

## 1. DISEÑO DE MODAS

### 1.1 HISTORIA DEL TRAJE Y SU CONFECCION

Los motivos por los que los hombres y las mujeres de todas las edades tienden a cubrirse el cuerpo son de muy diversa índole; entre ellos, figuran la necesidad de protegerse del frío y las inclemencias atmosféricas, el pudor sexual, el deseo de establecer distinciones sociales o religiosas y el gusto por embellecer el aspecto externo de la persona.

La historia del traje comienza mucho antes de que las primeras civilizaciones de Egipto y Mesopotamia hicieran su aparición, un gran número de descubrimientos y el estudio de las pinturas rupestres han proporcionado documentación mucho más antigua.



*Figura N°1: Uso del corsé.*

Antiguamente, los patrones que regían la moda eran completamente estéticos, la comodidad e incluso el bienestar físico, pasaban a ser factores secundarios.

La incomodidad y poca libertad de prendas como el "corsé", eran fiel reflejo de las costumbres que reprimían la expresión femenina a las labores domésticas y reproductivas, además, producía serios trastornos en el organismo ya que apretaba todos los órganos interiores.

Durante la denominada "Belle Époque" (1890- 1910), época de riqueza, ostentación y extravagancia, los vestidos almidonados y con enagua de crinolina (falda circular con seis aros de acero flexible que abultaban el vestido), marcaban la pauta. El dificultoso y pesado armatoste, obligó a los modistos a crear algo más confortable pero siempre dentro de mismo ideal de mujer pomposa, como muñeca de porcelana.



*Figura N° 2: Belle Époque (1810-1914).*

A comienzos del año 1900, la "Chica Gibson", personaje cómico de pecho erguido, caderas anchas y nalgas sobresalientes, además de sumisas y obedientes, representaba el ideal femenino de entonces y que se transformó en todo un patrón de vida.

Poco después nació la mujer con forma de "S", en este período comienza a nacer un nuevo ideal de mujer, el traje de dos piezas, denominado "traje sastre", era lo más adecuado para los nuevos tiempos. Por primera vez fue creado por ellas mismas y no por hombres.



*Figura N° 3: "Traje sastre".*

La nueva imagen era la de una mujer trabajadora y eficiente, que luchaba por obtener el derecho a voto y que se inmiscuía en los asuntos que hasta entonces eran privilegio del poder masculino.

En 1910 se produjo un cambio rotundo en la moda, influenciado por el "Ballet Ruso" que recorría los escenarios europeos.

Los colores llamativos y la onda oriental, reemplazó la hegemonía en tonos pastel y las faldas largas.

Isadora Duncan y la enigmática Mata Hari, mujeres marcadas por la sensualidad y la fama de aquel entonces, se transformaron en íconos de belleza seguidos mundialmente. Las mujeres se atrevieron a desafiar los sólidos principios morales que las ataban y comenzaron a mostrar el cuerpo, lo que por supuesto no fue posible sin escándalo eclesiástico y machista de por medio.



*Figura N° 4: Mujeres que marcaron una nueva moda.*

Los cuellos "hasta las orejas" dieron paso al escote en "V" y las faldas se acortaron levemente, dejando al descubierto los tobillos, cosa que también causó estupor en la

época porque durante siglos las piernas femeninas habían sido el símbolo erótico que "provocaba la lujuria en los hombres" y que por lo tanto, debían ser escondidas.

## **Influencia de la guerra en el ámbito de la moda.**

### *Primera etapa. Periodo de guerras.*

La primera mitad de siglo marcada por varios factores que influyen decisivamente sobre el tema de la moda: las dos guerras mundiales y la alta costura. La Primera Guerra Mundial aceleró los cambios en varios campos de la sociedad y cultura: un número cada vez mayor de mujeres con estudios superiores, la fascinación por los deportes, y el uso generalizado de los automóviles, empieza acelerar el ritmo de vida de la gente, dando lugar a un nuevo estilo de vida.

Fue otro diseñador de alta costura, Paul Poiret, en su afán de descubrir nuevas formas de belleza para la mujer, el que prescindió de los corsés, se acorta la falda del tobillo a la rodilla.



*Figura N° 5: Paul Poiret y la supresión del corsé.*

El peinado se hace más sencillo a modo de melena corta; surgen prendas específicas de playa, y costumbres como nadar y tomar el sol.

El atuendo masculino sufre modificaciones pequeñas como chaqueta más holgada y pantalones más estrechos en los bajos para favorecer el movimiento.



*Figura N° 6: Moda Petit robe noir.*

La diseñadora y modista Gabrielle (Cocó) Chanel, tuvo un papel decisivo en el cambio de indumentaria femenino e introdujo un nuevo concepto de elegancia femenina. Diseñó ropa juvenil, cómoda, utilizó tejidos y formas novedosos. Creó el petit robe noir, un sencillo vestido negro, ya un clásico en la moda de elegancia sencilla. Otra de sus importantes contribuciones a la moda es la ostentosa bisutería.

La Segunda Guerra Mundial causó un importante perjuicio a la moda parisina. Alemania pretendía trasladar a Berlín o Viena, la Alta Costura parisina, sin conseguirlo. Al terminar la contienda, comienza un periodo de escasez y racionamiento en todo y por tanto en el textil. Se dan órdenes en distintos países que regulan la cantidad de tejido a utilizar en las prendas. Esto lleva a fomentar la falda recta y lisa. Trajes con estilo militar, zapatos con plataforma de corcho más baratos que el cuero, etc.



*Figura N° 7: New Look, nuevo aspecto en la moda.*

París recupera la actividad de la industria de la moda, a través de exposiciones, y del diseñador Christian Dior creador del “el New Look“, que ejerció una enorme influencia en el vestir de la mujer.

***Segunda etapa. Fuerte impulso de la moda.***

En el mundo de la moda, la alta costura parisina empieza a revitalizarse. El diseñador más importante fue el español Cristóbal Balenciaga, que empezó en 1937 en París, donde se estableció, y creó una estructura completamente moderna. Se le dio el nombre de “el Maestro” de la alta costura, sus diseños con alta técnica de confección y creatividad, parecían obras de arte y además resultaban muy cómodos. Algunos trajes suyos son la base de las prendas femeninas de toda la segunda mitad de siglo.

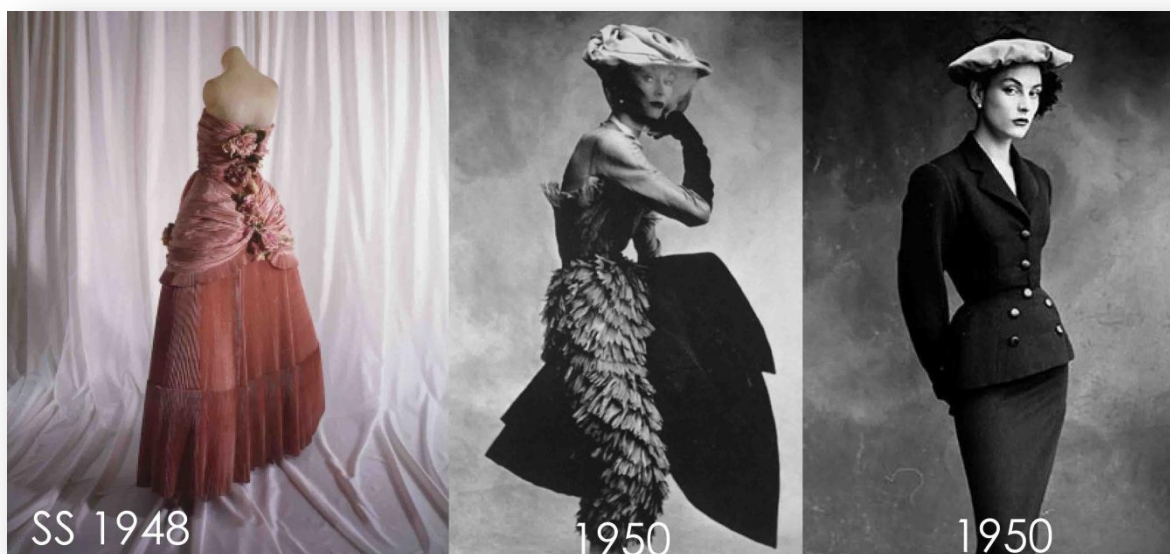


Figura N° 8: Balenciaga y el siglo de oro de la moda.

En 1967 cuando se retiró el diseñador Balenciaga, se cierra lo que se ha denominado el siglo de oro de la moda, que nació en 1860 con Worth. Prácticamente desaparece la alta costura, al menos con el esplendor que mantuvo todo ese periodo.

Simultáneamente, en la década de los 60 y 70 surge una indumentaria de buena calidad y precios razonables. Se le llamó *prêt-à-porter*.

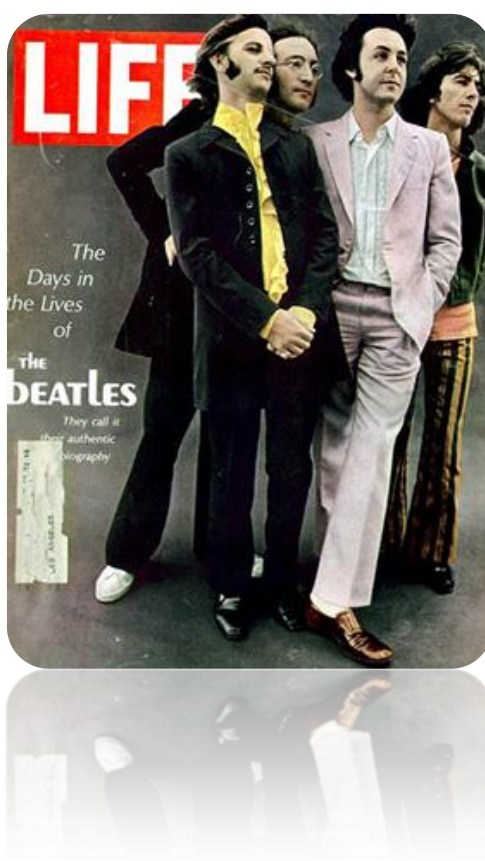
*Prêt-à-porter* es una expresión francesa que significa textualmente «*Listo para llevar*». Se refiere a las prendas de moda producidas en serie con patrones que se repiten en función de la demanda; es por tanto la moda que (con diferentes calidades y precios) se ve en la calle a diario. Aun así, hay también un *prêt-à-porter* de lujo producido por numerosas firmas de máximo prestigio, como Yves Saint Laurent y Chanel.

Es inevitable contraponer este término al de Alta costura (*Haute couture*), ropa hecha a medida por grandes modistas, y, con bastante frecuencia, de diseño exclusivo.



París sigue siendo la capital de la moda, pero durante el periodo de la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos había seguido creando moda, y acrecentando su industria textil, de modo que Francia comparte hegemonía con otros países como USA y Gran Bretaña. Actualmente se habla del al triángulo de moda, París-Nueva York-Italia.

En estas décadas surge un fuerte protagonismo de la juventud, marcado por la revolución, buscando nuevos espacios de expresión distantes de los adultos, en el mundo de la canción viene representado por el nuevo estilo de The Beatles, y también se deja sentir en el campo de la moda.



*Figura N° 9: Moda Beatle.*

La “mini” ideada por Mary Quant, el vestido corto que deja al descubierto los muslos, aceptada como estilo normal del siglo XX. La aceptación en masa de los pantalones que habían tenido su uso para diversas actividades de trabajo, deportivas, etc.

En adelante el pantalón vaquero o jeans se convierte en la prenda estrella de la juventud americana y gracias al cine de Hollywood, pues ha calado en gente de todo el mundo, de toda edad, clase, nación, como una prenda básica en el atuendo cotidiano. El jean es uno de los símbolos más característicos de la moda de este final siglo. No es ya una moda sino un estilo, una demostración de una forma de vestir menos obsesionada por el prestigio a través de la forma de vestir.

En las últimas décadas de siglo los grandes diseñadores y modistos toman como fuente de inspiración los estilos urbanos. Un ejemplo de esa mezcla de elegancia y estilo de la calle la ha logrado siempre el modisto francés, Yves Saint Laurent. En la década de los ochenta se ha alcanzado cierta estabilidad política y económica y la moda adquiere un estilo elegante y sobrio de la mano de diseñadores italianos como Giorgio Armani, éste crea trajes, y, en general, prendas funcionales y de gran estética. Su clientela es tanto la mujer y el hombre ejecutivos.

Un hecho decisivo para la moda de este siglo fue la aparición de las fibras artificiales: nylon, poliéster, lycra; al principio como sustitutivas de las fibras naturales más costosas, pero posteriormente son apreciadas por sus prestaciones y texturas. Se puede afirmar que gran parte de las variaciones e innovaciones que se producirán en el campo de la moda, están en la línea de investigar nuevas fibras que den lugar a tejidos diferentes.

Hacia finales del siglo XX el mundo de la moda evoluciona hasta convertirse en una industria gigantesca. Se puede afirmar que a finales del siglo XX y principios del XXI, se ha producido un triunfo del *prêt-à-porter*, su éxito parece que reside en que se basan en las líneas de alta costura, haciendo sus precios asequibles, y sobre todo en la rapidez de la cadena de producción y distribución, consiguen que las diversas creaciones lleguen a distintos ambientes en tiempos record, logrando una expansión de la moda en todas direcciones y puntos geográficos.

## 1.2 CREACION DEL DISEÑO

Etimológicamente proviene del término italiano “disegno” que quiere decir dibujo, signado "lo por venir", el porvenir, visión representada gráficamente del futuro. Viene a ser el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación.

Aplicando el concepto al diseño textil cabe agregar consideraciones funcionales y estéticas, esto necesita de numerosas fases de investigación, análisis, modelado, ajustes y adaptaciones previas a la producción definitiva de la prenda final.



*Figura N° 10: Diseño de modas.*

### 1.2.1 PARAMETROS

Diseñar es una tarea compleja y dinámica. Es la integración de requisitos técnicos, sociales y económicos, necesidades biológicas, con efectos psicológicos y materiales, forma, color, volumen y espacio, todo ello pensado e interrelacionado con el medio ambiente que rodea a la humanidad. Existe una variedad de parámetros que todo diseñador debe considerar, entre los cuales tenemos:

**Color.-** Es una interpretación que hace nuestro cerebro de las ondas electromagnéticas que llegan a través del sentido de la vista.



Figura N° 11: Colores.

La investigación llevada a cabo por fabricantes y detallistas de hilos, tejidos y prendas indica que la primera reacción del consumidor es hacia el color, seguido por un interés en el diseño y aspecto de la prenda y luego por una valoración del precio. Elegir colores, o una gama, para toda una colección es una de las primeras decisiones que hay que tomar cuando se diseña.

La gente responde intuitiva, emocional e incluso psíquicamente al color. Los azules y verdes, los colores del cielo y la hierba, han demostrado bajar la presión arterial, mientras que el rojo y otros colores intensos pueden acelerar los latidos del corazón. El blanco puede hacerle sentir frío; el amarillo es un color luminoso y amistoso; el gris puede ser serio o depresivo. El vestido negro denota sofisticación y elegancia, mientras que el vestido de noche rojo simboliza diversión y es sexy.

Las estaciones y el clima cuentan a la hora de elegir color. En otoño e invierno, la gente se siente atraída hacia tonos cálidos y alegres, o hacia colores oscuros para ayudar a retener el calor corporal. Por el contrario, el blanco (que refleja el calor) y los tonos pastel se usan con más frecuencia en primavera y verano.

**Temporada.-** Las tiendas tradicionalmente crearon dos estaciones al año: primavera/verano y otoño/invierno, y se les conoce como temporada de moda.



Figura N° 12: primavera/verano 2011.

**Moda.-** Es una costumbre o estilo popular en boga en un determinado momento, especialmente con relación al vestir. En esencia, significa un estilo puesto al día, y depende de varios factores. Por ejemplo, el movimiento punk fue un reflejo de cómo se sentían muchos jóvenes a finales de la década de los setenta: desencanto con la política y la cultura de la época. A pesar de que los punks no tienen un uniforme, se les puede reconocer por una serie de datos identificadores: vestidos rasgados, esclavas, imperdibles, espectaculares peinados, etcétera. Este código del vestir lo desarrolló la diseñadora de modas británica Vivienne Westwood como una anárquica burla contra la moda convencional y aseada de aquellos tiempos.

**Mercado.-** La moda y la ropa deben adecuarse los tipos de consumidores a quienes van a estar enfocados como estilo de vida, trabajo, tomando en cuenta las clases sociales, edad y sexo.

**Religión.-** Las prácticas religiosas pueden influir en la compra de ropas modestas o llamativas en ciertas comunidades, o crear más demanda de trajes de boda. Puede significar que en ciertas vecindades las tiendas no abran en determinados días de la semana o durante los días festivos.



*Figura N° 13: Influencia de la religión en el diseño de modas.*

**Antropometría y ergonomía de las personas.-** La antropometría es el estudio de las proporciones y medidas del cuerpo humano y la ergonomía es la funcionalidad de la prenda en relación a los atributos y en función a las edades de las personas.

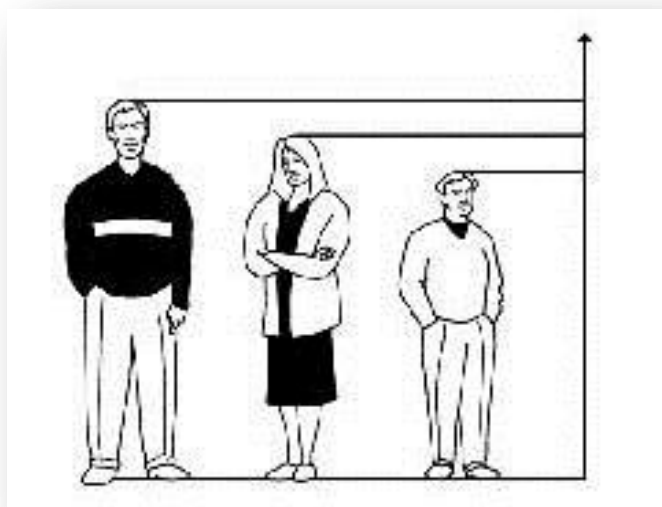


Figura N° 14: Antropometría de las personas.

**Medio geográfico.-** Se refiere al conjunto de circunstancias culturales, económicas, ambientales y sociales en que vive una persona o un grupo humano, así tenemos Costa, Sierra, Oriente, sector urbano, sector rural. Son distintas las prendas de vestir necesarias en un tranquilo pueblo del campo que en un animado lugar de vacaciones. Los grupos étnicos pueden tener preferencias por ciertos colores, marcas y accesorios.



Fig. N° 15: Vestimenta de grupos étnicos.

**Gustos de personas.**- Es la facultad de apreciar lo bello de lo feo, es decir la capacidad de elegir lo que se desea. La decisión de la gente que compra moda; por cada persona a la que le guste un determinado trabajo, habrá otra a la que no le gustará nada.

**Materiales.**- Tiene que ver con las diferentes alternativas que ofrece el mercado, en cuanto a tipos de fibras, hilos, tejidos, accesorios.

Cuando escoja tejidos para su diseño o colección, es necesario tener en cuenta no sólo las propiedades visuales y técnicas de los materiales suministrados por el fabricante, sino también su tacto. Seleccionar telas es una parte agradable del diseño, pero exige estudio, gusto y experimentación.

**Costos y utilidades.**- Para la mayoría de consumidores, el precio es lo primero a tener en cuenta a la hora de comprar. El valor para una persona no sólo se basa en las veces que se podrá poner una prenda. En lo más alto del mercado, la alta costura se confecciona en cantidades limitadas y con tejidos y adornos más caros, por lo que los costes básicos son mayores que en el mercado medio, donde se pueden lograr economías de escala. A todos los consumidores les gusta sentir que invierten su dinero en algo de valor. Las diferentes marcas pueden poner precios totalmente distintos en prendas muy similares. Es decisión del comerciante elegir las prendas basándose en su experiencia en el sector y marcarlas con precios que inciten al consumidor.

## 1.2.2 FUENTES PARA LA INVESTIGACION

La investigación es esencial pues sirve para inspirar al diseñador en su faceta de individuo creativo. Es una forma de estimular la mente y de abrir nuevas direcciones al diseño, con nuevas ideas y referencias es posible canalizar y centrar la imaginación en un concepto, un tema o una dirección para la colección.



Los investigadores de mercado y analistas realizan los pronósticos los mismos que se basan en exhaustivos estudios estadísticos para calibrar la popularidad de los tejidos, colores, detalles y de determinadas características. Esta labor es parecida al trabajo de un detective, hay que ir a la caza de escurridizas informaciones y de otros materiales que puedan encender la lucecita.



*Figura N° 16: Fuentes para la investigación.*

Los medios de comunicación especializados en moda y a las noticias de los famosos, informan de los mayores eventos de la moda y de las muestras de los diseñadores; es así como el cine, el teatro y la televisión son importantes fuentes, ya que no sólo muestran una época o lugar, sino también el peinado, maquillaje, estilismo, y maneras a complementan.

El lugar más fácil para empezar una investigación es Internet. La web es una fuente importante de imágenes e informaciones. Este medio ofrece información de colecciones virtuales de la moda de todo el mundo, revistas virtuales de la moda. Para un estudiante, el uso de Internet es un sistema altamente eficaz, en cuanto a tiempo y coste, para encontrar tejidos, adornos y fabricantes expertos.

Los mercados y las ferias de antigüedades son fuentes muy útiles para los diseñadores ya que exhiben objetos de inspiración y materiales. La ropa histórica, étnica o especializada, por ejemplo prendas militares, ofrece la posibilidad de fijarse en detalles, métodos de manufactura y construcción que quizá nunca antes se hayan visto.



*Figura N° 17: Chaqueta inspirada en ropa militar.*

Las fuentes de imágenes van desde fotocopias, postales o fotografías hasta recortes de revistas y dibujos. Todos los materiales recogidos tienen que estar a mano y a la vista, para que el diseñador tenga la referencia ante él constantemente.

### **1.2.3 CUADERNO DE IDEAS**

En el proceso de investigación: imágenes, muestras de tejidos, detalles como unos botones o un collar antiguo, cualquier cosa que inspire al diseñador se recolecta, documentando así el origen y la evolución de la colección. O bien, otros extraen la

esencia de la investigación y crean el llamado *mood-board*, *storyboard* o panel temático.



Figura N° 18: Ejemplo de un cuaderno de ideas.

Un cuaderno de investigación debe reflejar la idea que sustenta el proceso y el enfoque personal del proyecto. El diseñador lo puede utilizar para comunicar su concepto a otro diseñador, a sus jefes, sus empleados o al estilista.

#### 1.2.4 CUERPOS IDEALES

Desde tiempos remotos el cuerpo ideal ha sido aquel con forma de reloj de arena, La ropa de moda se ha diseñado históricamente para realzar e idealizar la silueta natural de la forma humana a través de la exageración de partes del cuerpo. La forma ideal del cuerpo sigue basándose en la de un reloj de arena. Sin embargo, actualmente, la mayoría de las prendas se adaptan a la línea del cuerpo y la silueta de moda se realza menos que antes. Quizá esto sea así porque ahora es más fácil que nunca controlar el propio cuerpo mediante un estilo de vida sano o con la cirugía plástica.

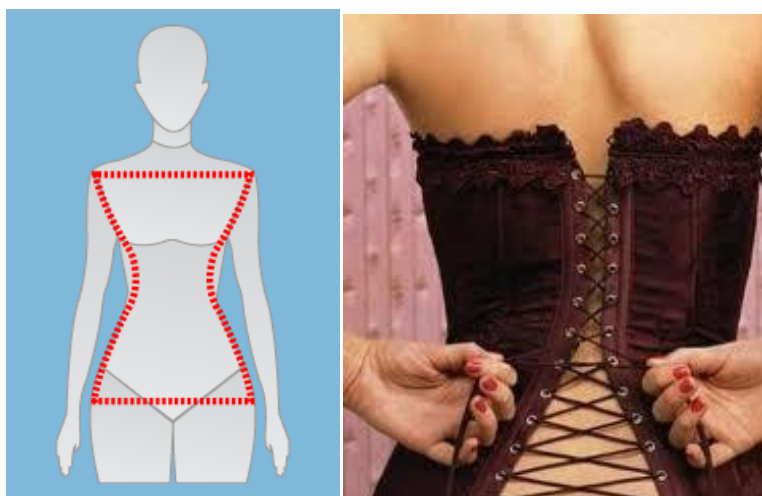


Figura N° 19: Tipo de cuerpo ideal "reloj de arena".

### 1.2.5 SILUETA

En medio de la pasarela la primera impresión de una prenda, proviene de su silueta, lo que significa que lo primero que vemos es el conjunto antes de fijarnos en los detalles, el tejido o la textura de la prenda.



Figura N° 20: La silueta.

Al acentuar el cuerpo femenino con una línea de cintura se divide la silueta en la parte superior e inferior, así que necesitan equilibrio visual y proporción para lograr un efecto armonioso. La silueta es un elemento fundamental de las decisiones que van a tomarse. ¿Qué partes del cuerpo se quieren resaltar y por qué? Una falda larga atrae la atención a la cintura y crea una figura en forma de flecha desde la cintura al dobladillo. Los hombros anchos producen el mismo resultado y también pueden hacer que las caderas parezcan más estrechas.

### 1.2.6 CANON DEL CUERPO HUMANO Y LAS PROPORCIONES

El canon es el conjunto de proporciones ideales de la figura humana y sus reglas de composición, muy utilizadas por los antiguos artistas egipcios y griegos.

Para el estudio y representación de la figura humana, podemos dividir el cuerpo en ocho partes iguales siendo la cabeza la unidad. Dicho de otra forma el canon de cuerpo humano ideal es de ocho cabezas de alto.

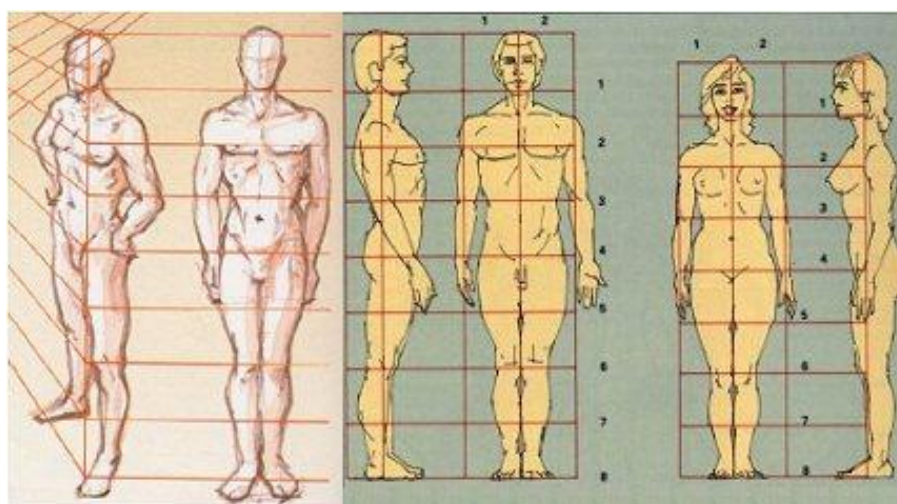


Figura N° 21: Canon del cuerpo humano.

En los dibujos anteriores podemos comparar y situar todas las partes del cuerpo, aunque estas posiciones son relativas tanto en el hombre como en la mujer. Hemos de partir de la base que esto es un canon establecido, pero evidentemente cada persona es distinta a las demás y tiene sus particularidades.

El canon nos sirve para el estudio de las proporciones y así situaremos el pubis en el centro de la figura, el pecho coincidiendo con la segunda línea, algo más bajo en la mujer al igual que sucede con el ombligo, las manos se sitúan a la misma altura, al igual que las rodillas, en fin que estos bocetos nos sirven de guía, aunque a la hora de dibujar una persona tenemos que fijarnos en sus particularidades.

Los niños guardan otras proporciones. Obsérvese:

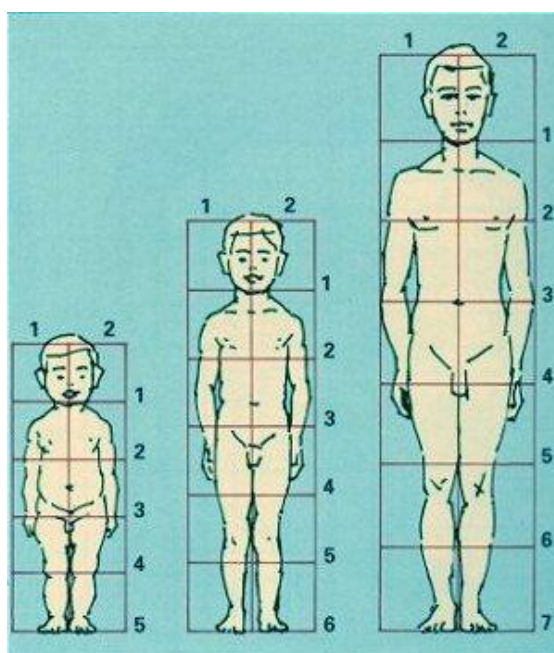


Figura N° 22: Cánones de niños.

Como el niño es una persona en constante y rápida evolución es difícil concretar un canon, aunque podemos establecer uno aproximado: cinco cabezas para niños de dos años, de seis cabezas entre seis y doce y siete entre los doce y los quince, aproximadamente.

### 1.2.7 FIGURIN

Es el dibujo o diseño en el papel de una prenda de vestir que sirve de modelo para confeccionarla.

Los figurines constituyen el modo esencial de visualizar ideas y conceptos en el diseño de moda y de vestuario.

Para representar de una forma precisa lo que tiene en mente, un diseñador debe poseer un dominio absoluto de la técnica del dibujo de figurines, en la que el realismo y la exactitud en las proporciones son valores fundamentales.

Mediante la estilización y la exageración, aspectos que centran la atención hacia ciertos elementos de los figurines, estos adquieren garbo y personalidad.



Figura N° 23: Figurines.

### 1.2.8 LOS DETALLES

Los detalles sirven para embellecer a la prenda, y consiste en consideraciones prácticas como el tipo de abrochado, qué tipo de bolsillo colocar y qué cantidad de pespuntos utilizar. Un uso inteligente del detalle también puede ser un recurso para dar a una colección de ropa una identidad única, una firma; cortar un bolsillo de una manera determinada, utilizar un adorno en un lugar determinado de la prenda o el acabado de los bordes diferencia las prendas de uno u otro diseñador.

Una prenda puede tener una silueta espectacular y una buena línea, pero si los detalles no son los más adecuados parecerá que está diseñada por un aficionado o que ha quedado sin resolver.

### 1.2.9 TÉCNICAS DE ILUSTRACION

Las técnicas más comunes para ilustrar son:

**Lápiz.-** Son las más simples de las técnicas de dibujo, y las primeras que se aprenden. El lápiz es el instrumento más manejable dentro del dibujo.



*Figura N° 24: Técnica del dibujo a lápiz.*

Se presenta en diversas durezas, lo cual posibilita una gran variedad de trazos. Las minas duras permiten el trazado de líneas muy finas y limpias.

Las blandas permiten hacer trazos gruesos y muy intensos. Una de las ventajas del lápiz es que se borra con facilidad.

Podemos diferenciar los planos de las figuras cambiando de lápiz, para las figuras más alejadas usaremos lápices duros que dan trazos más finos y suaves, y los blandos, para primeros planos, que dan trazos gruesos y oscuros.

Los lápices policromos son los que se emplean para dar color al dibujo a lápiz, se caracterizan por tener colores definidos y ser blandos.

El papel texturado facilita el pintado y permite mejorar la textura obtenida. Tenemos distintos tipos de papeles texturados, cada uno se adapta mejor a un uso particular.



**Carboncillo.**- El carboncillo o carbonilla es un medio ideal para dibujar con rapidez y eficacia. Es una barra de carbón vegetal que se utiliza para dibujar. Este instrumento ofrece un pigmento no graso que resulta más sucio y menos adherente al papel. Estas características son positivas ya que permite una fácil difuminación y el borrado, lo que lo hace ideal para el estudio de luces y sombras, del cuerpo humano, de la composición.



*Figura N° 25: Técnica del carboncillo.*

Esta técnica nos permite mediante el simple trazado del contorno de la figura y un par de manchas que se correspondan con la sombra propia y la proyectada, conseguir la representación de una figura geométrica.

Para esta técnica debemos usar soporte de papel especial para carboncillo, que es un papel con una textura especial que permite la fijación del carbón a su superficie.

El dibujo a carboncillo es un dibujo de grandes dimensiones, pues la técnica no permite los detalles, pues la carbonilla no tiene punta. Por tanto, el trazo es algo más tosco y menos preciso.

Para finalizar el trabajo se debe utilizar un spray fijador especial para carboncillo, que actúa como pegamento para el pigmento, evitando que se difumine.

**Rotulador.-** El rotulador es el medio dibujantico más recientemente inventado. Desde su aparición en Japón hacia los años sesenta hasta nuestros días, cada vez han sido más los artistas que han adoptado este medio como método de expresión plástica. La técnica del rotulador es delicada y compleja, sin embargo tiene unas enormes posibilidades creativas que compiten y están a la altura de los más tradicionales medios de dibujo.



*Figura N°26: Pintura con rotuladores.*

El tipo de punta en el rotulador es lo que determina el trazo que produce; este puede ser de gruesos variados, desde un diámetro de 0,5 mm hasta marcadores de varios centímetros de grosor; asimismo la punta puede variar seguir la aplicación a que este destinada, pudiendo ser de fieltro, dura o blanda, de pelo sintético con forma de pincel, de goma también con forma de pincel o tipo estilógrafo.

El rotulador tiene una tinta transparente que se puede mezclar o fundir sobre el papel; al igual que la técnica de la acuarela, la transparencia de la tinta no permite la realización de opacidades, por lo cual la técnica del rotulador prescinde de la utilización del color Bianco opaco, utilizando siempre como base de luminosidad el color del fondo del papel.

**Técnica pastel.**- Su nombre deriva de la palabra pasta, el pastel empieza a utilizarse como un medio seco y rápido de aplicar color al dibujo para potenciar los volúmenes y acercarse un poco más a la realidad con el soporte del color, principalmente en el retrato y la pintura de figura. En el siglo XVIII ya es una de las técnicas más utilizadas entre los pintores de la corte francesa, y ha dejado de formar parte del dibujo para convertirse en un medio pictórico con personalidad propia.



*Figura N° 27: Técnica pastel.*

El pastel es un medio pictórico que ha resultado atractivo a infinidad de artistas, tanto por la luminosidad e intensidad del color, debida a la gran proporción de pigmento que las barras contienen, como por la sencillez de su manejo, puesto que no requiere paleta, pinceles ni sustancias diluyentes.

El hecho de que el pastel sea una técnica seca proporciona al pintor la ventaja de la rapidez, ya que no se ve obligado a esperar a que la pintura se seque para aplicar nuevas capas encima. Esta pintura, además, encierra una interesante versatilidad que permite pintar con finas líneas superpuestas, hacer veladuras y también trabajar con empaste y colores saturados.

**Técnica acuarela.-** Etimológicamente deriva del latín “agua” y el diccionario nos la define como “pintura realizada con colores diluidos en agua y que, emplea como blanco, el color del papel”.

El agua es la protagonista de la acuarela y la causante de la excepcional transparencia y luminosidad que la caracterizan, imposibles de conseguir casi con ningún otro medio. En su utilización interviene el agua junto a una pequeña cantidad de pigmento que, una vez evaporada el agua, queda depositado en una capa tan diáfana que permite que el color blanco del papel quede a la vista bajo la pintura, proporcionando esta cualidad de transparencia propia de una buena acuarela.



*Figura N° 28: Pintura con acuarela.*

La transformación que experimentan las obras ejecutadas con esta técnica es la de presentar un aspecto muy vivo, cuando están húmedas y apagadas, atenuadas, claras una vez la obra seca. Esta transformación de aclarado que, evidentemente cambia el aspecto de la obra final, puede llegar, aproximadamente, a un 50% dependiendo de la cantidad de color con las que hayas cargado el pincel al ejecutar las aguadas. Por esto hay que tener en cuenta este proceso, a fin de conseguir el aspecto final lo más próximo a tu percepción.

### 1.2.10 TEJIDO, COLOR Y TEXTURA

Escoger tejidos adecuados es una clave de diseños exitosos, por tanto se hace necesario comprender la importancia en la elección del tejido a emplear, las diversas variedades y características que presenta el tejido, así como el color a emplear, para conseguir lo que estamos buscando destacar con nuestro diseño final de la prenda.

La textura se refiere a las características superficiales de los objetos y tiene que ver con el sentido del tacto. Los dibujos claros y oscuros de las distintas texturas estimulan visualmente al espectador sin que tenga que tocar el objeto.

La elección del tejido a menudo está determinado por la temporada, de acuerdo a esto hay que tomar en cuenta la densidad y, hasta cierto punto, las texturas. Los tejidos más ligeros se utilizan para las colecciones de la temporada primavera/ verano, mientras que los tejidos más densos, adecuados para el exterior, se utilizan más para la temporada de otoño/invierno. La temporada también llega a influir en el color. Los colores más claros se usan sobre todo en primavera/ verano y los tonos más oscuros en otoño/ Invierno.



Figura N° 29: Colores cálidos y fríos.

### 1.2.11 REPRESENTAR LAS IDEAS

El diseño nace con la imaginación, plasmar las ideas sobre un trozo de papel mediante el dibujo se convierte en una herramienta con la que comunicar las ideas de diseño. Las ideas se pueden presentar de forma tridimensional, pero incluso ese método de diseño requiere un desarrollo sobre el papel en algún momento.

No es necesario ser un gran dibujante para ser un buen diseñador, sin embargo ayuda, la práctica permite mejorar las dotes de dibujo. El dibujo del cuerpo desnudo ayuda a entender la anatomía, la musculatura y las proporciones, así como a comprender cómo funcionan el equilibrio y la postura corporales. Dibujar una forma vestida también resulta útil para comprender el funcionamiento de la ropa sobre el cuerpo.



Figura N° 30: Ejemplos de bocetos en cuadernos de dibujo.

### 1.2.12 PORTFOLIOS

Es una herramienta de trabajo del diseñador que le permite almacenar bocetos, ilustraciones de moda, patrones, paneles con tejidos y fotografías de prendas reales o conjuntos de prendas con sus accesorios. También puede incluir muestras

de detalles como, por ejemplo, bordados o algún acabado especial para alguna prenda.

En el caso de un diseñador independiente, este instrumento recoge la ropa y las colecciones que ha realizado. Puede incluir fotos de pasarela o fotos de la colección realizadas según las directrices de estilo del propio diseñador o las de un estilista. El portfolio se convierte en un archivo de recortes de prensa.

La mayor parte de los dibujos de diseño que realiza al trabajar para diversas empresas serán patrones, por lo tanto, resulta imprescindible presentar ejemplos en el portfolio.

### **1.3 MODA**

Es una costumbre o estilo popular en boga en un determinado momento, especialmente con relación al vestir.

No se puede decir cómo diseñar moda; únicamente se puede hablar de cuáles son sus componentes, las formas de combinarlos y muchas de las cosas importantes que hay que tener en cuenta en el momento de diseñar prendas de vestir.

#### **1.3.1 FACTORES QUE INFLUYEN EN LA MODA**

En esencia, significa un estilo puesto al día, y depende de varios factores. Por ejemplo, el movimiento punk fue un reflejo de cómo se sentían muchos jóvenes a finales de la década de los setenta: desencanto con la política y la cultura de la época. A pesar de que los *punks* no tienen un uniforme, se les puede reconocer por una serie de datos identificadores: vestidos rasgados, esclavas, imperdibles, espectaculares peinados, etcétera.

Este código del vestir lo desarrolló la diseñadora de modas británica Vivienne Westwood como una anárquica burla contra la moda convencional y aseada de aquellos tiempos.



Figura N° 31: Moda punk con el estilo de Vivienne Westwood.

## 1.3.2 GENEROS

En el ámbito de la moda se destacan básicamente tres sectores con el fin de facilitar la fabricación, el diseño y los indicadores de precios, es así que la industria está segmentada en las divisiones que se indican a continuación: mujer, hombre y niño.

### 1.3.2.1 Moda femenina

La moda femenina es sin lugar a duda el género más amplio y de hecho ocupa cerca del 57% del mercado y el 75% de las firmas de diseñador se centran en la ropa de mujer; por tanto se encuentra saturado de diseñadores, lo que resulta altamente competitivo.





*Figura N° 32: Moda femenina.*

Esto probablemente es así porque se considera que la moda femenina no sólo es más creativa y ante todo más glamorosa, y que también supone de más presión en busca de una rápida repuesta ya que la moda femenina cambia más rápido en relación a otras divisiones de la moda.

### **1.3.2.2 Moda masculina**

Ya se había mencionado anteriormente las tendencias en ropa de caballero evolucionan más lentamente comparadas con la ropa de mujer, y es que en esta moda masculina los cambios vienen a ser más sutiles por el hecho de ser más conservadora, diseñar para hombres requiere una vista aguda para los cambios discretos y progresivos, entre las variaciones podemos mencionar el ancho de los pantalones o la forma de los cuellos.

En cuanto al comercio la moda masculina representa un bajo índice en el mercado, ya que lo que visten los hombres por lo general comprende una gama de prendas más reducidas en comparación con la de las mujeres; entre las razones se puede mencionar la tendencia del hombre a no comprar tantas prendas y cuando lo hacen, son más caras y más duraderas.



*Figura N° 33: Moda masculina.*

Este mercado abarca aproximadamente un 24% del total, y va a más. Está experimentando algunos de los cambios más dinámicos del siglo, convirtiéndose en un mercado apasionante en el que trabajar, es así que aunque los hombres gastan proporcionalmente menos en ropa y más en artilugios, deportes y vacaciones, cada vez más adquieren moda con mayor frecuencia y optan por la ropa informal cómoda.

### **1.3.2.3 Moda infantil**

Esta división abarca desde las prendas para recién nacidos, pequeñines que empiezan a andar, niños y niñas y adolescentes. El diseño de moda Infantil puede ser tan sofisticado como el de la moda femenina y masculina, pero aquí los diseñadores deben tener en cuenta aspectos restrictivos relacionados con la salud y la seguridad y pensar en diseñar prendas apropiadas para niños.



*Figura N°34: Moda infantil.*

Es el segmento más pequeño y tiende cada vez más al estilo informal, la demanda de ropa formal para ir de fiesta o de uniformes escolares disminuye y los padres optan por la máxima seguridad, durabilidad y versatilidad que pueda ofrecer este sector. Los niños se dan cuenta de la moda y las marcas a edades cada vez más tempranas. Los estudios han demostrado que los niños de cuatro años conocen marcas como Nike, Tommy Hilfiger.

## 2. FIBRAS, HILOS, TEJIDOS Y ACABADOS.

### 2.1 FIBRAS

Es la unidad de materia caracterizada por su flexibilidad, finura y elevada proporción entre longitud y grosor. Las características de una fibra, su peso, calidez, apariencia y comportamiento, determinan la calidad y propósito con los que se teje o usa la tela.

Las fibras naturales provienen de fuentes orgánicas; éstas se dividen en fuentes vegetales (es decir, las compuestas por celulosa) y fuentes animales (las compuestas por proteínas).

#### 2.1.1 FIBRAS DE CELULOSA

La celulosa está hecha de hidratos de carbono y forma la mayor parte de las paredes de las células vegetales. Puede extraerse de diversas plantas para hacer fibras adecuadas para la producción textil. Aquí nos centramos en tejidos que son adecuados para realizar prendas de vestir: deben ser lo suficientemente suaves y a la vez resistentes para que no se rompan ni con el uso ni al ser lavados.



*Figura N° 35: Copo de algodón.*

El algodón es el ejemplo principal de fibra vegetal; es suave, "esponjoso", y crece alrededor de la semilla de la planta del algodón; las fibras se recolectan de la planta, se procesan y se hilan. Las fibras de algodón se utilizan para producir el cuarenta por ciento de los tejidos del mundo entero. Son duraderas y transpirables, lo cual resulta muy útil en climas cálidos ya que absorben la humedad y se secan fácilmente.

El lino tiene propiedades similares al algodón, especialmente al tacto, aunque tiende a arrugarse con mayor facilidad. Se obtiene de la planta del lino y se considera la fibra más antigua. El cáñamo, el ramio y el sisal también se utilizan para fabricar tejidos como alternativas al algodón.

### 2.1.2 FIBRAS A BASE DE PROTEINAS

Las proteínas son fundamentales en la estructura y el funcionamiento de las células vivas. La queratina, fibra a base de proteínas, viene de las fibras del pelo y es la fibra a base de proteínas más utilizada en la producción textil.



*Figura N° 36: Tipos de ovejas*

Las ovejas producen lana sobre su piel para protegerse de los elementos atmosféricos y dicha lana se puede esquila en un determinado momento del año para hilarla y así obtener el hilo de lana.

Según su raza, las ovejas producen distintos tipos de fibras. Las características de la lana son su calidez, su ligereza y su elasticidad; sin embargo, no reacciona bien ante temperaturas excesivas y al lavarse en agua caliente se encoge, debido a que las fibras se acortan.

Las cabras también se utilizan para producir lana; algunas razas producen cachemir y angora. Las alpacas, los camellos y los conejos también se utilizan para, producir tejidos cálidos y lujosos.



*Figura N° 37: Gusana de seda*

La seda procede de una fibra a base de proteínas que se recoge del capullo del gusano de seda. El capullo está formado por un filamento continuo segregado por el gusano que, para protegerse, se envuelve en él al mismo tiempo que lo segrega. La seda cultivada es más fuerte y tiene una apariencia más fina que la seda salvaje. Durante la producción de seda cultivada, se mata la larva para que el capullo quede intacto y el recolector pueda obtener un filamento continuo al desenredarlo. En estado salvaje, la larva transformada en mariposa rompe el capullo para salir de él y así el hilo se corta.

### 2.1.3 FIBRAS ARTIFICIALES

Las fibras artificiales se hacen a partir de fibras celulósicas y no celulósicas. La celulosa se extrae de las plantas, sobre todo de los árboles. Fibras artificiales como, por ejemplo, el rayón, el acetato, el triacetato, fibras celulósicas ya que contienen celulosa natural. Las demás fibras artificiales, no celulósicas, se fabrican por entero a partir de productos químicos y se conocen como fibras sintéticas.



*Figura N° 38: Prenda elaborada a base de rayón.*

El rayón fue una de las primeras fibras artificiales que se desarrolló. Se extrae de la celulosa y se creó para imitar las calidades de la seda; para ser resistente, absorbente, amoldarse bien y tener un tacto suave. Se utilizan distintos productos químicos y procedimientos para producirlo, y se obtienen diversos tipos, cada uno con un nombre específico.

El tencel se desarrolló con el objetivo de convertirse en la primera fibra artificial respetuosa con el medioambiente. Se obtiene a partir de plantaciones sostenibles de madera y el disolvente utilizado para su extracción puede reciclarse. Constituye un tejido resistente que se amolda como la seda y con un tacto suave.

#### **2.1.4 FIBRAS SINTÉTICAS**

Alemania fue el centro de la Industria química hasta después de la I Guerra Mundial, cuando Estados Unidos se hizo con las patentes químicas y desarrolló sus inventos. DuPont era una de las mayores empresas dedicadas al desarrollo de tejidos en aquella época. En 1934, DuPont era capaz de producir largas cadenas poliméricas de moléculas; la primera que produjo fue el polímero de nylon. Éste fue el inicio del desarrollo de los tejidos sintéticos.

El nailon es una fibra resistente y ligera, pero se funde a temperaturas altas. Es también una fibra suave, lo que significa que la suciedad no se agarra fácilmente a su superficie. Durante la II Guerra Mundial se interrumpieron los envíos de seda desde Japón, y el gobierno de Estas Unidos destinó el nailon a la fabricación de paracaídas y tiendas militares, en lugar de permitir que siguiera utilizándose en la manufactura de medias y lencería.

Existen muchas otras fibras sintéticas. El acrílico tiene la apariencia y el tacto de la lana. Es hipoalergénico, pero se funde con facilidad con el calor. DuPont lo desarrolló en la década de los años cuarenta. El látex es una fibra elástica, pero tras repetidos lavados pierde dicha cualidad. Se utiliza en el spandex, que es una fibra hiperelástica. El poliéster es una fibra que no se arruga y que fue desarrollada en 1941. Puede obtenerse del reciclaje de botellas de plástico transparente. El acetato tiene la apariencia de la seda, aunque no su tacto. No absorbe bien la humedad, pero se seca rápidamente.

Las fibras sintéticas dan mejores resultados mezcladas con fibras naturales, pues así refuerzan sus cualidades; por ejemplo, el poliéster mezclado con algodón producirá un tejido con un tacto natural que se arrugará mucho menos. La lycra y el spandex pueden mezclarse con otras fibras para aportar elasticidad y hacer que el tejido no se deforme con el uso. Son especialmente adecuados para ropa deportiva.



## 2.2 HILOS

Es la hebra o material fibroso, largo y delgado, formado mediante diversas operaciones de hilatura. Se caracteriza por su regularidad, su diámetro y su peso, estas dos especificaciones últimas determinan el número o título del hilo.



*Figura N° 39: Hilos.*

### 2.2.1 FABRICACION DE HILADOS

Durante la fabricación de fibras artificiales, las fibras son sometidas a un proceso de hilado en el que se fuerzan a pasar a través de pequeños agujeros colocados en una especie de ducha; de este modo se crean fibras largas y continuas, las fibras filamentosas. A diferencia de lo que ocurre con las fibras naturales, los fabricantes pueden controlar el grosor de la fibra, que se mide en deniers.

Se conoce como denier a la unidad de peso equivalente a la veinteva parte del gramo y es empleada en la numeración de la seda, rayón y sintéticas.

Las fibras cortadas son fibras naturales cortas; la excepción la constituye la seda que es, por naturaleza, larga y continúa. Las fibras filamentosas pueden cortarse para parecer fibras cortadas e imitar las propiedades de las fibras naturales. Las

fibras sintéticas se acortan para convertirlas en fibras cortadas cuando se mezclan con fibras naturales.

Después del hilado, se realiza el torcido proceso en el que se unen varias fibras para formar el hilo. El hilo puede torcerse de distintas maneras según el efecto que se desee obtener en el tejido final. El hilo de crespón tiene una torsión alta y crea una superficie arrugada en el tejido final. Un hilo buclé presenta un dibujo irregular de bucles en toda su longitud; el tejido hecho con este tipo de hilo ofrece una característica superficie granulada.



*Figura N° 40: Bufanda con hilo buclé.*

### **2.3 TEJIDOS**

En el momento de elegir un tejido se debe tener en consideración aspectos importantes, lo adecuado de una tela para un diseñador surge de una combinación de hilo, construcción, peso, textura, color, manejo y diseño o estampado, así como de otros factores adicionales, como abrigo, resistencia a las manchas y fácil mantenimiento; entonces no se trata sólo de lo que a uno le gusta visualmente.

Los dos modos principales para convertir la fibra en tela son como tejido plano y el tejido de punto; las telas producidas por otros métodos, como fieltro, se conoce como no tejidos.

Es aconsejable que el diseñador de modas tenga cierto conocimiento de las estructuras básicas de los materiales, ya que ello le indicará cómo pueden usarse y acabarse, saber cómo se gastarán, se estirarán y se comportarán cuando se use la prenda, por lo tanto es necesario contar con un buen conocimiento básico de las distintas categorías de tejidos, sus fuentes, estructuras de precios y su idoneidad en los diferentes usos.

### **2.3.1 TEJIDO PLANO**

Estos tejidos están hechos por una urdimbre que son los hilos que van en sentido longitudinal y una trama compuesta con hilos que se entrecruzan con los de la urdimbre en el sentido de la anchura. La urdimbre se coloca en el telar antes de tejer y se tensa para que dé la máxima anchura al tejido.

La mayoría de los tejidos tienen dos caras: el derecho (anverso) y el envés (reverso). En general, el derecho es la cara del tejido que se corta para que sea visible en la prenda. El orillo es el borde del tejido que va paralelo a la urdimbre y a la trama y sirve para que no se deshilache.

La rigidez de una tela se debe al número de hilos de urdimbre y trama por centímetro. El borde de la tela normalmente se hace con un mayor número de hilos o hilos más fuertes de urdimbre para estabilizar la tela. Esto se conoce como orillo. Puesto que la urdimbre se tensa previamente para tejerla de modo uniforme, la mayoría de tejidos tienen buena estabilidad longitudinal. Por este motivo, las prendas se cortan de forma paralela al borde, de manera que el cuerpo siga la fibra longitudinal. El estiramiento adicional de la fibra horizontal ayuda al estiramiento de la tela en lugares como las rodillas y los codos.

**Ligamentos.-** Es la relación en que los hilos de un tejido, normalmente denominados urdimbre y trama, se entrecruzan y ligan para dar un efecto determinado de calidad, aspecto o dibujo.

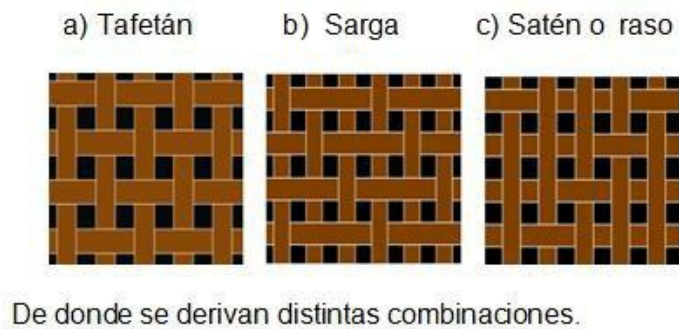


Figura N° 41: Ligamentos.

La forma en que la urdimbre y la trama se entretajan (ligamento) produce los distintos tipos de tejido. Los tres principales tipos de ligamentos son: tafetán, sarga y raso (o satén).

**El ligamento tafetán.-** Está construido con una urdimbre y una trama de grosor similar. Al tejer, la trama pasa por encima de hilos alternos de la urdimbre para crear el tejido; generalmente, éste resulta tupido. Ejemplo de tejidos con ligamento tafetán son la franela y la gasa.

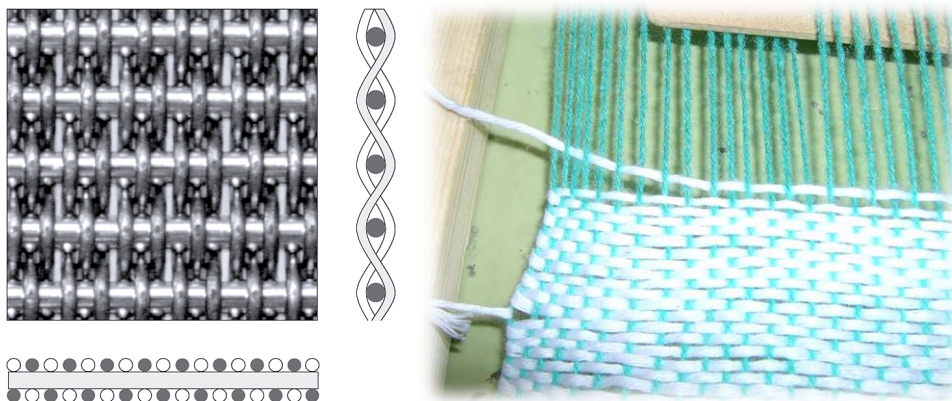


Figura N° 42: Ligamento tafetán.

**El ligamento sarga.**- El hilo de la trama se teje por encima de al menos dos hilos de urdimbre antes de pasar por debajo de uno o varios hilos de urdimbre; si se va tejiendo así, de manera escalonada en toda la longitud del tejido, se crea un efecto de ligamento en diagonal. Las telas de gabardina y el dril son ejemplos de ligamento sarga.

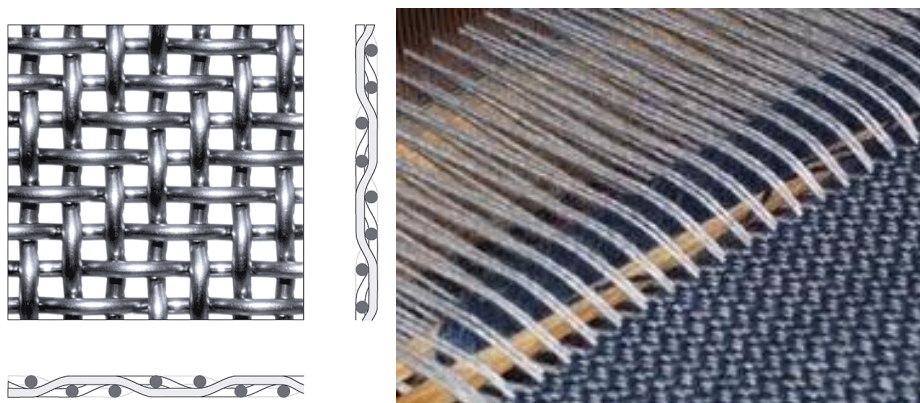


Figura N° 43: Ligamento sarga.

**El ligamento raso (o satén).**- Tiene una apariencia brillante y un tacto suave; esto es debido al modo en que se disponen los hilos a través de la superficie del tejido. La urdimbre se teje para que quede por encima de la trama o viceversa.

**Tejido jacquard:** Es un sistema de ligamento complicado en el que los hilos de la urdimbre y la trama se levantan o se dejan para producir dibujos y texturas.



Figura N° 44: Tejido jacquard.

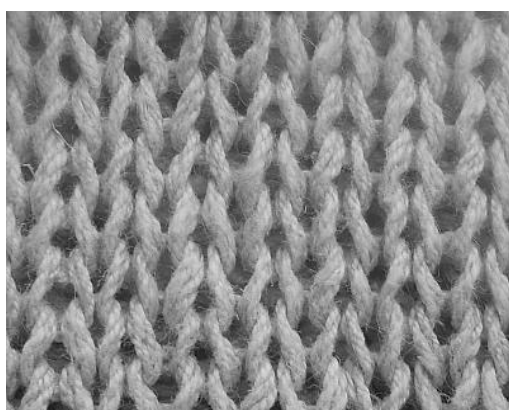
### 2.3.2 TEJIDO DE PUNTO

La característica principal de este tejido es la elasticidad, las mallas pueden estirarse tanto en sentido vertical como horizontal, y recobrar su anterior forma al cesar las tensiones; el tejido plano no permite estirar mas allá de lo que permitan los hilos. Son útiles para ropa interior y deportiva.

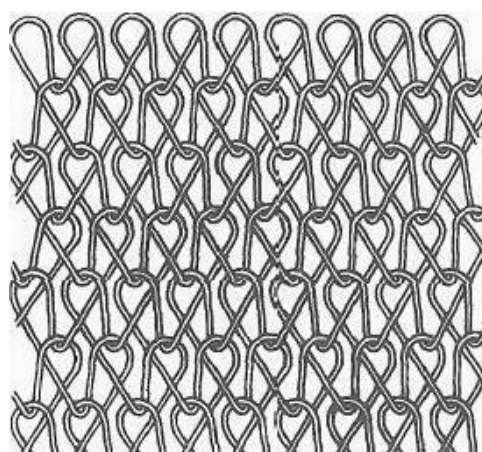
El grosor del tejido de punto se consigue adecuando el grosor de las agujas y el grosor del hilo. El número de agujas por pulgada o centímetro en la construcción se denomina “galga”.

Los tejidos de punto se construyen entrelazando bucles de trozos de hilo, que pueden tricotarse en el sentido de la urdimbre o en el de la trama.

Las filas horizontales del tejido, son las pasadas y las filas verticales, las columnas. El tejido de punto por trama se crea a partir de un hilo que va formando bucles enlazados a lo largo de la pasada; si una malla se suelta, se puede correr el punto a lo largo de toda la columna formando una carrera. La construcción del tejido de punto por trama es similar al tejer; la construcción es más complicada y el tejido se deshace con mucha menos facilidad.



*Figura N° 45: Tejido de punto por trama*



*Tejido de punto por urdimbre*

Entre los tipos de tejido de punto se pueden mencionar los siguientes:

**Punto sencillo.-** Se le conoce también como punto liso o jersey sencillo. La característica que distingue a estos tejidos es la de que en una cara se ven solo mallas del derecho, y en la otra solo del revés. Es ligero e ideal para camisetas y lencería.

**Dos caras.-** Este tejido se caracteriza porque en ambas caras del tejido y en la dirección de las pasadas de mallas, solo se observan mallas del derecho y del revés. Aquí se ubican los tejidos como el interlock y acanalado.

**Acanalado ribb.-** En este tejido las filas de mallas de una cara se enfrentan a vacíos de filas de mallas en la otra.



Figura N° 46: Tejido acanalado ribb.

**Interlock.-** Las mallas de una cara se corresponden perfectamente a las filas de mallas de la opuesta.

Además de las distintas técnicas para obtener tejido de punto, si se cambian los colores de las hebras en un mismo tejido se pueden crear dibujos. Ejemplos de dibujos creados al tejer son: *el Jacquard*



Figura N° 47: *el Jacquard*

La mayoría de las creaciones de género de punto se han desarrollado a partir del punto manual. Hoy en día, la maquinaria moderna puede producir telas y prendas a alta velocidad más complejas que las que podrían intentarse a mano, sin embargo, todavía hay lugar para la calidad única y el encanto de la prenda de moda tricotada a mano.

### 2.3.3 GENEROS TEXTILES NO TEJIDOS

A diferencia de los textiles tejidos, los géneros textiles no tejidos se producen por la compresión de las fibras más la aplicación de calor, fricción o productos químicos. Por ejemplo el fieltro.

Sin embargo, los no tejidos no tienen que ser artificiales. El cuero y la piel también pueden considerarse como no tejidos.

Los no tejidos pueden utilizarse en prendas de moda, pero también se utilizan para forros, rellenos y para el interior de zapatos y bolsos. Debido a su construcción, los no tejidos no se deshilachan ni se deshacen.





*Figura N° 48: Los no tejidos.*

El método más antiguo de fabricar tejidos consistía en unir fibras. Cuando la lana se moja, se calienta y se prensa, las fibras se entrelazan para formar el fieltro. Este proceso se ha extendido a la producción de tejidos termoplásticos. No hay fibra longitudinal en estos materiales, que pueden cortarse en cualquier dirección. Algunos de estos materiales pueden estirarse y moldearse al vapor para hacer sombreros.

#### **2.3.4 OTROS TEJIDOS**

Algunos textiles no pueden clasificarse ni como tejidos ni como no tejidos a tenor de su construcción. Entre ellos se incluyen: el macramé, el ganchillo y el encaje. El macramé se construye anudando el hilo de forma decorativa y tiene un fuerte carácter artesanal.

Los puntos de ganchillo se hacen con un solo gancho (o ganchillo) que se utiliza para arrastrar uno o más bucles a través de los bucles previamente contruidos de una cadena.



Figura N° 49: Otros tejidos.

Esta construcción sirve para crear una materia textil con un dibujo. El encaje es un género textil ligero y con estructura abierta. Los agujeros del encaje son tan importantes como las puntadas para el diseño final.

## 2.4 TRATAMIENTOS DE LA SUPERFICIE

Al acabar la construcción de un tejido, éste puede ser realzado o alterado con la aplicación de distintos tipos de tratamientos para la superficie. Estas técnicas incluyen la estampación, los adornos, bordados, los tintes o los acabados.

### 2.4.1 ESTAMPACION

Los estampados pueden aplicarse repetidamente a lo largo de todo el tejido o funcionar como una aplicación en una parte específica de la prenda.

El estampado no tiene que estar necesariamente en la parte delantera o trasera de una prenda; produce un efecto muy interesante cuando funciona en torno al cuerpo y se extiende a otros elementos que concurren en el diseño, por ejemplo, la posición de las costuras. De esta forma, el estampado se integra en la construcción de la prenda.



Figura N° 50: Estampación.

El dibujo, el color y la textura pueden aplicarse al tejido mediante estampación. Los tejidos pueden estamparse utilizando distintos métodos como, por ejemplo, la serigrafía, la estampación con sellos, con rodillos, la estampación por transferencia, la estampación manual o la estampación digital.

**La serigrafía.**- Requiere un diseño, tinta, una regleta y una pantalla, es decir, una pieza de seda tensada sobre un marco o bastidor.

El primer paso consiste en hacer una matriz del diseño que después se aplica sobre la pantalla, de tal manera que la tinta sólo puede pasar a la seda en las partes "positivas" del diseño. Luego la pantalla se coloca sobre el tejido y, mediante una presión uniforme con la regleta, se hace pasar la tinta a través de la pantalla, con el resultado de que la imagen queda estampada en la superficie del tejido.



Figura N° 51: Serigrafía.

Después, se fija el estampado con calor para que no desaparezca al lavar. Se crean diseños de varios colores utilizando una pantalla distinta para cada color.

**Transfer serigráficos.-** Esta técnica se basa en tintas de serigrafía impresas previamente en papel y posteriormente transferidas a la prenda o textil aplicándoles calor mediante planchas estampadoras de Transfers.

Los resultados son colores vivos y de gran durabilidad, pudiendo ahorrar gran cantidad de tiempo para realizar de trabajo debido a que no se utilizan emulsiones, además dispone de una gran variedad de acabados que le asegura el mejor resultado según el tipo de original o necesidad.

Existen varios tipos de transfer, dependiendo del efecto que quieras conseguir en las prendas entre las que se pueden mencionar:

**Hot split.-** Son de fácil aplicación, sin apenas tacto (espesor) que simula una impresión directa sobre la prenda.

Orientado para prendas de poliéster, algodón y mezclas. En el caso de aplicar en otro tipo de tejidos como los elásticos, se deberá añadir el Doble Componente con el fin de obtener elasticidad y extra adherencia en el Transfer.

**Puff.-** Están enfocados para estamparse en algodón 100% y mezcla. No se recomienda estampar en tejidos elásticos.

Esta técnica permite hinchar el área que queremos resaltar inclusive elegir su nivel de inflado alto/bajo.



*Figura N° 52: Estampado puff.*

**Alta definición.-** Permite lograr un acabado fotográfico perfecto. La impresión se basa en la cuatricromía (todo color) y siempre es plana. Adecuado para estampar en algodón y mezcla.

El Doble Componente es un adhesivo que se incorpora al final de la fabricación del Transfer para conseguir mayor elasticidad y penetración en el tejido, permitiendo de esta forma estampar tejidos elásticos, y difíciles que sin el Doble Componente podrían presentar alguna dificultad.

**Glitter.-** Proporciona un efecto brillante a través de la escarcha, permite resaltar cualquier parte del dibujo y así conseguir un efecto diferente y brillante en zonas específicas dentro de la misma imagen.

**Foil.-** Es ideal para resaltar un motivo a través del efecto metal y seleccionar según el fondo de prenda el color más adecuado.

Es un tipo de estampado visualmente brillante y se puede aplicar sobre cualquier color de prenda.



Figura N° 53: estampado foil.

**Metalizado.-** Proporciona un efecto Metalizado/Brillante mediante el uso de tintas de color Plata y Cobre.



Figura N° 54: Estampado con efecto metalizado.

**La estampación con rodillos.**- Produce un diseño continuo sobre el tejido. Esto es útil para estampar sobre grandes superficies diseños en los que se repite el motivo.

**La estampación con sellos.**- Es una de las técnicas de estampación más antiguas. Consiste en realizar un diseño sobre un material duro por ejemplo, madera, linóleo o caucho, esculpiendo en relieve su positivo o su negativo. El sello obtenido se entinta y, mediante presión, se aplica sobre el tejido para dejar una huella con el diseño.



Figura N° 55: Estampación con sellos.

## **2.4.2 ADORNOS**

Otra forma de añadir atractivo a la superficie del tejido es con adornos en lugar de estampados. Los adornos dan una apariencia más decorativa y tridimensional que la estampación. Las técnicas para adornar son: el bordado, la aplicación de telas sobrepuestas, la realización de calados y recortados, el bordado con abalorios y la manipulación del tejido.

## **2.4.3 BORDADOS**

Los bordados pueden utilizarse para adornar la superficie del tejido para así realzar su apariencia.

El bordado manual o artesanal se lo ha realizado desde la antigüedad, con habilidad e imaginación se puede adaptar a cualquier clase de diseño entendiendo por diseño prácticamente cualquier tipo de imagen por complicada que esta sea.

El bordado contemporáneo se basa en las técnicas tradicionales, las posibilidades son enormes. Se pueden conseguir texturas y dibujos fascinantes con distintos hilos, con cambios en el tamaño de la puntada y en el espacio dejado entre puntada y puntada, según una manera convencional o con más libertad, mediante la combinación de distintos puntos para crear otros nuevos. La clave está en ser lo más creativo e innovador posible.

El bordado a máquina se puede hacer con máquinas domésticas o máquinas industriales. Al igual que en el bordado manual, las técnicas varían de acuerdo con el hilo y el tejido escogidos. El bordado puede aplicarse antes o después de la construcción de la prenda y puede concentrarse en áreas determinadas o formar parte de un diseño que abarque toda la prenda. Las máquinas se pueden utilizar de forma creativa y con flexibilidad para producir una amplia gama de efectos y técnicas, consiguiendo efectos como relieve, parches y emblemas bordados, etc.



**Bordado 3D o de relieve.-** Es un bordado de cordón, en el cual se intercala un material esponjoso entre el artículo a bordar y el propio bordado, obteniendo un acabado con relieve nítido y muy marcado. Muy utilizado en el bordado de gorras, sudaderas y mochilas. También se utiliza de forma inversa sobre prendas de punto como sudaderas o camisetas, en los que el material esponjoso es colocado en el revés del tejido, añadiendo pespuntos posteriores que realzan el volumen que se crea entre ellos.

**Parches y emblemas bordados.-** Conocidos como parches, galletas, apliques o emblemas bordados. El parche puede ser colocado sobre la prenda en cualquier momento, el empleo de una prensa térmica para su colocación es recomendable aunque no imprescindible; la prensa tiene la ventaja sobre la plancha de garantizar que el tiempo de planchado y la presión sean comunes para todos los parches colocados, evitando tolerancias y descuidos por parte de la persona que los coloca.

A pesar de que el adhesivo empleado tiene gran adherencia y como medida de precaución, es recomendable que los parches con esquinas agudas y/o en prendas que serán lavadas de forma agresiva, sean asegurados con unas puntadas posteriores.

**Bordado de gorras.-** Las gorras tienen una problemática propia. Realizar bordado directo sobre gorras requiere conocer bien las dificultades que nos podemos encontrar en función del tipo de gorra, tipo de diseño, zonas de colocación, etc. Lo más importante para un bordado de gorras de calidad es su correcta fijación, que puede variar en función del tipo de gorra.

**Bordado de lentejuelas.-** La realización de diseños con lentejuelas se ha aplicado habitualmente sobre prenda femenina; sin embargo, nuevos tipos de lentejuelas (asimétricas y sin brillo) amplían las posibilidades de diseño. Mayormente se aplica en prendas de moda y en vestuario laboral vinculado con la hostelería y el deporte.

#### 2.4.4 TINTES

Un joven químico, llamado William Perkin, inventó el primer tinte púrpura sintético, al que se llamó anilina púrpura o *mauveine*. El descubrimiento hizo ganar una fortuna a su autor y preparó el camino de la investigación y el desarrollo de otros tintes sintéticos. Actualmente, los tintes evolucionan sin cesar para mejorar su fuerza y sus aplicaciones.

Pueden utilizarse distintas técnicas de teñido para crear dibujos. Dos métodos muy conocidos son el teñido por reservas, por ejemplo, la técnica del batik que utiliza cera, o el teñido por atado.



Figura N° 56: Tye-Dye (Teñido y amarrado)

Este último método incluye, por ejemplo, el atar el tejido formando nudos antes de teñirlo. De este modo el tinte no puede penetrar en determinadas zonas de la tela. Al desatar y secar la tela, las zonas sin teñir forman un dibujo. La historia de esta técnica es muy interesante. Ha sido utilizada desde la época antigua, los japoneses la llaman *shibori*, pero se hizo muy popular en Occidente con el auge de la artesanía en la década de los años sesenta.

### 2.4.5 ACABADOS TEXTILES

Los acabados se aplican tanto a los tejidos como a las prendas confeccionadas. Pueden alterar la apariencia de los tejidos; por ejemplo, una prenda puede ser lavada a la piedra para obtener un efecto de descolorido o de color desgastado. Los acabados también pueden dar a los tejidos alguna prestación añadida; por ejemplo, un tejido puede impermeabilizarse con un recubrimiento de cera.

*Acabados por lavados.-* El lavado a la piedra fue un sistema de acabado muy difundido en la década de los ochenta y numerosos grupos de música pop adoptaron el estilo de ropa con este acabado. El lavado a la piedra se realiza con piedra pómez que decolora el tejido, pero es difícil de aplicar y puede dañar el tejido así como la maquinaria que se utiliza para el acabado. Los tintes ácidos se introdujeron para conseguir lo mismo y sus efectos reciben el nombre de lavado nieve o lavado mármol.



*Figura N° 57: Prendas con un aspecto envejecido.*

También puede utilizarse el láser para decolorar con precisión determinadas zonas de la prenda.

El lavado y la aplicación de calor son métodos que se utilizan para conseguir efectos de arrugado o fruncido en el tejido. Los tejidos forman arrugas arbitrarias si se lavan y no se planchan. Si el tejido se arruga y se fija antes de ser lavado, se pueden obtener frunces en zonas específicas. El tiempo de permanencia de dichos frunces o arrugas dependerá del proceso utilizado, del tipo de tejido y de la temperatura del lavado; por ejemplo, se pueden obtener arrugas permanentes en tejidos sintéticos mediante la aplicación de calor, que afecta a la estructura de las fibras.

***Suavizado.***- Generalmente los tejidos fabricados con fibras sintéticas, no necesitan este tipo de acabado. Se utilizan cuando debido a los tratamientos previos se hayan modificado las características superficiales del tejido mediante la aplicación de suavizantes que favorecen la absorción de la humedad, logrando que la fibra se suavice y a su vez elimine la electricidad estática.

***Acabados por recubrimiento.***- Tal como el nombre indica, los acabados por recubrimiento se aplican sobre la superficie del tejido.

Los tejidos pueden ser impermeabilizados mediante la aplicación de una capa de caucho, de cloruro de polivinilo (PVC), poliuretano (PU) o cera sobre la superficie. Estos tejidos son adecuados para prendas de exterior y para calzado. Los tejidos con recubrimiento de teflón también ofrecen una barrera protectora ante manchas y suciedad, útil para prendas prácticas y de limpieza fácil. Los tejidos impermeables y transpirables se obtienen mediante la aplicación de una membrana que contiene poros lo suficientemente grandes para permitir la evaporación del sudor, pero lo suficientemente pequeños para evitar que entre gotitas de humedad.



*Figura N° 58: Acabado por recubrimiento.*

Gore-Tex es uno de los mejores exponentes de este tipo de tejido y se utiliza a menudo en prendas deportivas. Por ejemplo, cuando se tiene que escoger un tejido para una prenda impermeable y transpirable, estas características deben tenerse en cuenta. El algodón permite que el cuerpo respire, pero se empapa con la lluvia. Un tejido con recubrimiento de poliuretano, impide que penetre la lluvia, pero no permite la evaporación de la transpiración. Sin embargo, este tipo de tejido como permite al cuerpo respirar y al mismo tiempo lo protege de la lluvia.

**Acabados ignífugos.-** Tratamiento mediante el cual se pretende retardar la acción del fuego sobre los textiles.

## **2.5 TIPOS DE PRENDAS**

En todas las divisiones de la moda tanto si se diseña para hombres, mujeres o niños, existen distintas gamas dentro de cada colección, por ejemplo, prendas informales, ropa vaquera, ropa de noche, trajes sastre, ropa de baño, ropa interior, lencería, prendas de punto, ropa deportiva, prendas para la pasarela y accesorios.

### **2.5.1 PRENDAS INFORMALES**

Comprende las prendas que son las de uso diario, las que no se utilizan en situaciones formales. Las prendas informales ganaron terreno en los años cincuenta con la evolución de la cultura de los jóvenes. Los adolescentes no querían tener la apariencia de sus padres y así fue cómo empezaron a vestirse a su manera. Los diseñadores y los fabricantes empezaron a desarrollar una forma de vestir más relajada que acabó por crecer y convertirse en un fenómeno global. En este ámbito de la moda las mayores influencias provienen de la moda deportiva y del estilo urbano.

### **2.5.2 ROPA VAQUERA**

Originalmente, se llevaban como prendas de trabajo y se hicieron populares entre los jóvenes en la década de los cincuenta. Levi Strauss, Lee, Diesel, son marcas conocidas de ropa vaquera, aunque Levi Strauss sea probablemente la más antigua y la más famosa de ellas.

Actualmente, los vaqueros son una prenda internacional en el ámbito de la ropa informal, vestida tanto por jóvenes como por mayores. Se diseñan siguiendo numerosos estilos y colores. Cada temporada se desarrollan nuevos tejidos y acabados; los diseñadores reinventan constantemente el producto dando un giro diferente a los vaqueros clásicos. Muchas marcas de ropa vaquera han evolucionado, y además de diseñar simples vaqueros, como hacían al principio, han pasado a diseñar otras prendas que también forman parte del guardarropa informal.

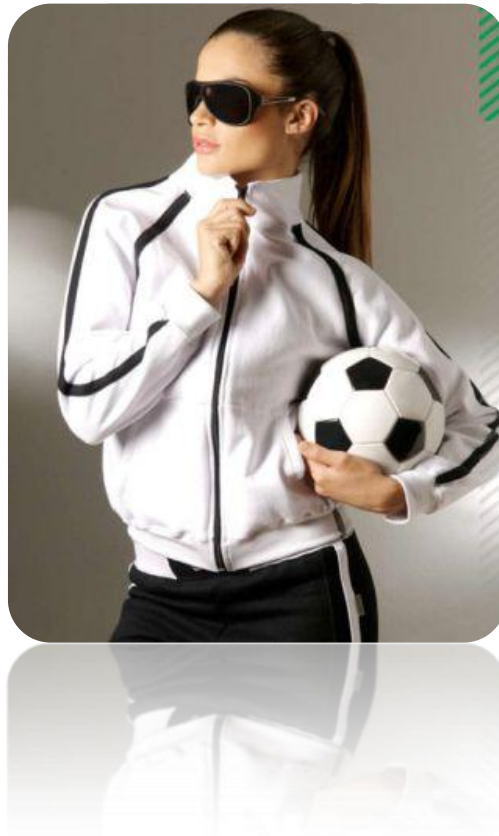


*Figura N° 59: Ropa vaquera.*

### **2.5.3 ROPA DEPORTIVA**

El diseño de ropa deportiva es distinto a los otros tipos de diseño porque casi de forma exclusiva se guía por la función a la que las prendas están destinadas. La ropa debe tener las cualidades adecuadas para determinado deporte o actividad. Se ha convertido en una interesante área de diseño ya que la tecnología aplicada a los tejidos evoluciona constantemente y cada vez más gente lleva ropa deportiva, no exclusivamente los entusiastas del deporte. La ropa deportiva tiene sus propias tendencias, que a su vez pueden influir en las tendencias de moda principales.

Esto es algo especialmente evidente en las zapatillas de deporte: calzado especializado que acaba adoptándose como tendencia de moda de calle, que a su vez es recogida por los agentes activos del ámbito de la moda.



*Figura N° 60: Ropa deportiva.*

#### **2.5.4 ROPA DE BAÑO**

Con el advenimiento de las compañías de vuelo de bajo precio casi todo el mundo se puede permitir ahora unas vacaciones en países cálidos en cualquier época del año y esto ha hecho aumentar sustancialmente la demanda de ropa de baño. En el ámbito deportivo, la confección y los diseños para natación han avanzado desde el punto de vista tecnológico, lo que ha permitido una mayor variedad en las prendas básicas.





Figura N° 61: Ropa de baño.

### 2.5.5 ROPA INTERIOR

El diseño de ropa interior ha empezado a seguir de forma consciente el camino del diseño. Agent Provocateur es un ejemplo de una empresa que diseña ropa interior y lencería que resulta a la vez funcional, lujosa y actual.



Figura N° 62: Ropa interior.

### 2.5.6 ROPA DE NOCHE

Es quizá evidente que la ropa de noche es más formal que la ropa de uso cotidiano. Incluso actualmente, la ropa de noche masculina es bastante tradicional, en tanto que la ropa de noche femenina no tiene otros límites que los de la imaginación.



*Figura N° 63: Ropa de noche.*

Sólo hay que fijarse en la atención que prestan los medios de comunicación a la noche de los Óscars, cuando actrices y modelos caminan sobre la alfombra roja, para darse cuenta de la importancia que tiene la ropa de noche en la moda y ver la gran variedad de estilos, colores y tejidos. Las prendas de noche en general están confeccionadas con los tejidos mejores y más caros, como, por ejemplo, tafetán y seda. Tiende a trascender las épocas del año, así que resulta más difícil identificar a qué temporada pertenece determinado vestido de noche.

### 2.5.7 SASTRERIA

Este tipo de prendas son más estructuradas y se amoldan mejor que las prendas informales y por ello requieren conocimientos específicos para comprender su construcción. Las prendas de sastrería se perciben como prendas formales y, en muchos puestos de trabajo, se consideran la ropa adecuada.

La sastrería es el equivalente en la moda masculina a la alta costura. Cada traje está confeccionado para amoldarse a un determinado cliente. Muchos hombres siguen aún dispuestos a pagar una fortuna por un traje bien cortado que les durará muchos años. Hay más trabajo manual y atención al detalle; las prendas, por tanto, son más costosas.



*Figura N° 64: Sastrería.*

Este tipo de prendas ha bajado la producción durante las últimas dos décadas, el rápido crecimiento de la ropa informal y deportiva para hombre ha hecho presión en el mercado de sastrería, debido a que la ropa de calle cada vez es más común en el lugar de trabajo. Un sastre embastará (con un hilvanado holgado) un traje a punto para la primera prueba. Cuando los ajustes se hayan hecho, se coserá adecuadamente con una combinación de cosido a máquina y manual.

Con el transcurso del tiempo el trabajo de de sastres famosos como Armani ha dado paso ha conducido a una moderación del estilo y la construcción del traje tradicional.

### 2.5.8 PRENDAS DE PUNTO

La ropa de punto representa una parte muy significativa del mercado de la moda, no sólo por las camisetas y los jerséis sino también por las prendas de tejidos elásticos, ropa específica para deporte, calcetines, medias y ropa interior.

Las prendas de punto son clásicos dentro de la ropa para mujer, caballero, niño y todos los grupos de edad debido a sus cualidades inherentes: comodidad, adaptabilidad, suavidad y capacidad para hacer frente a elementos como el calor o el frío gracias a la absorbencia del sudor, la durabilidad y el fácil lavado. La tendencia por la ropa informal para los viajes de negocios ha superado al traje y la demanda de ropa de punto aumenta en todos los sectores.



*Figura N° 65: Prendas de punto.*

Se cuenta con dos sistemas para la producción de ropa de punto: la confección automatizada y la realizada a mano. La tecnología de la maquinaria de punto ha evolucionado hasta el punto de que se pueden confeccionar prendas enteras ahorrando los costes de la costura o el acabado a mano. Esto hace que la rentabilidad por prenda sea mayor que en cualquier otro sector de la moda, y que los costes de fabricación y venta hayan descendido de acuerdo con esto. Por el contrario, las máquinas manejadas por personas permiten una mayor flexibilidad en el diseño y son además una importante fuente de creación de empleo que apenas supone una inversión de capital de bajo coste.

En la ropa de punto se debe tener en cuenta la delicadeza de los detalles, se necesita una formación y un conocimiento sobre las posibilidades que ofrece la maquinaria industrial, las fibras, las puntadas, las técnicas, sus características, etc. Es esencial tener la capacidad de apreciar las distintas texturas y distinguir las tendencias en colores y estilos.

### 2.5.9 ACCESORIOS Y COMPLEMENTOS

Los accesorios son trabajos de tipo artesanal, bisutería como aretes, pulseras cinturones, collares, anillos. Todo lo que se usa para la confección binchas, evillas, cierres.

Los complementos consisten en el aplique directo del vestido que por lo general es confeccionado zapatos, medias, sombreros, guantes, carteras, corbatas.



*Figura N° 66: Complementos.*

### 3. PROCESOS DE CONFECCIÓN

#### 3.1 COMPRA DE MATERIA PRIMA

Como todo proceso, que tiene una sucesión de pasos a seguir para lograr un producto, sea dentro del que sea, es determinante fijar los puntos que se tendrá que seguir para lograrlo; en el proceso de confección se inicia con la compra de la materia prima.

Es muy importante prestar atención en la compra de la materia prima, porque de la verificación de sus características podemos obtener el producto final con los estándares de calidad y gusto deseado. La tela es el componente más alto en el costo de una prenda de vestir.

#### 3.2 DISEÑO

Es la actividad de la creación, viene a ser el pensamiento de la solución mediante esbozos, dibujos, o bocetos, consiste en dibujar sobre la tela las prendas que se van a confeccionar utilizando moldes que se adecuaran al diseño a elaborar.



*Figura N° 67: Diseño.*

Es necesaria la ubicación de las piezas de tal forma que se aproveche al máximo la superficie de la tela, disminuyendo así el porcentaje de tela desperdiciada.

### 3.3 TENDIDO

En este proceso se extiende las capas de tela de manera uniforme a lo largo de la mesa de corte hasta formar capas aproximadamente hasta 20 cm de alto.



*Figura N° 68: Máquina tendedora.*

Es aconsejable dejar reposar la tela de ser posible una noche con el fin de que la tela se relaje, mejorando las situaciones de corte.

La mesa debe cumplir requerimientos básicos como por ejemplo debe ser lisa, libre de asperezas que pudieran significar agarres y roturas en la tela.

El tendido se lo puede hacer en forma manual o automática, en el primer caso el proceso lo realizan los operarios, acomodando la tela en la mesa de corte, este proceso manual es más común en talleres donde la producción no es muy alta.

El corte automático se efectúa mediante el uso de carros tendedores, que realizan recorridos de vaivén, provistos de ruedas para rieles, e impulsados eléctricamente para realizar su trabajo.

### 3.4 TIZAJE

Esta etapa del proceso es un sistema tradicional que consiste en dibujar directamente el molde en la tela. En esta fase del proceso es importante colocar adecuadamente los moldes sobre la tela a fin de que el desperdicio producido sea el menor posible.

Los patrones permiten la reproducción de las formas básicas de las distintas prendas, como blusas, camisas, pantalones, etc.

### 3.5 CORTE

Las prendas que han sido dibujadas sobre la tela son cortadas, siguiendo los bordes de los dibujos trazados. Se puede empezar de un extremo de la mesa y terminarse en el otro, sin hacer de saltos de un lado al otro.



*Figura N° 69: Operaria efectuando la actividad de corte.*

Es una operación que requiere los cuidados necesarios, precisión y exactitud porque se emplea maquinaria que contiene cuchillas, por tanto se debe hacer uso de concentración por parte de los operarios para evitar posibles accidentes, y para obtener un corte preciso que permitirá obtener prendas de buena calidad. Esta operación se efectúa con la cortadora que puede ser de tipo vertical u horizontal en mesas donde está tendida la tela.



### 3.6 CLASIFICACION

En este paso, los operarios clasifican las prendas, y mediante organización de las mismas para dar lugar al siguiente proceso que es la confección.

### 3.7 CONFECCION

Consiste en la unión de las piezas obtenidas del corte mediante el ensamblaje de las mismas para formar la prenda que se pretende obtener.



*Figura N° 70: Confección.*

En este proceso intervienen diferentes maquinarias que se detallan en el siguiente capítulo.

### 3.8 ACABADOS

Son procesos que se efectúan para embellecer las prendas, se ponen los botones o broches que se requieran, se confeccionan ojales, bordados, etc. En fin, se retocan todos los detalles finales que dan por terminada la confección de la prenda.



*Figura N° 71: Proceso de acabados.*

En esta operación se emplea maquinaria como, bordadoras, plancha, etc.

### 3.9 REVISION DE CALIDAD

Es un proceso muy importante y se lo debe hacer de forma minuciosa pues esta revisión de la prenda, confirmará las características que debe cumplir, para determinar si es apta para la venta, y bajo qué condiciones de calidad se lo hace.

En caso de no cumplir con los requerimientos de calidad por fallas como manchas de aceite, o fallas de tela o de confección se debe corregir o en su defecto clasificar como prendas de segunda.

### 3.10 ETIQUETADO

En esta operación se le coloca a la prenda la etiqueta que sirve para dar a conocer al comprador la fábrica que elaboro el producto, también las propiedades de la prenda, por ejemplo de qué material está hecha la prenda y si se trata de mezcla se especificará los porcentajes, incluso se da a conocer las instrucciones para su conservación.

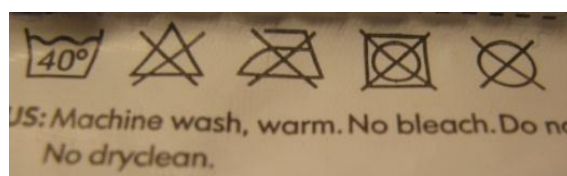


Figura N° 72: Etiquetado.

### 3.11 VENTA

Se refiere a la comercialización del producto final al consumidor.

Se efectúa de varias maneras, desde la venta directa en almacenes, venta por catálogos, hasta el internet, que resulta ser una herramienta muy práctica a la hora de dar a conocer los productos pues tiene un alcance mundial.



*Figura N°73: La venta.*

## **4. MAQUINAS DE CONFECCION**

### **4.1 DEFINICION**

Una máquina de coser es un dispositivo mecánico o electromecánico que sirve para unir tejidos usando hilo. Las máquinas de coser hacen una puntada característica, usando normalmente dos hilos, si bien existen máquinas que usan uno, tres, cuatro o más.

### **4.2 TIPOS DE MAQUINAS DE CONFECCION**

El proceso de confección se efectúa mediante el empleo de diversas máquinas de confección como: máquinas de costura recta, zig-zag, máquinas de costura overlock, recubridoras, ojaladoras, botoneras, plancha industrial, cortadoras.

También tenemos la tirilladora, elasticadora, collaretera, atracadora, etc.

### **4.3 MAQUINAS DE COSTURA RECTA, ZIG-ZAG**

**MAQUINA DE PUNTADA RECTA.-** Esta máquina realiza el pespunte básico utilizado en la construcción de la mayoría de los distintos tipos de costura. Puede coser cualquier cosa, sirve para coser toda clase de telas, delgadas o gruesas, aunque según el tipo de tejido es necesario utilizar distintos tipos de accesorios para la máquina y cambiar el grosor de la aguja. Por ejemplo, los tejidos más ligeros necesitan agujas más finas.



*Figura N° 74: Máquina recta.*

El aspecto de la costura es igual por arriba y por abajo. Su función es hacer costura recta. Este tipo de máquina sirve para unir dos piezas, hacer dobladillos, pespunte y puntadas decorativas como encimar piezas, etc.

**MAQUINA DE COSTURA ZIG-ZAG.-** Esta máquina es ideal para costura decorativa. Se puede usar distintos colores de hilo para decorar todo tipo de prendas. Su aplicación va desde jeans, cuerina, hasta lencería y camisetas, entre otros.



*Figura N° 75: Máquina de costura zig-zag.*

#### 4.4 MAQUINAS DE COSTURA OVERLOCK

Sirve para cerrar el tejido de punto, por lo que es muy útil en sweaters y en ropa interior. También sirve para hacer dobladillos de camisetas. Se utilizan también para cerrar ropa de punto o géneros de tela plana.



*Figura N° 76: Máquina overlock.*

La cualidad de esta máquina es que permite que las orillas de la tela permanezcan hiladas, ya que sin este tipo de costura, los hilos de trama o urdimbre se correrían y terminarían por deshilar toda la prenda, al igual que otro tejido, no tienen un soporte propio, a la tracción de sí mismas.

La costura de la overlock, consiste en un zic zag, tejiendo una malla en las dos partes de la tela, teniendo la posibilidad de también unir con otros elementos.

#### 4.5 MAQUINAS RECUBRIDORAS

Sirve para coser o pegar a la prenda varios adornos especiales, como tiras, dibujos, franjas.



*Figura N° 77: máquina recubridora.*

#### **4.6 MAQUINAS OJALADORAS**

Esta máquina realiza una gama inmensa en la elaboración del llamado ojal, a eso se debe su nombre, esta parte del proceso realiza una costura iniciando en un punto y terminando en el mismo, haciendo un ciclo, el tipo de costura es zic zac, formando un ovalo, permitiendo el paso del botón que sujeta el pantalón en la parte de la cintura.

Se puede variar el ancho y la longitud de los ojales, la distancia entre ellos.



*Figura N° 78: máquina ojaladora.*



Se puede separar o juntar las puntadas y juntar las cuchillas para diferentes tamaños del ojal.

#### **4.7 MAQUINAS BOTONERAS**

Como su nombre lo dice, esta máquina se utiliza para coser botón, es una de las maquinas finales, en el proceso de costura, como toda máquina tiene mecanismos que ayudan a ajustar de acuerdo al tipo de botón que se desee coser y adherir a la prenda.



*Figura N° 79: máquina botonera.*

#### **4.8 PLANCHA INDUSTRIAL**

La plancha industrial, a diferencia de la plancha doméstica, es más pesada, más duradera y el vapor tiene mucha más presión, tiene la forma de una tabla de planchar y a menudo lleva enganchada una tabla más pequeña para planchar las mangas. El planchado es esencial para las prendas; el tejido se arrugará al ser manipulado en la máquina de coser. Las costuras sin planchar no se mantienen planas y la prenda parecerá inacabada si no se plancha.

## 4.9 MAQUINAS CORTADORAS

Sirven para cortar las prendas que se van a confeccionar, pueden ser de tipo vertical o circular.

**La cortadora vertical.-** Tiene una cuchilla de tipo vertical con un largo de 15 a 20 cm. Consiste en una plancha con dos rodillos ovalados que se deslizan sobre una mesa llevando arriba una guía plana vertical, cuya cuchilla está conectada a un motor que gira a 3000r.p.m. Tiene una manija para que el operador la guíe sobre la mesa y pueda efectuar el corte.



Figura N° 80: Cortadora vertical.

**La cortadora circular.-** Se caracteriza por su cuchilla cuya forma es circular, su diámetro es de 7 a 15 cm aproximadamente.

Su principal aplicación es en telas delicadas, debido a su funcionamiento giratorio que permite cortar la tela sin deshilar los orillos.



Figura N° 81: Cortadora circular.

## 5. LA COLECCIÓN

### 5.1 COLECCION

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

### 5.2 ELEMENTOS DE LA COLECCIÓN

Para realzar y dar una mejor apreciación de lo que mostramos, queremos vender y además para enmarcarlos se debe dar a conocer los lineamientos específicos de nuestros trabajos se consideran los siguientes elementos:

**Inspiración.-** Es la recopilación de los elementos de nuestro entorno para desarrollarlos dentro de una colección texturas, formas y orígenes.

**Nombre.-** Todo diseñador debe bautizar su colección para poder impactar a un mercado exclusivo dirigidos para boutique, casa de moda ya que esté relacionada con la colección.

**Gama.-** Es la forma de confeccionar las prendas de vestir a nivel mundial, y se clasifican en tres gamas:

- Pret a porter: confección industrial o en serie. Se destina a un mercado masivo, sigue tendencias y su confección inicia con un patrón base y posteriormente escalado, en esta línea los precios de las prendas son accesibles.
- Pret a porter de Lux: confección industrial y en serie pero con lujo. Son prendas que se confeccionan a nivel industrial pero en menor cantidad y algo de lujo, su costo es superior al anterior.

- Alta costura: Más del 50% de la prenda es confeccionada a mano, se caracteriza por la exclusividad, se hacen con un máximo de cinco producciones de un modelo.

**Línea.-** De acuerdo a criterios de personalidad y a la ocasión se conocen cuatro líneas de vestir:

- Dramática o de cocktail: alta costura.
- Romántica o casual: Pap de Luxe o alta costura.
- Clásica o ejecutiva: Pap de Luxe.
- Deportiva e informal: Pap.

**Prototipo.-** Es la clasificación de vestir de acuerdo a las edades:

Bebés: comprende edades entre cero a un año.

Infantil: uno a dos años.

Junior: diez a quince años.

Masculina y femenina.

**Influencia.-** Tecno, retro, futurista, socio.

**Tendencia.-** Internacionales o sud americanas.

### 5.3 PARA QUIEN SE DISEÑA

El diseñador de moda puede trabajar en distintos niveles dentro de la industria de la moda. La elección depende de los estudios realizados, de la habilidad y de los intereses particulares de cada uno y, por supuesto, de la cantidad que se desea cobrar. Encontrar un hueco en el ámbito del diseño de moda puede ser algo en lo que se ha estado trabajando desde el principio, o puede surgir de una forma más espontánea. Sin embargo, al empezar una colección hay que tener muy claro a quién van dirigidos los diseños.

### 5.3.1 ALTA COSTURA

Las presentaciones de moda de alta costura se organizan dos veces al año, en enero y en julio.



*Figura N° 82: Alta costura Armani Privé.*

Sirven para mostrar prendas de vestir femeninas a los potenciales encargados de compras y funcionan como publicidad para las casas de moda. Entre los nombres mundialmente reconocidos de la alta costura, se encuentran Chanel, Christian Dior, Christian Lacroix, Givenchy, Jean-Paul Gaultier e Yves Saint Laurent.

Las prendas de alta costura se hacen a la medida de cada cliente y sus precios son muy elevados porque los modistos, utilizan los tejidos más exclusivos y trabajan con los mejores artesanos. Las habilidades requeridas en este nivel no se pueden cubrir con sólo tres o cuatro años de estudios y en general exigen varios años de prácticas hasta conseguir dominarlas.

Actualmente, existen muy pocos clientes que puedan permitirse ropa de alta costura, sin embargo, sigue siendo una parte esencial de la industria de la moda, ya que las colecciones son innovadoras y originales.

### 5.3.2 MARCAS DE LUJO

Las marcas de lujo son compañías globales. Tienen unos inmensos presupuestos para publicidad, poseen sus propias tiendas y producen sus propios perfumes y accesorios. Las grandes marcas también diseñan y venden gamas de difusión bajo su etiqueta. Diseñan y producen lujosos productos de diseño y promocionan sus colecciones en las pasarelas en el marco de los salones de diseñadores de prêt-à-porter.



*Figura N° 83: Diseños Marca de Lujo de Louis Vuitton.*

### 5.3.3 MARCAS Y DISEÑADORES DE NIVEL MEDIO

Una marca o un diseñador de nivel medio no tienen el poder de una gran marca, pero representan una compañía establecida que lleva funcionando varios años con un buen nivel de facturación y un buen perfil. Vende al por mayor o puede tener concesiones o franquicias, y también puede poseer sus tiendas.



*Figura N° 84: Matthew Williamson.*

En general, una marca o un diseñador de estas características son conocidos en el ámbito de una determinada área de diseño o en un determinado país. Un diseñador de nivel medio puede mostrar sus colecciones en los desfiles y trabajar con una gran marca de moda, por ejemplo, el diseñador británico Matthew Williamson.

### 5.3.4 MARCAS DE DISEÑO INDEPENDIENTE

El diseñador independiente trabaja con un pequeño equipo para producir su colección. Tienen el control completo de su negocio y, por lo tanto, la posibilidad de diseñar colecciones muy personales. Según el tamaño del equipo, también necesita

controlar las demás áreas del negocio, incluyendo financiación, realización de prototipos, confección, prensa y ventas.

Esto puede ocupar mucho tiempo, que se resta del dedicado al diseño y, por lo tanto, el diseñador independiente debe ser capaz de encontrar un equilibrio.



*Figura N° 85: Emma Cook es una diseñadora independiente.*

El diseñador o diseñadora independientes pueden mostrar su colección en las pasarelas de los festivales de moda. Generalmente, las colecciones se venden al por mayor a boutiques grandes superficies, y el diseñador o vende; directamente o a través de un representante Por ejemplo, la diseñadora Emma Cook suele vender su colección en la Semana de la Moda de Londres para luego ser vendida en los grandes almacenes Selfridges de Londres.



### **5.3.5 MARCAS DE ROPA INFORMAL Y DEPORTIVA**

Las prendas informales y deportivas también se diseñan a un nivel medio y como nuevas marcas. Evisu, por ejemplo, es una marca mediana dentro del mercado de las prendas informales y los vaqueros.

### **5.3.6 GRANDES CADENAS DE TIENDAS DE MODA**

Las grandes cadenas de tiendas de moda diseñan colecciones destinadas directamente a la venta al por menor. Constituyen cadenas o franquicias por todo el país e incluso por todo el mundo. Estas cadenas examinan los desfiles de colecciones para conocer las tendencias y, por las características de su planificación de la confección, son capaces de reaccionar rápidamente ante las nuevas tendencias de la moda; en muchos casos la calidad del desarrollo, tejidos y producción no es tan alta y el proceso de producción, desde los bocetos iniciales hasta la prenda final pueden durar semanas en lugar de meses. No forman parte de las semanas de moda bienales ni tampoco muestran sus colecciones en las pasarelas.

## **5.4 PRENDAS DISEÑADAS PARA UNA TEMPORADA**

Las prendas se pueden aplicar a determinadas temporadas. Por ejemplo, los abrigos, evidentemente, son más importantes que los trajes de baño en la temporada de otoño/invierno. También los tejidos varían; los tejidos más gruesos, más calientes, se usan más en otoño/invierno, mientras los más frescos y ligeros para primavera/verano.

Sin embargo, como mucha gente trabaja en edificios con aire acondicionado y vive en casas con calefacción, las diferencias entre las temporadas cada vez se hacen menos evidentes, y las prendas cada vez corresponden menos a una temporada en concreto.



Figura N° 86: Primavera/verano



Otoño/invierno

## 5.5 PROCESO DE DISEÑO EN LA INDUSTRIA

El proceso de diseño en la industria empieza con la investigación, una de las formas de investigación es ir de compras en la ciudad en la que se vive y por otros lugares del mundo ayuda a mantenerse informado de las tendencias culturales y de la moda, el internet es también una gran herramienta que nos permite investigar.

## 5.6 ESTRATEGIAS DE PROMOCION Y VENTA

Cuando se ha diseñado y confeccionado la colección, la prioridad está en mostrarla a los medios de comunicación y a los compradores. Para lo cual se puede recurrir a varias estrategias, como por ejemplo mostrar su colección en una pasarela, o mediante boutiques o catálogos, el internet resulta una herramienta poderosa por su gran alcance.

### 5.6.1 LA PASARELA

La pasarela o desfile es una forma magnífica de mostrar la colección ya que la mejor manera de ver las prendas es sobre el cuerpo, en movimiento y observar cómo caen y se amoldan a la figura.



*Figura N° 87: Desfile de pasarela.*

El diseñador puede crear un concepto completo con el desfile a través del estilo que imprime a las modelos y el del propio lugar de la exhibición, convirtiéndose en una gran oportunidad para dar a conocer la colección; la prensa, los compradores, los estilistas, los eventuales inversores, patrocinadores y otra gente del oficio son invitados al desfile, allí donde las modelos se van turnando y mostrando la ropa.

Otra innovación reciente que ha sido experimentada por los diseñadores es sacar los desfiles de la pasarela y mostrarlos en forma de película o en Internet.

### **5.6.2 FERIAS**

Además de presentar sus colecciones en las pasarelas, todos los diseñadores organizan una exposición estática de las mismas. Puede tratarse de un stand, una exposición.

Aquí es donde las prendas pueden observarse detenidamente por parte de la prensa y los compradores que, si todo va bien, harán después sus pedidos.

### **5.6.3 AGENTE DE VENTAS**

Otra forma de dar a conocer la colección, es mediante representantes o agentes de ventas.

El agente puede resultar útil ya que tiene contactos con los compradores y puede organizar los encuentros. Si el diseñador recurre a un agente de ventas, tiene que asegurarse de que le informa de cómo van las ventas de la colección. Esos comentarios tienen un gran valor y pueden influir en la siguiente colección, el agente cobra una comisión sobre los pedidos realizados.

### **5.6.4 CATALOGOS**

El catálogo es un documento más detallado en el que se muestran todos los diseños en forma de bocetos o fotografías de los tejidos, las opciones de color y los precios, y constituye un instrumento muy útil para los compradores.

### **5.6.5 BOUTIQUES**

La presentación de una colección en boutique permite que el diseñador pueda presentar sus prendas a los clientes de la mejor manera para ser apreciadas de mejor manera. Pueden comercializar y presentar sus prendas como deseen,

empaquetar sus productos de forma exclusiva y capacitar a sus empleados para que vendan de forma perfecta la colección.

Es importante que la tienda esté situada en el lugar adecuado para dar la imagen correcta de la marca. Las tiendas que consiguen hacer esto con éxito ofrecen al cliente una experiencia plena en cuanto entra en el local.

### 5.6.6 INTERNET

Es una herramienta poderosa para dar a conocer al mundo entero la colección, el hecho de poseer una página de internet confiere a la empresa una presencia fuerte y de fácil acceso dentro del mercado de la moda.

Este espacio ofrece información sobre la marca, incluidos el perfil del diseñador, las imágenes de las colecciones recientes y una lista de puntos de venta. Internet se está convirtiendo en algo como un punto de venta cada vez más extendido ya que los consumidores pueden comprar productos de manera fácil y eficaz.



Figura N° 88: Internet una estrategia de venta.

## **6. LA INDUSTRIA TEXTIL EN ECUADOR.**

### **6.1 HISTORIA Y ACTUALIDAD**

Cuenta la historia que los inicios de la industria textil ecuatoriana se remontan a la época de la colonia, cuando se empleó la lana como materia prima para hacer los tejidos. Pero las primeras industrias que procesaron este material, fueron hasta inicios del siglo XX, donde también se introduce el algodón, posterior a la década de 1950 es cuando se consolida la utilización de esta fibra.

En la actualidad, la industria textil ecuatoriana fabrica productos provenientes de todo tipo de fibras, pero destaca el ya mencionado algodón, el poliéster, el nylon, los acrílicos, la lana y la seda.

La industria textil permite realizar diversas actividades, las cuales se efectúan en diferentes ciudades del país. Sin embargo, se puede afirmar que las provincias con mayor número de industrias dedicadas a esta actividad son: Pichincha, Imbabura, Tungurahua, Azuay y Guayas.

Un sinnúmero de productos textiles se fabrican en el Ecuador, siendo los hilados y los tejidos los principales en volumen de producción. Aunque en los últimos años se puede observar que la producción de confecciones textiles, es mayor, tanto las de prendas de vestir como de manufacturas para el hogar, generando empleo en gran parte de la población ecuatoriana.

### **6.2 IMPORTANCIA DEL SECTOR TEXTIL ECUATORIANO**

La industria textil es altamente importante en el Ecuador, porque genera varias plazas de empleo directo en el país, llegando a ser el segundo sector manufacturero que más mano de obra emplea, después del sector de alimentos, bebidas y tabacos. Según estimaciones hechas por la Asociación de Industriales Textiles del Ecuador "AITE", alrededor de 50.000 personas laboran directamente en empresas textiles, y más de 200.000 lo hacen indirectamente.

En la provincia de Imbabura las PYMES textiles constituyen un factor determinante en la economía, por ser generadoras de empleo para un importante sector de esta población.

### 6.3 EXPORTACION DE BIENES TEXTILES EN EL ECUADOR

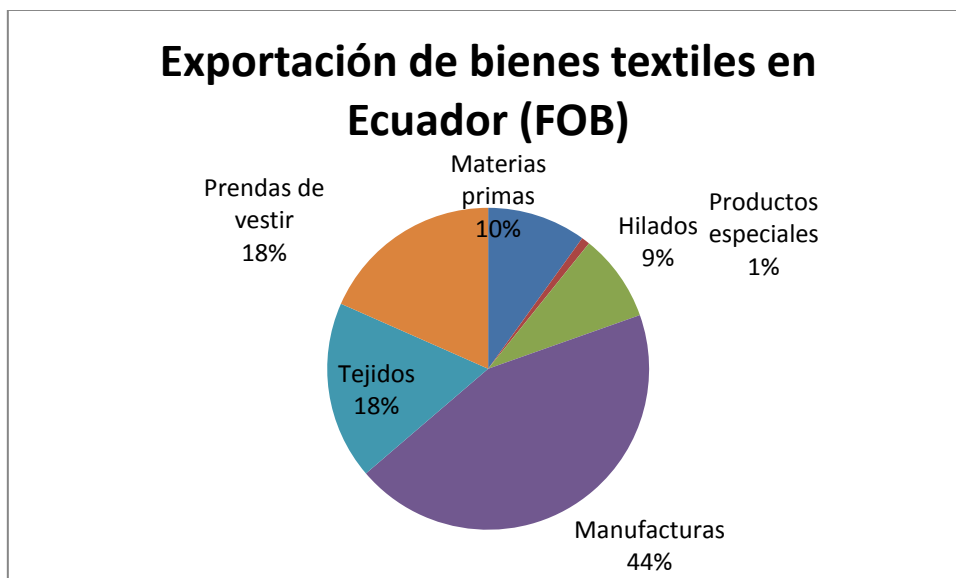
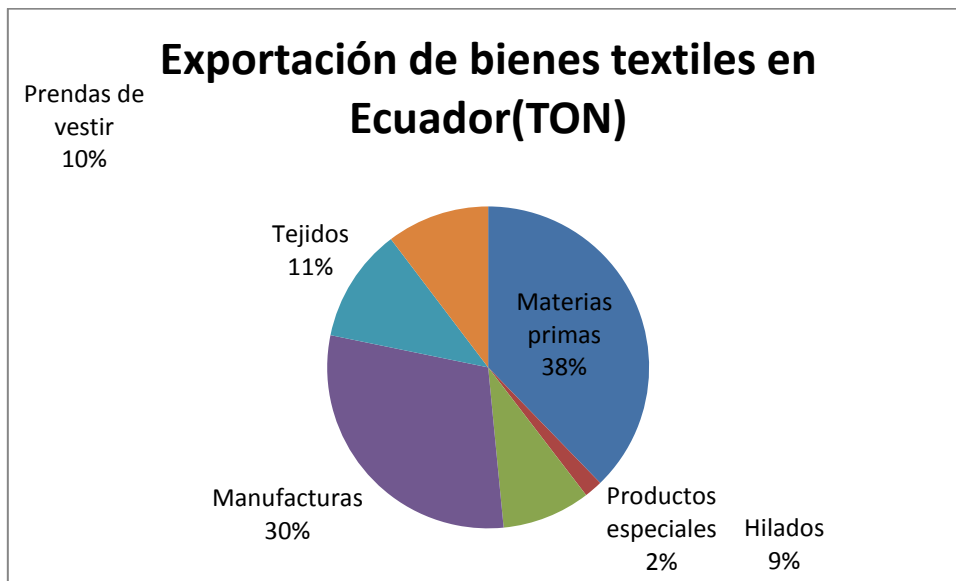
En la actualidad, Ecuador es famoso por la alta calidad de sus productos textiles de novedosos diseños, los cuales pueden adquirirse por un precio económico. Ecuador produce y exporta hilo, telas, materiales para la producción industrial, así como también prendas terminadas. Los exporta hacia los Estados Unidos, Colombia, Chile, Brasil, Venezuela y Perú.

Valores en toneladas y miles de US \$

TIPO	TON
Materias primas	12.028.245,00
Productos especiales	586623
Hilados	2831131
Manufacturas	9480206
Tejidos	3653140
Prendas de vestir	3291082

TIPO	FOB
Materias primas	14407485
Productos especiales	1220002
Hilados	12777212
Manufacturas	63991052
Tejidos	25937211
Prendas de vestir	26651498

Tabla N° 1: Exportación de bienes textiles en Ecuador.



Fuente: Banco Central del Ecuador

Elaboración: Departamento Técnico AITE

03-12-2009



La provincia de Imbabura es netamente textil, en Otavalo, los sábados son los días para visitar su mercado, turistas locales y extranjeros visitan los puestos con el fin de hallar lo mejor de los productos textiles ecuatorianos. En la actualidad, más del 80% de los otavaleños se encuentran vinculados con la industria textil y los productos han llegado a los mercados de Venezuela, Colombia, los Estados Unidos, Europa e incluso Asia.

#### 6.4 LA PEQUEÑA Y MEDIANA EMPRESA

Las empresas se clasifican considerando dos de las siguientes variables: el número de empleados efectivos, el valor bruto de las ventas anuales y el valor de los activos totales.

CATEGORIA	TRABAJADORES	CAPITAL INVERTIDO
Microempresa	Hasta 10 trabajadores	Capital fijo hasta 20.000 USD
Taller artesanal	Entre 10 y 30 operarios	Capital fijo 20.000 a 27.000 USD
Pequeña industria	30 hasta 50 operarios	Capital mayor a 27.000 USD
Mediana industria	50 hasta 99 operarios	Capital menor a 120.000 USD
Gran empresa	Más de 100 trabajadores	Más de 120.000 USD

*Tabla N° 2: Categorización del tamaño de las empresas.*

En la provincia de Imbabura la pequeña industria carece de una estructura formal en todas sus áreas, generalmente un contador externo o consultor es contratado para que se encargue principalmente de los aspectos legales del personal, finanzas y tributarios.

## 6.5 DESARROLLO TEXTIL DE ATUNTAQUI

La historia textil de Atuntaqui se forjó junto con la Fábrica Imbabura, gracias a la inversión de los hermanos españoles Dalmau en los años 20, abrieron paso a la industria textilera más importante de Imbabura.



*Figura N° 89: Fábrica textil Imbabura.*

Durante su tiempo de esplendor, la fábrica, dio empleo a más de mil personas. En la actualidad declarada ya como Patrimonio Cultural de la Nación, el legado que deja la Fábrica Imbabura, se constituye en verdadera herencia para los antepasados; la habilidad de los antiguos trabajadores de la fábrica Imbabura es la experiencia de los trabajadores de hoy día.

Desde entonces la mayoría de las pequeñas industrias están dedicadas a la transformación de sus productos para comercializar ellos mismos, en lo posible sin intermediarios estrechando la relación entre productor y consumidor.

Muchos de los empresarios del sector fueron antiguamente asalariados, el anhelo de independencia y las incomodidades que representa el trabajo cotidiano como asalariado motivaron a muchos a iniciar su propio negocio, en lo que hoy son las pymes, ellos cuentan con la experiencia en la transformación de los productos textiles; generando empleo a un alto porcentaje de la población.

### **6.5.1 EL SECTOR DE CONFECCION**

Las empresas textiles y de confección ecuatorianas deben estar en continua innovación de la imagen de sus productos, el colorido, adornos, conjuntamente con la calidad juegan un papel muy importante en el mercado, en Imbabura eventos de alta trascendencia se efectúan con el fin de dar a conocer la noble labor que realiza una gran parte de la ciudadanía anteña, un 60% en realidad, por medio de un gran evento conocido a nivel nacional e internacional como lo es la “Expo moda Atuntaqui”.

### **6.5.2 “LA EXPO MODA ATUNTAQUI”, UNA ESTRATEGIA DE VENTA**

Las ferias constituyen uno de los espacios más efectivos en el mundo actual para realizar negocios a gran escala o para entablar importantes contactos comerciales que trascienden las fronteras.

Atuntaqui, ciudad la que viste al 20% del Ecuador, a través de sus almacenes detalladamente decorados para el visitante, es reconocida a nivel nacional como internacional por lo espectacular de la feria textil, una oportunidad para los productores quienes muestran al mundo entero sus creaciones, la calidad de sus productos textiles se exhiben y con justa razón y esforzado trabajo es reconocida como el “Centro Industrial de la Moda”.

Precios bajos, calidad en el producto y cortesía en la atención, es lo que se encuentra en almacenes que le ofrecen ropa para toda la familia: camisetas, sacos, ropa deportiva, ropa interior, tendidos de cama, blusas en lana, punto y una gran

variedad de material para su comodidad y la de su familia; a ello complementa la excelente calidad y acabado de la artesanía del calzado. Además de la gran producción textil que se exhibe en los más de 150 almacenes, shows artísticos de alta calidad, atraen a los visitantes, convirtiéndose en un motivo más para visitar la ciudad de Atuntaqui, constituyéndose una gran estrategia de venta entre los productores textiles del sector.



*Figura N° 89: La Expo Moda Atuntaqui.*

Atuntaqui, ciudad la que viste al 20% del Ecuador, a través de sus almacenes detalladamente decorados para el visitante, es reconocida a nivel nacional como internacional por lo espectacular de la feria textil, una oportunidad para los productores quienes muestran al mundo entero sus creaciones, la calidad de sus productos textiles se exhiben y con justa razón y esforzado trabajo es reconocida como el “Centro Industrial de la Moda”.

Precios bajos, calidad en el producto y cortesía en la atención, es lo que se encuentra en almacenes que le ofrecen ropa para toda la familia: camisetas, sacos, ropa deportiva, ropa interior, tendidos de cama, blusas en lana, punto y una gran variedad de material para su comodidad y la de su familia; a ello complementa la excelente calidad y acabado de la artesanía del calzado. Además de la gran producción textil que se exhibe en los más de 150 almacenes, shows artísticos de alta calidad, atraen a los visitantes, convirtiéndose en un motivo más para visitar la ciudad de Atuntaqui, constituyéndose una gran estrategia de venta entre los productores textiles del sector.

## 7. LA GUIA VIRTUAL

### 7.1 DEFINICION

La guía virtual sobre “*Diseño, Moda y Confección*” es un instrumento educativo con orientación técnica para el estudiante, incluye toda la información necesaria para el correcto y provechoso desempeño dentro de las actividades académicas de aprendizaje independiente, teniendo por objeto orientarle en una tarea a desarrollar dentro del proceso del aprendizaje visual; constituyéndose en una herramienta valiosa de motivación porque despierta el interés del estudiante al presentar los contenidos científicos a través de diversos recursos didácticos como por ejemplo esquemas, presentación de videos e imágenes, entre otros.

Del buen uso de esta herramienta, de su lectura detenida y de su buena interpretación dependerán los resultados de la tarea a desarrollar.

### 7.2 TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y COMUNICACIÓN EN LA EDUCACION ACTUAL

Las Tecnologías de Información y Comunicación son aquellas herramientas que hoy en día permiten a cualquier persona acceder al conocimiento de una manera novedosa e interactiva, la *guía virtual* es una alternativa para incorporar la tecnología de la información y comunicación en el proceso educativo y esto se realiza entre otras cosas a través de actividades de aprendizaje computarizadas, a fin de mejorar el aprovechamiento del tiempo disponible y maximizar el aprendizaje en la materia de “*Diseño, Moda y Confección*”.

Es indudable que las nuevas tecnologías educativas están cada vez más cerca de todos nosotros y que continúan en progreso constante es por eso imprescindible buscar métodos para mantenerse actualizados, en este sentido, las TIC's permiten ampliar el acceso a la educación, siendo la educación virtual la que se ha desarrollado en los últimos años con el fin de mejorar el proceso educativo.

### 7.3 ESTRUCTURA DE LA “GUIA VIRTUAL SOBRE DISEÑO MODA Y CONFECCION”

Considerando como elementos fundamentales el trabajo colaborativo, la motivación y la colaboración en ambientes cálidos y agradables para los estudiantes, la guía virtual sobre “*Diseño, Moda y Confección*” ha sido estructurada en base a la *metodología PACIE*, que sugiere se utilice un Entorno Virtual de Aprendizaje estructurado en tres bloques, que permita la correcta asimilación del conocimiento por parte del estudiante, así se ha procedido al desarrollo de la guía virtual y a continuación detallamos esta información que inicia con el bloque inicial o cero, el bloque académico y concluye con el bloque de cierre.

#### 7.3.1 BLOQUE INICIAL O CERO

En este bloque se expone la *sección de información*, una de *comunicación* y otra sección de *interacción*. En este bloque se ha realizado una presentación del curso con los objetivos y contenidos que se abordarán, se incluye una presentación del tutor y se comparte la rúbrica de evaluación del curso. Además, contiene una sección para la interacción social formal e informal entre los estudiantes, considerando que es muy importante contar con espacios para construir lazos de amistad, redes de apoyo e intercambio de conocimientos. En resumen, en el bloque cero se presentan todos los aspectos generales que el estudiante necesita conocer para iniciar el curso.

#### 7.3.2 BLOQUE ACADEMICO

En el bloque académico se presenta al estudiante todas las actividades y recursos que se utilizarán a lo largo del curso.

Este bloque contiene una sección de *exposición*, donde se muestra toda la información que el estudiante necesita para desarrollar las actividades, esta

información se encuentra en formatos y recursos para generar dinamismo e interés entre los estudiantes.

Otra sección es la de *rebote*, y se constituye en una especie de filtro para el tutor, ya que es donde se obliga al estudiante a participar en actividades que requieren del conocimiento, de manera que si los estudiantes no revisaron la información, esta sección les permite reforzar los conocimientos, pues se exponen de manera muy amplia el contenido de la materia. Se encuentra al final de cada capítulo o módulo.

Otra sección es la de *comprobación*, donde se comprueba si el estudiante ha desarrollado las destrezas y habilidades necesarias esperadas. Se pretende evaluar al estudiante al final de cada módulo y también se ha elaborado un cuestionario final para evaluar el conocimiento de toda materia.

### 7.3.3 BLOQUE FINAL

Contiene una sección de *negociación*, donde existe una comunicación entre los estudiantes y el tutor o entre estudiantes, en esta sección se negocia si existen procesos incompletos y se da la oportunidad al estudiante de concluir actividades, también es importante crear un foro donde los estudiantes puedan despedirse y que a la vez le permite al tutor determinar el grado de satisfacción.

Otra sección de este bloque es la de *retroalimentación*, donde el estudiante genera información a través de consultas o encuestas que permiten conocer el nivel de interacción, satisfacción en cuanto las actividades, recursos utilizados y si la información presentada fue adecuada para los estudiantes.



## 7.4 CREACION DEL CURSO VIRTUAL

Para la creación de la guía virtual sobre “Diseño, Moda y Confección”, se ha empleado el *software* “**MOODLE**” ya que cuenta con los recursos necesarios para permitir al docente estructurar o preparar sus clases de manera organizada para luego interactuar con sus alumnos a través de Internet.

### 7.4.1 INGRESO AL AULA VIRTUAL

El ingreso al aula virtual se lo hace mediante la página web de la Universidad Técnica del Norte [www.utn.edu.ec](http://www.utn.edu.ec)

El docente debe ingresar con su nombre de usuario y contraseña que permitirá al sistema identificarlo como tal.

Esta es la estructura general de su curso la primera vez que ha ingresado, todo está en blanco, de aquí en adelante y sobre esta estructura es donde empezaremos a organizar la información de nuestro curso sobre “Diseño, Moda y Confección”, lo haremos utilizando las diferentes actividades disponibles en MOODLE y que se describen a continuación.














### 7.4.2 EDICION DEL CURSO

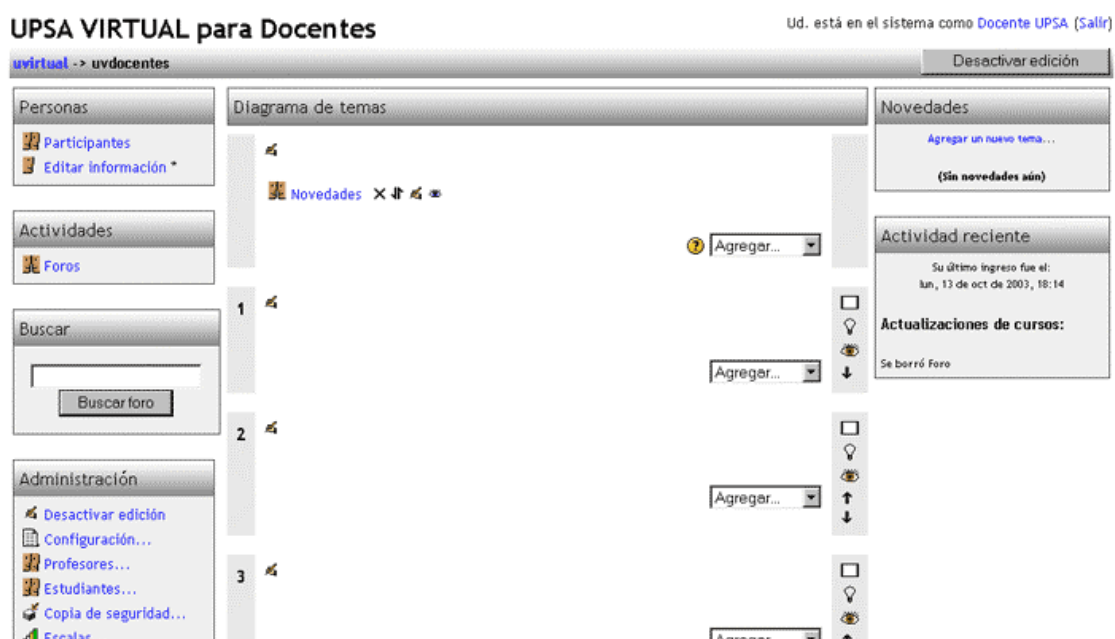
La guía virtual sobre “Diseño, moda y confección” se efectuó empleando las siguientes bondades de la herramienta Moodle:

Una vez ingresado al curso, lo siguiente es *Activar edición*, nos permite editar o manipular todo el curso, es decir, al activar esta opción podemos editar los diferentes recursos y actividades del curso. Podemos desactivar la edición pulsando el mismo botón o enlace del bloque de Administración (ahora renombrado como Desactivar edición).

Con la edición activa aparecen los iconos:

ICONO	NOMBRE	ACCION
	Edición	Modificar cualquier actividad o recurso, que esté junto a él, desde su página de configuración
	Ayuda	Muestra la ayuda en una ventana emergente
	Ocultar	Oculto algo, lo hace invisible a los participantes y cambiará el ícono al ojo cerrado.
	Mostrar	Muestra un elemento oculto, lo hace visible a los participantes y cambiará el icono al ojo abierto.
	Indentar	Tabular los elementos del curso. Al tabular nos aparece el icono flecha izquierda
	Mover	Desplaza los elementos hacia arriba o hacia abajo en el curso
	Mover aquí	Aparece solamente después que hacer clic en el icono de Mover, e indica el destino del elemento que está moviendo
	Eliminar	Suprime permanentemente algo del curso después de su confirmación desde la página de advertencia
	Marcar	Señala la sección como actual.
	Única sección	Muestra sólo la sección actual ocultando el resto de las secciones o temas del curso.
	Todas las secciones	Muestra todas las secciones del curso

Nuestro curso está dividido en tópicos, dentro de cada tópico o bloque, existe un conjunto de actividades y recursos, este conjunto puede ser manipulado para una mejor organización de un curso. Dicha manipulación es realizada con la ayuda de los iconos observados en la parte izquierda de la imagen que se observa.



Antes de empezar el curso se ha preparado una pequeña presentación que se mostrará en la parte superior de la pantalla principal del curso. Mediante un clic en el icono de la mano escribiendo que está marcado con un círculo rojo. Una vez realizada dicha acción, se mostrará una ventana como la que se muestra a continuación, ahí se escribió el mensaje:



Al empezar a editar cada bloque del curso: inicial, académico y final, tiene una pequeña presentación y un conjunto de actividades. Para ilustrar la edición de un tópico o bloque del curso empezamos con la presentación del tópico 2:

Como se muestra en la figura siguiente, en el bloque 2 se muestra la opción de edición de informe:



Al hacer clic sobre este icono, se muestra una ventana en la cual se procede a publicar la presentación o el encabezado el bloque 2, y presionamos el botón "Guardar cambios" la presentación del tópico queda guardada.

Los pasos vistos anteriormente son repetitivos para la creación de la presentación de cada tópico del curso.

Hasta este momento tenemos armado el esqueleto del curso, tenemos la presentación correspondiente a cada tópico del curso, con esto estamos listas para empezar a adicionar actividades dentro de cada tópico.

La página principal del curso contiene habitualmente bloques en los lados izquierdo y derecho, y en la columna central están los contenidos del curso. Los bloques se pueden agregar, ocultar, suprimir, y desplazar lateralmente o verticalmente, cuando tenga activada la edición.



Los bloques proporcionan información o funcionalidad adicional al estudiante o al profesor ya se había explicado en el capítulo anterior, estos se incluyen con el paquete estándar de Moodle. Los profesores con derecho de edición tienen el bloque de Administración del curso.

La creación del curso sobre *Diseño, moda y confección*, se ha estructurado en *seis capítulos o módulos*, a cada uno le corresponde un bloque, en el que se expone la información en subtemas. Esta información del contenido del curso se hizo empleando los diferentes recursos y actividades que ofrece el sistema Moodle. Se detalla a continuación.

### 7.4.3 RECURSOS

Moodle ofrece un conjunto de diferentes Recursos que nos permiten añadir el contenido en nuestro curso, en este caso se ha empleado el uso de dos recursos básicamente:

- Añadir etiqueta.
- Enlazar un archivo o una web.

**7.4.3.1 Anadir etiqueta.-** En el primer caso, al desplegar la opción “agregar recurso”, escogemos la opción añadir etiqueta, luego se abre una ventana, en la parte superior damos clic en insertar imagen y guardamos. El resultado son las etiquetas correspondientes a los temas de cada capítulo de nuestra guía virtual.

**7.4.3.2 Enlazar un archivo o una web.-** El recurso más empleado para la creación del curso es “enlazar un archivo o una web”, esta herramienta nos permite subir el contenido del curso en sí, (sección de exposición), al elegir este recurso se abrirá una ventana, donde se introduce un pequeño formulario, donde escribiremos el enlace correspondiente al subtema en cada capítulo; puesto que la información del curso se encuentra previamente ubicada en el repositorio del centro de informática de la Universidad Técnica del Norte, procedemos a especificar su ubicación http y damos clic al final de formulario en la opción guardar cambios y regresar al curso.

Esto es repetitivo, así continuamos subiendo la información hasta la culminación con el módulo sexto de nuestro curso.

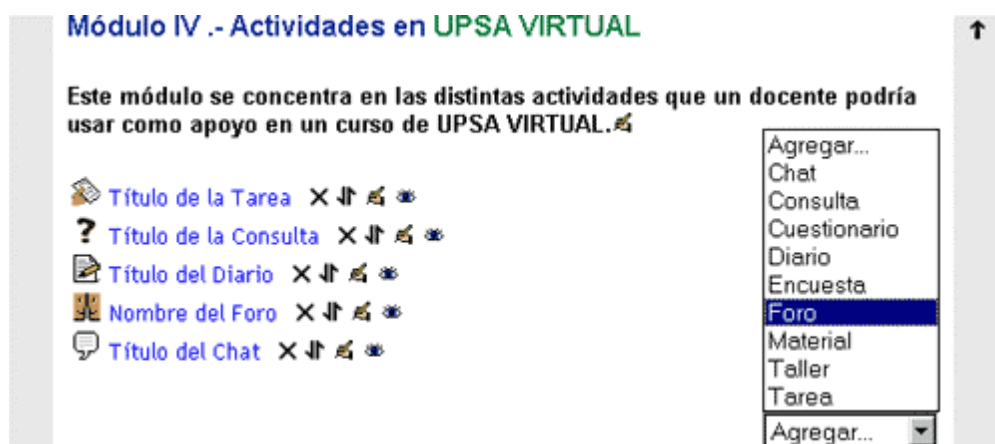
#### **7.4.4 ACTIVIDADES**

Las principales actividades utilizadas para interactuar con el estudiante son las siguientes:

**7.4.4.1 Actividad foro.-** Es un tipo de foro de discusión donde los estudiantes y el o los tutores, pueden tener conversaciones extendidas, sesiones de preguntas y respuestas y cosas por el estilo. Los estudiantes no necesariamente deberán estar conectados al mismo tiempo para llevar la conversación, esto es lo que se conoce como comunicación asíncrona.

Para configurar esta actividad son los siguientes:

Lo primero que se debe hacer en el bloque deseado en el menú de adición de recursos se elige la opción Foro y se debe proceder al llenado de los campos necesarios.



**7.4.4.2 Actividad chat.-** Una actividad Chat, permite que los participantes discutan en tiempo real a través de Internet. Es una manera efectiva de interactuar con los otros participantes del curso a cerca de un tema en debate. Usar una sala de chat es bastante diferente a utilizar los foros ya que el hecho de tener que responder e interactuar en tiempo real, implica que los participantes deben estar sumergidos en el tema de debate.

Al escoger la actividad chat se deberá llenar un formulario:

**Nombre de la sala.-** Se escribe el nombre de la sala de Chat, por ejemplo si se quiere debatir en tiempo real a cerca de las dificultades del presente curso virtual, entonces se podría poner a la Sala de Chat el nombre de "Dificultades del curso MOODLE para docentes".

También se llenará un texto introductorio, fijar la fecha y hora de la próxima cita, una vez llenado todos los campos y presionando el botón guardar cambios, se creará la sala de Chat de referencia.

**7.4.4.3 Actividad encuesta.-** Viene dado por el enfoque de los tipos de encuestas que se realizan. No son encuestas creadas por los tutores sino encuestas predefinidas, internacionalmente aprobadas.

Esta es una actividad que se efectúa con el fin de mejorar el presente curso propuesto, por medio de la opinión y sugerencia de los estudiantes.

## 7.4.5 PARA EL DOCENTE

### 7.4.5.1 Revisión de calificaciones

El tutor del curso tiene acceso a las calificaciones obtenidas por los alumnos en las diferentes evaluaciones a las que ha sido sometido.

En el menú de administración se elige la opción *Calificaciones*, posterior a ello le parecerá una ventana donde se despliega un listado de todos los alumnos con sus respectivas notas, tal como se muestra en la figura de abajo:

**Calificaciones**

	Nombre	Apellido	<input checked="" type="checkbox"/> Examen Práctico Máx.: 10	Total
	Pablo	Terán		0
	Alumno	UPSA		0

Descargar en formato Excel      Descargar en formato de texto

### 7.4.5.2 La participación de los alumnos en el curso

El tutor del curso tiene acceso verificar las actividades realizadas por los alumnos del curso.

En el menú de administración se elige la opción *Registros*, posterior a ello le parecerá una ventana que le permitirá elegir un participante específico o todos los participantes del curso, y una fecha específica o todos los días que se desee ver las actividades, tal como se muestra en la figura de abajo:



Seleccione los registros que desea ver:

Ud. A (Salir)

Seleccionado el o los alumnos y la fecha deseada, luego de presionar el botón Mostrar esos registros se despliega en pantalla las actividades realizadas en forma detallada, tal como se muestra en la pantalla de abajo

UPSA VIRTUAL para Docentes: Todos los participantes, jueves, 30 de octubre de 2003 (server time)

Mostrando 34 registros.

jue	30 de octubre de 2003, 15:31	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 15:25	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 15:20	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 09:53	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 09:16	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:51	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:51	166.114.156.92	Docente UPSA	course add mod	resource 146
jue	30 de octubre de 2003, 08:43	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:42	166.114.156.92	Docente UPSA	course add mod	resource 145
jue	30 de octubre de 2003, 08:40	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:40	166.114.156.92	Docente UPSA	course update mod	resource 144
jue	30 de octubre de 2003, 08:34	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:34	166.114.156.92	Docente UPSA	course add mod	resource 144
jue	30 de octubre de 2003, 08:32	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:19	166.114.156.92	Docente UPSA	course view	UPSA VIRTUAL para Docentes
jue	30 de octubre de 2003, 08:19	166.114.156.92	Docente UPSA	course update mod	resource 142

Generalmente esta opción de Registro de actividades se utiliza para hacer un seguimiento detallado a un alumno específico para las necesidades que convengan al docente.

## **8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **8.1 CONCLUSIONES**

8.1.1 La elaboración de la guía virtual sobre diseño, moda y confección se constituye en una herramienta de apoyo clara, de fácil acceso, innovadora, moderna e interactiva, por los nuevos escenarios de aprendizaje, proporcionando la ayuda al estudiante para su correcto desenvolvimiento académico, o para las personas vinculadas en el sector de la confección textil, brindando los conocimientos básicos sobre el diseño, moda y confección.

8.1.2 Para los docentes el presente trabajo pasa a ser una gran herramienta que permite mejorar la metodología con la que se venían impartiendo los conocimientos y la forma de comunicación para con los estudiantes.

8.1.3 Creada para la virtualidad, la presente guía permite incluir las TICS en la Educación, pensando en el docente como la figura principal del proceso de aprendizaje, como sujeto fundamental en dicho proceso, pero en forma organizada y elaborada, todo en un ámbito de amor y respeto hacia el Educando y Docente.

8.1.4 El valioso contenido proporcionado con este trabajo además de comunicación y exposición de la información, son los procesos sociales, fundamentales para apoyar la criticidad y análisis de los datos que permiten construir el conocimiento, mediante un trabajo colaborativo.

8.1.5 Con el presente trabajo se concluye que el éxito del diseñador de moda consiste en tener pasión por crear tendencias de consumo, colores, formas, líneas perfectas, y texturas para crear diseños exclusivos, elegantes y distinguidos.

8.1.6 Con el contenido de la guía virtual se da a conocer los principios básicos sobre el diseño, moda y confección de una forma original y llamativa al lector, dándole a conocer la importancia de aspectos fundamentales como la elección del tejido y su composición, el color y la textura del material que utilizará en la elaboración de una colección.

8.1.7 El contenido del trabajo deja en claro que el proceso del diseño es una tarea complicada pero muy dinámica, que requiere de total inspiración, siendo indispensable la investigación, como forma de estimular la mente y de abrir nuevas direcciones al diseño.

8.1.8 Es evidente que la moda ha cobrado una importancia vital en los últimos años. Aunque la gente usa ropa hace tiempo, hoy la vestimenta, los zapatos, las carteras, bolsos y demás accesorios, tienen una relevancia en la vida de todos nosotros que nos ocupamos de ello a veces tanto más que de nuestra salud; atrae un enorme interés en las principales urbes de la moda mundial, especialmente entre los jóvenes. Ir de tiendas por placer o a comprar ropa se ha convertido en un fenómeno social, cultural y económico.

8.1.9 Con este trabajo se orienta al diseñador o futuro profesional aspectos esenciales para el desarrollo de una colección de modas como el definir el tipo de ropa que va a diseñar y vender y a qué nivel, si diseñará para hombres, mujeres o niños, y las estrategias de promoción y venta para concluir con su trabajo.

8.1.10 La provincia de Imbabura es eminentemente textil y es evidente el aporte al desarrollo económico y social que genera la Expo Moda en la ciudad de Atuntaqui, como acertada estrategia que ha posicionado la producción textil en el mercado nacional e internacional.

8.1.11 Con base en los datos presentados, se evidencia que las Tecnologías de la Información y Comunicación evolucionan constantemente y con rapidez, e implementarlas en el país constituye un desafío, donde los cambios rápidos, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación de alto nivel, constantemente actualizada, se convierten en una exigencia permanente.

8.1.12 En la elaboración de la guía virtual, imágenes, sonido, voz e imágenes son elemento indispensables para fortalecer la comprensión en los proceso del diseño de modas.

8.1.13 La inclusión de zonas efectivas para el debate, la discusión y la complementación, como el chat y foros permiten la socialización entre alumnos, implica que los participantes deben estar sumergidos en el tema de debate.

8.1.14 Con el método de evaluación, el tutor del curso tiene acceso a las calificaciones obtenidas por los alumnos en las diferentes evaluaciones a las que ha sido sometido, teniendo los estudiantes la opción de retroalimentación en caso de ser necesario.

8.1.15 La predisposición a superar el presente curso propuesto es posible, por medio de la opinión y sugerencias de los estudiantes, mediante encuestas predefinidas, internacionalmente aprobadas.

8.1.16 Este trabajo permite la actualización y la aplicación de nuevos métodos tecnológicos que están revolucionando el campo educativo en la Universidad Técnica del Norte, como parte de la superación en la calidad educativa que persigue esta prestigiosa Institución.

## 8.2 RECOMENDACIONES

8.2.1 Los principios esenciales que debe tener la Educación del Siglo XXI, han sido plasmados en el presente trabajo, en un lenguaje de fácil comprensión, para que todos nosotros podamos adquirirlos; aprovecharlos y aplicarlos de la mejor manera es responsabilidad de alumnos y docentes.

8.2.2 Para reforzar los información expuesta en la guía virtual se recomienda el contacto directo de los estudiantes con empresas involucradas con el medio, y experimentar solventando inquietudes además de desarrollar la creatividad en el diseño de modas.

8.2.3 No temerle al cambio es una recomendación indispensable, considerando que la calidad en los procesos educativos debe mejorar o cambiar la metodología en la educación actual, fomentando el uso de las TICS en las aulas modernas, pero en forma organizada y elaborada, que las convierta en algo útil para el campo educativo.

8.2.4 Para el docente se recomienda suscribirse a todos los foros para mantenerse en contacto con la actividad de su clase.

8.2.5 Usar el "Informe de Actividades" (junto a cada nombre en la lista de todas las personas, o desde cualquier página de perfil de usuario). Esto le proporciona una magnífica manera de ver lo que cualquier persona en particular ha estado haciendo en el curso.

8.2.6 Conteste a los estudiantes rápidamente. No lo deje para después, hágalo enseguida. No sólo es fácil agobiarse con la cantidad que puede generarse, sino que es una parte crucial de la creación y mantenimiento de un sentimiento de comunidad en su curso.

8.2.7 Se sugiere la ejecución de proyectos similares en otras materias, incorporando nuevos procesos de aprendizaje y transmisión del conocimiento a través de redes modernas de comunicaciones, para la formación del futuro profesional tanto para la carrera de Ingeniería textil como para Diseño de modas.

8.2.8 Se recomienda al docente como guía y responsable de la educación de sus estudiantes, mantenerse actualizado en el impacto de las TICS en la educación actual, así como del correcto uso del sistema Moodle 1.9.4 y todas sus bondades, para la correcta aplicación de la guía virtual sobre diseño, moda y confección.

8.2.9 También es recomendable la capacitación a los estudiantes para que puedan desenvolverse ampliamente en los campos virtuales, y que por este desconocimiento fracasen por ejemplo en las evaluaciones.

8.2.10 Por el uso progresivo de la guía virtual como herramienta de trabajo en la Universidad Técnica del Norte, conviene recomendar que el enlace de imágenes, audio y video, se lo haga mediante un servidor como el utilizado flick, para evitar que el sistema colapse, y se convierta en un impedimento en la aplicación de una metodología moderna en las aulas de la UTN.

## 9 BIBLIOGRAFIA:

- ZAMORA, “Diseño corte y confección”, Tomo I, Zamora editores. Primera edición
- LOPEZ Ana, “Diseño de Moda por Ordenador”
- SORGER Richard, “Principios básicos del diseño de Moda”, Primera edición
- JENKYN Sue, “Diseño de Moda”, Primera edición
- COLE Brusilla, “Diseño Textil Contemporáneo”, editorial Blume
- COGRAVE, “Síntesis Histórica de la Moda”, editorial Continental
- MARTINEZ Elsa, “Marketing de Moda”
- MEADEOWS Toby, “Crear y gestionar una marca de moda”
- BARRAGAN José, “Administración de las pequeñas y medianas empresas”, Editorial Trillas
- HOLLEN Norma, “Introducción a los Textiles”, Editorial LIMUSA
- R.W. MONCRIEFF, “Fibras Artificiales”,
- GARCIA Rogelio, “Fibrología”, editorial ESIT
- LAVER James, “Breve historia del traje y la moda”. Ediciones Cátedra
- CURIEL Daniel, “Máquinas de Confección”, Editorial ESIT
- WORSLEY Harriet, “Moda”, edición española
- MEMORIAS CAMARA DE COMERCIO ANTONIO ANTE
- Revista “Cosas Moda”
- Revista “Burda Style”
- Revista “Vogue Telva”

**PAGINAS WEB:**

- <http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- [http://www.aite.com.ec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=7&Itemid=12](http://www.aite.com.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=7&Itemid=12)
- [http://www.pequenaindustria.com.ec/index.php?option=com\\_samsitemap&Itemid=87](http://www.pequenaindustria.com.ec/index.php?option=com_samsitemap&Itemid=87)
- [www.disenadores.us](http://www.disenadores.us)
- [www.modas.us/diseño/fabrica](http://www.modas.us/diseño/fabrica)
- [www.tendencias.com](http://www.tendencias.com)
- [www.fashionmedia.blogts.com](http://www.fashionmedia.blogts.com)
- [www.ecuadorfashion.org](http://www.ecuadorfashion.org)
- <http://www.style.com/>
- <http://www.dmodas.com/>
- <http://www.vogue.es/>
- <http://plataforma.cep-marbellacoin.org/moodle/course/view.php?id=22>
- [www.elle.es/moda](http://www.elle.es/moda)



## 10 ANEXOS

### ANEXO I

#### REPORTE ANUAL DE ESTADÍSTICAS SOBRE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIONES TICS

Información sobre las estadísticas de las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el Ecuador, durante el 2010.

De acuerdo a la última encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, realizada por el INEC, en el sector urbano el uso de Internet creció del 34% al 37,7%; mientras que en el sector rural pasó del 9% al 12%.

Con relación al promedio de uso de Internet, al menos 2,9 de cada 10 ecuatorianos encuestados utilizaron esta red mínimo una vez al día (51,7%).

De los encuestados que utilizan Internet, el 35,5% lo hace desde su hogar, siendo la opción que más ha crecido, pues en el 2008 solo el 21,6% de los ecuatorianos se conectaban en su hogar. En tanto, el acceso a través de sitios públicos disminuyó 7,7 puntos, al caer de 38,9% en 2008 a 31,2% en 2010.

Por otro lado cabe destacar que la provincia que mayor crecimiento registró en el uso de Internet fue El Oro, con unos 7,5 puntos, seguida por Bolívar con 6 y Manabí con 5,8 puntos.

Para los ecuatorianos, la razón más importante para utilizar el Internet es la educación y el aprendizaje según el 40% de los encuestados. Mientras, que el 27,2% lo hace para obtener información y el 22,4%, para comunicarse.

El acceso a Internet se incrementó tanto en los hogares de bajos ingresos, como en los de ingresos altos. De acuerdo a la encuesta, a mayor ingreso en el hogar mayor acceso a las nuevas tecnologías.

Con esta información se da a conocer los avances en cuanto a los servicios de telecomunicaciones y la utilización de las TIC a nivel nacional.

Dentro de la información proporcionada se conoce que la utilización de Internet en Ecuador se incrementó en 3,3 puntos, es decir, un 29% de ecuatorianos utilizaron Internet en el 2010 frente al 25,7% de 2008, lo que evidencia una “Verdadera Revolución Tecnológica”.

Fuente: MINTEL y del INEC.

## ANEXO II

### PATRONAJE Y ESCALDO

En los últimos años han tenido lugar numerosos avances en las técnicas de diseño de moda por ordenador, paulatinamente el diseñador, figurinista, estilista de moda ha sabido incorporar el ordenador en su proceso de trabajo. Hoy en día ya no basta con que el diseñador de moda tenga talento, también es necesario que conozca las herramientas digitales que le permitirán mejorar su productividad en los procesos de patronaje y escalado, y así seguir el vertiginoso ritmo de la moda.



Técnicas de diseño de moda por ordenador.

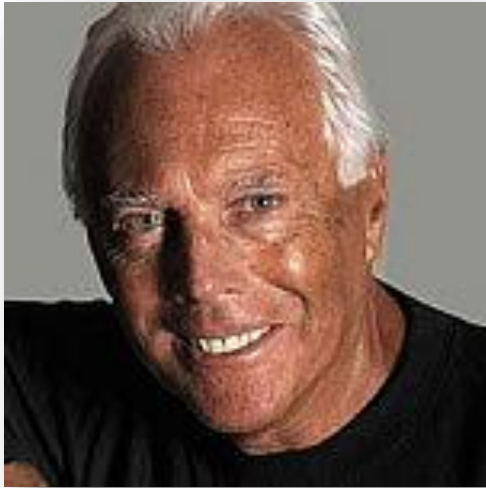
## ANEXO III

### BOCETOS DE DISEÑO DE MODA



## ANEXO IV

### LISTA DE LOS DISEÑADORES MAS CITADOS EN INTERNET



Nº 1: Giorgio Armani – Diseñador Italiano

4.877.929 isitas



Nº 2: Diane von Furstenberg – Diseñadora Bélgica

4.778.662 visitas



Nº 3: Yves Saint Laurent – Diseñador Francés

4.768.230 visitas.



Nº:4 Gianni Versace – Italia

4.616.455 visitas.

## OTRO DISEÑADOR FAMOSO.



El diseñador Philip Treacy triunfa con sus tocados, En la boda del príncipe Guillermo y Catherine Middleton ha quedado demostrado, ya que la mayoría de las invitadas eligieron al creador inglés para lucir espectaculares y llamativas creaciones en sus cabezas.

## ANEXO V

### FERIAS DE MODA



La feria Moda para el Mundo 2011 es el resultado de un proceso de ocho años de trabajo por parte de los empresarios fundadores y corporados del sector comercial del Centro Mundial de la Moda en Medellín.





Ferias Perú Moda & Perú Gift Show 2011.



Francia: Desfiles de pasarela muestran distintos materiales como sedas, algodón, bambú y cashmere fue muy aplaudida por todos los asistentes, entusiasmados con un estilismo simple pero tremendamente elegante.





Buenos Aires Moda es la única exposición dedicada a la difusión y venta mayorista de la moda. Cada temporada, las principales marcas de indumentaria y accesorios de este segmento presentan sus colecciones ante compradores profesionales, prensa especializada y visitantes de todo el país y del mundo.



## ANEXO VI

### FOTOGRAFÍAS E IMÁGENES ACTIVIDAD TEXTIL EN IMBABURA



**ATUNTAQUI, la capital textil se convirtió en la pasarela más grande del país.**



**Almacenes comerciales muestran el potencial textil de Imbabura.**



**Desfiles de pasarela como promoción y venta de colecciones.**