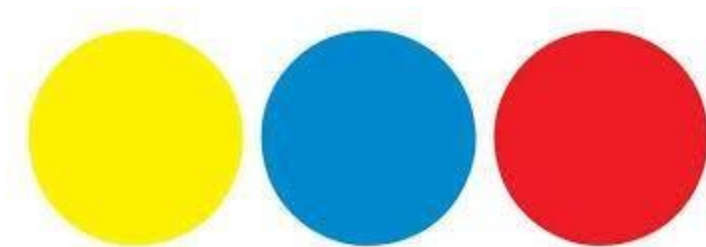


Figura 2. *Colores primarios*

Nota: (Fuente: Elaborado por ABC) <https://www.abc.com.py/>

Colores Secundarios: Los colores secundarios se obtienen al mezclar dos colores primarios en cantidades iguales. Debido a su intensidad, los colores secundarios son frecuentemente utilizados para resaltar, especialmente cuando se combinan con colores neutros.



Figura 3. Colores Secundarios

Nota: (Fuente: Elaborado por Santos (2010))

Colores terciarios: Los colores terciarios son aquellos que se obtienen al combinar un color primario con un color secundario. Por ejemplo, al mezclar amarillo (color primario) con verde (color secundario), se obtiene un color terciario. Este color resultante estará compuesto por pigmentos de amarillo y verde en partes iguales.

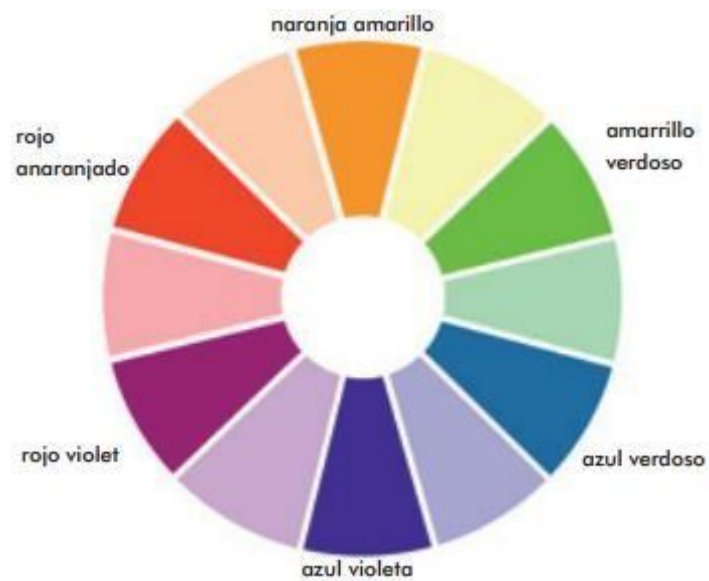


Figura 4. Colores Terciarios

Nota: (Fuente: Elaborado por Santos (2010))

Forma

En el diseño la forma es uno de los factores más importantes ya que permite transmitir mensajes visuales, esto se debe a que todo lo que compone el entorno objetos y personas y tienen una presencia física, que se encuentra determinada por su forma, al mismo tiempo que es esta forma la que le aporta la cualidad de único. La forma también está relacionada con la capacidad que se tiene para transmitir la utilidad que tiene un objeto (Valencia V. , 2010)

Contorno

El contorno se origina cuando el trazo de una línea se une en un mismo punto. Una de las características del contorno es que pueden ser estáticos o dinámicos, esto dependerá del uso se pretende darles o de las direcciones que pueda adoptar. El contorno es considerado como el elemento más importante que sirve para acercarse a los que es la forma realmente, en tanto la sugiere y le da carta de naturaleza. En tal sentido en un dibujo o plano el perímetro interno delimitado por una línea cerrada es el contorno (Artes visuales, 2020).

Textura

Es definida como la característica superficial de los textiles, puede ser percibida tanto de manera visual como táctil, esta última se eleva sobre la superficie de un diseño bidimensional y se acerca a un relieve tridimensional. La elección de un textil depende en gran parte de la textura que presente, la cual debe ajustarse a los objetivos que tendrá

una determinada prenda, para ello debe contar con el confort sensorial, conocido como la sensación táctil sentida por el cuerpo humano como resultado de llevar la prenda (Medina, 2020).

Escala

La escala consiste en realzar un dibujo de acuerdo a las mismas proporciones que presenta en la realidad o en las medidas propuestas, de tal modo que pueda ser más grande o pequeño en un determinado porcentaje, por ejemplo, en el mundo real, un metro es igual a un metro, pero un dibujo realizado en una escala 1:10 significa que el objeto es 10 veces más pequeño que en la escala 1: 1 antes indicada.

Dirección

Un elemento fundamental de las imágenes es la dirección la cual consiste en indicar la distancia entre un elemento y otro (una línea y otra, por ejemplo), ayuda a crear un flujo visual, en tal sentido, si se ubica en una dirección diagonal se aporta una sensación de fluides o movimiento, mientras que una vertical transmite estabilidad y solidez.

Diseño

Para (Wong, 2014) el diseño es “un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (pág. 41). Según (Leborg, 2016) lo define como gramática visual “se escribe por la razón por la que se describe una gramática de cualquier otra lengua: para definir sus elementos

básicos, describir sus pautas y procesos y entender las relaciones que existen entre cada uno de los elementos que componen un sistema” (pág. 5) es decir un conjunto de características visuales que forman una composición de un objeto. En otras palabras, el diseño es una actividad creativa conformada por características visuales, la cual tiene conjuntamente un propósito de usabilidad y utilidad, siendo fundamental para la solución de problemas tomando en cuenta finalidad del objeto (funcional y estético).

Diseño Textil

(Udale, 2014) define: el diseño textil como una actividad creativa en el cual se encuentra presente ciertos principios como: “escala, textura, color, dibujo, repetición del motivo, coloración y peso”, es decir, características estéticas y formales de los textiles. “Hay que pensar cómo funcionan en la muestra dichos principios y las muestras entre sí, formando gamas” (pág. 28) Además, los diseños se traducen en tejidos funcionales, originales o comerciales, adecuados para su uso en la confección de prendas.

(Russell, 2013), involucra la elaboración de todo tipo de productos para la industria textil, este puede tener influencias culturales y sociales en un periodo específico, además puede manifestar diversos acabados superficiales desde estampados una gran cantidad de resultados (pág. 6)

Tratamientos Superficiales

Según (Hollen, 2002) un acabado se define como cualquier proceso realizado sobre la fibra, el hilo o la tela ya sea antes o después del tejido para cambiar la apariencia (lo que se ve), el tacto (lo que se siente) y el comportamiento (lo que hace la tela). (pág.

296). Para (Baugh, 2011)“los acabados son aplicados a las telas después de su teñido están destinados a incrementar la venta de la misma. Algunos acabados mejoran el aspecto y el tacto de la tela, mientras otros mejoran sus funciones” (pág. 43)

Estampado

Estampado Según (Flores, 2021)“es el proceso por el cual se tiñe o aplica una trama a la tela... dependiendo las características de las telas y el efecto deseado”. (Wallenberger & Weston, 2003) “el estampado textil puede ser considerado como un teñido localizado... en el mercado actual el estampado de textiles es muy importante para las telas de tapicería, hogar, tapetes, alfombras y otros usos” (pág. 1)

Serigrafía

Es uno de los métodos más antiguos que se emplean para estampar y uno de los más versátiles debido a que pueden emplearse tanto en piezas textiles como otros objetos. Su fundamento consiste en hacer pasar el diseño por medio de una malla de tela que debe estar lo suficientemente estirada, en este punto la tinta puede penetrar a través de las áreas que no están bloqueadas. Con esta técnica se pueden estampar logos, imágenes, letras, entre otros, sobre cualquier tipo de textil (Angulo & Pérez, 2022).

Por rodillos

Para esta técnica se emplean rodillos de cobre en los cuales se transfiere la imagen que se desea estampar en el textil, para ello estas piezas deben llenarse de tinta para poder transferir el color a la tela mediante el contacto con el rodillo principal. Una vez que se ha pasado el diseño al tejido es necesario imprimirlo y vaporizarlo. Es importante

indicar que se debe contar con un rodillo para cada color que se utilizará en el proceso (Innovacion y Cualificacion S,L, 2018).

Digital

Es uno de los métodos de estampado más recientes y se emplea gracias a la tecnología DTG, que consiste en una impresora que se encarga de transferir la tinta directamente al textil a partir del diseño previamente realizado. Esta técnica presenta muchas ventajas sobre los otros tipos de estampados, debido a que es un método práctico y rápido, pero requiere de maquinarias especializadas para tal fin. De igual forma, con el estampado digital se reduce el impacto ambiental de la industria textil debido a que emplea tintas a base de agua libres de plomo, además de que se puede producir prendas estampadas en grandes proporciones permitiendo cubrir la demanda de los clientes (Angulo & Pérez, 2022).

Termo transferencia

La característica principal de este método es que la transferencia de los diseños al textil es mediante la aplicación de calor y presión, para ello se emplea un papel especializado que se imprime por serigrafía o retrograbado. El proceso consiste en colocar el papel sobre el tejido a estampar adicionando una capa de hule en el medio, los tres materiales deben ser sometidos conjuntamente a presión. Una de las ventajas del estampado por termo transferencia es que permite que la tinte penetre en mayor cantidad y facilidad, además de representar menos costos de producción y contaminación (Innovacion y Cualificacion S,L, 2018)

Grabado laser

Es una técnica que permite optimizar los procesos de corte y grabado, debido a que la tecnología laser es compatible con la mayoría de los textiles. Se emplea un laser de CO2 cuya intensidad puede ser graduada para que penetre en el textil hasta cierta profundidad, de este modo se produce el grabado del diseño que se desee. Funciona a partir de un sistema informático que se encarga de controlar los movimientos del cabezal del láser (El taller del tote bag, 2019)

Bordado

Es una técnica data desde épocas muy antiguas en las cuales se realizaba de manera manual para transformar los textiles, hoy día se continúa empleando para estampar los tejidos a través de técnicas y equipos que han industrializado este método. Las maquinas bordadoras permite agilizar el proceso además de poder emplear diferentes colores y texturas que permiten individualizar y agregarles un valor significativo a los textiles. Los bordados pueden ser simples o presentar incrustaciones de otros materiales (Vargas, 2018)

Fibras

Las fibras representan la unidad estructural de un textil, pueden ser de dos tipos naturales o sintéticas, cada una de ellas presenta características específicas, que permiten definir las cualidades del tejido. En tal sentido las fibras son definidas como como una especie de filamento plegadizo que se asemeja a un cabello, a partir de estas se fabrican los hilos y las telas. Una fibra de calidad debe ser lo suficientemente

resistente para que el textil sea duradero y con la propiedad de poder recuperarse después de la deformación (Valencia I. , 2019)

Naturales

Se subdividen de acuerdo con su origen en vegetales y animales. Las primeras se extraen a partir de las plantas, empleando diferentes partes como fruto, semilla, tallo y hasta hojas. Según la región del material vegetal que se emplea la fibra puede ser dura o blanda. Algunos ejemplos de este tipo de fibras son: algodón que se origina de las semillas, también se encuentra el lino que se sintetiza a partir del tallo de la planta *Linum usitatissimum* (Valencia I. , 2019)

Referente a las fibras de origen animal en este grupo se incluyen la lana, pelo animal o seda, son albuminoides, es decir a diferencia de las vegetales son más sensibles a los álcalis, pero tienen un poder de aislamiento del calor superior (Valencia I. , 2019)

Sintéticas

Son creadas de manera artificial e industrializada a partir de polímeros celulósicos entre las que destacan el rayón, el acetato de celulosa, el triacetato de celulosa, la cuprocelulosa, la viscosa y la fibra modal (Valencia I. , 2019)

Marca referencial

Crazy socks



Figura 5. *John's Crazy Socks. (2022, October 11)*

Nota: (Extraído de: <https://johnscrazysocks.com/pages/our-story>)

John's Crazy Socks es una empresa fundada por un padre y su hijo, John Lee Cronin, quien es una persona joven con síndrome de Down. La pasión de John por los calcetines extravagantes y su deseo de alegrar el día de las personas ha dado forma a su misión: difundir la felicidad.

“Tenemos una misión social y una misión minorista, y son indivisibles. Queremos mostrar lo que es posible cuando le das una oportunidad a alguien. Todos los días demostramos lo que pueden hacer las personas con discapacidad intelectual. Y creemos en retribuir: donamos el 5 por ciento de nuestras ganancias a las Olimpiadas Especiales, ya que han jugado un papel vital en el desarrollo de John. Seguimos ampliando nuestros socios benéficos ofreciendo y creando calcetines con temas específicos de "concienciación", como nuestros calcetines de concienciación sobre el

autismo y los calcetines de concienciación sobre el síndrome de Down.” (John’s Crazy Socks, 2022)

La empresa fusiona su enfoque social con su compromiso de ser una tienda de calcetines excepcional. Su catálogo abarca una amplia variedad de calcetines divertidos, únicos y con diseños hermosos, los cuales permiten a los clientes expresar su pasión y personalidad. Además, la empresa se destaca por ofrecer un servicio de entrega rápido y personalizado. Garantizan envíos el mismo día y cada paquete incluye una nota de agradecimiento escrita a mano por John, junto con algunos dulces.

Picture This Clothing



Figura 6. *Picture This Clothing*

Nota: (Extraído de: Wear your imagination. (2020, June 5). Picture This Clothing.

<https://picturethisclothing.com/>)

es una marca innovadora que se especializa en prendas personalizadas basadas en los dibujos de los niños. Fundada en 2016, la marca ofrece una experiencia única que permite a los niños convertir sus propios dibujos en diseños de ropa personalizados.

El proceso de Picture This Clothing es sencillo y creativo. Los padres o los propios niños envían un dibujo a la marca, ya sea un dibujo a mano o digital, y el equipo de Picture This Clothing lo transforma en un diseño estampado en una prenda. Puede ser una camiseta, un vestido, una sudadera o incluso una máscara.

La marca se enorgullece de mantener la fidelidad al dibujo original, manteniendo las líneas, colores y detalles tal como los creó el niño. Esto brinda una experiencia emocionante para los niños al ver sus propios dibujos cobrar vida en forma de ropa.

Picture This Clothing no solo se enfoca en la personalización, sino también en la calidad de sus productos. Utilizan materiales suaves y duraderos que garantizan comodidad y resistencia. Además, se preocupan por la sostenibilidad y utilizan tintas ecológicas en el proceso de impresión.

La marca ha ganado popularidad por su enfoque único y creativo, ofreciendo a los niños la oportunidad de expresarse y llevar sus creaciones artísticas a un nivel completamente nuevo. Sus productos se pueden adquirir a través de su sitio web y se envían a diferentes partes del mundo.

Doodle Pants



Figura 7. Doodle Pants

Nota: (Extraído de: Rocket the rooster shirt. (n.d.). Doodle Pants. Retrieved June 29, 2023, from <https://www.doodlepants.com/rocket-the-rooster-shirt/>)

Es una marca reconocida de ropa infantil que se destaca por sus diseños divertidos e inspirados en los dibujos de los niños. Fundada en 2012, la marca se ha ganado popularidad por sus prendas cómodas y coloridas que capturan la imaginación y la alegría de los más pequeños.

La línea de productos de Doodle Pants incluye pantalones, leggings, bodysuits, vestidos y conjuntos, todos con estampados únicos y llamativos. Los diseños suelen presentar animales, personajes y elementos fantásticos que resultan atractivos para los niños.

Además de su estilo distintivo, Doodle Pants también se destaca por la calidad de sus productos. Utilizan materiales suaves y duraderos que ofrecen comodidad y resistencia

al desgaste, lo que los convierte en prendas ideales para el juego y la actividad diaria de los niños.

Doodle Pants ha logrado establecerse como una marca confiable y querida por los padres que buscan ropa divertida y de calidad para sus hijos. Sus productos están disponibles en tiendas en línea y en tiendas físicas especializadas en ropa infantil.

Visionario

Amor real



Figura 8. *Fundación Amor Real*

Nota: (Extraído de: <https://amor-real.love/>)

La diseñadora de moda Diamantina Arcoíris tomó una decisión consciente al trasladar su estudio a Santa Fé, un distrito peligroso de Bogotá conocido por el consumo de drogas como el crack, la cola y el alcohol, así como por la prostitución. En este contexto, ella brinda una oportunidad a personas marginadas socialmente, permitiéndoles bordar sus vestidos y desfilan en la pasarela.

La vida en Santa Fe gira en torno al consumo de sustancias adictivas como el crack, el pegamento y el alcohol barato. Diamantina Arcoiris ofrece empleo a estas personas marginadas, proporcionándoles una estructura diaria y oportunidades para el futuro, al tiempo que contribuye a aumentar su autoconfianza. Sin embargo, su proyecto no es simplemente una iniciativa social, sino un negocio dedicado a la venta de alta costura. Actualmente, la diseñadora ha logrado realizar varios desfiles de moda, en las mismas calles donde inicio todo este proyecto, llegando a exportar las prendas a un público europeo.

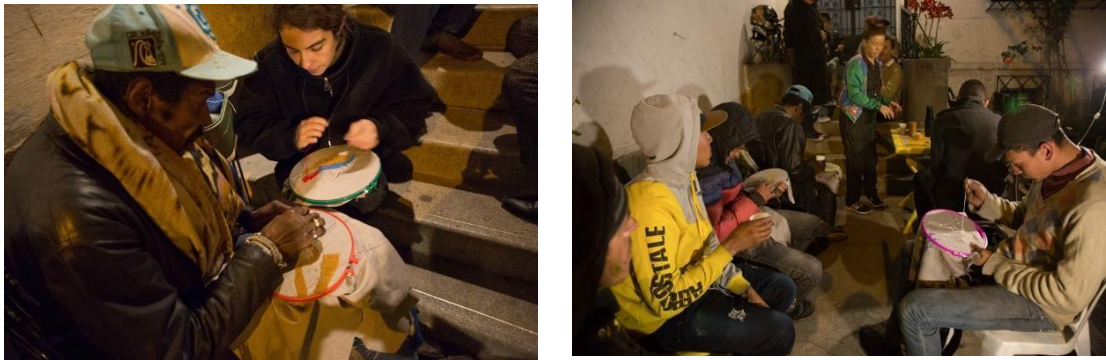


Figura 9. *Fundación Amor Real*

Nota: (Extraído de: <https://amor-real.love/>)

La fundación comenzó su labor impartiendo clases de bordado a personas que consumían drogas duras, dos veces por semana y de manera constante durante dos años. Esta iniciativa creó una comunidad que esperaba con ansias los días de taller, a pesar de la oscuridad de la calle, la noche y las drogas. Sin embargo, la pandemia llegó y la fundación decidió abrir las puertas de su casa a 31 personas adictas y sin hogar, brindándoles refugio ante la indiferencia social causada por el miedo al contagio.

En ese momento, los compañeros más antiguos del colectivo de bordado se fueron volviendo cada vez más hábiles en su oficio, y actualmente son reconocidos como artesanos. Todos ellos viven juntos bajo el mismo techo, pagando su alojamiento con los salarios que reciben del taller de confecciones. Algunos están estudiando, y los menores de edad todavía residen en la casa junto a Diamantina, que es su jefa y diseñadora.



Figura 10. *Fundación Amor Real*

Nota: (Extraído de: <https://amor-real.love/>)

Además, la fundación ha llevado a cabo proyectos paralelos con mujeres trans, colaborando en encuentros en Medellín y Bogotá con diferentes propósitos relacionados con el bordado. Han realizado homenajes a las víctimas de feminicidios y trans feminicidios, sesiones de fotos, reinados y campañas de moda en las que estas mujeres han sido las protagonistas.

La historia de "Amor Real" es un testimonio inspirador de cómo el arte y la solidaridad pueden transformar vidas y brindar una segunda oportunidad a aquellos que han enfrentado situaciones difíciles. Si bien la marca no está netamente incluyendo

personas con síndrome de Down, este grupo de personas, también se encuentran en situaciones muy parecidas en lo que es la discapacidad, llevándolos a ser marginadas, y excluidas, es por eso que con su dedicación hacia la inclusión social y la promoción de la artesanía demuestra cómo el trabajo conjunto puede generar cambios significativos en la vida de las personas y en la sociedad en general.

CAPÍTULO III

INVESTIGACIÓN DE MERCADO

Análisis de externo

Análisis PEST

El análisis PEST es una herramienta valiosa que permite comprender el crecimiento o la disminución de un mercado, y, por lo tanto, la posición, el potencial y la dirección de un negocio. Se trata de una herramienta de evaluación empresarial que se compone de las iniciales de los factores Políticos, Económicos, Sociales y Tecnológicos. Estos factores se utilizan para analizar el entorno en el que opera un negocio o una unidad, proporcionando una visión integral del mercado. (Chapman Quevedo, 2015)

Entorno político

En la Provincia de Tungurahua, se observa que la discapacidad intelectual impacta el desarrollo integral de niños, niñas y adolescentes, afectando tanto sus capacidades cognitivas como motrices. En respuesta a esta situación, el gobierno de Ecuador ha

tomado acciones con el objetivo de promover la inclusión social de las personas con discapacidad.

Estas medidas se fundamentan en el artículo 48 de la Constitución de la República, el cual establece que el Estado debe adoptar estrategias para asegurar la inclusión social y el apoyo a proyectos productivos que beneficien a este grupo de la población.

Asimismo, se garantiza el pleno ejercicio de sus derechos.

La Ley Orgánica de Discapacidades también juega un papel importante en el marco de la inclusión, proporcionando un marco legal que busca proteger los derechos de las personas con discapacidad y promover su participación activa en la sociedad.

(LOD, 2012)

Al conocer las medidas de inclusión y el marco legal existente, el proyecto puede alinearse con las políticas y regulaciones establecidas, lo que contribuirá a su viabilidad y sostenibilidad a largo plazo. Además, entender las necesidades y desafíos específicos que enfrentan los niños, niñas y adolescentes con discapacidad intelectual en la provincia permitirá diseñar estrategias y soluciones más efectivas para promover su desarrollo pleno de capacidades cognitivas y motrices.

Estas medidas ayudan a que el proyecto tenga un respaldo ya que asegura la participación de las personas con Síndrome de Down a una inclusión educativa y laboral, mediante lineamientos para la atención de personas con necesidades, primordialmente con métodos de integración para la atención de esta discapacidad.

Entorno económico

El análisis económico es de vital importancia para el desarrollo de proyectos, especialmente aquellos que buscan la inclusión de personas con discapacidad y el fortalecimiento de la educación. En el año 2022, el presidente de la República, Guillermo Lasso, emitió el Decreto Ejecutivo 456, que resultó en la duplicación del presupuesto destinado a la educación. Este aumento significativo en el presupuesto tiene como objetivo proporcionar una educación de calidad y accesible para todos los niños, niñas y jóvenes del país.

Gracias a esta medida, durante el primer cuatrimestre del 2022, los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD) recibirán un ingreso mensual de USD 245 millones, lo que representa un incremento del 3,4% en comparación con los USD 237 millones recibidos en el tercer cuatrimestre del 2021. Esta inyección de recursos permitirá fortalecer la educación en el país y brindar mayores oportunidades de desarrollo y aprendizaje a la población, especialmente a aquellos que enfrentan desafíos en su acceso a la educación. (Finanzas, 2022)

El aumento en las asignaciones presupuestarias representa un beneficio directo para todos los ciudadanos, ya que permitirá la realización de obras y proyectos que contribuyan al bienestar de la sociedad, enfocándose en las prioridades establecidas. Este incremento presupuestario brinda una oportunidad para diseñar una estrategia que promueva la inclusión de personas con discapacidad, especialmente enfocada en niños con Síndrome de Down, con el objetivo de mejorar su calidad de vida.

Gracias a este aumento de recursos, las instituciones, fundaciones y Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD) tendrán la capacidad de ejecutar dichas estrategias, buscando satisfacer las necesidades específicas de este grupo de personas. De esta manera, se podrá impulsar un entorno más inclusivo y equitativo, donde todos los individuos, independientemente de sus capacidades, puedan acceder a oportunidades que les permitan desarrollarse plenamente y contribuir al progreso de la sociedad. El entorno económico, el país está en recuperación después de la pandemia, a pesar de que evidencio las debilidades estructurales de la economía ecuatoriana, así como las limitaciones al acceso de capitales y las brechas sociales del país; según el Banco Mundial (2023) actualmente en el país presenta una proyección de crecimiento del 3% para la economía. Es decir, esta proyección es positiva para el desarrollo de nuevos proyectos para ingresar al mercado con productos nuevos como es el caso del calzado femenino.

Es importante destacar que Ecuador ocupa la octava posición en términos de atractivo para la inversión en América Latina, según el informe del Índice de Atracción Global (GAI), que evalúa el potencial de inversión y desarrollo productivo (The Europa House, 2020, p. 53). Además, se sitúa en el puesto 65 a nivel mundial en cuanto al Producto Interno Bruto (PIB). Los economistas consideran que el PIB per cápita es un buen indicador para medir el nivel de vida de los ciudadanos. También se señala que la última tasa de variación anual del Índice de Precio al Consumidor (IPC) publicada en Ecuador corresponde a marzo de 2023, y fue del 2,9% (Banco Mundial, 2023).

Entorno social/ cultural

En la actualidad, el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES) ha implementado diversas modalidades para la prestación de servicios especializados destinados a personas con discapacidad, en cumplimiento de las disposiciones legales establecidas en la Constitución del Ecuador. Estas modalidades incluyen:

- Centros Diurnos de Desarrollo Integral
- Centros de Referencia y Acogida Inclusivos
- Atención en el Hogar y la Comunidad.

Durante un período específico, el servicio para personas con discapacidad ha brindado atención a un total de 31.723 personas a través de estas tres modalidades, distribuidas en 1.055 unidades de atención. No obstante, se observa un decrecimiento del 6,71% en comparación con el mismo mes del año anterior y una reducción del 2,4% en relación al mes anterior del año en curso (enero de 2023). Estas cifras reflejan la importancia de continuar fortaleciendo y adaptando los servicios para alcanzar una atención óptima y efectiva para las personas con discapacidad en el país. (Ministerio de Inclusión Económica y Social, 2023)

El propósito de este proyecto inclusivo es fomentar la creación de entornos en los cuales los padres de familia puedan establecer una conexión significativa con sus hijos, permitiéndoles participar en diversas actividades cotidianas. Al lograr esto, los padres experimentarán una gran satisfacción al reconocer que sus hijos tienen la capacidad de realizar tareas diversas y participar activamente en diferentes aspectos de la vida diaria.

A demás, se observa una tendencia en los consumidores ecuatorianos hacia la sostenibilidad y la preferencia por productos nacionales. La experiencia de la pandemia ha sensibilizado a los consumidores en términos económicos y sociales, lo que se refleja en su elección de productos duraderos, inclusivos, fabricados con mano de obra local y respetuosos con el medio ambiente. Esta nueva tendencia implica un cambio en la cultura del desperdicio hacia una cultura de reparación y valoración de los productos nacionales (Primicias, 2020).

En conclusión, el desarrollo del proyecto tiene como objetivo principal la inclusión y participación de personas con discapacidad, brindando servicios especializados a través de diferentes modalidades implementadas por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES). Se busca generar ambientes que permitan la vinculación de los niños con la cotidianidad y fomentar la satisfacción de los padres al ver las capacidades y habilidades de sus hijos.

Además, se ha observado una tendencia en los consumidores ecuatorianos hacia la sostenibilidad y la preferencia por productos nacionales. La experiencia de la pandemia ha sensibilizado a los consumidores en términos económicos y sociales, llevándolos a elegir productos duraderos, inclusivos, fabricados localmente y respetuosos con el medio ambiente. Este cambio en la cultura de consumo implica una mayor valoración de los productos nacionales y una actitud de reparación en lugar de desperdicio. Sin embargo, es importante destacar la necesidad de aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece la digitalización, incluyendo la creación de sitios web y la presencia en línea para alcanzar un mayor alcance y satisfacer las demandas del mercado actual.

Entorno tecnológico

En el año 2016, en Ecuador se aprobó el Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, con el propósito de impulsar la investigación científica, la innovación y el desarrollo tecnológico en el país. A pesar de este avance legislativo, la ciencia y la tecnología no han recibido el respaldo necesario para su adecuado desarrollo y promoción, tal como menciona Espín en su trabajo del 2020. (Piñuela-Espín & Quito-Godoy, 2020)

A pesar de contar con la aprobación de códigos que buscan fomentar y potenciar la ciencia y la tecnología en Ecuador, la realidad muestra un bajo respaldo hacia estas políticas, ya que su implementación ha sido ineficiente y carece de estrategias que faciliten a los científicos la promoción y ejecución de casos de estudio viables.

En algunas Instituciones de Educación Superior (IES) de la provincia, se han propuesto proyectos financiados por las mismas instituciones, enfocados en desarrollar aplicaciones como herramientas de apoyo educativo para niños con Síndrome de Down. Estas aplicaciones buscan estimular la motricidad gruesa de estos niños y facilitar su aprendizaje al brindarles una plataforma interactiva que favorezca el desarrollo de sus sentidos.

En conclusión, el acceso a la tecnología ha demostrado ser fundamental para el desarrollo de trabajos más eficientes y eficaces en el sector textil. El entorno tecnológico actual ofrece posibilidades accesibles, factibles y en constante desarrollo. Las nuevas tecnologías han logrado vincular la producción, las ventas y la distribución. Estos avances tecnológicos permiten una mayor precisión, velocidad y personalización

en el proceso de fabricación, lo que resulta en productos de mayor calidad y satisfacción para los consumidores.

Entorno ambiental

Debido a la situación crítica de contaminación que enfrenta el mundo, se evidencia la degradación de los recursos naturales y la extinción de especies, entre otros problemas. En la Constitución de la República de Ecuador, en el título II que trata sobre los derechos, se encuentra una sección específica dedicada al ambiente sano. El artículo 14 establece el derecho de las personas a vivir en un entorno saludable que garantice la sostenibilidad. Por su parte, el artículo 15 señala que tanto el sector público como el privado tienen la responsabilidad de fomentar el uso de tecnologías limpias y energías alternativas de bajo impacto. Además, se exige una planificación adecuada para asegurar la preservación y sostenibilidad de los recursos naturales, y se establecen políticas que las empresas deben cumplir, incluyendo la implementación de un plan ambiental.

En la industria textil, gracias al avance tecnológico, se han desarrollado procesos que contribuyen al ahorro de agua, reducción del consumo de productos químicos, disminución del consumo de energía, generación de menos residuos y emisiones atmosféricas, así como el logro de acabados más rápidos. En este contexto, las fibras más amigables con el medio ambiente son el cáñamo, el algodón y la lana orgánicos, así como el bambú, el nylon y el poliéster reciclados. Estas opciones de materiales textiles promueven la sostenibilidad y minimizan el impacto ambiental de la industria.

En cuanto a cada tratamiento superficial que se utilizara hay características específicas que hay que aclarar:

Tabla 2 Características de los tratamientos superficiales

TRATAMIENTO SUPERFICIAL	MATERIAL	ASPECTOS A CONSIDERAR	RECOMENDACIONES
BORDADO	Entrelazamiento de hilos	Si se lava con frecuencia. Busca dar un acabado mate. Telas ligeras	Lavar por el revés No secar en secadora No usar lejía
ESTAMPADO	El plastisol es una combinación líquida de una resina a base de PVC, un plastificante y diversos aditivos.	Textura más gruesa. Si no tienen un secado completo suelen salirse en las lavadas. Puede generar cuatricromías. No se produce resecamiento del tinte si se deja al aire libre.	Lavar a mano. Sufre deterioro al plancharlo. No apto para limpieza en seco. No doblar cuando este húmeda la prenda o textil.
SUBLIMADO	Tintas solventes: contienen compuestos orgánicos volátiles.	Telas deben ser en un 90% poliéster blanco, para un mejor acabado puede aplicarse en un textil 50% poliéster y 50% algodón si se aplica un acabado de resina. Se imprime sobre un papel especial. Realizar el planchado, la temperatura dependerá del grosor del textil a utilizar.	Lavar al revés Lavar en agua fría máximo 30° No usar lejía ni jabones abrasivos
LÁSER	No aplica	Se da mediante un haz de luz sobre cualquier material. Puede cortar o grabar en una superficie. Rapidez al obtener piezas con el diseño	Lavar con cuidado a mano, especialmente en textiles que no poseen mucho grosor.
VINIL TEXTIL	75% PVC. y 25% poliuretano con soporte adhesivo. 100% PVC 100% poliuretano	Material se corta en espejo. Se retira el exceso con ayuda de un implemento con punta. Aplicar sobre el textil la parte esmaltada hacia abajo y la mate hacia arriba. Realizar el planchado, la temperatura dependerá	No usar suavizante. Lavar prenda al revés. Lavar en agua fría. Secar al sol. Planchar al revés

		del grosor del textil a utilizar.	
--	--	-----------------------------------	--

Fuente: Faine, 2001 y AITEX, 2017

Entorno legal

De acuerdo con la legislación de propiedad intelectual en Ecuador, se establecen los derechos relacionados con las obras de arte plásticas y otras creaciones artísticas. Según el artículo 41, en el caso de obras fotográficas que involucren a personas, el autor debe obtener la autorización de la persona fotografiada, y después de su fallecimiento, de sus herederos, para ejercer los derechos de autor correspondientes. Esta autorización debe ser por escrito y especificar claramente el tipo de uso autorizado para la imagen.

No obstante, se establecen excepciones en el caso de imágenes captadas durante eventos públicos, con fines culturales o informativos, o asociados con acontecimientos de interés público. Estas excepciones permiten la utilización legítima de la imagen sin infringir los derechos de autor de la obra que incorpora dicha imagen.

En general, existen diversas leyes y regulaciones, incluyendo las establecidas por la UNESCO, la Constitución de Ecuador y la Ley Orgánica de Cultura, que respaldan y protegen el desarrollo de las industrias creativas y culturales en el país. Estas leyes buscan fomentar la protección de los derechos de autor y promover el crecimiento y la diversidad cultural de Ecuador.

Tendencias de consumo

Las tendencias de consumo son patrones de comportamiento del consumidor que son influenciados por diversos factores, como cambios tecnológicos, sociales, influencias culturales y también epidemias. En la actualidad, uno de los cambios más significativos a nivel mundial es la propagación global del virus COVID-19, lo cual ha tenido un impacto significativo en la forma en que las personas compran y consumen productos y servicios.

Como resultado de la pandemia, se ha observado un rápido crecimiento del comercio electrónico, ya que las medidas de distanciamiento social y las restricciones en la movilidad han llevado a un aumento en las compras en línea. Es probable que los efectos de esta crisis continúen teniendo un impacto en el comportamiento del consumidor en el futuro, ya que las personas han experimentado cambios en sus hábitos de compra y han adoptado nuevas formas de interactuar con las empresas.

Además, la pandemia también ha generado cambios en las preferencias y prioridades de los consumidores. Se ha observado un aumento en la demanda de productos y servicios relacionados con la salud, la seguridad y el bienestar, así como una mayor conciencia sobre la sostenibilidad y la responsabilidad social de las empresas.

El Centro de Ideas, Análisis y Tendencias de LLYC ha abordado las tendencias del consumidor para el año 2021, donde se destaca cómo el modelo de consumo ha sido fuertemente impactado por la pandemia del coronavirus. Las tensiones entre lo

emocional y lo organizativo han llevado a una digitalización forzosa en diversos ámbitos.

Además, se vislumbra un cambio hacia nuevos modelos de ciudad, donde la cercanía y el consumo local cobran mayor relevancia. Esto se ha visto impulsado por el aumento del teletrabajo y el auge del comercio electrónico, lo que ha obligado a las empresas a replantear sus estrategias en materia de retail y publicidad.

En este contexto, el Centro de Ideas, Análisis y Tendencias de LLYC presenta 10 tendencias de consumo que influyen en las necesidades y comportamientos de los consumidores. Dentro de estas tendencias, se han seleccionado aquellas que resultan más relevantes para el enfoque y desarrollo del tema que nos ocupa. (LLYC, 2021)

1. Emociones al poder

En los últimos meses, hemos experimentado un torbellino de emociones, lo que nos ha llevado a comprender la importancia de ser más atentos, conscientes y conectados con nosotros mismos y con los demás. La era digital y la hiperconectividad han permitido que nuestras emociones se contagien rápidamente tanto con las personas a nuestro alrededor como con el resto del mundo.

Este fenómeno ha impulsado la aparición del "Internet of Behaviours" (IoB) como una poderosa herramienta para el marketing y las ventas. Gracias a esta tecnología, es posible obtener información detallada sobre el comportamiento de los consumidores, lo que facilita la predicción de sus acciones y emociones en momentos específicos.

Un ejemplo destacado es Walmart, que en el año 2018 logró un impresionante incremento del 43% en sus ventas en línea, aprovechando los datos y el conocimiento que obtuvieron a través de IoB.

En resumen, la conexión emocional que hemos experimentado en la era digital ha dado lugar a nuevas oportunidades en el ámbito del marketing y las ventas, donde el Internet of Behaviours juega un papel crucial para comprender y anticipar las necesidades y comportamientos de los consumidores. (LLYC, 2021)

2. Support local

“De acuerdo con la Comisión Económica para América Latina y el Caribe CEPAL, más de dos millones de empresas, en su mayoría microempresas, se encontraron en riesgo de cerrar durante el año 2020, lo que se tradujo en una pérdida estimada de más de 8.5 millones de empleos" (LLYC, 2021)

En este contexto, se ha vuelto fundamental implementar estrategias para proteger la economía nacional y, al mismo tiempo, apoyar a los comerciantes locales, dado que esto tiene un efecto positivo en toda la cadena de valor. Es así como, para el año 2021, la tendencia del apoyo al comercio de cercanía ha resurgido casi de manera imperativa.

El respaldo a los comercios locales está vinculado a una mayor conciencia sobre las decisiones de compra y el impacto que estas tienen en los actores dentro de una comunidad cercana, apoyándose además en plataformas digitales de compras. Un ejemplo claro de esta iniciativa es el programa "Raising the Bar" de Diageo, el cual tiene como objetivo brindar apoyo a bares y restaurantes en su proceso de adaptación ante la pandemia del COVID-19. (LLYC, 2021). Esta iniciativa busca asegurar que

estos establecimientos puedan recibir a sus clientes y seguir operando de manera sostenible.

En conclusión, el apoyo al comercio local se ha vuelto esencial en el contexto económico actual, donde se busca proteger a las pequeñas empresas y mantener la economía en funcionamiento, tomando en cuenta el impacto positivo que esto tiene en las comunidades locales

Por consiguiente, el consumo socialmente responsable (CSR), se origina como una respuesta a un mundo consumista, en el cual el desperdicio de recursos y el consumo de bienes y servicios se hacen de manera desmesurada y descuidada. Para contrarrestar estos efectos se han firmado diversos acuerdos internacionales, que permiten sobrellevar el impacto negativo sobre el ambiente. Entre los más destacados se aprecian el “Convenio Marco sobre la Diversidad Biológica, la Declaración de Río sobre el Medio Ambiente y Desarrollo y el Protocolo de Kioto de la Convención Marco de las Naciones Unidas sobre el Cambio Climático” (Centro Andino de Integración, s.f.) Gracias a esta nueva cultura se ha ido produciendo un cambio en el consumo de las personas alrededor del mundo, al hacerlos más conscientes de todas las cualidades de los productos y que vayan más allá de un empaque atractivo o un precio razonable.

Actualmente, pocas actividades despiertan más la preferencia y afinidad de marca que aquellas que están relacionadas con los aspectos sociales, éticos y ambientales del comportamiento de las empresas. Esto supone un factor clave para la competitividad futura de las empresas como herramienta en las estrategias de mercadeo.

Es por eso que introducir un producto de indumentaria con inclusión social será de buena acogida ya que las nuevas generaciones tienen una mayor conciencia del poder

de sus decisiones, de la información que disponen para ellas y de los beneficios o consecuencias que de ellas se derivan.

La pandemia ha generado cambios significativos en la forma en que las personas perciben y eligen productos y servicios. Han surgido nuevas prioridades, como garantizar la salud y la seguridad, y se ha incrementado la demanda de productos que promueven un estilo de vida saludable y sostenible.

Además, los consumidores buscan experiencias más personalizadas y relevantes. Valorán la conveniencia, la accesibilidad y la facilidad de uso en sus interacciones con las marcas. La tecnología desempeña un papel crucial en este sentido, ya que permite a las empresas adaptarse a las necesidades individuales de los consumidores y ofrecerles soluciones personalizadas.

En conclusión, las nuevas tendencias de consumo se caracterizan por centrarse en las necesidades y preferencias del consumidor, así como en el ajuste de su vida personal y laboral. Existe un enfoque inclusivo y social, donde se busca equilibrar tanto la realidad virtual como la vida real. Los consumidores dan prioridad a su salud y bienestar, así como a la comodidad y la sostenibilidad

Segmentación del mercado potencial

La segmentación de mercado potencial es una estrategia que consiste en dividir el mercado de clientes en grupos más pequeños y homogéneos, con el objetivo de comprender mejor las necesidades, preferencias y comportamientos de cada segmento. Esto ayuda a las empresas a adaptar sus productos, servicios y estrategias de marketing

de manera más efectiva, para satisfacer las demandas específicas de cada grupo de consumidores.

Como clientes se establecen a padres de familia, de la generación Z con un perfil de consumidor contemporáneo de 30 a 40 años que residen en las zonas urbanas de la ciudad de Ambato.

Tabla 3 *Variables demográficas del cliente*

Variable demográfica	
Genero	Femenino y Masculino
Edad	30 a 34 años
Etnia	Mestizos
Estado civil	Padres de Familia solteros/casados
Generación	Millenials (1981 -1996) Conforme se acercan a los 30 años, los miembros de esta generación están empezando a establecer sus propias familias, pero lo hacen de acuerdo con sus propias preferencias y circunstancias, según señala el Pew Research. Esto implica que algunos de ellos optan por vivir en pareja sin hijos, mientras que otros eligen formar una familia con su pareja y uno o más hijos. También hay quienes deciden criar a sus hijos como padres solteros o madres solteras.

Nota: Elaboración propia

Tabla 4 *Variable geográfica del cliente*

Variable geográfica	
País	Ecuador
Región	Sierra
Provincia	Tungurahua
Cantón	Ambato
Zona	Urbana
Clima	Frío

Nota: Elaboración propia

Tabla 5 *Variable socioeconómica del cliente*

Variable socioeconómica	
Nivel de estudios	Tercer nivel de estudios
Nivel de ingresos	Superior al básico
Estrato social	Estrato B
Ocupación	Profesionales trabajadores en sectores privados o públicos

Nota: Elaboración propia.

Tabla 6 *Variable psicográficas y conductuales del cliente*

Variable psicográfica	
Estilo de vida	Actividades, intereses y pasatiempos que influyen en su forma de vida.
Percepción del valor	Practico y estético Valor agregado Personalización / exclusivo
Rasgos de personalidad	Posiciones y percepciones hacia diferentes aspectos de la vida, como la educación, la salud o la crianza de los hijos. Se caracterizan por ser empáticas, gentiles y apoyan a causas sociales Postura a favor del consumo local Mente abierta
Intereses	Se interesan por la participación e interés en la crianza de los hijos y la toma de decisiones relacionadas con ellos. Valoran el producto nacional
Gustos	Participación en comunidades y redes sociales, y la influencia de las opiniones de otros padres. Gusta de viajar a lugares alejados de la ciudad, y compartir momentos con su familia.

Nota: Elaboración propia.

Por otra parte, se encuentra el usuario al que se direcciona como consumidor final:

Tabla 7 Variables demográficas de usuario

Variable demográfica	
Genero	Femenino y Masculino
Edad	5 a 9 años
Etnia	Mestizos
Estado civil	Solteros
Generación	Millenials (1981 -1996) Conforme se acercan a los 40 años, los miembros de esta generación están empezando a establecer sus propias familias, pero lo hacen de acuerdo con sus propias preferencias y circunstancias, según señala el Pew Research. Esto implica que algunos de ellos optan por vivir en pareja sin hijos, mientras que otros eligen formar una familia con su pareja y uno o más hijos. También hay quienes deciden criar a sus hijos como padres solteros o madres solteras.

Según los datos especificados en la Tabla 10 corresponde al rango de edad de los hijos de los clientes que están entre los 5 a 9 años, incluyen los dos sexos.

Tabla 8 Variables socioeconómicas del usuario

Variable socioeconómica	
Profesión	Estudiantes en escuelas públicas y privadas
Nivel de ingresos	Dependientes de sus padres
Estrato social	Estrato B
Ocupación	Estudiantes de primaria

Tabla 9 Variables psicográficas y conductuales de usuario

Variables psicográficas y conductuales de usuario			
Estilo de vida	Extrovertidos y activos Cooperativos Creativos	Aspiraciones sociales	Formar parte de un grupo Hacer amigos Sentirse amados por sus padres

Imagen propia	No les prestan mucha atención	Percepción del valor	Practico y estético
Motivos de comportamiento de compra	Gráficos que les gusten. Dibujos que miran	Intereses y aficiones	Usa la tecnología en la mayor parte del tiempo
Actitud opiniones	Emocionales		

Análisis del sector y del mercado de referencia

El desarrollo de una colección de indumentaria, que permita la participación a los niños con Síndrome de Down, ha sido nulo. Sin embargo, en el país existe ciertas estrategias de apoyo hacia este grupo, como la inclusividad y la estimulación, que son propuestas para que estos niños desarrollen sus capacidades cognitivas.

Según el periódico (El heraldo, 2022) en la Zona se han identificado un total de 3,252 estudiantes con Síndrome de Down. Recientemente, en conmemoración del Día Mundial del Síndrome de Down, se organizaron actividades lúdicas y recreativas en la Unidad Especializada Ambato, la cual cuenta con alrededor de 83 estudiantes que tienen esta condición. Es evidente que en la provincia de Tungurahua hay una notable presencia de niños afectados por este síndrome.

A pesar de esta cantidad significativa de niños con Síndrome de Down en la región, el acceso a una educación adecuada puede ser limitado para muchos de ellos debido a diversos factores económicos que afectan su proceso de aprendizaje. Esta situación resalta la necesidad de implementar estrategias y programas que promuevan la inclusión educativa y brinden oportunidades equitativas para el desarrollo y crecimiento de estos niños, garantizando así una educación inclusiva y de calidad para todos.

La industria textil y de la confección desempeña un papel importante en Ecuador debido al gran número de empresas, los empleos formales generados y su contribución al producto interno bruto (PIB) del país. Se considera la tercera industria más grande dentro del sector manufacturero, aportando un 7% al PIB. En este contexto, Corporación Mucho Mejor Ecuador lanzó la campaña "Vístete de Ecuador" en octubre, con el objetivo de inspirar a los ecuatorianos a elegir productos nacionales y promover la industria textil y de la confección del país.

La pandemia ha impactado a diversos sectores industriales, y la industria textil no ha sido una excepción. Las ventas del sector disminuyeron significativamente, pasando de facturar 1387 millones de dólares en el mercado local en 2019 a 886 millones de dólares el año pasado, lo que representa una contracción del 36%. Sin embargo, la Asociación de Industriales Textiles de Ecuador (AITE) tiene como meta para 2021 recuperar la normalidad y lograr un crecimiento industrial del 4.7% y un aumento productivo de al menos el 10%.

Dentro del plan de mejora competitiva, se busca fortalecer el clúster textil y de la confección ecuatoriana, impulsando el mercado interno y las exportaciones. La formación profesional dual se plantea como una herramienta importante para mejorar la competitividad y generar empleo de calidad. Ecuador cuenta con cinco provincias con una gran presencia textil: Pichincha, Guayas, Azuay, Imbabura y Tungurahua.

El objetivo es desarrollar una nueva propuesta de valor en la industria textil y de la confección ecuatoriana, con enfoque en el consumidor y considerando aspectos como el cambio climático y la reducción de la brecha de género. La digitalización y la

incorporación a la revolución industrial 4.0 son clave en este proceso, al igual que la internacionalización de productos para el desarrollo de cadenas regionales de valor.

Se espera que la implementación de este plan permita aumentar el empleo adecuado en el sector, pasando de 32 mil plazas a posiblemente 100 mil. Según el presidente de AITE, por cada \$10,000 de ventas de exportación se genera un empleo directo en la confección, por lo que un incremento en las exportaciones significaría una gran oportunidad para la generación de empleo.

En cuanto al número de empresas dedicadas a la fabricación de productos textiles en Ecuador, se pueden encontrar datos estadísticos en el Anexo 1. Aunque existen cifras establecidas, el directorio empresarial del INEC indica que hay 141 empresas, incluyendo pequeñas, medianas y grandes, dedicadas a la fabricación de tejidos y confección de prendas de vestir

De acuerdo con los datos de la tabla con respecto a los accesos donde se incluye el calzado en abril 2023 la familia de 4 integrantes estarían dispuestos a destinar 9.21 dólares en la compra de calzados del total de ingresos. De forma global, es decir, en el consumo de indumentaria o vestimenta los integrantes de una familia invitarían 96.60 dólares. Bajo estos parámetros el mercado referencial para la implementación de este proyecto integrador es factible es factible

Índice de saturación del mercado potencial

Según los datos del último censo de población y vivienda en el año 2010 realizados por el instituto nacional de estadísticas y censos (INEC) arrojaron como información oficial que la provincia de Tungurahua posee 504.583 habitantes; del total de

habitantes 69.043, viven en zonas Urbanas del cantón Ambato, mientras las personas que se encuentran en un rango de edad de 30 a 34 años, y son padres de familia son tan solo el 32,4%, dejando un resultado de 12.049. de estos mismos corresponden a un estrato social B y C+, tanto hombres como mujeres, que cuentan con viviendas propias, muestran gustos por la tecnología y el arte. Los mismos que se convierten en un cliente potencial el que proveerá a sus hijos con la indumentaria.

Centrándonos en el diseño, ha pasado de centrarse únicamente en la forma de los objetos a abordar sistemas y servicios, reconociendo que las soluciones de diseño pueden ser tanto tangibles como intangibles (Buchanan, 2001) Pero esto ha cambiado ahora el diseño, se ha preocupa cada vez más por cuestiones sociales, lo que ha llevado a su acercamiento transdisciplinario en la formulación de políticas públicas y asuntos medioambientales, hasta llegar al concepto de diseño inclusivo.

Por lo que existe una demanda en crecimiento para generar diseños nuevos, creativos e innovadores que promuevan los productos locales como una prioridad y que a su vez sean inclusivos que permitan acoger y apoyar a una causa social. Esto abre la posibilidad de viabilidad y rentabilidad para proyectos en esta área.

Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)

El benchmarking permite generar información, esto brinda ideas sobre como planificar y adoptar prácticas, en base aquello que otras empresas u organizaciones han logrado; así como estrategias para distribución, visual merchandising, entre otras (Spendolini, 1994)

De acuerdo con información proporcionada por la Asociación de Confeccionistas Textiles (Acontex), aproximadamente el 36% de las prendas de vestir adquiridas en Ecuador provienen de la industria de Tungurahua, que engloba a diversas empresas de diferentes tamaños, así como a artesanos y microempresas.

En cuanto al número de textiles registradas en el país, Tungurahua se sitúa en el segundo puesto con un porcentaje del 19%

Los competidores directos se refieren a aquellas marcas que se especializan en la fabricación de prendas infantiles, y son considerados como nuestra competencia directa. Por lo tanto, es crucial analizarlos detenidamente para comprender tanto sus puntos fuertes como sus debilidades, su enfoque innovador y su método de trabajo. Para obtener información relevante, es necesario considerar y analizar diversos factores con el objetivo de identificar cualidades del producto que puedan ser aprovechadas o evitadas, para que capturen la atención de nuestro público objetivo y así generar alternativas para el mercado

DNS

La marca Ambateña de ropa infantil fue lanzada en noviembre de 2016 como respuesta a la falta de catálogos especializados en moda infantil en el mercado local. Su enfoque se centra en la creación de ropa casual para niños, abarcando edades desde los 4 hasta los 14 años.

Grato kids

Es una marca infantil que oferta prendas para niños desde los 0- a 12 años de edad, la mayoría de prendas son básicas y para climas cálidos, en textiles de punto, además los diseños de las prendas están inspirados en los dibujos ornamentales, juguetes y más alusivos a personajes que llama la atención de los niños

Duendes

Empresa guayaquileña con puntos de venta en Quito Ibarra, Guayaquil y Machala, se caracteriza por la confección de línea casual con camisas, vestidos y blusas en telas y diseños ligeros. Los vuelos, las mangas amplias y los estampados florales estarán presentes en la colección.

A continuación, se creó una tabla comparativa con el fin de clarificar los aspectos que deben ser considerados y analizados para obtener información relevante. Esta tabla permite identificar las cualidades del producto.

Tabla 10 *Benchmarking*

EMPRESAS	TIPOLOGIA DE PRENDAS	TEXTILES	PUBLICIDAD	ESTRATEGIAS	TRATAMIENTOS SUPERFICIALES	PRECIO
-----------------	-----------------------------	-----------------	-------------------	--------------------	-----------------------------------	---------------

DNS CHILDREN CLOTHES	Chaquetas	Denim	A su cuenta de FB suben publicaciones cada dos días.	El valor del precio siempre lo pone con decimales	Estampado Sublimado Bordado DTF	El valor del precio siempre lo pone con decimales 9.99\$ - 34.99\$
	Vestidos	Algodón		Entrega de prendas por delivery con envío gratis a partir de 20\$		
	Camisas	Tafetán	Genera franquicias			
	Pantalones	Popelina	Tiene página web pone productos destacados y rebajas	Sorteos de artículos para niños en meses especiales		
	Blusas	Tejido de punto	Hacen showrooms en su tienda física	Combos en camisetas lleva dos y la tercera mitad de precio		
	Bermudas	Gabardina		Cupones de descuento		
				Facturas por abono		
GRATO KIDS	Camisetas	Jersey	En su página web hay ideas y consejos dando información a los padres	Chat directo de WhatsApp en la página web	Estampado Sublimado Vinil	5.80\$-20.25\$
	Bividis		En su página de Fb todos los días suben publicaciones	Envío cancelación y devolución		
	Camisetas	Lycra	Ofertas semanales			
	Blusas	Popelina	Busca modelos por medio de sus mismos seguidores			
	Bermudas	Fleece	Servicio de personalización			
	Vestidos		Comparte fotos de su usuario feliz en FB			
	Pantalones					
DUENDES	Vestidos	Brocados	Tienda online en FB	Dan asesoramiento	Bordado Estampado	20,78\$- 72,80\$

	Bermudas	Satin	Suben publicaciones cada día	Descuento en toda la tienda por el día del niño	Sublimado	
	Camisas	Tul	En las historias cuentan el proceso	Colecciones cápsula		
	Blusas	Popelina				
	Camisones	Tafetán	Toman fotografías a sus usuarios dentro de la tienda			
		Gabardina	vistiendo sus prendas			
		Acolchados				

Nota: (**Fuente:** Elaboración propia)

Análisis interno

Según (Guerras & Navas, 2007) el análisis interno define los puntos fuertes y débiles de la empresa para poder evaluar su potencial y definir la estrategia a elegir; asimismo poder desarrollar su actuación frente a la competencia y cumplir con los objetivos.

Este proceso proporciona información valiosa para evaluar su potencial, definir la estrategia a seguir y desarrollar la capacidad de respuesta frente a la competencia. Al identificar los aspectos internos relevantes, se pueden tomar decisiones informadas y diseñar acciones que permitan alcanzar los objetivos establecidos de manera más efectiva. El análisis interno es una herramienta clave para el éxito y el crecimiento sostenible de una organización y su cadena de valor

3.2.1 Análisis FODA

3.2.1.1 Fortalezas

Inclusión y diversidad: El proyecto promueve la inclusión social al proporcionar prendas diseñadas especialmente para niños con Síndrome de Down. Esto ayuda a crear conciencia y aceptación hacia las personas con discapacidad.

Originalidad y unicidad: Las prendas con dibujos realizados por niños con Síndrome de Down ofrecen diseños únicos y auténticos, lo que diferencia al proyecto de la competencia y atraer a un público interesado en apoyar el talento creativo de estos niños.

Impacto social: Al apoyar a los niños con Síndrome de Down y sus familias, el proyecto tiene un impacto positivo en la comunidad y genera un cambio significativo en la percepción de la discapacidad y la inclusión.

Colaboración y participación: El proyecto fomenta la colaboración entre los niños con Síndrome de Down, sus familias, diseñadores y fabricantes de prendas, lo que crea una red de apoyo y cooperación mutua.

Potencial de mercado: Existe una demanda creciente de productos inclusivos y personalizados para personas con discapacidad, generando interés y lealtad por parte de los consumidores.

3.2.1.2 Oportunidades

Creciente conciencia sobre la inclusión: Existe una creciente sensibilización y conciencia en la sociedad sobre la importancia de la inclusión de las personas con discapacidad. Esto puede generar un mayor interés y demanda por productos y proyectos que promuevan la inclusión, como las prendas con dibujos de niños con Síndrome de Down.

Apoyo gubernamental y normativas: El gobierno de Ecuador ha implementado medidas para promover la inclusión de las personas con discapacidad, como lo establece la Ley Orgánica de Discapacidades. Estas medidas pueden proporcionar oportunidades y apoyo adicional para el proyecto, como incentivos fiscales, subvenciones u otros programas de apoyo.

Colaboraciones estratégicas: El proyecto puede establecer alianzas estratégicas con organizaciones, instituciones o empresas que trabajen en el campo de la discapacidad, la moda inclusiva o la promoción de los derechos de las personas con discapacidad. Estas colaboraciones pueden ampliar el alcance del proyecto y generar sinergias beneficiosas.

Mercado de nicho: El proyecto puede aprovechar un mercado de nicho específico al ofrecer prendas con diseños únicos realizados por niños con Síndrome de Down. Este enfoque diferenciado puede generar un público objetivo leal y comprometido, dispuesto a apoyar la inclusión y la expresión artística de estos niños.

Visibilidad y concienciación: El proyecto puede aprovechar diversas plataformas de comunicación, redes sociales y eventos para aumentar la visibilidad y concienciación

sobre la importancia de la inclusión y el talento de los niños con Síndrome de Down. Esto puede generar un mayor interés y reconocimiento hacia el proyecto, así como oportunidades de colaboración y difusión.

Debilidades

Limitada capacidad de producción: Si el proyecto se encuentra en etapas iniciales o cuenta con recursos limitados, es posible que la capacidad de producción de las prendas sea limitada. Esto podría dificultar la satisfacción de la demanda y la expansión del negocio.

Dificultad en la reproducción de los diseños: La reproducción de los dibujos realizados por los niños con Síndrome de Down en las prendas podría presentar desafíos técnicos. Asegurar la calidad y fidelidad de los diseños en el proceso de producción puede requerir habilidades y recursos adicionales.

Sensibilidad a los cambios en la demanda: El proyecto podría ser sensible a cambios en la demanda o tendencias de mercado. Si la demanda de prendas con dibujos de niños con Síndrome de Down disminuye o existe poca aceptación por parte de los consumidores, el proyecto podría enfrentar dificultades para mantener su viabilidad económica.

Competencia creciente: A medida que la conciencia sobre la inclusión y la moda inclusiva aumenta, es posible que surjan competidores en el mercado ofreciendo productos similares. El proyecto deberá encontrar formas de diferenciarse y destacar entre la competencia para mantener su posición y atractivo en el mercado.

Acceso limitado a canales de distribución: La falta de acceso a canales de distribución efectivos y amplios podría dificultar la comercialización y venta de las prendas. Es importante contar con estrategias de comercialización y distribución sólidas para llegar a un público objetivo más amplio y generar ventas consistentes.

Sensibilidad a factores económicos y políticos: El proyecto podría ser vulnerable a cambios en la economía o políticas gubernamentales que afecten la demanda de productos o las condiciones comerciales en general. Es importante considerar los factores externos y tener planes de contingencia para hacer frente a posibles situaciones adversas.

Amenazas

Competencia intensa: La aparición de competidores directos en el mercado que ofrecen productos similares o alternativas atractivas podría representar una amenaza para el proyecto. Esto podría resultar en una disminución de la participación en el mercado y dificultades para alcanzar los objetivos de ventas.

Cambios en las preferencias y tendencias del mercado: Las preferencias y tendencias del mercado pueden cambiar rápidamente, lo que podría afectar la demanda de prendas con dibujos de niños con Síndrome de Down. Si los consumidores muestran un cambio en sus preferencias hacia otros tipos de productos o estilos de diseño, el proyecto podría enfrentar dificultades para mantener su relevancia y atractivo en el mercado.

Limitaciones de recursos financieros: La disponibilidad de recursos financieros es fundamental para el desarrollo y crecimiento del proyecto. La falta de financiamiento adecuado podría limitar la capacidad del proyecto para invertir en marketing,

expansión de la producción, contratación de personal calificado y otras áreas clave que impulsen el crecimiento del negocio.

Cambios en las regulaciones y políticas gubernamentales: Los cambios en las regulaciones y políticas gubernamentales relacionadas con la producción, importación, exportación o comercialización de prendas podrían afectar la operación del proyecto. Estos cambios podrían generar costos adicionales, barreras comerciales o restricciones que limiten la capacidad del proyecto para operar eficientemente.

Fluctuaciones en los costos de materiales y producción: Las variaciones en los costos de los materiales, como telas, tintas y otros insumos necesarios para la fabricación de las prendas, pueden representar una amenaza para el proyecto. Aumentos significativos en los costos podrían afectar los márgenes de ganancia y la viabilidad económica del negocio.

Desafíos logísticos y de distribución: El proyecto puede enfrentar dificultades en la gestión de la cadena de suministro, la logística y la distribución de las prendas. Retrasos en la entrega, problemas de calidad o dificultades para llegar a los puntos de venta deseados podrían impactar negativamente la satisfacción del cliente y la reputación de la marca.

Análisis de recursos propios y disponibles

El análisis de los recursos propios y disponibles de un proyecto es esencial para evaluar el potencial, tomar decisiones informadas, planificar adecuadamente, optimizar la cadena de valor y mejorar la competitividad. Ayuda a establecer una base sólida para el éxito y el crecimiento sostenible del proyecto.

Recursos tangibles:

- **Recursos económicos o financieros**

Se cuenta con capital propio para la adquisición de los textiles para esta primera colección, que vendrán de proveedores nacionales para iniciar este proyecto, no obstante, para la comercialización a una escala mayor se pretende trabajar con la fundación para generar fondos.

- **Recursos tecnológicos**

En primera instancia se ha seleccionado el software Illustrator 2020 como herramienta principal para la creación de diseños textiles en formato digital. Esta elección se basa en la consideración de que el software es una opción propia y adecuada para cumplir con los requerimientos del proyecto.

En cuanto al tratamiento de superficies, se ha establecido una colaboración con negocios ubicados en el cantón Ambato. Esta colaboración permitirá acceder a servicios de terceros especializados en la aplicación de acabados necesarios para las prendas, asegurando así la calidad y el cumplimiento de los estándares requeridos.

Con estas decisiones, se busca aprovechar recursos propios y establecer alianzas estratégicas para optimizar los procesos de diseño y tratamiento de superficies en el desarrollo de la colección.

- **Recursos materiales**

Se dispone de la infraestructura necesaria, un taller donde se llevará a cabo la producción de las prendas. Además, la fundación cuenta con espacios comunitario, que servirá como espacio para exhibir, aunque no se pretende

ocupar un local comercial ya que toda la producción se manejará en maquilas y su distribución será vía online.

A continuación, se detalla en la table los materiales que se ocuparan en la colección

Tabla 11 Recursos Propios

RECURSOS TECNOLOGICOS		
HERRAMIENTA	IMPLEMENTO	COSTO
MATERIA PRIMA E INSUMOS	FLECEE	\$8
	BRAMANTE	\$8
	JERSEY	\$5
	BOTONES	\$6
	PASADORES	\$0.50
	PINTURA TEXTIL	\$1
	HILO PARA BORDAR	\$1
ELEENTOS TECNOLOGICOS	Computador portátil	\$800
	Software de diseño	\$80
	USB	\$10
	Internet	\$30
MAQUINARA Y HERRAMIENTAS DE CONFECCION	Máquina recta arrastre pesado	\$ 700
	Máquina recta arrastre liviano	\$ 600
	Máquina overlock 5 hilos	\$ 1250
	Mesa de corte	\$ 150
	Tijera de tela	\$ 30
	Tijera de tela	\$ 3
	Tijera pulidora	
INSTRUMENTOS DE PATRONAJE Y UTILES DE OFICINA	Reglas de patronaje, cinta métrica, papel, tijera de papel, tiza.	\$ 5 0
		\$ 2 5

	Papel de impresión, lápiz, borrador, grapadora, perforadora, tinta de impresión.	
--	--	--

Nota: (Fuente: (Sánchez, 2022))

- **Recursos organizacionales**

Durante el desarrollo de esta investigación, se ha planificado la creación de una colección cápsula que estará destinada a la venta a través de redes sociales y la participación en ferias de emprendimiento en la ciudad de Ambato. La primera colección se ha diseñado especialmente para ser lanzada en los meses previos a Navidad, que se celebra en diciembre, esta temporada se considera propicia debido al incremento en la demanda de prendas durante ese período.

Con el objetivo de promover la colección, se aprovecharán las plataformas de redes sociales más populares, como Facebook e Instagram. Se contará con fotografías profesionales en las que modelos presentarán las propuestas de ropa. Asimismo, se contempla la distribución de los productos en otras provincias del país a través de la empresa de mensajería "Servientrega".

Estas estrategias de comercialización y promoción se han diseñado cuidadosamente para lograr un mayor alcance y visibilidad de la colección. Aprovechando el poder de las redes sociales y los servicios de mensajería, se espera llegar a un público más amplio y generar interés en los diseños inspirados en los dibujos de los niños con síndrome de Down.

Recursos intangibles:

- **Recursos humanos**

El diseñador de moda desempeñará un papel fundamental en este proyecto, asumiendo diversas responsabilidades. Además de la investigación y creación de la colección de manera independiente, también asumirá el rol de diseñador gráfico freelance, encargándose de tareas como el manejo de herramientas digitales, el marketing y la publicidad, el diseño de etiquetas y la marca, así como los diseños de bordado y sublimado en los trajes.

Aunque la confección de las prendas será realizada por maquiladoras, el diseñador será responsable de los acabados decorativos, el control de calidad, el empaquetado, la distribución y las tareas contables. Una ventaja adicional de contar con el apoyo de la fundación es la posibilidad de contar con voluntarios profesionales que puedan brindar su ayuda en este proyecto, lo cual agrega valor y apoyo adicional a la iniciativa.

Análisis Cadena de valor

La cadena de valor representa una valiosa herramienta estratégica que permite examinar minuciosamente los diversos componentes de una empresa y así identificar sus ventajas y desventajas competitivas. Se centrará en el análisis de cuatro eslabones fundamentales: investigación y desarrollo, abastecimiento de materiales y materias primas, producción y comercialización. El propósito es diseñar una estrategia que añada un valor significativo al producto, lo que en última instancia contribuirá a posicionarlo de manera más efectiva en el mercado. (Gómez, (2013).)

3.2.4 Eslabón de investigación y desarrollo

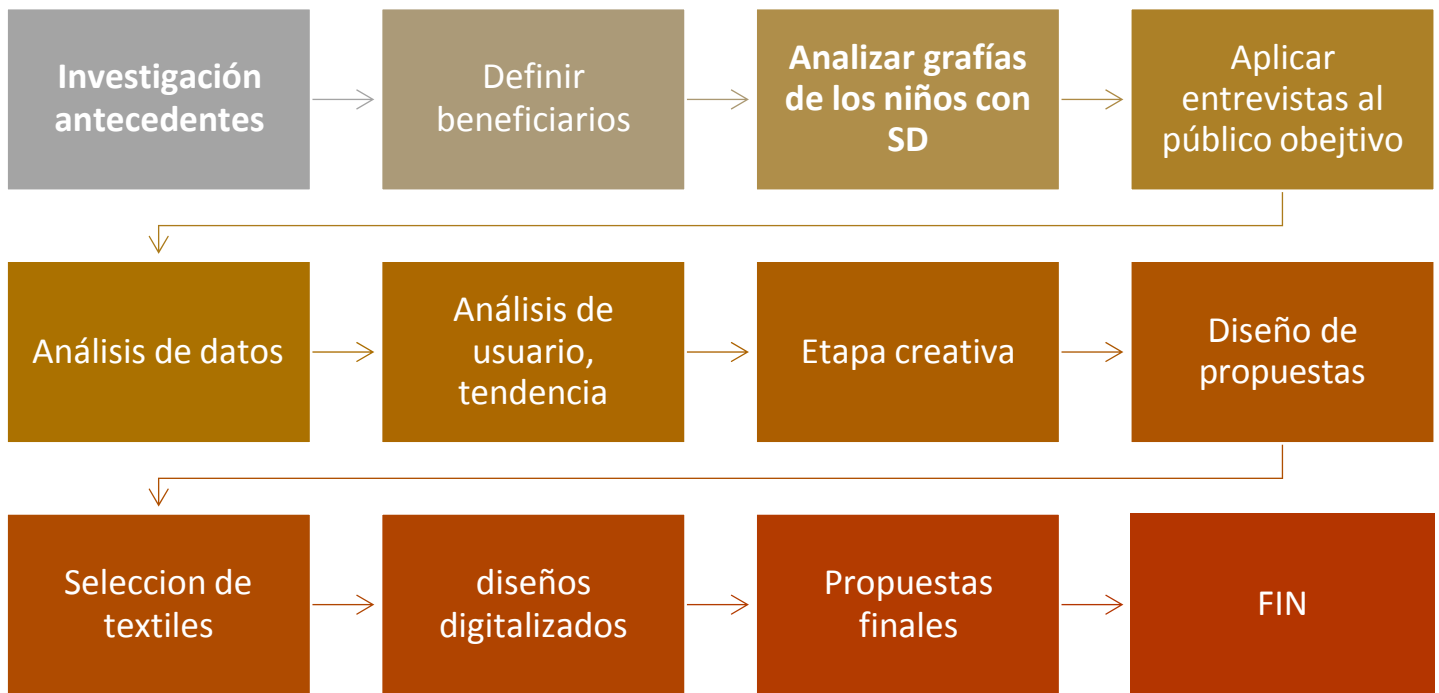


Figura 11. *Eslabón de investigación y desarrollo*

Nota: (Elaboración propia)

Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima



Figura 12. *Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima*

Nota: (Elaboración propia)

Eslabón de producción

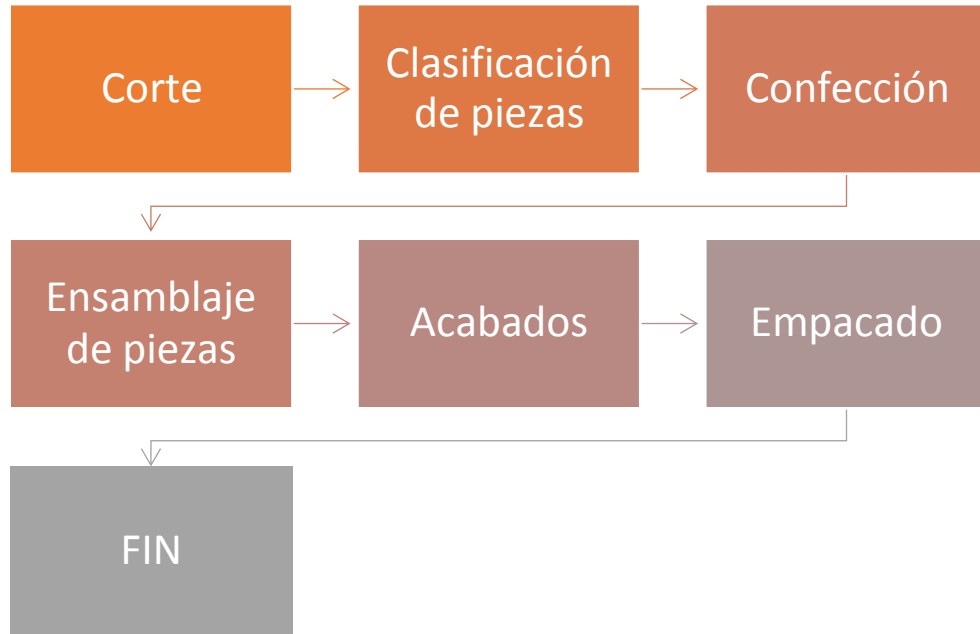


Figura 13. *Eslabón de Producción*

Nota: (Elaboración propia)

Eslabón de comercialización

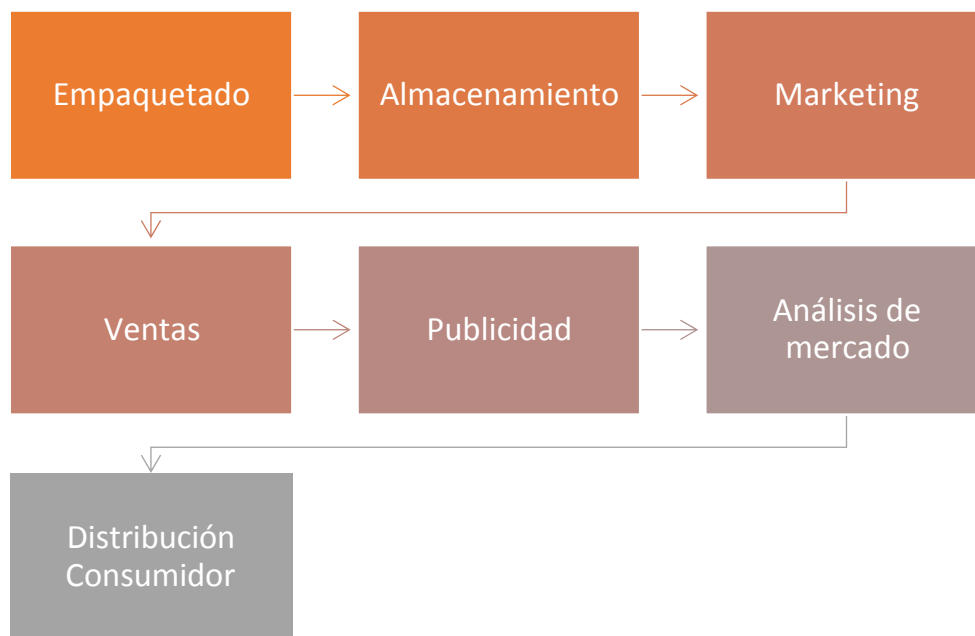


Figura 14. *Eslabón de comercialización*

Nota: (Elaboración propia)

CAPÍTULO IV

MARCO METODOLÓGICO

Estudio del público objetivo

Una población es el conjunto de todos los casos que concuerdan con una serie de especificaciones que va a ser estudiada y sobre la cual se pretende generalizar los resultados (Lepkowski, 2008)

Es decir que hace referencia al grupo de personas que se necesita analizar para determinar sus necesidades, para una ofertar un producto o mercado, dentro de la investigación se busca la recopilación de datos mediante métodos de investigación con el fin de obtener la información.

Para el presente proyecto el grupo objetivo o cliente potencial, a quien va direccionado el producto final: son padres de familia de la provincia de Tungurahua que pertenezcan a un estrato social B y C+.

Según los datos del último censo de población y vivienda en el año 2010 realizados por el instituto nacional de estadísticas y censos (INEC) arrojaron como información oficial que la provincia de Tungurahua posee 504.583 habitantes; del total de habitantes, 37.189 se encuentran en un rango de edad de 30 a 34 años, y tan solo el 32,4% son padres de familia, dejando un resultado de 12.049 población objetivo por ende se establece que el tipo de población a considerar es finita

Unidad de observación:

(Azcona, Manzini, & Dorati, 2013) Definen a la unidad de observación como:

“tipo de objeto delimitado por el investigador para ser investigado... el conjunto de las unidades de observación constituye la población de estudio” (pág. 72)

Es por eso que se efectúa en los padres de familia pertenecientes a la generación z en un rango de edad de 30 a 34 años que muestren interés y empatía en la inclusión de la fusión de la discapacidad y el diseño textil por medio de un focus group que permita su interacción y opiniones directas para determinar gustos y preferencias

Unidad de análisis

Según (Picón & Melian, 2014) denomina a la unidad de análisis:

“como una estructura categórica a partir de la cual podemos responder a las preguntas formuladas a un problema práctico, así como a las preguntas de investigación” (pág. 103)

Así que se pretende analizar las grafías de los niños de la fundación latidos Down, de la ciudad de Ambato, dado que aquellos, nos proporcionan los dibujos que realizan, los cuales servirán para la interpretación, mediante un análisis iconológico por medio de la metodología de Erwin Panosfky y posterior diseño digital de textiles para después incorporar con la aplicación de las técnicas de tratamientos superficiales de acuerdo a su proceso y que permita una mejor aplicación con la ayuda de una ficha de registro.

Modelo de encuesta y/ entrevista

(Powell, Single, & Loyd, 1996)definen al grupo focal como “un grupo de individuos seleccionados y reunidos por el investigador con el propósito de discutir y comentar, desde su experiencia, sobre un tema que es el objeto de estudio de la investigación” (pág. 499)

FORMATO DE ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA DE GRUPOS FOCALES

Dirigida a padres de familia con un rango de edad de 30 a 34 años, de la provincia de Tungurahua

GRUPO FOCAL N°	GUÍA DE GRUPOS FOCALES	DURACIÓN: 25min.
<p>OBJETIVO: Recolectar información acerca de las propuestas de indumentaria vinculadas al diseño textil</p>		
<p>Lugar: Fecha: Investigador: Moderador: Participantes: Introducción: Saludo y agradecimiento. Intención de la entrevista. Encuadre técnico: Se deja claro que la información aportada será de índole confidencial y anónima, que servirá como fuente de datos cualitativos para alcanzar los objetivos de la investigación</p>		
<p>Los padres contarán con una contextualización previa sobre la labor de la fundación y el plan estratégico de inclusión con las personas con síndrome de Down mediante la proyección de diapositivas y videos. (MOSTRAR VIDEO DE LA PASA-RELA) Este fue el primer desfile desarrollado por la fundación LD, donde se abren espacios de inclusión.....</p>		
<p>PREGUNTAS</p>		
<p>Preguntas de exploración:</p> <p>¿Qué te parece la idea de incorporar los diseños de niños con síndrome de Down en las prendas de vestir? ¿Crees que esto promueve la inclusión y la diversidad? ¿Qué tipo de prendas te gustaría ver en la colección? ¿Qué características valoras al comprar prendas de vestir para ti o tus seres queridos? ¿Qué te atrae de la idea de adquirir prendas con diseños creados por niños con síndrome de Down? ¿Cómo te gustaría enterarte de esta iniciativa y las prendas disponibles? ¿Considerarías compartir y apoyar esta iniciativa en tus redes sociales?</p> <p>Presentación de diseños y discusión:</p> <p>Mostrar tipos de rapport .</p>  <p>Pedir a los participantes que compartan sus opiniones y sugerencias sobre los diseños, colores, estilos, etc. Animar a los participantes a expresar lo que les gusta y lo que podrían mejorar de los diseños presentados.</p> <p>Historias y mensajes:</p> <p>Explorar ¿cómo les gustaría conocer la historia detrás de cada diseño y el impacto positivo que genera en la vida de los niños y sus familias? Preguntar ¿qué tipo de mensajes o elementos adicionales considerarían relevantes para resaltar en la colección?</p> <p>Cierre y comentarios finales:</p> <p>Agradecer a los participantes por su tiempo y aportes. Animar a los participantes a compartir cualquier comentario o sugerencia adicional.</p>		
<p>Observaciones:</p>		

Figura 15. Ficha del focus group

Nota: (Elaboración propia)

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales y estéticas que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA:				GRÁFICA N°		
AUTOR:						
EDAD:						
MORFOLOGÍA			ESTÉTICO			
FORMA		LÍNEA		COLOR		
geométrica		ondulada		ESTILO		
		curvas				
orgánica		cerradas		TÉCNICA		
		abiertas				
mixta		rectas				
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN		APLICACIÓN		ALTA	MEDIA	BAJA
SIGNIFICADO						
INVESTIGADOR: Cynthia Ushina						
FECHA:						

Figura 16. Ficha de observación

Nota: (Elaboración propia)

FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS					INVESTIGADOR: Cynthia Ushina FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA N°	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPERMÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN
JUSTIFICACIÓN					

Figura 17. Ficha generación de módulos

Nota: (Elaboración propia)

Selección de la muestra

La población se considera al conjunto de personas u objetos a los que se desea conocer algo en una investigación, mismo que se define y delimita al analizar el problema de investigación.

“El universo o población debe estar constituido por personas, animales, registros médicos, los nacimientos, las muestras de laboratorio, accidentes viales, entre otros” (López, 2004)

Cabe mencionar que del tema propuesto la población de 12.049 corresponde a los padres tungurahueses de la generación z entre los 30 a 34 años de edad, se establece que la población a considerar es finita,

La muestra es una parte de la población, en la que puede ser denominada subgrupo de la población, en el cual para delimitar por medio de características o aplicación de criterios. Cuando una población es considerada infinita, no se puede definir una muestra, en otras palabras, la muestra es considerada como indefinida (López, 2004)

En el presente proyecto se utiliza una muestra por conveniencia dado que el desarrollo de la recopilación de información de datos es un muestreo no probabilístico con el cual la unidad muestral que se selecciona es de acuerdo a ciertos criterios que necesita el investigador como menciona (Tamayo, 2001) En este tipo de muestra se toman en cuenta los criterios de inclusión y de exclusión los cuales deben cumplirse rigurosamente para determinar quiénes son los que deben de formar parte de la muestra, como menciona Hernández Sampieri

No probabilístico con el cual la unidad muestral se estudia a padres de familia pertenecientes a la generación z, que se encuentra en un rango de edad de 30-34 años bajo una muestra de grupos de enfoque que establece analizar a 10 casos por grupo o por tipo de población, con el propósito de que cada participante exprese sus ideas y opiniones, por otra parte, las grafías de los niños y adolescentes de la fundación latidos Down considerados como los beneficiarios del proyecto. Donde como ayuda de ser parte del análisis iconográfico mediante la metodología de Erwin Panosfky.

Técnicas de estudio

Debido que este proyecto tiene un análisis profundo y reflexivo de significados subjetivos e interpretativos, así que tiene un enfoque cualitativo direccionado al objeto de estudio, pues permitirá describir cualidades de las grafías seleccionadas de los niños y adolescentes con síndrome de Down, así como su análisis mediante la metodología de Erwin Panofsky ya que esta tiene como base el análisis visual de las imágenes, para esto la investigación que se genera es mediante la interacción con el objeto, dado que permite relacionarse con el mismo. La presente metodología presenta 3 niveles de significado de la imagen visual:

1. Pre iconográfico: consiste en la interpretación primaria o natural, a nivel sensorial en el que solo se da “una descripción en la que las figuras o los objetos representados no se relacionan con asuntos o temas determinados” (Rodríguez Barral, 2005)

Análisis formal (líneas, color, textura, volumen) en las obras a analizar, cuya aplicación permiten generar un agrupamiento por las similitudes de los mismos, se considera un significado primario o natural. Se puede plantear preguntas como: ¿Qué

es lo que veo? y ¿Qué es lo que hay?, no se infiere en el significado de estos elementos dentro de la obra

2. Iconográfico: significación secundaria o convencional, consiste en como las combinaciones de motivos pueden dar forma a temas, generando así temáticas a fines, aquí también se considera la parte de la tradición cultural (fuentes icónicas y literarias), lo cual permite un adecuado análisis iconográfico (Rodríguez Barral, 2005, pág. 5) Permite analizar de forma que no sea solo superficial, en otras palabras, las figuras, trazos que componen funcionan como símbolos los cuales brindan un significado, se empieza a inferir el tema del que trata. Se puede plantear preguntas como: ¿Qué significa lo que veo? y ¿Cómo se interpreta?

3. Iconológico: significación intrínseca o contenido, esto se lo plantea desde una dimensión profunda de una obra de arte. Por lo cual se necesita una amplia investigación en textos escritos y de contexto cultural; sin dejarse llevar por meras especulaciones (Rodríguez Barral, 2005, pág. 5) Menciona que se estudia desde una dimensión más profunda, dado que este necesita obtener información del contexto (mentalidad y época) y el artista para comprender de una manera óptima, se puede plantear la pregunta como: ¿Qué quiere decir lo que está representando teniendo en cuenta el contexto histórico y social del artista?

Cualitativas

El presente proyecto tiene un enfoque cualitativo, por lo que como instrumentos para recabar información se encuentran la ficha de observación y entrevista en grupos focales; mediante las cuales se buscara determinar varios elementos y puntos de partida para la aplicación y generación del diseño textil, en otras palabras, la parte conceptual

como son los elementos físicos de la forma, características físicas de la forma, interrelaciones formales, estructuras, principios compositivos, entre otras características.

Para seleccionar las obras de cada niño o adolescente con síndrome de Dow se realizó el siguiente proceso

Análisis iconográfico determinando ciertos parámetros como son autor, título, dimensiones de las obras, técnica y el año, siendo el principal la cromática definiéndola en colores neutros, fríos y cálidos.

Para el análisis de las obras seleccionadas una de cada niño o adolescente se realiza el siguiente proceso

Análisis mediante la metodología de la imagen de Panofsky por los 3 niveles: este instrumento se utilizará para compilar datos iconográficos de las grafías de los niños y adolescentes con síndrome de Down como se describe en el punto anterior donde se describe la metodología, el cual ayuda a una interpretación más clara de cada dibujo.

De igual manera, por medio de un focus group, como fuente para determinar el grupo objetivo al que va direccionado y de fichas de observación a las técnicas y tratamientos superficiales e identificar el tipo de material en los que se pretende trabajar para la elaboración de la colección.

Elaboración e interpretación de los datos

Tabla 12 Categorización de datos público objetivo

PREGUNTA	CATEGORÍA CÓDIGO	INFORMANTE 1	INFORMANTE 2	INFORMANTE 3	INFORMANTE 4	INFORMANTE 5	INFORMANTE 6	SÍNTESIS
¿Qué te atrae de la idea de adquirir prendas con un diseño textil inspirado en los dibujos de los niños con SD?	<p>ATRACCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> Inclusión Autenticidad 	<p>Pienso que se valoran sus habilidades y se promueve una inclusión</p> <p>inclusión</p>	<p>Es factible por la autenticidad Cada dibujo representa su identidad</p> <p>autenticidad</p>	<p>Es bueno que incluya a los niños a que no tenga miedo de mostrar sus dibujos y que alguien le de apoyo</p> <p>inclusión</p>	<p>La inclusión Otros niños puedan conocer acerca de lo capaces que son los niños con SD</p> <p>inclusión</p>	<p>Rompe estereotipos promueve la inclusión</p> <p>inclusión</p>	<p>Que se valore a los niños con esta condición porque les ayuda en su autoestima</p> <p>inclusión</p>	<p>De 5 de 6 madres de familia piensa que al realizar este proyecto se estaría haciendo un gran aporte de inclusión con los niños con SD, además una madre afirma que considerar los dibujos en el diseño textil será autentico y con identidad propia</p>
¿Creen que es factible que sus hijos las utilicen? ¿Con qué frecuencia tu hijo/a elige que vestirse solo?	<p>FACTIBILIDAD AUTONOMÍA</p> <ol style="list-style-type: none"> Libre elección Acompañamiento Negociación 	<p>6 años</p> <p>Yo pienso que si porque como padre al elegir estas prendas se estaría incentivando a nuestros hijos que tengan más empatía</p> <p>Acompañamiento</p>	<p>8 años</p> <p>Tiene autonomía Decide que vestirse, pero llegamos a una negociación</p> <p>Negociación</p>	<p>9 años</p> <p>Se elige con decisión propia Tiene autonomía, si le gusta ella puede usar</p> <p>Decisión propia</p>	<p>5 años</p> <p>Busca sus colores favoritos, pero si son fechas importantes yo elijo su ropa</p> <p>Acompañamiento</p>	<p>5 años</p> <p>Cuando algo no le gusta tiene su propio criterio, pero no su decisión propia</p> <p>Acompañamiento</p>	<p>7 años</p> <p>El muchas veces decide que ponerse combinando los colores, pero al final yo le digo que tiene que ponerse</p> <p>Negociación</p>	<p>Tenemos en cuenta que mientras van creciendo con la edad más independientes se vuelven en el caso de la madre de familia que tiene su hija de 9 años tiene una decisión propia al vestirse, mientras que las madres que tienen hijos en rangos menores de 5 y 6 todavía incluyen el acompañamiento en su decisión al vestirse, mientras que una madre prefiere llegar a un acuerdo de negociación a la hora de vestir a su hijo</p>
¿En qué tipo de prendas le gustaría que se pudiera observar las grafías inspirados en los niños con SD?	<p>TIPOLOGÍA DE PRENDAS</p> <ol style="list-style-type: none"> Camisetas Chompas Gorras Vestidos Accesorios 	<p>Yo pienso que se vería bonito en una gorra pintada sus manitos, o en una maleta delgada, considerar para niñas en un vestido</p> <p>Vestidos Accesorios</p>	<p>Camisetas donde más se puede apreciar el dibujo</p> <p>Camisetas</p>	<p>Pienso que las camisetas porque son prendas básicas fáciles de combinar</p> <p>Camisetas</p>	<p>Busos o chompas en la parte delantera y parte trasera, porque tiene más espacio</p> <p>Chompas</p>	<p>En accesorios como gorras, mochilas, cartucheras en cosas pequeñas</p> <p>Gorras Accesorios</p>	<p>También pienso que sería bueno vestiditos para mi hija</p> <p>Vestidos Accesorios</p>	<p>Hay una gran afinidad en las prendas donde se puede incorporar los diseños textiles, la mayoría opta por camisetas ya que son prendas básicas, mientras que para las mamás que tienen hijas les gustaría que se pudiera encontrar vestidos con estos diseños, además también dos madres de familia dicen que sería</p>

								factible la creación de accesorios pequeños que puedan utilizar y darle una función diferente a la del vestir
¿Qué características valoras al comprar ropa para tus seres queridos?	<p>CARACTERÍSTICAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comodidad • Resistencia • Diseño exclusivo 	<p>Al comprar una prenda siempre busco que tenga un diseño diferente que no se pueda encontrar en cualquier lado</p> <p>Diseño exclusivo</p>	<p>La comodidad para mi hijo porque es un niño muy dinámico que le gusta explorar también busco que sean prendas resistentes</p> <p>Comodidad Resistencia</p>	<p>Busco diseños diferentes igual en los colores</p> <p>Diseño exclusivo</p>	<p>Me gusta mucho que las prendas tengan un diseño único, personalizado que no sean los típicos</p> <p>Diseño exclusivo</p>	<p>Para mí es importante la comodidad de mi hija, pero sin dejar de lado lo estético</p> <p>Diseño exclusivo Comodidad</p>	<p>Cuando le compro ropa a mi hija primero me dijo en el diseño que sean dibujos que a ella le gusten</p> <p>Diseño exclusivo</p>	<p>La mayoría de madres de familia a la hora de elegir prendas primero optan por encontrar un diseño exclusivo, para dos madres es importante también la comodidad y la resistencia de las prendas</p>
¿Qué canales de comunicación, redes sociales les resultarían más efectivos para enterarse de esta iniciativa y las prendas disponibles que quisiera adquirir?	<p>CANALES DE COMUNICACIÓN</p> <p>REDES SOCIALES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Facebook 2. Tik tok 3. Instagram 4. Radio 	<p>Yo creo que la mejor manera para mí sería encontrar esta información en las redes sociales como tik tok y Facebook que son las que más ocupo</p> <p>Tik Tok Facebook</p>	<p>También pienso que, en las redes sociales, pero también es importante el radio ya que todavía nosotros escuchamos por ahí cuando vamos a dejar a nuestros hijos en la escuela</p> <p>Radio</p>	<p>La red social más usada yo creo que es Facebook que es una herramienta de poder conectarse y que más pasamos tiempo ahí</p> <p>Facebook</p>	<p>Pienso que una aplicación es Instagram que puede llegar a más personas donde un video o una foto bonita vendería más en esa aplicación o generar recursos, visitas y reacciones positivas</p> <p>Instagram</p>	<p>En Facebook hay muchas páginas de ventas donde sería una buena opción promocionar por este medio</p> <p>Facebook</p>	<p>En grupos de Facebook de emprendimientos</p> <p>Facebook Tiktok</p>	<p>Cuatro madres de familia dicen que el mejor canal para enterarse de esta iniciativa en Facebook ya que pasan más tiempo en esta red social, además hay herramientas que pueden favorecer a la publicidad, a pesar de que el radio se considera como una forma más tradicional de promocionar iniciativas hay una madre que opta por que la información se detallara por este, mientras que otra madre incentiva a usar Instagram donde se puede llegar a un público amplio e interactuar por medio de reacciones</p>
¿Cómo les gustaría conocer la historia detrás de cada diseño y su impacto positivo?	<p>PUBLICIDAD IMPACTO</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Imágenes 2. Videos/ Reels 3. Stop motion 	<p>Antes de la prenda este la historia en un video para que generar el impacto que se necesita dar</p> <p>Video</p>	<p>Pienso que, en Videos, fotografías donde las personas puedan ver quién y por qué lo hizo</p> <p>Video Fotos</p>	<p>En videos donde se miren haciendo el proceso y después en imágenes de la prenda ya terminada</p> <p>Video Fotos</p>	<p>Utilizar la técnica stop motion, hacerlo diferente que es más pausada le da más profesionalismo</p> <p>Stop motion</p>	<p>Un video explicando la forma de ver de los niños de cómo ven el mundo que se hable con los niños y los padres</p> <p>Videos</p>	<p>Pienso que los reels es una buena opción porque son videos cortos, algunos divertidos y que pueden lograr más resultados y generar el impacto positivo</p> <p>Reels</p>	<p>Para generar un impacto positivo se debe considerar la creación de videos contar la historia de los niños y compartirlo de forma visual donde las demás personas puedan observar y empatizar con la causa del proyecto, ya que la mayoría opta por la creación de videos, pero una sugiere enfatizar más en una técnica de video en stop motion donde es más pausado y más artístico donde posiblemente llame más la</p>

								atención y genere que las personas se mantengan atentas a esta información.
¿En qué precio dirías que sería conveniente adquirir una prenda en beneficio para las personas con SD?	<p>PRECIO</p> <p>1. 10</p> <p>2. 15</p> <p>3. 25</p>	<p>Va a depender del arte que se realice, pienso que el arte debe ser bien bueno para poder pagar yo pagaría 25 si fuera un producto echo personalmente para mi hijo</p> <p>25 más diseño</p>	<p>Depende mucho la competitividad la zona textil es muy alta yo pienso que un precio accesible por el hecho de ayudar a la fundación de 10 - 25 en una camiseta</p> <p>10 básico</p> <p>15</p> <p>25</p>	<p>Pienso que un valor que todos podríamos adquirir es desde los 10 dólares obviamente em prendas básicas aparte estaríamos apoyando a los niños de la fundación</p> <p>10 básico</p>	<p>Considero un valor precio promedio en el que encontramos en el mercado si es una camiseta estaría dispuesta a cancelar 10-15 dólares va hacer una prenda personalizado tiene un valor mayor</p> <p>10 básico</p> <p>15</p>	<p>De 8-10 ayudar a la familia y a los niños tiene un valor agregado</p> <p>10 accesorios</p> <p>15</p>	<p>Depende si los dibujos sean grandes o pequeños si es llana o más cargada considero que si podría pagar hasta unos 20 \$</p> <p>20</p>	<p>La mayoría de madres de familia empieza desde una cantidad mínima que son 10\$, donde se refieren a prendas básicas, mientras para adquirir prendas en un valor de 25\$ dicen que dependerá del diseño si es exclusivo, personalizado aumenta su valor</p>

Nota: (Elaboración propia)

INTERPRETACIÓN GRÁFICA DEL FOCUS GROUP
gustos y preferencias del público objetivo

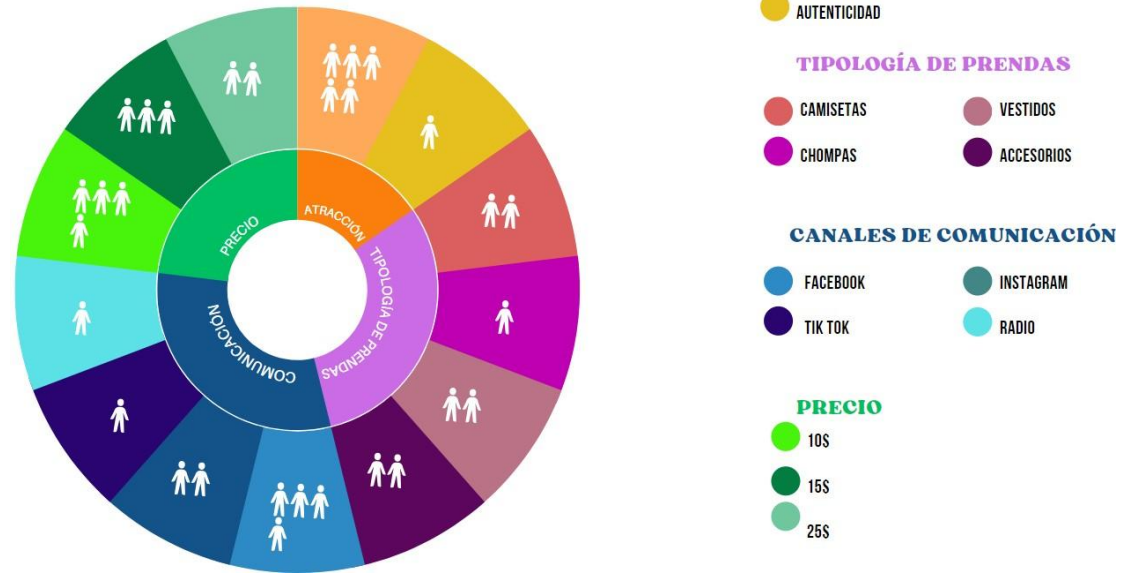


Figura 18. Interpretación gráfica del focus group

Nota: (Elaboración propia)

En conclusión, el focus group realizado a los padres de familia de 30 a 34 años de edad ha proporcionado información valiosa y perspectivas importantes sobre el proyecto en cuestión. Durante las sesiones, se pudo observar un alto grado de interés y apoyo hacia la idea de prendas con dibujos de niños con síndrome de Down. Los participantes expresaron su disposición a adquirir productos personalizados y únicos para sus hijos, reconociendo el valor emocional y la oportunidad de promover la inclusión. Además, se identificaron patrones comunes en las preferencias y necesidades de los padres, en cuanto a las tipologías gran parte desea ver plasmado los diseños en prendas básicas incluso en accesorios pequeños como gorras y bolsos, lo que permitirá al proyecto adaptarse y satisfacer mejor las expectativas del mercado objetivo. La mayoría de los participantes indicaron que estarían dispuestos a pagar un valor mayor a 10\$ por estas prendas personalizadas y destacaron la importancia de la calidad y la durabilidad de los productos. Asimismo, el focus group reveló que los padres valoran la oportunidad de generar conciencia y apoyo a la causa de la inclusión de las personas con síndrome de Down a través de la adquisición de estas prendas. Se destacó la importancia de transmitir un mensaje positivo y empoderados a través del diseño y la promoción de los productos.


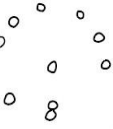
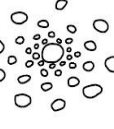
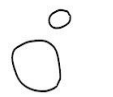


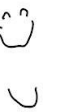




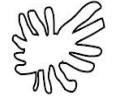



Tabla 13 Categorización de datos de las grafías de los niños con síndrome de Down.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA CÓDIGO	GRAFÍA 1	GRAFÍA 2	GRAFÍA 3	GRAFÍA 4	GRAFÍA 5	SÍNTESIS
MORFOLOGÍA	<p>FORMA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orgánica • Geométrica • Mixtas <p>LÍNEA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ondulada • Curva • Cerrada • Abierta • Recta • No tiene línea 	<p>Presenta formas geométricas con formas orgánicas y líneas rectas paralelas</p> <p>Forma Mixta</p> <p>Líneas Rectas</p>	<p>Su forma es netamente orgánica Y no presenta líneas mas bien son trazos</p> <p>Forma Orgánica</p> <p>No tiene línea</p>	<p>Dibujo realizado por medio de formas mixtas en variación de tamaño</p> <p>Forma mixta</p> <p>Líneas Onduladas Líneas curvas Líneas abiertas</p>	<p>Se componen por formas mixtas, realizadas con líneas cerradas y curvas</p> <p>Forma mixta</p> <p>Líneas cerradas Líneas curvas</p>	<p>En este dibujo se encuentran formas más orgánicas que geométricas, generadas por líneas curvas, rectas y cerradas</p> <p>Forma mixta</p> <p>Líneas rectas Líneas curvas Líneas cerradas</p>	<p>Se puede concluir que las formas que más se repiten en los dibujos son las formas mixtas, mientras que la mayoría presentan líneas curvas</p>
ESTÉTICO	<p>COLOR</p> <ul style="list-style-type: none"> • Neutro • Primario • Secundario 	Color secundario	Color secundario	Color neutro	Color neutro	Colore neutro	<p>En relación al color de las grafías, se observa que hay tres en tonos neutros y dos generados mediante la mezcla de colores secundarios.</p>
	<p>ESTILO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dibujo esquemático • Dibujo libre • Dibujo guiado 	Dibujo libre	Dibujo guiado	Dibujo esquemático	Dibujo esquemático	Dibujo esquemático	<p>En cuanto al estilo existen diferentes como el dibujo libre que adquieren los niños que empiezan a de dibujar y experimentar, mientras que el dibujo guiado es creado con ayuda de un adulto, mientras que los adolescentes ya tienen conciencia de decisión optan por un estilo esquemático</p>

	TÉCNICAS/ INSTRUMENTOS Húmeda <ul style="list-style-type: none"> • Plumones Secas Lápiz de color <ul style="list-style-type: none"> • Grafito 	Técnica seca con lápices de colores	Técnica húmeda con témperas líquidas	Técnica seca con lápices de grafito	Técnica seca con lápices de grafito	Técnica seca con lápices de grafito	Las técnicas preferidas al utilizar por los niños menores de 15 años se destaca las técnicas líquidas ya que al ser una técnica de fácil aplicación ayuda a que los niños mantengan un mejor manejo del trazo, mientras para los adolescentes se mantiene el lápiz de grafito para la formación de figuras más compuestas
SIMBOLISMO	INSPIRACIÓN <ul style="list-style-type: none"> • Plantas • Animales • Personajes SIGNIFICADO <ul style="list-style-type: none"> • Conexión con la naturaleza • Emociones 	Personajes	Animales	Personaje	Plantas	Animales Plantas	La inspiración de los niños se basa en lo que observan se componen la mayoría en animales, seguido de plantas y en ocasiones de personajes importantes para ellos donde reflejan sus emociones, destacando siempre la interconexión con el mundo
		Emociones	Conexión con la naturaleza	Emociones	Conexión con la naturaleza	Conexión con la naturaleza	

Nota: (Elaboración propia)

A continuación, se detalla las figuras encontradas en cada dibujo.

FORMAS GEOMÉTRICAS	 1					
FORMAS ORGÁNICAS	 2	 3	 4	 5		
FORMAS CIRCULARES	 6	 7	 8	 9		
LÍNEAS ONDULADAS	 10	 11	 12	 13	 14	 15

REPRESENTACIÓN GRÁFICA



Figura 19. Interpretación gráfica de la ficha de observación

Nota: (Elaboración propia)

Fichas de observación

Figura 20. Ficha observación


FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Autoretrato					GRÁFICA N° 01 	
AUTOR: Santiago Diaz						
EDAD: 15 años						
MORFOLOGÍA			ESTÉTICO			
FORMA		LÍNEA		COLOR	Neutro	
geométrica		ondulada		ESTILO	Abstracto/ Dibujo libre	
		curvas	X			
orgánica		cerradas	X	TÉCNICA	Lápices de colores y grafito	
	mixta	X	abiertas			
			rectas	X		
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	Madre		APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA
				X		
SIGNIFICADO	Personaje		No tiene una forma definida ni trazos lineales que favorezcan en su aplicación en el diseño textil			
					INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña	
					FECHA:	

Figura 113. Ficha


FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Arañitas				<p>GRÁFICA N°02</p> 		
AUTOR: Santiago Diaz						
EDAD: 15 años						
MORFOLOGÍA		ESTÉTICO				
FORMA	LÍNEA/ TRAZO		COLOR	Acromático Azul		
geométrica	ondulada		ESTILO	Abstracto/ Dibujo libre		
	curvas	X				
orgánica	X	cerradas	X	TÉCNICA		
mixta		abiertas				Marcador de agua/ plumones
			rectas	X		
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	Flores		APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA
SIGNIFICADO	Aprecio a la naturaleza				X	
				No tiene una forma definida ni trazos lineales que favorezcan en su aplicación en el diseño textil		
				INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña		
				FECHA:		

Figura 114. Ficha


FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Autoretrato					<p>GRÁFICA N°03</p> 	
AUTOR: Santiago Diaz						
EDAD: 15 años						
MORFOLOGÍA			ESTÉTICO			
FORMA		LÍNEA		COLOR	Acromático Azul	
geométrica		ondulada		ESTILO	Abstracto/ Dibujo libre	
		curvas	X			
orgánica	X	cerradas	X	TÉCNICA	Lápices de colores y grafito	
mixta		abiertas				
		rectas	X			
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	Autoretrato	APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA	INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña
			X			
SIGNIFICADO	Personaje	No tiene una forma definida ni trazos lineales que favorezcan en su aplicación en el diseño textil				FECHA:

Figura 115. Ficha


FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO									
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos									
OBRA: Pez en el agua					<p style="text-align: center;">GRÁFICA N°04</p> 				
AUTOR: Camila Franca									
EDAD: 5 años									
MORFOLOGÍA				ESTÉTICO					
FORMA		LÍNEA		COLOR	Secundarios				
geométrica		ondulada			ESTILO	Abstracto/ Dibujo libre			
		curvas	X						
orgánica	X	cerradas	X	TÉCNICA	Temperas líquidas				
		abiertas							
mixta		rectas	X						
SIMBOLISMO				TÉCNICO					
INSPIRACIÓN	Pez			APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA		
						X			
SIGNIFICADO	Animal			Tiene una baja posibilidad de creación de un módulo ya que no tiene elementos lineales					
					INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña				
					FECHA:				

Figura 116. Ficha


FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Sol				<p>GRÁFICA N°05</p> 		
AUTOR: Camila Franca						
EDAD: 5 años						
MORFOLOGÍA		ESTÉTICO				
FORMA		LÍNEA		COLOR	Primario Amarillo	
geométrica		ondulada		ESTILO	Dibujo libre	
		curvas	X			
orgánica	X	cerradas		TÉCNICA	Temperas líquidas	
		abiertas				
mixta		rectas	X			
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	SOL	APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA	INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña
					X	
SIGNIFICADO	Aprecio Naturaleza	No tiene una forma definida ni trazos lineales que favorezcan en su aplicación en el diseño textil				FECHA:

Figura 117. Ficha

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Sol					GRÁFICA N°06	
AUTOR: Camila Franca						
EDAD: 5 años						
MORFOLOGÍA			ESTÉTICO			
FORMA		LÍNEA/TRAZO		COLOR	Primarios	
geométrica		ondulada	X	ESTILO	Dibujo guiado	
		curvas	X			
orgánica	X	cerradas		TÉCNICA	Temperas líquidas	
mixta		abiertas	X			
		rectas				
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	Pato	APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA	INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña
			X			
SIGNIFICADO	Animal					FECHA:



Figura 118. Ficha


FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Payaso					<p>GRÁFICA N°07</p> 	
AUTOR: Rodrigo						
EDAD: 20 años						
MORFOLOGÍA			ESTÉTICO			
FORMA		LÍNEA		COLOR	Neutro gris	
geométrica		ondulada		ESTILO	Abstracto/ Dibujo libre	
		curvas	X			
orgánica		cerradas	X	TÉCNICA	Lápiz grafito	
		abiertas				
mixta	X	rectas				
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	Payaso		APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA
				X		
SIGNIFICADO	Personaje		Cuenta con varios elementos que hacen fácil la aplicación de la representación en el diseño textil			INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña
						FECHA:

Figura 119. Ficha



FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO						
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos						
OBRA: Girasol					<p>GRÁFICA N°08</p> 	
AUTOR: Rodrigo						
EDAD: 20 años						
MORFOLOGÍA			ESTÉTICO			
FORMA		LÍNEA		COLOR	Neutro gris	
geométrica		ondulada		ESTILO	Abstracto/ Dibujo libre	
		curvas	X			
orgánica		cerradas	X	TÉCNICA	Lápiz grafito	
		abiertas				
mixta	X	rectas	X			
SIMBOLISMO			TÉCNICO			
INSPIRACIÓN	Girasol	APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA	INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña
			X			
SIGNIFICADO	Aprecio a la naturaleza		Cuenta con varios elementos que hacen fácil la aplicación de la representación en el diseño textil			FECHA:

Figura 120. Ficha

FICHA DE OBSERVACIÓN DE DIBUJO										
OBJETIVO: Analizar las características funcionales, estéticas de que los niños aplican en sus dibujos										
OBRA: La sabana					<p>GRÁFICA N°09</p> 					
AUTOR: Rodrigo										
EDAD: 20 años										
MORFOLOGÍA				ESTÉTICO						
FORMA		LÍNEA		COLOR	Neutro gris					
geométrica		ondulada			ESTILO	Dibujo libre				
		curvas	X	TÉCNICA		grafito				
orgánica		cerradas	X							
mixta	X	abiertas								
		rectas	X							
SIMBOLISMO				TÉCNICO						
INSPIRACIÓN	Jirafa			APLICACIÓN	ALTA	MEDIA	BAJA	INVESTIGADOR: Cynthia Uhisña		
	SIGNIFICADO	Aprecio a la naturaleza			X					
				Cuenta con varios elementos que hacen fácil la aplicación de la representación en el diseño textil			FECHA:			

Fichas iconográficas

Figura 29. Ficha iconográfica






 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO		 FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA																			
FORMATO DE FICHA ICONOGRÁFICA MÉTODO ERWIN PANOSFKY																					
Objetivo: Analizar las gráficas por medio de la Metodología de Erwin Panosfky, para un análisis e interpretación de los dibujos		INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 05/06/2023																			
<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">GRAFÍA</th> <th style="width: 50%;">Nº</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;"> DATOS AUTOR: Santiago Díaz EDAD: 15 años MEDIDAS: 15x 11 AÑO: 2020 </td> </tr> </tbody> </table>		GRAFÍA	Nº			DATOS AUTOR: Santiago Díaz EDAD: 15 años MEDIDAS: 15x 11 AÑO: 2020		<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 50%;">OBJETO DE INTERPRETACIÓN</th> <th colspan="2">Autoretrato</th> </tr> <tr> <th colspan="3" style="text-align: center;">ACTO DE INTERPRETACIÓN</th> </tr> <tr> <th style="width: 33%;">PREICONOGRÁFICO</th> <th style="width: 33%;">ICONOGRÁFICO</th> <th style="width: 33%;">ICONOLÓGICO</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> Dibujo hecho a mano alzada con marcador color azul, está formado por líneas repetitivas y paralelas entre ellas, se encuentran como cabellos, manos y cuerpo de manera abstracta, puntos que denotan la cara y sus fosas nasales </td> <td> Las líneas paralelas sobre el círculo muestran la dirección de su cabello, los puntos grandes representan sus ojos y las líneas dentro del círculo simulan las manos sobre su rostro cubriendo sus lágrimas. </td> <td> Expresión personal: Los dibujos pueden ser una forma de expresión personal y comunicación para los niños con síndrome de Down, ya que pueden enfrentar desafíos en la comunicación verbal. Los dibujos les brindan una manera de compartir sus pensamientos, sentimientos y experiencias de manera visual. </td> </tr> </tbody> </table>		OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Autoretrato		ACTO DE INTERPRETACIÓN			PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO	Dibujo hecho a mano alzada con marcador color azul, está formado por líneas repetitivas y paralelas entre ellas, se encuentran como cabellos, manos y cuerpo de manera abstracta, puntos que denotan la cara y sus fosas nasales	Las líneas paralelas sobre el círculo muestran la dirección de su cabello, los puntos grandes representan sus ojos y las líneas dentro del círculo simulan las manos sobre su rostro cubriendo sus lágrimas.	Expresión personal: Los dibujos pueden ser una forma de expresión personal y comunicación para los niños con síndrome de Down, ya que pueden enfrentar desafíos en la comunicación verbal. Los dibujos les brindan una manera de compartir sus pensamientos, sentimientos y experiencias de manera visual.
GRAFÍA	Nº																				
																					
DATOS AUTOR: Santiago Díaz EDAD: 15 años MEDIDAS: 15x 11 AÑO: 2020																					
OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Autoretrato																				
ACTO DE INTERPRETACIÓN																					
PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO																			
Dibujo hecho a mano alzada con marcador color azul, está formado por líneas repetitivas y paralelas entre ellas, se encuentran como cabellos, manos y cuerpo de manera abstracta, puntos que denotan la cara y sus fosas nasales	Las líneas paralelas sobre el círculo muestran la dirección de su cabello, los puntos grandes representan sus ojos y las líneas dentro del círculo simulan las manos sobre su rostro cubriendo sus lágrimas.	Expresión personal: Los dibujos pueden ser una forma de expresión personal y comunicación para los niños con síndrome de Down, ya que pueden enfrentar desafíos en la comunicación verbal. Los dibujos les brindan una manera de compartir sus pensamientos, sentimientos y experiencias de manera visual.																			

Figura 122. Ficha






	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO		FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA																		
FORMATO DE FICHA ICONOGRÁFICA MÉTODO ERWIN PANOSFKY																					
Objetivo: Analizar las gráficas por medio de la Metodología de Erwin Panosfky, para un análisis e interpretación de los dibujos		INVESTIGADOR: Cynthia Ushina FECHA:																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%; text-align: center;">GRAFÍA</td> <td style="width: 30%; text-align: center;">N°</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;"> DATOS AUTOR: Santiago Díaz EDAD: 15 años MEDIDAS: 16x 15 AÑO: 2023 </td> </tr> </table>	GRAFÍA	N°			DATOS AUTOR: Santiago Díaz EDAD: 15 años MEDIDAS: 16x 15 AÑO: 2023		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">OBJETO DE INTERPRETACIÓN</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">Arañas</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">ACTO DE INTERPRETACIÓN</td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">PREICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">ICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 34%; text-align: center;">ICONOLÓGICO</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> Dibujo de arañas con pintura líquida (tempera) se presenta el manejo de líneas orgánicas y combinación de color y tamaño. </td> <td style="padding: 5px;"> Dibujo de forma abstracta que brinda a experimentación por medio de líneas que entrecruzan y superponen unas con otras, simbolizando sentimientos de curiosidad y misterio. </td> <td style="padding: 5px;"> Los niños con síndrome de Down pueden tener intereses particulares en ciertos temas, como los animales, que es una manifestación de su interés por estos seres vivos y su curiosidad hacia ellos. El dibujo de arañas es una forma de practicar y mejorar las habilidades motoras finas, como el manejo del lápiz y la coordinación pueden encontrar en las arañas un tema desafiante pero interesante para dibujar, lo que les permite desarrollar su destreza y precisión. </td> </tr> </table>			OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Arañas		ACTO DE INTERPRETACIÓN			PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO	Dibujo de arañas con pintura líquida (tempera) se presenta el manejo de líneas orgánicas y combinación de color y tamaño.	Dibujo de forma abstracta que brinda a experimentación por medio de líneas que entrecruzan y superponen unas con otras, simbolizando sentimientos de curiosidad y misterio.	Los niños con síndrome de Down pueden tener intereses particulares en ciertos temas, como los animales, que es una manifestación de su interés por estos seres vivos y su curiosidad hacia ellos. El dibujo de arañas es una forma de practicar y mejorar las habilidades motoras finas, como el manejo del lápiz y la coordinación pueden encontrar en las arañas un tema desafiante pero interesante para dibujar, lo que les permite desarrollar su destreza y precisión.
GRAFÍA	N°																				
																					
DATOS AUTOR: Santiago Díaz EDAD: 15 años MEDIDAS: 16x 15 AÑO: 2023																					
OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Arañas																				
ACTO DE INTERPRETACIÓN																					
PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO																			
Dibujo de arañas con pintura líquida (tempera) se presenta el manejo de líneas orgánicas y combinación de color y tamaño.	Dibujo de forma abstracta que brinda a experimentación por medio de líneas que entrecruzan y superponen unas con otras, simbolizando sentimientos de curiosidad y misterio.	Los niños con síndrome de Down pueden tener intereses particulares en ciertos temas, como los animales, que es una manifestación de su interés por estos seres vivos y su curiosidad hacia ellos. El dibujo de arañas es una forma de practicar y mejorar las habilidades motoras finas, como el manejo del lápiz y la coordinación pueden encontrar en las arañas un tema desafiante pero interesante para dibujar, lo que les permite desarrollar su destreza y precisión.																			

Figura 123. Ficha



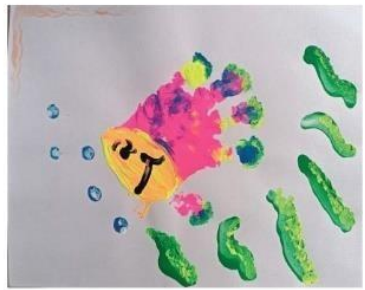
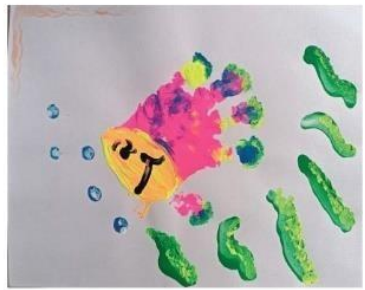
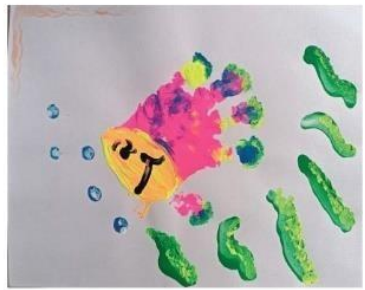
	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO		FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA																		
FORMATO DE FICHA ICONOGRÁFICA MÉTODO ERWIN PANOSFKY																					
Objetivo: Analizar las gráficas por medio de la Metodología de Erwin Panosfky, para un análisis e interpretación de los dibujos		INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA:																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%; text-align: center;">GRAFÍA</td> <td style="width: 30%; text-align: center;">N°</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;"> DATOS AUTOR: Camila Franca EDAD: 5 años MEDIDAS: 20x 21 AÑO: 2020 </td> </tr> </table>	GRAFÍA	N°			DATOS AUTOR: Camila Franca EDAD: 5 años MEDIDAS: 20x 21 AÑO: 2020		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">OBJETO DE INTERPRETACIÓN</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">Pez bajo el mar</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">ACTO DE INTERPRETACIÓN</td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">PREICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">ICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 34%; text-align: center;">ICONOLÓGICO</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> Pintura realizada con temperas con trazos simples y espontáneos, el dibujo del pez, parte de plasmar su mano, se ayuda de su dedo para marcar trazos ondulados que forman las algas y puntos que dan la forma de las burbujas de la respiración </td> <td style="padding: 5px;"> El paisaje de un pez en el agua, junto con la de los elementos como las algas y burbujas, muestra que tiene una clara interpretación de la vida marina </td> <td style="padding: 5px;"> La pintura refleja la libertad que tiene un pez dentro de su propio ecosistema y la protección que este le dá, simboliza la tranquilidad y el aprecio de la vida marina, transmite la inocencia y la espontaneidad del niño al plasmar sus ideas y emociones de manera directa y sin filtros. </td> </tr> </table>			OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Pez bajo el mar		ACTO DE INTERPRETACIÓN			PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO	Pintura realizada con temperas con trazos simples y espontáneos, el dibujo del pez, parte de plasmar su mano, se ayuda de su dedo para marcar trazos ondulados que forman las algas y puntos que dan la forma de las burbujas de la respiración	El paisaje de un pez en el agua, junto con la de los elementos como las algas y burbujas, muestra que tiene una clara interpretación de la vida marina	La pintura refleja la libertad que tiene un pez dentro de su propio ecosistema y la protección que este le dá, simboliza la tranquilidad y el aprecio de la vida marina, transmite la inocencia y la espontaneidad del niño al plasmar sus ideas y emociones de manera directa y sin filtros.
GRAFÍA	N°																				
																					
DATOS AUTOR: Camila Franca EDAD: 5 años MEDIDAS: 20x 21 AÑO: 2020																					
OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Pez bajo el mar																				
ACTO DE INTERPRETACIÓN																					
PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO																			
Pintura realizada con temperas con trazos simples y espontáneos, el dibujo del pez, parte de plasmar su mano, se ayuda de su dedo para marcar trazos ondulados que forman las algas y puntos que dan la forma de las burbujas de la respiración	El paisaje de un pez en el agua, junto con la de los elementos como las algas y burbujas, muestra que tiene una clara interpretación de la vida marina	La pintura refleja la libertad que tiene un pez dentro de su propio ecosistema y la protección que este le dá, simboliza la tranquilidad y el aprecio de la vida marina, transmite la inocencia y la espontaneidad del niño al plasmar sus ideas y emociones de manera directa y sin filtros.																			

Figura 124. Ficha












	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE ÁMBATO		FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA																		
FORMATO DE FICHA ICONOGRÁFICA MÉTODO ERWIN PANOSFKY																					
Objetivo: Analizar las gráficas por medio de la Metodología de Erwin Panosfky, para un análisis e interpretación de los dibujos		INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA:																			
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%; text-align: center;">GRAFÍA</td> <td style="width: 30%; text-align: center;">N°</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">  </td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center; padding: 5px;"> DATOS AUTOR: Rodrigo EDAD: 20 años MEDIDAS: 20x 21 AÑO: 2023 </td> </tr> </table>	GRAFÍA	N°			DATOS AUTOR: Rodrigo EDAD: 20 años MEDIDAS: 20x 21 AÑO: 2023		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;"> OBJETO DE INTERPRETACIÓN Paisaje Arcoiris </td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center; padding: 5px;">ACTO DE INTERPRETACIÓN</td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; padding: 5px; text-align: center;">PREICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 33%; padding: 5px; text-align: center;">ICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 33%; padding: 5px; text-align: center;">ICONOLÓGICO</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> Dibujo hecho a mano alzada en lápiz de grafito, posee líneas onduladas, y mixtas que se interrelacionan entre sí, círculos en varacion de tamaño y trazos muy largos sin soltar su dirección. </td> <td style="padding: 5px;"> Un payaso expresivo con una gran sonrisa haciendo malabares expresa sus propias emociones y sentimientos, refleja la búsqueda de alegría y diversión así como su deseo de transmitir felicidad a los demás. </td> <td style="padding: 5px;"> Los payasos a menudo utilizan expresiones faciales exageradas y gestos para comunicar emociones. En el contexto del síndrome de Down, el dibujo de un payaso simboliza la capacidad del niño para superar desafíos y enfrentar situaciones de una manera positiva y enérgica. Representa su habilidad para encontrar la felicidad y la diversión a pesar de las dificultades que pueda enfrentar. </td> </tr> </table>			OBJETO DE INTERPRETACIÓN Paisaje Arcoiris			ACTO DE INTERPRETACIÓN			PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO	Dibujo hecho a mano alzada en lápiz de grafito, posee líneas onduladas, y mixtas que se interrelacionan entre sí, círculos en varacion de tamaño y trazos muy largos sin soltar su dirección.	Un payaso expresivo con una gran sonrisa haciendo malabares expresa sus propias emociones y sentimientos, refleja la búsqueda de alegría y diversión así como su deseo de transmitir felicidad a los demás.	Los payasos a menudo utilizan expresiones faciales exageradas y gestos para comunicar emociones. En el contexto del síndrome de Down, el dibujo de un payaso simboliza la capacidad del niño para superar desafíos y enfrentar situaciones de una manera positiva y enérgica. Representa su habilidad para encontrar la felicidad y la diversión a pesar de las dificultades que pueda enfrentar.
GRAFÍA	N°																				
																					
DATOS AUTOR: Rodrigo EDAD: 20 años MEDIDAS: 20x 21 AÑO: 2023																					
OBJETO DE INTERPRETACIÓN Paisaje Arcoiris																					
ACTO DE INTERPRETACIÓN																					
PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO																			
Dibujo hecho a mano alzada en lápiz de grafito, posee líneas onduladas, y mixtas que se interrelacionan entre sí, círculos en varacion de tamaño y trazos muy largos sin soltar su dirección.	Un payaso expresivo con una gran sonrisa haciendo malabares expresa sus propias emociones y sentimientos, refleja la búsqueda de alegría y diversión así como su deseo de transmitir felicidad a los demás.	Los payasos a menudo utilizan expresiones faciales exageradas y gestos para comunicar emociones. En el contexto del síndrome de Down, el dibujo de un payaso simboliza la capacidad del niño para superar desafíos y enfrentar situaciones de una manera positiva y enérgica. Representa su habilidad para encontrar la felicidad y la diversión a pesar de las dificultades que pueda enfrentar.																			

Figura 125. Ficha


	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE ÁMBATO		FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA																						
FORMATO DE FICHA ICONOGRÁFICA MÉTODO ERWIN PANOSFKY																									
Objetivo: Analizar las gráficas por medio de la Metodología de Erwin Panosfky, para un análisis e interpretación de los dibujos		INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña																							
		FECHA:																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 70%; text-align: center;">GRAFÍA</td> <td style="width: 30%; text-align: center;">N°</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">  </td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">DATOS</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%;">AUTOR: Rodrigo</td> <td style="width: 50%;">EDAD: 20 años</td> </tr> <tr> <td>MEDIDAS: 20x 21</td> <td></td> </tr> <tr> <td>AÑO: 2023</td> <td></td> </tr> </table>	GRAFÍA	N°			DATOS		AUTOR: Rodrigo	EDAD: 20 años	MEDIDAS: 20x 21		AÑO: 2023		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; text-align: center;">OBJETO DE INTERPRETACIÓN</td> <td colspan="2" style="text-align: center;">Paisaje Arcoiris</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">ACTO DE INTERPRETACIÓN</td> </tr> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">PREICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">ICONOGRÁFICO</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">ICONOLÓGICO</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;"> Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradción de tamaño en los rayos del soly en los arbustos. </td> <td style="padding: 5px;"> Es una representación de una sabana, muestra una gran jirafa corpulenta y feliz en armonía con los demás elementos, simboliza la paz, la diversidad y representa la unión colectiva. </td> <td style="padding: 5px;"> El dibujo es la representación de una conexión con la grandeza de la naturaleza. Este dibujo representa la capacidad de apreciar y expresar su conexión con el mundo natural y la individualidad del adolescente </td> </tr> </table>	OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Paisaje Arcoiris		ACTO DE INTERPRETACIÓN			PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO	Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradción de tamaño en los rayos del soly en los arbustos.	Es una representación de una sabana, muestra una gran jirafa corpulenta y feliz en armonía con los demás elementos, simboliza la paz, la diversidad y representa la unión colectiva.	El dibujo es la representación de una conexión con la grandeza de la naturaleza. Este dibujo representa la capacidad de apreciar y expresar su conexión con el mundo natural y la individualidad del adolescente
GRAFÍA	N°																								
																									
DATOS																									
AUTOR: Rodrigo	EDAD: 20 años																								
MEDIDAS: 20x 21																									
AÑO: 2023																									
OBJETO DE INTERPRETACIÓN	Paisaje Arcoiris																								
ACTO DE INTERPRETACIÓN																									
PREICONOGRÁFICO	ICONOGRÁFICO	ICONOLÓGICO																							
Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradción de tamaño en los rayos del soly en los arbustos.	Es una representación de una sabana, muestra una gran jirafa corpulenta y feliz en armonía con los demás elementos, simboliza la paz, la diversidad y representa la unión colectiva.	El dibujo es la representación de una conexión con la grandeza de la naturaleza. Este dibujo representa la capacidad de apreciar y expresar su conexión con el mundo natural y la individualidad del adolescente																							

Ficha de generación de módulos

Figura 34. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA



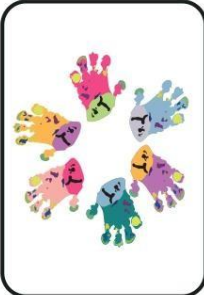
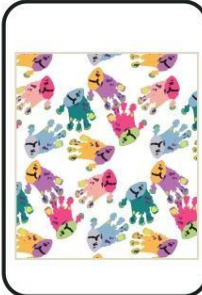
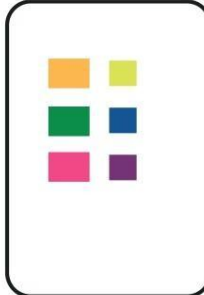
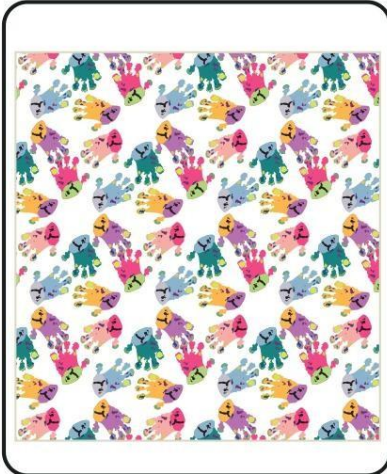
<h3>FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS</h3>					INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA Nº 04	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPER MÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN
					
<h4>JUSTIFICACIÓN</h4>					
Pintura realizada con temperas con trazos simples y espontáneos, el dibujo del pez, parte de plasmar su mano, se ayuda de su dedo para marcar trazos ondulados que forman las algas y puntos que dan la forma de las burbujas de la respiración	Digitalizar y conservar rasgos esenciales. el entonador marino de una pez se compone de su comida como son las algas, las burbujas, y su aletas	Se conserva el pez, para conseguir contraste con variación de color en el cuerpo y en la cabeza del pez.	El módulo generado por rotación de módulo con la ayuda de repetición radial.	Se confiere mantener los colores que están hechos los dibujos, como tonos contrastantes.	Estructura inactiva, malla de repetición radial. Un esquema de radiación, atrae de inmediato la atención. Es muy útil cuando se requiere un diseño vigoroso y atrayente.

Figura 35. Ficha de generación de módulos




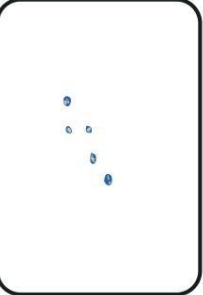



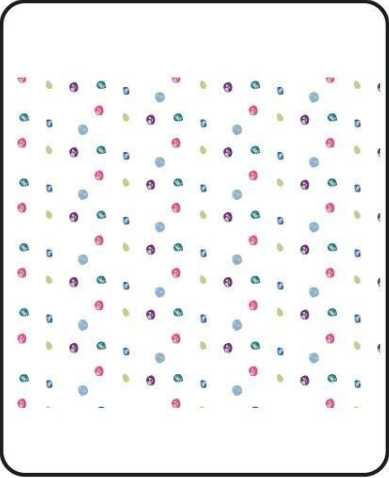


 UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO					 FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA	
<h2>FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS</h2>						INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA N°	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPER MÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN	
						
<h3>JUSTIFICACIÓN</h3>						
<p>Pintura realizada en técnica líquida, con temperas y trazos simples, el dibujo del pez, parte de plasmar su mano, se ayuda de su dedo para marcar trazos ondulados que forman las algas y puntos que dan la forma de las burbujas de la respiración</p>	<p>Digitalizar y conservar rasgos esenciales.</p> <p>El entonar marino de una pez se compone de su comida como son las algas, las burbujas, y su aletas.</p> <p>En este caso se conserva las burbujas por separado, para introducir por segmentos en la indumentaria</p>	<p>Formas unitarias con repetición de figuras y tamaño</p>	<p>El módulo generado por repetición, con dirección regular del módulo.</p>	<p>Se confiere mantener los colores que estan hechos los dibujos, como tonos contrastantes, sobre la base.</p>	<p>Estructura de repetición enrejado cuadrícula básico. Desplazamiento regular</p>	

Figura 36. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA


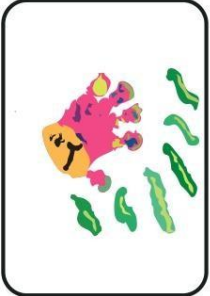

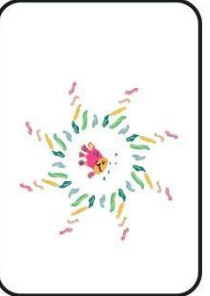




FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS					INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA N°	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPER MÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN
					
JUSTIFICACIÓN					
<p>Pintura realizada con temperas con trazos simples y espontáneos, el dibujo del pez, parte de plasmar su mano, se ayuda de su dedo para marcar trazos ondulados que forman las algas y puntos que dan la forma de las burbujas de la respiración</p>	<p>Digitalizar y conservar rasgos esenciales.</p> <p>El entonor marino de una pez se compone de su comida como son las algas, las burbujas, y su aletas.</p> <p>En este caso se conserva el pez y las algas por separado, para introducir por segmentos en una misma indumentaria</p>	<p>Para la generación del módulo partimos del distanciamiento de las algas para dar movimiento al rededor y como eje central o punto focal el pez.</p>	<p>Estructura centrífuga básica, sus ángulos son iguales, desde el centro a todas las direcciones.</p>	<p>Se confiere mantener los colores que estan hechos los dibujos, como tonos contrastantes.</p>	<p>Se conserva el super módulo generado por segmentación de planos y unión del punto focal. Aplicación de ritmo radial Figura super unitaria</p>

Figura 37. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE ÁMBATO



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA

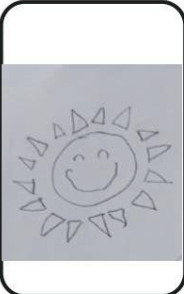

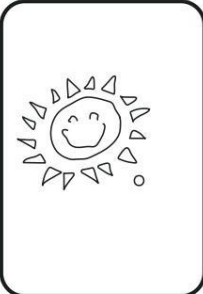
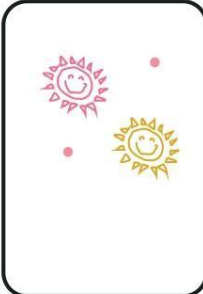
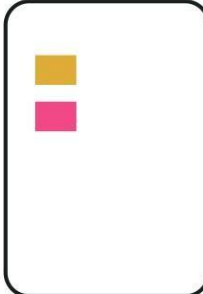
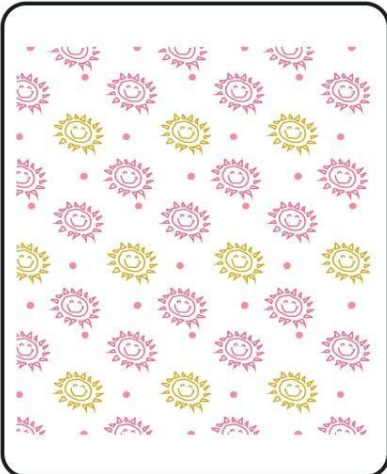


FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS					INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA Nº 02	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPER MÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN
					
JUSTIFICACIÓN					
<p>Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradción de tamaño en los rayos del soly en los arbustos.</p>	<p>Digitalizar y conservar rasgos esenciales. El sol se compone de su centro(cuerpo), el rostro y los rayos. En este caso se conserva el sol para segmentar en la indumentaria.</p>	<p>Formas unitarias con repetición de figuras y tamaño</p>	<p>El módulo generado por repetición, con dirección regular del módulo.</p>	<p>Se confiere mantener los colores que estan hechos los dibujos, como tonos contrastantes, sobre la base</p>	<p>Estructura de repetición enrejado básico. Seriación del super módulo, aplicación de ritmo lineal y cromático.</p>

Figura 38. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE ÁMBATO




FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA

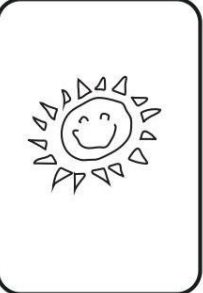
FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS

INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña
FECHA: 03 de Julio del 2023


GRÁFICA N°




ABSTRACCIÓN DIGITAL



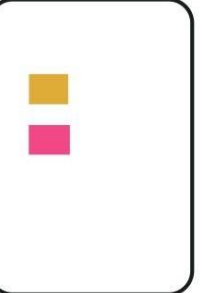
MÓDULO



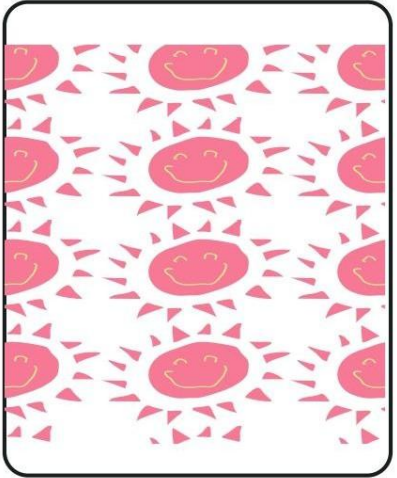
SUPER MÓDULO



CROMÁTICA



COMPOSICIÓN



JUSTIFICACIÓN

Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradación de tamaño en los rayos del sol y en los arbustos.

Digitalizar y conservar rasgos esenciales.
El sol se compone de su centro(cuerpo), el rostro y los rayos. En este caso se conserva el sol para segmentar en la indumentaria.


Formas unitarias en similitud con repetición de figuras y tamaño

El módulo generado por repetición, con dirección regular del módulo.


Se confiere mantener los colores que están hechos los dibujos, como tonos contrastantes, sobre la base

Estructura de repetición enrejado básico.
Seriación del super módulo, aplicación de ritmo lineal y cromático.

Figura 39. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE ÁMBATO



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA



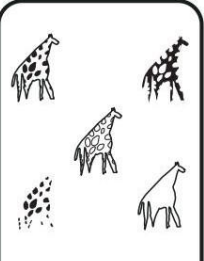
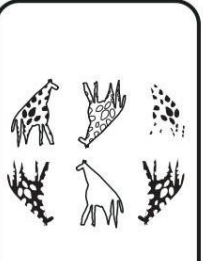
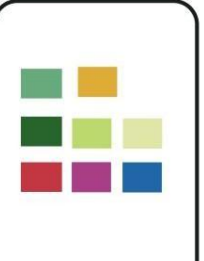
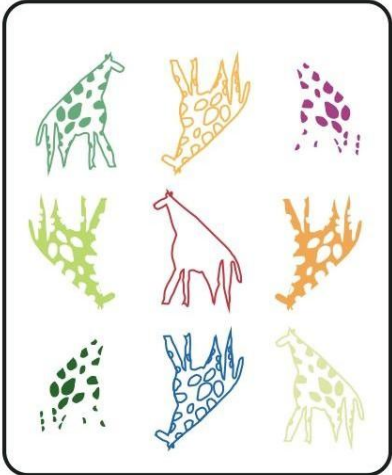


FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS					INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA Nº	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPER MÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN
					
JUSTIFICACIÓN					
<p>Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradación de tamaño en los rayos del sol y en los arbustos.</p>	<p>Digitalizar y conservar rasgos esenciales. Las jirafas se componen de su cuerpo y manchas en la piel</p>	<p>Se mantiene la figura como base su cuerpo y manchas, por cada una presenta sustracción, penetración.</p>	<p>El módulo generado por segmentación de planos y separación de módulos, con la rotación vertical y horizontal</p>	<p>Se confiere mantener los colores que están hechos los dibujos, como tonos contrastantes.</p>	<p>Repetición del super módulo generado por segmentación de planos y unión con la ayuda de motivo de cuadrícula hexagonal Repetición de tamaño</p>

Figura 40. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE ÁMBATO



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA

FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS

INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña
FECHA: 03 de Julio del 2023


GRÁFICA N°


ABSTRACCIÓN DIGITAL

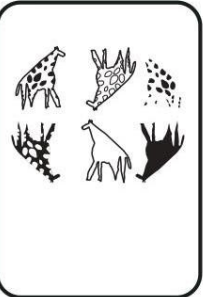
MÓDULO

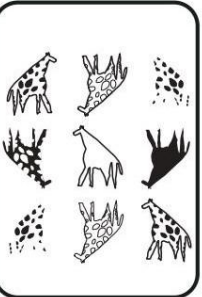
SUPER MÓDULO

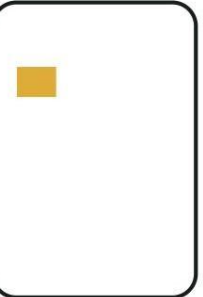
CROMÁTICA



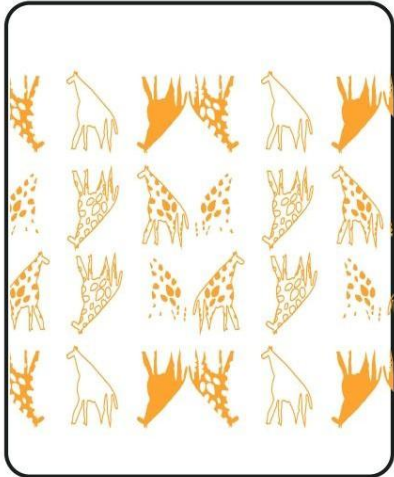








COMPOSICIÓN



JUSTIFICACIÓN

Dibujo hecho a mano alzada a lápiz grafito, trazos firmes y geométricos, gradación de tamaño en los lunares de a jirafa y repetición y gradación de tamaño en los rayos del sol y en los arbustos.

Digitalizar y conservar rasgos esenciales.
Las jirafas se componen de su cuerpo y manchas en la piel


Se mantiene la figura como base su cuerpo y manchas, por cada una presenta sustracción, penetración.

El módulo generado por segmentación de planos y separación de módulos, con la rotación vertical y horizontal


Se confiere mantener los colores que están hechos los dibujos, como tonos contrastantes.

Repetición del super módulo generado por segmentación de planos y unión con la ayuda de motivo de cuadrícula hexagonal
Repetición de tamaño


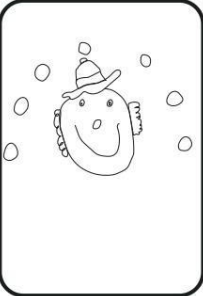
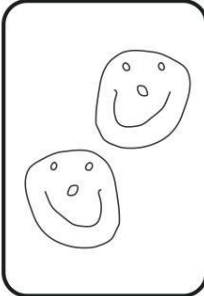
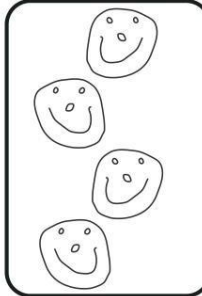
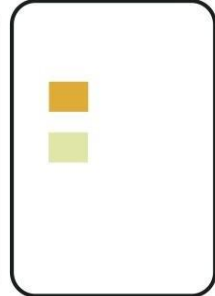
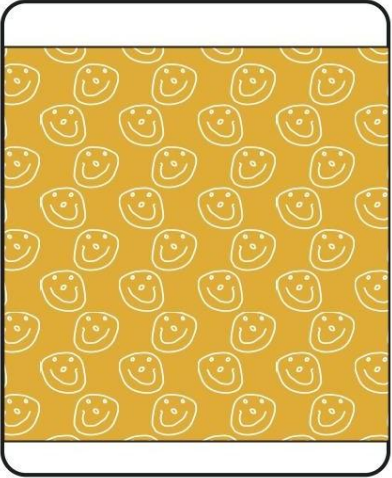
Figura 41. Ficha de generación de módulos



UNIVERSIDAD
TÉCNICA DE AMBATO



FACULTAD DE
DISEÑO Y ARQUITECTURA

FICHA DE GENERACIÓN DE MÓDULOS					INVESTIGADOR: Cynthia Ushiña FECHA: 03 de Julio del 2023
GRÁFICA N°	ABSTRACCIÓN DIGITAL	MÓDULO	SUPER MÓDULO	CROMÁTICA	COMPOSICIÓN
					
JUSTIFICACIÓN					
<p>Dibujo hecho a mano alzada en lápiz de grafito, posee líneas onduladas, y mixtas que se interrelacionan entre sí, círculos en varación de tamaño y trazos muy largos sin soltar su dirección.</p>	<p>Digitalizar y conservar rasgos esenciales.</p> <p>El personaje del payaso se compone de su cuerpo, rostro, indumentaria y sus accesorios u objetos.</p> <p>En este caso se conserva la parte superior, como es su rostro.</p>	<p>Repetición de figura y tamaño, rotación horizontal conservando distanciamiento.</p>	<p>Se parte del módulo anterior, con la aplicación de dirección horizontal y distanciamiento.</p>	<p>Se confiere mantener los colores que están hechos los dibujos, como tonos contrastantes.</p>	<p>Repetición del super módulo generado por segmentación de planos y unión con la ayuda de motivo de cuadrícula hexagonal</p> <p>Repetición de tamaño y figura</p>

Conclusiones

En conclusión, el análisis de las grafías de los niños con síndrome de Down ha revelado información relevante sobre su desarrollo psicomotor y habilidades de expresión. Se ha observado una evolución en las etapas del garabateo, la representación figurativa y el detalle en sus dibujos, tenemos que las formas orgánicas son las protagonistas de los dibujos de los niños y adolescentes con SD, y algunas líneas onduladas, curvas que se crean a partir de la asociación de figuras más simples, en cambio las formas geométricas tienen menor representación. Este análisis ha permitido comprender mejor la relación entre la capacidad cognitiva, la motricidad y la expresión gráfica en los niños con síndrome de Down. El reconocimiento de las características propias de su desarrollo artístico es fundamental tener en cuenta estas características del dibujo y no perder la esencia de estos dibujos al plasmar en el diseño textil ya que como objetivo es llevar a la visibilización de este grupo de niños y adolescentes. al diseñar estrategias educativas y terapéuticas que promuevan su desarrollo integral.

TECNOLOGÍAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCIÓN

Cronograma de producción

El cronograma es una herramienta esencial para llevar a cabo una producción de manera planificada y organizada. En este calendario se asignan tareas a cada actividad con fechas y períodos de tiempo específicos. Esto facilita el seguimiento del plan de producción, considerando la disponibilidad de tiempo del personal involucrado en la fabricación y acabado del textil, la cantidad de metros a producir y la descripción detallada de las operaciones a realizar.

FASES	ETAPAS	DISEÑO TEXTIL	JUNIO				JULIO							
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
PREPRODUCCIÓN	Investigación	Análisis de tendencia/ usuario	■	■										
	Diseño	Bocetaje en base a la metodología-propuestas			■	■								
	Digitalización	Aplicar raporrts en el textil					■							
	Preparación	Formatos para generar los tratamientos textiles						■						
	Material textil	Adquisición del material						■						
PRODUCCIÓN	Aplicación	Acabados tratamientos superficiales							■					
	Confección	Elaboración de prendas de la colección								■	■			
	Control de calidad	Verificación de cromática, estética y diseño sobre el textil										■		
DISTRIBUCIÓN	Plataforma digital Entrega	Publicidad en redes sociales Según los pedidos establecidos al cliente											■	■

Tabla 14 Cronograma de producción

Control de calidad

La calidad hace referencia a todas las características necesarias para que un producto o servicio satisfaga sus funciones previstas. Este concepto se ve influenciado por diversos factores, como la competencia, las preferencias de los consumidores y sus

motivaciones. Es un concepto dinámico que ha experimentado cambios significativos en cuanto a la evaluación de productos. La búsqueda de la calidad en la producción comienza desde el inicio para evitar la fabricación de productos defectuosos. Por lo tanto, la calidad se considera uno de los pilares fundamentales en las estrategias de planificación, ya que contribuye a reducir costos y aumentar los beneficios.

En el marco de la ejecución del proyecto, se proponen tres niveles de control de calidad de la siguiente manera:

1. Antes de enviar a producción, es necesario verificar que los rapports estén correctamente elaborados y que la ficha de diseño incluya la cromática especificada.
2. Durante el proceso de producción, se debe realizar una verificación para asegurarse de que la maquinaria esté funcionando adecuadamente, bien calibrada, la puntada no interfiera, esté bien enhebrado los hilos y las herramientas como el prénsatela y la aguja sean los correctos para trabajar sobre el textil
3. Finalmente, al finalizar el proceso, se realiza una revisión exhaustiva en pulido de hilos, si las costuras coinciden que tenga remates al inicio y al final, para verificar que los acabados se hayan completado sin errores, ya que esto es crucial para ofrecer un producto de calidad que cumpla con las expectativas de los clientes.

El objetivo principal es ofrecer en el mercado nacional diseños textiles para la confección de prendas de vestir urbanas, dirigidas a niños y niñas. De esta manera, se busca garantizar la satisfacción de las necesidades de los clientes

5.3 Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto

Se requiere un ordenador con los programas necesarios para el diseño digital, como Illustrator 2021 (software gratuito), Photoshop CS6 (software gratuito) Estos programas permiten digitalizar el textil y ofrecen la opción de visualizarlo, para su difusión en redes sociales, brindando al cliente acceso a la información necesaria. Además, es necesario contar con acceso a internet para el ordenador

Los servicios de acabado, como estampado, sublimado, corte o grabado láser y bordado, pueden ser proporcionados por terceros. En las etapas iniciales, no se recomienda adquirir toda la maquinaria necesaria, ya que el retorno de la inversión suele ser a largo plazo y el costo es elevado. Por consiguiente se trabajará bajo maquilas que brinden estos servicios

En cuanto a la infraestructura, no es necesario contar con una oficina ya que las prendas se ofertarán en primera instancia por línea, según el Manual de moda (2021), es recomendable comenzar con los gastos mínimos posibles en un emprendimiento. Por lo tanto, se puede trabajar desde casa u otro lugar conveniente. Esta estrategia ha sido utilizada con éxito incluso con clientes, como menciona el Manual de moda. Posteriormente, se puede considerar la implementación de una oficina o un espacio físico, ya que después de confeccionadas estas prendas serán entregadas a la fundación y poner a su disposición que las puedan adquirir a terceros.

Requerimientos de mano de obra

Tabla 15 Requerimiento mano de obra

ÁREA	MANO DE OBRA	ACTIVIDAD
Diseño	Diseñador de textil e indumentaria	Diseñar colección Patronaje Fotografía Rapports
	Diseñador gráfico freelance	Diseño de marca Publicidad Marketing digital Packaging
Tratamientos superficiales	Empresas que brindan servicio en: Estampado Sublimado Grabado laser Bordado Vinil textil	Personas especializadas en realizar los acabados mencionados
Maquila de Corte	Maquila	Cortador de las piezas de cada prenda
Confección	Maquila	Ensamblaje de la prenda
Acabados	1 operaria	Planchar y pulir hilos
Empaquetado	1 operaria	Empacar las prendas

Seguridad industrial y medio ambiente

La seguridad laboral es crucial para los trabajadores, y por lo tanto es necesario contar con la vestimenta adecuada, sistemas de protección y una ventilación apropiada, entre otros aspectos, con el fin de prevenir riesgos, accidentes y proteger la salud de los empleados. Sin embargo, en este proyecto se hace uso de servicios proporcionados por terceros, por lo que no aplica directamente.

Las normas ISO 14001 establecen directrices y estándares para la implementación de sistemas de gestión ambiental, con el propósito de controlar y mitigar el impacto de las actividades de una empresa en el medio ambiente. Su objetivo es reducir o eliminar dichos impactos negativos. Para lograrlo, es fundamental comprender las necesidades

y expectativas de las partes interesadas, y en función de esta información, determinar las acciones que deben ser implementadas y mejoradas. El enfoque se centra en la sostenibilidad y la responsabilidad ambiental, lo que permite que las organizaciones operen de manera más eficiente y responsable con el entorno natural.

En consonancia con nuestro compromiso de cuidar el medio ambiente, este proyecto se enfoca en adoptar soluciones sostenibles. Para lograrlo, se opta por utilizar materiales con un bajo impacto medioambiental, tanto en la confección de las prendas como en el packaging. Específicamente, se emplearán etiquetas eco amigables para reducir el uso de recursos y minimizar los desechos generados.

Esta iniciativa tiene como objetivo contribuir a la reducción de emisiones de gases y contaminantes, fomentando así prácticas más respetuosas con el entorno natural. Al adoptar estas medidas, buscamos promover un enfoque responsable y consciente hacia la protección del medio ambiente, proporcionando productos que no solo reflejen la creatividad y talento de los niños con Síndrome de Down, sino también su compromiso con la sostenibilidad y la preservación del planeta.

CAPÍTULO VI

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Descripción del producto o servicio

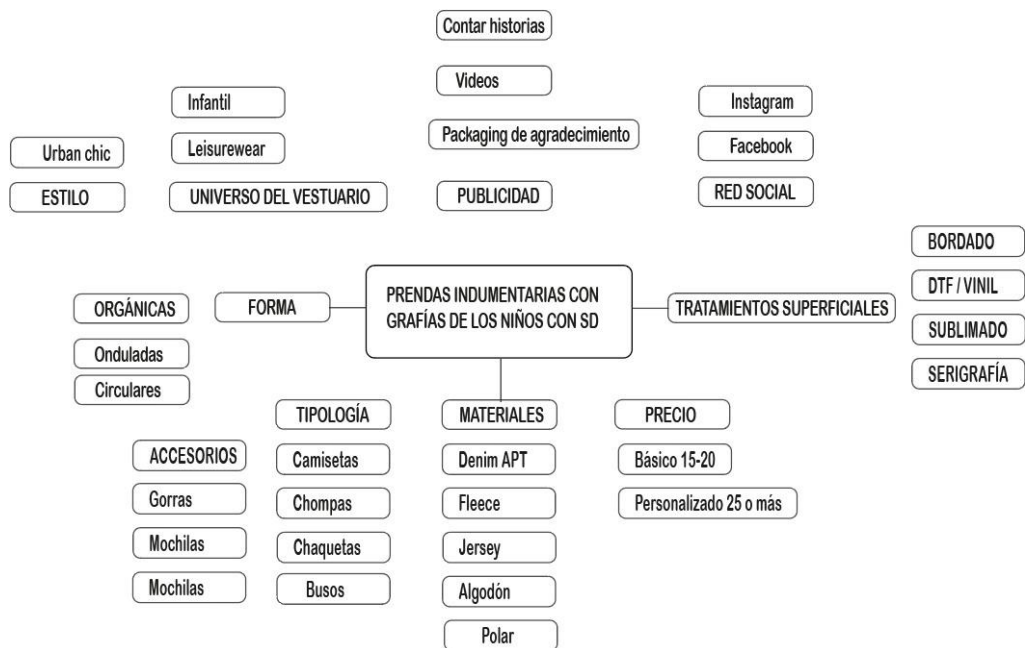
Una de las metas de este proyecto es apoyar a la fundación latidos Down, que a través de un análisis de los dibujos de los niños y adolescentes con síndrome de Down, se extraen y digitalizan las formas para convertir en rapports, donde se respeta la

propuesta por cada autor y se utilizan para crear los diseños que se plasmarán en los textiles fusionándolos con tendencias actuales.

Además, el diseño textil se considera una rama artística dentro de la industria de la moda, ya que se enfoca en presentar cualidades estéticas en los textiles. En este sentido, se pueden aplicar avances tecnológicos en los acabados, como el estampado, bordado, sublimado y láser.

Brain storming (lluvia de ideas)

Figura45. lluvia de ideas



Nota: (Elaboración propia)

Perfil del cliente

El público objetivo de este proyecto son padres de familia entre las edades de 30-34 años, pertenecientes a la generación “Z”. Este grupo abarca a personas de todos los géneros y se encuentra ubicado en la provincia de Tungurahua, específicamente en el cantón Ambato, en áreas urbanas. En cuanto a su estado civil, se incluyen tanto como padres y madres de familia, tanto solteros como casados.

En términos de nivel educativo del cliente son profesionales que ya ejercen su profesión tanto en el ámbito privado como en el público. Mientras que los niños dentro de este grupo dependen económicamente de sus padres, quienes tienen ingresos superiores al salario mínimo. En cuanto al estrato social, predominan los niveles B y, en su mayoría, C+. son personas que fácilmente compran en centros comerciales y apoyan al comercio nacional, como por ejemplo RM y Etafashion, entre otras.

A su vez, el usuario que son los niños y niñas de la generación “Y”, buscan crear combinaciones distintivas en cuanto a ropa, como niños no distinguen aún, que es lo que les puede favorecer en cuanto a siluetas o colores, ya que tienen un fuerte interés en utilizar texturas, colores y estampados en sus prendas, que consideran sus favoritos, asociados al de algún personaje.

Los niños por lo general sus hábitos y las cosas que les hace feliz radican en lo que sus padres adquieren, siempre dependerán de ellos para hacer reales sus deseos, en cuanto a comida se dejan influenciar por una experiencia de juego tales como KFC u otros restaurantes de comida rápida que ofrezcan juguetes o experiencias divertidas para ellos.

Moodboard

Figura 46. Moodboard del cliente y usuario



Nota: (Elaboración propia)

Identidad de marca.

Figura 47. Marca diseñador



Nota: (Elaboración propia)

USHIÑA: Corresponde a trabajo y mi marca como diseñadora independiente.

Figura 48. Marca conjunto la fundación



UP UP: es una submarca para el trabajo en colaboración y en beneficio con la fundación latidos Down.

Manifiesto de la marca

Creemos en la magia y la belleza de la expresión artística de todos los niños, sin importar sus habilidades o diferencias. Nos enorgullece presentar una colección única y especial, donde los dibujos de estos talentosos artistas se convierten en diseños vibrantes y llenos de vida. Nuestro manifiesto es claro: celebramos la inclusión y la diversidad. Cada prenda que creamos está impregnada con el amor y la creatividad de los niños con Síndrome de Down, quienes nos inspiran a romper barreras y desafiar los estereotipos. Creemos en la moda como una forma de expresión personal y un medio para empoderar a los niños. Cada diseño representa un mundo de imaginación y originalidad, capturando la esencia única de cada artista. Queremos que nuestros

clientes se sientan conectados con la historia y el talento detrás de cada prenda que usan.

Misión

Nos esforzamos por brindar prendas de calidad excepcional, cuidadosamente confeccionadas para garantizar la comodidad y durabilidad. Nuestro compromiso con la excelencia se refleja en cada detalle, desde los materiales seleccionados hasta los acabados impecables.

Visión

Aspiramos a ser una marca reconocida a nivel mundial por nuestro compromiso con la inclusión y la moda creativa. Queremos inspirar a otras marcas a seguir nuestro ejemplo y promover la inclusión en sus propias líneas de ropa. Deseamos ser una fuerza de cambio positivo en la industria de la moda y contribuir a la construcción de un mundo más inclusivo y diverso.

Uso de la marca.

Para lograr que el Packaging vaya acorde con lo que se requiere mostrar es necesario enfocarnos en la creación de papelería, stickers y tarjetas de agradecimiento, que al momento de adquirir una prenda sea una experiencia para el cliente poder tener toda la información acerca de este proyecto en colaboración con la fundación latidos Down, donde denote el interés de trabajar con los niños y que sean estos mismos quienes escriban un poco de su historia y a su vez un mensaje de agradecimiento a su usuario brindándole una experiencia de compra.

Etiquetas de la marca Up Up

Para las etiquetas se opta por incorporar la marca como diseñadora “Ushiña” en tamaño menor a la sub marca ya que se quiere potencializar la misma, junto con variación de los colores que seguidos en la colección.

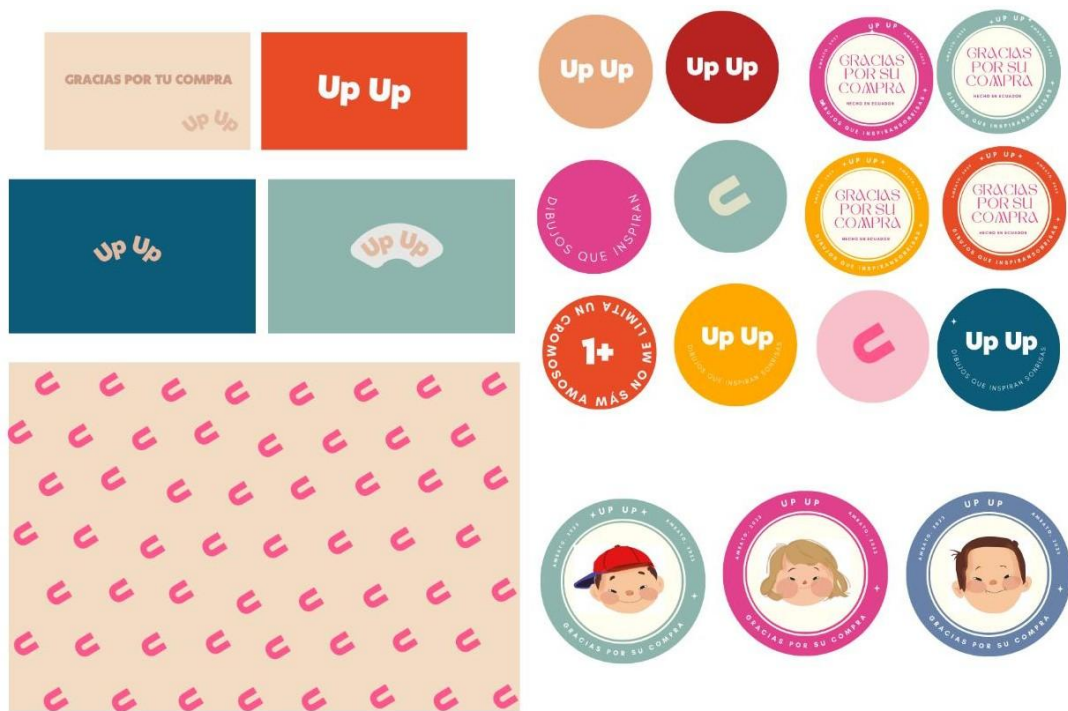
Figura 49. Etiquetas de la marca ”Up Up”



Papelería de la marca Up Up

Para la papelería envolvente de la prenda, se opta por colocar los patrones obtenidos, de los dibujos de los niños, mientras que para los stickers se colocan frases y el nombre de la marca, junto con ilustraciones de los rostros de los niños y adolescentes que participaron en el proyecto.

Figura 50. Moodboard del cliente y usuario




Tarjetas de agradecimiento

También es importante destacar un poco de su historia y sus verdaderos rostros, por eso se ve visible en las tarjetas de agradecimiento, con el objetivo de visibilizarlos y para que los usuarios conozcan


un poco de ellos.

UP
UP



CAMILA FRANCA


tiene 5 años le gusta




CAMILA FRANCA

AGRADECE TU COMPRA

Up Up



UP
UP



SANTIAGO DIAZ

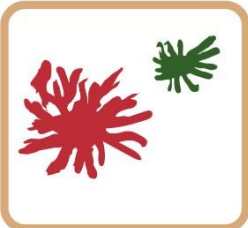
tiene 5 años le gusta




SANTIAGO DIAZ

AGRADECE TU COMPRA

Up Up




UP
UP



RODRIGO


tiene 5 años le gusta



RODRIGO

AGRADECE TU COMPRA

Up Up



Fichas de observación de dibujos

Tendencia: macro y/o micro tendencia (según sea el caso).

Macrotendencia

La definición de una macrotendencia implica un movimiento social mundial que puede tener una duración de 10 a 20 años. Estas macrotendencias influyen en la forma en que las personas construyen su estilo de vida, impactando en su comportamiento y hábitos. A partir de estas macrotendencias surgen las micro tendencias o modas pasajeras, que cambian constantemente y fomentan el consumo excesivo de prendas en cada ciclo de producción de las marcas. Cada año, las agencias de análisis de tendencias asignan un nombre distinto a estos movimientos globales.

Es importante destacar que, a nivel mundial, WGSN es la empresa líder en el análisis de tendencias. Sin embargo, en América Latina, La Fayette se encarga de adaptar estas tendencias al entorno local y extraer la información realmente relevante para la investigación de moda.

Tendencia

Una tendencia de moda se define como los comportamientos que son influenciados por factores como la tecnología, el entorno social, político, económico y psicológico. Estas características marcan la dirección y el comportamiento de un grupo social en relación con sus hábitos de consumo en el futuro.

En este contexto se ha elegido trabajar con el reporte de mentalidades del consumidor 2024, publicado por Nexlab institute, es por eso que la tendencia SOMOS, encaja con los factores establecidos de la diversidad e inclusión.



Concepto de la propuesta.

Según (Seivewright, 2013) “el tema o concepto es la esencia de una buena colección y la convierte en una creación única y personal para el diseñador” (pág. 46)

La propuesta de este proyecto se fundamenta en la investigación realizada durante todo el proceso. Su influencia e inspiración se derivan de las grafías creadas por los niños y adolescentes de la fundación latidos Down. A partir de estas obras se convierten en elementos para componer diseños, que dan lugar a la creación de módulos y súper módulos, que a su vez generan resultados originales y estéticamente atractivos, sin dejar de lado la esencia de los participantes.

Análisis de color de la propuesta

Para determinar la paleta de colores, se han seleccionado algunos tonos de acuerdo a la tendencia SOMOS, para trabajar con los colores de base desde un chocolate hasta un beige claro, junto con el complemento al igual en diferentes tonos de piel como sugiere la tendencia, mientras que los colores de acento, brindarán un toque de dinamismo y contraste entre estos el amarillo, verde, rosa Pink y azules, que a su vez coincide con los colores de las grafías hechas por los niños, los cuales son los más utilizados en la vestimenta de las prendas infantiles aceptados por el usuario. Estos colores se combinarán mediante la técnica de sublimación, estampado y bordado.

El color base será el más predominante y de mayor extensión, utilizado para resaltar otros colores que conforman un elemento. El color complemento actúa como un equilibrador y una transición entre el color base y el color acento, neutralizando ambos colores para crear armonías visuales. Por otro lado, el color acento es complementario al color base, posee una intensidad y valor más fuertes, y genera un impacto visual significativo.

Paleta de color de la propuesta



Elementos del diseño

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. (Wong, 2014)

Para el diseño textil, se han utilizado los conceptos presentes en el libro "Fundamentos básicos para el diseño" de Wong. Estos elementos conceptuales, como el punto, la línea, el plano y el volumen, han sido empleados para generar módulos, aunque no sean directamente visibles en el diseño. Además, se han considerado los elementos visuales, que son aquellos perceptibles a través de la vista y están determinados por la forma y los materiales utilizados. Estos elementos incluyen la forma, la medida (siendo

el tamaño relativo), el color y la textura. También se han tenido en cuenta los elementos de relación, como el distanciamiento, la superposición, como son el contraste, la concentración, la unión, y la gradación,

Como resultado, se han generado las siguientes fichas, con estructuras de módulos y súper módulos que conforman cada diseño, siguiendo las enseñanzas de Wong y Mogrovejo.

Fichas generación de módulos

Siluetas

En esta colección las siluetas que se van a utilizar son siluetas holgadas, rectas y semi ajustadas. Las siluetas holgadas son aquellas que son amplias y sueltas, permite que el usuario tenga mejor movilidad del cuerpo y por ello brinda comodidad, es una silueta que no se ciñe al cuerpo, si no a lo contrario no define las curvas del cuerpo. Las siluetas rectas son aquellas en la que los hombros y los bajos tienen un recorrido recto y se alinean paralelamente, no lleva pinzas y no se adaptan a las curvas del cuerpo. Las siluetas semi adherentes son aquellas que la prenda se ciñe al cuerpo, exponiendo levemente las curvas y líneas anatómicas del cuerpo, es una silueta equilibrada y proporcionada (Sicilia, 2017)

Las prendas tienen una forma recta y sin demasiado ajuste, brindando comodidad y libertad de movimiento, tienen una forma holgada y suelta, proporcionando comodidad y un estilo relajado acercándose al universo de vestuario que es el deportivo.

6.8.2 Proporción y línea

Para la creación del textil, se utilizaron líneas orgánicas y geométricas en los diseños textiles que evidencian los dibujos de los niños de la fundación latidos Down, estos elementos se utilizarán para construir módulos que generen un ritmo visual en un objeto plano. Para la interpretación de las prendas se trabaja sobre figurines digitales.

6.8.3 Función

El producto final se basa en los resultados obtenidos de las encuestas realizadas al grupo objetivo. En consecuencia, se desarrollarán en prendas superiores con tipologías básicas, como chompas, hoodies, camisetas, tanto para niños como para niñas.

En esta colección se incorporarán tanto la función práctica como la función técnica en las prendas. En términos de funcionalidad práctica, se buscará lograr un equilibrio visual en términos de color y textura en las prendas. Se emplearán siluetas holgadas y para proporcionar a los usuarios una mayor movilidad, comodidad y flexibilidad.

En cuanto a la función técnica, las prendas estarán equipadas con elementos de oclusión como cremalleras, broches y botones, que permitirán una mayor facilidad de uso y manipulación de las prendas.

Por otro lado, la función práctica de las prendas se centrará en satisfacer las necesidades de los usuarios, se diseñarán prendas externas superiores que cumplan con la doble función de mantener a los usuarios abrigados en algunos casos, pero sin dejar de lado la esencia de los dibujos. Esto permitirá a los usuarios tener un recuerdo duradero a través de prendas innovadoras, cómodas y confortables.

6.8.4 Detalles

Los detalles se reflejarán en la elaboración del textil a través de la aplicación de técnicas de termofusión, para plasmar graffías, formas o siluetas que expresen un diseño innovador. Asimismo, se incluirán detalles con vinil textil que resalten con el objetivo de crear un diseño atractivo.

Estilo

La colección de ropa tiene influencia en un estilo casual y en un universo de vestuario deportivo que se distingue por su combinación audaz de colores y texturas. Estos estilos se caracterizan por su carácter informal y la mezcla de diferentes prendas, lo que resulta en looks originales. Está diseñado para adaptarse a la vida en la ciudad, sin embargo, pueden ser utilizadas para las actividades diarias y el constante movimiento.

Estampados, bordados y acabados, terminados

Se emplearán técnicas como la sublimación, estampado. Se utilizarán bordados como acabados, así como vinil textil en puntos visibles de las prendas. También se incluirán palabras significativas o el logo de la marca, que haga eco del trabajo a favor de la fundación y los niños Latidos Down.

Materiales e insumos.

Se van a utilizar en su mayoría textiles de fibras de poliéster indispensables para lograr acabados superficiales sobre los textiles, mientras que para el forro se utiliza mezcla de fibras naturales para que sean prendas durables y reversibles que a su vez también

permita incorporar las grafías de los niños mediante los otros procesos de intervención textil.

Algodón-mezcla/ bramante

Fleece

Fleece Polar

Jersey

Chiffon

INSUMOS

Botones

Broches

Cierres

Sketch o bocetos



Diseños planos por prenda o referencia

MASCULINO



FEMENINO



Materiales e insumos, usos y cuidados para la propuesta

Tabla 16 Materiales e Insumos de la propuesta

MATERIALES	USOS	CUIDADOS
POLAR	Hoodies, Pantalones, pijamas	No retorcer No requiere planchado No usar blanqueador No lavar a máquina
FLECEE PERCHADO	Hoodies, chompas, pantalones, busos	Se puede secar en máquina a una temperatura baja No requiere planchado No usar blanqueador No remojar
TRASLÚCIDA	Se puede sublimar y genera transparencia Chompas ligeras,	No usar blanqueador Lavar a mano sin frotar No retorcer ni estrujar

		No planchar
BRAMANTE	Forros, chompas	Evitar el contacto con cloro No dejar remoja por mucho tiempo Planchar a baja temperatura

Ilustraciones



Fichas técnicas (según el caso)

Ficha de diseño plano.

FICHA DISEÑO INTEGRAL

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

- Chompa reversible sublimada con diferentes reportt

CÓDIGO: - 2 3 4 2

PIEZAS DE CORTE

U#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
A	cuélllo	Polar Fleece/ CAFÉ	2
B	Mangas	Fleece/ AMARRILLO	2
C	Pieza delantera	Fleece/ AMARRILLO	2
D	Pieza posterior	Fleece/ AMARRILLO	1
E	Bolsillo delantero	Polar Fleece/ BEIGE CLARO	1
C	Forro delantero	Bramante / sublimado	2
D	Forro posterior	Bramante / sublimado	1
B	Forro mangas	Bramante / sublimado	2
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			13

DELANTERO

POSTERIOR

CARTA DE COLOR

VARIACIÓN DE COLOR

MAQUINARIA

MÁQUINA RECTA

MÁQUINA OVERLOCK

TEXTIL

TEJIDO PUNTO: **NOMBRE** - Fleece polar
CANTIDAD - 0,50 m
PRECIO - 5,90 USD

TEJIDO PLANO: **NOMBRE** - Bramante
CANTIDAD - 1,50 m
PRECIO - 6,80 USD

TEJIDO PUNTO: **NOMBRE** - Fleece
CANTIDAD - 1,50 m
PRECIO - 5,70 USD

CUIDADOS

- No planchar
- Programa para prendas de lana
- No usar cloro ni blanqueadores

MANUALIDAD

SUBLIMADO

TALLA PROTOTIPO: 6-8 8-10 10-12



FICHA DISEÑO INTEGRAL

USUARIO: 5-9 años de edad
COLECCIÓN: - Urbano
UNIVERSO VESTUARIO: - Deportivo
FECHA: - Julio 2023

PRENDA

- Hoodie de niño

DESCRIPCIÓN

- Hoodie en fleece sublimado módulo grande

PIEZAS DE CORTE			
U/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
A	capucha	Fleece/ CAFÉ	2
B	Mangas	Fleece/ CAFÉ	2
C	Pieza delantera	Fleece/ CAFÉ	2
D	Pieza posterior	Fleece/ CAFÉ	1
E	Bolsillo delantero	Fleece/ CAFÉ	1
			CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA
			8



TEXTIL
TEJIDO PUNTO: NOMBRE - Fleece
 CANTIDAD - 150 m
 PRECIO - 570 USD



CÓDIGO: - 2 3 4 2

CARTA DE COLOR



VARIACIÓN DE COLOR



TALLA PROTOTIPO: 6-8 8-10 10-12



FICHA DISEÑO INTEGRAL

USUARIO: 5-9 años de edad
COLECCIÓN: - Urbano
UNIVERSO VESTUARIO: - Deportivo
FECHA: - Julio 2023

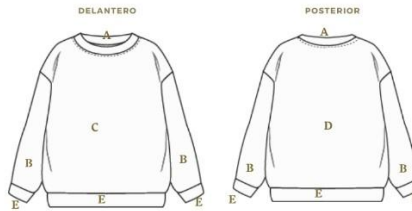
PRENDA

- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

- Hoodie en fleece sublimado módulos de varios colores, bolsillo canguro

PIEZAS DE CORTE			
U/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
A	cueño	Rib/ BEIGE	1
B	Mangas	Fleece/ BEIGE	2
C	Pieza delantera	Fleece/ BEIGE	2
D	Pieza posterior	Fleece/ BEIGE	1
E	Bastas	Rib/Fleece/ CAFÉ	3
			CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA
			8



TEXTIL
TEJIDO PUNTO: NOMBRE - Fleece
 CANTIDAD - 150 m
 PRECIO - 570 USD



CÓDIGO: - 2 3 4 2

CARTA DE COLOR



VARIACIÓN DE COLOR



TALLA PROTOTIPO: 6-8 8-10 10-12



FICHA DISEÑO INTEGRAL

USUARIO: 5-9 años de edad
COLECCIÓN: - Urbano
UNIVERSO VESTUARIO: - Deportivo
FECHA: - Julio 2023

PRENDA

- hoodie de niña

DESCRIPCIÓN

- Hoodie en fleece sublimado y parches en las manchas de la jirafa, combina conde texturas

PIEZAS DE CORTE			
U/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
A	cueillo	Rib / BEIGE	1
B	Mangas	Fleece/ BEIGE	2
C	Pieza delantera	Fleece/ BEIGE	2
D	Pieza posterior	Fleece/ BEIGE	1
E	Bastas	Rib/Fleece/ CAFE	3
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			8



CÓDIGO: - 2 3 4 2

CARTA DE COLOR



VARIACIÓN DE COLOR



TALLA PROTOTIPO: 6-8 8-10 10-12

MAQUINARIA



MÁQUINA RECTA



MÁQUINA OVERLOCK

TEXTIL

TEJIDO PUNTO:



NOMBRE: Fleece
CANTIDAD: - 150 m
PRECIO: - 5.70 USD

CUIDADOS



No planchar



Programa para prendas de lana



No usar cloro ni blanqueadores

MANUALIDAD



SUBLIMADO



FICHA DISEÑO INTEGRAL

USUARIO: 5-9 años de edad
COLECCIÓN: - Urbano
UNIVERSO VESTUARIO: - Deportivo
FECHA: - Julio 2023

PRENDA

- Hoodie sublimado de niña

DESCRIPCIÓN

- Hoodie en fleece, sublimado en combinación de texturas y contraste

PIEZAS DE CORTE			
U/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
A	cueillo	Rib / BEIGE	1
B	Mangas	Fleece/ BEIGE	2
C	Pieza delantera	Fleece/ BEIGE	2
D	Pieza posterior	Fleece/ BEIGE	1
E	Bastas	Rib/Fleece/ CAFE	3
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			8



CÓDIGO: - 2 3 4 2

CARTA DE COLOR



VARIACIÓN DE COLOR



TALLA PROTOTIPO: 6-8 8-10 10-12

MAQUINARIA



MÁQUINA RECTA



MÁQUINA OVERLOCK

TEXTIL

TEJIDO PUNTO:



NOMBRE: Fleece
CANTIDAD: - 150 m
PRECIO: - 5.70 USD

CUIDADOS



No planchar



Programa para prendas de lana




No usar cloro ni blanqueadores

MANUALIDAD



SUBLIMADO

Ficha de patronaje y despiece



FICHA DE PATRONAJE


USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA


- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN


- Chompa reversible sublimada con diferentes rapport



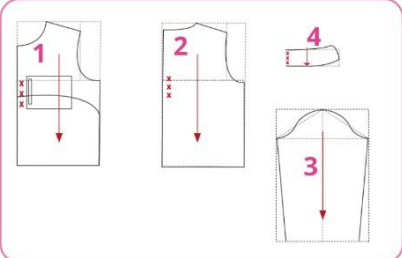
DELANTERO




POSTERIOR



TRAZO PRIMITIVO




PATRONAJE




PIEZAS DE CORTE

L/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
1	Delantero	Polar Fleece/ CAFÉ	2XT
2	Posterior	Fleece/ AMARRILLO	1XT
3	Manga	Fleece/ AMARRILLO	2XT
4	Cuello	Fleece/ AMARRILLO	2XT
5	Pieza delantera	Fleece/ AMARRILLO	1XT
6	Bolsillo delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			9

SIMBOLOGÍA





FICHA DE PATRONAJE


USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA


- Hoodie de niño

DESCRIPCIÓN


- Hoodie en fleece sublimado módulo grande



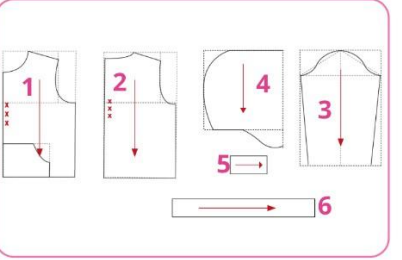
DELANTERO



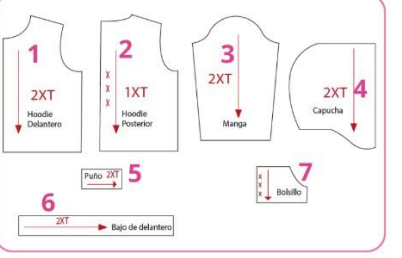
POSTERIOR



TRAZO PRIMITIVO




PATRONAJE



PIEZAS DE CORTE

L/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
1	Delantero	Polar Fleece/ CAFÉ	2XT
2	Posterior	Fleece/ AMARRILLO	1XT
3	Manga	Fleece/ AMARRILLO	2XT
4	Capucha	Fleece/ AMARRILLO	2XT
5	Puños	Fleece/ AMARRILLO	1XT
6	Basta delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
7	Bolsillo delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			10

SIMBOLOGÍA



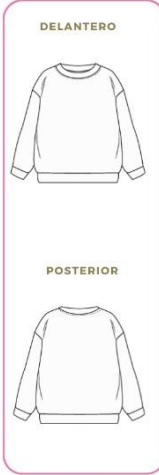


FICHA DE PATRONAJE

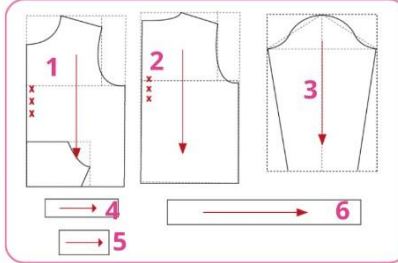
USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

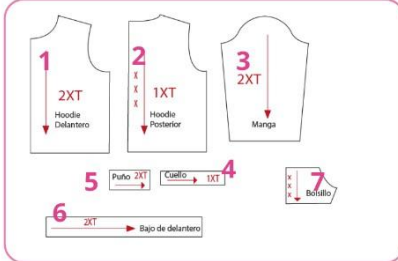
- Chompa de niño
- ### DESCRIPCIÓN
- Hoodie en fleecce sublimado módulos de varios colores, bolsillo canguro



TRAZO PRIMITIVO



PATRONAJE



PIEZAS DE CORTE

L/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
1	Delantero	Polar Fleece/ CAFÉ	2XT
2	Posterior	Fleece/ AMARRILLO	1XT
3	Manga	Fleece/ AMARRILLO	2XT
4	Cuello	Fleece/ AMARRILLO	2XT
5	Puños	Fleece/ AMARRILLO	1XT
6	Basta delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
7	Bolsillo delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			10

SIMBOLOGÍA

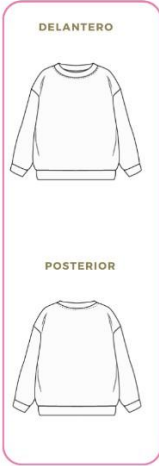


FICHA DE PATRONAJE

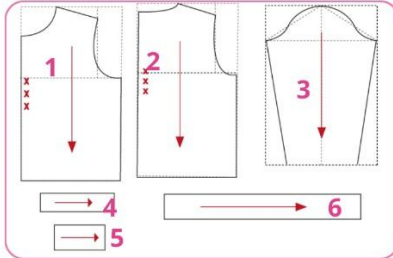
USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

- hoodie de niña
- ### DESCRIPCIÓN
- Hoodie en fleecce sublimado y parches en las manchas de la jirafa, combinaiconde texturas



TRAZO PRIMITIVO



PATRONAJE



PIEZAS DE CORTE

L/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
1	Delantero	Polar Fleece/ CAFÉ	2XT
2	Posterior	Fleece/ AMARRILLO	1XT
3	Manga	Fleece/ AMARRILLO	2XT
4	Cuello	Fleece/ AMARRILLO	2XT
5	Puños	Fleece/ AMARRILLO	1XT
6	Basta delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			10

SIMBOLOGÍA





FICHA DE PATRONAJE

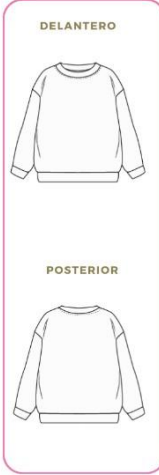
USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

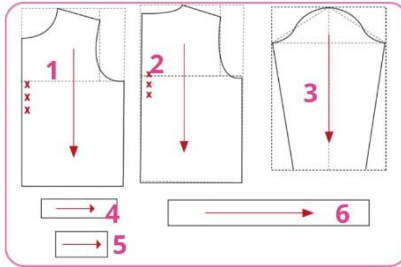
• Hoodie sublimado de niña

DESCRIPCIÓN

• Hoodie en fleece, sublimado en combinación de texturas y contraste



TRAZO PRIMITIVO



PATRONAJE



PIEZAS DE CORTE

L/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
1	Delantero	Polar Fleece/ CAFÉ	2XT
2	Posterior	Fleece/ AMARRILLO	1XT
3	Manga	Fleece/ AMARRILLO	2XT
4	Cuello	Fleece/ AMARRILLO	2XT
5	Puños	Fleece/ AMARRILLO	1XT
6	Basta delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			10

SIMBOLOGÍA



FICHA DE PATRONAJE

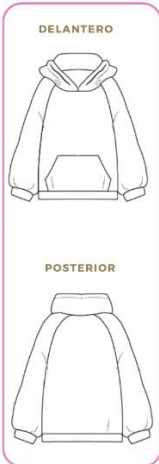
USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

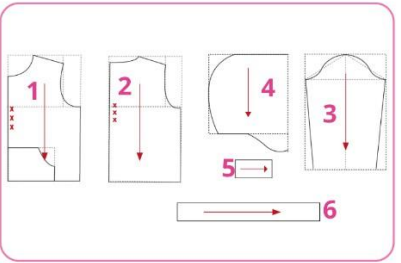
• Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

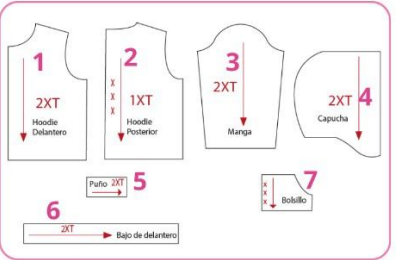
• Chompa en fleece sublimado módulo grande



TRAZO PRIMITIVO



PATRONAJE



PIEZAS DE CORTE

L/#	DESCRIPCIÓN	TELA/COLOR	CANT.
1	Delantero	Polar Fleece/ CAFÉ	2XT
2	Posterior	Fleece/ AMARRILLO	1XT
3	Manga	Fleece/ AMARRILLO	2XT
4	Capucha	Fleece/ AMARRILLO	2XT
5	Puños	Fleece/ AMARRILLO	1XT
6	Basta delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
7	Bolsillo delantero	Fleece/ AMARRILLO	1XT
CANTIDAD DE PIEZAS POR PRENDA			10

SIMBOLOGÍA



Ficha de ruta operacional.



FICHA DE RUTA OPERATIVA

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

- Chompa en fleece sublimado módulo grande



L/#	DESCRIPCIÓN	MÁQUINA	PUNTADA	TIEMPO POR ACTIVIDAD
1	Cortar todas las piezas	Tijeras		5
2	Coser bolsillo al delantero	Recta	301	3
3	Unir hombros	Overlock	502	3
4	Unir mangas por las sisas al delantero	Overlock	502	4
5	Coser costados	Overlock	502	2.5
6	Unir piezas de la capucha	Overlock	502	5.5
7	Coser borde de la capucha	Recta	301	3
8	Poner puños	Overlock	502	2.5
9	Coser bajos	Overlock	502	3.5
10	Pulir hilos	Manual		3
11	Empacar	Manual		3
12				

Elaborado por: Cynthia Ushiña



FICHA DE RUTA OPERATIVA

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

- Chompa en fleece sublimado módulo grande



L/#	DESCRIPCIÓN	MÁQUINA	PUNTADA	TIEMPO POR ACTIVIDAD
1	Cortar todas las piezas	Tijeras		5
2	Unir hombros	Overlock	502	3
3	Unir mangas por las sisas al delantero	Overlock	502	3
4	Coser costados	Overlock	502	4
5	Poner puños	Overlock	502	2.5
6	Coser bajos	Overlock	502	5.5
7	Pulir hilos	Manual		3
8	Empacar	Manual		2.5
9				
10				
11				
12				

Elaborado por: Cynthia Ushiña



FICHA DE RUTA OPERATIVA

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: - Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: - Deportivo
 FECHA: - Julio 2023

PRENDA

- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

- Chompa en fleece sublimado módulo grande



Elaborado por: Cynthia Ushiña

L/#	DESCRIPCIÓN	MÁQUINA	PUNTADA	TIEMPO POR ACTIVIDAD
1	Cortar todas las piezas	Tijeras		5
2	Unir hombros	Overlock	502	3
3	Unir mangas por las sisas al delantero	Overlock	502	3
4	Coser costados	Overlock	502	4
5	Poner puños	Overlock	502	2.5
6	Coser bajos	Overlock	502	5.5
7	Pulir hilos	Manual		3
8	Empacar	Manual		2.5
9				
10				
11				
12				



FICHA DE RUTA OPERATIVA

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: - Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: - Deportivo
 FECHA: - Julio 2023

PRENDA

- Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

- Chompa en fleece sublimado módulo grande



Elaborado por: Cynthia Ushiña

L/#	DESCRIPCIÓN	MÁQUINA	PUNTADA	TIEMPO POR ACTIVIDAD
1	Cortar todas las piezas	Tijeras		5
2	Unir hombros	Overlock	502	3
3	Unir mangas por las sisas al delantero	Overlock	502	3
4	Coser costados	Overlock	502	4
5	Poner puños	Overlock	502	2.5
6	Coser bajos	Overlock	502	5.5
7	Pulir hilos	Manual		3
8	Empacar	Manual		2.5
9				
10				
11				
12				



FICHA DE RUTA OPERATIVA

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

• Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

• Chompa en fleece sublimado módulo grande



Elaborado por: Cynthia Ushiña

L/#	DESCRIPCIÓN	MÁQUINA	PUNTADA	TIEMPO POR ACTIVIDAD
1	Cortar todas las piezas	Tijeras		5
2	Coser bolsillo al delantero	Recta	301	3
3	Unir hombros	Overlock	502	3
4	Unir mangas por las sisas al delantero	Overlock	502	4
5	Coser costados	Overlock	502	2.5
6	Unir piezas de la capucha	Overlock	502	5.5
7	Coser borde de la capucha	Recta	301	3
8	Poner puños	Overlock	502	2.5
9	Coser bajos	Overlock	502	3.5
10	Pulir hilos	Manual		3
11	Empacar	Manual		3
12				



FICHA DE RUTA OPERATIVA

USUARIO: 5-9 años de edad
 COLECCIÓN: Urbano
 UNIVERSO VESTUARIO: Deportivo
 FECHA: Julio 2023

PRENDA

• Chompa de niño

DESCRIPCIÓN

• Chompa en fleece sublimado módulo grande



Elaborado por: Cynthia Ushiña

L/#	DESCRIPCIÓN	MÁQUINA	PUNTADA	TIEMPO POR ACTIVIDAD
1	Cortar todas las piezas	Tijeras		5
2	Coser bolsillo al delantero	Recta	301	3
3	Unir hombros	Overlock	502	3
4	Unir mangas por las sisas al delantero	Overlock	502	4
5	Coser costados	Overlock	502	2.5
6	Unir piezas de la capucha	Overlock	502	5.5
7	Coser borde de la capucha	Recta	301	3
8	Poner puños	Overlock	502	2.5
9	Coser bajos	Overlock	502	3.5
10	Pulir hilos	Manual		3
11	Empacar	Manual		3
12				





























6.13 Costos de producción

6.13.1 Costos fijos

Los costos fijos son aquellos gastos que no se ven afectados por la producción o el rendimiento del negocio o empresa, ya que se mantienen constantes sin importar la actividad. Estos costos deben ser pagados en un plazo establecido, independientemente de los ingresos generados por la empresa.

Tabla 17 Costos fijos

PERSONAL ADMINISTRATIVO		
DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA DE PAGO	CANTIDAD
DISEÑADOR DE MODA	Mensual	\$600,00
SUBTOTAL		\$600,00
SERVICIOS BÁSICOS		
DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA DE PAGO	CANTIDAD
AGUA	Mensual	\$10,00
LUZ	Mensual	\$10,00
INTERNET	Mensual	\$22,25
ARRIENDO	Mensual	\$150,00
SUBTOTAL		\$192,31
DEPRECIACIÓN		
DESCRIPCIÓN	VALOR	
MAQUINARIA	\$900 3%	
SUBTOTAL	\$297,00	

6.13.2 Costos variables

Son aquellos que se modifican de acuerdo al volumen de producción, es decir la cantidad de bienes o servicios producidos; por medio de una relación directamente proporcional.

Tabla 18 Materiales

MATERIALES		
N°	DESCRIPCIÓN	METRO
1	Fleece sublimable	\$7,60
2	Polar Martillado	\$7,80
3	Rib	\$5,60
SUBTOTAL		\$21

Tabla 19 Mano de obra

MANO DE OBRA SERVICIOS DE TRATAMIENTOS SUPERFICIALES			
DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Sublimado	\$5,00	6	\$30,00

Tabla 20 Personal administrativo

PERSONAL ADMINISTRATIVO			
DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA DE PAGO	DE	CANTIDAD
Diseñador freelance	gráfico	Por trabajo	\$30,00
Contador freelance		Por trabajo	\$20,00
SUBTOTAL			\$50,00

6.13.3 Costo total

Tabla 21 Costos totales

COSTOS TOTALES	
COSTOS FIJOS PERSONAL ADMIN	\$600,00
SERVICIOS BÁSICOS	\$192,31
DEPRECIACIÓN	\$24,75
MATERIALES	\$21
MANO DE OBRA	\$30,00
COSTOS VARIABLES PERSONAL ADMIN	\$50,00
TOTAL	\$913,46
IMPREVISTOS 5%	\$45,67
TOTAL	\$959,13

Costo unitario

Para el cálculo del costo variable unitario y fijo unitario se aplica la siguiente fórmula:

CVU= Costo variable total/ Unidades producidas

$$CVU= 117,60/ 30$$

$$CVU= 3,92$$

CFU = Costos fijos totales/ Unidades producidas

$$CFU = 817,06 / 30$$

$$CFU = 27,23$$

PUNTO DE EQUILIBRIO

Punto de Equilibrio

PRODUCTO	Hoddie Niño
PRECIO UNITARIO	\$ 23,08

Resultado:

PUNTO DE EQUILIBRIO	77,23	Cantidad de unidades a vender como mínimo para equiparar los costos
---------------------	-------	---

Detalle los costos

COSTO FIJO	\$ 1.343,60
------------	-------------

COSTO VARIABLE	\$ 5,68
----------------	---------

DESCRIPCIÓN	VALOR
Alquiler	\$ 100,00
Luz	\$ 10,00
agua	\$ 10,00
internet	\$ 23,60
Sueldos administrat	\$ 1.200,00

DESCRIPCIÓN	VALOR	CANTIDAD	IMPORTE
tela m	\$ 4,55	1	\$ 4,55
Insumos	\$ 1,20	0,5	\$ 0,60
pakagin	\$ 0,40	0,6	\$ 0,24
MOD	\$ 0,10	3	\$ 0,29

Utilidad

Se propone obtener un 40% de margen de utilidad, de los cuales un 10% será destinado como beneficio para la fundación Latidos Down, con la cual se ha establecido una colaboración. Esta decisión se basa en la necesidad de lograr que el negocio sea rentable, ya que un margen promedio del 30% de ganancia o utilidad es necesario para asegurar la competitividad del producto en el mercado.

Costo de venta

Figura: ficha de costos 1

FICHA TÉCNICA DE COSTOS				
Up Up	PRENDA	chompa Caritas	USUARIO	Niños de 5 a 9 años de edad
	FECHA	22 DE JULIO 2023	CLIENTE	Padres de familia de 30 a 34 años
	COLECCIÓN	Infantil	UNIVERSO DE VESTUARIO	Urbano
	DISEÑADORA	Cynthia Ushiña	TALLA	M

COSTOS DIRECTOS						
MATERIALES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Textil 1	Polar martillada	Vizzu	Metros	3,85	0,7	2,695
Insumo	Bies para recubrir las bastas	Palacio del cie	Metros	0,25	0,5	0,125
Insumo	Cierre de 45cm	Palacio del cie	Unidad	0,4	1	0,4
Insumo	Cierre de 15cm	Palacio del cie	Unidad	0,25	1	0,25
Etiqueta			Unidad	0,2	1	0,2
packaging			Unidad	0,5	1	0,5

MÁQUILA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Máquila	Confección		Unidad	1,5	1	1,5
Máquila	Corte		Unidad	1	1	1
Máquila	Sublimación		Unidad	5	1	5
TOTAL COSTOS DIRECTOS UNIDAD						11,67

COSTOS INDIRECTOS			
COSTOS INDIRECTOS	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE DE COSTO INDIRECTO	VALOR
Gastos	Datos Generales(Transporte,Luz,Local)	5%	0,882
Gastos	Gastos Administrativos(Salarios)	5%	0,882
Gastos	Imprevistos	3%	0,529
Gastos	Generados por venta	8%	1,411
TOTAL COSTOS INDIRECTOS UNIDAD			3,704
TOTAL DE COSTOS			15,37

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON UTILIDAD 40%	
	UTILIDAD	PRECIO
UTILIDAD	6,15	21,52
	15,37	

PRECIO	IVA 12%	P.V.P
21,52	1,84488	23,37

v

Figura: Ficha de costos 2

FICHA TÉCNICA DE COSTOS						
Up Up	PRENDA	Hoodie Sol Niña	USUARIO	Niños de 5 a 9 años de edad		
	FECHA	22 DE JULIO 2023	CLIENTE	Padres de familia de 30 a 34 años		
	COLECCIÓN	Infantil	UNIVERSO DE VESTUARIO	Urbano		
	DISEÑADORA	Cynthia Ushiña	TALLA	M		

COSTOS DIRECTOS						
MATERIALES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Textil 1	Fleece sublimable	Rio Sport	Metros	4,55	0,85	3,8675
Textil 2	Ribb	Palacio del cie	Metros	0,25	0,25	0,0625
Insumo	Cordón capucha	Palacio del cie	Unidad	0,4	1	0,4
Etiqueta			Unidad	0,2	1	0,2
packaging			Unidad	0,3	1	0,3

MÁQUILA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Máquila	Confección		Unidad	0,75	1	0,75
Máquila	Corte		Unidad	0,9	1	0,9
Máquila	Sublimación		Unidad	5	1	5
TOTAL COSTOS DIRECTOS UNIDAD						11,48

COSTOS INDIRECTOS			
COSTOS INDIRECTOS	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE DE COSTO INDIRECTO	VALOR
Gastos	Datos Generales(Transporte,Luz,Local)	5%	0,882
Gastos	Gastos Administrativos(Salarios)	5%	0,882
Gastos	Imprevistos	3%	0,529
Gastos	Generados por venta	8%	1,411
TOTAL COSTOS INDIRECTOS UNIDAD			3,704
TOTAL DE COSTOS			15,18

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON UTILIDAD 40%		PRECIO	IVA 12%	P.V.P
	UTILIDAD	PRECIO			
UTILIDAD	6,07	21,26	21,26	1,82208	23,08
	15,18				

Figura: Ficha de costos 3

FICHA TÉCNICA DE COSTOS						
Up	PRENDA	Hoodie jirafa colores		USUARIO	Niños de 5 a 9 años de edad	
	FECHA	22 DE JULIO 2023		CLIENTE	Padres de familia de 30 a 34 años	
	COLECCIÓN	Infantil		UNIVERSO DE VESTUARIO	Urbano	
	DISEÑADORA	Cynthia Ushiña		TALLA	M	

COSTOS DIRECTOS						
MATERIALES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Textil 1	Polar martillada	Vizzu	Metros	3,8	0,7	2,66
Textil 2	Ribb	Palacio del ci	Metros	0,25	0,25	0,0625
Etiqueta			Unidad	0,2	1	0,2
packaging			Unidad	0,3	1	0,3

MÁQUILA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Máquina	Confección		Unidad	0,75	1	0,75
Máquina	Corte		Unidad	0,5	1	0,5
Máquina	Sublimación		Unidad	5	1	5
TOTAL COSTOS DIRECTOS UNIDAD						9,4725

COSTOS INDIRECTOS			
COSTOS INDIRECTOS	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE DE COSTO INDIRECTO	VALOR
Gastos	Datos Generales(Transporte,Luz,Local)	5%	0,882
Gastos	Gastos Administrativos(Salarios)	5%	0,882
Gastos	Imprevistos	3%	0,529
Gastos	Generados por venta	8%	1,411
TOTAL COSTOS INDIRECTOS UNIDAD			3,704
TOTAL DE COSTOS			13,18

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON UTILIDAD 40%	
	UTILIDAD	PRECIO
UTILIDAD	5,27	18,45
	13,18	

PRECIO	IVA 12%	P.V.P
18,45	1,58118	20,03

Figura: Ficha de costos 4

FICHA TÉCNICA DE COSTOS						
Up Up	PRENDA	Hoodie Manitos	USUARIO	Niños de 5 a 9 años de edad		
	FECHA	22 DE JULIO 2023	CLIENTE	Padres de familia de 30 a 34 años		
	COLECCIÓN	Infantil	UNIVERSO DE VESTUARIO	Urbano		
	DISEÑADORA	Cynthia Ushiña	TALLA	M		

COSTOS DIRECTOS						
MATERIALES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Textil 1	Fleece para sublimar	Vizzu	Metros	4,55	0,7	3,185
Textil 2	Ribb	Palacio del ci	Metros	0,25	0,25	0,0625
Etiqueta			Unidad	0,2	1	0,2
packaging			Unidad	0,3	1	0,3

MÁQUILA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Máquila	Confección		Unidad	0,75	1	0,75
Máquila	Corte		Unidad	0,5	1	0,5
Máquila	Sublimación		Unidad	5	1	5
TOTAL COSTOS DIRECTOS UNIDAD						9,9975

COSTOS INDIRECTOS			
COSTOS INDIRECTOS	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE DE COSTO INDIRECTO	VALOR
Gastos	Datos Generales(Transporte,Luz,Local)	5%	0,882
Gastos	Gastos Administrativos(Salarios)	5%	0,882
Gastos	Imprevistos	3%	0,529
Gastos	Generados por venta	8%	1,411
TOTAL COSTOS INDIRECTOS UNIDAD			3,704
TOTAL DE COSTOS			13,70

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON UTILIDAD 40%		PRECIO	IVA 12%	P.V.P
	UTILIDAD	PRECIO			
UTILIDAD	5,48	19,18	19,18	1,64418	20,83
	13,70				

Figura: Ficha de costos

FICHA TÉCNICA DE COSTOS				
Up Up	PRENDA	Hoodie Sol Niño	USUARIO	Niños de 5 a 9 años de edad
	FECHA	22 DE JULIO 2023	CLIENTE	Padres de familia de 30 a 34 años
	COLECCIÓN	Infantil	UNIVERSO DE VESTUARIO	Urbano
	DISEÑADORA	Cynthia Ushiña	TALLA	M

COSTOS DIRECTOS						
MATERIALES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Textil 1	Fleece sublimable	Rio Sport	Metros	4,55	0,85	3,8675
Textil 2	Ribb	Palacio del cie	Metros	0,25	0,25	0,0625
Insumo	Cordón capucha	Palacio del cie	Unidad	0,4	1	0,4
Etiqueta			Unidad	0,2	1	0,2
packaging			Unidad	0,3	1	0,3

MÁQUILA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Máquila	Confección		Unidad	0,75	1	0,75
Máquila	Corte		Unidad	0,9	1	0,9
Máquila	Sublimación		Unidad	5	1	5
TOTAL COSTOS DIRECTOS UNIDAD						11,48

COSTOS INDIRECTOS			
COSTOS INDIRECTOS	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE DE COSTO INDIRECTO	VALOR
Gastos	Datos Generales(Transporte,Luz,Local)	5%	0,882
Gastos	Gastos Administrativos(Salarios)	5%	0,882
Gastos	Imprevistos	3%	0,529
Gastos	Generados por venta	8%	1,411
TOTAL COSTOS INDIRECTOS UNIDAD			3,704
TOTAL DE COSTOS			15,18

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON UTILIDAD 40%	
	UTILIDAD	PRECIO
UTILIDAD	6,07	21,26
	15,18	

TOTAL DE COSTOS		
PRECIO	IVA 12%	P.V.P
21,26	1,82208	23,08

Figura: Ficha de costos

FICHA TÉCNICA DE COSTOS						
Up	PRENDA	Hoodie jirafa rosa	USUARIO	Niños de 5 a 9 años de edad		
	FECHA	22 DE JULIO 2023	CLIENTE	Padres de familia de 30 a 34 años		
	COLECCIÓN	Infantil	UNIVERSO DE VESTUARIO	Urbano		
	DISEÑADORA	Cynthia Ushiña	TALLA	M		

COSTOS DIRECTOS						
MATERIALES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Textil 1	Polar martillada	Vizzu	Metros	3,8	0,7	2,66
Textil 2	Ribb	Palacio del ci	Metros	0,25	0,25	0,0625
Etiqueta			Unidad	0,2	1	0,2
packaging			Unidad	0,3	1	0,3

MÁQUILA	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO A	CONSUMO B	TOTAL A*B
Máquila	Confección		Unidad	0,75	1	0,75
Máquila	Corte		Unidad	0,5	1	0,5
Máquila	Sublimación		Unidad	5	1	5
TOTAL COSTOS DIRECTOS UNIDAD						9,4725

COSTOS INDIRECTOS			
COSTOS INDIRECTOS	DESCRIPCIÓN	PORCENTAJE DE COSTO INDIRECTO	VALOR
Gastos	Datos Generales(Transporte,Luz,Local)	5%	0,882
Gastos	Gastos Administrativos(Salarios)	5%	0,882
Gastos	Imprevistos	3%	0,529
Gastos	Generados por venta	8%	1,411
TOTAL COSTOS INDIRECTOS UNIDAD			3,704
TOTAL DE COSTOS			13,18

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON UTILIDAD 40%		PRECIO	IVA 12%	P.V.P
	UTILIDAD	PRECIO			
UTILIDAD	5,27	18,45	18,45	1,58118	20,03
	13,18				

CONCLUSIONES

El estudio se llevó a cabo de acuerdo con los objetivos específicos establecidos. A lo largo de cada capítulo, se lograron cumplir dichos objetivos, lo cual nos permite resaltar y resumir los siguientes aspectos:

- Se clasifico los dibujos de los niños y adolescentes de la fundación latidos Down, con la ayuda de fichas de observación la que aportó a la organización de los dibujos mediante la observación de líneas, geométricas, orgánicas, lineales, onduladas, etc., también se pudo clasificar las técnicas y colores que aplicaban los niños en sus dibujos, fue de gran importancia para determinar que dibujos contaban con aspectos similares para garantizar su elección.
- Mediante la metodología de Erwin Panofsky, que consta de tres niveles de análisis de la imagen (preiconográfico, iconográfico e iconológico), proporcionó información relevante para el desarrollo de la propuesta, ya que se estableció un acercamiento con los autores con el objetivo de comprender los aspectos que transmiten sus dibujos.
- Se generó composiciones de diseños textiles con la ayuda de fichas de generación de módulos aplicando los principios de diseño de Wong y Mogrovejo para la creación de Módulos los mismos que muestra claramente el vínculo entre cada uno de los dibujos y en algunos casos su propia cromática.
- En el desarrollo creativo de la colección se conserva los dibujos sin quitar la esencia de los trazos, y así generar propuestas evidenciando en la creación de rapports, los mismos que están plasmados en el diseño textil para su aplicación y crear efectos visuales atractivos, para cumplir con el objetivo que se propone visibilizar el trabajo realizado que en este caso son todos los materiales gráficos que nos proporcionaron los niños y adolescentes con SD. Este resultado ofrece una herramienta visual y práctica para la presentación y comercialización de las propuestas textiles desarrolladas en el proyecto.

Estas conclusiones respaldan la importancia y relevancia de continuar impulsando iniciativas que promuevan la inclusión y valoren la diversidad.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda talleres artísticos previos, con la colaboración de profesionales para que sea más fácil adquirir los dibujos de los niños ya que con esto se contara con mucho material para trabajar en los diseños textiles.
- Se recomienda una investigación continua y amplia con expertos que analicen en profundidad los aspectos, simbólicos y morfológicos de los dibujos, donde se identifique los elementos clave, como sus sentimientos y lo que quieren transmitir.
- Se debe indagar más metodologías para la creación de módulos, que ayuden a capturar su esencia artística, y generar composiciones de manera que no repercutan en abstraer o eliminar trazos que son característicos de los niños y adolescentes con síndrome de Down.
- Se recomienda en el diseño de las propuestas textiles que se respete las formas, y los colores que están presentes en los dibujos, también es importante seguir abriendo el mercado, buscar y diferentes usuarios para introducir estas grafías en ampliar en tipologías de las prendas, ya que es un proyecto con expansión en trabajos futuros.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Alvarado Ruiz, Y., Giraldo Figueroa, O. Y., & Grijalba Grijalba, E. (2015). La técnica gráfico-plástica una estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva.
- Alvarado Ruiz, Y., Giraldo Figueroa, O. Y., & Grijalba Grijalba, E. (2015).). La técnica gráfico-plástica una estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva.
- Angulo, D., & Pérez, A. (2022). *Definición a través de una revisión bibliográfica, los métodos de estampado*. [tesis de pregrado, Universidad Cooperativa de Colombia], Repositorio Institucionnal UCC. Obtenido de <https://repository.ucc.edu.co/server/api/core/bitstreams/55a80938-c473-4a10-95fc-c1247fe708b3/content>
- Artes visuales. (2020). *El contorno*. Obtenido de <https://artesvisuales.com/blog/el-contorno/>
- Banco Mundial. (2023). *PIB per cápita (US\$ a precios actuales) - Ecuador*. Obtenido de <https://datos.bancomundial.org/indicador/NY.GDP.PCAP.CD?locations=EC>
- Baugh, G. (2011). *Manual de tejidos para diseñadores de moda*. . Parramón moda.
- Carrion, J. (2007). *Estrategia. De la vision a la acción* (Segunda ed.). Madrid: ESIC Editorial.
- Castillo, R., Sostegno, R., & López-Aróstegui, R. (2012). Arte para la inclusión y la transformación social. *Fundación EDE*. Obtenido de

<https://mediacionartistica.files.wordpress.com/2013/05/arte-prara-la-inclusion-bizcaia.pdf>

Chapman Quevedo, W. A. (2015). El concepto de sociabilidad como referente del análisis histórico. *Investigación y desarrollo*, 23(1), 2-37.

Cuéllar, S., & Rebollar, E. (2016). Genómica del síndrome de Down. *Acta pediátrica de México*, 37(5), 289-296.

El heraldo. (2022). Obtenido de <https://www.elheraldo.com.ec/>

El taller del tote bag. (17 de junio de 2019). *Tecnica de grabado laser para textiles*. Obtenido de <https://tallerdeltotebag.es/blog/tote-bag/tecnica-de-grabado-laser-para-textiles/>

finanzas, M. d. (2022). Obtenido de <https://www.finanzas.gob.ec/>

Finanzas, M. d. (2022). Obtenido de <https://www.finanzas.gob.ec/>

Flores, A. (2021). *Descubre los tipos de estampados que existen y devuélvele la vida a tu guardarropa*. Obtenido de crehana: <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/los-tipos-de-estampados/>

Gómez, R. ((2013).). Cadenas de valor, comercio exterior y diversidad biológica. . *Revista de Ciencias Sociales*, 40(73), 143-174.

Hernández Sampieri, R. (2014). *Metologia de la investigacion sexta edicion*. Mexico D.F: Mc Graw Hill education.

Hollen, N. (2002). *Introducción a los textiles*. . Limusa S.A.

Innovacion y Cualificacion S,L. (2018). *Iniciación en Materiales, productos y procesos textiles* (2 ed.). Málaga: IC Editorial. Obtenido de https://www.google.co.ve/books/edition/Iniciaci%C3%B3n_en_materiales_pr

oductos_y_pr/RVIpEAAAQBAJ?hl=es&gbpv=1&dq=tipos+de+estampados
&pg=PT158&printsec=frontcover

Instituto Nacional de Estadística y Censo. (2023). *IPC – Canastas 2023*. Obtenido de INEC: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/informacion-historica-ipc-canastas-2023/>

Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2023). *Estadísticas Laborales – marzo 2023*. Obtenido de Instituto Nacional de Estadística y Censos INEC: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/estadisticas-laborales-marzo-2023-2/>

Larenas Mardones, M. A. (2017). Síndrome de Down y pintura artística.

Larenas, M. A., & Moraga, C. P. (2017). Síndrome de Down y pintura artística.

Leborg, C. (2016). *Gramatica visual*. 1ra edicion.

Lepkowski, J. (2008). Concepto sobre la población. López, Luis. Población, muestra y muestreo. . *Punto cero*,, 9(08).

Lima, M., López, Z., & Rodrigo, J. (2004). La práctica educativa del arte entre niños y jóvenes marginados. *Entrevista con MG Lima. Cultura y educación*, 16(1-2), 147-153.

LLYC. (2021). *Informe Tendencias del Consumidor*. Cuenca.

Lotman, J. (2015). Mecanismos semióticos de la traducción inversa en la dinámica de las culturas. *LOTMAN REVISITADO Perspectivas latinoamericanas*, 103.

Lowenfeld, V. (1961). Basic aspects of creative teaching. . *Creativity and Psychological Health*.

Medina, A. (2020). Sensaciones que brindan las texturas por medio de los textiles. *Corporación unificada nacional de educación superior CUN*. Obtenido de

<https://repositorio.cun.edu.co/bitstream/handle/cun/216/Angie%20Lizeth%20Medina%20Rodr%c3%adguez..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Mesa-Carranza, J. A., & López-Bernal, O. (2016). Propuesta de un sistema de indicadores para evaluar la calidad visual del paisaje urbano en asentamientos informales.

Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2023). Obtenido de <https://www.inclusion.gob.ec/>

Piñuela-Espín, J., & Quito-Godoy, C. (2020). Los desafíos de la gestión por procesos en la era digital. *Estudios de la Gestión: Revista Internacional de Administración*, (8), 127-144.

Retana, D. C. (2018). *GeoSalud*.

Ruiz, Y., Figueroa, O., & Grijalba, E. (2015). La técnica gráfico-plástica una estrategia pedagógica para desarrollar y fortalecer la dimensión cognitiva.

Russell, A. (2013). *Principios básicos del diseño textil*.

Servicio Ecuatoriano de Normalización . (2018). *Mipymes y Organizaciones de Economía Popular y Solidaria son una pieza clave para la economía del país*. Obtenido de <https://www.normalizacion.gob.ec/mipymes-y-organizaciones-de-economia-popular-y-solidaria-son-una-pieza-clave-para-la-economia-del-pais/>

Spendolini, M. (1994). *Benchmarking*. Bogotá: Norma S.A.

Super Intendencia de Compañías. (2023). *Estados Financieros Por Ramo*. Obtenido de https://reporteria.supercias.gob.ec/portal/cgi-bin/cognos.cgi?b_action=cognosViewer&ui.action=run&ui.object=%2fcontent%2ffolder%5b%40name%3d%27Reportes%27%5d%2ffolder%5b%40name%3d%27Estados%20Financieros%27%5d%2freport%5b%40name%3d%27Estados%20Financieros

- Tello Cruz, M. A. (2018). La estimulación temprana en el desarrollo psicomotriz de los niños con síndrome de Down de entre 4 a 6 años de edad de la unidad educativa especializada Ambato. 23.
- Troncoso, M. V., & Mercedes, M. (2009). *lectura y escritura*. España.
- Udale, J. (2014). *Textiles and fashion: exploring printed textiles, knitwear, embroidery, menswear and womenswear*. . Bloomsbury Publishing.
- Valencia, I. (2019). *Caracterización y análisis de fibras textiles rentables*. [Tesis de pregrado, Unoversidad Nacional de Educación], Repositorio Institucional UNE. Obtenido de [https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6117/MONOGRAF%
c3%8da%20-%20VALENCIA%20CONDORI%20INES%20SOLEDAD%20-%20FATEC.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14039/6117/MONOGRAF%c3%8da%20-%20VALENCIA%20CONDORI%20INES%20SOLEDAD%20-%20FATEC.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Valencia, V. (2010). La forma y función como base del diseño . *Dsociplinares de uCPR*, 24-28.
- Vargas, K. (2018). *Análisis iconográfico de la Cultura Tolita y su aplicación al Diseño*. [tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato], Repositorio Institucional UTA. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/28106>
- Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. . Thevenet, H. A., & i Miralles, E. R. : Editorial Gustavo Gili, SL.
- Yepez Santacruz, A. (2017). Diseño de indumentaria para personas con síndrome de Down. *Bachelor's thesis, Universidad del Azuay*).

ANEXOS

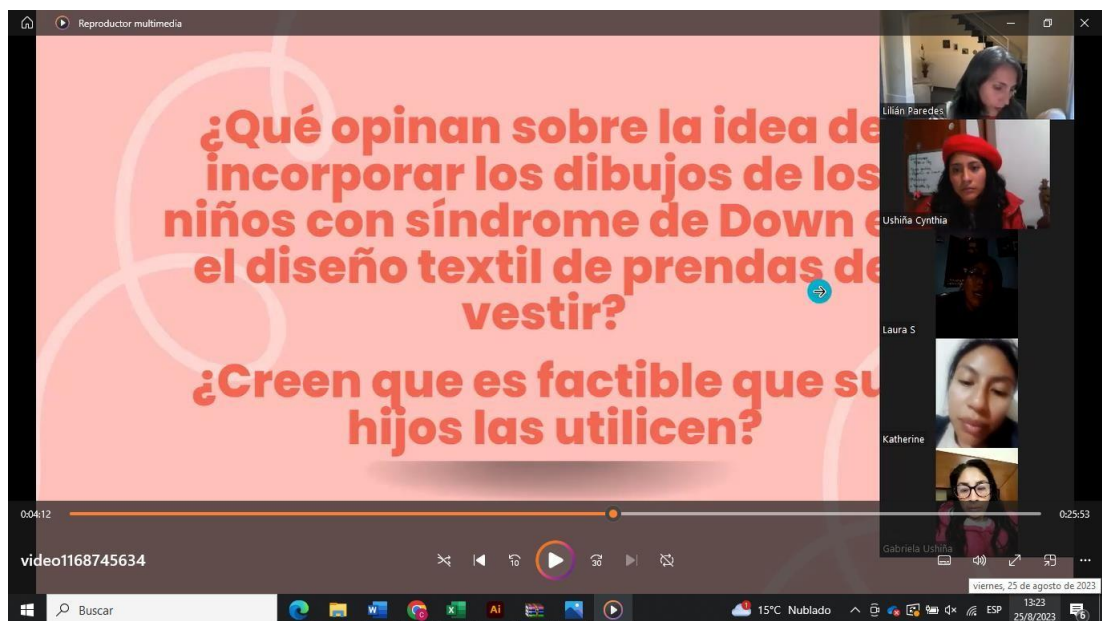
Anexo 1

Focus group al cliente objetivo vía zoom



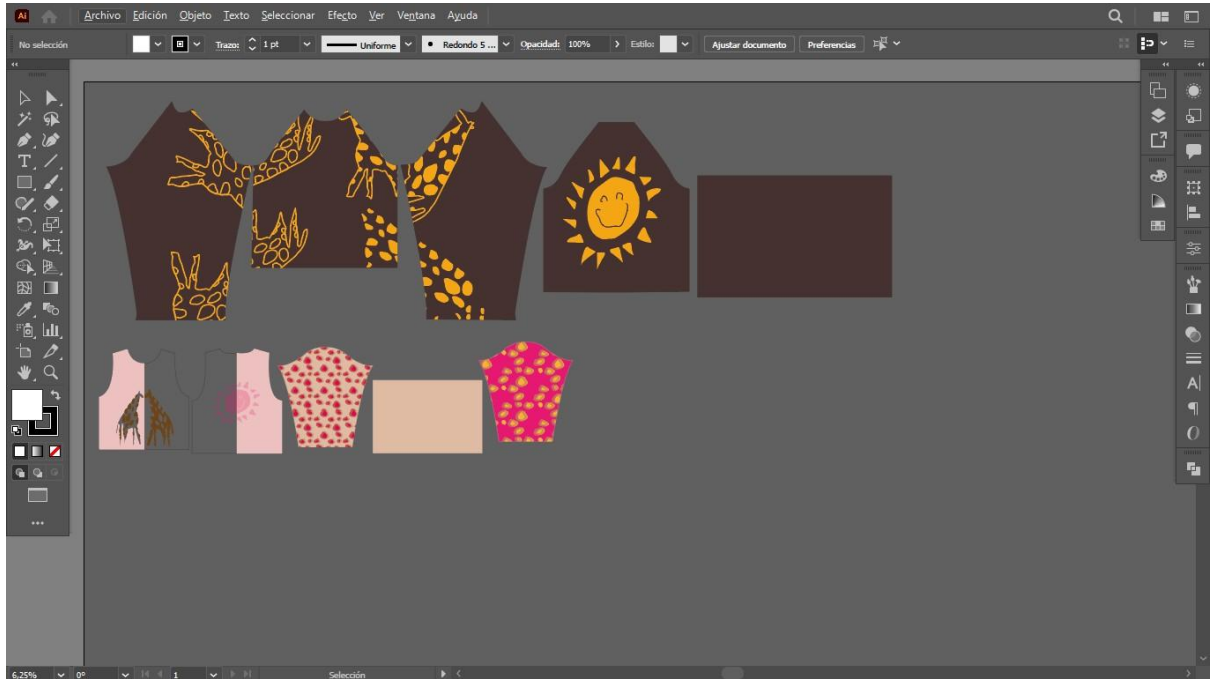
Anexo 2

Focus group al cliente objetivo vía zoom



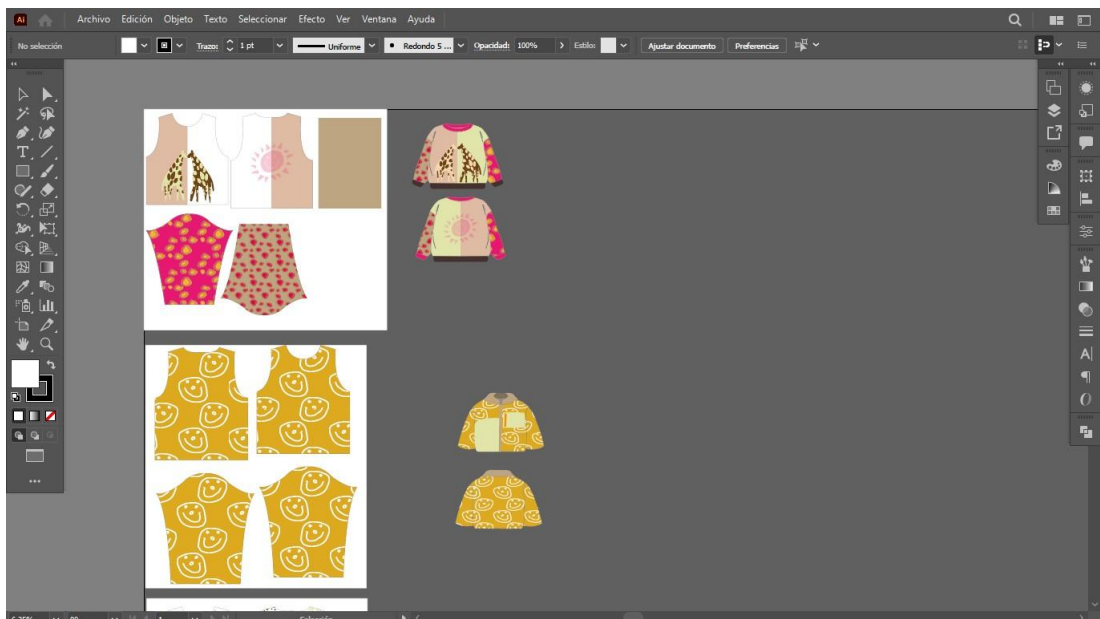
Anexo 3

Patrones para sublimar realizados en Illustrator



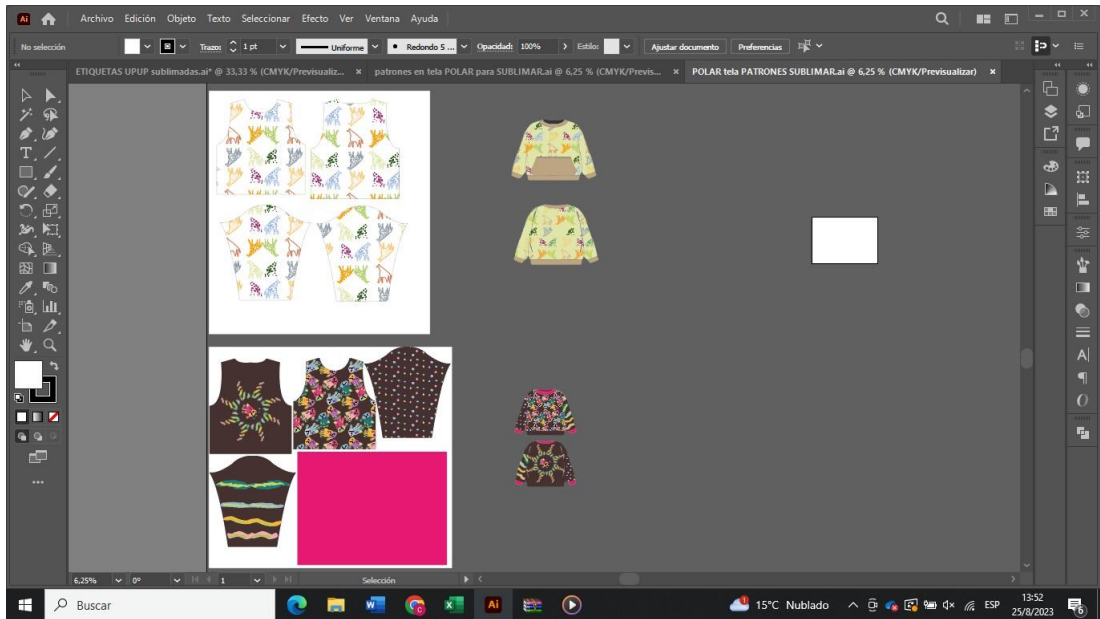
Anexo 4

Patrones para sublimar realizados en Illustrator



Anexo 5

Patrones para sublimar realizados en Illustrator



Anexo 6

Patrones para sublimar realizados en Illustrator

