



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

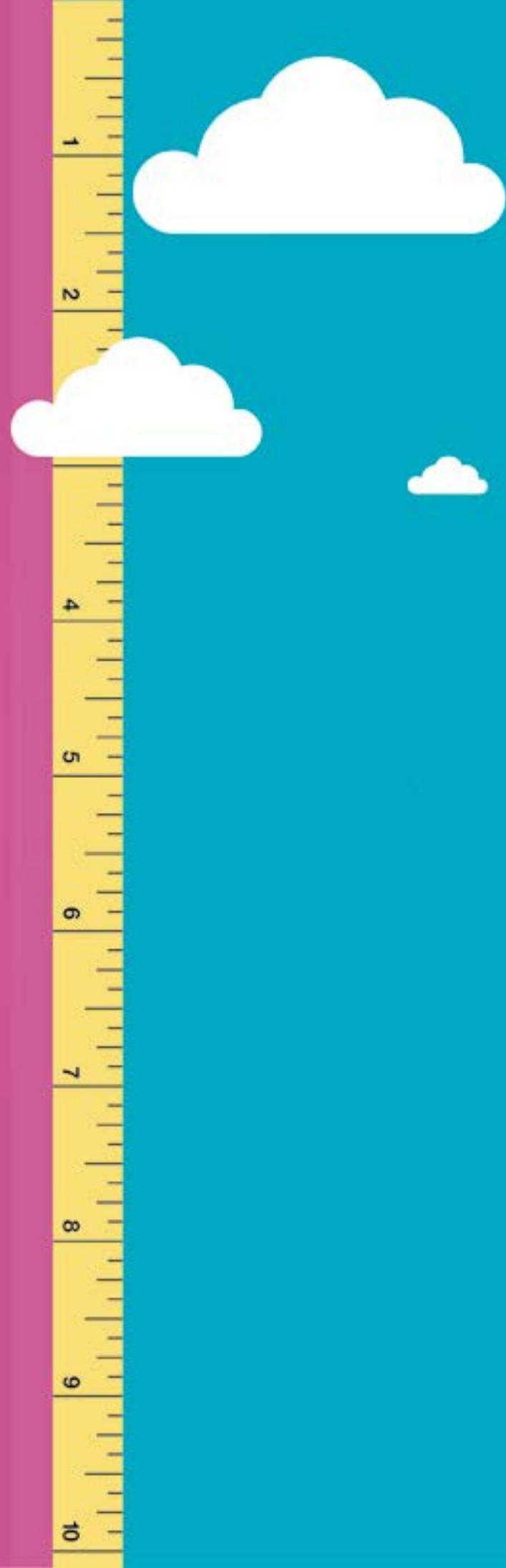
**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA**

**ESTUDIO ERGONÓMICO PARA LA
CREACIÓN DE UNIFORMES PARA
NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR**

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADORAS TEXTIL Y MODA

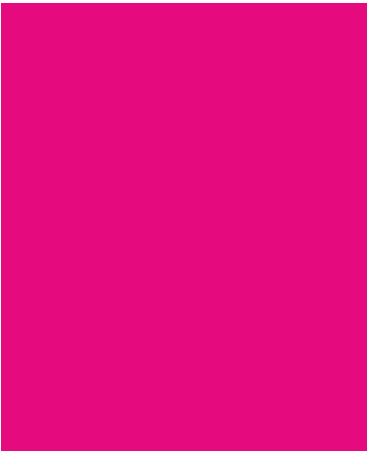
**BERNARDA SEGARRA
SOLEDAD GALARZA
DIRECTORA: MARÍA DEL CARMEN TRELLES**

CUENCA, ECUADOR, 2017



ESTUDIO, ERGONÓMICO PARA LA CREACIÓN DE UNIFORMES PARA NIÑOS EN EDAD PREESCOLAR

**Bernarda Segarra
Soledad Galarza**



Autoras: Bernarda Segarra
Soledad Galarza

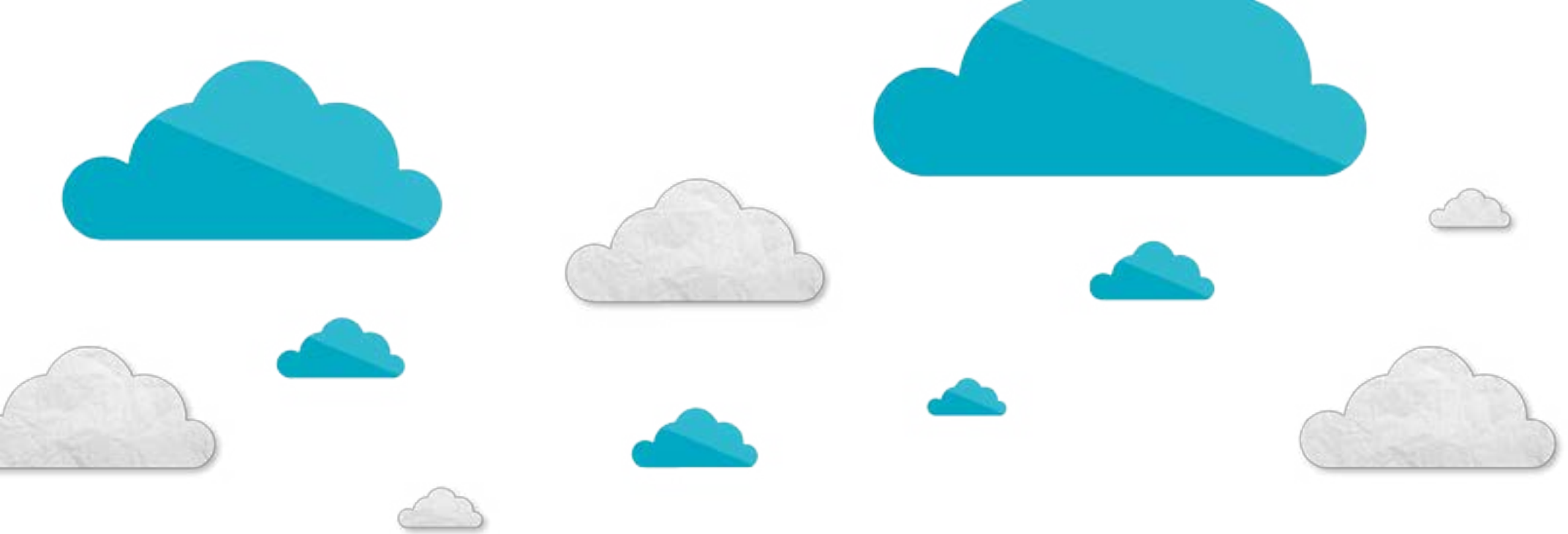
Tutora: María del Carmen Trelles

Fotografías e ilustraciones: Las fotografías e ilustraciones fueron realizadas por las autoras y por el fotógrafo Andrés Quintuña, excepto aquellas que se encuentran con su cita respectiva.

Diseño y Diagramación: Paula Crespo G.

Impresión: Gráficas Hernández

Cuenca-Ecuador, 2017



DEDICATORIA

A nuestros padres por creer siempre en nosotras, ayudarnos a cumplir nuestras metas con su apoyo y amor incondicional. A toda nuestra familia por su constante cariño y fortaleza.



A Dios por permitirnos cumplir con éxito nuestros sueños. A la guardería Carrusel por abrirnos sus puertas, a su directora, sus profesoras y a sus hermosos niños. A los docentes de la facultad de diseño por brindarnos sus amplios conocimientos a lo largo de la carrera y un especial agradecimiento a nuestra tutora María del Carmen quien supo ser la mejor guía siempre, gracias por su apoyo incondicional

DEDICATORIA	5	2.1.1.2 Descripción del lugar y personal	38
AGRADECIMIENTOS	6	2.1.1.3 Misión	39
ÍNDICE DE CONTENIDOS	7	2.1.1.4 Visión	39
ÍNDICE DE IMÁGENES Y CUADROS	8	2.1.1.5 Uniformes actuales	39
RESUMEN	9		
ABSTRACT	10	2.1.2 Análisis Corporativo	40
INTRODUCCIÓN	11	2.1.2.1 Logotipo	40
		2.1.2.2 Análisis Logotipo	40
		2.1.2.3 Identidad Corporativa (Palabras clave)	41
CAPÍTULO 1: CONTEXTUALIZACIÓN	14		
		2.1.3 Estudio de la problemática	41
1.1.- NIÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR	15	2.1.3.1 Tabulación	41
1.1.1.- CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS.	16	2.1.3.2 Registro fotográfico	45
1.1.2.- ANTROPOMETRÍA.	17	2.2 IDEACIÓN	48
1.1.3.- CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LOS NIÑOS EN EDAD PRE-ESCOLAR.	18	2.2.1 Moodboards	49
1.1.4.- ENTORNO EDUCATIVO. ACTIVIDADES, REQUERIMIENTOS.	20	2.2.2 Bocetación	52
		2.2.3 Materiales	66
		2.2.3.1 Fichas técnicas materiales	66
		2.2.4 Proceso creativo	68
1.2.- DISEÑO DE UNIFORMES	22	2.3 BRIEF	71
1.2.1.- GENERALIDADES DEL DISEÑO DE UNIFORMES.	23	2.3.1 Descripción de trabajo	72
1.2.2.- IMAGEN INSTITUCIONAL	25	2.3.2 Antecedentes	72
1.2.2.1.- DEFINICIÓN	26	2.3.3 Target	72
1.2.2.2.- CARACTERÍSTICAS	26	2.3.4 Objetivos de proyecto	73
1.2.2.3.- ESTRATEGIAS PARA EL DISEÑO DE UNIFORMES.	28	2.3.5 Concepto	73
		2.3.6 Mensaje	73
1.3.- ERGONOMÍA	29	2.3.7 Cromática	73
1.3.1.- GENERALIDADES DE LA ERGONOMÍA. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS.	30	2.3.8 Constantes y variables	73
1.3.2.- CRITERIOS DE ERGONOMÍA APLICADOS AL DISEÑO DE INDUMENTARIA Y UNIFORMES.	33	2.3.9 Estrategia creativa	73
1.3.3.- CRITERIOS DE ERGONOMÍA APLICADOS A LA INDUMENTARIA DE NIÑOS EN EDAD PRE ESCOLAR.	35	2.3.10 Presupuesto	74
		CAPÍTULO 3: RESULTADOS/PROPUESTA	75
CAPÍTULO 2: DESARROLLO/PROYECTO	36	3.1 Experimentación para prototipos	76
		3.2 Fichas Técnicas	78
2.1.- INVESTIGACIÓN DE CAMPO	37	3.3 Propuestas Finales	109
2.1.1 - Institución Educativa “Carrusel”	38	3.4 Puesta en escena	121
2.1.1.1 Descripción de la empresa	38	CONCLUSIONES	126
		RECOMENDACIONES	127
		ANEXOS	128
		REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	130

ÍNDICE DE IMÁGENES

2. Niño jugando	https://goo.gl/qtXPxm
15. Imagen corporativa	https://goo.gl/nV1cjZ
16. Identidad Corporativa	https://goo.gl/udaZ2w
18. Ergonomía	https://goo.gl/n6ttto
19. Ergonomía 2	https://goo.gl/Dhh2Xj
20. Ergonomía infantil	https://goo.gl/J9f7ks
21. Dibujo niños	https://goo.gl/HCUuz5
25. Centro educativo “Carrusel”	https://goo.gl/uyV1mz
28. Logo carrusel	https://goo.gl/uyV1mz
45. Creatividad	https://goo.gl/hqBQ9N
52. Brief	https://goo.gl/NFMDkH
Fotografías de propuestas finales	Andrés Quintuña

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Tabla 1. Actividades de aseo. (Autoría propia, 2017)
Tabla 2. Actividades Lúdicas o de juego. (Autoría propia, 2017)
Tabla 3. Actividades de Alimentación. (Autoría propia, 2017)
Tabla 4. Actividades Motrices (Autoría propia, 2017)

PASTELES

Pastel 1. Ir al baño. (Autoría propia, 2017)
Pastel 2. Lavarse las manos. (Autoría propia, 2017)
Pastel 3. Actividades con pinturas, crayones, acuarelas, etc. (Autoría propia, 2017)
Pastel 4. Juegos en el patio. (Autoría propia, 2017)
Pastel 5. Alimentación (Autoría propia, 2017)
Pastel 6. Actividades de mesa (Autoría propia, 2017)





RESUMEN

El presente proyecto de graduación se planteó en base a la problemática encontrada en los niños de guardería, quienes al estar en constante actividad física, presentan inconvenientes con su indumentaria tales como: manchas, desgastes, roturas e incomodidad. Como caso de aplicación se escogió a la guardería “Carrusel” de la ciudad de Cuenca, en la que mediante un estudio de campo se pudo realizar un análisis ergonómico y un estudio del niño y su desarrollo. Posterior a esto se realizó un análisis de la imagen corporativa de la Institución, con el fin de crear un uniforme que mediante los estudios realizados responda a los problemas encontrados y a los requerimientos propios de la imagen institucional.

PALABRAS CLAVE

IMAGEN
CORPORATIVA

ERGONOMÍA

FUNCIONALIDAD

INDUMENTARIA
INFANTIL

GUARDERÍA

INNOVACIÓN



ABSTRACT

TITLE: An Ergonomic Study for the Design of Preschoolers' Uniforms

ABSTRACT

The aim of this graduation project is based on a problem detected in nursery children, who are in constant physical activity and have drawbacks when wearing their uniforms, like for example stains, wear clothes, rips, and discomfort. As an application case, "Carrusel" nursery school of the city of Cuenca was chosen. Through a field study, an ergonomic analysis and a study of children's development were carried out. Later, an analysis of the corporate image of this institution was conducted with the purpose of designing a uniform based on the studies carried out, in order to design an appropriate uniform that may respond to the problems found and the institutional image's requirements.

KEY WORDS: innovation, functionality, nursery school, corporate image, children's clothing, Ergonomics

Bernarda Segarra
Code: 70466

Soledad Galarza
Code: 70933

Designer María del Carmen Trelles, MSc
Tutor


UNIVERSIDAD DE CUENCA
Dpto. Idiomas

Translated by,
Rafael Argudo


INTRODUCCIÓN



La etapa pre-escolar, 2-4 años es fundamental en la vida del ser humano, ya que, es la edad donde el niño presenta mayor disposición para receptar el aprendizaje; es la etapa en la cual el niño desarrolla gran parte de su inteligencia y en donde aumentan sus capacidades motoras, cognitivas y sociales.

Es en estos años cuando mejora en gran parte el desarrollo de su lenguaje, lo que les permite un mejor desenvolvimiento en sus actividades diarias como alimentarse o vestirse, todo esto mediante una mejor comunicación; también en esta etapa aumenta su autoestima, independencia y racionalidad, ya que, aprende a analizar lo que le rodea y diferenciar lo que está bien y lo que está mal.

Según Sigmund Freud las capacidades y enseñanzas que el niño adquiere forman al mismo según el medio en el que se desenvuelven, es por ello que la guardería es de vital importancia en la calidad de vida que pueda tener el infante en el futuro, ya que es el primer lugar donde se estimula y

prepara para una posterior vida estudiantil.

Las diversas actividades que se realizan en la guardería suelen ocasionar inconvenientes en la indumentaria y esto provoca que el niño no rinda de una manera adecuada, ya que, ocasiona distracción e incomodidad; este proyecto pretende solucionar esta problemática mediante una investigación de campo y un estudio del niño teniendo como resultado una propuesta de uniforme ergonómica, la misma que se adapte a los principales problemas y necesidades que el niño pueda presentar.

El presente proyecto de grado, a más de proponer un uniforme que sea ergonómico plantea que el mismo fortalezca la imagen corporativa de la guardería seleccionada, esto se concretará después de un análisis de la institución, logrando mediante el diseño transmitir todo lo que la empresa quiere mostrar al público, para evidenciar el resultado de este proyecto se valida el uniforme diseñado en un grupo humano real.

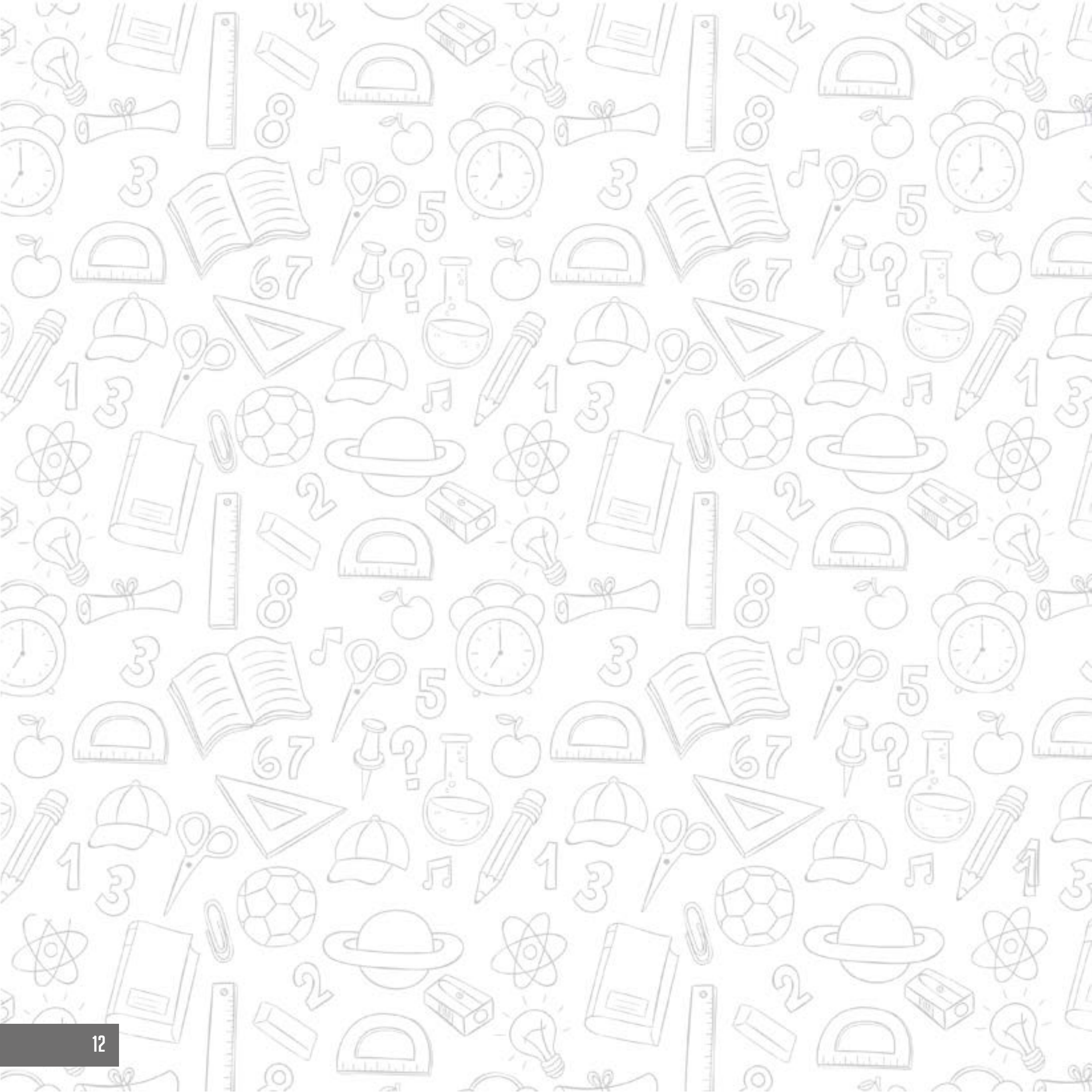




Figura 1. Niño en Centro Educativo
"Carrusel" (Autoría propia, 2017).

CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZACIÓN

En el primer capítulo se investiga y reúne información sobre las tres principales variantes teóricas del proyecto, esta información engloba definiciones, generalidades, características y criterios indispensables para el desarrollo de los capítulos siguientes del proyecto. Se considera necesario conocer a fondo estos 3 temas, ya que, mediante esto se podrá llevar el proceso creativo y finalizar con productos.

En la contextualización se profundizarán los 3 principales temas necesarios para la ejecución de este proyecto, el primero “los niños en etapa pre-escolar”, el segundo “diseño de uniformes” y el tercero “la ergonomía”; en base a estos 3 temas se llevará toda la investigación.

Niños en etapa pre-escolar: en este tema se recopila información sobre definiciones y principales características tanto físicas como psicológicas de los niños de 2 a 4 años. Además se menciona sobre el entorno educativo en esta edad y las actividades que se realizan.

Diseño de uniformes: en este tema se reúne información sobre generalidades en indumentaria de uniformes, y un subtema muy importante es la imagen corporativa la misma que incluye definiciones y características a más de estrategias para relacionar este subtema con el diseño en uniformes.

Ergonomía: En este tema se recopila información sobre conceptos y criterios de la ergonomía para aplicarlos al diseño de uniformes.



Figura 2. Niño jugando (Pereira, 2016, parr 1).



1.1.- NIÑOS EN ETAPA PRE-ESCOLAR

La etapa preescolar comprende el transcurso de edades del niño anterior a la vida escolar, esta etapa es vital en el desarrollo de cualquier persona, ya que, es aquí donde comienza el aprendizaje y la independencia en los infantes; por otro lado, en este ciclo de vida es cuando los niños forman su personalidad por medio de lo aprendido y del medio que los rodea.

Figura 3. Niño en la guardería (Autoría propia, 2017).

1.1.1.- CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE NIÑOS DE 2 A 4 AÑOS.

Según Maganto & Cruz en su libro “Desarrollo físico y psicomotor en la etapa infantil”, el desarrollo físico se refiere a “los cambios corporales que experimenta el ser humano, especialmente en peso y altura, y en los que están implicados el desarrollo cerebral, como ya se ha indicado, el desarrollo óseo y muscular”. (2004, p.5).

El ritmo de crecimiento es un poco más acelerado en el primer año de vida del infante pero a partir del segundo año va según un patrón lineal, esto depende también de varios factores del entorno.

Después de varias investigaciones académicas se puede constatar que durante el período de juego (período preescolar) en la vida de un niño, estos presentan diferentes cambios en su aspecto físico y psicológico. En cuanto a la parte física uno de los más notorios es la grasa que presentan cuando son bebés y que se transforma en músculo, además se pueden notar cambios en las dimensiones de su cabeza con respecto al tamaño que posee su cuerpo, su cara empieza a dejar su forma redondeada para ser un poco más estilizada, sus extremidades se alargan y una de las características más relevantes es que comienzan a desarrollar una gran cantidad de habilidades motoras, esto se debe a que su centro de gravedad cambia de lugar, éste se traslada del esternón hacia el ombligo.

En el período preescolar, un niño evoluciona en varios aspectos, en primera instancia en esta etapa el infante comienza a fortalecer el sistema músculo-esquelético, lo que implica el crecimiento, ya que gracias al aumento progresivo de masa muscular, éste conlleva al aumento de peso y a la variación de las dimensiones de todo el organismo del niño que es lo que permite fortalecer sus actividades como carrera, salto, lanzamiento, etc.

El crecimiento del niño como de cualquier persona está ligado a factores como el genético, nutrición, función endocrina, entorno psicosocial, estado general de salud, afectividad, entre otros. Debido a esto, el niño entre los 2 y 3 años aumenta generalmente unos 3 o 4 kg y crece un promedio de 5 cm, culminando su transformación de bebé a niño.

Uno de los cambios más notorios o evidentes que se pueden notar es la estilización en su rostro, tronco y extremidades, en las edades de 2, 3 y 4 años. Además el niño no puede realizar actividades de tiempo muy prolongado ni con mucha intensidad, pues su corazón no se lo permite.

En el desarrollo del niño es importante plantear la división del crecimiento que plantea Scannon (s.f), esta consiste en 3 importantes partes, la primera abarca el crecimiento general el mismo que engloba talla, aparato respiratorio, digestivo, sistema renal en los 2 primeros años y pubertad; el segundo el crecimiento genital que engloba los órganos sexuales en los

cuales los primeros años es muy lento y el último es el crecimiento neutral el mismo que engloba SN y cráneo los primeros 4 años, crecimiento linfático que corresponde al timo y ganglios linfáticos este crecimiento es progresivo hasta los 12 años.

Entre las edades de 2 a 5 años es denominada también como etapa de crisis del desarrollo; esta da lugar a cambios físicos y mentales, en la parte física la columna del infante en este período se endereza y comienza a caminar más erguido, generalmente su cuello viene a alargarse, por lo mismo se diferencia mejor la cabeza del cuerpo y su tronco ya no es tan corpulento, es decir el niño toma un aspecto más proporcionado. Cambia el aspecto de sus pies, ya que comienza a desaparecer la almohadilla de grasa bajo el arco de la planta del pie.

En la parte mental el niño desarrolla una “autonomía” que antes no existía; disminuye la dependencia hacia el adulto en la mayoría de actividades, lo que no significa que el niño no necesite de él pero es el inicio de una etapa de independencia.

Los niños presentan varios cambios durante su etapa preescolar, los cambios físicos son muy notorios en esta etapa, el crecimiento y desarrollo físico del niño avanza de manera rápida durante sus primeros años de vida.

Toda la autonomía desarrollada en esta etapa por el infante le lleva a la necesidad de aprender a desenvolverse solo en ciertas actividades como: comer, ir al baño, lavarse las manos e incluso jugar; todas estas acciones provocan ciertas consecuencias en su indumentaria diaria como manchas y humedad.



Figura 4. Niños de 4 años (Autoría propia, 2017).



Figura 5. Antropometría (Sira, 2015, párr 5)

1.1.2.- ANTROPOMETRÍA

Antropometría es la ciencia que estudia las medidas y dimensiones que presenta el cuerpo humano y presenta variables según su edad, sexo, raza, nivel socioeconómico, etcétera. La antropometría se clasifica de una manera general en estructural y funcional, con relación a la estructural esta se encarga de las medidas que competen al ser humano como cabeza, tronco, extremidades en posiciones estándar y por otra parte la funcional toma medidas mientras el cuerpo esté realizando cualquier tipo de movimiento.

Desde un punto antropométrico, se puede entender a la infancia en función a cada cultura, es decir cada ser humano es resultado de su contexto y de sus generaciones. Desde este punto de vista se llega a la conclusión que hay dos tipos de infancias; la primera se refiere a la realidad que vive cada niña y niño y la segunda es “el complejo de ideas, imágenes y representaciones que cada sociedad hace de ellos” (Amodio, 2005, p. 25).

[...] los fenómenos que atañen al desarrollo psicológico y social del niño están fuertemente enlazados de manera dinámica con la representación cultural de la infancia que cada sociedad produce; mientras que ambos aspectos tienen como contexto que los definen y determinan las condiciones socio-económicas de existencia de cada sociedad y, naturalmente, las determinaciones biológicas de cada corporalidad (Amodio, 2005, p. 29).

Generalmente la antropometría va acompañada de la ergonomía ya que se complementan al diseñar cualquier tipo de objetos, puesto que se necesita suministrar medidas o ya sea para diseñar espacios para individuos; es decir se adaptan las dos disciplinas para crear ambientes y objetos cómodos y confortables para los humanos.

Al ser la antropometría la ciencia dedicada al estudio de medidas del cuerpo humano es usada para formar tallaje o cuadro de tallas. Existen varios métodos para lograrlo entre ellos se destaca el planteado por Vélez (1990) que consiste en determinar la talla del pie y el peso. Sin embargo, las más reconocidas a lo largo de la historia han sido talla/peso y edad/sexo; es entonces, la antropometría la prueba de diagnóstico para evaluar el desarrollo físico de las personas.

El objetivo de realizar estudios antropométricos es que se permita analizar el estado morfológico de los niños, para que de acuerdo a esto, sea posible hacer un diagnóstico nutricional más detallado de la persona.

Es por esto que se debe tener un control periódico en estas variables: peso, talla, peso/edad (PE), peso/talla (PT), talla edad (TE), circunferencia cefálica, circunferencia media del brazo. En resumen, analizar las variables antropométricas antes nombradas son el mejor instrumento para realizar evaluaciones en cuanto al crecimiento, desarrollo, maduración y estado nutricional que presentan los infantes en etapa preescolar.

Peso y talla en niños de dos a seis años				
Edad (años)	Peso (kg)	Aumento (kg)	Talla (cm)	Aumento (cm)
2	12,3 ± 2	0,0	85,6 ± 6	0,0
2,5	13,5 ± 3	1,1	90,4 ± 6	4,8
3	14,6 ± 3	1,1	94,0 ± 7	4,5
3,5	15,7 ± 3	1,0	99,1 ± 8	4,2
4	16,7 ± 3	1,0	102,9 ± 8	3,8
4,5	17,7 ± 4	1,0	106,6 ± 8	3,7
5	18,7 ± 4	1,0	109,9 ± 9	3,3
5,5	19,7 ± 4	1,0	113,1 ± 9	3,2
6	20,7 ± 5	1,0	116,1 ± 9	3,0
Fuente: National Center for Health Statistics (NCHS)				
Peso y talla en niñas de dos a seis años				
Edad (años)	Peso (kg)	Aumento (kg)	Talla (cm)	Aumento (cm)
2	11,8 ± 2	0,0	84,4 ± 6	0,0
2,5	13,0 ± 3	1,2	89,5 ± 6	5,1
3	14,1 ± 3	1,1	94,0 ± 7	4,5
3,5	15,1 ± 3	1,0	97,9 ± 7	3,9
4	16,0 ± 3	0,9	101,6 ± 8	3,7
4,5	16,8 ± 4	0,8	105,0 ± 8	3,4
5	17,7 ± 4	0,9	108,4 ± 8	3,4
5,5	18,6 ± 4	0,9	111,6 ± 9	3,2
6	19,5 ± 4	0,9	114,6 ± 9	3,0
Fuente: National Center for Health Statistics (NCHS)				

Figura 6. Peso y talla en niños y niñas de dos a seis años (National Center for Health Statistics) (Bastidas, Posada & Ramirez, (s.f), párr. 4)

Es indispensable el desarrollo de este tema en el proyecto, ya que, mediante esta ciencia se maneja todo el tallaje y medidas en el ser humano y sólo mediante las mismas se puede crear indumentaria.

1.1.3.- CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE LOS NIÑOS EN EDAD PRE-ESCOLAR

Las perspectivas de Sigmund Freud, Erik Erikson, Jean Piaget o Lev Vygotsky han sido de gran ayuda para lograr entender cómo se desenvuelve el aspecto psicológico en los niños. En esta etapa los infantes aumentan sus capacidades motoras, cognitivas, lingüísticas, sociales y comienzan a experimentar con todas ellas; lo que les permite manejar, controlar y dominar sus movimientos.

Entre las edades de 2 a 4 años, los niños comienzan a desarrollar un lenguaje que les permite una mejor comunicación y por ende a desenvolverse de una mejor manera al momento de comer, vestirse, bañarse, etc. Por otro lado, en esta etapa es común que el niño se enfade y que se pueda llegar a sentir frustrado si no se lo entiende, es decir este es también un periodo sensible para la comunicación verbal, por lo mismo prestará mucha atención a lo que escucha a su alrededor y es común que en base a esto cree sus propios juegos en los que toma roles de adultos, se asocia con reglas y tipos de conducta; y muchas veces habla solo, lo que le ayudará a que mejore su memoria y también genere curiosidad.

En esta etapa de su infancia, el niño desarrolla gran parte de su inteligencia, ya que comienza a aprender a través de la observación y por otro lado el aprendizaje de ensayo-error.

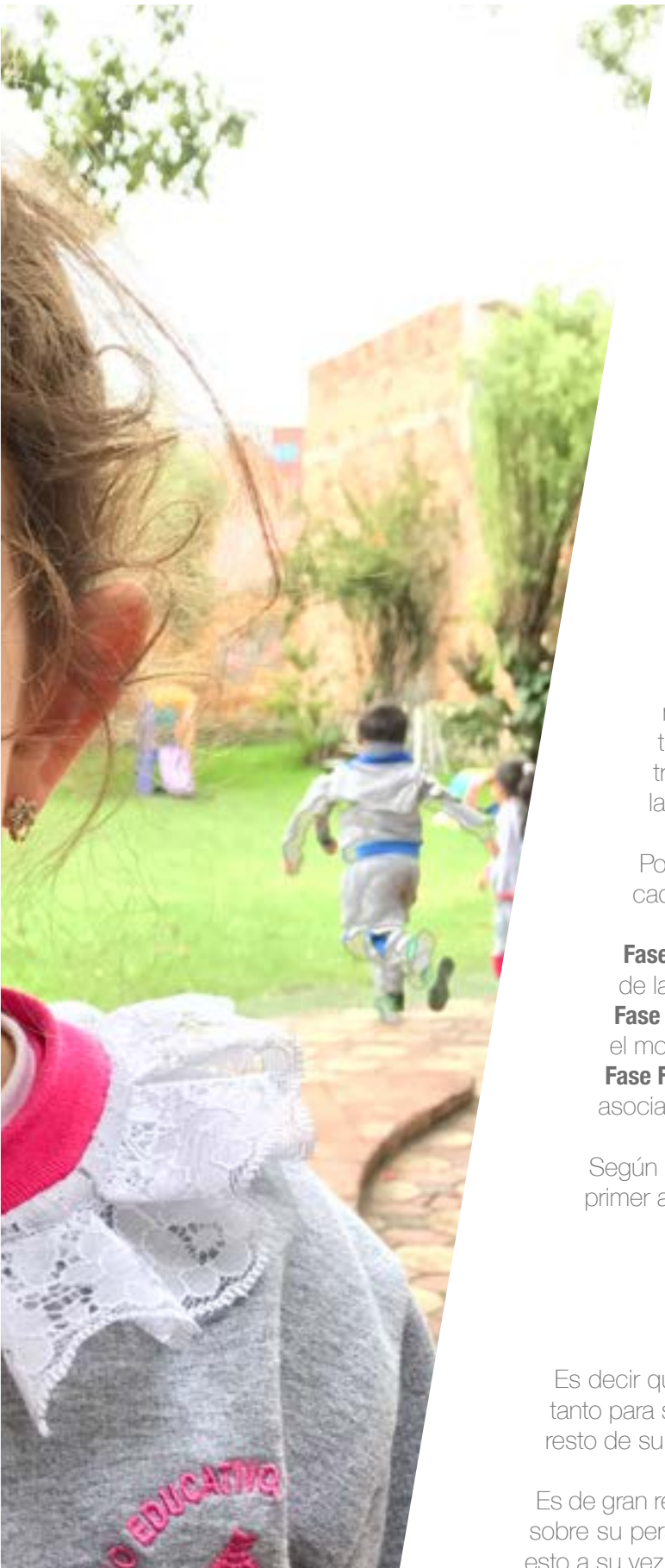
En la edad preescolar comienza a aumentar su “racionalidad”, a analizar todo lo que le rodea y a tomar conciencia de los actos y las consecuencias que sus errores pueden traer; es decir, ya diferencia lo que está bien y lo que está mal. Esto abre paso al desarrollo de sentimientos en los que puede surgir vergüenza, envidia, orgullo, etc. En relación con su madurez cerebral en esta etapa el niño comienza con el desarrollo propio de la atención involuntaria, esto se da ya que los adultos comienzan a incorporar al infante en nuevas actividades.

Para un niño es muy difícil concentrarse en actividades monótonas y poco didácticas, es por eso que a la etapa preescolar se la reconoce como etapa de desarrollo sensorial intenso, puesto que es aquí en donde perfeccionan su orientación. En esta etapa aparecen aspectos interrelacionados importantes como la asimilación y acciones de percepción.

Para el niño se crean patrones de asimilación y no solo con respecto al color, tamaño, forma, sino también con otro tipo de propiedades más complejas. Por otra parte se da el perfeccionamiento de las acciones de percepción, estas acciones sirven para resolver por ellos mismos diferentes problemas a través de pruebas. La edad escolar es reconocida por el gran porcentaje de retención mental que aquí se comienza a formar; todos los juguetes, cuadros,



Figura 7. Niños en la guardería (Autoría propia, 2017).



ropa se van quedando en la memoria del niño dependiendo su actividad y frecuencia de interactuar con ellos.

La imaginación del niño se forma a través del juego, pero se manifiesta evidentemente por medio del dibujo o al inventar cuentos o poemas; este tipo de imaginación es involuntaria, la imaginación voluntaria se forma por la regulación de la conducta del niño.

El desarrollo mental del niño en edad preescolar se da rápidamente, ya que en este periodo comienza a formarse la conciencia, esta se realiza en primer lugar con la actividad práctica y luego se realiza con el uso de palabras, esto le da al niño la oportunidad de pensar a través de ellas.

Jean Piaget, señala que en general los niños atraviesan por un determinado período para definir su capacidad de relacionarse y al mismo tiempo definir su intelecto. Nos centraremos en la etapa que trata al niño de 2 a 7 años. En esta etapa Piaget dice que los niños aprenden cómo interactuar con su ambiente de una manera más compleja mediante el uso de palabras y de imágenes mentales. Esta es una etapa que está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella lo hacen, creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, carecen de estructura lógica es decir que piensan que los objetos también pueden ver, sentir, escuchar, etc. (s.f, párr.11)

Esta es una etapa que está marcada por el egocentrismo, o la creencia de que todas las personas ven el mundo de la misma manera que él o ella lo hacen, creen que los objetos inanimados tienen las mismas percepciones que ellos, carecen de estructura lógica es decir que piensan que los objetos también pueden ver, sentir, escuchar, etc. En este periodo también se presenta un razonamiento translúcido, ausencia de clasificación jerárquica y hay un gran avance en la forma de interactuar con la sociedad.

Por otro lado, Sigmund Freud acerca de la sexualidad del niño, divide las etapas de su desarrollo fijándose cada una en cierta zona del cuerpo, así clasifica el desarrollo infantil en cinco etapas:

Fase Oral (1 año): Zona erógena hace referencia a la boca, además de la función dominante que trata de las actividades orales tales como chupar, morder, comer, etc.

Fase Anal (2-3 años): Zona erógena hace referencia a la zona del ano y a una función dominante que es el movimiento y eliminación de las heces a través del ano.

Fase Fálica (3-4 años): Viene a ser la zona erógena es decir los órganos genitales y la función dominante se asocia el contacto de sus órganos con un objeto de amor. (1905, párr.35)

Según el psicólogo Erik Erickson (1971) el desarrollo del niño se divide en tres importantes etapas desde el primer año de vida hasta el sexto:

- Confianza frente a desconfianza (1 año).
- Autonomía frente a la dudas y a la vergüenza (2 años).
- Inicio de sentimientos de culpabilidad (3-6 años).

Es decir que todo lo que el niño capte y aprenda en la infancia va a ser de gran importancia para su vida futura tanto para su adolescencia como para su vida adulta, gran parte de lo que perciba en su niñez influenciará en el resto de su vida.

Es de gran relevancia mencionar el ámbito psicológico en el niño, ya que, es el usuario en este proyecto y conocer sobre su personalidad y mentalidad permite crear una perspectiva mucho más amplia del perfil del consumidor y esto a su vez permite satisfacer con mayor éxito las necesidades del mismo.

1.1.4.- ENTORNO EDUCATIVO. ACTIVIDADES, REQUERIMIENTOS.



Figura 8. Niños en la guardería (Autoría propia, 2017).



Figura 9. Niña jugando (Autoría propia, 2017).

Una guardería además de brindar buen cuidado a los niños, también desempeña un papel importante en el desarrollo del mismo, ya que en ella los niños aprenden a desenvolverse de una manera independiente a partir de una correcta estimulación.

Según Patricia Jiménez Vallejo, en una publicación define:

“La guardería o establecimiento infantil es un centro educativo, de servicio público o privada, que encamina a infantes de edades entre 0 y 3 años. Los representantes de controlar a los niños son personas profesionales, especializadas en el área de la educación a edades tempranas, y su trabajo es controlar a los mismos y brindarles todos los cuidados que requieren a su edad”. (2012, párr.1)

Varios autores como Piaget, Freud, Vygotsky, entre otros, indican que los primeros años de la vida de un niño son cruciales para la vida adulta, ya que en este periodo el niño desarrolla varias habilidades cognitivas con la ayuda de sus padres. A lo largo de su crecimiento es importante que comience a insertarse en un sistema educativo/estimulante debido a que a su edad necesitan el juego para poder madurar, ya que en este nuevo entorno se desarrollan capacidades no solo a nivel cognitivo, sino también a nivel social y emocional.

Es verdad que en la guardería el niño pasará gran parte del tiempo jugando, pero no cualquier juego, serán actividades que ayuden al niño a potenciar sus habilidades motoras y también a estimular su desarrollo psicológico y social.

Entre los juegos, actividades didácticas y otras que se realizan en la guardería, se encuentran varios beneficios para el niño; esta ayuda a formar nuevos espacios de interacción con otros infantes que tengan su misma edad y con

grupos de niños de otras edades que estimulen su desarrollo, a través de la comunicación verbal y extra verbal que se da en el juego y otras actividades grupales. En la mayoría de los casos fortalece los vínculos afectivos con las personas y estimula la empatía, haciendo que el niño deje el egocentrismo que es muy típico de los primeros años de vida. Todo esto, favorece en gran parte a lograr que el niño tenga mayor independencia y autonomía infantil, así también a la formación de hábitos bien estructurados para su vida adulta, incita el autocontrol emocional y a una buena resolución de conflictos. Por tanto, este primer lugar en que el niño se inserta bajo el sistema educativo, es donde se forma la semilla de la inteligencia emocional.

En el preescolar es donde la autoestima y la autoconfianza del niño aumenta, a medida que se vuelve más independiente y adquiere nuevos aprendizajes, también desarrolla las habilidades motoras finas, fundamentalmente a través de los juegos y el dibujo. Además, estimula la coordinación motora a partir de aquellos juegos que involucran las habilidades físicas. Enseña al niño las normas y reglas básicas de convivencia y de respeto hacia los demás, así como las reglas y los límites que debe cumplir. Intensiva y desarrolla su creatividad e imaginación, fundamentalmente a través de actividades como los cuentos y los juegos de roles. Enriquece el lenguaje y la adquisición de palabras nuevas cada día, que amplían considerablemente el vocabulario del niño

La mayoría de guarderías en la actualidad, ocupan y se basan en los métodos y teorías de aprendizaje que fueron planteados por psicólogos revolucionarios y han tenido éxito a través de la historia. Según el psicólogo, nacido en Suiza, la inteligencia está dividida en partes esenciales: la adaptación y la organización. Por una parte, adaptación es un equilibrio que existe entre la asimilación y la acomodación, y cierto tipo

de organización de una función obligatoria que se muestra mediante estructuras". Piaget pone énfasis en que el desarrollo de la inteligencia de un niño es una adaptación del mismo hacia el mundo o hacia el ambiente que le rodea; y este se desarrolla mediante un transcurso de maduración, proceso que colabora de manera directa con el aprendizaje. Para apoyar a la teoría de Piaget, tenemos también la teoría de Lev Vygotsky (1896-1934) quien sostenía que el niño desarrolla su aprendizaje a partir de la interacción social: se va apropiando de nuevas y mejores habilidades cognitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida.

Aquellas actividades que se realizan de forma compartida permiten a los niños interiorizar las estructuras de pensamiento y comportamentales de la sociedad que les rodea, apropiándose de ellas (Vygotsky, 1934).

Las actividades motoras que poseen a esta edad los niños aumentan considerablemente, ya que se mantienen en constante movimiento físico con diferentes juegos, los mismos que ayudan a la maduración cerebral. Para concluir, según el psicólogo Piaget "la acción es la génesis de todo conocimiento", es por esto que estar en constante actividad para un niño es fundamental, ya que solo así podrá llegar a una madurez correcta y a un pleno desarrollo físico y psicológico.

Según estudios realizados por el filósofo y psicólogo Karl Groos, "El juego es objeto de una investigación psicológica especial, siendo el primero en constatar el papel del juego como fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad. Está basada en los estudios de Darwin que indica que sobreviven las especies mejor adaptadas a las condiciones cambiantes del medio. Por ello, el juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia. Groos plantea su teoría indicando que el juego es una naturaleza que ayudará al niño a prepararse para la vida adulta y supervivencia. (1902, párr.1)

Las capacidades que el niño va adquiriendo según Sigmund Freud y Erick Erickson se van formando de acuerdo al medio en el que viven;

es así como desarrollan diferentes tipos de conductas, en base a esto se nombrarán las capacidades que un niño de 2, 3 y 4 años, que vive en un hogar y contexto estable puede presentar:

A los 2 y 3 años: comienzan a comer sin tirar los alimentos, pueden beber cualquier líquido sin derramarlo, es normal que no puedan estar mucho tiempo quietos, se les dificulta mucho hacer dos cosas al mismo tiempo, les es posible andar para adelante, para atrás, en puntas de pie, sobre los costados, talones y camina de costado, tienen mayor habilidad para evitar las frenadas bruscas, ya mueven todo el brazo para dibujar, pueden saltar con los pies juntos hasta 30 cm, ya no deben subir las escaleras un por una, sino que pueden subirlas alternando los pies y prácticamente sin ayuda, les es posible tomar la cuchara en posición supina, tienen atracción por la actividad motriz gruesa, comienza su interés por los lápices y comienza la curiosidad por la manipulación de estos, logran aplicar cubos de 9 ó 10, logran doblar papel a lo largo y a lo ancho pero muy difícilmente en manera diagonal, sus pies y manos actúan de manera más rápida y con mayor seguridad, pueden aumentar y disminuir la velocidad con mayor facilidad, pueden dar vueltas más cerradas, pedalear un triciclo o bicicleta con llantas traseras, su capacidad para tirar, recoger, patear una pelota aumenta.

A los 4 años: sus capacidades motrices les permite alterar los ritmos regulares de su paso, realizan saltos en largo a la carrera o parado, no se complican por saltar con rebote sobre uno y otro pie, les cuesta saltar en un pie, pero si mantiene el equilibrio sobre un pie, presentan una gran atracción por las pruebas de coordinación fina, aunque se demoren pueden abotonarse y desabotonarse la ropa sin ningún tipo de ayuda de un adulto, realizan el círculo en sentido de las agujas del reloj, desarrolla la habilidad de treparse, balancearse, saltar a los costados.



Figura 10. Niñas jugando en la guardería (Autoría propia, 2017).



Figura 11 Niña jugando en el aula (Autoría propia, 2017)

1.2.- DISEÑO DE UNIFORMES

El uniforme es un elemento de vital importancia ya sea en una empresa o institución, es decir, a nivel educativo o laboral; es también la carta de presentación ante el cliente o el público en general, es por ello que el uniforme tiene la capacidad de transmitir un mensaje muy claro hacia los demás, un mensaje que viene completamente atado a una imagen corporativa y todos sus elementos.



Figura 12. Niña con uniforme en guardería (Autoría propia, 2017).

1.2.1.- GENERALIDADES DEL DISEÑO DE UNIFORMES

La palabra uniforme viene del latín *uniformis*, esta palabra hace referencia a un conjunto de ropa generalizada/estandarizada portada por individuos de un mismo establecimiento u organización que produce de manera natural organización y sinergia.

El origen de los uniformes toma inicio en Gran Bretaña en centros educativos católicos, en donde las reglas religiosas obligaron a tener una única indumentaria para todos sus alumnos, con dos objetivos: que para todos los estudiantes tengan una igualdad económica en cuanto a su indumentaria y una igualdad social aboliendo discriminaciones por la indumentaria usada.

Sin duda, el uso del uniforme en la guardería, colegio o instituto, supone un ahorro importante para las familias, ya que conlleva menos gasto en ropa. El que los infantes utilicen uniforme para asistir a sus clases representa un gran porcentaje de ahorro económico para sus padres; es por eso que todos los uniformes escolares están hechos de materiales duraderos, además de economizar el factor tiempo, el cual también está involucrado, ya que cada mañana el uniforme evita conflictos entre hijos y padres en cuanto a qué indumentaria llevar puesta.

En cuanto a la igualdad, un uniforme es el elemento que permite que no existan diferencias entre los alumnos, ya que, todos visten igual y por eso el uso de uniforme ayuda a evitar conductas discriminatorias y a disminuir la presión social que pueden tener entre compañeros. Por otro lado, el uniforme escolar ayuda a explotar su personalidad sin basarse en su apariencia física, y se puede decir que se evita una gran cantidad de problemas entre compañeros con profesores y demás docentes.

La Generalitat Valenciana (2008) (conjunto de instituciones de autogobierno» de la Comunidad Valenciana, en España) tras un estudio afirmó que el uso de uniformes en los niños y jóvenes aumenta el rendimiento académico generando mayor concentración en las actividades, esto conlleva a que más allá de cómo se ven y sienten los niños por el uniforme físicamente, este trabaja con su parte psicológica ayudando de una manera positiva a su desempeño.

En cuanto a la psicología, se dice que el uniforme escolar sobre todo en los niños, promueve la disciplina, les lleva a acatar las reglas o normas que se han establecido en la institución, es decir;

La Master en Psicología Amparo Caladín (2012) menciona que el uniforme tiene la función de evitar que el niño se distraiga con la diversidad de indumentaria que se podría usar entre un grupo y de esta misma forma se reduce la discriminación o presión social que pueda llegar a existir por el diferente tipo de indumentaria que use cada niño, esto con respecto a marcas y estilos, cuando los niños visten un uniforme todos son iguales.



Figura 13. Niña con uniforme “Carrusel” (Autoría propia, 2017)



Figura 14. Niñas con uniforme “carrusel” (Autoría propia, 2017)

Por otro lado, la psicóloga Caladín menciona también que los uniformes ayudan a promover el buen comportamiento y la disciplina en una guardería o escuela, ya que, esto implica que los niños deben regirse a las normas o disciplinas que existen en la institución.

Según la historiadora Jennifer Craik (2016) los uniformes son considerados la antítesis de lo que llamamos moda, al diseñar uniformes el primer punto que se debe analizar es la función que estos van a cumplir y asegurar la comodidad de quien los va a utilizar.

Entre otra de las razones por las que los niños que asisten a establecimientos o instituciones llevan uniforme, es con el propósito de que la gente reconozca sin ningún tipo de problema a la institución, ayudando a los padres como señal de identidad y brindando una gran carga de transmisión visual. Para las instituciones, el uniforme habla por ellas, es su identificación visual, muestra su ideología, criterios, o estrategias de enseñanza, además muestra lo estricta que puede ser la institución basándose en un slogan o lema.

Muchas veces se realizan cierto tipo de visitas o actividades educativas en lugares fuera de establecimiento en donde el “uniforme escolar” desempeña un papel importante como lo es imagen que se tiene de la institución. Al ver el uniforme y la distinción inmediata, esto es de gran ayuda para docentes y más si son niños en edad preescolar con los que se están tratando. A lo largo del tiempo, los uniformes tanto de guardería, como los de escuela, colegio o de cualquier instituto han ido evolucionando y ampliando su variedad, no solo de manera en la que lucen estéticamente, sino en cuanto a sus materiales, teniendo en cuenta que la resistencia debe ser su principal característica.

Al diseñar un uniforme escolar se debe tener en cuenta que esta vestimenta debe mostrar sentido de pertenencia a la institución y también se debe priorizar dos factores fundamentales como lo es el costo y la calidad. En muchas ocasiones, los uniformes escolares están hechos de algodón y poliéster y en varios casos de algodón híbrido/poliéster. Se diseñan uniformes con textiles con un gran porcentaje de algodón debido a que este material brinda comodidad y al estar en contacto con la piel brinda una sensación suave y ligera. También son hechos con textiles fabricados en base a poliéster, ya que resultan ser muy duraderos, estos son muy resistentes a los factores ambientales teniendo en cuenta que su costo también es muy bajo a comparación de otros materiales para ropa deportiva.

Fábricas que llevan tiempo en la producción de uniformes recomiendan la mezcla híbrida entre algodón y poliéster, teniendo en cuenta que este textil tiene un mayor costo en relación al resto, sin embargo la resistencia y la ligereza de este tipo de textil hace que la mayoría de fabricas lo elijan.

Es muy importante que el uniforme escolar a más de ser cómodo y diseñado para las necesidades específicas del niño también esté vinculado a la imagen corporativa de la institución a la que pertenece, esto quiere decir que el uniforme debe representar o transmitir los ideales de la misma.

1.2.2.- IMAGEN INSTITUCIONAL

La imagen institucional o imagen corporativa es una parte importante para el desarrollo del proyecto, ya que, solamente mediante su estudio y entendimiento se podrá lograr crear los uniformes enfocados en la imagen institucional de la guardería seleccionada.



Figura 15. Imagen corporativa (Espinoza, 2017, párr. 8).

1.2.2.1.- DEFINICIÓN

Klaus Schmidt define a la imagen corporativa como un:

“Conjunto de creencias y asociaciones que poseen los públicos que reciben comunicaciones directas o indirectas de personas, productos servicios, marcas, empresas o instituciones. La imagen es una representación mental y virtual. Es una toma de posición emotiva.” (1995, párr.27)

Capriotto (2013) describe a la imagen corporativa como la identidad visual de una marca o institución, es decir, los símbolos, la tipología, los colores, etc.

Paul Hefting mencionó: qué imagen corporativa

“Es la personalidad de la empresa, lo que la simboliza, dicha imagen tiene que estar impresa en todas partes que involucren a la empresa para darle cuerpo, para repetir su imagen y posicionar está en su mercado.” (1991, párr.3)

Es entonces, la imagen institucional el conjunto de elementos que diferencian e identifican a una marca, institución u organización, estos elementos pueden ser: uniformes, logotipos, nombre de la marca, colores, etc. Todos estos elementos crean una imagen mental en sus clientes, trabajadores, proveedores, etc; es su carta de presentación ante la sociedad y a través de ella se comunican sus ideologías, trabajo, creencias, cambios, misión, visión, objetivos, etc.

El objetivo de una buena imagen institucional es crear identificación, preferencia y distinción de una empresa con otra, una correcta imagen institucional permite: competir ante el mercado, lograr vender mejor, llegar a la mente del consumidor, conseguir mejores trabajadores, etc.

Se define a la imagen corporativa como la unión de rasgos esenciales que diferencian a personas, entidades, organizaciones, etc; Joan Costa define la imagen como “la representación mental, en la memoria colectiva, de un estereotipo o conjunto significativo de atributos, capaces de influir en los comportamientos y modificarlos”. (1997, párr.56).

1.2.2.2.- CARACTERÍSTICAS

La imagen institucional como se mencionó anteriormente es todo aquello que nos refiere a la identidad de una marca, empresa u organización; al ser un conjunto de rasgos posee diversas características y elementos. Primero, las características que debe poseer una correcta imagen institucional son varias, entre ellas:





Figura 16. Identidad Corporativa (anónimo, párr 1)

- Propia (pertenece a una sola empresa).
- Comunicativa (transmite un mensaje).
- Sus elementos se relacionan entre sí.
- Representativa.
- Inconfundible e irrepetible.

La imagen institucional es un factor muy importante para el éxito o fracaso de una empresa, una correcta imagen institucional no es sólo la unión de varios atributos propios de la empresa o centro educativo, sino que los mismos tienen que ser coherentes, transmitir el mensaje deseado y estar relacionados entre sí.

Una imagen institucional exitosa tanto a nivel educativo como empresarial consta de varias partes y todas estas están íntimamente relacionadas entre ellas, las mismas son:

— **El nombre o identidad verbal:** Es el elemento principal de una imagen institucional, se refiere al nombre propio o razón social de la empresa, marca, organización, etc. Este elemento es de gran importancia tiene que ser muy bien pensado, ya que, mediante este se transmite directamente el objetivo o visión de la institución.

— **El logotipo:** Este elemento es el primero totalmente visual y tangible, el logotipo como tal es la traducción física del nombre o razón social elegida por la marca.

— **Simbología gráfica:** también es un elemento visual de la imagen institucional, son símbolos icónicos de la marca, aparte del logo, los cuales en ocasiones hasta tienen mayor impacto en los consumidores que el mismo logotipo.

— **Identidad cromática:** es muy importante para una empresa verse identificada con sus colores, ya que, los mismos actúan como una señal no como información, un color puede identificar y distinguir una marca.

— **Identidad cultural:** Hace referencia a los signos culturales, escondidos o visibles que identifican a la empresa, le da un carácter y estilo propio a la empresa.

— **Arquitectura corporativa:** es el lugar donde se desarrolla la empresa, donde los clientes interactúan con los dueños, servicios o productos.

— **Indicadores objetivos de la identidad:** Es toda la información de la empresa, datos como el inventario, balance, cifras.

Todos estos elementos son propios de todo lo que se refiere a la imagen corporativa de una institución o empresa, los mismos que correctamente diseñados y relacionados permiten el éxito de una marca, en el área de indumentaria se pueden constatar algunos de ellos en el uniforme utilizado

por la misma.

En el caso del Centro Educativo “Carrusel” en los uniformes de la institución se pueden observar elementos como: el nombre o identidad verbal junto al logotipo, estos dos elementos son de gran importancia en la imagen corporativa de la institución, ya que, son únicos y por lo mismo permiten diferenciar a la institución del resto, estos elementos se encuentran como bordado en algunas prendas del uniforme.

El uniforme también maneja un elemento esencial en la imagen corporativa de la institución, la identidad cromática, la misma hace referencia a toda la gama de colores que definen el Centro Educativo, por esta parte, el uniforme actual de la institución no pertenece a la identidad cromática de la misma, los cuales se ven reflejados en su logotipo y arquitectura corporativa.

1.2.2.3.- ESTRATEGIAS PARA EL DISEÑO UNIFORMES

Los uniformes desempeñan un papel muy importante para el éxito y la formación correcta de una empresa, ya sea, un uniforme laboral o educativo debe beneficiar a la empresa dotándole de identidad propia.

Una de las razones más importantes para el uso de uniformes es el lograr diferenciarse de la multitud, el uso de un uniforme acorde a la empresa logra que las personas puedan distinguirla con facilidad y que quede grabada en la mente del consumidor.

Se puede decir entonces que uno de los objetivos del uso de uniformes es la colectivización, el “ser parte de”, y sentirse propio de un grupo. Juan Antonio Pérez, catedrático de Psicología Social de la Universidad de Valencia menciona que el uso de uniformes tiene 3 propósitos: la des individualización, el orden, la jerarquía. El mismo autor menciona que “Quien viste un uniforme deja de ser individuo y se convierte en grupo. El uniforme ayuda a codificar y a diferenciar a distintos colectivos de un vistazo. Pero la diferenciación nunca es neutra, siempre supone la expresión de la relación de poder, estatus o prestigio”. (s.f, párr.5)

El mismo autor menciona que “Quien viste un uniforme deja de ser individuo y se convierte en grupo. El uniforme ayuda a codificar y a diferenciar a distintos colectivos de un vistazo.”

El uniforme es aquel elemento de una empresa que define a sus trabajadores, socios, estudiantes, dueños, etc. El mismo permite unificar a toda la institución o empresa, a más de promover el orden en la misma.

Es muy importante que antes de la creación del uniforme se conozcan algunos puntos para que el mismo beneficie a la empresa.

El uniforme creado debe respetar la imagen institucional de la empresa a la que pertenece; primero respetando su identidad cromática, es decir, los colores que distinguen a la institución y es recomendable que lleve el logotipo o eslogan de la empresa.

Estar hecho por tejidos cómodos que permita la movilidad de las personas que lo vayan a usar para que puedan desempeñar sus actividades diarias con normalidad.

El uniforme tiene que adaptarse a las condiciones de trabajo (clima, lugar, etc) y a las capacidades o necesidades de las personas que vayan a usarlo; es decir, si son niños, adultos, personas con capacidades diferentes, etc.

Respetar las normas de seguridad de los trabajadores, estudiantes, personal.

Todos estos puntos son de vital importancia en el diseño y elaboración de un uniforme, más aún en indumentaria infantil, principalmente en aspectos como el material elegido y diseños de seguridad, ya que, los niños se encuentran en movimiento y crecimiento constante, a más de ser mucho más delicados.

Por otro lado, el uniforme es la indumentaria que el niño va a utilizar todo el tiempo y debe permitirle estar cómodo para realizar todas sus actividades diarias, adaptándose al clima, lugar, capacidades, etc.

Refiriéndose a imagen corporativa el uniforme debe remitir claramente a la institución, su diseño, cortes, cromática deben ser parte del Centro Educativo.



Figura 17. Uniforme “Carrusel” (autoría propia, 2017)

ERGONOMÍA

La ergonomía es una ciencia muy importante en el estudio del hombre y el medio ambiente que lo rodea, es mediante esta disciplina que se puede lograr la mejora de la calidad o estilo de vida del ser humano. El objetivo del diseño textil y el diseño en general es satisfacer las necesidades de un usuario resolviendo un problema concreto, es justamente aquí, donde la ergonomía tiene una total cabida.

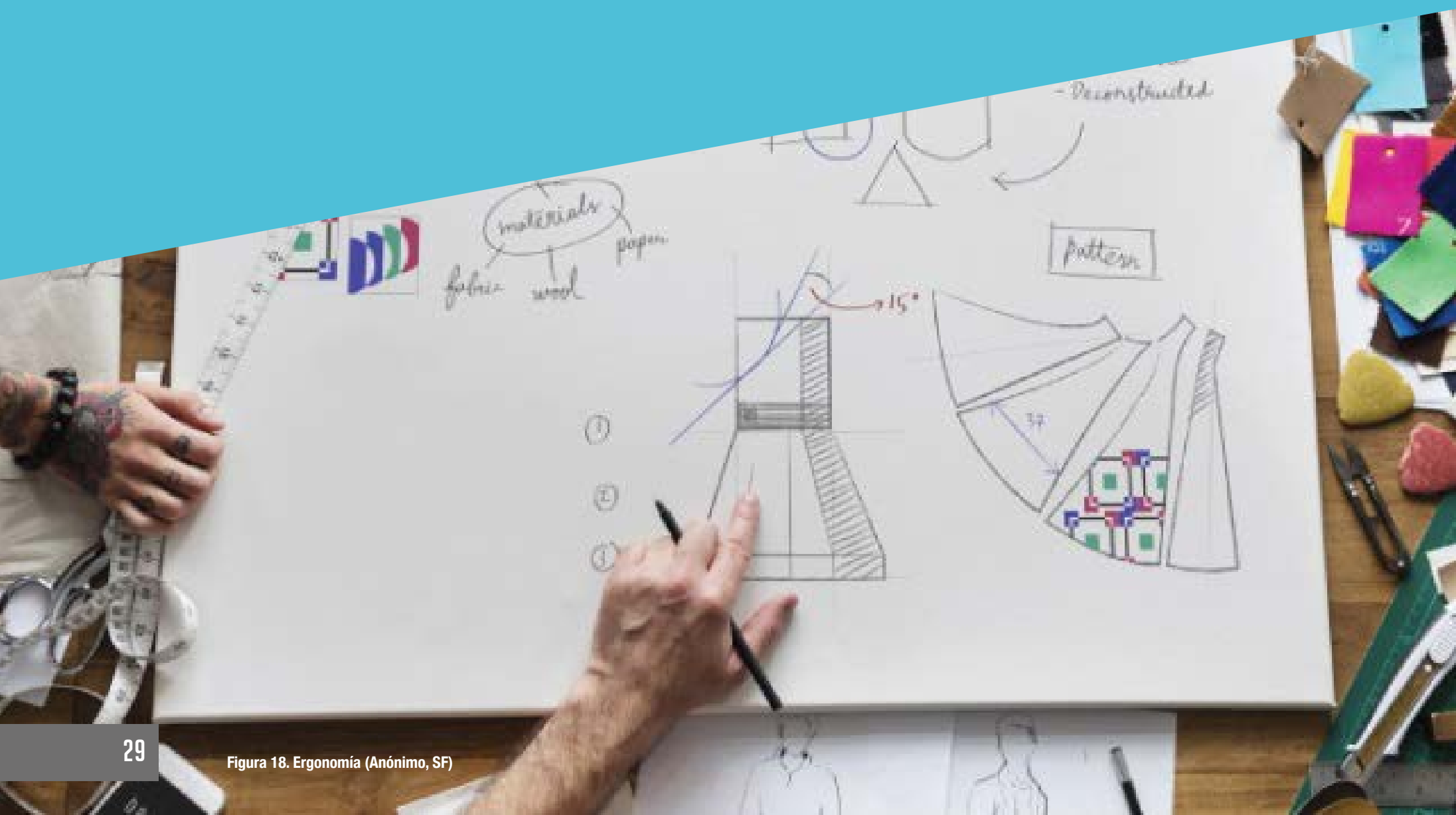




Figura 19. Ergonomía 2 (Anónimo, 2017, párr 1)

1.3.1.- GENERALIDADES DE LA ERGONOMÍA. DEFINICIÓN Y CARACTERÍSTICAS.

Es muy importante desarrollar la temática de ergonomía en este proyecto, ya que, es indispensable desarrollar y entender esta ciencia, su concepto y aplicación para poder adaptarla en los uniformes escolares para los niños.

La ergonomía ha conseguido un papel muy relevante en la sociedad contemporánea, llegando a mostrar un diseño diferente al que se ha realizado hasta la actualidad, las razones pueden ser variadas, entre ellas puede ser que cada vez el consumidor es más exigente y por ende el diseño también, la aplicación de ergonomía logra que el objeto o puesto de trabajo se adapte al ser humano o consumidor y no viceversa.

Es por ello, que la ergonomía se ve cada vez más involucrada en todos los elementos o ambientes de trabajo utilizados por el hombre buscando con mayor interés llegar a una nueva idea de la "cultura de bienestar", la misma que engloba temas de comodidad, confort y seguridad en cualquier aspecto relacionado con el ser humano.

Para lograr entender la ergonomía como disciplina en términos generales, primero se debe comprender sobre su origen; según Sebastián (2016) en su libro "Apuntes de ergonomía" este término fue usado por primera vez por Wojciech Bogumil Jastrzebowski, profesor de ciencias naturales del Instituto Agrónomo de Varsovia, este biólogo polaco utilizó la palabra "ergonomía" en 1857 en un libro relacionado con esta palabra en base a la naturaleza, desde aquella publicación se denomina a esta ciencia con este nombre pero es importante recalcar que no fue hasta casi 100 años después, en 1949 cuando el término tomó popularidad y fue de relevancia en la sociedad, es por esto, que la Real Academia Española no la incluye en su diccionario, sino hasta 1992.

En este sentido, el término "ergonomía" no fue popular en tiempos pasados, sino hasta algunas décadas cuando los ingleses lo popularizaron, ya que, Hywel Murrell, lo llevo a la primera "Sociedad de Ergonomía" (Ergonomics Research Society), fundada por los Ingleses.

Pero si bien la ergonomía no es un término que nació en la contemporaneidad, si es un término que tiene su auge en la misma, es ahora, donde esta ciencia tiene cabida y relevancia, es actualmente cuando de verdad se sabe de su importancia.

En el ámbito etimológico el término ergonomía proviene de las raíces griegas “ergo” que significa trabajo, obra o acción y “nomos” que significa ley, norma o regla por lo que se definiría como las leyes o normas del trabajo.

Antes de mencionar el gran abanico de definiciones existentes para ergonomía es importante mencionar y describir particularmente varios de los términos próximos a usarse, entre los más importantes se encuentran:

Según Cecilia Flores, en su libro “Ergonomía para el diseño” ubica al hombre enfocándose en relación con la actividad que realiza y plantea esta idea desde dos perspectivas:

■ **Hombre:** este término hace referencia a toda la raza humana, sin distinción de género femenino o masculino; se dirige a todos los seres vivos capaces de pensar, hablar, crear, sentir, etc, es decir, los seres racionales.

• **Como persona y sujeto:** Toma al hombre como consumidor y se dirige a aquel que compra o consume productos para el consumo, también puede ser la organización o persona que adquiere un bien o servicio a cambio de una cifra económica.

• **Como operario y operador:** también llamados obreros o trabajadores, este término es mayormente usado dentro del área de ergonomía industrial, se refiere a la persona que maneja algún tipo de maquinaria o aparato usada para trabajar.

Bajo la mirada de diseño, la expresión más usada es la de usuario, ya que, se refiere a todo ser humano que usa un producto u objeto en general, desde un equipo o máquina hasta un esfero, los términos consumidor y usuario se diferencian porque el usuario no es precisamente quien compró o pagó por un objeto y no todos los objetos de uso son consumibles.

Dentro de la terminología usada en ergonomía la palabra *usuario* es la más adecuada para definir al hombre, sin importar la actividad que realice o la perspectiva donde se ubique, a más de eso es importante entender que el hombre o usuario es la parte más importante en la relación diseño y ergonomía, ya que, es el objeto de estudio para conocer las necesidades y condiciones para la creación de un objeto de diseño y es también quien acepta o rechaza la utilidad y éxito del objeto, es quien tiene que sentirse satisfecho con el producto; sin un usuario definido, el diseño y la ergonomía no existen.

En este proyecto se toma al usuario en este caso el niño como persona y sujeto, ya que, esta definición sitúa al hombre como consumidor quien

compra o consume un producto o bien.

■ **Trabajo:** “aquella inversión consciente e intencional (retribuida o no, con o sin cláusulas contractuales) de una determinada cantidad de esfuerzo (individual o colectivo) en orden a la producción de bienes, elaboración de productos o realización de servicios con los que satisfacer algún tipo de necesidades humanas” (Josep Blanch, 1996)

El trabajo es entonces la labor que realiza un hombre con un fin económico o material, el trabajo logra que el hombre se desarrolle, actúe, piense, aprenda, resuelva problemas y comparta con otras personas. Dentro de la parte de ergonomía el término más adecuado sería actividad, ya que, engloba toda práctica o acción que el hombre realiza, el trabajo sería una parte de la expresión actividad.

■ **Medio ambiente:**

Gabriel Quadri dice que el término “medio ambiente” hace referencia a “diversos factores y procesos biológicos, ecológicos, físicos y paisajísticos que, además de tener su propia dinámica natural, se entrelazan con las conductas del hombre. Estas interacciones pueden ser de tipo económico, político, social, cultural o con el entorno, y hoy en día son de gran interés para los gobiernos, las empresas, los individuos, los grupos sociales y para la comunidad internacional”. Para la Comunidad Económica Europea (CEE), el medio ambiente es “el entorno que rodea al hombre y genera una calidad de vida, incluyendo no sólo los recursos naturales, sino además, el aspecto cultural.”

La expresión “medio ambiente” hace referencia a todos los entornos físicos y medios de trabajo que la gente usa, puede ser un lugar de empleo, una habitación, una casa, una universidad, una guardería o de manera más general un vecindario, un pueblo o un país.

Para el tema de ergonomía el término más idóneo sería el de entorno porque es más general que medio ambiente y engloba todos los lugares donde el hombre puede estar.

En este caso, el medio ambiente o entorno en términos generales hace referencia a la guardería escogida, ya que, es ahí donde se incluye todos los lugares en los cuales pasa su tiempo el niño, como por ejemplo, el aula, el patio, salón de comida, etc.

■ **Relación:** para que este término exista se necesita de dos variables, en este caso, sujeto y el objeto, la relación determina qué tipo de interacción tienen estos dos elementos; por ejemplo usuario y objeto, operador y máquina.

Las variables de relación para este caso serían usuario y objeto, ya que como anteriormente se mencionó el usuario es el niño, que en este caso sería consumidor y por otro lado el objeto que sería el uniforme diseñado específicamente para el usuario, el medio ambiente sería la tercera variable

para poder estudiar las dos anteriores.

Máquina: la palabra máquina hace referencia a uno de los tantos objetos que el hombre puede usar, entraría en una división operario-máquina, es un instrumento que usa el hombre para realizar alguna actividad.

El término máquina es importante para entender el contexto y la definición de ergonomía pero no es el caso a usar en este proyecto, ya que, se usa la relación usuario y objeto, más no, operador y máquina.

Existe infinidad de conceptos y definiciones sobre la ergonomía pero entre las más representativas e importantes tenemos las siguientes:

V. Zinchenko y V. Munipov: "La ergonomía es una disciplina científica que estudia integralmente al hombre (grupo de hombres) en las condiciones concretas de su actividad relacionada con el empleo de máquinas [medios técnicos]" (Zinchenko y Munipov, 1985, p. 8)

La Sociedad de Ergonomía de Lengua Francesa (SELF): dice que ergonomía es "la adaptación del trabajo al hombre" y "la utilización de conocimientos científicos relativos al hombre y necesarios para concebir herramientas, máquinas y dispositivos que puedan ser utilizados con el máximo de confort, de seguridad y eficacia para el mayor número posible de personas. (s.f, párr.5)

Etienne Grandjean: (1986) "La ergonomía es el estudio del comportamiento del hombre en relación con su trabajo. El objeto de esta investigación es el hombre en su trabajo en relación con un medio ambiente especial".

David Osborne: "la labor de la ergonomía es primero determinar las capacidades del operario y después intentar construir un sistema de trabajo en el que se basen estas capacidades. En este aspecto, se estima que la ergonomía es la ciencia que ajusta el ambiente al hombre." (Osborne, 1987,p. 24)

En base a todos estos autores, se describe a la ergonomía como aquella ciencia que estudia al hombre y una maquina u objeto, basándose en un medio ambiente que le rodea, pero es muy importante primero estudiar al usuario, sus capacidades tanto físicas como psicológicas, sus necesidades, sus limitaciones, actividades diarias, etc.

M. Sanders y Ernest J. Me Cormick: "Los factores humanos se enfocan en los seres humanos y su interacción con los productos, equipos, instalaciones, procedimientos y ambientes usados durante el trabajo y la vida cotidiana. El énfasis son los seres humanos (en oposición a la ingeniería, donde el énfasis se hace en las consideraciones estrictamente técnicas) y en cómo el diseño de los objetos influye en las personas. De este modo, los factores humanos buscan cambiar los objetos que la gente usa y los espacios en donde se encuentran de acuerdo con las capacidades, limitaciones y necesidades de la población" (Sanders y Me Cormick, 1993, p. 4)

Alphonse Chapanis: "La ingeniería de factores humanos, o ingeniería humana, está relacionada con la forma de diseñar máquinas, operaciones y medios de trabajo en tal forma que se tomen en cuenta las capacidades y limitaciones humanas." (Chapanis, 1977, p. 18)

Es muy importante destacar que en las dos últimas definiciones se usa la expresión "factores humanos" o "human factors engineering" (ingeniería de factores humanos), ya que, en Estados Unidos y otros países también es válida para hacer referencia a ergonomía aunque la misma también es utilizada ambas son correctas, se podría decir que son sinónimos. La expresión ergonomía es más popular en países y ciudades del continente Europeo y Americano.

Varios autores mencionan a la ergonomía como la ciencia que estudia el diseño de lugares de trabajo con la cualidad que se adapten a las condiciones o necesidades físicas y psicológicas del usuario o trabajador mejorando totalmente la relación hombre-máquina-ambiente de tal forma que haya seguridad, comodidad y confort.

Es importante entonces decir que la palabra ergonomía puede hacer referencia a muchos ámbitos o aspectos no sólo en el ámbito de trabajo, ya que, adapta también al ser humano a otras variables tales como sistemas, productos, etc y es por ello que se mencionará varios conceptos que enfoquen varias perspectivas de la ergonomía.

El "Consejo de la Asociación Internacional de Ergonomía" en agosto del año 2000 definió a la ergonomía como "La disciplina científica relacionada con la comprensión de las interacciones entre humanos y otros elementos de un sistema. Es la profesión que aplica teoría, principios, datos y métodos de diseño con el fin de optimizar el bienestar humano y el rendimiento global del sistema." (2000, párr.7)

Pierre Falzon en su libro manual de ergonomía menciona que "Los ergónomos contribuyen a la planificación, concepción y evaluación de las tareas, trabajos, productos, organizaciones, entornos y sistemas, para hacerlos compatibles con las necesidades, capacidades y limitaciones de las personas."

En conclusión se podría definir a la ergonomía como una ciencia multidisciplinaria, ya que, necesita o comprende de varias ciencias para poder desarrollarse, en cualquiera de los destinos de la ergonomía se destaca como ciencia multidisciplinaria.

David Osborne: "la labor de la ergonomía es primero determinar las capacidades del operario y después intentar construir un sistema de trabajo en el que se basen estas capacidades. En este aspecto, se estima que la ergonomía es la ciencia que ajusta el ambiente al hombre"

Stephen Pheasant: "Ergonomía es la aplicación de la información científica sobre el ser humano (y los métodos científicos para adquirir dicha información) para los problemas de diseño".

La ergonomía es una ciencia pluridisciplinaria y se apoya en varias disciplinas para poder desarrollarse, entre las más importantes están: la fisiología que estudia cómo funciona el cuerpo humano, la antropometría que estudia las proporciones y medidas del cuerpo humano, la biomecánica que estudia la actividad del cuerpo humano, es decir, los movimientos y fuerzas que pueden ejercer, la psicología, para entender mentalmente al consumidor o usuario, esta es muy importante porque engloba toda la parte no física del sujeto.

Según la doctora en psicología Coral Oliver Hernández, la ergonomía se puede dividir en varias formas entre las cuales están:

-Según el objeto de intervención:

■ **Ergonomía preventiva:** Llamada también ergonomía de concepción o de diseño, esta clasificación se utiliza cuando el objeto de estudio no existe en la realidad, es decir, es un método anticipado netamente.

■ **Ergonomía correctiva:** Llamada también interventiva, es aquella que actúa sobre el problema ya establecido durante el proceso, a diferencia del anterior este resuelve el problema ya concretado.

-Según el enfoque de aplicación:

■ **Microergonomía:** Diseño de los diferentes componentes de los puestos de trabajo.

■ **Macroergonomía:** Diseño del sistema completo, se realiza de forma global, empieza con la definición de los objetivos de forma global para después continuar con la definición de forma más personalizada.

-Según el ámbito de aplicación

■ **Psicológico:** hace referencia a un tipo de ergonomía psicosocial y cognitiva, analiza de igual forma la relación entre hombre y producto pero enfocándose en una perspectiva psicológica del usuario o individuo.

■ **Físico:** hace referencia a la parte tangible, por ejemplo, en el caso relación hombre-lugar de trabajo, analiza y estudia todos los requerimientos o condiciones físicas que requiere el lugar para adaptarse al individuo de forma funcional, esta clasificación a su vez se divide en:

- **Ergonomía geométrica:** Estudia la afinidad del ser humano y las posiciones que puede adaptar este.
- **Ergonomía ambiental:** Estudia las relaciones entre el individuo y su entorno, analizando todo los factores que intervienen entre los mismos, por ejemplo seguridad, comodidad, estado de salud.
- **Ergonomía temporal:** Trata de la relación que puede existir entre un período de tiempo, la comodidad y el bienestar, en cualquier aspecto

así sea mental o físico, por ejemplo, en un individuo que trabaje para una empresa analiza la factibilidad del horario de trabajo, la duración de cada jornada, las pausas, los días laborales, las vacaciones, las horas extras, etc.

Este proyecto se ha dirigido mediante una ergonomía de carácter correctivo, ya que, está actuando en el problema ya establecido, con un enfoque de macro, puesto que, la solución planteada va dirigida hacia todo el alumnado de la institución. La aplicación es de carácter físico porque es totalmente tangible y ambiental porque se basa en la relación del niño con su entorno y actividades; sin embargo, el proyecto también se enfoca en el área psicológica del infante.

1.3.2.- CRITERIOS DE ERGONOMÍA APLICADOS AL DISEÑO DE INDUMENTARIA Y UNIFORMES

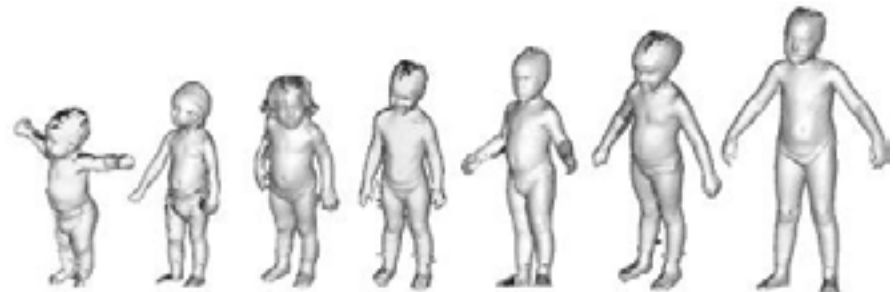


Figura 20. Ergonomía infantil (Instituto de Biomecánica, 2014, párr 3)

La Asociación Argentina de Ergonomía (ADEA) menciona en una publicación que ergonomía es la "Disciplina científica cuyo fin es optimizar la interrelación entre los seres humanos y las cosas producidas y utilizadas por ellos."(s.f, párr.12)

Cecilia Flores en su libro "ergonomía para el diseño" plantea que "el objetivo de todas las variables del diseño (...) es proyectar pensando en el ser humano como consumidor final, tienen una relación intrínseca e inconsciente con la ergonomía (...) la ergonomía está presente cuando hay un ser humano frente a un objeto en un espacio al realizar alguna actividad. Así de simple: si hay un ser humano como usuario, hay ergonomía". (2001, p.13).

La autora en el libro desarrolla la idea de que cualquier rama del diseño, ya sea, diseño de moda, diseño de interiores, arquitectura, diseño gráfico

u de objetos tiene de manera inconsciente una relación con la ergonomía, esto se debe a que, estas carreras están completamente dirigidas hacia un usuario o mejor dicho, varios usuarios, y es por ello que en toda actividad o empleo en el cual el ser humano esté relacionado como consumidor existe ergonomía.

La ergonomía enfoca muchos aspectos y entrando en el tema de ergonomía en productos sería deducible que un producto ergonómico sería aquel que logre adaptarse a las características o necesidades de las personas que lo van a usar.

Según Ludovico Soto en su publicación “Importancia de la ergonomía en el diseño de productos” hace una interesante intervención acerca de este tema, el autor menciona que “Para propósitos de diseño, el enfoque principal de la ergonomía estará entonces referido al hecho de que si un producto, sistema o ambiente se destina para el uso humano, entonces, los diseños de estos deberán basarse en las características físicas y mentales de los usuarios. Tomando en cuenta la premisa de que no todos somos iguales ni física, ni mentalmente.” (2011, párr.14)

El objetivo, entonces, de la ergonomía dirigida hacia el área de indumentaria sería lograr prendas con las cual el usuario o consumidor se sienta completamente satisfecho y no solo en el sentido físico o de diseño, sino que brinde comodidad y seguridad a la persona que lo use.

El hombre como consumidor siempre va a buscar productos cómodos, seguros, que logren adaptarse a las necesidades y condiciones, que no genere daños, por ello, un producto ergonómico. La ergonomía de diseño enfoca las necesidades de sus clientes y diseña productos dirigidos netamente a satisfacer esas necesidades específicas y para lograr estos objetivos la ergonomía lo realiza por medio de ciertas técnicas como son: datos antropométricos, análisis funcionales, datos psicológicos, gustos, capacidades especiales, etc.

Es entonces preciso decir que la relación existente entre el diseño y la ergonomía es muy amplia, un producto es exitoso y tiene un buen diseño cuando esta ciencia ha sido aplicada en él, es por ello que se entiende que la ergonomía es una disciplina instrumental que sirve al diseño y no al revés.

Jeffrey Rubín en su libro Manual de Pruebas de Usabilidad (Handbook of usability testing, 1994) menciona 3 elementos principales que se deben analizar para crear productos ergonómicos:

- a. Comprador o consumidor
- b. Medio en el que se va desenvolverá
- c. Dinamismo del usuario

Entonces, se podría decir que, para la elaboración de uniformes en la cual la ergonomía se vea aplicada hay un análisis previo que se debe realizar.

- Como parte primordial, es conocer el público objetivo, es decir, hacia quien va dirigido el producto, en este caso el consumidor; es necesario conocer desde su edad, sexo, capacidades físicas, mentales y también discapacidades.

- Analizar el estilo de vida del consumidor, es decir, las actividades y tareas que realiza frecuentemente y las actividades que va a realizar usando las prendas. En este punto se analiza entonces la postura del cuerpo, si la persona pasará la mayor parte del tiempo parado, sentado, acostado, etc. Por ejemplo, en el caso de uniformes para deportistas es muy importante estudiar los movimientos que va a realizar la persona en ese deporte para poder crear las prendas.

- La ergonomía como tal es una ciencia multidisciplinaria y en este caso, el área de la antropometría es muy importante, realizar un análisis de las proporciones corporales de la persona; tomar sus medidas de manera personalizada, de manera que el uniforme o la prenda brinde comodidad y seguridad.

- Conocer el ambiente de trabajo o instalaciones de la empresa es muy importante, ya que, un estudio de este elemento nos permite determinar factores como: el clima, temperatura, ruido, vibración, etc.

- Otro factor importante es el determinar las herramientas que el consumidor usa frecuentemente en su lugar de trabajo o estudio, ya que, esto permite determinar un factor de riesgo, por ejemplo, en el caso de uniformes para bomberos o un chef se debe pensar en un tejido que repela el fuego.

- Es muy importante el analizar el ambiente de trabajo y las actividades que realiza el consumidor, puesto que, estos factores son muy importantes para la elección de telas o insumos con las cuales se van a realizar los uniformes. Por ejemplo, si el trabajador o estudiante va a estar en una zona de clima cálido las telas a usarse serán completamente diferentes a las telas de un clima frío.

1.3.3.- CRITERIOS DE ERGONOMÍA APLICADOS A LA INDUMENTARIA DE NIÑOS EN EDAD PRE ESCOLAR.

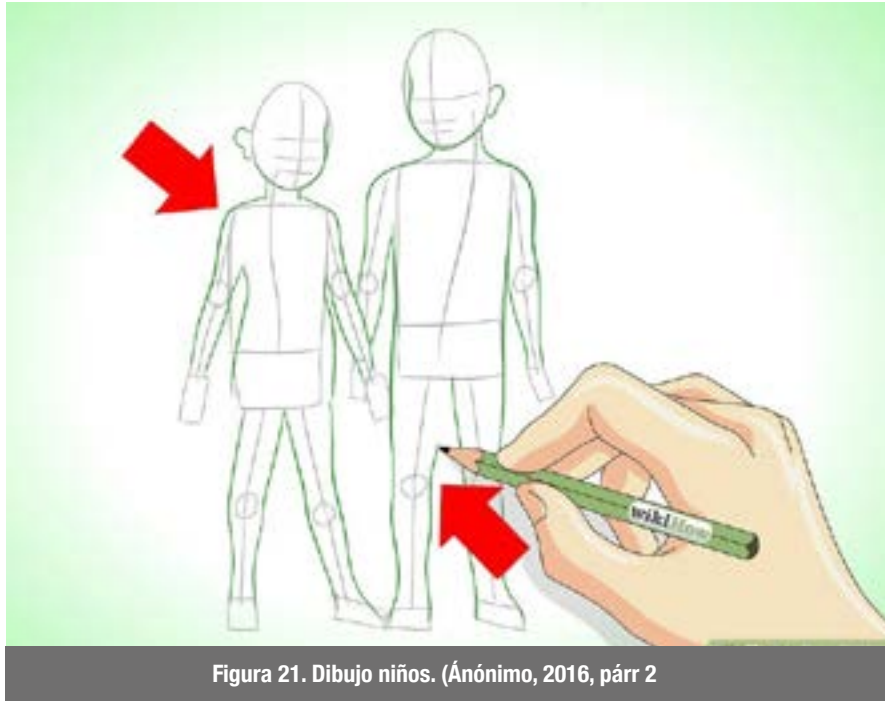


Figura 21. Dibujo niños. (Ánónimo, 2016, párr 2

Los niños en edad pre escolar se encuentran en una actividad constante, lo que requiere prendas que se adapten a los diferentes movimientos de su cuerpo.

En el caso de los niños es muy importante varios puntos como:

- Edad: es primordial conocer este dato, ya que, dependiendo la edad del infante varían sus actividades, capacidades, tareas, etc.
- Antropometría: Hace referencia a las proporciones corporales, tener las medidas exactas del niño es esencial para poder crear una prenda ergonómica y especialmente en niños, ya que, el factor de crecimiento en cada niño es muy diferente.
- Actividades: Cada niño en cada etapa de su crecimiento realiza diferente tipos de tareas o actividades, ya sea, en el hogar o en la escuela; es muy importante determinar cuáles son estas actividades para poder conocer acerca de los movimientos constantes que realiza su cuerpo.
- Herramientas o elementos de uso diario: determinar los instrumentos con los cuales el niño desarrolla sus actividades, por

ejemplo, si usa pinturas, agua, esferos, etc.

- Lugar o ambiente: Este factor es muy importante ya que, dependiendo el lugar donde pase mayor tiempo el niño se pensará en telas, insumos y demás para que todo este adecuado a su ambiente.
- Telas e insumos: este tema es aún más relevante en niños, ya que, por su edad necesitan tejidos especiales, por ejemplo, telas suaves o hipo alergénicas; a más de que las actividades que realice el niño y el lugar donde se desarrolle influye en la elección de este factor.
- Patronaje: este factor al igual que todos está relacionado con el resto, en dependencia de las actividades o el ambiente donde se desarrolle el niño va a variar, ya que, en zonas de mayor movimiento o de menor movimiento se necesitará diferentes cortes o insumos para facilitar estas diferentes actividades.

Todas estas variables después de ser analizadas se relacionan entre sí, por ejemplo, si el niño realiza actividades de juego en donde ciertas zonas de su cuerpo como la rodilla y los codos están en constante movimiento es necesario usar un tejido de punto que estire y permita que estas partes de la vestimenta sea compatible con el movimiento, también en la parte de patronaje, un corte por ejemplo que beneficie al niño para poder mover su cuerpo con mayor comodidad y facilidad.

En el mismo tema del patronaje es también importante mencionar que hay ciertos sistemas o cortes en la vestimenta infantil que ayudar a incentivar al niño en desarrollar sus actividades motrices. Como menciona Andrea Saltzman (2004) en su libro "el cuerpo diseñado" el sistema de cierre en la ropa infantil estimula al niño en la tarea de vestirse.

CAPÍTULO 2

DESARROLLO/PROYECTO

En el capítulo dos se recopila primero los resultados obtenidos en la investigación de campo, la misma que se graficará mediante pasteles, gráficos y fotografías, también en este capítulo se lleva a cabo el parte del proceso creativo con bocetación, moodboards, ideas, materiales y el brief de diseño.



Figura 22. Niño jugando (Autoría propia, 2017)



2.1 INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Figura 23. Niño sentado (Autoría propia, 2017)

2.1.1. INSTITUCIÓN EDUCATIVA “CARRUSEL”



Figura 24. Niño en la guardería carrusel (autoría propia, 2017)

2.1.1.1.- DESCRIPCIÓN DE LA EMPRESA

El Centro de Educación Inicial “Carrusel” es una Institución educativa de la ciudad de Cuenca, provincia del Azuay, que nace el 15 de octubre de 1989 pero se le autoriza el desarrollo de sus actividades el 22 de octubre de 1990. Carrusel brinda su atención integral a niños y niñas menores de 5 años formando líderes inteligentes, positivos, proactivos y con valores humanos; proyectándolos en el inicio de una educación integral y humana de calidad y calidez. Además tiene como propósito fundamental brindar procesos de aprestamiento y educación integral, cimentados en la enseñanza para la comprensión y en un currículo contextualizado, para lo que cuenta con maestras innovadoras, que medien la formación de niños y niñas con disciplina y desempeño auténticos.

2.1.1.2.- DESCRIPCIÓN DEL LUGAR Y PERSONAL

La guardería labora en las calles Alfonso Moreno Mora y Francisco Moscoso, está ubicada en una casa esquinera con alrededor de 10 habitaciones bastante amplias, cada habitación está distribuida para cada grado y en cada uno de ellos atienden dos profesoras, entre estas habitaciones la más grande es la del comedor, la casa tiene alrededor de 4 años distribuidos para los niños y las profesoras, en la parte posterior de la casa hay un amplio espacio verde el mismo que cuenta con juegos, resbaladeras, columpios, etc.

La guardería cuenta con alrededor de 20 profesoras distribuidas en todas las aulas, aparte de esto cuentan con un profesor de música y educación física, personal dedicado a la limpieza, a la cocina y a la parte administrativa; todas las docentes tienen un uniforme igual constituido por un pantalón, camiseta y casaca; todas las personas que trabajan en esta institución proyectan mucho profesionalismo y organización, cada uno tiene su trabajo y cumple con su función de una manera muy organizada.



Figura 25. Centro educativo “Carrusel” (Anónimo, 2015, párr 2)

2.1.1.3.- MISIÓN

El Centro de Desarrollo Infantil “Carrusel” acompaña en el proceso de formación integral de los niños y niñas, con personal idóneo, capacitado y comprometido, para lograr niños/as positivos, espirituales, creativos y constructores de un mundo más humano, capaces integrarse sin dificultad a la etapa escolar.

Los objetivos, políticas, estrategias, principios y valores del Centro de Desarrollo Infantil “Carrusel” se fundamentan en la formación en valores como base para formar niños/as honestos, con sentido de identidad y amor a su Patria.



Figura 26. Niños usando uniforme “Carrusel” (Autoría propia, 2017)

2.1.1.4.- VISIÓN

Ser una institución educativa de calidad, dedicada totalmente a la formación de líderes inteligentes, positivos, proactivos y con valores humanos.

2.1.1.5.- UNIFORMES ACTUALES



Figura 27. Niño en el la guardería “Carrusel” (autoría propia, 2017)

2.1.2 ANÁLISIS CORPORATIVO

En esta parte del capítulo 2 se analizó la guardería y sus elementos corporativos para poder entender el mensaje que quiere transmitir la misma y aplicar toda esta información en el diseño.

2.1.2.1.- LOGOTIPO



Figura 28. Logo carrusel (Carrusel, 2015, párr 1)

2.1.2.2.- ANÁLISIS LOGOTIPO

El "Carrusel", que es definido como un juego mecánico hoy en día, en sus inicios fue diseñado con fines de entrenamiento militar. Carrusel deriva de "carosella", que significa pequeña batalla, lo cual da muestra de su fuerte vínculo con la milicia.

Ya para el siglo XIX cuando la mecánica estuvo desarrollada, se agregaron los dispositivos para subir y bajar los caballos y tiempo después, el Carrusel empezó a usarse como un atractivo en las ferias itinerantes, donde encontraría el lugar que tiene hasta esta época.

Según la Biblia en Génesis 9: 8-15, el conocido como arcoíris es también llamado "arco de la alianza" o "arco de Dios" se cuenta que, después del diluvio, Dios, Noé y todos los seres sobrevivientes del arca crearon una alianza gracias a la cual no habría más diluvios en la Tierra, y que el arcoíris que aparecería en el cielo sería la manera que utilizaría Dios para recordarles esa alianza.

La Biblia indica: "Esta es la señal de la alianza que establezco entre vosotros y yo, y con todo ser vivo que esté con vosotros, para generaciones

perpetuas: pongo mi arco en las nubes, que servirá de señal de la alianza entre la tierra y yo. Cuando yo haga nublarse la tierra, aparecerá el arco en las nubes, y me acordaré de la alianza entre vosotros y yo, y con todo ser vivo, con toda carne; y las aguas no serán ya más un diluvio que destruya toda carne" (Génesis, 9: 12-15).

El arco iris posee siete colores: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta, luciendo tres colores primarios, dos secundarios y dos terciarios.

El arcoíris es básicamente un arco multicolor causado por un fenómeno óptico que, a través de la refracción de la luz solar en reacción con las gotas de agua en el aire, forma un espectro con diferentes colores. Es por este motivo que generalmente el arcoíris aparece después de la lluvia.

Por la parte psicológica, todos los colores provocan de alguna manera influencia en el individuo, debido a que inducen una reacción cerebral dependiendo del color. En conclusión, todos los colores producen algún tipo efecto en las sustancias neurotransmisoras cerebrales.

Los colores del arcoíris siempre aparecen en el mismo orden y cada uno tiene un significado propio:

Rojo: simboliza la pasión, el amor y la vida; también puede transmitir sentimientos de agresividad.

Naranja: es un color que ayuda transmitir energía positiva, por lo que significa prosperidad, vitalidad, entusiasmo y alegría.

Amarillo: expresa alegría, felicidad, fortuna; es un color que despierta inspiración y creatividad.

Verde: es un color que manifiesta esperanza, paz, equilibrio, salud, vitalidad y confianza; por otro lado, simboliza naturaleza, crecimiento, renovación y plenitud.

Azul: representa la tranquilidad, calma, armonía y paz espiritual; asimismo, es un color que está asociado a la monotonía y la depresión.

Índigo: es un color que comunica sinceridad, respeto, individualidad; también, simboliza las fantasías y los sueños.

Violeta: es un color ligado al mundo espiritual y mágico, proporciona la purificación del cuerpo y la mente; es también un color que se conecta con la paz y la búsqueda del equilibrio interior.

El logotipo de la institución está lleno de color, en los cuales predominan los colores como el amarillo, cian y verde; todos estos colores evocan alegría y juego. Como se mencionó anteriormente el carrusel se relaciona con actividades de juego para los niños, todo esto remite a una institución divertida y llena de vida. Desde el punto de vista de morfología cada parte del logotipo cuenta con franjas y cortes lineales los mismos que serán aplicados al diseño de uniformes, junto con su identidad cromática.

2.1.2.3.- IDENTIDAD CORPORATIVA



- Profesionalismo
- Organización
- Amplitud
- Excelencia
- Humanidad
- Paciencia
- Respeto

2.1.3.- ESTUDIO DE LA PROBLEMÁTICA

En esta apartado se realizó un trabajo de campo en el cual el objetivo fue observar las zonas de atención en el uniforme y en base a esto determinar las más importantes para el diseño.

Para realizar este estudio se dividió todas las actividades en 4 grupos, el primer grupo todas las actividades relacionadas con el aseo, el segundo las lúdicas o relacionadas con el juego, las terceras las que se relacionan con la alimentación y las últimas todas las relacionadas con las actividades de carácter motriz.

2.1.3.1.- TABULACIÓN

Aseo							
Niño	Ir al baño				Lavarse las manos		
	Zona mangas	Zona posterior	Zona delantera	Otros	Zona mangas	Zona abdominal	Otros
1			si				
2		si			si		
3	si	si	si			si	
4	si	si	si		si		
5			si		si	si	si
6	si	si	si		si		
7	si	si	si		si	si	si
8		si					si
9		si	si		si	si	si
10			si		si		
11			si		si	si	
12	si	si	si		si	si	si
13						si	
14	si	si	si		si	si	
15			si		si		
16			si		si	si	si
17	si	si	si	si	si	si	si
18	si	si	si		si	si	si
19			si		si		
20	si	si	si		si	si	
21			si			si	
22			si		si	si	
23			si		si		
24	si	si	si		si	si	si
25	si	si	si		si		
26		si	si		si	si	
27		si	si		si	si	si
28			si		si	si	
29	si		si		si	si	
30			si		si	si	
31			si		si	si	
32			si		si	si	si
suma=448 de 520 días							
Sin observaciones 87,5%							
Sin observaciones 34,37%							

Tabla 1. Actividades de aseo. (Autoría propia, 2017)

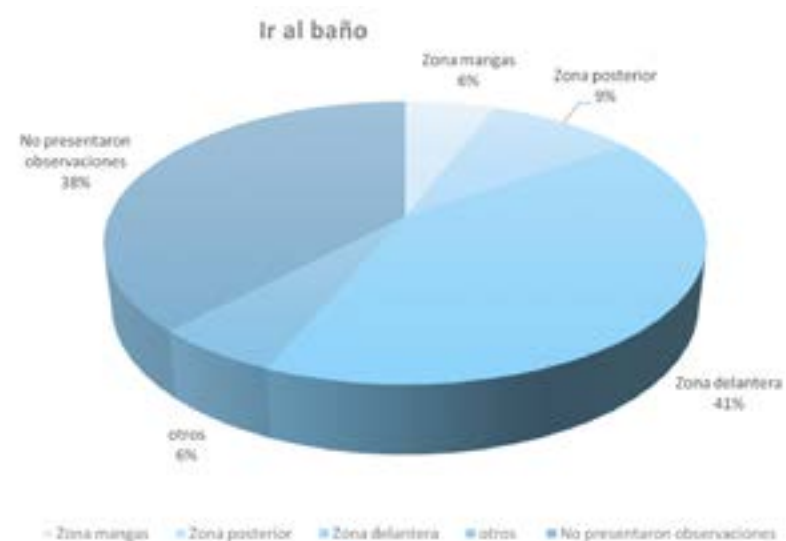
Lúdicas/Juego								
Actividades con pinturas, crayones, acuarelas, etc.				Juegos en el patio				
Zona mangas	Zona abdominal	2. pintura delantera	Otros	Zona mangas	Zona abdominal	Buditas	2. pintura posterior	Otros
	o							
	pintura					tierra		
o				ooo	ooo	ooo	ooo	
pintura								
ooo	ooo	ooo				o		
						tierra		
ooo	ooo	ooo				o		
						carapod		
o				ooo	ooo	ooo	ooo	
pintura								
ooo	ooo	ooo		o				
				agua				
ooo	ooo	o			o			
ooo	ooo	agua			tierra			
						o		
o						carapod		
agua						carapod		
o							o	
pintura							agua	
		o			o			
		agua			agua			
	o					o		
pintura						agua		
	o						o	
	pintura					carapod		
o						o		
ooo	ooo	ooo		oo	ooo	ooo	carapod	ooo
ooo	ooo	ooo				o		
						tierra		
o						o		
pintura						agua		
o						o		
pintura						tierra		
	o						o	
	agua						agua	
o						o		
pintura						carapod		
	o					o		
ooo	ooo	pintura				agua		
				o				
o				agua				
	o					o		
agua						tierra		
	o					o		
pintura	ooo	ooo			ooo	ooo	ooo	
ooo	ooo	ooo		ooo	ooo	ooo	ooo	
						o		
o						o		
agua						tierra		
o								
pintura						agua		
ooo	ooo	ooo					o	
						o		
		o					agua	
						o		
		agua				tierra		
o pintura 3 agua	o pintura 3 agua	o agua 3 pintura	0%	2 agua	3 tierra 1 agua	7 tierra 4 carapod 4 agua	4 agua 3 carapod 1 tierra	
28,12%	28,12%	11,50%		5,71%	5,71%	46,87%	20%	
Sin observaciones 11,25%				Sin observaciones 15,62%				

Tabla 2. Actividades Lúdicas o de juego. (Autoría propia, 2017)

Alimentación				
Hora del lunch				
Zona de mangas	Zona abdominal	Zona pecho	Zona cuello	Otros
		o		
		jugo		
ooo	ooo	ooo	ooo	
o				
oooo				
	o			
ooo	oooo	ooo	ooo	
				pancho
				jugo
o				
oooo				
o				
jugo				
	o			
	oooo			
o				
oooo				
		o		
		oooo		
		o		
ooo	ooo	gelatina	ooo	ooo
		o		
		jugo		
o				
jugo				
		o		
		gelatina		
			o	
		o	jugo	
		oooo		
oooo	ooo	ooo	ooo	
o				
oooo				
o				
jugo				
	o			
	jugo			
		o		
		oooo		
		o		
		gelatina		
			o	
			gelatina	
5 vaso 4 jugo	2 vaso 2 jugo	3 jugo 4 vaso 4 gelat	2 jugo 1 gelat	5 vaso
20%	12,50%	16,37%	9,37%	3,12%
Sin observaciones 15,62%				

Tabla 3. Actividades de Alimentación. (Autoría propia, 2017)

Matrices									
Actividades de mesa (antes de iniciar)					Juegos de mesa (después, durante)				
Inicio (hora)	Inicio (día/semana)	Inicio (hora)	Inicio (hora)	Fin	Inicio (hora)	Inicio (día/semana)	Inicio (hora)	Inicio (hora)	Fin
0:00		0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00		0:00	0:00			0			
0					0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0					0				
0:00	0				0:00	0:00	0:00	0:00	
0:00	0:00	0:00	0:00		0:00	0:00	0:00	0:00	
0									



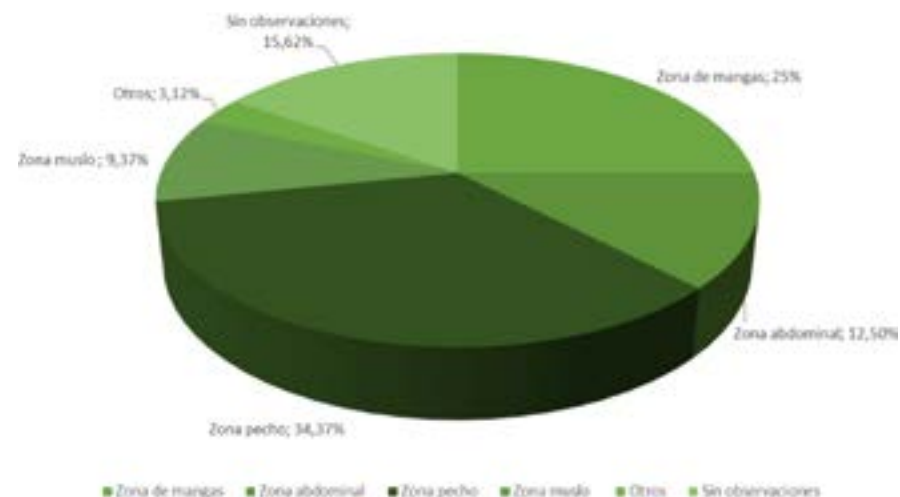
En el primer grupo "Aseo" se pudo determinar que los niños presentan mayor problema al momento de lavarse las manos que al momento de ir al baño, y este problema se ve más evidenciado en las zonas de mangas (puños).

Actividades con pinturas, crayones, acuarelas, etc.



Pastel 3. Actividades con pinturas, crayones, acuarelas, etc. (Autoría propia, 2017)

Alimentación



Pastel 5. Alimentación (Autoría propia, 2017)

En las actividades de alimentación el problema se evidencia principalmente en el área de pecho seguido de la zona de mangas (puños).

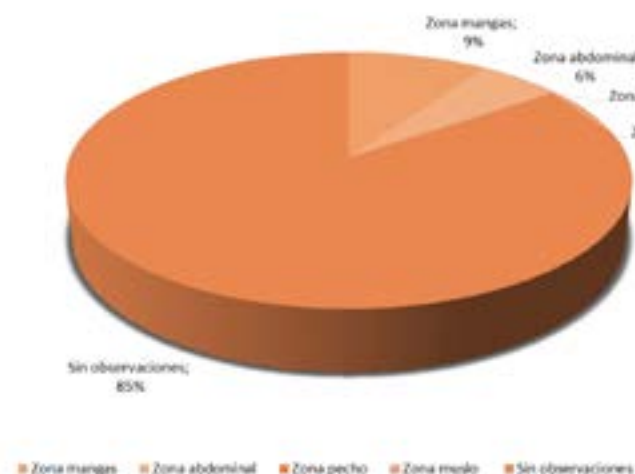
Juegos en el patio



Pastel 4. Juegos en el patio. (Autoría propia, 2017)

En el grupo "Actividades lúdicas o juego" se observa que los juegos en el patio representan un problema mayor que las actividades con crayones, acuarelas, etc y a su vez este último se ve más evidenciado en las rodillas.

Actividades de mesa (desgaste, abrasión)



Pastel 6. Actividades de mesa (Autoría propia, 2017)

Por último en las actividades de mesa no se observa un problema representativo en los niños.

Conclusión: En base al estudio de campo realizado en base a las principales actividades que realizan los niños se determina como principales zonas de atención o problema en el uniforme al área de las rodillas, pecho y puños.

2.1.3.2.- REGISTRO FOTOGRÁFICO

En este punto del proyecto se presenta el registro fotográfico de los problemas mencionados en la tabulación y sus respectivas zonas de atención.



Figura 30. Problema Pantalón (Autoría propia, 2017).



Figura 31. Problema Pantalón 2 (Autoría propia, 2017).



Figura 32. Problema pantalón 3 (autoría propia, 2017).



Figura 33. Problema pantalón 4 (autoría propia, 2017).



Figura 34. Problema pantalón 5 (autoría propia, 2017).



Figura 35. Problema puños (autoría propia, 2017).

En estas imágenes se puede observar una de las principales zonas de atención del uniforme, las rodillas, las mismas que se ven afectadas en las actividades de juego en el patio, los principales problemas en esta zona son: manchas, desgaste y roturas. El uniforme actual presenta rodilleras pero no han logrado solucionar el problema por inconvenientes como mal patronaje y diseño.



Figura 37. Problema puños 2 (autoría propia, 2017).



Figura 36. Problema pecho (autoría propia, 2017).



Figura 38. Problema puños 3 (autoría propia, 2017).

Estas imagen muestran la segunda zona de atención en el uniforme, los puños, los mismos que se manchan o humedecen especialmente en actividades como: alimentación y lavarse las manos.



Figura 39. Problema pecho 2 (autoría propia, 2017).



Figura 40. Problema pecho 3 (autoría propia, 2017).



Figura 41 problema pecho 5 (Autoría propia, 2017)



Figura 42. problema pecho 6 (Autoría propia, 2017)



Figura 43. Problema pecho 4 (Autoría propia, 2017).



Figura 44. Problema pecho 7 (Autoría propia, 2017)

Estas últimas imágenes muestran la tercera zona de atención, el pecho, el mismo que se ve afectado al momento de comer o ingerir alguna bebida.

2.2 IDEACIÓN

En el segmento de ideación del proyecto se llevó a cabo toda la parte del proceso creativo de las prendas, en la misma constará elementos como moodboards de inspiración, materiales, bocetación.

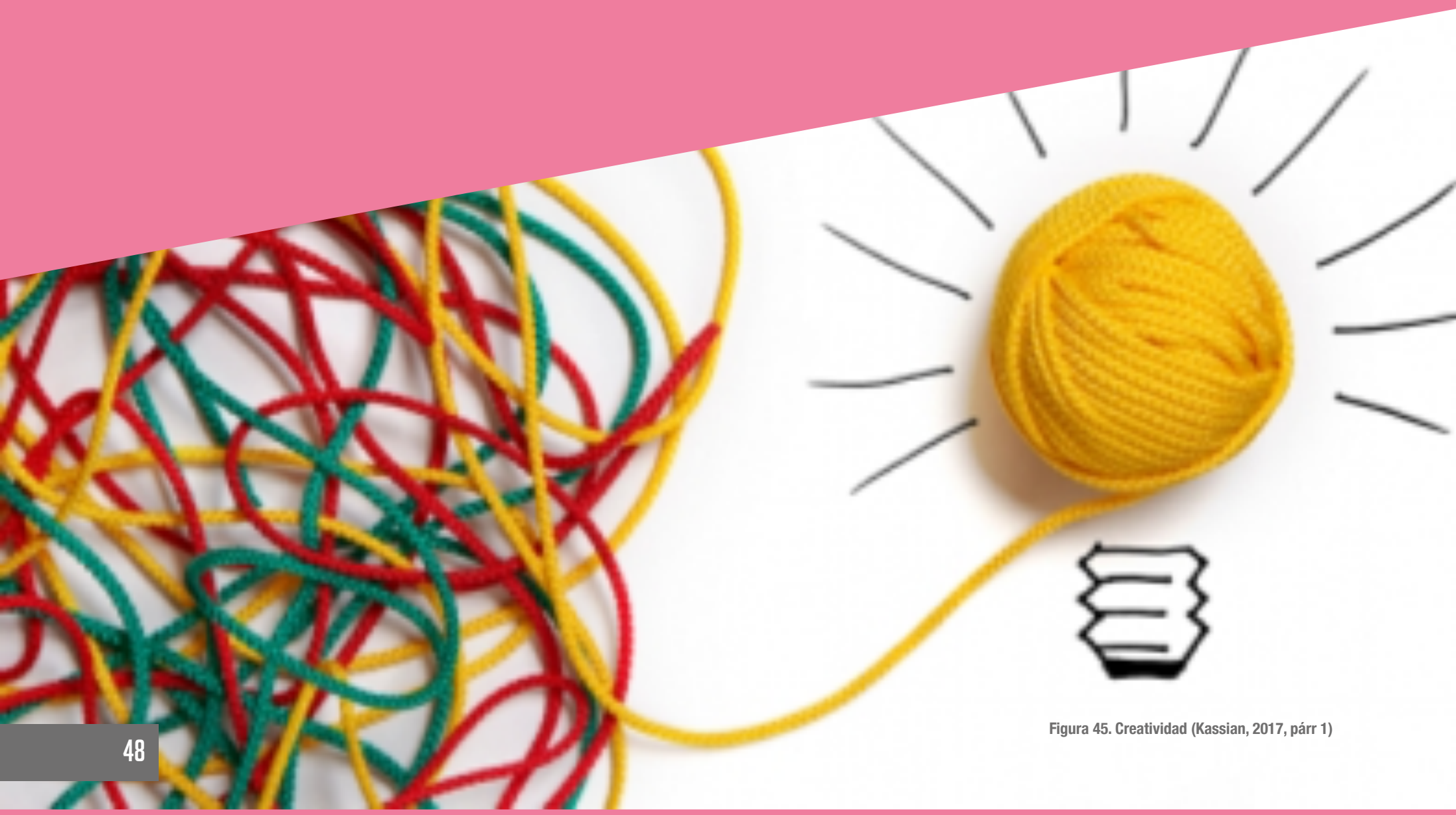


Figura 45. Creatividad (Kassian, 2017, párr 1)

2.2.1 MOODBOARDS

En la ideación se lleva a cabo el book o tablero del proyecto, los mismos que son un conjunto de todas las piezas visuales que se consideran importantes como inspiración o referentes para la siguiente etapa de bocetación. En este caso se realizó 4 moodboards, el primero de los problemas de la indumentaria en los niños, los dos siguientes de la institución "carrusel" lo que significa y transmite como guardería y el último de tendencias en uniformes infantiles.

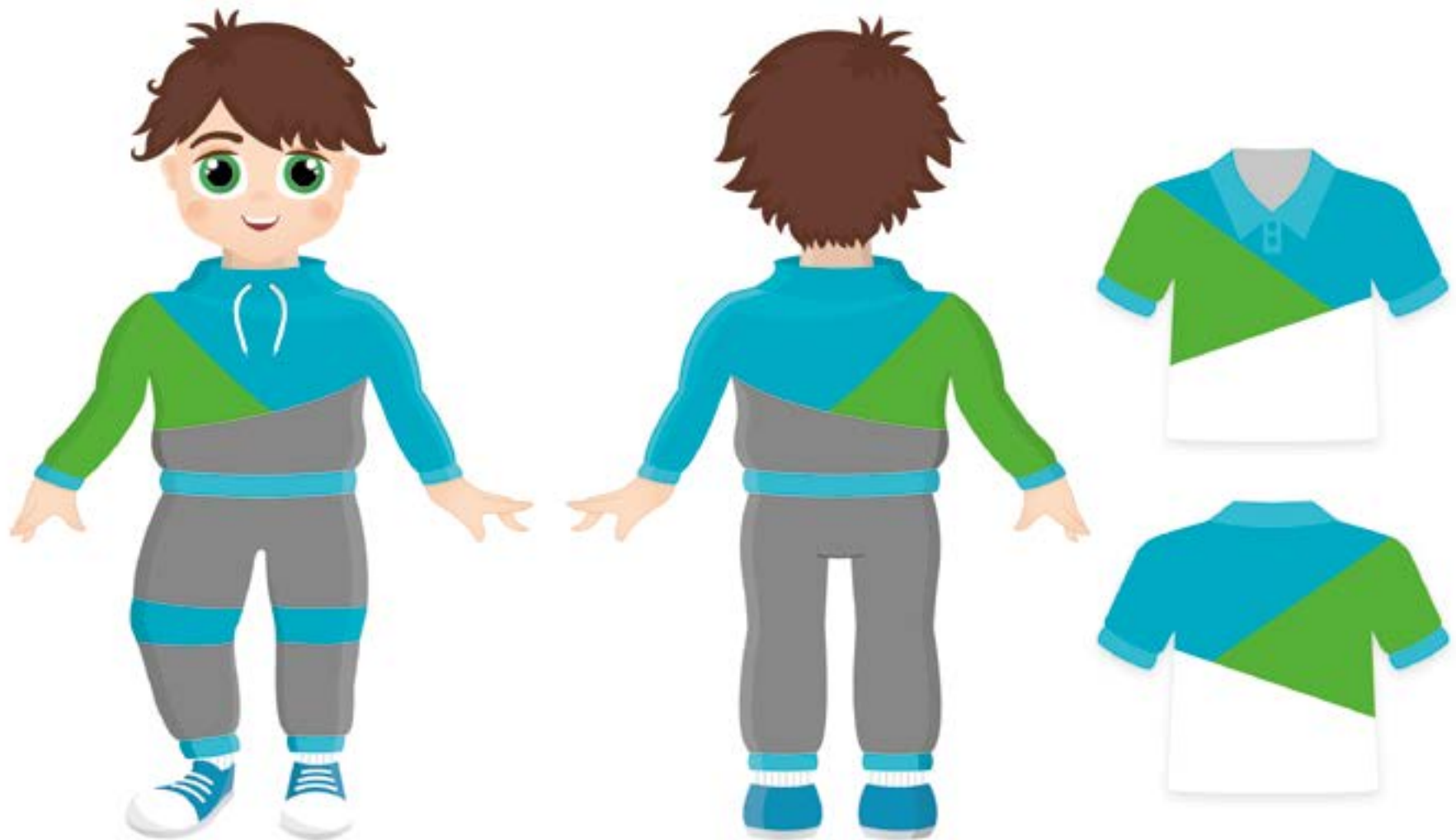






2.2.2 BOCETACIÓN

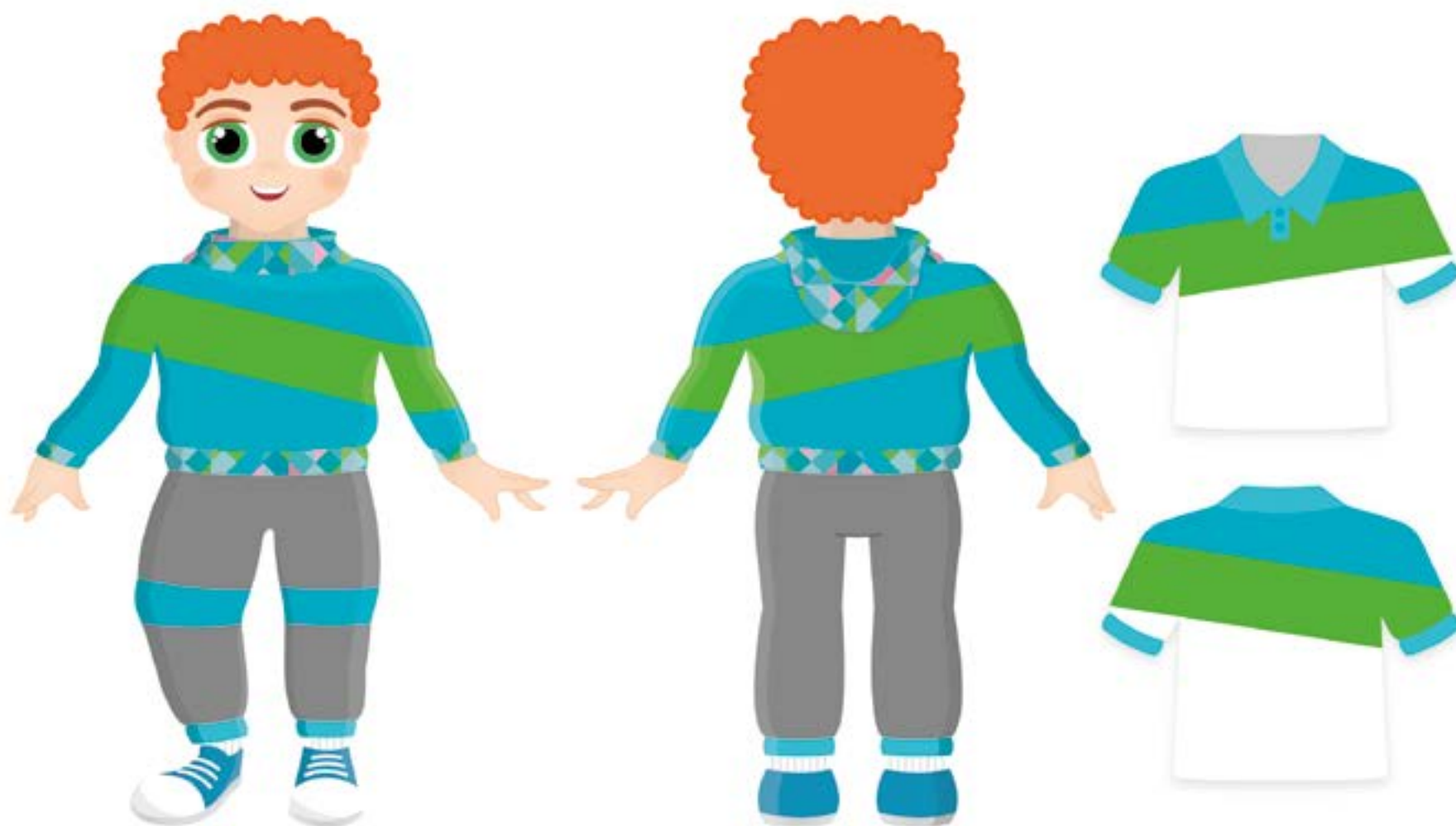
Bocetos Concretados 1-8



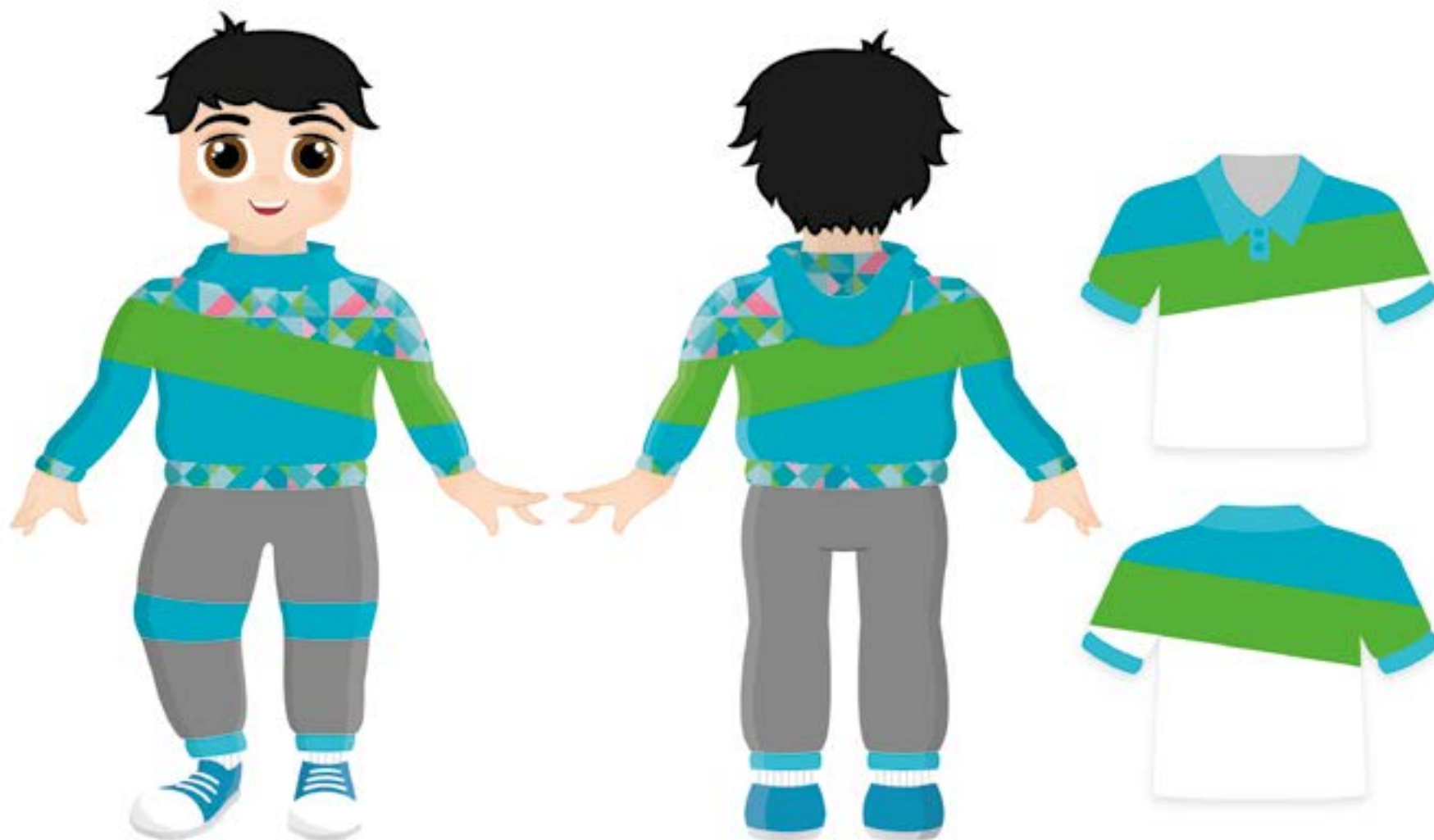
Boceto 1. Niño propuesta concretada 1. (Autoría propia, 2017)



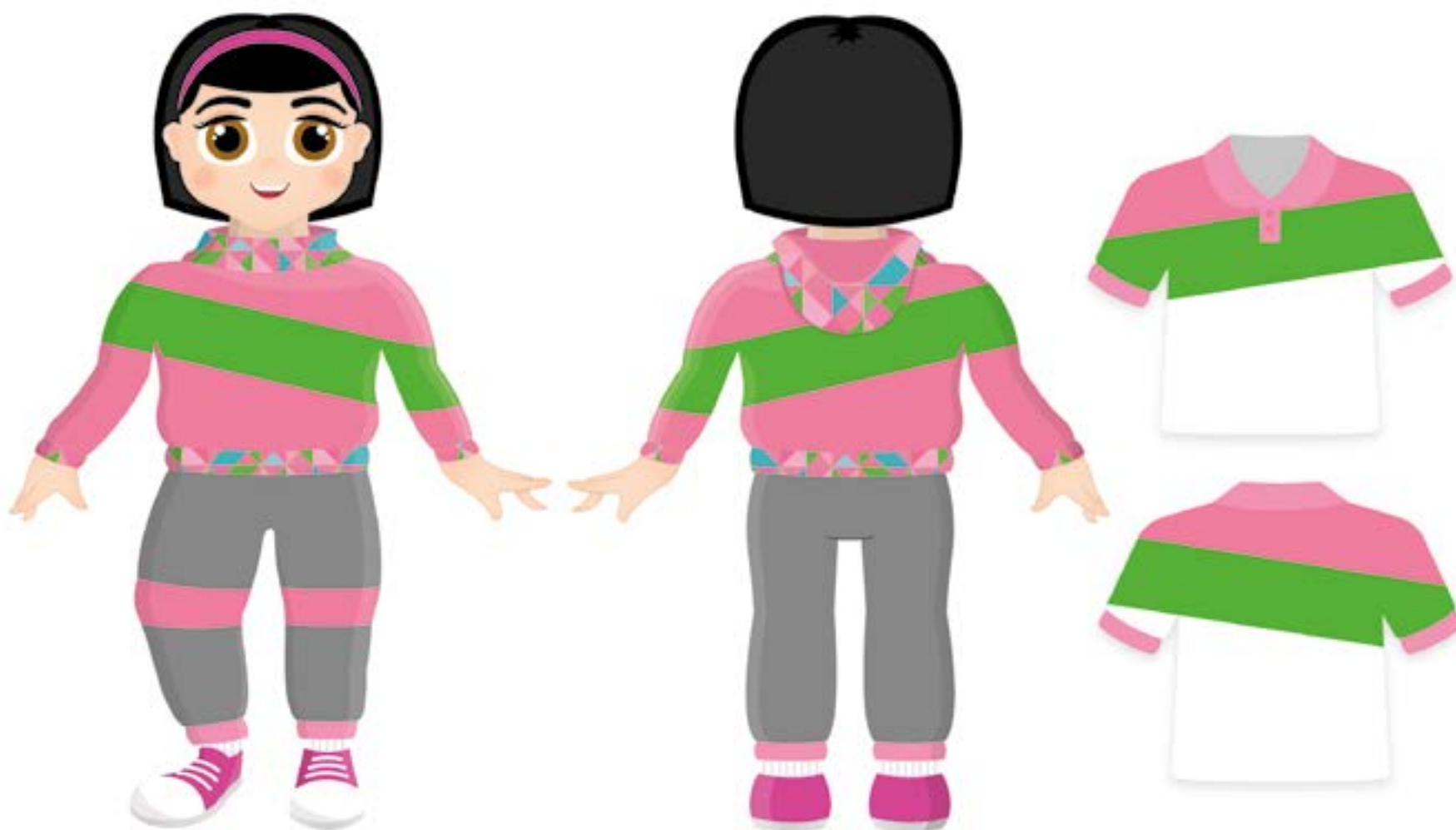
Boceto 2. Niña propuesta concretada 1. (Autoría propia, 2017)



Boceto 3. Niño traje reversible propuesta concretada 2. (Autoría propia, 2017)



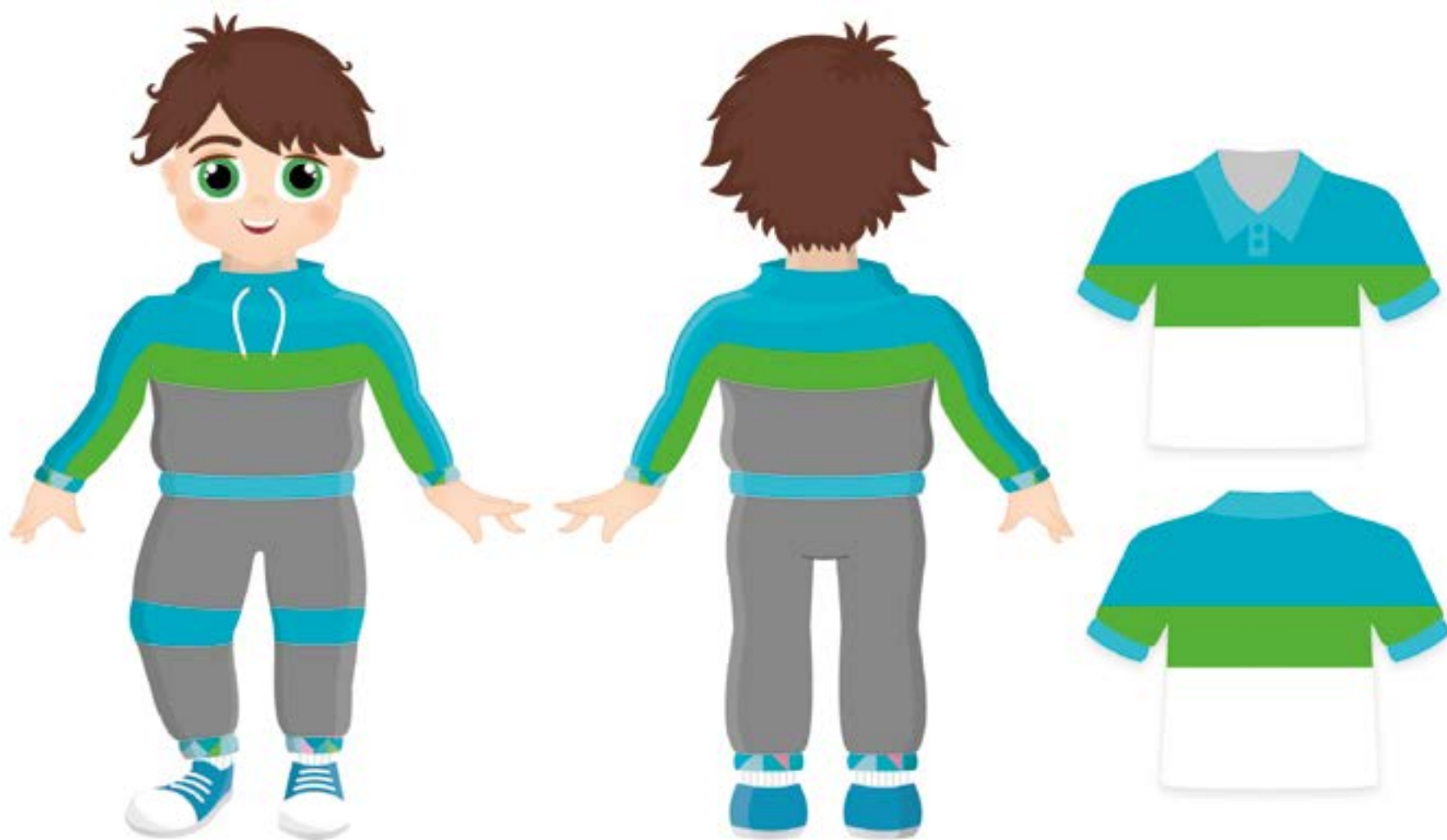
Boceto 4. Niño traje reversible propuesta concretada 2. (Autoría propia, 2017)



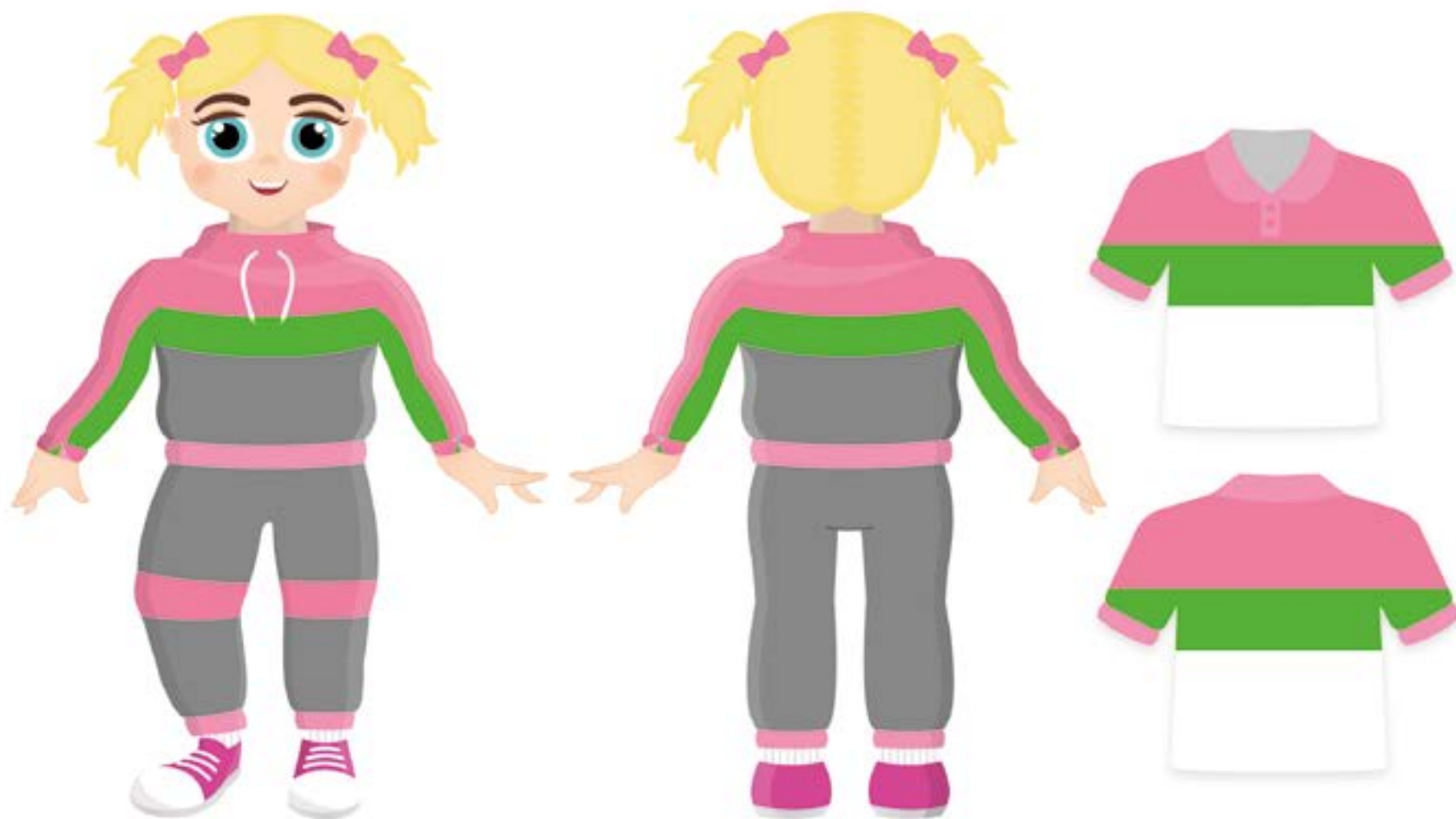
Boceto 5. Niña traje reversible propuesta concretada 2. (Autoría propia, 2017)



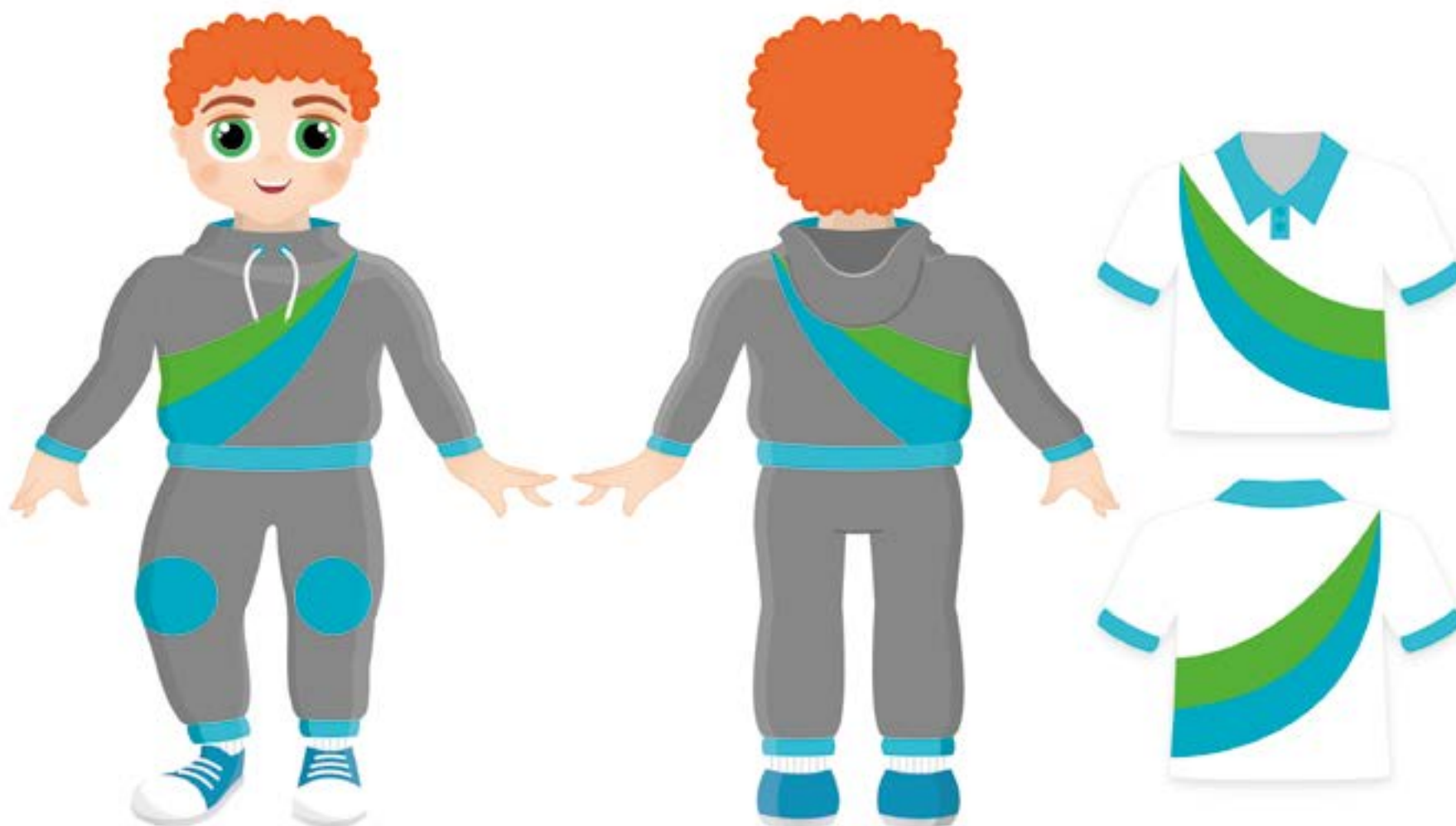
Boceto 6. Niña traje reversible propuesta concretada 2. (Autoría propia, 2017)



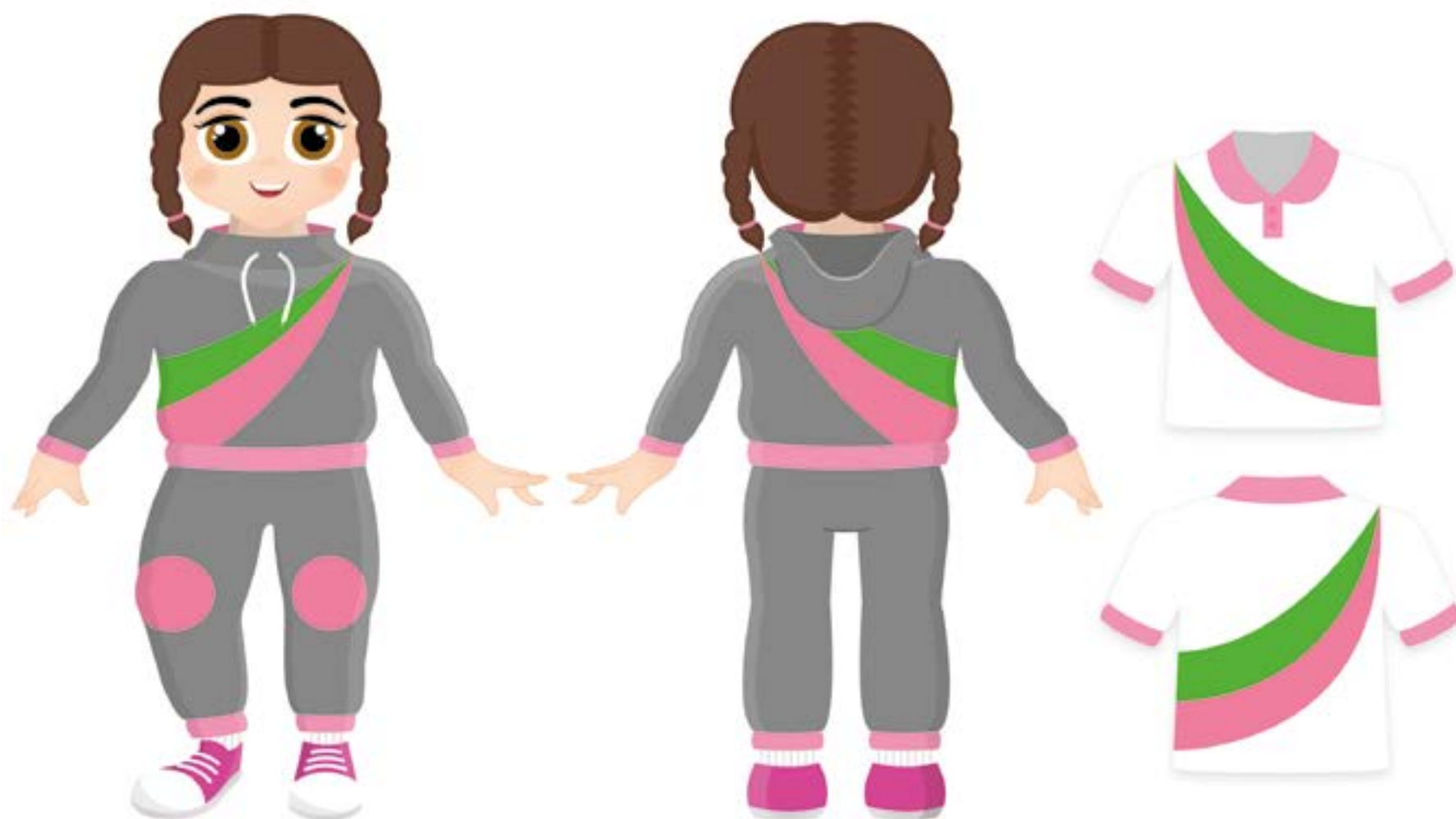
Boceto 7. Niño propuesta concretada 3. (Autoría propia, 2017)



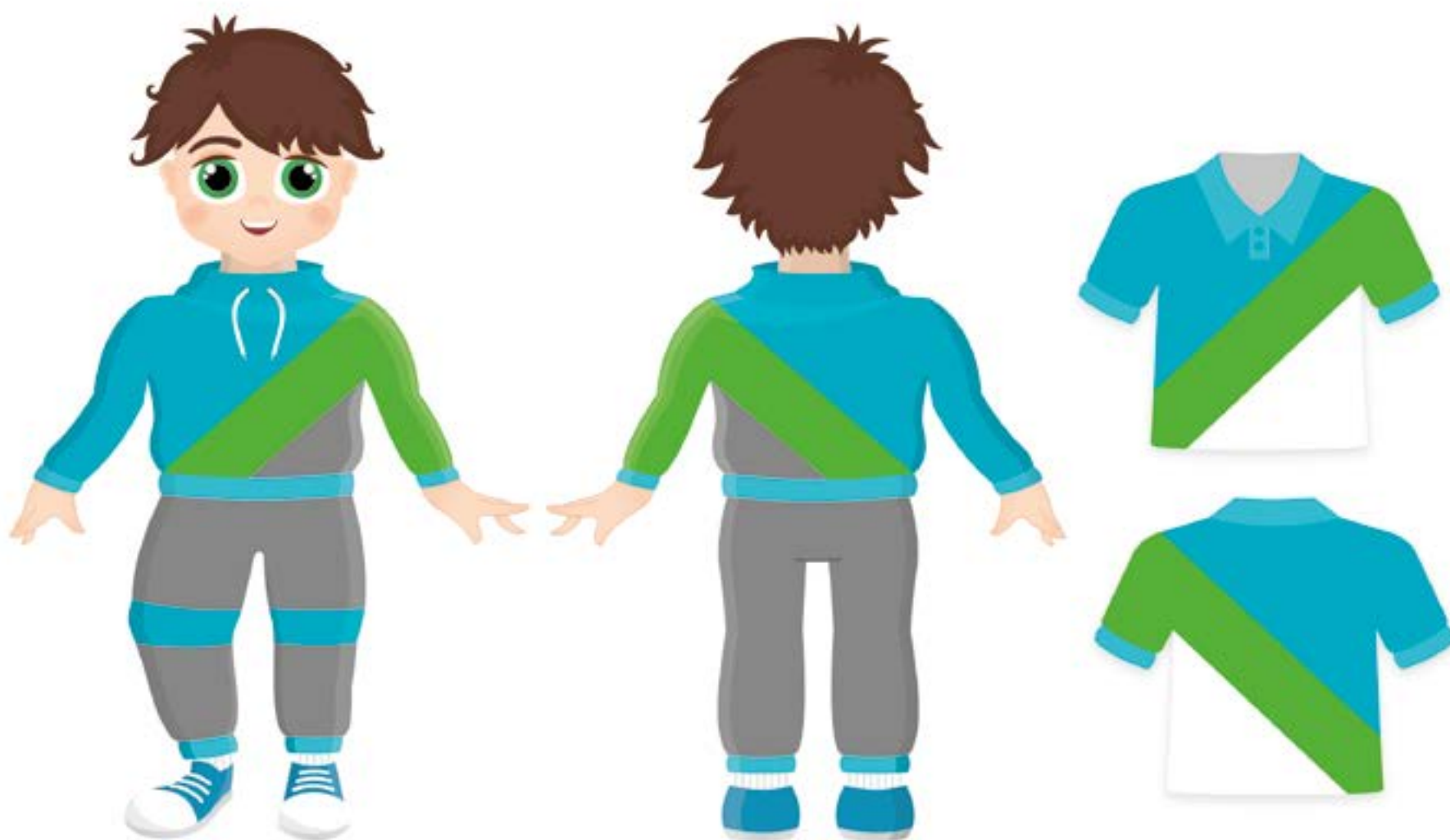
Boceto 8. Niña propuesta concretada 3. (Autoría propia, 2017)



Boceto 9. Niño propuesta 1. (Autoría propia, 2017)



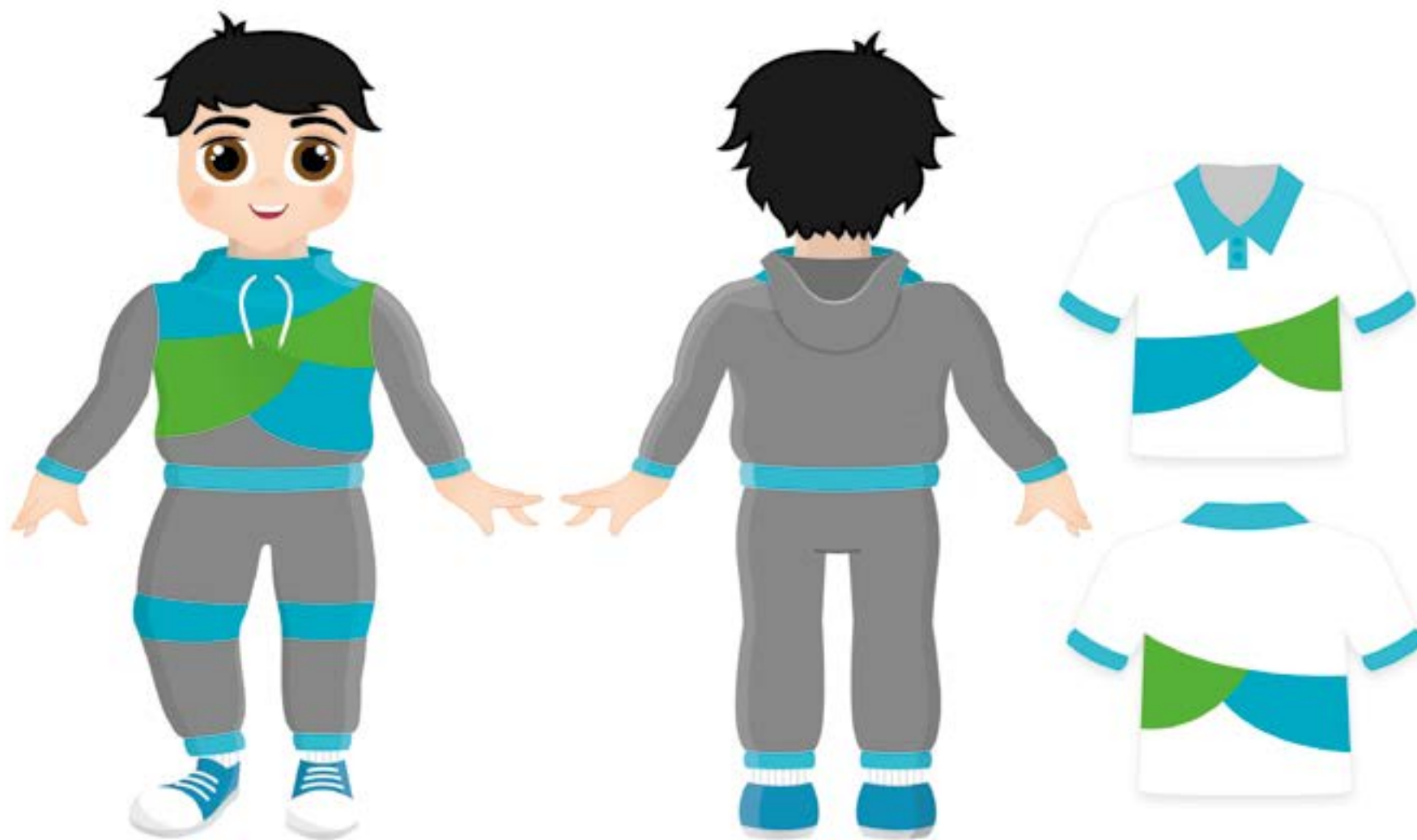
Boceto 10. Niña propuesta 1. (Autoría propia, 2017)



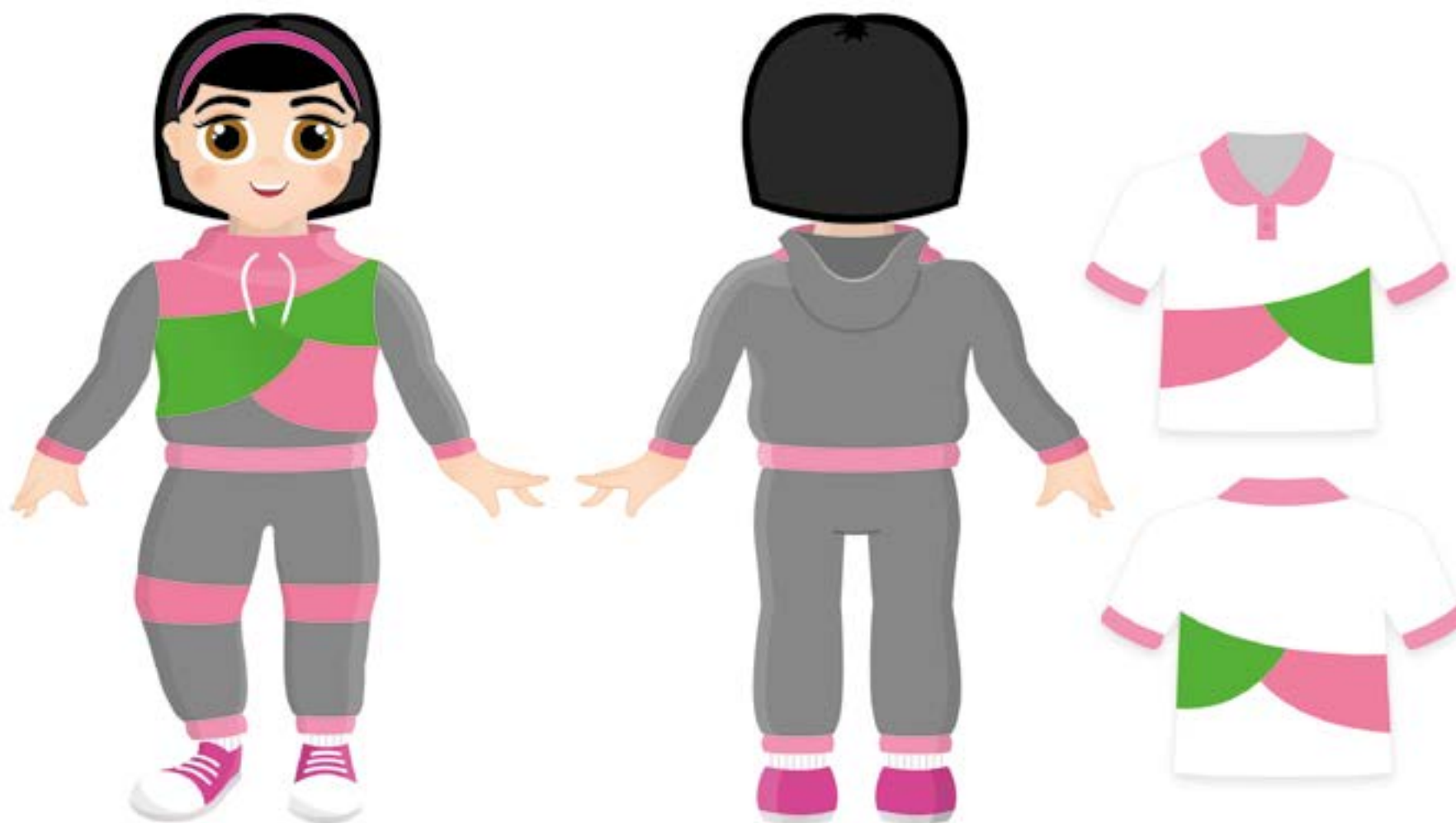
Boceto 11. Niño propuesta 2. (Autoría propia, 2017)



Boceto 12. Niña propuesta 2. (Autoría propia, 2017)



Boceto 13. Niño propuesta 3. (Autoría propia, 2017)



Boceto 14: Niña propuesta 3. (Autoría propia, 2017)

2.2.3 MATERIALES

- Tela Fastrack Lafayette Stock 34409
- Tela Universal Lafayette Stock 32909
- Tela Fastrack Lafayette Stock 34409
- Tela Universal Lafayette Stock 32909
- Neopreno
- Tela camiseta Jersey color blanca
- Tela camiseta Jersey color verde
- Tela camiseta Jersey color rosa
- Tela camiseta color cian
- Elástico
- Cordón
- Botón

2.2.3.1 FICHAS TÉCNICAS MATERIALES

LAFAYETTE

FICHA TECNICA
FASTRACK

PART. ARAN. UNICOLOR: 60.05.32.00.00

INFORMACION TECNICA	
BASE: 33510	TEJIDO: PUNTO
ANCHO	163.00 ± 4.00 cm *ASTM D3774
PESO (MASA/UNIDAD DE AREA)	197.00 ± 10.00 g/m2 *ASTM D3776
CAMBIO DIMENSIONAL	3.00 MAXIMO % AATCC 135
COMPOSICION	100% POLIESTER

BENEFICIOS

- Base perchada con excelente tacto y apariencia, ideal para colegios y uniformes en general.
- Base que permite la transpiración y a la vez mantiene la temperatura ideal del cuerpo.
- Base con buen peso y espectacular apariencia
- Toque suave y agradable al contacto con la piel.
- Tecnología: + Térmico.
- Otras tecnologías: + Stretch mecánico.

USOS

- Sudaderas
- Chaquetas
- Buzos

INSTRUCCIONES DE CUIDADO

Lavar a máquina, temperatura máxima 30 grados centígrados, proceso normal.
Lava únicamente con colores similares.
Para evitar la formación de arrugas, no exceder la carga máxima recomendada para la máquina de lavado.

No dejar en remojo.
Lavar separadamente.
Lavar separadamente.
Secar a máquina en ciclo bajo.
Secar al ambiente.
No requiere planchado.

En caso de ser necesario hacerlo a una temperatura de máximo 110 grados centígrados.

No emplear agentes suavizantes.
No retorcer ni frotar.

No almacenar en húmedo.
Evite el roce con superficies ásperas o aristas vivas para no generar ganchos en la superficie de la tela.

Para el corte tejido de punto circular, verifique el sentido de construcción de la tela y ubique la parte superior de la prenda en el sentido que no desteje.
No mezclar con fibras de acetato y poliamida en la confección.
No mezclar con colores claros en su confección.

*ASTM: American Society For Testing and Materials

**AATCC: American Association of Textile Chemists and Colorist

LAFAYETTE
Uni for me

UNIVERSAL CLORORESISTENTE

PART. ARAN. UNICOLOR: 54.07.5200.00.
PART. ARAN. ESTAMPADO: 54.07.54.00.00.

INFORMACION TECNICA

BASE: 22967	TEJIDO: PLANO
ANCHO	150.00 ± 3.00 cm *ASTM D3774
PESO (MASA/UNIDAD DE AREA)	135.00 ± 5.00 g/m2 *ASTM D3776
CAMBIO DIMENSIONAL	2.50 MAXIMO % AATCC 135
COMPOSICION	100% POLIESTER

BENEFICIOS

- Base antifluida liviana, con excelente tacto, resistente al rasgado y decoloración al cloro.
- Base con repelencia a líquidos y otros factores ambientales por su protección con lafshield protector textil.
- Tela de toque suave, liviana y fresca ideal para todo tipo de climas.
- Muy durable y de fácil cuidado.
- Es suave y confortable al contacto con la piel.
- No destiñe o decolora.
- Tecnología: + Antifluido / Repelencia.
- Otras tecnologías: + Anticloro.

USOS

- Scrub
- Blusas – batas
- Chaquetas
- Accesorios: tapabocas – gorros – capas.

INSTRUCCIONES DE CUIDADO

-  Lavar a máquina, a temperatura máxima de 30 grados centígrados, proceso delicado.
-  Lavar únicamente con colores similares.
-  Para evitar la formación de arrugas no exceder la carga máxima recomendada para la máquina de lavado.
-  No dejar en remojo.
-  Secar a máquina en ciclo bajo.
-  Secar a la sombra.
-  Planchar a una temperatura máxima de 110 grados centígrados.
-  Se pueden usar agentes desinfectantes (con base en perboratos o peróxidos), en una concentración máxima de 1% en solución. Preparar primero la solución antes de depositar la prenda.
-  No emplear agentes suavizantes.
-  No dejar residuos de detergente ya que este neutraliza el efecto lafshield protector textil.
-  No retorcer ni frotar.
-  No almacenar en húmedo.
-  Evite el roce con superficies ásperas o aristas vivas para no generar ganchos en la superficie de la tela.

*ASTM: American Society For Testing and Materials
**AATCC: American Association of Textile Chemists and Colorist

2.2.4 PROCESO CREATIVO

En esta parte del proceso creativo se realizó las tramas inspiradas en la institución para el sublimado de los uniformes, también se hizo toda la parte de tecnológica incluyendo las pruebas de sublimado en las telas.



Gráfico Trama 1. (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 2. (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 3. (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 4. (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 5. (Autoría propia, 2017).

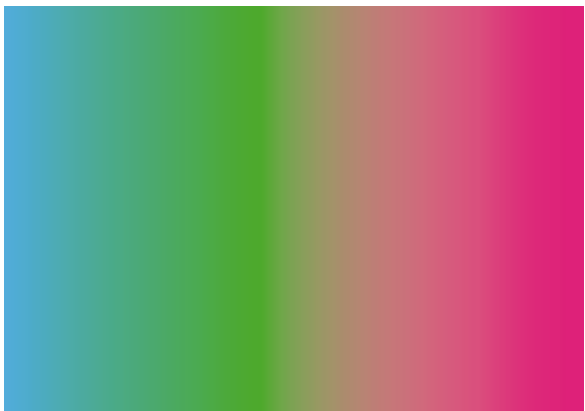


Gráfico trama 6. (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 7. (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 8. (Autoría propia, 2017).

En esta parte del proyecto se realizó las pruebas de color en la tela Fastrack y Universal para obtener la cromática planteada en la bocetación. El objetivo de esto era obtener en las diferentes telas la misma tonalidad de color.



Gráfico trama 9. (Autoría propia, 2017).



Figura 46. Prueba sublimado (Autoría propia, 2017).



Gráfico trama 10. (Autoría propia, 2017).



Figura 47 Sublimación (Autoría propia, 2017).



Figura 48. Sublimación 2 (Autoría propia, 2017).



Figura 49. Sublimación 3 (Autoría propia, 2017).



Figura 50. Sublimación trama (Autoría propia, 2017).



Figura 51. Sublimación 4 (Autoría propia, 2017).

Este proceso se basa principalmente en armar el documento en la computadora, con las respectivas medidas y pantone (colores) escogidos, en este caso también con las tramas o formas. Posterior a ello se lleva a cabo la impresión del archivo en papel para mediante la plancha transferir la tinta en la tela.

2.3 BRIEF



2.3.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO

El presente proyecto de grado pretende resolver la problemática que presentan los niños de la guardería “Carrusel” al mostrar ciertos inconvenientes en su indumentaria.

Al estudiar a los niños de 2 a 4 años de la guardería “Carrusel” ubicada en la ciudad de Cuenca en las calles Alfonso Moreno Mora y Francisco Moscoso, los niños en el transcurso de su día en la guardería se encuentran en constante aprendizaje y movimiento, por la edad que poseen no están en la capacidad de desenvolverse solos, no cuentan con un desarrollo motriz adecuado y sus reflejos no son propicios para responder adecuadamente a los diferentes factores a los que se exponen y las actividades que realizan.

Este tipo de situaciones repercuten en su uniforme provocando inconvenientes tales como: desgaste, rotura, manchas, humedad, etc. Estos problemas tienen consecuencia en su desempeño y concentración escolar.

Esta tesis se llevará a cabo a través de un estudio profundo acerca del niño, todos los factores que intervienen en su crecimiento, ergonomía infantil, un estudio de la imagen corporativa de la guardería “Carrusel”, investigaciones de campo, encuestas, bibliografía y procesos deductivos mediante la experimentación con materia prima e insumos. Como resultado de este proyecto se obtendrá una colección ergonómica de uniformes adaptada para los problemas mencionados anteriormente.

2.3.2 ANTECEDENTES

Los niños que se encuentran en etapa preescolar y asisten a la guardería por su misma edad se encuentran en constante movimiento y actividad, esto ocasiona ciertos inconvenientes en su uniforme, ya que el mismo es la indumentaria que utilizan diariamente, estos problemas tales como manchas, desgaste, roturas y humedad representan un motivo de distracción para los niños y un gasto excesivo para los padres, puesto que, tienen que comprar varios uniformes durante el año lectivo.

Este proyecto pretende crear uniformes innovadores que solucione todos los problemas mencionados anteriormente y estén diseñados de manera que sean parte de la imagen corporativa del centro educativo seleccionado, en este caso “Carrusel”.

2.3.3 TARGET



Figura 53. Target niña (Autoría propia, 2017).

El presente proyecto pretende llegar a un público infantil, estudiantes de la guardería Carrusel ubicada en la ciudad de Cuenca.

Género : Hombre y Mujer

Edad: Etapa pre-escolar 2-4 años

Nivel Socioeconómico: Medio Alto

Ubicación Geográfica: Cuenca-Ecuador

El niño en esta etapa pasa de lucir como bebé a ser un niño pequeño, su crecimiento es avanzado, físicamente su figura es más estilizada, sus extremidades se forman bien y es en esta edad cuando el niño desarrolla autonomía, aprende a comer, correr, ir al baño solo.

Centro Educativo “Carrusel”: la institución también forma parte del target o usuario del proyecto, ya que, los uniformes están dirigidos hacia su alumnado, esta institución es una de las más reconocidas a nivel local, ofrece sus servicios a niños menores de 5 años y está en funcionamiento alrededor de 27 años.

La guardería está ubicada en las calles Alfonso Moreno Mora y Francisco Moscoso en una casa esquinera muy amplia y llena de espacio verde, la institución está a cargo de la Lcda. Clarita Peralta, psicóloga infantil.

2.3.4 OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Determinar las necesidades de los niños de 2 a 4 años, a partir de un análisis de los factores que influyen en su desarrollo.
- Identificar la relación entre los uniformes escolares y los factores de desarrollo infantil.
- Analizar la imagen corporativa de la guardería escogida y determinar los elementos a utilizar en la propuesta.
- Diseñar propuestas en base a las necesidades de los infantes, así como a los criterios de imagen corporativa de la guardería.
- Validar las propuestas en un grupo humano real.
- Diseñar un uniforme escolar acorde a la imagen corporativa de la institución educativa “carrusel”.
- Mediante el diseño y el estudio de la ergonomía plantear una colección que permita a los niños desarrollar con mayor eficacia sus actividades diarias en la guardería.

2.3.5 CONCEPTO

• **Geometría**

En base al análisis ergonómico realizado y a las necesidades más importantes de los niños se ha creado una colección tanto para niño como para niña en la cual destaque los cortes geométricos basados en el logotipo y las formas del mismo y una mezcla de colores elegidos propios de la imagen corporativa.

2.3.6 MENSAJE

Este proyecto tiene como finalidad la creación de uniformes tanto de niña como de niño con el fin de demostrar como el diseño y el estudio de la ergonomía aplicados en prendas escolares desempeñan un papel fundamental para mejorar el desarrollo del infante y las diversas actividades que realizan en la guardería.

2.3.7 CROMÁTICA



#D285A1



#7CAC3F



#4EA7C0

2.3.8 CONSTANTES Y VARIABLES

Constantes:

- Cortes geométricos
- Puños
- Color
- Materiales

Variables:

- Cuellos

2.3.9 ESTRATEGIA CREATIVA

La estrategia creativa de este proyecto para poder lograr que los uniformes se adapten a todas las necesidades del niño y resuelva las problemáticas planteadas, es utilizar materiales con tecnología y la manipulación de los mismos para lograr uniformes que no se manchen, ensucien o desgasten con facilidad.

2.3.10 PRESUPUESTO

El presupuesto es aquel cálculo que se realiza para obtener el costo de un producto, en este caso se ha obtenido el precio del terno deportivo y la camiseta en relación a las bases textiles, insumos, mano de obra, materiales indirectos y tecnologías usadas para su elaboración, todo esto con un valor de 30% de ganancia o utilidad.

Traje deportivo				
Materiales directos		Procesos:	Subtotal	Utilidad (30%)
Bases textiles	\$ 7,25	Mano de obra		
Insumos	\$ 1,00	Tecnología		
Materiales indirectos	\$ 0,50			
	\$8,75	\$14,00	\$22,75	\$6,82
				\$29,57

Camiseta				
Materiales directos		Procesos:	Subtotal	Utilidad (30%)
Bases textiles	\$ 1,70	Mano de obra		
Insumos	\$ 0,50			
Materiales indirectos	\$ 0,30			
	\$ 2,50	\$2, 50	\$ 5,00	\$ 1,50
				\$ 6,50

COMPARACIÓN UNIFORME CARRUSEL-UNIFORME PROPUESTO				
Terno deportivo Carrusel	\$ 30, 24	Terno deportivo Propuesto	\$ 29,57	
Camiseta Carrusel	\$ 6,16	Camiseta Propuesta	\$ 6,50	

Conclusión: El costo del producto diseñado es prácticamente igual al precio del producto anterior, lo cual resulta totalmente viable para el proyecto y el cliente para el cual va dirigido.

CAPÍTULO 3

RESULTADOS

En el último capítulo se realizan los prototipos o experimentación de algunas propuestas para posteriormente realizar las propuestas finales sus fichas técnicas y concluir el proyecto con la puesta en escena de los uniformes.



Figura 54. Niña sentada (Autoría propia, 2017)

3.1.- EXPERIMENTACIÓN PARA PROTOTIPOS



Figura 55 Niñas sentadas (Autoría propia, 2017)



Figura 56. Experimentación 1 (Autoría propia, 2017).

En esta experimentación se pudo determinar que los cierres no son factibles en un uniforme escolar ya que los niños tienden a distraerse con el mismo.



Figura 57. Experimentación 2 (Autoría propia, 2017).

En esta experimentación se realizó las dos formas de rodilleras una con neopreno y otra sin el mismo para observar cuál se adaptaba mejor al niño.



Figura 58. Experimentación 3 (Autoría propia, 2017).

En esta experimentación se colocó un cierre delantero pero al igual que la primera, resultaba motivo de distracción para el niño.



Figura 59. Experimentación 4 (Autoría propia, 2017).

En esta experimentación se realizó la parte superior completamente cerrada con la tela universal en la parte del pecho y resultó ser la más viable para el niño.



Figura 60. Experimentación 5 (Autoría propia, 2017).

Se experimentó los puños en tela universal en diferentes tamaños y se realizó un diseño con un agujero para el dedo pulgar.



Figura 61. Experimentación 6 (autoría propia, 2017).

En esta experimentación se realizó una rodillera con una tela diferente a las anteriores.

3.2.- FICHAS TÉCNICAS

Las fichas técnicas son láminas en las cuales constan las especificaciones y detalles constructivos de una prenda, esto es de carácter indispensable para la confección de la misma y cuenta con información como: medidas, proceso de armado, tecnología usada, datos de la tela y cromática.



Figura 62. Niños comiendo (autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carusel "
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000001"
Referencia:	"Capucha 1"
Talla:	"26" (NINO)

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1cm
Largo de talle	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15cm

PROCESO DE ARMADO:
a.- Unión de hombros.
b.- Unión de mangas.
c.- Unión de costados.
d.- Colocar el cuello.
e.- Colocar puños y empuñ.

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

-Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Pestrack	Lafayette	Tejido de punto	Dolomito y paños mangas
Amplifudon	Lafayette	Amplifudon, tejido plano	Zona pecho, Bata

MUESTRAS



Pestrack



Amplifudon (pestrack)

CROMÁTICA



Paños
Primera
ATACCP

Paños
segunda
BATA

Paños
Primera
AGNOS

Ficha Técnica Boceto 1 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000001"
Referencia:	"Capucha 1"
Talla:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho:	57 cm
Contorno de cintura:	50 cm
Contorno de cadera:	64,1 cm
Largo de talle:	26 cm
Ancho de espalda:	8,6 cm
Largo de manga:	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO:
a - Unión de hombros.
b - Unión de mangas.
c - Unión de costados.
d - Colocar el cuello.
e - Colocar puños y sinton.

TECNOLOGÍAS APLICADAS

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastrack	Lafayette	Tejido de punto	Dorados y puentes mangas
Antifluídos	Lafayette	Antifluídos, tejido plano	Zóna pecho, B&B

MUESTRAS



Fastrack



Universal (antifluído)

CROMÁTICA



Parte
Primaria
#025A1

Parte
Primaria
#7CACE

Parte
Primaria
#62666

Ficha Técnica Boceto 2 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carrusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000002"
Referencia:	"Capucha 2"
Talla:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1 cm
Largo de talla	25 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO
a - Unión de hombros
b - Unión de mangas
c - Unión de costados
d - Colocar el cuello
e - Colocar puños y sinton

TECNOLOGÍAS APLICADAS

- Sublimación



MATERIAL PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fasttrack	Lafayette	Tejido de punto	Ombreado y puntas de mangas
Antifluados	Lafayette	Antifluados, tejido plano	Zona pecho, Bult

MUESTRAS



Fasttrack



Universal (punto plano)

CROMÁTICA



Primario
Pantone
#00AEEF

Primario
Pantone
#008000

Primario
secundario
#000000

Primario
Pantone
#A00000

Ficha Técnica Boceto 3 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Camusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000002"
Referencia:	"Capucha 2"
Talla:	"26" (NIÑO)

MEDIDAS	
Contorno de pecho:	57 cm
Contorno de cintura:	50 cm
Contorno de cadera:	64,1 cm
Largo de talla:	26 cm
Ancho de espalda:	8,6 cm
Largo de manga:	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO:
a - Unión de hombros
b - Unión de mangas
c - Unión de costados
d - Colocar el cuello
e - Colocar puños y tórón

TECNOLOGÍAS APLICADAS:
- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastrack	Lafayette	Tejido de punto	Dientes y costura manga
Antiflujo	Lafayette	Antiflujo, tejido plano	Zóna pecho, bult

MUESTRAS



Fastrack



Universal (jersey)

CRÓMATICA



Pantone Primario 674C3



Pantone secundario 649D3



Pantone Primario 4080C

Ficha Técnica Boceto 4 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carrusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000002"
Referencia:	"Capucha 2"
Talle:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1 cm
Largo de talla	26 cm
Ancho de espalda	8,5 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO
a - Unión de hombros.
b - Unión de mangas.
c - Unión de costados.
d - Colocar el cuello.
e - Colocar puños y ancha.

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastrack	Lefayarte	Tejido de punto	Ombreado y protección manga
Antifluados	Lefayarte	Antifluados, tejido plano	Zona cuello, Bult

MUESTRAS



Fastrack



Universal (antifluados)

CRÓMATICA



Fantoma
Proyecto
KEMBA1

Fantoma
Proyecto
ETACAP

Fantoma
Proyecto
BOLWOC

Ciente:	"Camisel "
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000002"
Referencia:	"Capucha 2"
Talla:	"26" (NIÑO)

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1 cm
Longitud de talla	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Longitud de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO
a - Unión de hombros
b - Unión de mangas
c - Unión de costados
d - Colocar el cuello
e - Colocar puños y orillo

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lafayette	Tejido de punto	Detalles y puños y orillo
Antifuridos	Lafayette	Antifuridos, tejido plano	Zona pecho, BUSTO

MUESTRAS



Fastack



Universal (antifuridos)

CRÓMATICA



Fantasia
Primario
#C05A1

Fantasia
Primario
#7C9C3

Fantasia
Primario
#60606

Ficha Técnica Boceto 6 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000003"
Referencia:	"Capucha 3"
Talla:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	30 cm
Contorno de cadera	64,1 cm
Largo de tallo	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO	TECNOLOGÍAS APLICADAS
a - Unión de hombros.	Sublimado
b - Unión de mangas.	
c - Unión de costados.	
d - Colocar el cuello.	
e - Colocar puños y sinton.	



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lafayette	Tejido de punto	Delantero y posterior: manga
Antifluidos	Lafayette	Antifluidos, tejido plano	

MUESTRAS



Fastack



Lafayette (Sport Knit)

CROMÁTICA



Fronto
Primario
ATACK

Fronto
secundario
REARO

Fronto
Primario
MANGA

Ficha Técnica Boceto 7 (Autoría propia, 2017).

Ciente:	"Carrusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000003"
Referencia:	"Capucha 3"
Talla:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64.1 cm
Largo de tallo	26 cm
Ancho de espalda	8.6 cm
Largo de manga	29.15 cm

PROCESO DE ARMADO
a - Unión de hombros
b - Unión de mangas
c - Unión de costados
d - Colocar el cuello
e - Colocar puños y sinton

TECNOLOGÍAS APLICADAS

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastrack	Lafayette	Tejido de punto	Delantero y posterior manga
Antifurdo	Lafayette	Antifurdo, tejido plano	Entre-pecho y cuello

MUESTRAS



Fastrack



Universal Softtouch

CRÓMATICA



Frontal
Primario
#C00000

Posterior
Primario
#000000

Entre-pecho
Primario
#000000

Ficha Técnica Boceto 8 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carrusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000004"
Referencia:	"Capucha 4"
Talla:	"26" (NIÑO)

MEDIDAS

Contorno de pecho:	57 cm
Contorno de cintura:	50 cm
Contorno de cadera:	64,1 cm
Largo de tallo:	26 cm
Ancho de espalda:	8,6 cm
Largo de manga:	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO:

- a - Unión de hombros.
- b - Unión de mangas.
- c - Unión de costados.
- d - Colocar el cuello.
- e - Colocar puños y anillos.

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lefayette	Tejido de punto	Cabeza y puños
Antifluídos	Lefayette	Antifluídos, tejido plano	Zona pecho, Body

MUESTRAS



Fastack



Antifluídos (jersey)

CROMÁTICA



Verde
Primario
#008000

Azul
Secundario
#0000FF

Gris
Primario
#808080

Ficha Técnica Boceto 9 (Autoría propia, 2017).

Ciente:	"Camusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000004"
Referencia:	"Capucha 4"
Talle:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64.1cm
Largo de talla	25 cm
Ancho de espalda	33.6 cm
Largo de manga	29.15cm

PROCESO DE ARMADO
a - Unión de hombros
b - Unión de mangas
c - Unión de costados
d - Colocar el cuello
e - Colocar puños y sinton

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lafayette	Tejido de punto	Decoración y costuras mangas
Antiflujo	Lafayette	Antiflujo, tejido plano	Zona pecho, BUI

MUESTRAS



Fastack



Universal (antiflujo)

CROMÁTICA



Partes
Primario
#D9534F

Partes
Primario
#70C1B3

Partes
Primario
#808080

Ficha Técnica Boceto 10 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carrusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000005"
Referencia:	"Capucha 5"
Talla:	"26" (NIÑO)

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	54,1 cm
Largo de talla	26 cm
Ancho de espalda	18,6 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a - Unión de hombros b - Unión de mangas c - Unión de costados d - Colocar el cuello e - Colocar puños y sunchón	- Sublimado








MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lafayette	Tejido de punto	Delantero y posterior mangas
Antifluídos	Lafayette	Antifluídos, tejido plano	Zona pecho, BUB

MUESTRAS



Fastack



Universal antifluídos

CRÓMATICA



Pantone
Primario
#16A085



Pantone
secundario
#6540C



Pantone
Primario
#4020B

Ficha Técnica Boceto 11 (Autoría propia, 2017).

Ciente:	"Carusel "
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000005"
Referencia:	"Capucha 5"
Talle:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1cm
Largo de talla	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15cm

PROCESO DE ARMADO
a - Unión de hombros
b - Unión de mangas
c - Unión de costados
d - Colocar el cuello
e - Colocar puños y amhón

TECNOLOGÍAS APLICADAS

Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lafayette	Tejido de punto	Delantero y posterior mangas
Aneluidos	Lafayette	Antiluidos, tejido plano	Zóvia pecho, Bult

MUESTRAS



Fastack



Universal (soft touch)

CRONÁTICA



Color
Primario
#005A1

Color
Primario
#7CCE4F

Color
Primario
#808080

Ficha Técnica Boceto 12 (Autoría propia, 2017).

Ciente:	"Carrusel "
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000006"
Referencia:	"Capucha 6"
Talla:	"26" (NINO)

MEDIDAS

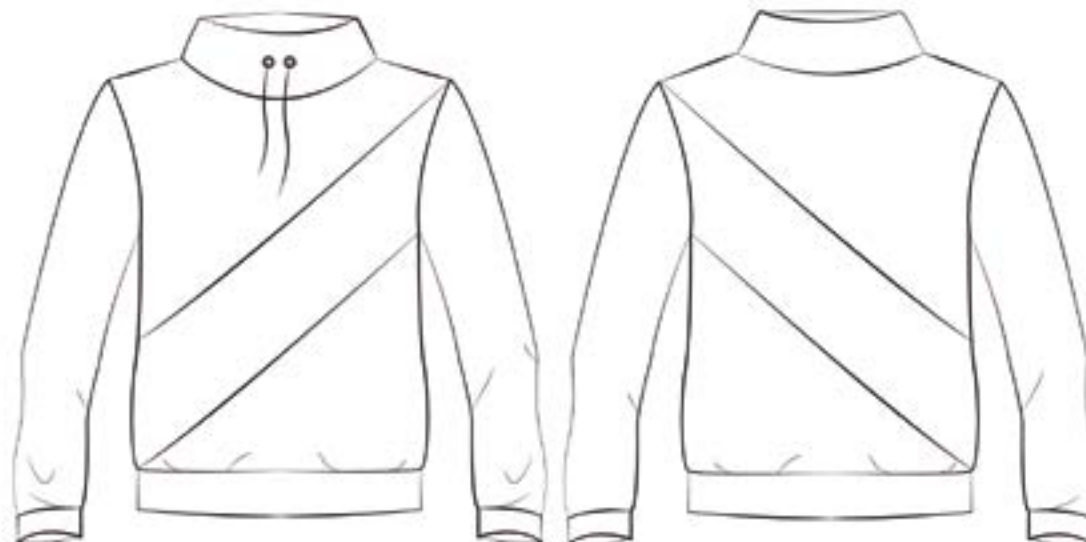
Contorno de pecho:	57 cm
Contorno de cintura:	50 cm
Contorno de cadera:	64,1 cm
Largo de talle:	26 cm
Ancho de espalda:	6,6 cm
Largo de manga:	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO:

- a - Unión de hombros.
- b - Unión de mangas.
- c - Unión de costados.
- d - Colocar el cuello.
- e - Colocar puños y sinton.

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

- Sublimado



MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastrack	Lafayette	Tejido de punto	Ombre y protección térmica
Anti-fuados	Lafayette	Anti-fuados, tejido plano	Zona pecho, BUR

MUESTRAS



Fastrack



Ombre (Anti-fuados)

CROMÁTICA



Primario
Primario
#7C9C7C

Secundario
Secundario
#4A9C9C

Neutro
Primario
#4A9C9C

Ficha Técnica Boceto 13 (Autoría propia, 2017).

Cliente:	"Carrusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000006"
Referencia:	"Capucha 6"
Talle:	"26"

MEDIDAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,5 cm
Largo de talla	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,5 cm

PROCESO DE ARMADO:	
a - Unión de hombros	
b - Unión de mangas	
c - Unión de costados	
d - Colocar el cuello	
e - Colocar puños y sinton	

TECNOLOGÍAS APLICADAS:	
Sublimato	








MATERIA PRIMA	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela Fastack	Lafayette	Tejido de punto	Cuellos y puños y sinton
Artifluores	Lafayette	Artifluores, tejido plano	Zona pecho, BUI

MUESTRAS



Fastack



Universal (artificial)

CRÓMATICA



Partes
Primario
R/C/N/A/1



Partes
Primario
R/C/N/A/2

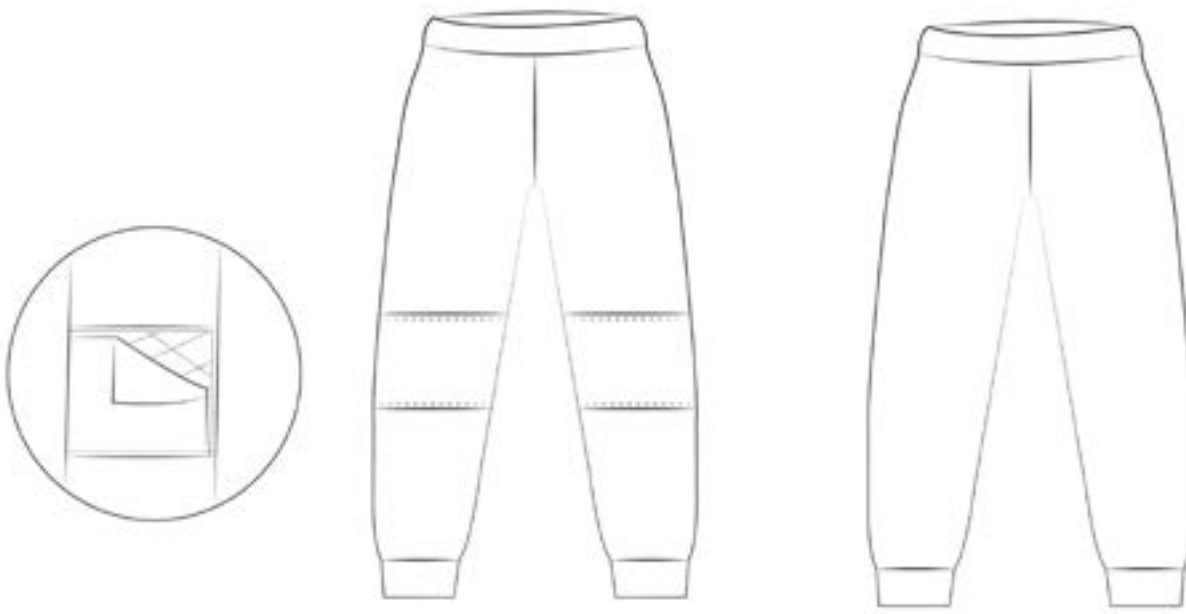


Ficha Técnica Boceto 14 (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS			
Cliente:	"Carrusel "	Contorno de cintura:	50 cm
Fecha:	"30/05/2017"	Contorno de cadera:	64 cm
Artículo:	"000001"	Largo de rodilla:	34 cm
Referencia:	"Pantalón 1"	Largo de pantalón:	50 cm
Talla:	"26"		

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a - Realizar en el patrón los respectivos cortes.	a - Sobreposición de telas
b - Cortar las rodilleras.	b - Sublimado
c - Cortar rodilleras en neopreno.	
d - Unión de las rodilleras.	
e - Unir todas las partes.	
f - Colocar sinchón.	

Observaciones:
Pantalón de tela
fastrack, con rodilleras
en neopreno.



MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCION
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Ortiz	No tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS


Fastrack


Universal (jersey)

CRÓMATICA


Pantone 696C
Pantone 696C
Pantone 696C

Ficha Técnica (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS			
Cliente:	"Carrusel "	Contorno de cintura:	50 cm
Fecha:	"30/05/2017"	Contorno de cadera:	64 cm
Artículo:	"000002"	Largo de rodilla:	34 cm
Referencia:	"Pantalón 2"	Largo de pantalón:	50 cm
Taller:	"26"		

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a - Realizar en el patrón los respectivos cortes.	a - Sobreposición de telas
b - Cortar las rodilleras.	b - Sublimado
c - Cortar rodilleras en neopreno.	
d - Unión de las rodilleras.	
e - Unir todas las partes.	
f - Colocar sinchón	







MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Orto	No tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS	
	
Fastrack	Universal (textilizado)

CROMÁTICA		
		
Primario Primario 67C42F	Primario Secundario 4E47C2	Primario Primario 402020

Observaciones:

Pantalón de tela fastrack, con rodilleras en neopreno.

Ficha Técnica (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS			
Cliente:	"Carrusel "	Contorno de cintura:	50 cm
Fecha:	"30/05/2017"	Contorno de cadera:	64 cm
Artículo:	"000002"	Largo de rodilla:	34 cm
Referencia:	"Pantalón 2"	Largo de pantalón:	50 cm
Talle:	"26"		

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a - Realizar en el patrón los respectivos cortes.	a - Sobreposición de telas
b - Cortar las rodilleras.	b - Sublimado
c - Cortar rodilleras en neopreno.	
d - Unión de las rodilleras.	
e - Unir todas las partes.	
f - Colocar sinton.	







MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Oriz	No tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS	
	
Fastrack	Universal (neofabric)

CROMÁTICA		
		
Parson Primario #00AEEF	Parson Primario #E67E22	Parson Primario #A6A6A6

Observaciones:
 Pantalón de tela fastrack, con rodilleras en neopreno.

Ficha Técnica (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS			
Cliente:	"Camusel"	Contorno de cintura:	50 cm
Fecha:	"30/05/2017"	Contorno de cadera:	64 cm
Artículo:	"000003"	Largo de rodilla:	34 cm
Referencia:	"Pantalón 3"	Largo de pantalón:	50 cm
Talle:	"26"		

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Realizar en el patrón los respectivos cortes.	a.- Sobreposición de telas
b.- Cortar las rodilleras.	b.- Sublimado
c.- Cortar rodilleras en neopreno.	
d.- Unión de las rodilleras.	
e.- Unir todas las partes.	
f.- Colocar sinchon	

Observaciones:

Pantalón de tela fastrack, con rodilleras en neopreno.

MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Ortiz	No tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS

Fastrack

Universal (textured)

CRÓMATICA

Primario
#E91E63

Primario
#4CAF50

Primario
#959595

Ficha Técnica (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS	
Cliente:	"Camusel"
Fecha:	"30/05/2017"
Artículo:	"000001"
Referencia:	"Camiseta 1"
Talla:	"26"

MUESTRAS	
Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64.1 cm
Largo de talla	26 cm
Ancho de espalda	8.5 cm
Largo de manga	29.15 cm

PROCESO DE ARMADO:		TECNOLOGÍAS APLICADAS:	
a.- Realizar en el patrón los respectivos cortes.		a.- Sobreposición de telas	
b.- Unión de hombros.			
c.- Unión de mangas.			
d.- Unión de costados.			
e.- Colocar el cuello.			
f.- Realizar dobladillo.			

Observaciones:

Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.





MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fastack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Ortiz	fdo tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

CROMÁTICA	
	
Fastack Primario #FFFFFF	Fastack Secundario #008000
	
Fastack Primario #0000FF	

Ficha Técnica Boceto 1 (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS		
Cliente:	"Camusel"	
Fecha:	"30/05/2017"	
Artículo:	"000002"	
Referencia:	"Camiseta 2"	
Talle:	"26"	

Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	54,1 cm
Largo de talle	35 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO	TÉCNOLOGÍAS APLICADAS
a.- Realizar en el patrón los respectivos cortes	a.- Sobreposición de telas
b.- Unión de hombros	b.- Sublimado
c.- Unión de mangas	
d.- Unión de costados	
e.- Colocar el cuello	
f.- Realizar dobladillos	

Observaciones:

Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.





MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Ortiz	No tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS	
	
Jersey	Rib

CROMÁTICA		
		
Color: Blanco #FFFFFF	Color: Verde #008000	Color: Azul #0000FF

Ficha Técnica Boceto 3 (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS		
Cliente:	"Carrusel"	
Fecha:	"30/05/2017"	
Artículo:	"000002"	
Referencia:	"Camiseta 2"	
Talle:	"26"	

Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64.1 cm
Largo de tallo	26 cm
Ancho de espalda	18.6 cm
Largo de manga	29.15 cm

PROCESO DE ARMADO	TECNOLOGÍAS APLICADAS
a.- Realizar en el patrón los respectivos cortes.	a.- Sobreposición de telas
b.- Unión de hombros.	b.- Sublimado
c.- Unión de mangas.	
d.- Unión de costados.	
e.- Colocar el cuello.	
f.- Realizar dobladillos.	

Observaciones:

Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.

MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Oniz	Tela tejida
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS	
Jersey	Rib

CROMÁTICA		
Primario #008080	Secundario #FF0000	Primario #FF0000

Ficha Técnica Boceto 5 (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS		
Cliente:	"Carnusel"	
Fecha:	"30/05/2017"	
Artículo:	"000003"	
Referencia:	"Camiseta 3"	
Talle:	"26"	

Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1 cm
Largo de talle	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a - Realizar en el patrón los respectivos cortes.	a - Sobreposición de telas
b - Unión de hombros	b - Sublimado
c - Unión de mangas	
d - Unión de costados	
e - Colocar el cuello	
f - Realizar dobladillos	

Observaciones:
Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.





MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Pastreli	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Ortu	fós tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS	
	
Jersey	Rib

CROMÁTICA		
		
Tintura Primario #FFFFFF	Tintura Secundario #008000	Tintura Primario #0000FF

Ficha Técnica Boceto 7 (Autoría propia, 2017).

CLIENTE			MEDIDAS		PROCESO DE ARMADO		TECNOLOGÍAS APLICADAS		OBSERVACIONES	
Cliente:	"Carrusel"		Contorno de pecho:	57 cm	a - Realizar en el patrón los respectivos cortes:	a - Sobreposición de telas		Observaciones: Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.		
Fecha:	"30/05/2017"		Contorno de cintura:	50 cm	b - Unión de hombros:	b - Sublimado				
Artículo:	"000003"		Contorno de cadera:	64 cm	c - Unión de mangas:					
Referencia:	"Camiseta 3"		Largo de tallo:	26 cm	d - Unión de costados:					
Talle:	"26"		Ancho de espalda:	8,6 cm	e - Colocar al cuello:					
			Largo de manga:	29,15 cm	f - Realizar dobladillo:					
										
										
MATERIA PRIMA			MUESTRAS		CROMÁTICA					
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	 Jersey  Rib		 Fucsia (R09A1)  Verde (A7C413)  Blanco (B118B)					
Fastrack	Lafayette	Tejido de punto								
Neopreno	Ortiz	hilo tejido								
Universal	Lafayette	Tejido plano								

MEDIDAS

PROCESO DE AMADO

TECNOLOGÍAS APLICADAS.

Observaciones:



MATERIALS PRIMA

MUESTRAS

Jersey

與此

CROMÁTICA

Fagundes
 Proprietor
 80001-11

Fertilizer
 Incentives
 8/27/2010

Partners
Partners
Partners

MEDIDAS		
Cliente:	"Carusel"	
Fecha:	"30/05/2017"	
Artículo:	"000004"	
Referencia:	"Camiseta 4"	
Talle:	"26"	

Contorno de pecho	57 cm
Contorno de cintura	50 cm
Contorno de cadera	64,1 cm
Largo de talle	26 cm
Ancho de espalda	8,6 cm
Largo de manga	29,15 cm

PROCESO DE ARMADO	TECNOLOGÍAS APLICADAS
a - Realizar en el patrón los respectivos cortes	a - Sobregposición de telas
b - Unión de hombros	b - Sublimado
c - Unión de mangas	
d - Unión de costados	
e - Colocar el cuello	
f - Realizar dobladillos	

Observaciones

Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.

MATERIA PRIMA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN
Fasttrack	Lafayette	Tejido de punto
Neopreno	Orto	No tejido
Universal	Lafayette	Tejido plano

MUESTRAS

Jersey

Rib

CROMÁTICA

Blanco
Pantone 1000C

Verde
Pantone 349C

Azul
Pantone 286C

Ficha Técnica Boceto 11 (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS			PROCESO DE ARMADO		TECNOLOGÍAS APLICADAS		Observaciones																		
Cliente:	"Camusel"		a - Realizar en el patrón los respectivos cortes		a - Sobreposición de telas		Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.																		
Fecha:	"30/05/2017"		b - Unión de hombros		b - Sublimado																				
Artículo:	"000004"		c - Unión de mangas																						
Referencia:	"Camiseta 4"		d - Unión de costados																						
Talle:	"26"		e - Colocar el cuello																						
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 50%; padding: 2px;">Contorno de pecho</td><td style="width: 50%; padding: 2px;">57 cm</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Contorno de cintura</td><td style="padding: 2px;">50 cm</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Contorno de cadera</td><td style="padding: 2px;">64,1 cm</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Largo de talle</td><td style="padding: 2px;">26 cm</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Ancho de espalda</td><td style="padding: 2px;">8,6 cm</td></tr> <tr><td style="padding: 2px;">Largo de manga</td><td style="padding: 2px;">29,15 cm</td></tr> </table>			Contorno de pecho	57 cm	Contorno de cintura	50 cm	Contorno de cadera	64,1 cm	Largo de talle	26 cm	Ancho de espalda	8,6 cm	Largo de manga	29,15 cm	f - Realizar dobladillos										
Contorno de pecho	57 cm																								
Contorno de cintura	50 cm																								
Contorno de cadera	64,1 cm																								
Largo de talle	26 cm																								
Ancho de espalda	8,6 cm																								
Largo de manga	29,15 cm																								
  																									
MATERIA PRIMA <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 15%;">TIPO</th> <th style="width: 35%;">PROVEEDOR</th> <th style="width: 50%;">DESCRIPCIÓN</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="padding: 2px;">Fastback</td> <td style="padding: 2px;">Lafayette</td> <td style="padding: 2px;">Tejido de punto</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Neopreno</td> <td style="padding: 2px;">Ortiz</td> <td style="padding: 2px;">No tejido</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">Universal</td> <td style="padding: 2px;">Lafayette</td> <td style="padding: 2px;">Tejido plano</td> </tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> <tr><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td><td style="padding: 2px;"> </td></tr> </tbody> </table>			TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	Fastback	Lafayette	Tejido de punto	Neopreno	Ortiz	No tejido	Universal	Lafayette	Tejido plano							MUESTRAS   Jersey Rib		CROMÁTICA  Pantón Primario #C0392B  Pantón Secundario #27AE60  Pantón Primario #FFFFFF		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN																							
Fastback	Lafayette	Tejido de punto																							
Neopreno	Ortiz	No tejido																							
Universal	Lafayette	Tejido plano																							

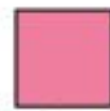
Ficha Técnica Boceto 12 (Autoría propia, 2017).

MEDIDAS		PROCESO DE ARMADO:		TECNOLOGÍAS APLICADAS:	Observaciones:
Cliente:	*Carrusel *	a.- Realizar en el patrón los respectivos cortes.	e.- Sobreposición de telas		Se debe tener en cuenta que no se deben realizar muchos cortes en esta prenda, ya que esta prenda está en contacto directo con la piel.
Fecha:	*30/05/2017*	b.- Unión de hombros.	f.- Sublimado		
Artículo:	*000001*	c.- Unión de mangas.			
Referencia:	*Camiseta 1*	d.- Unión de costados.			
Talle:	*26*	e.- Colocar el cuello.			
		f.- Realizar dobladillo.			







MATERIA PRIMA			MUESTRAS		CROMÁTICA		
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN					
Festreck	Lefayette	Tejido de punto	 Jersey	 Rib	 Festreck #E26A1	 Festreck #00A08A	 Festreck #F1A8C
Neopreno	Ortiz	No tejido					
Universal	Lefayette	Tejido plano					

Ficha Técnica Boceto 14 (Autoría propia, 2017).

3.3.- PROPUESTAS FINALES



Figura 63. Hora del recreo (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 1 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 2 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 3 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 4 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 5 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 6 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 7 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final 8 (autoría propia, 2017).



Propuesta Final Boceto 8 (Quintuña, 2017)



Propuesta Final Boceto 7 y 8 (Quintuña, 2017)



3.4 PUESTA EN ESCENA



Puesta en escena 1 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 2 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 3 (Autoría propia, 2017)



Puesta en escena 4 (Autoría propia, 2017)



Puesta en escena 5 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 6 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 7 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 8 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 9 (Autoria propia, 2017)



Puesta en escena 10 (Autoría propia, 2017)



Puesta en escena 11 (Autoría propia, 2017)



CONCLUSIONES

En base a la toda investigación realizada tanto en el estudio del niño, como de la guardería, su uniforme e imagen corporativa se llegó a concluir lo siguiente:

La etapa pre-escolar es una de las fases más importantes en el crecimiento de un niño, es justamente aquí donde el mismo se desarrolla y aprende muchas cosas que son vitales para su futuro, en esta edad el niño pasa la mayoría del tiempo en la guardería donde realiza diversas actividades que inciden en su indumentaria.

El desarrollo del proyecto evidencia cómo el diseño conjuntamente con la ergonomía aportan soluciones reales en un contexto contemporáneo.

El uniforme propuesto permite a los niños un mejor desempeño en las actividades que el mismo realiza durante el día, ya que, le permite moverse con mayor facilidad, además que evita que se mojen o manchen.

Se pueden confeccionar uniformes de mejor calidad y hechos justamente para las necesidades de un niño, sin alterar costos, esto se consigue gracias a la innovación, ya sea en bases textiles, tecnología o diseño.

El uniforme es uno de los elementos más importantes dentro de la imagen corporativa de una institución y mediante el diseño se puede lograr un fuerte impacto en el público en general.

Después de analizar los puntos anteriormente mencionados, se puede decir entonces que se llegó a cumplir todos los objetivos tanto general como específicos al cien por ciento, demostrando que la hipótesis planteada tuvo éxito, ya que, efectivamente el estudio ergonómico y de las necesidades de los niños permite crear indumentaria más resistente y apropiada para los mismos y esto a su vez les permite desenvolverse de mejor manera.



RECOMENDACIONES

Después de las conclusiones rescatadas al finalizar el proyecto se plantean las siguientes recomendaciones a futuro:

Se recomienda para todos los proyectos similares realizar la parte investigativa en centros educativos bien formados, con historia e interés por la innovación.

Los centros educativos deberían darle más prioridad a los uniformes para sus alumnos, ya que, una correcta indumentaria les permite estar más cómodos y seguros, por ende desarrollarse de mejor manera.

Los centros educativos deberían mediante el diseño de uniforme crear una imagen corporativa que les favorezca como empresa, les diferencie del resto y les permita crear impacto en el público.

Se recomienda a los padres de familia tener una especial atención en las tallas que se compran los uniformes a los niños, ya que, en muchas ocasiones un uniforme muy grande o muy pequeño dificulta al niño en poder realizar todas las actividades diarias.

Invertir en uniformes de mejor calidad para reducir los costos que los padres realizan anualmente en los mismos.

Se recomienda a los centros educativos tener un especial cuidado en patronaje, colores y materiales usados para la creación de uniformes, ya que, si esto no se realiza con éxito el niño no tiene comodidad ni gusto por usar el uniforme y esto conlleva en muchas ocasiones a un desanimo por asistir a la guardería.

ANEXOS



Boceto 1 (Autoria propia, 2017)



Boceto 2 (Autoria propia, 2017)



Boceto 3 (Autoria propia, 2017)



Boceto 4 (Autoria propia, 2017)



Boceto 5 (Autoria propia, 2017)



Boceto 6 (Autoria propia, 2017)



Boceto 7 (Autoria propia, 2017)



Boceto 8 (Autoria propia, 2017)



Boceto 9 (Autoria propia, 2017)



Boceto 10 (Autoria propia, 2017)



Boceto 11 (Autoria propia, 2017)



Boceto 12 (Autoria propia, 2017)



Boceto 13 (Autoria propia, 2017)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). Obtenido de A fine WordPress.com site: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO EN LA ETAPA ESCOLAR. (s.f.). Obtenido de <http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/14-texto-caracteristicas-desarrollo-escolar.pdf>
- Cruz, C. M. (2013). Obtenido de Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia: http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf
- Maganto y Cruz. (2004). Obtenido de <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/844816993X.pdf>
- García-Allen, J. (s.f.). Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiyamente.net/desarrollo/psicologia-desarrollo-teorias>
- Gómez, C. G. (s.f.). Características psicológicas del niño de edad preescolar. Obtenido de <http://www.revistaluz.rimed.cu/articulospdf/edicion30/carlosd.pdf>
- González, F. B. (julio de 2009). Obtenido de Cuadernos de Educación y Desarrollo: <http://www.eumed.net/rev/ced/05/fbg2.htm>
- LANCHEROS, E. (19 de marzo de 2011). POTENCIALIZAR LAS HABILIDADES DE NIÑOS Y NIÑAS . Obtenido de CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO EN EL PREESCOLAR : <http://psicevolutiva.blogspot.com/2011/03/division-del-crecimietno-segun-scannon.html>
- Mi corazon de tiza. (09 de marzo de 2012). Obtenido de <http://micorazondetiza.com/blog/caracteristicas-evolutivas-en-ninos-de-3-anos>
- Ergonomía del producto. (2010). Recuperado el 09 de enero de 2017, de <http://psicologiyempresa.com/ergonomia-del-producto.html>
- Cárdenas, M. L. (s.f.). Apuntes de ergonomía. Recuperado el 09 de enero de 2017, de https://www.fraternidad.com/descargas/FM-MAN-8_4155_Reflexiones%20para%20la%20pr%C3%A1ctica%20de%20las%20evaluaciones%20ergon%C3%B3micas%20y%20psicosociales.pdf
- Cuenca, G. (s.f.). conceptos básicos de ergonomía. Recuperado el 09 de enero de 2017, de https://industrial.frba.utn.edu.ar/MATERIAS/estudio_trabajo/archivos/concep_ergo.pdf
- Ergonomía del producto. (s.f.). Recuperado el 09 de enero de 2017, de <http://cursos.aiu.edu/Ergonomia%20y%20Antropometria/PDF/Tema%205.pdf>
- Flores, C. (2001). Ergonomía para el diseño. Mexico: DR Libraria.
- Hernandez, C. O. (s.f.). LA ERGONOMIA COMO AMBITO DE APLICACION DESDE LA PSICOLOGIA. Recuperado el 09 de enero de 2017, de <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=721>
- Soto, L. (s.f.). Importancia de la ergonomía en el diseño de productos. Recuperado el 09 de enero de 2017, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=339&id_articulo=7612<https://antropometriayergonomia.wordpress.com/2013/10/11/definiciones-de-ergonomia/>
- Ergonomía del producto. (2010). Recuperado el 09 de enero de 2017, de <http://psicologiyempresa.com/ergonomia-del-producto.html>
- Cárdenas, M. L. (s.f.). Apuntes de ergonomía. Recuperado el 09 de enero de 2017, de https://www.fraternidad.com/descargas/FM-MAN-8_4155_Reflexiones%20para%20la%20pr%C3%A1ctica%20de%20las%20evaluaciones%20ergon%C3%B3micas%20y%20psicosociales.pdf
- Como evaluar un puesto de trabajo. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.ergonautas.upv.es/art-tech/evaluacion/evaluacion.htm>
- Cuenca, G. (s.f.). conceptos básicos de ergonomía. Recuperado el 09 de enero de 2017, de https://industrial.frba.utn.edu.ar/MATERIAS/estudio_trabajo/archivos/concep_ergo.pdf
- Ergonomía del producto. (s.f.). Recuperado el 09 de enero de 2017, de <http://cursos.aiu.edu/>

Ergonomia%20y%20Antropometria/PDF/Tema%205.pdf

Ergonomia en la vestimenta: los desafíos de su aplicabilidad. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.audaces.com/es/ergonomia-en-la-vestimenta-los-desafios-de-su-aplicabilidad/>

Ergonomia en la vestimenta: los desafíos de su aplicabilidad. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.audaces.com/es/ergonomia-en-la-vestimenta-los-desafios-de-su-aplicabilidad/>

Flores, C. (2001). Ergonomía para el diseño. Mexico: DR Librería.

Hernandez, C. O. (s.f.). LA ERGONOMIA COMO AMBITO DE APLICACION DESDE LA PSICOLOGIA. Recuperado el 09 de enero de 2017, de <http://www.papelesdelpsicologo.es/vernumero.asp?id=721>

Los poderes del uniforme. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.lavanguardia.com/vida/20110212/54111862379/los-poderes-del-uniforme.html>

Soto, L. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=339&id_articulo=7612

Soto, L. (s.f.). Importancia de la ergonomía en el diseño de productos. Recuperado el 09 de enero de 2017, de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=339&id_articulo=7612 <https://antropometriayergonomia.wordpress.com/2013/10/11/definiciones-de-ergonomia/>

Blanco, V. (12 de noviembre de 2012). Obtenido de A fine WordPress.com site: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

CARACTERISTICAS DEL DESARROLLO EN LA ETAPA ESCOLAR. (s.f.). Obtenido de <http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/14-texto-caracteristicas-desarrollo-escolar.pdf>

Cruz, C. M. (2013). Obtenido de Desarrollo físico y psicomotor en la primera infancia: http://www.sc.ehu.es/ptwmamac/Capi_libro/38c.pdf

El crecimiento y el desarrollo. (s.f.). Obtenido de <http://assets.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/844816993X.pdf>

García-Allen, J. (s.f.). Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/psicologia-desarrollo-teorias>

Gómez, C. G. (s.f.). Características psicológicas del niño de edad preescolar. Obtenido de <http://www.revistaluz.rimed.cu/articulospdf/edicion30/carlosd.pdf>

González, F. B. (julio de 2009). Obtenido de Cuadernos de Educación y Desarrollo: <http://www.eumed.net/rev/ced/05/fbg2.htm>

LANCHEROS, E. (19 de marzo de 2011). POTENCIALIZAR LAS HABILIDADES DE NIÑOS Y NIÑAS . Obtenido de CARACTERÍSTICAS DEL NIÑO EN EL PREESCOLAR : <http://psicevolutiva.blogspot.com/2011/03/division-del-crecimietno-segun-scannon.html>

Mi corazon de tiza. (09 de marzo de 2012). Obtenido de <http://micorazondetiza.com/blog/caracteristicas-evolutivas-en-ninos-de-3-anos>

Bueno Saber. (marzo de 2014). Obtenido de Cómo diseñar Uniforme Escolar: <http://bueno-saber.com/belleza/como-disenar-uniforme-escolar.php>

La discriminación del uniforme escolar. (30 de marzo de 2017). Obtenido de <http://www.elmostrador.cl/noticias/opinion/2017/02/23/la-discriminacion-del-uniforme-escolar/>

La Importancia Del Uso Del Uniforme. (07 de febrero de 2012). Obtenido de <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/La-Importancia-Del-Uso-Del-Uniforme/135666.html>

McGavin, M. (30 de 03 de 2017). El uniforme escolar: pros y contras. Obtenido de <http://hijos.about.com/od/Escuela/a/El-Uniforme-Escolar-Pros-Y-Contras.htm>

Universidad de Palermo . (15 de junio de 2014). Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/73.pdf

Regader, B. (s.f.). Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.net/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Vallejo, P. J. (3 de Febrero de 2012). Obtenido de <http://patrijvei.blogspot.com/2012/02/>

definicion-de-guarderia-atencion.html

Capriotti, P. (2013). Planificación estratégica de la imagen corporativa. Málaga, España: Ariel.

Capriotti, P. (s.f.). Concepto de imagen corporativa. Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://clasesmgs.blogspot.com/2012/03/concepto-de-imagen-corporativa-segun.html>

Costa, J. (s.f.). Imagen Corporativa. Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.rppnet.com.ar/imagencorporativares.htm>

imagen corporativa. (s.f.). Recuperado el 30 de marzo de 2017, de http://www.agifreu.com/docencia/imagen_corporativa.pdf

Imagen Corporativa. (s.f.). Recuperado el 29 de marzo de 2017, de https://es.wikiversity.org/wiki/Imagen_Corporativa

Imagen Corporativa. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de https://www.ecured.cu/Imagen_Corporativa

Mínguez, N. (s.f.). Un marco conceptual para la imagen corporativa. Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer08-13-minguez.pdf>

Bibliografía

Capriotti, P. (2013). Planificación estratégica de la imagen corporativa. Málaga, España: Ariel.

Capriotti, P. (s.f.). Concepto de imagen corporativa. Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://clasesmgs.blogspot.com/2012/03/concepto-de-imagen-corporativa-segun.html>

Costa, J. (s.f.). Imagen Corporativa. Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.rppnet.com.ar/imagencorporativares.htm>

imagen corporativa. (s.f.). Recuperado el 30 de marzo de 2017, de http://www.agifreu.com/docencia/imagen_corporativa.pdf

Imagen Corporativa. (s.f.). Recuperado el 29 de marzo de 2017, de https://es.wikiversity.org/wiki/Imagen_Corporativa

Imagen Corporativa. (s.f.). Recuperado el 28 de marzo de 2017, de https://www.ecured.cu/Imagen_Corporativa

Mínguez, N. (s.f.). Un marco conceptual para la imagen corporativa. Recuperado el 28 de marzo de 2017, de <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer08-13-minguez.pdf>

Bibliografía

Bueno Saber. (marzo de 2014). Obtenido de Cómo diseñar Uniforme Escolar: <http://bueno-saber.com/belleza/como-disenar-uniforme-escolar.php>

La discriminación del uniforme escolar. (30 de marzo de 2017). Obtenido de <http://www.elmostrador.cl/noticias/opinion/2017/02/23/la-discriminacion-del-uniforme-escolar/>

La Importancia Del Uso Del Uniforme. (07 de febrero de 2012). Obtenido de <https://www.clubensayos.com/Espa%C3%B1ol/La-Importancia-Del-Uso-Del-Uniforme/135666.html>

McGavin, M. (30 de 03 de 2017). El uniforme escolar: pros y contras. Obtenido de <http://hijos.about.com/od/Escuela/a/El-Uniforme-Escolar-Pros-Y-Contras.htm>

Universidad de Palermo . (15 de junio de 2014). Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/73.pdf

Regader, B. (s.f.). Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiymente.net/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Vallejo, P. J. (3 de Febrero de 2012). Obtenido de <http://patrijvei.blogspot.com/2012/02/definicion-de-guarderia-atencion.html>



Figura 64. Niño sonriendo (autoría propia, 2017).

