



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

DISEÑO DE AUTOR DE INDUMENTARIA
CASUAL FEMENINA CON ACABADOS
DE ALTA COSTURA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E
INDUMENTARIA

Autor:

DANIELA BELÉN ROJAS LUCERO

Tutor:

DIS. RUTH MAGDALENA GALINDO
ZEAS, MGT.

CUENCA - ECUADOR

2023

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

DISEÑO DE AUTOR DE INDUMENTARIA
CASUAL FEMENINA CON ACABADOS
DE ALTA COSTURA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO TEXTIL E
INDUMENTARIA

Autor:

DANIELA BELÉN ROJAS LUCERO

Tutor:

DIS. RUTH MAGDALENA GALINDO
ZEAS, MGT.

CUENCA - ECUADOR

2023





DEDICATORIA:

Para Rosa y Rafael, mi inspiración desde que tengo uso de razón. Y a mi fiel compañero de desvelos, Canelo José, con todo el amor del mundo, todo mi esfuerzo y dedicación.



AGRADECIMIENTOS:

Quiero expresar mis más sinceros agradecimientos a Daniela y Edwin, mis padres, por ser un pilar fundamental en toda mi vida estudiantil; su apoyo incondicional ha sido la fuerza motriz que me ha impulsado a alcanzar mis metas.

A mis hermanos, Hassan, Kerem y Josselyn que con su inocencia y amor han sido un motor inspirador para superarme cada día.

A mis abuelos, por estar presentes en cada paso que he dado. Su sabiduría y guía han sido invaluable en mi formación.

A toda mi familia, quienes han estado siempre en cualquier adversidad.

A Juan Fernando, quien desde el inicio de este proyecto me ha brindado sus sabias palabras de aliento para culminarlo.

Finalmente, quiero dedicar un agradecimiento muy especial a la Dis. Ruth Galindo, por impartir sus conocimientos de inicio a fin de la carrera. por su paciencia y apoyo a lo largo del desarrollo de este proyecto y por su amistad incondicional.

ÍNDICE:

1

1.1 Diseño	15
1.1.1 Diseño de Indumentaria	15
1.1.2 Diseño de indumentaria de autor	15
1.2 Universos del vestir	22
1.2.1 Clasificación del universo del vestuario	22
1.3 Indumentaria casual	28
1.3.1 Generalidades de la indumentaria casual	30
1.3.2 Tipos de indumentaria casual	30
1.3.3 Indumentaria casual femenina	33
1.4 Alta Costura	35
1.4.1 Aproximaciones de la alta costura	35
1.4.2 Acabados de la alta costura: técnicas y tecnologías	38
1.4.3 Insumos que emplea la alta costura	42

2

2.1 Definición de usuario	47
2.1.1 Definición de variables	47
2.1.2 Perfil de usuario	48
2.2 Definición de Programa de Brief	54
2.2.1 Descripción del Proyecto	54
2.2.2 Antecedentes	54
2.2.3 Target	54
2.2.4 Concepto	54
2.2.5 Mensaje	55
2.2.6 Cromática	55
2.2.7 Materiales	56
2.2.8 Tecnologías aplicadas	56
2.2.9 Constantes y Variables	57
2.2.10 Cronograma.	58
2.2.11 Presupuesto	58
2.2.12 Elementos obligatorios para la presentación del Proyecto:	58
2.2.13 Aprobaciones	58
2.3 Conceptualización y Estrategias Creativas	59
2.3.1 Conceptualización	59
2.3.2 Inspiración	59
2.3.3 Moodboard	60
2.3.4 Análisis Morfológico	61
2.3.5 Bocetación	61

3

3.1 Ideación	65
3.1.1 Inspiración	65
3.2 Proceso Creativo	66
3.2.1 Moodboards	67
3.2.2 Análisis Morfológico	70

4

4.1 Ilustraciones	80
4.2 Fichas Técnicas	86
4.3 Productos finales	98

Conclusiones:	110
Recomendaciones:	111
Bibliografía	113
Anexos	115

ÍNDICE DE TABLAS:

Tabla 1. Constantes y variables	57
Tabla 2. Cronograma.	58
Tabla 3. Análisis morfológico.	71

ÍNDICE DE ANEXOS:

Anexo 1. Entrevista a diseñadores	115
Anexo 2. Encuesta a la muestra	116
Anexo 3. Abstract	117

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES:

OUTFIT 1	80
OUTFIT 2	81
OUTFIT 3	82
OUTFIT 4	83
OUTFIT 5	84
OUTFIT 6	85

ÍNDICE DE FIGURAS:

Figura 1. Diseño de indumentaria	15		
Figura 2. Investigación	16		
Figura 3. Moodboard	17		
Figura 4. Sketchbook	17		
Figura 5 Gama de colores	18		
Figura 6. Patronaje de ropa	19		
Figura 7. Corte en tela	20		
Figura 8. Confección en costura	20		
Figura 9. Sesión fotográfica	21		
Figura 10. Moda casual	22		
Figura 11. Moda formal	23		
Figura 12. Moda casual	23		
Figura 13. Moda kakiwear	24		
Figura 14. Moda sportswear	24		
Figura 15. Moda activewear	25		
Figura 16 Moda leisurewear	25		
Figura 17. Moda beachwear	26		
Figura 18. Moda underwear	26		
Figura 19. Moda sleepwear	27		
Figura 20. Moda ejecutivo	27		
Figura 21. Indumentaria casual: mujer	28		
Figura 22. Indumentaria casual: mujer	28		
Figura 23. Indumentaria casual: hombre	29		
Figura 24. Indumentaria casual: hombre	29		
Figura 25. Casual activo	30		
Figura 26. Casual deportivo	31		
Figura 27. Casual al aire libre	31		
Figura 28. Casual Chic	31		
Figura 29. Casual Elegante	32		
Figura 30. Casual de Negocios	32		
Figura 31. Tela	34		
Figura 32. Alta costura	35		
Figura 33. Técnica de drapeado	38		
Figura 34. Técnica de pisado	39		
Figura 35. Técnica de bordado	39		
Figura36. Técnica de teñido	40		
Figura 37. Técnica de pintado manual	40		
Figura 38. Técnica de estampado	40		
Figura 39. Técnica de Afelpado	41		
Figura 40. Técnica de sublimado	41		
Figura 41. Técnica de serigrafía	41		
Figura 42. Puntadas.	42		
		Figura 43. Mujer Joven	48
		Figura 44. Distribución de personalidad de las encuestadas	49
		Figura 45. Distribución de seguridad al tomar decisiones de las encuestadas.	49
		Figura 46. Distribución de sociabilidad de las encuestadas	50
		Figura 47. Distribución de originalidad de las encuestadas.	50
		Figura 48. Distribución de qué tan a la vanguardia de la moda están las encuestadas.	50
		Figura 49. Distribución de preferencias a la hora de comprar de las encuestadas.	50
		Figura 50. Distribución de uso de indumentaria casual-elegante de las encuestadas.	51
		Figura 51. Distribución de compra de indumentaria de autor, por parte de las encuestadas	51
		Figura 52. Distribución de consumo de trabajo artesanal por parte de las encuestadas.	51
		Figura 53. Distribución de preferencias de consumo de indumentaria de las encuestadas.	51
		Figura 54. Distribución de presupuesto de compra de las encuestadas.	52
		Figura 55. Distribución de compra de indumentaria de autor, por parte de las encuestadas.	52
		Figura 56. Distribución de compra de indumentaria de autor, por parte de las encuestadas.	52
		Figura 57. Distribución de gustos de cromática por parte de las encuestadas.	52
		Figura 58. Distribución de preferencias, por parte de las encuestadas.	53
		Figura 59. Distribución de preferencias, por parte de las encuestadas.	53
		Figura 60. Moodboard como estrategia creativa	60
		Figura 61. Flamenco ilustración	61
		Figura 62. Palabras clave	66
		Figura 63. Moodboard de conceptualización	67
		Figura 64. Moodboard de inspiración	68
		Figura 65. Moodboard de tendencias	69
		Figura 66. Análisis morfológico 1	70
		Figura 67. Análisis morfológico 2	70
		Figura 68. Análisis morfológico 3	71
		Figura 69. Corpiños	72
		Figura 70. Pantalones	73
		Figura 71. Sacos	73
		Figura 72. Vestidos	74
		Figura 73. Faldas	75

RESUMEN:

En la actualidad, en la ciudad de Cuenca hay un número considerable de diseñadores textiles dedicados al diseño de autor. Sin embargo, no se promueve la fusión de técnicas de diferentes tipos de indumentaria. Por esta razón, este proyecto tiene como objetivo reforzar e impulsar una alternativa de producción de diseño de autor mediante el análisis de ramas diferentes de la indumentaria, seleccionando técnicas y tecnologías de estos universos del vestir para que puedan ser aplicadas en prendas que regularmente no emplean dichos acabados. Así, se pretende crear nuevas propuestas en el diseño de autor y fomentar la innovación en la producción textil.

Palabras clave: Proceso creativo, moda, fusión, técnicas textiles, tecnologías textiles, creación independiente.

ABSTRACT:

At present, in the city of Cuenca, there is a considerable number of textile designers dedicated to author design. However, the fusion of techniques of different types of clothing is not promoted. For this reason, this project aims at said finishes. Thus, it is intended to create new proposals in the author's design and promote innovation in textile production.

Keywords: Creative process, fashion, fusion, textile techniques, textile technologies, independent creation.

INTRODUCCIÓN:

En la ciudad de Cuenca, se ha evidenciado la presencia de un valioso talento en el ámbito del diseño de autor. Sin embargo, a pesar de la notable creatividad y originalidad que se encuentra en esta región, existe una falta de promoción y difusión de la fusión de técnicas y tecnologías provenientes de diferentes tipos de indumentaria. Esta carencia ha limitado el potencial innovador de los diseñadores locales y ha restringido el desarrollo de nuevas propuestas en el ámbito de la moda.

En este contexto, se plantea la necesidad de explorar la fusión de dos tipos de indumentaria específicos: la casual y la alta costura. La moda casual representa comodidad y practicidad, siendo una elección frecuente para el uso cotidiano. Por otro lado, la alta costura, aunque ha experimentado una decadencia en los últimos tiempos y ha sido poco valorada, conserva una esencia de elegancia y sofisticación que merece ser revitalizada.

El objetivo de este proyecto de grado es fusionar de manera armoniosa lo casual con la alta costura, aprovechando los conocimientos y la creatividad existente en la ciudad de Cuenca. Para lograrlo, se lleva a cabo una investigación bibliográfica exhaustiva y un estudio de campo, a fin de explorar las técnicas, tecnologías, insumos y materiales necesarios.

La culminación de este proyecto se materializa en una colección de prendas casuales con acabados de alta costura. Esta colección ofrece explorar nuevas posibilidades creativas y de la producción de prendas, abriendo nuevas perspectivas en el campo del diseño de autor y fomentando la fusión de técnicas y tecnologías provenientes de diferentes tipos de indumentaria. Además, se pretende promover la valoración de la alta costura, brindando una nueva visión y una opción fresca y sofisticada en la moda local y nacional.



CAPÍTULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

1.1 Diseño

El diseño es una disciplina creativa que abarca una amplia gama de campos y se encuentra presente en casi todos los aspectos de nuestra vida cotidiana. Desde los objetos que utilizamos, hasta los espacios en los que habitamos y las interfaces digitales que interactuamos, el diseño juega un papel fundamental en la forma en que experimentamos el mundo.

En su esencia, el diseño implica la creación y configuración de soluciones que sean visualmente atractivas, funcionales y efectivas. Va más allá de la mera estética, ya que busca encontrar el equilibrio perfecto entre la forma y la función. Un buen diseño no solo debe ser agradable a la vista, sino también cumplir con un propósito específico y proporcionar una experiencia positiva a los usuarios.

Wong (1995) menciona que el diseño es un proceso de creación visual que cubre exigencias prácticas, pero manteniendo un propósito, satisfaciendo las necesidades del consumidor. Para lograr un buen diseño, el diseñador debe buscar la manera adecuada de que el producto sea relacionado con su ambiente y no sea sólo un elemento estético sino a su vez sea funcional.

1.1.1 DISEÑO DE INDUMENTARIA

Después de conocer qué es diseño, es necesario conceptualizar a la indumentaria; la Real Academia de la Lengua (2022) lo define como la vestimenta de un individuo que lo usa como adorno o abrigo de su cuerpo. Este término ha influenciado a nivel social, ya que se ha llegado a considerar un rasgo distintivo para identificar la pertenencia a un grupo determinado, ya sea género, religión, etnia o cultura. Zabala López (2016) dice que este tipo de diseño es una actividad creativa la cual evoluciona constantemente satisfaciendo necesidades culturales, sociales y económicas.

Entonces, podemos definir al diseño de indumentaria como la creación de productos que pasa por un proceso



Figura 1. Diseño de indumentaria
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/bYOi200uQ6w>

determinado, los mismos que van dirigidos a un mercado en particular, satisfaciendo sus necesidades. Para que exista un diseño medianamente aceptable, es necesario indagar cuál es el estilo y gustos particulares que tiene el segmento dirigido y así mismo las tendencias de la temporada. El diseño de indumentaria tiene diferentes ramificaciones de acuerdo con el target y al uso que se dará al producto, las mismas que serán detalladas más adelante.

El diseño de indumentaria puede ser producido de forma masiva o independiente, como es el caso del diseño de autor.

1.1.2 DISEÑO DE INDUMENTARIA DE AUTOR

El diseño de autor según Villacís (2018) es una forma de realizar diseño con la alternativa de aplicar creatividad, contenido imaginativo, para dejar de lado la producción en masa y trabajando con una perspectiva personal. El objetivo de este tipo de diseño es promover la acogida de propuestas diferentes a lo habitual, es por lo que este puede ser de tipo conceptual o funcional.

El diseño conceptual, como su nombre lo dice, es la creación de propuestas en base a un concepto determinado por el diseñador, en el cual pueda exhibir sus habilidades

creativas, formas y estilo de diseño, pero que, a su vez, transmite y comunica un mensaje o el mismo concepto del que se partió, por lo general, este tipo de prendas no son de uso habitual. Bergero (2016) menciona que “es imperativo recalcar que el concepto es una construcción puramente personal, donde el diseñador procura explayar su visión (o visión de la marca) e ideales en un acto de creación” (p.18).

Por otro lado, el diseño funcional, es aquel que se basa en las necesidades de su target, donde lo importante es la comodidad y ergonomía de este.

Actualmente el diseño de autor en Ecuador va apenas empezando, han sido escasas las personas dedicadas al diseño y confección que han logrado incluirlo en el mercado local, una de las razones más aceptables, es la falta de conocimiento que tiene la sociedad del rol que desempeña el diseñador. Beltrán (2016) manifiesta que:

Se podría advertir que uno de los efectos de esta falta de inclusión en las políticas estatales, es la carencia de soporte para una capacitación efectiva, en temas relacionados con el diseño; necesarias dentro de una pequeña empresa de indumentaria. De hecho, la ausencia de financiamiento al momento de activar y posicionar una marca, y la inexistencia de subsidios para realizarlo, ha sido uno de los 3 principales factores de incidencia para que el Diseño de Autor no se haya desarrollado en Ecuador como en el resto de América Latina. (p. 18)

Así mismo, en Latinoamérica, Calvo (2013, citado en Zabala López, 2006) afirma que Argentina y Chile son los países que se encuentran encabezando este tipo de producción de diseño a pesar de que poseen modelos socioeconómicos diferentes, sin embargo, lo que le beneficia a cada uno es la posibilidad de exportación e importación de productos e insumos textiles.

1.1.2.1 Proceso del diseño de autor

Para poder llegar a un adecuado diseño de autor y sea considerado como tal, Villacís (2018) manifiesta que hay algunos pasos que se deben seguir, los mismos que son:

1.1.2.1.1 Investigación: La Real Academia de la Lengua (2023) define a la investigación como la acción de

“realizar actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia” (párr. 1). Entonces se considera importante que se realice este proceso investigativo para alcanzar un resultado eficaz a la hora de diseñar. En el diseño de autor, esta se puede dar en dos etapas, Bergero (2016) manifiesta



Figura 2. Investigación

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/v94mlgvsza4>

que la primera etapa, es aquella donde el diseñador recolecta por sus propios medios documentación de visitas investigativas a museos, fotografías, vivencias y experiencias haciendo un acercamiento al concepto, para impulsar su creatividad e imaginación. Por otro lado, la investigación secundaria es la búsqueda de información por medios alternativos pero rápidos y accesibles, como es el caso del internet y libros. Es por eso, que lo más recomendable es realizar estos dos tipos de investigaciones, ya que se puede expandir los conocimientos del tema, dando como resultado un excelente diseño conceptual.

1.1.2.1.2 Inspiración: Este es un paso fundamental, ya que partirá de él la creación del producto. El proceso comienza al seleccionar un tema que sea de interés para el diseñador y que le permita dar rienda suelta a su imaginación. Este tema se convierte en el eje principal para definir el motivo gestor, el cual estará presente en cada una de las prendas de la colección, manteniendo así una constante diferencia de las variables. Según Allami (2011, citado en Villacís Nuñez, 2018), en algunos casos, dos o más diseñadores pueden elegir la misma temática



Figura 3. Moodboard

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/iCx-ANNHyDo>

inspiradora, pero lo que ofrecen no es exactamente igual, ya que el concepto de cada autor es diferente.

1.1.2.1.3 Uso de herramientas visuales creativas: El uso de herramientas visuales de apoyo es de gran importancia en el proceso de diseño y producción. Según Villacís (2018), algunas de estas herramientas incluyen:

El moodboard: Que es un collage estratégico que recopila información visual obtenida durante la investigación. En el moodboard, se seleccionan imágenes, conceptos y materiales relevantes que reflejen lo que se espera del resultado final. Es responsabilidad del diseñador asegurarse de que este panel contiene información concreta que abarque el mismo concepto.

Otra herramienta útil es el:

Sketchbook: Un libro o cuaderno donde el diseñador plasma ideas y bocetos. Este sketchbook sirve como un registro del proceso creativo, abarcando tanto el proyecto actual como los trabajos anteriores realizados por el autor. A través de su uso, se puede observar y analizar la evolución y los cambios



Figura 4. Sketchbook

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/5xHLH44aM>

experimentados en los procesos creativos a lo largo del tiempo. No existen reglas ni un orden específico para el sketchbook, ya que cada diseñador lo personaliza según sus preferencias y comprensión.

El storyboard: Es otra herramienta que consiste en crear un tablero con recortes, imágenes o información relevante, fijados con pequeños clavos. Este tablero sirve como fuente de inspiración y no solo es útil para una colección en particular, sino también para proyectos futuros. El storyboard guarda cierta similitud con el moodboard, según Seivewright (2013).

Todas estas herramientas mencionadas anteriormente son de gran utilidad y apoyo en el proceso de diseño. Su uso y aplicación dependen de la elección y preferencia del autor.

1.1.2.1.4 Experimentación: Uno de los pasos fundamentales para lograr prendas innovadoras es el proceso de prueba y error. Esto implica realizar ajustes constantes en los patrones con el fin de asegurar un ajuste perfecto al cuerpo y mantener la ergonomía de la prenda. En esta etapa, es recomendable utilizar materiales alternativos para evitar un desperdicio excesivo. Además, la experimentación no se limita solo al momento de confeccionar la prenda, sino que también se aplica al crear texturas y acabados físicos en la base textil. A través de diferentes opciones, el diseñador puede elegir la más viable, lo que le permite perfeccionar y dominar diversas técnicas (Calvo, 2013).

1.1.2.1.5 Análisis de la silueta: En la indumentaria, la silueta se la conoce a la línea externa que delimita la figura, es la primera impresión que se causa con las prendas, para posterior adentrarse en la visualización de los detalles. Según Seivewright (2013), es crucial mantener una silueta constante en una colección para lograr una armonía entre las prendas y asegurar que todas las ideas estén interconectadas, la misma que es la que define la forma del cuerpo que será vestido, o bien, el cuerpo que dará forma a la prenda. Utilizando las herramientas mencionadas anteriormente, es posible delimitar la silueta que se desea emplear en el desarrollo del proyecto creativo. Además, el diseñador tiene la libertad de dejar volar su imaginación e incorporar siluetas innovadoras (Suárez, 2013).

1.1.2.1.6 Definición de cromática: Este paso se puede realizar previamente o después de la bocetación y consiste en definir la gama de colores que el diseño o la colección emplearán, en el caso de los diseños de autoría, no se basan en

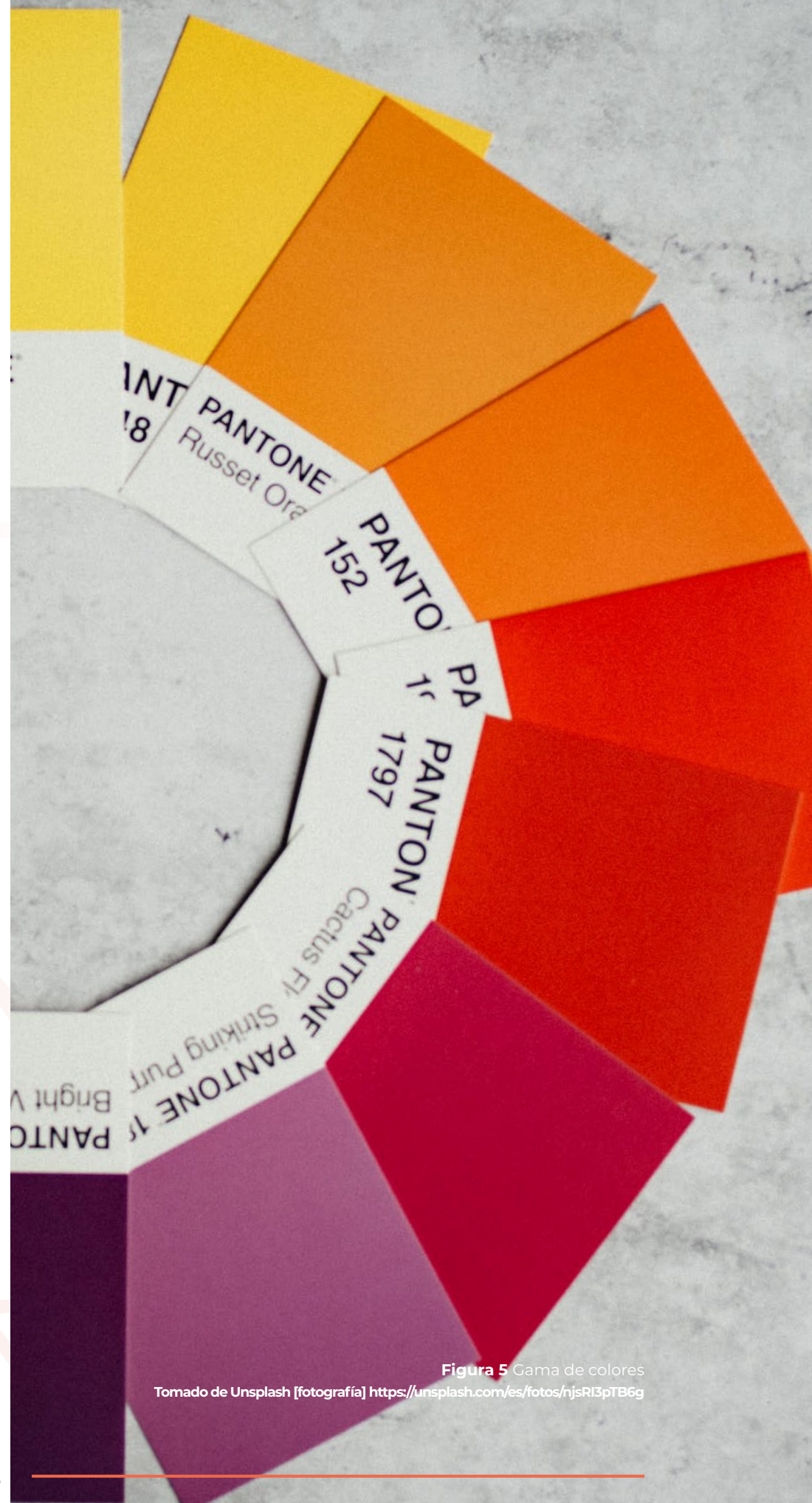


Figura 5 Gama de colores
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/njsRI3pTB6g>

tendencias ni en inclinaciones del usuario, sino estos colores son escogidos a partir de la investigación previa que se realizó. En muchos casos esta paleta ya se viene definiendo desde el moodboard (Allami, 2011).

1.1.2.1.7 Selección de bases textiles: La Real Academia Española (2023) define los textiles como “Dicho de una materia: Capaz de reducirse a hilos y ser tejida”. En el ámbito del diseño de autor, los textiles pueden ser adquiridos en algunos casos, es decir, están listos para ser manipulados en la confección. Sin embargo, en otros casos, el autor se encarga de crear la base textil desde cero, lo cual constituye una parte fundamental del proceso creativo. Según Villacís (2018), al desarrollar bases textiles, algunos diseñadores colaboran con artesanos expertos, quienes poseen un amplio conocimiento y experiencia en el tema.

Por otro lado, si el autor decide adquirir estos materiales, lo suelen hacer de manera minuciosa, buscando la base más adecuada y exclusiva, en algunos casos, estos textiles son modificados para generar mejores resultados, buscando una innovación tecnológica, visual, de textura, según los intereses del diseñador, basados en su conceptualización. (Bergero, 2016). Este recurso es de vital importancia, ya que muchos de los diseños dependen de las bases textiles que se emplean, debido a que no solo se considera lo estético, sino las funciones que pueden llegar a cumplir, como la caída y la estructura que se pretende dar a la prenda,

1.1.2.1.8 Creación: Esta etapa tiene un nivel de dificultad alto, Villacís menciona que “se debe buscar un motivo gestor el cual no siempre es fácil de encontrar ya que el diseñador de autor no quiere un tema que venda sino busca uno con el cual se sienta identificado” (2018, p. 25), este es el paso ideal, donde se pueden incluir la creatividad, y definir cuáles son las texturas para incorporar, el significado de la misma, además de la morfología.

1.1.2.1.9 Diseño: En este paso prima la creatividad y la innovación por parte del diseñador, en el cual, basándose en la contextualización y conceptualización que se realizó antes, se dan los primeros trazos, dibujos o bocetos, es necesario que, con la expresión ilustrativa, se pueda visualizar texturas, relieves, morfologías y colores de las propuestas. Así mismo, en este paso se define la silueta a manejar en la colección o prenda. Villacís (2016) dice que “siempre hay que tener presente el motivo

gestor y que este no se desvíe del concepto que se desea transmitir.” Es recomendable que se realicen varios bocetos con diferentes modificaciones, de manera que le permita al autor, expresar sus ideas y seleccionar las propuestas más apegadas al concepto. Posterior a los dibujos realizados, el siguiente paso es realizar pruebas de colorimetría en los bocetos, es necesario que se realice una ilustración que comunique de manera real cómo será la concreción, en algunos casos los autores tienen su estilo de ilustración ya definido.

Después, de las etapas mencionadas antes, se inicia la producción, en esta etapa se requiere de mano de obra, ya que se da inicio al proceso productivo. Saulquin (2014) dice que, al hablar de diseño de autor, se refiere a prendas que están hechas por un aporte tanto industrial como artesanal. Los procesos industriales, como su nombre lo indica, son aquellos que, con ayuda mínima de mano de obra, la materia prima se convierte en un bien, mientras que los procesos artesanales, son los que permiten dar acabados manuales a las prendas, y que dan el rasgo diferencial, como el bordado, sublimado, estampado. En este tipo de diseño se considera que lo más importante es el trabajo prolijo, pero sobre todo manual.

1.1.2.1.11 Patronaje: el patronaje es una de las fases de la concreción, pues es la interpretación del dibujo o ilustración a planos bidimensionales, para que posteriormente al unirlos se conviertan en un objeto tridimensional, entonces, para lograr



Figura 6. Patronaje de ropa

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/NvJG1hrHQeo>

esto, es importante que se tomen las medidas correctamente de la persona que portará la prenda, o en el caso de no estar definido, se debe tener una tabla de medidas. Además, se debe considerar el tipo de cuerpo, para identificar si es necesario hacer ajustes o pinzas en determinados lugares, es por lo que se necesita de un conocimiento amplio en técnicas de patronaje.

Hay diferentes formas de hacer moldes de prendas, uno de ellos es de manera manual, pero dado el avance tecnológico se ha incorporado al mundo textil, softwares que nos permiten hacer este tipo de patronaje, de manera eficaz y rápida. Existe un método adicional para realizar patronaje, el cual es el modelado sobre maniquí, el mismo que consiste en tomar una tela, e ir dando la forma que se quiere lograr, sobre un maniquí. Villacís (2016) dice que “quienes hacen diseño de autor a partir de las formas deben tener alto conocimiento de patronaje y la modificación de este” (p.30)

1.1.2.1.12 Corte: Después de concluir con el trazo de patrones bidimensionales, se procede al corte de estos en la tela, para esto es necesario, primero tender la base textil, considerar su hilo y las capas de tela que se cortará, se ubica los



Figura 7. Corte en tela

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/Sks9CKJRNMI>



Figura 8. Confección en costura

Tomado de Unsplash [fotografía] https://unsplash.com/es/fotos/6_RPqiCkx5M

patrones de manera que no se desperdicie tela, finalmente hay que tomar en cuenta la cantidad de costura que se deja para la confección.

1.1.2.1.13 Confección: Este paso es específicamente la concreción, en el cual, por medio de puntadas o costuras, se unen los patrones cortados en textil, esto se realiza con la ayuda de maquinaria específica para esa actividad, asegurando mejores acabados y resistencia de las prendas. En algunos casos, los autores optan por no ser ellos quienes se encargan del proceso de armado, sino personas que tienen conocimientos amplios en costura.

1.1.2.1.14 Procesos Manuales: Este paso, es modificable en su orden, se puede realizar cuando la prenda ya está armada o solo en la base textil, dependiendo el proceso que se realizará para considerar en qué punto del proceso creativo se realizará, los que se recomienda hacerlos antes son: bordados, sublimados, calados, plisados y costuras, mientras que estampados, teñidos o pintados, se los puede hacer antes o después del ensamble. Además, hay una alternativa que permite que se pueda ir ensamblando y realizando los procesos manuales, simultáneamente (Saulquin, 2014).

1.1.2.1.15 Comercialización: Esta etapa ha ido tomando más fuerza en los últimos años, con el auge del marketing digital, sin embargo, este ha estado presente desde siempre, debido a su gran importancia para lograr llegar de manera eficaz y eficiente al consumidor. En el diseño de autor, no se sigue el marketing regular, sino existen alternativas, como es el caso de las redes

sociales, que actualmente tienen gran acogida, así mismo, otra opción es asistir a ferias de diseño, donde varios diseñadores exhiben sus trabajos y los conceptos detrás de ellos.

Estos eventos brindan la oportunidad al usuario de establecer un contacto físico con las prendas, lo que facilita la interacción y la comprensión de los diseños. Además, existen locales físicos y fijos, como las tiendas multimarca o galerías, los mismos que son lugares que acogen trabajos de varios diseñadores para ponerlos al público. Hay diferentes maneras de poder promocionarlo, pero es esencial que se mantenga un constante aprendizaje de cómo funciona el marketing hoy en día, ya que el internet es el futuro y la puerta al éxito.

1.1.2.1.16 Sesiones fotográficas: En las producciones fotográficas es necesario ponerle empeño, ya que es una alternativa segura de venta, Villacís (2016) manifiesta que: “muchos diseñadores deciden realizar sesiones fotográficas

tanto de las prendas como de su estilismo para así dar a conocer el estilo de la marca, aunque este sea un gasto adicional, pues sirve para que la marca se promocióne y también el consumidor conozca los productos que se van a lanzar o que ya están en el mercado”.

1.1.2.1.17 Gestión de mercado: Para permanecer en el mercado es necesario que se tenga una muy buena gestión, esta es una de las debilidades que tienen los diseñadores, Villacís (2016) afirma que “un diseñador puede realizar prendas muy creativas, pero no es suficiente para que una marca siga a flote” es por eso, que lo recomendable es que las actividades de la marca sean delegadas a otras personas.

Para lograr los objetivos que se propone una marca es necesario que se marquen objetivos y se puedan ir cumpliendo paulatinamente, hay que recalcar, que el diseño de autor no tiene como objetivo la producción masiva (Suárez, 2013).



Figura 9. Sesión fotográfica

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/E6ExxeQNiN4>

1.2 Universos del vestir

Los universos de la indumentaria constituyen una amplia y fascinante dimensión dentro del mundo de la moda. La indumentaria, como forma de expresión cultural y personal, va más allá de la simple función de cubrir el cuerpo y se convierte en un lenguaje visual que comunica identidad, estilo y valores. Cada universo de la indumentaria tiene sus propias reglas, influencias y referencias culturales. A través de la elección de prendas, accesorios, colores, texturas y estampados, las personas construyen su identidad y se sumergen en un mundo creativo lleno de posibilidades.

Para comprender los universos de la indumentaria, podemos basarnos en la afirmación de Zabala (2016), quien sostiene que se trata de un conjunto de prendas que comparten características similares y que son agrupadas siguiendo un concepto. Estas prendas, a su vez, determinan las ocasiones de uso de acuerdo con los gustos y el estilo de cada individuo que las lleva.

Los universos del vestir juegan un papel fundamental para las casas productoras de moda, ya que les permite comprender las necesidades específicas de cada segmento de mercado y así proceder con la producción de prendas de vestir adecuadas. Esta comprensión profunda del universo del vestuario garantiza que las casas productoras puedan satisfacer las demandas de estilo, preferencias y requisitos de cada grupo de consumidores, contribuyendo así al éxito y la relevancia de sus colecciones en el mercado. Hay una amplia clasificación de los universos del vestir, lo cual es fundamental en el mundo de la moda y el vestuario. A través de esta, se categorizan y organizan las prendas según diversos criterios, lo que facilita su estudio, análisis y comprensión tanto para profesionales de la moda como para los amantes del estilo (Zabala. 2016).

1.2.1 CLASIFICACIÓN DEL UNIVERSO DEL VESTUARIO

Existen diversas clasificaciones propuestas por distintos autores, pero en este caso nos basaremos en Zabala (2016), quien categoriza de la siguiente manera:

1.2.1.1 Casual: La indumentaria casual se define por su versatilidad y su falta de adhesión a códigos de vestimenta específicos. Cuando nos adentramos en su historia, nos transportamos a la década de los años 60, momento en el cual las mujeres empezaron a incursionar en el ámbito laboral y experimentaron una mayor libertad en sus vidas, incluyendo la forma en que se vestían. Fue a partir de esta época que comenzaron a fabricarse prendas más cómodas y versátiles. La indumentaria casual se caracteriza por utilizar una amplia variedad de fibras, tanto sintéticas como artificiales y naturales, aprovechando los avances tecnológicos en su producción. En cuanto a su apariencia, se distingue por transmitir una sensación de relajación.



Figura 10. Moda casual

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/2OhHpRu2Fhg>

1.2.1.2 Formal: se caracteriza por ser un estilo que impone autoridad. Al hablar históricamente de lo formal, nos remontamos al siglo XIX en Inglaterra y París con la aparición de la Alta Costura. Alrededor de los años 50 y 60 se volvió menos exigente, debido a las manifestaciones y protestas sociales, políticas, culturales, económicas, para dar paso a una transformación. Se caracteriza porque las prendas suelen ser de fibras naturales, como la lana, el algodón y la seda, por ser prendas estructuradas, con cortes definidos que proporcionen seguridad; en cuanto al color, estos son determinados por las tendencias, ocasión de uso y preferencias del consumidor (p. 39).



Figura 11. Moda formal

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/323703097533329/>

1.2.1.3 Jeanswear: Este universo nace de la cultura norteamericana cuando se incorpora la marca LEVI'S acompañados de T-shirts convirtiéndose en un uniforme urbano en los más jóvenes. Su aparición se remonta al siglo XX, aunque se han ido renovando constantemente considerando los usos y necesidades del usuario, cabe recalcar que, entre sus modificaciones, está la incorporación en los años 80s de tecnologías como desgastes y lavados creando nuevos efectos y resultados. Se caracterizan por el uso de fibras como algodón mezclado con sintético y artificial para su producción, están representados por el pantalón jean clásico de 5 bolsillos, aunque han ido variando a través de los años y las tendencias (p. 41).



Figura 12. Moda casual

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/52284045666485705/>

1.2.1.4 Kakiwear: Algunos autores lo consideran como una subcategoría del universo del Jeanswear, ya que se caracteriza por ofrecer comodidad y confort al usuario, además de presentar una apariencia informal y relajada. Su origen se remonta a los años 80, cuando surgió como una alternativa menos formal al vestuario convencional. En esta época, las prendas de vestir comenzaron a elaborarse con tela de dril de algodón, lo que dio lugar al popular “look de viernes”. Inicialmente, este estilo tuvo mayor aceptación entre el público masculino, pero con el tiempo las mujeres también se han sumado a este mercado. El nombre de este universo se deriva del uso predominante del color caqui y sus variaciones, que se combinan con tonos blancos y otras opciones según las tendencias actuales (p. 42).



Figura 13. Moda kakiwear

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/52284045666485705/>

1.2.1.5 Sportswear: Abarca prendas confortables y multifuncionales, muchas de ellas tienen tecnologías incorporadas. Su nacimiento se da en los años 80 por el auge de interés por los deportes y los juegos olímpicos; este universo es el que más incorporación tecnología suele tener, ofreciendo prendas unisex y utilizadas en su mayoría para exteriores. Existe un mayor uso de fibras sintéticas, como el nylon, así mismo, bases textiles livianas y flexibles. La silueta que destaca es suelta, con diseños futuristas. Su gama de colores en sus inicios era limitada pero debido a la aceptación que ha tenido en la sociedad como indumentaria de uso diario, se ha incorporado una amplia gama de estos (p. 43).



Figura 14. Moda sportswear

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/386394843042643839/>

1.2.1.6 Activewear: Este universo se caracteriza por ser cómodo y funcional, su nacimiento se da en los años 80, cuando la obsesión por la estética y la exigencia física cobró vitalidad. Este universo ha cobrado mayor importancia en la actualidad, debido a su estrecho apego con el ser humano por conservar un estilo de vida y salud sana, se hace uso de una variedad de fibras, tales como: algodón, sintéticas y tejidos inteligentes o elastómeros, fibras que permitan la transpiración y la permeabilidad. Con este universo nace el dryfeet, su uso es exclusivo para momentos de ejercitación física o al aire libre (p. 44).



Figura 15. Moda activewear

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/152559506119447080/>

1.2.1.7 Leisurewear: Surge a partir del siglo XIX, se considera indumentaria de hogar, para proporcionar comodidad al usuario dando la noción de que la casa no es únicamente para dormir. Se relaciona con la psicología del color, debido a la estimulación de ánimo y emociones, por lo que suelen emplear colores vivos (p. 44).



Figura 16 Moda leisurewear

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/881298220805396401/>

1.2.1.8 Beachwear: Este no solo es un universo, sino además es considerado una ocasión de uso, se emplea más para momentos recreativos en el mar y se complementa con diferentes artículos y accesorios para alcanzar un estilo relajado (p. 45).

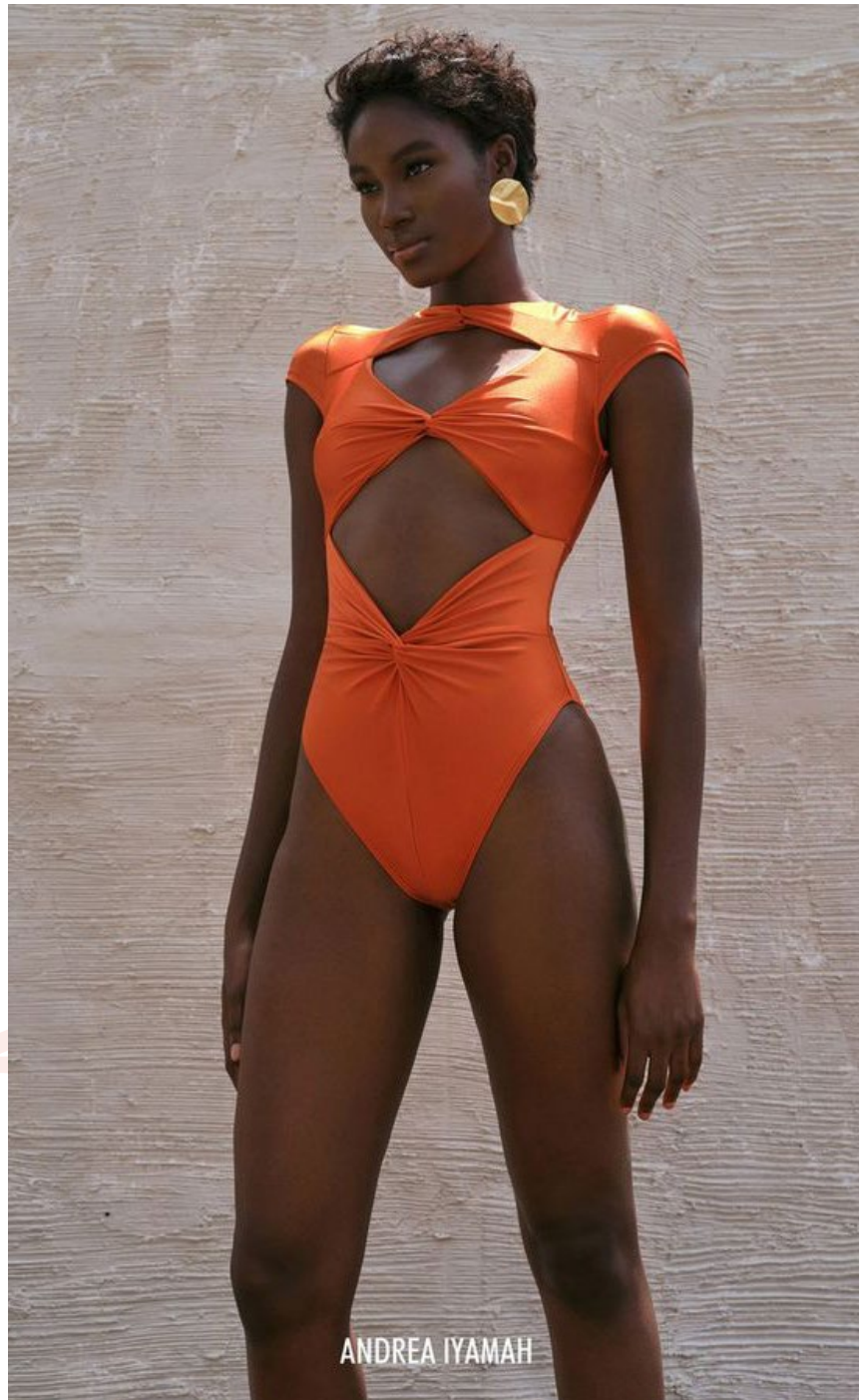


Figura 17. Moda beachwear
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/291959988358763890/>

1.2.1.9 Underwear: Es el conjunto de prendas interiores, se relaciona con la intimidad y sensualidad, elaboradas principalmente de telas de algodón acompañadas de fibras sintéticas y artificiales, se usa como complemento del vestuario externo, para cualquier ocasión de uso (p. 46).



Figura 18. Moda underwear
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/571394271485497037/>

1.2.1.10 Sleepwear: Se relaciona con la confortabilidad del usuario, debido a que el ser humano necesita entrar en equilibrio térmico, estable, para reaccionar y responder adecuadamente, el cuerpo exige una temperatura constante de 37 grados centígrados (p. 47).



Figura 19. Moda sleepwear

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/326159198020730855/>

1.2.1.11 Ejecutivo: Este universo es uno de los más conocidos en la sociedad, debido al uso que se le da, como su nombre lo indica, es un conjunto de prendas, que por lo general son utilizadas para la jornada laboral de las personas, sin embargo, se caracterizan por ser versátiles para diferentes ocasiones que se pueden hacer en un mismo día.

Actualmente esta indumentaria depende de la imagen ejecutiva que tenga la empresa y si la misma quiere seguir un protocolo o etiqueta, en algunas ocasiones existe un manual de uso y recomendaciones, para que cada trabajador conozca la manera correcta de usar las prendas.



Figura 20. Moda ejecutivo

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.es/pin/571394271485497037/>

Después de conocer los diferentes universos del vestir, se pondrá especial énfasis en la indumentaria casual y la alta costura. Estas dos ramas de la moda serán objeto de un análisis detallado, donde se examinará cada una de ellas en profundidad.

1.3 Indumentaria casual

La indumentaria casual es el conjunto de prendas consideradas informales, la cual no se rige a normas de elegancia o que siguen un código de vestimenta formal, la misma que surge como respuesta a la necesidad de confort y ergonomía por parte de los usuarios, pero al mismo tiempo considerando lo estético como algo fundamental. La vestimenta casual se ha convertido en un lenguaje común para la sociedad y en uno de los sectores económicos más importantes a nivel mundial (Riello, 2016, p. 136).

Este tipo de indumentaria es la que ha tenido mayor acogida a nivel mundial y que ha dinamizado la economía



Figura 21. Indumentaria casual: mujer
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/2OhHpRu2Fhg>

del campo de la moda. Esto se da, debido a que son prendas cómodas, funcionales y estéticamente aceptables por quien las usa, por esta razón, se consideran que son de uso diario que se acoplan para diversas situaciones.

Históricamente, esto ocurrió en el siglo XIX durante el apogeo del deporte, lo que provocó la difusión y comercialización de indumentaria informal debido a la escasez de prendas cómodas que permitieran los amplios movimientos requeridos en cada deporte. Esto generó la necesidad de utilizar ciertos tipos de prendas para diferentes propósitos (Brujón, 2013).



Figura 22. Indumentaria casual: mujer
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/v94mlgvsza4>



Figura 23. Indumentaria casual: hombre
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/pcvz4AJdIII>



Figura 24. Indumentaria casual: hombre
Tomado de Unsplash [fotografía] https://unsplash.com/es/fotos/DPesbig_iEo

1.3.1 GENERALIDADES DE LA INDUMENTARIA CASUAL

La indumentaria casual, también conocida como ropa informal o de uso diario, se ha convertido en una elección popular para muchas personas en su vida cotidiana. Este estilo de vestimenta se caracteriza por su comodidad, practicidad y apariencia relajada, sin perder el sentido de la moda y el estilo personal.

Una de las principales ventajas de la indumentaria casual es su adaptabilidad a una variedad de situaciones y entornos menos formales. A diferencia de la ropa formal o de etiqueta, la ropa casual permite a las personas expresar su individualidad y sentirse más cómodas en su aspecto. Se utiliza comúnmente en salidas informales, actividades recreativas, reuniones sociales relajadas y en el día a día.

Además de la comodidad, la indumentaria casual también se preocupa por la funcionalidad. Los materiales utilizados suelen ser suaves, transpirables y fáciles de cuidar, lo que permite a las personas moverse con libertad y enfrentar actividades diarias sin restricciones. La durabilidad también es un factor importante, ya que la ropa casual está diseñada para resistir el desgaste y mantener su aspecto atractivo a lo largo del tiempo.

La moda casual ha evolucionado a lo largo de los años, influenciada por las tendencias cambiantes y los estilos de vida modernos. La incorporación de elementos de la moda urbana, deportiva y de la calle ha dado lugar a nuevas interpretaciones de la ropa casual, fusionando estilos y permitiendo a las personas expresar su personalidad de una manera auténtica y relajada.

1.3.2 TIPOS DE INDUMENTARIA CASUAL

La indumentaria casual no es un solo conjunto, sino tiene varias ramificaciones, según su ocasión de uso y las prendas que se porte. Es importante mencionar que no hay una clasificación definida, sin embargo, Maysonave (1999) segmenta a 6 tipos de esta indumentaria, los cuales son:

Casual Activo: Este tipo de indumentaria es de mayor uso en el género masculino, esto se debe a que las prendas que conforman este estilo es una camiseta o buzo, pantalón

tipo calentador, sudadera y pantaloneta, por lo general se usa para hacer ejercicio o situaciones que ameriten completa comodidad y flexibilidad.



Figura 25. Casual activo

Tomado de Unsplash [fotografía]<https://unsplash.com/es/fotos/himEITcTNY>

Casual al Aire Libre: Este tipo de indumentaria está conformado por camisas de franela con pantalones tipo jeans, lo que provoca a los usuarios sentirse cómodos pero a la vez más seguros, por lo que, toma su nombre, ya que les permite realizar actividades al aire libre, manteniendo una buena imagen.

Casual Deportivo: Al hablar de deportivo inmediatamente nos transporta a la imagen de un deporte, sin embargo, este tipo de indumentaria no se refiere específicamente a eso, sino al hecho de lucir y aparentar un estilo libre y relajado, el autor nos dice que lo que generalmente se usa es camisetas tipo polo, jeans, camisas y zapatos de vestir diario. Las ocasiones de uso pueden ser variadas, desde salir a dar un paseo, hasta un brunch de amigos.

Casual Chic: Con esta indumentaria se pretende que el usuario esté arreglado, pero no a un extremo formal y manteniendo elegancia, está conformado por pantalón jeans o de vestir, en la parte superior pueden ir camisas y finalmente un saco o chaqueta.



Figura 26. Casual deportivo
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/Nt0hNFMGbxM>



Figura 27. Casual al aire libre
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/dTaEjJeKus8>



Figura 28. Casual Chic
Tomado de Unsplash [fotografía] https://unsplash.com/es/fotos/_zx9p82J9sc

Casual Elegante: Su ocasión de uso es semi-formal, en varias ocasiones se confunde con el casual chic, sin embargo, la etiqueta de este tipo de indumentaria no incluye pantalones jeans, sino específicamente de vestir o más elegante, como recomendación se puede añadir una corbata y zapatos ligeramente formales.



Figura 29. Casual Elegante
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/cCZb4K-KkFQ>

Casual de Negocios: Este tipo de indumentaria como su nombre lo indica, es más utilizado en ámbitos laborales, manteniendo una imagen elegante sin usar prendas netamente formales, está relacionada estrechamente con la sastrería.



Figura 30. Casual de Negocios
Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/RR4RmQ-3cp0>

1.3.3 INDUMENTARIA CASUAL FEMENINA

Hasta los inicios del siglo XIV, tanto hombres como mujeres solían vestir largas túnicas o camisas que se llevaban sin cinturón, es decir, no tenían tanta distinción. La indumentaria femenina tiene una gran trayectoria e historia, antiguamente al lograr diferenciarse del sexo masculino, la manera de vestir era limitada para las mujeres, debido al machismo patriarcal al que estaban sometidas, sin embargo, con las diferentes luchas revolucionarias se han conseguido, logros políticos, sociales y económicos, entre ellos está el uso de ciertas prendas. León (2016) afirma que:

El vestuario femenino en el pasado contenía muchas limitaciones en cuanto a su uso, diversidad y estilos, ya que éstos eran impuestos por los sastres, quienes realizaban algunas variaciones, pero siempre el mismo tipo de atuendo y las constantes prohibiciones de usar las prendas que vestían los hombres. (p. 37)

Un importante logro para la indumentaria femenina fue la introducción del pantalón en su uso diario, lo cual hizo Coco Chanel quien es un referente importante de la moda, dejando a las mujeres la libertad de escoger entre usar vestidos, que era su vestimenta habitual de esa época, a poder optar por una alternativa de prendas, rompiendo los esquemas estandarizados por la sociedad.

Hablando un poco de historia, Riello (2016) dice que la mujer jamás se mostraba a la sociedad si no portaba un tocado; en esta época, las segmentaciones sociales estaban muy marcadas, pero tanto las mujeres de bajos recursos como las de alta alcurnia, se veían en la necesidad y obligación de utilizarlo.

Se considera que la diferenciación de la indumentaria masculina de la femenina fue para ambos géneros un primer paso hacia una visión dinámica del vestuario que empezó a diversificar y a diversificarse con el tiempo. Esta diversificación –de las formas y los gustos– se impuso también gracias a la aparición de nuevos contextos en los que mostrar y vestir la moda. (p.15)

Se dice que las mujeres suelen ser consideradas víctimas de la moda debido a que, socialmente, son más propensas al consumo en la industria textil. A lo largo de la historia, han sido sometidas a veces a afectaciones de salud debido al uso obligatorio de ciertas prendas, como los corsés.

A medida que el tiempo ha pasado, ha habido modificaciones en estilos, tendencias, siluetas y otros factores. No obstante, es un hecho socialmente conocido que la moda tiende a regresar constantemente. Es decir, ciertas prendas que se usaban décadas atrás vuelven a estar en auge en la actualidad con mayor impulso.

1.3.3.1 Bases textiles e insumos utilizados en la indumentaria casual femenina

En la indumentaria casual, se suelen emplear las mismas telas tanto para prendas masculinas como femeninas, aunque esto depende del tipo específico de indumentaria casual que se desee crear. A continuación, enumeraré las telas más utilizadas para este estilo, tomando en cuenta el tipo de proyecto que se está desarrollando, basándome en el libro “Manual de Tejidos para Diseñadores” de Baugh (2011):

1.3.3.1.1 Gabardina: Tela con una estructura de tejido sarga, que se caracteriza por tener líneas diagonales muy juntas. Su flexibilidad permite crear cuellos y solapas elegantes, faldas ajustadas y pantalones tanto lisos como plisados. Es una de las telas más versátiles utilizadas en trajes, chaquetas, faldas, vestidos y prendas a medida. (p.90)

1.3.3.1.2 Carolina Herrera: Es un tipo de crepé comercializado en Latinoamérica, caracterizada por no tener brillo y por su buena estructura.

1.3.3.1.3 Crepe: Esta es una tela lustrosa, que se acopla perfectamente a la morfología del cuerpo. Tiene textura acanalada, muy buena caída, y es perfecta para blusas, vestidos y conjuntos. (p. 144)

1.3.3.1.4 Satén: También conocido como raso. El satén se produce utilizando diferentes tipos de fibras, pero siempre resulta en una superficie suave y lustrosa. Por lo general, se utiliza hilos multifilamento, lo que le confiere flexibilidad y una caída elegante en comparación con tejidos más rígidos, como el satén de boda, se utiliza principalmente para confeccionar blusas y vestidos formales. Sin embargo, su caída sensual también la convierte en una elección popular para prendas de lencería (p. 142).

1.3.3.1.5 Tejido de punto jersey: El jersey mate es un tejido de punto liviano conocido por su caída y estabilidad, ya que presenta poca elasticidad. A diferencia de los crepés tejidos en telar, el jersey mate suele ser más asequible. La textura de la tela puede variar según el tipo de hilos crepé utilizados, se suele confeccionar con él, blusas y vestidos, y en ocasiones también se elige para prendas de ropa interior con una apariencia sensual y una caída elegante (p.153).

1.3.3.1.6 Oxford: Las telas Oxford son ampliamente utilizadas en la confección de camisas, especialmente para hombres. Su textura se logra mediante un tejido cruzado desequilibrado, utilizando hilos gruesos en la trama y pares de hilos más finos en la urdimbre. La Oxford es una tela ligera y a veces se utiliza en la confección de vestidos. Es fácil de cortar, resistente a las costuras y se puede respunpear con facilidad. Es una opción tradicional para camisas informales masculinas, con las puntas del cuello abotonadas a la camisa. Aunque generalmente se produce en colores lisos, los hilos de la urdimbre pueden teñirse de color, mientras que los hilos más gruesos de la trama suelen ser de color blanco. Esto resulta en una sutil textura bicolor en la superficie conocida como “efecto cambray”, que le otorga un aspecto menos formal que un color liso (p. 64).

1.3.3.1.7 Tafetán: Se distingue por el sonido que produce al rozarse (a veces llamado frufrú) y por su tejido fino que presenta acanalados en contrahílo. Los hilos sencillos de múltiples filamentos se entrelazan de forma muy compacta. Tiene una textura crujiente, lo que la convierte en una opción ideal para faldas, vestidos amplios y otras prendas de vestir formales para mujeres (p. 70).

1.3.3.1.6 Lino: Hecha de fibra vegetal de lino, son comunes en prendas de primavera y verano, tiene fibras largas, rígidas e irregulares, lo que le da a la tela su aspecto nudoso. El tamaño y la densidad de los hilos determinan el uso de la tela, utilizando hilos gruesos para trajes e hilos más finos para pañuelos. Las telas de lino se utilizan en trajes, pantalones, vestidos y chaquetas, y a veces se les da un acabado suave para mejorar su caída. Sin embargo, el lino tiene poca elasticidad y tiende a arrugarse, por lo que se puede aplicar un acabado antiarrugas. Las telas de imitación de lino, hechas de fibras sintéticas o artificiales, evitan en gran medida este problema (p.78).



Figura 31. Tela

Tomado de Unsplash [fotografía] <https://unsplash.com/es/fotos/zp6wHVSm-Oc>

1.4 Alta Costura

El origen del término francés Haute Couture, conocido en nuestro medio como alta costura se remonta al siglo XIX, el mismo que representaba la apariencia prestigiosa de la moda creativa. Se caracteriza por el empleo de técnicas manuales y artesanales, para crear prendas de excesivo lujo y por ende de un precio extremadamente elevado.

Cordero (2020) por otro lado, define a la alta costura como la creación de prendas hechas a la medida del usuario, lo peculiar de este proceso, es que se realiza manual o artesanalmente, es decir, que es casi nula la utilización de la máquina de coser, a lo que actualmente se conoce como "handmade". Estas prendas, por lo general, son realizadas con bases textiles sofisticadas, de alta calidad e inusuales, los acabados son casi perfectos.



Figura 32. Alta costura

Tomado de Unsplash [fotografía] https://unsplash.com/es/fotos/-NyPh9up_7o

1.4.1 APROXIMACIONES DE LA ALTA COSTURA

La entidad que regula este tipo de producción textil es el Sindicato de la Alta Costura, el mismo que es una entidad que protege lo exclusivo que tiene el arte, es así, como establecen ciertas normativas para pertenecer a él, lo cual exige un taller de alta costura, el mismo que debe contar con mínimo de 20 costureras; que cada una de las prendas que se ofrecen deben ser confeccionadas manualmente, lo que demanda miles de horas de trabajo y personal. (Solórzano, 2017). Esta entidad se encuentra ubicada en Francia, y desde su creación han intentado mantenerla, aunque, es evidente que han disminuido considerablemente el número de casas de moda que pertenecían a la misma.

En un artículo de la revista Crehana publicado en el año 2021, afirma que las que pertenecen hasta la actualidad son las siguientes:

- **Chanel:** Es una reconocida marca oriunda de París, la cual fué fundada por Coco Chanel. Históricamente, esta surgió, en 1909 cuando Gabrielle inauguró una pequeña tienda de ropa, un año más tarde, ella empezó una relación con Arthur Capel, quien con su excelente aptitud para los negocios incentivó a Chanel a inaugurar su gran local; con el pasar de los años y la gran acogida que fueron adquiriendo sus productos, lograron abrir más sucursales, hasta que, en el años 1920, tras la primera guerra mundial, cobró más fama y fue de gran impacto para la moda, con sus trajes de dos o tres piezas. De igual manera, se incorporaron nuevos productos, como es el caso de los famosos perfumes. y en 1932 de la línea exclusiva de joyería. Hasta la actualidad hay prendas clásicas que se siguen produciendo. Con altibajos, la marca ha podido mantenerse en excelente posición, sin embargo, pasó a manos de los Wertheimer dando buenos resultados (Cordero, 2020)

- **Christian Dior:** Cabrices (2020), publica un artículo en la revista Vogue dedicado a este diseñador y a su historia, el mismo que menciona que el fundador de esta casa de moda fue un importante diseñador, porque le devolvió feminidad en épocas de crisis, esta casa productora de alta moda se funda en 1946, aunque actualmente está en manos directivas de Maria Grazia Chiuri y Kim Jones. Esta cobró fama con la colección lanzada en 1947 conocida como New Look, por lo que se logró expandir internacionalmente, así mismo, con el tiempo incorporó nuevos productos a su oferta. Entre sus diseños más famosos tenemos: El New Look, La Bar Jacket, Las faldas en zigzag, Los chalecos de cintura, El top H-Line, entre otros.
- **Adeline Andre:** Esta diseñadora, en sus inicios fue asistente de uno de los diseñadores de Dior, hasta que en 1981 lanzó su primera colección y en el año 2005, logró considerarse una casa de alta costura (Revista Vogue, 2017).
- **Alexandre Vauthier:** En uno de los segmentos dedicados a grandes diseñadores en la revista Vogue, nos menciona que en sus inicios trabajó para el taller de Thierry Mugler, posterior a esto, cambió a Mugler por Jean-Paul Gaultier. Hasta que, en el año 2008, decidido a crear su propia marca, la cámara sindical le ofreció pertenecer a la misma. Lo destacado de sus diseños es la manera en que se basa en las siluetas hipersexualizadas. (Revista Vogue, s.f)
- **Alexis Mabille:** Tuvo una gran educación referente a la moda, así mismo trabajó en grandes casas productoras, con lo que ganó vasta experiencia para lanzar su colección en el año 2006, fue así como en el 2012 pudo participar del desfile de moda Haute Couture en París (FIVE the magazine, s.f).
- **Franck Sorbier:** Este diseñador incursionó a la moda en el año 1987, hasta que, en el año 1999, el nombre de su marca pasó a ser considerada una de las grandes casas de alta moda, este fue el primer diseñador que recibió el título de Maestro de Arte en el año 2010 (Neo, 2022).
- **Giambattista Valli:** Esta fue fundada en París, en el año 2005. En un artículo en la revista Vogue, mencionan que un año después de su fundación lanzó su colección que fue todo un éxito, es por eso, que para el año 2010, debuta con su colección de alta costura, hasta que en el año 2012 pasa a formar parte del sindicato, tras su segunda colección (Revista Vogue, 2015).
- **Givenchy:** Es una marca que surgió en 1952, así mismo, igual que las anteriores, en el segmento marcas, de la revista Vogue, menciona que esta tuvo auge en ese mismo año con el lanzamiento de la colección dirigida por Hubert Taffin, conjuntamente de la mano de Cristobal Balenciaga y a Audrey Hepburn, fueron creciendo paulatinamente en el mundo de la moda, entre sus logros está la ganancia de un oscar por el mejor vestuario en una película, y fueron quienes introdujeron la silueta princesa. Por esa marca pasaron grandes diseñadores en la dirección, como es el caso de John Galiano, Alexander McQueen, Julien Macdonald, Riccardo Tisci hasta llegar a la actual directora Chloé, Clare Waight Keller. (Revista Vogue, s.f).
- **Jean Paul Gaultier:** Surgió en 1976, quien después de varios eslabones pudo lograr conseguir sus frutos, su primer desfile no fue un éxito sin embargo sí fue el impulso para seguir creciendo. Su debut fue con el desfile masculino en el año 1983, e inaugura su primera tienda en Francia en 1995, trabajó en diseño de vestuario de varias películas, hasta que en 1997 debutó en la Alta Costura, e igual que algunas otras marcas, introduce varios productos a su mercado. En el 2020 anuncia que será el último año de participación en desfiles de alta costura. (Revista Vogue, s.f)
- **Julien Fournie:** En la revista Fashion Network publicado en el año 2021, nos afirman que la manera de diseñar de esta casa de moda se enmarca en el metaverso, en la actualidad, llevando la alta costura a un mundo virtual, esto se debe, a que el diseñador es considerado "gamer". Su historia nace en 1997, cuando se educó en el mundo de la moda, hasta que, en el 2001, Jean Paul Gaultier lo contrata como

asistente en una rama de la alta costura, así con el tiempo fue creciendo y tomando cargos más altos referentes al tema, y en 2009 da por inaugurada su propia casa de moda, para en 2017 pasar a formar parte del sindicato (FIVE the magazine, s.f)

- **Maison Rabih Kayrouz:** A este diseñador le tomó varios años coger experiencia en este ámbito, estudiando y siendo parte del personal de algunas casas de moda, hasta que en el año 2008 inauguró su propia casa de alta moda, es así como Desde 2009, ha sido parte de Chambre Syndicale de la Haute Couture, mostrando sus colecciones de temporada incluidas en los desfiles bianuales de alta costura de París . En 2011, Kayrouz fue designado por la revista ELLE como uno de los “Nuevos Talentos Emergentes”. Posterior a esto, en el año 2012 abandonó la denominación “couture” para centrarse en el prêt-à-porter (Revista Business of Fashion, s.f).
- **Maurizio Galante:** Al terminar sus estudios arquitectónicos, se dedicó a la moda, presentando su primera colección en el Fashion Week de Milán. Su apego a la artesanía es muy elevado, aplicando técnicas antiguas, pero satisfaciendo las necesidades de hoy. Su objetivo no es únicamente vestir a una persona, sino ir más allá con la intención de transmitir y contar una historia o emoción. La marca como tal, surge en 1997.
- **Schiaparelli:** En uno de los artículos de la revista Vogue, mencionan que esta es una de las marcas con más trayectoria, surgió en 1927, logrando que, en menos de una década, sea una de las marcas más reconocidas a nivel mundial, es por eso que se extendió por Londres, Estados Unidos, incorporando sus colecciones aromas y otros artículos. Además, mantenía una constante relación de colaboraciones con grandes artistas. Por varios años, la producción de prendas fue suspendida, hasta que, en 2006, el CEO de Tods, reactivó la marca y en el 2014 con el lanzamiento de sus colecciones de Alta Costura, el sindicato, invita a la marca a formar parte de él (White, 1986).

- **Stephane Rolland:** Esta marca es una de las más jóvenes del sindicato de la Alta Costura. Empezó con sus aprendizajes en una reconocida escuela de moda, y luego pasó a formar parte de los trabajadores de Balenciaga, hasta que, en 2007, se fundó la marca, obteniendo un éxito de inmediato, ya que, también incursionó en el mundo del diseño de vestuario. Sus prendas representan una interpretación moderna de las bases de la costura, pero mantiene su fidelidad a la perspectiva bohemia y la extravagancia de lujo (Bala, 2020).

Si habláramos de una breve historia de la Alta Costura, nos transportamos inmediatamente a la historia de Charles Frederick Worth, a quien se le atribuye el nombre de “padre de la alta costura”. Lara (2018) manifiesta que él fue quien dejó un legado, que se lo considera hasta la actualidad, y quien incorporó el concepto de haute couture en el mundo de la moda. Él fue el pionero en exhibir modelos sofisticados, uno de sus méritos fue el uso de modelos para mostrar sus diseños, lo que se mantiene hasta hoy en día en todas las cosas de moda.

1.4.2 ACABADOS DE LA ALTA COSTURA: TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS

Como se menciona anteriormente, este tipo de indumentaria mantiene ciertas condiciones, y de igual manera es en el caso de las técnicas, las cuales exigen que exista un porcentaje elevado de trabajo manual, y una excelente calidad de materiales. Donnano (2017) manifiesta que hay varios objetivos marcados que se deben cumplir, los cuales son: resaltar el cuerpo, considerando hombros, escotes y morfologías, además se pretende que sobresale el eje vertical, y para lograr esto incorpora, peinados altos o recogidos, tacones y prendas largas. Finalmente, se busca dar alusión al movimiento con la utilización de mangas largas y plumas.

Para lograr estos acabados, lo cual exige la Alta Costura, es necesario, reconocer cuales son los procesos adecuados a la hora de confeccionar una prenda, si bien es cierto, se exige que esto se realice de manera prolija, lo que da una apariencia estética agradable, estos acabados pueden ser físicos, químicos o fisicoquímico.

En cuanto a los acabados físicos, son los que se pueden modificar la apariencia de una base textil. Y los químicos, son aquellos que necesitan la ayuda de sustancias químicas para su modificación.

En la Alta Costura, los acabados de mayor relevancia son los que se pueden ver a simple vista, como es el caso de las puntadas que se realizan en las prendas, las mismas que deben ser prolijas y de una distancia continua; uno de los rasgos importantes de este tipo de producción de moda, es que sus costuras en su mayoría no están a la vista, ya que se intenta dar estos acabados internamente, o a mano.

Dentro de los acabados físicos, tenemos también las técnicas y tecnologías que se emplean a la hora de concretar la indumentaria, entonces, una técnica de alta costura se definiría a los diferentes procesos que se pueden seguir para conseguir una prenda considerada de alta costura, es decir que en su mayoría sea de elaboración manual (Liscano, s.f).

1.4.2.1 Técnicas

Entre las técnicas más famosas y destacadas, encontramos:

Drapeado: Esta es una técnica que ayuda a generar volumen en la prenda, Abling y Maggio (2014), dicen que es una forma que permite al diseñador o modista, la manipulación de la base textil en tres dimensiones. El proceso de desarrollo es que, a partir de un cuerpo, tomándolo como base, se consiga dar formas con la tela y con ayuda de alfileres, para esto es necesario hacer dobleces, superponer una capa a otra, pero dando correctamente la forma del cuerpo, esta técnica además se considera una alternativa al patronaje, por lo general se parte del hombro o la cintura para un mejor acabado. Además, esta depende de la base que se use, de su caída, peso, y la estructura que esta dé.



Figura 33. Técnica de drapeado
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/1TDzx66>

Plisado: Al hablar de plisados, nos referimos a los pliegues que se generan con algún material, estos se pueden realizar en diferentes direcciones, verticales que visualmente proporcionan un cuerpo más largo y estilizado, horizontales que se genera siguiendo la morfología del cuerpo, y oblicuos que, por lo general, se realiza en zonas protuberantes, como es el caso del busto. Uno de los diseñadores más destacados por usar esta técnica es Mariano Fortuny (Martín y Koda, 2013).

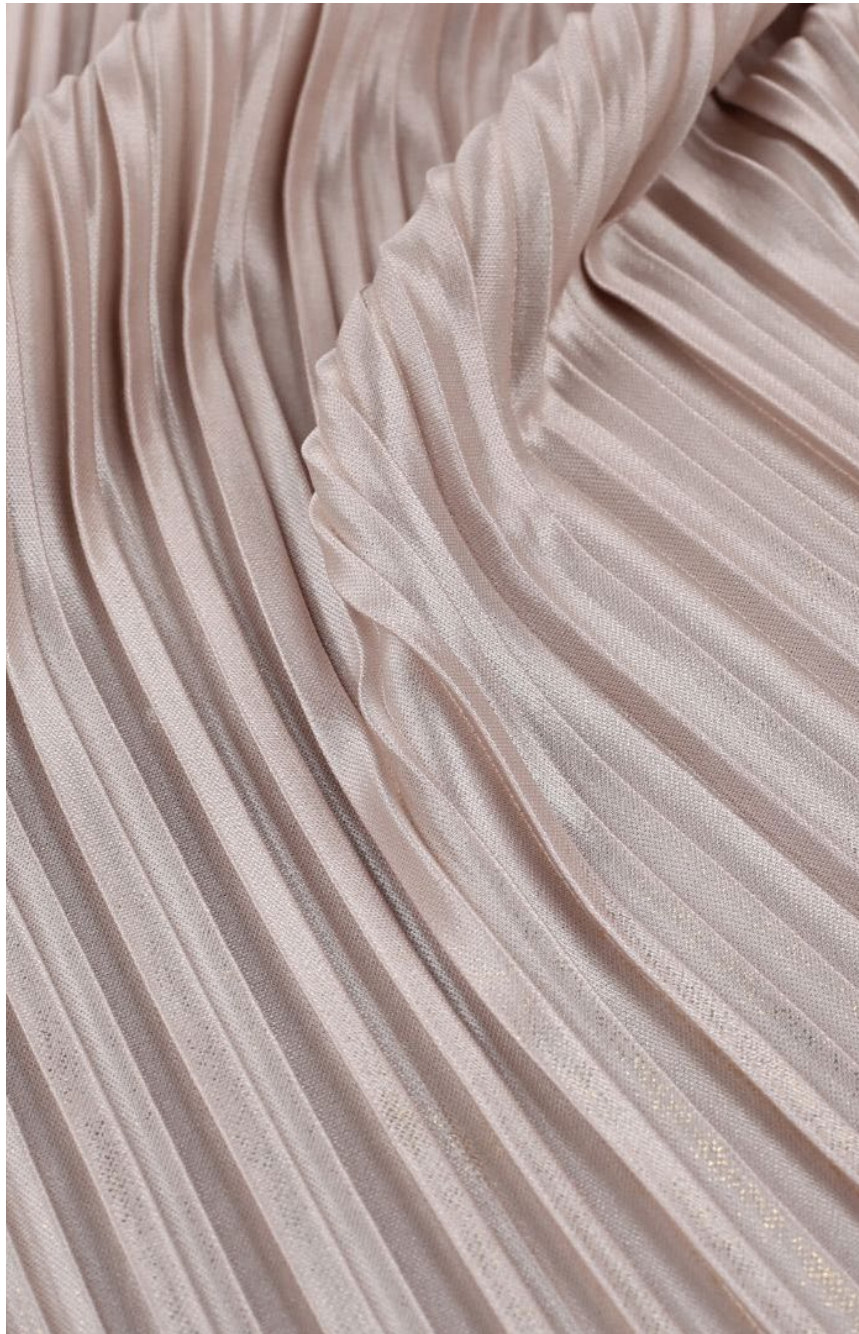


Figura 34. Técnica de plisado

Tomado de Recovo [fotografía] https://recovo.co/wp-content/uploads/2023/01/pleated_Fabric_what_it_is_characteristics_uses-1536x864.jpg

Bordado: Agreda (2008) menciona que el bordado es una técnica, que usa hilo y aguja para realizar una ornamentación adicional a una base, esta se puede realizar de manera artesanal e industrial, sin embargo, en el campo que estamos mencionando, se realiza de forma manual y artesanal, este además puede incorporar, el uso de insumos extra como plumas, pedrería y apliques; de éste se deriva el bordado Luneville, el cual es una alternativa de bordado manual, pero con el uso de una aguja que tiene una curvatura en su punta para mejorar el rendimiento a la hora de realizar esta actividad. Es importante mencionar que existe una variedad de puntadas de bordado, pero se emplean dependiendo el caso y la apariencia que se quiera dar a la prenda. Es la técnica más usada en la alta costura, pero demanda excesivo tiempo de trabajo ya que ese lo hace de forma minuciosa.



Figura 35. Técnica de bordado

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/4Cp9A9n>

Pintado manual: Esta técnica no es tan habitual, sin embargo, da acabados modificando la superficie de una base, entre los referentes que suelen usar esta técnica están Gucci y Dior. No tiene un proceso definido, sino depende de la creatividad del diseñador, en algunos casos para realizarlo, se hace un trabajo conjunto con artistas enmarcados en la pintura, quienes con sus trazos generan motivos deseados (Shaffer, 2016).



Figura 36. Técnica de teñido
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/49znGYV>

Estampado: El estampado es una de las técnicas más antiguas, que tiene como objetivo imprimir un motivo sobre una base o una prenda ya confeccionada. Este proceso se realiza siguiendo un molde y a través de tinta. Hay diferentes formas de realizar este proceso, dependiendo el acabado que se quiera dar (Martin y Koda, 2013).



Figura 37. Técnica de pintado manual
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/3sx9a7t>

Teñido: Como se menciona anteriormente, en la Alta Costura, se puede tener una base textil ya hecha o en algunas casas de moda optan por hacerlas. Entonces, esta técnica se puede realizar de diferentes formas, una de ellas puede ser desde la fibra, es decir que la fibra pase por un proceso determinado de cambio de color para posteriormente generar la base; o cuando ya se tiene la base textil escogida, se la puede teñir con sustancias químicas, y finalmente una alternativa es teñir directamente en la preda ya terminada (Shaeffer, 2016).



Figura 38. Técnica de estampado
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/6O52t1D>

Sublimado: Es un proceso que al igual que el estampado sirve para impregnar imágenes o motivos en una base textil, pero dando un acabado diferente, este se realiza con ayuda del calor. Es importante saber que para este proceso es necesario conocer la composición de la base textil, ya que en el poliéster tiene mejor adherencia el color, esta es una técnica más duradera que la anterior (Martin y Koda, 2013).

Afelpado: El proceso manual de esta técnica consiste en la utilización de una herramienta de desgaste, puede ser un rastrillo, que ayude a levantar las fibras de la base textil, creando un aspecto de suavidad (Shaeffer, 2016).

Serigrafía: Esta técnica es otra forma de transferir un motivo o imagen a una base textil. Esto se realiza con la ayuda de una malla tensada en un marco, la cual tiene cortes en los lugares determinados donde se quiere conseguir el color (Shaeffer, 2016).



Figura 39. Técnica de Afelpado
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/4kSE61b>



Figura 40. Técnica de sublimado
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/4X1DjN2>



Figura 41. Técnica de serigrafía
Tomado de Pinterest [fotografía] <https://pin.it/4YDJpVC>

1.4.2.2 Puntadas:

El Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA] (s.f) refiere que una puntada es la forma de asegurar el hilo a la tela atravesando la misma por medio de una aguja. Existen diferentes puntadas básicas y de acabados, pero las que más destacan en la alta costura son las siguientes:

- **Puntada de Hilván:** Esta puntada es usada provisionalmente, que sirven como guía de la costura fija, esta ayuda para que, al momento de confeccionar, la unión de las telas no sea desplazada y encaje correctamente.
- **Puntada reforzada:** Su apariencia es similar a una puntada de máquina, sin embargo, se lo realiza de manera manual, esta es la que asegura que la puntada no se rompa con facilidad.
- **Puntada de sastre:** Esta es una de las más usadas en la Alta Costura, se usa como guía, es decir permite marcar todas las telas antes de ser cosidas, para mantener igualdad entre las capas de tela que van juntas.
- **Puntada de festón:** Esta puntada sirve para proteger la tela, es decir para que no se deshilache, pero a su vez, dando un acabado decorativo, se realiza de izquierda a derecha, con una distancia máxima de 6mm con el borde.
- **Puntada decorativa:** Simula la puntada de una máquina, el proceso consiste en regresar al agujero de la anterior puntada y continuar sucesivamente.
- **Punto escondido:** Por lo general se usa en bastillas, el primer paso de este punto es sobrehilar esta bastilla, generando un doblez para evitar que esta sea visible.
- **Sobrehilado:** Esta puntada se realiza de forma diagonal, se puede usar para pulir costuras o para unir dos telas al borde Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA] (s.f)

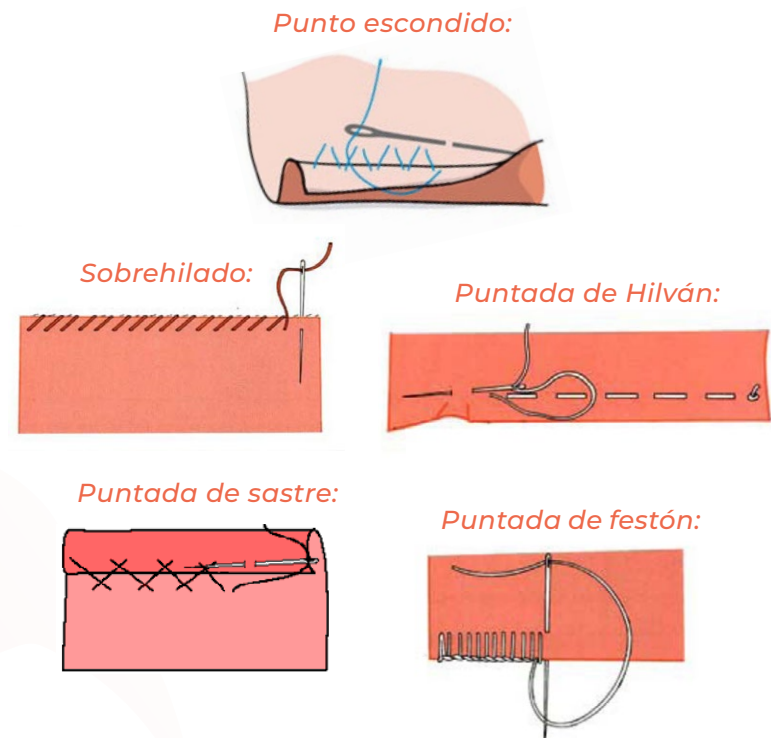


Figura 42. Puntadas.

Tomado de https://repositorio.sena.edu.co/sitios/modisteria_conocimientos_basicos/puntadas_a_mano/pdf/puntadas%20a%20mano.pdf

1.4.3 INSUMOS QUE EMPLEA LA ALTA COSTURA

Como se menciona anteriormente, los insumos utilizados, son considerados sofisticados o de lujo, por lo que se encuentra una larga lista con las posibles bases textiles que se pueden utilizar, sin embargo, se mencionan las más destacadas y usadas en la actualidad.

1.4.3.1 Bases textiles

Para identificar las bases textiles que se utilizan con frecuencia y son más adecuadas para la alta costura, nos referiremos al libro de Baugh (2011) titulado “Manual de Tejidos para Diseñadores de Moda”. En dicho texto, se mencionan las siguientes opciones:

- **Algodón de Lujo:** Es una base textil que tiene apariencia suave, pero a su vez es más fuerte y lustroso que el algodón normal.
- **Angora:** Este es un tejido de lana, el mismo que produce suavidad al tacto, se lo realiza en forma de malla con pelo de conejo angora.
- **Cachemira:** Se realiza con el pelaje de ciertos tipos de cabra, es suave y tiene cierto grado de dificultad a la hora de coser.
- **Crepe satinada:** Los crepés de satén tienen una excelente caída en general. Se suelen utilizar en prendas elegantes, por lo que se emplean exclusivamente hilos multifilamento. Además, se puede deformar durante su manipulación.
- **Chintz:** Este tipo de tejido tiene un aspecto fuerte y brillante, por lo general, mantiene motivos ya que en sus inicios era una tela netamente para tapicería.
- **Chiffon:** Es una tela que se caracteriza por lo liviana que es, y el aspecto transparente que tiene.
- **Encaje:** Es una de las telas más usadas en la Alta Costura, genera transparencias, y puede ser hecha de manera manual o industrial, mantiene motivos en sus tejidos.
- **Guipeur:** Tiene la apariencia de encaje, y por lo general se usa para ser recortada y recamada en una nueva base textil.
- **Jacquard:** Es una base textil lisa, que tiene un aspecto suave, pero es duradero, tiene una especie de dibujos en el lado derecho de la tela, pero en el revés aparecen de forma invertida.
- **Lamé:** Es característica por su apariencia brillante y metálica.
- **Lino:** Este es un tejido de alta calidad, difícil de adquirir en el contexto en el que estamos, es por eso que existen réplicas donde se mezcla la fibra natural con otras sintéticas.
- **Oxford:** Tejido ligero y lustroso, es de buena calidad y destaca por tener buena caída.
- **Seda:** Esta producción se da por la fibra que produce el gusano de seda, tiene una apariencia brillante, y buena caída.
- **Satín:** Puede ser stretch o de tejido plano, es muy brillante y suave.
- **Tull:** Esta es una base textil muy ligera, que genera visualmente una malla es delicado, pero a su vez resistente, permite hacer bordado.

1.4.3.2 Hilos

Los hilos de coser son herramientas fundamentales en el mundo de la costura y la confección. Su flexibilidad, resistencia y variedad de opciones hacen posible crear costuras sólidas y duraderas, permitiendo la creación de prendas de vestir, accesorios y proyectos creativos.

- **Hilo de algodón:** Lo destacado de estos hilos es que son mercerizados, es decir que pasa por un proceso químico para tener más resistencia (Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA], 1983).
- **Algodón perlé:** Es un hilo que aparte de cumplir su función básica de costura, le da un aspecto decorativo por su brillo (Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA], 1983)..
- **Hilo de seda floja:** Es un hilo que en su textura mantiene una escasa torsión, lo que genera un mejor acabado a la hora de coser bordados (Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA], 1983).



CAPÍTULO 2

PROYECTO DE PRODUCTO

2.1 Definición de usuario

Para el desarrollo de este proyecto, se debe conocer el usuario y las características de este, para lo cual se ha enfocado en satisfacer necesidades de mujeres cuencanas, en un rango de edad de 25 a 30 años.

Algunas de las variables que son de apoyo para la definición del usuario, son acogidas de Posner (2011) quien en su libro Marketing de Moda, nos da las pautas adecuadas para realizar una segmentación de mercado y posterior a ellos el target con el que se quiere trabajar.

2.1.1 DEFINICIÓN DE VARIABLES

Variables demográficas:

- **Sexo:** Femenino
- **Edad:** 27 años
- **Generación:** Y o Millenials
- **Etnia:** Mestiza
- **Estado civil:** Soltera
- **Educación:** Superior culminada o por culminar
- **Ingreso económico:** Fijo
- **Clase:** media-alta

Variables Psicográficas y Conductuales

- **Estilo de vida:** activa, saludable y organizada.
- **Personalidad:** atrevida
- Mantiene preocupación por su imagen propia.
- **Motivos y comportamientos de compra:** a la hora de consumir tiene que cuadrar con su estilo.
- **Actitud:** positiva, persona con valores y educada.

El segmento determinado se caracteriza por ser personas que han terminado sus estudios superiores, y están empezando su vida laboral; sin embargo, algunos realizan estas dos actividades a la vez, por lo general están solteras y suelen asistir a eventos entre amigas, tienen una vida social activa, ya que inician su vida de independencia familiar y económica.

En cuanto a su personalidad, son personas responsables que llevan una vida ordenada y les gusta respetar las normas impuestas que les rodea, tienen un estilo casual – formal y tratan de respetar su código de vestimenta debido a la importancia que le dan a su apariencia.

2.1.2 Perfil de usuario

2.1.2 PERFIL DE USUARIO



Figura 43. Mujer Joven

Tomado de Unsplash [fotografía] https://unsplash.com/es/fotos/gcYA1pL_b28

Catalina es una mujer soltera, nacida en Cuenca y residente en el mismo lugar hasta la actualidad. Tiene 27 años y se graduó de la carrera de administración de empresas en la Universidad del Azuay hace 3 años. Después de su graduación, comenzó a trabajar en la empresa donde realizó sus prácticas y, gracias a sus ingresos, actualmente está cursando una maestría a distancia en la Universidad de Valencia. Su trabajo se desarrolla en una oficina, lo que le permite vestir de manera casual con un toque de formalidad.

Desde pequeña, ha tenido gusto por la moda, lo que la ha llevado a preocuparse por su apariencia física y su vestimenta diaria. Su ingreso económico ronda los \$1000 dólares americanos. Catalina se considera una persona alegre, sociable y con una amplia cantidad de amigos, lo que hace que tenga reuniones sociales con frecuencia. Durante estas ocasiones, le gusta proyectar su gusto por lo casual, pero también incluye prendas formales en su vestuario.

Tiene preferencia por prendas de buena calidad y se preocupa por el material con el que están hechas al momento de realizar compras. No es amante del “fast – fashion”, por lo que prefiere buscar lugares con prendas diferentes y exclusivas. Esta elección le permite combinar prendas con diferentes accesorios. Además, Catalina valora el trabajo artesanal y manual, por ello gran parte de sus compras se dirigen hacia la producción local.

Para tener un acercamiento a la personalidad, gustos, preferencias y necesidades del usuario, se ha realizado una encuesta a una muestra de la población, para lo cual, se abstraigo datos cuantitativos de la página oficial del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), en donde afirman que en la ciudad de Cuenca (urbano) hay un total de 146.275 mujeres.

Para establecer la muestra de la población encuestada, se realiza el cálculo con la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Nz^2pq}{(N-1)e^2 + z^2pq}$$

En la misma que:

- **N:** Es el tamaño de la población total a considerar. En este caso es, 146.275 mujeres de Cuenca de zona urbana.
- **Z:** Intervalo de confianza: 90%, lo cual se transforma a 1,645
- **D:** Margen de error admitido por los investigadores: 10, lo cual se transforma en 0.15
- **P:** Probabilidad ocurrencia = 0,5.
- **Q:** 1 – p = 0,5
- **n:** Tamaño de la muestra

Al reemplazar estos valores en la fórmula, nos da como resultado un total de 28.

Después de realizar las 28 encuestas a consumidores potenciales, se ha extraído información clara, la encuesta se encuentra anexada al final del proyecto, sin embargo, las respuestas serán detalladas a continuación:

Con respecto a la personalidad de la muestra, se evidencia que más del 50% consideran ser unas personas extrovertidas (**Anexo 1**).

Su personalidad la definiría como:

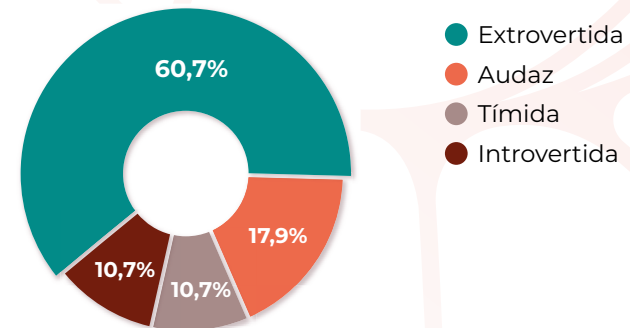


Figura 44. Distribución de personalidad de las encuestadas (Autoría propia, 2023)

Siguiendo con preguntas de personalidad y para conocer al usuario, en cuanto a la toma de decisiones, la mayor parte ha optado por ser personas seguras (**Anexo 1**).

A la hora de tomar decisiones, te consideras una persona:

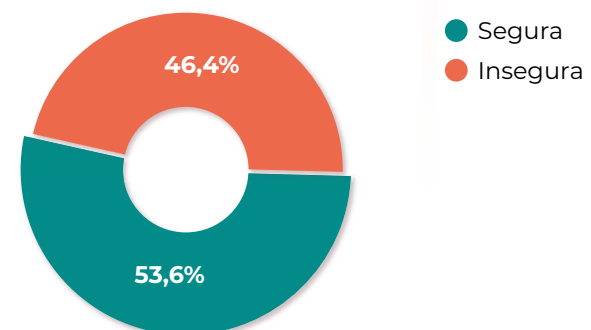


Figura 45. Distribución de seguridad al tomar decisiones de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Además, para conocer de mejor manera, la forma de actuar de las encuestadas se ha optado por consultar: ¿qué tan sociable eres?, en lo que la mayoría de la muestra se considera una persona muy social con un 85,7%, como se evidencia en la siguiente diagramación (**Anexo 1**).

Te consideras una persona:

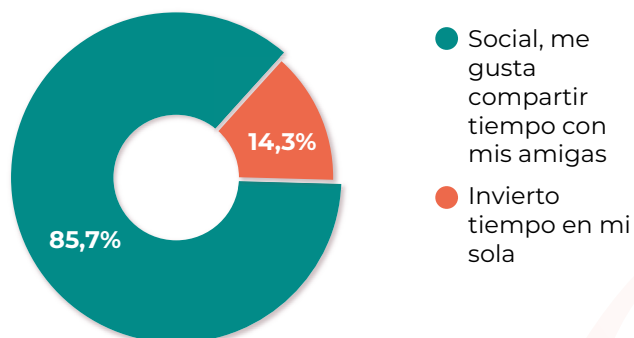


Figura 46. Distribución de sociabilidad de las encuestadas. (Autoría propia, 2023).

Acotando a la personalidad de las consumidoras potenciales, en cuanto a originalidad en ideas y gustos, la mayoría que es un 78,6 ha afirmado que piensan tener ideas originales (**Anexo 1**).

Consideras tener ideas originales:

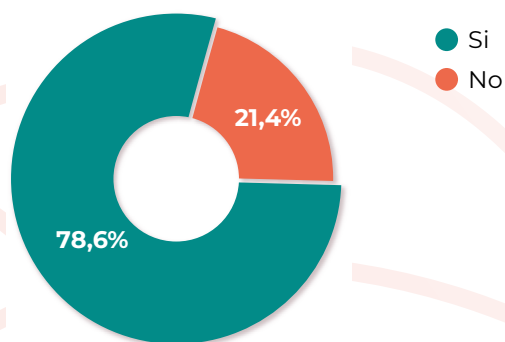


Figura 47. Distribución de originalidad de las encuestadas. (Autoría propia, 2023).

Para conocer, que tan pendientes a la moda están, el 53,6% de las encuestadas refieren que no están a la vanguardia de la moda (**Anexo 1**).

¿Te consideras una personas que está a la vanguardia de la moda?

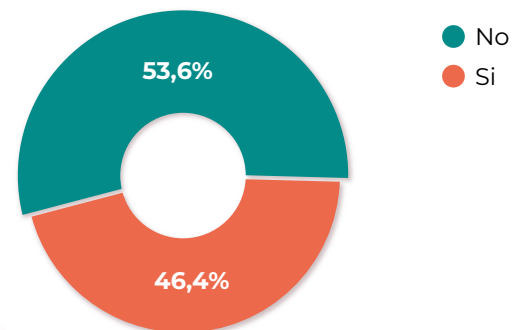


Figura 48. Distribución de qué tan a la vanguardia de la moda están las encuestadas. (Autoría propia, 2023).

Para conocer cómo es el modo de compra de las usuarias, el 50% de las mismas han afirmado que al momento de adquirir prendas están pendientes de la calidad, precio y tendencias (**Anexo 1**).

A la hora de comprar prendas, usted las adquiere por:

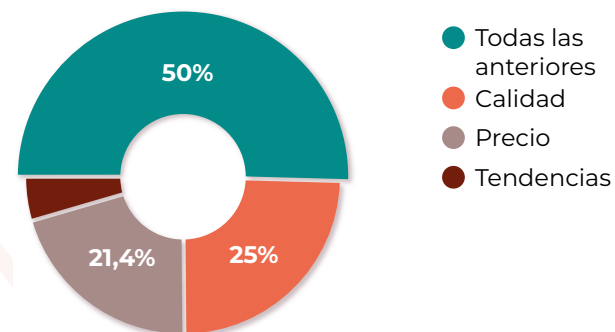


Figura 49. Distribución de preferencias a la hora de comprar de las encuestadas. (Autoría propia, 2023).

Del total de las encuestas, el mismo porcentaje que es 32,1% han afirmado que adquieren una vez al mes indumentaria casual elegante, así mismo el otro 32,1% una vez cada seis meses, el otro 25% que usa cuando es una ocasión específica, y un mínimo porcentaje una vez al año (**Anexo 1**).

¿Con que frecuencia adquiere ropa casual elegante (no formal pero no deportiva)?

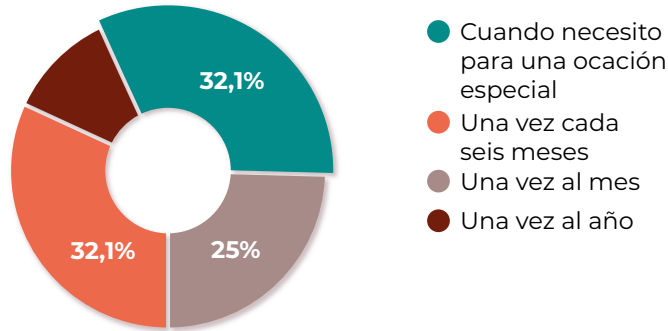


Figura 50. Distribución de uso de indumentaria casual-elegante de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

El 89,3% de las encuestadas, lo cual es la mayor parte de la muestra, han afirmado que no han consumido indumentaria de autor con frecuencia (**Anexo 1**).

¿Suele consumir con frecuencia indumentaria de diseñador?

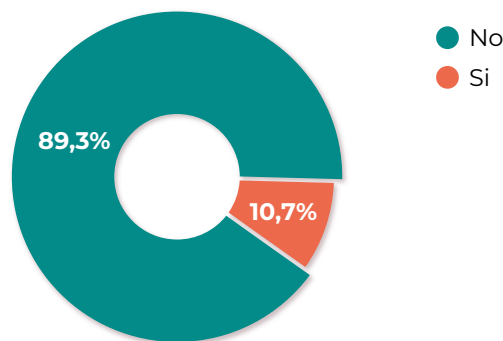


Figura 51. Distribución de compra de indumentaria de autor, por parte de las encuestadas (Autoría propia, 2023).

Así mismo, a la hora de consumir, se ha consultado a las encuestadas, si consumen trabajo artesanal, ellas manifestaron el 50% de acuerdo con su presupuesto, seguido del 32,1% que afirma que si consumen y de otro 17,9% que no lo consume (**Anexo 1**).

¿Suele consumir trabajo artesanal, es decir que se invierta cierta cantidad de dinero por las horas de trabajo?

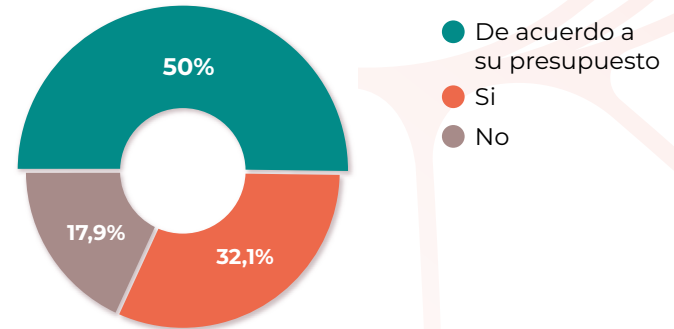


Figura 45.

Figura 52. Distribución de consumo de trabajo artesanal por parte de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Por otro lado, para conocer cuáles son las prendas más consumidas en este target, se ha consultado a las encuestadas sus preferencias, a lo que un 46,4% afirma que consume con mayor frecuencia pantalones, seguido de otro 39,3% que opta por corpiños, continuando con un 10,7% que opta por sacos, y finalmente un mínimo porcentaje que prefiere faldas (**Anexo 1**).

¿Qué prendas consume con mayor frecuencia?

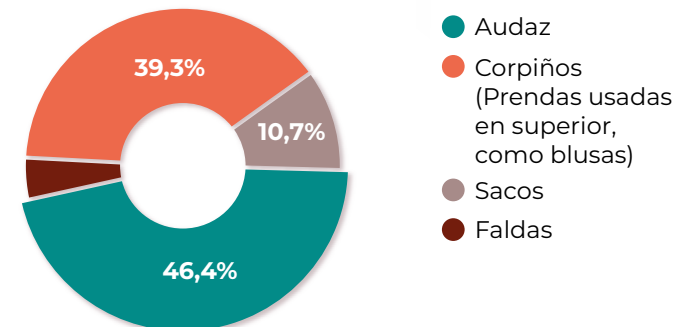


Figura 53. Distribución de preferencias de consumo de indumentaria de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Al hablar de un presupuesto a la hora de consumir, las encuestadas han afirmado en su mayoría, que estarían dispuestas a pagar un máximo valor de 50\$, mientras que el 39,3% asegura pagar máximo 30\$ (**Anexo 1**).

¿Cuánto estaría dispuesta a pagar por un pantalón casual con acabados de alta costura?

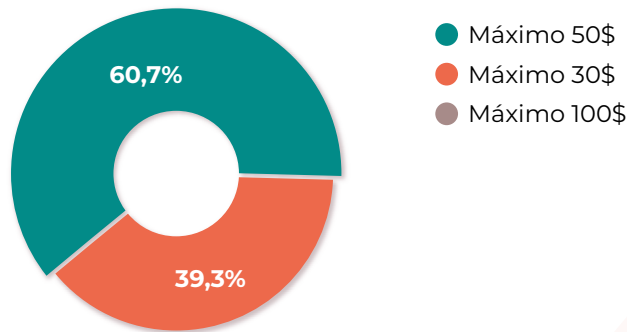


Figura 54. Distribución de presupuesto de compra de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Se ha realizado la misma pregunta, pero referente a blusas, en la que afirmaron que su máximo de inversión por este tipo de indumentaria es 50\$, mientras que el 39,3% afirma pagar máximo 30\$ (**Anexo 1**).

¿Cuánto estaría dispuesta a pagar por una blusa casual con acabados de alta costura?

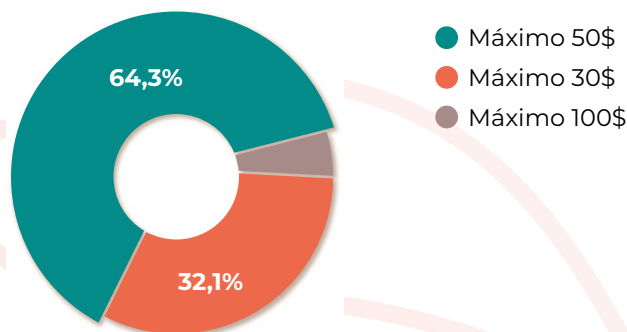


Figura 55. Distribución de compra de indumentaria de autor, por parte de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Finalizando las preguntas de presupuesto, se ha realizado la misma pregunta, pero referente a vestidos, en la que el 82,1% afirma que pagaría máximo 100\$, seguida de un 17,9% que pagaría máximo 50\$ (**Anexo 1**).

¿Cuánto estaría dispuesta a pagar por un vestido casual con acabados de alta costura?

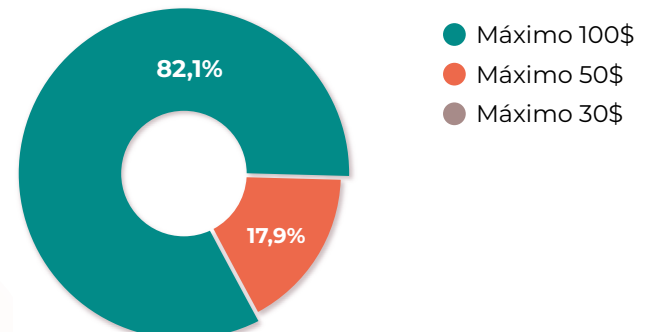


Figura 56. Distribución de compra de indumentaria de autor, por parte de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Para conocer los gustos y preferencias en cuanto a la cromática, la mayor parte de las encuestadas han optado por colores cálidos (**Anexo 1**).

En cuánto a la cromática, tiene más afinidad a colores:

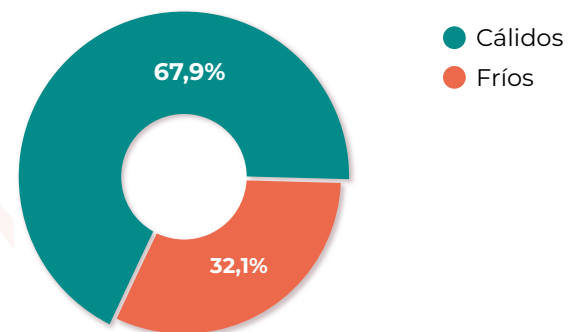


Figura 57. Distribución de gustos de cromática por parte de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Además, para finalizar la encuesta se realizaron preguntas, para conocer preferencias en acabados de alta costura, de modo que, el 75% opta por bordado, seguido por el drapeado y finalmente el plisado (**Anexo 1**).

¿Cuales de estos acabados te gustaría más en tus prendas?

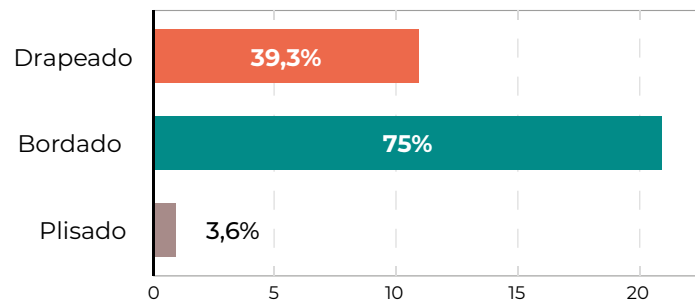


Figura 58. Distribución de preferencias, por parte de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Finalmente, se proporcionó ejemplos de pantalones, para conocer qué tan apegadas a tendencias están las encuestadas, en las que la mayoría optó por pantalones semi formales acampanados. Seguidas de pantalones coulote (**Anexo 1**).

¿Qué pantalones se apegan más a tus gustos?

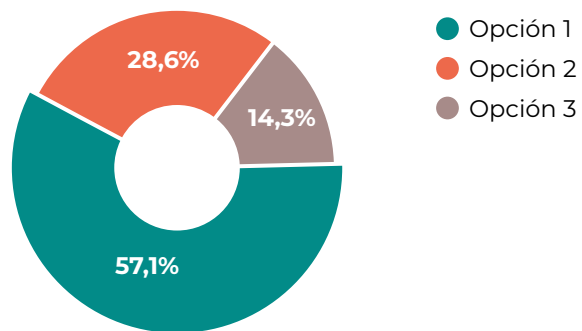


Figura 59. Distribución de preferencias, por parte de las encuestadas. (Autoría propia, 2023)

Después de definir al usuario, se establece el proceso a seguir antes del proceso creativo. Para ello, se procede a definir el brief de diseño, el cual nos proporciona los detalles investigativos que se planean ejecutar.

2.2 Definición de Programa de Brief

Proyecto de Diseño Indumentaria casual femenina con acabados de alta costura

2.2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de grado denominado Diseño de autor de indumentaria casual femenina con acabados de alta costura, está dirigido al segmento femenino adulto de Cuenca, quienes están pendientes de su apariencia física y a la vanguardia de la moda. Estas propuestas buscan innovar y fusionar técnicas de una rama de la indumentaria formal para incorporar en lo casual.

2.2.2 ANTECEDENTES

Para poder desarrollar el proyecto, es necesario conocer el estado en el que se encuentra la alta costura en el medio, para lo cual se realizan breves entrevistas a diseñadores estrechamente relacionados con el diseño de indumentaria casual y formal en la ciudad.

Después de realizar un análisis exhaustivo de los diseñadores de la ciudad, se determina entrevistar a los siguientes:

- Viviana Vanegas
- Marcela Samaniego
- Francisco Vanegas

Los mismos que con experiencia supieron responder las preguntas planteadas (link de acceso: https://drive.google.com/drive/folders/16GDZoLoMA2BTbZljx6m91KnQLeJYVOQ_). Llegando a la conclusión de escasez de alta costura en la ciudad de Cuenca, esto se debe a sus elevados costes y a la cantidad de mano de obra que la misma demanda, por lo que los usuarios consumidores no valoran el trabajo y no están dispuestos a pagar por el trabajo.

Por otro lado, la indumentaria casual, es una de las más consumidas en el medio local, por diferentes segmentos. Sin embargo, la finalidad de este proyecto es incorporar las técnicas de alta costura en la producción de indumentaria casual, pero manteniendo el estilo del autor, buscando una innovación y la expansión del diseño, y así mismo dar una alternativa de compra a las mujeres que suelen vestir un estilo casual-formal.

2.2.3 TARGET

La definición de usuario segmentó a mujeres de 25 a 30 años de clase media-alta, con las características mencionadas anteriormente en el perfil de usuario, es decir, que reside en la ciudad de Cuenca, que ha culminado su vida universitaria, sin embargo, continúa con sus estudios en una maestría a distancia. Tiene ya un empleo, por lo que, ya tiene un ingreso económico que oscila los 1000\$ dólares americanos

2.2.4 CONCEPTO

“Armonía” es una colección de diseño de indumentaria casual femenina con acabados de alta costura, la misma que proyecta sobriedad y elegancia, pero a su vez brinda comodidad a la hora de vestir. Las prendas propuestas tienen estándares elevados, tanto de calidad como en materiales y acabados. La armonía en esta colección se expresa en el equilibrio que hay en cada prenda, al fusionar técnicas de un tipo de indumentaria, en uno diferente, pero evitando que uno sobresalga, así mismo la utilización de colores neutros.

Para brindar comodidad, se han optado por telas de alta gama pero que se adapten a las formas del cuerpo, y que permiten el movimiento flexible, así mismo mantiene una silueta ajustada al cuerpo, pero el patronaje y cortes permiten una buena ergonomía al usuario. Esta colección está pensada para la mujer adulta, independiente, que está a la vanguardia

de la moda, preocupada por su apariencia física y por marcar la diferencia, proyectando seguridad.

2.2.5 MENSAJE

Este proyecto pretende demostrar la factibilidad que hay al fusionar dos tipos de indumentaria, para obtener una alternativa de diseño, pensadas en el mercado que se preocupa por vestir a la vanguardia de la moda, y a su vez, incentivar a los diseñadores a experimentar con técnicas no usadas habitualmente en las prendas casuales.

2.2.6 CROMÁTICA

Es importante definir la paleta de colores que se refleja en la colección, para lo cual se ha seleccionado siguiendo varios criterios. Como se mencionó anteriormente, el flamenco ha sido la principal fuente de inspiración para este proyecto, por lo que se ha llevado a cabo un análisis de la gama cromática presente en este animal, creando así una paleta armoniosa de tonalidades. Por otro lado, a través de las encuestas realizadas a la muestra, se ha observado una preferencia por colores cálidos. Finalmente, el autor ha decidido también extraer colores del entorno que rodea al flamenco, como último paso para completar la paleta cromática.

Colores principales:



#4C76F



#731B07



#F26849

Colores secundarios:



#F68573



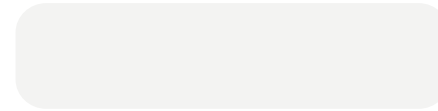
#A68A8A



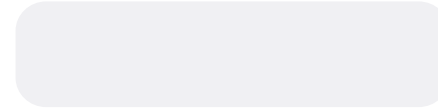
#068B88



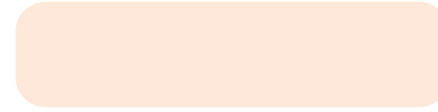
#AD413B



#F2F2F2



#F1F0F3



#FFE9D9



#FAB590

2.2.7 MATERIALES

La colección que se presenta consta de seis prendas casuales femeninas, las mismas que tienen diferentes acabados y técnicas de alta costura, para la concreción de esta colección se ha seleccionado algunas bases textiles, las cuales fueron previamente investigadas en el mercado, es decir, si son accesibles en el medio a la hora de adquirirlas y a su vez que sea de acceso al mercado, así mismo cuales son usadas tanto en indumentaria casual como de alta costura.

De la alta costura, se toma los siguientes insumos:

1. **Guipur:** Como se menciona en el capítulo anterior, esta base textil se utiliza por su destacada característica que es su intrincados diseños y patrones geométricos, que se crean mediante la técnica de bordado en relieve sobre una base de tul o malla. Esta técnica artesanal confiere a la tela una apariencia tridimensional y una textura única.
2. **Flecos:** Los flecos son un insumo versátil y decorativo ampliamente utilizado en la industria textil. Estos elementos se agregan a los bordes de los tejidos para crear un efecto ornamental y distintivo, se utilizan en la colección para aportar movimiento y dinamismo, creando un aspecto fluido y llamativo.

De la indumentaria casual, se toma los siguientes insumos:

1. **Crepe:** Se escogió esta base textil debido a su apariencia lujosa y elegante que combina la textura distintiva de la crepe con el brillo sedoso del satinado. Esta combinación única crea una tela con un aspecto sofisticado y un tacto suave y fluido.
2. **Carolina Herrera:** Esta tela no es de comercialización internacional, sin embargo, en el medio es muy utilizada para crear prendas casuales-formales, debido a que no proporciona caída, sino que da buena estructura a las prendas, razón por la cual, se utiliza para darle el toque casual a la colección.
3. **Gabardina:** Se escoge esta base textil debido a su versatilidad, ya que se adapta a una amplia gama de estilos y diseños. Puede encontrarse en diferentes

grosos y texturas, lo que permite su uso tanto en prendas ligeras de primavera/verano como en prendas más abrigadas para otoño/invierno. Además, su aspecto clásico y atemporal la convierte en un tejido que trasciende las tendencias de moda y perdura a lo largo del tiempo.

Después de tener definidas las bases textiles a utilizar en la colección, se procede a definir las tecnologías que se realizarán con las mismas. Para definir las se seleccionó en base a las recomendaciones de los diseñadores, de las encuestas realizadas a la muestra de la población y a su vez, tecnologías en las que el autor puede desenvolverse mejor a la hora de ejecutar el proyecto.

2.2.8 TECNOLOGÍAS APLICADAS

Se toma, varias de las técnicas y tecnologías mencionadas en el primer capítulo de este proyecto de investigación, las mismas que permiten la experimentación con la manipulación de telas, las cuales son:

1. **Drapeado:** Se escoge, debido a que es una técnica clave en el mundo de la alta costura, utilizada por diseñadores para crear prendas de vestir que son verdaderas obras de arte. Esta técnica consiste en manipular y plegar la tela de manera estratégica alrededor del cuerpo, creando pliegues y formas que realzan la figura y agregan volumen y movimiento a la prenda.
2. **Plisado:** Se utiliza esta técnica por su capacidad para agregar dimensión y detalle a las prendas. Los pliegues crean líneas y patrones interesantes que añaden un aspecto visualmente atractivo y único a la tela. Esta técnica permite a los diseñadores jugar con la luz y las sombras, creando efectos de contraste y resaltando diferentes áreas de la prenda.
3. **Bordado:** Esta técnica es esencial en la colección, porque está presente en todas las prendas, debido a que proporcionan detalles y ornamentación: El bordado permite agregar intrincados detalles y adornos a las prendas. Los hilos, lentejuelas, cuentas y otros elementos utilizados en el bordado

pueden crear patrones, texturas y diseños hermosos y llamativos, elevando la estética y el atractivo visual de la prenda. Además, hay la posibilidad de cortar apliques y estos bordar sobre la prenda ya confeccionada.

4. **Aplicación de insumos de alta costura (flecós):** El diseñador puede emplear flecos con el propósito de suavizar una silueta o añadir textura y movimiento dinámico. Además, es posible crear flecos personalizados utilizando telas o materiales, por ejemplo, se pueden encontrar flecos con cuentas, hilos metálicos, seda o rayón. Estos pueden conferir a una prenda un estilo informal o elegante. Al seleccionar un fleco, es importante tener en cuenta que, debido a su naturaleza, no es un adorno duradero. Es fundamental evaluar cómo funcionan en las prendas estos apliques.

2.2.9 CONSTANTES Y VARIABLES

A la hora de crear una colección, es necesario delimitar las constantes y variables que serán visibles en cada una de las prendas, para lo cual se ha definido de la siguiente manera:

Constantes	Variables
Cromática primaria: #4C736F #731B07 #F26849	Cromática secundaria: #F68573 #A68A8A #068B88 #F1F0F3 #F2F2F2 #AD413B #FFE9D9 #FAB590
Silueta ceñida al cuerpo	Transparencias y virtualidades
Bases Textiles: Guipur y crepé satinado	Técnicas y tecnologías: Bordado manual, aplicación de flecos, drapeado, plisado.
Asimetría	

Tabla 1. Constantes y variables
(Autoría propia, 2023)

Estos son los datos principales que se deben conocer y definir previo a dar inicio con el proceso creativo; sin embargo, es necesario, delimitar las fases que se lleva a cabo durante el desarrollo de todo el proyecto

Fases

Fase 1: Planteamiento e investigación.

Fase 2: Brief de Diseño.

Fase 3: Proceso creativo.

Fase 4: Concreción.

Fase 5: Sustentación.

En cada una de estas etapas, se establece un tiempo que tomará cada una de ellas, de acuerdo con lo establecido previo al desarrollo del proyecto.

2.2.10 CRONOGRAMA. TIEMPOS DE ENTREGA FINALES:

La totalidad del proyecto deberá presentarse el 22 de junio de 2023.

Investigación de caso, de campo, contextualización.	Enero de 2023
Conceptualización, tendencias, definición de cromática, de técnicas y tecnologías, de silueta a utilizar y a su vez, establecer el brief de Diseño.	Febrero de 2023
Proceso creativo: lluvia de ideas, moodboards de inspiración y tendencias, bocetación rápida, bocetación final	Marzo de 2023
Fichas técnicas de cada una de las prendas.	Abril de 2023
Producto concretado.	Mayo de 2023
Presentación del proyecto culminado: memoria técnica física y digital, sustentación verbal.	Junio-Julio 2023

Tabla 2. Cronograma.
(Autoría propia, 2023)

2.2.11 PRESUPUESTO

Para el desarrollo del proyecto, lo cual abarca brief de diseño, concreción y documentación digital y física, se estima un gasto máximo de 1500\$, que garantizará la solventación de gastos de producción, materiales, mano de obra, entre otros extras.

2.2.12 ELEMENTOS OBLIGATORIOS PARA LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO:

- 6 Bocetos finales.
- 1 Ficha técnica de cada prenda.
- 6 prendas de indumentaria casual femenina con acabados de alta costura.
- Documentación escrita y digital, con la información investigativa, el proceso creativo, registro fotográfico de prendas concretas.
- Sustentación del proyecto culminado.

2.2.13 APROBACIONES

Las aprobaciones del desarrollo del proyecto se harán de acuerdo a las fechas que fueron establecidas y bajo la supervisión de la tutora del proyecto Mgst. Ruth Galindo.

2.3 Conceptualización y Estrategias Creativas

2.3.1 CONCEPTUALIZACIÓN

“La elegancia en la armonía” es el concepto desde el que se parte para la creación de esta colección, esta idea nace, desde la posibilidad de hacer uso de tecnologías y técnicas manuales para crear prendas casuales, razón por la cual esta colección, pretende denotar lujo y confort, aplicando diferentes combinaciones de texturas, morfología, técnicas y tecnologías, tomadas tanto del concepto planteado como de la inspiración.

Se ha planteado que esta colección está conformada por 6 prendas, las mismas en las que cada una tendrá diferente morfología, pero todas serán abstraídas del objeto de inspiración el cual es el flamenco, plasmando en las mismas, la armonía en forma de equilibrio entre técnicas y materialidad, con el objetivo de generar una alternativa de diseño.

La estética que quiere reflejar esta colección es elegante, pero a la vez, diseñada para personas que están a la vanguardia de la moda, adaptando en prendas casuales, técnicas y materiales considerados de alta gama y “lujosos”. Esta va dirigida a un público adulto femenino de la ciudad de Cuenca, de clase media-alta, que se preocupan por reflejar su personalidad extrovertida de forma extravagante, lo cual, se refleja en siluetas ceñidas, ajustadas a la figura del cuerpo, con detalles recargados. En cuanto a la cromática, se ha tomado colores en tendencia, pero que a su vez son abstraídos tanto de la inspiración como de la encuesta realizada al consumidor potencial.

Como se menciona anteriormente, este proyecto tiene un motivo gestor como inspiración, el cual se ha determinado el **flamenco**.

2.3.2 INSPIRACIÓN

Este es el punto de partida del proyecto y permite generar coherencia y familiaridad a cada una de las prendas de la colección. El motivo gestor es el elemento principal del cual se toma la morfología, la cromática y ciertos puntos conceptuales.

El motivo gestor busca dar el toque distintivo del diseño de autoría y, al mismo tiempo, establecer una relación armoniosa con la conceptualización. ¿Por qué se relaciona el motivo gestor con la armonía y el equilibrio de la colección?

El flamenco, un ave rosada de gran tamaño cubierta de plumas, es fácilmente reconocible y se considera una de las aves más hermosas del mundo. Su color se debe a los microcrustáceos que las tiñen de tonos rosados con tendencia rojiza. Una de sus características principales es su habilidad para mantener el equilibrio en una sola pata.

Por otro lado, la armonía, según la Real Academia de la Lengua (2023), se define como la proporción y correspondencia de unas cosas con otras en el conjunto que componen. Tiene sinónimos como paz, igualdad y equilibrio.

Para el autor de la colección, la intención de esta relación es resaltar la paz que experimenta una persona cuando está en contacto con la naturaleza. Por eso se ha elegido este animal, ya que sus colores y su delicada morfología transmiten esa sensación al autor. Además, en cada una de las prendas se busca fusionar técnicas y tecnologías de diferentes tipos de indumentaria, pero manteniendo un equilibrio entre ellas. El flamenco es un claro ejemplo de equilibrio natural.

Con el concepto ya definido, se procede a establecer las estrategias creativas que son utilizadas para continuar con el proceso creativo. Estas estrategias son herramientas fundamentales de apoyo y abarcarán toda la información del proyecto mediante palabras clave, imágenes y representaciones gráficas e ilustrativas.

2.3.3 MOODBOARD

Esta herramienta creativa recopila la información conceptual a través de imágenes, y su uso es primordial, ya que se crean como mínimo 3 paneles de imágenes. Según afirma Cogollos (s.f), este es un tablero que nos permite visualizar el estilo que queremos dar a un proyecto, generando un collage con gráficos, recortes, palabras clave, texturas visuales y físicas, pero consolidándose en uno solo.

En el desarrollo de este proyecto, esta herramienta nos permite evidenciar el camino que queremos seguir. Se realiza un moodboard de la colección en general, inspiración, conceptualización, tendencias, homólogos, cromática y análisis morfológico.



Figura 60. Moodboard como estrategia creativa
(Autoría propia, 2023)

2.3.4 ANÁLISIS MORFOLÓGICO

La morfología se ocupa del estudio de la forma, por lo tanto, realizar un análisis morfológico implica llevar a cabo un examen sistemático de las diferentes formas que puede adoptar un producto o una máquina. Un diagrama morfológico, en cambio, representa de manera resumida este análisis (Cross, 2002)

Cross (2002) menciona que esta es una estrategia que consiste en enfocar la atención en la forma de un producto o cosa, es decir, se basa en el análisis o descripción, pero a partir de la observación, para que, se pueda abstraer su forma principal e ir simplificando su forma, hasta llegar a algo más básico.

Después del análisis opta por plasmar las ideas de lo abstraído, a través de dibujos, trazos o formas. En este caso, se realiza este análisis del motivo gestor, para que a partir de las formas de pueda ver reflejados en los productos.

2.3.5 BOCETACIÓN

Finalmente, la última estrategia creativa es la bocetación, esta es una actividad donde el autor plasma sus ideas, hay bocetos rápidos, que son las primeras ideas, algo generales, y los bocetos finales, donde ya está detallado cada uno de sus trazos.

Angulo (s.f) manifiesta que los bocetos son procesos cognitivos del diseño, explorando conceptos para dar nuevas soluciones a un problema, mientras que Cross (2002) dice que bocetar es una “herramienta cognitiva y metodológica de representación que permite proponer soluciones conceptuales en diseño”.

En el campo del diseño textil, esta herramienta nos permite tener una idea previa antes de la concreción, que será de apoyo durante el proceso, además, permite al usuario dar el visto bueno, o sugerir cambios en las propuestas.

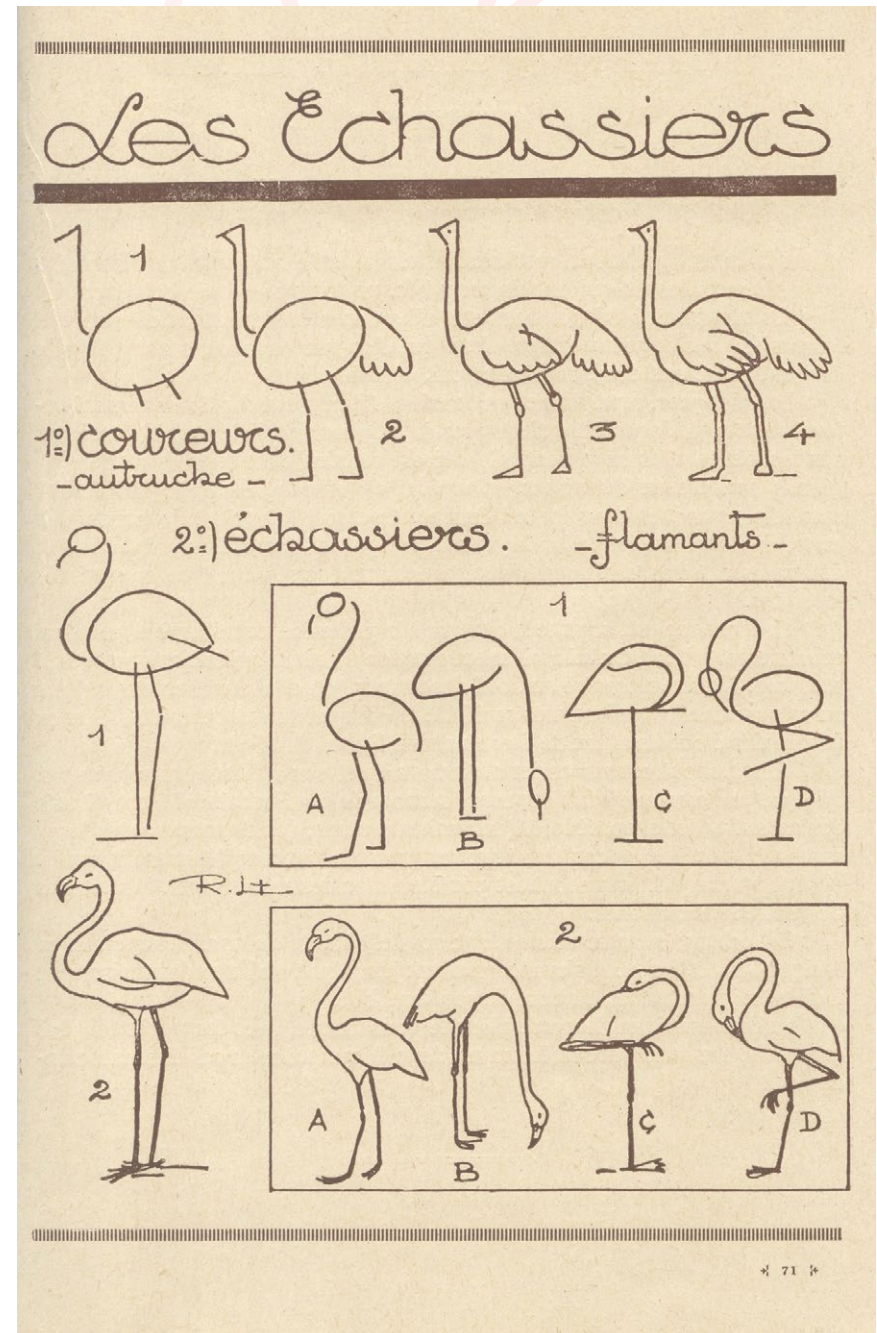


Figura 61. Flamenco ilustración

Tomado de Pinterest [fotografía] <https://www.pinterest.com/pin/483503710000563701/>



CAPÍTULO 3

ANTEPROYECTO

3.1 Ideación

En este paso, se definen los conceptos clave para el diseño. Anteriormente, se determinó el concepto principal: “El equilibrio en la armonía”. Además, se seleccionó el flamenco como motivo gestor, el cual, junto con el estilo del autor, sirven como criterios determinantes en el diseño. A continuación, se realiza un análisis teórico del motivo gestor.

3.1.1 INSPIRACIÓN

Para comenzar con todo el desarrollo del proceso de diseño, es necesario recalcar el motivo gestor de inspiración del proyecto: el flamenco, debido a su relación con la conceptualización, y con el objetivo de marcar el diseño de autor que se quiere plasmar en la colección.

¿Qué simbolizan los flamencos?

Se conoce que los flamencos tienen varios significados, dependiendo del área en el que se lo analice, esto se debe a los diferentes rasgos físicos y conductuales que tiene el animal.

Álvarez (2022) menciona que “los flamencos pueden ser potentes símbolos de equilibrio” (párr. 5). Uno de los motivos principales es por la posición de sus patas a la hora de mantener una posición estática, incluso, llegan a dormir en esta posición, sin perder su postura elegante.

Una de las características distintivas del flamenco es su colorido. Sin embargo, estos colores no son innatos, sino que se desarrollan a lo largo de los años a través de la colorimetría, la cual depende de su alimentación. Si su dieta no incluye crustáceos, los colores desaparecerán (López, 2016).

Es común observar en ciertos rituales y adornos la presencia de este animal como símbolo de romance, debido a su estrecha relación con sus parejas y la forma en que crían a sus crías, lo cual les confiere una apariencia romántica.

Debido a sus elaborados rituales de cortejo, su apariencia romántica y la dedicación de los padres, los flamencos a menudo son considerados símbolos de romance. Forman lazos de pareja intensos y crían a sus crías juntos.

Además, en el ámbito del cristianismo, el flamenco adquiere un significado diferente, ya que se le asocia con la verdad. Esto se basa en el hecho de que sus plumas en forma de picos actúan como filtros de mentiras (Álvarez, 2022).

Con el respaldo conceptual de la simbología asociada al motivo gestor, se da inicio al proceso creativo.

3.2 Proceso Creativo

Para desarrollar este proceso creativo, se aplican las herramientas creativas que fueron mencionadas anteriormente.

Lo primero que se realiza, es tener una imagen clara del animal en su postura habitual, para que el autor, haga un análisis físico y se delimiten palabras concretas que le producen al observarlo.



Figura 62. Palabras clave
(Autoría propia, 2023)

Después de un análisis de los movimientos, comportamiento y características físicas del animal, el autor experimenta una serie de estados y sensaciones que incluyen paz, armonía, equilibrio, pureza y extravagancia. Estas sensaciones son las encargadas de transmitir en los diseños lo que el autor desea comunicar.

La postura del flamenco, de pie sobre una pata en el agua, crea una imagen de equilibrio y armonía, lo cual evoca en el autor una sensación de paz, serenidad y equilibrio interior. Estas emociones serán representadas en la colección a través de colores neutros que transmiten calma y pureza. Además, se utilizarán bases textiles que aportan una perspectiva de fluidez y se emplearán bordados con patrones orgánicos.

La extravagancia se deriva de la exuberancia y elegancia que emana de la posición y morfología del flamenco. Esta cualidad se plasmará en las prendas a través de la elección de materiales y aplicando técnicas de alta costura, como flecos y apliques de bordado.

En resumen, el autor ha logrado capturar las sensaciones de paz, armonía, equilibrio, pureza y extravagancia inspiradas en el flamenco, y las expresa en su colección mediante colores neutros, texturas fluidas, bordados orgánicos y detalles de alta costura como flecos y apliques de bordado.

Continuando con las herramientas creativas se realizan moodboards, los cuales son los paneles de apoyo durante el desarrollo de las propuestas.

3.2.1 MOODBOARDS

3.2.1.1 Moodboard de conceptualización

El primer moodboard es el de la conceptualización, en el cual se quiere transmitir el sentir del autor en “el equilibrio en la armonía”; si bien es cierto, no hay imágenes que definan como tal a la armonía, sin embargo, en este panel, se plasma representaciones gráficas que causan esta sensación en el autor, motivo por el cual, se ha incorporado en él, el motivo gestor, la serenidad y paz interior personal, y el equilibrio en concepto.

Agrupando todas estas imágenes, se logra conformar el panel en el que se basa el concepto de la colección, siendo una guía visual de cromática y estilo, debido a que la armonía es una sensación subjetiva y puede ser interpretada de diferentes maneras por cada persona, sin embargo las imágenes expuestas son en las que el autor se basa a la hora de desarrollar la parte creativa., las mismas que se intentan conectar unas con otras para generar la sensación de armonía de la mano del equilibrio. Este moodboard proporciona una representación visual de la intención y dirección estética de la colección, permitiendo una mejor comprensión de su concepto.



Figura 63. Moodboard de conceptualización
(Autoría propia, 2023)

3.2.1.2 Moodboard de inspiración

Este panel tiene la intención de sumergirse en la majestuosidad y la gracia del flamenco, reconocido por su elegancia natural y su presencia imponente. Se selecciona este animal como motivo inspirador para reflejar una sensación de poder y sofisticación en los diseños. En estas imágenes, se puede apreciar la increíble fuerza y belleza exótica del flamenco, elementos que se trasladan a los diseños para capturar su esencia y estilo distintivo. Así mismo, se toman los colores vibrantes y audaces que caracterizan al flamenco y se aplican en las prendas como un tributo a su llamativo plumaje. Desde tonos intensos de rojo, naranja y rosa, hasta matices sutiles de blanco y café, cada color se selecciona cuidadosamente para transmitir la energía y vitalidad del flamenco.

Las líneas suaves y curvas del cuerpo del flamenco son fuente de inspiración para los cortes y formas de las prendas. La elegancia natural y la fluidez de los movimientos del animal se reflejan en la sensación de empoderamiento y confianza que se busca transmitir a quienes las usen.

Los detalles minuciosamente elaborados en las prendas rinden homenaje al plumaje exuberante y exquisito del flamenco. Desde bordados y aplicaciones inspirados en sus patrones hasta texturas que evocan la suavidad y textura de sus plumas, cada elemento se combina para crear un estilo verdaderamente único y llamativo.



Figura 64. Moodboard de inspiración
(Autoría propia, 2023)

3.2.1.3 Moodboard de tendencias

Es necesario analizar las tendencias vigentes para los años 2023 y 2024, las cuales han sido recopiladas de fuentes confiables como WGSN y la página oficial de Vogue. Estas fuentes enumeran diversas tendencias en la moda femenina. Sin embargo, el autor ha realizado un análisis en base a su propio estilo y la visión que desea plasmar en la colección, por lo cual se ha optado por seleccionar las siguientes tendencias:

La sastrería se elige debido a su capacidad para ofrecer una forma única de vestir que resalta la estructura y la silueta del cuerpo de manera impecable. Cada prenda confeccionada a medida representa un testimonio de la artesanía y la

atención al detalle, que se refleja en cada puntada y pliegue cuidadosamente diseñado.

Los flecos y los vuelos también se incluyen debido a su fascinante característica de adaptarse a diferentes estilos y ocasiones. Pueden ser sutiles y elegantes para lograr un look sofisticado, o audaces y atrevidos para una apariencia más vanguardista. Su versatilidad permite utilizarlos como un detalle distintivo, y además, se relacionan estrechamente con el motivo gestor de inspiración elegido.



Figura 65. Moodboard de tendencias
(Autoría propia, 2023)

Finalmente, los plisados se incorporan en la colección debido a su capacidad para transmitir una sensación de elegancia y feminidad. Son ideales para ocasiones especiales o eventos formales, pero también se adaptan a estilos más casuales y contemporáneos. Dependiendo del material y diseño, los plisados pueden ser sutiles y refinados o audaces y llamativos, lo que permite personalizar el look según el propio estilo y preferencias individuales.

En resumen, el autor ha seleccionado estas tendencias en base a su análisis y a la coherencia con el estilo y la visión de la colección. La sastrería, los flecos, los vuelos y los plisados se convertirán en elementos clave que reflejarán la estética única y el concepto creativo de la colección.

Después de haber realizado estos paneles donde se encuentran las ideas que se quieren plasmar en las propuestas, se realiza un análisis morfológico del motivo gestor para terminar de definir los criterios de diseño.

3.2.2 ANÁLISIS MORFOLÓGICO

Para culminar la definición de los criterios de diseño, se hace una descomposición de la forma del animal partiendo de algo consolidado y amplio, para llegar a algo simplificado y básico. Citando a Martín (2018), quien menciona que:

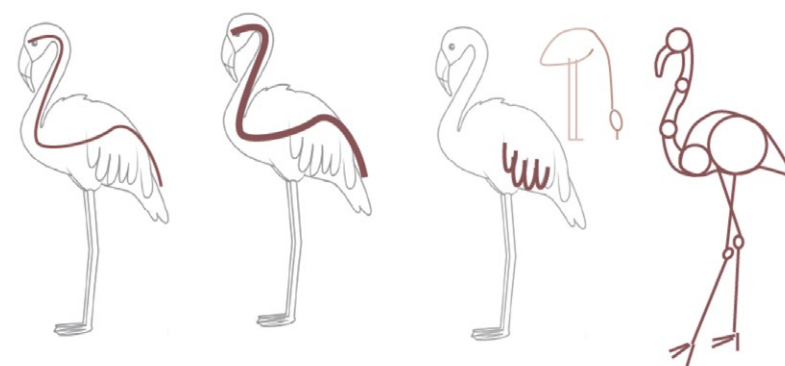
El análisis morfológico permite que sea posible explorar las funciones de una organización o de un sistema. También permite investigar sus estructuras. De modo que resulta más sencillo crear nuevos procesos y productos. Así, para el análisis de la prospectiva se construyen escenarios de exploración.

Dando inicio a este análisis, es importante mencionar que el motivo gestor posee una forma corporal única y fácilmente reconocible. Su cuerpo se distingue por su elegante y esbelta figura, que le confiere una apariencia grácil y distintiva.

En primer lugar, la cabeza del flamenco es alargada y curvada, presentando un pico largo y delgado. Este pico, curvado hacia abajo en la punta, es un rasgo distintivo y funcional del ave, ya que le permite filtrar su alimento mientras busca en el agua. Además, su cuello es largo y flexible, lo que le proporciona una amplia movilidad y le permite sumergir su cabeza bajo el agua en busca de alimento.



Figura 66. Análisis morfológico 1
(Autoría propia, 2023)



Asimetría para mantener su equilibrio



Figura 67. Análisis morfológico 2
(Autoría propia, 2023)

Continuando hacia el cuerpo, se puede observar que el flamenco posee una espalda recta y una silueta aerodinámica. Su pecho es prominente y su abdomen es esbelto, lo que contribuye a su aspecto estilizado. Las patas del flamenco son extremadamente largas y delgadas, lo que le permite caminar con gracia tanto en tierra como en el agua poco profunda. Además, las patas presentan una curvatura característica en las rodillas, lo que les proporciona estabilidad mientras se alimentan y descansan.

Finalmente, en lo que respecta a las alas, el flamenco posee alas largas y estrechas. Estas alas, cuando están extendidas, revelan una envergadura impresionante, lo que facilita su capacidad para volar distancias largas. Sin embargo, cabe destacar que el vuelo no es la actividad principal de los flamencos, ya que suelen desplazarse y alimentarse mayormente en terrenos acuáticos.

Al analizar detalladamente el animal, se delimita las variables que se consideran relevantes, las mismas que son:

- Forma de cada punta: Las puntas del cuerpo de este animal son claramente visibles en las plumas que lo cubren, en las terminaciones de sus extremidades y en su pico. Estas puntas le otorgan características distintivas y funcionales.

- Proporción corporal: El cuerpo de este animal presenta una estructura de proporciones particulares. Inicia con una parte voluminosa para luego estrecharse y finalizar en una zona puntiaguda.



Figura 68. Análisis morfológico 3
(Autoría propia, 2023)

Esta transición de tamaño y forma le confiere una apariencia única y equilibrada.

- Curvatura: Debido a los movimientos versátiles que realiza este animal, su cuerpo es capaz de adoptar diversas curvaturas, desde su cuello hasta la posición de sus extremidades. Es importante mencionar que, en su posición estática, forma una curva en forma de S. Estas curvas orgánicas y geométricas contribuyen


Motivo Gestor	Universo del vestir	Qué representa	Cómo se representa en la colección
Plumas	Alta Costura	Elegancia, extravagancia, recargado.	Flecos.
Cromática	Casual	Sensación de armonía que le causa al autor	Paleta definida: neutros, cálidos, blanco y negro.
Morfología	Casual	Equilibrio, y la asimetría que es una característica distintiva que el autor aplica en todas su colecciones.	Motivo orgánico en bordados. Asimetría la colección. Cortes de las prendas. 

Tabla 3. Análisis morfológico.
(Autoría propia, 2023)

a su belleza y a su adaptabilidad en distintos entornos.

En este análisis, primero se hizo un dibujo geométrico del motivo gestor, el cual está compuesto por líneas, curvas y circunferencias. Posterior a esto, se hace análisis de las curvaturas repetitivas que tiene en todo su cuerpo, en posición estática y en movimiento, y finalmente, se analiza las plumas

que recubren el cuerpo del animal, las mismas que generan terminaciones en puntas.

La curva que está presente como característica diferencial de esta propuesta, es la misma que delimita el contorno corporal del motivo gestor, y se muestra a continuación:

CORPIÑOS:



Figura 69. Corpiños
(Autoría propia, 2023)

PANTALONES:

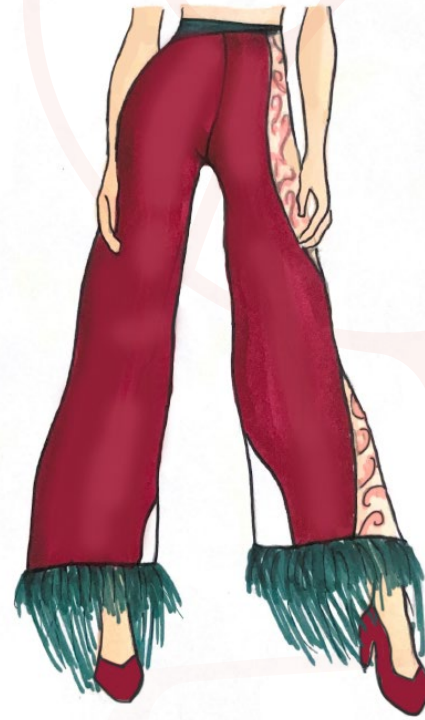


Figura 70. Pantalones
(Autoría propia, 2023)

SACOS:



Figura 71. Sacos
(Autoría propia, 2023)

VESTIDOS:



Figura 72. Vestidos
(Autoría propia, 2023)

FALDAS:



Figura 73. Faldas
(Autoría propia, 2023)



CAPÍTULO 4

DISEÑO FINAL

En este último capítulo, se muestran los resultados tangibles y concretos del proyecto. Aquí encontrarán los bocetos finales, la documentación técnica detallada con su correspondiente diagrama de flujo de construcción y las prendas que han cobrado vida a partir de este proceso.

Los bocetos finales que se muestran son el resultado de un proceso creativo de diseño. Cada boceto representa una visión única, plasmada con cuidado y precisión para capturar la esencia de la colección. Estos bocetos son la materialización de la inspiración y la creatividad que han impulsado todo este proyecto.

Además, la documentación técnica que acompaña a los bocetos ofrece una visión detallada de cada prenda en términos de patrones, estructura y materiales. Se incluye un diagrama de flujo de construcción que desglosa el proceso paso a paso, brindando una guía clara y sistemática para la confección de las prendas.

Finalmente, las prendas construidas son el resultado de la fusión de la creatividad, la técnica y la pasión por la moda. Cada una de ellas ha sido cuidadosamente confeccionada, siguiendo los principios y directrices establecidos en los bocetos y la documentación técnica.



4.1 Ilustraciones

OUTFIT 1

PROPUESTA DE DISEÑO: DANIELA
BELÉN ROJAS LUCERO

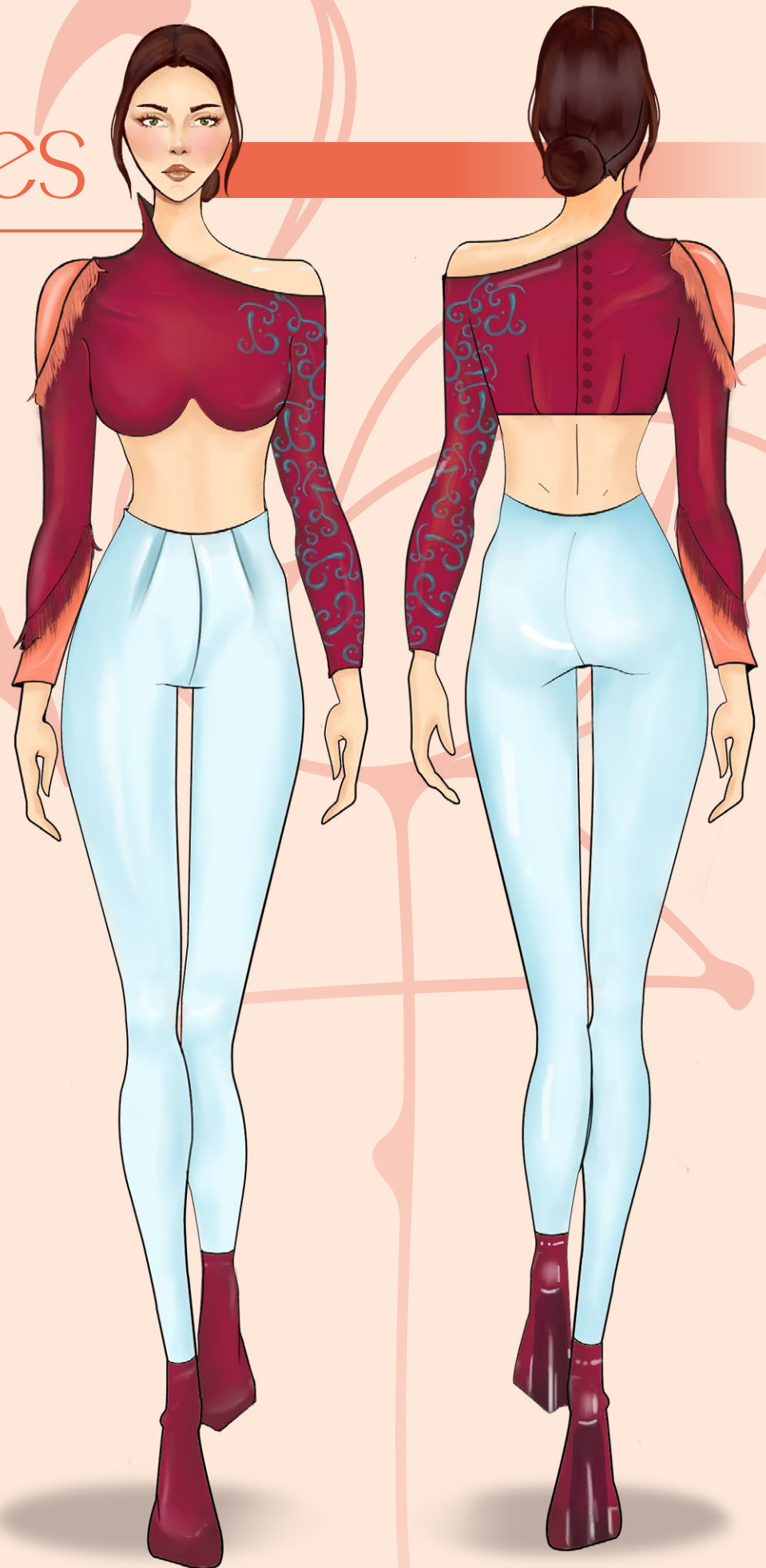


Ilustración 1. Outfit 1
(Autoría propia, 2023)

OUTFIT 2

PROPUESTA DE DISEÑO: DANIELA
BELÉN ROJAS LUCERO



Ilustración 2. Outfit 2
(Autoría propia, 2023)

OUTFIT 3

PROPUESTA DE DISEÑO: DANIELA
BELÉN ROJAS LUCERO

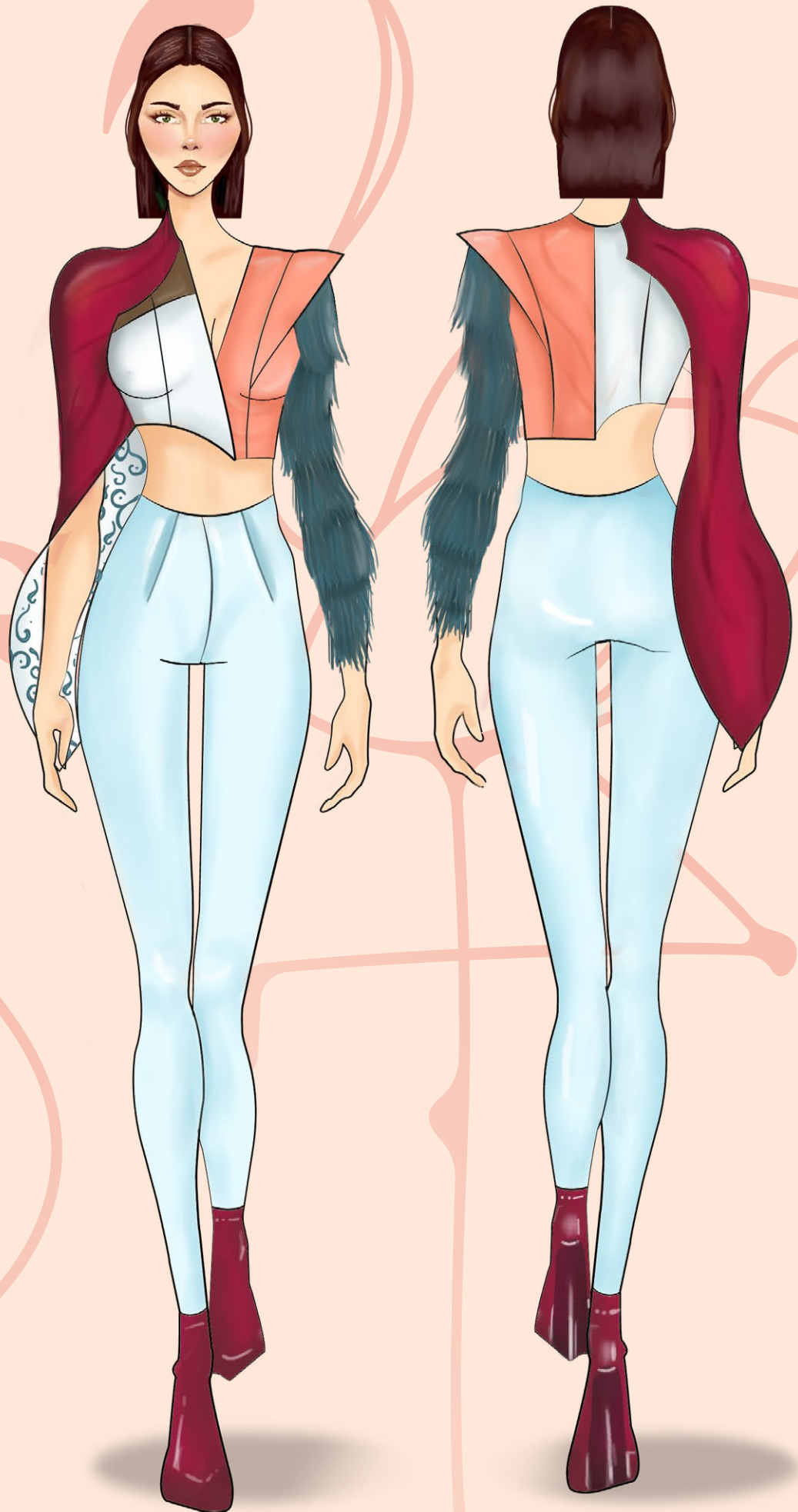


Ilustración 3. Outfit 3
(Autoría propia, 2023)

OUTFIT 4

PROPUESTA DE DISEÑO: DANIELA
BELÉN ROJAS LUCERO

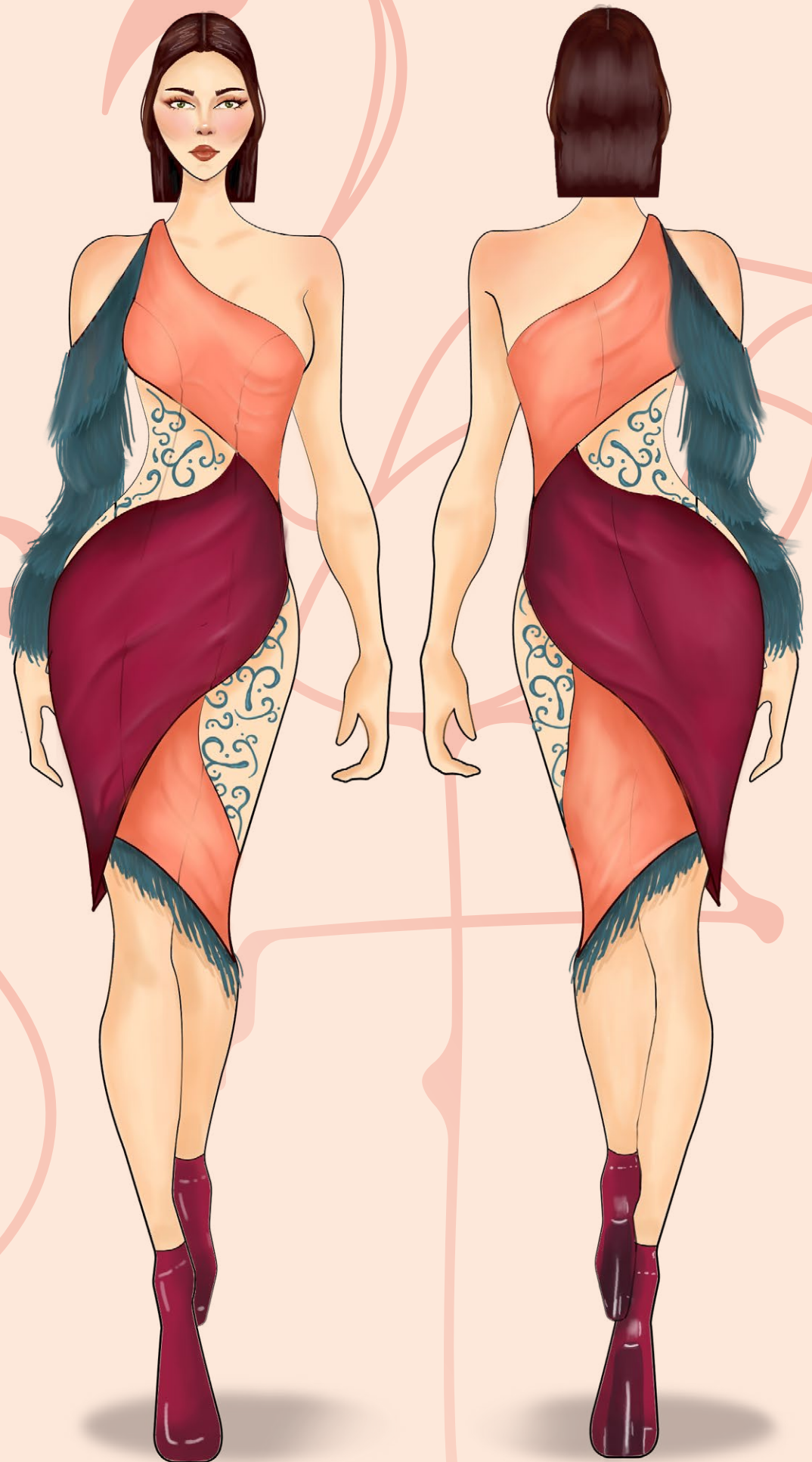


Ilustración 4. Outfit 4
(Autoría propia, 2023)

OUTFIT 5

PROPUESTA DE DISEÑO: DANIELA
BELÉN ROJAS LUCERO

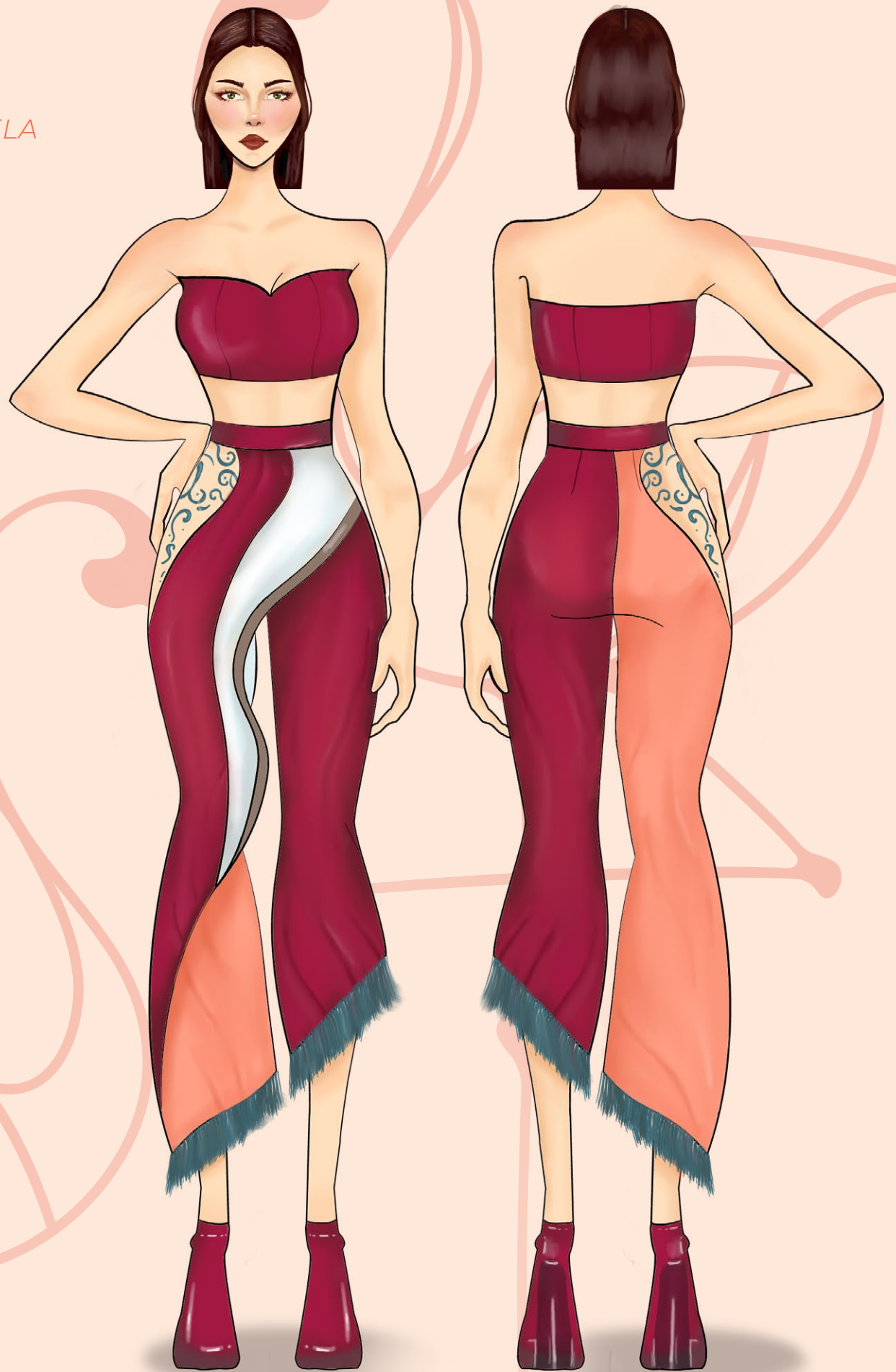


Ilustración 5. Outfit 5
(Autoría propia, 2023)

OUTFIT 6

PROPUESTA DE DISEÑO: DANIELA
BELÉN ROJAS LUCERO



Ilustración 6. Outfit 6
(Autoría propia, 2023)

4.2 Fichas Técnicas

Dabel Estudio de Diseño



Cliente:	Mujer de 25 a 30 años
Fecha:	22/05/2023
Colección:	Aurora
Artículo:	001
Referencia:	Corpiño asimétrico
Talle:	Único

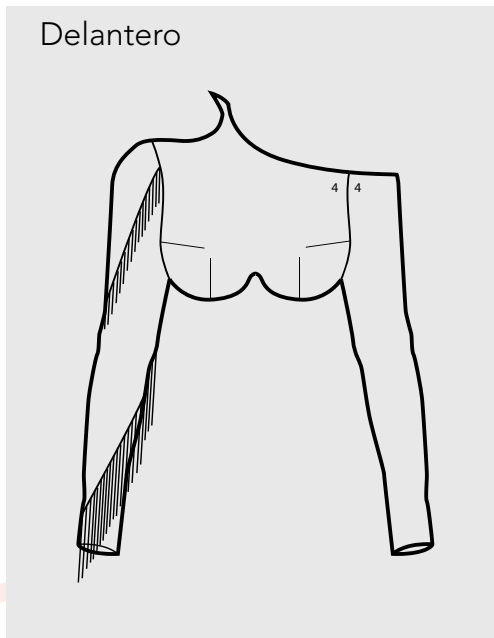
MEDIDAS

Contorno de cintura	65cm
Contorno de pecho	90cm
Talle delantero	39cm
Talle de espalda	43cm
Ancho de espalda	32cm
Altura de pecho	29cm

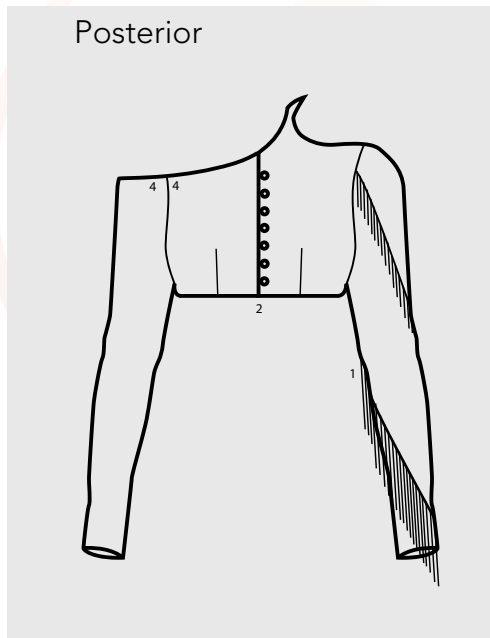
Observaciones:

Dejar 2cm de costura para permitir hacer ajustes a las prendas.
Tener precaución a la hora de incorporar los flecos, para obtener un resultado prolijo.
Colocar los botones en la parte posterior a la misma distancia.

Delantero



Posterior



MUESTRAS



Crepé satinado



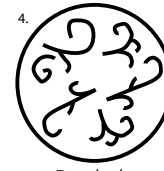
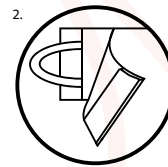
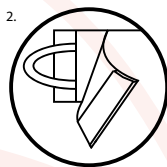
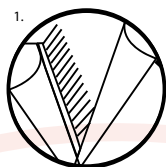
Crepé satinado



Fleco



Guipure



Bordado

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Crepé satinado	San Alfonso	Vino	Delantero, posterior y mangas
Crepé satinado	San Alfonso	Melón	Manga derecha
Fleco	Zalamea	Verde botella y melón	Manga derecha
Botones	Zalamea	Vino	Posterior
Guipure	San Alfonso	Turquesa	Manga izquierda y cuerpo

CROMÁTICA



#741B07
RGB 115, 27, 7



#F68573
RGB 246, 133, 115

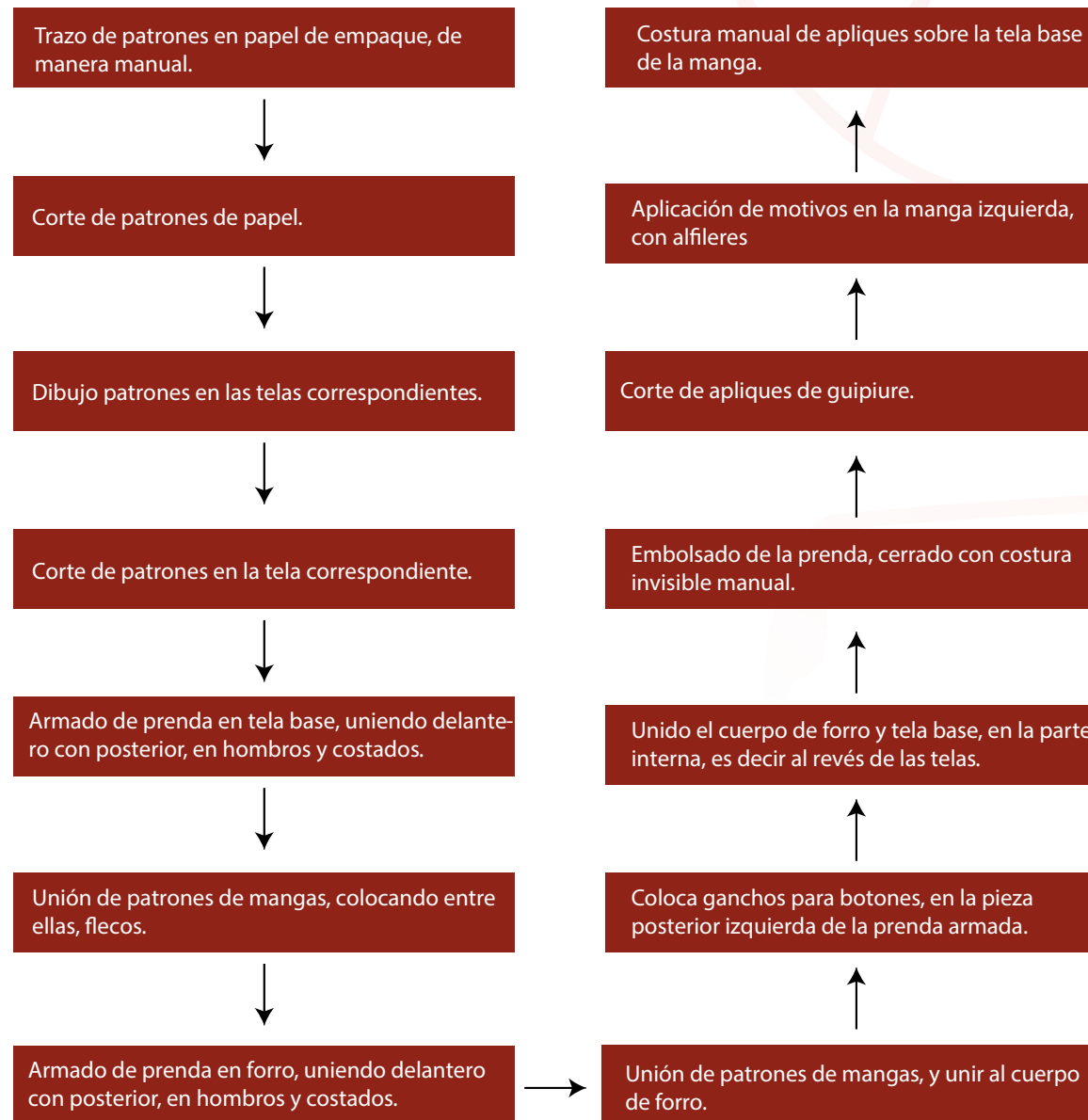


#4C736F
RGB 76, 115, 111



#068B88
RGB 6, 139, 136

Proceso de confección prenda 001



Casual	Alta Costura
Tipología de prenda: top Colores	Bordado Aplicación de flecos

Dabel Estudio de Diseño

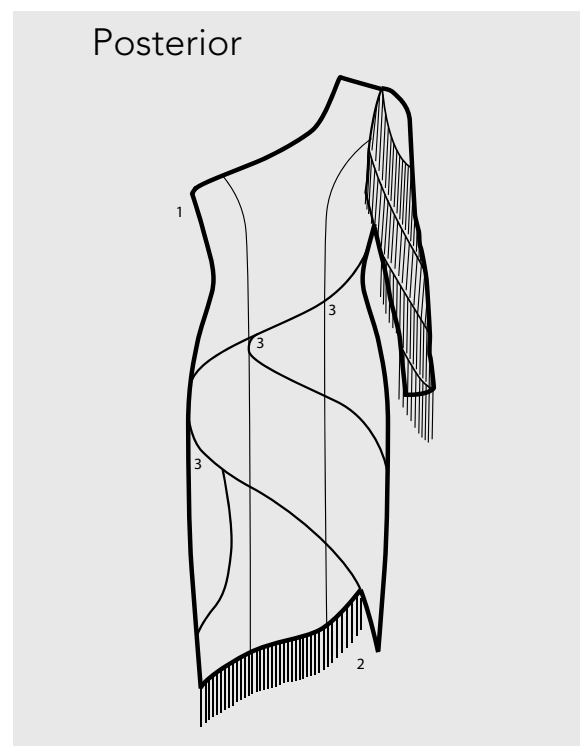
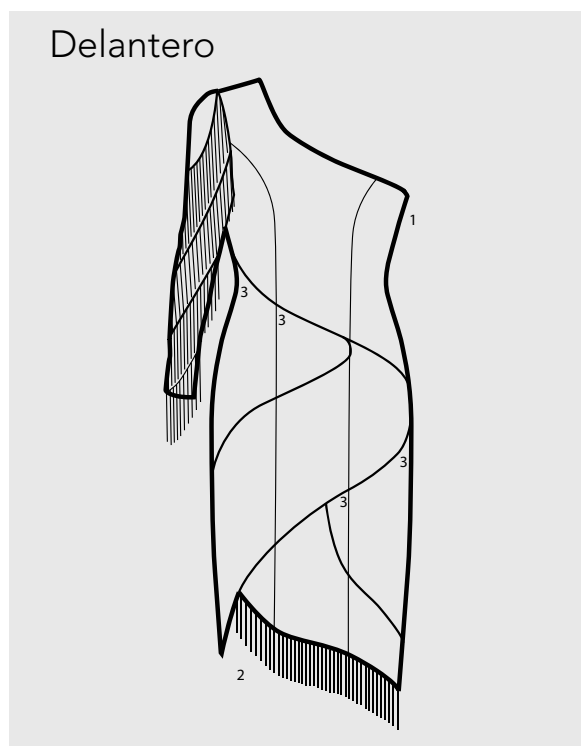


Cliente:	Mujer de 25 a 30 años
Fecha:	22/05/2023
Colección:	Aurora
Artículo:	002
Referencia:	Vestido con transparencias
Talle:	Único

MEDIDAS	
Contorno de cintura	65cm
Contorno de cadera	90cm
Contorno de pecho	90cm
Talle delantero	39cm
Talle de espalda	43cm
Ancho de espalda	32cm
Altura de pecho	29cm
Altura de cadera	18cm
Altura de rodilla	58cm

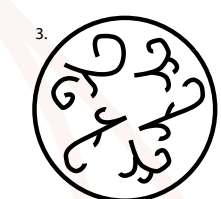
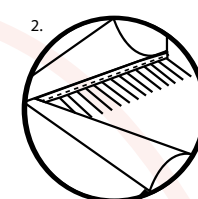
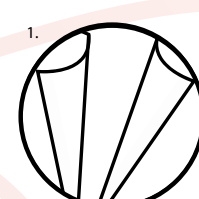
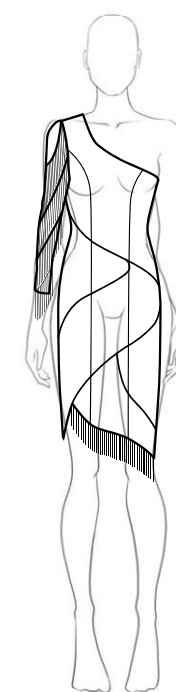
Observaciones:

Es necesario hilvanar cada una de las piezas, para que encajen correctamente, tanto en costuras laterales, como superior e inferior. Se coloca doble tela de tul piel para que exista mejor estructura en la prenda. No hay costuras vistas, debido a que toda la prenda se embolsa en las zonas que no tienen transparencias.



MUESTRAS

Crepé satinado
Crepé satinado
Fleco
Giupure



Bordado

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Crepé satinado	San Alfonso	Vino	Cuerpo de la prenda
Crepé satinado	San Alfonso	Melón	Cuerpo de la prenda
Tul piel	San Alfonso	Tono piel claro	Cuerpo de la prenda y manga
Fleco	Zalamea	Verde botella y melón	Manga derecha
Cierre invisible	Zalamea	Tono piel	Lateral izquierda
Giupure	San Alfonso	Turquesa	Zonas transparentes del cuerpo

CROMÁTICA

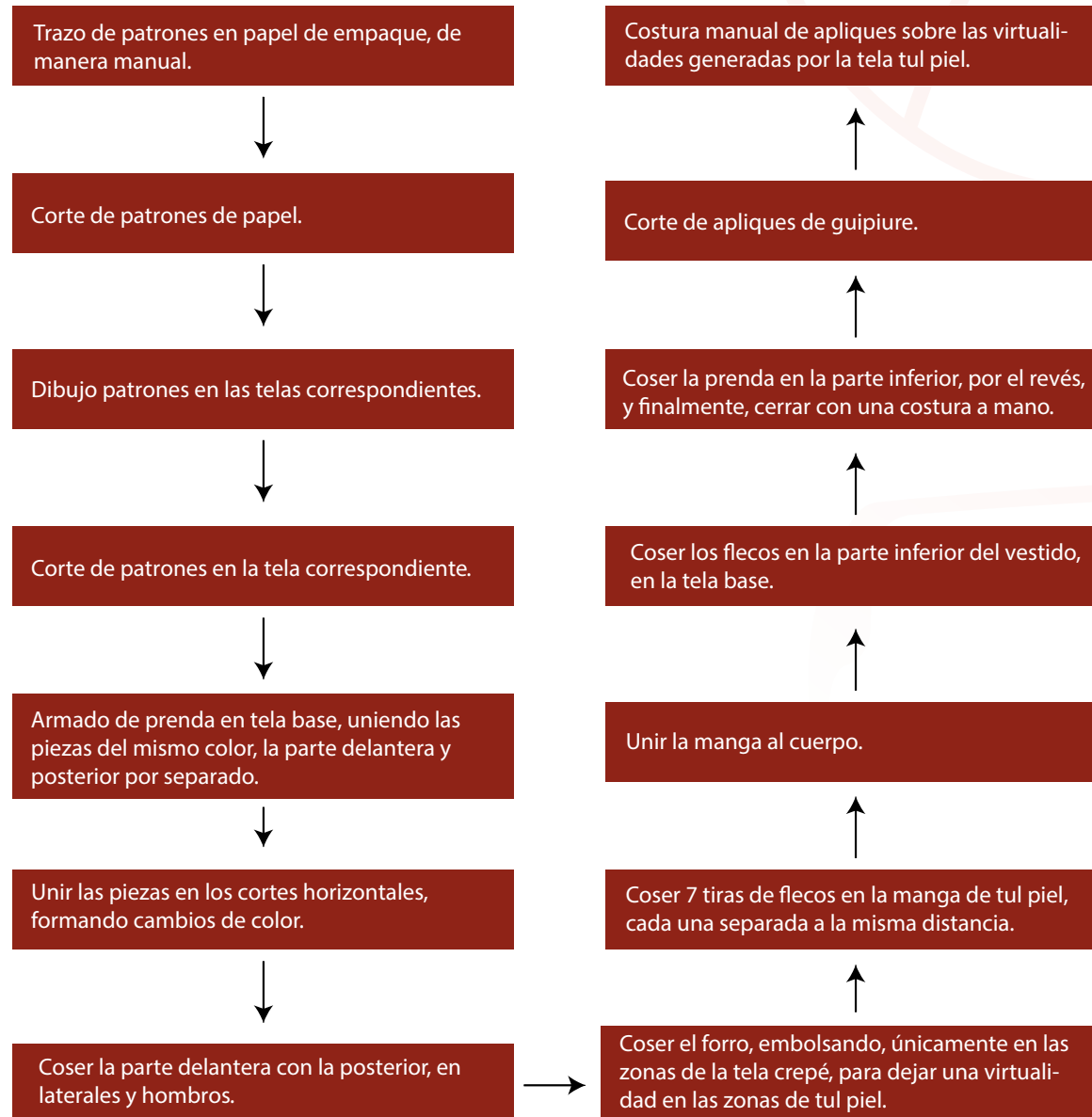
#741B07
RGB 115, 27, 7

#F68573
RGB 246, 133, 115

#4C736F
RGB 76, 115, 111

#068B88
RGB 6, 139, 136

Proceso de confección prenda 002



Casual	Alta Costura
Tipología de prenda: vestido corto Colores	Bordado Aplicación de flecos

Dabel Estudio de Diseño



Cliente:	Mujer de 25 a 30 años
Fecha:	22/05/2023
Colección:	Aurora
Artículo:	003
Referencia:	Corpiño asimétrico con virtualidad.
Talle:	Único

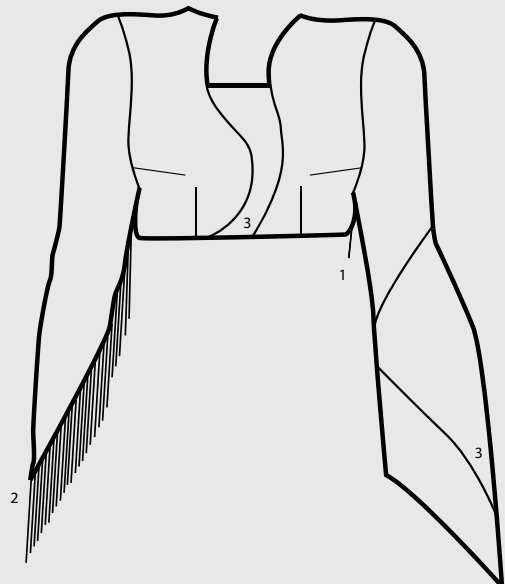
MEDIDAS

Contorno de cintura	65cm
Contorno de pecho	90cm
Talle delantero	39cm
Talle de espalda	43cm
Ancho de espalda	32cm
Altura de pecho	29cm

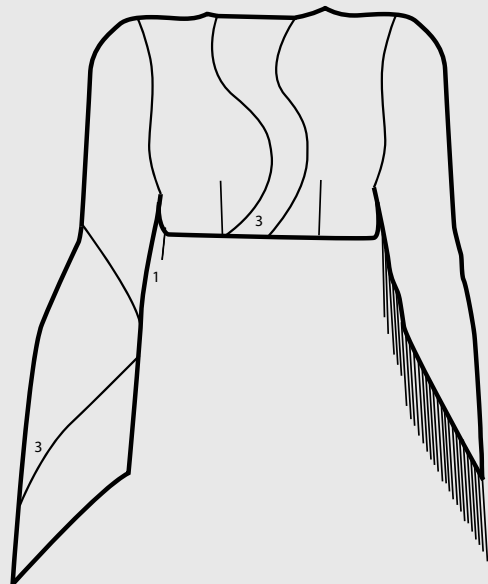
Observaciones:

Dejar 2cm de costura para permitir hacer ajustes a las prendas.
 Tener precaución a la hora de incorporar los flecos, para obtener un resultado prolijo.
 En las zonas donde es tul piel, se cose doble capa de esta tela.
 Se coloca el cierre invisible en la parte lateral izquierda.

Delantero



Posterior



MUESTRAS



Crepé satinado



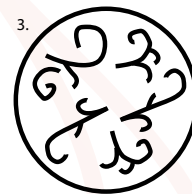
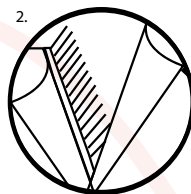
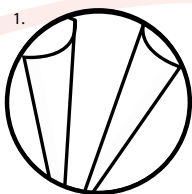
Crepé satinado



Fleco



Guipure



Bordado

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Crepé satinado	San Alfonso	Vino	Cuerpo de la prenda y manga
Crepé satinado	San Alfonso	Melón	Cuerpo de la prenda y manga
Tul piel	San Alfonso	Tono piel claro	Cuerpo de la prenda y manga
Fleco	Zalamea	Verde botella y melón	Manga derecha
Cierre invisible	Zalamea	Tono piel	Lateral izquierda
Guipure	San Alfonso	Turquesa	Zonas transparentes del cuerpo y manga

CROMÁTICA



#741B07
RGB 115, 27, 7



#F68573
RGB 246, 133, 115

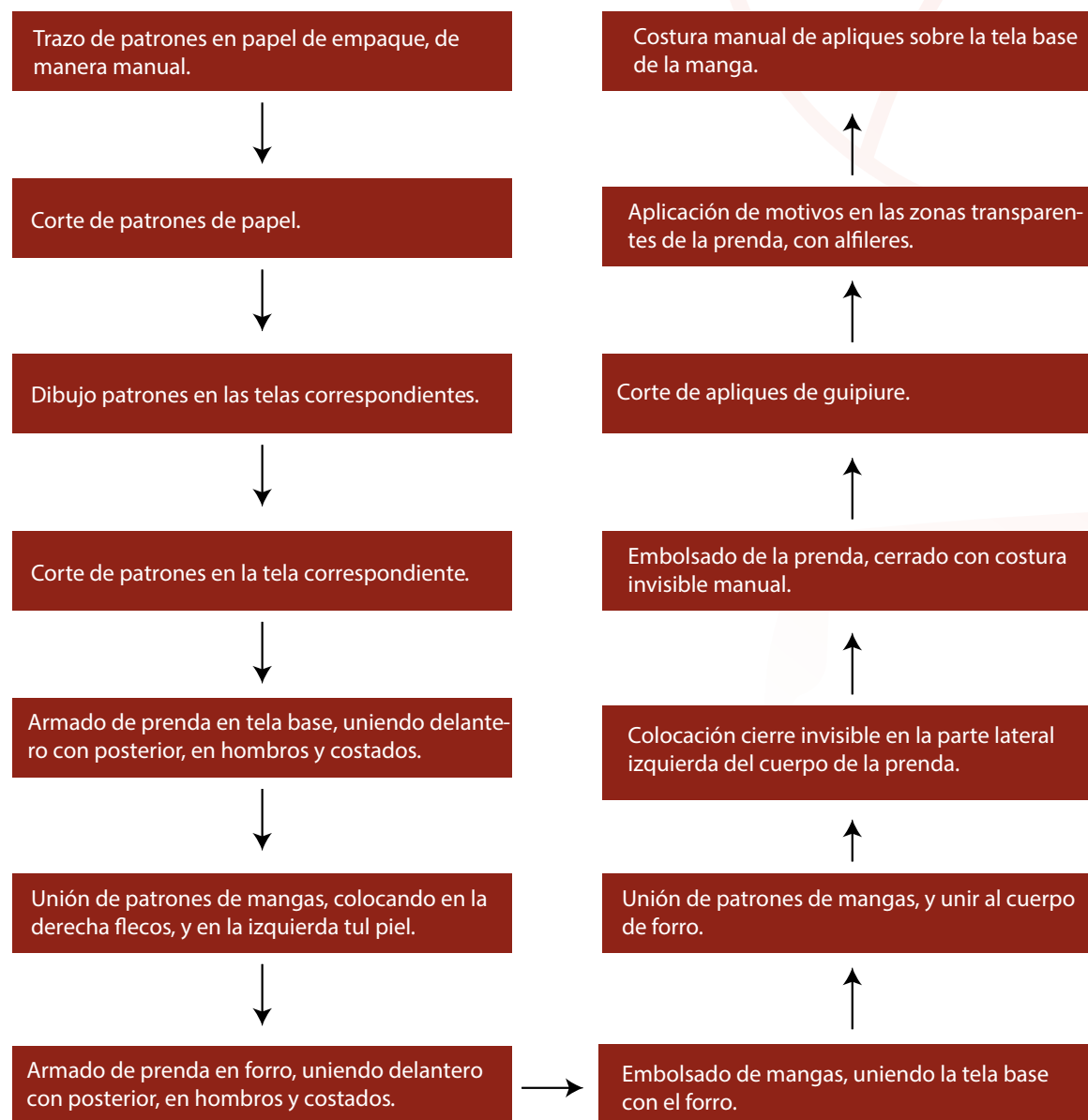


#4C736F
RGB 76, 115, 111



#068B88
RGB 6, 139, 136

Proceso de confección prenda 003



Casual	Alta Costura
Tipología de prenda: top Colores	Bordado Aplicación de flecos

Dabel Estudio de Diseño



Cliente:	Mujer de 25 a 30 años
Fecha:	22/05/2023
Colección:	Aurora
Artículo:	004
Referencia:	Saco corto asimétrico
Talle:	Único

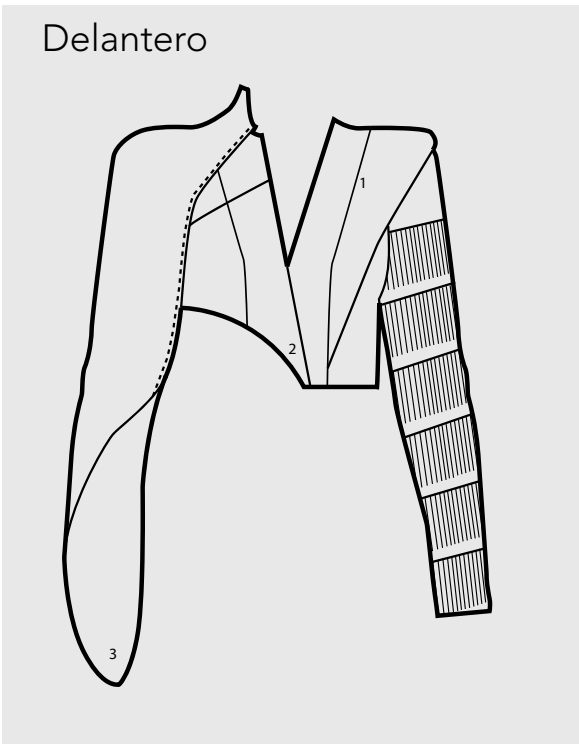
MEDIDAS

Contorno de cintura	65cm
Contorno de pecho	90cm
Talle delantero	39cm
Talle de espalda	43cm
Ancho de espalda	32cm
Altura de pecho	29cm

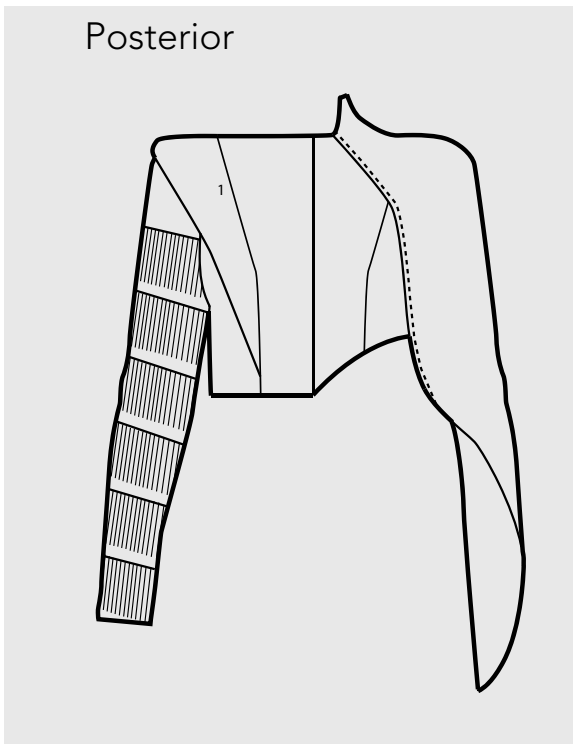
Observaciones:

Dejar 2cm de costura para permitir hacer ajustes a las prendas.
 Es necesario fusionar la pieza extra de la parte izquierda, previo a la costura y embolsar como indica el detalle constructivo 1.
 La manga rangla derecha, se coloca al terminar de confeccionar la prenda por separado.

Delantero



Posterior



MUESTRAS



Crepé satinado



Gabardina



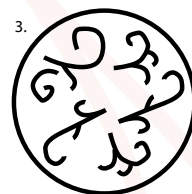
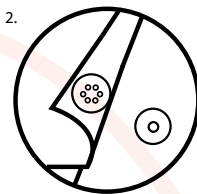
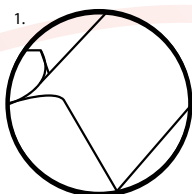
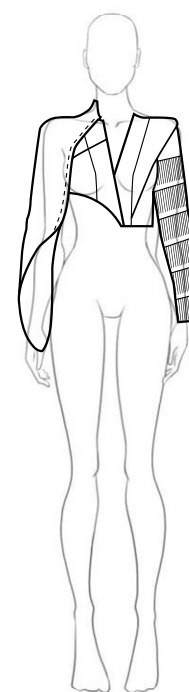
Fleco



Giupure



Carolina Herrera



Bordado

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Crepé satinado	San Alfonso	Vino	Manga derecha
Crepé satinado	San Alfonso	Melón	Cuerpo de la prenda (izquierda)
Tul piel	San Alfonso	Tono piel claro	Manga izquierda
Fleco	Zalamea	Verde botella y melón	Manga izquierda
Carolina Herrera	San Alfonso	Blanco hueso	Cuerpo de la prenda (derecha inf)
Gabardina	San Alfonso	Kakhi	Cuerpo de la prenda (derecha sup)
Giupure	San Alfonso	Turquesa	Forro manga derecha

CROMÁTICA



#741B07
RGB 115, 27, 7



#F68573
RGB 246, 133, 115



#4C736F
RGB 76, 115, 111



#068B88
RGB 6, 139, 136

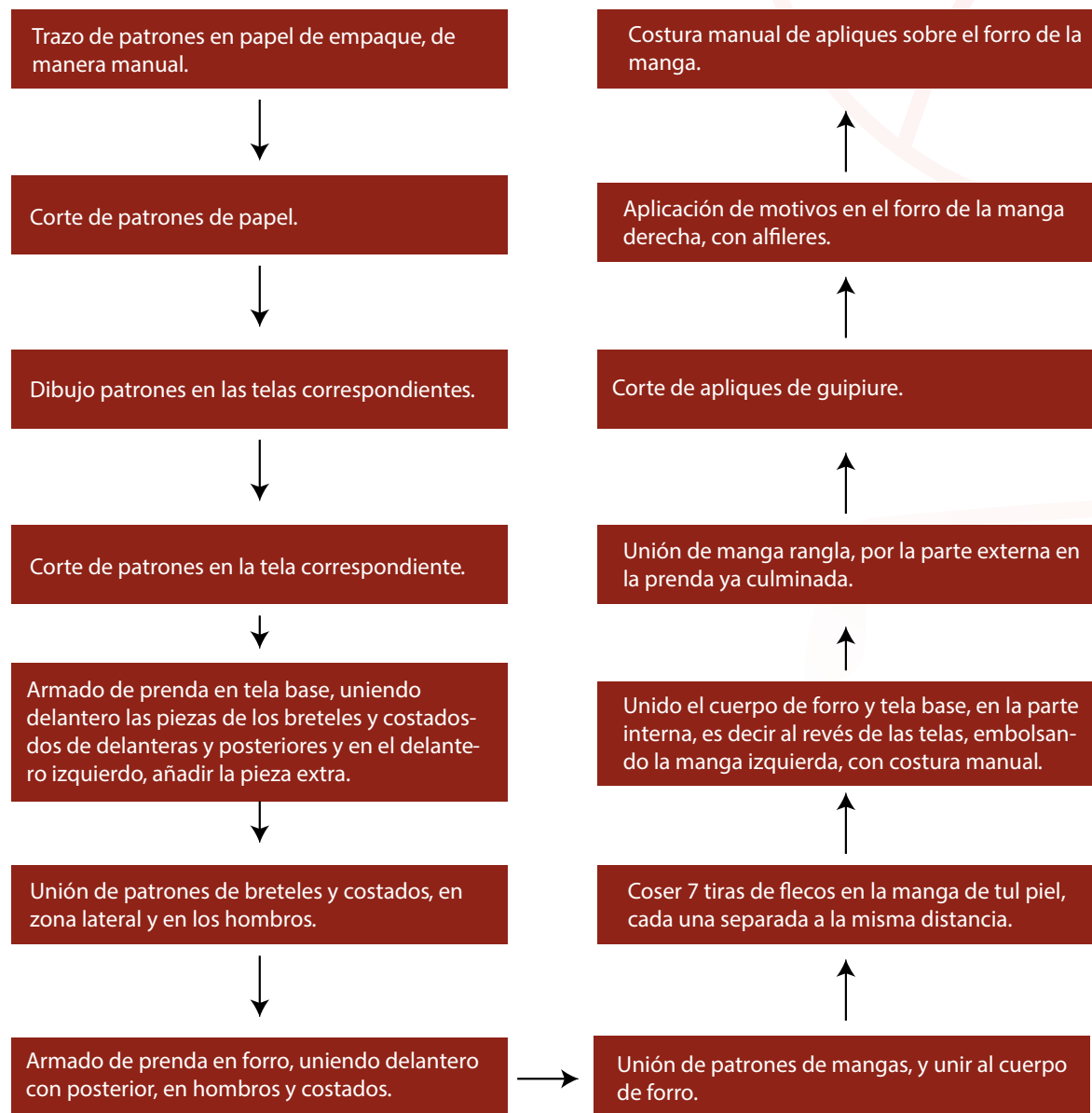


#A68AA
RGB 166, 138, 138



#F1F0F3
RGB 241, 240, 243

Proceso de confección prenda 004



Casual	Alta Costura
Tipología de prenda: saco Colores	Bordado Aplicación de flecos

Dabel Estudio de Diseño



Cliente:	Mujer de 25 a 30 años
Fecha:	22/05/2023
Colección:	Aurora
Artículo:	005
Referencia:	Pantalón asimétrico
Talle:	Único

MEDIDAS

Contorno de cintura	65cm
Contorno de cadera	90cm
Altura de cadera	18cm
Altura de rodilla	58cm
Largo de pierna	101cm

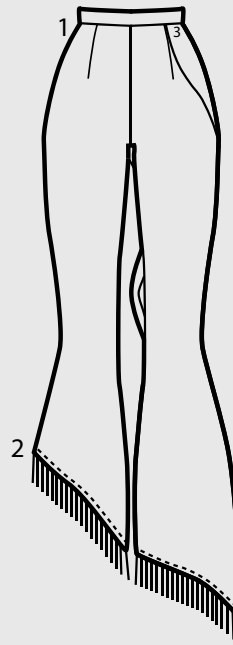
Observaciones:

Dejar 2cm de costura para permitir hacer ajustes a las prendas.
 Tener precaución a la hora de incorporar los flecos, para obtener un resultado prolijo.
 Colocar la sobrecapa en la unión lateral derecha y en la parte superior, en la pretina.

Delantero



Posterior



MUESTRAS



Crepé satinado



Gabardina



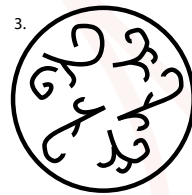
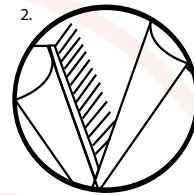
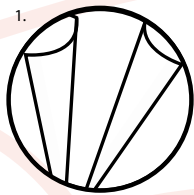
Fleco



Giupure



Carolina Herrera



Bordado

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Crepé satinado	San Alfonso	Vino	Basta izquierda y sobre capa
Crepé satinado	San Alfonso	Melón	Basta derecha
Tul piel	San Alfonso	Tono piel claro	Basta derecha (parte superior)
Fleco	Zalamea	Verde botella	Bajo de ambas bastas
Carolina Herrera	San Alfonso	Blanco hueso	Sobre capa
Gabardina	San Alfonso	Kakhi	Borde de sobre capa
Guipure	San Alfonso	Turquesa	Zonas transparentes

CROMÁTICA



#741B07
RGB 115, 27, 7



#F68573
RGB 246, 133, 115



#4C736F
RGB 76, 115, 111



#068B88
RGB 6, 139, 136

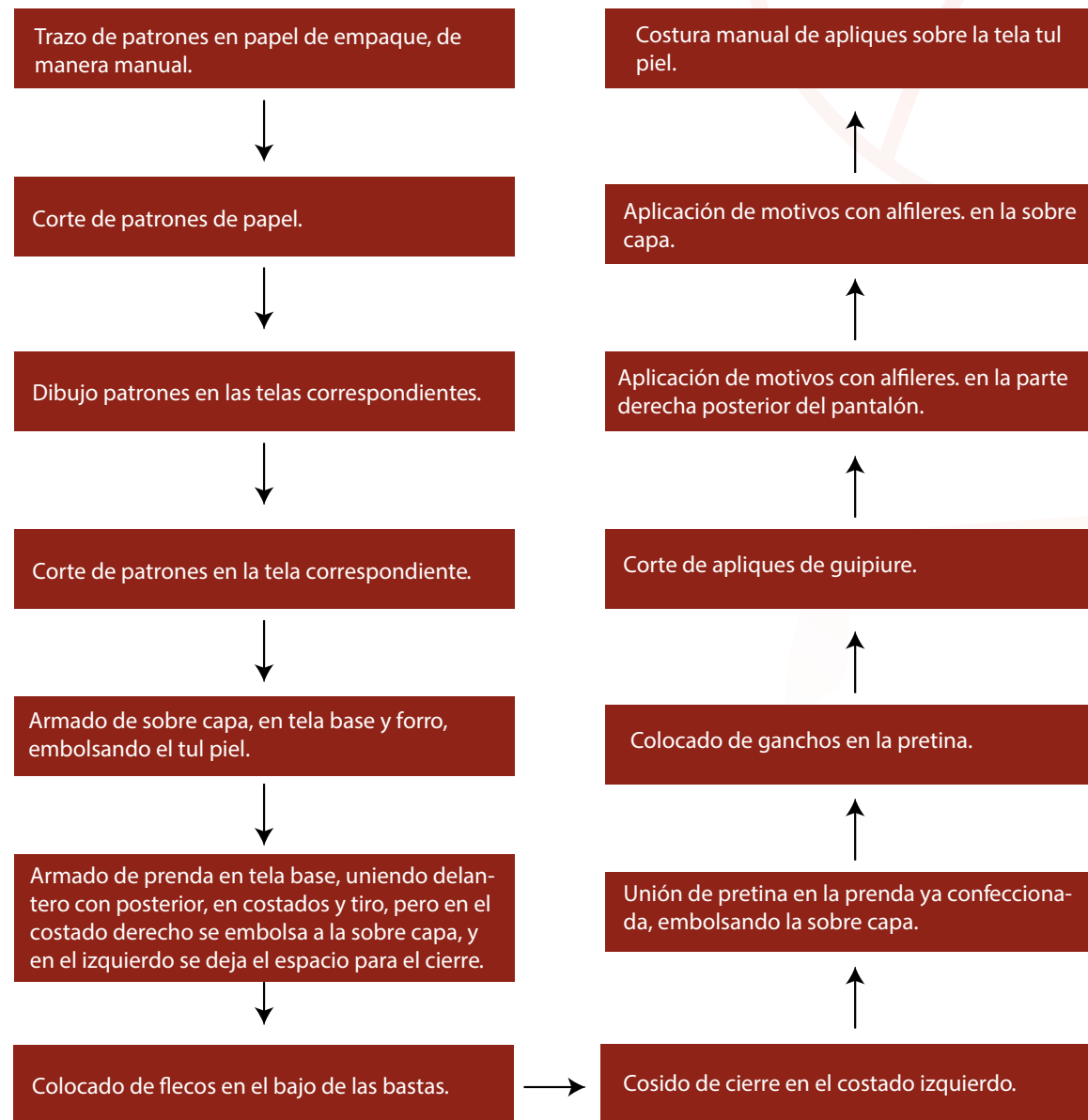


#A68AA
RGB 166, 138, 138



#F1F0F3
RGB 241, 240, 243

Proceso de confección prenda 005



Casual	Alta Costura
Tipología de prenda: pantalón Colores	Bordado Aplicación de flecos

Dabel Estudio de Diseño



Cliente:	Mujer de 25 a 30 años
Fecha:	22/05/2023
Colección:	Aurora
Artículo:	006
Referencia:	Falda
Talle:	Único

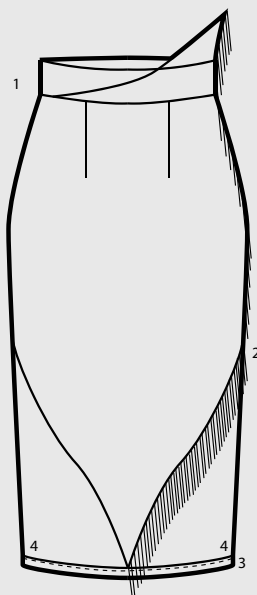
MEDIDAS

Contorno de cintura	65cm
Contorno de cadera	90cm
Altura de cadera	18cm
Altura de rodilla	58cm
Largo de pierna	101cm

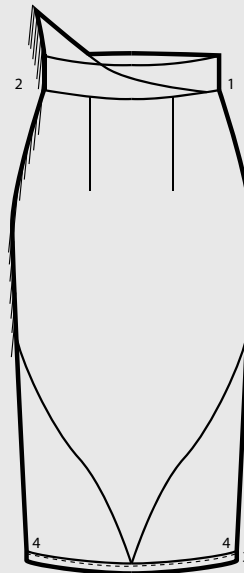
Observaciones:

Dejar 2cm de costura para permitir hacer ajustes a las prendas.
Tener precaución a la hora de incorporar los flecos, para obtener un resultado prolijo.
Colocar los botones en la parte posterior a la misma distancia.

Delantero



Posterior



MUESTRAS



Crepé satinado



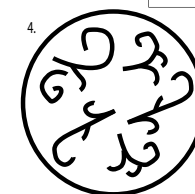
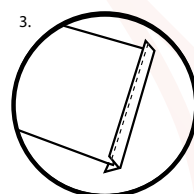
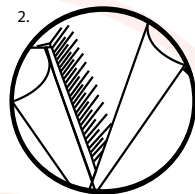
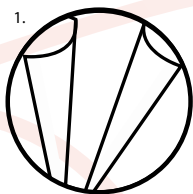
Crepé satinado



Fleco



Tul piel



Bordado

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Crepé satinado	San Alfonso	Vino	Cuerpo de la prenda
Crepé satinado	San Alfonso	Melón	Cuerpo de la prenda
Tul piel	San Alfonso	Tono piel claro	Cuerpo de la prenda y manga
Fleco	Zalamea	Verde botella y melón	Manga derecha
Cierre invisible	Zalamea	Tono piel	Lateral izquierda
Guipure	San Alfonso	Turquesa	Zonas transparentes del cuerpo

CROMÁTICA



#741B07
RGB 115, 27, 7



#4C736F
RGB 76, 115, 111

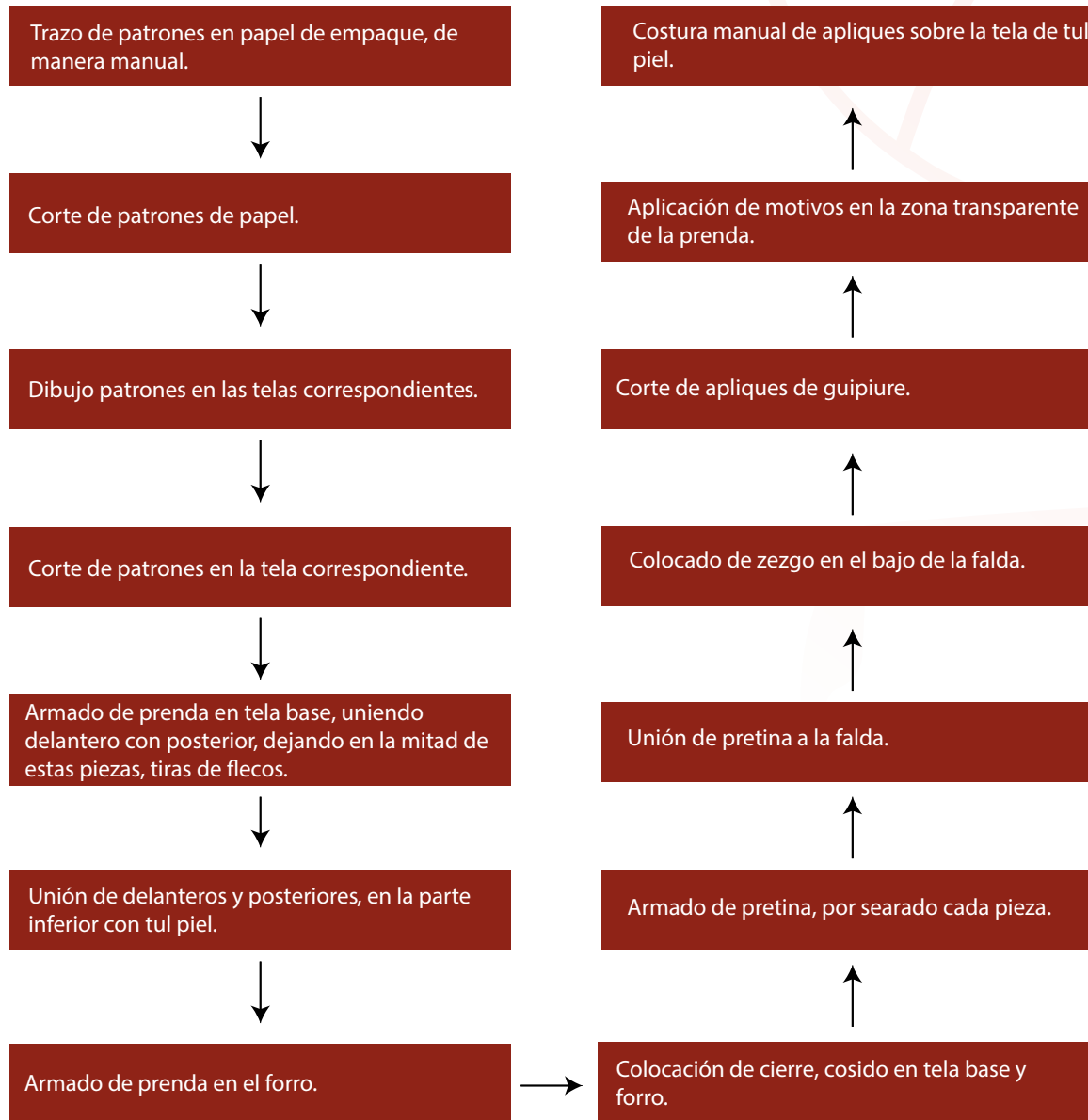


#068B88
RGB 6, 139, 136



#A68AA
RGB 166, 138, 138

Proceso de confección prenda 006



Casual	Alta Costura
Tipología de prenda: falda corta Colores	Bordado Aplicación de flecos

4.3 Productos
finales

























CONCLUSIONES:

Con el desarrollo del proyecto presentado, se concluye que:

Al investigar minuciosamente los códigos del vestuario de dos tipos de indumentaria, se logró un exitoso empleo de técnicas de alta costura en prendas casuales. Esta fusión ha creado una propuesta única y sofisticada, que combina la elegancia y la artesanía de la alta costura con la comodidad y versatilidad de la moda casual. Con una investigación de campo, es posible crear alternativas de diseño de autor, a través de la observación directa, las entrevistas y la inmersión en el contexto local, para comprender las necesidades y preferencias de los consumidores, así como identificar oportunidades para la innovación en el campo de la moda.

Desafortunadamente, se ha observado que existe un sector significativo de la población cuencana que no valora el trabajo manual y el proceso creativo realizado por los diseñadores. Esta falta de valoración ha llevado a una disminución en la promoción y apreciación de la alta costura en Cuenca y ha limitado su presencia en la ciudad. Es importante sensibilizar a la sociedad sobre la importancia y el valor de la labor artesanal de los diseñadores.

Al crear la colección, que es una fusión de prendas de uso diario con prendas extravagantes, se debe tener un debido cuidado en los acabados.

El diseño de autor abre las puertas a la libertad creativa y permite a los diseñadores volar su imaginación. A través de la expresión personal y la búsqueda de un motivo gestor, se han creado prendas únicas con un toque distintivo. El proceso creativo ha sido fundamental para plasmar la visión del diseñador en cada prenda, aportando originalidad y autenticidad a la colección.

RECOMENDACIONES:

- Si se quiere fusionar dos tipos de indumentaria, es necesario que se realice una investigación profunda de cómo es el proceso de construcción y los insumos adecuados de cada una.
- Investigar exhaustivamente las técnicas o tecnologías que se fusionarán a otro tipo de indumentaria, realizando una experimentación previa.
- Escoger materiales que sean los correctos para el tipo de indumentaria que se quiere lograr, pero que además sean accesibles económicamente para el target.
- Realizar encuestas y acercamiento tanto a los diseñadores como al posible cliente, para conocer el mercado y sus necesidades.



Bibliografía

Abling, B. y Maggio, K. (2014). Moulage, Modelagem e Desenho: Prática Integrada (Bookman Editora). https://books.google.com.ec/books/about/Moulage_Modelagem_e_Desenho.html?id=v5C8AwAAQBAJ&redir_esc=y

Ágreda Pino, A. M. (2008). Artes decorativas y técnicas artísticas. Introducción al arte del bordado y sus técnicas. Universidad de Navarra. <https://www.unav.edu/web/catedra-patrimonio/actividades/ciclos-y-conferencias/2008/introduccion-al-arte-del-bordado-y-sus-tecnicas>

Ahssen, S. (2018). En los talleres de alta costura de Christian Dior. FASHION NETWORK. <https://es.fashionnetwork.com/news/En-los-talleres-de-alta-costura-de-christian-dior,1000621.html>

Bala, D. (2020). Meet Stephane Rolland, the Parisian couturier behind that dress in Netflix's Emily in Paris. Vogue India. <https://www.vogue.in/fashion/content/introducing-stephane-rolland-the-parisian-couturier-behind-that-dress-in-netflixs-emily-in-paris>

Baugh, G. (2011). Manual de tejidos para diseñadores de moda (1.a ed., Vol. 1). Parramón ediciones. <https://issuu.com/padeditorial/docs/9788434238312>

Bergero, A. (2016). El diseño conceptual en la creación de una colección de indumentaria (Universidad Palermo).

BRITISH VOGUE. (2023). Jean Paul Gaultier. BRITISH VOGUE. <https://www.vogue.co.uk/tags/jean-paul-gaultier>

Brujón, G. (2013). Guía de Branding para la moda. Interbrand.

Cabrices, S. (2020). Christian Dior: su vida, su inicio en la moda y sus diseños más famosos. Vogue. <https://www.vogue.mx/estilo-de-vida/articulo/christian-dior-biografia>

Calvo, S. y Lein, K. y Pino, B. (2016). Diagnóstico económico de la moda de autor en Chile.

Cordero, F. (2020). Cámara de la Alta Costura: ¿Pertenece al Haute Couture? - Hyde One Magazine. HYDEONE MAGAZINE. <https://hydeonemagazine.com/camara-de-la-alta-costura/>

Donnanno, A. (2017a). Imagen de archivo. KALAMO LIBROS, S.L.

Donnanno, A. (2017b). Imagen de archivo. KALAMO LIBROS, S.L.

FIV THE MAGAZINE. (2019a). Retrato: Alexis Mabilie - Diseñador de ropa Prêt-à-porter & Haute Couture. <https://fivmagazine.es/retrato-alexis-mabilie-disenador-de-ropa-pret-a-porter-haute-couture/>

FIV THE MAGAZINE. (2019b). Retrato: Julien Fournie - diseñador de ropa de Haute Couture. <https://fivmagazine.es/retrato-julien-fournie-disenador-de-ropa-de-haute-couture/>

Gerard, M. (s. f.). Maurizio Galante and Tal Lancman. Maison Gerard. Recuperado 4 de junio de 2023, de <https://www.maison Gerard.com/designers-artists/maurizio-galante-and-tal-lancman>

Kayrouz, R. (2023). ¿Qué es el BoF 500? Business of Fashion. <https://www.businessoffashion.com/community/people/rabih-kayrouz>

Lara, L. (2018). Lucy Lara. <https://lucylara.com/blog/charles-frederickworth/>

León Monje, M. E. (2016). Diseño del indumento ejecutivo femenino como reflejo de valores empresariales e identidad corporativa [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/21687>

Liscano, S. (s. f.). Procesos y Acabados Textiles. Recuperado 4 de junio de 2023, de <https://es.scribd.com/document/446770960/PROCESOS-Y-ACABADOS-TEXTILES>

Marcov, R. (2016). ¿Qué es realmente la Alta Costura? Universidad Jannette Klein. <https://jk.edu.mx/que-es-realmente-la-alta-costura/>

Marie Claire. (2013). Stéphane Rolland. <https://www.marie-claire.es/moda/25803.html>

Martin, R. y Koda, H. (2013). Haute Couture (Metropolitan Museum, Vol. 1). <https://www.amazon.com/-/es/Richard-Martin/dp/0300199910>

Maysonave, S. (1999). Casual power: How to power up your nonverbal communication and dress down for success (Bright Books). https://es.slideshare.net/GBevan/six-categories-of-casual-dress?from_action=save

NEOMANÍA Magazine. (2022). Franck Sorbier FW-22-23. <https://neomaniamagazine.com/franck-sorbier-fw-22-23/>

Real Academia Española. (2023). Indumentaria. <https://www.rae.es/>

Riello, G. (2016). Breve historia de la moda. Desde la Edad Media hasta la actualidad (Vol. 1). Editorial GG. <https://editorialgg.com/breve-historia-de-la-moda-libro.html>

Saulquin, S. (2014). Política de las apriencias: nueva significación del vestir en el contexto contemporáneo (1.a ed.). Paidós.

Seivewright, S. (2013). Diseño e investigación (G. Gili, Ed.; 2.a ed.). GG.

Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA]. (s. f.). Modistería. Puntadas a mano y colocación de accesorios (<https://repositorio...>, Vol. 5). SENA. Recuperado 4 de junio de 2023, de https://repositorio.sena.edu.co/sitios/modisteria_conocimientos_basicos/puntadas_a_mano/pdf/puntadas%20a%20mano.pdf

Servicio Nacional de Aprendizaje [SENA]. (1983). Modistería. Hilos y telas (Vol. 6). SENA. <http://biblioteca.sena.edu.co>

Shaeffer, C. B. (2016). Couture Sewing Techniques, Revised and Updated (Taunton Press). <https://www.amazon.com/-/es/Claire-B-Shaeffer-ebook/dp/B00L2223DM>

Solórzano, L. (2017). ¿Qué son las colecciones de alta costura? La Gaceta del Palacio de Hierro.

Suárez, M. (2013). Guía para diseñadores de autor: Creación de una colección.

Villacís Núñez, A. de J. (2018). Diseño de autor ¿Cómo llegar hacer diseño de indumentaria con autoría? [Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/29045>

VOGUE. (2015). Giambattista Valli. VOGUE. <https://www.vogue.es/moda/modapedia/marcas/giambattista-valli/138>

VOGUE. (2017). Una introducción –en números– a la Alta Costura. VOGUE. <https://www.vogue.mx/moda/estilo-vogue/articulos/historia-de-la-alta-costura/7510>

VOGUE. (2023a). Alexandre Vauthier. VOGUE. <https://www.vogue.es/moda/modapedia/disenadores/alexandre-vauthier/543>

VOGUE. (2023b). Givenchy. VOGUE. <https://www.vogue.es/moda/modapedia/marcas/givenchy/132>

White, P. y Laurent, Y. Saint. (1986). Elsa Schiaparelli: Empress of Paris Fashion (Aurum). <https://www.iberlibro.com/servlet/>

White, P. y Laurent, Y. Saint. (1986). Elsa Schiaparelli: Empress of Paris Fashion (Aurum). <https://www.iberlibro.com/servlet/>

Angulo, C. (2015). Bocetar y bocetación. FOROALFA. <https://foroalfa.org/articulos/bocetar-y-bocetacion>

Cogollos, E. (s/f). Moodboard: la mejor herramienta para tu proceso creativo. Eva Collogos. Recuperado el 6 de junio de 2023, de <https://www.evacogollos.com/moodboard/#>

Nigel, C. (2002). Métodos de Diseño. Estrategias para el Diseño de Productos (LIMUSA S.A, Vol. 121). <https://www.slideshare.net/AliumCalderon/mtodos-de-diseo-nigel-cross-2002>

Alonso, J. Á. (2022, octubre 10). Simbolismo y significado del flamenco (+ tótem, espíritu y presagios). Aves del Mundo; Aves 10. <https://aves10.com/simbolismo-de-flamenco/>

López, J. C. (2016). El color de algunos animales. El flamenco. Habanaradio.cu. Recuperado el 7 de junio de 2023, de <http://www.habanaradio.cu/articulos/el-color-de-algunos-animales-el-flamenco/>

Martín (2018). Innovación: el análisis morfológico, su historia y sus ventajas. Cerem.es. Recuperado el 7 de junio de 2023, de <https://www.cerem.es/blog/innovacion-en-el-analisis-morfologico>

Anexos



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARTE Y ARQUITECTURA
DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Entrevista corta para el acercamiento de la alta costura en Cuenca a diseñadores

1. ¿Cuáles cree que son las manifestaciones de la alta costura en Cuenca?
2. ¿Usted cree que existe un mercado potencial para la comercialización de alta costura?
3. ¿Qué cree usted que es necesario para que exista una mayor demanda de alta costura a nivel local?
4. ¿Qué técnicas y tecnologías aplicadas en la alta costura han sido las que tienen mayor acogida en su mercado?
5. Como diseñador para elaborar prendas de alta costura ¿qué materiales (bases textiles) utiliza?
6. ¿A lo largo de su desempeño laboral, ha incorporado técnicas de alta costura en otro tipo de prendas?
7. ¿Usted normalmente qué prendas de alta costura elabora?

Anexo 1. Entrevista a diseñadores

https://drive.google.com/drive/folders/16GDZoLoMA2BTbZlJx6m91Kn-QLeJYVOQ?usp=share_link

FACULTAD DE DISEÑO, ARTE Y ARQUITECTURA
DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

Encuesta a una muestra determinada de acercamiento a necesidades del usuario.

Mi nombre es Daniela Rojas Lucero y soy estudiante de Diseño Textil e Indumentaria en la Universidad del Azuay. Estoy desarrollando mi proyecto de grado, el mismo que pretende fusionar dos tipos de indumentaria en una misma prenda, para lo que es necesario recopilar información acerca de las necesidades y gustos a la hora de adquirir prendas en mujeres de 25 a 30 años de edad.

Como información necesaria, se define a la alta costura a aquellas prendas que llevan un elevado trabajo manual por lo que demandan excesivas horas de trabajo, además de ser prendas exclusivas diseñadas a la medida del usuario.

¿Está usted en el rango de edad de 25 a 30 años?

Si usted no se encuentra en este rango, abandone la encuesta.

si

no

Su personalidad la definiría como

Audaz

Tímida

Introversa

Extroversa

A la hora de tomar decisiones, te consideras una persona

Segura

Insegura

Te consideras una persona

Social, me gusta compartir tiempo con mis amigas

Invierto tiempo en mí sola

Consideras tener ideas originales

Si

No

¿Te consideras una persona que está a la vanguardia de la moda?

Si

No

A la hora de comprar prendas, usted las adquiere por:

Calidad

Precio

Tendencias

Todas las anteriores

¿Con qué frecuencia adquiere ropa casual elegante (no formal pero no deportiva)?

Una vez al mes

Una vez cada seis meses

Una vez al año

Cuando necesito para una ocasión específica

¿Suele consumir con frecuencia indumentaria de diseñador?

Si

No

Suele consumir trabajo artesanal, es decir que se invierta cierta cantidad de dinero por las horas de trabajo

Si

No

De acuerdo a su presupuesto

¿Qué prendas consume con mayor frecuencia?

Pantalones

Faldas

Corpiños (prendas usadas en la parte superior, como blusas)

Sacos

¿Cuánto estaría dispuesta a pagar por un pantalón casual con acabados de alta costura?

Máximo 30\$

Máximo 50\$

Máximo 100\$

¿Cuánto estaría dispuesta a pagar por una blusa casual con acabados de alta costura?

Máximo 30\$

Máximo 50\$

Máximo 100\$

¿Cuánto estaría dispuesta a pagar por un vestido casual con acabados de alta costura?

Máximo 30\$

Máximo 50\$

Máximo 100\$

En cuanto a la cromática, tiene más afinidad a colores:



Fríos

Cálidos

Cuáles de estos acabados te gustaría más en tus prendas

Drapeado

Bordado

Plisado



Qué pantalones se apegan más a tus gustos

Opción 1

Opción 2

Opción 3



Anexo 2. Encuesta a la muestra

<https://docs.google.com/forms/d/1fCbWCDcM0tWjRDAYTxvK3HE-Q420Zix0GEIwX9gvxbE/edit>

Abstract of the project

11

Title of the project Women's casual clothing author design with haute couture finishes

Project subtitle

Summary:

At present, in the city of Cuenca, there is a considerable number of textile designers dedicated to author design. However, the fusion of techniques of different types of clothing is not promoted. For this reason, this project aims at said finishes. Thus, it is intended to create new proposals in the author's design and promote innovation in textile production.

Keywords Creative process, fashion, fusion, textile techniques, textile technologies, independent creation.

Students Rojas Lucero Daniela Belén

C.I. 0150114817

Code 88825

Director Dis. Ruht Magdalena Galindo Zeas, Mgt.

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



Nombre profesor revisor

Nº. Cédula Identidad 0103819330