



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE
FACULTAD

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

DISEÑO DE INDUMENTARIA DESDE LA EMOCIÓN

UNA ALTERNATIVA PARA UNA LÍNEA INCLUSIVA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN
DEL TÍTULO DE:

DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA

AUTORA:

María Emilia Carrasco Vázquez

DIRECTORA:

Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.

**CUENCA-ECUADOR
2020**





**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE
FACULTAD**

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

DISEÑO DE INDUMENTARIA DESDE LA EMOCIÓN

UNA ALTERNATIVA PARA UNA LÍNEA INCLUSIVA

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

AUTORA:

María Emilia Carrasco Vázquez

DIRECTORA:

Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.

CUENCA-ECUADOR

2020

Dedicatoria

"Mi deseo para ti es que continúes. Continúa siendo quién y cómo eres, para asombrar a un mundo cruel con tus actos de bondad." -Maya Angelou

A aquellas personas a las que el mundo todavía les cierra algunas puertas, ustedes han sido mi motor y mi inspiración para apostar por un mundo más inclusivo donde caminen todos de la mano, mirando a un mismo horizonte y tengan la certeza de que van a llegar.

Y a mis abuelos Augusto y Cecilia, con todo mi amor.

Agradecimientos

A mis padres por tomar mi mano con fuerza y no soltarme nunca, a mis abuelos por la confianza y el apoyo incondicional y a mis hermanos por motivarme a ser un mejor ejemplo.

A Joselyn, Ashley, María Eduarda, Anderson gracias por compartir conmigo y llenarme el corazón, les llevo conmigo siempre. A mi tutora María del Carmen por guiarme en este proceso. A Silvana por transmitirme un poco de su conocimiento y por su amistad, a usted mi cariño más sincero. A Juan José por el amor, la compañía y la paciencia, a Paula por los consejos y las palabras de aliento.

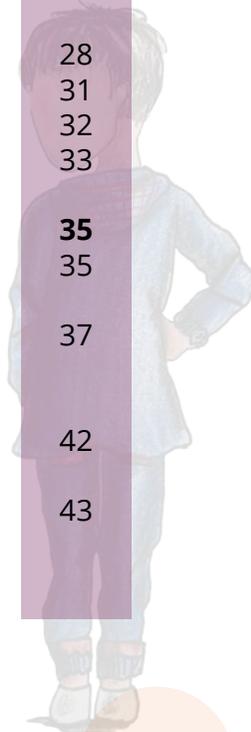
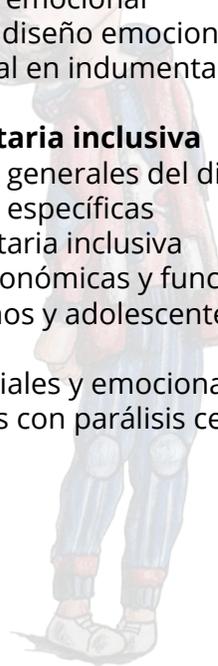
A las amigas de toda la vida y a las que me regaló la Universidad, gracias por ser parte de este camino.

A todos, les agradezco desde lo más profundo de mi corazón y les abrazo fuerte.

Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice de contenidos	6
Índice de figuras	8
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	13

Capítulo 1

1.- Contextualización	17
1.1.- El cuerpo humano con discapacidad física	17
1.1.1.- Relación entre el cuerpo y las emociones	17
1.1.2.- El desarrollo del sujeto en la sociedad	19
1.1.3.- El cuerpo con discapacidad física y su relación con la sociedad	19
1.1.4.- Consideraciones generales de la discapacidad física	21
1.1.5.- Consideraciones específicas de la parálisis cerebral y su clasificación	23
1.1.6.- Necesidades físicas y emocionales de niños y adolescentes con parálisis cerebral	25
1.1.7.- Niños y adolescentes con parálisis cerebral en la ciudad de Cuenca.	26
1.2.- Diseño emocional	28
1.2.1.- Nociones básicas del diseño emocional y su significado en la actualidad	28
1.2.2.- Fases del diseño emocional	31
1.2.3.- Metodología del diseño emocional	32
1.2.4.- Diseño emocional en indumentaria	33
1.3.- Diseño de indumentaria inclusiva	35
1.3.1.- Consideraciones generales del diseño inclusivo	35
1.3.2.- Consideraciones específicas del diseño de indumentaria inclusiva	37
1.3.3.- Necesidades ergonómicas y funcionales en indumentaria de niños y adolescentes con parálisis cerebral	42
1.3.4.- Necesidades sociales y emocionales de niños y adolescentes con parálisis cerebral	43

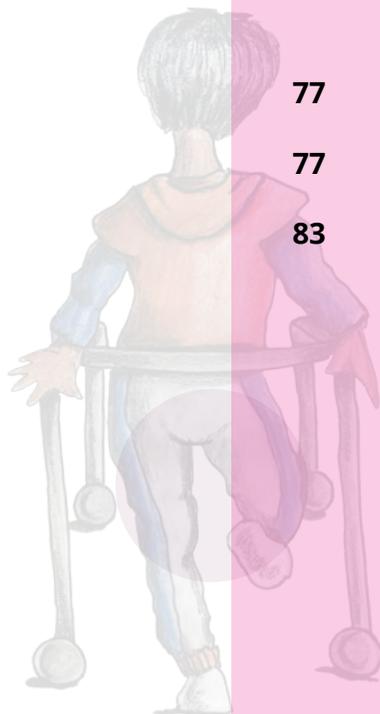


Capítulo 2

2.- Planificación	47
2.1.- Definición del usuario-beneficiario	47
2.2.- Brief	48
2.2.1.- Descripción del proyecto	48
2.2.2.- Antecedentes	48
2.2.3.- Objetivos	48
2.2.4.- Inspiración	49
2.2.5.- Ocasión de uso	50
2.2.6.- Mensaje	50
2.3.- Conceptualización	50
2.4.- Estrategias creativas	51
2.5.- Plan de negocios Wabi Sabi	52

Capítulo 4

4.- Resultados	77
4.1.- Diseño final	77
4.2.- Memoria técnica	83



Capítulo 3

3.- Anteproyecto	59
3.1.- Anteproyecto	59
3.2.- Ideación	59
3.3.- Proceso de diseño	65
3.4.- Bocetación	69

Referencias

Bibliografía	128
Bibliografía de figuras	130

Anexos

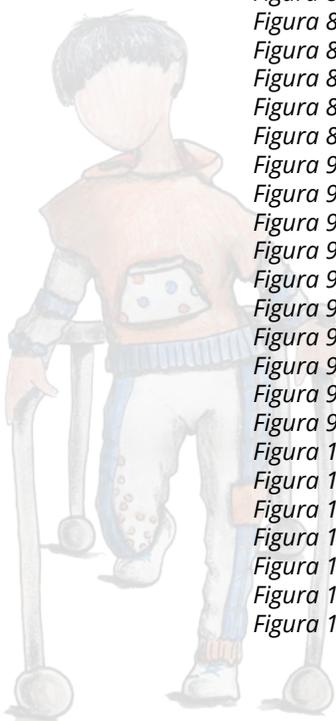
Anexo 1: Preguntas entrevista semi estructurada	138
Anexo 2: Fichas de observación	139
Anexo 3. Transcripción entrevistas	142
Anexo 4. Entrevista en vivo	154
Anexo 5: Abstract	155

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>Perspectiva de la discapacidad</i>	12
Figura 2. <i>Canon de belleza</i>	19
Figura 3. <i>Héroes de acción</i>	20
Figura 4. <i>Causas de la discapacidad física</i>	22
Figura 5. <i>Niño con parálisis cerebral moderada.</i>	23
Figura 6. <i>Niña con parálisis cerebral leve</i>	24
Figura 7. <i>Instituto de parálisis cerebral del Azuay</i>	26
Figura 8. <i>Estadísticas discapacidad física en Cuenca</i>	26
Figura 9. <i>Pirámide de Maslow</i>	29
Figura 10. <i>Sweater primera parte</i>	33
Figura 11. <i>Sweater segunda parte</i>	33
Figura 12. <i>Sweater tercera parte</i>	33
Figura 13. <i>Mecanismo de cierre con broches magnéticos</i>	37
Figura 14. <i>Broche magnético</i>	37
Figura 15. <i>Contraste de colores en indumentaria</i>	38
Figura 16. <i>Aplicación de los principios de Diseño Universal en indumentaria.</i>	39
Figura 17. <i>Sinéad Burke para Burberry.</i>	40
Figura 18. <i>Bocetos colección Sonia Prancho</i>	41
Figura 19. <i>Bocetos colección Sonia Prancho</i>	41
Figura 20. <i>Colección Sonia Prancho</i>	41
Figura 21. <i>Moodboard usuario</i>	47
Figura 22. <i>Diseño emocional</i>	48
Figura 23. <i>Inspiración</i>	49
Figura 24. <i>Elementos tangibles conceptualización</i>	50
Figura 25. <i>Moodboard indumentaria adaptada</i>	51
Figura 26. <i>Logo plan de negocios Wabi-Sabi</i>	52
Figura 27. <i>Ejemplo prendas presupuesto 1</i>	54
Figura 28. <i>Ejemplo prendas presupuesto 2</i>	54
Figura 29. <i>Ejemplo prendas presupuesto 3</i>	54
Figura 30. <i>Presupuesto colección</i>	54
Figura 31. <i>Presupuesto colección</i>	55
Figura 32. <i>Presupuesto colección</i>	55
Figura 33. <i>Moodboard piñata</i>	60
Figura 34. <i>Moodboard las golosinas</i>	61
Figura 35. <i>Moodboard amistad</i>	62
Figura 36. <i>Moodboard pastel de cumpleaños</i>	63
Figura 37. <i>Moodboard payasos</i>	64
Figura 38. <i>Bocetación dulces</i>	65
Figura 39. <i>Bocetación infancia</i>	66
Figura 40. <i>Bocetación amistad</i>	67
Figura 41. <i>Bocetación fiesta de cumpleaños</i>	68
Figura 42. <i>Bocetación final niñas</i>	69
Figura 43. <i>Bocetación final niñas</i>	70
Figura 44. <i>Bocetación final niñas</i>	70
Figura 45. <i>Bocetación final niñas</i>	71
Figura 46. <i>Bocetación final niñas</i>	71
Figura 47. <i>Bocetación final niños</i>	72
Figura 48. <i>Bocetación final niños</i>	72
Figura 49. <i>Bocetación final niños</i>	73
Figura 50. <i>Propuesta 1 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	77
Figura 51. <i>Propuesta 2 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	78
Figura 52. <i>Propuesta 3 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	79
Figura 53. <i>Propuesta 4 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	79



<i>Figura 54. Propuesta 5 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	80
<i>Figura 55. Propuesta 6 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	80
<i>Figura 56. Propuesta 7 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	80
<i>Figura 57. Propuesta 8 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	80
<i>Figura 58. Propuesta 9 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	81
<i>Figura 59. Propuesta 10 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	81
<i>Figura 60. Propuesta 11 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	81
<i>Figura 61. Propuesta 12 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	81
<i>Figura 62. Propuesta 13 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	82
<i>Figura 63. Propuesta 14 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	82
<i>Figura 64. Propuesta 15 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional</i>	82
<i>Figura 65. Ficha técnica vestido de conjunto 1</i>	83
<i>Figura 66. Ficha blusa con vuelos conjunto 1</i>	84
<i>Figura 67. Ficha técnica chompa casual conjunto 2</i>	85
<i>Figura 68. Ficha técnica falda con tul conjunto 2</i>	86
<i>Figura 69. Ficha técnica camiseta con vuelos conjunto 2</i>	87
<i>Figura 70. Ficha técnica vestido conjunto 3</i>	88
<i>Figura 71. Ficha técnica blusa con vuelos conjunto 3</i>	89
<i>Figura 72. Ficha técnica bomber jacket conjunto 3</i>	90
<i>Figura 73. Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 4</i>	91
<i>Figura 74. Ficha técnica camiseta $\frac{3}{4}$ con vuelo conjunto 4</i>	92
<i>Figura 75. Ficha técnica pantalón cargo conjunto 4</i>	93
<i>Figura 76. Ficha técnica vestido campero conjunto 5</i>	94
<i>Figura 77. Ficha técnica camiseta polo conjunto 5</i>	95
<i>Figura 78. Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 6</i>	96
<i>Figura 79. Ficha técnica buzo conjunto 6</i>	97
<i>Figura 80. Ficha técnica pantalón outfit 6</i>	98
<i>Figura 81. Ficha técnica camiseta outfit 7</i>	99
<i>Figura 82. Ficha técnica bividi campero outfit 7</i>	100
<i>Figura 83. Ficha técnica palazzo conjunto 7</i>	101
<i>Figura 84. Ficha técnica camiseta bordada conjunto 8</i>	102
<i>Figura 85. Ficha técnica vestido asimétrico conjunto 8</i>	103
<i>Figura 86. Ficha técnica buso manga larga conjunto 9</i>	104
<i>Figura 87. Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 9</i>	105
<i>Figura 88. Ficha técnica pantalón tipo cargo conjunto 9</i>	106
<i>Figura 89. Ficha técnica chaleco asimétrico conjunt 10</i>	107
<i>Figura 90. Ficha técnica hoddie asimétrica conjunto 10</i>	108
<i>Figura 91. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 10</i>	109
<i>Figura 92. Ficha técnica camiseta con capucha conjunto 11</i>	110
<i>Figura 93. Ficha técnica hoddie con diseño asimétrico conjunto 11</i>	111
<i>Figura 94. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 11</i>	112
<i>Figura 95. Ficha técnica camiseta con capucha conjunto 12</i>	113
<i>Figura 96. Ficha técnica hoddie asimétrica conjunto 12</i>	114
<i>Figura 97. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 12</i>	115
<i>Figura 98. Ficha técnica buso manga larga conjunto 13</i>	116
<i>Figura 99. Ficha técnica abrigo conjunto 13</i>	117
<i>Figura 100. Ficha técnica pantalón jogger a rayas conjunto 13</i>	118
<i>Figura 101. Ficha técnica hoddie conjunto 14</i>	119
<i>Figura 102. Ficha técnica abrigo impermeable conjunto 14</i>	120
<i>Figura 103. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 14</i>	121
<i>Figura 104. Ficha técnica hoddie manga corta conjunto 15</i>	122
<i>Figura 105. Ficha técnica buso manga larga conjunto 15</i>	123
<i>Figura 106. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 15</i>	124





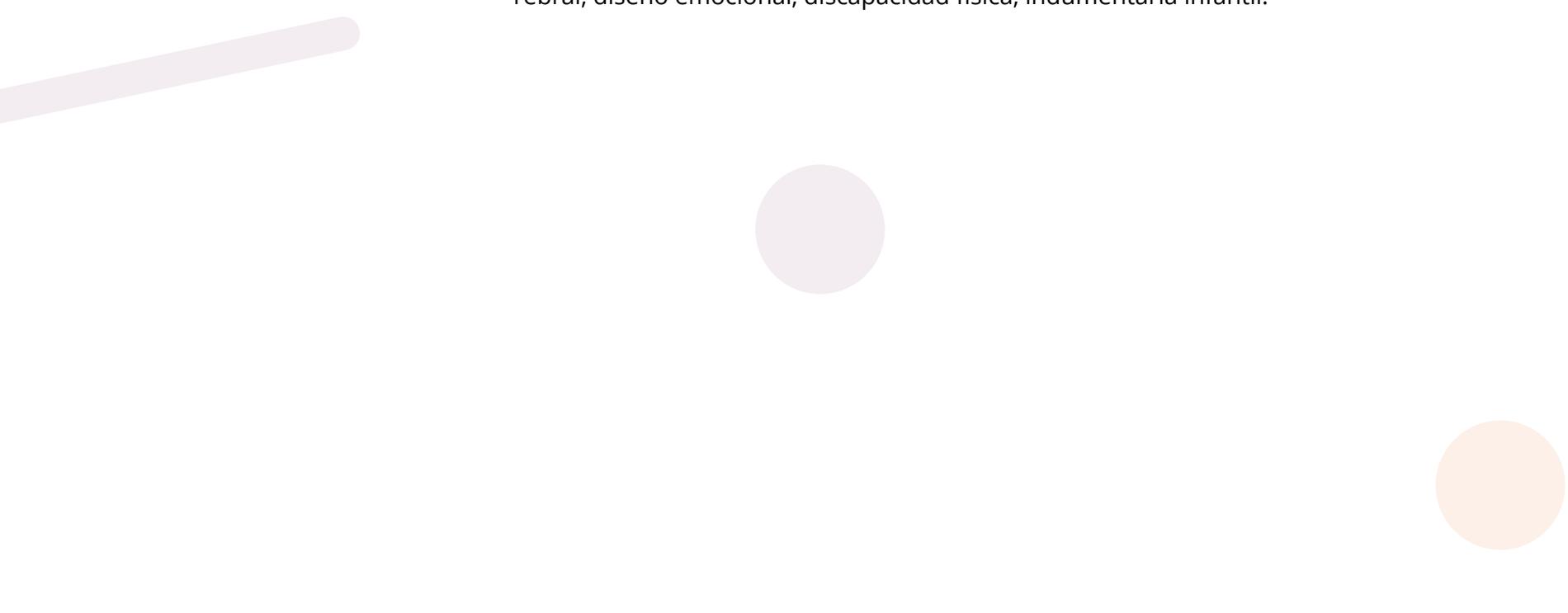
RESUMEN

Diseño de indumentaria desde la emoción

Una alternativa para una línea inclusiva

El diseño de indumentaria propuesto actualmente para niños con discapacidades físicas no resulta inclusivo en todas las dimensiones de la prenda; lo que limita su interacción social con el entorno, siendo esto crucial para su desarrollo, especialmente en la etapa de la infancia. Es así que, en el presente proyecto de investigación se identificaron las necesidades funcionales, sociales y emocionales de los niños con discapacidades físicas y se abordó el diseño, desde los fundamentos planteados en el diseño emocional y universal. En definitiva, el proyecto propuso diseño de indumentaria inclusivo enfocado en otras dimensiones del vestir, considerando las problemáticas del público objetivo al que se dirige.

Palabras clave: Diseño inclusivo, indumentaria inclusiva, parálisis cerebral, diseño emocional, discapacidad física, indumentaria infantil.



ABSTRACT

Title: Fashion design from emotion
An alternative for an inclusive fashion line

SUMMARY

Fashion design that has been proposed to offer help towards groups of people with physical disabilities has not been inclusive at all. There are many dimensions within inclusive fashion design that are not done with the amount of detailed work that is required, which translates to many of their users feeling discomfort, specially during their younger years. This leads to an investigation in which people that suffer from a physical disability will have their functional, social and emotional necessities easily identified and with the help of universal and emotional fashion design will be helped out. The main focus is to help out a group of people that suffer any physical disability and prevent them from the use of dysfunctional clothing.

Keywords: Inclusive design, inclusive fashion, cerebral palsy, emotional design, physical disability, kids clothing

Ver Anexo N° 5



Figura 1. *Perspectiva de la discapacidad* (Autoría propia, 2020)

“El amor no reconoce barreras. Salta vallas, salta cercas, penetra paredes para llegar a su destino lleno de esperanza.”- Maya Angelou

Introducción

El diseño ha tenido como objetivo principal solucionar problemas en torno a las necesidades de las personas, casi siempre realizándose desde un enfoque práctico y funcional. Esta disciplina se ha ido perfeccionando a través del tiempo, llegando a influenciar fuertemente en el desarrollo social, económico, tecnológico y cultural de una sociedad, lo cual ha hecho que en la actualidad se considere al diseño como una herramienta necesaria a la hora de proporcionar soluciones a los distintos problemas y necesidades que enfrentamos en nuestra vida cotidiana.

El presente proyecto de investigación aborda el diseño de indumentaria inclusiva para niños con parálisis cerebral con enfoque en el diseño emocional, pues mayoritariamente ha sido considerado únicamente desde la dimensión funcional o ergonómica y se han ignorado otras dimensiones de la prenda como la dimensión estética y simbólica, siendo estas dimensiones cruciales para satisfacer las necesidades emocionales del usuario, las cuales son de suma importancia en su desarrollo dentro de la sociedad. En primera instancia se analiza la discapacidad física y se identifican las necesidades sociales, emocionales y ergonómicas de los niños y adolescentes con parálisis cerebral, posteriormente se analiza la teoría del diseño emocional, definiendo criterios aplicables al diseño de indumentaria inclusiva con el objetivo de proponer una colección de indumentaria con un enfoque simbólico ofreciendo soluciones que logren satisfacer las necesidades tanto emocionales como funcionales de los usuarios, de esta manera, dentro del proceso creativo se propone aplicar los criterios del diseño emocional en conjunto con los principios del diseño universal obteniendo como resultado el diseño de una colección de indumentaria inclusiva para niños con parálisis cerebral.





Capítulo 1 - Marco teórico

Capítulo 1

1.- Contextualización	17
1.1.- El cuerpo humano con discapacidad física	17
1.1.1.- Relación entre el cuerpo y las emociones	17
1.1.2.- El desarrollo del sujeto en la sociedad	19
1.1.3.- El cuerpo con discapacidad física y su relación con la sociedad	19
1.1.4.- Consideraciones generales de la discapacidad física	21
1.1.5.- Consideraciones específicas de la parálisis cerebral y su clasificación	23
1.1.6.- Necesidades físicas y emocionales de niños y adolescentes con parálisis cerebral	25
1.1.7.- Niños y adolescentes con parálisis cerebral en la ciudad de Cuenca.	26
1.2.- Diseño emocional	28
1.2.1.- Nociones básicas del diseño emocional y su significado en la actualidad	28
1.2.2.- Fases del diseño emocional	31
1.2.3.- Metodología del diseño emocional	32
1.2.4.- Diseño emocional en indumentaria	33
1.3.- Diseño de indumentaria inclusiva	35
1.3.1.- Consideraciones generales del diseño inclusivo	35
1.3.2.- Consideraciones específicas del diseño de indumentaria inclusiva	37
1.3.3.- Necesidades ergonómicas y funcionales en indumentaria de niños y adolescentes con parálisis cerebral	42
1.3.4.- Necesidades sociales y emocionales de niños y adolescentes con parálisis cerebral	43

1.- Contextualización

Para el presente trabajo es importante analizar algunos conceptos claves que giran en torno a las discapacidades. Hay que observar qué se dice y cómo se definen términos como el cuerpo, discapacidad, discapacidad física y parálisis cerebral.

Además, como lo que se pretende alcanzar con este trabajo es el diseño de indumentaria inclusiva para niños con parálisis cerebral, es importante también explorar en una primera instancia la perspectiva social que se tiene sobre la discapacidad, esto para hacer el ejercicio empático de ponerse en los zapatos del otro y comprender su sentir frente a esto, así mismo se abordan las necesidades que presenta el usuario en el acto de vestir para proponer soluciones a las problemáticas existentes desde esta disciplina.

Por último, pero no menos importante se analiza la teoría que habla sobre el diseño emocional, mencionando a su pionero, Donald Norman y seguido por el análisis de otros profesionales en el área de diseño, identificando los criterios que existen dentro de este proceso, los cuales se aplican en el diseño de indumentaria inclusiva.

1.1.- El cuerpo humano con discapacidad física

La primera revisión teórica que debe hacerse para poder abordar los cuerpos con discapacidad física, es sobre el concepto del cuerpo humano. Vale aclarar que no solamente se analiza al cuerpo desde un nivel físico, sino que también se describe cómo el cuerpo está íntimamente ligado a nuestras emociones.

A nivel físico, el cuerpo consta de una estructura ósea, tejidos y órganos. Estos órganos, a su vez, conforman sistemas, tales como el sistema respiratorio, digestivo, circulatorio y reproductor. Consta también de musculatura, tendones, articulaciones, nervios y la piel (Saltzman, 2003).

Desde la escuela, los niños aprenden anatomía básica, donde se abordan las partes del cuerpo y los sistemas que lo conforman, así como su funcionamiento básico. Sin embargo, no se analiza a profundidad cómo es que trabaja el cuerpo, no solo desde su funcionamiento, sino también desde su conexión con los sentimientos y emociones.

Parte vital para el funcionamiento del cuerpo, sobre todo en temas de movimiento, son las articulaciones, las cuales, junto con los músculos, permiten realizar esta actividad, que se genera de acuerdo al grado de tensión o relajación que exista en la musculatura. Todas estas pequeñas partes que conforman el cuerpo humano se encuentran regidas por las leyes de la gravedad, las cuales compensan el desequilibrio que se genera a partir del movimiento y la postura.

1.1.1.- Relación entre el cuerpo y las emociones

Tomando como referencia a Saltzman (2004) quien afirma que estos términos tienen una relación directa con nuestros sentimientos y emociones explicando que existe una relación cabeza- tronco- extremidades, frente-espalda, inferior- superior, izquierda- derecha, especialmente entre las partes de nuestro cuerpo y los sentimientos y emociones que se generan al interior. Es importante entender, además, que en muchas ocasiones las emociones y los sentimientos de las personas están supedi-

tadas al entorno social en el cual se desarrollan los individuos y que el cuerpo suele jugar un papel importante en la interacción con el mismo.

Los ejes del cuerpo son la cabeza, el tronco y las extremidades. Generalmente, desde un aspecto social, se considera a la cabeza como el centro más importante de nuestro cuerpo; esto se debe a que la cabeza es donde está nuestro rostro y, además, dentro de la cabeza se encuentra el cerebro, el órgano que controla nuestras acciones. El rostro es nuestro aspecto social más importante, no solo por su funcionalidad (cuatro de los cinco sentidos dependen directamente de órganos encontrados en el rostro) sino que, desde una construcción social, el rostro es la carta de presentación natural que nosotros tenemos; pues es de las pocas partes del nuestro cuerpo que casi siempre se encuentra descubierta. Con el rostro, somos capaces de comunicarnos y con la expresividad de los diferentes órganos del rostro podemos decir mucho; existen varios ejemplos de comunicación no verbal donde personas se pueden comunicar solamente a través de gestos en la cara y de las expresiones corporales.

Según Añazco (2020), las personas con discapacidades tanto físicas como intelectuales, dentro de las cuales se encuentran las personas con parálisis cerebral, muchas veces no pueden comunicarse verbalmente, por ende es muy importante su corporalidad y el contemplar los movimientos. Todo esto lleva a analizar profundamente el trabajo de Saltzman (2004).

La cabeza según Saltzman (2004), se conecta con el tronco a través de las vértebras cervicales. En esta parte del cuerpo se encuentran todos los órganos vitales que son responsables de cómo procesamos nuestra vida emocional, se habla del corazón, los pulmones, el estómago, el hígado, los riñones. Desde este punto de vista, Saltzman menciona que las extremidades, en cambio, están relacionadas con el "hacer"; las manos y los brazos son capaces de manipular, del accionar de dar. A través de nuestras extremidades podemos mostrarnos generosos o avaros, nuestros brazos pueden decidir qué damos, a quién y cuándo lo damos. Es decir, los brazos nos dan mucho poder; pero además del dar, los brazos también nos permiten recibir. Las piernas y los pies son en cambio las que se relacionan con el equilibrio y el desplazamiento.

A) Frente- espalda: Con la parte frontal de nuestro cuerpo afrontamos el espacio, pues, relacionándolo con los sentidos, a través de ellos percibimos la realidad y, una vez que esa información llega al cerebro, este decide qué hacer en

torno a aquellos estímulos y actúa. Esto nos ayuda a socializar; el frente representa el yo social. Tomando como referencia a Meyers (2005), el yo surge de la experiencia social de interactuar con otros, empleando la perspectiva que tienen de él para considerarse a sí mismo; dicho esto, el frente podría catalogarse como aquella parte intrínseca de cada uno que se encarga de relacionarse con otros seres.

Por otra parte la espalda es objeto también de análisis, pues se puede hablar de que esta región de nuestro cuerpo se la asocia con el inconsciente (Saltzman, 2003) porque es la parte de nuestro cuerpo que no nos es fácil ver sin la ayuda de un espejo. Esto quiere decir que la espalda se convierte en un flanco de escrutinio por parte de otras personas y sobre la cual casi no se tiene control de la apariencia. Al analizar la teoría de la autora, podría decirse que la espalda es la parte nuestro cuerpo que se enfrenta al mundo (Ib.).

B) Inferior- superior: La mitad inferior está en contacto directo con la tierra, es la parte que se la asocia con el equilibrio y traslación y establece el grado de comodidad de la postura general (Ib.).

La mitad superior, en cambio, se relaciona con el mundo externo porque se encuentra más arriba y representa la libertad, esto se debe a que las expresiones corporales suelen parecer más sueltas, distendidas y relajadas en la mitad superior del cuerpo. Además, una serie de interacciones sociales tan básicas como el saludo se expresan con esta mitad del cuerpo (Ib.).

C) Izquierda- derecha: A esta relación simétrica se la asocia con la dualidad, el lado izquierdo complementa al derecho y viceversa. El lado izquierdo del cerebro gobierna casi totalmente el funcionamiento motor del lado derecho, lo mismo ocurre con el control motor de lado izquierdo, que está a cargo del lado derecho del cerebro. El lado izquierdo está relacionado con la emotividad, pasividad y pensamiento creativo y el lado derecho en cambio se lo asocia con aspectos de la personalidad (Ib.).

Se menciona todo esto porque es importante comprender que el cuerpo es mucho más que solo una red de huesos, músculos y órganos, sino que a través de él nos relacionamos no sólo con otras personas, sino con el entorno.

1.1.2.- El desarrollo del sujeto en la sociedad

Lo analizado anteriormente puede ayudar a entender una serie de acontecimientos que suceden en la sociedad y trabajar con el cuerpo para un máximo rendimiento funcional y emocional. Este sería un importante objetivo en la sociedad por alcanzar. El sentirse cómodo con el cuerpo, es un paso importante para ayudar a todas las personas, especialmente aquellas que, por cualquier condición, son etiquetadas como “diferentes” por la sociedad.

Sin darnos cuenta, estamos sumergidos en la opinión ajena, en la mirada del otro, pues el qué dirán manda sobre nosotros a diario. Esa mirada se encarga de otorgarnos una significación social, esa mirada ajena nos coloca una etiqueta que cargamos con mayor o menor peso; y puede llevar a que la mirada del otro nos defina. Para muchos, especialmente en sociedades donde se le ha dado una importancia vital a la visión que los otros tienen sobre el sujeto, uno es lo que otros ven o quieren ver. Todo esto quiere decir que la mirada ajena interfiere con nuestras relaciones porque siempre se está pensando cómo se puede agrandar al otro, cómo podemos hacer para que el otro me vea tal como quiero que me vea (Naranjo, 2009).

Los cánones de belleza que se han establecido a través del tiempo nos atan; aquellas figuras esculturales que salen en revistas, las figuras esbeltas, los cuerpos altos, las pieles más claras y los pelos más lisos, manipulan la opinión pública como si fuera una ley que se debe cumplir para ser socialmente aceptados. Desde la antigüedad, se han puesto ciertas reglas que debían ser cumplidas para, que tanto los cuerpos como las personas, se consideraran perfectos.



Figura 2. Canon de belleza (Pradales, 2019).

Desde el antiguo Egipto, pasando por Grecia y llegando a tiempos contemporáneos, han existido nociones y reglas sobre el ideal de la belleza física, que hacen pensar que solo hay una percepción sobre un cuerpo ideal, sin tomar en cuenta que en este mundo, los cuerpos son diversos. Estamos tan condicionados a lo que podría pensarse de uno mismo, que, incluso el mundo se rige a estas reglas, pues la sociedad consumista ha llegado a idealizar estos cuerpos y ha creado una cultura de consumo en torno a la persecución de esta “perfección”.

1.1.3.- El cuerpo con discapacidad física y su relación con la sociedad

Es por todas estas razones que, generalmente cuando se observa un cuerpo con discapacidad, las miradas se concentran en él; lo comparan con los cuerpos cotidianos que parecen comunes, porque eso es lo que nos han hecho creer a través de los años. “Un cuerpo extraño, diferente, o anómalo, es un cuerpo indeseable por la mirada ajena” (Naranjo, 2009, párr. 5). Esta visión de este autor refleja cómo pueden llegar a ser vistas las personas, no solo con discapacidad, sino aquellas que se enmarcan fuera de los cánones establecidos.

Es importante comprender el cuerpo en diversos aspectos. Por eso se analiza el cuerpo con discapacidad física como un portador de emociones y experiencias, al igual que un cuerpo sin discapacidad que se encuentra en una permanente búsqueda de reconocimiento de que no existe un cuerpo ideal, que simplemente existen cuerpos reales, y los cuerpos amputados, que tienen deficiencias físicas, son un ejemplo de ello.

Posterior a lo expuesto anteriormente, se analiza a la discapacidad no en términos clínicos, sino en términos sociales, comprendiendo que la discapacidad puede llegar a ser considerada una problemática personal así como social, que genera consecuencias negativas no solo en la psicología de quien tiene de una discapacidad, sino que trastoca todo el entorno de aquella persona que puede sentirse discriminada, no sólo por otras personas, sino por el propio sistema que inconscientemente lo invisibiliza, debido a que muchas veces existe un miedo a lo diferente o incluso ignorancia en cuanto a la discapacidad al ser

vista como un problema, cuando no es más que una condición.

Este problema ha sido visto desde la antigüedad; ya que la constante búsqueda de aceptación que nos ha impuesto la sociedad, ha generado una relación de desigualdad entre aquellas personas catalogadas por la sociedad como diferentes y aquellas que encajan en la “normalidad”.

Es importante mencionar que el cuerpo es un elemento clave para todas las personas, incluyendo las que tienen diversos tipos de discapacidades, puesto que el cuerpo tiene un sentido especial que actúa como comunicador no verbal, y que es capaz de comunicar a través de la corporeidad (Colectivo Zotikos, 2016).

Cabe recalcar que el cuerpo en general comunica situaciones, emociones, etc. Hay que pensar en el cuerpo como un lienzo donde se van plasmando todas las experiencias, y que uno lo lleva consigo a todo lado, volviéndose así portador de identidad, un comunicador esencial por el cual se puede transmitir emociones y deseos que permite establecer un diálogo con el mundo; un lienzo que cobra vida con esas experiencias. Cada momento, error y acierto se interiorizan en el cuerpo, y la discapacidad en estos casos puede dificultar la comunicación, especialmente no verbal, entre el cuerpo con discapacidad y los otros cuerpos.

Si bien han existido cambios políticos en muchas partes del mundo en cuanto a leyes que promueven la inclusión de las personas con discapacidades, incluyendo la relevancia que las Naciones Unidas han entregado a las temáticas de las personas con discapacidades y programas en Ecuador como la Misión Manuela Espejo, y los beneficios que entrega el CONADIS, el problema siguen siendo los prejuicios que existen en las sociedades que al final del día siguen dictando las normas de qué es lo correcto, qué es lo incorrecto, qué debe ser aceptado y qué se debe rechazar.

Según Karina Marín, una de las curadoras del catálogo “Cuerpos que se miran, nuevas representaciones de la discapacidad” (2017), el problema desde hace muchos años es la sociedad y la forma en la que miramos a la discapacidad que todavía está ligada a imaginarios de enfermedad, lastima, o caridad debido los estereotipos que se han “normalizado” desde hace años atrás.

“Cuerpos que se miran”, es un gran intento por generar cambios en la visión de la sociedad hacia la discapacidad, aquí se

cuestionan las realidades establecidas y se estudia a fondo la diversidad de realidades que, en la práctica existen. Los protagonistas de estas narrativas son personas con discapacidades físicas e intelectuales que relatan desde su experiencia su diario vivir dentro de la sociedad, probando que la discapacidad no pertenece al cuerpo, sino que la forma en que son tratados los cuerpos con discapacidad es una falla del entorno social que no puede adaptarse a personas que no corresponden en ese mundo idealizado. Esto surge en el entorno social por no pensar más allá de lo que ven a primera vista, por no pensar en el sujeto que tiene una discapacidad como un sujeto cargado de emociones y experiencias, por no permitirse conocer a esa persona en lo que respecta a sus deseos y necesidades, sus complicaciones, sus aspiraciones y los obstáculos a los que tendrá que sobreponerse.

Esta investigación invita a reflexionar sobre el cuerpo de la persona con discapacidad física, pensándolo más allá de la misma; que aunque, esta es gran parte de la identidad de la persona, no representa su totalidad; esto para intentar hacer el ejercicio empático de ponerse en los zapatos del otro, y así entender mejor los problemas que puede tener. Abrirse a la diferencia, sin limitarse a las primeras impresiones que se pueden tener y comprendiendo que su discapacidad no los hace unidimensionales.



Figura 3. *Héroes de acción* (Forero, 2009).

1.1.4.- Consideraciones generales de la discapacidad física

Actualmente, según la OMS (2018) se estima que la discapacidad representa un 15% de la población, sin embargo este índice puede aumentar con los años debido al envejecimiento de la población y las enfermedades crónicas, incluso la OMS advierte que todos los seres humanos en algún momento sufrirán algún tipo de discapacidad, esto puede ser temporal o permanente (Pagés, 2020).

Es importante destacar que la discapacidad no debería ser vinculada con el término minusválido, pues la OMS considera que no es apropiado el uso del mismo, dado que su definición etimológica se compone de un prefijo (minus) que significa menos y su raíz (valía) que significa valor y en la actualidad no parece pertinente catalogar o calificar a una persona con más o menos valor debido a sus capacidades (OMS, 2001).

A la discapacidad se la entiende como la “restricción o disminución de una capacidad humana que le impide al individuo desarrollar una actividad o función con normalidad generando desventajas para su desenvolvimiento en la vida cotidiana en entorno físico o social” (Rivero, 2017, p. 19).

Es importante remitir a varias definiciones, en primer lugar Basil C., Rosell C. y Soro-Camats E. en su *libro Alumnado con discapacidad motriz (2010)* definen la discapacidad como:

“Una alteración del aparato locomotor causada por un funcionamiento deficiente del sistema nervioso central, del sistema muscular, del sistema óseo o de una interrelación de los tres sistemas que dificulta o imposibilita la movilidad funcional de una o diversas partes del cuerpo”(pg.41).

Aquí se comprende que la discapacidad física se puede representar con características funcionales como dificultad para mantener una postura o realizar movimientos, o dificultad para coordinar y expresarse mediante el habla. La discapacidad física no siempre está asociada con capacidades cognitivas y puede originarse desde el vientre de la madre o ser adquirido en vida por enfermedades o accidentes.

La ONU (Organización de las Naciones Unidas), en la convención sobre los derechos de las personas con discapacidad en el año 2007, define a la misma como:

“Aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás” (p.4).

Esto no solo genera una definición en el campo médico, sino que se menciona y se da más importancia a la restricción o incapacidad de relacionarse con la sociedad por las barreras sociales existentes. Este concepto se genera al evidenciar la desigualdad de las personas con cuerpos con deficiencias frente a las personas sin deficiencias físicas. De esta manera, la discapacidad empieza a ser entendida en términos sociales y políticos y no únicamente clínicos.

Por otra parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) en el año 2001 define a la discapacidad como:

Un hecho relativo y dinámico, relacionado con el nivel de actividad de la persona en un entorno y momento concreto. No puede hablarse de discapacidad sin hacer referencia al medio, dado que solo existe cuando se da una combinación de factores de salud y contextuales que conducen a un individuo determinado a sufrir una limitación en la actividad y/o restricción de la participación (párr. 1).

Este concepto incluye la discriminación como factor determinante para hablar de la incapacidad de las personas, debido a que es lo agresivo y enemigo del entorno lo que les dificulta su desenvolvimiento y participación activa dentro de la sociedad.

Después de revisar estas acepciones, se puede decir que discapacidad se refiere a una alteración, restricción, o disminución de algún tipo de capacidad del ser humano, producida por una deficiencia en el sistema nervioso central, muscular, óseo o cualquier interacción entre ellos que provoca el impedimento de desarrollar determinada actividad con fluidez y sin mayores obstáculos y que limita el desenvolvimiento pleno y efectivo de dicha persona en la vida cotidiana y en su entorno social, generando desigualdad de condiciones con los demás.

Las causas de la discapacidad física son variadas; pueden ser de origen congénito o generarse por enfermedad, accidentes, traumatismos y pueden ser permanentes o temporales. La causa más común es padecer una lesión o enfermedad en el



Figura 4. Causas de la discapacidad física (Autoría propia, 2020).

Sistema Nervioso Central que afecte al aparato locomotor. Sin embargo, existen otras causas de origen infeccioso, genético, metabólico, etc.

Existen varios tipos de discapacidades, y se clasifica en diferentes categorías dependiendo del lugar o del órgano que se ve afectado, aunque generalmente se hace una distinción grande entre aquellas que son físicas y aquellas mentales. El enfoque, en este caso, está en la discapacidad física, conocida también como discapacidad física y orgánica. Según la Organización Mundial de la Salud, la clasificación se divide en diferentes tipos

Sin afectación cerebral:

- Secuelas de poliomielitis
- Lesión medular
- Amputación
- Espina bífida (cerrada – abierta)
- Miopatía (distrofia muscular, esclerosis y ela)
- Escoliosis
- Malformaciones congénitas
- Otras discapacidades motrices

Con afectación cerebral

- Parálisis cerebral
- Accidente cerebro-vascular o ictus
- Traumatismo cráneo-encefálico

Discapacidades físicas por enfermedad o discapacidad orgánica

- Asma infantil
- Epilepsia
- Dolor crónico (fibromialgia)
- Enfermedad renal
- Otras discapacidades físicas por enfermedad crónica (diabetes mellitus, fibrosis quística)

Discapacidades físicas mixtas

- Plurideficiencias
- Secuelas de hospitalización e inmovilización
-

Por su parte Le Metayer¹, fisioterapeuta, especialista en parálisis cerebral propone una clasificación según el grado de afección:

No hay deficiencia: Presencia de un 0 a un 4% de disfunción motriz.

Grado I o Leve: De 5 a 24% de disfunción motriz. Presenta dificultades en la coordinación y movimiento, y dichas alteraciones se manifiestan al momento de realizar actividad física como correr, saltar, escribir, etc. Su funcionalidad no está limitada.

Grado II o Moderada: De 25 a 49% de disfunción motriz. Se producen alteraciones en marcha, cambios de postura, manipulación de objetos y lenguaje. Con el tiempo, pueden requerir de modificaciones en su entorno, adaptación de materiales y asistencia física.

Grado III o Grave: De 50 a 95% de disfunción motriz. La independencia del niño en su vida diaria se ve afectada por presentar complicaciones para mantener el equilibrio y su poca habilidad para usar las manos en actividades diarias, el nivel de comunicación también se ve afectado, pueden presentar un déficit cognitivo. Dependencia casi total de otras personas en su vida diaria.

Grado IV o Profunda: De 95 a 100% de disfunción motriz. Capacidad motriz bastante reducida, necesitan ayuda de otras personas para realizar funciones básicas de movilidad como cambio de postura, alimentación, aseo, etc. Presentan complicaciones serias de salud y suele asociarse con déficits cognitivos importantes.

También se clasifican según su localización u origen. Es decir, si es una discapacidad a nivel cerebral como el caso de los tumores, traumatismo cráneo encefálico y la parálisis cerebral, a nivel espinal como la espina bífida, la poliomielitis y enfermedades degenerativas como la esclerosis, a nivel muscular y a nivel osteo- articular.

En esta investigación, se aborda a la parálisis cerebral, la cual se encuentra dentro de las discapacidades físicas con afectación cerebral y que actualmente es la causa más frecuente de discapacidad en la infancia.

La PCI, conocida como parálisis cerebral infantil se ha catalogado como una enfermedad, resultado que es secundario a una mal formación a nivel del sistema nervioso central (SMC) y la afección se produce en múltiples condiciones, siendo un factor importante la edad de la concepción materna, alcoholismo, tabaquismo y drogas (Vázquez, 2020).

Posterior a esta introducción se trata la parálisis cerebral y su clasificación, seguida de la situación de la misma a nivel local.

1.1.5.- Consideraciones específicas de la parálisis cerebral y su clasificación

En 1957, William Jhon Little, ortopedista inglés agrupó las alteraciones esqueléticas asociadas a padecimientos cerebrales en los infantes en un tratado conocido como *Deformidades del marco humano*, donde recopiló todas sus investigaciones. Este tratado tuvo bastante acogida a nivel mundial y sirvió como herramienta principal para futuras investigaciones, es por eso que la parálisis cerebral es conocida como la enfermedad de Little.

En 1957, un grupo de investigadores del Club Little genera un nuevo concepto de parálisis cerebral, definiéndose como: "Un desorden permanente pero cambiante del movimiento y postura que aparece en los primeros años de vida, debido a un desorden no progresivo del cerebro que resulta en la inferencia durante su desarrollo" (Vázquez y Vidal, 2014, p. 7).



Figura 5. Niño con parálisis cerebral moderada. (De Robien, 2018).

Más adelante, en el año 2004, en el Taller Internacional para la Definición y Clasificación de la Parálisis Cerebral, investigadores y científicos la definieron como: "Un grupo de desórdenes permanentes del desarrollo del movimiento y postura que causan una limitación y se atribuyen a alteraciones no progresivas que ocurren en el desarrollo del cerebro fetal o infantil" (lb.).

Existen básicamente 5 tipos de parálisis cerebral: espástica, atetoides, atáxicas, distónicas y mixtas.

1. Espásticos

Afectan al 75% de los casos. Se caracteriza por presentar rigidez en los movimientos y la incapacidad para relajar algunos músculos, la lesión está ubicada en la corteza cerebral y afecta a los centros motores. Este grupo se divide en:

Monoplejía: Afecta a un brazo y a una pierna.

Hemiplejía: Afecta a la pierna y al brazo del mismo lado.

Paraplejía: Afecta a las dos piernas.

Cuadruplejía: Afecta a los cuatro miembros.

Diplejía: Afecta a los cuatro miembros, pero más a las extremidades inferiores que superiores.

2. Atetósicas

Movimientos involuntarios que interfieren en las acciones normales del cuerpo, variación del tono donde puede existir demasiada relajación y extremada rigidez que condicionan la eficacia del movimiento voluntario en todo el cuerpo.

3. Atáxicas

Equilibrio pobre, paso irregular, dificultades en la coordinación visual/manual.

4. Distónicas

Alteración elevada del tono muscular, movimientos anormales e involuntarios, la funcionalidad se encuentra muy comprometida.

5. Mixtas

Características anteriormente mencionadas se combinan de forma variada. Presentan, en algunos casos, epilepsia (más común en hemipléjicos y cuadriplejicos), defectos visuales, pérdida de audición, dificultad y defectos del habla, deficiencias in-

telectuales y problemas de conducta, los cuales Mauren Oswin (1967) divide en dos categorías:

- **Conducta externa:** Destructividad. Falta de atención, reacción catastrófica, hiperactividad, desinhibición.
- **Conducta interna:** Inestabilidad emocional, inmadurez social, bondad extrema, falta de atención, pereza, introversión, falta de cooperación, miedo y depresión.

También se plantea una clasificación basada en el grado de afectación al usuario;

Leve: Desplazamiento autónomo con pequeñas dificultades para mantener el equilibrio y/o coordinación.

Moderado: Puede caminar, pero requiere parcialmente de ayuda (bastones, andadores, silla de ruedas). El habla se ve afectada en algunos casos, la ejecución de actividades cotidianas es posible de manera autónoma o con ayuda técnica.

Severo: Inhabilidad grave para ejecutar actividades cotidianas como caminar, necesita de ayuda técnica y personas para poder desarrollar distintas actividades y movimientos, no se les entiende al hablar o, en algunos casos, no tiene habla.

Al tratarse de un daño en el encéfalo, existen otros trastornos además de los motores y se les conoce como disfunciones. En este grupo se pueden encontrar disfunciones sensoriales, intelectuales, perceptivas, conductuales, de aprendizaje, convulsiones epilépticas y disfunciones emocionales, asociando esta última con factores familiares o biológicos (Cruz et al, 1993).



Figura 6. Niña con parálisis cerebral leve (Arteaga, 2018).

1.1.6.- Necesidades físicas y emocionales de niños y adolescentes con parálisis cerebral.

Al ser una deficiencia que se la asocia con el desarrollo motriz, las dificultades que presentan en sus actividades diarias son variadas, como por ejemplo la incapacidad para utilizar sus extremidades como apoyo, para extender sus brazos y manos, para agarrar y manipular objetos. Esto genera una complicación en el acto de vestirse, lo cual es muy importante para que el niño pueda ir desarrollando dichas destrezas, ya que son usadas como un tipo de terapia para que pueda adquirir autonomía e independencia.

El niño que tiene parálisis cerebral presenta no solo necesidades físicas, si no también sociales y presenta inestabilidad emocional debido a las dificultades y problemas que padece y no son solucionados.

Entre las necesidades que se han encontrado en bibliografía especializada, se pueden dividir en necesidades físicas, emocionales y sociales, comprendiendo que las necesidades emocionales se ven relacionadas con el desarrollo social del niño.

En primera instancia existen necesidades físicas:

- Necesidad de coordinar la capacidad visual-motriz, lo cual repercute en el uso de indumentaria al presentar problemas en la actividad diaria como es el vestir, al momento de abrir o cerrar una prenda, o el lograr introducir brazos, piernas y cabeza por los lugares correctos.
- Necesidad de mantener la postura y el equilibrio para poder coordinar de manera apropiada los movimientos necesarios para la actividad de vestirse.

También existen necesidades emocionales:

- Necesidad de adquirir autonomía en actividades cotidianas, que está ligada directamente a su desenvolvimiento fuera de su hogar que le ayudan a desarrollar relaciones sociales (Confederación ASPACE, s.f.).
- Necesidad de adquirir independencia para la toma de decisiones, lo cual reduce la aparición de conductas problemáticas (lb.).

- Necesidad de ajustar su auto-imagen: El uso de indumentaria que se encuentra a la moda, o el hecho de dejarlos probar diferentes estilos por su cuenta sirven como ayuda para relacionarse con tu entorno usando sus habilidades como soporte para su autoestima (lb.).
- Explorar por su cuenta las cosas que están a su alcance, mejora su autoestima y aporta a su autonomía e independencia.

Y por último hay necesidades sociales:

- Dificultad para establecer relaciones humanas.
- Necesidad de reconocimiento fuera de su entorno.
- Necesidad de desarrollar relaciones sociales y de compañerismo significativas, pues el niño presenta la necesidad de pertenecer a un grupo.
- Relacionarse con personas, eventualmente, que tengan la misma discapacidad, para generar en el niño un sentido de pertenencia (lb.).

Posterior a la investigación bibliográfica, se realiza una investigación de campo, en donde se aplica un método de observación participante con una herramienta de cuestionario y se concluye que las relaciones personales influyen directamente en el desarrollo de los niños a lo largo de su vida, concluyendo que es una necesidad relacionarse y mantener contacto con personas de su edad con las cuales pueda compartir gustos, historias y experiencias. De esta manera, desarrollan no solo su lado emocional, sino también la comunicación con el mundo, ya sea por lenguaje o señas, pues, como analiza la psicóloga Ana Faas, las relaciones interpersonales contribuyen al desarrollo íntegro de la personalidad, así como a tener una participación activa en la sociedad.

Es importante abordar el bienestar emocional y social desde temprana edad, porque es en la etapa escolar desde los cinco años donde se forman los cimientos que influyen a lo largo de su vida.

1.1.7.- Niños y adolescentes con parálisis cerebral en la ciudad de Cuenca.

La parálisis cerebral es considerada la más común dentro de las discapacidades físicas, la más frecuente dentro de la discapacidad motriz en edad pediátrica, afectando siempre la postura, movimientos y equilibrio del niño, quien presenta, de acuerdo al grado de afectación, otros trastornos asociados con la parálisis cerebral.

Mundialmente, la incidencia de parálisis cerebral, se ha mantenido estable los últimos años, presentando entre 2 y 2.5 casos de cada 1000 niños que nacen. Otros adquieren esta discapacidad en su vida, a causa de una infección o un accidente.

Según estadísticas de la CONADIS (Consejo Nacional para la Igualdad de Discapacidades) hasta el mes de Febrero de 2020 se registraron 20332 casos de discapacidad física a nivel nacional entre 0 a 18 años de edad entre hombres y mujeres, de los cuales 982 casos se registran en la provincia del Azuay y 694 casos en la ciudad de Cuenca.



Figura 7. Instituto de parálisis cerebral del Azuay (Araujo, s.f.).

“El Ministerio de inclusión económica y social presta atención a personas con discapacidad en condiciones de pobreza/extrema pobreza a nivel nacional a través de centros de administración directa y entidades cooperantes” (Ministerios de Inclusión Económica y Social, párr. 1). En la ciudad de Cuenca se puede encontrar diversas instituciones dedicadas a la enseñanza, educación y cuidado de niños y adolescentes con discapacidad física y cognitiva que trabajan junto con el MIES como son: Asoc-

ciación Pro-superación de la persona con parálisis cerebral del Azuay, fundación de atención a niños con necesidades especiales FANNE, Fundación Mensajeros de la Paz – Quillosisa.

Adicional, podemos encontrar otras fundaciones como la Fundación OSSO, la cual es una organización sin fines de lucro que dirige un hogar para niños y jóvenes con discapacidad en situación de abandono y orfandad. Fundación Hope es una organización sin fines de lucro destinada a la atención especializada para personas con discapacidades y sus familias.

Como estas podemos encontrar varias fundaciones o instituciones destinadas al cuidado, terapias y ayuda social dirigida a personas con discapacidades, a su vez también podemos encontrar centros educativos especializados en la enseñanza a niños y adolescentes con discapacidades. En Cuenca, existe la Institución de Parálisis Cerebral del Azuay, la cual ofrece atención en rehabilitación medico terapéutica y educación especial para niños y jóvenes con parálisis cerebral y pluridiscapacidad. En este centro se llevó a cabo la investigación de campo en la cual se realizó una observación participante la cual fue de suma importancia para poder vivir de cerca la realidad que miles de niños viven día a día.

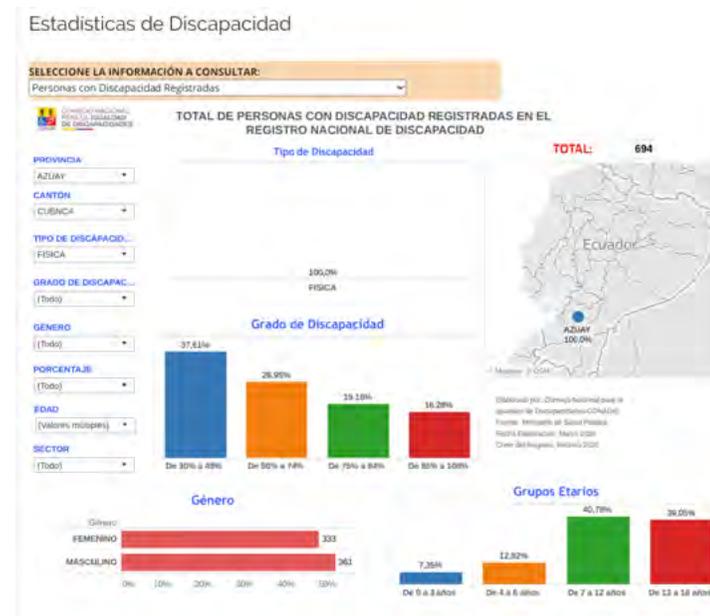


Figura 8. Estadísticas discapacidad física en Cuenca (Conadis, 2020).

Más allá de tratar a un nivel de porcentajes, es importante analizar qué pasa con la discapacidad física a nivel local para ello menciono en primer lugar a Andrew Solomon, periodista estadounidense, quien narra una de sus experiencias cuando tuvo que realizar un reportaje sobre la cultura de la sordera donde tomó la decisión de adentrarse para comprender a las personas con sordera, pues su análisis se acerca mucho a la perspectiva social que se tiene sobre la discapacidad y es de ayuda para comprender lo que pasa a nivel local.

“Fui a clubes para sordos. Fui a representaciones teatrales y poesía para sordos. Incluso fui al concurso Miss Sordera EEUU en Nashville, Tennessee, donde la gente se quejaba de esas sucias señas sureñas. Y conforme me zambullía en lo profundo de la sordera, más me convencía de que era una cultura y que las personas sordas que decían “No nos falta audición, pertenecemos a una cultura” estaban diciendo algo viable. No era mi cultura, no quería necesariamente sumarme a ella pero me gustaba saber que era una cultura, y que para las personas que pertenecían a ella, era tan importante como la cultura latina, gay o la judía” (TED, 2013).

Como Salomon, se puede vivir experiencias similares y de cerca durante las visitas y observaciones realizadas por la investigadora en el Instituto de Parálisis Cerebral del Azuay, donde se puede comprender cómo es la convivencia en la escuela con ellos, durante clases, recreos y almuerzos. Se comprendió que la discapacidad que les ha aislado del resto, es la misma que los une entre ellos, donde se forma una auténtica comunidad en la que rige el amor, en la que han conseguido convivir de manera armoniosa a pesar de las adversidades que han sido puestas por la sociedad de manera inconsciente.

Sin embargo, es importante analizar qué pasa con la discapacidad y la parálisis cerebral en la ciudad de Cuenca, con la cual, después de una serie de observaciones en diferentes ámbitos y contextos se llega a la conclusión de que la discapacidad es una cultura, dentro de la cual existen también varios grupos con las cuales una persona se puede identificar.

Por ejemplo, se identifica que existen discapacidades físicas, intelectuales y psicopsicológicas. Dentro del grupo de la discapacidad física, existen también grupos más pequeños, están aquellas personas con hemiplejía, paraplejía, cuadriplejía, amputaciones, y parálisis cerebral, cada uno diferenciándose del otro por sus características, se observa que se manejan como una comunidad compuesta por grupos generalmente unidos tal como se menciona anteriormente.

El trabajo de campo que se realizó en el IPCA será analizado a profundidad en los siguientes capítulos.

1.2.- Diseño emocional

Como se menciona anteriormente, para este trabajo es importante hacer una revisión teórica del diseño emocional, para poder aplicar sus criterios al momento de diseñar indumentaria para un grupo específico, en este caso para niños con parálisis cerebral. Lo que pretende el diseño emocional es conocer de cerca la realidad del usuario, junto con sus necesidades y sus emociones, materializando esta información en productos.

1.2.1.- Nociones básicas del diseño emocional y su significado en la actualidad

El diseño ha tenido como objetivo principal solucionar problemas en torno a las necesidades de las personas, casi siempre realizándose desde un enfoque práctico y funcional. Esta disciplina se ha ido perfeccionando a través del tiempo, llegando a influenciar fuertemente en el desarrollo social, económico, tecnológico y cultural de una sociedad, lo cual ha hecho que en la actualidad se considere a esta disciplina como una herramienta necesaria a la hora de proporcionar soluciones a los distintos problemas y necesidades que enfrentamos en nuestra vida cotidiana.

Maslow (1954) manifiesta que presentamos necesidades que se organizan de manera estructural de acuerdo a su importancia, poniendo en primer lugar a las necesidades fisiológicas, alimentación y demás relacionadas a la supervivencia.

Las necesidades de seguridad son aquellas de estabilidad, orden y protección. Las necesidades sociales se relacionan con el aspecto emotivo y afectivo de una persona, y con la participación social dentro del entorno para construir relaciones afectivas.

Las necesidades de reconocimiento se encuentran ligadas directamente con la autoestima de las persona de sentirse apreciado, tener prestigio y destacar dentro de su grupo social, se incluyen la autovaloración y el respeto a uno mismo (Maslow, 1954).

Las necesidades de auto superación son aquellas donde se busca la superación personal, el ser humano buscan trascender, desarrollando al máximo su talento.

Esto guarda relación con el diseño, sobre todo con el diseño inclusivo porque se considera que esta disciplina ayuda a satisfacer las necesidades de los niveles superiores de la persona, uno podría debatir que desde el mismo nivel fisiológico, la indumentaria cubre necesidades como el tema del abrigo, pero sobre todo pensando el diseño como una disciplina que ayuda a satisfacer temas de autorrealización, satisfacción, y de pertenencia.

Cabe recalcar que, para el diseñador, crear un producto que lo-

gre satisfacer todas estas necesidades es una tarea compleja; sin embargo, Donald Norman, profesor, investigador y autor estadounidense, Director del Laboratorio de Diseño de la Universidad de California, analiza el proceso de diseño y propone tres etapas que debe alcanzar un producto para que este sea efectivo y pueda alcanzar tal rango de satisfacción en los usuarios.

Un producto tiene distintos componentes, la usabilidad, la estética y la factibilidad del objeto. Esto es en lo que los diseñadores se han enfocado siempre al momento de proyectar, teniendo en consideración también otras variables como la elección de materiales, el proceso y manufacturación, el marketing y difusión del producto, costo, usabilidad y, sobre todo, ofrecer una fácil práctica del producto con el usuario, creando en la mayoría de casos productos fáciles de entender y de utilizar. Sin embargo, como diseñadores, no tomamos en consideración el factor emocional el cual es muy importante y que debería considerarse imprescindible en todo diseño; el mismo que Mitsua Nagamachi menciona en su método de diseño conocido como Ingeniería Kansei.

La Ingeniería Kansei (IK) es una herramienta que permite captar las necesidades emocionales del usuario aplicando las sensaciones humanas al diseño de objetos, dotando así al producto de un valor intangible que logre cautivar al usuario. La IK permite proyectar nuevos productos enfocados en los deseos y demandas del usuario.

Existen seis tipos de clasificación de la IK, que se distinguen por las diferentes maneras de identificar las emociones de los usuarios, las cuales son explicadas por los doctores en ingeniería, profesores y autores Margarita Vergara y Salvador Mondragón.

1. Ingeniería Kansei tipo I: Se identifican las emociones de los usuarios de manera manual mediante encuestas.

2. Ingeniería Kansei tipo II: Sistema asistido por ordenador utilizando cuatro bases de datos (palabras kansei, imágenes, puntuación kansei y diseño y colores.)

LA PIRÁMIDE DE MASLOW



Figura 9. Pirámide de Maslow (Caselles, s.f.)

3. Ingeniería Kansei tipo III: Modelo matemático similar al de un ordenador, pero con bases de datos más complejas.

4. Ingeniería Kansei tipo IV: Sistema IK híbrido con razonamiento forward y backward, el sistema predice cuál será la puntuación del producto.

5. Ingeniería Kansei tipo V: IK virtual, combina la ingeniería kansei con técnicas de realidad virtual o realidad aumentada.

6. Ingeniería Kansei tipo VI: Diseño colaborativo con ingeniería kansei, utiliza herramientas aplicadas a la industria de servicios, tomando como origen del diseño las preferencias del usuario.

Posterior a este método proyectado en 1970, Donald Norman toma como referencia la Ingeniería Kansei para analizar por qué nos gustan o no los objetos y lo explica en su libro *Emotional design* (2003), llegando a la misma conclusión que Nagamachi. Para ambos, es el factor emocional el que logra cautivarnos y el cual a veces puede ser el más crítico en cuanto al éxito de un producto.

Actualmente, Karla Beranger Pagés, doctora en Diseño, analiza al diseño emocional como un aporte a un mundo sostenible, mencionando que, “En esta sociedad postmoderna y de consumo se le ha dado un sesgo económico y perverso al diseño en proponer solo desde niveles superficiales, mercadológicos, que desencadenan más en un consumo acelerado sin pensar en lo medio ambiental ni mucho menos en las personas ni en el lado humano y social.” Acotando que se le da mucha importancia a la impresión visual, olvidando la importancia del factor emotivo, aportando de esta manera a una cultura de consumo.

El factor emocional interfiere con la cognición de una persona, aunque estos dos sean muy distintos, pues se dice que la emoción es animalista e irracional, mientras que la cognición es esa parte del usuario fría y humana que comprende todo desde la lógica (Norman, 2003).

Según Norman (2003) los objetos funcionales no son necesariamente atractivos para usar, porque a simple vista no despiertan un interés en nosotros, pues así se puede comprender que las emociones son fundamentales al momento de elegir un objeto, puesto que siempre el usuario se deja llevar por la primera impresión que tiene, sobre todo y especialmente, cuando implica elegir un producto, diseño u objeto.

Actualmente, al diseño emocional se lo puede definir como el método que involucra la parte emotiva del usuario al momento de diseñar, creando un lazo afectivo que va más allá de lo racional, logrando generar una relación simbólica- afectiva importante entre el usuario, el producto y su entorno.

El diseño emocional, desde el punto de vista de Donald Norman, explica que un buen producto debe pasar por aprobación de tres niveles: el nivel visceral que califica al producto como atractivo o no; el nivel conductual, donde está presente la función y usabilidad del objeto; por último, y con suma relevancia para este trabajo de investigación, hay que centrar el enfoque en el nivel reflexivo, donde el objeto adquiere un valor emocional e involucra la relación entre el usuario y el producto; relación que es muy personal. Es este nivel el que define que el usuario pueda relacionarse con su entorno utilizando al objeto como canal de comunicación.

Beranger (2020) analiza la teoría del diseño emocional de Norman (2003) concluyendo que, para considerarse altamente efectivo un producto, se debe cumplir con los tres niveles de procesamiento que propone Norman, sin embargo, menciona que el buen diseño conductual debe centrarse en el ser humano, haciendo referencia a sus necesidades ergonómicas, pero sobre todo sociales y emocionales, tomando en consideración el diseño inclusivo y el diseño universal.

Beranger (2020), propone al diseño emocional como un aporte a la dimensión medioambiental y social, acotando que "El diseñador es una pieza fundamental dentro de la creación de nuevas formas de consumo", esto porque el diseñador mediante un buen estudio e investigación puede aportar desde su especialidad, ideas que se adapten a una realidad y potencien

su uso, generando nuevas formas de consumos por medio de vínculos emocionales, disipando el pensamiento de usar y desear a cambio de productos que perduren en el tiempo debido a su proyección humana.

En cuanto al aporte social, se considera como punto de partida la diversidad, tomando en cuenta a grupos vulnerables como; mujeres, grupos indígenas, personas con condición sexual y de género "diferente", personas con discapacidad y niños. El diseño, como una disciplina social, puede generar propuestas inclusivas que tienen que ver con aspectos como; el acceso a la movilidad, la comunicación, el conocimiento, la información y las relaciones sociales, de esta manera (Beranger, 2020) propone que el diseño emocional puede aportar desde dos perspectivas:

Propiciando un diseño universal e inclusivo, promoviendo la eliminación de barreras físicas y sociales, lo cual genera emociones positivas en los usuarios que fomentan la autonomía y calidad de vida. En segundo lugar proyectando diseño que favorezcan la integración debido a la relación objeto- usuario, dado que el diseño emocional genera vínculos efectivos y de identidad promoviendo relaciones afectivas, durables y simbólicas (Beranger, 2020).

1.2.2.- Fases del diseño emocional

El cerebro está organizado en dos sistemas para procesar la información, el cognitivo, que es el que entiende al mundo desde el pensamiento lógico y el emotivo, que es la que juzga al mundo. Como se menciona anteriormente, Norman analiza el proceso de diseño y llega a la conclusión de que los seres humanos procesamos la información en tres niveles, y cuando un diseño logra comprender dichos niveles, se puede considerar efectivo. En este capítulo se analizan a profundidad dichos niveles para después ligar ese análisis al diseño de indumentaria inclusiva.

- Fase visceral: A este nivel lo podemos asociar con la primera impresión que nos llevamos, esa impresión que nos incita a juzgar por la apariencia si algo es malo o bueno, lindo o feo, seguro o peligroso. En este caso, es capaz de juzgar al producto a través de la estética, en este nivel comienza todo el proceso afectivo.
- Fase conductual: Este nivel es donde se centra todo el comportamiento humano. Las acciones en este nivel, según Norman (2003), pueden ser mejoradas o inhibidas y de la misma manera funciona con el nivel visceral, por eso es importante pensar a todos estos niveles de forma conjunta y de manera horizontal pues guardan relación entre ellos y si se lo piensa de manera individual no se obtiene el resultado que se busca. Se asocia con la parte funcional, con la usabilidad y su rendimiento. Es este nivel, el encargado de optimizar la calidad y experiencia de uso del producto o servicio que se ofrece, pues, asociándolo con la teoría de Maslow, este nivel sería el que se encarga de satisfacer las necesidades fisiológicas que se ven ligadas a la supervivencia humana.
- Fase reflexiva: Este nivel involucra la parte emotiva, es aquí donde el objeto es capaz de lograr que el usuario recuerde el pasado e imagine su futuro. Trae consigo una inmensa satisfacción personal y cargas emocionales. Esta relación entre el usuario y el producto es altamente personal, en este nivel el producto se ajusta a la auto-imagen del usuario y es capaz de lograr una conexión entre el usuario y el entorno, este nivel como menciona (Beranger, 2020) supera a todos los anteriores por su profundidad.

Norman analiza dos sistemas de procesar la información, cuando el comportamiento se deja llevar por la percepción es llamada “de abajo hacia arriba” mientras que, “de arriba hacia abajo” es cuando se maneja con el pensamiento (Norman, 2003).

En fin, todo lo que hagamos involucra a las dos partes del procesamiento de información por parte del usuario, tanto la cognitiva, que genera un significado, y la afectiva, que asigna un valor emocional. Aunque muchas veces se pretenda evitar la afectividad, resulta imposible porque las emociones están siempre presentes, ya sean positivas o negativas, siempre influyen en la forma en la que se percibe un producto.

En conclusión, el análisis de estos dos investigadores, Nagamachi y Donald Norman, permite a los diseñadores crear productos capaces de cubrir todas las necesidades de los usuarios a través de la fase emotiva. De esta manera, se puede comprender y analizar más profundamente al consumidor, logrando que los usuarios alcancen un gran nivel de satisfacción.

1.2.3.- Metodología del diseño emocional

Distintas teorías sobre el diseño coinciden en que, por tiempos, el diseño se ha enfocado en proyectar productos focalizados en la funcionalidad. Pat Jordan, antiguo Director de Diseño de Philips, indica que desde un principio siempre se ha tenido en cuenta los aspectos cognitivos al momento de diseñar y se ha dejado de lado los aspectos emocionales, deshumanizando de alguna manera al diseño, pues, tal como dice Jordan (2005, citado en Canejera, B.O, 2005, p.29) "Los seres humanos son razón, pero también son emoción, cualquier diseño que sólo considere una de las dos facetas es deshumanizador, pues no considera a las personas en su totalidad."

Debido a esto, algunos diseñadores se han encargado de analizar el proceso de diseño y se han definido distintos métodos para lograr proyectar diseños basados también en las emociones y, de esta manera se proponen distintas metodologías que orientan al diseño de una forma viable que son utilizadas hoy en día, tomando en cuenta las necesidades y emociones de los usuarios. Algunas de las metodologías son:

- Análisis semiótico de producto: "La semiótica del objeto estudia la noción de signo volviendo su aprendizaje un acto sencillo: la relación de los signos y sus procesos; esta área de conocimiento indaga cualquier hecho material del objeto, inclusive su versión inmaterial o ideal" (Patrón, s.f. párr. 4). Hoy en día el mundo se basa en la comunicación, por ende el diseño está integrado en el mundo de la comunicación también, por lo que analizar los signos y sus connotaciones es vital para poder informar desde las proyecciones del diseño.
- Análisis de valor: este método suelen aplicar las empresas para replantear el diseño de un producto, teniendo en consideración las necesidades del usuario, permitiéndose proyectar productos que sean realmente eficaces en su uso (Instituto Tecnológico Metalmecanico, s.f.).
- Análisis sensorial: la técnica del análisis sensorial juega un papel muy importante en el proceso de diseño y está hecha para comprender las percepciones del consumidor hacia los productos, de esta manera se pretende medir el grado de aceptación y las preferencias de los usuarios, buscando adaptarse a las necesidades y exigencias que

presenta el consumidor (Sánchez, 2016).

- Pruebas de usabilidad: "Mediante un prototipo del producto final se evalúan métricas como:
 - A) Exactitud; muestra el número de errores que el usuario cometa en la prueba.
 - B) Tiempo; el total que el usuario haya requerido en realizar la prueba.
 - C) Recuerdo; qué recuerda el usuario de la experiencia con el producto después que haya pasado un tiempo.
 - D) Respuesta emocional; cuál es el estado emocional del usuario al término de la prueba" (Lorente, 2017, párr. 4).

Así mismo, se han desarrollado herramientas que sirven como soporte para el desarrollo del producto con criterios de diseño emocional, herramientas que facilitan al diseñador comprender al usuario, sus necesidades, deseos, y emociones.

Herramientas:

- Observación.
- Grupos focales.
- Grupos de discusión.
- Story-telling.
- Talleres.
- Sesiones de brainstorming.
- Experiencias inmersas.
- Algoritmos genéticos y lógica borrosa.

1.2.4.- Diseño emocional en indumentaria

Como se ha mencionado a lo largo de esta investigación, el diseño emocional busca que los usuarios sientan distintas emociones al usar algún tipo de producto. Tal como expone Norman (2003), proyectar diseños con emoción es lograr conectar con el entorno, recordar el pasado y visualizar el futuro; un ejemplo de esto es el uso de indumentaria.

La sensación de utilizar por primera vez ese vestido que por mucho tiempo se lo ha admirado y deseado, o por qué no la sensación de llegar a casa y utilizar ese sweater de antaño, que probablemente ya hasta se encuentre desteñido pero será el favorito por todos los recuerdos que evoca.

Pero no solamente por las sensaciones y recuerdos que provoca la indumentaria en el usuario, sino su uso a diario, que, si se lo analiza desde el diseño emocional, se puede comparar con los tres niveles que propone Norman.

El primero, que sería el nivel visceral al que lo asociamos con la estética, sirve para seleccionar las prendas que se usan a diario por su apariencia, pensando en que la prenda le gusta al usuario y gustará a las demás personas al momento de utilizarla, o realizando aquella elección de acuerdo a la manera en cómo se siente el usuario con el mismo, como menciona la autora Kaiser (1990, p. 145).

Cuán positiva o negativamente nos sentimos acerca de nosotros mismos en general puede influir en nuestras elecciones de ropa, ya que manejamos cómo nos vemos para expresar una visión positiva de nosotros mismos o para reforzar una visión menos que positiva.

Esto refuerza lo que mencionaba Norman, de que las emociones siempre influyen en nuestras elecciones. Para este criterio es necesario el uso de colores que estimulan la vista del usuario, texturas que despiertan interés por interactuar con el producto que actúa al mismo tiempo como un estimulante sensorial. La vista es el primer sentido que debe ser abarcado puesto que el usuario se deja llevar por la primera impresión; al llamar la atención con estimulantes visuales, se puede introducir posteriormente otros detalles que despiertan los otros sentidos.

El segundo, el nivel cognitivo, se asocia con el mensaje que se busca transmitir al utilizar una u otra prenda. Hay analizar si dicha prenda se presta o no para una u otra ocasión, no haciendo énfasis en la dimensión estética sino enfocándose en



Figura 10. Sweater primera parte (Rifo-lab, s.f.).



Figura 11. Sweater segunda parte (Rifo-lab, s.f.).



Figura 12. Sweater tercera parte (Rifo-lab, s.f.).

la función que cumple dicha prenda y si solventa o no las necesidades que presenta el usuario en el momento. Para esto, se plantea aplicar los siete principios de Diseño Universal que se mencionaran a continuación, adaptando estos principios al diseño de indumentaria los cuales han sido investigados por parte de la Doctora Kristen Morris, Phd en Diseño y comercialización y una segunda investigación realizada por Susana Martins, diseñadora e investigadora con máster en ergonomía y especialidad en materiales textiles. Ambas examinan el potencial del Diseño universal en el campo de indumentaria, utilizando los Siete Principios como guía para innovar en soluciones de diseño que se acomoden a la inclusión.

Y por último, el nivel reflexivo, donde se comparan con las emociones y sensaciones que experimenta el usuario al vestirse. Se ve a la indumentaria como una herramienta que actúa como un canal de comunicación entre el usuario y su entorno, a este nivel se lo puede asociar con la dimensión simbólica de la indumentaria.

Incluso Kaiser (1990) analiza el uso de indumentaria mediante la perspectiva contextual, mencionando que la psicología del vestido no tiene que ver únicamente con la apariencia y ciertos significados, sino con las consecuencias sociales de los mismos (p. 29). Con ello, se puede comprender que con la indumentaria no solamente formamos ideas sobre las personas y sus situaciones sociales sino nos relacionamos con diferentes personas o grupos por la misma.

La autora menciona en su libro *The social psychology of clothing* (1990) una investigación realizada por Suzanne Sontag y Jean Schlatter, la cual sugiere que las personas difieren con respecto a las percepciones de la ropa relacionadas con el cuerpo y uno mismo y que su autoestima se ve ligada al uso de indumentaria y a cómo ellos se perciben y cómo son percibidos por los demás en la sociedad.

Me compre una chaqueta y una camisa. Seguro que habrán experimentado la sensación de vestir ropa nueva: te miras al espejo, feliz, excitado por la nueva "piel". Pero aquella camisa y aquella chaqueta eran distintas, desde el primer momento eran *nuevas* y *viejas* a la vez. El del espejo era *yo*, sin duda, pero me notaba aún más "*yo*" que antes. Tenía una sensación extraña, imposible de expresar con palabras: Y llevaba puesta la camisa y la chaqueta y yo, metido en ellas, era yo, me sentía protegido, como un caballero en su armadura. ¿Por una chaqueta y una ca-

misa? Me quedé de una pieza. En la etiqueta ponía: "Yohji Yamamoto". ¿Quién era? ¿Qué secreto había encontrado? No podía tratarse sólo de un patrón, una forma, una tela, eso no podría haber explicado mi sensación. Era más bien algo que venía de lejos, del pasado: aquella chaqueta me recordaba mi infancia, a mi padre, pero no en los detalles, sino que era algo que estaba tejido en el conjunto. La chaqueta era la traducción literal de este sentimiento, y lo traducía mejor que las palabras. ¿Cómo podía él tal Yamamoto conocerme tan bien, conocer a cualquiera, a todo el mundo? Lo fui a visitar a Tokio" (Wenders, 2005, p.101).

Como indica Wenders, la indumentaria actúa como una segunda piel, como una capa que nos transforma o nos potencializa aún más lo que somos y lo que sentimos. Esta desde hace muchos años y con la industrialización del mercado, ha tomado una perspectiva diferente y muchas veces se le ve como algo banal y frívolo con el único objetivo de vender y generar ingresos. Esto se puede entender por el fenómeno social de la "moda rápida" que nos muestra nuevas "modas" cada semana y nos incita a comprar para no sentirnos fuera de lugar, pero la gente no se detiene a pensar si es eso realmente lo que desean, lo que les identifica. No puede ser solo una cuestión de patrones o tejidos, es mucho más, como dice el autor.

Diseñar indumentaria es mucho más que unos cuantos cortes, es plasmar parte de nosotros en ese diseño, dedicarle tantas horas, tener pendiente hasta el más mínimo detalle para que, cuando los usuarios lo usen, puedan sentir satisfacción y experimentar exactamente lo que describe Wenders.

Así como Yamamoto², existen otros diseñadores que son referentes a la hora de crear indumentaria con criterios de diseño emocional en donde la funcionalidad es apartada por un momento, creando indumentaria que evoca sentimientos, cargada de historias y sensaciones que llegan a representar a la persona, de alguna manera, siendo nosotros quienes pertenecemos a esas prendas porque esas prendas cobijan, protegen, calientan. Con esas prendas se vivieron importantes momentos que se han quedado marcados y las mismas se convierten en un importante conector entre el portador y el entorno.

Para resumir toda esta sección, se puede hablar que el diseño emocional es aquel que busca que sus usuarios sientan ciertas emociones al usar una prenda. Esta teoría pretende conocer las necesidades, no solamente funcionales sino emocionales de la persona plasmando todo esto en la indumentaria.

1.3.- Diseño de indumentaria inclusiva

A continuación se abordará cómo se recomienda la generación de propuestas de indumentaria inclusiva para personas con discapacidad física, tomando en cuenta los principios del Diseño Universal

1.3.1.- Consideraciones generales del diseño inclusivo

Primero para entendimiento de esta sección es importante aclarar que al diseño inclusivo está ligado al Diseño Universal.

Heskett (2002) define al diseño como la capacidad humana de crear o modificar el ambiente en formas que satisfacen las necesidades, entendiendo que esta capacidad humana que define el autor es una respuesta del ser humano para mejorar su calidad de vida. Entonces, se puede entender que el diseño es el conjunto de procesos para la elaboración de un objeto, que responde a problemas y necesidades y que cumple con el objetivo de comunicar.

Por su parte, Dupont define el diseño inclusivo, como la apuesta por un diseño que pueda ser utilizado por el mayor número de personas para facilitar de este modo su desarrollo y mejorar su calidad de vida. El diseño inclusivo busca ampliar su radio de uso, incluyendo a los usuarios que normalmente se encuentran fuera de borde (Dupont, 2014).

Es decir, el enfoque al realizar un producto no debe ser centrado en un público mayoritario que no presente discapacidades sino enfocarse en ese grupo "minoritario" que sí las presenta, pues al momento de diseñar para ellos estamos resolviendo sus necesidades y las necesidades de ese grupo "mayoritario" también son solventadas. Así, se acepta que existe diversidad y que no todos somos iguales, y de esta manera se genera diseño para todos, conocido como diseño universal.

"El diseño inclusivo es una metodología de diseño que tiene como objetivo desarrollar entornos, productos, servicios y experiencias que puedan ser utilizados por la mayor cantidad posible de usuarios, para que puedan disfrutar participando en la construcción de nuestra sociedad, con igualdad de oportunidades y acceder a todas las actividades culturales, económicas y sociales con tanta independencia como sea posible" (Dupont, 2014, párr. 6).

Los conceptos de diseño inclusivo, se generan a partir de siete principios de Diseño Universal que fueron planteados por un grupo de arquitectos, diseñadores industriales y de espacio conformado por Bettye Rose Connell, Mike Jones, Ron Mace, Jim Mueller, Abir Mullick, Elaine Ostroff, Jon Sanford, Ed Steinfeld, Molly Story, y Gregg Vanderheiden con el objetivo de lograr generar propuestas de diseño que puedan impactar de forma positiva en la calidad de vida y oportunidades en las personas.

1) Uso equitativo: El diseño es atractivo, útil y puede ser usado por todas las personas con diferentes capacidades; proporciona diferentes opciones de uso, evita discriminar o estigmatizar al usuario. La privacidad, seguridad y garantía están disponibles para todos (Suárez, 2017) y debe cumplir con los siguientes requisitos:

- a) Proporcionar los mismos medios de uso para todos y alternativas efectivas para personas que no puedan utilizarlo de la manera tradicional.
- b) El diseño evita segregar o estigmatizar a cualquier usuario.
- c) Las características de privacidad y seguridad estén disponibles para todos los usuarios.

2) Uso flexible: El diseño se acomoda a un amplio rango de preferencias y habilidades individuales y dispone los siguientes requisitos:

- a) Ofrecer posibilidades de elección en los métodos de uso.
- b) Disponible para usarse tanto para personas diestras como para zurdas.
- c) Facilitar al usuario la exactitud y precisión.

d) Adaptarse al ritmo del usuario (lb.).

3) Simple e intuitivo: Fácil de usar y comprender, los criterios a seguir para este principio son:

- a) Eliminar complejidad innecesaria.
- b) Proponer productos conscientes de la intuición del usuario con base en la experiencia, conocimientos, habilidades lingüísticas o grado de concentración.
- c) Se acomoda a un amplio rango de alfabetización y habilidades lingüísticas
- d) Brindar información pertinente de acuerdo a su importancia, proporcione avisos eficaces y métodos de respuesta durante y tras la finalización de la tarea (lb.).

4) Información perceptible: El diseño debe proporcionar la información necesaria para el usuario de manera eficaz y eficiente siguiendo los lineamientos:

- a) Utilizar diferentes alternativas para evitar información redundante (gráfica, verbal o táctilmente)
- b) Proporcionar contraste suficiente entre la información esencial y sus alrededores.
- c) Amplificar la legibilidad de la información esencial.
- d) Proporcionar instrucciones o direcciones de fácil comprensión (lb.).

5) Tolerancia al error o mal uso: Minimizar riesgos que puedan producir las acciones involuntarias por parte de los usuarios aplicando los siguientes lineamientos:

- a) Brindar advertencias de uso sobre peligros y errores
- b) Cuenta con características seguras de interrupción
- c) Desalienta acciones inconscientes en tareas que requieren vigilancia (lb.).

6) Poco esfuerzo físico: El diseño puede ser usado cómoda y eficientemente minimizando la fatiga por parte del usuario.

- a) Permitir al usuario mantener una posición corporal neutra.
- b) El usuario no debe verse obligado a usar fuerza extrema.
- c) Minimizar acciones repetitivas (lb.).

7) Tamaño y espacio para el acceso y uso: Un tamaño y espacio apropiado para que el usuario pueda acceder y manipular, tomando en cuenta el tamaño del cuerpo, posición y manipulación. Los lineamientos a seguir para cumplir este aspecto son:

- a) Que proporcione una línea de visión clara hacia los elementos importantes tanto para un usuario sentado como de pie.
- b) Que se acomode a variaciones de tamaño de la mano o del agarre.
- c) Que proporcione el espacio necesario para el uso de ayudas técnicas o de asistencia personal (lb.).

En un mundo cada vez más diverso, es necesario comprender cada aspecto del diseño para poder proyectar productos que sirvan como herramienta para poder vivir en un mundo más equitativo, otorgando más oportunidades a quienes forman parte del mismo.

1.3.2.- Consideraciones específicas del diseño de indumentaria inclusiva

Conocer el cuerpo humano a nivel anatómico es esencial para poder diseñar indumentaria inclusiva para personas con discapacidades físicas. Posterior a eso, es necesario analizar el movimiento y restricciones con las que puede encontrarse al realizar actividades, así el diseño estaría solventando las necesidades funcionales que pueden encontrarse al momento de realizar actividades cotidianas como es el vestir, otorgando autonomía e independencia.

Adecuando los Principios de Diseño Universal al campo de la indumentaria, estas serían las soluciones de diseño según una investigación realizada por la Doctora Kristen Morris, actualmente profesora en la Universidad Estatal de Colorado en el Departamento de Diseño y Comercialización, esta investigación analiza la potencialidad de los principios de diseño universal en el campo de la indumentaria, utilizando los principios como una guía para proponer soluciones innovadoras de diseño que se adaptan al medio y se consideren inclusivas y adicionalmente se ofrecen diferentes alternativas de acuerdo al estudio bibliográfico y la investigación de campo realizada con los niños y adolescentes con parálisis cerebral proponiendo opciones efectivas dentro de la actividad del vestir.

- **Uso equitativo y flexible:** Presentar siluetas holgadas que se adaptan a una amplia gama de consumidores de diferentes formas y tamaños y ofrecer prendas versátiles que puedan combinar de diferentes maneras en distintas épocas del año. Se propone una colección de indumentaria que pueda ser usada por todos los niños independientemente de las capacidades que presentan, por ello las prendas poseen los mismos cortes en patrones y presentan adecuaciones para los niños con discapacidades como bolsillos accesibles situados en la parte delantera de las prendas, aberturas laterales para faldas y pantalones, cuellos holgados, broches, botones magnéticos, velcro, resortes o elásticos, aberturas ocultas y uso de telas absorbentes, lo cual proporciona una solución para mantener una buena postura y sentirse cómodo, el uso de velcro y broches magnéticos proporciona un fácil manejo para ponerse y quitarse las prendas brindándoles autonomía en una de las actividades diarias, evitando de esta manera algún tipo de exclusión o segregación cuando el usuario utilice estas prendas y adaptando las mismas al ritmo del usuario.



Figura 13. Mecanismo de cierre con broches magnéticos (Hilfiger, 2018).



Figura 14. Broche magnético (Hilfiger, 2018).



Figura 15. Contraste de colores en indumentaria (Pikaland, s.f.).

- **Simple e intuitivo:** Fácil de poner y quitar, proponiendo cuellos holgados y amplios, puños y vastas elásticas que permitan realizar la actividad con facilidad, ofrecer prendas con cierres ubicados en la parte frontal o lateral y que estén a la altura de los brazos para que los niños puedan acceder y manipular con facilidad la prenda. Pensando en niños que presentan movilidad reducida se propone utilizar broches plásticos o magnéticos para eliminar cualquier tipo de complejidad innecesaria y que pueda manejarse por intuición del usuario.
- **Información perceptible:** Fácil de comprender el proceso de vestir, uso de detalles sencillos y esenciales en el diseño, por ellos se propone el uso de colores contrastantes para que el usuario pueda diferenciar con facilidad el delantero, posterior, interno o externo, izquierda, derecha,

mangas y cuellos de la prenda, evitando que los usuarios se pongan las prendas al revés o presenten problemas al momento de abrochar o cerrar sus prendas, pensando en un diseño que a la vez ayude a desarrollar las destrezas motrices de los niños, se toma como referencia los mecanismos que se usan en los juguetes infantiles los cuales presentan diferentes texturas que generan sonidos o experiencias táctiles las cuales sirven de apoyo para desarrollar la motricidad fina.

- **Tolerancia al error:** No obstaculiza el movimiento del cuerpo, ajuste optimizado para la flexibilidad y el tamaño. Eliminar cualquier objeto que ponga en peligro al usuario o cubrirlo para garantizar su seguridad. Para este principio es necesario analizar que los niños, por su extrema curiosidad se ven motivados a manipular los objetos que llamen su atención llevándolos a la boca, ojos o nariz, evitar etiquetas de tela que raspen la piel del usuario e implementar otras tecnologías para el etiquetado como el vinil térmico.

Por otro lado, tomar en cuenta que los niños pueden sufrir de caídas al caminar, jugar o al realizar terapias motrices, por lo que se ve necesario reforzar las zonas de mayor desgaste para protegerlos de raspaduras o golpes muy fuertes en las rodillas, codos y puños, incluso proponer accesorios como rodilleras y coderas muy llamativos que sea de interés para los niños.

- **Mínimo esfuerzo físico:** Fácil de poner y quitar y fácil mantenimiento. La prenda debe permitir al usuario mantener una posición corporal neutra, debe requerir del mínimo esfuerzo físico para ponerse y sacarse y debe evitar acciones repetitivas, de acuerdo a estos lineamientos se evita proponer botones en el diseño como mecanismo de cierre y únicamente utilizarlos de manera estética como adorno de la prenda, evitar al máximo los cordones, ya que la mayoría de niños no saben acordonarse y estaría influyendo en la postura, en el esfuerzo físico y en su autonomía, de la misma manera cierres y botones ubicados en el tiro y pretina de las prendas, de esta manera se verían obligados a pedir ayuda a un tercero.
- **Espacio y uso accesible:** Tamaño y ajuste flexible, fácil de colocar y de ajustar, ofrecer una prenda que pueda ajustarse al tamaño aplicando broches, elástico o velcro, permitiendo ajustar zonas como puños, bastas o cintura.



Figura 16. Aplicación de los principios de Diseño Universal en indumentaria. (Autoría propia, 2020).

Desde hace mucho tiempo se ha tratado el tema de indumentaria inclusiva desde la funcionalidad. Sin embargo, existen otras dimensiones a ser tomadas en cuenta que han sido planteadas en este proyecto de investigación, pues de esta manera se propone abordar la inclusión desde dimensiones tan importantes como son la dimensión estética, aquella que mediante composiciones sencillas y armónicas, despiertan interés en los usuarios y a su vez genera actitudes positivas en el usuario, en la percepción del producto, el funcionamiento y la cotidianidad en el tiempo (Breto, 2012) y la dimensión simbólica que “explica al producto como, un símbolo que permite al ser humano interactuar con un mundo social, cultural y personal” (Villanoba, 2005) ambas dimensiones estarían jugando un papel importante en el desarrollo social de las personas con discapacidades.

Tras una discusión llevada a cabo en el año 2018 entre personas con discapacidades, lideradas por Sinéad Burke, quien tiene enanismo, y grandes actores de la industria de la moda, surgieron varios aprendizajes claves que la industria debe tener en cuenta:

- La educación es clave. Educar a los diseñadores desde que se encuentran en las aulas, generar en ellos sensibilidad frente a distintas realidades para tener iniciativa en afrontar los problemas y necesidades de las mismas (O’Connor, 2019).
- Consulta con la audiencia específica. Comprender que la información no se encuentra

en las distintas herramientas digitales de hoy en día, la verdadera información se encuentra en el contacto con personas con discapacidades o instituciones que las representen. Sólo así se puede fomentar la comprensión y la conciencia, pues al escuchar su voz y sus experiencias se puede vivir el proceso de diseño de una manera más auténtica (Ib.).

- No se trata solo de diversidad, se trata también de inclusión. Los diseñadores y marcas deben atender al consumidor e incluirlo en todas las maneras posibles. “No quieres el jean diferente, quieres el jean que no puedes usar y que todos los demás llevan puesto. Entonces, cuanto más se modele a partir de sus artículos icónicos, mejor” (Ib, párrafo 17) dijo un invitado que trabajó en la marca, agregando que para que esto pase no se necesitan procesos extremadamente complejos; al contrario, las soluciones son simples, como cambiar los mecanismos de cierre por otros que puedan ser utilizados por todo el público. Por ejemplo, agregar cierres magnéticos a una camisa con botones, pero dejar los botones con fines estéticos” (Ib.).



Figura 17. Sinéad Burke para Burberry. (Walker, 2019).

Por otro lado, Kaiser (1990), analiza la indumentaria desde un enfoque sociológico y psicológico, mencionando que es importante analizar la indumentaria dentro del contexto de las apariencias, pues la indumentaria es portada por un cuerpo que se modifica temporal o permanentemente (color, textura o forma). En nuestro diario vivir, formamos ideas sobre los demás en distintas situaciones sociales en las que nos involucramos, pues tenemos un deseo básico de entender el significado detrás de los demás, a través de sus apariencias y sus acciones. La imagen que mostramos externamente con la indumentaria, los accesorios y el estilo, es para los espectadores la manera más fácil de predecir o interpretar el comportamiento.

Kaiser menciona la importancia de comprender a la moda como un fenómeno social, que juega un importante papel en nuestro desarrollo emocional, acotando que como personas sociales se tiene la necesidad de pertenecer y al mismo tiempo de diferenciarse entre una multitud por medio de la vestimenta, lo cual otorga un símbolo de estatus. Sin embargo, también se concluye que las personas también visten para ellos mismos por una cuestión de autoestima, para sentirse mejor con ellos mismos.

“Una persona que se desvía de la norma física puede tener dificultades con las relaciones sociales o sentimientos de rechazo y diferencias esenciales con los demás” (Kaiser, 1990). La primera impresión que se forma de una persona es por la ropa que lleva puesta, por lo que es necesario preguntarse cómo afecta esto a las personas con discapacidad física.

El tener un enfoque únicamente funcional al momento de diseñar para personas con discapacidades no favorece su desenvolvimiento social, justamente porque el medio en el que se encuentra es un medio que se deja llevar por las apariencias, como se menciona anteriormente.

En entrevistas realizadas por Kaiser a personas con discapacidad física, se obtuvieron las siguientes respuestas al mostrarles diapositivas con indumentaria realizada especialmente para ellos:

- “Cuando lo vi, lo miré y decía “Hecho especialmente para personas discapacitadas. Eso tiene una etiqueta” (Kaiser, 1990, p.138).
- “No quiero verme diferente. No quiero verme enferma. Me siento así cuando veo una cremallera como esa- Un

poco enferma, diferente, porque otras personas no las usan” (Kaiser, 1990, p. 138).

- “No me gusta. Me imagino con todo ese velcro cuando te doblas, y cuando estás sentado todo ese velcro se arrugaría y se vería divertido. No solo eres un discapacitado, sino que te ves como si te hubieras vestido en un armario en la oscuridad” (Kaiser, 1990, p.141).

Por muchos intentos que se hayan realizado, no siempre se alcanza un grado de satisfacción total, porque el diseño se ha enfocado en la funcionalidad y ergonomía de la prenda, mas no de la estética y dimensión simbólica, pues no se ha comprendido todavía la importancia que tienen estas dimensiones dentro de la vida de una persona. Por eso, se considera sumamente importante tener estas dos visiones presentes también cuando se busca proyectar; solo así se estaría supliendo en un cien por ciento las necesidades del usuario.

Existen marcas a nivel mundial que se dedican a diseñar indumentaria para personas con discapacidades físicas y que han tenido presente todos estos enfoques para realizarlo, por ejemplo:

La diseñadora Sonia Prancho creó la marca UN.FORM de ropa accesible que busca cambiar la forma de la estética de la discapacidad en la moda, a través de técnicas de diseño adaptativo y marca innovadora. UN.FORM reclama espacio para la comunidad de discapacitados sin conformarse con las normas tradicionales de belleza y cuerpo. Esta marca no pone énfasis en la ropa de la ciudadanía en general; la diseñadora trabaja de manera independiente con la comunidad de discapacitados para resaltar la discapacidad de una manera elegante, cómoda y accesible (Prancho, s.f.).



Figura 18. Bocetos colección Sonia Prancho (Prancho, 2018)



Figura 19. Bocetos colección Sonia Prancho (Uniform, 2018)



Figura 20. Colección Sonia Prancho (Uniform, 2018)

1.3.3.- Necesidades ergonómicas y funcionales en indumentaria de niños y adolescentes con parálisis cerebral

Alemán & Pazmiño (2017) concluyen, después de una investigación de campo realizada en el Instituto de Parálisis Cerebral del Azuay, que las necesidades ergonómicas y funcionales que presentan los niños y adolescentes con parálisis cerebral y discapacidad motora son las siguientes:

Control de la postura: Se analiza el grado que tiene la postura frente al espaldar, concluyendo que los niños presentan una postura incorrecta, lo cual termina siendo perjudicial porque conlleva a que los niños sean propensos a enfermedades porque sus pulmones se comprimen debido a la mala posición. La postura ideal es que se pueda mantener un ángulo recto con ayuda de un aditamento, si es necesario, cuando se encuentre frente al espaldar. Lamentablemente, por la falta de recursos e indumentaria en el mercado, se ven obligados a tenerlos ajustados a la silla de ruedas con correas.

Necesidad ergonómica y funcional: Se identifica que la mayor parte del tiempo los niños permanecen con sus extremidades superiores en una misma posición, lo que ocasiona que, por la falta de movimiento, los niños experimenten dolor en las articulaciones, por lo que se presenta la necesidad de utilizar textiles suaves al contacto con la piel que no generen abrasión, de esta manera el usuario no se ve obligado a realizar ningún tipo de movimiento por la incomodidad del material y a su vez aporta al bienestar del usuario evitando que se generen hematomas a los usuarios en silla de ruedas, quienes son más propensos a sufrir de esta condición al permanecer en una sola posición la mayor parte de su tiempo.

Zonas de desgaste: Según la información recogida por las autoras, las zonas de mayor desgaste son, la espalda, codos, hombros, puños, pecho y cuello porque estas zonas están en permanente contacto con los accesorios que usan los niños como sillas de ruedas, percheros, correas, reposabrazos; todo esto en cuanto a la zona superior del cuerpo. En la zona inferior, las más afectadas son los muslos, tobillos y cintura, porque su cuerpo permanece en contacto con la silla de ruedas y demás accesorios como férulas, que están en contacto con la ropa, de cualquier manera se requiere reforzar estas zonas para que las prendas perduren más y brinden más comodidad y seguridad al usuario.

Zonas de mayor fricción: Las zonas de fricción son las mismas en las que existe más desgaste; sin embargo las que necesitan más atención son los hombros, espalda y codos. En cuanto a la zona inferior, donde más fricción existe es en los muslos, tobillos, cadera y pantorrillas.

A la investigación mencionada, coinciden también investigaciones y estudios realizados por el Instituto Nacional de Tecnología Industrial de Argentina, los cuales sostienen que el problema que manifiestan las personas con discapacidad física y/o movilidad reducida es que tienen dificultad para conseguir indumentaria que resulte funcional, cómoda, que a su vez, posea variedad estética y que sea accesible para todos los usuarios independientemente de las diferentes capacidades que presenten (Sorondo y Nuñez, 2015).

Para proyectar indumentaria que satisfaga las necesidades ergonómicas y funcionales los autores de la investigación (Sorondo y Nuñez, 2015) se centraron en la indumentaria de uso diario y en las habilidades requeridas en la tarea del vestir (motoras, sensoriales y cognitivas) que permitan al usuario realizar esta actividad con autonomía y de manera eficiente.

Selediana de Souza, PhD en Sociología, realiza una investigación en el año 2019, en la cual realizó una serie de entrevistas a 19 (diecinueve) personas con discapacidades físicas y motoras, quienes supieron describir que los problemas que encuentran a menudo son las restricciones en la ropa como; el exceso de tela en algunas prendas que intervienen en su movimiento, los pantalones jeans por su tipo de patrón no se acomodan a la forma de su cuerpo, además algunas prendas muchas veces resultan pesadas y duras, esto lleva a que se vean obligados a comprar ropa que no es de tu talla, generando que el usuario sienta incomodidad no solamente relacionada a la funcionalidad sino también a la apariencia con las prendas (De Souza, 2019), por estas razones muchas veces los usuarios buscan estrategias y soluciones para ajustar sus prendas por su cuenta.

1.3.4.- Necesidades sociales y emocionales de niños y adolescentes con parálisis cerebral.

En cuanto a las necesidades sociales y emocionales que presentan los niños y adolescentes con parálisis cerebral se llevó a cabo el proceso de observación participativa dentro del Instituto de parálisis cerebral del Azuay con niños de 6 a 11 años de edad, posterior a esto, se realizaron entrevistas a niños y adolescentes con parálisis cerebral de 10-15 años junto a los padres de familia y/o tutores.

Se optó por el método de entrevista semi-estructurada, con el fin de desarrollar una conversación más profunda y cercana con los niños y sus padres. Se utilizó un cuestionario como herramienta para este método y adicionalmente se asientan conclusiones en base a investigaciones bibliográficas de esta índole.

En primer lugar (De Souza, 2019) menciona la importancia que existe en adquirir autonomía en el acto de vestir para las personas con discapacidades, por cuestión de autoestima y de sentirse bien con ellas mismas, demostrando que pueden volverse independientes con cada actividad que logran realizar por su cuenta, de esta manera se puede decir que adquirir esta autonomía va estrechamente ligada al desarrollo emocional de los niños con discapacidades físicas.

En segunda instancia, tanto Kaiser (1990) como De Souza (2019) en sus investigaciones concluyen que, las soluciones que buscan crear las prendas "adaptadas" o "especiales" los estigmatiza de alguna manera, pues eso es acentuar que existe una diferencia y genera rechazo por parte de los usuarios.

"Yo creo que a la vista se ve mal porque las férulas no son lindas, no se puede usar estéticamente, son bruscas" (Entrevista 2, Anexo 2, 2020, min 15:53).

Se pudo identificar que la estética es de suma importancia al momento de vestir y que, al no sentirse cómodos estéticamente, optan por usar prendas más prácticas, por eso se considera vital el enfoque estético y simbólico dentro del proceso creativo, esto demuestra que el diseño debe cubrir otras dimensiones aparte de la funcionalidad que también competen al cuerpo y al vestido.

En cuanto a la opinión de otros miembros de la sociedad, para los niños y adolescentes es importante tener opiniones o ac-

ciones positivas por parte de su entorno, así se refuerzan las emociones positivas que van de la mano con su autoestima, la manera en la que los niños y adolescentes con parálisis cerebral sienten que los miran es una barrera para poder sentirse cómodos, como todos los seres humanos también se encuentran en búsqueda de aceptación social, tanto ellos como sus padres.

"Siempre he querido usar jeans y una chompa rara, o de cuero y una camiseta" (Entrevista 2, Anexo 2, 2020, min 30:33).

La escasa innovación de indumentaria a nivel local, obliga a los padres y a los niños a optar por el uso de prendas prácticas como se mencionó anteriormente, lo que genera en los niños y adolescentes con parálisis cerebral un deseo de tener prendas que anhelan y que son especiales para ellos por el hecho de que no lo puedan usar, al mismo tiempo las restricciones en las prendas en cuanto a modelos y colores muchas veces no tienen que ver con su edad, pero al no existir más alternativas se encuentran en la posición de utilizarlas únicamente porque cumple con la función de cubrirse.

"Mis papás todavía tienen la idea de que mi ñaña es chiquita y piensan que le pueden seguir poniendo morado con rosado, pero yo me he dado cuenta que las dos, a la hora de vestirnos nos parecemos bastante y nos ayudamos, y me dice si le gusta o no" (Entrevista 2, anexo 2, 2020, min 20:02).

Es importante aclarar que, al analizar las entrevistas, se pudo obtener algunas conclusiones que se resumen en lo siguiente: Los niños y adolescentes a los que se entrevistaron tienen sueños y deseos que quisieran cumplir a lo largo de su vida y que, de alguna manera, se sienten condicionados por la manera en la que la sociedad los ha definido por algún tiempo, y la escasa participación dentro de la misma.

Los niños y adolescentes con parálisis cerebral también presentan la necesidad de vestirse de acuerdo a su edad y a sus gustos, pero se encuentran con algunos obstáculos al momento de encontrar prendas que se ajusten a sus necesidades y que, al mismo tiempo, les emocione adquirirlas, por lo cual se han visto forzados a usar calentadores, licras y sudaderas para mayor comodidad.





Capítulo 2 - Planificación

Capítulo 2

2.- Planificación	47
2.1.- Definición del usuario-beneficiario	47
2.2.- Brief	48
2.2.1.- Descripción del proyecto	48
2.2.2.- Antecedentes	48
2.2.3.- Objetivos	48
2.2.4.- Inspiración	49
2.2.5.- Ocasión de uso	50
2.2.6.- Mensaje	50
2.3.- Conceptualización	50
2.4.- Estrategias creativas	51
2.5.- Plan de negocios Wabi Sabi	52

2.- Planificación

2.1.- Definición del usuario-beneficiario

Este proyecto está dirigido para niños y adolescentes con parálisis cerebral en la ciudad de Cuenca, que mantienen un estilo de vida activo pues asisten a diario a la escuela, en las tardes dedican su tiempo a realizar terapia física, asisten a academias que influyan de manera positiva en su desarrollo como natación, institutos de aprendizaje o invierten su tiempo libre en la pintura para relajarse; también disfrutan pasar tiempo con su familia y amigos. Este proyecto está dirigido para todos los niños soñadores, extrovertidos que intentan con mucha fuerza acercarse cada vez más a sus sueños, luchadores y perseverantes que sobrepasan todos los obstáculos.

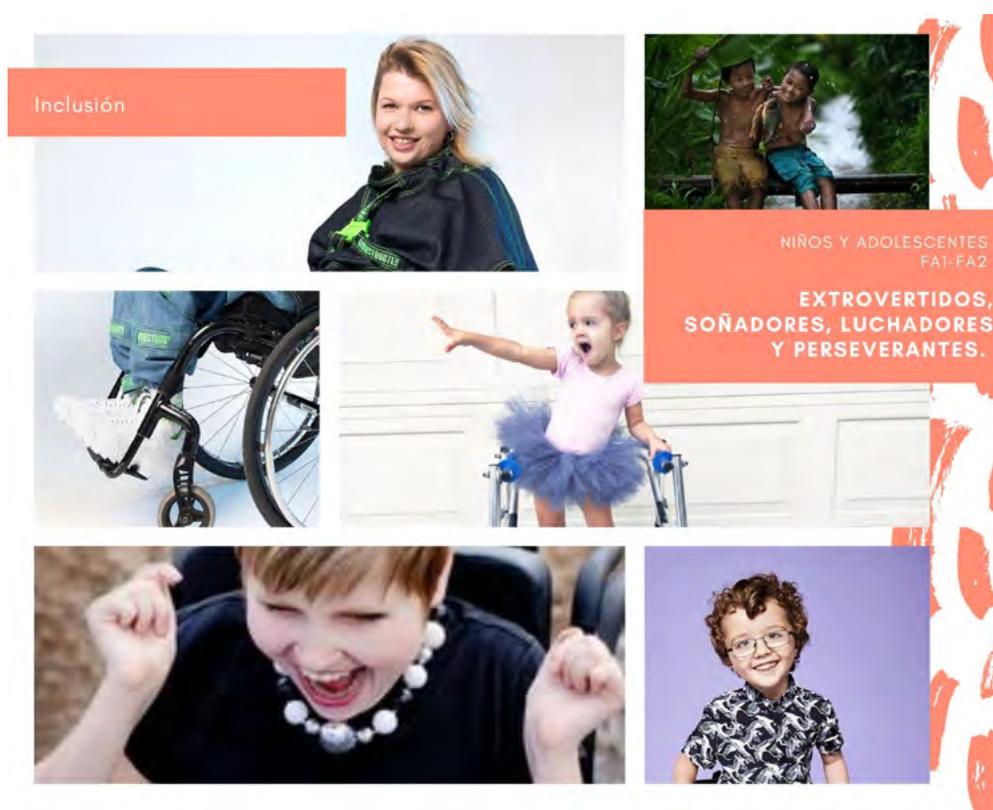


Figura 21. Moodboard usuario (Autoría propia, 2020)

En primera instancia, se contempló trabajar con los usuarios de 8 a 12 años de edad, puesto que a lo largo del desarrollo se vive una etapa de personalización en la que, a partir de los 8 años de edad, empieza a cobrar más importancia las relaciones e interacciones sociales y de la misma manera la indumentaria. Sin embargo, no se puede hacer una categorización de este tipo con este grupo humano, puesto que el desarrollo de los niños con parálisis cerebral avanza de diferente manera, por lo que se trabaja a nivel académico con el grado funcional académico 1 y funcional académico 2, de la Institución de Parálisis Cerebral del Azuay, la que acoge niños que, en su etapa escolar se vuelven independientes y logran desarrollar un grado académico cognitivo, a diferencia de otros grados, los cuales acogen a niños que son completamente dependientes.

Se pretende realizar una colección que resulte accesible para todos, por lo que se ha seleccionado un target socioeconómico medio, con el propósito de que todos los niños puedan acceder a este servicio.

2.2.- Brief

En el presente brief se plantea todo el proyecto creativo de la propuesta de diseño de indumentaria inclusiva, se define el motivo gestor y el concepto de la colección, definiendo de esta manera las siluetas, tipologías y colores a trabajar, de acuerdo al usuario al que está dirigida la propuesta.

2.2.1.- Descripción del proyecto

Este proyecto implica la creación de una colección de moda con criterios de diseño emocional dirigida a niños y adolescentes con parálisis cerebral de la ciudad de Cuenca. Nace de la iniciativa de proyectar diseño de indumentaria inclusiva con un enfoque simbólico, estético y funcional, aportando a través de la moda a la inclusión social de las personas con discapacidad física.

2.2.2.- Antecedentes

El diseño de indumentaria inclusiva es considerado mayoritariamente desde la funcionalidad, ignorando otros aspectos de las prendas como la dimensión estética y simbólica, las cuales influyen directamente en el desarrollo social y emocional de los niños y adolescentes, pues es importante reconocer que la moda es un fenómeno social que influye en las relaciones interpersonales. Dicho de esta manera, lo primero que ven nuestros ojos es el atuendo que lleva una persona y, partiendo de eso, podemos obtener infinitas codificaciones con las cuales identificamos a las personas. Es en este momento cuando uno se pregunta, ¿cómo quiero que me vean? ¿Qué me representa realmente? Así, se busca comprender el poder que tiene la indumentaria en el desarrollo emocional y en las relaciones sociales.

2.2.3.- Objetivos

- Aportar a la inclusión a través de la indumentaria.
- Diseñar con énfasis en las dimensiones estética y simbólica de la indumentaria.
- Dar opciones en indumentaria a niños con parálisis cerebral, para que se ajusten a sus necesidades funcionales, emocionales y sociales.



Figura 22. Diseño emocional. (Mini little things, 2013).

2.2.4.- Inspiración

Se toma como inspiración para esta colección las fiestas infantiles, pues es el lugar propicio donde se refleja la personalidad de los niños. Son los elementos que están presentes los que invitan a los niños a jugar y viajar con su imaginación al espacio, emprender un viaje a la selva, atravesar el océano en un barco pirata, ser astronautas, princesas o bailarinas.

Son los colores los que hacen esta celebración tan divertida, sus tonos cálidos desde el rojo, naranja y amarillo, nos transmiten alegría y diversión y contrastan perfectamente de una manera muy armónica con los tonos pasteles desde el rosa, lila hasta el celeste cielo.

Las siluetas geométricas y las infinitas texturas brillantes y escarchadas también son referencia de esta divertida y dulce inspiración.



Figura 23. Inspiración (Autoría propia, 2020).

2.2.5.- Ocasión de uso

Según Inexmoda (2016) las ocasiones de uso son aquellas que están ligadas a los perfiles del consumidor y que permiten estructurar los universos del vestuario. Las actividades son variadas, desde disfrutar un fin de semana en familia, jugar con los amigos, asistir a paseos escolares o a fiestas infantiles, por lo cual se ha seleccionado un universo de vestuario casual que puede adaptarse a las diversas ocasiones a las que asisten los niños.

2.2.6.- Mensaje

La colección pretende transmitir diversas emociones mediante sus colores llamativos y sus texturas, permitiendo que el usuario recuerde momentos felices de su vida o que le ayuden a viajar con su imaginación.

2.3.- Conceptualización

Esta colección nace de anécdotas relatados por niños con y sin discapacidades físicas que concluye que todos tienen sueños, algunos comparten los mismos. Todos anhelan algo y no debería ser tan difícil alcanzarlos.



Figura 24. Elementos tangibles conceptualización (Autoría propia, 2020).

Se toma como referencia para esta colección a las fiestas infantiles, pues es un lugar en donde se puede encontrar infinitos elementos que representan esta etapa tan bonita de la vida que es la infancia. Todos estos componentes representan una parte de los niños, pues la fusión de los elementos de las fiestas invita a los niños a jugar con su imaginación; por eso se propone utilizar cortes holgados en los cuellos y pretinas que permitan a los niños vestirse con facilidad y, sobre todo, que no intervenga en el movimiento, implementando tecnologías de sublimación e impresión textil para simular los elementos y formas dentro de una fiesta infantil y, sobre todo, lograr acabados de excelente calidad que les llame la atención y les permita vivir una experiencia más de cerca a todas esas cosas que imaginan. Los colores son los que transmiten la diversión y alegría de estas celebraciones a las prendas, detalles con texturas, brillantes y escarchados complementan esta colección, dando ese toque picardía e inocencia que tanto caracteriza a los niños.

2.4.- Estrategias creativas

El proceso creativo se lleva a cabo con herramientas que se han utilizado a lo largo de la carrera y otras que son utilizadas dentro del diseño de modas, de las cuales se pueden obtener interesantes resultados.

- *Moodboards*: sirvió como respaldo para analizar las propuestas de indumentaria para personas con discapacidades en el mercado. Se realizó *moodboards* de tendencias de indumentaria infantil y de textiles.
- *Collages*: se utilizó como un método de investigación del motivo gestor que son las fiestas infantiles, a partir de esta se generó una serie de deconstrucciones de los elementos más tradicionales de estos eventos, logrando seleccionar de manera más específica los elementos que se tomarían en cuenta para trabajar.
- *Bitácora*: este cuaderno creativo fue el lugar donde se plasmaron todas las ideas, desde collages, bocetos e ilustraciones hasta las propuestas finales que se presentan más adelante en el capítulo cuatro.



Figura 25. Moodboard indumentaria adaptada (Autoría propia, 2020).

Las estrategias listadas aportaron a identificar la aplicación de los Siete Principios de Diseño Universal dentro de la colección, los cuales brindan completa comodidad y seguridad al usuario.

Además, se identificaron los criterios que estarán presentes en la colección, definiendo una silueta holgada y amplia, el manejo de los colores complementarios del círculo cromático como la paleta de color, el uso de superposiciones de prendas y elementos en las prendas que simulan la organización de los dulces dentro de las fiestas infantiles, una textura *mix & match* presente en todas las prendas para lograr transmitir ese rasgo tan particular de los niños que es la curiosidad y la inocencia.

2.5.- Plan de negocios Wabi Sabi



Figura 26. Logo plan de negocios Wabi-Sabi (Autoría propia, 2020)

- **Misión:** diseñar desde la emoción para niños con discapacidades físicas.
- **Visión:** ser una marca de moda que atraviese fronteras para la inclusión, ofreciendo indumentaria que se adapte a todas las necesidades funcionales, sociales y emocionales de niños con discapacidades físicas.
- **Valores:** inclusión, innovación, impacto social, empatía.
- **Mensaje de la marca:** tomar conciencia sobre la realidad que se vive y generar una nueva visión sobre la discapacidad, entender al otro, caminar junto a él, pero sobre todo conocer al otro por sus habilidades, vivencias, experiencias, frustraciones y sueños. Comprender que la discapacidad no los hace unidimensionales.

Objetivos:

- Aportar a la inclusión a través de la indumentaria.
- Dar opciones en indumentaria a todos los niños, sin importar su condición física, proyectando diseño inclusivo.
- Proyectar diseños que se ajusten a las necesidades funcionales, emocionales y sociales de los niños.

Público objetivo:

Niños de 4 a 12 años de la ciudad de Cuenca, dirigido especialmente para niños con discapacidades físicas. Sin embargo, esta indumentaria se adapta para todas las necesidades y puede ser adquirida por todos los niños, pues Wabi-Sabi apuesta por un diseño universal que pueda ser utilizado y accesible para todos, se ha seleccionado al público de clase socioeconómica media con el propósito de que todos los niños puedan acceder a esta propuesta.

Análisis del cliente:

Wabi-Sabi es una marca de diseño emocional inclusiva, por lo que ha sido pensada para todos los niños soñadores, aventureros, alegres, que desde pequeños buscan alcanzar un sueño y se dejan llevar por su imaginación. Sin embargo, también se tiene en cuenta que, al momento de adquirir ropa, siempre estarán acompañados por su cuidador o padres y se menciona cuáles son los factores que motivan a los padres en la adquisición de nuevas prendas para sus hijos.

- **Factores internos:**
 - Motivación
 - Personalidad
 - Protección y cuidado
- **Factores externos:**
 - Cultura
 - Comunicación
 - Pertenencia
 - Familia

Necesidades del usuario:

Hoy en día, hay necesidades ergonómicas y funcionales como mantener una postura correcta y cómoda, facilidad de realizar movimientos, fortalecimiento de zonas de desgaste, facilidad en la actividad de vestir, no son las únicas a las que se tiene en cuenta al momento de adquirir prendas o accesorios, el uso de indumentaria en la actualidad alcanza dimensiones estéticas y simbólicas muy importantes que se ponen en primer plano, pues se ha demostrado que las personas se dejan llevar por la apariencia para elegir los productos y también le dan mucha importancia a los sentimientos y emociones que provoca en ellos el uso de indumentaria. Es por eso que las necesidades no se pueden quedar únicamente a nivel funcional, sin restarle importancia, pues es necesario solventar estas necesidades, pero deben ir de la mano con la necesidad de sentirse bien con uno mismo y de diferenciarse a través de la indumentaria. En los niños, estas necesidades son aún más notorias, porque se sienten siempre más cómodos al utilizar sus colores favoritos, al ver presentes en las prendas objetos que les llame la atención o ilustraciones de sus personajes favoritos, pues, si su imaginación atraviesa fronteras, la indumentaria debe ir de la mano para que ellos puedan emprender estos viajes a través del juego y la imaginación.

Canales de venta:

Venta directa y venta por internet. Wabi-Sabi focaliza sus ventas a través de una página web, la cual brinda facilidad de compra para las personas a las que se les dificulta salir de sus hogares, ahorrar dinero en transporte y evitar el desplazamiento vehicular y, por supuesto, es una página que cuenta con los requisitos necesarios para generar un buen posicionamiento de marca y también brindar atención en una tienda física.

Plaza:

Cobertura a nivel local en la ciudad de Cuenca.

Promoción:

Publicidad de marketing, creación del logo de la marca y elaboración del logo para entradas de tiendas e impresiones en carteles. Se realizan también promociones en radios y redes sociales utilizando medios de promoción web como Instagram, Facebook, publicidad pagada en redes; adicional a esto, se cuenta con una base de datos de los clientes que decidan registrarse, quienes pueden recibir información de promociones, nuevos lanzamientos y eventos de la marca automáticamente en su correo electrónico. Esta herramienta resulta efectiva para incrementar las ventas.

- **Sitio web:** el sitio web cuenta con información completa de la marca, donde se muestran la misión, visión, valores y objetivos de la empresa y una sección en donde se pueden realizar las compras con catálogos de cada colección.

Presupuesto:

El presupuesto es un cálculo anticipado del coste de los productos a ofrecer, se considera por el tipo de prendas presentes en la colección, pantalones, camisetas, vestidos, casacas, tomando un detalle aproximado de las cantidades tanto de tela como de insumos presentes como cierres, botones e hilos. Se muestran los bocetos como un ejemplo de las prendas tomadas a consideración.



Figura 27. Ejemplo prendas presupuesto 1 (Autoría propia, 2020).



Figura 28. Ejemplo prendas presupuesto 2 (Autoría propia, 2020).



Figura 29. Ejemplo prendas presupuesto 3 (Autoría propia, 2020).

No. Prenda		1	2	3	4	6
ITEM	PRENDA	CAMISETA	VESTIDO CAUSAL DE NIÑA	PANTALONES	CASACA UNISEX	FALDA
MATERIA PRIMA	TELA	X	X	X	X	X
	HILO	X	X	X	X	X
	CIERRES		X		X	
	ELASTICO			X		X
	BROCHES DECORATIVOS		X	X	X	
TECNOLOGIAS	SUBLIMACION		X		X	X
MANO DE OBRA	MANO DE OBRA	X	X	X	X	X

ITEM	PRENDA	CAMISETA	UNID	CANT	VALOR	TOTAL
MATERIA PRIMA	TELA	X	MT	1,00	6,00	6,00
	HILO	X	ND	1,00	0,25	0,25
MANO DE OBRA	MANO DE OBRA	X	UNI	1,00	6,00	6,00
TOTAL						12,25

ITEM	PRENDA	VESTIDO NIÑA CASUAL	UNID	CANT	VALOR	TOTAL
MATERIA PRIMA	TELA	X	MT	1,00	6,00	6,00
	HILO	X	ND	1,00	0,25	0,25
	CIERRES	X	UNI	1,00	0,40	0,40
	BROCHES DECORATIVOS	X	UNI	1,00	0,10	0,10
TECNOLOGIAS	SUBLIMACION	X	MT	1,00	5,00	5,00
MANO DE OBRA	MANO DE OBRA	X	UNI	1,00	10,00	10,00
TOTAL						21,75

Figura 30. Presupuesto colección (Autoría propia, 2020).

	ITEM	PRENDA	PANTALONES	UNID	CANT	VALOR	TOTAL
MATERIA PRIMA	TELA		X	MT	1,25	6,00	7,50
	HILO		X	ND	1,00	0,25	0,25
	ELASTICO		X	MT	0,20	0,04	0,01
	BROCHES DECORATIVOS		X	UNI	1,00	0,10	0,10
MANO DE OBRA	MANO DE OBRA		X	UNI	1,00	10,00	10,00
TOTAL							17,86

	ITEM	PRENDA	CASACA UNISEX	UNID	CANT	VALOR	TOTAL
MATERIA PRIMA	TELA		X	MT	1,25	6,00	7,50
	HILO		X	ND	1,00	0,25	0,25
	CIERRES		X	UNI	1,00	0,70	0,70
TECNOLOGIAS	SUBLIMACION		X	MT	1,25	5,00	6,25
MANO DE OBRA	MANO DE OBRA		X	UNI	1,00	12,00	12,00
TOTAL							26,70

	ITEM	PRENDA	BUZO	UNID	CANT	VALOR	TOTAL
MATERIA PRIMA	TELA		X	MT	1,00	6,00	6,00
	HILO		X	ND	1,00	0,25	0,25
TECNOLOGIAS	SUBLIMACION		X	MT	1,00	5,00	5,00
MANO DE OBRA			X	UNI	1,00	6,00	6,00
TOTAL							17,25

	ITEM	PRENDA	FALDA	UNID	CANT	VALOR	TOTAL
--	------	--------	-------	------	------	-------	-------

Figura 31. Presupuesto colección (Autoría propia, 2020).

MATERIA PRIMA	TELA	X	MT	1,00	6,00	6,00
	HILO	X	ND	1,00	0,25	0,04
	ELASTICO	X	MT	0,40	0,04	0,02
TECNOLOGIAS	SUBLIMACION	X	MT	1,00	5,00	5,00
MANO DE OBRA			UNI	1,00	6,00	6,00
TOTAL						17,06

COSTO TOTAL DE PRENDAS						112,86
OUTFITS	4				112,86	451,44
COSTO DEL DISEÑO DE LA COLECCIÓN						188,59
NOTA: CADA OUTFIT INCLUYE 3 A 4 PRENDAS Y EL DISEÑO SE UTILIZARIA EN FUTURAS CONFECCIONES.						

Figura 32. Presupuesto colección (Autoría propia, 2020).





Capítulo 3 - Anteproyecto



Capítulo 3

3.- Anteproyecto	59
3.1.- Anteproyecto	59
3.2.- Ideación	59
3.3.- Proceso de diseño	65
3.4.- Bocetación	69



3.- Anteproyecto

3.1.- Anteproyecto

Un concepto está formado de varias ideas para expresar así un mensaje, es una forma de hablar que puede ser representada mediante diferentes mecanismos abstractos o tangibles (Andrade, 2018).

En este capítulo se evidencia el proceso creativo de las diferentes etapas, hasta llegar a la conceptualización final, partiendo de la temática de las fiesta infantiles como base de la inspiración que impulsó una serie de investigaciones que sirvieron como soporte para las propuestas, mostrando todos los pasos que han dirigido el proceso hasta formar el concepto de una colección de indumentaria inclusiva infantil.

3.2.- Ideación

Un *moodboard* es una pizarra de inspiración que actúa como una guía visual, proporciona claridad y sirve como una herramienta de comunicación donde se ubican las ideas que ayudan a sacar aspectos importantes para el diseño de una colección de moda, en este caso.

Para la construcción de los siguientes *moodboards* se realizó una investigación bibliográfica y de campo sobre las fiestas infantiles, de la cual se tomaron cinco palabras claves, piñata, golosinas, amistad, pastel de cumpleaños y payasos pues son las que más sobresalieron al preguntar a niños y padres que elementos identifican con las fiestas infantiles, con las mismas se realizaron *moodboards* para deconstruir cada palabra con el propósito de realizar una selección más específica sobre los criterios que estarán presentes en la colección infantil.

En la deconstrucción de la palabra piñata (ver figura 33) surgieron datos interesantes, por ejemplo, la piñata original tiene siete picos, cada pico representa un pecado capital, la manera de romper la piñata con los ojos vendados representa la fe y el bastón es la herramienta que ayuda a combatir estos pecados (Notimex, 2017). De la piñata caen una variedad de dulces, que representan la riqueza, la verdad y los dones de la naturaleza, que son recompensas para la persona que logra romper esta piñata.

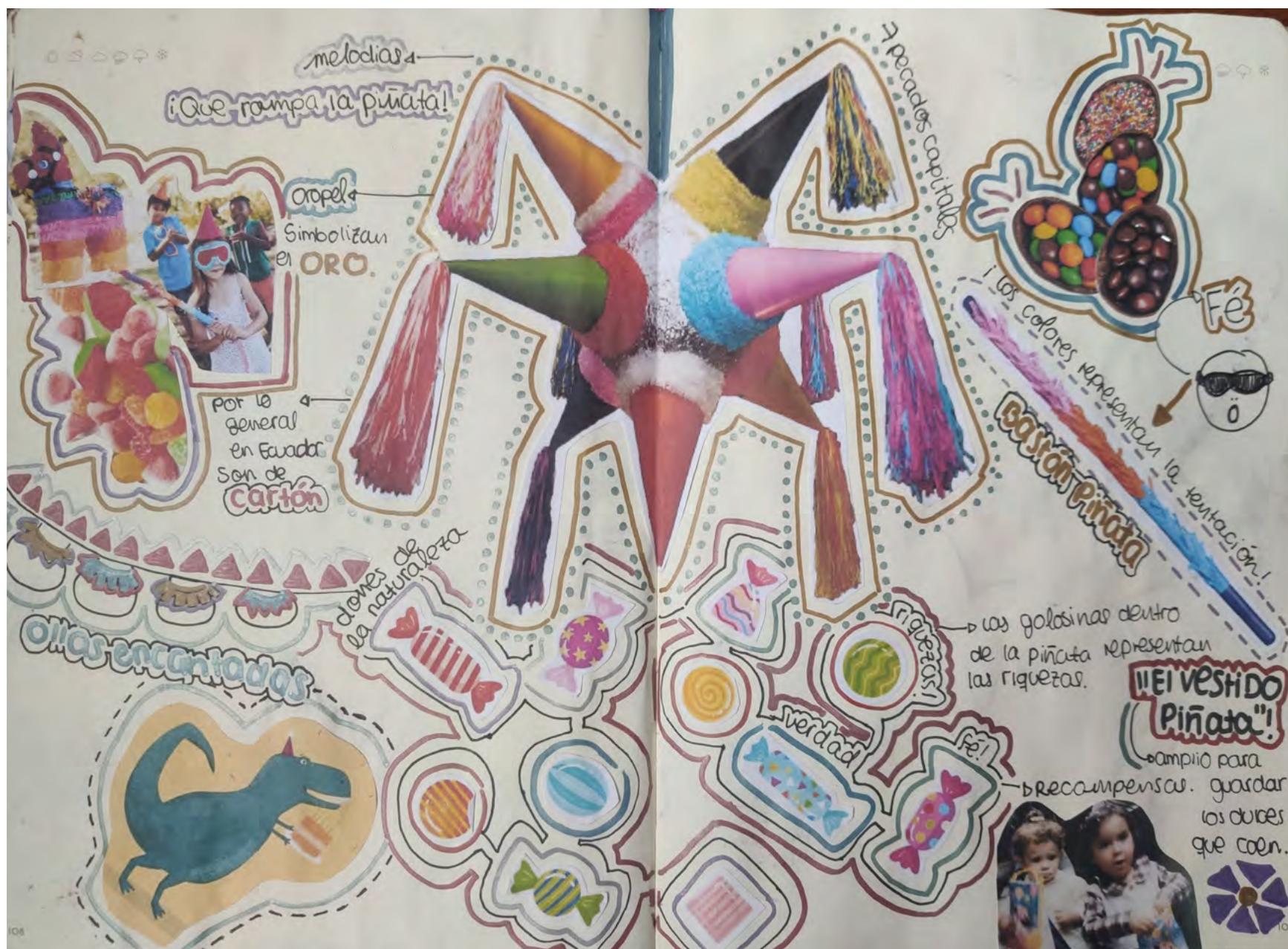


Figura 33. Moodboard piñata (Autoría propia, 2020).

Posterior a la investigación de este elemento se seleccionó únicamente el concepto de los dulces y las golosinas para trabajar, dado que son conceptos que van más acorde a la inspiración y al público al que se dirige esta colección.

La siguiente deconstrucción fue sobre las golosinas (ver figura 34) y todo lo que se relaciona con las mismas. Por ejemplo, es un alimento corto ligeramente apetitoso que se realiza desde la época de las cavernas con miel, en la edad media se las catalogaba como una droga porque al ser un alimento alto en azúcar, liberan emocionalmente a la persona que las consumía. Actualmente se los conoce también como chuches, y actúan como un estimulante visual para los ojos, por sus tamaños, formas y colores llamativos, la elaboración de dulces se considera como un saber ancestral, de sabores autóctonos (Corzo et al. 2017).



Figura 34. Moodboard las golosinas (Autoría propia, 2020).

La figura 35 muestra las relaciones emocionales, algo de lo que se ha hablado a lo largo de toda la investigación, pues se confirma que las relaciones emocionales existen desde el nacimiento, pues el primer amigo de un bebé es su mamá, incluso estudios psicológicos han demostrado que desde pequeños los niños entablan relaciones significativas con sus juguetes y en los primeros años de edad algunos niños incluso mantienen relaciones con amigos imaginarios, los mismos actúan como un reflejo de ellos mismos o incluso como una confrontación. De cualquier manera, se identifica al amigo imaginario como un “yo” complementario que podría durar hasta los 7-9 años de edad, posterior a esto los niños entran en un período sensitivo y desarrollan relaciones más fuertes y duraderas (Portalatin, 2015).



Figura 35. Moodboard amistad (Autoría propia, 2020).

Ahora bien, el pastel de cumpleaños (ver figura 36) se originó en Grecia con el propósito de homenajear a la Diosa Artemisa. Por esto, su forma redonda en honor a la luna y sus velas alrededor que simulan el resplandor de la misma (Instituto Lycée, 2017). Las velas son un tributo y un homenaje al cumpleaños y traen buena suerte; a partir de la creación del pastel se comenzó a experimentar con diferentes tipos de masas como el baklava y mazapán, hasta que en el siglo XVIII se popularizó y se empezó a conocer como el arte de la pastelería por la reina María Antonieta (Hurtado, 2017).



Figura 36. Moodboard pastel de cumpleaños (Autoría propia, 2020).

Finalmente el último elemento de las fiestas infantiles que resulta relevante como recurso creativo para este proyecto, es el payaso (ver figura 37). El payaso fue el primer personaje que originó todo el movimiento de comedia. El primer payaso que se conoce es el bufón que era considerado como una figura muy cercana y de confianza para los reyes y emperadores, pues el bufón interpretaba a través de la comedia y las actuaciones, el sentir de la sociedad. Más tarde, en el siglo XVI, se crea la comedia del arte, con distintos personajes que representaban a diferentes ciudades de Italia y que interpretaban diferentes cargos y personalidades de la época.



Figura 37. Moodboard payasos (Autoría propia, 2020).

3.3.- Proceso de diseño

La elaboración de moodboards y collages sirven como herramienta creativa, los cuales permiten mediante la investigación, realizar una selección de elementos claves, que sirven para realizar los primeros bocetos, definiendo los criterios que se encuentran presentes en la colección próxima a diseñar.

Los dulces son aperitivos con gran cantidad de azúcar que actúan como liberador emocional en las personas que los consumen. Su elaboración muestra superposición de elementos y mezcla de texturas, por lo que se traduce al manejo de una silueta holgada y amplia con superposición de prendas.



Figura 38. Bocetación dulces (Autoría propia, 2020).

La amistad, se puede mirar como una relación con una persona que complementa al otro, donde se presencia la dualidad, y donde las diferencias son bien recibidas. Si se traduce a términos de indumentaria, la amistad se puede representar con los colores complementarios del círculo complementario, y se maneja la asimetría por medio de cortes o colores que encajan de manera perfecta, haciendo una metáfora a la relación que existe de mejores amigos, donde a pesar de las diferencias, de no compartir mismas opiniones o pensamientos, la persona logra sentirse plena, es esa pieza que complementa a la otra.



Figura 40. Bocetación amistad (Autoría propia, 2020).

La fiesta de cumpleaños (ver figura 41) es un homenaje que realizan los padres a sus hijos, como una muestra de afecto, de orgullo, de agradecimiento. A este homenaje asisten las personas más importantes para los padres y sus hijos, sus amigos de siempre, su familia, sus compañeros, por lo que se identifican los lazos emocionales como la palabra que engloba esta celebración. Esto se representa con un tejido y bordado artesanal, pues, cuando se borda y se teje manualmente, se crea un vínculo muy especial, pues el artesano plasma parte de su vida, su conocimiento y su arte en una prenda, lo cual lo vuelve especial (Porto y Gardey, 2014).



Figura 41. Bocetación fiesta de cumpleaños (Autoría propia, 2020).

La bocetación e investigación de todos estos elementos ayuda a concluir que la colección infantil consta de siluetas holgadas que representan la soltura y liberación. Así mismo, se maneja la asimetría mediante cortes y colores que representan la dualidad que, a pesar de sus diferencias, encajan de manera perfecta. Se propone trabajar con los colores complementarios del círculo cromático, manejar diferentes texturas que generan la tendencia *mix and match* que representan la curiosidad, actuando como un estimulante visual y sensorial y a la vez hacer uso de la superposición de prendas dentro del *outfit* como una composición que se puede encontrar en los dulces, por último se usa el bordado artesanal como tecnología, siendo este, una variable dentro de la colección de indumentaria infantil inclusiva.

3.4.- Bocetación

Una vez definidos los criterios a trabajar se plantean veinte y tres propuestas aplicando cada una de las características antes mencionadas, el objetivo es definir quince propuestas que serán las que compongan la colección infantil.

Cada propuesta ha sido pensada desde los criterios de diseño emocional, comenzando por el nivel reflexivo en el cual, se pretende hacer tangibles los deseos de los usuarios identificados en la investigación de campo. En segunda instancia se aplican texturas visuales, las cuales actúan como un estimulante que busca captar la atención del usuario a través de las diversas formas y colorimetría aplicadas en cada prenda.

Por último, pero no menos importante, se trabaja con el criterio conductual, el cual por medio de la aplicación de los Siete Principios de Diseño Universal, actúa como herramienta para proponer prendas cómodas, versátiles y que se adapten a las necesidades del público objetivo.

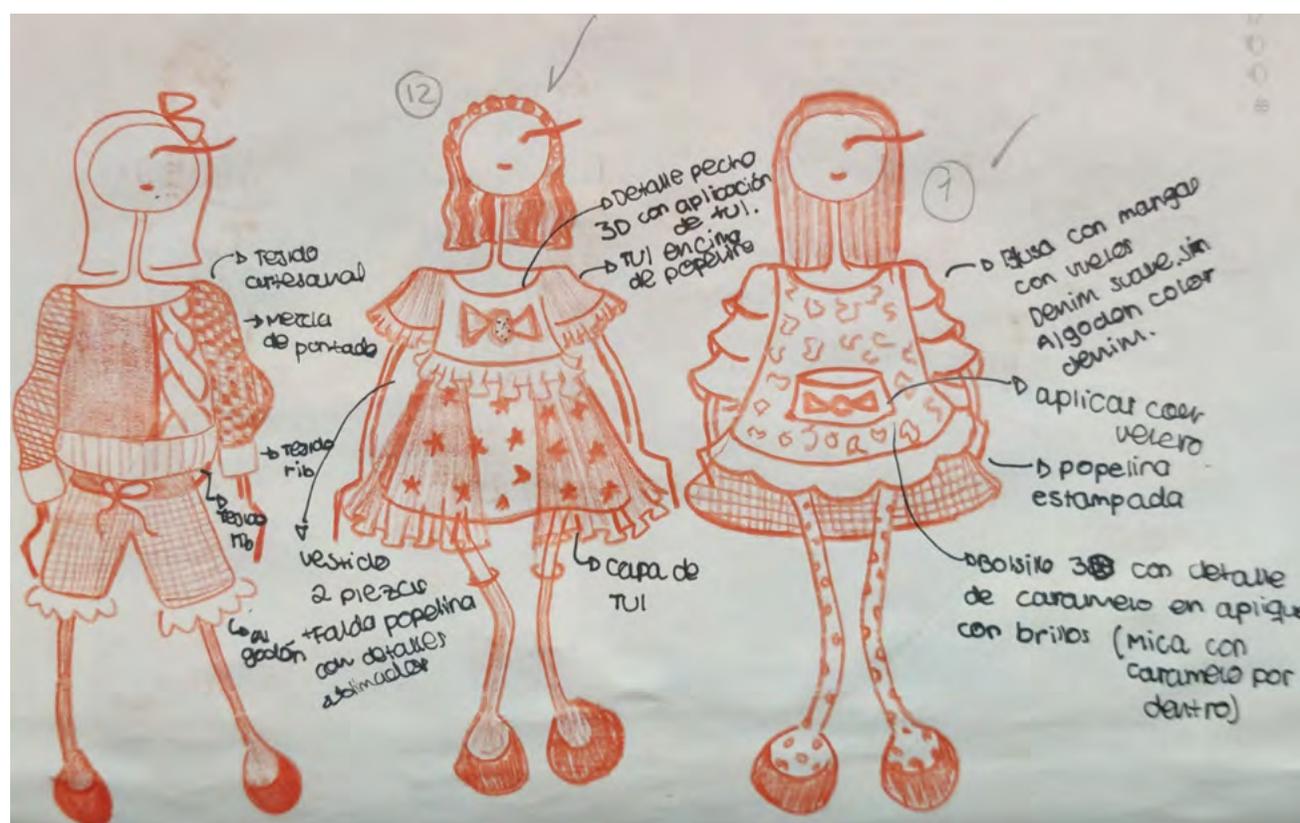


Figura 42. Bocetación final niñas (Autoría propia, 2020).

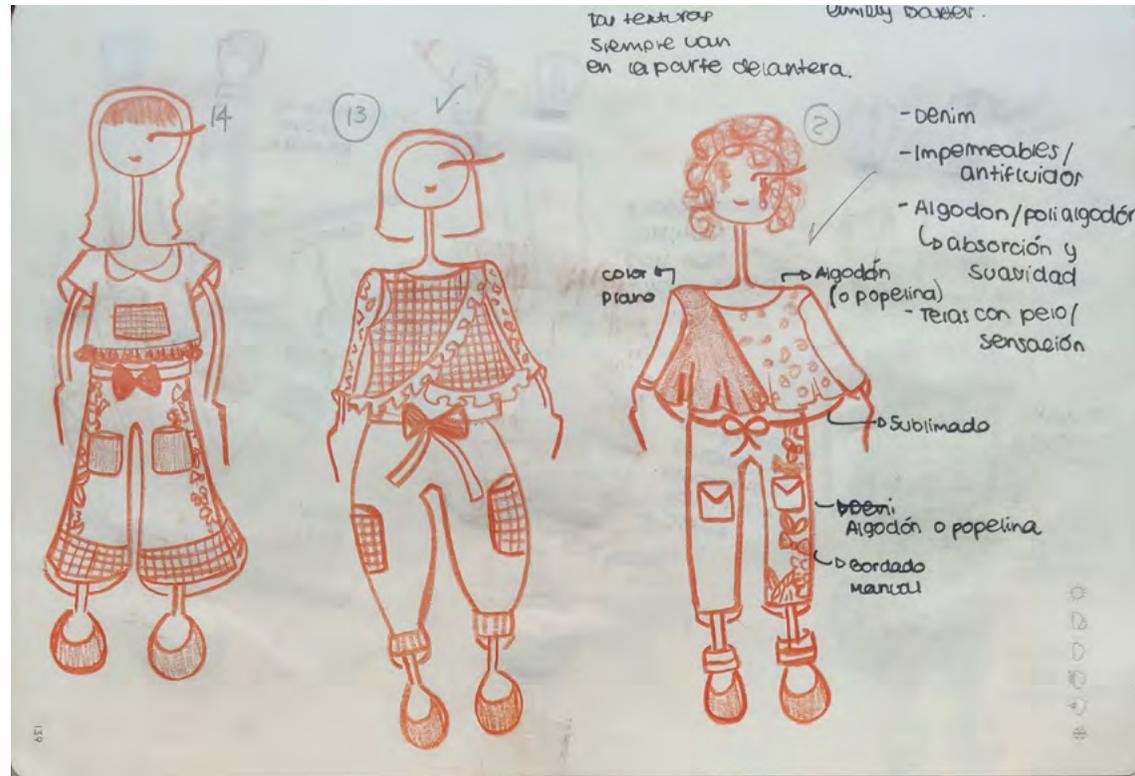


Figura 43. Bocetación final niñas (Autoría propia, 2020).

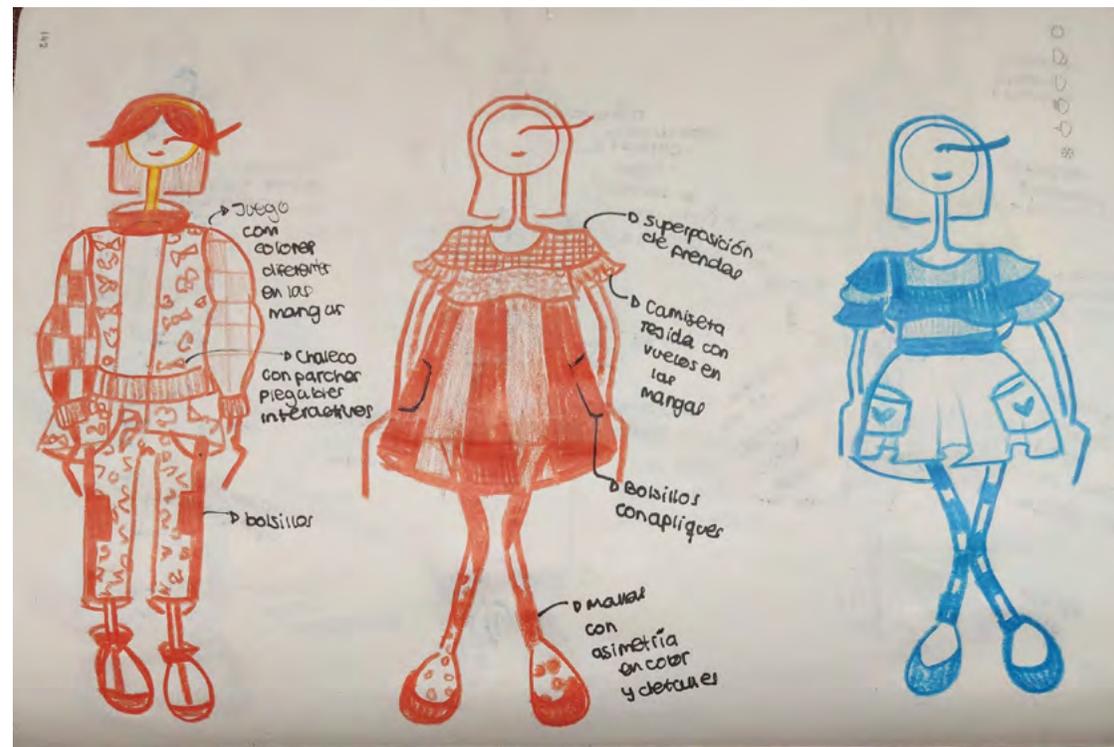


Figura 44. Bocetación final niñas (Autoría propia, 2020).

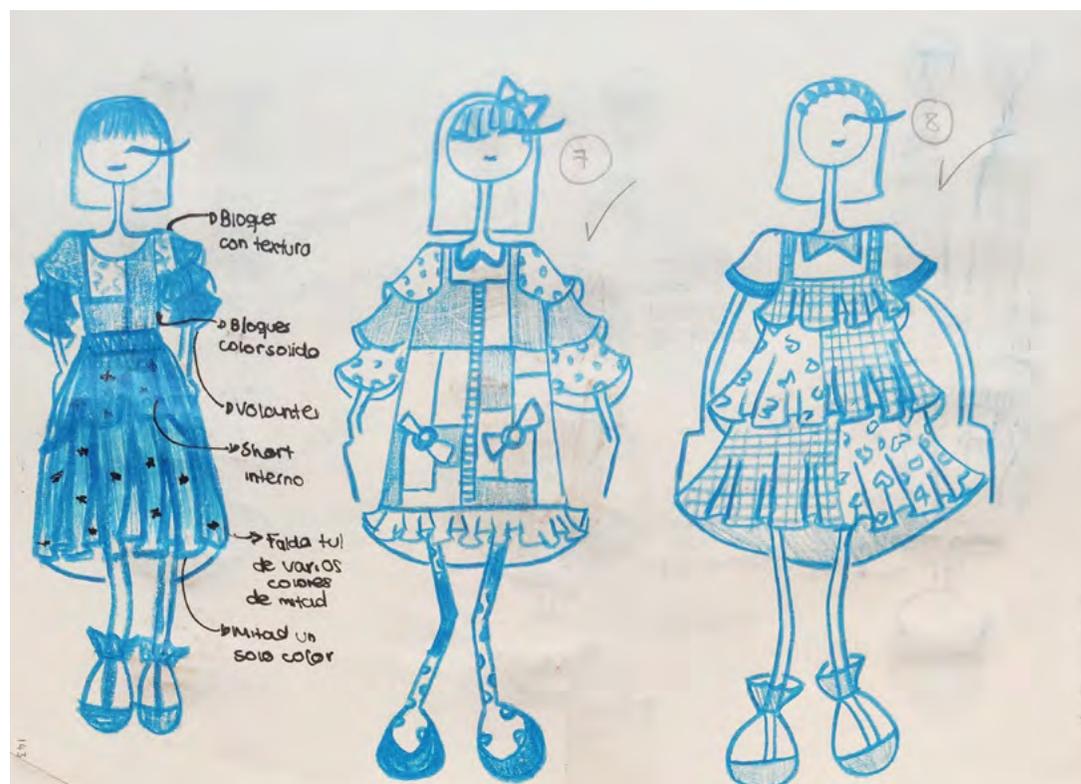


Figura 45. Bocetación final niñas (Autoría propia, 2020).

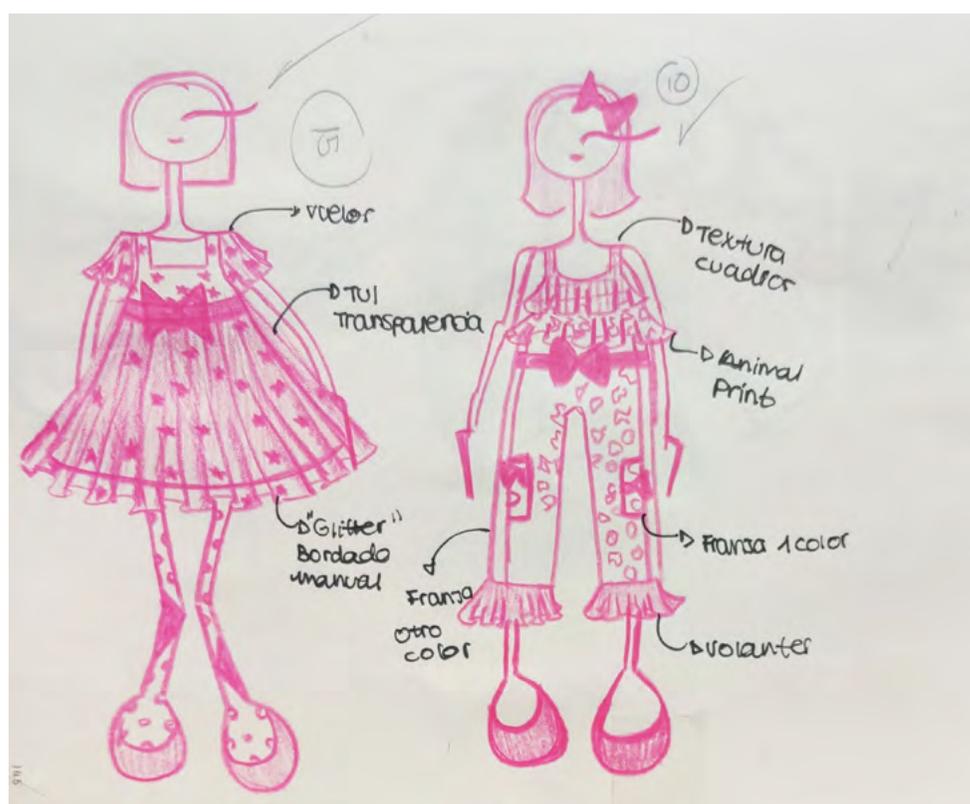


Figura 46. Bocetación final niñas (Autoría propia, 2020).





Figura 47. Bocetación final niños (Autoría propia, 2020).

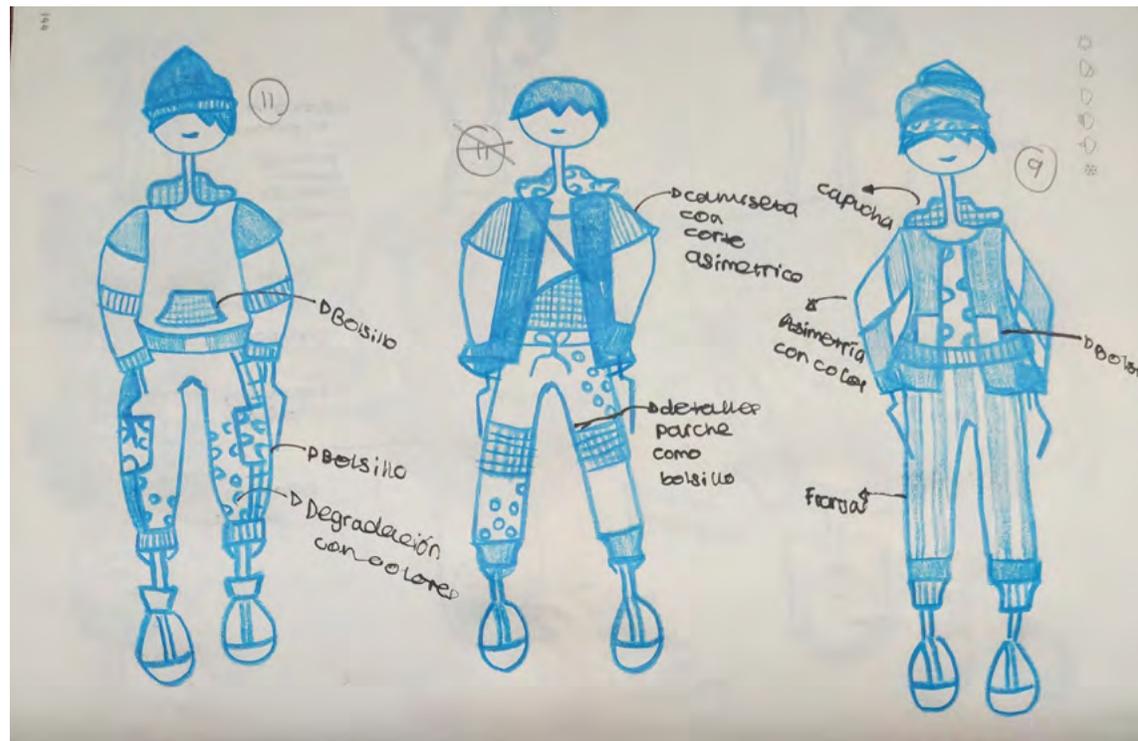


Figura 48. Bocetación final niños (Autoría propia, 2020).

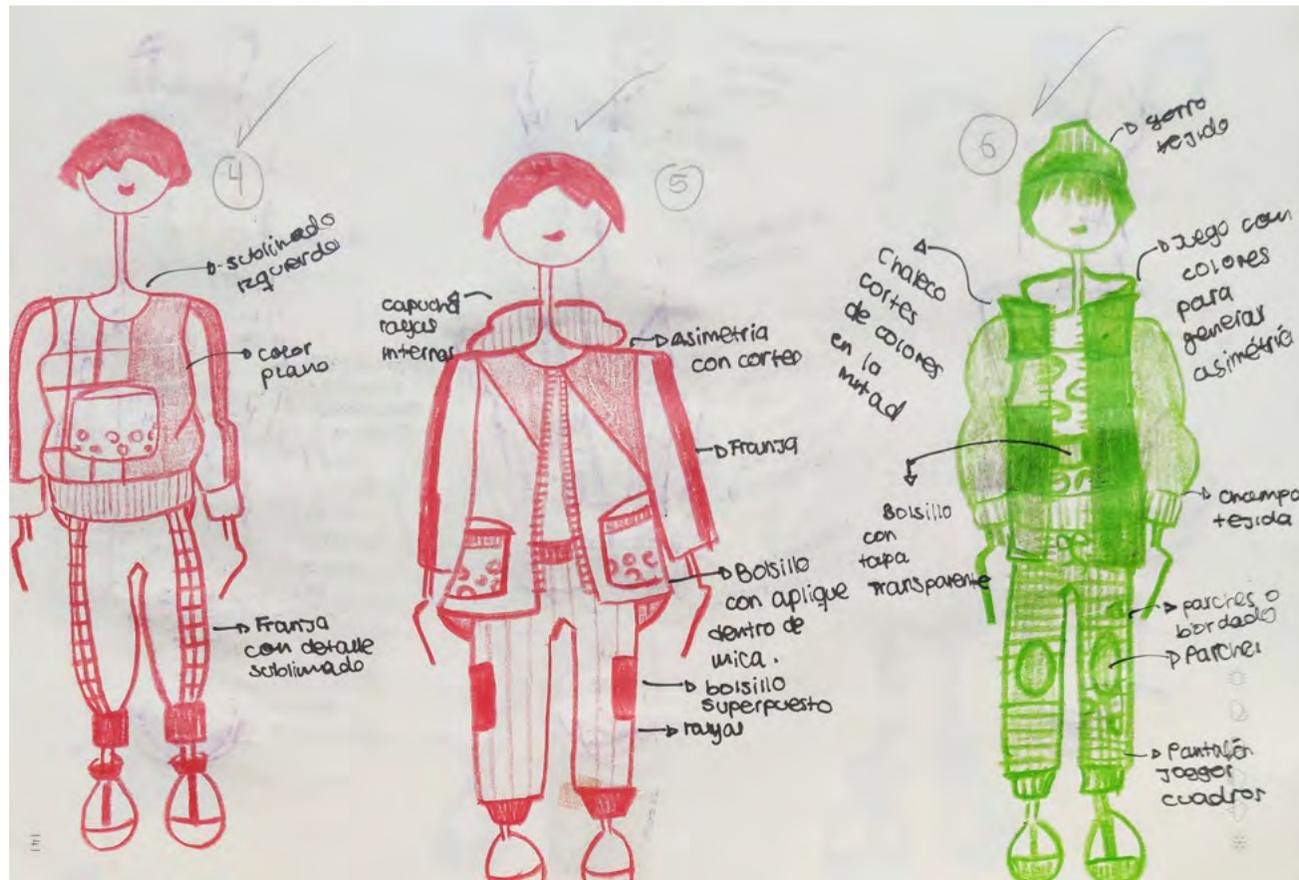


Figura 49. Bocetación final niños (Autoría propia, 2020).





Capítulo 4 - Resultados



Capítulo 4

4.- Resultados	77
4.1.- Diseño final	77
4.2.- Memoria técnica	83



4.- Resultados

4.1.- Diseño final



Figura 50. Propuesta 1 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).

Las propuestas que se presentan a continuación fueron pensadas en las características que representan a cada criterio del diseño emocional. En primer lugar se utiliza la contrastación de colores y de texturas que actúan como un estimulante visual logrando captar la atención del usuario hacia el producto, aquí se estaría abarcando el criterio visceral que hace referencia a la dimensión estética del diseño.

Posteriormente se abarca el nivel conductual el cual hace referencia a la funcionalidad de las prendas, aquí es importante mencionar que la colección va dirigida a un grupo minoritario que sin embargo puede ser utilizada tanto por niños con discapacidades físicas como por niños sin discapacidades como se puede observar en la bocetación, de esta manera se estaría realizando una propuesta realmente inclusiva sin estigmatizar o segregar a ningún usuario por su condición física.

Para lograr lo mencionado anteriormente se tomó como referencia los Siete Principios de Diseño Universal adaptados al diseño de indumentaria por lo que se propone los siguientes lineamientos, con el fin de completar cada principio de una manera eficiente, tomando en cuenta que la indumentaria debe constar de tres dimensiones (funcionalidad, estética, simbólica).

La ubicación de los cierres la parte frontal o lateral de las prendas, son pensadas para el usuario tenga fácil acceso y manipulación de las prendas, al encontrarse a la altura de los brazos, estos, se vuelven accesibles incluso para los usuarios que mantienen una posición de sedestación y no pueden mantener una postura de pie.

Se propone el uso de broches magnéticos como mecanismo de cierre, así el usuario no se ve en la necesidad de pedir ayuda a terceros, recordando que el diseño de indumentaria inclusiva busca propiciar de autonomía e independencia en cuanto sea posible al usuario.

El uso de telas suaves que no generen abrasión es importante para evitar que los usuarios que están en silla de ruedas sufran algún tipo de problema debido a su condición, por esto se propone trabajar con telas de poliéster, el cual con sus propiedades aporta a que la prenda no se deforme, es liviano, absorbe menos humedad lo cual permite que la tela repele hongos, moho y bacterias aumentando su durabilidad y evitando los malos olores, otra característica importante del poliéster que hace propicio su uso para indumentaria infantil, es que por su composición se presta a tecnologías de estampación y sublimación, logrando que los tintes sean más brillantes y duraderos (Lafayette, 2017).

Se refuerzan las zonas de desgaste en las rodillas y en los codos porque son las zonas que están más expuestas y que se desgastan con mayor facilidad en las actividades diarias de los niños como; asistir a la escuela, jugar, realizar terapias físicas, entre otros. Se observa que los conjuntos siempre presentan el uso de texturas en la parte delantera de las prendas, esto ayuda a que el usuario pueda diferenciar el lado y el uso correcto de las mismas, al mismo tiempo puedan experimentar con experiencias táctiles, con estas características se cumple también con el tercer y cuarto criterio que hacen referencia al uso simple e intuitivo y a la información perceptible.



Figura 51. Propuesta 2 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).

La aplicación de detalles llamativos por su forma y materialidad captan la atención del usuario, buscando que el usuario tenga cualquier tipo de interacción con la prenda. Los lazos con broches dan la opción de jugar con el orden y la organización de estos elementos, de la misma manera los bolsillos con mica llevan por dentro formas y colores que dan la sensación de que se los podría tocar, todos estos detalles generan que el usuario manipule la prenda con su manos, aportando al desarrollo de sus destrezas motrices y generando a la vez diseños que perduren de manera emocional.



Figura 52. Propuesta 3 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 53. Propuesta 4 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 54. Propuesta 5 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 55. Propuesta 6 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 56. Propuesta 7 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 57. Propuesta 8 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 58. Propuesta 9 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 59. Propuesta 10 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).

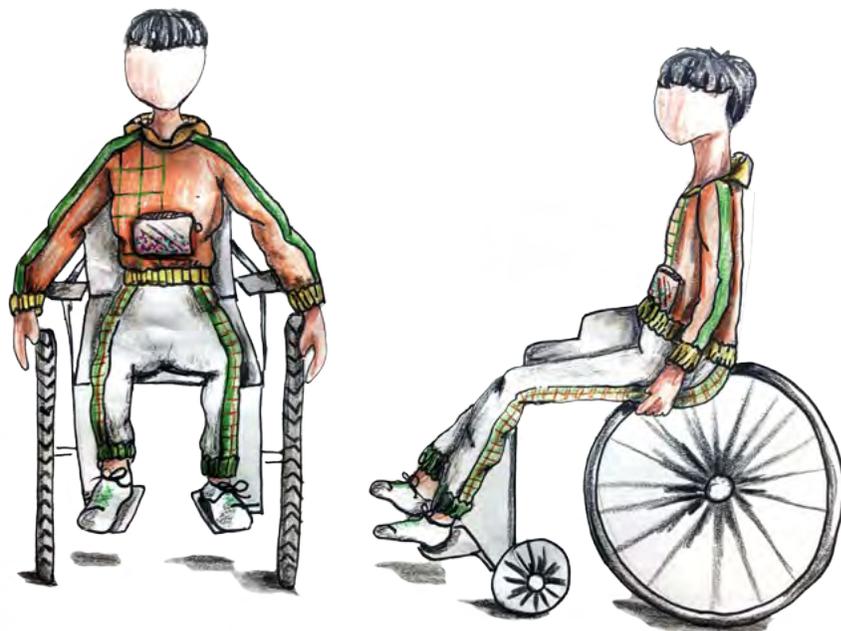


Figura 60. Propuesta 11 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 61. Propuesta 12 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 62. Propuesta 13 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).



Figura 63. Propuesta 14 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).

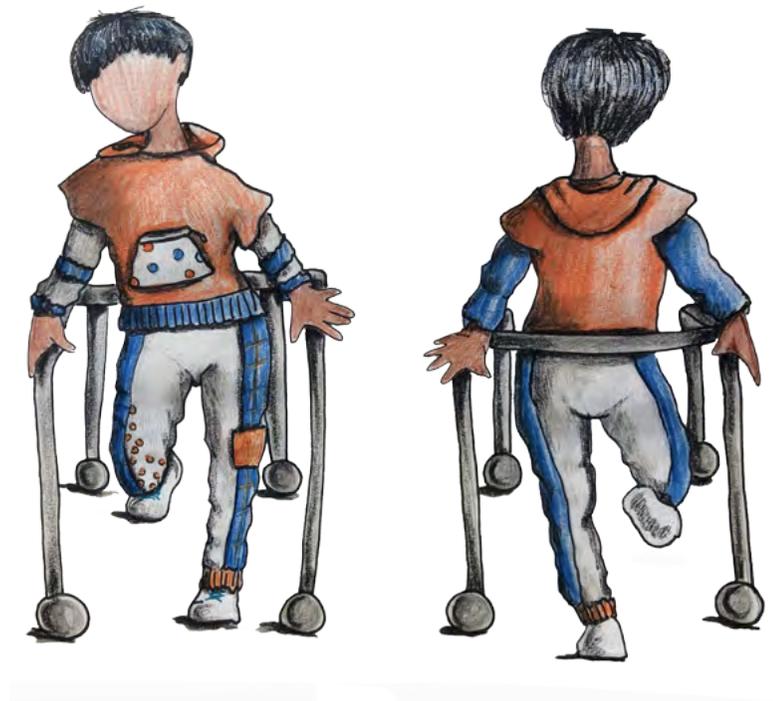


Figura 64. Propuesta 15 de indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional. (Autoría propia, 2020).

4.2.- Memoria técnica

Por último, y con suma importancia se realiza el fichaje técnico de las prendas que se presentan en la colección, detallando toda la información necesaria, siendo este proceso crucial para la futura confección de las prendas. En las fichas técnicas se encuentran presentes las tallas de los usuarios, utilizando como referencia tallas de niños que van desde las 6 hasta la 12, se describen las telas a utilizar, los insumos y la tecnología aplicada y por último se muestran detalles constructivos, los cuales permiten ver más de cerca el proceso de construcción de las prendas.

FICHA TÉCNICA
1/42

INDUMENTARIA CASUAL INFANTIL	FECHA	Junio, 2020	TALLA 6	CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
	UNIVERSO	Casual		CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
	ARTÍCULO	001		ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
	REFERENCIA	Vestido		LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
				LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm

DELANTERO



POSTERIOR



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN	CROMÁTICA (CMYK)
PRENDA	Vestido asimétrico en corte "A" con vuelo.
TELAS	Lino Mini mat 100% poliéster - Bolsillo: Mica textil.
INSUMOS	Cierre invisible 30cm - cierre plástico 15cm - 4 broches plásticos
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

1. C: 0% M:60% Y:100% K:0%

2. C: 60% M:80% Y:0% K:20%

Figura 65. Ficha técnica vestido de conjunto 1 (Samaniego & Carrasco 2020).

FICHA TÉCNICA

2/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	002
REFERENCIA	Blusa

TALLA 6	CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
	CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
	ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
	LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
	LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Blusa manga larga con vuelos.
TELAS	Seda blomm 80% poliéster.
INSUMOS	2 broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M:0% Y:0% K:0%

Figura 66. Ficha blusa con vuelos conjunto 1 (Samaniego & Carrasco 2020).

FICHA TÉCNICA

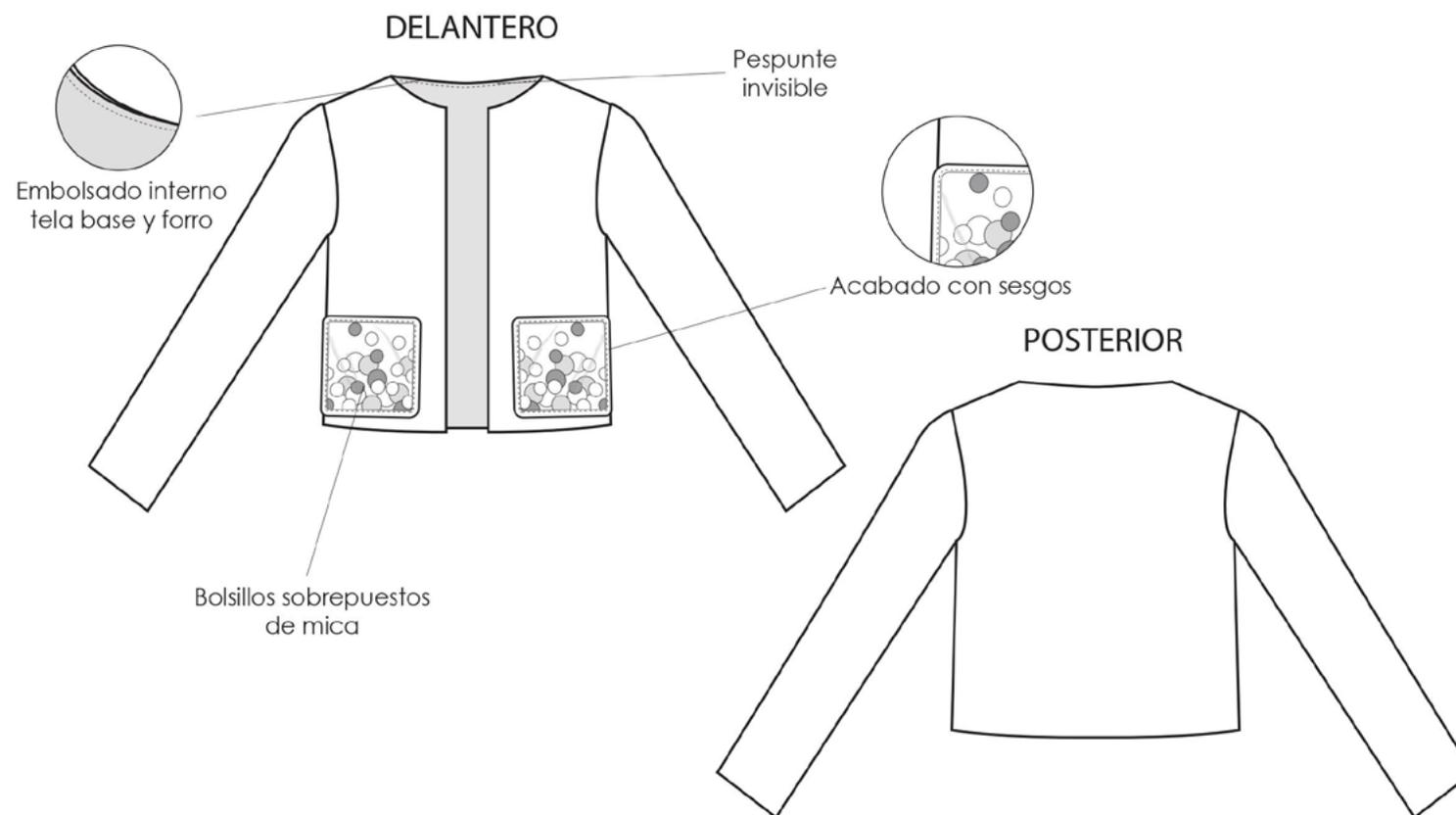
3/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	003
REFERENCIA	Chompa

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Chompa a la cintura con bolsillos sobrepuestos.
TELAS	Tejido de punto - Bolsillos: Mica textil - Forro: Jersey.
INSUMOS	1 yarda de sesgo.
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 60% M:0% Y:20% K:0%

Figura 67. Ficha técnica chompa casual conjunto 2 (Samaniego & Carrasco 2020).

FICHA TÉCNICA

4/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	004
REFERENCIA	Blusa manga corta

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm

DELANTERO



Acabado con
Recubridora

POSTERIOR



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Camiseta manga corta con vuelo inferior.
TELAS	Niki 100% poliéster.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 00 M:00 Y:00 K:00

Figura 68. Ficha técnica falda con tul conjunto 2 (Samaniego & Carrasco 2020).

FICHA TÉCNICA

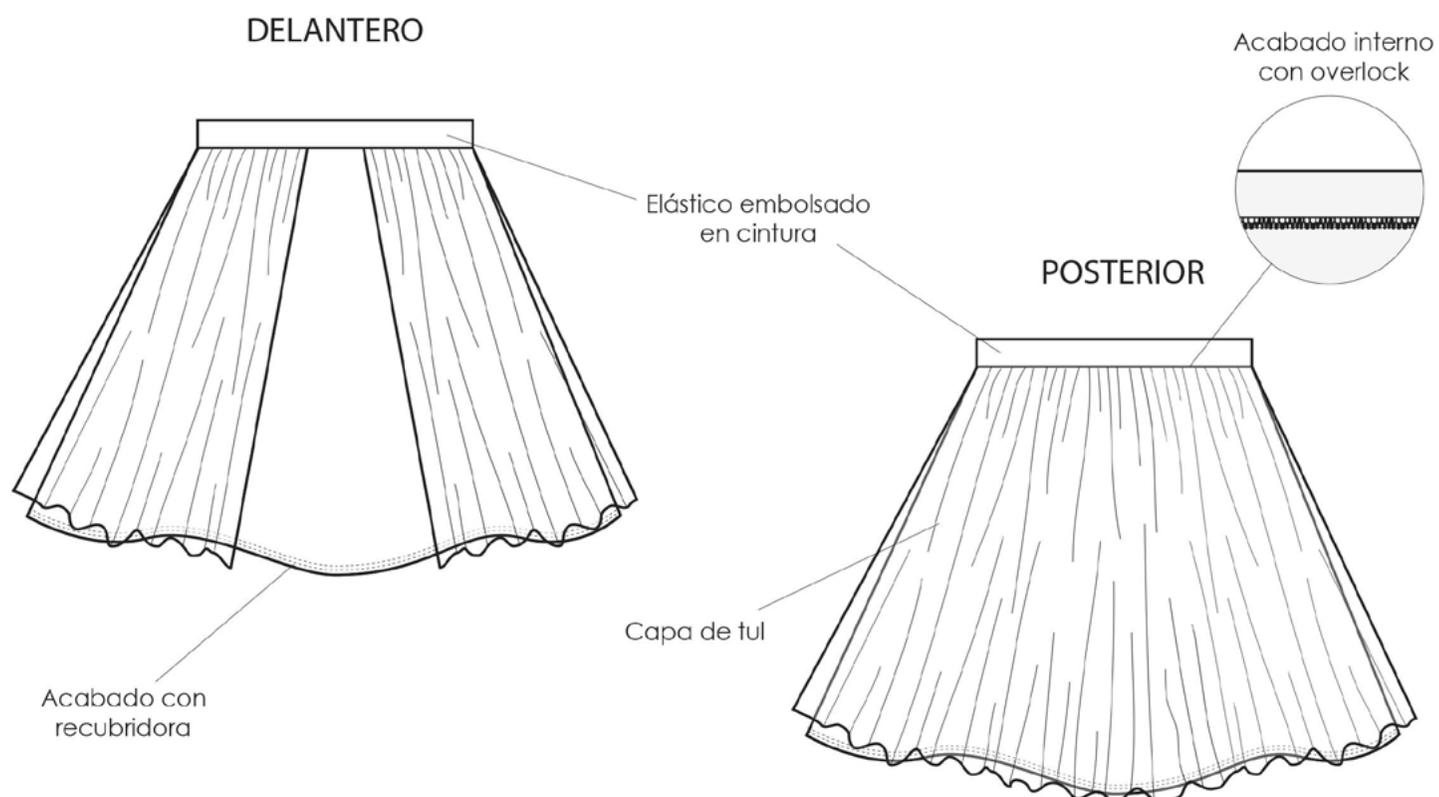
5/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	005
REFERENCIA	Falda

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Falda campana con capa de tul.
TELAS	Scuba 100% poliéster y tul.
INSUMOS	Elástico de 3cm de ancho, 64cm.
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

- C: 0% M:0% Y:0% K:0%
- C: 60% M: 80% Y:0% K:20%

Figura 69. Ficha técnica camiseta con vuelos conjunto 2 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

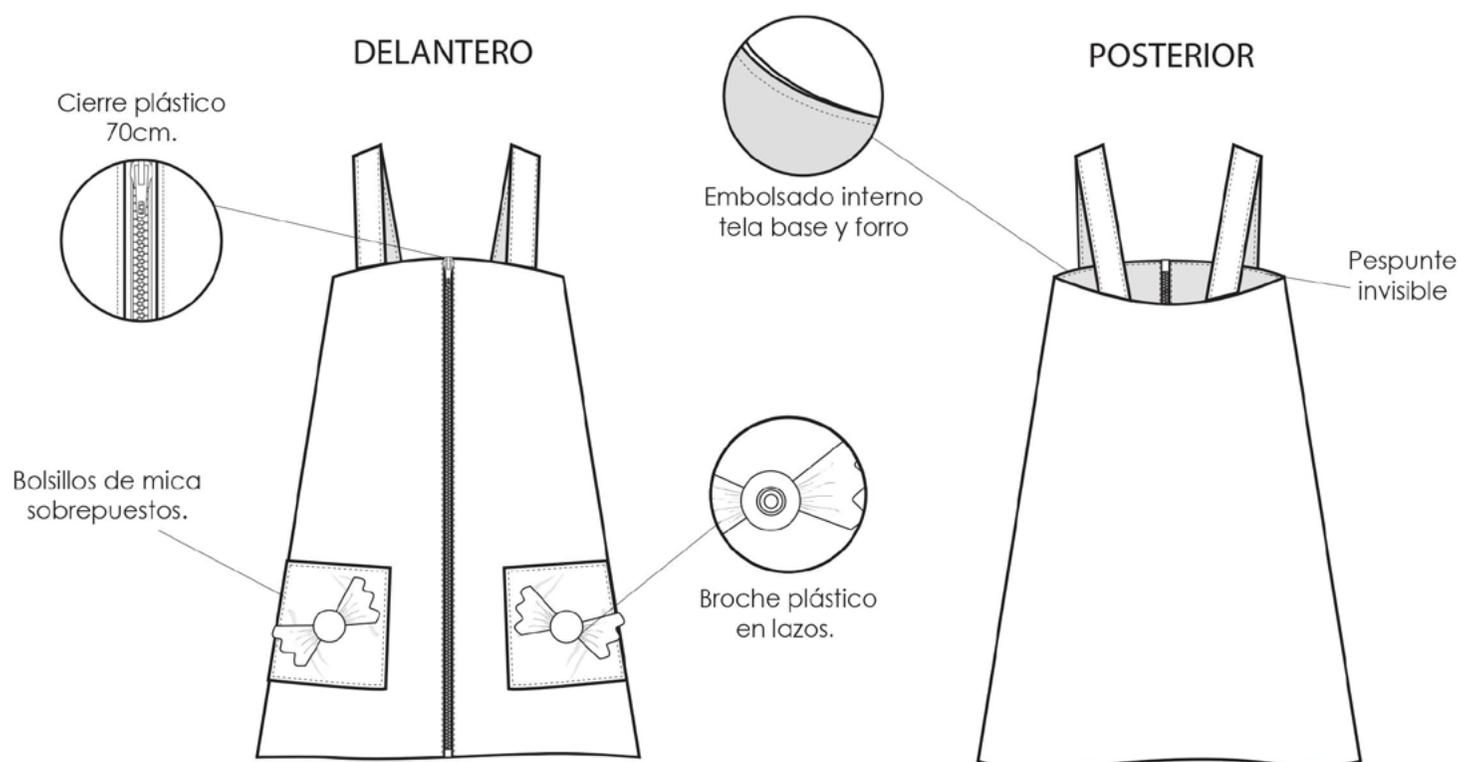
6/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	006
REFERENCIA	Vestido

TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Vestido simulación de patchwork con cierre.
TELAS	Lino Mini mat 100% poliéster - Forro: Jersey - Bolsillo: Mica textil.
INSUMOS	Cierre de casaca blanco 70cm - 2 broches plásticos.
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

1.	C: 60% M:0% Y:20% K:0%	3.	C: 0% M:100% Y:0% K:0%
2.	C: 60% M:80% Y:0% K:20%	4.	C: 0% M:60% Y:100% K:0%

Figura 70. Ficha técnica vestido conjunto 3 (Samaniego & Carrasco, 2020).

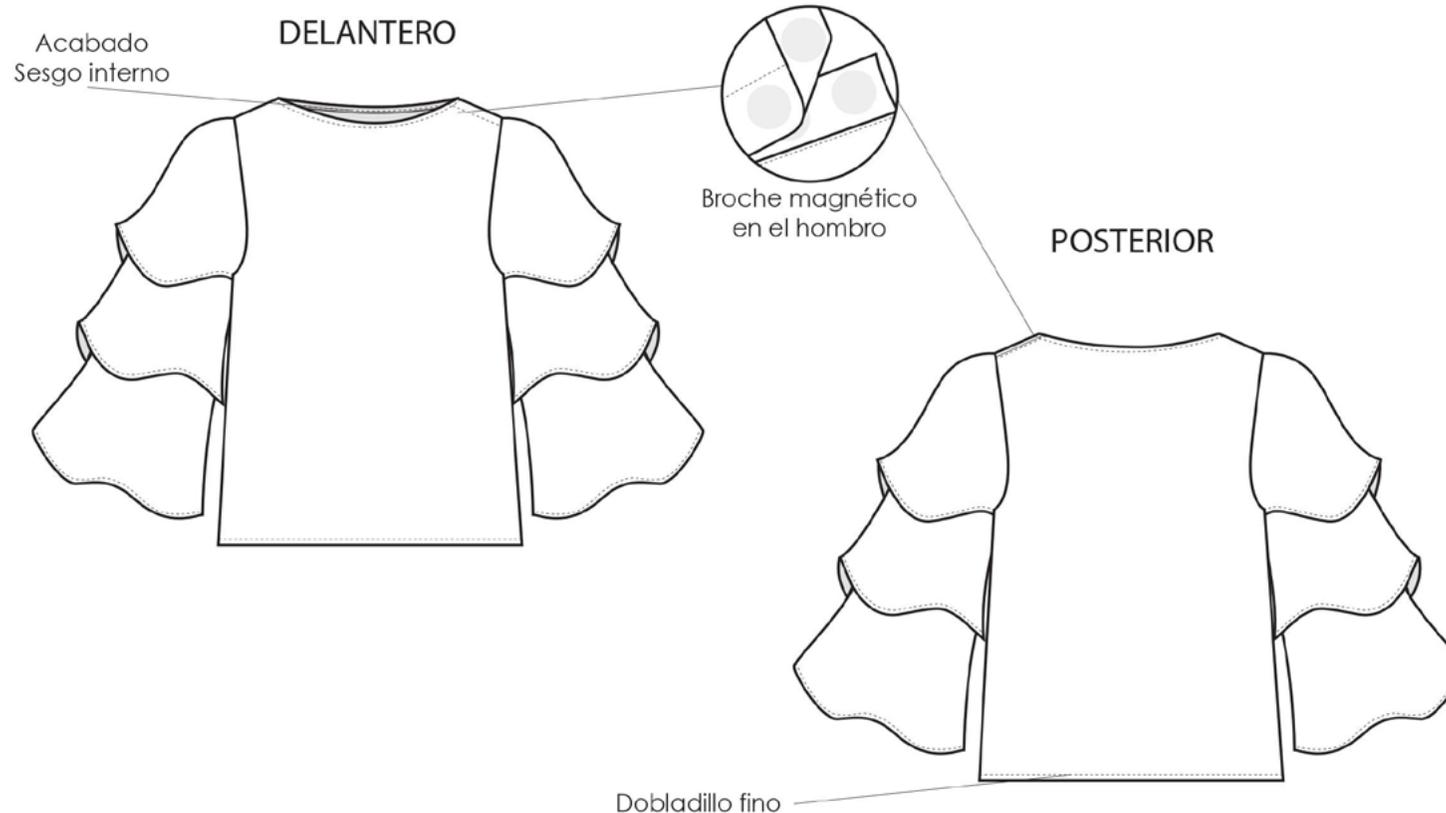
FICHA TÉCNICA

7/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	007
REFERENCIA	Blusa

TALLA 10	CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
	CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
	ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
	LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
	LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Blusa manga larga con vuelos.
TELAS	Seda blomm 80% poliéster.
INSUMOS	2 broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M:0% Y:0% K:0%

Figura 71. Ficha técnica blusa con vuelos conjunto 3 (Samaniego & Carrasco, 2020).

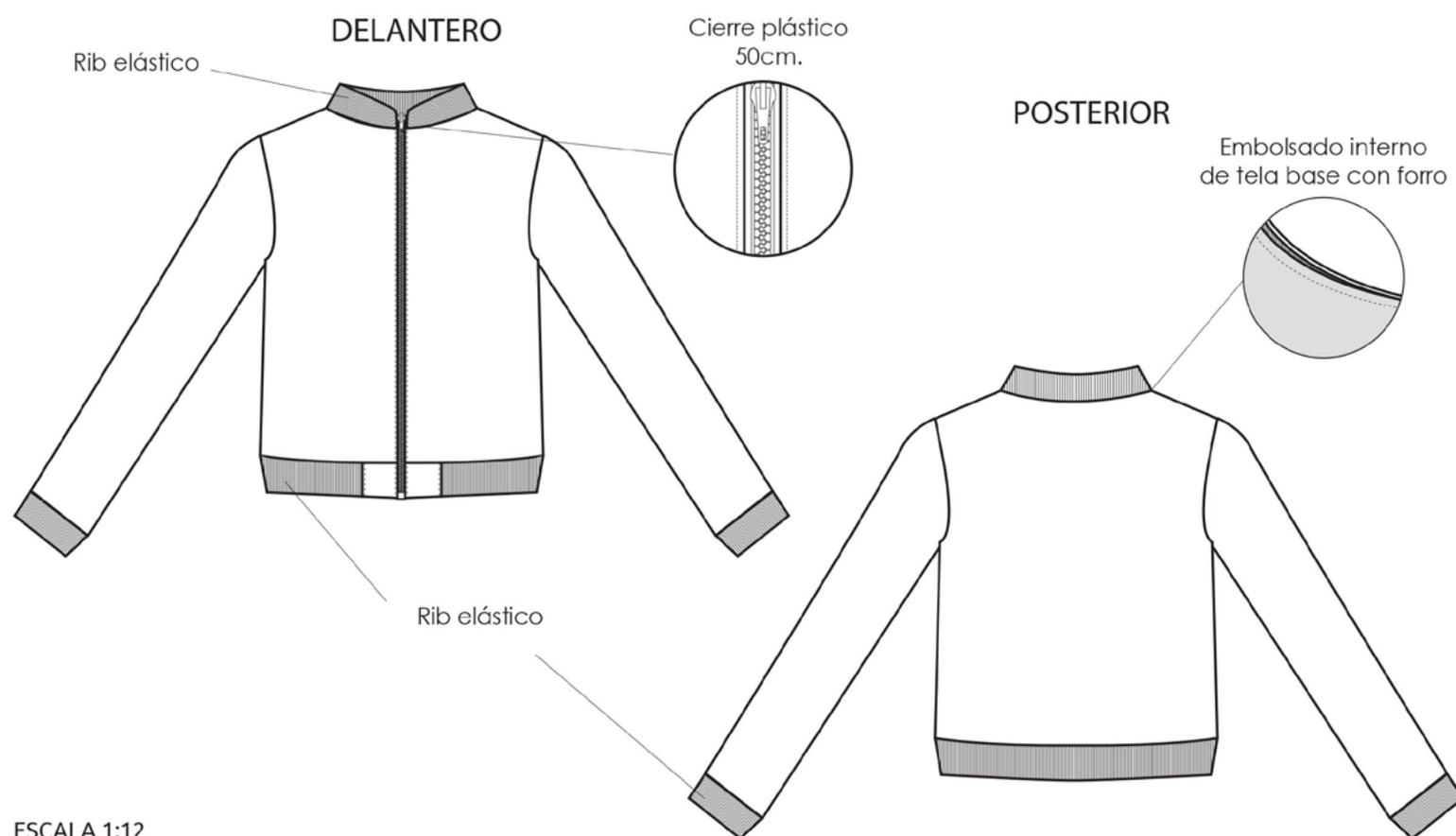
FICHA TÉCNICA

8/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	008
REFERENCIA	Bomber jacket

TALLA 10	CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
	CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
	ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
	LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
	LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Bomber jacket.
TELAS	Satín chifon- Forro: Charmuse.
INSUMOS	Cierre de casaca turquesa 50cm.
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 60% M:0% Y:20% K:0%
----	---	------------------------

Figura 72. Ficha técnica bomber jacket conjunto 3 (Samaniego, 2020).

FICHA TÉCNICA

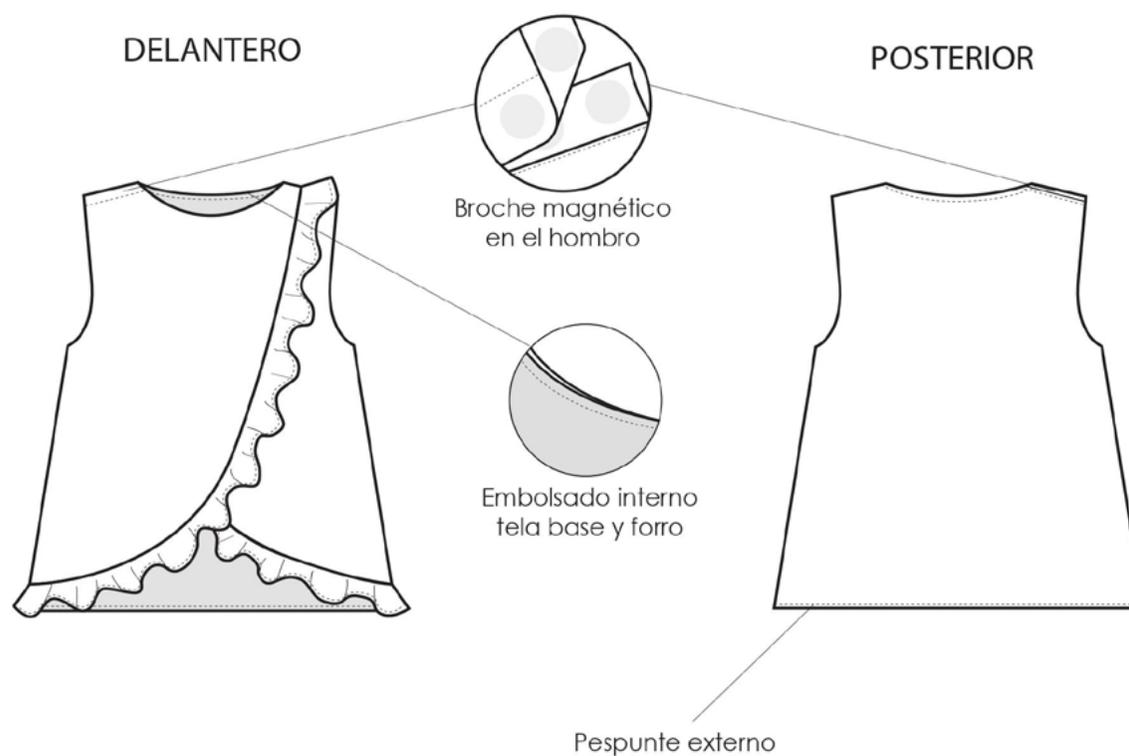
9/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	009
REFERENCIA	Bividi

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Bividi asimétrico con vuelos.
TELAS	Lino Mini mat 100% poliéster.
INSUMOS	2 broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%
-  C: 60% M: 80% Y: 0% K: 20%

Figura 73. Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 4 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

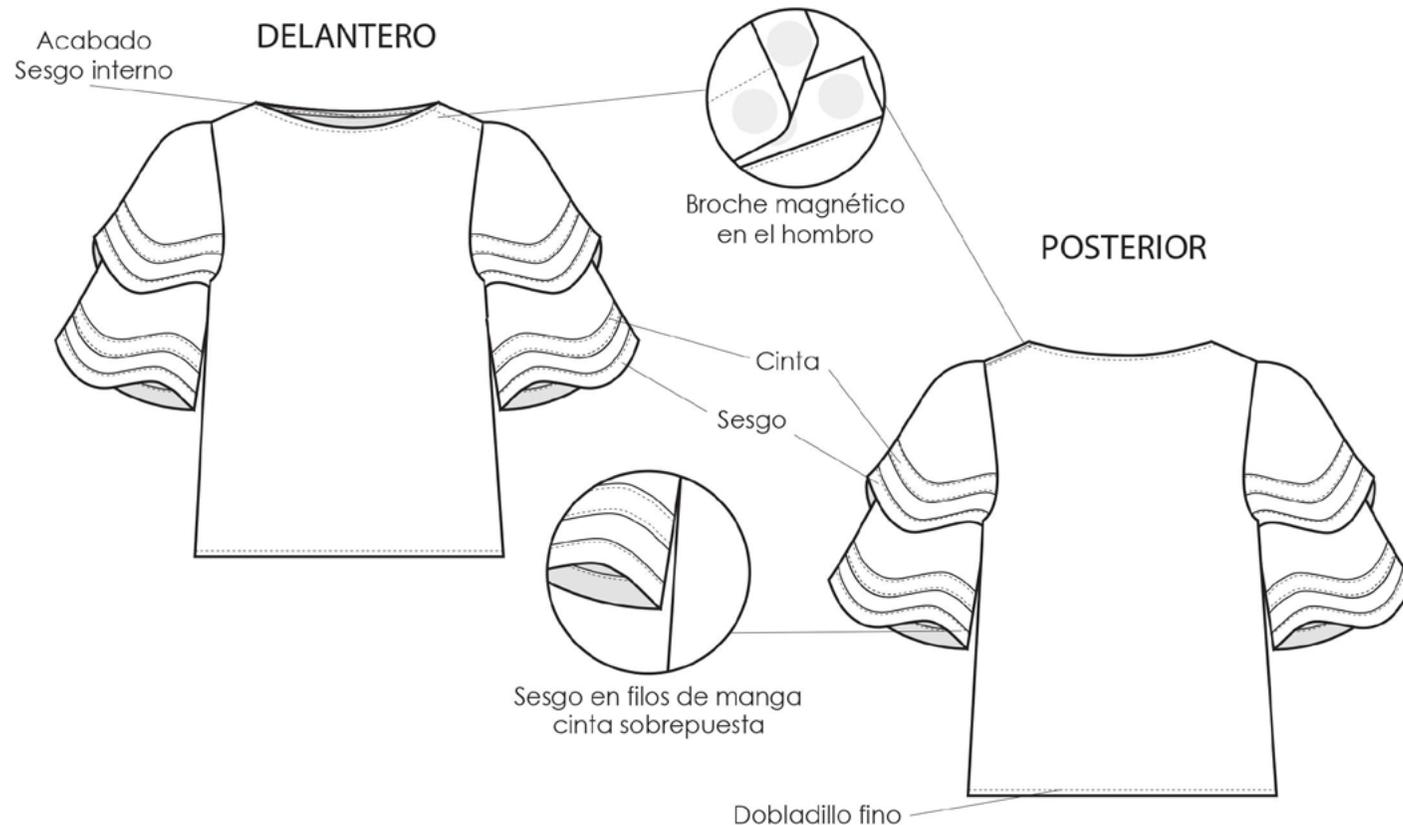
10/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	010
REFERENCIA	Blusa

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Blusa manga 3/4 con vuelos.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	2 broches magnéticos - Sesgo fucsia 1 yarde - Cinta morada 1 yarda.
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 00 M: 00 Y: 00 K: 00

Figura 74. Ficha técnica camiseta 3/4 con vuelo conjunto 4 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

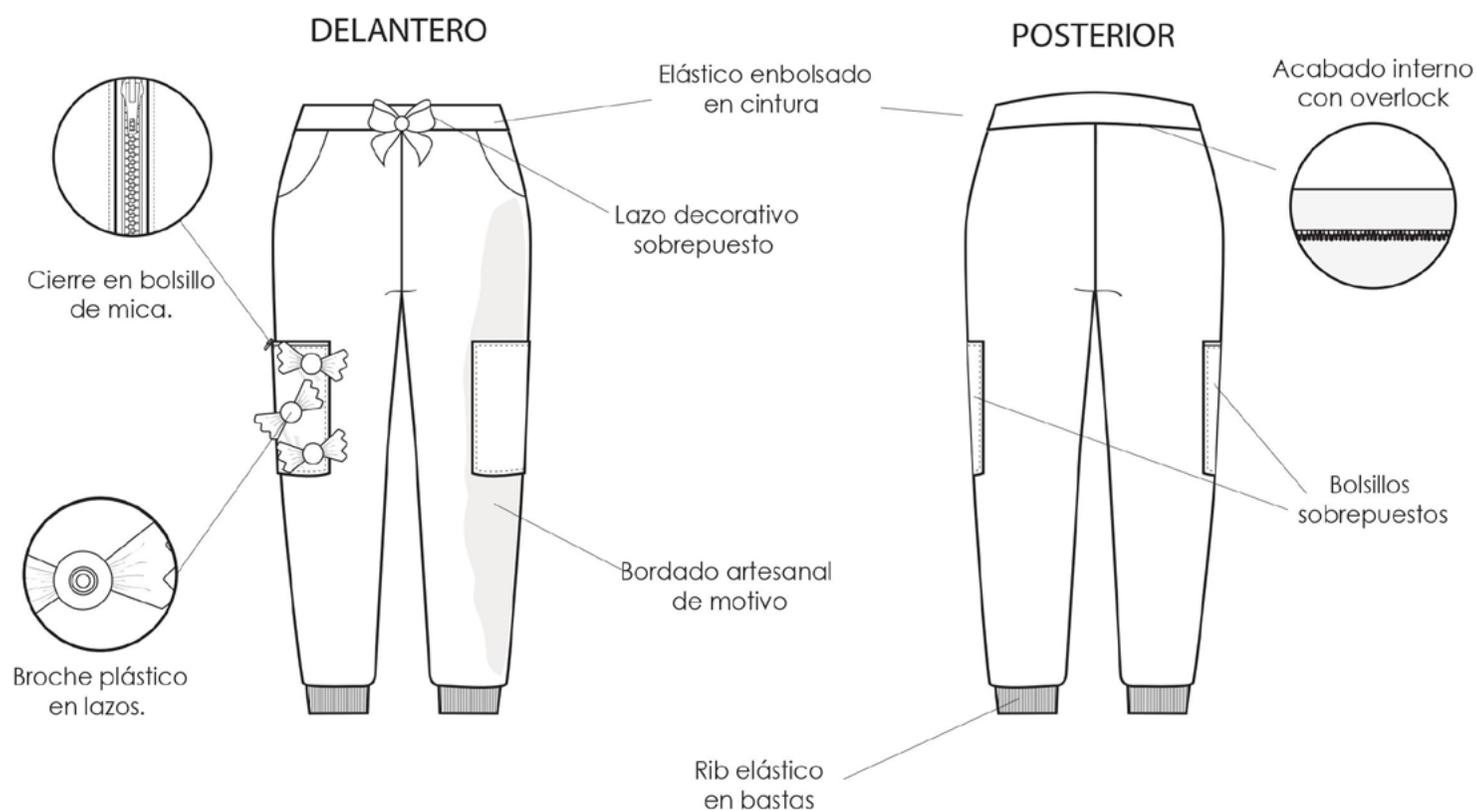
11/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	011
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo cargo con bolsillos sobrepuestos.
TELAS	Lino mini maf.
INSUMOS	Elástico de 3cm - cierre plástico 15cm - 3 broches plásticos
TECNOLOGÍA	Sublimación y bordado artesanal.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%
-  C: 60% M: 80% Y: 0% K: 20%

Figura 75. Ficha técnica pantalón cargo conjunto 4 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

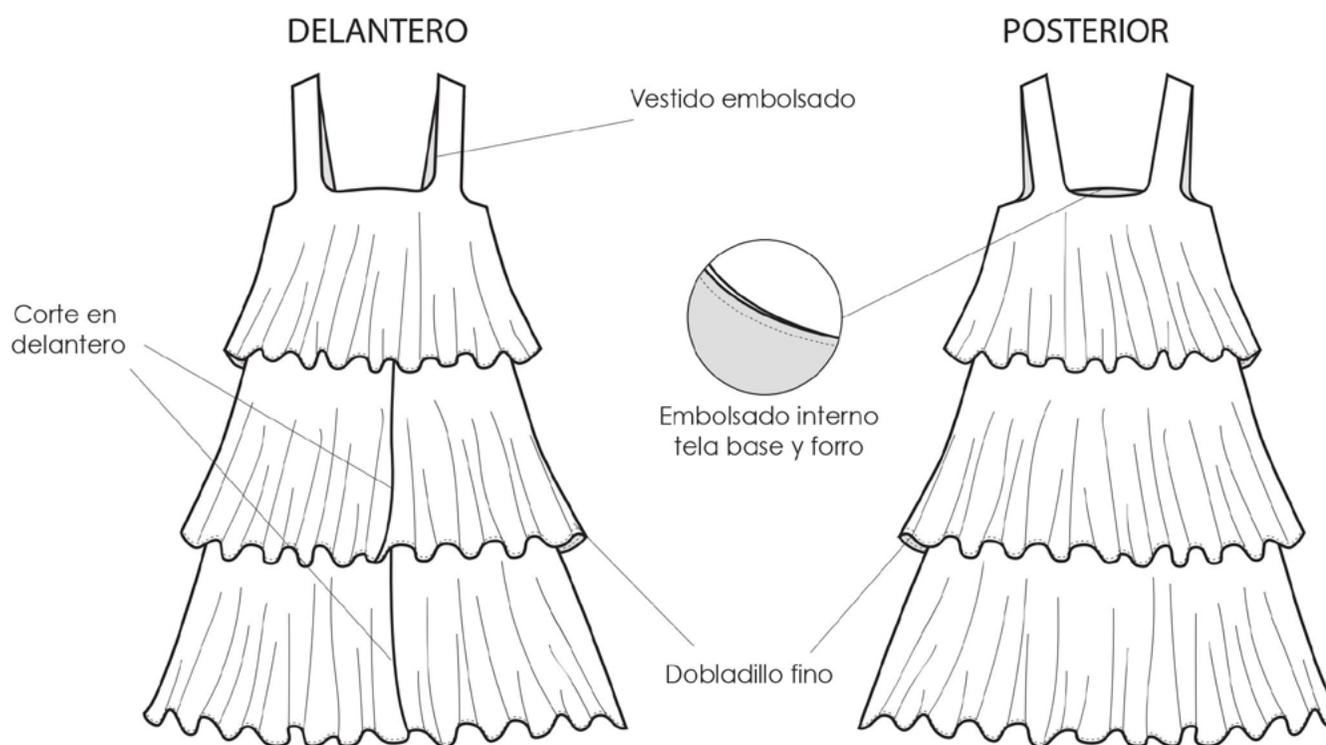
12/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	0012
REFERENCIA	Vestido

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Vestido campero con vuelos.
TELAS	Lino Mini mat 100% poliéster - Forro: Jersey.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M:60% Y:100% K:0%
-  C: 60% M:80% Y:0% K:20%

Figura 76. Ficha técnica vestido campero conjunto 5 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

13/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	013
REFERENCIA	Camiseta

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Camisa tipo polo.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	2 Broches magnéticos - 60cm de sesgo naranja.
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 00 M:00 Y:00 K:00
2.  C: 0% M:60% Y:100% K:0%

Figura 77. Ficha técnica camiseta polo conjunto 5 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

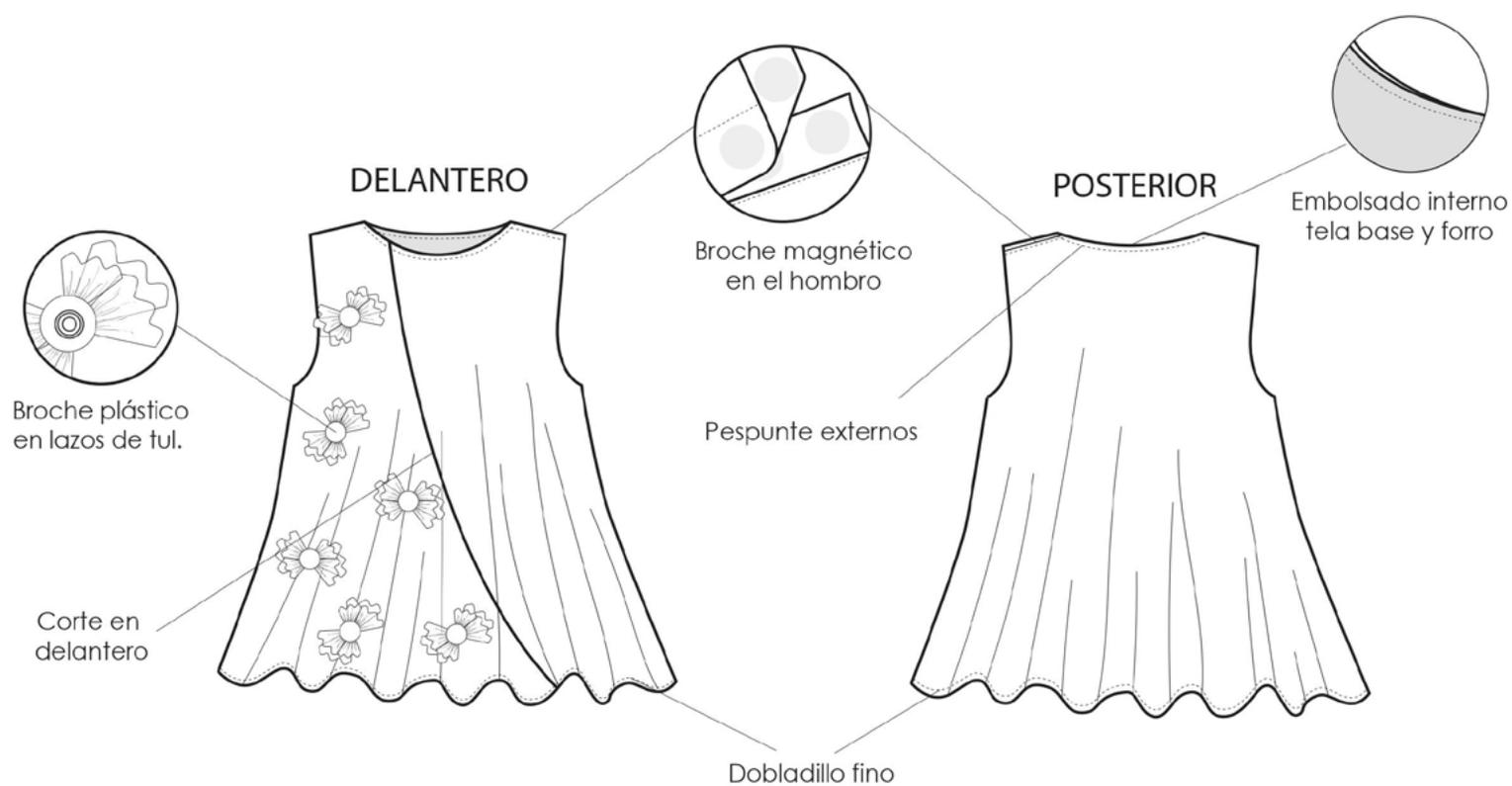
14/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	014
REFERENCIA	Bividi

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Bividi con contraste asimétrico.
TELAS	Lino Mini mat 100% poliéster.
INSUMOS	2 Broches magnéticos - 6 Broches plásticos.
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M:60% Y:100% K:0%
-  C: 60% M:80% Y:0% K:20%

Figura 78. Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 6 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

15/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	015
REFERENCIA	Buso

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Blusa manga 3/4 con vuelos.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M:0% Y:0% K:0%

Figura 79. Ficha técnica buso conjunto 6 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

16/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	016
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón corte clásico bordado con bolsillos sobrepuestos.
TELAS	Lino mini mat.
INSUMOS	Elástico de 3cm de ancho, 60cm - Sesgo fucsia, 60cm.
TECNOLOGÍA	Bordado artesanal.

CROMÁTICA (CMYK)

1.	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
Bordado:	
1.	C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%
3.	C: 0% M: 100% Y: 0% K: 0%
2.	C: 60% M: 80% Y: 0% K: 20%
4.	C: 40% M: 0% Y: 40% K: 0%

Figura 80. Ficha técnica pantalón outfit 6 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

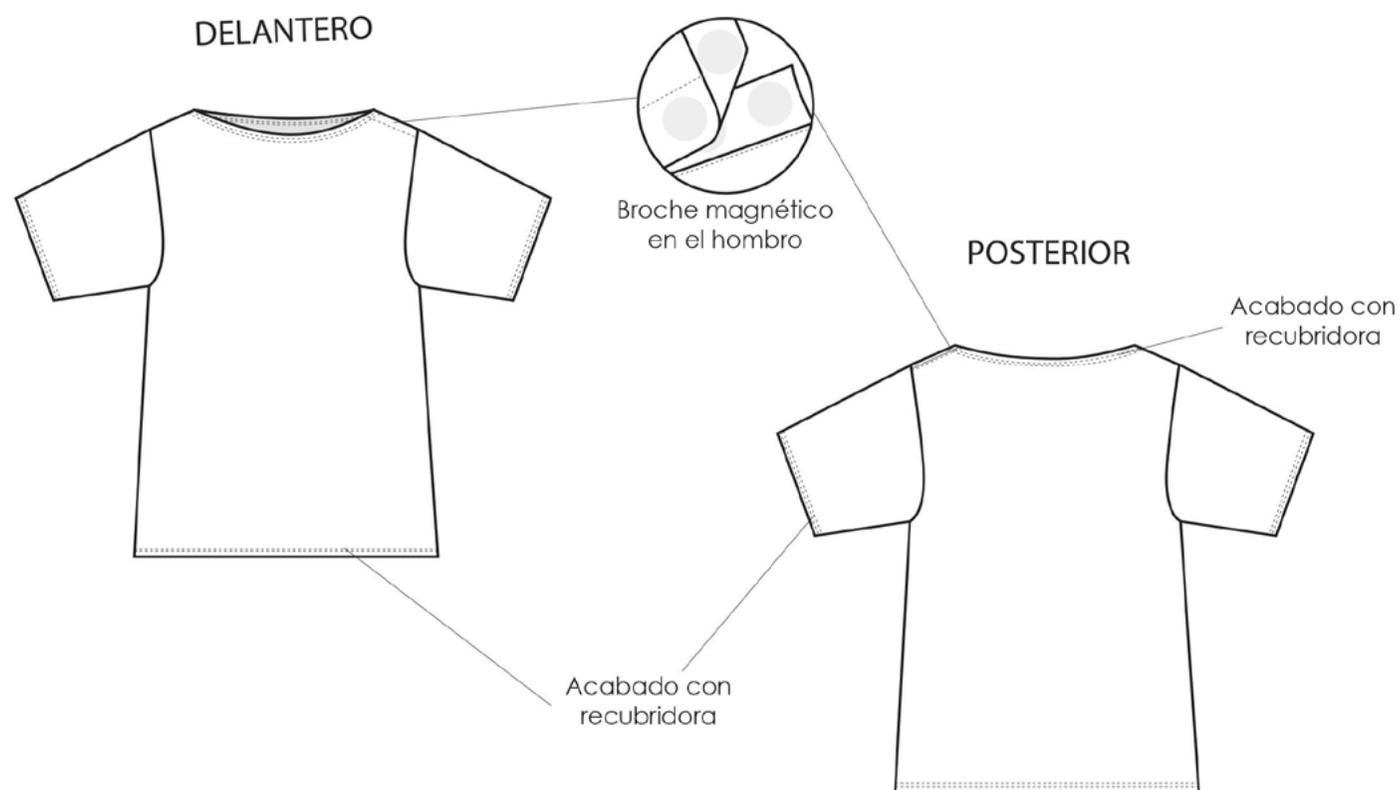
17/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	017
REFERENCIA	Camiseta

TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Camiseta cuello redondo.
TELAS	Niki 100% poliéster.
INSUMOS	2 Broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M:0% Y:0% K:0%
-  C: 0% M: 100% Y:0% K:0%

Figura 81. Ficha técnica camiseta outfit 7 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

18/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	018
REFERENCIA	Bividi

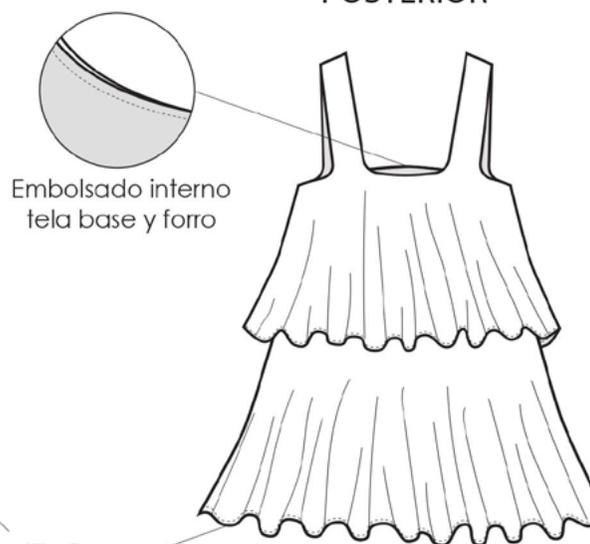
TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm

DELANTERO



POSTERIOR



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Bividi tipo campero con vuelos.
TELAS	Niki 100% poliéster - Forro: Jersey.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimación textil.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M: 100% Y:0% K:0%
-  C: 60% M:80% Y:0% K:20%

Figura 82. Ficha técnica bividi campero outfit 7 (Samaniego & Carrasco, 2020).

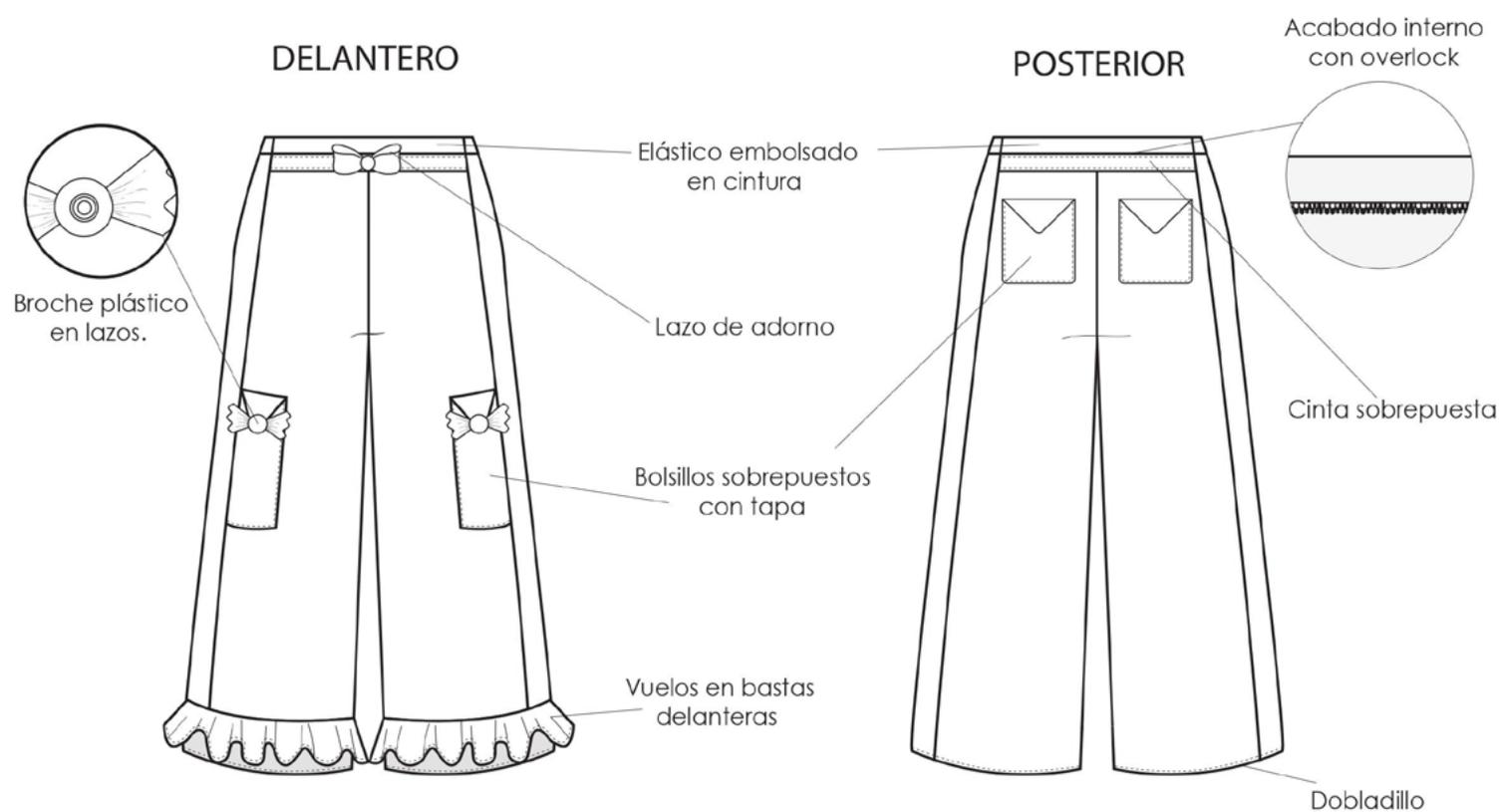
FICHA TÉCNICA

19/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	019
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 10	CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
	CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
	ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
	LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
	LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo palazzo.
TELAS	Niki 100% poliéster.
INSUMOS	2 Broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	Elástico de 3cm de ancho, 60cm - 2 Broches plásticos.

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 0% M: 100% Y:0% K:0%
2.		C: 60% M:80% Y:0% K:20%
3.		C: 0% M:0% Y: 100% K:0%

Figura 83. Ficha técnica palazzo conjunto 7 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

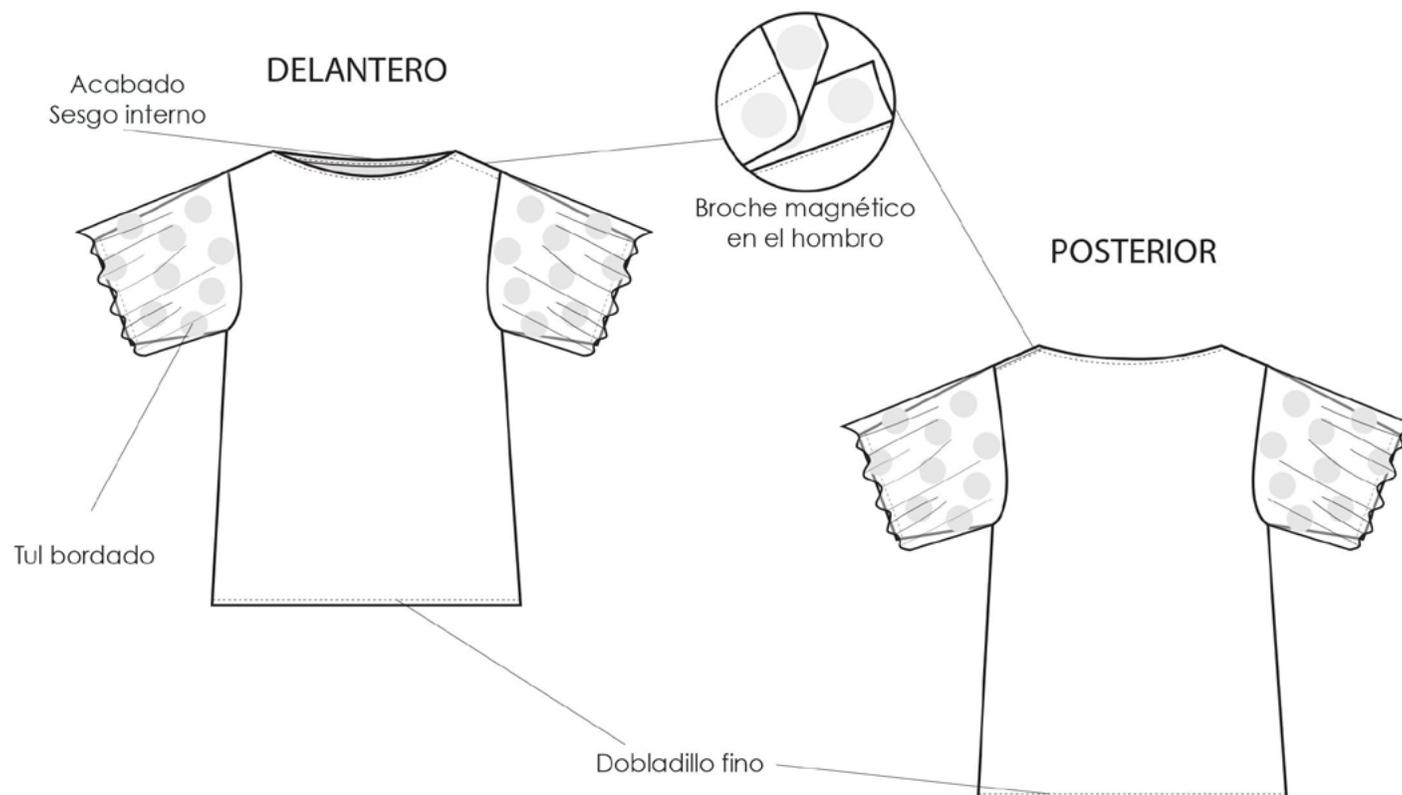
20/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	020
REFERENCIA	Blusa manga corta

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Camiseta manga corta con vuelos.
TELAS	Niki 100% poliéster - Tul.
INSUMOS	2 Broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	Bordado artesanal.

CROMÁTICA (CMYK)

- C: 0% M:0% Y:0% K:0%
- C: 0% M: 100% Y:0% K:0%

Figura 84. Ficha técnica camiseta bordada conjunto 8 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

21/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	021
REFERENCIA	Vestido

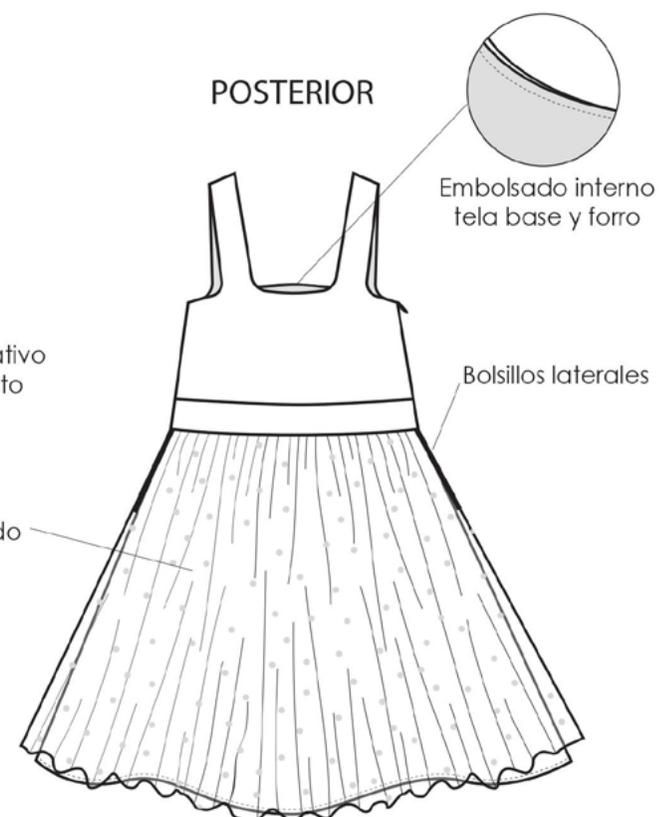
TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm

DELANTERO



POSTERIOR



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Vestido asimétrico con tul.
TELAS	Scuba - Forro: Jersey, tul.
INSUMOS	Cierre invisible 35cm color azul.
TECNOLOGÍA	Bordado y sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 100% M:100% Y:0% K:0%
-  C: 0% M: 100% Y:0% K:0%

Figura 85. Ficha técnica vestido asimétrico conjunto 8 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

22/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

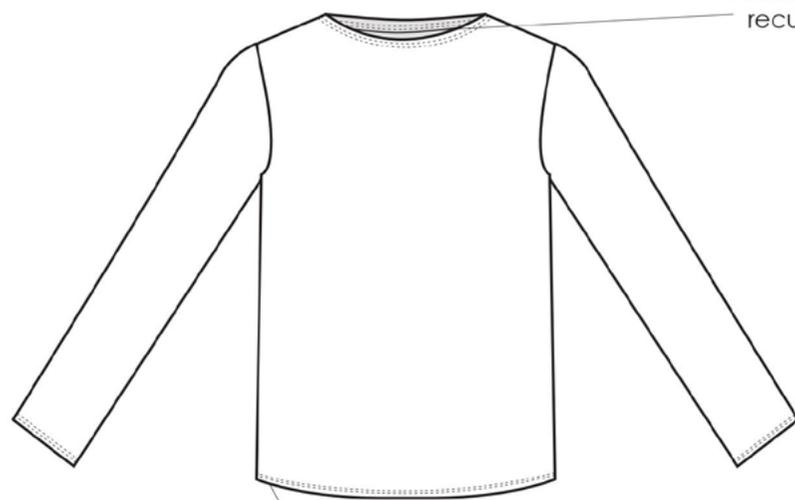
FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	022
REFERENCIA	Buso

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm

DELANTERO

Acabado con recubridora



POSTERIOR

Acabado con recubridora



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Buso manga larga.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M:0% Y:0% K:0%
2.  C: 0% M: 100% Y:0% K:0%

Figura 86. Ficha técnica buso manga larga conjunto 9 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

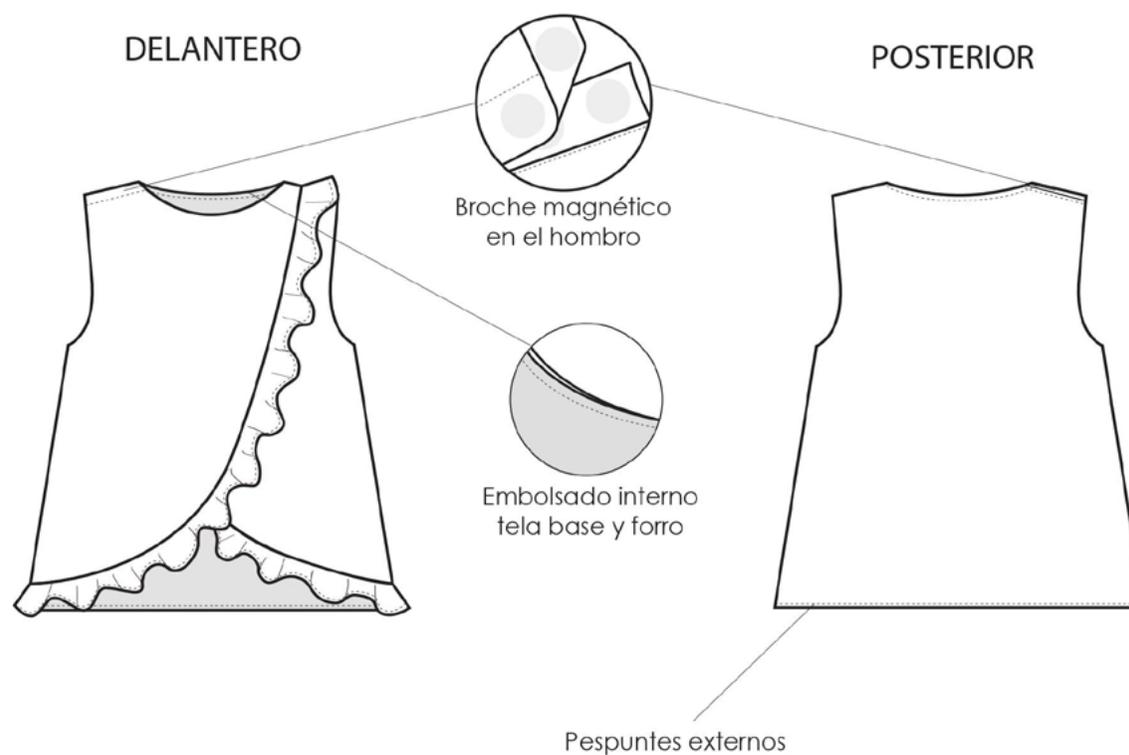
23/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	023
REFERENCIA	Bividi

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Bividi tipo asimétrico con vuelos.
TELAS	Lino mini mat.
INSUMOS	2 Broches magnéticos.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

- C: 60% M:0% Y: 60% K:20%
- C: 0% M: 100% Y:0% K:0%

Figura 87. Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 9 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

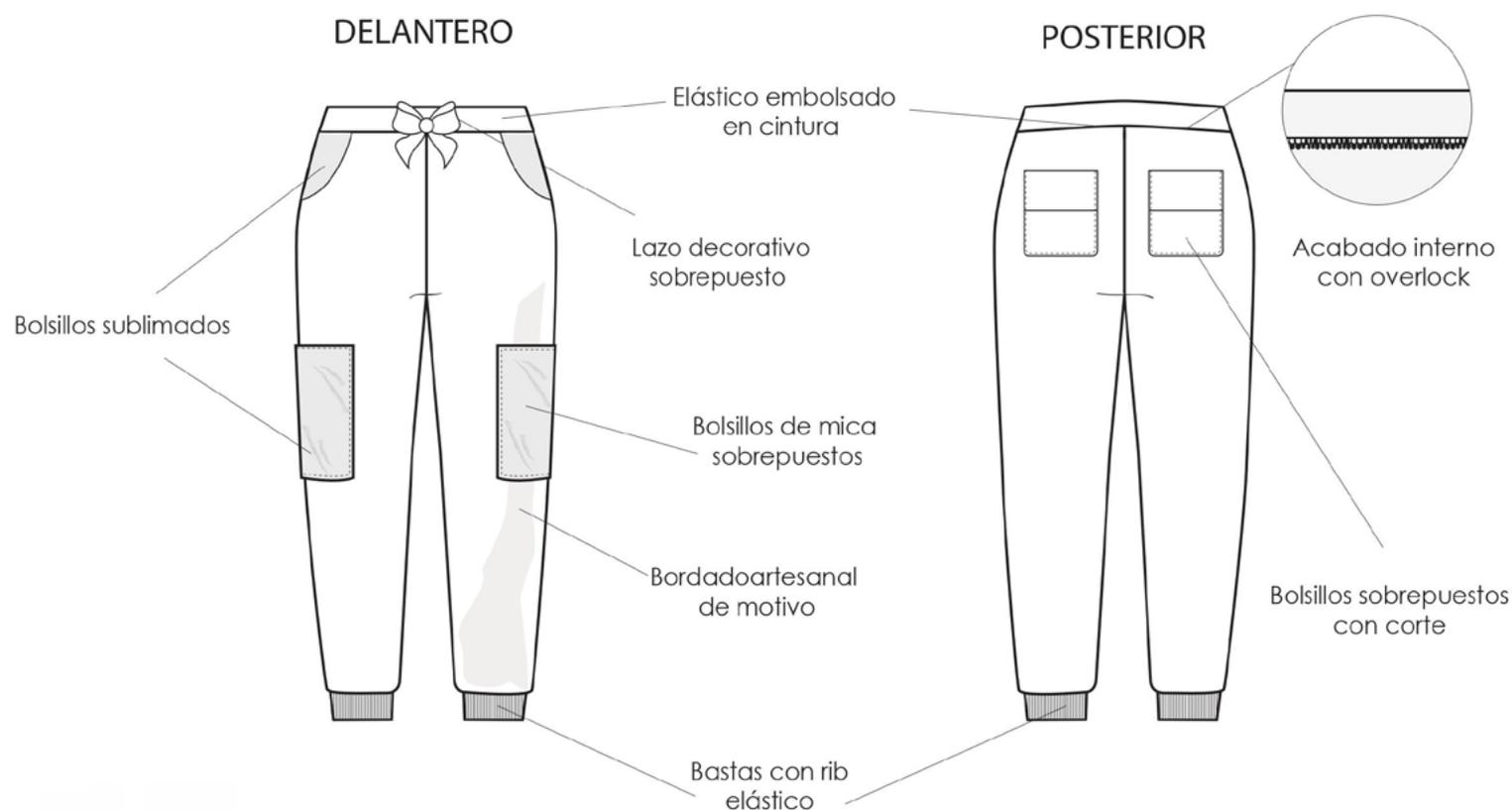
24/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	024
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo cargo bordado.
TELAS	Lino mini mat - Bolsillos: jersey peach y mica textil.
INSUMOS	Elástico 3cm de ancho, 60cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado y bordado artesanal.

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 60% M:0% Y: 60% K:20%
2.		C: 0% M: 100% Y:0% K:0%
2.		C: 0% M: 0% Y:0% K:0%

Figura 88. Ficha técnica pantalón tipo cargo conjunto 9 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

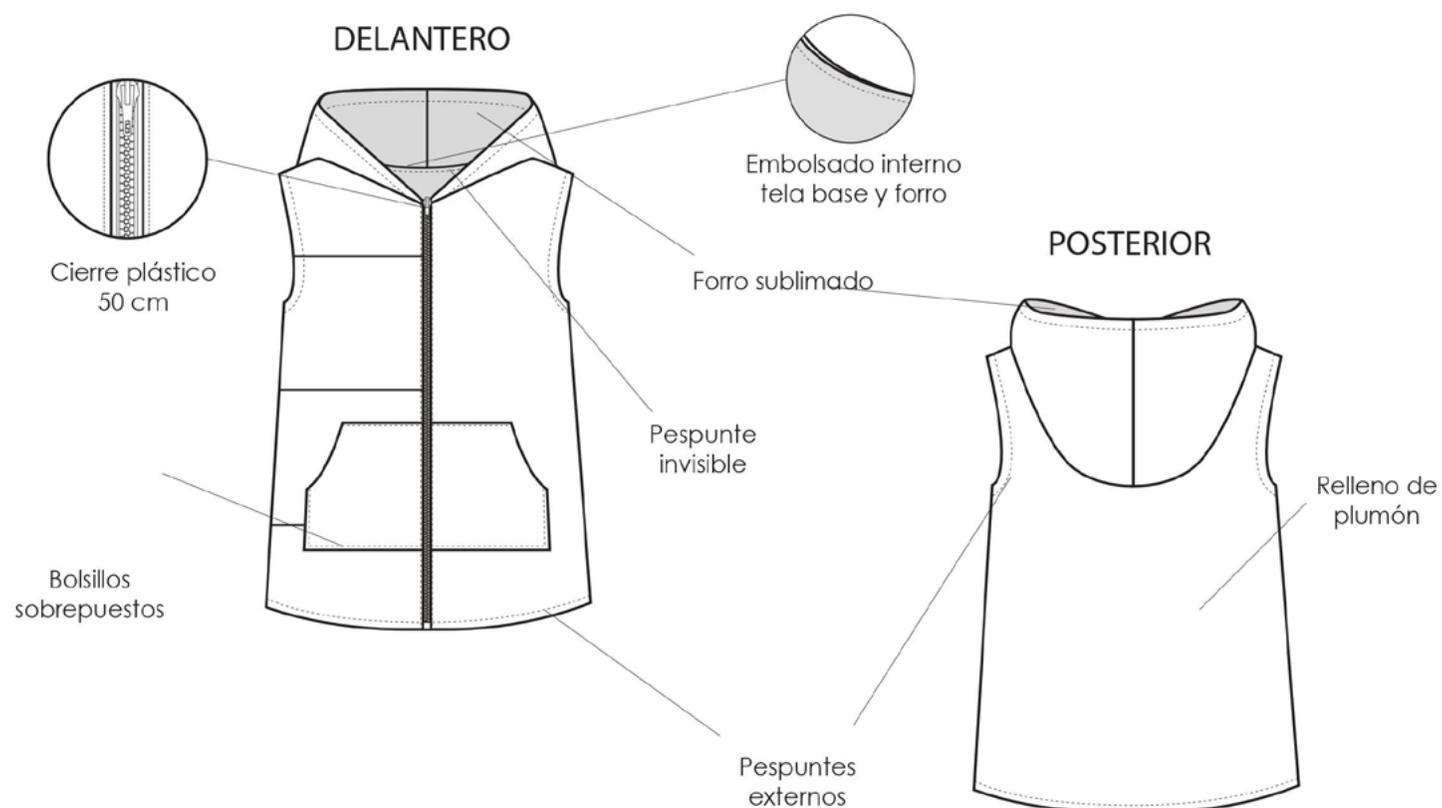
25/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	025
REFERENCIA	Chaleco

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Chaleco asimétrico.
TELAS	Antifluido - Forro: Charmuse.
INSUMOS	Cierre de casaca 50cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 100% M: 100% Y: 0% K: 0%
-  C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%

Figura 89. Ficha técnica chaleco asimétrico conjunt 10 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

26/42

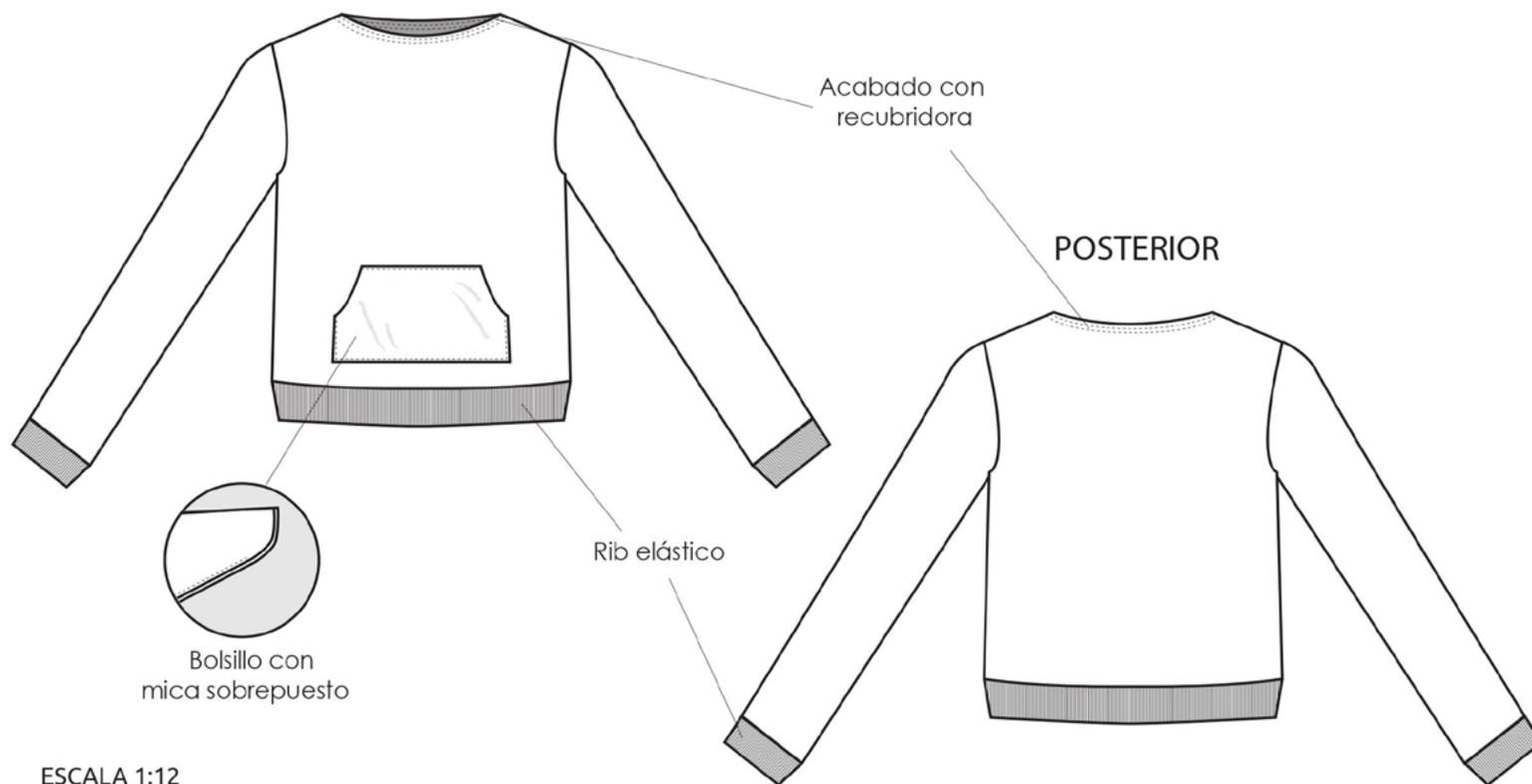
INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	026
REFERENCIA	Hoddie

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm

DELANTERO



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Hoddie asimétrica de texturas.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
2.  C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%

Figura 90. Ficha técnica hoddie asimétrica conjunto 10 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

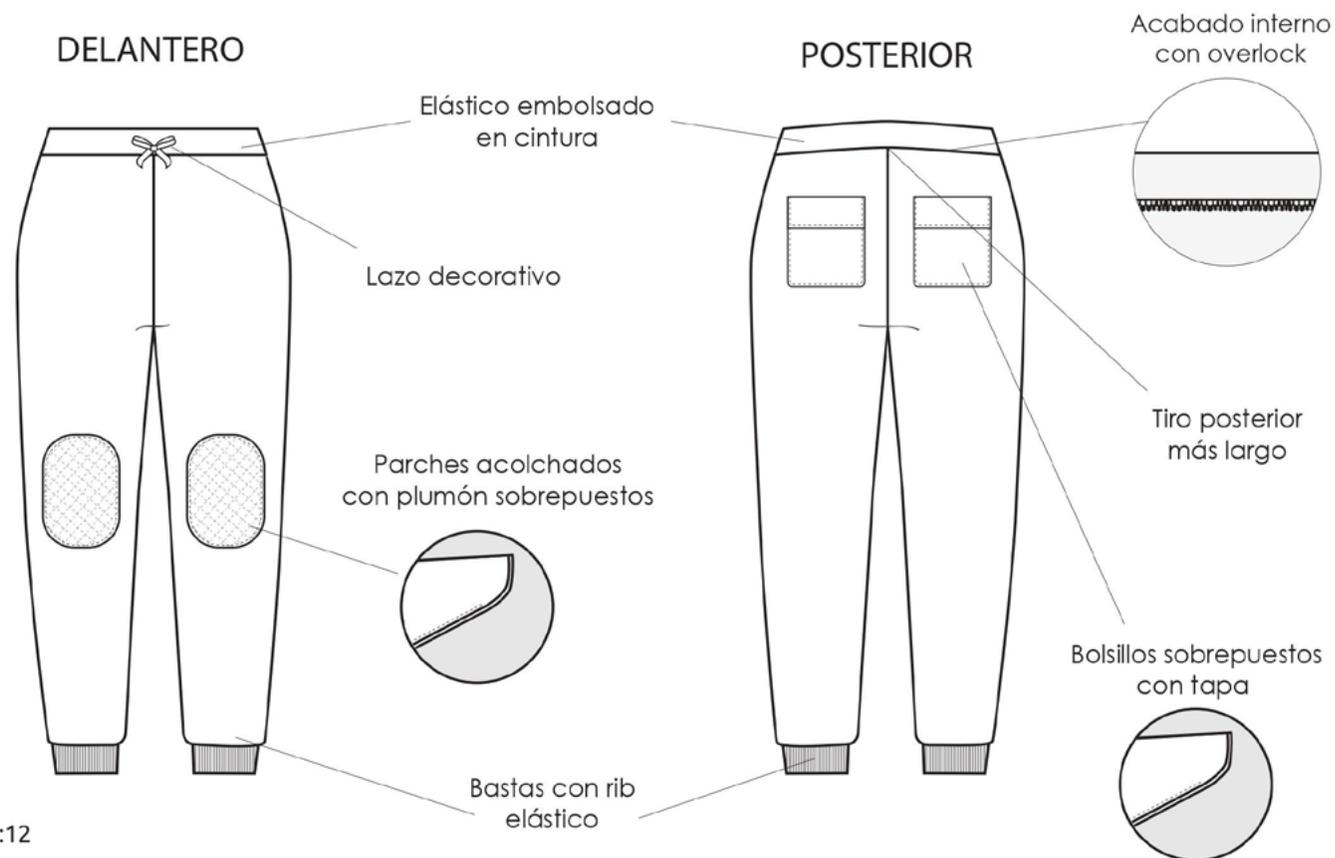
27/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	027
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón de vestir tipo jogger.
TELAS	Lino mini mat - (plumón para parches de refuerzo en rodillas)
INSUMOS	Elástico de 3cm de ancho, 64cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 100% M:100% Y:0% K:0%
-  C: 0% M: 60% Y:100% K:0%

FICHA TÉCNICA

28/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	028
REFERENCIA	Camiseta

TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Camiseta con capucha.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 100% M:100% Y:0% K:0%
2.		C: 0% M: 100% Y:100% K:0%
3.		C: 0% M: 0% Y:0% K:0%

Figura 92. Ficha técnica camiseta con capucha conjunto 11 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

29/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	029
REFERENCIA	Hoddie

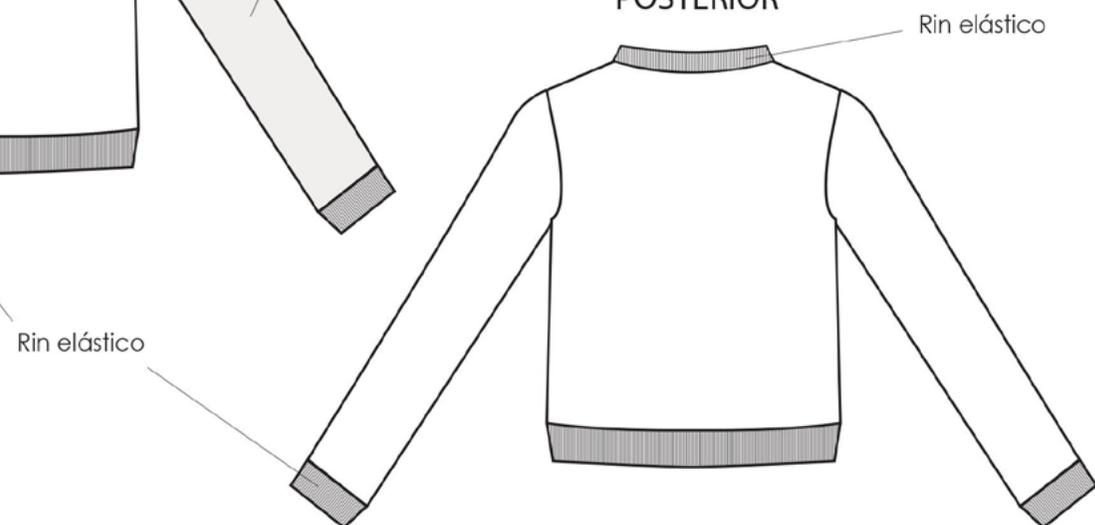
TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm

DELANTERO



POSTERIOR



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Hoddie con diseño asimétrico.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 100% M:100% Y:0% K:0%
-  C: 0% M: 100% Y:100% K:0%

Figura 93. Ficha técnica hoddie con diseño asimétrico conjunto 11 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

30/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

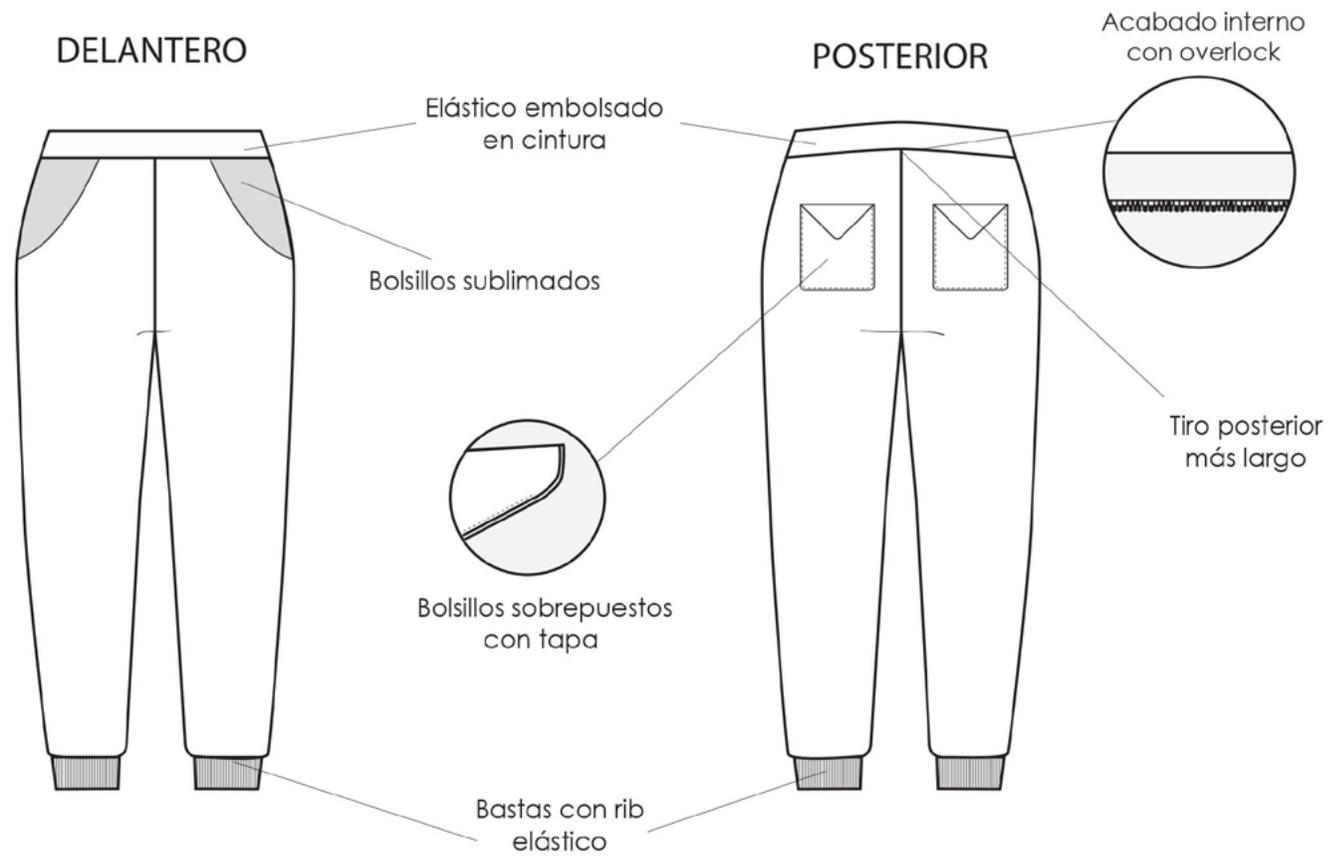
FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	030
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm

DELANTERO

POSTERIOR



DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo jogger.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	Elástico 3cm de ancho, 66cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  **C: 100% M:100% Y:0% K:0%**
-  **C: 0% M: 100% Y:100% K:0%**

Figura 94. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 11 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

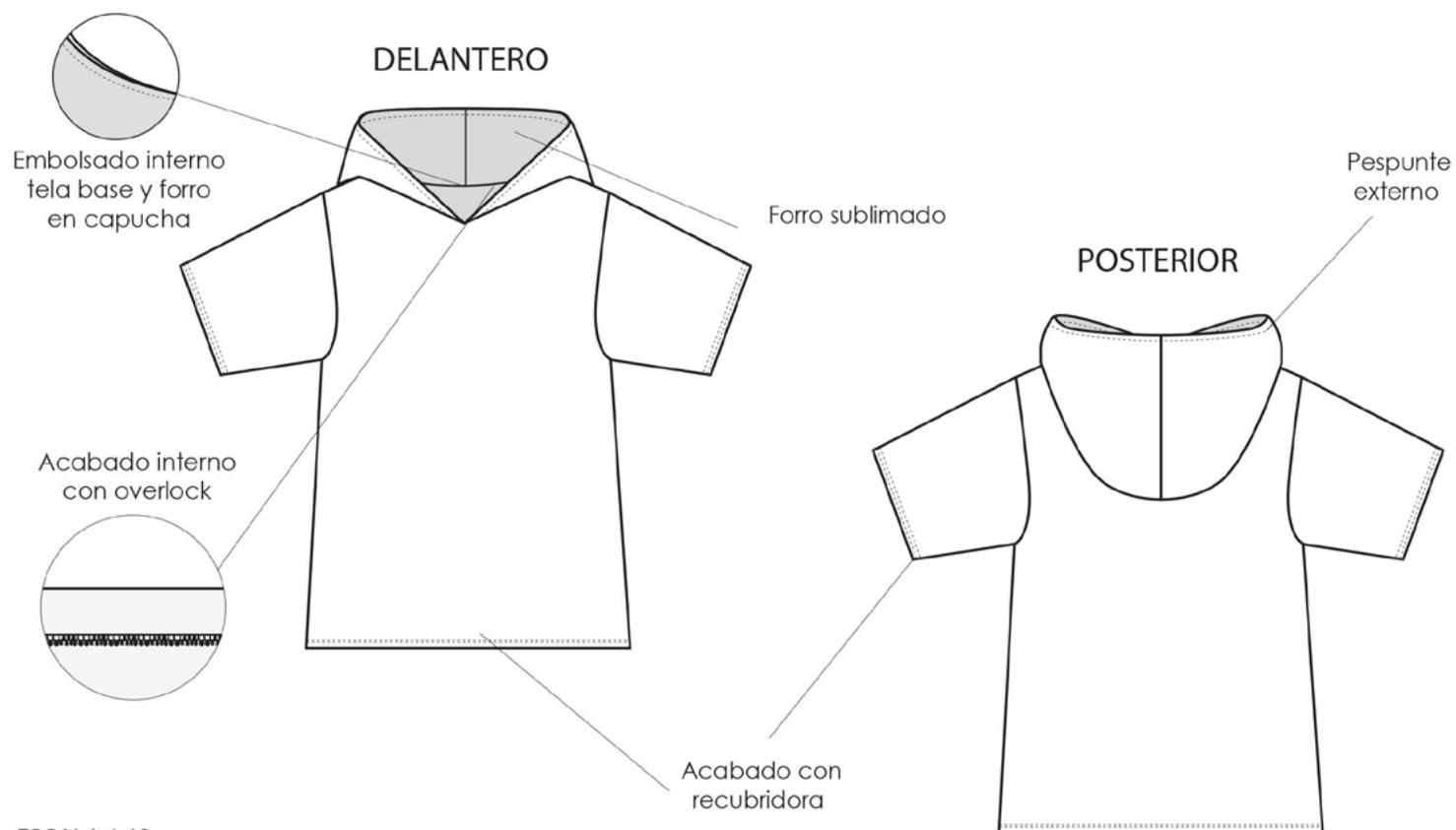
31/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	031
REFERENCIA	Camiseta

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Camiseta con capucha.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%
-  C: 0% M: 0% Y: 100% K: 0%
-  C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%

Figura 95. Ficha técnica camiseta con capucha conjunto 12 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

32/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	031
REFERENCIA	Hoodie

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm	CONTORNO DE CADERA	82cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	50cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	10cm
LARGO DE TALLE	40 cm	TIRO DELANTERO	25cm
LARGO DE MANGA	48 cm	TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Hoodie con diseño asimétrico.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	Cierre plástico de 25 cm - 80cm de sesgo.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1. ● C: 0% M:60% Y:100% K:0%
2. ● C: 0% M: 0% Y:100% K:0%
3. ● C: 40% M: 0% Y:100% K:0%

Figura 96. Ficha técnica hoodie asimétrica conjunto 12 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

33/42

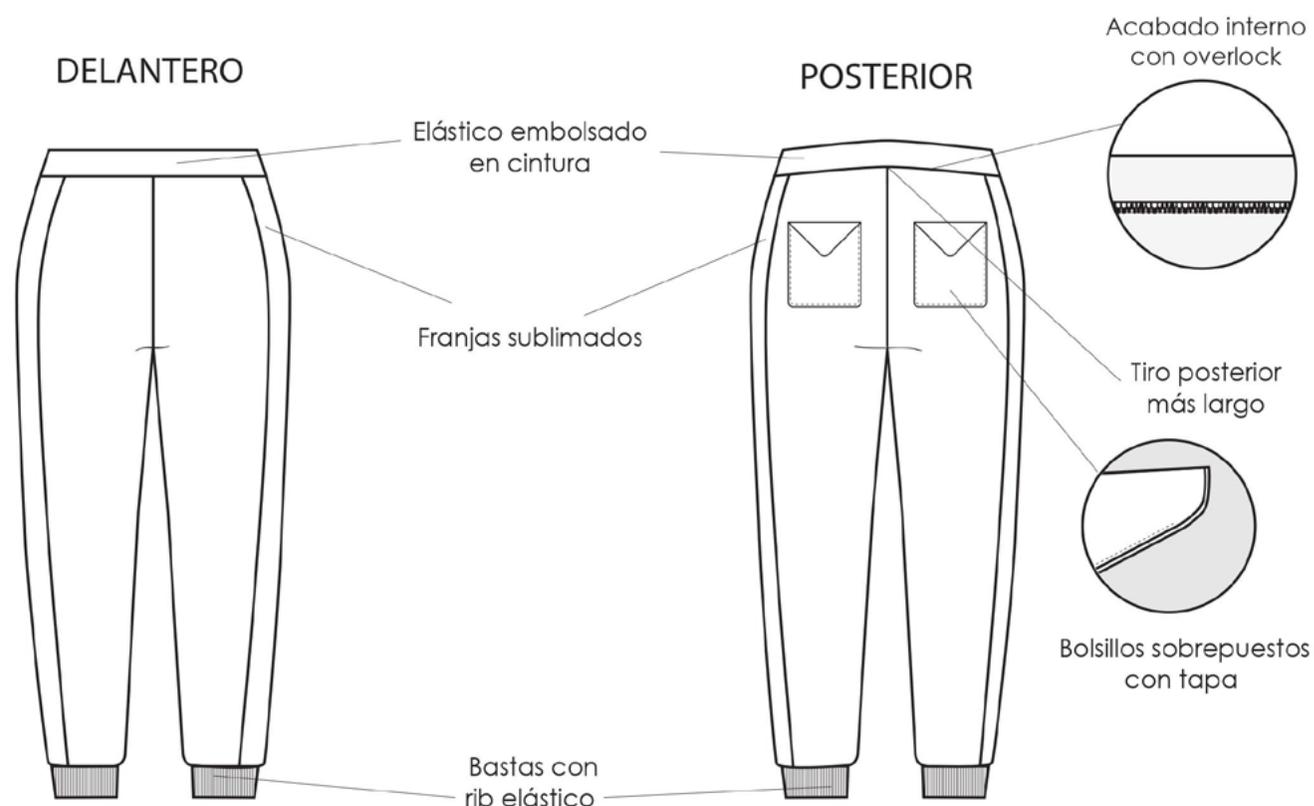
INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	033
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 12

CONTORNO DE PECHO	78cm
CONTORNO CINTURA	66cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm
LARGO DE TALLE	40 cm
LARGO DE MANGA	48 cm

CONTORNO DE CADERA	82cm
LARGO DE RODILLA	50cm
CONTORNO DE RODILLA	10cm
TIRO DELANTERO	25cm
TIRO POSTERIOR	31cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo jogger.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	Elástico de 3cm de ancho, 66cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1. 	C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%	3. 	C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
2. 	C: 0% M: 0% Y: 100% K: 0%	4. 	C: 40% M: 0% Y: 100% K: 0%

Figura 97. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 12 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

34/42

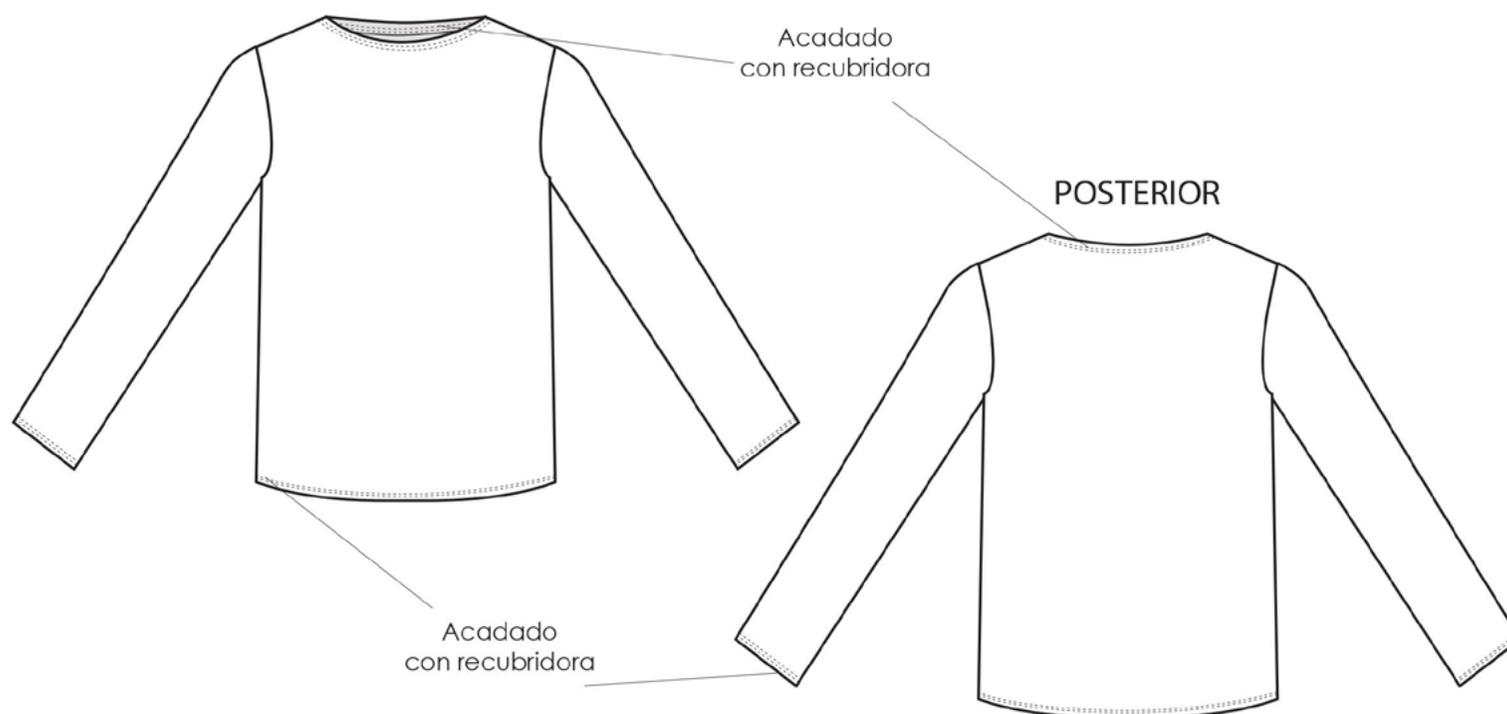
INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	034
REFERENCIA	Buso

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm

DELANTERO



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Buso manga larga cuello redondo.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M: 0% Y:100% K:0%

Figura 98. Ficha técnica buso manga larga conjunto 13 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

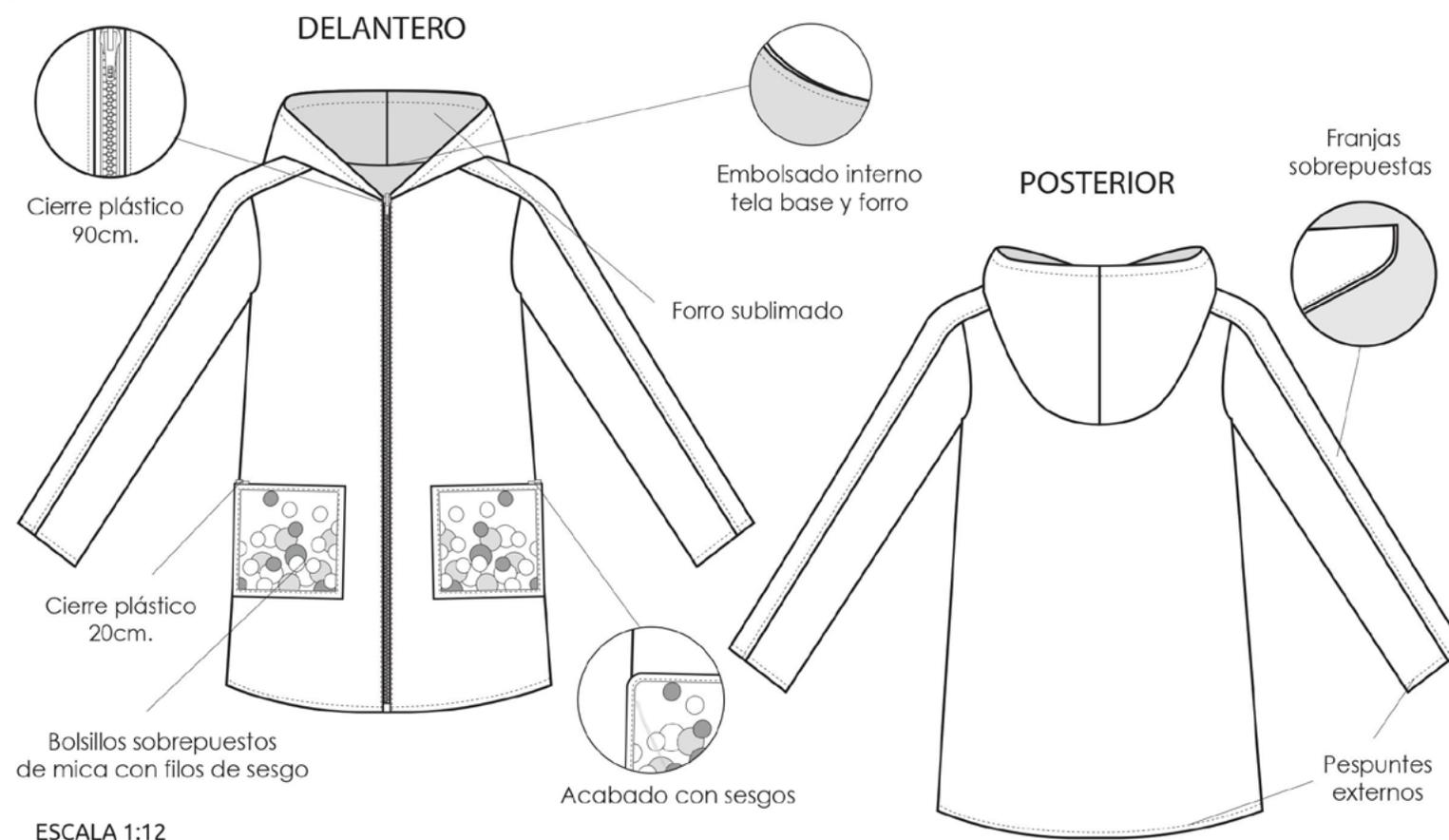
35/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	035
REFERENCIA	Abrigo

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



DESCRIPCIÓN

PRENDA	Abrigo a la rodilla.
TELAS	Antifluído tempestad - Forro: Charmuse.
INSUMOS	Cierre de casaca 90cm - 2 cierres de 20cm - 2 yardas de sesgo.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  C: 0% M: 0% Y: 100% K: 0%
-  C: 60% M: 60% Y: 0% K: 0%

Figura 99. Ficha técnica abrigo conjunto 13 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

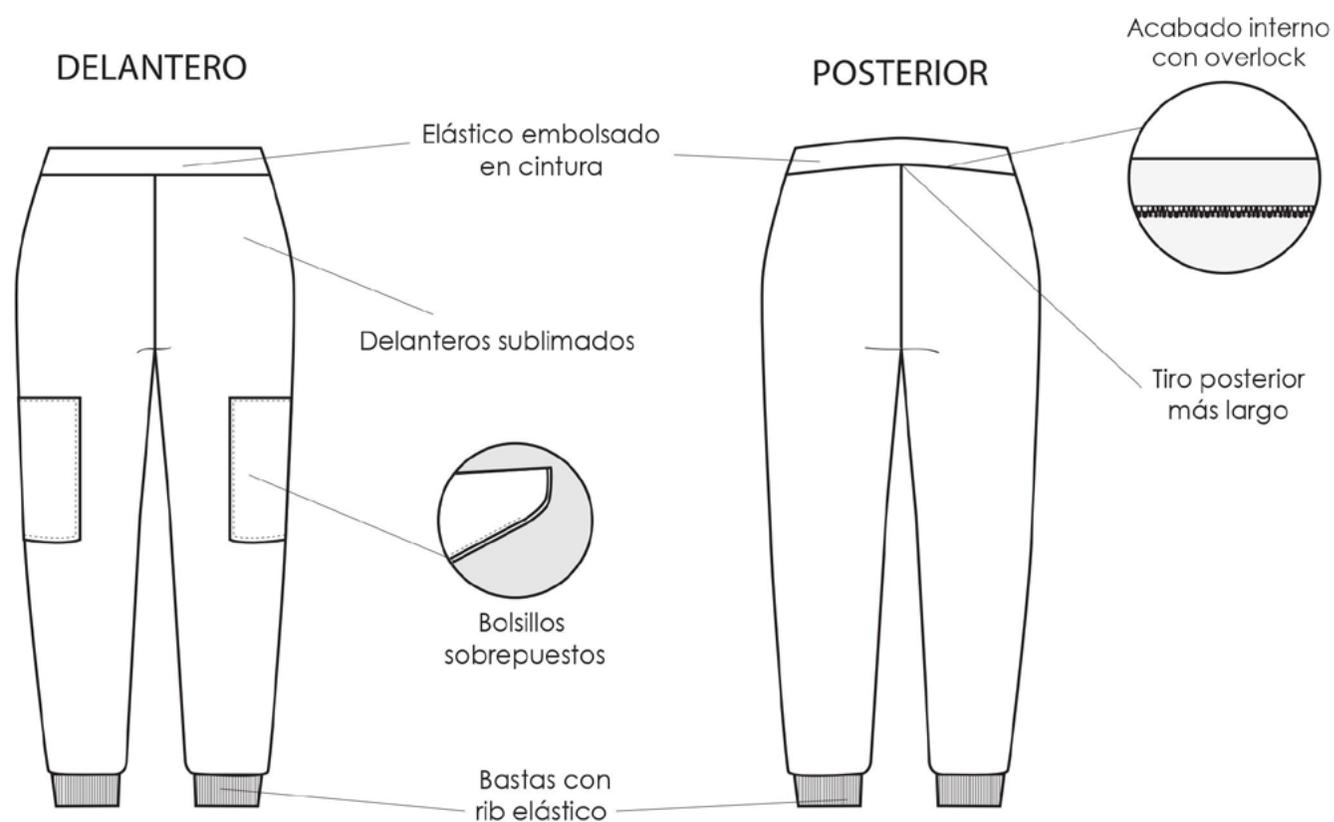
36/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	036
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 6

CONTORNO DE PECHO	70cm	CONTORNO DE CADERA	70cm
CONTORNO CINTURA	60cm	LARGO DE RODILLA	60cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	11 cm
LARGO DE TALLE	35 cm	TIRO DELANTERO	35 cm
LARGO DE MANGA	39 cm	TIRO POSTERIOR	39 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón de vestir a rayas tipo jogger.
TELAS	Lini mini mat.
INSUMOS	Elástico de 3cm de ancho, 60cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 0% M: 0% Y: 100% K: 0%
2.		C: 60% M: 60% Y: 0% K: 0%
3.		C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%

Figura 100. Ficha técnica pantalón jogger a rayas conjunto 13 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

37/42

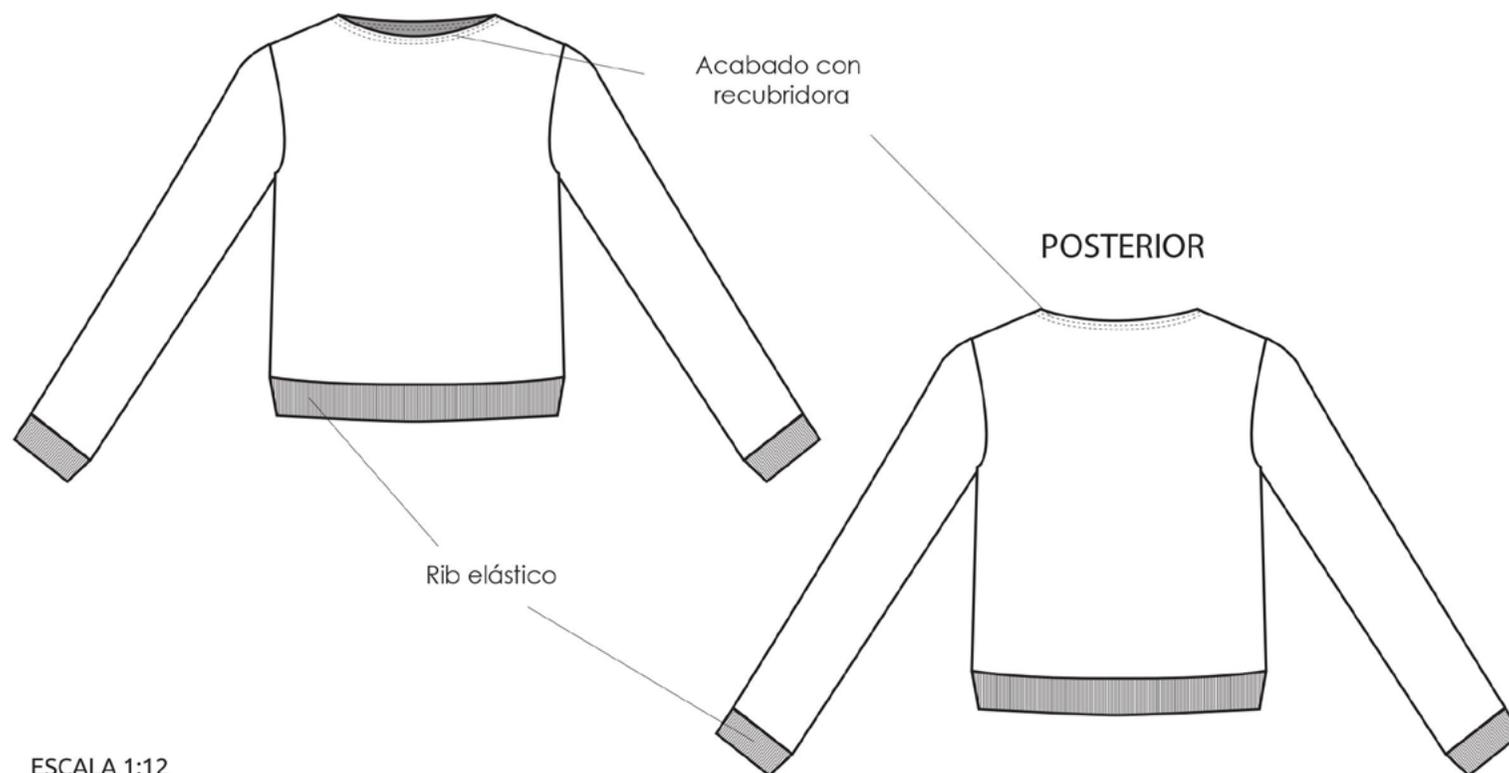
INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	035
REFERENCIA	Hoddie

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm

DELANTERO



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Hoddie.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 100% M:100% Y:0% K:0%
2.		C: 0% M: 100% Y:100% K:0%
3.		C: 0% M: 0% Y:0% K:0%

Figura 101. Ficha técnica hoddie conjunto 14 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

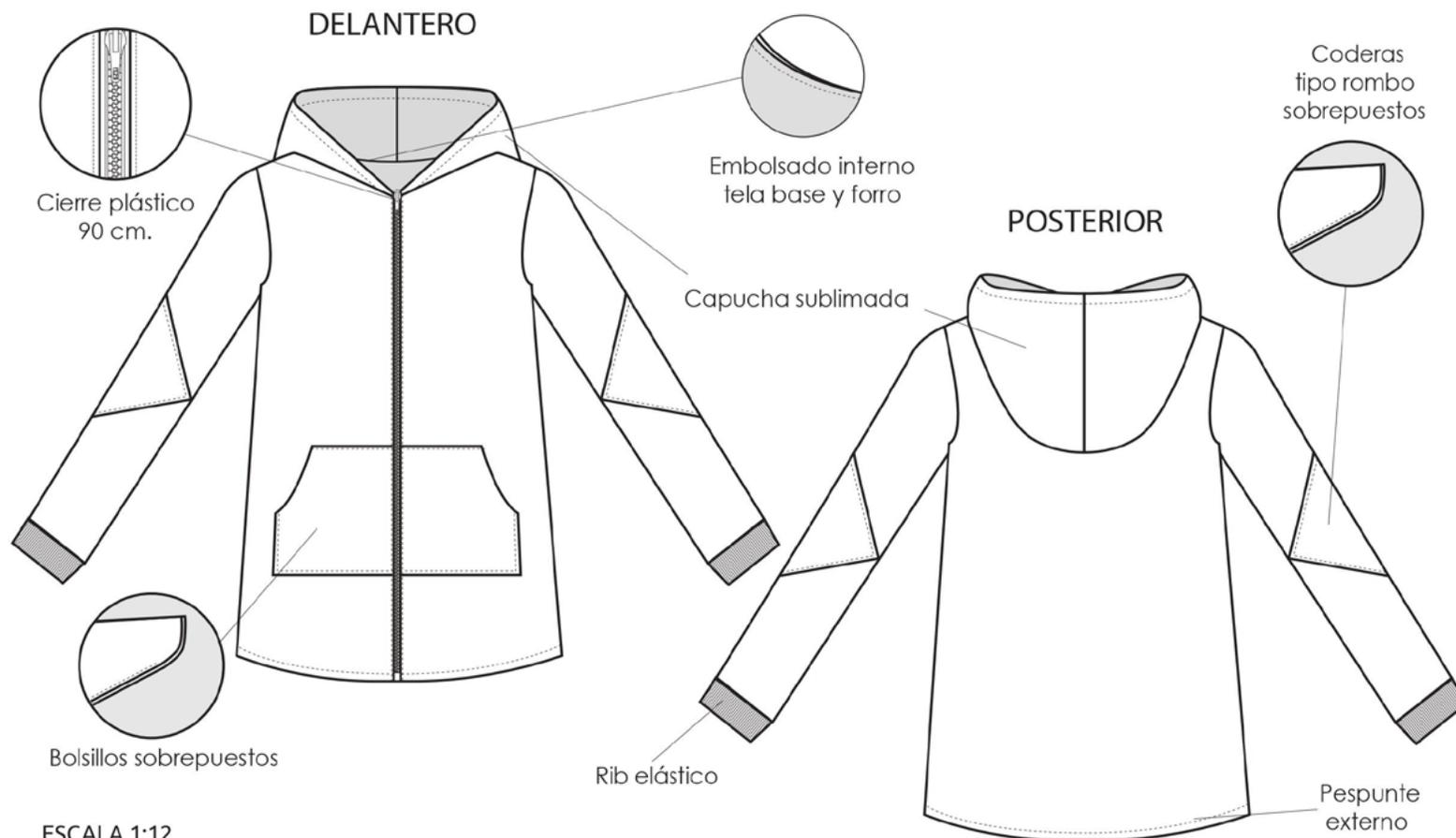
38/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	038
REFERENCIA	Abrigo

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Abrigo impermeable.
TELAS	Antifluído tempestad - Forro: Jersey peach.
INSUMOS	Cierre de casaca 90cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1. ● C: 100% M:100% Y:0% K:0%
2. ● C: 0% M: 100% Y:100% K:0%
3. ○ C: 0% M: 0% Y:0% K:0%

Figura 102. Ficha técnica abrigo impermeable conjunto 14 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

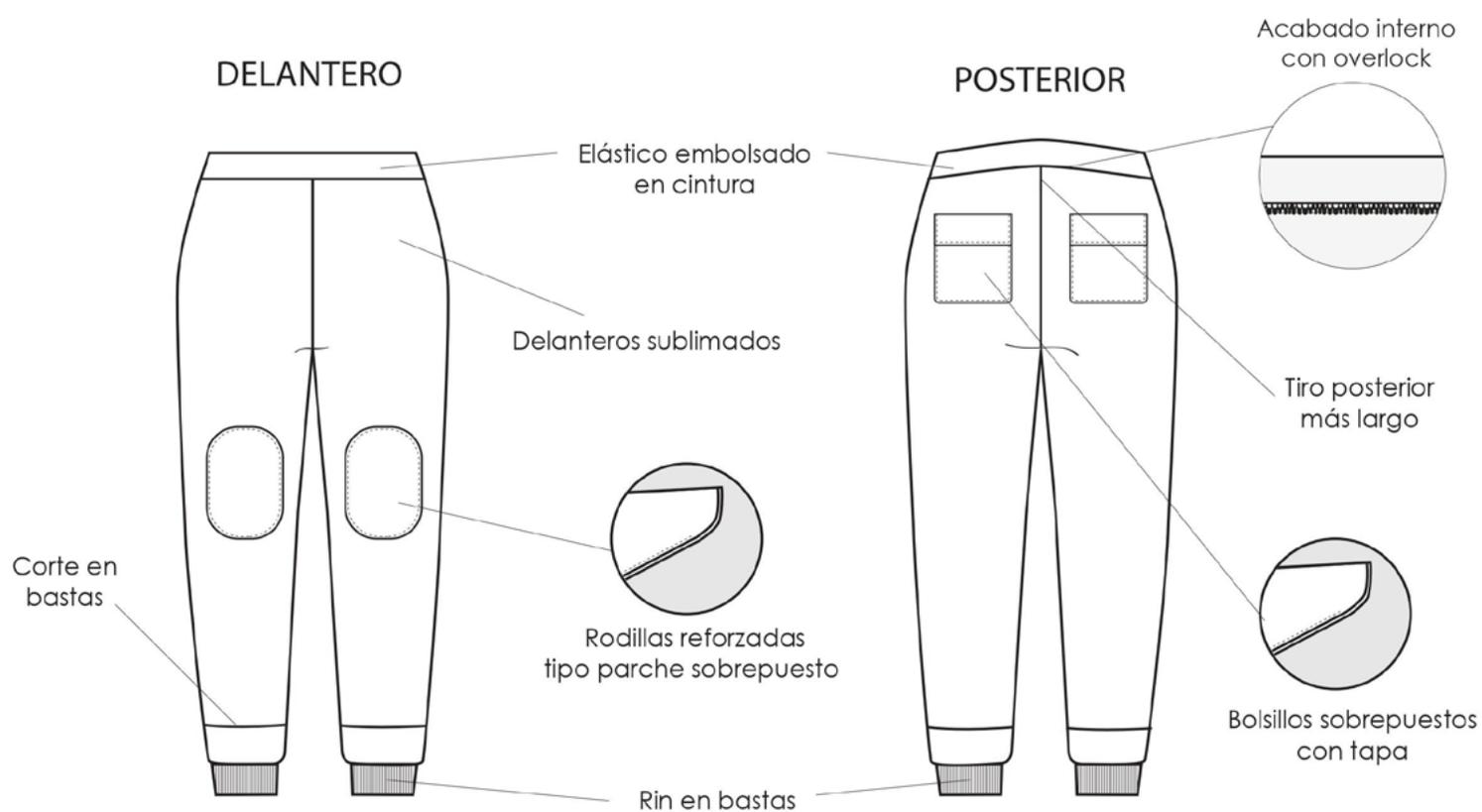
39/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	039
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 8

CONTORNO DE PECHO	72cm	CONTORNO DE CADERA	78cm
CONTORNO CINTURA	64cm	LARGO DE RODILLA	46cm
ANCHO DE HOMBRO	11 cm	CONTORNO DE RODILLA	9 cm
LARGO DE TALLE	38 cm	TIRO DELANTERO	23 cm
LARGO DE MANGA	41 cm	TIRO POSTERIOR	28 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo jogger.
TELAS	Antifluido tempestad - Forro: Jersey peach.
INSUMOS	Elástico 3cm de ancho, 64cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.		C: 100% M:100% Y:0% K:0%
2.		C: 0% M: 100% Y:100% K:0%
3.		C: 0% M: 0% Y:0% K:0%

Figura 103. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 14 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

40/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	040
REFERENCIA	Hoddie

TALLA 10	CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
	CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
	ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
	LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
	LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Hoddie manga corta cuello redondo amplio con capucha.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	Cierre 25cm - 1 yarda de sesgo.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1.  C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%
2.  C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%

Figura 104. Ficha técnica hoddie manga corta conjunto 15 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

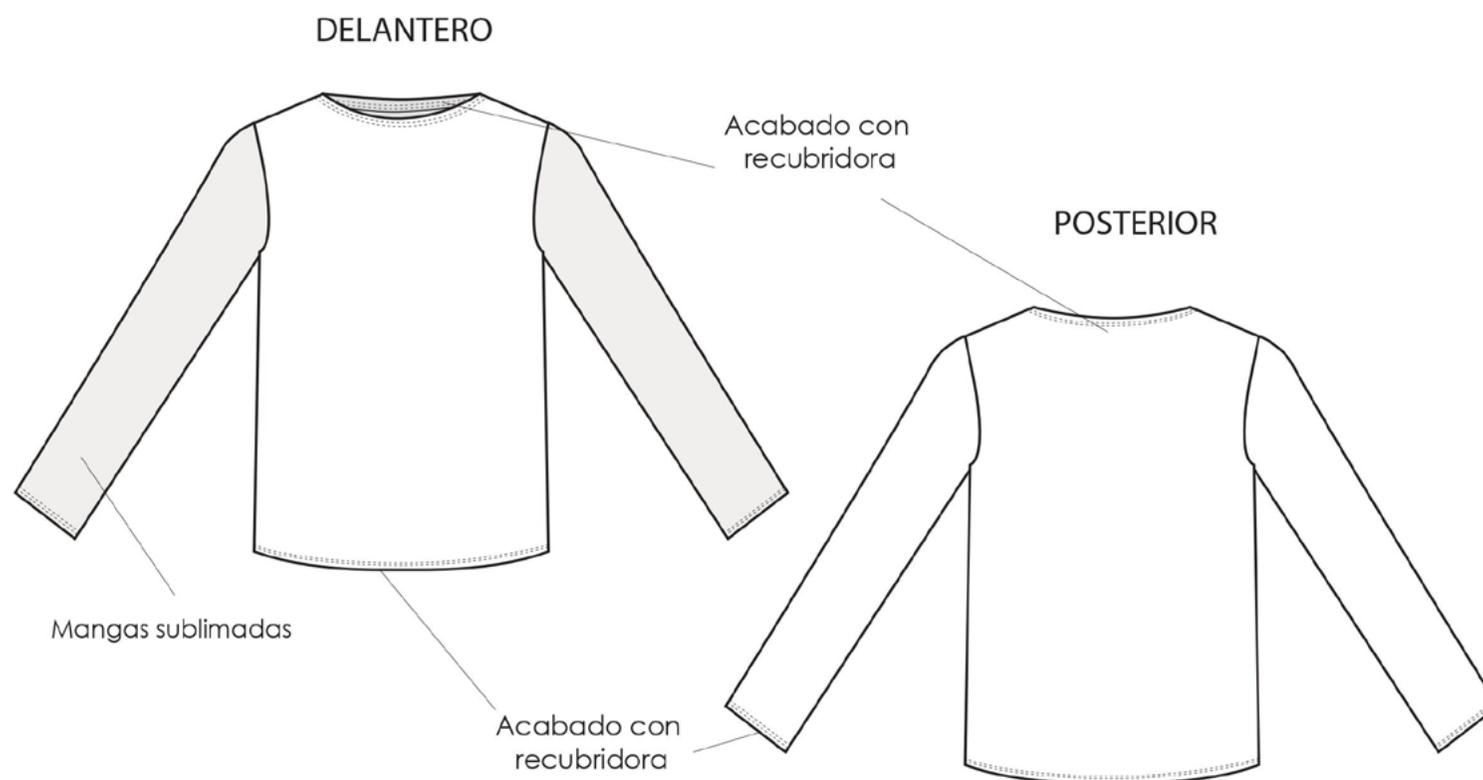
41/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	041
REFERENCIA	Buso

TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Buso manga larga cuello redondo.
TELAS	Jersey peach.
INSUMOS	
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

1. C: 100% M: 100% Y: 0% K: 0%
2. C: 0% M: 60% Y: 100% K: 0%
3. C: 0% M: 0% Y: 0% K: 0%

Figura 105. Ficha técnica buso manga larga conjunto 15 (Samaniego & Carrasco, 2020).

FICHA TÉCNICA

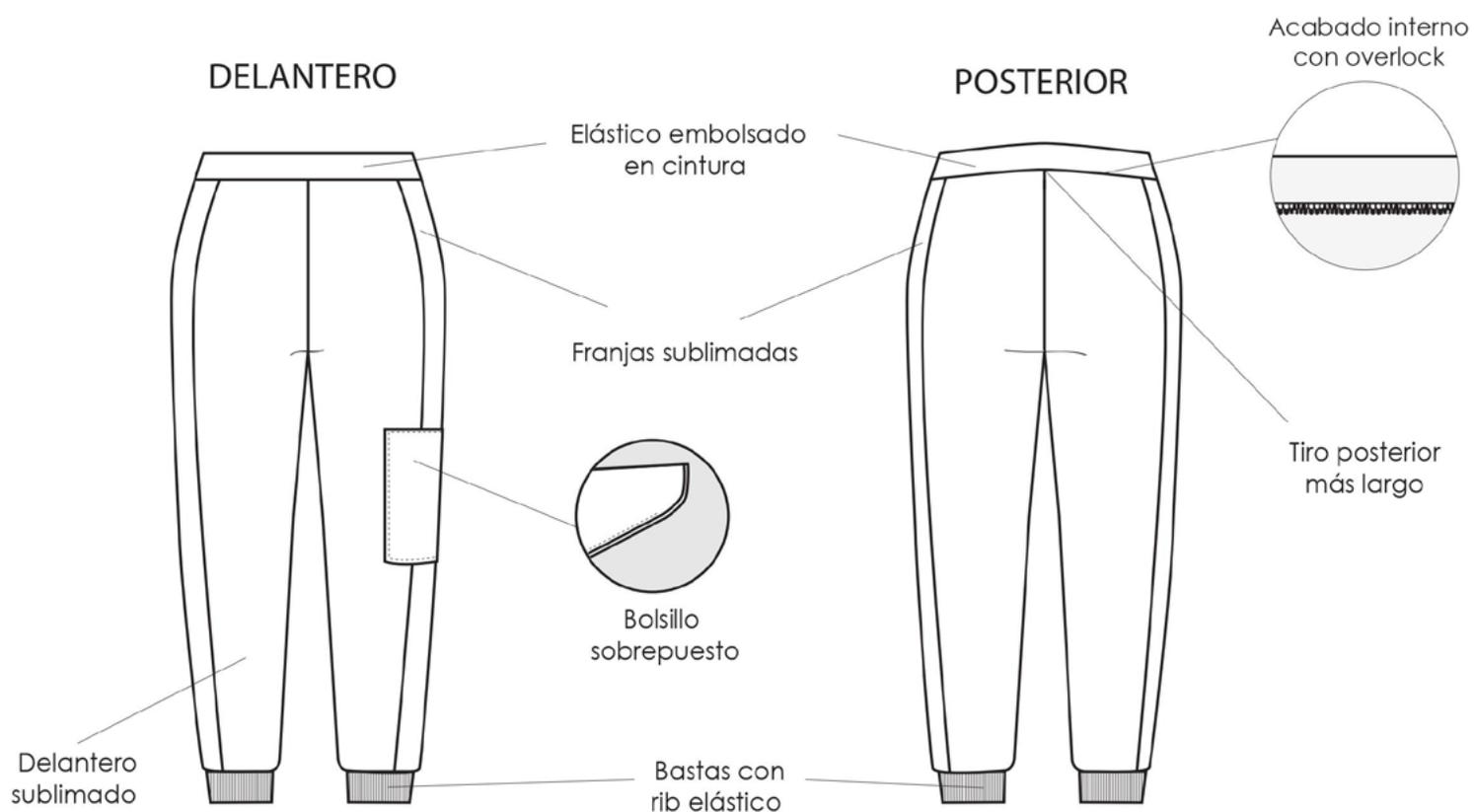
42/42

INDUMENTARIA
CASUAL
INFANTIL

FECHA	Junio, 2020
UNIVERSO	Casual
ARTÍCULO	042
REFERENCIA	Pantalón

TALLA 10

CONTORNO DE PECHO	74cm	CONTORNO DE CADERA	80cm
CONTORNO CINTURA	66cm	LARGO DE RODILLA	48cm
ANCHO DE HOMBRO	12 cm	CONTORNO DE RODILLA	9,5 cm
LARGO DE TALLE	39 cm	TIRO DELANTERO	24 cm
LARGO DE MANGA	43 cm	TIRO POSTERIOR	29 cm



ESCALA 1:12

DESCRIPCIÓN

PRENDA	Pantalón tipo jogger.
TELAS	Lino mini mat.
INSUMOS	Elástico de 3cm de ancho, 66cm.
TECNOLOGÍA	Sublimado.

CROMÁTICA (CMYK)

-  **C: 100% M:100% Y:0% K:0%**
-  **C: 0% M: 60% Y:100% K:0%**
-  **C: 0% M: 0% Y:0% K:0%**

Figura 106. Ficha técnica pantalón jogger conjunto 15 (Samaniego & Carrasco, 2020).

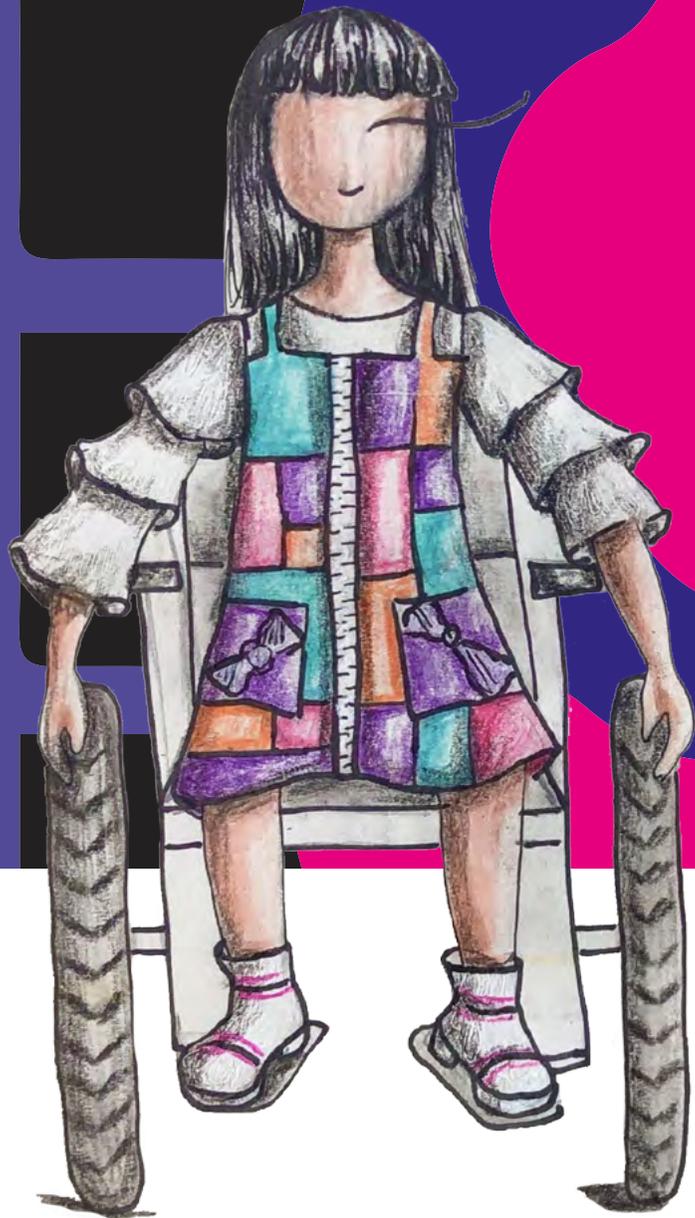
Conclusiones

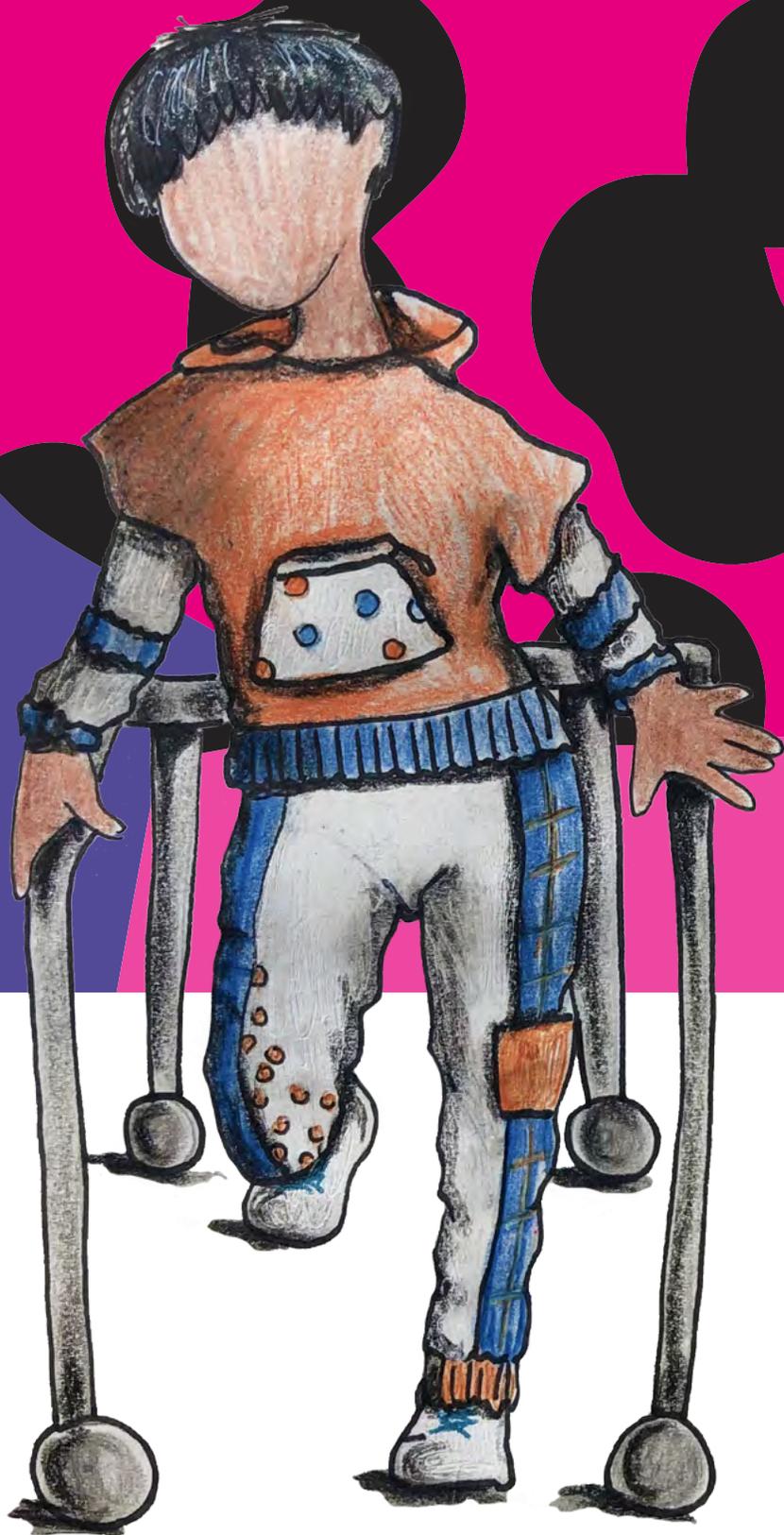
El trabajo de investigación demuestra que el diseño de indumentaria no solamente satisface necesidades a nivel fisiológico, pensando a la indumentaria como un abrigo, sino que el diseño de indumentaria, pensado como una disciplina, ayuda a satisfacer necesidades emocionales de autosatisfacción, de realización y de pertenencia de la persona. A su vez demuestra la importancia para el diseñador de analizar las diferentes perspectivas de la sociedad hacia un grupo que ha sido vulnerado durante mucho tiempo y comprender la posición del mismo grupo frente a la sociedad, logrando generar una auto reflexión, haciendo el ejercicio empático de escuchar y comprender al otro; partiendo de esta reflexión y de este entendimiento se puede plantear las primeras visiones de una propuesta de diseño.

De esta manera, se planteó la aplicación del diseño emocional, el cual, de acuerdo a la investigación bibliográfica aporta a nivel medioambiental y social, por ende su aplicación resulta favorable al estar dirigida a niños con discapacidades físicas, un grupo que, a pesar de que las leyes desde hace algunos años han cambiado a su favor, sigue siendo vulnerable frente a los ojos de la sociedad, la misma que inconscientemente, debido a los estereotipos inyectados desde hace mucho tiempo atrás actúa como una barrera que no les permite desenvolverse en diferentes actividades, afectando a su desarrollo emocional y social. Al aplicar la teoría de diseño emocional se identificaron tres fases aplicables al diseño de indumentaria inclusiva, la fase reflexiva, la cual se la toma como punto de partida comenzando a entender al usuario como una persona y no como un potencial cliente, esta fase está cargada de emociones las cuales se pudieron hacer tangibles mediante un proceso creativo, en segundo lugar la fase visceral se la relaciona con la estética, la cual se resolvió utilizando colores contrastantes y texturas que actúan como estimulante visual, logrando captar la atención del usuario hacia el objeto, para la fase conductual se aplicaron los Siete Principios de Diseño Universal aplicados en la indumentaria, con los cuales se logró satisfacer las necesidades funcionales y ergonómicas del usuario, como resultado se obtuvo una colección de indumentaria infantil inclusiva, con un enfoque diferente al tradicional que logra establecer una conexión entre el usuario y el entorno, y a su vez que gracias a su enfoque reflexivo aporta al bienestar y prosperidad de la persona.

Recomendaciones

- Re direccionar e involucrarse en el proceso creativo de propuestas de diseño, de manera que al proyectarlas se tenga en cuenta las necesidades básicas del ser humano, incluyendo las necesidades sociales y emocionales que muchas veces se ignoran durante el proceso.
- Inculcar desde la academia el diseño universal e inclusivo, para que, desde las aulas se genere conciencia sobre el aporte de esta disciplina en la vida de los integrantes de una sociedad, recordando que el diseño inclusivo diseña en base a las necesidades de grupos vulnerables y minoritarios que buscan tener plena participación dentro de la sociedad.





Referencias

BIBLIOGRAFÍA

- Barriga A, Proaño E y Toral J. (2014). *Manual operativo para la inclusión de niños y niñas de 3 a 5 años con necesidades educativas especiales derivadas en la discapacidad física*. Cuenca: Universidad del Azuay.
- Colectivo Zotikos . (2010). *Alterando la discapacidad: Manifiesto a favor de las personas*. (1.a ed.). Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=3_S2DQAAQBAJ&pg=PT1&lpg=PT1&dq=colectivo+zotikos+alterando+la+discapacidad&source=bl&ots=MJQdQYSaWY&sig=ACfU3U2kZ-Fo_lwRYhyD-ib7_i0Yq8l0VLA&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKewiwqq-AxYrqAh-Vhc98KHfqOCncQ6AEwBnoECAoQAQ#v=onepage&q=colectivo%20zotikos%20alterando%20la%20discapacidad&f=false
- Díaz, M. (2014). *Plan de negocios para una tienda de ropa y accesorios para mujeres*. Recuperado de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/609465/diaz_em.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Faas A, (2017). *Psicología del desarrollo de la niñez*. Córdoba: Brujas.
- Ferrante, C. (2013). *Cuerpo, discapacidad y menosprecio social*. *Discapacidad, justicia y Estado*, 99-122. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/292145358_Cuerpo_discapacidad_y_menosprecio_social_Ajustes_y_resistencias_a_las_tiranias_de_la_perfeccion
- Jones, S. (2014) *Diseño de moda*. Barcelona: Editorial Blume
- León y Marín, (2018). *Cuerpos que se miran: Nuevas representaciones de la discapacidad*. Cuenca: Gráficas Hernández.
- Patrón, J. (s.f.). *Semiótica del objeto: signos excitantes*. Bogotá. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/semiotica-del-objeto-signos-excitantes>
- Pagés, K (2020). *Diseño emocional, un aporte a un mundo sostenible*. Mexico. Recuperado de: https://www.academia.edu/43437722/DISE%C3%91O_EMOCIONAL_UN_APORTE_A_UN_MUNDO_SOSTENIBLE
- Restrepo, M. (2016, 30 mayo). *Identidad de marca de moda Inexmoda*. Recuperado 25 de enero de 2020, de <https://es.slideshare.net/magdavictoria/identidad-de-marca-de-moda-inexmoda-62547903>
- Romero, D., Díaz, J., & López, J. (1999). *Variaciones sobre el cuerpo* (1.a ed.). Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=uucWOn0SE8kC&printsec=frontcover&dq=inauthor:%22Diego+Romero+de+Sol%C3%ADs%22&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKewjWI9T3wlrqAhULn-AKHwygBRcQuwUILTAA#v=onepage&q&f=false>

- Romero, G, Méndez, I, Tello, y Torner, C. (2004). *Daño neurológico secundario a hipoxia isquemia perinatal*. *Archivos de neurociencias* (México, D.F.), 9(3), 143-150. Recuperado en 29 de enero de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-47052004000900005&lng=es&tlng=es
- Rosa, A., Montero, I., & Lorente, M. (1993). *El niño con parálisis cerebral. Enculturación, desarrollo e intervención*. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=cnMy-OmiDtMC&printsec=frontcover&dq=El+ni%C3%B1o+con+par%C3%A1lisis+cerebral.+Enculturaci%C3%B3n,+desarrollo+e+intervenci%C3%B3n.&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwiR0KWexorqAhXuhOAKHVuaC5s-Q6AEIjzAA#v=onepage&q=El%20ni%C3%B1o%20con%20par%C3%A1lisis%20cerebral.%20Enculturaci%C3%B3n%2C%20desarrollo%20e%20intervenci%C3%B3n.&f=false>
- Rosell, C., Soro-Camats, E., & Baseil, C. (2010). *El alumnado con discapacidad motriz* (1.a ed.). Barcelona: Editorial GRAÓ. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=zOcmfudvLEC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Routledge, L. (1980). *El niño con deficiencias físicas* (1.a ed., Vol. 1). Barcelona: Médica y técnica.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Buenos Aires: Paidós Buenos Aires.
- Saltzman, A. (2019). *La metáfora de la piel* (1.a ed.). Recuperado de https://issuu.com/proyecto.theodore/docs/la_metafora_de_la_piel_-_andrea_saltzman
- Sánchez, M. (2016). *Nuevas técnicas de análisis sensorial, ¿cómo las utilizo para desarrollar productos que fidelicen al consumidor?* Barcelona: Ainia. Recuperado de: <https://www.ainia.es/tecnoalimentalia/consumidor/nuevas-tecnicas-de-analisis-sensorial-como-las-utilizo-para-desarrollar-productos-que-fidelicen-al-consumidor/>
- Vázquez, C., & Vidal, C. (2014). *Parálisis cerebral infantil: definición y clasificación a través de la historia* (Vol. 16). Recuperado de <https://www.medigraphic.com/pdfs/opediatria/op-2014/op141b.pdf>

BIBLIOGRAFÍA DE FIGURAS

Figura 1. Carrasco, E (2020). *Perspectiva de la discapacidad*

Figura 2. Pradales, D (2019). *Canon de belleza*. Recuperado de: <https://www.nobbot.com/articulos/publicidad-sexista-siglo-xxi/>

Figura 3. Forero, S (2019). *Héroes de acción*. Recuperado de: <https://fotomeraki.com/portfolio-item/heroes-de-accion-santiago-forero/>

Figura 4. Carrasco, E (2020). *Causas de la discapacidad física*. Cuenca

Figura 5. De Robie, M (2018). *Niño con parálisis cerebral moderada*. Roma. Recuperado de: <https://es.aleteia.org/2018/03/01/discapacidad-y-moda-las-etiquetas-son-para-la-ropa-no-para-los-ninos/>

Figura 6. Arteaga, A (2018). *Niña con parálisis cerebral leve*. Recuperado de: <http://botulinica.com/aspectos-importantes-que-se-requiere-saber-sobre-el-uso-de-la-toxina-botulinica-tipo-a-en-las-personas-con-paralisis-cerebral-infantil/>

Figura 7. Araujo, A. (s.f.). *Instituto de parálisis cerebral del Azuay*. Cuenca. Recuperado de: <https://www.metroecuador.com.ec/ec/cuenca-ecuador/2016/04/27/se-inauguro-nuevo-instituto-paralisis-cerebral-azuay.html>

Figura 8. CONADIS, (2020) .Estadísticas discapacidad física en Cuenca. Recuperado de: <https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/>

Figura 9. Caselles, P (s.f.). *Piramide de Maslow*. Recuperado de: <https://www.mindicsalud.com/blog/la-motivacion-detecta-tus-necesidades-y-reconoce-los-obstaculos>

Figura 10. RifoLab (s.f.) Sweater primera parte. Recuperado de: <https://www.rifo-lab.com/en/sustainable-and-emotional-fashion-this-is-why-we-need-to-feel-again-emotions-when-we-wear-clothes/>

Figura 11. RifoLab (s.f.) Sweater segunda parte. Recuperado de: <https://www.rifo-lab.com/en/sustainable-and-emotional-fashion-this-is-why-we-need-to-feel-again-emotions-when-we-wear-clothes/>

Figura 12. RifoLab (s.f.) Sweater tercera parte. Recuperado de: <https://www.rifo-lab.com/en/sustainable-and-emotional-fashion-this-is-why-we-need-to-feel-again-emotions-when-we-wear-clothes/>

Figura 13. Hilfiger, T (2018). *Mecanismo de cierre con broches magnéticos*. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/extra/20180416/tommy-hilfiger-ropa-discapacitados-6760989>

Figura 14. Hilfiger, T (2018). *Broche magnético*. Recuperado de: <https://www.elperiodico.com/es/extra/20180416/tommy-hilfiger-ropa-discapacitados-6760989>

Figura 15. Pikaland (s.f.). *Contraste de colores en indumentaria*. Recuperado de: <http://www.pikaland.com/2014/07/08/inspiration-fashion/>

Figura 16 Carrasco, E (2020). *Aplicación principios de diseño universal en indumentaria*

Figura 17. Walker, T. (2019). Sinéad Burke Recuperado de: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/may/16/i-want-to-tilt-the-lens-sinead-burkes-fight-to-make-fashion-more-diverse>

Figura 18. Prancho, S (2018). *Bocetos colección Sonia Prancho*. Recuperado de: <https://www.uniformfashion.com/>

Figura 19. Prancho, S (2018). *Colección Sonia Prancho*. Recuperado de: <https://www.uniformfashion.com/>

Figura 20. Prancho, S (2018). *Modelo pasarela*. Recuperado de: <https://www.uniformfashion.com/>

Figura 22. Carrasco, E (2020). *Moodboard usuario*. Cuenca.

Figura 22. Mini Little things (2013). *Diseño emocional* Recuperado de: <https://decopeques.com/la-divertida-coleccion-moda-infantil-oeuf-nyc/>

Figura 23. Carrasco, E (2020). *Inspiración*. Cuenca.

Figura 24. Carrasco, E (2020). *Elementos tangibles conceptualización*. Cuenca.

Figura 25. Carrasco, E (2020). *Moodboard indumentaria adaptada*. Cuenca.

Figura 26. Carrasco, E. (2020). *Logo plan de negocios Wabi-Sabi*. Cuenca.

Figura 27. Carrasco, E. (2020). *Ejemplos prendas presupuesto 1*. Cuenca

Figura 28. Carrasco, E. (2020). *Ejemplos prendas presupuesto 2*. Cuenca

Figura 29. Carrasco, E. (2020). *Ejemplos prendas presupuesto 3*. Cuenca

Figura 30. Carrasco, E (2020). *Presupuesto colección*. Cuenca.

Figura 31. Carrasco, E (2020). *Presupuesto colección*. Cuenca.

- Figura 32.** Carrasco, E (2020). Presupuesto colección. Cuenca.
- Figura 33.** Carrasco, E (2020). *Moodboard piñata*. Cuenca.
- Figura 34.** Carrasco, E (2020). *Moodboard golosinas*. Cuenca.
- Figura 35.** Carrasco, E (2020). *Moodboard amistad*. Cuenca.
- Figura 36.** Carrasco, E (2020). *Moodboard pastel de cumpleaños*. Cuenca.
- Figura 37.** Carrasco, E (2020). *Moodboard payasos*. Cuenca.
- Figura 38.** Carrasco, E (2020). *Bocetación dulces*. Cuenca.
- Figura 39.** Carrasco, E (2020). *Bocetación infancia*. Cuenca.
- Figura 40.** Carrasco, E (2020). *Bocetación amistad*. Cuenca.
- Figura 41.** Carrasco, E (2020). *Bocetación fiesta de cumpleaños*. Cuenca.
- Figura 42.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria casual niñas*. Cuenca.
- Figura 43.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria casual niñas*. Cuenca.
- Figura 44.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria casual niñas*. Cuenca.
- Figura 45.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria casual niñas*. Cuenca.
- Figura 46.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria casual niñas*. Cuenca.
- Figura 47.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria casual niños*. Cuenca.
- Figura 48.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria sport-casual niños*. Cuenca.
- Figura 49.** Carrasco, E (2020). *Bocetación indumentaria sport-casual niños*. Cuenca.
- Figura 50.** Carrasco, E (2020). *Propuesta 1 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.
- Figura 51.** Carrasco, E (2020). *Propuesta 2 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.
- Figura 52.** Carrasco, E (2020). *Propuesta 3 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.
- Figura 53.** Carrasco, E (2020). *Propuesta 4 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 54. Carrasco, E (2020). *Propuesta 5 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 55. Carrasco, E (2020). *Propuesta 6 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 56. Carrasco, E (2020). *Propuesta 7 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 57. Carrasco, E (2020). *Propuesta 8 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 58. Carrasco, E (2020). *Propuesta 9 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 59. Carrasco, E (2020). *Propuesta 10 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 60. Carrasco, E (2020). *Propuesta 11 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 61. Carrasco, E (2020). *Propuesta 12 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 62. Carrasco, E (2020). *Propuesta 13 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 63. Carrasco, E (2020). *Propuesta 14 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 64. Carrasco, E (2020). *Propuesta 15 indumentaria infantil inclusiva con criterios de diseño emocional*. Cuenca.

Figura 65. Samaniego, F & Carrasco, E (2020). *Ficha técnica vestido conjunto 1*. Cuenca.

Figura 66. Samaniego, F & Carrasco, E (2020). *Ficha técnica blusa con vuelos conjunto 1*. Cuenca.

Figura 67. Samaniego, F & Carrasco, E (2020). *Ficha técnica chompa conjunto 2*. Cuenca.

Figura 68. Samaniego, F & Carrasco, E (2020). *Ficha técnica falda con tul conjunto 2*. Cuenca.

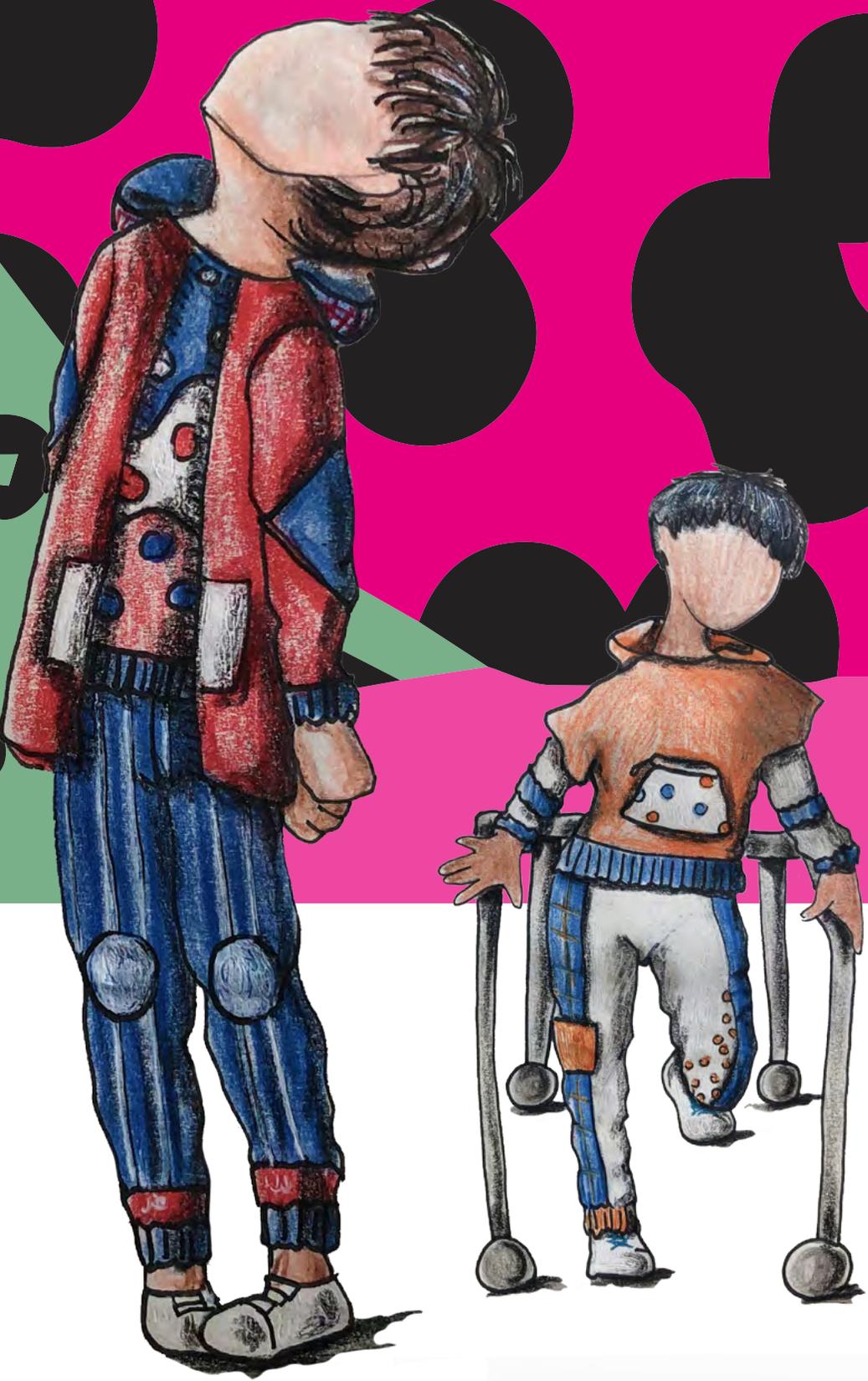
Figura 69. Samaniego, F & Carrasco, E (2020). *Ficha técnica camiseta con vuelos conjunto 2*. Cuenca.

Figura 70. Samaniego, F & Carrasco, E (2020). *Ficha técnica vestido conjunto 3*. Cuenca.

- Figura 71.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica blusa con vuelos conjunto 3. Cuenca.
- Figura 72.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica bomber jacket conjunto 3. Cuenca.
- Figura 73.** Samaniego, & Carrasco, E (2020). Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 4. Cuenca.
- Figura 74.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica camiseta con vuelos conjunto 4. Cuenca.
- Figura 75.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón cargo conjunto 4. Cuenca.
- Figura 76.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica vestido campero conjunto 5. Cuenca.
- Figura 77.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica camiseta polo conjunto 5. Cuenca.
- Figura 78.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 6. Cuenca.
- Figura 79.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica buso conjunto 6. Cuenca.
- Figura 80.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón conjunto 6. Cuenca.
- Figura 81.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica camiseta conjunto 7. Cuenca.
- Figura 82.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica bividi campero conjunto 7. Cuenca.
- Figura 83.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica palazzo conjunto 7. Cuenca.
- Figura 84.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica camiseta bordada conjunto 8. Cuenca.
- Figura 85.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica vestido asimétrico conjunto 8. Cuenca.
- Figura 86.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica buso manga larga conjunto 9. Cuenca.
- Figura 87.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica bividi asimétrico conjunto 9. Cuenca.
- Figura 88.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón tipo cargo conjunto 9. Cuenca.
- Figura 89.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica chaleco asimétrico conjunto 10. Cuenca.
- Figura 90.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica hoddie asimétrico conjunto 10. Cuenca.
- Figura 91.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón jogger conjunto 10. Cuenca.
- Figura 92.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica camiseta con capucha conjunto 11. Cuenca.

- Figura 93.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica hoddie con diseño asimétrico conjunto 11. Cuenca.
- Figura 94.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón jogger conjunto 11. Cuenca.
- Figura 95.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica camiseta con capucha conjunto 12. Cuenca.
- Figura 96.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica hoddie asimétrico conjunto 12. Cuenca.
- Figura 97.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón jogger conjunto 12. Cuenca.
- Figura 98.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica buso manga larga conjunto 13. Cuenca.
- Figura 99.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica abrigo conjunto 13. Cuenca.
- Figura 100.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón jogger a rayas conjunto 13. Cuenca.
- Figura 101.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica hoddie conjunto 14. Cuenca.
- Figura 102.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica abrigo impermeable conjunto 14. Cuenca.
- Figura 103.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón jogger conjunto 14. Cuenca.
- Figura 104.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica hoddie manga corta conjunto 15. Cuenca.
- Figura 105.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica buso manga larga conjunto 15. Cuenca.
- Figura 106.** Samaniego, F & Carrasco, E (2020). Ficha técnica pantalón jogger conjunto 15. Cuenca.





Anexos

ANEXO 1: PREGUNTAS ENTREVISTA SEMI ESTRUCTURADA

Técnica: entrevista

Instrumento: cuestionario

Nombre completo:

¿Cuándo es tu cumpleaños? ¿Recuerdas algún cumpleaños especial?

¿Cómo se llama tu mamá? ¿Qué es lo que más te gusta de tu mamá?

¿Cómo se llama tu papá? ¿Qué es lo que más te gusta de él?

¿Tienes hermanos? Si es así como se llaman y cuantos años tienen

¿Qué es lo que más te gusta de tus hermanos? **Recuerdos o anécdotas.**

¿Qué es lo que más te gusta hacer con tu familia?

¿En qué escuela estudias? ¿Cuáles son tus actividades favoritas?

¿Tienes amigos en la escuela? ¿Qué les gusta hacer cuando están juntos?

¿Tienes amigos fuera de la escuela?

¿A qué juegan o que hacen cuando estás con tus amigos?

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

¿Te gusta la música? ¿Quién es tu músico favorito?

¿Tienes sueños que quieras cumplir? ¿Me podrías contar?

¿Qué te gustaría ser cuando seas grande?

ANEXO 2: FICHAS DE OBSERVACIÓN

Lugar: IPCA

Fecha: 13 de febrero de 2020

Grado o grupo: Funcional académico 1

Momento de observación:

Actividad de integración

Actividad:

Desarrollo de actividades de integración en el grupo y actividades para mejorar la habilidad motriz de los niños.

Interacción social:

Mientras se realiza la actividad se observa que **los niños se distraen fácilmente con objetos que les llama la atención**, provocando que algunos de los niños se agrupen para observar dichos objetos. Valentina lleva **unos lazos grandes en forma de flor en color azul**, son tan grandes que sobresalen por detrás de su cabeza y sus amigos se acercan para tocar los lazos, juegan con ellos, Valentina se ríe y comienzan a reír todos juntos, se van acercando más personas para ver este objeto que tanto les llama la atención, **logrando que gracias a este accesorio puedan relacionarse entre ellos**.

Descripción de la indumentaria:

La institución cuenta con un **uniforme**, sin embargo los niños **no dejan de asistir con accesorios que complementan su uniforme**, en los accesorios como gorros, mochilas, loncheras, bufandas, se observa **que siempre llevan dibujos, asociando estos dibujos con programas de televisión que les gusta y que desean llevarlo a todos lados** porque despiertan en ellos sentimientos de alegría al usarlos en objetos, y accesorios de su vida diaria.

Lugar: IPCA

Fecha: 29 febrero de 2020

Grado o grupo: Funcional académico 1

Momento de observación:

Después de la hora del almuerzo.

Actividad:

Los alumnos regresan a su aula a esperar la hora de salida, mientras esperan pueden jugar o descansar.

Interacción social:

Aquí los niños hacen cualquier cosa con lo que se sientan más cómodos, al ser la última hora de la jornada se sienten agotados y están más calmados, juegan entre ellos o solos.

Descripción indumentaria:

Se observa que no solamente el calentador, mochilas o loncheras son parte de su uniforme, me olvidaba de una parte esencial y es las **sillas de ruedas, andadores, o demás objetos que ellos utilizan para solventar sus necesidades funcionales. Eduarda lleva férulas en sus piernas, pero no lleva una férula sencilla de color entero, la férula de Eduarda tiene un diseño especial que me permite discernir un poco sobre sus gustos, su férula tiene tonos de rosado y lila, como si fuera una textura marmoleada.**

Lugar: IPCA

Fecha: 29 febrero de 2020

Grado o grupo: Funcional académico 1

Momento de observación:

Recreo.

Observación de videos, películas y dibujos animados.

Actividad:

En esta ocasión los alumnos pasaron su tiempo de receso en el laboratorio de computación, observando videos, películas y dibujos animados infantiles.

Interacción social:

Aquí se pudo observar que las series favoritas o personajes animados que tienen en común los niños generan grupos dentro del aula de acuerdo a los gustos que comparten entre ellos.

Descripción indumentaria:

En esta ocasión un mayor número de niños llevó accesorios que complementan al uniforme de la institución **debido al clima del día los niños llevaron bufandas, gorros, y casacas con el fin de que estén más abrigados**, sin embargo se observa que existe **mayor interacción con los niños que llevan accesorios con diseño llamativo** frente a aquellos que llevan un diseño sobrio, de un solo color y sencillo a la vista.

ANEXO 3. TRANSCRIPCIÓN ENTREVISTAS

ENTREVISTA ASHLEY 15 años

M: ¿cuál es tu nombre completo?

A: Ashley Irene Mogrovejo

M: ¿Tienes algún apodo?

A: Ashley (se ríe)

M: ¿tu color favorito?

A: el amarillo, no tengo color favorito específico, pero si me gustan todos

M: Sí yo soy igual, si tienes alguna película, comic favorito no sé dibujos animados...

A: Me gustan las películas románticas, pero no una en específico, puede ser "a dos metros de ti"

M: ¿cuál es esa? ¿De qué se trata?

A: de una chica que tenía una enfermedad que no se puede contar, que vive en un hospital.

M: ah y se enamora del chico que estaba a lado, te gustan las películas para llorar soy igualita. Bueno, ¿cuándo es tu cumpleaños? ¿Cuántos años tienes?

A: tengo 15 años y cumpla el 18 de enero.

M: y ¿Te gusta celebrar los cumpleaños o tienes algún cumpleaños especial que recuerdes, que te haya gustado como te celebraron o algo en especial que hayas recibido?

A: A los 14 me hicieron una fiesta asi como 15 (se ríe), los de 15 no me célebre

M: ¿y cómo fue la fiesta si puedes contar?

A: estaban todos mis amigos, mi familia y todo.

M: ¿osea tuviste una fiesta de 15?

A: no, solo fue una fiesta sorpresa en la casa

M: bueno, ahora te voy a preguntar un poquito de tu familia, quiénes la integran, que es lo que más te gusta de ellos, ¿recuerdos especiales que tengas no sé por ahí capaz algún paseo que hayan hecho juntos, alguna cosa chistosa que les haya pasado o cosas así?

A: Ah tengo 3 ñañas, y mi pa y mi pa, pero ahora somos solo mujeres en la casa.

M: ¿Y qué tal?

A: Hay más confianza. Y no hay problemas tanto, no somos así de pelear por ropa y cosas así no, somos más relajadas (se ríe).

M: ¿Bueno y si puedes contarme que es lo que más te gusta de ellos?

A: Es que, con mis ñañas me llevo más que con mi mami y así, siempre nos apoyamos y siempre son chistosas (se ríe).

M: Tú eres la mayor

Interviene Nicolén (Hna) : si

M: ¿y tú eres la segunda?

A: si

M: ¿Y tienen una ñaña chiquita? ¿De cuántos años?

Interviene Nicole: ya mismo cumple 12

M: ¿y tú cuántos años tienes?

Interviene Nicole: 17

M: ah van bajando (me río)

Interviene Nicole: Si tenemos una ñaña mayor, que solo es de parte de mi papi, ella vive en quito y ya está casada y tiene un bebé.

M: ah que lindo y ¿si se ven seguido ?

A: si nos vemos cuando viene acá a cuenca

M: ¿ah Uds. no se van a quito?

A: a veces (se ríe)

M: el nombre de tu escuela, ¿es bell academy verdad?

A: si (se ríe)

M: ¿qué es lo que más te gusta de tu escuela?

A: es más emocional, no la parte de las notas, eso no es lo más importante

M: si yo hubiera querido estar en una escuela así donde las notas no sean lo primordial, me encantó tu escuela. ¿que haces con tus amigos en la escuela? O sea que parte del día es su favorita

A: no tengo una buena relación con mis amigos o sea no son del mismo grado, ellos tienen como 12 y yo 15, les gano con 3 años y no me llevo tan bien.

M: ¿ah ya y de otros cursos que tengan tu edad?

A: como que de otros cursos solo tengo como 2 amigas así

M: pero son como que las que más te llevas

A: si digamos que si es que también están ocupadas y todo

M: ¿tienes amigos fuera de la escuela?

A: no

M: ¿Y primas con las que tengan relación como que casi amigas?

A: si

M: ¿Qué quisieras ser cuando seas grande?

A: No se no tengo nada planeado, no se la vida que me vaya a llevar

M: ¿Y algún sueño que tengas?

A: no (se ríe)

M: capaz tienes alguna prenda favorita, que te traiga recuerdos

A: Con los peluches, con las amigas que tenía antes me regalaban algo, es uno en específico, también era como una bufanda también, a veces las chompas también.

M: ¿Y recuerdos que tengas de más chiquita, que han dejado una linda marca?

A: Capaz con todos los amigos que tenía antes, eran mucho más apegados a mi

M: y ¿ellos donde estaban?

A: En mi otra escuela, pero ahorita ya no les veo nunca

M: ¿Y quisieras verles?

A: Si

M: ¿Y no hay forma de que les puedas ver?

A: Es que ya perdimos contacto, no sé dónde están

M: ¿has vivido toda tu vida en cuenca? en que escuela estabas? **8:56 no se escucha bien el nombre de la escuela.**

A: Si, en la escuela Jerusalén.

M: ¿Y cómo así te cambiaste de escuela?

Interviene Nicole: Es que la escuela era fiscal entonces cuando mis pas le buscaron una escuela a ella, buscaron una que se adapte a las necesidades de ella, entonces fue la primera que encontramos y nos quedaba full lejos de la casa (Jerusalén), nosotros antes vivíamos por el militar más o menos. Y recién nos cambiamos de casa hace unos 7 meses.

M: ¿O sea recién te cambiaste de escuela?

Interviene Nicole: No recién. Entonces vivíamos allá y esa escuela de Jerusalén quedaba por el Borja

M: ah lejos, claro es al otro extremo

Interviene Nicole: Si entonces se les hacía full difícil a mis pas llevarle peor igual hicieron el esfuerzo y luego trataron de buscarle otro ambiente porque a mis pas no les convenía el ambiente de una escuela pública entonces trataron y encontramos al ñaño del Niki,

M: Chuta no tengo idea de cómo se llama jaja, pero sé que todos son profesores ahí (nos reímos)

Interviene Nicole: Él trabajaba antes en el mall en la Ford, entonces mi papi estaba viendo un carro y le comento y surgió el tema y él le dijo que la mamá tenía una escuela y que ella se puede acomodar full bien en esa escuela entonces se cambió para tercero de básica

M: ah o sea ya estas algunos años ahí

Interviene Nicole: Sí, sino que antes de que ella se cambie, ella tuvo una cirugía y perdió un año, entonces ella hizo 3ero el primer quimestre, pero dijeron que no era suficiente para pasar a cuarto entonces repitió, y de ahí en sexto fue que se operó otra vez y decidieron no ponerle en la escuela todo ese año, por eso es que tiene esa diferencia con sus amigos.

M: ¿Y no te pusieron así por el tema de recuperación?

Interviene Nicole: Es que era una cirugía súper complicada entonces también le hicieron en el segundo bloque le operaron y la recuperación era súper larga, las piernas le inmovilizan como un mes y luego ya no era yeso, pero algo parecido a unas vendas como retenedores así, le ponían y eso tenía que pasar unos dos meses así.

M: Y estuviste todo el año con cosas así

Interviene Nicole: claro

M: Buscando ropa, ¿encuentras lo que quisieras?

A: Los jeans me gusta ponerme y no hay como yo quiero, de mi talla, es muy complicado ponerme un jean, o es muy apretado o muy flojo no se entonces no hay el perfecto.

M: ¿Me comentaban que Uds. usan férulas?

A: si

M: Entonces no se me decían que el jean no se acomoda el rato o sea que pueda entrar y pueda salir así.

Interviene Nicole: Es que, si usaba férulas, pero lo complicado era que tenía que ponerle primero la férula y después el jean, entonces tenían que ver unos que tengan las bastas anchas para que pueda entrar, pero, a ella, vimos que no le estaba haciendo progresar sino al contrario le estaba estancando entonces dijeron que ya no ocupe las férulas.

M: ¿La férula no sé hasta dónde llegue?

Interviene Nicole: Depende, de chiquita usaba una hasta **acá*****, después usaba una hasta la rodilla y después unas hasta **acá*****, entonces depende de que necesite, pero según nos habían dicho las férulas como que uno necesita que el pie tope el suelo y que sienta y así y las férulas, no permitían ese proceso

M: ¿Y en ese caso para que servían las férulas?

Interviene Nicole: Para que el pie no este aguado entonces como que le retenía. Para que este rectita también.

M: Si porque hable con tu otra compañera con joseline

A: Si es la mejor amiga de nuestra ñaña chiquita

M: Entonces ella me decía que, por ejemplo, le encantaría usar vestidos o pantalones, pero el tema de las férulas le impiden y el tema de los vestidos como que el pararse y sentarse es incómodo no se en que interfieran las férulas en eso no sé si es el tema de que se sienta y se puede pisar el vestido o no se

Interviene Nicole: O sea creo yo que a la vista se ve mal porque las férulas no son lindas, no se puede usar estéticamente, son bruscas.

M: Mas es el tema entonces no funcional, sino que no se vea lindo, ¿cosas así y a ti te ha pasado eso con la ropa?

A: A mí no me gusta usar vestido, pero si me ha pasado

M: ¿Cómo que si me puedes dar un ejemplo?

A: O sea con el pantalón y cosas

M: ¿Y ahora que no usas férulas tienes algún problema no sé capaz cuando sales o cosas así por el tema de ropa?

A: Que no me pueda poner ropa apretada, a veces me quiero poner algo y no puedo porque está apretada, por la esclerosis,

M: Debe ser incómodo por la esclerosis ponerte algo apretado

A: Si

M: Lo más fácil sería entonces optar por licras

Interviene Nicole: mm en la parte de arriba, ahí es donde no se puede poner ropa apretada, pero abajo lo que sea.

M: O sea si tuvieras la oportunidad de usar un jean abajo, lo harías

A: Claro si uso jeans.

M: ¿Entonces sería tu prenda favorita el jean?

A: O sea si puede ser

M: ¿Y de ahí por ejemplo no sé, música talvez cantante que te guste? O pasatiempos que tengas?

A: A mí me gusta escuchar música, ver series no se ver algún video en YouTube

M: Ya, o sea si podrías quedarte una tarde viendo películas encantada de la vida ¿Y cantantes favoritos? ¿Alguno que guste escuchar todo el tiempo?

A: Es que es más música en inglés y si cualquiera (se ríe), menos la bachata no me gusta y un poco el reguetón tampoco me gusta

M: ¿Alguna vez te has sentido como que la ropa interviene cuando quieres relacionarte con alguien?

A: Si o sea capaz por el tema de la escoliosis, pero no salgo mucho solo con mi mami, pero ya con mis amigas no puedo salir porque no es igual es la ropa que ellas usan y no puedo como que la espalda me molesta.

M: Claro, o sea tú me dices que en la parte de arriba no puedes usar cosas apretadas, abajo no hay problema y, por ejemplo, no sé a la hora de elegir la ropa, eliges tu o te eligen tus ñañas.

A: Mi ñaña mayor me ayuda más porque conoce más, pero si me han tratado de ayudar mi mami o mi pa, pero no me gusta (se ríe)

Interviene Nicole: Es que mis pas tienen la idea que mi ñaña aun es chiquita jaja, y que le queda el rosado con el morado así (se ríe), pero yo me he dado cuenta que al momento de vestirnos y la música también nos parecemos bastante entonces como que digo de tu ropa yo me pondría esto y me dice si me gusta o ella me dice yo tengo una camiseta negra y como me pongo o déjame ver cómo me queda con eso.

M: ¿Y en las partes de arriba no se comparten?

A: No nada o sea yo me comparto con mi mami

M: Yo con mi ma soy así el problema jaja porque mi ma y yo tenemos estilos muy diferentes de ropa

A: Me pasa lo mismo (se ríe) porque ella me quiere poner las cosas y a mí no, me gustan y si no me pongo se termina poniendo brava jajaja me toca ponerme porque ya nada (se ríe)

M: Jajaja, y no sé si en tu cabeza te idealizas no se algún outfit o atuendo que quieres ponerte?

A: Si capaz, así como la chompa que estoy puesta pero más larguito. Y las chompas de cuero he buscado, pero no encuentro son muy grandes

M: Si o son muy grandes o son muy apretadas.

A: Si

M: ¿Y dónde normalmente compran?

Interviene Nicole: Mi papi, es full cómodo entonces nos vamos al mall, y dice Uds. vean donde quieren ver la ropa, y en el mall no es que haya full opciones y que vaya a encontrar lo que necesite.

M: O sea en general en toda la ciudad verás

Interviene Nicole: Si, entonces a la final terminamos yendo a vatex para no incomodarle a mi papi, tratamos de ver en un solo lugar, o en koaj, abajo ahí también, no se son limitadas las opciones y nos tenemos que adaptar a lo que haya ahí para que use ella.

M: Y debe ser me imagino complicado

A: Si (se ríe)

Interviene Nicole: Mi mami me sabe decir a mi jaja Nicole sabes que no le entiendo a esta guagua ve tu que se quiere poner (se ríe)

A: y ella me decía que no era así tanto por la ropa, sino que ahora estoy más con eso de la ropa y de que tiene que combinar todo y eso.

M: ¿y antes te acuerdas que te ponían?

A: cualquier cosa que combine mal (se ríe)

M: (nos reímos), claro es que cuando uno es pequeño ni si quiera se da cuenta de que les está poniendo los papás, o como nos peinan.

A: Si hasta con los peinados (se ríe)

Interviene Nicole: yo le peino

M: ah tú le peinas, ¿tú le hiciste esa trenza?

Interviene Nicole: si

M: Qué hábil siempre he querido aprender, Qué lindo vivir solo mujeres, de ley se entienden full.

A: Si pero mi ma a veces se pone brava conmigo por la ropa y no me habla y dice que no me entiende (se ríe)

M: Claro es que ya estás en plena edad en lo que todo te importa y quieres verte bien para ti misma.

A: Si más que ellas me vean es que no me gusta lo que me pongo

M: Claro es que es más que nada sentir bien contigo misma, que pasa que muchas veces, piensa la gente que nos vestimos para ellos, pero en verdad la mayor parte del tiempo nada que ver vos te vistes así para sentirte bien.

Interviene Nicole: Hay veces que pasa que me visto y uno se siente tan linda y luego es como que sales y te quedan viendo y es como que chuta jaja

M: Entonces eso puede pasar con un millón de personas y a veces los papás no nos pueden comprender.

A: Mas que nada que acepten, como que a veces tenemos que salir y mi mami busca lo más elegante, pero a mí no me gusta, porque me parece feo lo que ella elije, pero ya hay que ponerse, no le puedo decir que me cambie a cada rato porque es incómodo así, entonces ya me tengo que poner

M: ¿ya entonces cómo definirías tu estilo?

A: Siempre he querido usar jeans y una chompa rara, o de cuero y una camiseta

Interviene Nicole: Súper básico

M: súper casual, cero vestidos faldas cosas así

A: si (se ríe)

M: ¿Y si tuvieras que irte a reuniones formales igual optarías por lo mismo así?

A: Sí, capaz ahí crezca y cambie (se ríe), pero sino si sigo con la misma ropa jaja

M: ¿Entonces se podría decir que capaz el jean es el favorito jaja y el tema de calzado?

A: Eso es muy difícil porque mi pie es muy chiquito entonces no puedo elegir como que yo quiero esos zapatos que no hay en mi talla, los zapatos que yo quiero son muy grandes y los zapatos que tengo son de niña. No sé si son a veces porque no son tan cómodos, pero también es porque mi pie es tan chiquito. Los deportivos si me puedo poner, pero a mí me gusta más los zapatos con el cordón, hay como converse así, pero son incomodos, adentro es medio incómodo.

M: ¿O sea los zapatos que estas puesta son los más cómodos que más te gustan?

A: O sea si

M: ¿y esos donde consiguen?

Interviene Nicole: No es complicado porque digo ya a ver no hay zapatos para ti, pero tenemos que ver zapatos que te combinen con todo, entonces el día que le compramos estos zapatos le compramos también zapatos blancos esos grandotes que están de moda. Entonces dijimos ya, estos dos pares y esos son los que más utiliza. Y mi mami cuando se fue a estados unidos, nos trajo zapatos y a ella le trajo unos converse así y son lindos, pero son difíciles de poner

M: ¿Y con la caña alta?

Interviene Nicole: si

A: Si siempre me dice como que no te pones los zapatos, pero lo es porque no me gustan sino porque es incomodo

M: Claro, y eso que hay un montón. (se ríe) mascotas? ¿Animales así favoritos?

A: Recién me compré una, pero tuve que darle a otro señor porque el tema es que el departamento es muy chiquito

M: ¿en este?

Interviene Nicole: Si es que antes vivíamos en una casota, pero vivíamos a lado de mi papi y mis pas están divorciados entonces súper incómodo vivir a lado y dijimos como que no mejor, la casa está en arriendo.

A: Mi mami se quiso cambiar y justo le trajimos al perro acá y si nos dejan tener perro, pero el problema es que no tiene espacio para hacer las necesidades, porque en la otra casa si había un patio grandote y aquí no hay como, entonces mi mamá se cansó porque se hacía pipi en todos lados y le mandó

M: ¿y saben con qué señor está?

A: Si (se ríe)

M: Qué lindo yo amo todos los animales

A: El día que se fue lloramos, estuvo 3 años con nosotras

M: Si te entiendo me ha pasado eso con mis perritos.

M: Qué me puedes contar de ti, de tu estilo al vestirse

A: A veces es que no tengo un buen gusto jaja entonces no me importa, quiero solamente estar cómoda.

M: ¿y cuando dices que no tienes buen gusto cómo?

A: Me da pereza estar así,

Interviene Nicole: Es que quiere estar solo en pijama así (se ríe) y ya le digo ponte un jean (nos reímos)

Bueno, no sé si puedo visitarte otra vez, para poder seguir conversando

A: Si

M: Me comunico contigo contigo o con tu ma?

Interviene Nicole: Si conmigo

M: ¿Qué día es mejor?

Interviene Nicole: Todos menos los viernes,

M: Buenísimo ahí les estaré molestando para robarles un ratito de su tiempo, espero verte otra vez y que sigamos conversando más de lo que hemos conversado ahora. Un gusto en conocerte Ashley

A: igualmente

ENTREVISTA A JOSELINE 11 años

Me voy a presentar Joseline, me llamo Mili, ¿cómo estás? -bien

M: Qué bueno, yo te cuento que soy diseñadora de modas, si sabes lo que hacen los diseñadores de modas?

M:Te gustan?

J:(se ríe y asiente)

M:¿Sí?

J:Si

M: Qué tal estaba tu terapia, que hiciste?

J:Ejercicios, se ríe

M: Y te gustan? sales contenta?

Sí, la mamá interfiere y dice- sale cansada

M:Verás, te voy a hacer unas preguntas para conocernos mejor, ¿te parece?

M:¿Me puedes decir cuál es tu nombre?

J: Joseline Fernanda Calle

M:Muy bien, ¿Cuántos años tienes?

J: 11, Ya mismo tengo 12

M: 12? ¿Y cuándo es tu cumpleaños?

J: Sonríe, el 28 de marzo

M: Ya mismo, ¿y te vas a hacer alguna fiesta de cumpleaños o algo?

J: Nose

-M: ¿Te gusta celebrar los cumpleaños?

J: Se ríe, si

M: ¿Cuál ha sido la vez que más te ha gustado tu cumpleaños?
J: Cuando cumplí 11.
-M: ¿Porque? ¿Qué te hicieron?
J: Tuve un nuevo perro, se ríe
M: Todavía le tienes al perrito? ¿Cómo se llama?
J: Toby
M: A mí me regalaron un perrito recién, es chiquito, ¿el tuyo cómo es?
¿Grande?
J: Si es grande
M: Y es educado?
J: Si
M: Si lo entrenas bien? por qué el mío se hace pipi en todo lado
J: Se ríe, el toby también
M: Bueno, ¿cuéntame cuál es tu color favorito?
J: El rosado
M: ¿Tienes alguna película favorita, o dibujos animados favoritos?
J: no? ¿y Cantantes favoritos?
M: Tampoco? nos reímos
M: Te gusta la música o no?
J: Más o menos
M: ¿Que te gusta, algo que te encante?
J: Mmmm no se
M: Yo, por ejemplo, me gusta hacer vestidos
M: Cuéntame quienes forman parte de tu familia?

J: Mi mami, mi papi, mi hermano y mi hermana
M: Me contarías que es lo que más te gusta de ellos?
J: Que me quieren mucho.
M: Y cuando estas con ellos, que saben hacer? yo por ejemplo se salir con mis papis a pasear al perrito, o ver películas, ¿a ti que te gusta?
J: Salir a pasear en algún lado
M: a pasear o a comer? ¿te gusta ir a los centros comerciales?
J: Se ríe, - si
M: ¿y qué haces cuando estás en los centros comerciales?
J: Comprar cosas
M: Y que te gusta comprar? ¿ropa? juguetes? comida?
J: Juguetes contesta
M: cuáles son los juguetes que más te gustan?
J: las barbies
M: Que chévere.. Bueno, ¿ahora cuéntame en que escuela estas?
J: Estoy en la bell academy
M: Bell academy, yo conozco, le conocí al profe Nico hace un tiempo que fui, ¿es tu profesor el?
J: O sea le conozco, pero no es mi profe, el hermano sí.
M: ¿y te gusta tu escuela? ¿tienes muchos amiguitos en tu escuela?
J: Si
M: ¿y qué hacen ahí con tus amigos?
J: Mmm aprender y jugar.

M: ¿A que saben jugar? Yo fui una vez a tu escolita y vi a muchos niños corriendo, algunos jugaban futbol, saltaban por todo lado. ¿Tú qué sabes hacer con tus amigos?

J: Solo conversamos

M: ¿Y amigos tienes fuera de la escuela?

J: Asiente

M: ¿Que hacen cuando se reúnen?

J: Igual conversamos y jugamos.

M: Ahora te voy a hacer una pregunta que me gusta preguntar muchísimo ¿está bien?

J: Si

M: Perfecto, ¿qué quisieras ser de grande?

J: Contesta rápidamente y me dice VETERINARIA (Emocionada)

M: Te encantan los animales?

J: Sii se ríe

M: Me hubiera gustado ser veterinaria, pero hay algunos animales que me dan un poco de miedo

J: Se ríe y me dice yo también tengo miedo

M: ¿Cuáles son los animales que más te gustan?

J: Los perros

M: ¿Tienes por ejemplo prendas de ropa favoritas?

J: Asiente

M: ¿Me quieres contar?

J: Los vestidos, porque son más cómodos.

-M: ¿Tienes algún vestido favorito?

J: No

M: ¿Ahora usarías un vestido en tu cumpleaños?

J: Se emociona y se ríe, sii!

M: ¿Te gustaría que podamos encontrarnos otra vez? Así puedes contarme sobre tu cumpleaños

J: Asiente y se ríe -Si

M: ¿Que torta te gusta, ¿cuál es tu sabor favorito?

J: La torta de mora

M: De aquí que vas a hacer cuando llegues a tu casa?

J: Ver la televisión, series y dibujos animados

M: ¿Cuál es el que más te gusta?

J: me gustan muchos

M: Te gusta tal vez Peppa pig, o la de la princesa que congela el castillo, no me acuerdo como se llama...

J: Frozen

M: Frozen, esa te gusta? ¿te gustan las películas de princesas?

J: Me gustan las películas de Disney

M: ¿Que nomás haces en el día? vas a la escuela, terapia...

J: Me voy a nadar, estoy aprendiendo a nadar

M: Y que te gusta más entre la piscina y la terapia?

J: mmm la piscina

M: ¿y prácticas algo, vas a alguna academia tal vez?

J: Interfiere la mama,-antes se iba a Aloha

M: Aloha la academia de matemáticas? ¿Te gustan las matemáticas?

J: No mucho

M: A mí tampoco me gustaban, pero lo que sí me encantaba era dibujar

J: A mí también

M: Interfiere la mamá- hace manualidades ella

J: (arrancamos una hoja para hacer manualidades y le enseño a hacer un juego con papel)

M: Bueno Joseline ya que vas a ser veterinaria, entonces les voy a llevar a mis mascotas a que tú seas su doctora, mis perros, mis conejos

J: Ya, pero no me gustan los pájaros, me asustan

M: Nos reímos, bueno pájaros no

M: Bueno la próxima vez que nos veamos, qué te parece si tú me enseñas origami, ¿y yo te enseño los vestidos que he hecho, te gustaría?

J: se ríe, -está bien

M: Y me cuentas también como te va con el juego que acabamos de hacer ¿te parece?

J: Está bien

M: Si te acuerdas como me llamo?

J: Se ríe y mueve la cabeza

M: Me llamo Mili, bueno en verdad me llamo Emilia, pero me dicen Mili, ¿a ti como te dicen?

J: Mmm me dicen Joseline, Jossy y Yochi también

M: Paso las hojas de mi cuaderno y le enseñó los bocetos que tengo, también le muestro fotos de vestidos

J: Se interesa en los dibujos de vestidos y me enseña cuál es su favorito

M: ¿Quién elige la ropa cuando vas a vestirte? ¿tu o tu mami?

J: Mi mami

M: ¿y te gusta cuando elige tu ropa?

J: Se ríe, -no siempre

-M: ¿Y cuando no te gusta, eliges tú la ropa?

J: Asiente con la cabeza

M: Bueno la siguiente vez que nos veamos entonces qué vamos a hacer, ¿te acuerdas?

J: Vamos a... Se demora respondiendo

J: (le ayudo) - vamos a hacer origami, y a comer

J: Se emociona- Comer una torta de mora

M: Y qué más? ¿podemos dibujar porque eso nos relaja no cierto?

J: Se ríe

M: Ya sé, puedo enseñarte a dibujar las muñecas que dibujan los diseñadores con los vestidos

J: Se ríe, -ya

M: Mira, este es como mi diario, yo le llevo a todo lado y cuando tengo alguna idea anoto o dibujo

J: A ti que te gusta dibujar Joseline? ¿Muñecos, paisajes?

M: Me gusta dibujarle a mi perro

M: ¿Cuántos años tiene el Tobby? no me contaste

J: Tiene casi un año creo

M: ¿y cómo es el?

J: Es grande, es plomo con blanco y tiene sus orejas caídas

-M: Yo tengo un chihuahua, es chiquito chiquito

J: Yo también tengo un chihuahua (se ríe)

M: Como se llama, cuéntame

J: Se llama Bella

M: o sea tienes dos perritos en tu casa?

J: No el uno está en otro lado

M: Y le ves muy seguido?

J: Si casi todos los fines de semana

M: y que sabes hacer los fines de semana, siempre le vas a ver?

J: Paseo con mi familia y le voy a ver a mi perro

M: O sea amas los perros

J: Se ríe y asiente

M: Bueno Joseline, eso es todo por hoy, ¿me prometes que nos vemos otra vez?

J: Sii

J: (Mami muéstrale la foto del toby)

Intercambiamos fotos de nuestros perritos

M: Que hermoso tu perro, ¿qué raza es?

J: Es un schnauzer

M: Que hermoso

J: O sea tiene corte de schnauzer, el veterinario dice que le queda el corte de schnauzer

M: El mío es súper juguetón

J: El mío también le gusta jugar

M: La mamá busca un taxi, pero me ofrezco a llevarle

-(conversación en el carro)

Sonia (mama): Ah entonces usted es diseñadora

M: Sí, o sea ahorita ya solo estoy haciendo la tesis para graduarme, entonces estoy queriendo hacer ropa para ellos

S: Si han hecho otras veces ropa

M: Pero yo quiero enfocarme más en el aspecto social y emocional de los niños, porque es muy importante para su desarrollo.

S: Si a veces sabe que, si es difícil conseguir ropa para ellos, porque uno tiene que ver la comodidad también porque ellos póngase, usan férulas, y no hay como poner algo apretado y para uno es complicado. Tengo que ver eso, que sea elástico o ancho para que ella meta la pierna de una.

M: Y me imagino que sobre todo encontrar algo que al mismo tiempo a Joseline también le encante debe ser difícil

S: Sii, a ella le gustan los vestidos, pero no puede ponerse, es más incómodo cuando se para o se sienta

J: Jossy interfiere y dice- por eso me pongo mas calentadores.

S: Todo es la férula, ella se quiere poner el vestido sin la férula, pero le duelen los pies.

M: Para que funciona la férula?

S: Para que no se deformen los pies, ella también se siente más segura con eso.

M: Me imagino entonces que los zapatos

S: Uyy los zapatos es lo más complicado de conseguir para ellos, porque si le entra le aprieta en el empeine. Póngase ella también tiene falda para la escuela, pero nunca le hago que se ponga porque es incomodo

M: ¿y la falda es larga?

S: No, es pequeña, ella está en la escuela en la misma desde los 2 años, ya va a terminar la escuela e ir al colegio.

M: ¿estas nerviosa? ¿Poquito?

J: ya se separan los grados los compañeros

M: pero si les vas a seguir viendo en los recreos, aunque ya no estén en el mismo curso

S: le miman demasiado (se ríe) en la casa y en la escuela. Siente de verdad inclusión.

M: si porque hay escuelas que dicen que son inclusivas, pero a la final no son y hable con Nicolás y decía que se entiende mal el tema de inclusión, que nosotros nos hagamos a ellos, este apto a todos al alcance de todos, que nos sintamos cómodos y todo.

S: ya le estaba por llevar a argentina a ver que terapia le hace bien, aquí la chica que le hace no tiene tanta experiencia, pero tiene ideas, yo pido permiso en el trabajo para ir 2 veces al año, un mes más o menos, para que haga el tratamiento porque son 3 horas diarias todos los días, ella empezó a caminar con esa terapia.

M: Y camina súper bien

Mama: si hubo mucha mejora

M: te felicito Joseline por eso porque con la ayuda de tu mami han salido adelante a parte a ti te gusta

J: si

S: les dijeron que nunca van a poder, pero si lo logro, mi marido lloro y todo.

M: Yo creo que la única forma es teniendo el apoyo y todo el amor del mundo a que se sienta segura sino ella no hubiera podido tal vez es la fuerza, el motor de todo para ella. ¿Son 3 hijos?

S: la primera tiene 28 años. (ven un choque no termina la conversación de eso)

M: si de mi también somos 3 yo con mi nano menor tengo 18 años de diferencia (se ríe).

S: el más pequeño es el más mimado entonces, se ríe.

M: si es un amor increíble, justo hablaba con mi mami y yo tenía una relación con mi ñaño , pero no era tan cercana pero ahora con el chiquito es otra cosa. Joseline que haces con tus ñaños?

J: me voy al cine, vi una película en 3D y me daba miedo y me quité las gafas (nos reímos)

¿pero si puedes ver igual sin las gafas?

J: si

Despedida.

ANEXO 4. ENTREVISTA EN VIVO

Anexos



154



ANEXO 5: ABSTRACT

Abstract of the project

Title of the project Fashion design from emotion

Project subtitle An alternative for an inclusive fashion line

Summary:

The clothing design currently proposed for children with physical disabilities is not inclusive in all dimensions of the garment; this limits their social interaction with the environment, which is crucial for their development, especially in the childhood stage. Thus, the present research project identified the functional, social and emotional needs of children with physical disabilities and addressed design, from the foundations laid in emotional and universal design. In short, the project proposed inclusive clothing design focused on other dimensions of clothing, considering the problems of the target audience.

Keywords

Inclusive design, inclusive clothing, cerebral palsy, emotional design, physical disability, children's clothing

Student Carrasco Vázquez María Emilia

ID 0107043804

Code

79190

Director Dis. María del Carmen Trelles Muñoz, Mgt.

Co-director: Dis. Silvana Mireya Amoroso Peralta, Mgt.

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



Durán Karina

Nº. Cédula Identidad

0102603677