



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**DISEÑO DE INDUMENTARIA
INFANTIL PARA SKATERS
DE 5 A 12 AÑOS DE EDAD**

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

AUTORA:

Evelyn Dayanna Coronel Rodas

DIRECTORA:

Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.

**CUENCA-ECUADOR
2023**





ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODA

**DISEÑO DE INDUMENTARIA INFANTIL PARA *SKATERS*
DE 5 A 12 AÑOS DE EDAD**

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

AUTORA:

Evelyn Dayanna Coronel Rodas

DIRECTORA:

Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.

CUENCA-ECUADOR

2023



Dedicatoria

Quiero dedicarle mi proyecto de graduación a mis padres por todo el sacrificio que han hecho por mí. Por sus sabios consejos y ánimos que me han brindado para seguir adelante y no rendirme. A mi hijo que me ha enseñado a ser una gran madre y quien me ha inspirado en este proyecto. A mis hermanos quienes son parte de mi vida y han estado en cada etapa de mi carrera ayudándome.





Agradecimientos

En primer lugar, quiero dar gracias a Dios, por permitirme llegar a este punto de mi vida, el poder culminar con mi carrera profesional. A mi familia por darme el apoyo emocional para poder enfocarme en mi proyecto y a mi hijo que a pesar de ser un niño de 5 años ha sabido darme las fuerzas necesarias para poder salir adelante. A mi tutora Mary Trelles, quien me guió en el desarrollo del proyecto y a los niños y niñas *skaters* del parque Guataná, ya que han sido un pilar importante en este proyecto. Y por último a todas las personas que forman parte de mi vida, porque sé que creen en mí.



DEDICATORIA	4
AGRADECIMIENTOS	5
ÍNDICE DE CONTENIDOS	6
ÍNDICE DE FIGURAS	8
ÍNDICE DE TABLAS	9
ÍNDICE DE CUADROS	9
RESUMEN	10
ABSTRACT	11
INTRODUCCIÓN	13

CAPÍTULO 1

1.- CONTEXTUALIZACIÓN	17
1.1.- Diseño de indumentaria deportiva para el segmento infantil	17
1.1.1.- Aproximaciones al diseño de indumentaria	19
1.1.2.- La indumentaria infantil	21
1.1.3.- El universo de la ropa deportiva	25
1.2.- Skateboarding	28
1.2.1.- Aproximaciones al <i>skateboarding</i>	29
1.2.2.- Indumentaria para la práctica del <i>skate</i>	37
1.2.3.- <i>Skateboarding</i> en Cuenca	40
1.3.- Ergonomía	45
1.3.1.- Aproximaciones a la noción de lo ergonómico	45
1.3.2.- Ergonomía en prendas deportivas de niños <i>skaters</i>	47
1.3.3.- Criterios ergonómicos para indumentaria	48
1.3.4.- Análisis ergonómico de las prendas en movimiento	54

CAPÍTULO 2

2.- Planificación	59
2.1.- Definición del usuario/cliente	59
2.1.1.- Perfil de usuario	59
2.1.2.- Perfil cliente	60
2.2.- Definición del programa / Brief	60
2.2.1.- Descripción del proyecto	60
2.2.2.- Antecedentes	60
2.2.3.- Caso	60
2.2.4.- Objetivo del proyecto	60
2.2.5.- Concepto: Extremo	60
2.2.6.- Mensaje	61
2.2.7.- Cromática	61
2.2.8.- Materiales	62
2.2.9.- Tecnologías aplicadas	62
2.2.10.- Constantes y Variables	63
2.2.11.- Etapas	64
2.2.12.- Presupuesto	64
2.3.- Conceptualización y estrategias creativas	65
2.3.1.- Conceptualización	65
2.3.2.- Estrategias creativas	66
2.4.- Definición del plan de negocios	66
2.4.1.- Nombre de la idea de negocio	66
2.4.2.- Razón social	66
2.4.3.- Nombre comercial	66

2.4.4.- Planteamiento estratégico	66	Conclusiones	99
2.4.4.1.- Visión del negocio	66	Recomendaciones	99
2.4.4.2.- Misión del negocio	66	Bibliografía	102
2.4.4.3.- Objetivos del negocio	66	Bibliografía de figuras	103
2.4.4.4.- Breve descripción del negocio	66	Anexo 1: Formato de entrevista 1	110
2.4.4.5.- Análisis del mercado	67	Anexo 2: Formato de entrevista 2	110
2.4.4.6.- Análisis del entorno empresarial	67	Anexo 3: Formato de entrevista 3	110
2.4.4.7.- Análisis del mercado potencial	68	Anexo 4: Encuestas a niñas y niños	112
2.4.4.8.- Ventaja competitiva	68	Anexo 5: Resultados de encuesta niño/as	113
2.4.4.9.- Análisis de la competencia	69	Anexo 6: Encuesta padres/madres	117
2.5.- Estrategias de mercado	69	Anexo 7: Resultado de encuesta padres/madres	118
2.5.1.- Estrategias de producto o servicio	69	Anexo 8: ABSTRACT	122
2.5.2.- Estrategia de precio	69		
2.5.3.- Estrategia de distribución (plaza)	70		
2.5.4.- Estrategia de promoción	70		
2.6.- Estudio técnico de la producción	70		
2.6.1.- Características de la localización del negocio	70		
2.6.2.- Distribución del local (área de trabajo)	71		
2.6.3.- Listado de las máquinas, equipos y herramientas que se necesitan para elaborar el producto o brindar el servicio que se ha definido	72		

CAPÍTULO 3

3.- Anteproyecto	77
3.1.- Ideación	77
3.1.1.- Proceso creativo	77
3.2.- Bocetos rápidos	82

CAPÍTULO 4

4.- Resultado	87
4.1.- Diseño Final	87
4.2.- Concreción y validación	90
4.3.- Documentación técnica	91



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Ropa deportiva infantil.	17
Figura 2. Indumentaria especializada.	18
Figura 3. Tejidos técnicos.	18
Figura 4. Ropa deportiva infantil.	18
Figura 5. Diseño de indumentaria.	19
Figura 6. Proceso creativo.	20
Figura 7. Ropa infantil del siglo XVII.	22
Figura 8. Ropa infantil del siglo XVIII.	22
Figura 9. Jean Lanvin y su hija.	23
Figura 10. Moda infantil, ropa para niños y niñas.	24
Figura 11. Ropa deportiva infantil.	24
Figura 12. Ropa elegante.	24
Figura 13. Athleisure: ir a la última con ropa deportiva.	25
Figura 14. Ropa de entrenamiento.	25
Figura 15. Ropa de running.	26
Figura 16. Ropa de gimnasio.	26
Figura 17. Ropa para senderismo.	26
Figura 18. Ropa deportes acuáticos.	27
Figura 19. Skateboarding.	28
Figura 20. Tabla de skate.	28
Figura 21. Historia del skateboarding.	29
Figura 22. Historia del Skateboarding.	30
Figura 23. El primer campeonato de Skateboard que se conoce fue organizado por Makaha en Pier Avenue Junior High School en Hermosa, California.	30
Figura 24. Skate en los 70.	30
Figura 25. Thrasher 1981-1990 Skateboard Magazine.	30
Figura 26. Street League Skateboarding – La serie internacional de competencias Street.	31
Figura 27. X Games – El primer festival de deportes de acción hecho para la televisión.	31
Figura 28. Red Bull Skate Generation 2015.	31
Figura 29. Partes del skate.	32
Figura 30. Posicionamiento del ollie.	33
Figura 31. Ollie.	33
Figura 32. Kickflip.	33
Figura 33. Frontside 180.	33
Figura 34. Pop shove-it.	34
Figura 35. Hippie jump.	34
Figura 36. Vans “off the wall”.	34
Figura 37. Santa Cruz.	35
Figura 38. Independent Truck Company.	35
Figura 39. Thrasher Magazine.	36
Figura 40. Nike sb.	36
Figura 41. Stussy.	36
Figura 42. Ropa de skateboarding.	37
Figura 43. Skaters punk.	38
Figura 44. Skate emo.	38
Figura 45. Skater reggae.	39
Figura 46. Skater grunge.	39
Figura 47. Román Vanegas instructor en el entrenamiento del skate.	40
Figura 48. Skaterpark Guataná.	40
Figura 49. Grupo de chicos que practican skate en el parque Guataná.	41
Figura 50. Juan Esteban Cevallos aprende a dominar la patineta para competir en un torneo.	41
Figura 51. Tommy León, skater.	41
Figura 52. Artículos de bicicletas.	43
Figura 53. Prendas de vestir.	43
Figura 54. EDCA Mall del Río — Cuenca.	44

Figura 55. Madera de calle.	44
Figura 56. Ergonomía física.	45
Figura 57. Ergonomía cognitiva.	46
Figura 58. Ergonomía organizacional.	46
Figura 59. Ropa ergonómica para niños.	47
Figura 60. Protecciones de skate.	47
Figura 61. Niño practicando skate en el parque Guataná.	59
Figura 62. Niño practicando skate en el parque Guataná.	59
Figura 63. Niña practicando skate en el parque Guataná.	59
Figura 64. Perfil cliente.	60
Figura 65. Cromática.	61
Figura 66. Taller de diseño.	71
Figura 67. Tablero de inspiración.	77
Figura 68. Tablero de tendencias.	78
Figura 69. Proceso de motivo.	80
Figura 70. Proceso de motivo.	80
Figura 71. Proceso de motivo.	81
Figura 72. Proceso de motivo.	81
Figura 73. Bocetos rápidos.	82
Figura 74. Bocetos rápidos.	83
Figura 75. Boceto final propuesta 1.	88
Figura 76. Boceto final propuesta 2.	88
Figura 77. Boceto final propuesta 3.	89
Figura 78. Boceto final propuesta 4.	89

ÍNDICE DE TABLAS

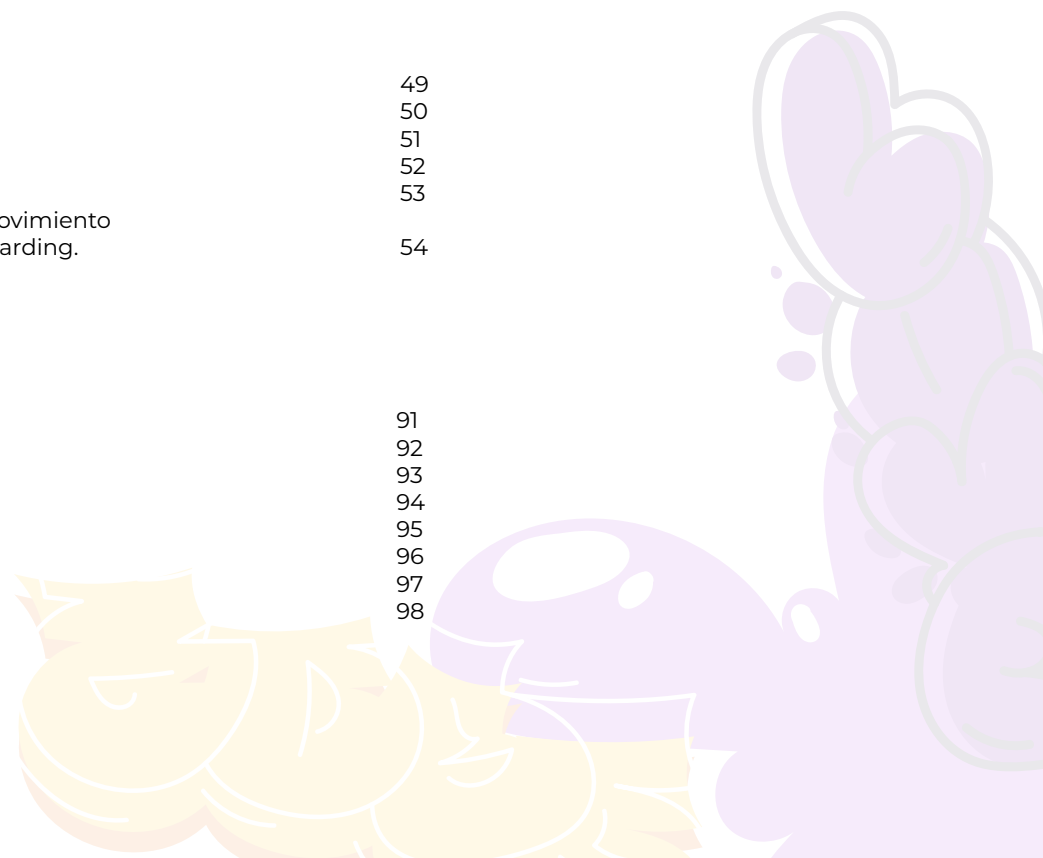
Tabla 1. Materiales.	62
Tabla 2. Constantes y variables.	63
Tabla 3. Etapas.	64
Tabla 4. Costos fijos.	64
Tabla 5. Costos variables.	64
Tabla 6. Proceso de diseño.	65
Tabla 7. Análisis del mercado potencial.	68
Tabla 8. Análisis de la competencia.	69
Tabla 9. Estrategia de precio.	69
Tabla 10. Estrategia de distribución.	70
Tabla 11. Estrategia de promoción.	70
Tabla 12. Listado de maquinarias y equipos.	72
Tabla 13. Cuadro de criterios.	79

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro 1. Análisis de la indumentaria utilizada.	49
Cuadro 2. Análisis de la indumentaria utilizada.	50
Cuadro 3. Análisis de la indumentaria utilizada.	51
Cuadro 4. Análisis de la indumentaria utilizada.	52
Cuadro 5. Análisis de la indumentaria utilizada.	53
Cuadro 6. Análisis ergonómico de las prendas en movimiento utilizada por los skaters para la práctica del skateboarding.	54

ÍNDICE DE FICHAS

Ficha 1. Ficha técnica de pantalón.	91
Ficha 2. Ficha técnica de casaca.	92
Ficha 3. Ficha técnica de hoddie.	93
Ficha 4. Ficha técnica de pantalón.	94
Ficha 5. Ficha técnica de camiseta.	95
Ficha 6. Ficha técnica de pantalón.	96
Ficha 7. Ficha técnica de hoodie.	97
Ficha 8. Ficha técnica de pantalón.	98



RESUMEN

Actualmente, en la ciudad de Cuenca el *skateboarding* es un deporte que con más frecuencia es preferido por niñas y niños. Sin embargo, su práctica se puede ver limitada debido a la escasa oferta de indumentaria especializada. Es así que el presente proyecto de investigación propone un análisis ergonómico, aplicación de consideraciones de costos para lograr propuestas accesibles económicamente, aplicación de criterios de diseño que se enmarquen en la estética manejada por esta subcultura, así como también consideraciones de seguridad; para proponer una línea de diseño de indumentaria casual deportiva infantil que pueda responder a las necesidades del mercado local.

Palabras clave: Deporte, *skateboarding*, ergonomía, seguridad, funcionalidad, ropa infantil.



ABSTRACT

Currently, in the city of Cuenca skateboarding is a sport that is most frequently preferred by girls and boys. However, its practice can be seen as limited due to the low offer of specialized clothing. Thus, the present research project proposes an ergonomic analysis, application of cost considerations to achieve economically accessible proposals, application of design criteria that are framed in the aesthetics managed by this sub-culture, as well as security considerations; to propose a children's casual sports line design that can respond to the needs of the local market.

Keywords: Sport, skateboarding, ergonomics, security, functionality, children's clothing.





Introducción

En el presente proyecto de graduación, se propone crear una línea deportiva para contribuir a la práctica del *skate* en niñas y niños a través del diseño de indumentaria, considerando la función de la vestimenta propuesta, su ergonomía y seguridad para el usuario, además del costo de las prendas.

El diseño de indumentaria se adapta a distintas necesidades específicas mejorando la funcionalidad y la comodidad de la ropa por lo que es un elemento fundamental para la práctica del *skate*, al igual que la ergonomía que se encarga de buscar nuevas soluciones y diseños funcionales.

El problema a abordar es la escasez de este tipo de indumentaria especializada en la ciudad de Cuenca. Se propone entonces una investigación de tipo cualitativa, que utilice herramientas como sondeo, entrevistas, observación a profundidad y registro estructurado de observación, para la creación de una línea de diseño de ropa deportiva considerando, además de los criterios mencionados anteriormente, los rasgos característicos del estilo *skate*, para niñas y niños de 5 a 12 años.





E/B

GAN

CEAT SPEND
12.003

MANDAD
RACION RE

TES A TH

EP

DD



CAPITULO



CAPÍTULO I

1.- CONTEXTUALIZACIÓN	17
1.1.- Diseño de indumentaria deportiva para el segmento infantil	17
1.1.1.- Aproximaciones al diseño de indumentaria	19
1.1.2.- La indumentaria infantil	21
1.1.3.- El universo de la ropa deportiva	25
1.2.- Skateboarding	28
1.2.1.- Aproximaciones al <i>skateboarding</i>	29
1.2.2.- Indumentaria para la práctica del <i>skate</i>	37
1.2.3.- <i>Skateboarding</i> en Cuenca	40
1.3.- Ergonomía	45
1.3.1.- Aproximaciones a la noción de lo ergonómico	45
1.3.2.- Ergonomía en prendas deportivas de niños <i>skaters</i>	47
1.3.3.- Criterios ergonómicos para indumentaria	48
1.3.4.- Análisis ergonómico de las prendas en movimiento	54



I.- CONTEXTUALIZACIÓN

I.1.- Diseño de indumentaria deportiva para el segmento infantil

Figura 1. Ropa deportiva infantil.



Nota. De Saludalia.com.

La indumentaria deportiva hace referencia a la ropa y el calzado que se utiliza a la hora de realizar ejercicio físico o la práctica de un deporte, se debe tener en cuenta que no es lo mismo que el equipamiento deportivo, ya que este hace referencia a herramientas, materiales e incluso prendas especializadas para competir en el deporte. En la actualidad, la ropa deportiva se emplea por razones de comodidad, moda, reglamento o por seguridad.

Según expresa Bielefeldt y Langkjaer (2016),

Desde mediados del siglo XX, la ropa deportiva se ha convertido en ropa de todos los días, ya sea comercial o de alta costura. Es el estilo y la estética lo que está en foco. Hasta principios del siglo XX, la ropa deportiva parecía casi idéntica a la ropa de trabajo o a la ropa de diario. Esto cambió, sin embargo, en las primeras décadas del siglo XX, cuando el diseño de ropa deportiva se separó del diseño de moda general debido a su función práctica y la tendencia hacia una apariencia uniforme que distinguía claramente un deporte de otro (p. 183).

Las prendas que se utilizan comúnmente incluyen: pantalones cortos, licras, crop tops, camisetas, chándales (conjuntos deportivos) y polos. Las prendas especializa-

das se suelen utilizar en deportes como la natación, con trajes acuáticos de buceo o *surf*; el *snowboard* (esquí) en cambio con chaquetas impermeables y rompe vientos con pantalones especiales. De tal manera que el diseño de las prendas especializadas está pensado para el confort, funcionalidad y seguridad del usuario.

Figura 2. *Indumentaria especializada.*



Nota. De 90grados, (2016).

Además, la ropa deportiva requiere de materiales con especificidades técnicas que ayuden al usuario a sentirse cómodo y seguro, se caracteriza por la utilización de tejidos y tecnologías innovadoras que mejoran el rendimiento y la comodidad del deportista. Estos tejidos pueden ser transpirables, resistentes al agua, elásticos, de secado rápido, antibacterianos, entre otros atributos.

Figura 3. *Tejidos técnicos.*



Nota. De Texalive.

La ropa deportiva para niños se refiere a la ropa diseñada específicamente para que los niños la usen mientras realizan actividades físicas como deportes, ejercicio y juegos al aire libre y a su vez se sientan cómodos y seguros. Tiene muchas funciones y por lo general se suele utilizar para ciertas ocasiones, ya sea por actividad física o comodidad. Las grandes marcas como: puma, nike y adidas se encargan de crear prendas especializadas para los distintos deportes, y se caracterizan por brindar prendas de calidad, con materiales más durables para que los niños lo usen sin ningún problema.

Figura 4. *Ropa deportiva infantil.*



Nota. De blogmodabebe, (2015).

Las prendas deportivas para niños deben ser cómodas, transpirables y resistentes para soportar el desgaste al momento de practicar el deporte. Además, es importante elegir materiales de alta calidad para evitar irritaciones en la piel y permitir la libertad de movimiento. Las tipologías de prendas incluyen: camisetas, pantalones cortos, sudaderas con capucha, chaquetas y zapatos deportivos. Al elegir la ropa deportiva infantil, es importante considerar el tipo de actividad que se va a realizar y asegurarse de que la ropa se ajuste adecuadamente para evitar accidentes. La ropa también debe ser apropiada para las condiciones climáticas y fácil de limpiar, ya que los niños tienden a ensuciarse mientras practican deportes.

Para el subtema 1.1.1, 1.1.2 y 1.1.3 se abordará acerca del diseño de indumentaria tomando en cuenta ciertos referentes que nos cuentan cómo la indumentaria ha acompañado al hombre a lo largo de toda la historia, y como es el desempeño de un diseñador de moda. Además, se hablará acerca de lo que es ropa infantil y cómo ha evolucionado al pasar de los años. Así también se abordará el universo de la ropa deportiva y sus distintas categorías.

Figura 5. *Diseño de indumentaria.*



Nota. De Beautifulcng, (2023).

1.1.1.- Aproximaciones al diseño de indumentaria

En torno al conocimiento de diseño de vestimenta, Devalle (2021) expone que:

La vestimenta ha acompañado al hombre a lo largo de toda la historia, pero es a partir de la Revolución Industrial donde se presentan las condiciones materiales distintivas de su producción. Conceptos como moda y la distinción por género en la ropa irrumpen en un campo aún difuso, en el que se pasa paulatinamente de la confección hogareña de las prendas a la labor de costureras y luego los grandes popes de la moda, dictadores del “buen vestir” (p.153).

El diseño de indumentaria es una disciplina creativa que se encarga en la creación y desarrollo de prendas de vestir y accesorios. Sigue un proceso en el cual se combina la estética, la funcionalidad y la personalidad del diseñador para el proceso de diseño, son productos que se adaptan a las necesidades y gustos de los usuarios.

Los diseñadores de indumentaria no se encargan únicamente del diseño por lo que es importante saber que “es en última instancia responsable del diseño de cada colección a medida que avanza desde la inspiración hasta la producción. Incluso si los diseñadores tienen un personal de apoyo de asistentes de diseño, investigadores y desarrolladores de telas, creadores de patrones, especialistas en diseño por computadora y diseñadores técnicos, deben supervisar y dirigir a su equipo de diseño de manera adecuada y oportuna” (Faerm, 2010, p. 10).

Las tareas principales de un diseñador de moda son:

- Realizar investigaciones sobre un tema en específico
- Mantenerse actualizado sobre el diseño y las tendencias del mercado
- Creación de tableros: inspiración, conceptos, tendencias, materiales, tecnologías, etc...
- Adquirir conocimiento sobre las telas, teniendo en cuenta: la caída, fluidez, peso, estética, efectos en su producción, rendimiento físico, yardas requeridas, costos, calidad, etc...
- Creación de colecciones o líneas
- Creación de bocetos
- Capturar un nicho en específico
- Ser detallista en cada pequeño detalle
- Supervisar la calidad de insumos
- Creación de fichas técnicas
- Crear planes de mercado
- Tener proveedores
- Manejar medios de comunicación

Figura 6. Proceso creativo.



Nota. De camillestyles, (2019).

1.1.2.- La indumentaria infantil

La indumentaria infantil son prendas y accesorios diseñados y fabricados específicamente para niños. Incluye prendas de vestir como: indumentaria, calzado, sombreros, guantes, calcetines, entre otros elementos que forman parte del vestuario de los niños.

La indumentaria infantil se caracteriza por tener en cuenta las necesidades y características particulares de los niños, como su crecimiento, desarrollo físico y comodidad. También se tienen en cuenta aspectos de seguridad y funcionalidad para garantizar que las prendas sean adecuadas para su uso en actividades diarias, juegos y ocasiones especiales. La moda y el diseño de la indumentaria infantil varían según las tendencias actuales, la cultura, la región y las preferencias de los padres y los propios niños. Puede haber diferencias en cuanto a estilos, colores, estampados y materiales utilizados en la ropa infantil en comparación con la ropa para adultos. La indumentaria infantil es una industria en constante crecimiento, ya que los padres buscan prendas de calidad y estéticamente atractivas para sus hijos. Además, los avances en la tecnología de tejidos y la conciencia sobre la sostenibilidad han influido en el desarrollo de prendas más duraderas y respetuosas con el medio ambiente para los niños.

Según expresa U.S. Government Printing Office (2022),

La industria de la ropa infantil y para bebés está diseñada para satisfacer necesidades de ropa de los niños hasta la edad de 12 años, incluyendo pañales, ropa interior, ropa de dormir, ropa de día, abrigos, zapatos y necesidades de accesorios. La ropa está cada vez más diseñada para adaptarse a las actividades de los niños, facilidad de cuidado y durabilidad. Por lo tanto, estos elementos pueden ser considerados tanto básicos como impulsivos y son en su mayor parte artículos de venta repetida (pp. 2-3).

Sin embargo, durante muchos siglos la indumentaria infantil no era cómoda ni mucho menos tomaba en cuenta

las necesidades de los niños más bien reflejaba las tendencias de la moda adulta. Los niños usaban vestidos y trajes inspirados en los estilos de la época, con detalles como cuellos de encaje y lazos, es hasta épocas recientes que la ropa infantil tiene su propia moda, es cómoda, estética y original.

La indumentaria infantil no tiene muchos indicios hasta el siglo XVII. Antes de esto en las antiguas civilizaciones, como la egipcia, griega y romana, los niños usaban túnicas y vestidos similares a los de sus padres.

Según expresa Zambrano (2015),

Desde la Edad Media hasta el siglo XVII los niños eran vendados: esto es, envueltos en vendas del cuello a los pies, los brazos y las piernas se pegaban estrechamente al cuerpo para proteger los frágiles miembros y para hacer más fácil cargar al bebe (p. 3).

Esto se debía a que tenían la idea de que si no se les vendaba los miembros podían ocasionarse una lesión, también para las madres este vendaje les permitía a ellas poder trabajar, ya sea en los campos o en su casa, además no existía una relación directa entre la indumentaria y el diseño de moda, los niños hasta cierta edad utilizaban ropa que impedía identificar el género al que pertenecían.

Según expresa Zambrano (2015),

Era muy común (en los niños, sobre todo) utilizar gorros que funcionaban como cascos protectores de caídas; las fajas eran muy utilizadas tanto en niños como en niñas, porque se pensaba que ayudaban a formar una buena postura (p. 7).

Además, los zapatos, la indumentaria y otros elementos que usaban eran muy idénticos a los de sus padres. Usaban corpiños bien ajustados, con encajes, cintas y flores, trajes de terciopelo y la crinolina.

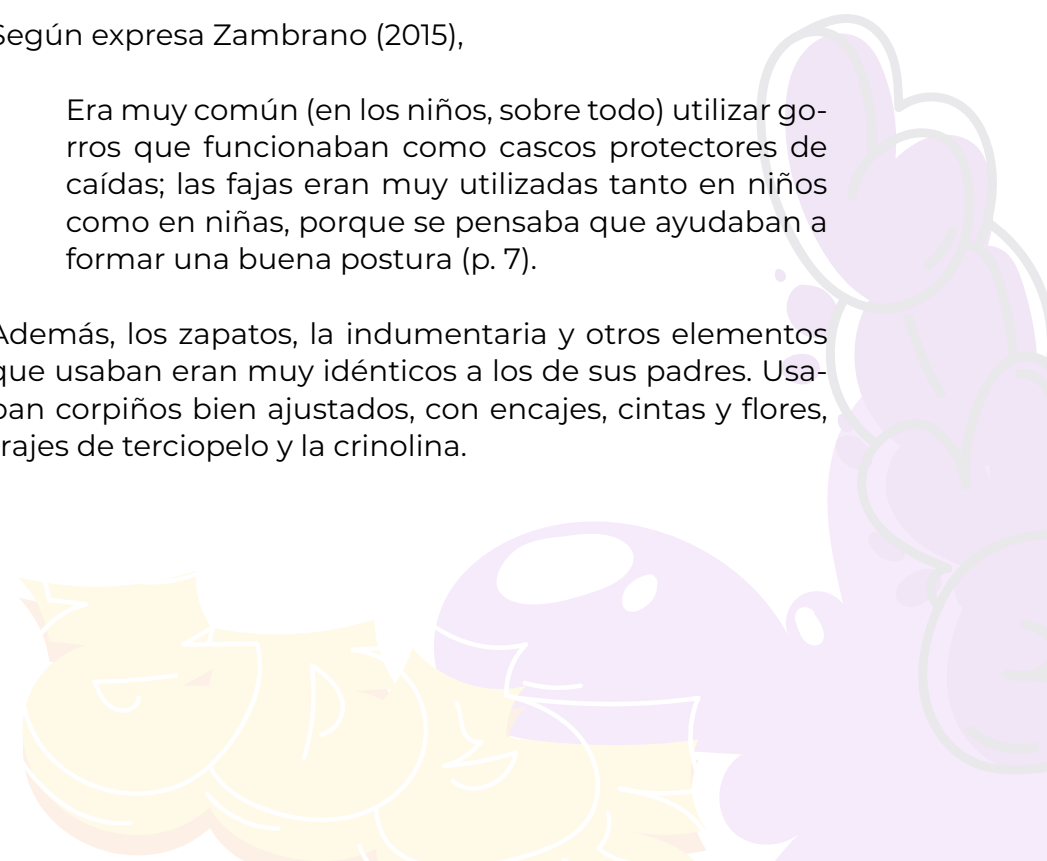


Figura 7. Ropa infantil del siglo XVII.



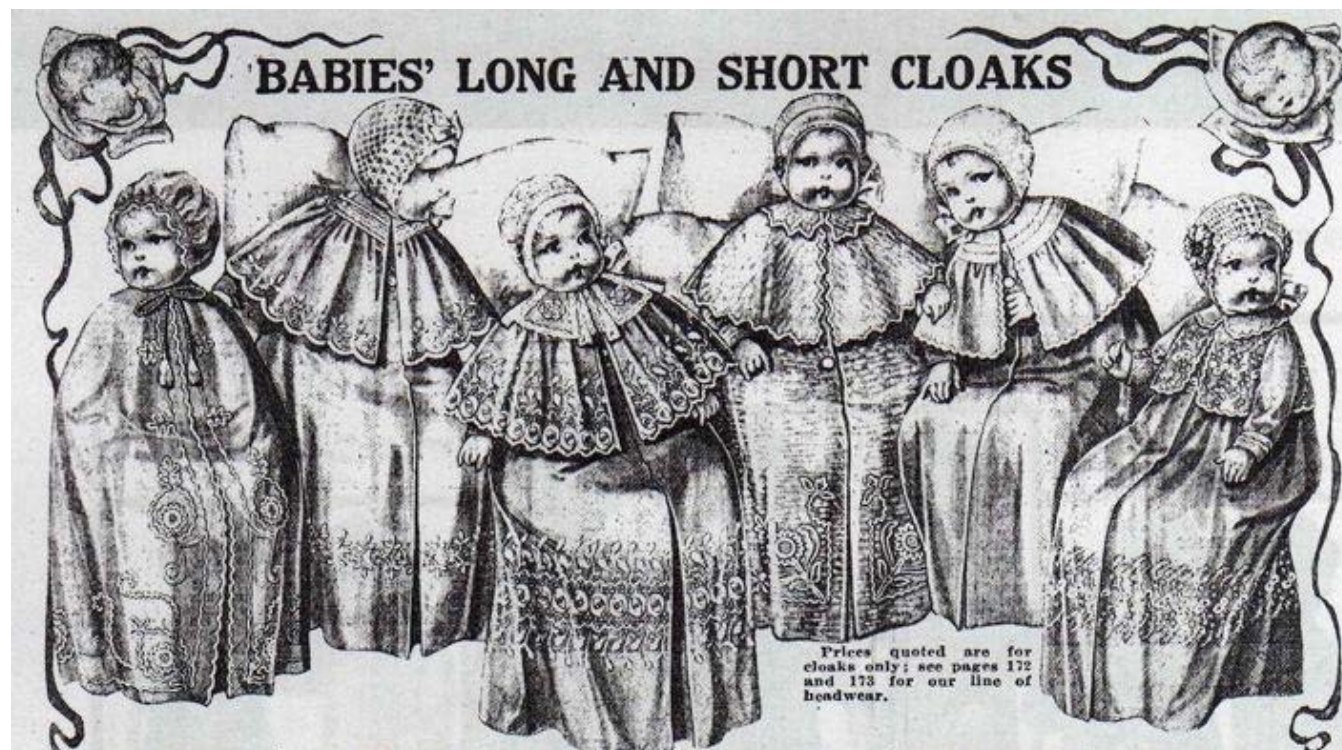
Nota. De VestuarioEscénico, (2012).

A mediados del siglo XVIII los niños empiezan a tener menos restricciones en la ropa y a vivir mejor su infancia, vistiendo ropa más cómodas y casuales. Las niñas empiezan a usar vestidos o túnicas con medias de pantalón de algodón para que no se les viera sus piernas, en cambio los niños al crecer dejaban los vestidos blancos y usaban pantalones cortos.

Según expresa Aguilar (2013),

Se hizo necesario que la moda infantil evolucionara, pues no había verdaderamente ropa para niños que los identificara como tales, ya que solo había ropa de adultos en tallas pequeñas. Lanvin en los inicios del siglo XX, vio entonces la necesidad con su hija como modelo, de diseñar un vestuario exclusivamente para los pequeños que los diferenciara claramente de los adultos (p. 32).

Figura 8. Ropa infantil del siglo XVIII.



Nota. De Mepicalaetiqueta, (2016).

Jeanne Lanvin fue una diseñadora francesa, considerada un icono de moda, su hija Marie Blanche fue su gran inspiración a lo largo de su carrera, al confeccionar para su hija no tardaron más mujeres en solicitar sus servicios.

Figura 9. Jean Lanvin y su hija.



Nota. De AbcEstilo, (2014).

Desde entonces la moda infantil ha ido en constante evolución, creando espacios en el mundo de la moda, permitiendo que diseñadores incursionen en ella. En la actualidad podemos ver niños usando prendas especialmente para ellos. La indumentaria infantil abarca una gran gama de estilos diferentes, como:

Ropa causal: incluye prendas cómodas y relajadas que se suele usar en ocasiones informales o para el día a día. Incluye camisetas, jeans, pantalones causales, vestidos sencillos, faldas, zapatillas y sandalias.

Figura 10. Moda infantil, ropa para niños y niñas.



Nota. De Childrens-spaces.

Ropa deportiva: está diseñada para la actividad física y deportivas. Incluye camisetas deportivas, pantalones cortos o leggings, sudaderas, zapatos deportivos y accesorios como gorras, protecciones, etc.

Figura 11. Ropa deportiva infantil.



Nota. De Google imágenes.

Ropa formal: abarca prendas elegantes y sofisticadas se usan en ceremonias formales. Incluye trajes formales, vestidos de gala, esmoquin, corbatas, tirantes y zapatos de vestir.

Figura 12. Ropa elegante.



Nota. De Google imágenes.

1.1.3.- El universo de la ropa deportiva

La ropa deportiva se define principalmente como ropa y calzado hecho para participación deportiva, aunque ahora también incluye ropa casual usada por personas para las actividades diarias. Las prendas deportivas han prevalecido como tendencia de moda, con el deporte o el ocio, actividades que se valoran como parte de una tendencia de bienestar. Incluye una amplia variedad de prendas, calzado y accesorios diseñados específicamente para mejorar el rendimiento, la comodidad y la seguridad durante la práctica deportiva.

Figura 13. *Athleisure: ir a la última con ropa deportiva.*



Nota. De Columnazero, (2016).

En el universo de la ropa deportiva existen varias categorías, éstas pueden ser:

Ropa de entrenamiento: Prendas diseñadas para proporcionar comodidad y libertad de movimiento durante el entrenamiento. Pueden incluir camisetas básicas, pantalones cortos o leggings, sudaderas, chaquetas deportivas y sujetadores deportivos.

Según expresa Nilgun & Subhash (2014),

La ropa deportiva debe proteger el cuerpo humano del medio ambiente y, al mismo tiempo, apoyar el móvil funcionalidad y comodidad, cuando es usado por el usuario. Las prendas usadas en actividades deportivas tienen diferentes atributos de propiedades y rendimientos según la actividad realizada (p. 69).

El objetivo de la ropa deportiva es proporcionar comodidad, rendimiento y protección durante la práctica de actividades físicas y a menudo incorpora tecnologías avanzadas como tejidos transpirables, materiales de secado rápido, protección UV, compresión muscular, entre otros. También puede seguir las tendencias de moda y ofrecer una amplia gama de estilos, colores y diseños para adaptarse a los gustos y preferencias individuales de los deportistas.

Figura 14. *Ropa de entrenamiento.*



Nota. De Google imágenes.

Ropa de *running*: Prendas específicas para correr, diseñadas para mejorar el rendimiento y la comodidad. Incluyen camisetas de *running* transpirables, pantalones cortos con forro, mallas o *leggings*, chaquetas rompe vientos y calcetines.

Figura 16. Ropa de gimnasio.



Nota. De Google imágenes.

Ropa de deportes al aire libre: Prendas diseñadas para actividades al aire libre, como senderismo, escalada, ciclismo o esquí. Pueden incluir chaquetas impermeables, pantalones resistentes al viento, camisetas de manga larga, guantes y gorros térmicos.

Figura 15. Ropa de *running*.



Nota. De Google imágenes.

Ropa de gimnasio: Prendas adecuadas para entrenamientos en el gimnasio, que ofrecen comodidad, flexibilidad y soporte. Pueden incluir tops deportivos, pantalones cortos, mallas, sudaderas con capucha y zapatillas de entrenamiento.

Figura 17. Ropa para senderismo.



Nota. De Google imágenes.

Ropa de deportes acuáticos: Prendas diseñadas para deportes acuáticos como natación, *surf* o buceo. Pueden incluir trajes de baño especializados, trajes de neopreno, camisetas *rashguard*, zapatos de agua y gafas de natación.

Figura 18. Ropa deportes acuáticos.



Nota. De Google imágenes.

A continuación, para los siguientes subtemas a partir del 1.2 al 1.3.3, se abordará acerca de lo que es el *skateboarding*, cómo surge, sus trucos, competencias y cómo este deporte ha ido ganando fama a nivel mundial y nacional. Además de conocer una aproximación del *skateboarding* en la ciudad de Cuenca. También se hablará de la definición de la ergonomía, sus criterios y podremos observar análisis ergonómicos de las prendas en movimiento utilizadas por los *skaters* para la práctica del *skateboarding*.

1.2.- Skateboarding

Figura 19. Skateboarding.

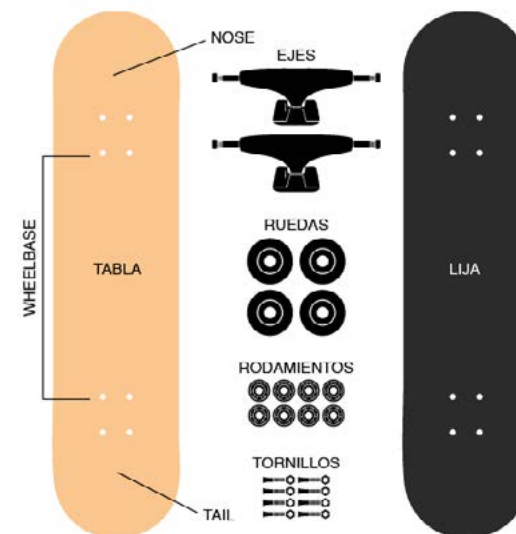


Nota. De Google imágenes.

El *skate* en inglés es la abreviatura del *skateboard*, que en español significa, monopatín o patineta. El *skate* se refiere a un tipo de vehículo elaborado con una tabla de madera con extremos levantados, con cuatro ruedas y dos ejes con el cual se practica el *skateboarding*.

El *skateboarding* es un deporte y una forma de expresión cultural que involucra el uso de una tabla de skate (*skateboard*) para realizar una variedad de movimientos y trucos. Los *skaters* utilizan sus habilidades para deslizarse, saltar, hacer acrobacias y realizar maniobras en diferentes tipos de terrenos, como calles, parques de *skate* o rampas especiales.

Figura 20. Tabla de skate.

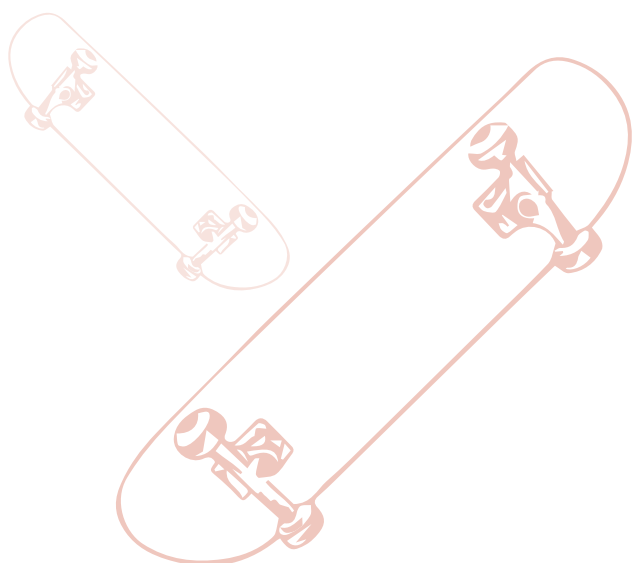


Nota. De Skatespain.

El *skateboarding* es apreciado por su espíritu de libertad, creatividad y desafío. Se considera un deporte individual en el que los *skaters* pueden expresar su estilo personal y superar límites físicos y mentales. Para muchos, el *skateboarding* no solo es un deporte, sino un estilo de vida y una forma de autenticidad y conexión con la comunidad *skate*.

En el *skate* no todo es color de rosa, ya que ha enfrentado y sigue enfrentándose a prejuicios que varían según la religión, cultura, o por considerarse una actividad peligrosa. En muchos lugares los *skaters* también han sido asociados con la delincuencia debido a que muchos hacen uso de espacios públicos para practicarlos. Los estereotipos negativos, como personas perezosas, poco ambiciosas, llegan a ser prejuicios y una forma de discriminación hacia los *skaters* en diferentes ámbitos, como en su vida laboral, educación o en la sociedad. Existen además los conflictos con las normas sociales, ya que desafían a las autoridades, la seguridad pública, autoridades locales, estas actitudes también generan y alimentan prejuicios y desconfianza hacia los *skaters*.

El *skateboarding* es considerado una subcultura debido al estilo de vida alternativo asociado, su estética distintiva, sus valores y actitud, la formación de una comunidad y una cultura propia, y su rechazo a las normas sociales convencionales. Estos elementos han contribuido a que el *skateboarding* sea visto como una forma de expresión y una subcultura dentro de la sociedad.



1.2.1.- Aproximaciones al *skateboarding*

De acuerdo a Camino (2008),

El *skateboarding* surgió a finales de los 50, en la costa Californiana, como una forma de pasar el rato entre los surfistas cuando el mar se manifestaba impracticable. Durante esa década la actividad se popularizó entre muchos adolescentes y jóvenes masculinos de los EUA y algunos países del norte de Europa y fue adquiriendo cada vez mayor independencia del *surfing* y desarrollando su propio campo económico, social y cultural (p. 56).

Sin embargo, existen orígenes que han podido rastrearse mucho antes en la década de 1930, ya que fue ahí donde se popularizó las tablas de patinaje en California. Las tablas eran de madera con ruedas de metal, muy similares a las patinetas actuales, pero más rudimentarias. Los patinadores los usaban para deslizarse sobre las colinas.

Figura 21. Historia del *skateboarding*.



Nota. De Google imágenes.

En la década de 1950, los surfistas de California empezaron a experimentar con la idea de “surfear” las calles mientras no había olas en el mar. Utilizaban las tablas de patinaje para simular los movimientos y la sensación del surf en el asfalto. A este nuevo estilo de patinaje se le llamó “sidewalk surfing” (surfear en la acera).

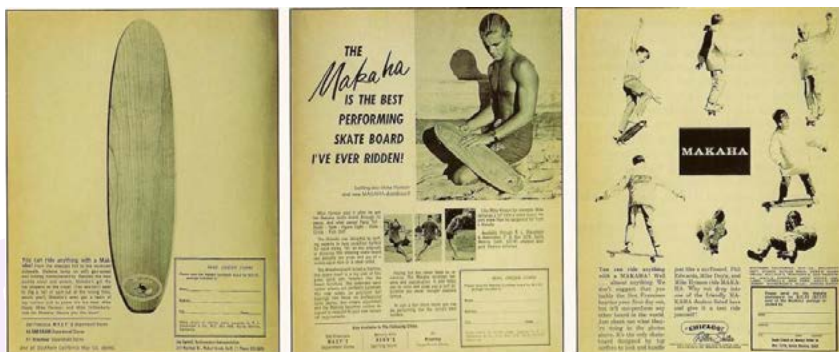
Figura 22. Historia del Skateboarding.



Nota. De Google imágenes.

En la década de 1960, se produjeron las primeras tablas de skate especialmente diseñadas para el *sidewalk surfing*. Estas tablas tenían forma parecida a las tablas de surf, pero más cortas y con ruedas de uretano más suaves y duraderas. Las empresas como *Makaha*, *Hobie* y *Jack's Surfboards* fueron algunas de las primeras en fabricar y comercializar tablas de skate.

Figura 23. El primer campeonato de Skateboard que se conoce fue organizado por Makaha en Pier Avenue Junior High School en Hermosa, California.



Nota. De Weareskaters.

Durante la década de 1970, el *skateboarding* se popularizó aún más. Se organizaron competiciones y se crearon parques de skate para practicar el deporte. Los *skaters* comenzaron a desarrollar nuevas maniobras y trucos, como el *ollie*, el *kickflip* y los *grinds*, que ampliaron las posibilidades del *skateboarding*.

Figura 24. Skate en los 70.



Nota. De Indiehoj, (2021).

Después de un declive de su popularidad en los 80s, el *skateboarding* experimentó un resurgimiento en los años 90 y se convirtió en una parte importante de la cultura juvenil. Se crearon nuevas marcas, revistas y películas de *skateboarding* y se establecieron competiciones profesionales como el *X Games*.

Figura 25. Thrasher | 1981-1990 Skateboard Magazine.



Nota. De Google imágenes.

Desde entonces, el *skateboarding* ha ido en constante evolución, convirtiéndose en una subcultura global con su propia comunidad, estilo y estética. Aunque es considerado un deporte, también es una forma de expresión artística y un medio de autoexpresión para los *skaters*.

A lo largo de los años, el *skateboarding* ha evolucionado en términos de tecnología, estilos de patinaje, maniobras y comunidad. Se ha convertido en una forma de expresión individual y una subcultura con su propio estilo de vida, música, moda y arte. El espíritu de creatividad, libertad y desafío del *skateboarding* ha resonado en millones de personas en todo el mundo.

El *skateboarding* ha influido en la música, el arte, la moda y la cultura juvenil al transmitir una actitud de rebeldía, individualidad y creatividad. Inspirando a músicos, artistas y diseñadores a crear obras que capturan la energía y la estética del deporte. Hay competencias y eventos de *skateboarding* a nivel mundial, donde los *skaters* muestran sus habilidades y compiten por premios y reconocimiento. Las competencias más conocidas a nivel mundial son:

X Games: Los *X Games* son uno de los eventos más destacados y reconocidos en el mundo del *skateboarding* y otros deportes de acción. Se celebran anualmente y reúnen a los mejores *skaters* del mundo en diferentes disciplinas, como *street*, *vert*, *mega ramp* y *park*. Los *X Games* son conocidos por su nivel de competencia y por presentar trucos innovadores y arriesgados.

Street League Skateboarding (SLS): Es una competencia profesional de *skateboarding street* que se celebra en diferentes etapas en todo el mundo. Reúne a los mejores *skaters* en una serie de rondas clasificatorias y finales, culminando en un campeonato mundial. SLS ha jugado un papel importante en la promoción y profesionalización del *skateboarding street*.

Red Bull Skateboarding Events: *Red Bull* organiza y patrocina varios eventos de *skateboarding* en todo el mundo, incluyendo competencias únicas y desafiantes. Estas competencias a menudo se enfocan en trucos y formatos innovadores, y reúnen a *skaters* destacados de diferentes disciplinas.

Figura 26. *Street League Skateboarding* – La serie internacional de competencias *Street*.



Nota. De Fillow.net.

Figura 27. *X Games* – El primer festival de deportes de acción hecho para la televisión.



Nota. De Google imágenes.

Figura 28. *Red Bull Skate Generation 2015*.



Nota. De Boardaction, (2015).

Existen una gran variedad de trucos y maniobras que realizan los *skaters*, desafiando sus habilidades, con el fin de expresar su creatividad. Sin embargo, antes es indispensable conocer las partes del *skateboard*:

Figura 29. Partes del skate.



Nota. De Google imágenes.

- **Nose (nariz):** es la parte delantera de la patineta. Su forma es más redonda y más ancha que la del *tail* (cola). El *nose* se encuentra en el extremo frontal de la patineta. Su forma da lugar a generar trucos y maniobras como *nollies*, *nose* manuales y otros trucos que requieren de esta parte de la patineta.
- **Tail (cola):** es la parte trasera de la tabla. Esta generalmente es más angulada y levantada que el *nose*. El *tail* se encuentra en el extremo posterior de la tabla y es más estrecho que el *nose*. Es importante para el control y realización de trucos como *ollies*, *flips* y *slides*.
- **Tabla:** Es la plataforma rectangular de madera o materiales compuestos en la que el *skater* se para. La tabla es la parte central de la patineta y está diseñada para proporcionar una base estable y resistente. Viene en diferentes formas, diseños y tamaños.
- **Ejes (*trucks*):** Los ejes constan de un eje central y dos pivotes que permiten el giro de las ruedas. También tienen cojinetes que ayudan a la estabilidad y la respuesta de la dirección.
- **Ruedas:** Las ruedas son cilindros de uretano que se colocan en los ejes. Proporcionan la capacidad de rodar y deslizarse sobre diferentes superficies. Las ruedas varían en tamaño, dureza y perfil según el estilo de patinaje y las preferencias del *skater*.
- **Rodamientos:** Los rodamientos son pequeñas piezas de metal que se insertan en el interior de las ruedas. Permiten que las ruedas giren suavemente y proporcionan la fricción necesaria para que las ruedas se muevan sin problemas.
- **Tornillos:** Se utilizan para fijar los ejes a la tabla. Los tornillos están hechos de metal y se utilizan junto con las tuercas para asegurar los ejes a la parte inferior de la tabla.
- **Lija:** Es una lámina rugosa y adhesiva que se aplica en la parte superior de la tabla. Proporciona un agarre adicional para los pies del *skater*, lo que ayuda a mantener el equilibrio y el control durante el patinaje.

El *skateboarding* ofrece una amplia variedad de trucos y maniobras; ahora bien, algunos de los trucos más conocidos en el *skateboarding* son:

Antes de iniciar con los trucos, en la gran mayoría, el posicionamiento de los pies es el siguiente:

Figura 30. Posicionamiento del ollie.



Nota. De Todoskate, (2020).

Ollie

“El ollie consiste en realizar un salto elevando la tabla de manera que se queda pegada a los pies sin la necesidad de agarrarla con las manos. Con la evolución de esta maniobra, el practicante podía realizar saltos para salvar obstáculos sin la necesidad de detenerse” (Camino, 2008, p. 57).

El *ollie* es el truco más básico del *skate* dando paso a los demás trucos. Consiste en hacer que la tabla salte en el aire, pisando con el pie trasero el *tail* de la tabla, mientras que el pie delantero en un ángulo de 90° se desliza hacia el *nose* de la tabla.

Figura 31. Ollie.



Nota. De todoskate, (2021).

Kickflip

Es un truco en el que el *skater* hace que la tabla gire en el aire, dando una vuelta completa en el eje horizontal. Se realiza golpeando rápidamente el costado de la tabla con el pie delantero y haciendo que gire.

Figura 32. Kickflip.



Nota. De todoskate, (2021).

Frontside 180°

Es un truco en el cual la patineta y el *skater* giran en 180° de forma horizontal se inicia con los pies en posición del ollie, el pie trasero pisa el *tail* de manera que la tabla se eleve, mientras que el pie delantero en posición inclinada contra la tabla raspa la lija y gira la tabla al mismo tiempo que el cuerpo también se gira.

Figura 33. Frontside 180.



Nota. De Google imágenes.

Pop shove-it

Este truco básicamente es la rotación únicamente de la patineta en 180° forma horizontal, se inicia poniendo los pies en la posición del *ollie*, el pie delantero se mantiene, mientras que con el pie trasero se pisa el *tail* y hace *pop* (la tabla choca contra el piso y genera un sonido), con la fuerza que se ejerce en el tobillo la tabla se eleva, y al mismo tiempo se empuja con el pie trasero de manera que el giro de 180° sea de forma horizontal. El *skater* recae nuevamente sobre la patineta.

Figura 34. *Pop shove-it*.



Nota. De Kfiolos, (2023).

Hippie jump

Este truco consiste en saltar por encima de algún obstáculo sin que la tabla se levante del suelo, de modo que el *skater* pasa por encima mientras que la tabla va por debajo de modo que al pasar el obstáculo el *skater* recaiga nuevamente sobre la tabla.

Figura 35. *Hippie jump*.



Nota. De Google imágenes.

En la industria del *skateboarding* existe una gran variedad de marcas reconocidas a nivel mundial en la venta de prendas de vestir, accesorios e implementos para el *skateboard*. Las marcas más reconocidas son:

Vans: Es una marca icónica en la industria del *skateboarding*, es reconocida por su estilo distintivo y su asociación con la cultura del *skateboarding*. Además, el enfoque de la marca es la comodidad, calidad y el estilo, ha hecho que la marca sea reconocida en todo el mundo. Ofrece una amplia gama de productos que incluyen: zapatillas, ropa, accesorios y calzado especializado para otros deportes como el *surf*, *snowboard* y *BMX*.

Figura 36. Vans "off the wall".



Nota. De Google imágenes.

Santa Cruz Skateboards: Es una marca legendaria de tablas de *skate* con una historia rica en el deporte. Es reconocida por la variedad de productos de *skate* y la cultura callejera, entre los productos que vende están: implementos para la tabla: ruedas, ejes, tornillos; prendas de vestir: camisetas, sudaderas, chaquetas, pantalones, shorts, accesorios y protecciones como cascos, rodilleras, coderas y muñequeras, que ayudan a proteger contra posibles lesiones durante la práctica del *skateboarding*.

Figura 37. *Santa Cruz*.



Nota. De Google imágenes.

Figura 38. *Independent Truck Company*.

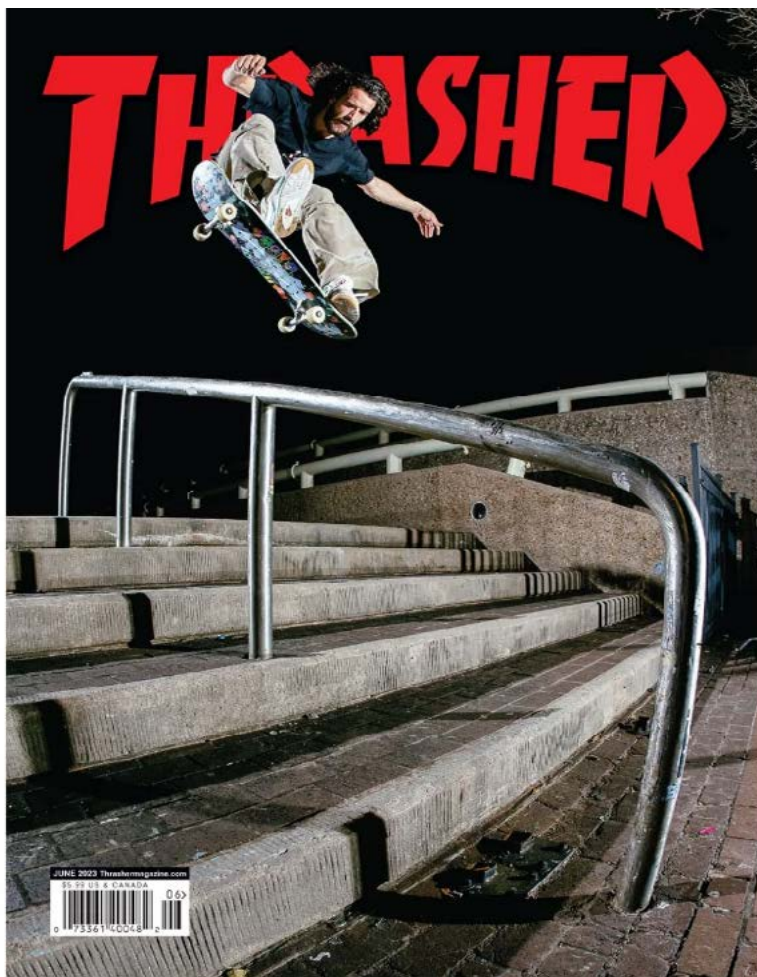


Nota. De Google imágenes.

Independent Truck Company: Es una marca especializada en la fabricación de ejes (*trucks*) para tablas de *skate*, ofrece también ruedas, tornillos y prendas de vestir como: camisetas, sudaderas, chaquetas y otros artículos de vestir con diseños inspirados en la cultura del *skateboarding*. Se caracteriza por ofrecer productos de calidad y rendimiento de sus ejes.

Thrasher Magazine: Es una revista de *skateboarding* muy influyente y reconocida en la comunidad del *skate*. Alguno de los productos que *Thrasher* ofrece incluye: camisetas, sudaderas, chaquetas, pantalones, shorts y accesorios. La ropa suele llevar el icónico logotipo de *Thrasher*. También vende videos y DVDs sobre el *skate*. *Thrasher* ha lanzado ediciones especiales de su revista y colaboraciones con otras marcas y artistas. Estas colaboraciones ofrecen productos exclusivos y limitados que son codiciados por los coleccionistas y seguidores de la marca.

Figura 39. *Thrasher Magazine*.



Nota. De Google imágenes.

Nike sb: es una división de Nike que se enfoca en la venta de diseño y fabricación de productos para el *skateboarding*. Nike sb ofrece una amplia gama de productos para *skaters* como: zapatillas de *skate*, camisetas, sudaderas, chaquetas, pantalones, *shorts*, gorras, accesorios y protecciones para seguridad.

Figura 40. *Nike sb*.



Nota. De Google imágenes.

Stussy: es una marca con estilo *streetwear* que se originó en California, se destaca por su estilo urbano y su influencia en la cultura de la moda callejera, entre los productos que ofrece están: camisetas, sudaderas, chaquetas, pantalones, *shorts* y accesorios. Sus prendas suelen llevar sus gráficos llamativos, logotipos icónicos y colaboración con artistas y marcas de renombre.

Figura 41. *Stussy*.



Nota. De Google imágenes.

I.2.2.- Indumentaria para la práctica del skate

La indumentaria que se usa para la práctica del *skate* puede variar dependiendo de los estilos y tendencias de moda *skate*. Es importante tener en cuenta que el estilo de vestimenta de los *skaters* puede variar considerablemente, ya que cada *skater* tiene su propio sentido de la moda y estilo personal. Sin embargo, hay ciertos elementos y estilos de ropa que suelen asociarse con los *skaters*:

Camisetas: Las camisetas suelen ser una prenda básica en el armario de un *skater*, son de manga corta o manga larga, contiene usualmente diseños gráficos, logotipos de marcas o imágenes en relación a la cultura *skate*.

Sudaderas y hoodies: Son populares entre los *skaters*, especialmente durante los meses más fríos. Estas prendas suelen ser holgadas y cómodas, con capuchas y bolsillos delanteros.

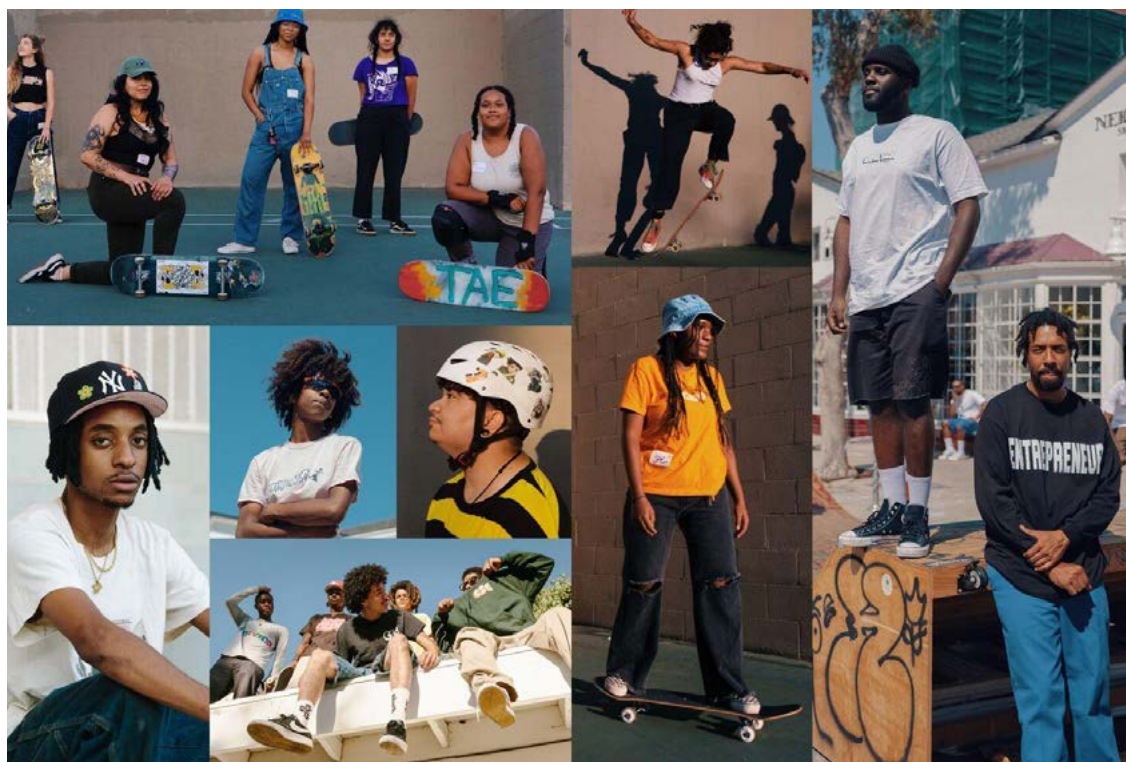
Pantalones o shorts holgados: Por lo general los *skaters* siempre optan por este tipo de prendas, ya que pueden moverse libremente y sentir comodidad durante la práctica del *skateboarding*. Los pantalones suelen ser de estilo cargo o de mezclilla; y los *shorts* pueden ser de tela o mezclilla.

Calzado de skate: Estos zapatos suelen tener una suela plana, un buen agarre y una construcción duradera para resistir el desgaste causado por el *skateboarding*, son diseñados específicamente para la práctica.

Gorras y gorros: Son accesorios populares entre los *skaters*. Pueden ser de diferentes estilos, como gorras de béisbol, gorros tejidos o gorras de estilo *snapback*, y suelen llevar logotipos de marcas de *skate* o diseños relacionados con el *skateboarding*.

Calcetines: Los calcetines altos son comunes entre los *skaters*, ya que ayudan a proteger los tobillos de las abrasiones causadas por la fricción del *skate*.

Figura 42. Ropa de skateboarding.

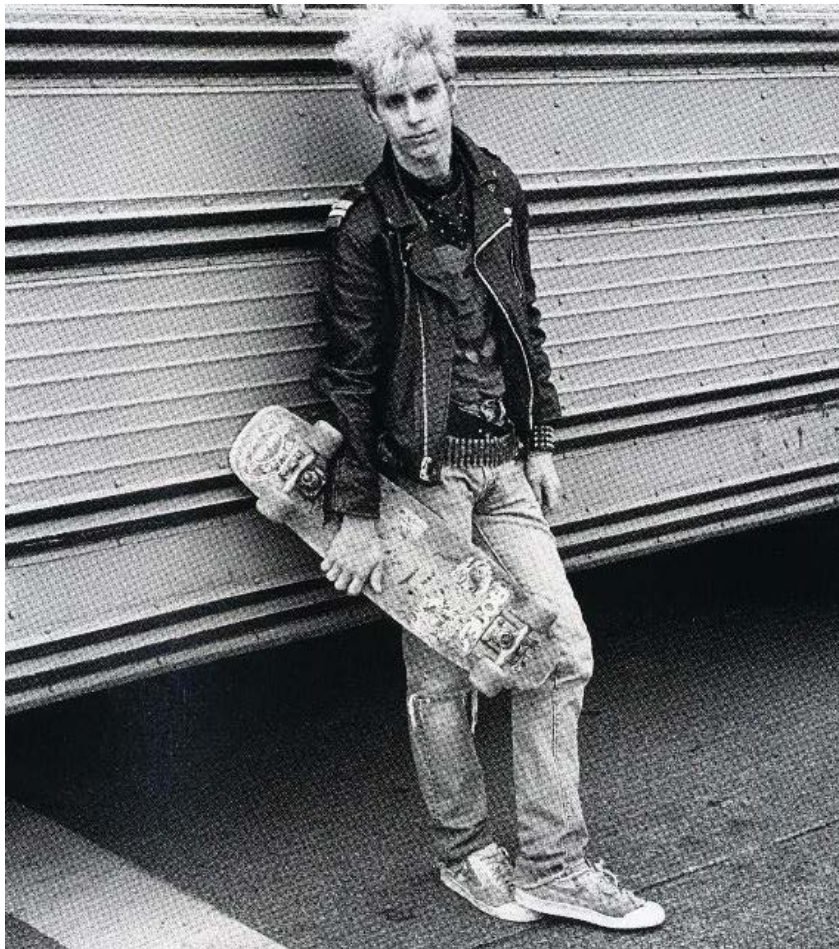


Nota. De Google imágenes.

No todos los *skaters* se identifican con una subcultura específica; ya que la cultura del *skateboarding* a menudo se mezcla con diferentes estilos y movimientos culturales. Además, la moda y la cultura *skate* se han expandido en todo el mundo y han influido en la moda y la cultura juvenil en general. Es común que dentro del *skate* existan diferentes subculturas y gustos por distintos estilos musicales; por lo que hay una gran variedad de *skaters* que mantienen sus propios estilos, entre ellos están:

Skaters punk: Se identifican con la música *punk rock* y se visten con chaquetas de cuero, pantalones ajustados y botas de combate. También pueden usar accesorios como tachuelas, parches y pins para expresar su estilo.

Figura 43. *Skaters punk*.



Nota. De Google imágenes.

Skaters emo: Los *skaters emo* a menudo se identifican con la música *emo* y se visten con camisetas holgadas o ajustadas, pantalones ajustados y zapatillas de *skate*. También pueden usar accesorios como pulseras, collares y pendientes.

Figura 44. *Skate emo*.



Nota. De Google imágenes.

Skaters reggae: A menudo se identifican con la música *reggae* y se visten con ropa holgada, como pantalones anchos y camisetas sueltas. También pueden usar accesorios como gorras tejidas de lana.

Figura 45. *Skater reggae*.



Nota. De Google imágenes.

Skaters grunge: Se identifican con la música *grunge* y se visten con ropa desaliñada y holgada, como camisetas rasgadas, pantalones cortados y zapatos Converse. También pueden usar accesorios como gorros de lana y gafas de sol.

Figura 46. *Skater grunge*.



Nota. De Google imágenes.

1.2.3.- Skateboarding en Cuenca

Para el siguiente subtema se realizó una entrevista a un profesional *skater* cuencano de nombre Claudio Román Vanegas de 29 años, apodado “el rata”, ganador en 2015 a nivel local en la categoría profesional y actualmente se encuentra participando en la categoría profesional a nivel nacional e internacional.

Figura 47. Román Vanegas instructor en el entrenamiento del skate.



Nota. De Mercurio, (2022).

Según Vanegas (2023), nos cuenta cómo él ha podido ver los inicios y evolución del *skate* en Cuenca

El skate inicia en la ciudad de Cuenca aproximadamente a partir de los años 1990 a los 2000, cuando en aquellos años existían niños que viajaban junto a sus padres a Estados Unidos. Al llegar al país norteamericano conocen el *skateboarding* y empiezan a practicarlo, por lo que al momento de retornar viajan junto a sus tablas a continuar con la práctica lo que incentivó a muchos chicos de Cuenca que también lo practiquen. A partir del 2005 a 2007 empieza hacerse más popular y en diferentes sectores donde empiezan a formarse estos grupos de *skaters*, entre lo más conocidos están: Totoracocha, Miraflores y en el parque de la Madre, cuando estos se hacían más conocidos, los grupos crecían, empezaban a juntarse y hacían competencias lo que ayudó a que la industria creciera dentro de la ciudad de Cuenca. Las

competencias eran realizadas también por pequeños auspiciantes que empezaban dentro del mercado, entre ellos marcas de agua, gaseosas, chocolates y tiendas de ropa que invertían para realizar los campeonatos con premios (Ver anexo 1).

Cuenca actualmente cuenta con un *Skatepark* semiprofesional llamado Guataná ubicado en el norte de la ciudad, en el sector de Totoracocha; es un lugar pequeño, pero cuenta con todo lo necesario para la práctica del *skate*, cuenta con tubos, barras, y pirámides. Sin embargo, no es el único lugar que frecuentan los *skaters* en la ciudad, ya que buscan espacios donde les gusta patinar, entre ellos están: el Otorongo, Parque María Auxiliadora, Parque de la Merced y el Parque de la Madre.

Figura 48. Skaterpark Guataná.



Nota. De Nicelocal.

Hoy por hoy, la edad en la que se encuentran los patinadores es entre los 3 a 43 años. Existe una escuela gratuita para *skaters* creada hace más de 1 año, por el Municipio de Cuenca. Las clases se desarrollan en un horario de Lunes a Viernes en la tarde de 3 a 5pm en el Parque Guataná. El entrenador es Claudio Vanegas que, gracias a su gran profesionalismo en el *skateboarding* y reconocimientos a nivel local, ha sabido salir adelante y vivir del *skate*.

Figura 49. Grupo de chicos que practican skate en el parque Guataná.



Nota. De Mercurio, (2022).

Vanegas (2023), nos cuenta que:

Existía también una escuela particular creada por la Tienda el Ático que llevaba aproximadamente 4 años, recibió bastante acogida por parte de los niños y jóvenes, pero la han cerrado por el momento (Ver anexo 2).

Vanegas asegura que los estudiantes tienen ganas de alcanzar muchas cosas con el *skate*, pero algunos tienen otras aspiraciones. “Mi manera de formarles mentalmente es decirles que todo es posible en la vida, que cada obstáculo nos lleva a ser mejores personas y que en el fondo la vida es bella para disfrutarla; pero primero debemos ser fuertes”, comenta para Diario el Mercurio (2022, p. 1).

Figura 50. Juan Esteban Cevallos aprende a dominar la patineta para competir en un torneo.



Nota. De Mercurio, (2022).

Vanegas, como parte de las clases enseña todo sobre la patineta como el tipo de tablas, llantas, rulimanes, precios, marcas. Vanegas dice, “Para iniciar solo se necesitan ganas” (Diario el Mercurio, 2022, p. 1).

Figura 51. Tommy León, skater.



Nota. De Mercurio, (2022).

En la escuela de skate creada por el Municipio los niño/as suelen ir vestidos con pantalones anchos, pantalonetas, camisetas, capuchas; y son muy pocos los niños que utilizan accesorios de protección, ya que les parece incómodo realizar los movimientos característicos de la práctica del *skate*. En cambio, usan gorras de lana para evitar posibles raspones en la cabeza. Las tablas que usan suelen ser económicas, lo que tampoco les favorece al momento de patinar. Y es de gran importancia que la ropa se acople a las necesidades de los *skaters*, ya que el uso de ropa holgada permite el movimiento sobre la patineta. Evitan en lo posible el uso de cinturones, ya que cuando sufren caídas estos pueden generar heridas en la piel, por lo que se ha vuelto una necesidad usar un cordón por su practicidad. Los *skaters* de la ciudad de Cuenca, evitan el uso de ropa apretada, y ropa con muchos detalles, como: cierres, tachas, botones, etc.

Según Vanegas (2023) nos cuenta que,

En la actualidad existen alrededor de 300 a 350 patinadores de los cuales 60 son los más constantes y compiten en los eventos. De los 60 *skaters* hay 15 *skaters* élites que compiten a nivel local, nacional e internacional. Dentro de la ciudad de Cuenca existen 3 *skaters* élites con mayor conocimiento y desenvolvimiento llamados: Claudio Vanegas de 29 años, nacido en la ciudad de Cuenca es bueno para las competencias y trucos, Rubén Castro para sacar trucos en competencia de líneas y en el *skatepark*, y el *skater* colombiano, de nombre Andrés Mauricio de 26 años apodado “el mono” en cambio es bueno para saltar espacios grandes. Al ser una comunidad muy unida ha fortalecido a que la industria crezca más rápido por lo que a nivel nacional y profesional están entre los mejores *skaters* del Ecuador (Anexo 3).

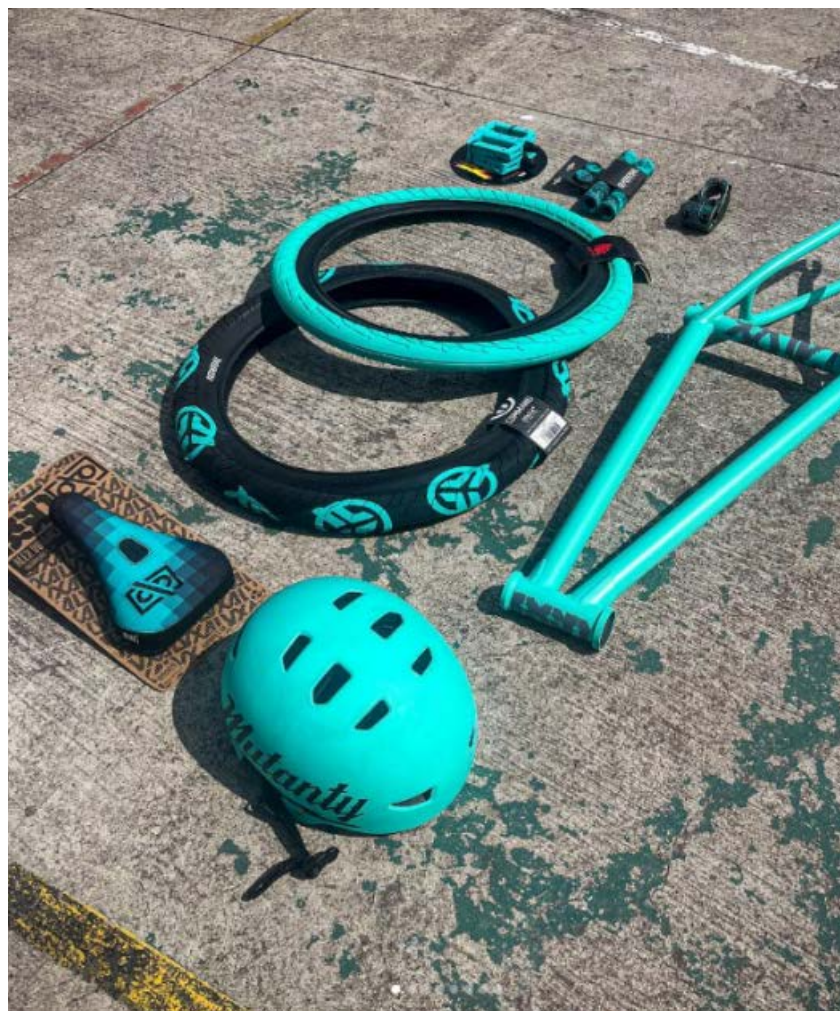
Ahora bien, las competencias y eventos de *skate en Cuenca*, se realizan a nivel nacional, durante cada mes en distintas ciudades del Ecuador, las cuales son organizadas por los distintos municipios de las ciudades. En las competencias locales se dividen por distintas categorías; niños, principiante, intermedio, avanzados, mujeres y *old school* (adultos), además los premios suelen ser en efectivo y accesorios deportivos. En el caso de competencias nacionales se realiza la entrega de cheques a mayor ganancia más accesorios. En las competencias internacionales se hace la entrega de dinero en efectivo con un valor aproximado de \$13000 dólares. El jurado calificador en las competencias locales es contratado por el Municipio, buscan deportistas con experiencia. Mediante las redes sociales comparten la invitación a los distintos eventos y competencias que se realizan a nivel local, tienen el apoyo de distintas marcas nacionales que comparten la invitación haciendo propaganda. En el año 2012 se realizó una competencia internacional en el Parque Guatáná, en donde se pudo apreciar a mucha gente extranjera de Los Ángeles, Colombia y Perú. Cuando se realiza la inauguración de algún parque dentro de la ciudad de Cuenca, también se realizan *shows* artísticos y al mismo tiempo competencias. El 21 de junio de cada año celebran el Día Internacional del *Skateboarding* a nivel mundial, por lo que se realizan cam-

peonatos. Durante cada competencia que se lleva a cabo, también existen ferias en donde se encuentran tiendas, marcas locales e internacionales que asisten para la venta de accesorios y ropa. Las tiendas que suelen presentarse son:

Ático Bmx & Skate Shop:

Es una tienda local que se encuentra en el centro histórico de Cuenca, vende artículos deportivos para *skate* y bicicross. Además, ofrece prendas de vestir y accesorios: *hoodies*, casacas, gorras, canguros, medias, zapatos para *skate*, cascos y protecciones.

Figura 52. Artículos de bicicletas.



Nota. De Instagram, (2023).

Figura 53. Prendas de vestir.



Nota. De Instagram, (2023).

Edca:

Está ubicada en el Mall del Río y es una tienda a nivel mundial especializada en vender ropa, calzado, accesorios de marca y artículos deportivos. Vende productos de algunas marcas de *skateboarding* como: Vans, Santa cruz, Thrasher, Lakai, Dc, Element, RVCA, entre otras.

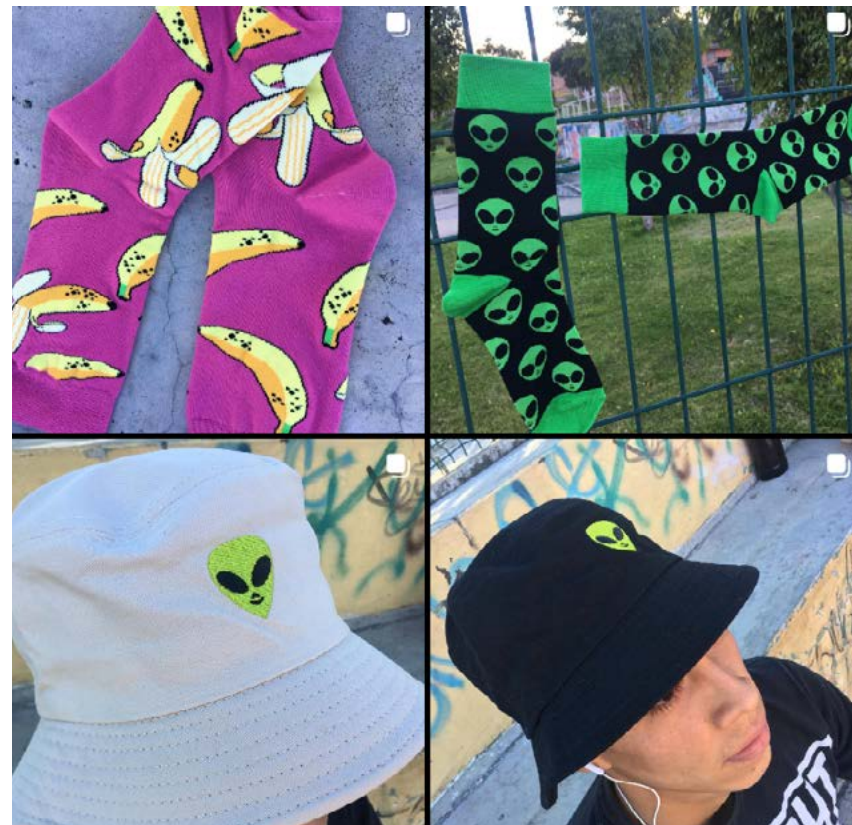
Figura 54. EDCA Mall del Río — Cuenca.



Figura 55. Madera de calle.

Nota. De nicelocal.ec.

También asisten pequeñas marcas locales, como:
Madera de calle: Es un emprendimiento que opera *online* y vende productos de vestir y artículos de *skate*. Dentro de las prendas ofrece *hoodies*, casacas, capuchas, *bucket hat* y medias.



Nota. De Instagram.

I.3.- Ergonomía

En el libro Manual de la Ergonomía de Falzon (2009), nos dice que la Asociación Internacional de Ergonomía 2000 define a esta como:

La ergonomía (o *Human Factors*) es la disciplina científica que se ocupa de la comprensión fundamental de las interacciones entre los seres humanos y el resto de los componentes de un sistema. Es la profesión que aplica principios teóricos, datos y métodos para optimizar el bienestar de las personas y el rendimiento global del sistema (p. 18).

Es decir, la ergonomía es una disciplina científica que se ocupa del estudio de la interacción entre las personas y su entorno de trabajo. Este tiene como objetivo optimizar las condiciones laborales y el diseño de los productos y sistemas, de manera que se adapten a las necesidades de los individuos.

Flores (2001) nos dice por su parte que,

La ergonomía tiene como objeto de estudio la relación que se establece entre el o los usuarios, el o los objetos y el o los entornos donde se encuentren durante la realización de alguna o varias actividades. Por tal motivo, y al ser el hombre, el ambiente y los objetos sistemas en sí mismos, la ergonomía debe auxiliarse de todas las áreas del conocimiento que procuren datos e información relacionada con estos sistemas para obtener una panorámica general y ofrecer soluciones adecuadas al trinomio ergonómico usuario-objeto-entorno (p. 27).

Por lo que la ergonomía busca asegurar la adecuación entre el trabajo y el trabajador, teniendo en cuenta aspectos como la postura corporal, los movimientos repetitivos, la carga física y mental, la iluminación, el diseño de los equipos y herramientas, la organización del espacio de trabajo, entre otros.

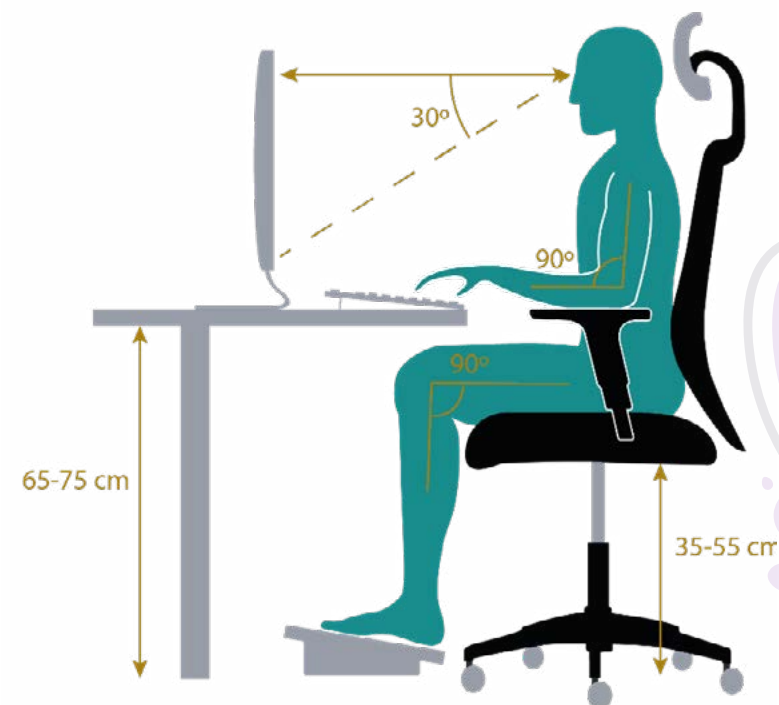
I.3.1.- Aproximaciones a la noción de lo ergonómico

“La ergonomía proviene del griego, ergon (trabajo), y nomos (reglas), que significa ciencia del trabajo” (Falzon, 2009, p. 18).

La ergonomía es una disciplina que está orientada hacia un sistema, siendo aplicable a muchos ámbitos de la actividad humana. Los ergónomos tienen conocimientos de cómo la ergonomía se relaciona con los factores físicos, cognitivos, sociales, organizacionales y ambientales.

La ergonomía física por su parte se encarga de las características físicas del ser humano, como la anatomía, antropometría, fisiología y biomecánicas. Abarca temas de posturas de trabajo, contacto o manipulación con objetos, los movimientos repetitivos, trastorno músculo-esquelético, la salud y seguridad.

Figura 56. Ergonomía física.



Nota. De Google imágenes.

Figura 57. Ergonomía cognitiva.



Nota. De Google imágenes.

La ergonomía cognitiva está relacionada con los procesos mentales y cognitivos, como la percepción, los razonamientos y respuestas motrices, la toma de decisiones, comportamiento entre hombre-máquina y el estrés. Su objetivo principal es diseñar sistemas y entornos que sean compatibles con las capacidades y limitaciones cognitivas de las personas, con el fin de mejorar la eficiencia, la seguridad y la satisfacción en el trabajo.

Figura 58. Ergonomía organizacional.



Nota. De Google imágenes.

La ergonomía organizativa se centra en aspectos como la distribución del trabajo, la asignación de tareas, planificación del tiempo, comunicación, cooperación entre miembros de un equipo, la adaptación de los procesos de trabajo a las capacidades y limitaciones de los trabajadores.

1.3.2.- Ergonomía en prendas deportivas de niños skaters

Figura 59. Ropa ergonómica para niños.



Nota. De Google imágenes.

La ergonomía en prendas deportivas para niños está pensada para adaptarse a las necesidades y características físicas de los niños y en su crecimiento. Creando productos que se adapten de manera óptima al cuerpo y las necesidades; con el objetivo de maximizar el rendimiento, la comodidad y la seguridad durante la práctica de actividades físicas.

Las prendas ergonómicas para *skaters*, debe cumplir con la comodidad, rendimiento y seguridad durante la práctica del *skate*. Los *skaters* pueden tener preferencias y necesidades individuales en cuanto a la ropa ergonómica. Algunos pueden priorizar la comodidad y la libertad de movimiento, mientras que otros pueden buscar una mayor protección. Por lo que es indispensable tomar en cuenta los siguientes aspectos que requiere las prendas para que sean ergonómicas:

Libertad de movimiento: La ropa debe permitir una amplia gama de movimientos para que los *skaters* puedan realizar trucos y maniobras sin restricciones. Los tejidos elásticos y flexibles son ideales para proporcionar esta libertad de movimiento.

Ajuste adecuado: La ropa debe tener un ajuste cómodo y anatómico que se adapte al cuerpo del *skater*. Esto evita que la ropa se interponga en los movimientos y reduce el riesgo de enganches o tropiezos durante la práctica.

Resistencia y durabilidad: Los niños en la práctica del *skateboarding* sufren desgaste y roce constante con el suelo y las superficies en las prendas. Por lo tanto, la ropa debe estar fabricada con materiales resistentes y duraderos que soporten el uso intensivo y sean capaces de resistir raspaduras y desgarros.

Transpirabilidad: El *skate* es una actividad física que genera calor y sudor, es importante que la ropa permita la transpiración y la evaporación del sudor. Los tejidos transpirables y de secado rápido ayudan a mantener el cuerpo fresco y seco durante la práctica.

Protección: Se pueden incorporar elementos de protección en áreas clave, como los codos, las rodillas y la columna vertebral. Almohadillas o refuerzos en estas zonas pueden ayudar a amortiguar impactos y reducir el riesgo de lesiones.

Figura 60. Protecciones de skate.



Nota. De Google imágenes.

Visibilidad: Para aumentar la seguridad, especialmente en entornos urbanos, algunos *skaters* prefieren usar ropa con elementos reflectantes o colores llamativos que mejoren su visibilidad durante la práctica del *skate*, especialmente en condiciones de poca luz.

1.3.3.- Criterios ergonómicos para indumentaria

En relación a la ergonomía en la industria de la moda, es importante enfatizar en que “los consumidores buscan cada vez más productos de moda que presenten cualidades físicas únicas como la usabilidad. En esta perspectiva, las estrategias de innovación y diferenciación son fundamentales para apoyar la relación entre el producto y el usuario” (Nevesa, Brigatto, & Paschoarellia, 2015, p. 38).

Los criterios ergonómicos mejoran la experiencia de uso de la indumentaria y así promover el bienestar en quienes lo usan. Los aspectos que se toman en cuenta para prendas deportivas ergonómicas son:

Edad: Dependiendo de la edad del niño/a varían las actividades, capacidades y tareas.

Antropometría: Está relacionado con la actividad y tareas que desarrolla el niño/a, ya que nos permite conocer movimientos constantes que realiza el cuerpo.

Lugar o ambiente: Es de gran importancia conocer el lugar en el que el niño se desenvuelve al momento de realizar la práctica deportiva, ya que nos permite conocer y pensar en el uso de bases textiles e insumos acorde al entorno.



Telas e insumos: Este factor es importante, ya que los niños necesitan tejidos especiales, con telas suaves hipoalergénicas, transpirables, tomando en cuenta el ambiente en el que realiza la práctica.

Patronaje: Dentro de la elaboración del patronaje se debe tener en cuenta las holguras que se requiere para cada prenda debido a que esto les permite mejor movimiento sobre la tabla. El patronaje debe tomar en cuenta los movimientos que realizan los niño/as durante la práctica.

Ergonomía de las costuras y cierres: Las costuras en las prendas deportivas deben ser suaves y de bajo perfil para evitar rozaduras o irritaciones en la piel. Los cierres, como cremalleras o broches, deben ser fáciles de abrir y cerrar sin interrumpir la actividad física.

Comodidad y ergonomía personalizada: La ergonomía en prendas deportivas también puede incluir características personalizadas para adaptarse a las necesidades individuales de los niños, como sistemas de ajuste en la cintura, tirantes ajustables y acolchados específicos según el deporte.

Cuadro 1. Análisis de la indumentaria utilizada.

Movimiento corporal y posturas en la actividad del <i>skateboarding</i>		
Observaciones de las prendas	Truco:	Ollie
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se generan pliegues grandes en las entrepiernas, así como también en la parte baja de las piernas, los pliegues son menores. 2. En la parte de la cintura se pueden ver pliegues que se forman al agacharse. 3. En la camiseta se puede ver que debido a que el torso se inclina, se producen ciertos pliegues, tanto en las mangas como en la parte delantera de la camiseta. 4. Al flexionar las piernas, la tela se ajusta en las rodillas lo que limita la flexibilidad y comodidad al realizar el movimiento. 5. En el caso que se presente una caída, la indumentaria que presenta no va a generar protección y seguridad. 	<p>Posicionamiento de los pies:</p>  <p>Para la práctica del <i>Ollie</i> se produce flexión y extensión de las extremidades en todo el cuerpo superior e inferior. Para iniciar se ponen los pies en posición de <i>Ollie</i>, se flexiona la rodilla delantera y se endereza la trasera, se ejerce fuerza con el pie trasero de modo que con la fuerza del tobillo y la ayuda del torso y los brazos ayudamos a que se eleve la tabla, mientras que con el pie delantero se gira en un ángulo de 90° de modo que la tela del zapato genere un desgaste, ya que es la forma correcta, luego se flexionan las rodillas para suavizar la caída de modo que la tabla aterrice en horizontal.</p> 	
Recomendaciones:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Es recomendable el uso de ropa holgada para mayor comodidad. 2. Es importante el uso de protección en la indumentaria. 3. Se debe tener en cuenta la anchura de los hombros de manera que no se ajuste o pegue al cuerpo ya que esto inhibe con la extensión de los brazos y movimiento muscular de los hombros. 4. Buscar textiles que no se peguen al cuerpo ya que los músculos del cuerpo trabajan en cada movimiento. 		

Nota. De elaboración propia, (2023).

Cuadro 2. Análisis de la indumentaria utilizada.

Movimiento corporal y posturas en la actividad del <i>skateboarding</i>		
Observaciones de las prendas	Truco:	Frontside 180°
<ol style="list-style-type: none"> 1. Los pliegues son constantes y evidentes en la parte alta del cuerpo, debido a que el torso genera un giro, se puede ver una serie de pliegues en la zona delantera del <i>skater</i>. 2. El uso de pantalonetas no evidencia la protección en la zona de las rodillas debido a que es una zona muy común de golpes. 3. Se presenta al igual ciertos pliegues en la parte alta de las caderas y las entrepiernas. 4. El talón es una zona que sufre golpes continuamente. 	<p>Posicionamiento de los pies:</p> 	
<p>Recomendaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de prendas holgadas con su debida protección en las zonas que sufren mayor golpe. 2. La cabeza es una zona muy delicada del cuerpo, por lo que requiere el uso de un pasamontaña con su respectiva protección. 	<p>Para el <i>Frontside 180°</i> se debe tener el mismo posicionamiento de los pies en la del ollie, para este truco se produce flexión en las rodillas y extensión en las extremidades por lo que todo el cuerpo estará en movimiento. Se inicia con el ollie, se agacha de manera que se genera flexión en las piernas, con el pie trasero se ejerce fuerza para levantar la tabla, para entonces también se estará girando primero la cabeza, los hombros, brazos y por último cuando la tabla se levanta del suelo se gira por completo las piernas. En el punto medio del truco cuando la tabla está en el aire se flexionan las piernas de manera que se genera el aterrizaje.</p>	
	<ol style="list-style-type: none"> 1  2  3  	

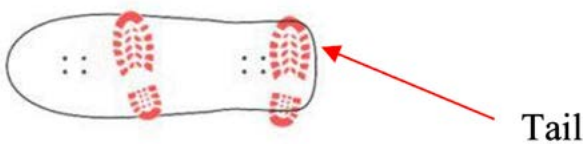

Nota. De elaboración propia, (2023).

Cuadro 3. Análisis de la indumentaria utilizada.

Movimiento corporal y posturas en la actividad del skateboarding		
Observaciones de las prendas	Truco:	kickflip
<ol style="list-style-type: none"> 1. Pliegues muy continuos y evidentes en la zona delantera de la camiseta. 2. Falta de protección en brazos, rodillas, cabeza y tobillos. 3. Se genera extensión en los músculos de los hombros. 4. Se generan golpes constantes en los tobillos. 	<p>El kickflip es un truco en el cual se inicia en posición de <i>Ollie</i>, una vez que la tabla se encuentra en el aire con el pie delantero se da un giro de 360° de forma horizontal sobre su propio eje, para luego recaer sobre la tabla.</p> <p>Posicionamiento de los pies:</p>  <p>El <i>kickflip</i> es un truco donde trabaja todo el cuerpo generando flexión en las piernas y extensión de los brazos, y piernas. Al igual que el torso se genera cierta inclinación. Se ejerce fuerza con el pie trasero para elevar la tabla mientras que con los brazos extendidos ayuda a que el cuerpo se eleve, para que la tabla gire 360° de forma vertical, con el pie delantero se pica la tabla y se lanza una patada, de manera que la tabla gire. Para luego recaer sobre la tabla.</p>	
Recomendaciones:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uso de ropa holgada con su debida protección. 2. Costuras que no causen incomodidad a la hora de los movimientos. 3. Prendas con suficiente elasticidad. 4. Prendas que protejan el tobillo de la tabla. 	
		

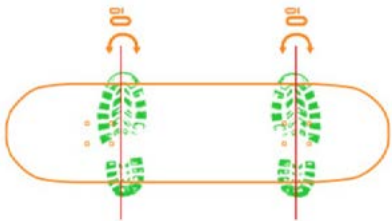


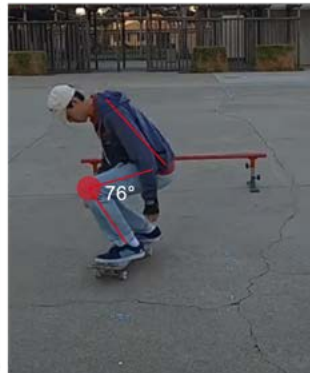
Nota. De elaboración propia, (2023).

Cuadro 4. Análisis de la indumentaria utilizada.

Movimiento corporal y posturas en la actividad del <i>skateboarding</i>		
Observaciones de las prendas	Truco:	<i>Pop shove it</i>
<p>1. Los pliegues evidentes en la parte delantera de la camiseta, debido a los movimientos y la extensión de los brazos. Al bajar los brazos y el ser una prenda holgada se suele atascar la mano en la camiseta.</p> <p>2. Al igual, el pantalón al ser una prenda holgada se podrán ver pliegues que se forman continuamente en cada movimiento.</p> <p>3. Las piernas realizan bastante flexión, por lo que las prendas inhiben el movimiento en las rodillas.</p>	<p><i>Pop shove it</i> es el truco donde la patineta realiza una rotación de 180° en horizontal sobre su propio eje, el pie trasero pisa el tail de la tabla haciendo un <i>pop</i>, mientras que el pie delantero se queda quieto.</p> <p>Posicionamiento de los pies:</p>  <p><i>Pop shove it</i> es el truco que requiere de flexión en las piernas y extensión de los brazos para elevar el cuerpo. Se inicia poniendo el pie trasero sobre el borde del tail de la tabla, flexionamos las piernas y con el pie trasero se ejerce fuerza hacia abajo para realizar el <i>pop</i> y a su vez el pie empuja la tabla hacia atrás de manera que la tabla realice una rotación de 180° en horizontal, mientras que con el pie delantero se mantiene, siendo el punto de control de la tabla. Luego se aterriza sobre la tabla con los dos pies. Es importante recordar que se debe extender los brazos para generar fuerza en el cuerpo para elevarlo.</p>	
Recomendaciones:		
<p>1. Uso de prendas gruesas que ayuden a las caídas, más el uso de protección incluida en las prendas, permitiendo la flexibilidad y movimiento adecuado.</p> <p>2. Complemento de seguridad en la zona de la cabeza al ser una zona de alto riesgo.</p> <p>3. Textiles que no limiten el movimiento de los músculos.</p>		

Nota. De elaboración propia, (2023).

Cuadro 5. Análisis de la indumentaria utilizada.

Movimiento corporal y posturas en la actividad del <i>skateboarding</i>		
Observaciones de las prendas	Truco:	<i>hippie jump</i>
<p>1. El jean es una tela que no ayuda a que el cuerpo tenga flexibilidad en los movimientos; así como también inhibe el movimiento de los músculos, otra zona que se involucra el 100% en la mayoría de los trucos es la flexión de las piernas, por lo que el jean limita que esta zona tenga la flexibilidad adecuada, a pesar que es un tela gruesa que protege de caídas, es recomendable que el pantalón sea holgado, flojo y cómodo.</p> <p>2. Las prendas al ser holgadas y por el movimiento se generan varios tipos de pliegues que en ciertas zonas puede llegar a incomodar por lo que genera cierto peso e incomodidad.</p>	<p>El <i>hippie jump</i> es el truco en el cual la patineta pasa por debajo de cualquier obstáculo, mientras que el <i>skater</i> salta por encima del mismo obstáculo hasta caer sobre la tabla.</p> <p>Posicionamiento de los pies:</p>  <p>El <i>hippie jump</i> es un truco que involucra todo el cuerpo generando flexión y extensión de las extremidades. Para iniciar con el truco el posicionamiento de los pies deben estar sobre los tornillos, se toma velocidad, y una vez que el <i>skater</i> está sobre la patineta genera flexión en la piernas y extensión en los brazos y pega un brinco, mientras la patineta va por debajo del obstáculo el <i>skater</i> va por encima, hasta caer sobre la tabla. Dependiendo de que tan alto sea el obstáculo la flexión de las piernas será mayor.</p>	
Recomendaciones:		
<p>1. Uso de ropa holgada con protección en las zonas más comunes que sufren golpes.</p> <p>2. Al ser un truco que requiere de fuerza en el cuerpo, y bastante flexión en las piernas, se requiere de prendas con mejor elasticidad en las rodillas. Al igual que en los brazos y espalda.</p> <p>3. Dependiendo qué tan alto sea el obstáculo, mayor será la flexión en la piernas, sin embargo es un truco que siempre causa caídas debido al choque que se produce en los pies al no llegar a saltar sobre el obstáculo, por lo que se debe usar prendas con protección.</p>	<p>1</p>  <p>2</p>  <p>3</p> 	

Nota. De elaboración propia, (2023).

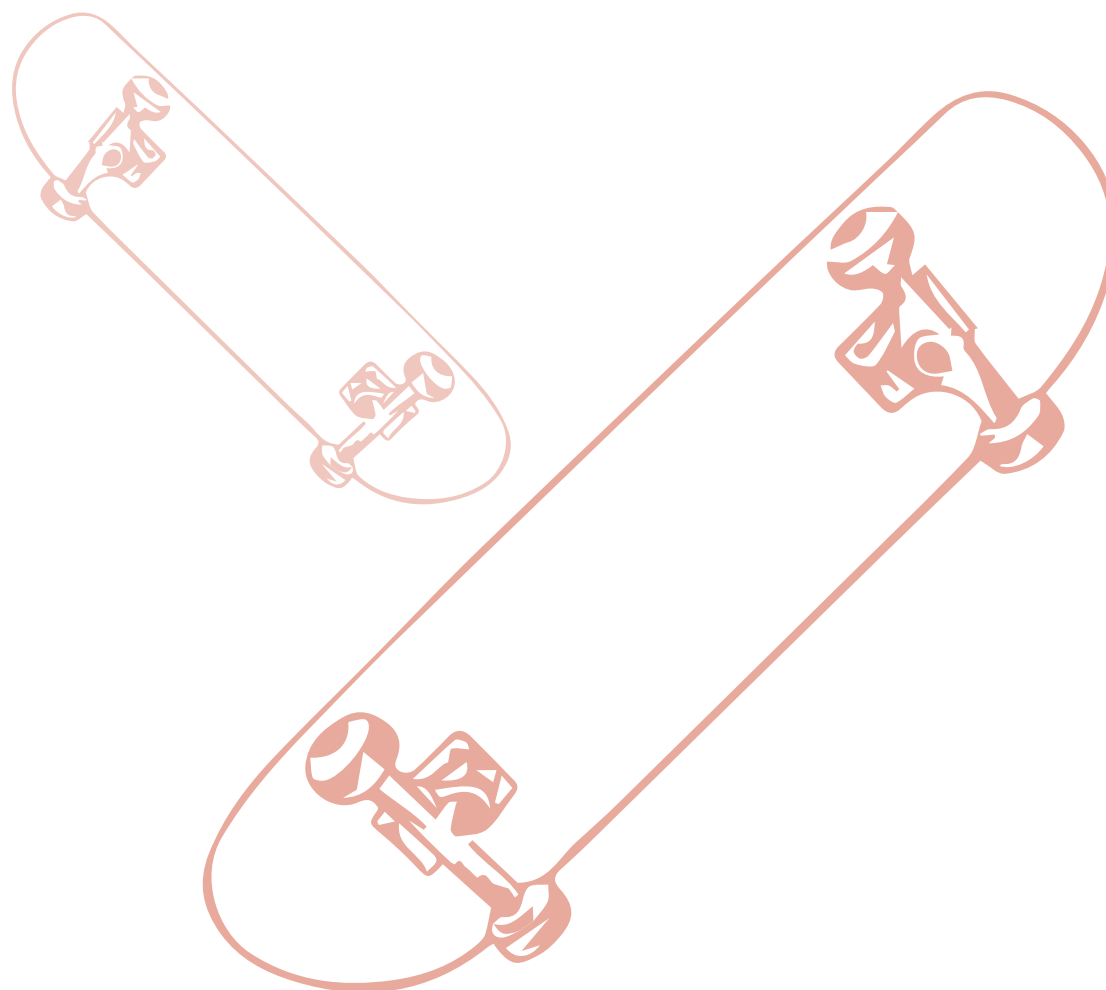
I.3.4.- Análisis ergonómico de las prendas en movimiento

Cuadro 6. Análisis ergonómico de las prendas en movimiento utilizada por los skaters para la práctica del skateboarding.

Análisis ergonómico de las prendas en movimiento utilizada por los skaters para la práctica del skateboarding.

- La indumentaria que utilizan es muy básica, pantalones holgados, calentadores, licras, camisetas holgadas, *hoddies*, etc.
- Los niños y niñas *skaters* tienden a usar ropa ancha que les permite el libre movimiento, al ser ropa floja se generan ciertos pliegues por el movimiento que requiere el deporte.
- Los pliegues están presentes mayormente en la parte superior y delantera de la camiseta.
- La parte inferior, con el movimiento que requiere en la práctica, las prendas sufren ciertos pliegues que se crean en las entre piernas, caderas y bastas.
- Las prendas que usan no son lo suficientemente seguras para las caídas, pese a que es un deporte extremo, el uso de protecciones de seguridad les causa menos flexibilidad y no les permite desarrollar los movimientos libremente.
- Según el análisis de los movimientos, las piernas, brazos, pies y torso son las extremidades que mayor fuerza y presión realizan en el *skate*, por lo que las prendas se deben adaptar a estos movimientos que realiza cada parte del cuerpo.
- La cabeza además es una zona de alto cuidado, que requiere de un complemento con seguridad.
- Las zonas del cuerpo que sufren más golpes y raspones por las caídas son: las rodillas, manos, muñecas, nudillos, talones, codos, caderas, piernas, brazos, glúteos, por lo que son zonas que requieren de indumentaria con mayor seguridad en estas zonas.

Nota. De elaboración propia, (2023).





ARIO GRAFITERO



CAPITULO 2

NARCKO

NARCKO HUAR

DE CADA UNA GRATA

ENTRADA

ENTRADA

CAPÍTULO 2

2.- Planificación	59
2.1.- Definición del usuario/cliente	59
2.1.1.- Perfil de usuario	59
2.1.2.- Perfil cliente	60
2.2.- Definición del programa / Brief	60
2.2.1.- Descripción del proyecto	60
2.2.2.- Antecedentes	60
2.2.3.- Caso	60
2.2.4.- Objetivo del proyecto	60
2.2.5.- Concepto: Extremo	60
2.2.6.- Mensaje	61
2.2.7.- Cromática	61
2.2.8.- Materiales	62
2.2.9.- Tecnologías aplicadas	62
2.2.10.- Constantes y Variables	63
2.2.11.- Etapas	64
2.2.12.- Presupuesto	64
2.3.- Conceptualización y estrategias creativas	65
2.3.1.- Conceptualización	65
2.3.2.- Estrategias creativas	66
2.4.- Definición del plan de negocios	66
2.4.1.- Nombre de la idea de negocio	66
2.4.2.- Razón social	66
2.4.3.- Nombre comercial	66
2.4.4.- Planteamiento estratégico	66
2.4.4.1.- Visión del negocio	66
2.4.4.2.- Misión del negocio	66
2.4.4.3.- Objetivos del negocio	66
2.4.4.4.- Breve descripción del negocio	66
2.4.4.5.- Análisis del mercado	67
2.4.4.6.- Análisis del entorno empresarial	67
2.4.4.7.- Análisis del mercado potencial	68
2.4.4.8.- Ventaja competitiva	68
2.4.4.9.- Análisis de la competencia	69
2.5.- Estrategias de mercado	69
2.5.1.- Estrategias de producto o servicio	69
2.5.2.- Estrategia de precio	69
2.5.3.- Estrategia de distribución (plaza)	70
2.5.4.- Estrategia de promoción	70
2.6.- Estudio técnico de la producción	70
2.6.1.- Características de la localización del negocio	70
2.6.2.- Distribución del local (área de trabajo)	71
2.6.3.- Listado de las máquinas, equipos y herramientas que se necesitan para elaborar el producto o brindar el servicio que se ha definido	72

2.- Planificación

Para el siguiente subtema a desarrollarse, se han generado encuestas a los niños y niñas que practican *skate* en el parque Guataná, con el fin de conocer acerca de su estilo, personalidad y gustos. Así como también conocer las necesidades que requieren de la indumentaria para que el deporte sea seguro y cómodo.

2.1.- Definición del usuario/cliente

2.1.1.- Perfil de usuario

Figura 61. Niño practicando skate en el parque Guataná.



Nota. De autoría propia, (2023).

La siguiente línea está planteada para niñas y niños de 5 a 12 años de edad que practican *skateboarding* dentro de la ciudad de Cuenca. Según las encuestas realizadas, el color que más les gusta tanto a niños como niñas es el negro. El videojuego en el que más se entretienen es en relación al *skateboarding*, videojuegos como: *tony pro skater*, *tony hawk*, *true skate*, *skate 2* y *skate 5*. Les apasiona el *skate*, y quieren llegar a ser *skater pro*. En sus tiempos libres les gusta patinar, porque les permite ser libres, divertirse con amigos, hacer trucos nuevos y sobre todo disfrutar. En cuanto a la indumentaria se les preguntó si les gusta llevar ropa con estampados o sin estampados, a lo que la gran mayoría respondió que sí, también les gusta llevar ropa que sea cómoda y holgada, ya que esto les permite desenvolverse mejor. En general son niños y niñas muy activos que les gustan nuevos desafíos.

Figura 62. Niño practicando skate en el parque Guataná.



Nota. De autoría propia, (2023).

Figura 63. Niña practicando skate en el parque Guataná.



Nota. De autoría propia, (2023).

2.1.2.- Perfil cliente

En la gran mayoría, quienes apoyan a sus hijos en el *skate*, es la mamá. La edad en la que se encuentran es entre 34 y 45 años. Opinan que el *skate* es bueno para que sus niños sean más independientes y seguros de sí mismos. Los lugares donde compran la ropa a sus hijos para la práctica son en locales comerciales de Cuenca. Están dispuestos a gastar entre \$15 a \$55 en indumentaria para *skate*. Buscan que la ropa sea cómoda, acorde a los gustos de sus hijos.

Figura 64. Perfil cliente.



Nota. De Instagram.

2.2.- Definición del programa / Brief

2.2.1.- Descripción del proyecto

El presente proyecto propone la creación de una línea de indumentaria para niño/as de 5 a 12 años de edad que realizan *skateboarding* dentro de la ciudad de Cuenca bajo los criterios de ergonomía y seguridad, y la condicionante de precio; de manera que los niño/as puedan tener prendas de calidad que se adapten a sus habilidades, así como que el precio sea accesible.

2.2.2.- Antecedentes

El *skateboarding* en Cuenca es considerado un deporte extremo que ha ido ganando popularidad en los últimos años, y cada vez son más jóvenes y niños que se interesan por el *skate*. Sin embargo, por ser un deporte que todavía está en expansión en la ciudad, no existe variedad de tiendas donde se pueda tener la posibilidad de adquirir prendas ergonómicas y accesorios especialmente para niño/as *skaters* que sea adquirido a un precio cómodo teniendo presente la utilidad y la calidad. Por lo que en la actualidad, en la ciudad de Cuenca, los niño/as que practican *skate* requieren de ropa de buena calidad y cómoda debido a que buscan libertad de movimiento para poder desenvolverse sobre la patineta y a su vez que sea accesible para el beneficiario. La finalidad de este proyecto es facilitar la indumentaria deportiva ergonómica para niño/as que practican *skateboarding*, mediante el uso de bases textiles y la aplicación de tecnologías innovadoras.

2.2.3.- Caso

Niño/as *skaters* de 5 a 12 años de edad de la ciudad de Cuenca.

Tipo de empresa/institución: Niños y niñas que practican *skate* en el Parque Guataná.

Ubicación geográfica: Parque Guataná, ciudad de Cuenca.

2.2.4.- Objetivo del proyecto

Diseñar una línea deportiva *skate* para niños de 5 a 12 años de edad dentro de la ciudad de Cuenca, además de contribuir a la práctica del *skateboarding* a través del diseño de indumentaria infantil funcional, accesible y atractiva para este segmento.

2.2.5.- Concepto: Extremo

En este proyecto se toma la palabra “extremo” como arriesgarse y experimentar nuevas aventuras y experiencias, dejarse ser dentro de nuestro entorno, aquello que nos remota a nuestra infancia cuando lo único que nos importaba era ser libres sin pretender y sin temor de nada. La cromática que será aplicada estará conformada por colores vibrantes y llamativos creando contrastes y ju-

gando con distintas tonalidades y gamas cromáticas. Estará presente el uso de técnicas de sublimado, para ello se crearán ilustraciones de grafitis tomadas del Parque Guataná. La aplicación de las tendencias estará ligada al estilo *streetwear*, por la comodidad, estética y libertad que proporciona a la indumentaria *skate*.

2.2.6.- Mensaje

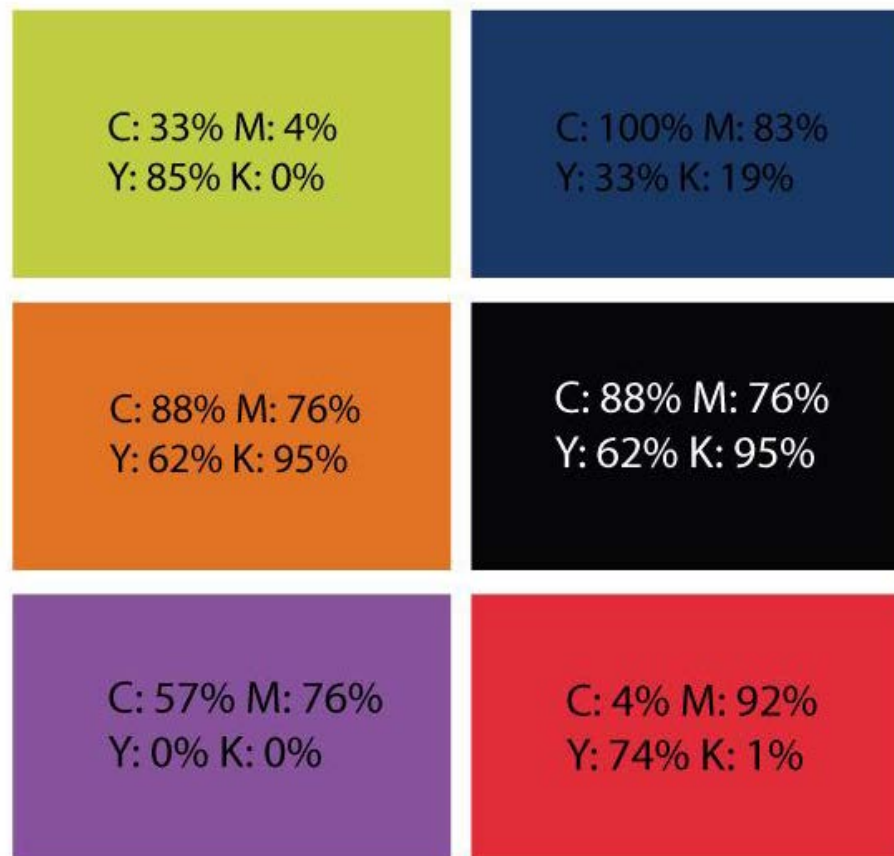
Mini skate: es una marca que ofrece indumentaria deportiva infantil *skate* para niñas y niños que están en busca de prendas de excelente calidad, diseño, ergonómicas y sobre todo que sea accesible y que ofrezca seguridad para la práctica del *skate*.

“Supera tus límites, y domina la patineta con *Mini skate*”

2.2.7.- Cromática

La cromática aplicada para la siguiente línea deportiva de ropa infantil tendrá tonos vibrantes y llamativos.

Figura 65. Cromática.



Nota. De elaboración propia, (2023).

2.2.8.- Materiales

En cuanto a los materiales que estarán presentes en la línea de ropa infantil deportiva, es necesario el uso de materiales resistentes, durables y de calidad, a un precio accesible que no aumente el precio final de las prendas de forma agresiva. Se recurrirá a proveedores locales para la compra de materiales como: hilo, textiles, cierres, botones, y otros materiales. Por su parte es importante considerar telas livianas y tejidos de punto, para que no limite la movilidad y dar mayor libertad de movimiento, tejidos transpirables, textiles repelentes al agua para ocasiones de lluvia, telas ligeramente elásticas; y por último tejidos duraderos y anti desgarro. A continuación, una lista de bases textiles e insumos que se utilizaran para la confección.

Tabla 1. *Materiales.*

Bases textiles	Insumos
Tela jean	Plumón
Tela <i>drill</i>	Broches
Tela gabardina	Velcro
Tela pana	Elástico
Tela <i>ripstone</i>	Cierre
Tela poliéster	Hilos
Tela sarga	Vinil
Tela camiseta	
Tela <i>sergey</i>	
Nylon	

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.2.9.- Tecnologías aplicadas

En cuanto a la tecnología aplicada se refiere al uso de las técnicas que serán utilizadas dentro de los prototipos, con el fin de elaborar productos innovadores, llamativos, y en tendencia.

En definitiva, las tecnologías que estarán presentes en la línea infantil deportiva son:

Sublimación: Esta técnica nos permitirá una impresión textil en el que estará presente los efectos visuales con la mezcla de colores.

Máquina recta: Es la encargada de realizar costuras rectas y acabados.

Máquina *overlock*: Se encarga de unir las piezas y sellar los bordes de los tejidos.

Máquina recubridora: Esta máquina se encarga de realizar los acabados de las prendas, como dobladillos, acabados con elásticos y ribetes.

2.2.10.- Constantes y Variables

Para desarrollar el siguiente cuadro de constantes y variables debemos tener presente que se desarrollará una línea deportiva, lo que quiere decir que habrán mayor cantidad de variables que constantes.

Tabla 2. Constantes y variables.

	Constantes	Variables
Siluetas		
Oversize		X
Regular fit		X
Cromática		
Fríos		X
Neón		X
Neutros	X	
Vibrantes		X
Materiales/Telas/Insumos		
Jean		X
Drill		X
Gabardina		X
Pana		X
Ripstone		X
Poliéster		X
Sarga		X
Camiseta		X
Sergey		X
Plumón		X
Broches		X
Velcro		X
Elástico		X
Cierre		X
Hilos		X
Vinil		X
Nylon		X
Cierres		X
Elástico	X	
Botones	X	
Morfología/Formas/Siluetas		
Asimetría		X
Simetría	X	
Orgánicas		X
Curvas		X
Tecnología		
Sublimación		X
Máquina recta		X
Máquina overlock		X
Máquina recubridora		X

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.2.11.- Etapas

Para las etapas vamos a desarrollar un cronograma con el tiempo de entregas finales, para lograr los objetivos y la concreción de la línea infantil.

Tabla 3. Etapas.

Etapas	Investigación	Conceptualización	Ideación	Bocetación	Patronaje	Fichas técnicas	Producción de moda	Concreción
Descripción:	Cliente/Usuario Investigación de campo	Concepto de la línea	Estrategias creativas, búsqueda de tendencias, cromática, materiales, tecnologías y siluetas.	Creación de ilustraciones mediante programa de <i>procreate</i> .	Toma de medidas, trazo de moldes.	Documentación de fichas técnicas de los prototipos.	Fotografías profesionales.	Confección de los prototipos.
Fechas:	9 de Marzo	9 de Marzo	18 de Abril	24 de Mayo	12 de Junio	15 de Junio	15 de Julio	26 de Julio

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.2.12.- Presupuesto

Para el presupuesto se toma en cuenta los costos fijos y variables, como de igual manera el servicio de diseño que se está realizando; además de la ganancia que será del 35% de los costos. Tomando en cuenta las siguientes especificaciones:

- Taza salarial de una costurera en Ecuador es de: \$450 mensual.
- Taza salarial de una diseñadora de modas en Ecuador: \$2500 mensual.
- Costos en base a una producción de 4 outfits, es decir la confección de 8 prendas.

Los costos fijos constan de la materia invisible que se ofrece al cliente, es decir que estos costos dependen del costo de los productos.

Para los costos variables se ha realizado una tabla con el presupuesto estimado en base a la materia prima y mano de obra para la confección de 8 prendas.

Tabla 4. Costos fijos.

Costos fijos del taller de diseño mensual	Precio total
Luz	\$15
Transporte	\$24
Internet	\$25
Publicidad en redes	\$5
Mantenimiento de maquinarias	\$20
Teléfono celular	\$10
Arriendo	\$250
Total, costos fijos:	\$344

Nota. De elaboración propia, (2023).

Tabla 5. Costos variables.

Costos variables	Presupuesto
Bases textiles	\$100
Sublimación	\$30
Insumos	\$25
Materiales indirectos	\$35
Mano de obra/costurera (proceso de confección)	\$ 200
Total, costos variables:	\$640

Nota. De elaboración propia, (2023).

Tabla 6. Proceso de diseño.

Proceso de diseño	Descripción	Horas de diseño	Precio por hora	Precio total
Investigación	Cliente/Usuario Investigación de campo.	16 horas	\$10.41	\$166.56
Conceptualización	Concepto de la línea.	2 horas	\$10.41	\$20.82
Ideación	Estrategias creativas, búsqueda de tendencias, cromática, materiales, tecnologías y siluetas.	12 horas	\$10.41	\$124.92
Bocetación	Creación de ilustraciones mediante programa de adobe ilustrador y procreate.	16 horas	\$10.41	\$166.56
Fichas técnicas	Documentación técnica de las prendas.	20 horas	\$10.41	208.2
Producción fotográfica	Fotografías profesionales	6 horas		\$100
Total, servicio de diseño				\$787.06

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.3.- Conceptualización y estrategias creativas

2.3.1.- Conceptualización

Extremo es una línea que busca transmitir libertad, arriesgarse y ser auténticos. Mediante la creación de una línea de prendas, enmarcadas en el estilo *streetwear*, para niños y niñas de 5 a 12 años que practican *skateboarding* en la ciudad de Cuenca. En esta propuesta la libertad representa la fluidez, el límite y la espontaneidad del ser humano. Esta ha sido abordada desde los distintos deportes extremos que existen en el mundo, representados a partir de siluetas, holgadas, cortes asimétricos, formas orgánicas, colores ruidosos y contrastantes. Con el uso de bases textiles densas con estructura y textiles ligeros, el cual se creará superposición de telas. Las tecnologías aplicadas en la línea serán de sublimación y estampación mediante el uso de vinil. Además, la línea cuenta con criterios de ergonomía, en el que se ha elaborado un análisis ergo-

nómico de los movimientos corporales y posturas en la práctica del *skate*, así como también un análisis de las prendas en movimiento. Criterio de la funcionalidad se crearán transformaciones de prendas. Criterio de la estética, se tomarán gráficos y grafitis del parque Guatáná para generar una estética urbana. Criterio de lo asequible, se buscará bases textiles, insumos y tecnologías de calidad, ser precavidos que la elaboración no sobrepase en costos.

2.3.2.- Estrategias creativas

Las estrategias creativas ayudan a planificar y orientar el proceso de diseño mediante distintas herramientas como: análisis de tendencias de moda, *moodboard* de inspiración, *moodboard* de tendencias, lluvias de ideas, *storyboard*, *design thinking*, cuadro de criterios, etc. Por lo tanto, para la línea de ropa infantil se hará uso de tres herramientas de diseño:

Moodboard de inspiración: Un *moodboard* (tablero de inspiración) nos permite tener más claridad en nuestras ideas en cuestión del concepto e inspiración; ya que es una representación visual que consiste en un collage con imágenes, texturas, ilustraciones y colores.

Moodboard de tendencias: Es un panel de tendencias donde está plasmado el estilo con el que se va a manejar la línea o colección de moda.

Cuadro de criterios: Es un cuadro que nos guiará para el proceso de diseño, tomando en cuenta el concepto y las condicionantes establecidas.

2.4.- Definición del plan de negocios

2.4.1.- Nombre de la idea de negocio

Mini Skate

2.4.2.- Razón social

Evelyn Dayanna Coronel Rodas

2.4.3.- Nombre comercial

Mini skate

2.4.4.- Planteamiento estratégico

2.4.4.1.- Visión del negocio

La visión de Mini skate es llegar a ser una marca reconocida a nivel local e internacional en ropa deportiva infantil especializada en el skate, brindando productos de alta calidad que inspiren a los niños a adoptar un estilo de vida activo y saludable desde temprana edad. Pero sobre todo convertirnos en el referente de moda deportiva infantil skate en la ciudad de Cuenca, brindando productos con diseño, innovadores prendas, cómodas, accesibles, seguras y ergonómicas que promuevan el desarrollo físico y emocional de los niños y niñas, mientras fomentamos la diversión y el espíritu competitivo en ellos.

2.4.4.2.- Misión del negocio

Mini skate proporciona a los niños y niñas prendas deportivas especializadas en skate que inspiren a moverse, explorar y disfrutar de una vida activa. Nos comprometemos a diseñar y fabricar productos accesibles, funcionales, cómodos, ergonómicos, y seguros, que impulsen el desarrollo físico y confianza en sí mismos.

2.4.4.3.- Objetivos del negocio

Mejorar la calidad y la innovación de nuestros productos: Invertir en investigación y desarrollo para mejorar continuamente la calidad, funcionalidad y diseño de nuestras prendas deportivas infantiles, utilizando materiales duraderos, transpirables y respetuosos con el medio ambiente.

2.4.4.4.- Breve descripción del negocio

Mini skate es una marca creada por la Diseñadora Evelyn Coronel en la ciudad de Cuenca, inicia sus actividades en el año 2023 como parte del proyecto de graduación para la obtención del título de Diseñadora de Textil y Moda en la Universidad del Azuay. Actualmente cuenta con un taller de diseño donde posee una máquina de estampación y sublimación, una impresora de papel para sublimar y para la confección cuenta con una maquina recta y una overlock. Para la obtención de textiles e insumos cuenta con proveedores de Almacenes Lira, Almacenes San Alfonso, y para insumos Zalamea y Gogo. Por el momento

no cuenta con una tienda física, sin embargo, tiene una tienda online donde se puede ver el proceso de diseño hasta la terminación del producto.

2.4.4.5.- Análisis del mercado

Información: Mini *skate* es una marca que dispone de formación y conocimientos en la industria de la moda, investiga tendencias de moda, creación de diseños, selección de materiales y tejidos, patronaje y confección, crea colaboraciones con equipos multidisciplinarios y participa en eventos sociales. Mini *skate* es una marca que cuenta con maquinaria para su producción, tecnología de sublimación y estampación, además de contar con proveedores locales.

Objetivo: Brindar diseños ergonómicos que se adapten a las necesidades de nuestro público infantil con el fin de fomentar un estilo de vida activo y saludable.

Público: Niños y niñas de 5 a 12 años que practican *skate* en la ciudad de Cuenca.

2.4.4.6.- Análisis del entorno empresarial

- *Ático Bmx & Skate Shop*: Es una tienda Cuencana que está a cargo del Diseñador Gráfico, Pablo Miranda, vende artículos y prendas de *skateboarding* para niños y adultos. Las prendas y artículos que ofrece son de marcas norteamericanas como: cultcrew, vans, sk8mafia, Jellyfish Skateboards, Santa Cruz, entre otras.
- *Madera de calle*: Es un emprendimiento que tiene como colaboración a chicos *skaters*, de nombre: Moisés López, Rubén Castro y Andrés Mauricio, ofrecen prendas de vestir, como: *hoodies*, medias, casacas, *bucket hat* y rompe vientos.
- *RM*: es una empresa nacional que ofrece prendas deportivas para niños y niñas.
- *Coral Hipermercados*: Es una empresa nivel nacional a cargo del grupo empresarial Gerardo Ortiz dedicada a la comercialización de una gran variedad de productos. Vende prendas y accesorios deportivos de *skate* para niños y niñas.
- *Demencia Skate Shop*: Es una tienda cuencana a cargo de Hernán Genovés, se especializa en vender artículos de *skate*.
- *Morlaco skateboard*: es una tienda cuencana a cargo de Esteban Pesántez, que ofrece artículos de *skate* 100% hecho en Cuenca.

Posibles tiendas locales dispuestas a realizar alianzas estratégicas:

- *Ático Bmx & Skate Shop*
- *Madera de calle*
- *Demencia Skate Shop*
- *Morlaco skateboard*

2.4.4.7.- Análisis del mercado potencial

Tabla 7. Análisis del mercado potencial.

Número de personas en la zona donde piensan vender su producto o servicio	10 a 15 personas
Número de personas que compran el producto o servicio en la zona (demandantes potenciales)	De 30 a 50 personas que están interesados en practicar <i>skate</i> .
Cantidad que compran por período	Cada mes se vende aproximadamente: 15 calentadores 20 <i>hoodies</i> 30 casacas 30 pantalones <i>oversize</i> 40 camisetas holgadas con protección
Cantidad de productos o servicios a ofrecer	Se estima ofrecer: 50 <i>hoodies</i> 50 pantalones 45 camisetas 30 calentadores 25 casacas

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.4.4.8.- Ventaja competitiva

- Exclusividad en prendas innovadoras, mediante diseños únicos y originales.
- Funcionalidad en prendas que proporcionen comodidad, facilidad de movimiento, transpirabilidad, bolsillos, almacenamientos, ajuste personalizado a medida.
- Seguridad prendas con protecciones contra impactos, textiles anti desgarros, cierres y ajuste de cierre.
- Calidad en materiales técnicos de alto rendimiento con tejidos transpirables, repelentes al agua, resistentes al viento textiles y costuras reforzadas.
- Accesibilidad en prendas asequible al cliente en base a su presupuesto sin inmiscuir los objetivos y criterios que ofrece la marca.
- Ergonómicas tomando en cuenta la anatomía y movimientos del cuerpo durante la práctica del *skateboarding*.

2.4.4.9.- Análisis de la competencia

Tabla 8. Análisis de la competencia.

Empresas competidoras	Nivel de aceptación			Tipo de cliente que atiende	¿Por qué razón la elijen?	¿Dónde se comercializa el producto?	¿A qué precio lo venden?
	Alta	Regular	Poca				
The childrens place	X			Niño/as	Moda Calidad Precio	Tiendas en físico y vía online	\$40 a \$50
Vans		X		Adolescentes	Skate shop	Tiendas en físico y vía online	\$40 a \$70
Nike	X			Todo tipo	Calidad	Tiendas en físico y vía online	\$30 a \$50
Adidas		X		Todo tipo	Calidad	Tiendas en físico y vía online	\$30 a \$50
Santa cruz	X			Todo tipo	Skate shop	Tiendas en físico y vía online	\$30 a \$60

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.5.- Estrategias de mercado

Es un plan integral que una empresa desarrolla para alcanzar sus objetivos comerciales y maximizar su éxito en el mercado. Esta estrategia involucra una serie de decisiones y acciones orientadas a identificar y satisfacer las necesidades de los clientes, superar a la competencia y lograr una posición sólida en el mercado.

2.5.1.- Estrategias de producto o servicio

- Exclusividad.
- Protección contra impactos.
- Prendas diseñadas y construidas teniendo en cuenta su utilidad y rendimiento.
- Ergonomía.
- Calidad de materiales.
- Accesibilidad de precio.
- Garantía de productos.
- Tienda online.
- Diseño creativo.
- Interacción con el usuario.
- Asesoría de imagen.

2.5.2.- Estrategia de precio

- Descuentos por día del niño hasta del 70%.
- Descuento los días miércoles con el 20%.
- Promociones en ocasiones especiales.
- Sorteos mediante redes sociales una vez de cada mes.
- Ofrecer códigos de descuento a partir de la compra de 2 prendas.

Tabla 9. Estrategia de precio.

Precio del producto	Hoodies 20 a 35 dólares Chompas 20 a 35 dólares Pantalonetas 20 a 35 dólares Pantalones 20 a 45 dólares Calentador de 20 a 45 dólares Camisetas 20 a 35 dólares Casacas 25 a 45 dólares
Definición de precio	Cálculo de costos de venta del producto= Costos fijos + costos variables + ganancias.
Precio de introducción al mercado o es un precio definido	El costo será de introducción al mercado.
Otra información relevante para la fijación de precios	Se tomará en cuenta además el costo de servicio de diseño.

Nota. De elaboración propia, (2023).

2.5.3.- Estrategia de distribución (plaza)

Tabla 10. Estrategia de distribución.

Estrategia de distribución	
Venta de productos	Vía <i>online</i>
Distribución de mercadería	<i>Delivery</i>

Nota. De elaboración propia, (2023).

- Para la venta de los productos está propuesto mediante vía *online*, en plataformas de moda y páginas web.
- Para la distribución de la mercadería se iniciará mediante *delivery*.

2.5.4.- Estrategia de promoción

Tabla 11. Estrategia de promoción.

Promoción del negocio	Mediante redes sociales, promocionar y dar a conocer los productos que se desean ofrecer y sus fines. Además, generar pasarela de moda en espacios donde la gente interesada en este universo del <i>skate</i> le llame la atención.
Dinero a invertir en estas actividades	Promociones en redes sociales: \$5 a \$10 Pasarela de moda: \$120
Otros mecanismos a emplear para la promoción de los productos	Ferias, concursos y sorteos, colaboración con <i>influencers</i> .

Nota. De elaboración propia, (2023)

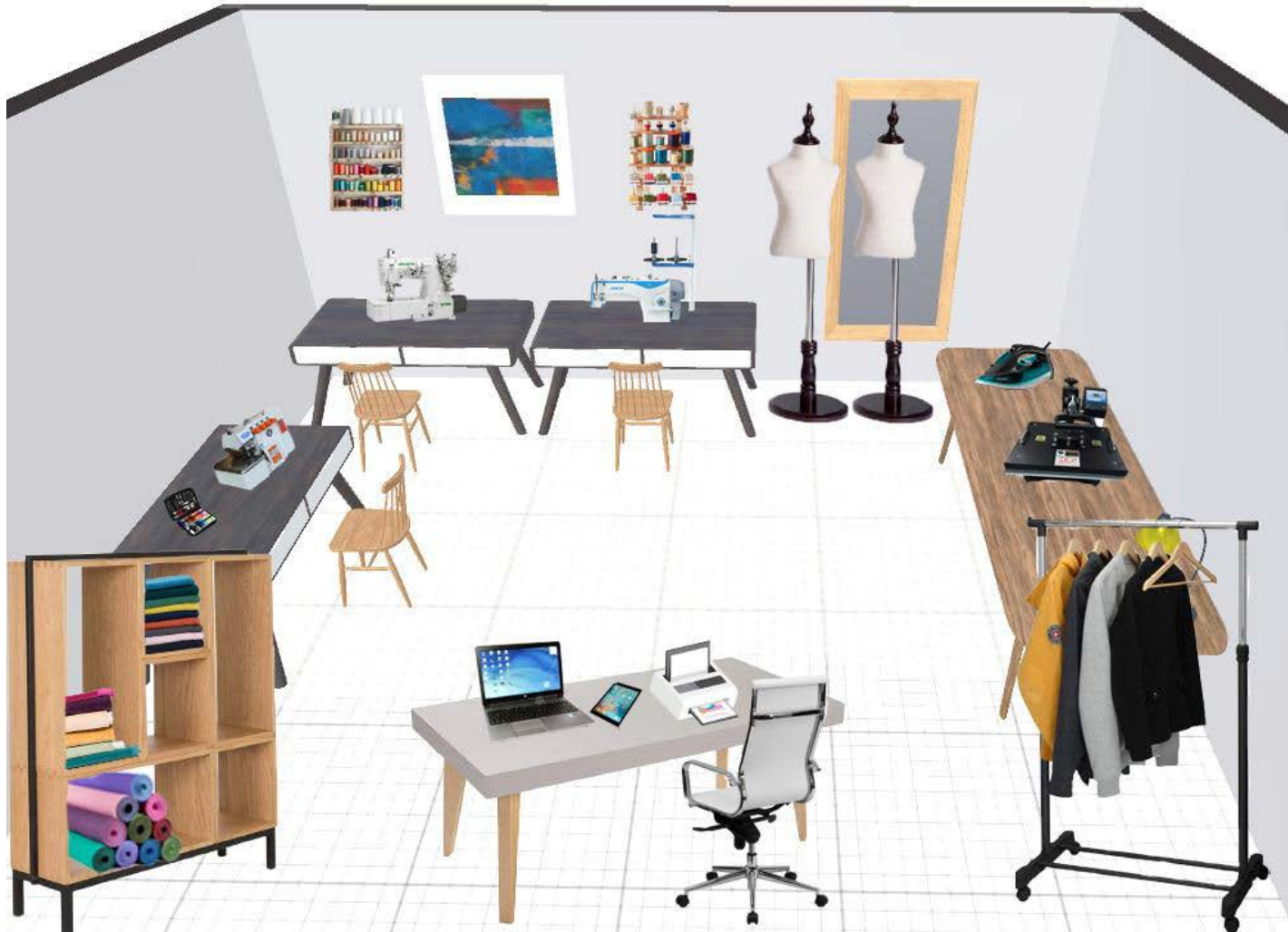
2.6.- Estudio técnico de la producción

2.6.1.- Características de la localización del negocio

- Área de exhibición: fotografías mediante un estudio fotográfico que detalle el producto, para ser publicado en sitios web.
- Área de almacenamiento: productos organizados, doblados en estanterías y percheros en el taller.

2.6.2.- Distribución del local (área de trabajo)

Figura 66. Taller de diseño.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Es un espacio en una zona urbana, considerado un sector con vigilancia y seguridad. El taller mide aproximadamente 5x6m. Para el proceso de diseño cuenta con una *ipad* y computadora con programas de ilustración, máquina estampadora y sublimadora, impresora con tintes de sublimación. En cuanto al proceso de confección cuenta con máquina recta industrial, y una *overlock* industrial especializadas para la producción de ropa deportiva, plancha a vapor y 2 maniqués de infantes.

2.6.3.- Listado de las máquinas, equipos y herramientas que se necesitan para elaborar el producto o brindar el servicio que se ha definido

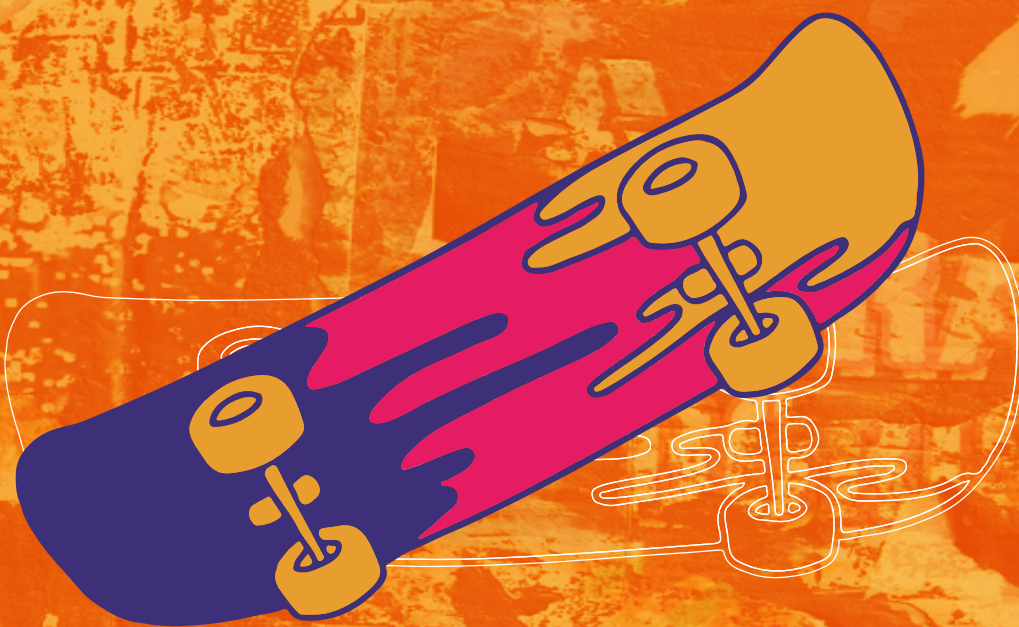
Tabla 12. Listado de maquinarias y equipos.

Maquinaria	Cantidad (unidades requeridas)	Equipos y herramientas	Cantidad (unidades requeridas)
Recta	1	Percheros	1
Overlock	1	Estantería	1
Recubridora	1	Carretes	5
Máquina de estampación/sublimación	1	Bobinas	5
Plancha	1	Hilos	50
Computadora	1	Caja de alfileres	5
Ipad	1	Agujas	15
Maniquí de infante	2	Mesa de corte	1
		Espejo	1
		Pies prensatelas	4
		Tijeras	3
		Reglas de patronaje	5
		Cintas métricas	2
		Tizas de trazado de patrones	4
		Papel de trazo	40
		Corta hilos	2
		Pinza de enhebrar	2
		Abre costuras	2
		Desarmador	2
		Tornillos overlock	6

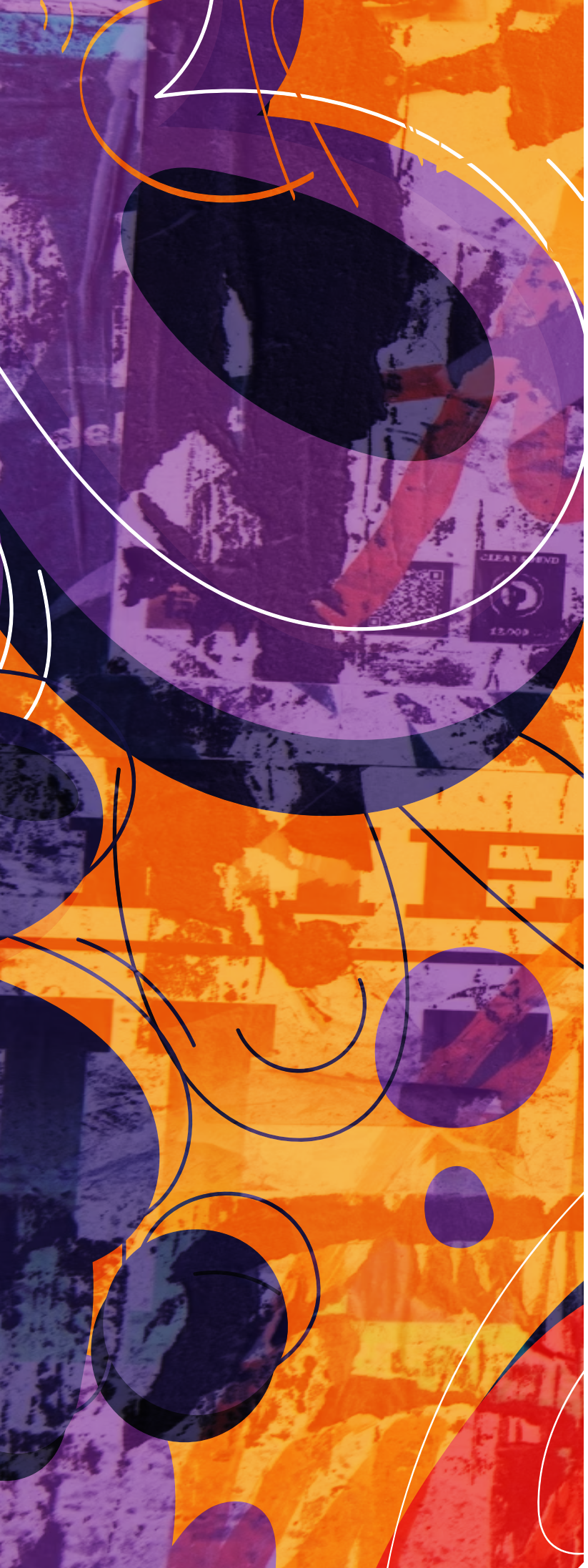
Nota. De elaboración propia, (2023).







CAPITULO 3



CAPÍTULO 3

3.- Anteproyecto	77
3.1.- Ideación	77
3.1.1.- Proceso creativo	77
3.2.- Bocetos rápidos	82

3.- Anteproyecto

3.1.- Ideación

3.1.1.- Proceso creativo

Para el siguiente subtema se abordará el proceso creativo de una línea deportiva infantil *skate* en cual estará presente el uso de herramientas creativas como: análisis de tendencias, *moodboard* de inspiración, *moodboard* de materiales, cuadro de criterios.

Moodboard de inspiración: El tablero de inspiración para este proyecto presenta imágenes de los deportes extremos como: el snowboard, surf, el skateboarding, paracaidismo, escalada en roca, carreras, rafting, un parque extremo entre otros.

Figura 67. Tablero de inspiración.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Moodboard de tendencias: El tablero de tendencias, presenta un estilo de moda urbana, streetwear (estilo de calle), se caracteriza por ser informal, cómodo y refleja la cultura juvenil, arte, música y deporte. La marca Santa Cruz es muy conocida por vender productos para skate, la prendas que se observan son con cortes holgados, un pantalón ancho y accesorios como el gorro. La cromática que se usa es negro y caqui, las prendas llevan el logotipo de la marca.

Figura 68. Tablero de tendencias.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Stussy es una marca streetwear muy conocida por su estilo de moda urbana, las prendas que se observan son camisetas básicas, que presentan el logotipo de la marca a modo de tipografía grafiti, las tonalidades que se observan son: el blanco, verde militar, mostaza, llevan caricaturas, juego de billar. También llevan accesorios como las gorras de diferentes estilos. Zara en cambio es una marca muy versátil, que ofrece prendas de todo tipo, sin embargo, podemos observar prendas sublimadas con caricaturas, gráficos y estampados. El tipo de tela es jean, tela camiseta de algodón, jersey. Las prendas son holgadas y van en acorde con el estilo de ropa skate. Estándar Legurus es otra marca de estilo urbano que ofrece ropa con cortes holgados, pantalones anchos, pantalones cortos, la cromática son de tonos oscuros. Lleva el logo de la marca.

Cuadro de criterios: Nos servirá para la creación de los bocetos. Tomando en cuenta que para la creación de indumentaria deportiva infantil *skate* tiene que cumplir con los criterios de ergonomía, accesibilidad, funcionalidad, comodidad y seguridad. Así como también cumplir con las necesidades del usuario. Entender lo que el *skateboarding* requiere para ser una prenda especializada en *skate*. Y por último las tendencias aplicadas.

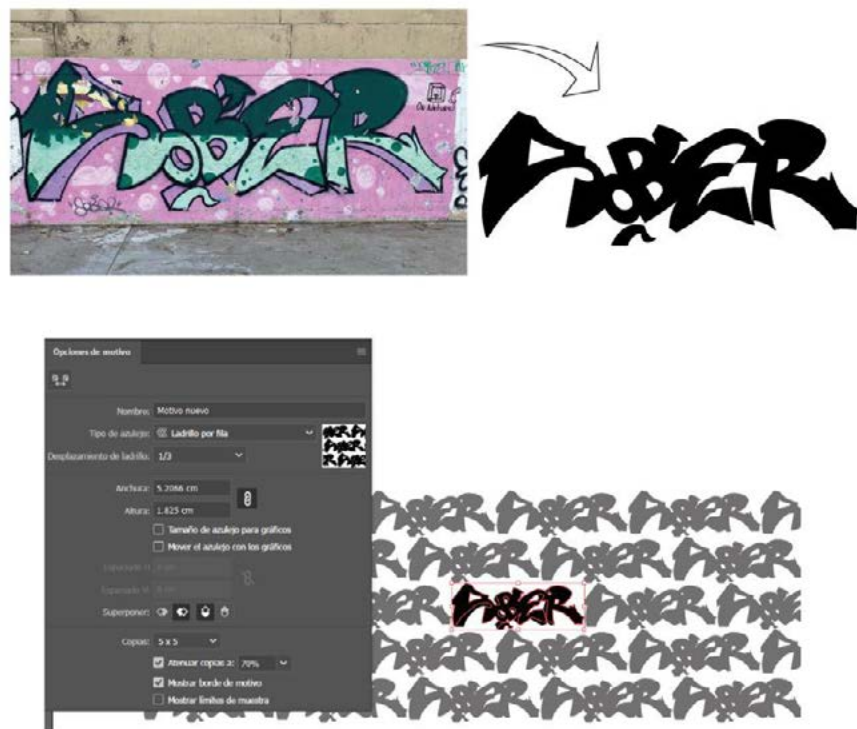
Tabla 13. Cuadro de criterios.

Concepto	Forma/morfología/silueta	Cromática	Materiales	Tecnología
Extremo	<ul style="list-style-type: none"> • Forma orgánica • Corte asimétrico 	Ruido-Constrastante <ul style="list-style-type: none"> • morado • azul • rojo • naranja • negro 		
Usuario arriesgado	<ul style="list-style-type: none"> • Corte asimétrico 		<ul style="list-style-type: none"> • Textiles (superposición) 	
<i>Skateboarding</i> Libertad de movimiento	<ul style="list-style-type: none"> • Silueta holgada • Cortes libres 		<ul style="list-style-type: none"> • Textiles densos y con estructura • Textiles ligeros 	
Ergonomía comodidad seguridad funcionalidad	<ul style="list-style-type: none"> • Silueta holgada • Cortes asimétricos • Cortes libres • Transformación de prendas (funcionalidad) • Acolchado 		<ul style="list-style-type: none"> • Plumón 	
Tendencias streetwear	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Oversize</i> • Holgades 	<ul style="list-style-type: none"> • Negro 	<ul style="list-style-type: none"> • Vinil 	<ul style="list-style-type: none"> • Sublimación
Precio asequible			<ul style="list-style-type: none"> • Textiles durables y económicos 	

Nota. De elaboración propia, (2023).

Gráficos aplicados en la indumentaria: para el proceso de los gráficos que se sublimaran y estamparan en las prendas, se han tomado grafitis, dibujos urbanos en anonimato, que existen en el parque Guataná. Mediante el programa de *Adobe Illustrate*, se realizará un calco de imagen para poder sacar la tipografía y silueta de los dibujos. Para poder darles color y generar motivos.

Figura 69. Proceso de motivo.



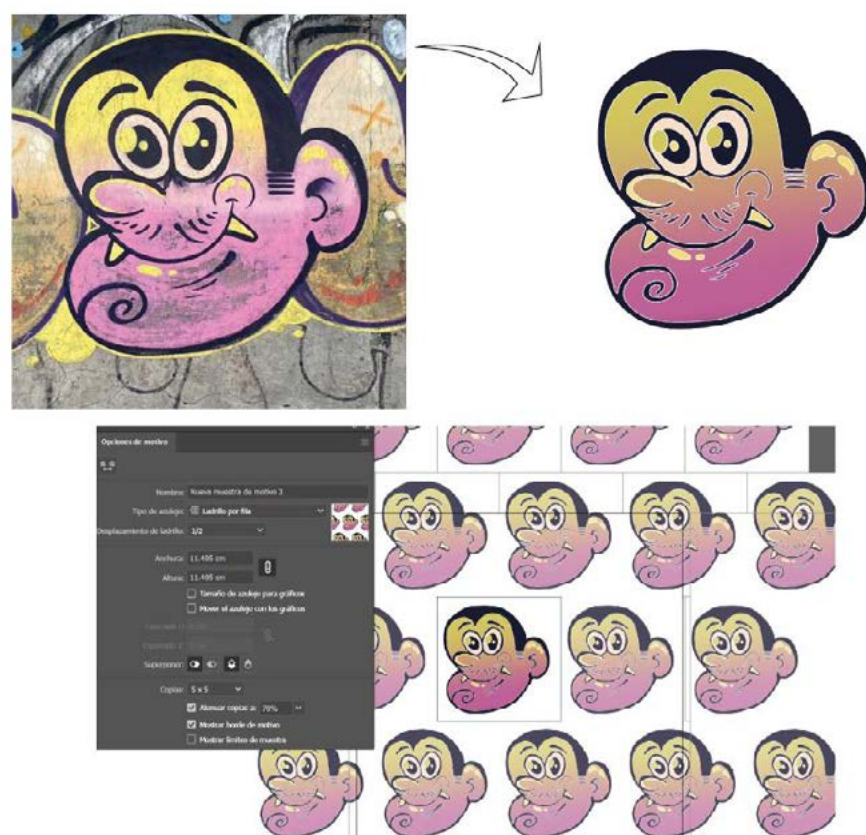
Nota. De elaboración propia, (2023).

Figura 70. Proceso de motivo.



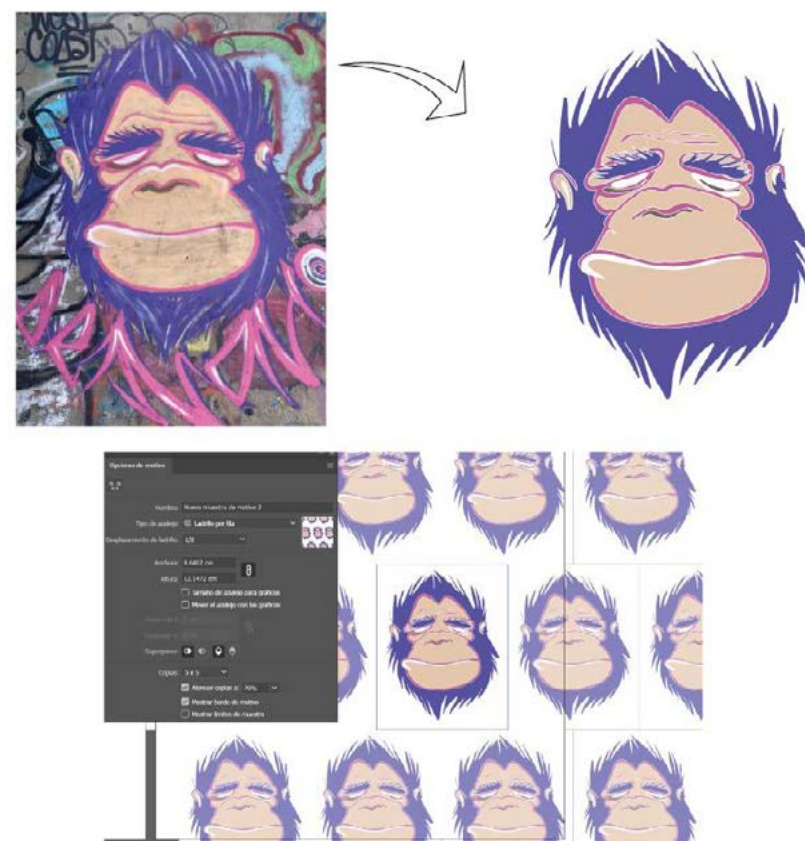
Nota. De elaboración propia, (2023).

Figura 71. Proceso de motivo.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Figura 72. Proceso de motivo.



Nota. De elaboración propia, (2023).

3.2.- Bocetos rápidos

Propuesta 1: Se maneja siluetas holgadas con abertura en los codos, para no generar tensión en estas zonas. En las rodillas tiene incorporado un bolsillo con tapa acolchonada que al bajarse en su totalidad cubre la zona de las rodillas con ajuste de velcro.

Propuesta 2: Las prendas son holgadas y en cada manga tiene un cierre que al abrirlo genera más elasticidad y menos tensión en estas zonas, la tela interna es acolchonada y ligera. El pantalón tipo cargo tiene en la zona de las rodillas doble tela acolchonada que protege de las caídas.

Propuesta 3: El *hoodie*, tiene una tela elástica y sobreposición de telas que protegen los codos. En la zona de las rodillas el pantalón jean tiene incorporado refuerzo de telas que protegen de caídas y desgaste de telas.

Propuesta 4: La camiseta tiene mangas que sobrepasan las muñecas con el fin de proteger los nudillos de posibles raspones. El pantalón tiene una tela con refuerzo que protege la zona de las rodillas.

Figura 73. Bocetos rápidos.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Propuesta 5: La *hoodie*, tiene incorporado en cada manga una tela elástica con refuerzos, que permite la extensión de los brazos. El pantalón en cambio tiene una protección con refuerzos de telas que protegen las rodillas.

Propuesta 6: La capucha tiene en los codos una sobreposición de telas acolchonadas que protegen los codos. El pantalón tiene una tapa acolchonada, en la zona de las rodillas. El mecanismo de cierre es con velcro.

Propuesta 7: Se maneja siluetas holgadas, la zona de los hombros y codos tiene superposición de telas, acolchonadas. El pantalón tiene en cada rodilla una tapa acolchonada que protege las rodillas.

Propuesta 8: La silueta es holgada, la capucha tiene zonas de protección en los codos, mediante telas en superposición. Las muñecas tienen protección que proviene de la capucha. El pantalón por su parte tiene una tapa acolchonada en cada pierna hasta la altura de las rodillas con mecanismo de cierre mediante el velcro.

Propuesta 9: El terno deportivo maneja siluetas holgadas, protege la zona de los codos y de las rodillas.

Propuesta 10: El pantalón tiene una abertura que permite la flexión de las piernas y genere menos tensión, tiene telas como refuerzo. La casaca por su parte protege la zona de los codos mediante superposición de telas y acolchonado.

Figura 74. Bocetos rápidos.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Propuesta 11: La camiseta tiene mangas que sobrepasan las muñecas con el fin de proteger los nudillos. El pantalón tiene en cada rodilla tapas acolchonadas y con refuerzo de telas para posibles golpes y desgaste.

Propuesta 12: La *hoodie*, tiene en cada manga tapas acolchonadas que tiene como mecanismo de cierre unos broches, que protegen la zona de codos. El pantalón tiene bolsillos con tapas acolchonadas que se desabrochan y al bajarse en su totalidad cubren la zona de las rodillas.



QUESTION



ANSWER

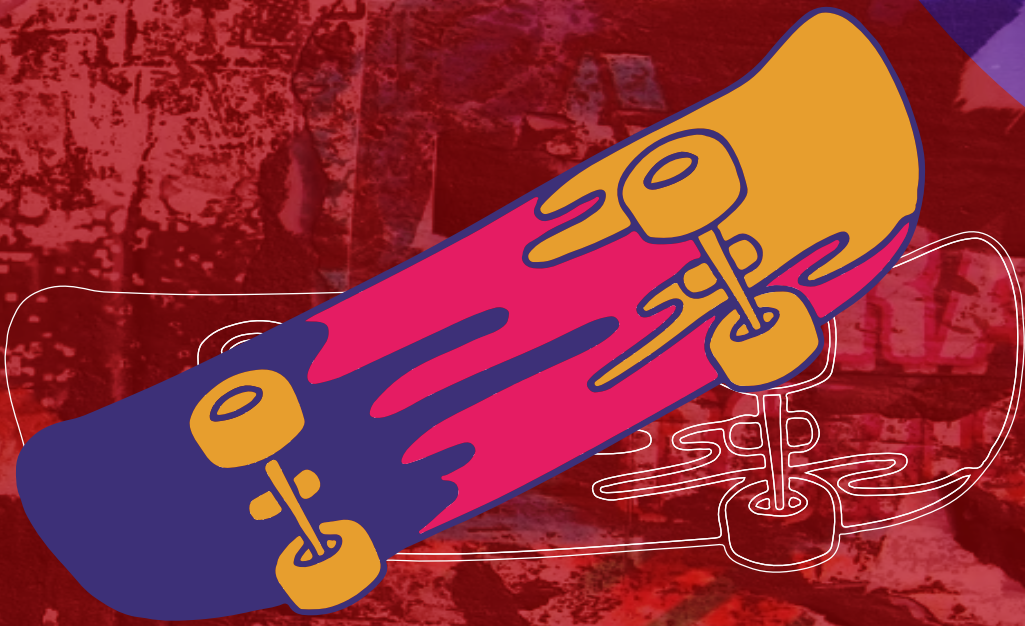
MANDAD
RACION RE

TH

EP



ARIO GRAFITERO



CAPITULO 4

MANO
COLIFLOR
beachclub

NARCKO

NARCKO HUAR

LA CAJONIA GRATE
TIR
07.06.2010
GENTED
SALDR
3000



CAPÍTULO 4

4.- Resultado	87
4.1.- Diseño Final	87
4.2.- Concreción y validación	90
4.3.- Documentación técnica	91

4.- RESULTADO

4.1.- Diseño Final

La línea de indumentaria infantil *skate* tiene propuesto la concreción de 4 outfits. Cada propuesta estará conformada por dos prendas. Por lo que se concretara 8 prendas en total.

Propuesta 1: Se maneja una silueta holgada, la casaca tiene protecciones en la zona de los codos. El pantalón es holgado y tiene refuerzo de en la zona de las rodillas mediante materiales acolchonados.

Propuesta 2: La *hoddie* tiene protecciones en los codos con refuerzo de telas y acolchado. El pantalón tiene bolsillos en las dos rodillas, al abrirse en su totalidad, la tapa se asegura en la rodilla.

Propuesta 3: La camiseta tiene mangas que sobrepasa las muñecas para proteger los nudillos. El pantalón tiene refuerzo de telas en las rodillas.

Propuesta 4: El pantalón jean posee sobreposición de telas y acolchonado en la zona de rodillas. La *hoodie* en cada manga tiene tela elástica con refuerzo que protege los codos, y permite la elasticidad.



Figura 75. Boceto final propuesta 1.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Figura 76. Boceto final propuesta 2.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Figura 77. Boceto final propuesta 3.



Nota. De elaboración propia, (2023).

Figura 78. Boceto final propuesta 4.



Nota. De elaboración propia, (2023).

4.2.- Concreción y validación

Para el siguiente subtema existe un enlace y código Qr para las personas que están interesadas en ver los prototipos finalizados, así como también podrán encontrar la validación de las propuestas en un grupo focal *skaters* del parque Guataná.

https://drive.google.com/drive/folders/1PNbKO97Txcf-l-r2smmZqhyAeH-9MJg?usp=drive_link



4.3.- Documentación técnica

A continuación, se realiza la documentación técnica que proporciona información detallada del proceso de construcción de las prendas a una escala de 1:9. Se especifica las tallas, cromática, acabados, procesos tecnológicos y materia prima.

Ficha 1. Ficha técnica de pantalón.

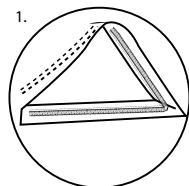
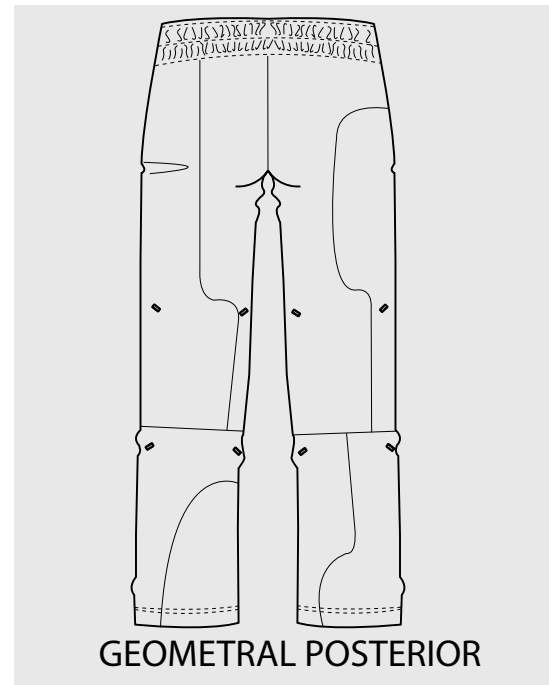
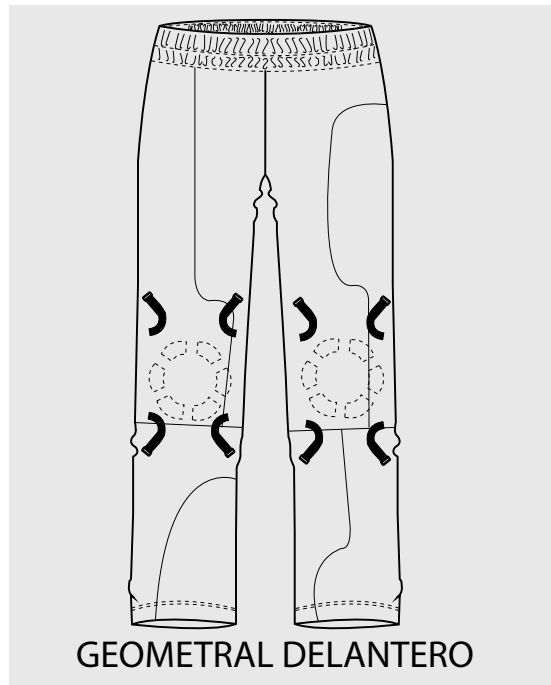
“Mini Skater”



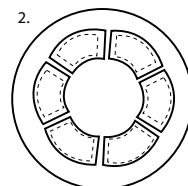
Cliente:	Pedro Vicuña
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	01
Referencia:	Pantalón
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: En esta propuesta se plantea proteger las zonas de las rodillas y la movilidad en la práctica por lo que se ha diseñado un pantalón holgado de tela impermeable con sublimación, en la parte interna del pantalón en la zona de las rodillas tiene paneles acolchonados que protege de posibles golpes. En la misma zona, pero de lado externo cuenta con velcro que se regula con ganchillos que estarán ubicados en la zona posterior a las rodillas, esto con el fin de al ser pantalones holgados encaje la protección a la rodilla.



1. Costura de seguridad-bastas



2. Costura interna de paneles de seguridad

Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.
Costo del producto: \$30
Margen de ganancias: 35%
Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
Precio: \$30/100%-35%= \$46
Precio del producto + Ganancias: \$46

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 100% M: 83% Y: 33% K: 19%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Impermeable	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Plumón	Lira	Suave	Medidas de protección
Elástico	Gogo	Grosor de 5 cm	Embolsado en sinchón
Sublimación	Casa toledo	Prenda sublimada	Delantero, posterior y sinchón

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Armado de sinchón.	Máquina recta y overlock
g.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 2. Ficha técnica de casaca.

“Mini Skater”



Cliente:	Pedro Vicuña
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	02
Referencia:	Casaca
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: Esta propuesta propone proteger la zona de los codos y movilidad en la práctica para el cual se ha diseñado una prenda holgada, que contiene en la zona de los codos de la parte interna del hoodie refuerzos de telas acolchonadas livianas que proteja de golpes, rasgaduras y desgastes.

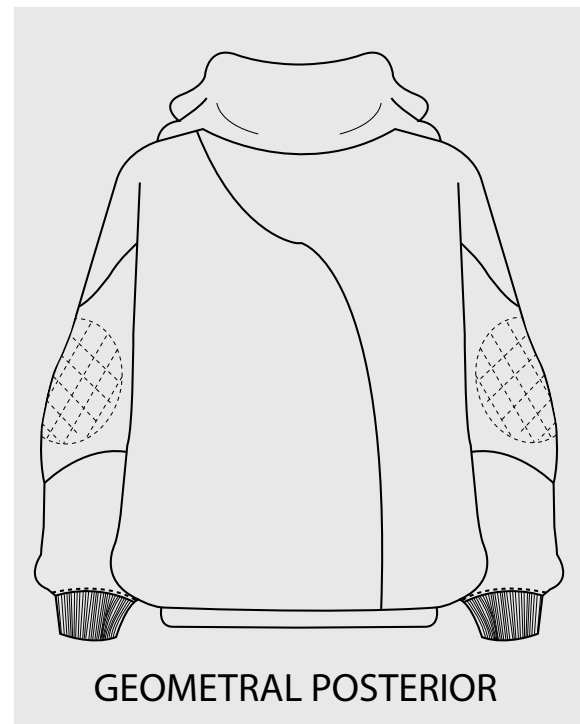


Gráfico aplicado

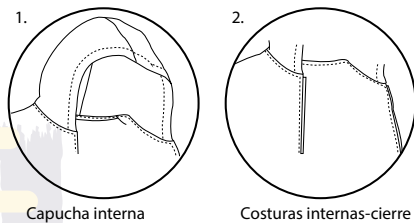
 Tela poliéster

Tela forro malla

Cierre **Rib**

BOCETO

 Delantero
 Posterior



Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.
 Costo del producto: \$25
 Margen de ganancias: 35%
 Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
 Precio: \$25/100%-35%= \$38
 Precio del producto + Ganancias: \$38

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 100% M: 83% Y: 33% K: 19%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Impermeable	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Plumón	Lira	Suave	Medidas de protección
Rib	Lira	Strech	Mangas casaca
Elástico	Gogo	Grosor de 5 cm	Embolsado en sinchón
Sublimación	Casa toledo	Prenda sublimada	Delantero, posterior y sinchón

PROCESO DE ARMADO:

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Cierre.	Máquina recta y overlock
g.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 3. Ficha técnica de hoddie.

“Mini Skater”



Cliente:	Marco Tello
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	03
Referencia:	Hoodie
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: Esta propuesta protege la zona de los codos y de las muñecas como también piensa en la comodidad del usuario, por lo que se maneja una silueta holgada. La hoodie tiene refuerzo de telas en sobreposición acolchonadas en zona de codos en la parte interna y externa, las mangas tienen muñequeras que protegen la zona de los nudillos, zona que constantemente sufren raspones los usuarios.

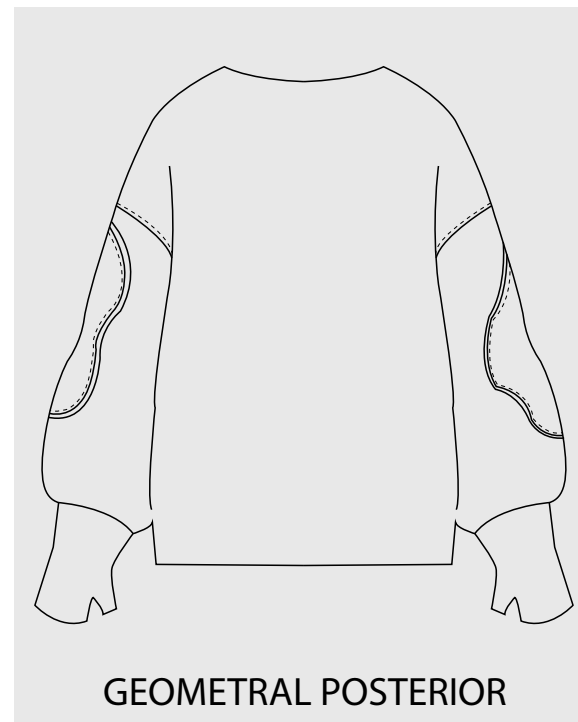


Gráfico aplicado

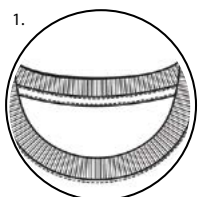
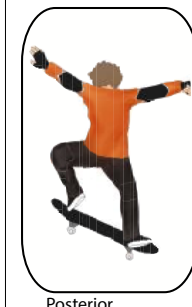
Tela sudadera

Tela jersey

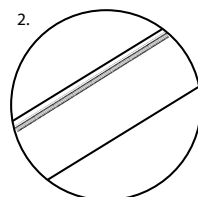
Plumón **Tela drill**

Ribete

BOCETO



1. Costura del cuello con ribete



2. Acabados con Recubridora

Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.
 Costo del producto: \$25
 Margen de ganancias: 35%
 Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
 Precio: \$25/100%-35%= \$38
 Precio del producto + Ganancias: \$38

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Algodón/sudadera	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Jersey	Lira	Suave	Medidas de protección
Plumón	Lira	Suave	Medida de protección
Drill	Gogo	Resistente	Delantero
Estampación	Casa toledo	Prenda estampada	

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Acabados.	Máquina recta y overlock

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 4. Ficha técnica de pantalón.

“Mini Skater”



Cliente:	Marco Tello
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	04
Referencia:	Pantalón
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: El pantalón con protecciones en las rodillas es una propuesta funcional de servicio y protección, propone proteger la zona de las rodillas y la movilidad de las extremidades. Al destapar el bolsillo por completo la tapa cubre la zona de las rodillas hacia abajo, el mismo que esta elaborado con refuerzo de telas acolchonadas, el mecanismo de que se maneja es mediante el velcro esto ayudara a poder mantener la tapa ajustada a las rodillas.

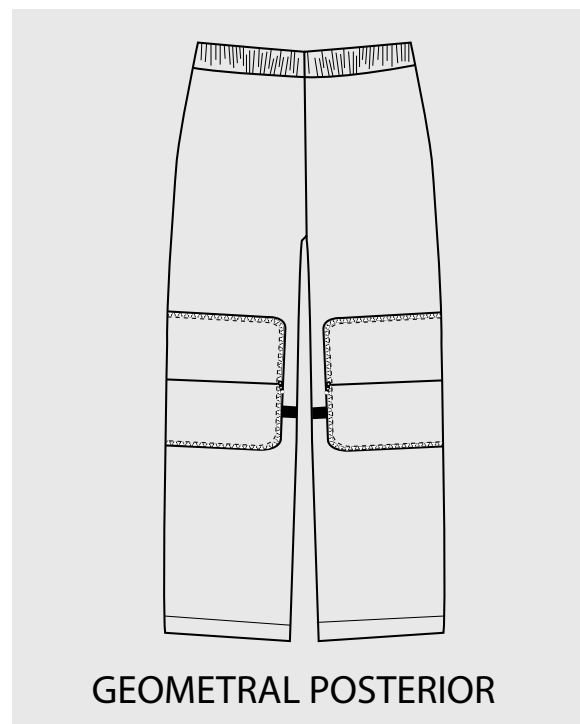


Gráfico aplicado

Tela pana

Plumón Tela drill

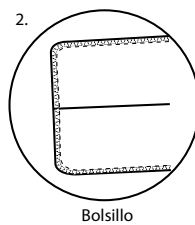
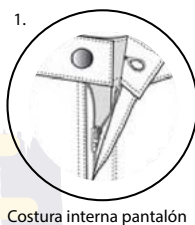
Velcro Cierre

Botón

BOCETO

Delantero

Posterior



Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.
 Costo del producto: \$30
 Margen de ganancias: 35%
 Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
 Precio: \$30/100%-35%= \$46
 Precio del producto + Ganancias: \$46

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Pana	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Drill	Lira	Resistente	Medidas de protección
Velcro	Lira	Resistente	Bolsillos pantalón
Elástico	Gogo	Grosor de 5 cm	Embolsado en sinchón
Estampación	Casa toledo	Prenda estampada	Delantero, posterior y sinchón

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Cierre.	Máquina recta y overlock
g.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 5. Ficha técnica de camiseta.

“Mini Skater”



Cliente:	Luis Lopéz
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	05
Referencia:	Camiseta
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: La camiseta es una propuesta que propone proteger la movilidad y flexibilidad de las extremidades en hombros, torso y brazos, así como también proteger la zona de las muñecas y nudillos. La silueta que se maneja es holgada, las mangas tienen una costura interna que une a las mangas con muñequeras.

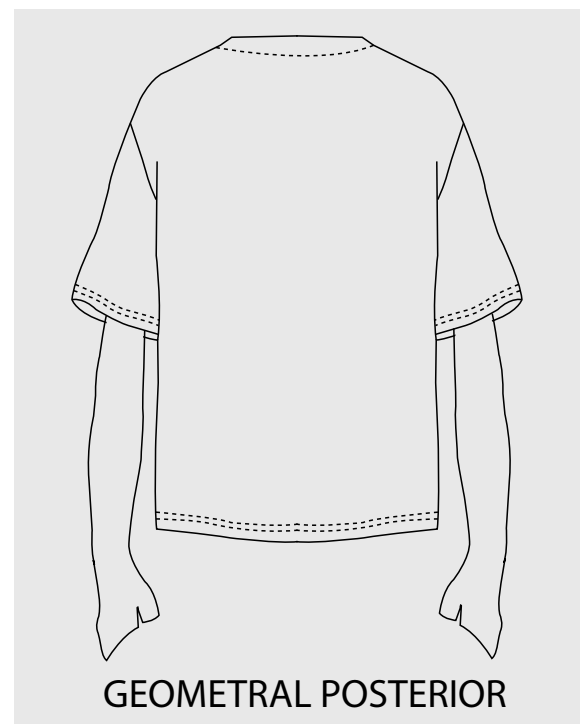
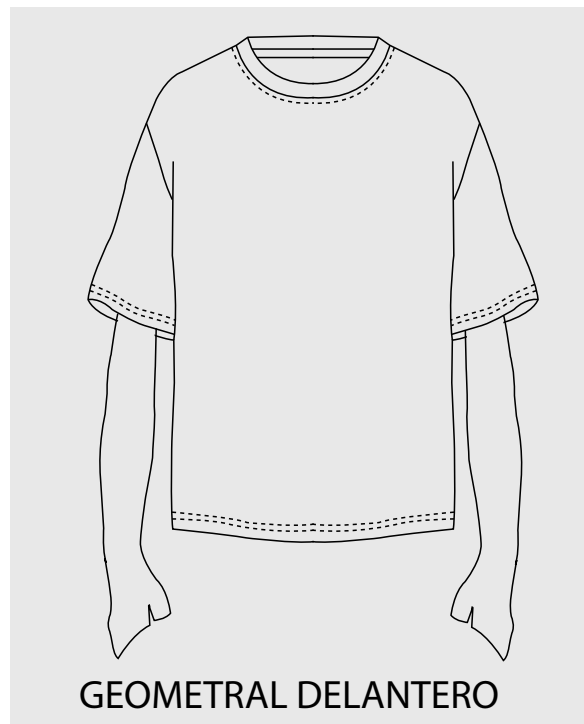


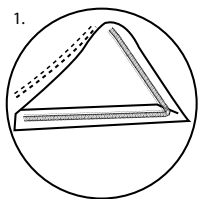
Gráfico aplicado

Tela camiseta

Jersey

Ribete

BOCETO



Costura de seguridad

Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.

Costo del producto: \$20
 Margen de ganancias: 35%
 Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
 Precio: \$20/100%-35%= \$30
 Precio del producto + Ganancias: \$30

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Tela camiseta	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Jersey	Lira	Suave	Medidas de protección
Estampación	Casa toledo	Prenda con estampado	Delantero
Ribete	Lira	Ligera	Sobre la costura de unión cuello

PROCESO DE ARMADO:

TECNOLOGÍAS APLICADAS:

a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 6. Ficha técnica de pantalón.

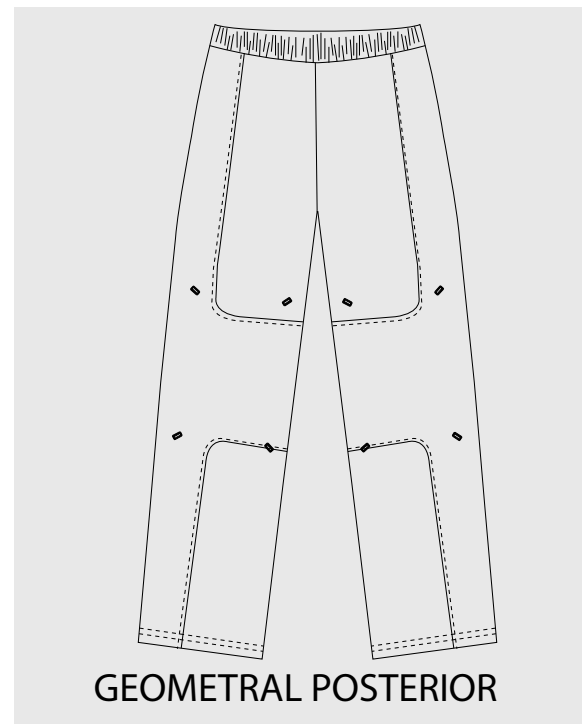
“Mini Skater”



Cliente:	Luis López
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	06
Referencia:	Pantalón
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: El pantalón maneja una silueta holgada y propone proteger la zona de las rodillas y la movilidad de las piernas. La zona de protección se encuentra en las rodillas internas del pantalón que cuenta con refuerzo de telas acolchonadas, al ser el pantalón holgado y suelto contiene un mecanismo de que se adhiere la protección a las rodillas con velcro ajustable, esto se encuentra en la zona externa del pantalón.



Tela jean

Tela gabardina

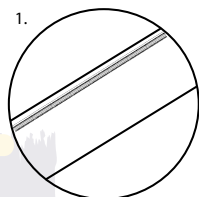
Cierre

Rib

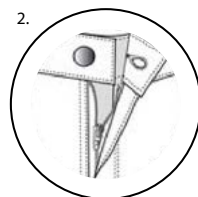
BOCETO

Delantero

Posterior



Acabados con Recubridora



Costuras internas-cierre

Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.

Costo del producto: \$25

Margen de ganancias: 35%

Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia

Precio: \$25/100%-35%= \$38

Precio del producto + Ganancias: \$38

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Jean	Lira	Pesado	Delantero y posterior
Gabardina	Lira	Resistente	Medidas de protección
Cierre	Gogo	Metal	Cierre pantalón
Botón	Gogo	Metal	Sinchor del pantalón

PROCESO DE ARMADO:

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Cierre.	Máquina recta y overlock
g.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 7. Ficha técnica de hoodie.

“Mini Skater”



Cliete:	Lorena Peña
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	07
Referencia:	Hoodie
Escala:	1:9

Especificaciones:

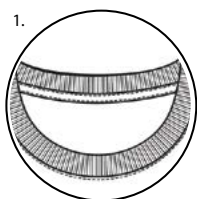
Ergonomía aplicada: Esta propuesta propone la flexibilidad de las extremidades en la zona de hombros y brazos. La silueta que se maneja es holgada, la parte de las mangas y hombros hasta la altura de codos tiene una tela reforzada elástica que protege y permite la movilidad de las extremidades antes dichas.



Gráfico aplicado

Tela sudadera

Tela Jersey Elástico



Ribete en acabados

Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.
 Costo del producto: \$25
 Margen de ganancias: 35%
 Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
 Precio: \$25/100%-35%= \$38
 Precio del producto + Ganancias: \$38

CROMÁTICA

C: 33% M: 4% Y: 85% K: 0%	C: 57% M: 76% Y: 0% K: 0%	C: 8% M: 64% Y: 93% K: 1%	C: 88% M: 76% Y: 62% K: 95%

MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Sudadera	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Jersey	Lira	Resistente	Medidas de protección
Drill	Lira	Resistente	Protección de seguridad
Estampación	Casa toledo	Prenda estampada	Delantero y posterior

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

Ficha 8. Ficha técnica de pantalón.

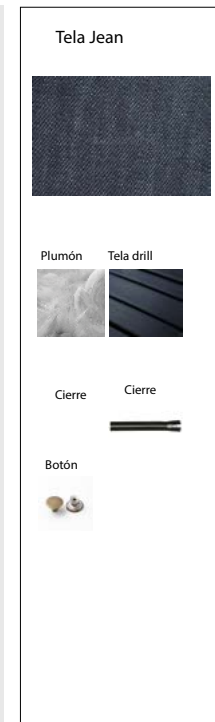
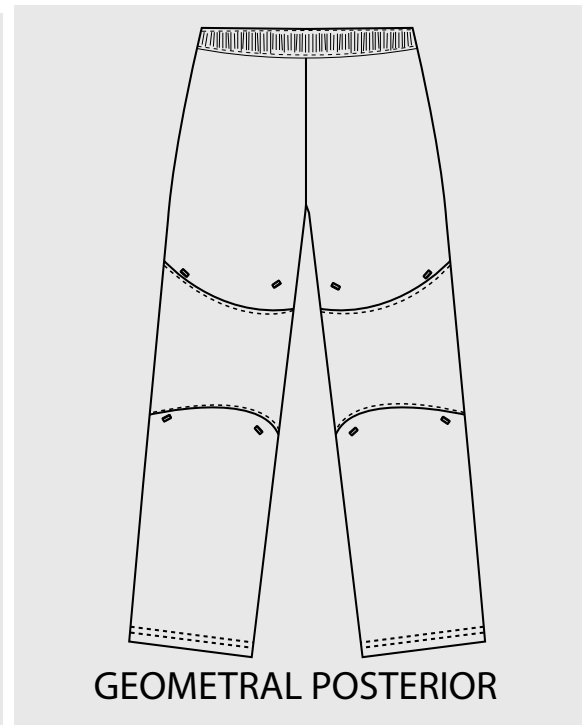
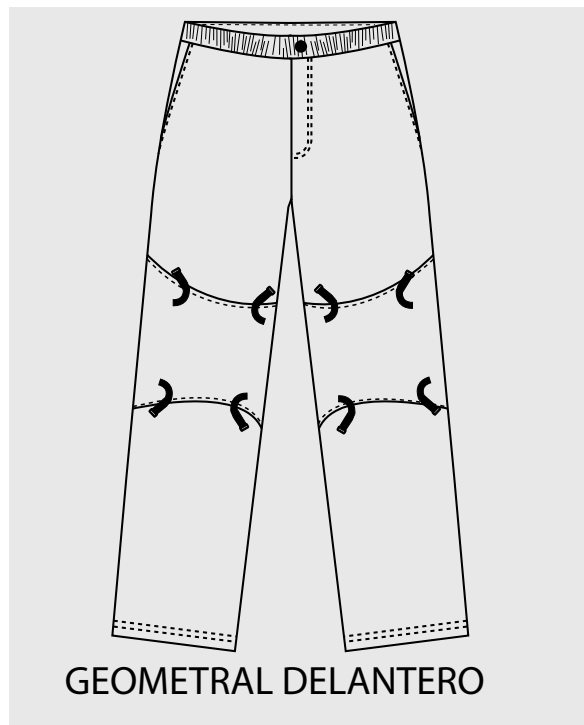
“Mini Skater”



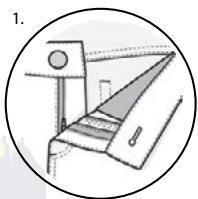
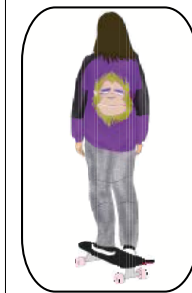
Cliente:	Lorena Peña
Fecha:	05/31/2023
Proyecto:	Indumentaria infantil skate
Artículo:	08
Referencia:	Pantalón
Escala:	1:9

Especificaciones:

Ergonomía aplicada: El pantalón holgado brinda comodidad, movilidad y protección en las extremidades del usuario. La zona que protege las rodillas tiene telas externas en sobreposición que brinda protección en rodillas, así como el desgaste de la prenda. Al igual que el resto de pantalones tiene una silueta oversize que no se adapta la protección en su totalidad con la rodilla para ello se ha implementado un mecanismo de que se adhiere la protección a las rodillas con velcro ajustable, en la parte externa del pantalón.



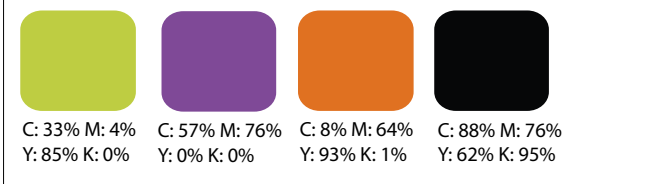
BOCETO



1. Costura interna bragueta

Precio: costo del producto establecido por el diseñador tomando en cuenta costos fijos, costos variables y costos de proceso de diseño. Al ser una propuesta accesible al cliente, se estableció el precio en base a la competencia y el precio que está dispuesto a pagar el cliente.
 Costo del producto: \$29.50
 Margen de ganancias: 35%
 Precio: costo del producto/100%-margen de ganancia
 Precio: \$29.50/100%-35%= \$45
 Precio del producto + Ganancias: \$45

CROMÁTICA



MATERIA PRIMA			
TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Jean	Lira	Ligera	Delantero y posterior
Drill	Lira	Resistente	Medidas de protección
Plumón	Gogo	Suave	Medidas de protección
Cierre	Gogo	Metal	Pantalón
Botón	Gogo	Metal	Pantalón

PROCESO DE ARMADO:	TECNOLOGÍAS APLICADAS:
a.- Proceso de patronaje.	Adobe ilustrador
b.- Gráfica.	Adobe ilustrador
c.- Corte de patrones.	Corte manual
d.- Armado de protecciones de seguridad.	Máquina recta y overlock
e.- Unión de patrones.	Máquina overlock
f.- Cierre.	Máquina recta y overlock
g.- Acabados.	Máquina recubridora

Nota. De elaboración propia, (2023).

CONCLUSIONES

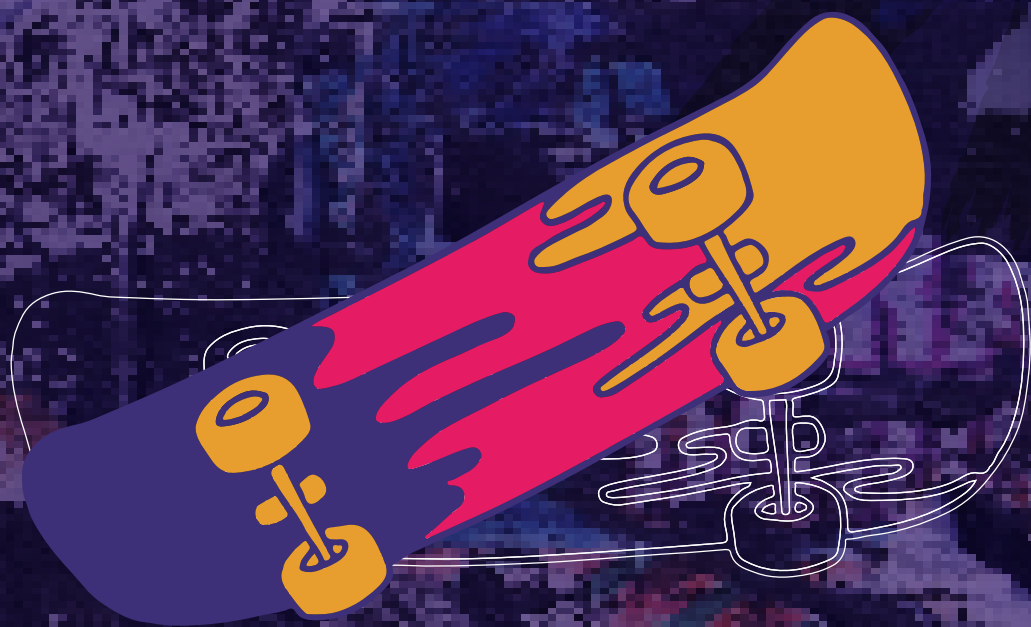
El presente proyecto titulado: Diseño de indumentaria infantil para *skaters* de 5 a 12 años de edad, permitió el desarrollo de los conocimientos adquiridos durante toda la carrera de Diseño Textil e Indumentaria.

Este proyecto fue dirigido para los niños y niñas que practican *skate* en la ciudad de Cuenca, con los criterios de ergonomía, estética, funcionalidad, precio y comodidad. Por lo que fue preciso realizar encuestas y entrevistas a profesionales del *skate*, padres y niño/as. Esto permitió conocer mejor las necesidades que requerían en su indumentaria. Así también se realizó investigaciones de campo mediante análisis ergonómicos que nos permitió conocer los movimientos corporales y distintas posturas que realizan los niños y niñas. Dando lugar a la creación de prendas especializadas de *skate*.

RECOMENDACIONES

- En la elaboración de las prendas se recomienda generar prendas que protejan de los distintos cambios climáticos. Así como también trabajar en los artículos de *skate* como la tabla debido a que en la lluvia se deteriora.
- Se recomienda que a la hora de producir prendas asequibles para el consumidor se realice un estudio de mercado para comprender qué tipo de prendas son populares y tienen una buena demanda en el segmento económico. Ya que esto nos permitirá orientar el diseño y producción hacia productos que sean atractivos para los consumidores.
- Previa a la producción de ropa ergonómica es indispensable realizar una recopilación detallada de datos acerca de la tarea o actividad específica mediante observaciones directas, entrevistas a los grupos focales, análisis de posturas y movimientos, análisis de la interacción de persona-maquina, evaluación del entorno de trabajo, entre otro. Considerando generar propuestas con solución y mejoras.
- Tener en cuenta que para obtener una prenda segura y cómoda además de la ergonomía debemos saber seleccionar materiales adecuados para la actividad a desarrollar, así como también el proceso de confección y de acabados.
- Generar indumentaria para el segmento juvenil y adulto.
- Crear difusión de la práctica del *skate* para que cada vez más niños se interesen por este deporte.
- Y por último, se recomienda crear otro tipo de estudio como el sociológico para conocer más acerca de los distintos estereotipos que tienen en la sociedad.





REST!

BIBLIOGRAFÍA

- Aguilar, A. I. (2013). *Moda y estilismo infantil*. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.11912/781>.
- Bruun, M. B., & Langkjær, M. A. (2016). Sportswear: Between Fashion, Innovation and Sustainability. *Fashion practice*, 8(2), 181-188. <https://doi.org/10.1080/17569370.2016.1221931>
- Camino, X. (2008). Reinterpretando la ciudad: la cultura *skater* y las calles de Barcelona. Recuperado de: Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=551656948007>
- Conesa, A. G., & González, M. M. (2002). Ergonomía. Historia y ámbitos de aplicación. *Fisioterapia*, 24, 3-10. [https://doi.org/10.1016/s0211-5638\(01\)73012-x](https://doi.org/10.1016/s0211-5638(01)73012-x)
- Díaz, C. R., Blackburn, D. T., & Paez, L. M. (2019). Moda infantil bajo la teoría de Jean Piaget. *Estudios sobre Arte Actual*, 7, 107-111. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7067400.pdf>
- Flores, C. (2001). *Ergonomía para el diseño*. (Primera). México: Designio
- Jouvencel, M. R. (1994). *Ergonomía básica aplicada a la medicina del trabajo*. Ediciones Díaz de Santos.
- Mondelo, P. R. (1999). *Ergonomía: Fundamentos 2. Confort y estrés térmico 3. Diseño de puestos de trabajo*.
- Neves, E. P. D., Brigatto, A. C., & Paschoarelli, L. C. (2015). Fashion and Ergonomic Design: Aspects that Influence the Perception of Clothing Usability. *Procedia Manufacturing*, 3, 6133-6139. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2015.07.769>
- Nilgun, & Subhash. (2014). Recent Developments in Textile Materials and Products Used for Activewear. *Electronic Journal of Textile Technologies*. Recuperado de: <https://web.p.ebs-cohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=413e8083-597b-428d-b80f-17ad-642cbe6a%40redis>
- Lombard, K. (2016). *Skateboarding: Subcultures, Sites and Shifts*. Recuperado de: Google books.
- Pierre, F. (2009). *Manual de ergonomía*. Ediciones Modus Laborandi, S. L.
- Rubio, J. L. L., Pellicer, L. L., & Pellicer, M. L. (2016). *Manual de ergonomía aplicada a la prevención de riesgos laborales*. Ediciones Pirámide.
- Revista moda infantil. (2015, 26 febrero). Recuperado de: Issuu. https://issuu.com/kathezambranos/docs/revista_moda_infantil

Saraví, J. R. (2008). Jóvenes, skate y ciudad: entre el juego y el deporte. *Educación Física y Deporte*, 26(2), 71-80. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.313>

U.S. Government Printing Office. (2022). *Children´s and infants´ wear*. United States: Mobile Catering. Recuperado de: https://www.google.com.ec/books/edition/Children_s_and_Infants_Wear/_j8Mrm1J84wC?hl=es&gbpv=0&kptab=publisherseries

BIBLIOGRAFÍA DE FIGURAS

- **Figura 1.** *Ropa deportiva infantil*. Recuperado de: <https://www.saludalia.com/ejercicio-fisico/consejos-para-elegir-la-ropa-deportiva-de-los-ninos>
- **Figura 2.** *Indumentaria especializada*. Recuperado de: <https://90grados.com/disenio/traje-de-bano-para-ser-y-sentirte-mas-veloz/>
- **Figura 3.** *Tejidos técnicos*. Recuperado: <https://www.texalive.es/home/home-01-4/>
- **Figura 4.** *Ropa deportiva infantil*. Recuperado de: <https://www.blogmodabebe.com/tag/ropa-de-deporte-para-ninos>
- **Figura 5.** *Diseño de indumentaria*. Recuperado de: <https://www.beautifulcng.com/clothing-sample-makers/>
- **Figura 6.** *Proceso creativo*. Recuperado de: <https://camillestyles.com/wellness/identify-rock-side-hustle/>
- **Figura 7.** *Ropa infantil del siglo XVII*. Recuperado de: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2012/10/01/el-traje-infantil-en-los-siglos-xvi-y-xvii/>
- **Figura 8.** *Ropa infantil del siglo XVIII*. Recuperado de: <https://mepicalaetiqueta.com/moda-infantil-ropa-ninos/>
- **Figura 9.** *Jean Lanvin y su hija*. Recuperado de: <https://www.abc.es/estilo/moda/20140323/abci-lanvin-aniversario-201403211641.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.bing.com%2F>
- **Figura 10.** *Moda infantil, ropa para niños y niñas*. Recuperado de: <https://childrens-spaces.com/es/moda-infantil-ropa-para-ninos-y-ninas/>
- **Figura 11.** *Ropa deportiva infantil*. Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=ropa%20deportiva%20en%20ni%C3%B1os&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCMitr6jwtp8CFQAAAAAdAAAAABAx&biw=1465&bih=746#imgrc=kb-1KuhOvx68OBM>

- **Figura 12.** *Ropa elegante.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ropa+de+fiesta+infantil+&tbm=isch&ved=2ahUKEwis9fmJ9rT_AhU3azABHXw8DnIQ2-cCe-gQlABAA&oq=ropa+de+fiesta+infantil+&gs_lcp=CgNpbWcQAzIECAAQHjIHCAAQGB-CABDoECCMQJzoFCAAQgAQ6BggAEAgQHjoGCAAQBRAeUJIFWO4fYKgjAABWAH-gAgAHrA4gBnS-SAQYzLTEzLjSYAQcGgAQGqAQnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&scIent=im-g&ei=CHGCZKzRGLfWwbkP_Pi4kAc&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=AEI-SybcQV-tYjM&imgdii=3i0VihC03G8GfM
- **Figura 13.** *Athleisure.* Recuperado de: <http://columnazero.com/athleisure-ir-a-la-ultima-con-ropa-deportiva/>
- **Figura 14.** *Ropa de entrenamiento.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ropa%20de%20entrenamiento&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCMiU3M-ptf8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=_lX4QSVlSB-NqcM
- **Figura 15.** *Ropa de running.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=Ropa%20de%20running&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCJ-jY-66qtf8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=8kelywYTFzJXrM&imgdii=JuH_rwWaPa7geM
- **Figura 16.** *Ropa de gimnasio.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ropa%20de%20gimnasio&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTC-NiykZSrtf8CFQAAAAAdAAAAABAE&biw=1465&bih=746#imgsrc=BA855aRGJ6e_CM&imgdii=niJliZYBJ6BbCM
- **Figura 17.** *Ropa para senderismo.* Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=ropa%20para%20senderismo&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCLiew42stf8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=sp9VZO-YKnYideM>
- **Figura 18.** *Ropa deportes acuáticos.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ropa%20para%20deportes%20acuaticos&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCJiJi-Sstf8CFQAAAAAdAAAAABAI&biw=1465&bih=746#imgsrc=sG-A0c9HsvOboGM&imgdii=2gBL4G_SlahqmM
- **Figura 19.** *Skateboarding.* Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=skateboarding&tbm=isch&tbs=isz:l&hl=es&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCPDhtba7tf8CF-QAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=qorXUJ1Xy1Qq2M>
- **Figura 20.** Tabla de skate. Recuperado de: <https://skatespain.com/>
- **Figura 21.** *Historia del skateboarding.* Recuperado de: https://www.google.com/search?hl=es&sxsrf=APwXEdfmrA-vY_cXKUpx7SS8mp20QQqAw:1686325865532&q=el+skateboarding+en+1930&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwjQ3sKxxbb_AhUUIWo-FHeFLCb0Q0pQJegQICxAB&biw=1482&bih=746&dpr=1.25#imgsrc=vpZNN5PvriLPb-M&imgdii=7TSfsUxAdqIJbM

- **Figura 22.** *Historia del Skateboarding.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=el+skateboarding+en+1950&tbm=isch&ved=2ahUKEWjO8_7Hxbb_AhVtko-QIHWMBgYQ2-cCegQIABAA&oeq=el+skateboarding+en+1950&gs_lcp=CgNpbWc-QAzoeCCMQJ1CtBVjQDGDIDmgAcAB4AIABqgKIAfolkgEDMi00mAEAoAEBqgEL-Z3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=mEqDZM7HJ-2kkvQP4ZibMA&bih=746&biw=1482&hl=es#imgrc=fzkVORYa44yefM
- **Figura 23.** *El primer campeonato de Skateboard que se conoce fue organizado por Makaha en Pier Avenue Junior High School en Hermosa, California.* Recuperado de: https://www.wearskaters.com/es/blog/21_BREVE-HISTORIA-DEL-SKATEBOARDING---PARTE-I.html
- **Figura 24.** *Skate en los 70.* Recuperado de: <https://indiehooy.com/arte/el-fotografo-que-capturo-la-cultura-del-skate-en-los-anos-70/>
- **Figura 25.** *Thrasher | 1981-1990 Skateboard Magazine.* Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=el%20skateboarding%20en%201990&tbm=isch&tbs=isz:l&hl=es&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCICV-OzNtv8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgrc=P-7PsWkITTFVTM>
- **Figura 26.** *Street League Skateboarding – La serie internacional de competencias Street.* Recuperado de: <https://www.fillow.net/blog/2022/02/los-mejores-torneos-de-skate-y-las-competiciones-mas-espectaculares/>
- **Figura 27.** *X Games – El primer festival de deportes de acción hecho para la televisión.* Recuperado de: [https://www.google.com/search?q=x+games+skate&tbm=isch&ved=2ahUKEWjBq8eSz7b_AhVdYzABHY1NBPsQ2-cCegQIABAA&oeq=x+games+skate&gs_lcp=CgNpbWcQAziFCAAQgAQyBQgAEIAEMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeOgQIIXAnOggIABCABB-CxAzoHCAAQigUQQzoKCAAQigUQsQMQQ1DEC1JTIWC4I2gAcAB4AIABswKIAbYck-gEGMi0xMi4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=pFSDZNVJO-d3GwbkPjZuR2A8&bih=746&biw=1465&hl=es#imgrc=vngj7AvV9Jdj1M&imgdii=DM-thndGaih31M](https://www.google.com/search?q=x+games+skate&tbm=isch&ved=2ahUKEWjBq8eSz7b_AhVdYzABHY1NBPsQ2-cCegQIABAA&oeq=x+games+skate&gs_lcp=CgNpbWcQAziFCAAQgAQyBQgAEIAEMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeMgQIABAeOgQIIXAnOggIABCABB-CxAzoHCAAQigUQQzoKCAAQigUQsQMQQ1DEC1JTIWC4I2gAcAB4AIABswKIAbYck-gEGMi0xMi4xmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=pFSDZNVJO-d3GwbkPjZuR2A8&bih=746&biw=1465&hl=es#imgrc=vngj7AvV9Jdj1M&imgdii=DM-thndGaih31M)
- **Figura 28.** *Red Bull Skate Generation 2015.* Recuperado de: <https://boardaction.eu/red-bull-skate-generation-2015-highlights/>
- **Figura 29.** *Partes del skate.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=partes+del+skate&tbm=isch&ved=2ahUKEWiLwMur3rb_AhW5eDABHXdpASYQ2-cCegQIABAA&oeq=partes+del+skate&gs_lcp=CgNpbWcQAziFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBggAEAUQHjIGCAAQCBAeOgQIIXAnOgcIIXDqAhAnOgcIABCKBRBDOgsIABCABBCxAXCDAToICAAQgAQQsQM6CggAEIoFELEDEEM-6BwgAEBgQgARQhQhY5awBYNmwAWgEcAB4AIAB0wKIAYwpkgEGMi0xNy4y-mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWewAQRAAQE&sclient=img&ei=k2SDZMuqO7nxwbkP99KFsAl&bih=746&biw=1482#imgrc=Ha0ohuhOaCq0TM

- **Figura 30.** *Posicionamiento del ollie.* Recuperado de: <https://www.todoskate.com/trucos-de-skate/>
- **Figura 31.** *Ollie.* Recuperado de: <https://www.todoskate.com/trucos-de-skate/>
- **Figura 32.** *Kickflip.* Recuperado de: <https://www.todoskate.com/trucos-de-skate/>
- **Figura 33.** *Frontside 180.* Recuperado de: https://www.google.com/search?sxsrf=APwXEdfrqGFBvQFQ9ji0qHHRGUFSIkUSJA:1686332347432&q=frontside+180+paso+a+paso+imagenes&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwifnarE3bb_AhXRIGoFHcJID4c-Q0pQJegQIChAB&biw=1482&bih=746&dpr=1.25#imgsrc=trsj0K0AyMHxqM&imgdii=DtnFuXNi8ZVIIM
- **Figura 34.** *Pop shove-it.* Recuperado de: <https://www.kfioloskate.cl/como-hacer-pop-shove-it-tutorial-de-skate>
- **Figura 35.** *Hippie jump.* Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=hippie%20jump&tbm=isch&tbs=isz:l&hl=es&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCLiaoOTotv8C-FQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=AwpiQEw8PK0Q2M>
- **Figura 36.** *Vans "off the wall".* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=vans&tbm=isch&hl=es&chips=q:vans%2Cg_1:logo:QsIY2CxNFII%3D&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCKjixduLuP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=ISviryblDifqaM&imgdii=8EhH_gxAZBTe4M
- **Figura 37.** *Santa Cruz.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=santa%20cruz%20skateboards%20logo&tbm=isch&hl=es&sa=X&ved=0CCIQtl8BKABqFwoT-COiEt-6JuP8CFQAAAAAdAAAAABA6&biw=1465&bih=746#imgsrc=PwXjtAGqE4_PIM
- **Figura 38.** *Independent Truck Company.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=Independent+Truck+Company&tbm=isch&ved=2ahUKEwj4_LNi7j_AhVCk4QIHRqQA-YQ2-cCegQIABAA&oq=Independent+Truck+Company&gs_lcp=CgNpbWcQA1AAWABghQJoAHAAeACAAQCIAQCQAQCYAQCgAQGqA-Qtnd3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=QxqEZKq2D8KmkvQPmtSOsA4&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=jnCKXdev3noMwM
- **Figura 39.** *Thrasher Magazine.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=thrasher+&tbm=isch&ved=2ahUKEwipyZ7Pi7j_AhUdazABHb5NDxEQ2-cCegQIABAA&oq=thrasher+&gs_lcp=CgNpbWcQAzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIHCAAQigUQQzIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQ6BAgjECc6BAgAEB46BwgjEOoCECc6CAgAEIAEELEDUKYHWPJLYL-ZXaAdwAHgAgAH4AogBxR2SAQUyLTUuN5gBAKABAaoBC2d3cy13aXotaW1nsAE-KwAEB&sclient=img&ei=RhqEZKmOBJ3WwbkPvpu9iAE&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=UKFFoF8yZt0t7M&imgdii=Kyj5u8CC4ifxNM
- **Figura 40.** *Nike sb.* Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=nike+sb+->

que+ofrece&tbm=isch&ved=2ahUKEwi77aP6jLj_AhValIQIHaa2VBooQ2-cCegQIA-BAA&oq=nike+sb+que+ofrece&gs_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJzoHCAAQigUQQzoFCAAQgAQ6BAgAEB46BwgAEBgQgARQjgZY2CBg0yJoAXAAeACAAYQDiAGBHpIBB-TItNC44mAEOAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=rBuEZLvnLtqokv-QPraua0Ag&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=FlSECoqTVQTOFM&imgdii=_Op16gn-jRDvF2M

- **Figura 41.** *Stussy*. Recuperado de: https://www.google.com/search?q=stussy&tbm=isch&ved=2ahUKEwjQu5eDjbj_AhVdkoQIHe_ADXYQ2-cCegQIABAA&oq=stussy&gs_lcp=CgNpbWcQAziHCAAQigUQQziHCAAQigUQQziHCAAQigUQQziHCAAQigUQQziHCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDoeCCMQJzoHCCMQ6glQJzoiCAAQgAQQsQM6CggAEIoFELEDEEM6CwgAEIAEELEDEIM-BUJ0GWLwTYIkaaAFwAHgAgAGVAogB7w6SAQMyLTeYAQCgAQGqAQtn3Mtd-2l6LWltZ7ABCsABAQ&sclient=img&ei=vxuEZJDgGt2kkvQP74G3sAc&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=rbOveUf57uSq1M&imgdii=kj2JP4yfHUmlM
- **Figura 42.** *Ropa de skateboarding*. Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ropa%20para%20skate&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCICs162euP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=_pZvs7NAuDkBVm&imgdii=goDPZI-VQDITTM
- **Figura 43.** *Skaters punk*. Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=skaters%20punks&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCNi7NaVuP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=Hw-5ht12ULkqRM>
- **Figura 44.** *Skate emo*. Recuperado de: https://www.google.com/search?q=skaters%20emo&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCOC4_5SXuP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=TTxXhULtG9JChM
- **Figura 45.** *Skater reggae*. Recuperado de: https://www.google.com/search?q=skaters+raggaes&tbm=isch&ved=2ahUKEwihPyWi7j_AhU2YTABHsw0DmsQ2-cCegQIABAA&oq=skaters+raggaes&gs_lcp=CgNpbWcQAziECCMQJzoFCAAQgAQ6BAgAEB46BwgAEBMQgAQ6BggAEB4QEzoICAAQCBAeEBM6BggAEAgQHl-D9zRRY1_EUYM3yFGgBcAB4AIABwQWlAdokkgELMi02LjluMS4yLjGYAQCGAQGqAQtn3Mtd2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=ZSaEZOHIebbcwbkPpei62AY&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=g8udKLzgcUrR6M&imgdii=dh_rLSjRtqP6QM
- **Figura 46.** *Skater grunge*. Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=skaters%20grunge&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCPJlnYqauP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=m4OH1c6m-UgquM>
- **Figura 47.** *Román Vanegas instructor en el entrenamiento del skate*. Recuperado de: <https://elmercurio.com.ec/2022/02/13/en-el-guatana-se-aprende-sobre-ruedas-y-con-disciplina/>
- **Figura 48.** *Skaterpark Guatana*. Recuperado de: https://nicelocal.ec/cuenca/entertainment/parque_guatana

- **Figura 49.** *Grupo de chicos que practican skate en el parque Guatana.* Recuperado de: <https://elmercurio.com.ec/2022/02/13/en-el-guatana-se-aprende-sobre-ruedas-y-con-disciplina/>
- **Figura 50.** *Juan Esteban Cevallos aprende a dominar la patineta para competir en un torneo.* Recuperado de: <https://elmercurio.com.ec/2022/02/13/en-el-guatana-se-aprende-sobre-ruedas-y-con-disciplina/>
- **Figura 51.** *Tommy León, skater.* Recuperado de: <https://elmercurio.com.ec/2022/02/13/en-el-guatana-se-aprende-sobre-ruedas-y-con-disciplina/>
- **Figura 52.** *Artículos de bicicletas.* Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/Cou2ylqpfkM/>
- **Figura 53.** *Prendas de vestir.* Recuperado de: <https://www.instagram.com/p/CqJfSW-gJgVo/>
- **Figura 54.** *EDCA Mall del Río — Cuenca.* Recuperado de: https://nicelocal.ec/cuenca/shops/edca_mall_del_rio_-_cuenca/
- **Figura 55.** *Madera de calle.* Recuperado de: <https://www.instagram.com/maderadecalle/>
- **Figura 56.** *Ergonomía física.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ergonomia%20fisica&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCLCFkt-CyuP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=ND_BcajNNWpp6M
- **Figura 57.** *Ergonomía cognitiva.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=ergonomia%20cognitiva&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoT-COj375azuP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=ShUgHBe6lk5e_M
- **Figura 58.** *Ergonomía organizacional.* Recuperado de: <https://www.google.com/search?q=ergonomia%20organizativa&tbm=isch&hl=es&tbs=isz:l&sa=X&ved=0CAIQpwVqFwoTCKjixdezuP8CFQAAAAAdAAAAABAD&biw=1465&bih=746#imgsrc=xmZiJVkwc-giOeM&imgdii=R9pykJJ6rAwKPM>
- **Figura 59.** *Ropa ergonómica para niños.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=prendas+ergonomicas+para+ni%C3%B1os&tbm=isch&ved=2ahUKEwiDuvKpw7j_AhVQcTABHdq0CuUQ2-cCegQIABAA&oq=prendas+ergonomicas+para+ni%C3%B1os&gs_lcp=CgNpbWcQAzoECCMQJzoHCCMQ6gIQJzoICAAQgAQQsQM6B-QgAEIAEOgclABCKBRBDogolABCKBRcxAxBDogQIABAEULAFWMU1YL82aAJwAH-gAgAHXAogBm0CSAQYyLTMwLjGYAQcGAAQgAQQnd3Mtd2l6LWltZ7ABCsABAQ&sclient=img&ei=sFSEZIOiCNDiwbkP2umqqA4&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=uvT-7cR07dnlrzM&imgdii=PiSfym0SgZRMaM

- **Figura 60.** *Protecciones de skate.* Recuperado de: https://www.google.com/search?q=protecciones+de+skate+&tbm=isch&ved=2ahUKewi9mpG8ybj_AhUcYzABHb9w-C1YQ2-cCegQIABAA&oq=protecciones+de+skate+&gs_lcp=CgNpbWcQAzIECAA-QHjoECCMQJzoHCAAQigUQQzoFCAAQgAQ6CAgAEIAEELEDOg0IABCKBRCxAXC-DARBDUPcFWOg5YNk-aAdwAHgAgAGqAogB6z2SAQQyLTMwmAEAoAEBqgEL-Z3dzLXdpeiIpbWfAAQE&sclient=img&ei=IVuEZP0FnMbBuQ-_4a2wBQ&bih=746&biw=1465&hl=es#imgsrc=CdUp_kNzd3QVLM
- **Figura 61.** *Niña practicando skate en el parque Guataná.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 62.** *Niño practicando skate en el parque Guataná.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 63.** *Niño practicando skate en el parque Guataná.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 64.** *Perfil cliente.* Recuperado de: <https://www.instagram.com/atcbmxsk8shop/>
- **Figura 65.** *Cromática.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 66.** *Taller de diseño.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 67.** *Tablero de inspiración.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 68.** *Tablero de tendencias.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 69.** *Proceso de motivo.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 70.** *Proceso de motivo.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 71.** *Proceso de motivo.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 72.** *Proceso de motivo.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 73.** *Bocetos.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 74.** *Bocetos.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 75.** *Boceto final propuesta 1.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 76.** *Boceto final propuesta 2.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 77.** *Boceto final propuesta 3.* Autoría propia, (2023).
- **Figura 76.** *Boceto final propuesta 4.* Autoría propia, (2023).

ANEXO 1: FORMATO DE ENTREVISTA 1

El objetivo de esta entrevista es conocer y tener una visión más general y amplia del *skateboarding* en Cuenca. Con el fin de cumplir con cada objetivo del proyecto.

Forma de registrar los datos: Grabación de audio.

Formato de la técnica o herramienta de investigación: Entrevista

A: ¿Cuál es su nombre?

B: Claudio Vanegas Román

A: ¿Qué edad tiene?

B: 29 años

A: ¿Practica *skateboarding*? ¿Desde cuándo?

B: Desde los 9 años

A: ¿Conoce algo de su historia en la ciudad de Cuenca, puede contarnos un poco acerca de esto?

B: El skate inicia en la ciudad de Cuenca aproximadamente a partir de los años 1990 a los 2000, cuando en aquellos años existían niños que viajaban junto a sus padres a Estados Unidos. Al llegar al país norteamericano conocen el *skateboarding* y empiezan a practicarlo, por lo que al momento de retornar viajan junto a sus tablas a continuar con la práctica lo que incentivó a muchos chicos de Cuenca que también lo practiquen. A partir del 2005 a 2007 empieza hacerse más popular y en diferentes sectores donde empiezan a formarse estos grupos de *skaters*, entre lo más conocidos están: Totoracocha, Miraflores y en el parque de la Madre, cuando estos se hacían más conocidos, los grupos crecían, empezaban a juntarse y hacían competencias lo que ayudo a que la industria creciera dentro de la ciudad de Cuenca. Las competencias eran realizadas también por pequeños auspiciantes que empezaban dentro del mercado, entre ellos marcas de agua, gaseosas, chocolates y tiendas de ropa que invertían para realizar los campeonatos con premios.

A: ¿Qué es el *skateboarding*?

B: El *skateboarding* es pasión, para mi el skate es un deporte que requiere de mucha dedicación y enfoque.

ANEXO 2: FORMATO DE ENTREVISTA 2

A: ¿Cómo es, ¿cómo se practica?

B: Al principio se hace un poco difícil, pero con la práctica se va ganando más confianza. Para iniciar yo con mis niños, primero les enseño tres ejercicios para que vayan entrando en calor, cuando es un niño que viene desde cero primero le explico los trucos más básicos. Existía también una escuela particular creada por la Tienda el Ático que llevaba aproximadamente 4 años, recibió bastante acogida por parte de los niños y jóvenes, pero la han cerrado por el momento.

ANEXO 3: FORMATO DE ENTREVISTA 3

A: ¿Quiénes lo practican mayormente en la ciudad de Cuenca?

B: Hay niño/as, chico/as y hasta adultos. En la actualidad existen alrededor de 300 a 350 patinadores de los cuales 60 son los más constantes y compiten en los eventos. De los 60 *skaters* hay 15 *skaters* élites que compiten a nivel local, nacional e internacional. Dentro de la ciudad de Cuenca existen 3 *skaters* élites con mayor conocimiento y desenvolvimiento llamados: Claudio Vanegas de 29 años, nacido en la ciudad de Cuenca es bueno para las competencias y trucos, Rubén Castro para sacar trucos en competencia de líneas y en el *skatepark*, y el *skater* colombiano, de nombre Andrés Mauricio de 26 años apodado “el mono” en cambio es bueno para saltar espacios grandes. Al ser una comunidad muy unida ha fortalecido a que la industria crezca más rápido por lo que a nivel nacional y profesional están entre los mejores *skaters* del Ecuador.

A: ¿Considera que son una comunidad unida? Si, no, ¿Por qué?

B: Si, todos somos muy unidos y el *skate* es un deporte que une mucho a los chicos y a ser más sociables.

A: ¿En qué lugares de la ciudad de Cuenca se suele practicar *skateboarding* o es de su preferencia para hacerlo?

B: En el parque Guatáná nos reunimos con más frecuencia.

A: ¿Cuándo se practica mayormente? ¿Con qué frecuencia es común hacerlo?

B: Es común hacerlo todos los fines de semana en días de sol.

A: ¿Hay competencias de *skateboarding* a nivel local o nacional que Usted conozca o haya participado? ¿Cuáles?

B: Si, hay competencias cada mes en diferentes ciudades, por decir ahorita se viene una competencia nacional en el Chimborazo y recientemente pasó una competencia en Quito, Guayaquil, Portoviejo. En Cuenca pasó una competencia en Noviembre de 2022, las competencias son muy constantes. Las competencias internacionales se dan cada tres años, son organizadas por los alcaldes de las ciudades que quieren realizar las competencias. Los premios dependen, si es una competencia local no es mucho el dinero, pero también se dan accesorios deportivos. Las nacionales en cambio dan cheques, accesorios. Existen competencias desde \$1000 dólares hasta \$13000 dólares. Los jurados

A: ¿Hay espacios de encuentro más allá de las prácticas regulares o competencias, entre *skaters* a nivel local y nacional de los que Usted conozca (¿convenciones, ferias, conciertos, festivales, etc.? ¿Cuáles por ejemplo?

B: Si, hay *spot*, osea le llamamos *spot* a los lugares donde nos gusta patinar, aquí en Cuenca es el Otorongo, Parque de la Merced, Parque de la Madre y Parque María Auxiliadora.

A: ¿Hay lugares para compra de artículos para *skaters* en la ciudad de Cuenca?

B: Si.

A: ¿Cuáles por ejemplo?

B: El ático, Edca, madera de calle, morlaco, estudio 74.

A: ¿Qué accesorios o prendas se utilizan para practicar el skate?

B: Ropa holgada, pantalones anchos, camisetas flojas, *hoodies*, capuchas, zapatos planos como *vans* y gorras de lana.

A: ¿Cree que la ropa debería acoplarse a las necesidades de los *skaters*, por qué y cómo podría hacerlo?

B: Claro, como pantalones anchos, *hoodies*, gorras para proteger de caídas.

A: ¿Qué tipo de ropa u accesorios considera usted que deben evitarse al momento de

practicar *skateboarding*?

B: Ropa apretada, con detalles como cierres, tachas, tiene que ser ropa ancha y floja.

A: ¿Por qué le gusta el *skateboarding*?

B: El *skate* me gusta desde que yo era niño, yo lo veo como una carrera después de años yo me veo como empresario en el área del *skate*.

A: ¿Qué les gusta a los *skaters*, además del *skate*? ¿Hay algún tipo de música en particular, un estilo de ropa, un estilo de vida, entre otros?

B: Si, el hip-hop es todo lo callejero, grafitis, deportes extremos, rap. Hay chicos que les gusta el *rock* y otros el *breakdance*.

A: ¿Qué opina del *skateboarding* en Cuenca?

B: El *skate* en Cuenca se ha desarrollado bien ya que es una ciudad que avanza rápido, como le decía a nivel nacional, yo con otros dos *skaters* más somos los que movemos la industria gracias a las autoridades ya que nos hicieron un *skatepark* semi profesional.

A: ¿Qué opina acerca de que los niños practiquen *skateboarding*?

B: Me parece muy bueno, es un deporte extremo que te lleva al extremo la mente, el corazón, el cuerpo, el espíritu, el hecho de luchar hasta lograr un truco hace que te formes para lo que es la vida, no rendirte hasta lograrlo.

A: ¿Qué riesgos supone el *skateboarding*?

B: Al ser un deporte extremo se corre el riesgo de golpes, caídas, rayones, raspones y hasta lesiones.

ANEXO 4: ENCUESTAS A NIÑAS Y NIÑOS

Modelo de encuesta.

Diseño de indumentaria infantil para *skaters* de 5 a 12 años de edad.

Hola, me llamo Evelyn, estoy estudiando diseño de modas en la Universidad del Azuay y estoy haciendo un trabajo para diseñar ropa para niño/as que practican *skateboarding* por lo que necesito hacerte algunas preguntas cortitas, ¿me ayudarías?

1. ¿Qué edad tienes?

5

6

7

8

9

10

11

12

2. Eres:

Niña

Niño

3. ¿Cuál es tu color favorito?
4. ¿Cuál es tu programa de televisión favorito?
5. ¿Cuál es tu videojuego o juego de celular favorito?
6. ¿Qué quieres ser cuando seas grande?
7. ¿Qué haces en tus tiempos libres?
8. ¿Te gusta llevar ropa con dibujos, figuras, letras?
9. ¿Qué tipo de ropa usas cuando practicas *skate*?
10. ¿Qué es lo que más te gusta del *skateboarding*?
11. ¿Practicas otro deporte aparte del *skateboarding*?

Danza

Fútbol

Básquet

Voleibol

Tennis

Natación

Otros: _____

12. ¿Tu ropa para practicar *skate*, te parece bonita, te gusta? ¿Por qué?
 13. ¿Cuándo patinas, qué partes de tu cuerpo se sienten incómodas por la ropa? ¿Por qué?
 14. ¿Sudas mucho cuando practicas *skate*?
 15. ¿Qué parte de la ropa se te desgasta más al momento de patinar?
 16. ¿Tu ropa para practicar *skate*, te parece segura para aguantar caídas?
 17. ¿Qué piensas acerca de las protecciones que tiene tu ropa para practicar *skate*?
 18. ¿Qué parte de tu cuerpo te golpeas más cuando practicas *skate*?
 19. ¿Cómo te gustaría que fuera tu ropa para patinar?
- ¡Gracias por ayudarme!

ANEXO 5: RESULTADOS DE ENCUESTA NIÑO/AS

¿Qué edad tienes?

Variables	Fr	%
5	1	7%
6	0	0%
7	0	0%
8	1	8%
9	1	8%
10	0	0%
11	0	0%
12	10	77%
TOTAL	13	100%

2. Eres:

Variables	Fr	%
Niño	10	23%
Niña	3	77%
Total	13	100%

3. ¿Cuál es tu color favorito?

Azul

Azul

Violeta/morado oscuro

Rosado

Negro-café-verde-azul

Blanco

Colores grises

Negro

Negro

Negro

Negro

Negro y rojo

Rojo

Resultado: el color que más se repite es el negro.

4. ¿Cuál es tu programa de televisión favorito?

Deportes

Un show más.

No veo televisión

Bob esponja

Bob esponja

No tengo

Meta lords

Javi Oliveira

Meta lords

No veo televisión

no tengo

No veo televisión

No tengo

5. ¿Cuál es tu videojuego o juego de celular favorito?

True skate

League of legends.

Metro 2033

Free fire

skate 2

roblox

skate 5 - fifa

fortnite

tony pro skater

cytoid

tony hawk

Free fire

Free fire

Resultado: se repiten juegos en relación al *skate*.

6. ¿Qué quieres ser cuando seas grande?

Skater

No se

Skater

Militar

No se

Piloto de moto *gp*

Pro skater

Artista

Skater

No se todavía

Arquitecto

Docente

Skater

Resultado: la mayoría dice *skater*.

7. ¿Qué haces en tus tiempos libres?

Patinar

Salir a patinar o tocar el piano.

Patinar o jugar

Jugar con las Barbie

Patinar

Jugar fútbol y patinar

Practicar *skate*

Salir a patinar

Patinar

Patinar y jugar

Patino

Patinar en el parque

Patinar

Resultado: practicar *skate*.

8. ¿Te gusta llevar ropa con dibujos, figuras, letras?

Si y mucho

Estampados estéticos.

Sencillo o con dibujos

Si porque me gusta

Si, porque da algo de estilo

Sin colores y sin estampados

Si

No

Si

Figuras-dibujos

Figuras y letras

Si, ropa colorida

No

Resultado: 9 dicen que sí.

9. ¿Qué tipo de ropa usas cuando practicas *skate*?

Ropa cómoda

Ropa ancha y cómoda.

Ropa ancha

Pantalones anchos

Ropa cómoda o floja

Short y camisetas anchas

Ropa ancha y cómoda

Ropa floja y cómoda

Ropa holgada

Ropa gruesa y cómoda pero que se vea genial

Ropa ancha y cómoda

Ancha

Ropa floja, porque es cómoda para patinar

10. ¿Qué es lo que más te gusta del *skateboarding*?

Nos permite ser libres, también es una manera de mantenernos ejercitados.

Aprender trucos.

Divertirse y salir con amigos.

Hacer trucos.

Pasar con amigos.

El placer de intentar un nuevo truco.

Realizar trucos de *skate*.

Patinar y hacer trucos.

La adrenalina cuando te bajas de una rampa.

11. ¿Practicas otro deporte aparte del *skateboarding*?

Variables	Fr	%
Danza	0	0%
Fútbol	3	20%
Básquet	2	13%
Voleibol	2	13%
Tennis	0	0%
Natación	0	0%
Solo <i>skate</i>	7	47%
Otros	1	7%
Total		100%

12. ¿Tu ropa para practicar *skate*, te parece bonita, te gusta? ¿Por qué?

Por qué es cómoda y tiene unos bonitos diseños.

Si, es de mi gusto y me siento cómodo con la ropa ancha.

El estilo que da y por comodidad.

Porque es bien cómoda.

Si, porque es cómoda

Si, porque es ancha y se siente más cómoda.

Si, porque me gusta ese estilo.

Si por su comodidad y lo que te representa.

Si porque es ropa que si no sabes patinar te llaman por ser y saber patinar combina con el estilo.

Si, porque es cómoda y ancha.

Si, porque me hace sentir cómoda.

Si, porque es ropa de marca.

Es muy cómoda aparte da el estilo.

13. ¿Cuándo patinas, qué partes de tu cuerpo se sienten incómodas por la ropa? ¿Por qué?

Pues los pantalones pegados a veces no me permiten hacer la maniobras que quiero

Mi torso, a veces las sudaderas que uso no son lo suficiente largas y cuando hago algún truco se alzan.

Entrepiernas y axilas, si la ropa es muy apretada, suele estorbar al momento de estirar las rodillas.

Las rodillas me aprietan la ropa.

Ninguna ya que la ropa holgada ayuda.

Si usas ropa muy ajustada tienes dificultad de mover los pies.

En los hombros a veces es incómodo porque me aprieta y también en las piernas al moverme.

Pies porque suele doler en las caídas.

Las piernas.

Los pies porque sueles caer duro.

Aprieta la ropa en las ante piernas con las licras o calentador.

Mis rodillas.

14. ¿Sudas mucho cuando practicas *skate*?

Más o menos

A veces

Normal

No

Depende de cuánto tiempo patino o si es un día caluroso

Si

No

Si

Si demasiado

Si

Si en la cara

Si

Si la cara

15. ¿Qué parte de la ropa se te desgasta más al momento de patinar?

Camisetas y pantalones y zapatos

Los zapatos y el pantalón.

Pantalón y espalda de camisetas

Los zapatos

La camiseta en la parte delantera baja

Zapatos

Las vastas y zapatos se desgastan

Zapatos por rasparlos en la lija

Costados y la parte de atrás de los zapatos

Los zapatos

Los zapatos

Los zapatos

Pantalones y camisetas

16. ¿Tu ropa para practicar *skate*, te parece segura para aguantar caídas?

Pues un poco

En sí no, pero también depende mucho de cómo caigas.

Si

No porque no utilizo canilleras

La mayoría no

No

No es segura

No

A veces

No

No es tan segura

Si, porque uso ropa ancha

Si te hace sentir seguro

17. ¿Qué piensas acerca de las protecciones que tiene tu ropa para practicar *skate*?

No tengo

Suponen una carga de peso y comodidad

No tengo protecciones

No uso protecciones

Son necesarias, aunque incómodas

Uso ropa normal así que la protección es mínima

No uso protecciones

No uso

No uso y no es segura

No tiene protecciones

No uso protecciones, pero pienso que sería bastante

útil e importante

18. ¿Qué parte de tu cuerpo te golpeas más cuando practicas *skate*?

Variables	Fr	%
Cabeza	0	0%
Cuello	0	0%
Hombros	1	2%
Espalda	4	10%
Brazos	1	2%
Codos	4	10%
Muñecas	1	2%
Abdomen	0	0%
Caderas	2	5%
Ante pierna	2	5%
Antebrazo	1	2%
Rodillas	9	21%
Tobillos	3	7%
Pierna	2	5%
Pies	3	7%
Manos	5	12%
Glúteos	2	5%
Pantorrillas	2	5%
Total		100%

19. ¿Cómo te gustaría que fuera tu ropa para patinar?

Elegante y muy cómoda

Cómoda, bonita, resistente

Ancha y gruesa

Ancha

Que sea ligera y debería tener algunas protecciones

Bien floja

Ancha, cómoda, estampada y colorida

Como tengo, holgada

Floja y cómoda

Pantalones anchos, zapatos vans y camisa ancha de militar, guantes y algunos accesorios

El jean porque es más grueso, el calentador me parece menos seguro, me gusta usar *hoodies*, camisetas, busos holgados, gorra, ropa sin estampados, con colores enteros, preferibles, negro, café azul.

Ancha con estampados

Ancha y negra

ANEXO 6: ENCUESTA PADRES/MADRES

Modelo de encuesta:

Mi nombre es Evelyn Coronel Rodas, soy estudiante de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay. Actualmente, me encuentro realizando mi proyecto de graduación, que plantea la creación de una línea de ropa deportiva *skate* para niños; por lo que se busca conocer acerca de las características, preferencias y estilo de vida tanto del usuario (niños), como del cliente (padres). Agradezco anticipadamente el tiempo que se tome para responder esta encuesta.

Usted es:

El padre

La madre

¿Usted, qué edad tiene?

¿Qué edad tiene su niña / niño?

5

6

7

8

9

10

11

12

¿Dónde suele comprar ropa para que su hijo practique *skateboarding*?

Locales comerciales en Cuenca

En línea, en tiendas a nivel nacional

En línea, en tiendas fuera del país

Otra...

¿Cuánto suele gastar en un conjunto de ropa para la práctica de *skateboarding* de su hijo / hija?

Entre \$15 a \$25

Entre \$26 a \$35

Entre \$36 a \$45

Entre \$46 a \$55

Entre \$56 a \$65

Otra...

¿Qué es lo que busca cuando compra ropa para la práctica de *skate* de su hija / hijo?

¿Cuáles considera que son las preferencias de su hija / hijo en la ropa para practicar *skateboarding*?

¿Cuál es su apreciación acerca de que los niños practiquen *skateboarding*?

¿Qué motivó a que su niño practique *skate*?

Decisión propia del niño / niña

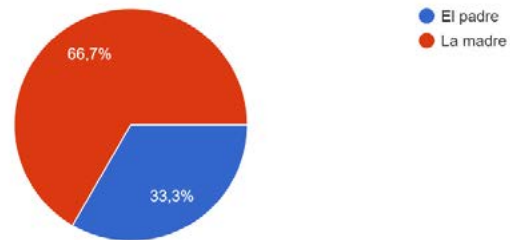
Decisión de los padres

Otra...

¿Qué opina acerca del *skateboarding* en Cuenca?

ANEXO 7: RESULTADO DE ENCUESTA PADRES/MADRES

Usted es:
3 respuestas



¿Usted, qué edad tiene?

3 respuestas

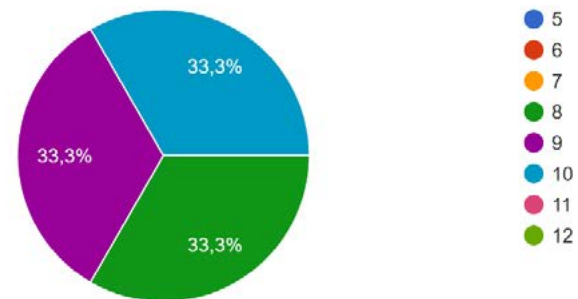
45

36

34 años

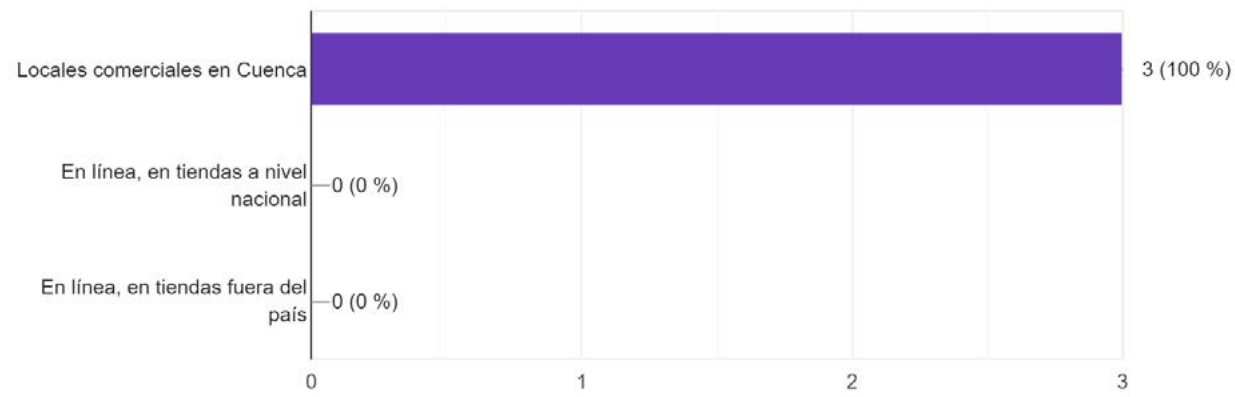
¿Qué edad tiene su niña / niño?

3 respuestas



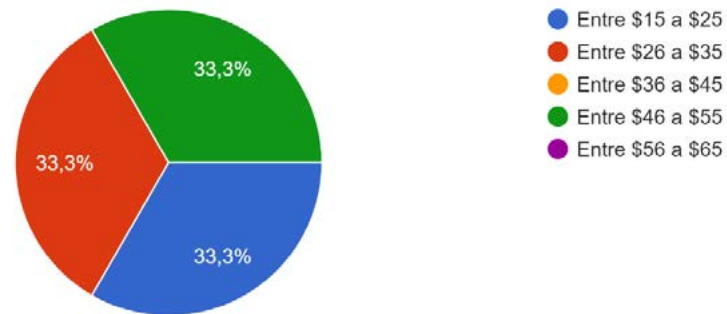
¿Dónde suele comprar ropa para que su hijo practique skateboarding?

3 respuestas



¿Cuánto suele gastar en un conjunto de ropa para la práctica de skateboarding de su hijo / hija?

3 respuestas



¿Qué es lo que busca cuando compra ropa para la práctica de skate de su hija / hijo?

3 respuestas

comodidad y proteccion

Comodidad

Que sea comoda para el entrenamiento

¿Cuáles considera que son las preferencias de su hija / hijo en la ropa para practicar *skateboarding*?

3 respuestas

el diseño de estampado y colores.

Pantalón ancho franela y pasa montaña

Estilo streetwear

¿Cuál es su apreciación acerca de que los niños practiquen *skateboarding*?

3 respuestas

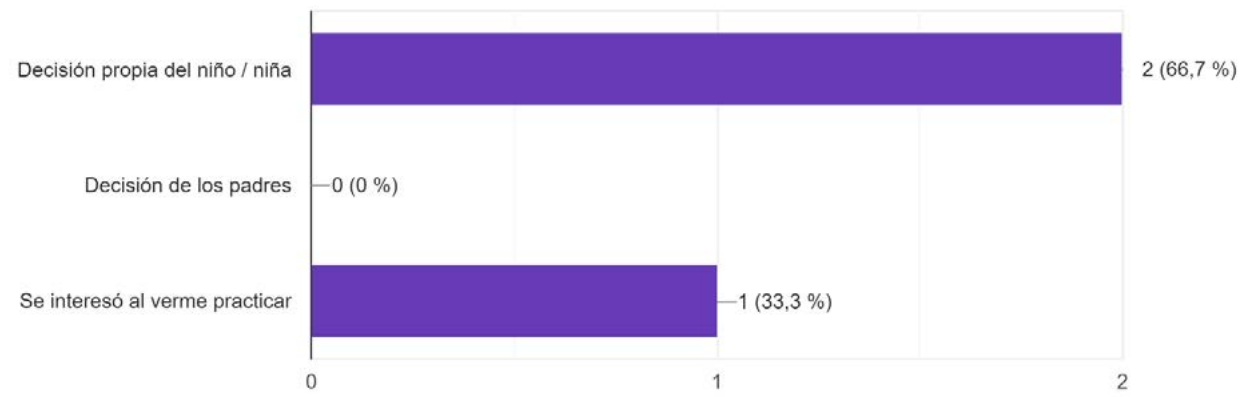
es bueno ya que asi logran desarrollar habilidades aunque un tanto peligrosas que ayudan a los niños a ser mas independientes y seguros de si mismos.

Distracción y algo en que enfocarse

Que esta bien porque es un deporte para todas las edades y de ambos sexos

¿Qué motivó a que su niño practique skate?

3 respuestas



¿Qué opina acerca del skateboarding en Cuenca?

3 respuestas

super bien

Hay potencial pero falta mejores espacio para los que están comenzando en el deporte

Que es muy bueno



ANEXO 8: ABSTRACT

Abstract of the project

Title of the project Child clothing design for skaters from 5 to 12 years old.

Project subtitle

Summary: Currently, in the city of Cuenca skateboarding is a sport that is most frequently preferred by girls and boys. However, its practice can be seen as limited due to the low offer of specialized clothing. Thus, the present research project proposes an ergonomic analysis, application of cost considerations to achieve economically accessible proposals, application of design criteria that are framed in the aesthetics managed by this subculture, as well as security considerations; to propose a children's casual sports line design that can respond to the needs of the local market.

Keywords Sport, skateboarding, ergonomics, security, functionality, children's clothing.



Student Coronel Rodas Evelyn Dayanna

C.I. 0106447022

Code 83949

Director Dis. María del Carmen Trelles, Mgt.

Codirector:

Para uso del Departamento de Idiomas >>>

Revisor:



Nombre profesor revisor

Nº. Cédula Identidad 0103819330