



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD
DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

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

**DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA
URBANO - DEPORTIVA**

AUTORAS:

Johanna Nathaly Pillacela Pillacela
Renata Sofia Villavicencio Torres

DIRECTOR:

Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala. Mgst

CO-DIRECTORA:

Dis. Silvia Gabriela Zeas Carrillo. Mgt

**CUENCA- ECUADOR
2025**



FACULTAD
**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**

ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA

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

**DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE INDUMENTARIA
URBANO - DEPORTIVA**

AUTORAS: Johanna Nathaly Pillacela Pillacela

Renata Sofia Villavicencio Torres

DIRECTOR: Dis. Manuel Eduardo Villalta Ayala. Mgt

CO-DIRECTOR/A: Dis. Silvia Gabriela Zeas Carrillo. Mgt

CUENCA-ECUADOR

2025

Dedicatoria

A mi madre, cuya fe en mí ha viajado más lejos que cualquier distancia para recordarme quién soy, incluso cuando yo lo olvidaba.

A mis tíos Marcos, Juan y Lupita, por estar sin estar obligados, por dar sin esperar nada, y por aparecer justo cuando el mundo parecía quedarse en silencio.

A mi hermana, por sus gestos que hablan más que mil promesas, y por saber estar en los momentos que no se ven.

Y a mi abuelita, que con su forma única de cuidarme me dio hogar en medio del caos, fuerza cuando quise rendirme, y consuelo sin pedir explicaciones. Este sueño es tan mío como de cada uno de ustedes, por el respaldo sincero que nació de sus corazones.

Johanna

Con amor y gratitud

Quiero dedicar este logro, con todo mi corazón, a las personas que han sido mi apoyo, mi inspiración y mi fuerza en cada paso de este camino.

A mis padres, quienes me enseñaron el valor de la perseverancia y la lucha. Gracias por mostrarme que, aunque el camino sea difícil, con esfuerzo, amor y determinación, todo es posible. Su apoyo incondicional ha sido la base sobre la cual he construido este sueño.

A mis hermanos, por estar siempre presentes con un abrazo, una palabra de aliento o una sonrisa cuando más lo necesitaba. Su compañía silenciosa pero constante ha sido un refugio en los momentos de duda.

A mi tía Xime, que siempre estuvo pendiente de mi crecimiento, alentando a seguir adelante, creyendo en mí incluso cuando yo no lo hacía. Su cariño ha sido una guía valiosa y constante.

A mis primos, que con su cercanía, preocupación y palabras de aliento me recordaron que no estaba sola. Gracias por estar pendientes de mí, por interesarse en mi camino y por brindarme siempre una red de apoyo sincero y familiar.

Y a mis amigos, por caminar a mi lado en esta etapa tan importante de mi vida. Gracias por sus risas, por escucharme, por motivarme y por hacer este proceso más liviano con su compañía.

Este logro no es solo mío, es también de ustedes. Gracias por estar.

Sofía

Agradecimientos

A Dios, por habitar en nuestro interior y, con su amor inmenso, abrirnos caminos para estar hoy donde nuestro corazón soñaba estar.

A nuestro tutor, el diseñador Manuel Villalta, y a nuestra co-directora, la diseñadora Silvia Zeas, por compartir con generosidad sus conocimientos, su guía constante y su confianza en nuestras capacidades.

A la diseñadora María Elisa Guillén, por enseñarnos con pasión y entrega, por transformar cada clase en una experiencia que inspira y deja huella.

Y a nuestras familias, por su apoyo silencioso pero inmenso, por creer en nosotras incluso cuando el camino se hacía incierto.

Johanna y Sofía

Contenidos

Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice de figuras	7
Índice de tablas	9
Resumen	10
Abstract	11
Introducción	13
1.- CONTEXTUALIZACIÓN	17
1.1.- Investigación Bibliográfica	17
1.1.1.- Diseño de Indumentaria	17
1.1.1.1.- <i>Indumentaria deportiva</i>	18
1.1.1.2.- <i>Indumentaria Genderless</i>	18
1.1.2.- Moda urbana	19
1.1.3.- Tendencias	20
1.1.3.1.- <i>Definición</i>	20
1.1.3.2.- <i>Tendencias 2025</i>	20
1.1.3.3.- <i>Tendencias en colores</i>	22
1.1.4.- Ergonomía aplicada a la indumentaria	22
1.1.5.- Confort en la indumentaria	23
1.1.5.1.- <i>Confort térmico</i>	23
1.1.5.2.- <i>Confort Mecánico</i>	24
1.1.6.- Estética	24
1.1.6.1.- <i>Tipos de estética</i>	25
1.1.7.- Fichas técnicas	26
1.1.7.1.- <i>Definición</i>	26
1.1.7.2.- <i>Ficha técnica de producto</i>	27
1.1.8.- Producción de indumentaria	29
1.1.8.1.- <i>¿Qué es producción de indumentaria?</i>	29
1.1.8.2.- <i>Procesos de producción en indumentaria</i>	29
1.2.- Investigación de campo	30
1.2.1.- Análisis de homólogos	30
1.2.1.1.- <i>Marcas Internacionales</i>	31
1.2.1.2.- <i>Emprendimientos locales</i>	33
1.2.2.- Segmentación de mercado	36
1.2.2.1.- <i>Tamaño del universo y de la muestra</i>	36
1.2.2.2.- <i>Encuesta</i>	36
1.3.- Conclusión	39
1.4.- Estado del arte	39

2.- PLANIFICACIÓN	43
2.1.- Actualización de base de datos	43
2.2.- Perfil de usuario	47
2.3.- Definición del programa Brief	48
2.3.1.- Descripción del proyecto	48
2.3.2.- Antecedentes	48
2.3.3.- Mensaje	48
2.3.4.- Cronograma	48
2.4.- Conceptualización	49
2.5.- Estrategias creativas	49
2.5.1.- Moodboard conceptual	49
2.5.2.- Moodboard de tendencias	49
2.5.3.- Moodboard de materiales	49
2.5.4.- Paleta de colores	49
2.5.5.- Constantes y Variables	50
2.6.- Conclusión	50
3.- ANTEPROYECTO	55
3.1.- Fundamentación del Proyecto de Marca	55
3.1.1.- Emprendimiento	55
3.1.1.1.- <i>Definición de emprendedor</i>	55
3.1.1.2.- <i>Plan de Negocios</i>	55
3.1.2.- Nombre de la Marca y Concepto	55
3.1.3.- Visión de MoveOn	56
3.1.4.- Misión de MoveOn	56
3.1.5.- Modelo de plan de negocio	56
3.2.- Criterios de Factibilidad Productiva	56
3.3.- Análisis FODA	57
3.4.- Bocetación	58
3.5.- Conclusiones	58
4.- RESULTADO	63
4.1.- Diseño Final	63
4.1.1.- Etiquetas	71
4.2.- Concreción	71
4.2.1.- Producción fotográfica	72
4.3.- Documentación Técnica	84
4.3.1.- Diagramas de flujos de producción y los costos de los outfits mayormente aceptados.	84
4.3.2.- Fichas técnicas finales	101
4.4.- Conclusiones	108
4.5.- Recomendaciones	108
4.6.- Sketchbook	109

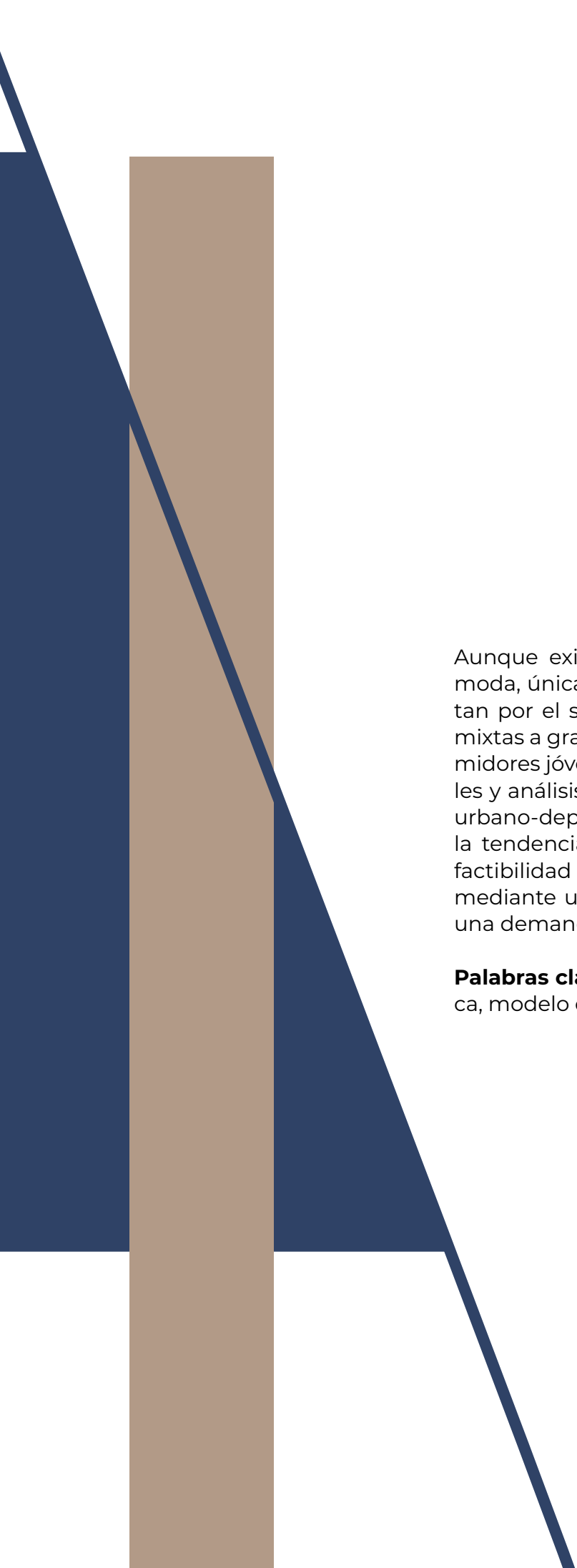
ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	Panorama en Cuenca	13	Figura 46	El origen de la hilatura que utilizan los diseñadores	45
Figura 2	Indumentaria urbana deportiva	17	Figura 47	Que tejeduría producen los diseñadores	46
Figura 3	Indumentaria deportiva	18	Figura 48	Bases textiles más compradas	46
Figura 4	Como es la indumentaria Genderless	18	Figura 49	Técnicas y acabados más usados en prendas de diseñadores	46
Figura 5	Moda urbana	19	Figura 50	Medios de comunicación más utilizados para dar a conocer a los diseñadores	46
Figura 6	Devoción: la espiritualidad reimaginada	20	Figura 51	Métodos de comercialización de los diseñadores	47
Figura 7	Movimiento: diseño en constante energía	20	Figura 52	Perfil de usuario	47
Figura 8	Honestidad: la belleza de lo esencial	21	Figura 53	Cronograma enero-febrero	48
Figura 9	Movimiento: diseño en constante energía	21	Figura 54	Cronograma febrero-marzo	48
Figura 10	Mocha Mousse color en tendencia	22	Figura 55	Cronograma marzo-abril	48
Figura 11	Future Dusk color en tendencia	22	Figura 56	Paleta de color	50
Figura 12	Ergonomía en la indumentaria	23	Figura 57	Logotipo	55
Figura 13	Confort en la indumentaria	24	Figura 58	Propuestas iniciales	58
Figura 14	Cuerpo, movimiento y eficiencia	24	Figura 59	Boceto 1	63
Figura 15	Desafío de reglas en la indumentaria	25	Figura 60	Boceto 2	64
Figura 16	Minimalismo en la indumentaria	25	Figura 61	Boceto 3	65
Figura 17	Moda purista	25	Figura 62	Boceto 4	66
Figura 18	Interacción entre materiales	26	Figura 63	Boceto 5	67
Figura 19	Métodos	26	Figura 64	Boceto 6	68
Figura 20	Ejemplo ficha de producto	27	Figura 65	Boceto 7	69
Figura 21	Ejemplo ficha con tabla de medidas	28	Figura 66	Boceto 8	70
Figura 22	Todo tiene su proceso	29	Figura 67	Etiqueta en la prenda	71
Figura 23	Fórmula tamaño de la muestra	36	Figura 68	Etiqueta de venta	71
Figura 24	Edad de público	36	Figura 69	Outfit 1 delantero	72
Figura 25	Residencia del público	36	Figura 70	Outfit 1 Posterior	73
Figura 26	Ocupación del público	37	Figura 71	Outfit 2 delantero	74
Figura 27	Frecuencia de compra de indumentaria	37	Figura 72	Outfit 2 posterior	75
Figura 28	Presupuesto de última compra	37	Figura 73	Outfit 3 delantero	76
Figura 29	Análisis de actividades	37	Figura 74	Outfit 3 posterior	77
Figura 30	Tiendas más visitadas para consumo de ropa	38	Figura 75	Outfit 4 delantero	78
Figura 31	Tiendas favoritas de consumo de ropa	38	Figura 76	Outfit 4 posterior	79
Figura 32	Características buscadas en la ropa urbana deportiva	38	Figura 77	Outfit 5 delantero	80
Figura 33	Siluetas utilizadas por el público objetivo	38	Figura 78	Outfit 5 posterior	81
Figura 34	Identificación de Graduados de la universidad del Azuay en Diseño textil	43	Figura 79	Outfit 6 delantero	82
Figura 35	Año de graduación	43	Figura 80	Outfit 6 posterior	83
Figura 36	Actividad actual del diseñador/emprendimiento de diseño	43	Figura 81	Diagrama general	84
Figura 37	Nombre de emprendimiento del diseñador	43	Figura 82	Diagrama de producción casaca - outfit 4	85
Figura 38	Universo del vestuario de cada diseñador graduado	44	Figura 83	Costos casaca - outfit 4	86
Figura 39	Características del emprendimiento	44	Figura 84	Costo de tela e insumos casaca - outfit 4	86
Figura 40	Procesos de diseño	44	Figura 85	Costos casaca - outfit 4	86
Figura 41	Procesos de diseño en prendas a medida	44	Figura 86	Diagrama de producción camiseta - outfit 4	87
Figura 42	Declaraciones tributarias de los diseñadores	45	Figura 87	Cálculo de hilo camiseta - outfit 4	88
Figura 43	Residencia del público	45	Figura 88	Costo de tela e insumos camiseta - outfit 4	88
Figura 44	Producción de confección	45	Figura 89	Costos camiseta - outfit 4	88
Figura 45	Fibras más utilizadas	45	Figura 90	Diagrama de producción Pantalón - outfit 4	89
			Figura 91	Cálculo de hilo pantalón- outfit 4	90
			Figura 92	Costo de telas e insumos pantalón - outfit 4	90

Figura 93	Costos Pantalón - outfit 4	90	Figura 146	Tendencia Mocha Mousse	113
Figura 94	Diagrama de producción Casaca - outfit 5	91	Figura 147	Tendencia Future dusk	113
Figura 95	Cálculo de hilo casaca - outfit 5	92	Figura 148	Paleta de colores escogida	113
Figura 96	Costos de tela e insumos casaca - outfit 5	92	Figura 149	Moodboard de tendencia	113
Figura 97	Costos Casaca - outfit 5	92	Figura 150	Moodboard de paleta de colores	114
Figura 98	Diagrama de producción Pantalón - outfit 5	93	Figura 151	Moodboard de concepto	114
Figura 99	Cálculo de hilo pantalón - outfit 5	94	Figura 152	Moodboard de materiales	115
Figura 100	Costos de telas e insumos - outfit 5	94	Figura 153	Logo de marca	115
Figura 101	Costos pantalón - outfit 5	94	Figura 154	Bocetación rápida 1	116
Figura 102	Diagrama de producción Camiseta - outfit 5	95	Figura 155	Bocetación rápida 2	117
Figura 103	Cálculo de hilo camiseta - outfit 5	96	Figura 156	Bocetación rápida 3	117
Figura 104	Costos de tela e insumos camiseta - outfit 5	96	Figura 157	Detalles de cada outfit 1	117
Figura 105	Costos Camiseta - outfit 5	96	Figura 158	Detalles de cada outfit 2	117
Figura 106	Diagrama de producción Buzo - outfit 6	97	Figura 159	Detalles de cada outfit 3	118
Figura 107	Cálculos de hilo buzo - outfit 6	98	Figura 160	Encuesta outfit mayor aceptación 1	118
Figura 108	Costos de tela e insumos buzo - outfit 6	98	Figura 161	Encuesta outfit mayor aceptación 2	118
Figura 109	Costos Buzo - outfit 6	98	Figura 162	Control de calidad 1	119
Figura 110	Diagrama de producción Pantalón - outfit 6	99	Figura 163	Control de calidad 2	119
Figura 111	Cálculo de hilo pantalón - outfit 6	100	Figura 164	Etiquetas	119
Figura 112	Costos de tela e insumos pantalón - outfit 6	100	Figura 165	Etiqueta en prenda	119
Figura 113	Costos Pantalón - outfit 6	100	Figura 166	Empaque	119
Figura 114	Ficha Casaca - outfit 4	101	Figura 167	Prendas armadas	120
Figura 115	Ficha Casaca detalle - outfit 4	101	Figura 168	Outfits armados	120
Figura 116	Ficha Camiseta - outfit 4	102	Figura 169	Encuesta de outfits con mayor aceptación	127
Figura 117	Ficha Camiseta detalle - outfit 4	102	Figura 170	Código QR para ver Video	127
Figura 118	Ficha Pantalón - outfit 4	103	Figura 171	Tiempos outfit 4 - casaca	128
Figura 119	Ficha Pantalón detalle - outfit 4	103	Figura 172	Tiempo outfit 4 - camiseta	128
Figura 120	Ficha Casaca - outfit 5	104	Figura 173	Tiempos outfit 4 - pantalón	128
Figura 121	Ficha Casaca detalle - outfit 5	104	Figura 174	Tiempos outfit 5 - casaca	129
Figura 122	Ficha Pantalón - outfit 5	105	Figura 175	Tiempos outfit 5 - pantalón	129
Figura 123	Ficha Pantalón detalle - outfit 5	105	Figura 176	Tiempos outfit 5 - camiseta	129
Figura 124	Ficha Buzo - outfit 6	106	Figura 177	Tiempos outfit 6 - buzo	130
Figura 125	Ficha Buzo detalle - outfit 6	106	Figura 178	Tiempos outfit 6 - pantalón	130
Figura 126	Ficha Pantalón - outfit 6	107	Figura 179	Qr para ver sketchbook	131
Figura 127	Ficha Pantalón detalle - outfit 6	107			
Figura 128	Texto de tesis de Tatiana Guillén	111			
Figura 129	Base de datos	111			
Figura 130	Continuación base de datos	111			
Figura 131	Captura Instagram camisas byb	111			
Figura 132	Captura Instagram dorotea_ec	111			
Figura 133	Captura Instagram Kimu_gm	111			
Figura 134	Captura Instagram gabbyramonc	111			
Figura 135	Captura Instagram silviazeasdesing	111			
Figura 136	Screenshot tabla de investigación 1	111			
Figura 137	Screenshot tabla de investigación 2	111			
Figura 138	Encuesta de investigación 1	112			
Figura 139	Encuesta de investigación 2	112			
Figura 140	Encuesta de investigación 3	112			
Figura 141	Perfil de usuario 1	112			
Figura 142	Perfil de usuario 2	112			
Figura 143	Perfil de usuario 3	112			
Figura 144	Perfil de usuario 4	112			
Figura 145	Tendencia elegancia	113			

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Análisis de homólogos de marcas internacionales.	31
Tabla 2. Análisis de homólogos de emprendimientos locales.	33
Tabla 3. Tabla de constantes	50
Tabla 4. Tabla de variables	50
Tabla 5. Metodologías y herramientas metodológicas	110
Tabla 6. Creación de concepto	114



RESUMEN

Aunque existen varios emprendimientos en el ámbito de la moda, únicamente el 2,51% de los graduados hasta el 2024 optan por el segmento urbano-deportivo. A partir de encuestas mixtas a graduados en diseño de textil e indumentaria y consumidores jóvenes, y apoyados en una revisión en informes oficiales y análisis de tendencias. Se propone una colección de ropa urbano-deportiva genderless práctica y confortable basada en la tendencia “Honestidad”, estética minimalista y criterios de factibilidad productiva. La viabilidad del proyecto es afirmada mediante un modelo de negocio por su potencial para cubrir una demanda no atendida completamente.

Palabras clave: Sin género, de talla grande, comodidad, estética, modelo de negocio.

ABSTRACT

Although there are several ventures in the fashion sector, only 2.51% of graduates by 2024 opt for the urban-sports segment. Based on mixed surveys of textile and apparel design graduates and young consumers, and supported by a review of official reports and trend analysis, a practical and comfortable genderless urban-sportswear collection is proposed based on the “Honesty” trend, a minimalist aesthetic, and production feasibility criteria. The project’s viability is affirmed through a business model based on its potential to meet an unmet demand.

Keywords: Genderless, oversize, comfort, aesthetics, business model.



Introducción

En la ciudad de Cuenca, el diseño de indumentaria urbano-deportiva es un campo aún en desarrollo en el panorama local de la moda. A pesar del auge de estilos de vida activos y la demanda de prendas cómodas, funcionales y con sentido estético, este segmento ha sido poco desarrollado por los emprendimientos actuales, los que se enfocan en propuestas convencionales. Esto deja al público joven casi sin opciones de diseños originales, por lo que se encuentran con prendas que son copias o repeticiones de otras propuestas en el mercado.

Así, se han realizado investigaciones sobre moda urbana e indumentaria deportiva, pese a ello, estas se han abordado por separado y desde ámbitos técnicos o culturales, por lo que es escasa la articulación de estos conceptos con una visión de emprendimiento aplicable a la realidad local cuencana. En el mercado actual predominan prendas que replican modelos foráneos, lo que limita la consolidación de propuestas auténticas y sostenibles. Por ello, el diseño de indumentaria es una herramienta estratégica que puede integrar confort, estética y viabilidad productiva bajo una lógica de marca.

De este modo, es fundamental la perspectiva de ropa *genderless* mediante prendas *oversize*, con el propósito de que se adapte a cualquier identidad de género. Según Vinlove (2018), se trata de una moda que no busca reforzar estereotipos, sino ofrecer opciones neutras, lo que posibilita proyectar un emprendimiento desde una perspectiva contemporánea, consciente y con propósito.

Por lo tanto, el presente estudio plantea la pregunta: ¿cómo se puede desarrollar un modelo de negocio de indumentaria urbano-deportiva en Cuenca? A partir de esta interrogante, se explora la necesidad de analizar referencias del mercado local asociadas con este tipo de indumentaria. Asimismo, se plantea la intención de diseñar una colección inclusiva en cuanto al género, en consideración con las tendencias actuales y en respuesta a las necesidades de movilidad y estilo del público objetivo. La propuesta contempla una visión técnica y productiva para los diseños más viables, lo que incluye elementos clave como fichas técnicas, flujo de producción y estimación de costos.

Figura 1

Panorama en Cuenca



Nota. Tomado de Disfrute de diez fotos del Tranvía de Cuenca, por MOVILITAS, 2020, <https://mobilitas.lat/es/2020/12/29/disfrute-de-diez-fotos-del-tranvia-de-cuenca/>





CONTEXTUALIZACIÓN

Capítulo 1

Contenido

1.- CONTEXTUALIZACIÓN	17
1.1.- Investigación Bibliográfica	17
1.1.1.- Diseño de Indumentaria	17
1.1.1.1.- <i>Indumentaria deportiva</i>	18
1.1.1.2.- <i>Indumentaria Genderless</i>	18
1.1.2.- Moda urbana	19
1.1.3.- Tendencias	20
1.1.3.1.- <i>Definición</i>	20
1.1.3.2.- <i>Tendencias 2025</i>	20
1.1.3.3.- <i>Tendencias en colores</i>	22
1.1.4.- Ergonomía aplicada a la indumentaria	22
1.1.5.- Confort en la indumentaria	23
1.1.5.1.- <i>Confort térmico</i>	23
1.1.5.2.- <i>Confort Mecánico</i>	24
1.1.6.- Estética	24
1.1.6.1.- <i>Tipos de estética</i>	25
1.1.7.- Fichas técnicas	26
1.1.7.1.- <i>Definición</i>	26
1.1.7.2.- <i>Ficha técnica de producto</i>	27
1.1.8.- Producción de indumentaria	29
1.1.8.1.- <i>¿Qué es producción de indumentaria?</i>	29
1.1.8.2.- <i>Procesos de producción en indumentaria</i>	29
1.2.- Investigación de campo	30
1.2.1.- Análisis de homólogos	30
1.2.1.1.- <i>Marcas Internacionales</i>	31
1.2.1.2.- <i>Emprendimientos locales</i>	33
1.2.2.- Segmentación de mercado	36
1.2.2.1.- <i>Tamaño del universo y de la muestra</i>	36
1.2.2.2.- <i>Encuesta</i>	36
1.3.- Conclusión	39
1.4.- Estado del arte	39



1.- CONTEXTUALIZACIÓN

1.1.- Investigación Bibliográfica

En este apartado, se expone el diseño de indumentaria urbano-deportiva como una propuesta funcional, estética y adaptable a las necesidades de un público joven en Cuenca. Así, se analizan bases del diseño de indumentaria, con énfasis en la ropa deportiva, *genderless* y el estilo urbano, con conceptos como ergonomía, confort y estética. Por otro lado, se detallan las tendencias 2025 desde plataformas como Inexmoda y Pantone, las que orientan las decisiones de diseño en cuanto a color, forma y narrativa conceptual, con un análisis técnico de procesos de producción textil y fichas técnicas. Asimismo, la investigación de campo incluye un análisis de homólogos internacionales y emprendimientos locales, con el fin de identificar las propuestas similares en el mercado. Además, se presenta un estudio de segmentación de mercado, con encuestas mixtas aplicadas a jóvenes de 20 a 29 años, lo que evidenció sus preferencias de estilo, frecuencia de compra, marcas de referencia, presupuesto, etc. Todo este marco posibilitó definir los parámetros para la formulación de una propuesta de diseño coherente, funcional y diferenciadora.

1.1.1.- Diseño de Indumentaria

En este sentido, el diseño trasciende la fabricación de un objeto o la cobertura de costos asociados, debido a que integra aspectos funcionales y estéticos que enriquecen su propósito. Este proceso precisa la colaboración de distintos profesionales, quienes aportan significados únicos que hacen del objeto un producto diseñado, cargado de valor y distinción. En el caso del diseño de indumentaria, esta disciplina incluye la concepción de la idea y su materialización en una prenda física, lo que combina creatividad, técnica y funcionalidad. Así, el diseño de indumentaria es una forma de expresión individual, donde las prendas se convierten en una extensión y representación del cuerpo humano.

Para Miguel (2019), es posible pensar la moda como una dinámica social que ha acompañado los procesos de movilidad social, el desarrollo de una sociedad de clases y el consumo masivo en el sistema de producción capitalista.

Figura 2

Indumentaria urbana deportiva



Nota. Tomado de Indumentaria urbana deportiva [Fotografía], por Adidas, 2023, <https://www.pinterest.com/pin/700872760799051991/>

Por ello, la moda se concibe como una forma de arte, pues, al vestir, el usuario exhibe el talento creativo del diseñador y proyecta su trabajo como una expresión auténtica.

La industria de la moda implica una amplia gama de actividades y profesionales, lo que inicia con la creación de la ropa en la industria textil, el trabajo de diseñadores y otras tareas, como sesión fotográfica, servicios de peluquería, desfiles, creación de estilos, investigación de tendencias emergentes y periodismo especializado en moda. Igualmente, incluye el rol de los consumidores, quienes adoptan y personalizan los procesos, lo que se conoce como “moda” (Miguel, 2019).



CONTEXTUALIZACIÓN

1.1.1.1.- *Indumentaria deportiva*

De acuerdo con Hayes y Venkatraman (2017), la ropa deportiva, en su origen, se diseñó con el objetivo de brindar funcionalidad, comodidad y seguridad, en adaptación a las necesidades de los deportistas. En las competencias, su rendimiento marca la diferencia entre ganar o perder, pese a ello, hoy en día, la ropa deportiva también incluye prendas y calzado para el ocio y para las personas que asisten a eventos deportivos. Con el auge de la moda deportiva, ha emergido una combinación entre rendimiento, funcionalidad y estilo, lo que ha suscitado nuevas oportunidades y desafíos para las empresas del sector. Para Shishoo (2015), la ropa deportiva se categoriza en tres tipos: ropa de alto rendimiento, ropa para actividades al aire libre y ropa inspirada en el deporte. Así, es posible apreciar que cada vez más la combinación de ropa deportiva con ropa casual.

Por otro lado, el incremento en el consumo de fibras y materiales textiles para ropa deportiva en las últimas dos décadas se relaciona con el creciente interés global por los deportes en interiores y en exteriores, y con las actividades recreativas al aire libre. Este fenómeno ha sido promovido por varios factores sociales, como el aumento del tiempo libre, una mayor preocupación por el bienestar y la salud, la expansión de instalaciones deportivas y el fácil acceso a ropa deportiva de diseño atractivo y alto rendimiento.

1.1.1.2.- *Indumentaria Genderless*

Conforme con Vinlove (2018), la indumentaria *genderless* alude a la creación de prendas que no están diseñadas según los tradicionales conceptos de masculinidad o feminidad, es decir, en lugar de subvertir estos géneros asignados, la moda *genderless* diseña ropa adecuada para cualquier identidad de género. Esto es relevante para personas que no se identifican con los extremos del binario heteronormativo, debido a que este enfoque de la moda pretende

Genderless

Figura 3

Indumentaria deportiva



Nota. Tomado de Taller y confección de prendas deportivas [Fotografía], por Zonales Quito, 2022, <https://zonales.quito.gob.ec/?p=230317>

Figura 4

Como es la indumentaria Genderless



Nota. Tomada de Genderless / Así es la moda que no entiende de géneros [Fotografía], por Look, 2025, <https://okdiario.com/look/estilo/tendencias-moda-unisex-hm-51253>



incluir a un público más amplio, particularmente de las generaciones más jóvenes, quienes buscan erradicar prejuicios heterosexistas y optan por prendas de género neutro. La moda *genderless* evidencia un cambio de paradigma hacia la inclusión y la representación de identidades de género más amplias, lo que ha suscitado una demanda creciente en la industria de la moda.

1.1.2.- Moda urbana

El estilo urbano, denominado *streetwear* o *street style*, surgió en la década de 1980, cuando la música adquirió una relevancia impulsada por artistas internacionales. No obstante, fue en los años noventa cuando este estilo alcanzó una mayor popularidad, lo que permitió su evolución con la incorporación de la mujer, pues antes se centraba en la ropa masculina.

Con el tiempo, el estilo urbano ha trascendido su asociación original con la comodidad y el uso diario, por ello, se ha convertido en un pilar de la moda juvenil. Actualmente, grandes marcas del sector han lanzado sus propias líneas de moda urbana, con numerosas marcas emergentes que innovan y compiten en este mercado.

Este estilo ha estado asociado con la cultura urbana, particularmente con movimientos como el hip hop, el punk, el rap y el skate. Pese a ello, hoy en día, la moda urbana ha logrado posicionarse, incluso, en casas de lujo, como Gucci o Balenciaga, quienes han incorporado estos elementos en sus colecciones y consolidado su presencia en el ámbito de la alta moda (Jiménez, 2021).

La moda urbana tiene en cuenta un modo de expresión individual, lo que permite mostrar su personalidad. Este estilo se compone por prendas que se distinguen por la ausencia de normas estrictas, donde prevalece una estética juvenil y se fusionan las marcas, las texturas, los colores y los accesorios. Para lograr un estilo urbano auténtico, es preciso jugar con volúmenes, cortes y siluetas *oversize*. Las prendas típicas de este estilo son las sudaderas largas, ropa de inspiración masculina y una mezcla de elementos básicos con prendas más llamativas.

Para Bustamante (2020), una característica de la moda urbana es su conexión con el arte contemporáneo, lo que la diferencia de los estilos de pasarela, en vista de que este enfoque se evidencia en prendas diseñadas para el uso diario, como camisetas, pantalones, bolsos y faldas. Por otro lado, su versatilidad y funcionalidad permiten que se adapten a las ocasiones, momentos del día y estaciones del año, con amplias posibilidades para combinaciones creativas, lo que facilita la creación de looks innovadores y personalizados.

La moda urbana forma parte de una tendencia global. Para Raymond (2010), una tendencia puede adoptar distintas formas, sea emocional, intelectual o espiritual. En este sentido, una tendencia es una dirección o inclinación hacia un fenómeno, idea o comportamiento, lo que tiende a moverse constantemente. Este movimiento, aunque a veces sutil, tiene el poder de generar un impacto en la cultura, la sociedad o en el ámbito empresarial en el que se desarrolla.

Figura 5

Moda urbana



Nota. Tomada de Modas que incluyen líneas de género fluido o *genderless* entre sus colecciones [Fotografía], por Look, 2021, <https://ok-diario.com/look/estilo/tendencias-moda-uni-sex-hm-51253>

1.1.3.- Tendencias

1.1.3.1.- Definición

Según Raymond (2010), una tendencia se relaciona con emociones, ideas o aspectos espirituales. En términos generales, es el camino que toma algo, sea un concepto, un producto o una idea, lo que influye en la cultura, la sociedad o el ámbito empresarial donde se desarrolla. Además, una tendencia es una desviación de lo establecido, una peculiaridad o diferencia que, con el tiempo, gana relevancia a medida que más personas, productos e ideas se suman a ella.

Por otra parte, Holland y Jones (2018) señalaron que las tendencias existen desde, aproximadamente, el siglo XVI, por lo que han sido modeladas por varias personas y grupos, y configuradas por factores como la política y la tecnología. Así, la moda es una de las industrias más ligadas con las tendencias, debido a que los cambios en ideas y diseños se reflejan en las pasarelas de cada temporada, las campañas publicitarias y las colecciones que llegan a las tiendas.

Hoy en día, las tendencias están influenciadas por los profesionales de la moda, los consumidores y su estilo de vida, lo que impacta en las creaciones de los diseñadores. Gracias al internet, las personas están más expuestas a cambios en el diseño, la política y los estilos de vida, lo que acelera la evolución de las tendencias constantemente (Holland y Jones, 2018).

En este contexto de transformación acelerada, se denota el surgimiento de plataformas y organizaciones como Inexmoda, un referente importante en Latinoamérica para analizar, proyectar y guiar estas tendencias dentro del Sistema Moda. Inexmoda (2024) reveló que la moda es una forma única de capturar el pulso de esta época, así, se describen las cuatro estéticas que definen la temporada primavera/verano 25 en Colombiatex 2025.

1.1.3.2.- Tendencias 2025

La tendencia Devoción reinterpreta símbolos culturales y espirituales para crear diseños conectados con lo trascendental. Asimismo, combina técnicas tradicionales con toques modernos, con el uso de colores tierra y negro lavado para estabilidad, y detalles vibrantes como Wild Poppy y Glazed Cherry, con piezas que honran la tradición y cuentan historias significativas.

Figura 6

Devoción: la espiritualidad reimaginada



Nota. Tomado Tendencias primavera/verano 25: lo que viste en Colombiatex 2025 [Fotografía], por Intexmoda, 2024, <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>

Por su parte, la tendencia Movimiento celebra la vida activa con diseños fluidos, funcionales y energéticos que priorizan la movilidad. Por ello, combina tejidos ligeros y apilables con formas creativas y texturas táctiles, con una paleta de colores que equilibra tonos etéreos como Breezy Blue y Delicate

Figura 7

Movimiento: diseño en constante energía



Nota. Tomado Tendencias primavera/verano 25: lo que viste en Colombiatex 2025 [Fotografía], por Intexmoda, 2024, <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>



con acentos vibrantes, como Voltage y Hyper Blush, con piezas que inspiran dinamismo y acción constante.

Figura 8

Honestidad: la belleza de lo esencial



Nota. Tomado Tendencias primavera/verano 25: lo que viste en Colombiatex 2025 [Fotografía], por Intexmoda, 2024, <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>

Tendencias primavera-verano 2025

Asimismo, la tendencia Honestidad surgió de la narrativa denominada Portofino, una historia que sigue a un grupo de amigos chilenos de una zona portuaria que emprenden un viaje a la Riviera Italiana. Así, está inspirada en los pueblos pesqueros, en un contexto de gran polarización, donde aún persisten masculinidades tóxicas, por lo que pretende romper estereotipos al fomentar la versatilidad y comodidad en la vestimenta. Con una estética minimalista y tonos conscientes, es posible reinterpretar básicos atemporales en relación con la narrativa femenina “Estuario” (Inexmoda, 2025).

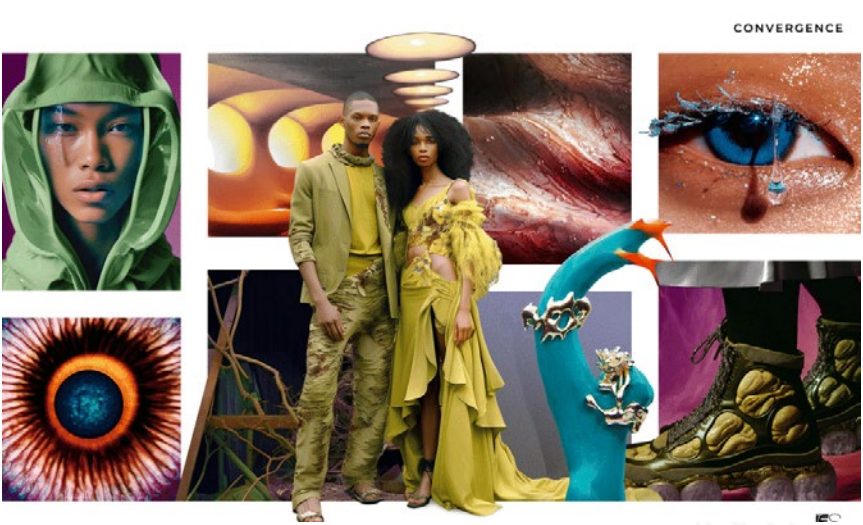
El diseño prioriza frescura y movilidad para los espacios en los que se desarrolla esta tendencia, con la incorporación de mallas de pescador en camisetas y buzos para mejorar la ventilación, recortes con ojalillo localizado que permiten el paso del aire, tejido acanalado ultra fino para el control de la temperatura y placas ensartadas con cordones como detalles funcionales. Además, se consideran elementos femeninos sutiles que redefinen la masculinidad dentro del mercado (Inexmoda, 2025).

Respecto con los patrones y las gráficas, se combinan pequeños elementos florales de la temporada con líneas inspiradas en el agua y la arena, horizontes fotorrealistas influenciados por la fotografía de los ochenta y lo noventa, con líneas rítmicas y el concepto de “florecimiento frágil”, con prendas inferiores livianas como shorts holgados. Por lo tanto, Portofino redefine la masculinidad con una propuesta versátil, fresca y fluida ideal para el estilo de vida contemporáneo (Inexmoda, 2025).

De este modo, Honestidad es una tendencia que pretende romper con los estándares poco realistas de belleza y éxito del mundo digital, lo que fomenta la autoexpresión y rechaza lo aspiracional poco saludable. Igualmente, responde a la fatiga por la cultura desechable, con un regreso a lo básico, lo atemporal y el lujo consciente. En el ámbito de la moda, esta tendencia apuesta por diseños simples y minimalistas, con un criterio en la comodidad y la conexión con la naturaleza.

Figura 9

Movimiento: diseño en constante energía



Nota. Tomado Tendencias primavera/verano 25: lo que viste en Colombiatex 2025 [Fotografía], por Intexmoda, 2024, <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>

Por otro lado, la tendencia Convergencia explora la fusión entre lo real y lo artificial, con el uso de la tecnología y la creatividad digital para rediseñar el futuro. Con texturas pegajosas, siluetas amorfas y colores viscerales como Sulphur



CONTEXTUALIZACIÓN

y Júpiter, junto con tonos digitales como Galactic Blue y Voltage, cuestiona cómo la inteligencia artificial (IA) amplía la creatividad y expande los límites del diseño.

1.1.3.3.- Tendencias en colores

Figura 10

Mocha Mousse color en tendencia



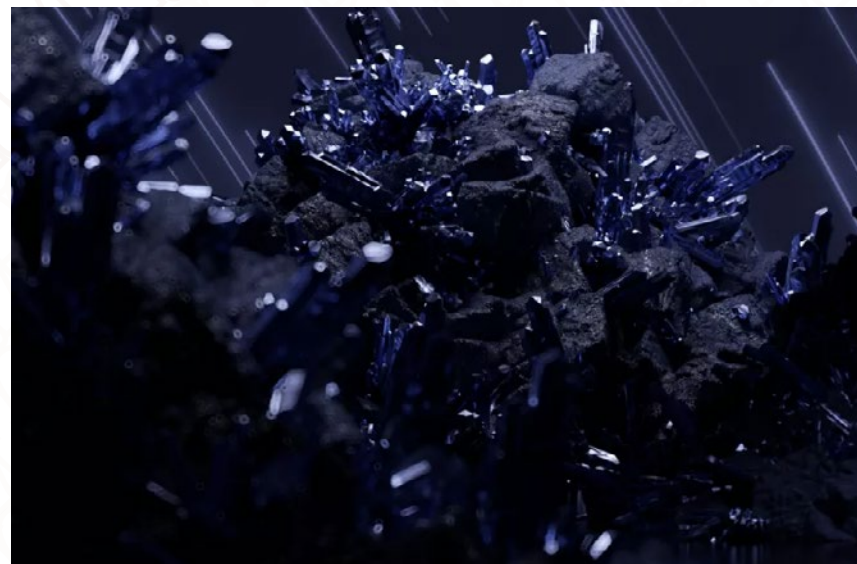
Nota. Tomado de Mocha Mousse [Fotografía], Connect Pantone, s.f., <https://n9.cl/ampn3m>

Como cada año, Pantone selecciona un color que marca la tendencia, así, para el 2025, se eligió el tono **Mocha Mousse** inspirado en la búsqueda global de conexión, comodidad y armonía. Este color evidencia la exquisita esencia del cacao, el chocolate y el café, productos valorados y reconocidos en todo el mundo por su calidad. Durante el proceso de selección, el equipo de Pantone tuvo en cuenta algunas determinantes de la vida contemporánea, como las conexiones sociales, el entorno natural y la necesidad de equilibrio (Pantone Connect, s.f.).

Mocha Mousse evoca una sensación de bienestar integral mental, físico y espiritual, lo que impulsa un estado de calma, paz interior y plenitud. De esta forma, su cálido matiz marrón simboliza un abrazo sincero y reconfortante, lo que conecta con el deseo colectivo de encontrar serenidad en lo cotidiano. Este tono, cada vez más utilizado en diversas áreas del diseño, encarna la tendencia hacia lo esencial y lo natural, con un puente entre lo tangible y lo emocional. Además, permite a los diseñadores explorar una gama de tonos marrones que lo complementan y se asemejan a él (Pantone Connect, s.f.).

Figura 11

Future Dusk color en tendencia



Nota. Tomado de Introducing our Colour of the Year [Fotografía], por Worth Global Style Network [WGSN], 2025, <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>

De conformidad con WGSN (2023), uno de los servicios en línea más relevantes es la predicción de tendencias, por lo que se identificó que otro color determinante para el 2025 es Future Dusk, un azul oscuro de carácter sombrío e intrigante que evoca una sensación de misterio. Este tono surgió como una evolución del morado profundo inspirado en los acontecimientos de la segunda era espacial. Por ello, Future Dusk simboliza transición y transformación, lo que representa el cambio sutil entre el anochecer y el amanecer.

Asimismo, este color evidencia la conexión entre lo orgánico y lo tecnológico, lo que establece un puente entre el pasado y el futuro. Su inspiración proviene de los cielos crepusculares, por lo que captura la esencia de lo desconocido y lo infinito, lo que lo convierte en una alternativa decisiva para conceptos de diseño futuristas y contemporáneos (WGSN, 2023).

1.1.4.- Ergonomía aplicada a la indumentaria

Para Flores (2001), la ergonomía estudia la relación entre los usuarios, los objetos y los entornos en los que se encuentran al realizar alguna actividad. Esta disciplina se centra en optimizar el bienestar y la eficiencia de los individuos,



lo que garantiza que el diseño de los objetos y los espacios se adapte a sus necesidades físicas y psicológicas. En el contexto del diseño de indumentaria, la ergonomía alude a cómo el usuario interactúa con la prenda textil, en consideración con el ajuste y el confort, así como la manera en que la prenda influye en el rendimiento físico del cuerpo durante el uso.

Lo anterior supone seleccionar tejidos flexibles, transpirables y ligeros, lo que permite al usuario moverse con libertad y realizar sus actividades diarias con facilidad. Además, tiene en cuenta el uso de tecnologías textiles que favorezcan la comodidad, como costuras que no generen fricción, materiales que regulen la temperatura corporal, o elementos que brinden soporte en áreas específicas del cuerpo sin restringir la movilidad.

Figura 12

Ergonomía en la indumentaria



Nota. Tomada de La importancia de la ergonomía en la ropa deportiva [Fotografía], Break the Limits, 2024, <https://www.hsportwear.com/blogs/actualidad/la-importancia-de-la-ergonomia-en-la-ropa-deportiva>

Actualmente, la ropa deportiva no solo cumple con la función básica de cubrir el cuerpo, sino que se asocia con la posibilidad de proporcionar a los deportistas prendas que contribuyan a alcanzar sus metas, con el fin de ofrecer comodidad y crear una identidad única para cada usuario. Así, la indumentaria es una opción valiosa para los atletas, debido a que mejora su rendimiento, potencia las capacidades físicas, y proporciona comodidad, flexibilidad, seguridad y dinamismo mediante la incorporación de tecnologías innovadoras y textiles inteligentes que enriquecen el diseño de las prendas (Abril, 2019).

1.1.5.- Confort en la indumentaria

Es un proceso multidisciplinario en el que participan ingenieros, diseñadores, patronistas y médicos, quienes trabajan en conjunto para crear sistemas de indumentaria que cumplan con estándares particulares que son evaluados y certificados en laboratorios. La certificación del confort se realiza mediante distintos métodos, como una simple comparación que no proporciona un rango claro de evaluación. A nivel internacional, las referencias se centran en las propiedades de la base textil.

Por otro lado, existen métodos más avanzados para certificar el confort, como la evaluación de propiedades físicas de los materiales o el uso de tecnologías que imitan las particularidades de la piel humana. Estas técnicas garantizan un nivel de calidad en las prendas, lo que asegura que cumplan con los requisitos para ofrecer comodidad al usuario final.

En síntesis, el confort no depende solo del material textil, pues aunque se optimice la tela, el resultado puede verse afectado en el proceso de confección. Por ello, es necesario que se evalúe el confort de la prenda completa y no solo se enfoque el tejido base. Al diseñar y medir prendas centradas en el confort, se considera la construcción, la modelación de las superficies, el microclima generado por la prenda, el balance de humedad y calor que se forma en el espacio reducido entre el cuerpo y la prenda, así como los materiales utilizados que definen el nivel de confort. No se trata solo de diseñar pensando en la base textil, debido a que esta, por sí sola, tiene un impacto mínimo en el resultado de la prenda.

1.1.5.1.- Confort térmico

Según Sáez (2022) citó la norma ISO 7730:2005 sobre ergonomía del ambiente térmico, la que define el confort térmico como la sensación térmica experimentada por el ser humano y asociada con el equilibrio térmico global de su cuerpo. Por lo tanto, se logra el confort térmico cuando se conserva una armonía entre el calor generado por su metabolismo y las maneras en que este se disipa. Esto está influenciado por factores como el nivel de actividad física de la persona, las condiciones ambientales como temperatura, humedad, velocidad del aire y temperatura radiante, así como por el tipo de ropa que utiliza.



CONTEXTUALIZACIÓN

El confort térmico influye en el bienestar, el rendimiento y la salud de una persona, por ende, su ausencia tiene consecuencias como fatiga, estrés térmico o hipotermia, lo que afecta la calidad de vida y la capacidad para realizar actividades eficientemente. La temperatura corporal media del ser humano, desde hace aproximadamente dos décadas, se considera que es de 36,5 °C, por lo que entre 35,7 °C y 37,3 °C se encuentra el rango normal (Gutiérrez, 2022).

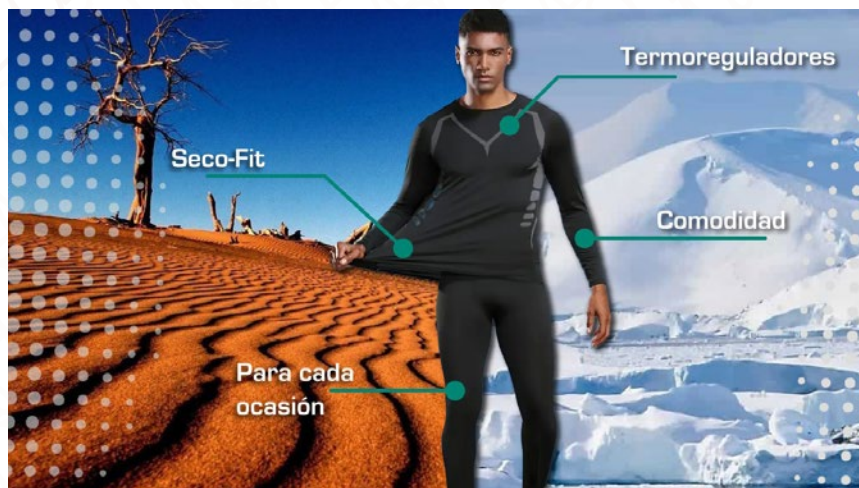
Pese a ello, la temperatura corporal varía de una persona a otra y está influenciada por elementos como la edad, la complexión física, el nivel de actividad, la alimentación, posibles enfermedades, el momento del día y el método para medirla.

1.1.5.2.- Confort Mecánico

El confort mecánico en indumentaria es la comodidad que experimenta una persona a partir de las características físicas de la prenda, particularmente en cómo interactúa con el cuerpo y el entorno. Para que una prenda sea considerada cómoda desde el punto de vista mecánico, debe ajustarse adecuadamente al cuerpo, sin ser demasiado apretada ni excesivamente holgada, lo que previene incomodidades causadas por arrugas o presión en áreas específicas.

Figura 13

Confort en la indumentaria



Nota. Tomada de Tejidos inteligentes [Fotografía], por Deportextil, 2024, <https://es.linkedin.com/pulse/tejidos-inteligentes-deportextil-isnwe>

Además, debe distribuir de manera uniforme la presión o el peso sobre el cuerpo para evitar molestias o dolor. Respecto con la movilidad, la prenda debe permitir libertad de movimiento sin que interfiera, se deslice o cause fricción. Asimismo, las costuras y los acabados deben ser diseñados para que minimicen la fricción o la irritación en zonas del cuerpo como los hombros, la cintura o las piernas, las que son más propensas al roce o movimiento repetido (Martins, 2024).

1.1.6.- Estética

La Estética de la Liberación establece un nuevo modo de comprender los conceptos de belleza y fealdad asociados con el valor de la vida. En este enfoque, lo bello se relaciona con lo que promueve la existencia y lo feo con lo que la niega o la oprime. Este paradigma no solo redefine cómo se perciben los valores estéticos, sino que también invita a reflexionar acerca de su relación con los procesos humanos y sociales.

Para Dussel (2018), el sujeto humano no solo representa objetos como entidades separadas, sino que también se asocia con ellos por medio de un proceso de admiración y asombro denominado "áisthesis". Este concepto, que combina emoción e inteligencia, otorga a los objetos un senti-

Figura 14

Cuerpo, movimiento y eficiencia



Nota. Tomada de El movimiento como expresión: la fusión entre dinamismo y estilo [Fotografía], por Revista Velvet, 2025, <https://revistavelvet.cl/el-movimiento-como-expresion-la-fusion-entre-dinamismo-y-estilo/>



do estético único. En esta interacción, el objeto adquiere un valor que trasciende su materialidad, por lo que se transforma en un vehículo para significados profundos y conexiones emocionales, lo que conforma la base de la estética como fenómeno humano.

1.1.6.1.- Tipos de estética

Luego de abordar un concepto general sobre este tema, es pertinente complementar el análisis con diversas corrientes estéticas que aportan un entendimiento más detallado sobre cómo las prendas pueden comunicar conceptos, romper normas o adaptarse a las necesidades de un público diverso.

Deconstrucción

La deconstrucción en el diseño de modas desafía las reglas y rompe con las tradiciones. La estética incluye aplicaciones no terminadas, descompuestas y reemplazables que llevan el funcio-

Figura 15

Desafío de reglas en la indumentaria



Nota. Tomada de Vestuarios de carnaval [Fotografía], Pinterest, 2024^a, <https://www.pinterest.com/pin/44754590043885611/>)

namiento oculto de la prenda, como un hilván o disfrazado, como bolsillos de adentro hacia afuera, cremalleras, bordes festoneados, costuras en zigzag y trabajos de costura. (Calderin, 2016, p. 81)

Minimalismo

Escueta y con frecuencia intrépida, la moda minimalista simplifica la silueta y ofrece una paleta de colores neutros. Líneas esculturales llamativas emparejadas con telas de calidad y detalles nominales, sirven de estilo de vida de un cliente urbano moderno. El efecto global es discreto y suave, con un innegable respeto por la forma, lo que resulta en una sensación de atemporalidad. (Calderin, 2016, p. 81)

Figura 16

Minimalismo en la indumentaria



Nota. Tomada de Moda urbana japonesa [Fotografía], Pinterest, 2024b, <https://www.pinterest.com/pin/44332377576208309/>

Clásico

La moda purista tiene que ver con el sentido práctico de un buen corte y un esquema de color básico, usualmente en tonos monocromáticos de blanco, gris y beige. Es un estilo tranquilo que prescinde de cualquier adorno excesivo en un esfuerzo por mantener el diseño sin complicaciones y enfocado en su función. Las prendas que se apegan exitosamente a estas disciplinas de diseño con frecuencia se ven reducidas al estatus de clásicos contemporáneos elegantes. (Calderin, 2016, p. 81)

Figura 17

Moda purista



Nota. Tomada de Inspiración [Fotografía], Pinterest, 2024c, <https://www.pinterest.com/pin/12596073952954388/>



CONTEXTUALIZACIÓN

Ecléctico

Las prendas que involucran un derroche de patrones superficiales que interactúan entre sí, embellecimientos ornamentales o de taller de construcción representan otro tipo de estética que pretende fascinar el ojo con contenido para deleitar al espectador en un estilo de celebración. (Calderin, 2016, p. 81)

Figura 18

Interacción entre materiales



Nota. Tomada de tsgankov_style [Fotografía], Pinterest, 2024d, <https://pin.it/4vmqKbtWu>

Avant Garde

El Avant Garde siempre está presionando la frontera del statu quo de la moda y explotando nuevas referencias, siluetas, relación de la prenda con el cuerpo y la sociedad, y los avances tecnológicos en las telas y los métodos de producción. (Calderin, 2016, p. 81)

Figura 19 *Métodos*



Nota. Tomada de Madeline Moore [Fotografía], Pinterest, 2024e, <https://es.pinterest.com/pin/138556126011146941/>

1.1.7.- Fichas técnicas

1.1.7.1.- Definición

Las fichas técnicas son herramientas clave en la industria textil, pues detallan todas las especificaciones de un producto, como materiales, medidas, diseño, procesos de producción y requisitos de calidad, con la finalidad de facilitar, sistematizar y estandarizar la fabricación, facilitar la comunicación entre diseñadores, proveedores y fabricantes, optimizar tiempos y costos, garantizar el control de calidad y realizar el seguimiento de la prenda. Por lo tanto, son una guía para evitar errores, asegurar que el producto final cumpla con los estándares requeridos, y organizar los procesos de producción y manejo de inventarios.



1.1.7.2.- Ficha técnica de producto

Es una guía para diseñadores, fabricantes y distribuidores que optimiza el proceso de diseño y producción, lo que contribuye a la calidad de la prenda final, asegura la precisión en la producción y mantiene la comunicación entre los responsables de cada actividad. Estas incluyen detalles de diseño, como el tipo de cuello, mangas, cintura, etc, así como las medidas de la prenda y nombres de los materiales, descripción de acabados especiales, costuras, dobladillos, remates, tipo de corte de la prenda e instrucciones claras de las etiquetas. Generalmente, se brinda información de cada etapa del proceso.

Figura 20
Ejemplo ficha de producto

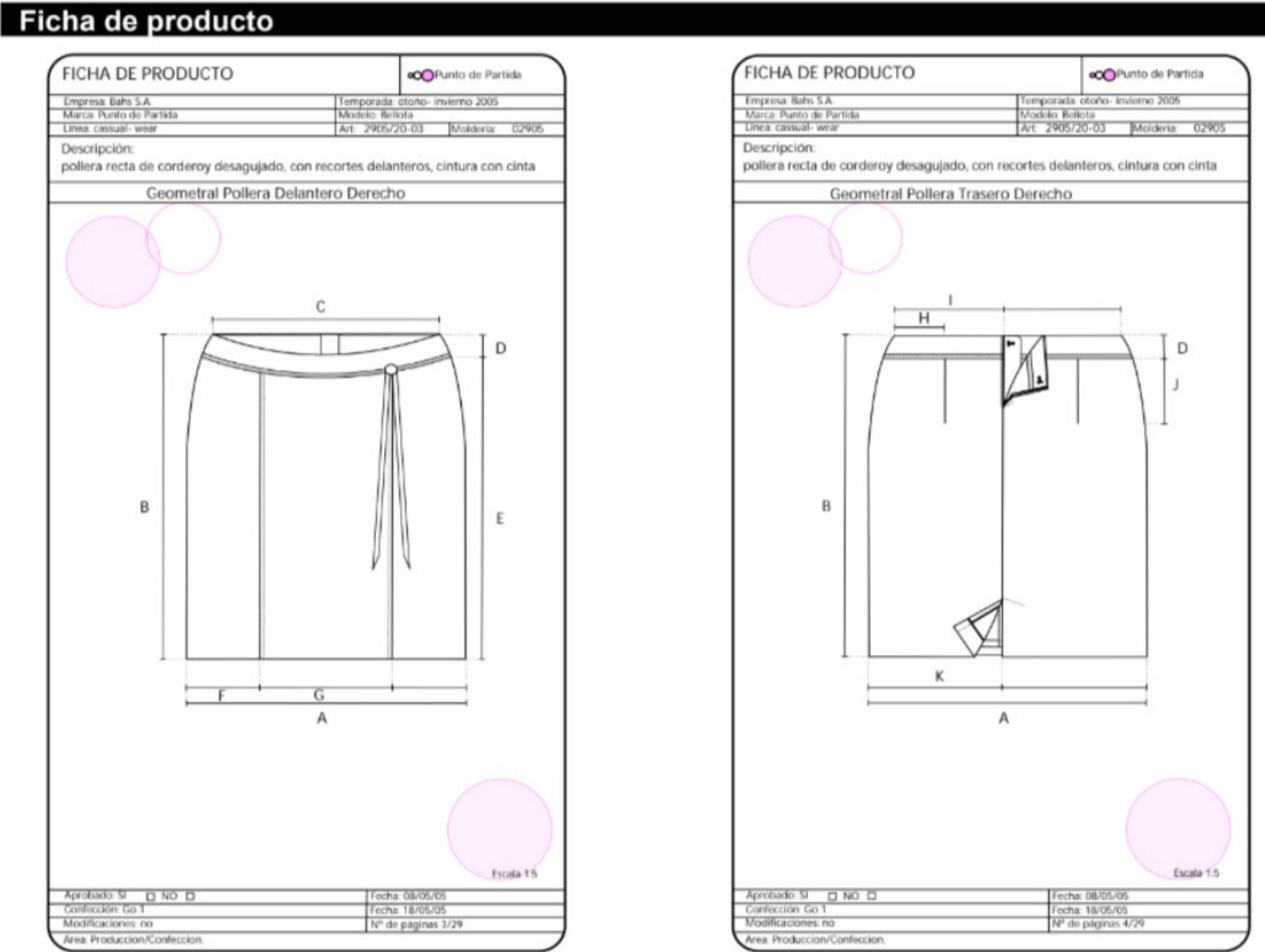


Figura 21
Ejemplo ficha con tabla de medidas

FICHA DE PRODUCTO

Empresa: Bahs S.A.

Marca: Punto de Partida

Línea: casual- wear

Temporada: otoño- invierno 2005

Modelo: Bellota

Art: 2905/20-03

Moldera: 02905

Descripción:
pollera recta de corderoy desagujado, con recortes delanteros, cintura con cinta

Geometral Pollera Trasero Derecho

Diagrama de la geometría de la pollera trasera derecha. Se muestran las siguientes medidas: A (Ancho total), B (Largo total), C (Ancho cintura), D (Alto cintura), E (Largo falda), F (Ancho recortes del), G (Ancho recorte Medio), H (Posición pinzas traseras sobre la cintura), I (Ancho cintura traseros), J (Largo de pinza trasera), K (Ancho ruedo traseros), L (Largo tomeria), M (Largo de vista de ruedo), N (Recurso de costura).

Aprobado: SI ☐ NO ☐

Confección: Go 1

Modificaciones: no

Área: Produccion/Confeccion.

Fecha: 08/05/05

Fecha: 18/05/05

Nº de páginas 4/29

FICHA DE PRODUCTO

Empresa: Bahs S.A.

Marca: Punto de Partida

Línea: casual- wear

Temporada: otoño- invierno 2005

Modelo: Bellota

Art: 2905/20-03

Moldera: 02905

Descripción:
pollera recta de corderoy desagujado, con recortes delanteros, cintura con cinta

Tablas de Medidas de Geometral de Pollera

Tabla de Medidas Talle 42

Largo trasero: 60 cm.

Largo delantero: 60 cm.

Contorno trasero: 34 cm.

Contorno delantero: 34 cm.

Cadera: 100 cm.

Ruedo: 100 cm.

Pinzas traseras: 4 cm de profund. - Y 12 cm de largo.

Cartera: 10 cm. alto.

3 de ancho.

Tajo: 9 cm de alto.

Tabla de Medidas Principales:

Referencia	Descripción	Tallios			Tolerancia
		S	M	L	
A	Ancho ruedo	48 cm	60 cm	72 cm	0.2 mm.
B	Largo total	58 cm	60 cm	62 cm	0.2 mm.
C	Ancho cintura	34 cm	36 cm	38 cm	0.2 mm.
D	Alto cintura	4 cm	4 cm	4 cm	
E	Largo falda	54 cm	56 cm	58 cm	
F	Ancho recortes del.	11 cm	13 cm	15 cm	
G	Ancho recorte Medio	22 cm	24 cm	26 cm	
H	Posición pinzas traseras sobre la cintura.	11 cm	13 cm	15 cm	
I	Ancho cintura traseros	16 cm	18 cm	20 cm	
J	Largo de pinza trasera	10 cm	12 cm	14 cm	
K	Ancho ruedo traseros	24 cm	26 cm	28 cm	
L	Largo tomeria	50.5cm/52.5cm	54.5cm		
M	Largo de vista de ruedo	8 cm	8 cm	8 cm	
Recurso de costura		1 cm.			

Aprobado: SI ☐ NO ☐

Confección: Go 1

Modificaciones: no

Área: Produccion/Confeccion.

Fecha: 08/05/05

Fecha: 18/05/05

Nº de páginas 7/29

Nota. Tomado de Fichas Tecnicas [Fotografía], por SCRIBD, 2023, <https://es.scribd.com/document/688207832/Fichas-tecnicas>



1.1.8.- Producción de indumentaria

1.1.8.1.- ¿Qué es producción de indumentaria?

La producción de indumentaria es un proceso con varias etapas para transformar materias primas textiles en prendas listas para la venta, lo que inicia con la selección de materiales, como fibras naturales (algodón, lana y seda) o sintéticas (poliéster, nylon y elastano) conforme con las características necesarias para la prenda, como durabilidad, elasticidad y transpirabilidad. Posteriormente, se realiza el hilado, donde las fibras se convierten en hilos que se tejen o tricotan en telas que se someten a tratamientos como teñido, estampado o lavado para obtener el color, la textura o el diseño deseado. Finalmente, las piezas se ensamblan y se crean prendas listas para su comercialización.

1.1.8.2.- Procesos de producción en indumentaria

El proceso de producción de ropa implica la transformación de materiales en prendas de vestir listas para su comercialización, lo que garantiza la calidad, la eficiencia y el cumplimiento de plazos. Para asegurar la coherencia en la calidad del producto final, es preciso estandarizar las etapas del proceso de producción, lo que optimiza el uso de recursos, facilita la capacitación del personal y contribuye a una producción eficiente y rentable (Audaces, 2024).

Diseño: la labor comercial del diseñador comienza con la creación del diseño, un proceso en el que se estudian y comprenden las necesidades del público objetivo. Para ello, intervienen algunos aspectos como las expectativas de los consumidores, las propuestas del diseñador, el análisis de la competencia, la practicidad de las prendas y su atractivo visual, etc.

Moldería: una vez validado el diseño, se procede a la fase de patronaje, donde se elaboran las plantillas que guiarán el corte de las piezas textiles de la prenda. Esta etapa es técnica, puesto que exige una precisión meticulosa para garantizar un ensamblaje adecuado de las piezas. En esta etapa, se establece si se producirán prendas en tallas estándar o si se procederá con el escalado para distintos rangos de tallas (Fundar, 2023).

Corte y confección: las piezas se segmentan según los patrones diseñados, con el objetivo de aprovechar el material y minimizar el desperdicio. Posteriormente, las piezas

cortadas se ensamblan en la etapa de confección por medio de técnicas de costura y maquinaria especializada para asegurar la precisión y la calidad en el ensamblaje de las prendas.

Acabados: supone una serie de procedimientos, como el planchado, la revisión de la calidad de las costuras, el bordado y otras técnicas decorativas, así como la colocación de etiquetas y la inspección final de la prenda, con la finalidad de garantizar que la prenda esté lista para su comercialización en condiciones óptimas. Asimismo, los acabados incorporan tratamientos especiales para mejorar particularidades como la textura, la impermeabilidad o la intensidad del color.

Control de Calidad: es un elemento clave a lo largo de todo el proceso de producción, desde la selección de los materiales hasta la confección final de las prendas. Estas deben ser sometidas a estrictas pruebas para asegurar que cumplan con los estándares establecidos, como la resistencia de las costuras, la durabilidad de los materiales y el correcto funcionamiento de cierres, botones y otros componentes o insumos.

Figura 22

Todo tiene su proceso



Nota. Tomada de ¿Qué es el patronaje en la moda y qué tipos existen? [Fotografía], Chiolecca, 2023, (<https://www.chio-lecca.edu.pe/blogs/articulos/que-es-el-patronaje>)



CONTEXTUALIZACIÓN

Distribución: es la gestión logística para trasladar las prendas terminadas desde el centro de producción hasta los puntos de venta o al consumidor final.

Según Jacobs y Chase (2020), la producción de indumentaria requiere una coordinación eficiente de todas las etapas de la cadena de suministro, desde la obtención de las materias primas hasta la entrega final al consumidor. Por ello, es pertinente adoptar estrategias como la producción estable y ajustada para minimizar desperdicios y optimizar recursos. Además, el uso de tecnologías avanzadas facilita la toma de decisiones y mejora la eficiencia operativa. En tal marco, conservar altos estándares de calidad y fomentar la mejora continua a través de programas de control de calidad son requisitos para este proceso.

1.2.- Investigación de campo

1.2.1.- Análisis de homólogos

Para la recolección de datos, se empleó una encuesta estructurada con preguntas abiertas y cerradas para egresados de diseño de moda, con el fin de obtener información cualitativa y cuantitativa sobre la existencia de emprendimientos en el sector, sus características y procesos de producción, comercialización y administración. Con ello, se recopilaban 22 respuestas en total, con una visión general de la situación actual de los diseñadores.

La encuesta evidenció que, aunque la mayoría de los diseñadores no han emprendido su propio negocio, quienes lo han hecho optan por trabajar de manera independiente, con la producción a pequeña escala y bajo principios de *slow fashion*. Se denotó una inclinación hacia la confección de ropa casual y deportiva, con un proceso de diseño estructurado que incluye análisis de tendencias, patronaje y personalización de prendas. En el ámbito comercial, las redes sociales son el principal medio de promoción y venta, mientras que la formalización tributaria es un desafío para algunos emprendedores.

Así, la actualización de la base de datos de la universidad no se realizó de manera precisa debido a la baja tasa de respuesta obtenida en la encuesta. De un aproximado de 120 graduados entre 2021 y 2024, solo 22 participaron, lo que representa una muestra reducida del universo total. Además, de estos 22 encuestados, solo un número limitado de

emprendimientos se alinea con el sector de indumentaria urbano-deportiva, lo que complejiza el análisis de homólogos en el área de estudio.

Sin embargo, estos datos exponen una idea sobre las tendencias del mercado y las estrategias de otros diseñadores, lo que permite identificar qué tipos de prendas se producen con mayor frecuencia, qué materiales y técnicas son más empleados y cuáles son los procesos más comunes en el desarrollo de colecciones. Esto posibilita tomar decisiones más acertadas en el diseño de la propuesta de indumentaria urbano-deportiva.

El análisis de homólogos es una etapa importante en el proceso de diseño de indumentaria, puesto que permite examinar si, en el contexto local, se adoptan tendencias globales o se desarrollan propuestas únicas. Con el análisis, se identifican patrones repetitivos que deben evitarse y se facilita la diferenciación creativa al distinguir oportunidades para innovar.

Asimismo, con el estudio de las propuestas de otros diseñadores, es posible comprender cómo se resuelven desafíos en la confección, desde aspectos técnicos hasta la aplicación de técnicas y tecnologías avanzadas. Por otro lado, se revela el uso de materiales específicos, como textiles sostenibles o inteligentes, lo que consolida la propuesta de valor de un nuevo diseño. Igualmente, se proporciona una visión clara sobre el segmento de mercado al que están dirigidas las colecciones similares. Por lo tanto, analizar variables como las preferencias estéticas, las necesidades funcionales y las características demográficas del público objetivo posibilita ajustar el diseño para que sea relevante y competitivo.



1.2.1.1.- Marcas Internacionales

Tabla 1
Análisis de homólogos de marcas internacionales

MARCA	ADIDAS	MARCA	ADIDAS
	Identificación de la prenda Prenda inferior: falda Contexto de uso: casual – deportivo. Textura Visual: patrones geométricos. Táctil: media tensión superficial. Silueta: corte en A. Maquinaria utilizada: overlock, recta y recubridora Tecnologías: bordado industrial. Color: monocromía del color marrón.		Identificación de la prenda Prenda total: Vestido Contexto de uso: Urbano - deportivo Textura: Visual: textura orgánica Táctil: Baja tensión superficial Silueta: Ceñido al cuerpo Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora Tecnologías: Sublimación y vinil termico 3D Color: Multicolor: azul, rosado, amarillo, verde, cafe y negro. Calidad:Alta Precio: \$79,99
	Identificación de la prenda Prenda inferior: Pantalón Contexto de uso: Urbano - deportivo Textura: Visual: Patrones geométricos Táctil: Liso Silueta: Corte recto, holgado. Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora Tecnologías: Sublimación Color: Contraste de color verde y rosa Calidad: Alta Precio: \$89,99		Identificación de la prenda: Prenda superior: Corset Contexto de uso: Urbano - deportivo Textura Táctil: media tensión superficial Silueta: Ceñida Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora Tecnologías: Vinil termico 3D Color: Alto contraste: azul y blanco Calidad: Alta Precio: \$82,99



CONTEXTUALIZACIÓN

MARCA

MARATHON



Identificación de la prenda:
Prenda superior: *crop top*
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: visual: liso - Táctil: liso
Silüeta: ceñida
Maquinaria utilizada: overlock, recta y recubridora
Tecnologías: tejido de compresión elástico
Color: acromático: blanco hueso
Calidad: alta
Precio: \$ 53,99.



Identificación de la prenda: Prenda superior: Camiseta
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: mate y Táctil: Suave
Silüeta: Holgada
Maquinaria utilizada: Overlock y recta
Tecnologías: Tejido elástico y Bordo industrial
Color: Acromático: negro
Calidad: Alta
Precio: \$69,99



Identificación de la prenda: Prenda inferior: pantalón
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Rígida
Silüeta: Holgado
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora
Tecnologías: Tejido de regulación térmica
Color: Acromático: negro
Calidad: Media
Precio: \$49,99

MARCA

NIKE



Identificación de la prenda:
Prenda superior: casaca
Contexto de uso: casual – deportivo
Textura: visual: lisa - Táctil: suave
Silüeta: cuadrada
Maquinaria utilizada: overlock, recta y recubridora
Tecnologías: tejido de regulación térmica
Color: acromático: negro
Calidad: alta
Precio: \$ 89,99



Identificación de la prenda:
Prenda superior: camiseta
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: visual: suave - Táctil: baja tensión superficial
Silüeta: holgada
Maquinaria utilizada: overlock, recta y recubridora
Tecnologías: tejido especial de randa
Color: acromáticos: negro y blanco
Calidad: alta
Precio: \$ 46,99



Identificación de la prenda: Conjunto: camiseta y calentador
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: Liso y Táctil: Suave
Silüeta: Recta, holgada
Maquinaria utilizada: Overlock y recta
Tecnologías: Tejido fleece normal y Vinil térmico
Color: Contraste de color: negro y violeta
Calidad: Alta
Precio: \$38,99 y \$54,99



MARCA TOTTO



Identificación de la prenda
Prenda superior: calentador
Contexto de uso urbano – deportivo
Textura: visual: liso - Táctil: suave.
Silueta: holgada
Maquinaria utilizada: overlock y recta
Tecnologías
Tejido fleece liviano
Dtf
Color: acromático: negro
Calidad: media
Precio: \$ 48,99



Identificación de la prenda
Prenda superior: casaca
Contexto de uso urbano – deportivo
Textura: visual: liso - Táctil: suave.
Silueta: ceñida
Maquinaria utilizada: overlock y recta
Tecnologías: tejido fleece y Dtf.
Color: verde pastel
Calidad: alta
Precio: \$ 92,99



Identificación de la prenda:
Prenda superior: Camiseta
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: orgánica y Táctil: lisa
Silueta: Holgada
Maquinaria utilizada: Overlock y recta
Tecnologías: Tejido en jacquard con patrones
Color: Acromáticos: gris y blanco
Calidad: Alta
Precio: \$48,99

1.2.1.2.- Emprendimientos locales

Tabla 2
Análisis de homólogos de emprendimientos locales

EMPREDIMIENTO MATUSHA



Identificación de la prenda
Prenda superior: casaca
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: visual: geométrica
Táctil: lisa
Silueta: cuadrada, holgada
Maquinaria utilizada overlock, recta y recubridora
Tecnologías: tejido antifuído y Vinil térmico
Color: blanco y tonalidades de azul
Calidad: alta
Precio: \$48,99



Identificación de la prenda: Prenda superior: Casaca
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: geometrica y Táctil: lisa
Silueta: Cuadrada, holgada
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora
Tecnologías: Tejido rompevientos 90% poliéster y Vinil termico
Color: Blanco, turquesa y tonalidades de azul
Calidad: Alta
Precio: \$48,99



Identificación de la prenda: Prenda superior: Casaca y calentador
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: lisa y Táctil: lisa
Silueta: Ajustada
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora
Tecnologías: Tejido fleece y Vinil termico
Color: Blanco
Calidad: Alta
Precio: \$32,99 y \$37,99



CONTEXTUALIZACIÓN

EMPRENDIMIENTO

BASICZ



Identificación de la prenda
Prenda superior: hoodie
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: visual: lisa y táctil: suave
Silueta: cuadrada, holgada
Maquinaria utilizada: overlock, recta y recubridora
Tecnologías: tejido fleece pesado de 280 gr
Color: alto contraste: rojo y blanco
Calidad: alta
Precio: \$ 50



Identificación de la prenda: Prenda superior: hoodie
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: lisa y Táctil: suave
Silueta: Cuadrada, holgada
Maquinaria utilizada: Overlock y recta
Tecnologías: Tejido fleece pesado de 280gr y Vinil termico 3D
Color: Color texturizado: azul jaspeado
Calidad: Alta
Precio: \$50

EMPRENDIMIENTO

REDSKINS



Identificación de la prenda
Prenda superior: camiseta
Contexto de uso: urbano – casual
Textura: visual: camiseta: suave
Táctil: bordado – áspero
Silueta: cuadrada, holgada
Maquinaria utilizada: overlock y recta
Tecnologías: tejido jersey liviano
Técnica: bordado industrial
Color: analogía con contraste neutro: blanco, beige y azul marino
Calidad: medio
Precio: \$ 15



Identificación de la prenda
Prenda superior: camiseta
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: visual: orgánica y táctil: lisa y suave
Silueta: cuadrada, holgada
Maquinaria utilizada: overlock, recta y recubridora
Tecnologías: tejido jersey liviano y serigrafía
Color: acromáticos: negro y blanco
Calidad: alta
Precio: \$ 18



EMPRENDIMIENTO

MISIONARY



Identificación de la prenda
Prenda superior: camiseta
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: suave y lisa
Silueta: holgada
Maquinaria utilizada: overlock y recta
Tecnología: tejido jersey liviano, serigrafía y Dtf
Color: contraste: negro, blanco y rojo
Calidad: media
Precio: \$ 13

EMPRENDIMIENTO

SUPER PROMOS FASHION



Identificación de la prenda
Prenda inferior: *short*
Contexto de uso: urbano – deportivo
Textura: visual: patrones geométrico- Táctil: liso
Silueta: recta y holgada
Maquinaria utilizada: overlock y recta
Tecnologías: tejido fleece sin perchar – Sublimación
Color: monocromo: naranja
Calidad: media
Precio: \$ 8



Identificación de la prenda: Prenda superior: hoodie
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: lisa y Táctil: suave
Silueta: Holgada
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora
Tecnologías: Tejido fleece ligero y Dtf
Color Complementarios: verde y rojo Acromático: blanco
Calidad: Media
Precio: \$20



Identificación de la prenda: Prenda superior: calentador
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: orgánica: Táctil: liso
Silueta: Ajustado
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y elasticadora
Tecnologías: Tejido fleece y Sublimado
Color: Contraste: salmón y blanco
Calidad: Media
Precio: \$12



Identificación de la prenda: Prenda superior: hoodie
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: lisa y Táctil: suave
Silueta: Holgada
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora
Tecnologías: Tejido fleece ligero y Dtf
Color: Multicolor: verde pastel, rojo, verde claro, azul y negro
Calidad: Media
Precio: \$20



Identificación de la prenda: Conjunto
Contexto de uso: Urbano - deportivo
Textura: Visual: liso y Táctil: suave
Silueta: Holgado
Maquinaria utilizada: Overlock, recta y recubridora
Tecnologías: Serigrafía: Fleece sin perchar
Color: Rosado
Calidad: Baja
Precio: \$20



1.2.2.- Segmentación de mercado

El objetivo del estudio fue determinar la demanda y las preferencias de los consumidores de indumentaria urbano-deportiva en Cuenca, con la finalidad de diseñar una colección que responda a sus necesidades funcionales y estéticas. Este tipo de investigación fue cualitativa no probabilística, pues exploró opiniones, percepciones y experiencias, con un enfoque en la segmentación demográfica como la edad y ocupación, y geográfica (Cuenca); se utilizó un muestreo por conveniencia para seleccionar a los participantes.

1.2.2.1.- Tamaño del universo y de la muestra

El tamaño del universo es un número del conjunto total de individuos o entidades que comparten las mismas características, asimismo, el tamaño de la muestra es una proporción representativa para saber a cuántos individuos se debe estudiar. Para esta investigación, el tamaño del universo es de 64 233 individuos, lo que se determinó por medio de los datos proporcionados por el VIII Censo de Población y VII de Vivienda del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) - Componente de Metodología y Análisis – CPV 2022 (Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC], 2022). El censo indica la población por sexo según provincia, cantón, parroquia de residencia y grupos quinquenales de edad. El tamaño de la muestra fue de 382, lo que se identificó a través de la siguiente fórmula:

Figura 23

Fórmula tamaño de la muestra

$$\text{Tamaño de la muestra} = \frac{\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2}}{1 + \left(\frac{z^2 \times p(1-p)}{e^2 N} \right)}$$

Nota. Tomada de Narrativas académicas [fotografía], por Trelles, 2025

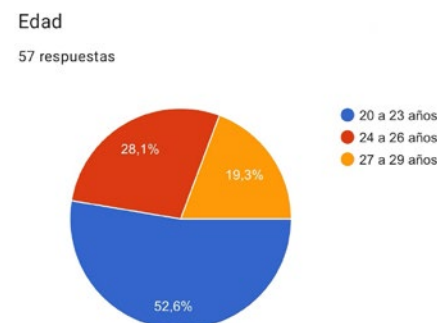
N = tamaño del universo (64,233)
Z = valor de Z (1.96)
p = proporción estimada (0.5)
E = margen de error deseado (0.05)

1.2.2.2.- Encuesta

Las encuestas de tipo mixtas se realizaron al 15 % del tamaño de la muestra por medio de mediante canales de redes sociales (WhatsApp e Instagram), así, se registraron los datos a través de un formulario en línea.

Figura 24

Edad de público



Las personas de 20 a 23 años están en una etapa donde la autoexpresión y el estilo personal son clave. Por otro lado, quienes tienen entre 27 y 29 años suelen tener más autonomía para tomar decisiones de compra y más interés en propuestas funcionales de moda; los que están en el medio podrían ser una combinación de los dos grupos etarios anteriores.

Figura 25

Residencia del público



En este sentido, un mercado objetivo localizado facilita estrategias de distribución y comunicación más precisas.



Figura 26
Ocupación del público



Por otro lado, el público lleva una rutina dinámica, con múltiples actividades, donde se destaca la necesidad de una indumentaria versátil y adaptable a contextos académicos, laborales o cotidianos.

Figura 27
Frecuencia de compra de indumentaria



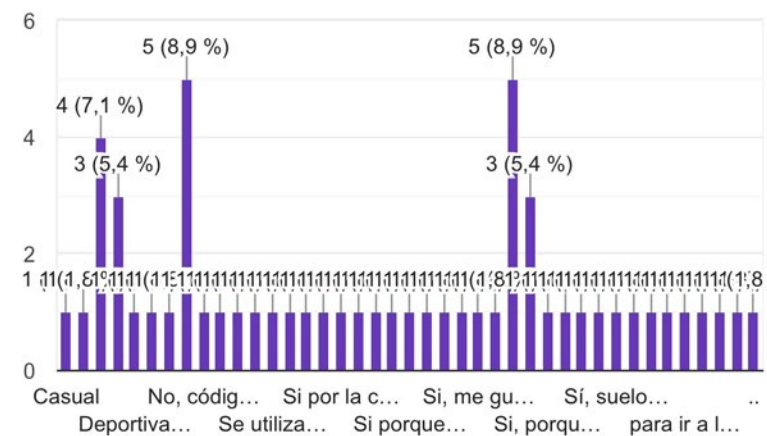
Así, se evidenció un consumo moderado, no impulsivo, pero constante. Esto demuestra que el producto debe ofrecer durabilidad y valor percibido, pues no se compra ropa con tanta frecuencia.

Figura 28
Presupuesto de última compra



Igualmente, existe disposición a invertir en ropa siempre que lo valga. Esto permite proyectar una propuesta con precios medios a medios-altos, siempre que el diseño, los materiales y el concepto justifiquen el precio.

Figura 29
Análisis de actividades



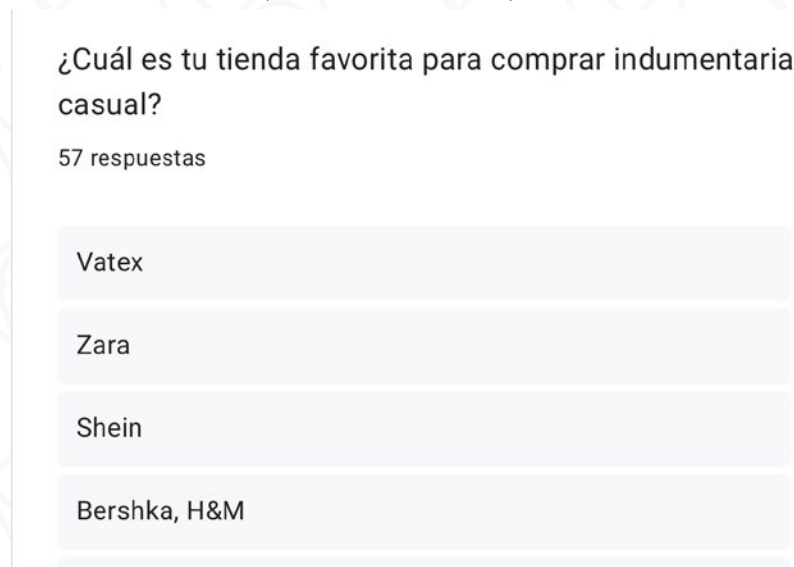
Los entrevistados señalaron que utilizan ropa deportiva-casual para actividades distintas al ejercicio por comodidad, estética relajada y porque es “más práctica”. Esto sirve como base para definir la identidad del producto: piezas versátiles, con diseño estilizado y aptas para salir, trabajar o estudiar.



CONTEXTUALIZACIÓN

Figura 30

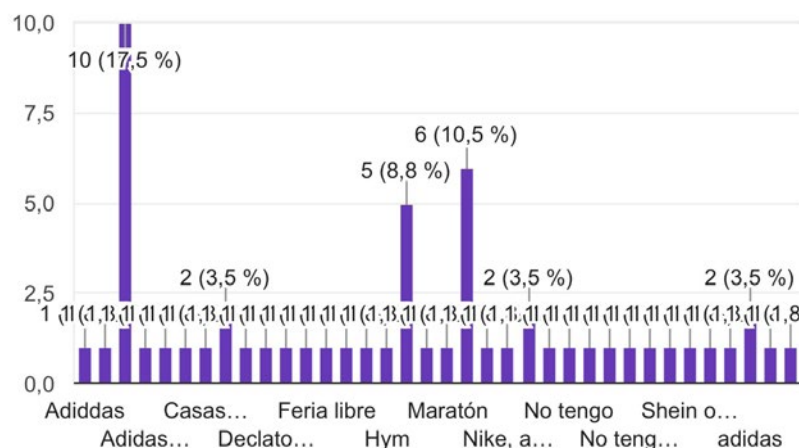
Tiendas más visitadas para consumo de ropa



Respecto a las tiendas más visitadas, los nombres más frecuentes son Bershka, H&M, Zara y Shein, así como ferias y tiendas locales. Se deben tomar referencias de estilo de estas marcas para conectar con el consumidor, con la posibilidad de competir con valor agregado local, diferenciación estética o calidad, pues estas marcas no siempre cumplen con las expectativas.

Figura 31

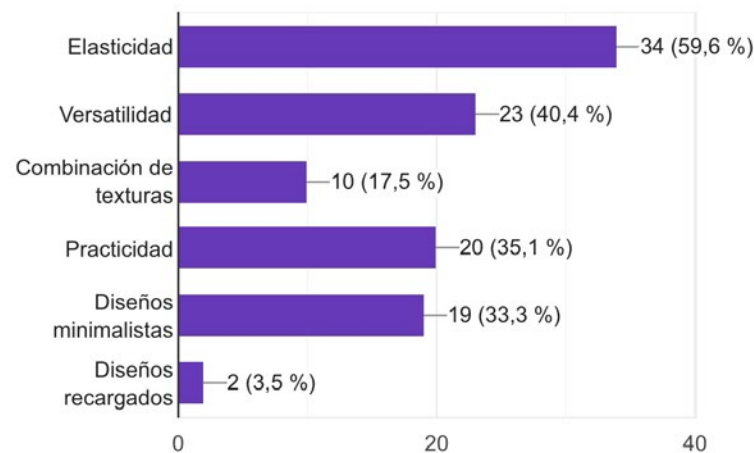
Tiendas favoritas de consumo de ropa



Mayoritariamente, las tiendas favoritas son Adidas, Nike, Marathon, Decathlon y tiendas locales. Esto evidencia que el consumidor conoce las grandes marcas, pero no necesariamente las elige siempre. Por ello, hay un espacio para ingresar al mercado con una marca local, accesible, con buen diseño y funcionalidad, lo que comunique identidad.

Figura 32

Características buscadas en la ropa urbana deportiva



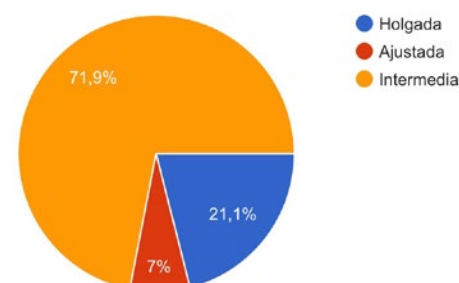
Los consumidores valoran el confort, la funcionalidad y el diseño limpio, por lo tanto, los pilares clave son los materiales elásticos, las formas funcionales, las piezas combinables y la estética sobria pero moderna.

Figura 33

Siluetas utilizadas por el público objetivo

¿Qué tipo de silueta prefiere?

57 respuestas



Aunque solo el 21,1 % indicó preferencia directa por lo holgado, el alto porcentaje de elección "intermedia" no descarta el *oversize*, sino que opta por siluetas cómodas pero estructuradas.



1.3.- Conclusión

La investigación permite comprender el proceso de diseño para una colección de indumentaria urbano-deportiva con dirección hacia lo funcional, lo estético y lo contextualizado al público joven. De este modo, se establecieron ejes centrales como la fusión entre moda urbana y deportiva, la aplicación de confort textil y el conocimiento actualizado de las tendencias globales como fuente de orientación. Así, la tendencia que guía el desarrollo de las propuestas es *Honestidad*, la que prioriza la autenticidad, la comodidad, la ruptura de estereotipos y el retorno a lo esencial. Respecto con la estética, se opta por el *minimalismo*, en consideración con su claridad formal, sobriedad y capacidad para comunicar modernidad y atemporalidad sin elementos sobrantes.

En esta línea de ideas, el estudio de campo permitió validar la necesidad de una oferta local, asimismo, el análisis de homólogos denotó que los emprendimientos actuales carecen de diferenciación técnica y conceptual. Las encuestas aplicadas demostraron que el consumidor valora el diseño sobrio, los materiales confortables, la durabilidad y la versatilidad de uso. Por lo anterior, se pretende implementar una estética contemporánea fundamentada en siluetas *oversize* y *genderless*.

Por ello, se desarrollará la ficha técnica del producto en consideración con los criterios obtenidos, lo que garantiza la precisión en materiales, medidas y procesos. Así, se incluirán los procesos completos de producción de indumentaria desde el diseño, el patronaje, el corte y la confección, hasta acabados, control de calidad y distribución.

1.4.- Estado del arte

La tesis de Óscar Paúl Ávila abordó la industria de ropa deportiva en Cuenca, por lo que destacó su importancia y sus limitaciones debido a la falta de innovación y diseño en su producción. Para mejorar esta situación, se realizó un análisis que combina elementos de las tendencias actuales, como el *streetwear*, el *sportswear* y el *athleisure*, estilos que han redefinido la moda urbana y deportiva. Estas tendencias comparten patrones como colores vibrantes o neutros de acuerdo con el contexto, materiales funcionales como tejidos técnicos o sostenibles, así como cortes diseñados para ofrecer comodidad y estilo. En el *streetwear* predominan prendas amplias con gráficos llamativos inspirados en la cultura urbana, por su parte, el *sportswear*

prioriza la funcionalidad para el rendimiento deportivo. Asimismo, el *athleisure* fusiona ropa deportiva con moda casual, lo que ofrece versatilidad para el día a día.

El diseño de indumentaria tiene un rol clave en este proyecto, en vista de que combina estética y funcionalidad para satisfacer las necesidades del mercado. Por medio de este enfoque, se pretende crear prendas atractivas, responder a las tendencias globales y conectar con el estilo de vida contemporáneo. Esta fusión entre lo urbano y lo deportivo fomenta la creación de dos colecciones que representan una propuesta innovadora para la industria local, lo que brinda diseños modernos que evidencian la identidad cultural y la creciente demanda de ropa versátil y cómoda.

De igual manera, Lorena Elizabeth Duque Mogrovejo estudió la introducción de ropa deportiva en la ciudad de Cuenca, Ecuador, con enfoque en la marca Waa Ultra Equipment. La autora explicó cómo el deporte se ha convertido en un estilo de vida cada vez más común, no solo para atletas profesionales, sino para personas de todas las edades y niveles. Cuenca, gracias a su geografía privilegiada, es un lugar ideal para practicar deportes, particularmente los de aventura.

Así, muchas personas comienzan a hacer deporte sin el equipo adecuado, sin embargo, a medida que progresan, sienten la necesidad de productos especializados. Por lo tanto, la propuesta pretende aprovechar el creciente interés por el deporte en la ciudad para introducir ropa deportiva de alta calidad, la que mejora el rendimiento y el cuidado de la salud de los usuarios, con un estilo moderno. Además, se busca que estos productos sean accesibles y competitivos en el mercado local.

Por último, Tatiana Alexandra Guillen Jaramillo estudió los campos de diseño de indumentaria en los que se han enfocado los ex graduados de la carrera, lo que permitió identificar que el sector de diseño de indumentaria urbano-deportiva no ha sido suficientemente explotado.

En síntesis, es necesario actualizar la base de datos de la universidad, con el propósito de obtener información precisa sobre la existencia de más emprendimientos dentro de esta rama específica de diseño. Este proceso de actualización, similar al realizado por Tatiana Guillén en su investigación, permitió contar con un panorama más claro y actualizado para el desarrollo de la propuesta de tesis y la identificación de posibles oportunidades en el mercado.





PLANIFICACIÓN

Capítulo 2

Contenido

2.- PLANIFICACIÓN	43
2.1.- Actualización de base de datos	43
2.2.- Perfil de usuario	47
2.3.- Definición del programa Brief	48
2.3.1.- Descripción del proyecto	48
2.3.2.- Antecedentes	48
2.3.3.- Mensaje	48
2.3.4.- Cronograma	48
2.4.- Conceptualización	49
2.5.- Estrategias creativas	49
2.5.1.- Moodboard conceptual	49
2.5.2.- Moodboard de tendencias	49
2.5.3.- Moodboard de materiales	49
2.5.4.- Paleta de colores	49
2.5.5.- Constantes y Variables	50
2.6.- Conclusión	50



2.- PLANIFICACIÓN

En este apartado, se expone la planificación del proyecto, así, parte de la actualización de la base de datos de graduados en diseño textil de la Universidad del Azuay evidenció una baja incursión en el segmento urbano-deportivo. Por medio de las encuestas, se identificaron las prácticas actuales de diseño, producción, comercialización y preferencias textiles de los diseñadores. Posteriormente, se define el perfil del usuario objetivo caracterizado por su búsqueda de autenticidad, utilidad y estética. Cabe añadir que el *brief* del proyecto detalla objetivos, antecedentes, cronograma y mensaje estratégico. La conceptualización de la colección “MoveOn” responde a la tendencia Honestidad, donde se construyen *moodboards* visuales, del concepto, la tendencia, de materiales y cromático que guían el desarrollo creativo. Todo el proceso se sustentó en criterios de factibilidad productiva, demanda real y coherencia estética.

2.1.- Actualización de base de datos

Figura 34

Identificación de Graduados de la universidad del Azuay en Diseño textil

Nombre y Apellido

74 respuestas

Lizbeth Castro
Antonella Vásquez
Estefany Chicaiza
Milena Gisell Ullaguari Alvarado
María Zari
Christian Sucuzhañay
Nicole Bonilla
Gustavo Chimbo Torres
Andrea Encalada

Figura 35

Año de graduación

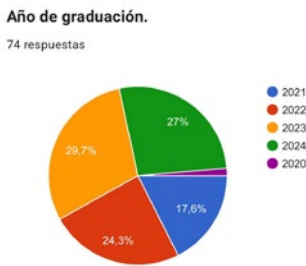
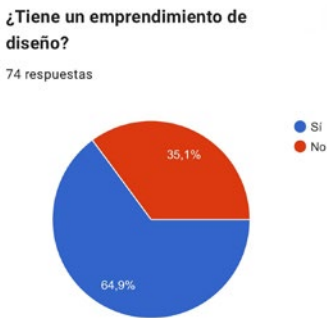


Figura 36

Actividad actual del diseñador/emprendimiento de diseño



En este punto, la mayoría de graduados entrevistados manifestó tener un emprendimiento propio.

Figura 37

Nombre de emprendimiento del diseñador

Nombre del emprendimiento

50 respuestas

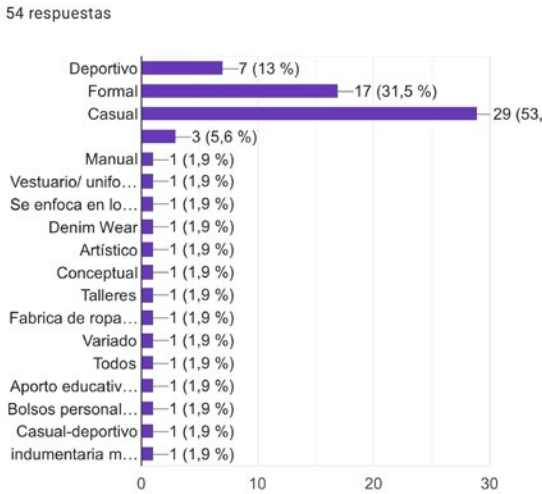
Eunoia
Estefany dis
Milena Ullaguari tejido a crochet
Zari Studio
Atlelite
Sin nombre comercial
ANAIA
Polenta Studio



PLANIFICACIÓN

Figura 38

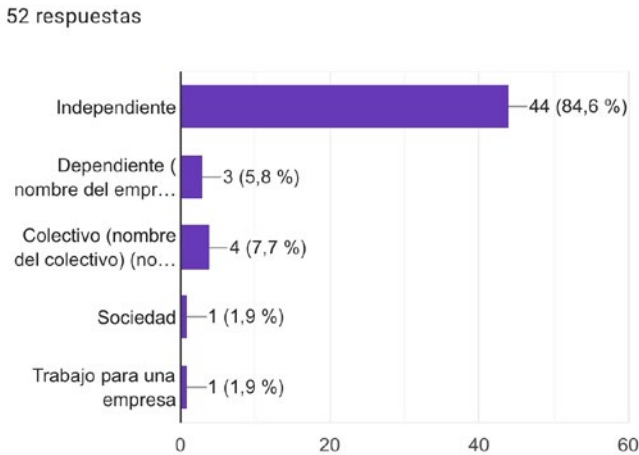
Universo del vestuario de cada diseñador graduado



Los emprendimientos se centran en moda casual, formal o conceptual. Por otra parte, algunos casos mencionan lo deportivo, pero no como eje principal. Por ende, el segmento urbano-deportivo no ha sido priorizado como identidad de marca o nicho de vestuario por los graduados, a pesar del auge y la demanda de ropa cómoda y funcional.

Figura 39

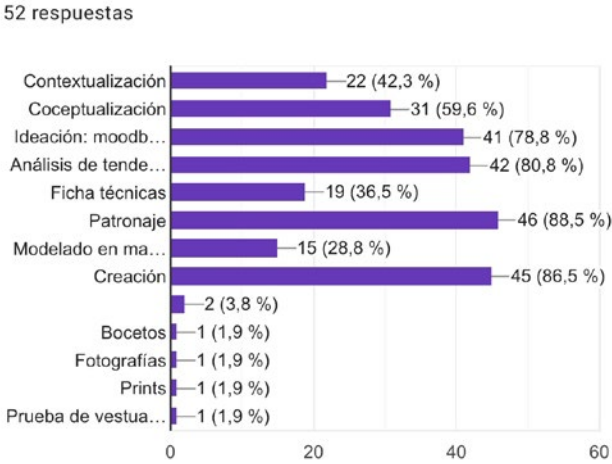
Características del emprendimiento



Gran parte de las personas trabaja independientemente, lo que denota el espíritu emprendedor, sin embargo, existen posibles dificultades en acceso a financiamiento, redes de colaboración o apoyo estructurado. Así, aunque existe motivación para emprender, se requiere formación complementaria en modelos de negocio.

Figura 40

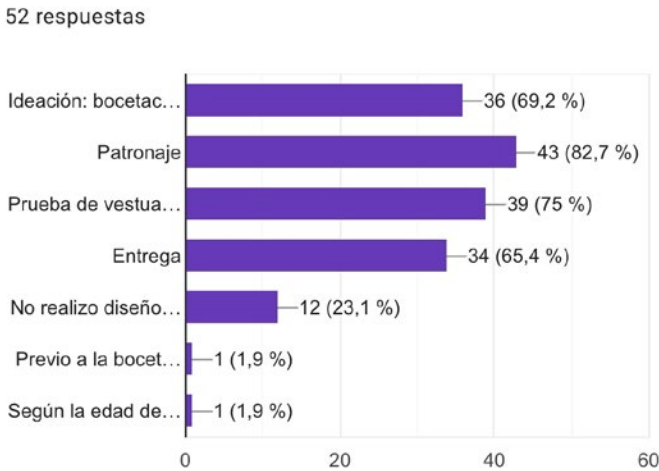
Procesos de diseño



Las etapas más comunes son ideación, *moodboard*, análisis de tendencias, patronaje y creación. La mayoría realiza casi un proceso completo, puesto que posee las herramientas técnicas para abordar un proyecto textil desde la ideación hasta la confección.

Figura 41

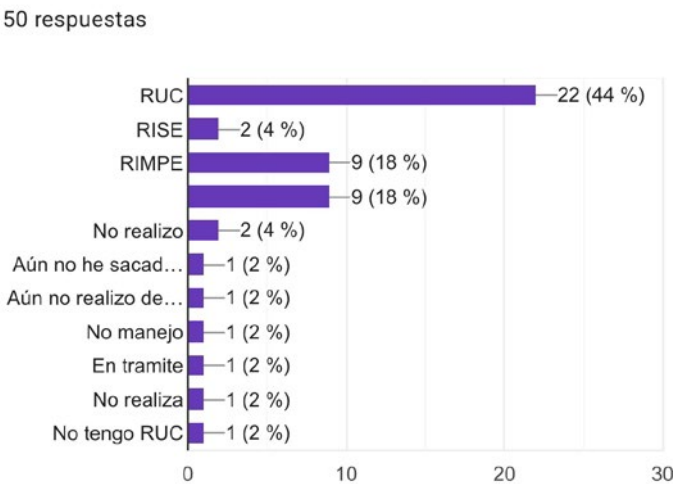
Procesos de diseño en prendas a medida



En este sentido, muchos incluyen bocetación, selección de textiles, patronaje y prueba de vestuario. Algunos no trabajan con prendas a medida, pese a ello, se mantiene un enfoque tradicional (prendas únicas, a medida o conceptuales), sin que se explore más la producción escalable o funcional para ropa deportiva y de calle.

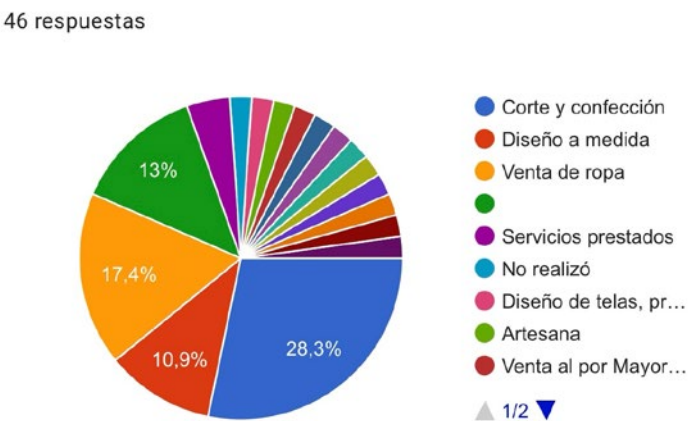


Figura 42
Declaraciones tributarias de los diseñadores



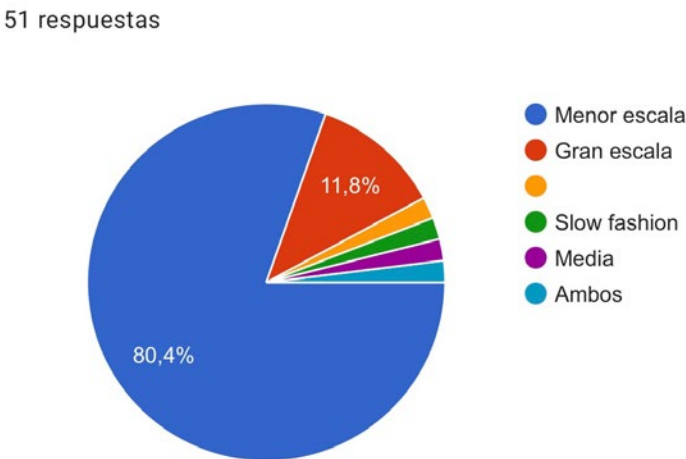
En este contexto, predominan los registros en el Registro Único de Contribuyentes (RUC) o el Régimen Simplificado para Emprendedores y Negocios Populares (RIMPE). En muchos casos, se declara como venta de ropa o diseño a medida, es decir, aunque los exalumnos regularizan su actividad económica, muchos lo hacen desde el enfoque de moda artesanal o *boutique*, sin incursionar en estructuras más industriales o líneas comerciales masivas.

Figura 43
Residencia del público



Así, algunos indicaron actividades como corte y confección, diseño a medida o venta de ropa, lo que demuestra un enfoque tradicional.

Figura 44
Producción de confección



Asimismo, varios producen en menor escala, pues priorizan el *slow fashion*, lo que limita el desarrollo de líneas urbano-deportivas que requieren eficiencia, escalabilidad y durabilidad, características más cercanas a producción en mediana escala con procesos estandarizados.

Figura 45
Fibras más utilizadas

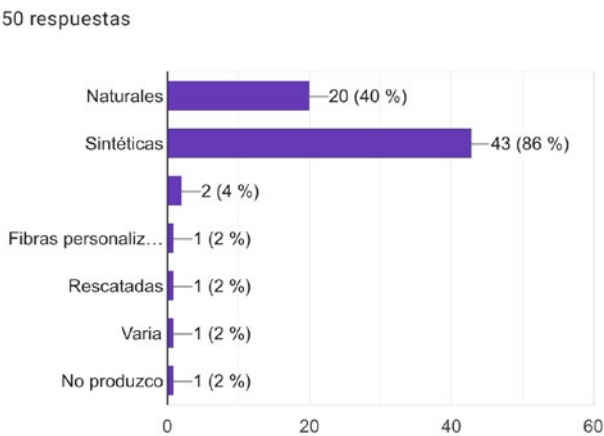
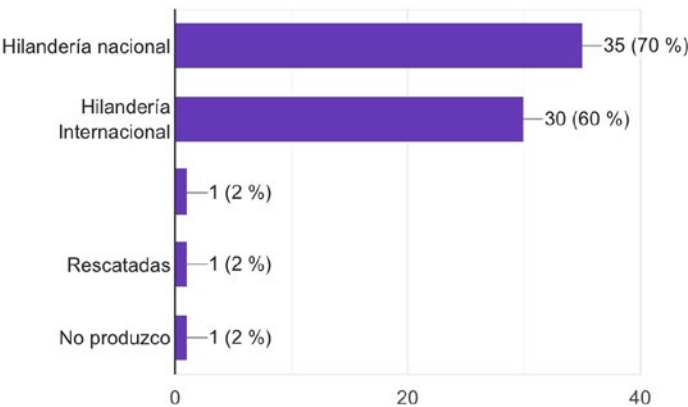


Figura 46
El origen de la hilatura que utilizan los diseñadores





PLANIFICACIÓN

Figura 47

Que tejeduría producen los diseñadores

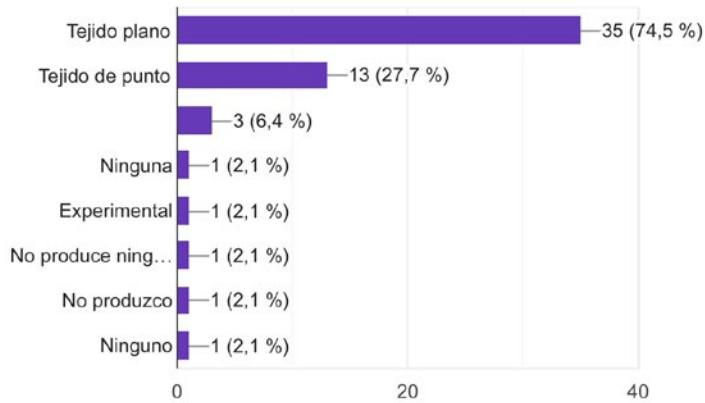
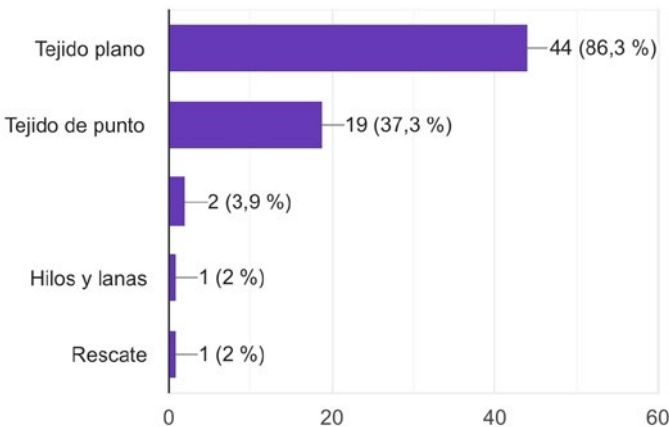


Figura 48

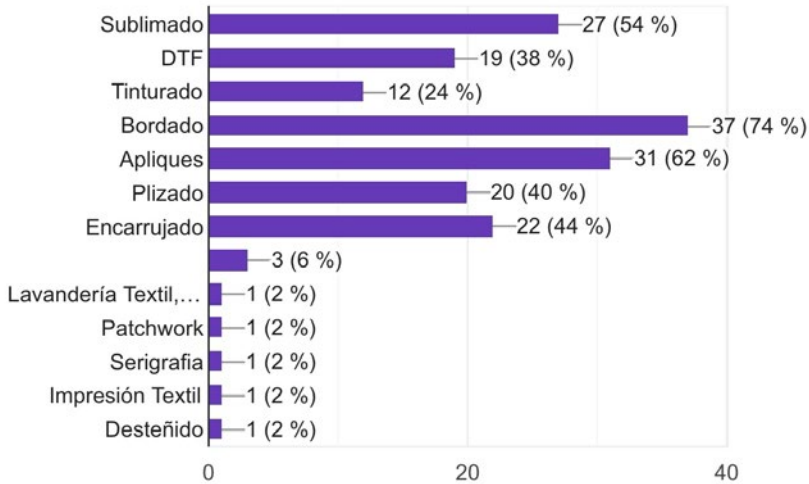
Bases textiles más compradas



Se emplean fibras naturales y sintéticas, hilaturas nacionales e internacionales, y se trabaja con tejidos planos y de punto. Los conocimientos en fibras y técnicas están presentes, sin embargo, no se observa un uso especializado de textiles tecnológicos o funcionales propios del deportivo (como *dry-fit*, compresión, telas de alto rendimiento, etc.).

Figura 49

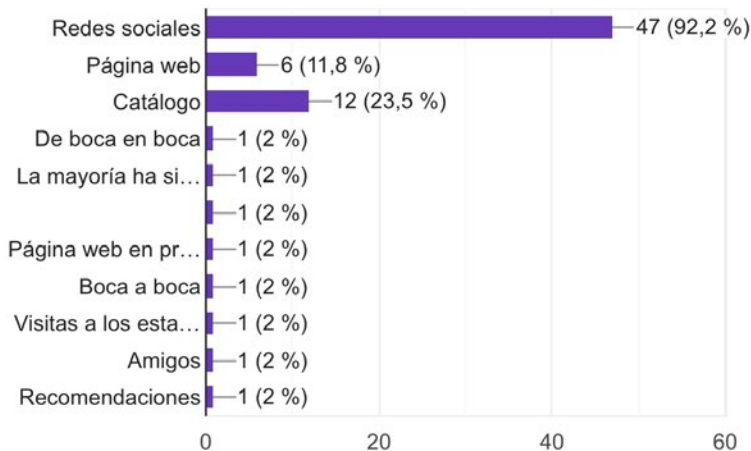
Técnicas y acabados más usados en prendas de diseñadores



En este contexto, predominan sublimado, bordado, plizado, encarrujado y otras técnicas decorativas. Se prioriza la estética industrial en lugar de técnicas ancestrales y acabados funcionales como antiolor, antibacteriales o tecnología deportiva, lo que refleja la ausencia de propuestas técnico-deportivas.

Figura 50

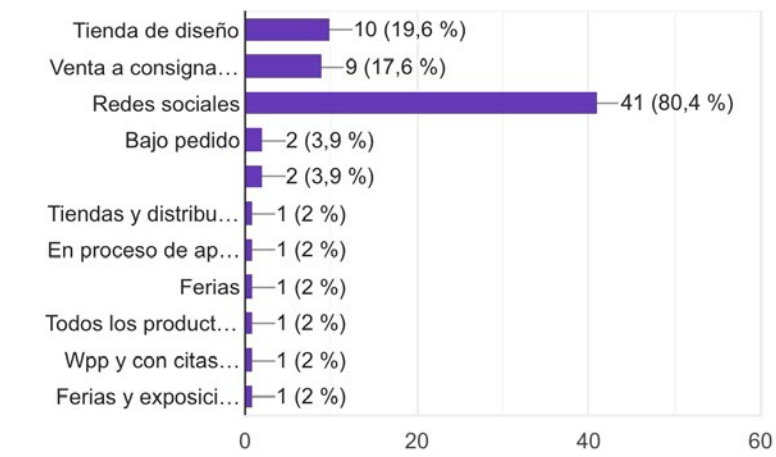
Medios de comunicación más utilizados para dar a conocer a los diseñadores



Se utilizan redes sociales, catálogos y, en menor medida, páginas web. La presencia digital es buena, pese a ello, no siempre se traduce en una estrategia de marca sólida o especializada. Por lo anterior, una marca urbano-deportiva podría destacar si se construye con enfoque narrativo y estilo de vida claro.



Figura 51
Métodos de comercialización de los diseñadores



Las tiendas propias, la consignación y las redes sociales son los principales canales. La comercialización ocurre en espacios de diseño, ferias o bajo pedido, no obstante, no existe evidencia de distribución en gimnasios, tiendas de deporte o plataformas activas, lo que limitaría el alcance de una marca urbano-deportiva.

2.2.- Perfil de usuario

El perfil usuario está compuesto por hombres y mujeres de la Generación Z, con edades que oscilan entre los 20 y 29 años. En línea con lo expuesto, su etnia es mestiza y se encuentran en una etapa de formación profesional para alcanzar la independencia económica, aunque algunos aún residen con sus familias. Los ingresos de este grupo son de, aproximadamente, \$700 que provienen de fuentes propias y ajenas, lo que los posiciona en una clase media. Igualmente, residen en Cuenca, en una zona urbana con viviendas modernas, como departamentos o casas, en un clima templado andino. Esta población tiene un tamaño de 64 233 individuos.

Figura 52
Perfil de usuario



Respecto a su estilo de vida, este es enérgico y determinado, debido a que realiza actividades físicas para mantener su equilibrio mental. Sus aspiraciones sociales incluyen lograr independencia, ampliar su círculo social, vivir nuevas experiencias y expresar su identidad a través de distintos medios, como la moda. En cuanto a la imagen propia, buscan autenticidad y optan por un estilo simple, pues creen en la filosofía del “menos es más”. Esta percepción se refleja en su criterio de valor, en búsqueda de la originalidad, la calidad y un equilibrio entre lo bello y lo cómodo.

Sus motivos y comportamientos de compra se enfocan en la ropa para el día a día, con una influencia de las tendencias actuales, pero sin perder de vista la funcionalidad y la versatilidad. La mayoría de estos jóvenes se interesa por los viajes y el desarrollo personal. En términos de actitud, son críticos y exigentes con las marcas, puesto que priorizan la calidad y la autenticidad. Así, compran, en promedio, cuatro prendas, con una sensibilidad moderada al precio, con opciones que se adapten al trabajo, la universidad y las actividades cotidianas sin perder su estilo personal.



PLANIFICACIÓN

2.3.- Definición del programa Brief

2.3.1.- Descripción del proyecto

Este proyecto pretende desarrollar una colección de indumentaria urbano-deportiva *genderless*, lo que integre confort, estética y criterios de factibilidad productiva. Por medio de un análisis de mercado, se diseñarán seis *outfits* que representen tendencias actuales de moda, con una apreciación inclusiva y relajada. La colección transmitirá las preferencias del público objetivo (jóvenes de 20 a 30 años) en la ciudad de Cuenca, Ecuador.

2.3.2.- Antecedentes

A pesar del crecimiento del sector de diseño textil e indumentaria en Cuenca, la presencia de marcas locales dedicadas a la ropa urbano-deportiva es limitada. Este mercado tiene un gran potencial, lo que se debe a la creciente demanda de moda que combina estilo, comodidad y rendimiento, particularmente entre la población joven. Sin embargo, solo un pequeño porcentaje de los diseñadores graduados han ingresado al sector de la indumentaria urbano-deportiva. Por lo tanto, la falta de marcas especializadas que alineen sus diseños con las tendencias internacionales y empleen tecnologías innovadoras limita las oportunidades de expansión en este mercado.

2.3.3.- Mensaje

Crear una colección que fomente la moda urbano-deportiva, con la evidencia de la importancia de un proceso de selección basado en la opinión del consumidor, permite identificar los diseños más populares y viables para su producción.

2.3.4.- Cronograma

Figura 53
Cronograma enero-febrero

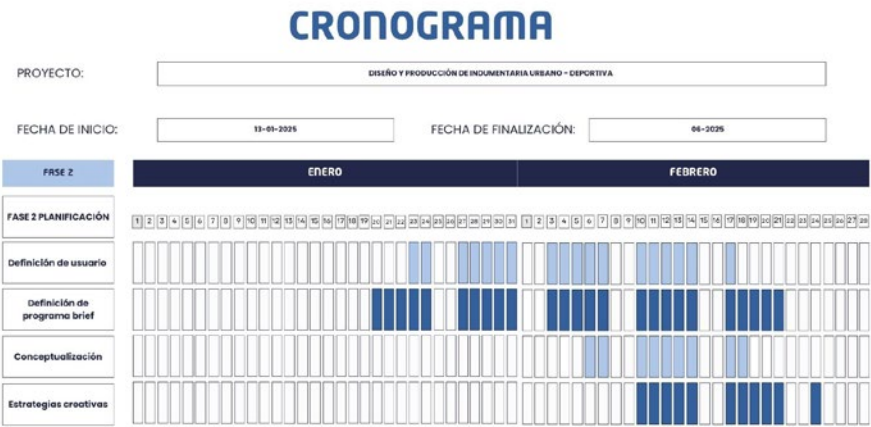


Figura 54
Cronograma febrero-marzo

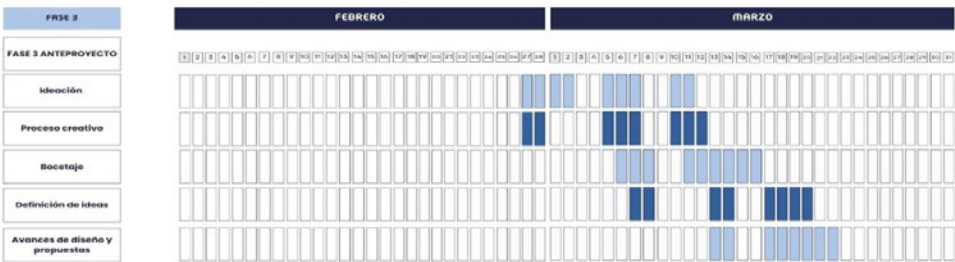


Figura 55
Cronograma marzo-abril



El proyecto de diseño y producción de indumentaria urbano-deportiva se realizó en un período de cuatro meses, desde enero hasta mayo de 2025. Durante las primeras semanas, se hizo una investigación de mercado para actualizar la base de datos de graduados y analizar los emprendimientos locales de indumentaria urbano-deportiva. Luego de ello, se estudiaron las tendencias y la creación de los diseños por medio de encuestas para ajustar las preferencias del público objetivo. En la segunda mitad del proyecto, se desarrollarán las fichas técnicas, se realizará la producción de los prototipos finales, así como una revisión exhaustiva antes de la presentación de la colección programada para el 06 de mayo de 2025.



2.4.- Conceptualización

“MoveOn”(en movimiento) surgió con el propósito de convertirse en mucho más que una colección de moda: es el inicio de un emprendimiento con visión a futuro para responder a las necesidades de una generación que busca autenticidad, comodidad y estilo en cada prenda.

Por lo tanto, se pretende crear una colección versátil y contemporánea que acompañe el ritmo dinámico de la Generación Z en Cuenca, con el fin de fusionar funcionalidad y estilo, puesto que cada prenda refleja un equilibrio entre comodidad y autoexpresión, abrazando la moda sin etiquetas ni restricciones de género.

Las siluetas *oversize*, combinadas con cortes geométricos y asimétricos, crean una estética minimalista y vanguardista. Los detalles funcionales, como elásticos, cordones y cierres, potencian la adaptabilidad de las prendas, lo que proporciona libertad de movimiento en cada uso. Por ello, esta propuesta se inspira en la honestidad de la moda, lo que celebra la individualidad sin encasillamientos ni estereotipos.

Los tonos terracotas de la colección ofrecen una calidez terrosa que abraza lo auténtico, mientras que el Future Dusk le aporta a la propuesta la profundidad del azul. Los matices cereza inyectan vitalidad y los neutros suscitan un contraste sutil que equilibra la paleta, lo que crea una armonía visual serena y poderosa.

MoveOn se convierte en un refugio de calma en un entorno caótico, lo que fomenta un regreso a lo esencial en la moda. Este es un puente entre la expresión personal y la funcionalidad, lo que redefine el concepto de vestimenta urbana con piezas que trascienden el tiempo.

2.5.- Estrategias creativas

2.5.1.- Moodboard conceptual

Las imágenes reflejan a jóvenes de la Generación Z de Cuenca y otros países, lo que evidencia la influencia de las tendencias globales. De este modo, se incorporan referencias visuales de Cuenca para contextualizar y enfatizar que el emprendimiento estará ubicado en esta ciudad. El uso de dispositivos móviles manifiesta su constante conexión con

la tecnología, lo que influye en sus decisiones de estilo. Esto evidencia el uso de ropa deportiva no solo en actividades físicas, sino también como parte de la vestimenta diaria.

2.5.2.- Moodboard de tendencias

Esta composición de imágenes alude a la tendencia Honestidad, caracterizada por una estética limpia y atemporal. Se exponen siluetas relajadas, no ajustadas al cuerpo, y una paleta de colores neutros que refuerzan la sensación de sencillez y autenticidad. La indumentaria evita elementos recargados, sin embargo, incorpora detalles sutiles que aportan identidad a cada prenda. Se prioriza la versatilidad en distintos contextos, así como el confort a través del uso de textiles suaves y funcionales. Además, se integran tecnologías como el estampado DTF que complementa el diseño sin comprometer su esencia minimalista.

2.5.3.- Moodboard de materiales

Este *collage* denota una selección de materiales e insumos funcionales accesibles en el mercado local, lo que facilita su incorporación en el proceso de diseño y producción. Se incluyen telas cómodas, ligeras y adecuadas para la confección de prendas versátiles, las que se conciben para el uso diario o actividades físicas. Estos materiales aseguran el confort y permiten mantener una buena relación entre precio y calidad, lo que es fundamental para desarrollar propuestas viables a nivel estético y comercial.

2.5.4.- Paleta de colores

Esta paleta de colores ha sido cuidadosamente seleccionada, con base en tonos que marcan tendencia como el Mocha Mouse y el Future Dusk. Para garantizar la versatilidad y la complementariedad de los colores, se incorporaron tonos clásicos y atemporales como el negro y el blanco, los que proporcionan una base neutra. Como toque final, el rojo cereza se emplea para crear un detalle vibrante que integra dinamismo y atractivo visual, lo que hace que la paleta sea equilibrada.

Figura 56
Paleta de color



2.5.5.- Constantes y Variables

Tabla 3
Tabla de constantes

Constantes
Siluetas: <i>oversize</i> .
Cromática: tonos marrón suave, azules y neutros.
Formas: geométricas.
Tecnologías: overlock recta y recubridora.
Insumos: cierres, elásticos y ojalillos metálicos.
Técnicas: DTF

Tabla 4
Tabla de variables

Variables
Cromática: color rojo cereza y negro.
Texturas: táctil en tela malla y lisas en tela fleece.
Cortes: simétricos y asimétricos en la parte inferior.
Materiales: telas, fleece perchado, jersey o malla.

2.6.- Conclusión

El esquema demuestra una oportunidad tangible para incursionar en el mercado de indumentaria urbano-deportiva en Cuenca. Por medio de la actualización de la base de datos, se confirmó que, aunque la mayoría de los diseñadores graduados emprenden, sus intereses se enfocan en la moda casual, formal o artesanal. El perfil del usuario señala una demanda activa de prendas versátiles, cómodas y estéticamente limpias, lo que se adapta a un estilo de vida dinámico. La definición del brief permitió estructurar una propuesta coherente en términos de producto y mercado, por lo tanto, la colección MoveOn es una respuesta integral, de conformidad con las necesidades funcionales del usuario, lo que apela a su identidad y sentido estético. Las estrategias creativas, sustentadas en una tendencia actual y recursos locales, refuerzan la viabilidad del proyecto en lo técnico y lo comercial. De igual manera, se incorporan materiales accesibles, tecnologías como el estampado DTF y una paleta cromática que combina tendencias globales y neutralidad atemporal. La propuesta se fundamenta en criterios de viabilidad productiva, sostenibilidad comercial y conexión con el usuario, lo que refuerza una base sólida para el emprendimiento proyectado.





ANTEPROYECTO

Capítulo 3



Contenido

3.- ANTEPROYECTO	55
3.1.- Fundamentación del Proyecto de Marca	55
3.1.1.- Emprendimiento	55
3.1.1.1.- Definición de emprendedor	55
3.1.1.2.- Plan de Negocios	55
3.1.2.- Nombre de la Marca y Concepto	55
3.1.3.- Visión de MoveOn	56
3.1.4.- Misión de MoveOn	56
3.1.5.- Modelo de plan de negocio	56
3.2.- Criterios de Factibilidad Productiva	56
3.3.- Análisis FODA	57
3.4.- Bocetación	58
3.5.- Conclusiones	58



3.- ANTEPROYECTO

3.1.- Fundamentación del Proyecto de Marca

En respuesta al análisis teórico, contextual y metodológico, se expone una propuesta integral de la marca denominada *MoveOn*. Por medio de fundamentos técnicos de emprendimiento, planificación estratégica y análisis de mercado, se estructuró un modelo de negocio adaptable a las exigencias de un consumidor contemporáneo que prioriza la comodidad, la estética y la calidad. Esto incluye criterios de factibilidad productiva como diseño, patronaje, selección de materiales, procesos de confección y control de calidad. Asimismo, se realizó un análisis FODA para proyectar el posicionamiento de la marca en un nicho poco explorado en Cuenca. Finalmente, se integraron los conceptos visuales con la bocetación, los que se asocian con las tendencias actuales y principios de sostenibilidad productiva.

3.1.1.- Emprendimiento

Es un proyecto con antigüedad menor a cinco años que requiere recursos para cubrir una necesidad o aprovechar una oportunidad, por ello, necesita ser organizado y desarrollado, lo que implica riesgos al pretender generar utilidad, empleo y desarrollo (Asamblea Nacional del Ecuador, 2020).

Britos y Karayiannis (2003), como se citó en Bermeo (2021), describieron al emprendimiento como una de las actividades más antiguas en la historia, con lo que el emprendedor obtiene un beneficio económico al descubrir o identificar nuevas posibilidades de negocio y explotarlas; esto es clave para la vida humana. Por otro lado, la esencia del emprendimiento fue definida por Hougaard (2005) como la capacidad de percibir, de forma diferente, las situaciones que se presentan, lo que supone ver más allá de lo que es, es decir, el empresario puede percibir las futuras oportunidades que generan valor. El emprendimiento es la actividad que genera oportunidades a partir de la iniciativa de desarrollar una idea de negocio junto con los riesgos y dificultades (Casson, 2010).

3.1.1.1.- Definición de emprendedor

Son personas naturales o jurídicas que persiguen un beneficio, por medio de un trabajo individual o colectivo. Así, son

individuos que innovan, identifican y crean oportunidades, con lo que desarrollan un proyecto y organizan los recursos pertinentes para aprovecharlo.

3.1.1.2.- Plan de Negocios

González (2007), como se citó en Bermeo (2021), definió el plan de negocios como: “una herramienta que permite al emprendedor realizar un proceso de planeación que ayude a seleccionar el camino adecuado para el logro de sus metas y objetivos”. Para Balanko (2007), el plan de negocios es un “un documento formal elaborado para capturar y comunicar la dirección planeada y las maniobras que se requieren para que el negocio alcance su meta más importante: rentabilidad”. El plan de negocios es una herramienta indispensable dentro de cualquier emprendimiento, es la guía de los planes y estrategias para la evolución del negocio, con lo que se generan ideas para posibles adversidades dentro del negocio para obtener el menor impacto económico.

3.1.2.- Nombre de la Marca y Concepto

MoveOn hace alusión a moverse, por lo tanto, es una marca urbano-deportiva minimalista que fusiona simplicidad, funcionalidad y fluidez corporal. Cada prenda está diseñada para acompañar el cuerpo con naturalidad, sin responder a categorías binarias. Su estética limpia y atemporal fluye entre lo masculino y lo femenino, lo que rompe los moldes y abraza lo auténtico, pues es versátil, cómoda e inclusiva, porque menos es más, y moverse sin límites es el verdadero lujo.

Figura 57

Logotipo



Slogan: “Si te gusta, úsalo”



3.1.3.- Visión de MoveOn

Ser la marca líder en ropa urbana deportiva neutral en Cuenca, Ecuador, con un compromiso con la autenticidad, la sostenibilidad y la conexión con la comunidad. Se pretende ser un referente local que inspire a las personas a vivir con estilo y conciencia, con prendas que representen los valores de simplicidad, calidad y compromiso social. La visión es crecer de manera responsable, con un impacto positivo en los clientes y en el entorno.

3.1.4.- Misión de MoveOn

Crear ropa urbana deportiva minimalista para ser usada por cualquier persona, independientemente del género. Se pretende ofrecer prendas que combinan simplicidad y confort para quienes buscan un estilo auténtico y funcional. Cada prenda está diseñada para ser fácilmente combinable con otras, lo que permite crear *looks* versátiles con pocas piezas. Las prendas no solo se ajustan a las necesidades físicas, sino también a las preferencias individuales, lo que empodera a los usuarios para moverse con libertad y expresarse sin limitaciones.

3.1.5.- Modelo de plan de negocio

Canales de distribución

- Tienda online: *e-commerce* con opción de envío a nivel nacional o internacional.
- Distribución en tiendas físicas: para brindar a los futuros clientes la opción de ver y probar las prendas en persona.

Fuentes de Ingreso

- Venta directa: venta de prendas deportivas y accesorios a través de la tienda *online* y otros canales de distribución.
- Líneas de colección: lanzamientos de colecciones cápsula limitadas para mantener la exclusividad.

Estrategia de Marketing

- Redes Sociales: estrategia basada en Instagram, TikTok y YouTube, para mostrar la funcionalidad y el estilo de las prendas.
- Colaboraciones: colaboraciones con *influencers* de moda y deporte para generar visibilidad.

3.2.- Criterios de Factibilidad Productiva

1. Diseño y Desarrollo del Producto

- **Patronaje y confección:** se implementó un sistema de patronaje estandarizado adaptado a producciones en lotes reducidos, lo que optimizó el consumo de material para asegurar la consistencia en las piezas.
- **Tallas y ajustes:** se desarrolló un escalado ergonómico con base en la adaptación de las tallas y proporciones de las prendas conforme con la morfología de los usuarios objetivos, lo que garantiza un ajuste funcional.
- **Tecnologías aplicadas:** debido a su capacidad para garantizar resistencia estructural, elasticidad en las costuras y acabados de calidad, se aplicó la confección por medio de máquinas de costura recta, *overlock* y recubridora, con acabados especializados como impresión DTF para personalización y detalles gráficos.
- **Automatización:** uso de *Audaces* para digitalización y optimización de patrones, *Adobe Illustrator* para desarrollo de identidad de marca y *Sketchbook* para diseño de outfits.

2. Materiales y Proveedores

- Textiles funcionales: uso de *fleece* para aislamiento térmico y confort con acabado afelpado en el interior, lo que brinda suavidad, jersey por su elasticidad y adaptabilidad al movimiento y malla para ventilación y transpirabilidad.
- Accesorios y complementos: implementación de insumos estratégicos y estéticos, con detalles visuales que enriquecen el diseño, como cremalleras, elásticos para garantizar flexibilidad, cordones para personalizar el ajuste y ojallillos metálicos.
- Cadena de suministros: disponibilidad garantizada de materia prima, lo que optimiza los costos para clientes mayoristas.

3. Procesos de Producción:

- Confección Interna vs. Maquila: luego de evaluar los costos de tercerización, se determinó que es económicamente viable trabajar con maquila para producciones en serie. Así, los diseños no se repetirán, por ende, se opta por la confección interna para mantener control sobre los procesos y el control de calidad.



- **Métodos de Ensamblaje:** se realiza mediante costura con remalladora reforzada para garantizar mayor resistencia en las uniones y prolongar la durabilidad de las prendas.
- **Tiempo de Producción:** se estima que el tiempo de producción para seis prendas en una semana, en consideración con las fases de corte, confección, acabados y embalaje, es eficiente.

4. Control de Calidad

- **Prueba de calidad:** para verificar que las prendas cumplen con los criterios de calidad internos y externos, se realiza una inspección visual y manual a lo largo de toda la prenda. Este proceso inicia desde la parte superior y sigue un recorrido circular, lo que simula el movimiento de las manecillas del reloj.

3.3.- Análisis FODA

Fortalezas

- **Disponibilidad de maquinaria propia:** contar con máquinas propias en el hogar y en negocios familiares permite una producción constante, eficiente y con menor dependencia de terceros, lo que optimiza los tiempos y los recursos.
- **Conocimiento de proveedores:** la relación directa con proveedores confiables facilita la adquisición de insumos y materiales rápidamente, lo que mejora la gestión del tiempo y disminuye los gastos operativos.
- **Capacidad creativa en diseño:** la habilidad para desarrollar diseños propios, originales e innovadores es una ventaja competitiva al ofrecer propuestas únicas.

Oportunidades

- **Creciente interés por la moda deportiva:** según los resultados de las encuestas, existe una alta demanda por indumentaria deportiva, puesto que los consumidores priorizan la comodidad sin renunciar al estilo, lo que representa un nicho en expansión.
- **Mayor conciencia sobre calidad y durabilidad:** el consumidor actual valora prendas de buena calidad, resistentes y sostenibles. Los conocimientos adquiridos

durante la formación profesional permiten desarrollar productos que respondan a estas expectativas.

- **Posibilidad de colaboraciones con deportistas e influencers locales:** se cuenta con contactos en la ciudad de Cuenca que pueden convertirse en aliados estratégicos para promover las prendas mediante colaboraciones y estrategias de *marketing* digital.

Debilidades

- **Escasa presencia del segmento en el mercado local:** conforme con la actualización de la base de datos, pocos graduados en diseño de modas han incursionado en este ámbito de la indumentaria, lo que es un desafío por tratarse de un mercado emergente en la ciudad.
- **Falta de experiencia previa:** actualmente, no se cuenta con experiencia directa en ventas, sea en canales físicos o digitales, lo que puede limitar la gestión inicial de la comercialización y atención al cliente.
- **Ausencia de canales de distribución establecidos:** al tratarse de un emprendimiento en desarrollo dentro de un segmento poco explorado, encontrar tiendas o puntos de venta que apoyen la distribución es un reto adicional.

Amenazas

- **Posibles competidores que imiten la propuesta:** a medida que el emprendimiento gane visibilidad, existe el riesgo de que otras marcas repliquen las ideas de diseño o concepto comercial, lo que podría disminuir la diferenciación en el mercado y perjudicar la fidelización de clientes.
- **Inestabilidad política, social y económica:** los cambios en el entorno político, los conflictos sociales o fluctuaciones económicas afectan la producción, el costo de los insumos y el poder adquisitivo del consumidor, lo que dificulta la sostenibilidad del negocio.



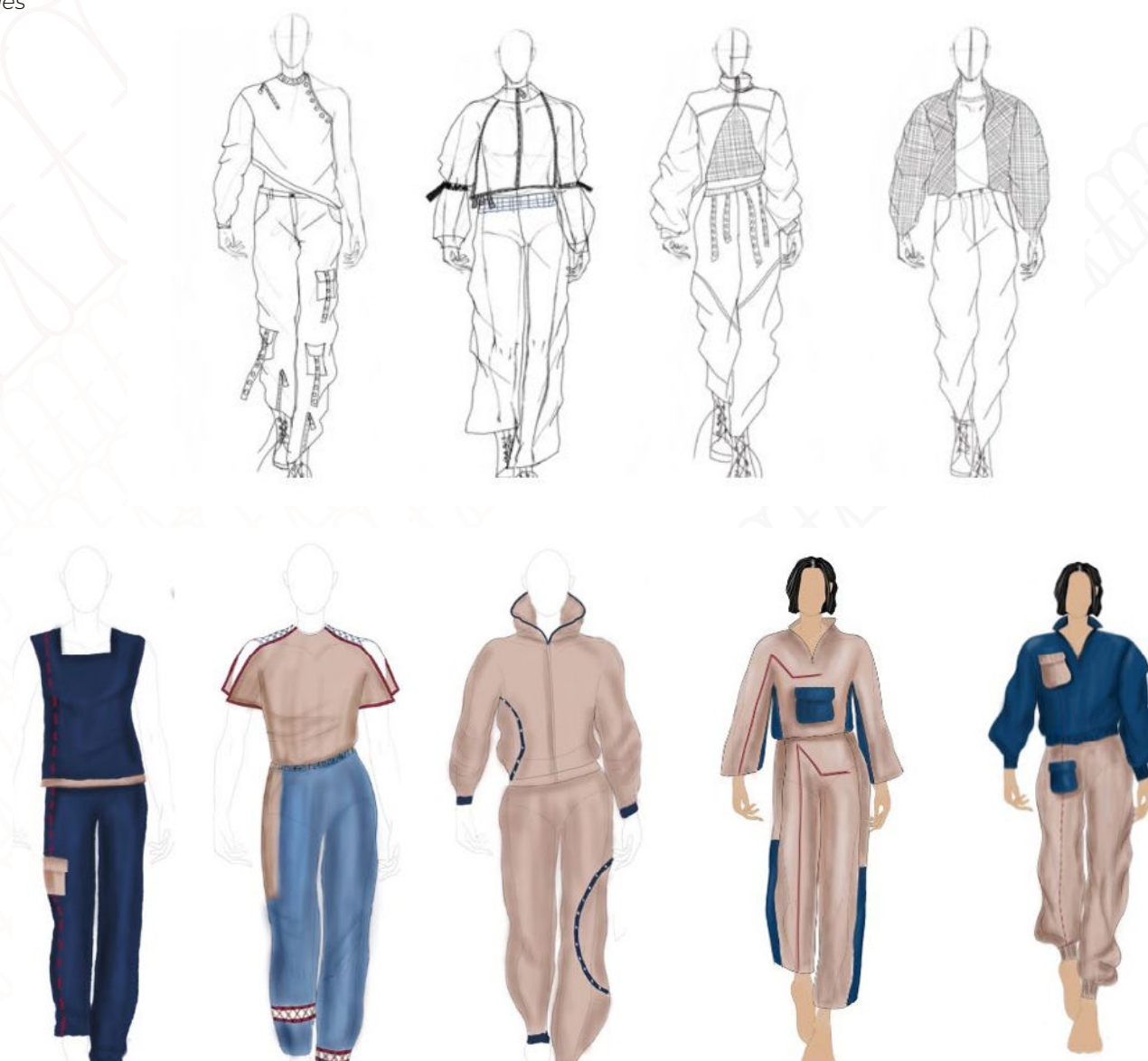
3.4.- Bocetación

Comenzó con bocetos iniciales refinados y coloreados posteriormente. La selección final de diseños para la colección se fundamentó en su coherencia con la tendencia elegida, Honestidad, que destaca la belleza a través de la simplicidad y la funcionalidad práctica. Los diseños tienen versatilidad al integrarse con facilidad con otras prendas de la colección o piezas externas. Los colores fueron extraídos de una paleta inspirada en las tendencias contemporáneas planteadas, por otro lado, la estética se centra en un mi-

nimalismo manifestado en propuestas limpias, pero con carácter. Se incorporaron detalles como cierres, cordones y la marca en DTF, lo que aporta valor visual sin recargar la prenda. Además, se consideró un detalle constante dentro del cuadro de constantes y variables: la costura visible con recubridora, elemento distintivo que contribuye al reconocimiento de la marca.

Figura 58

Propuestas iniciales



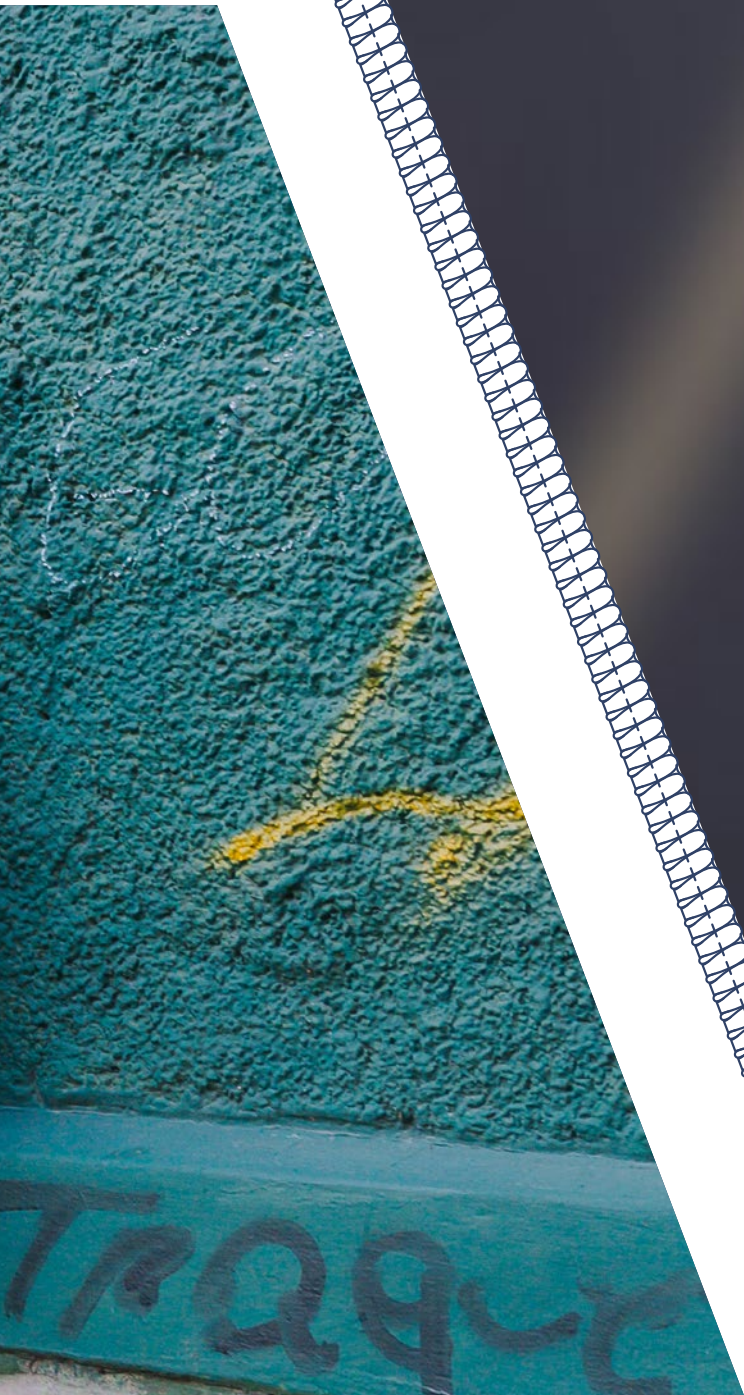


3.5.- Conclusiones

La propuesta *MoveOn* evidencia viabilidad técnica y creativa para insertarse en el mercado de indumentaria urbano-deportiva de Cuenca. La planificación estratégica, sustentada en un modelo de negocio con estrategia digital, optimiza los recursos e innova en canales de comercialización. El diseño se basa en criterios ergonómicos, morfología y materiales funcionales como fleece, jersey y malla, lo que asegura confort, estética y durabilidad. La elección de

confección interna frente a maquila garantiza el control de calidad y coherencia con la identidad de marca. De igual modo, los bocetos desarrollados responden a la tendencia Honestidad, lo que reafirma un lenguaje visual auténtico. Por último, se manifiesta un alto potencial de crecimiento, lo que se debe a su diferenciación conceptual y respuesta efectiva a necesidades emergentes del consumidor.





RESULTADOS

Capítulo 4

Contenido

4.- RESULTADO	63
4.1.- Diseño Final	63
4.1.1.- Etiquetas	71
4.2.- Concreción	71
4.2.1.- Producción fotográfica	72
4.3.- Documentación Técnica	84
4.3.1.- Diagramas de flujos de producción y los costos de los outfits mayormente aceptados.	84
4.3.2.- Fichas técnicas finales	101
4.4.- Conclusiones	108
4.5.- Recomendaciones	108
4.6.- Sketchbook	109



4.- RESULTADO

Con base en el trabajo realizado, se presentan ocho bocetos desarrollados a partir del análisis previo de tendencias, colorimetría, estética y criterios de confort. A partir de estos, se concretan seis outfits, además, los diseños de las etiquetas de cuidado y venta. Esta colección lista para su comercialización, fue fotografiada profesionalmente con modelos que responden al perfil del usuario definido en la investigación. Por último, se incluye la documentación técnica de los tres diseños con mayor aceptación, determinada mediante encuestas en redes sociales y entrevistas

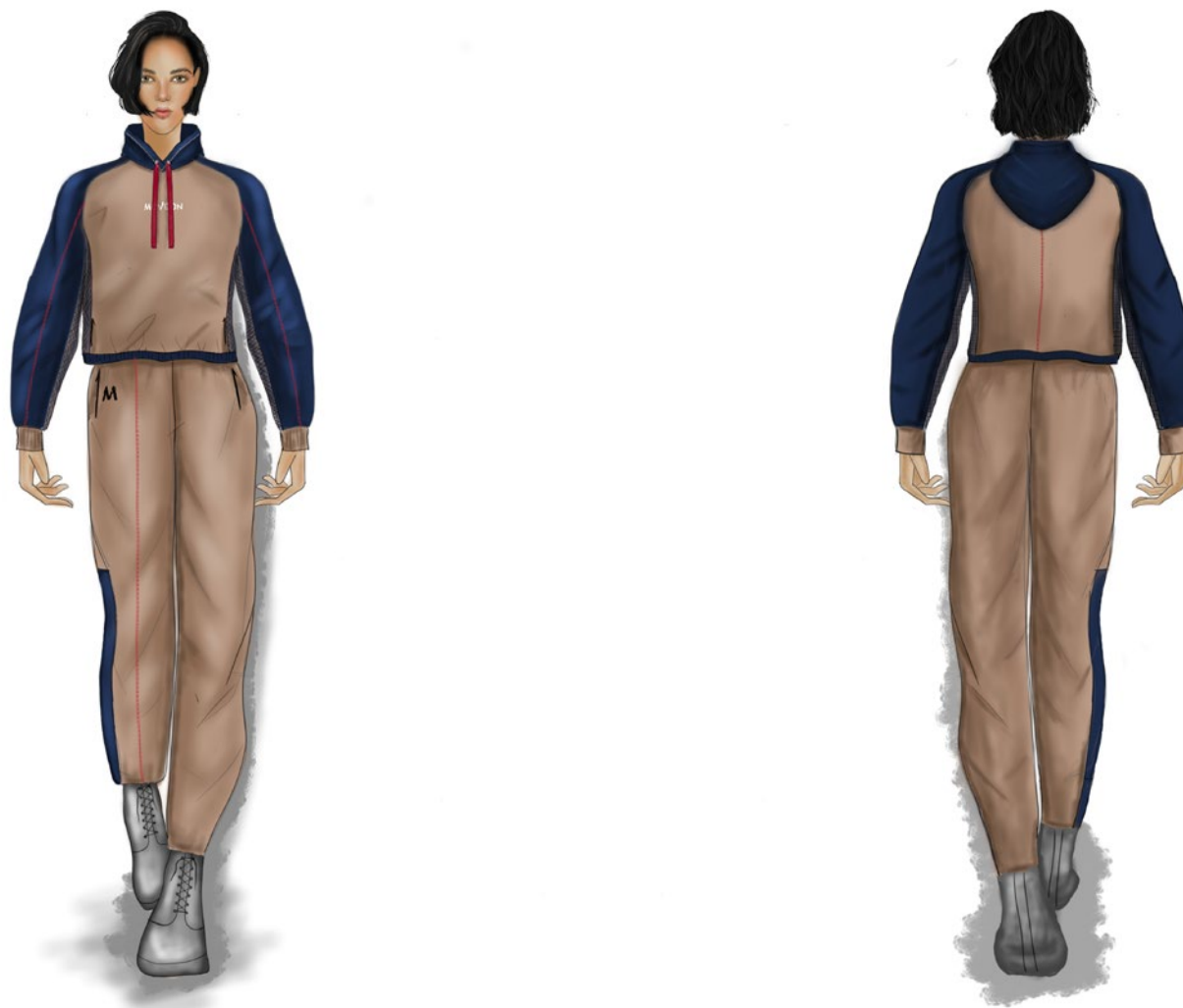
breves realizadas en el campus universitario. Esta documentación contiene los diagramas de operación de producción y cuadros de costos correspondientes.

4.1.- Diseño Final

Según las encuestas realizadas en la red social Instagram que se evidencia en el anexo 1, los bocetos con mayor aceptación fueron los números 4, 5 y 6. De un total de 89 votantes, 70 personas eligieron estos tres diseños como sus favoritos.

Figura 59

Boceto 1





RESULTADOS

Figura 60

Boceto 2



**Figura 61***Boceto 3*



RESULTADOS

Figura 62

Boceto 4



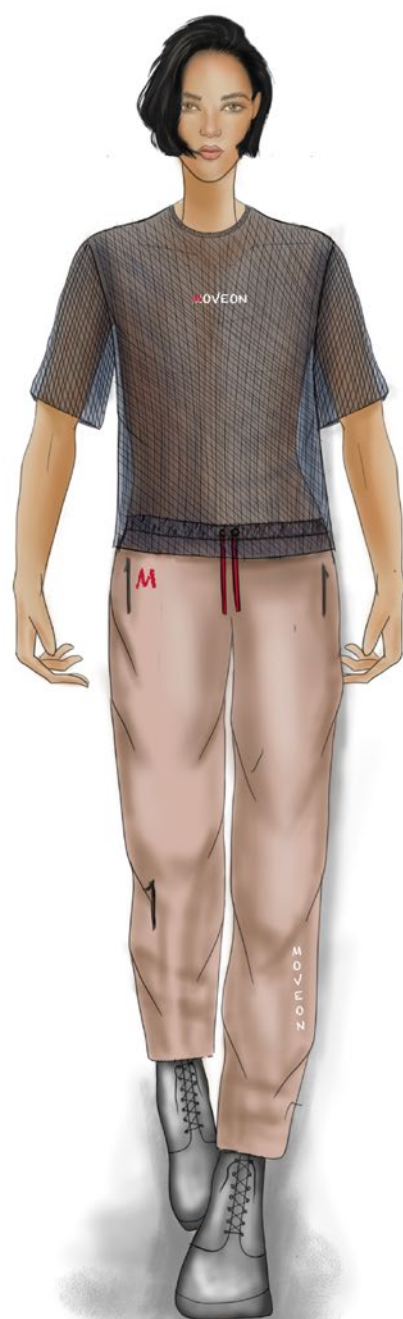
**Figura 63***Boceto 5*



Figura 64

Boceto 6



**Figura 65***Boceto 7*



RESULTADOS

Figura 66

Boceto 8





4.1.1.- Etiquetas

Figura 67

Etiqueta en la prenda



Figura 68

Etiqueta de venta

Etiqueta de Carton



Etiqueta en Papel Cebolla



4.2.- Concreción

Con el objetivo de validar cuáles eran los outfits con mayor aceptación, a través de una dinámica realizada en la universidad, seis personas utilizaron los outfits concretados y recorrieron diferentes espacios del campus. Durante este recorrido, se solicitó a otros estudiantes que indiquen cuál de los atuendos capturaba más su atención, al igual que en las encuestas realizadas en Instagram, los outfits 4, 5 y 6 fueron nuevamente los más destacados. Esta actividad se muestra en el Anexo 2.



4.2.1.- Producción fotográfica

Figura 69

Outfit 1 delantero



**Figura 70***Outfit 1 Posterior*



Figura 71

Outfit 2 delantero



**Figura 72***Outfit 2 posterior*



Figura 73

Outfit 3 delantero



**Figura 74***Outfit 3 posterior*



Figura 75

Outfit 4 delantero



**Figura 76***Outfit 4 posterior*



Figura 77

Outfit 5 delantero



**Figura 78***Outfit 5 posterior*



Figura 79

Outfit 6 delantero



**Figura 80***Outfit 6 posterior*



4.3.- Documentación Técnica

4.3.1.- Diagramas de flujos de producción y los costos de los outfits mayormente aceptados.

Figura 81

Diagrama general

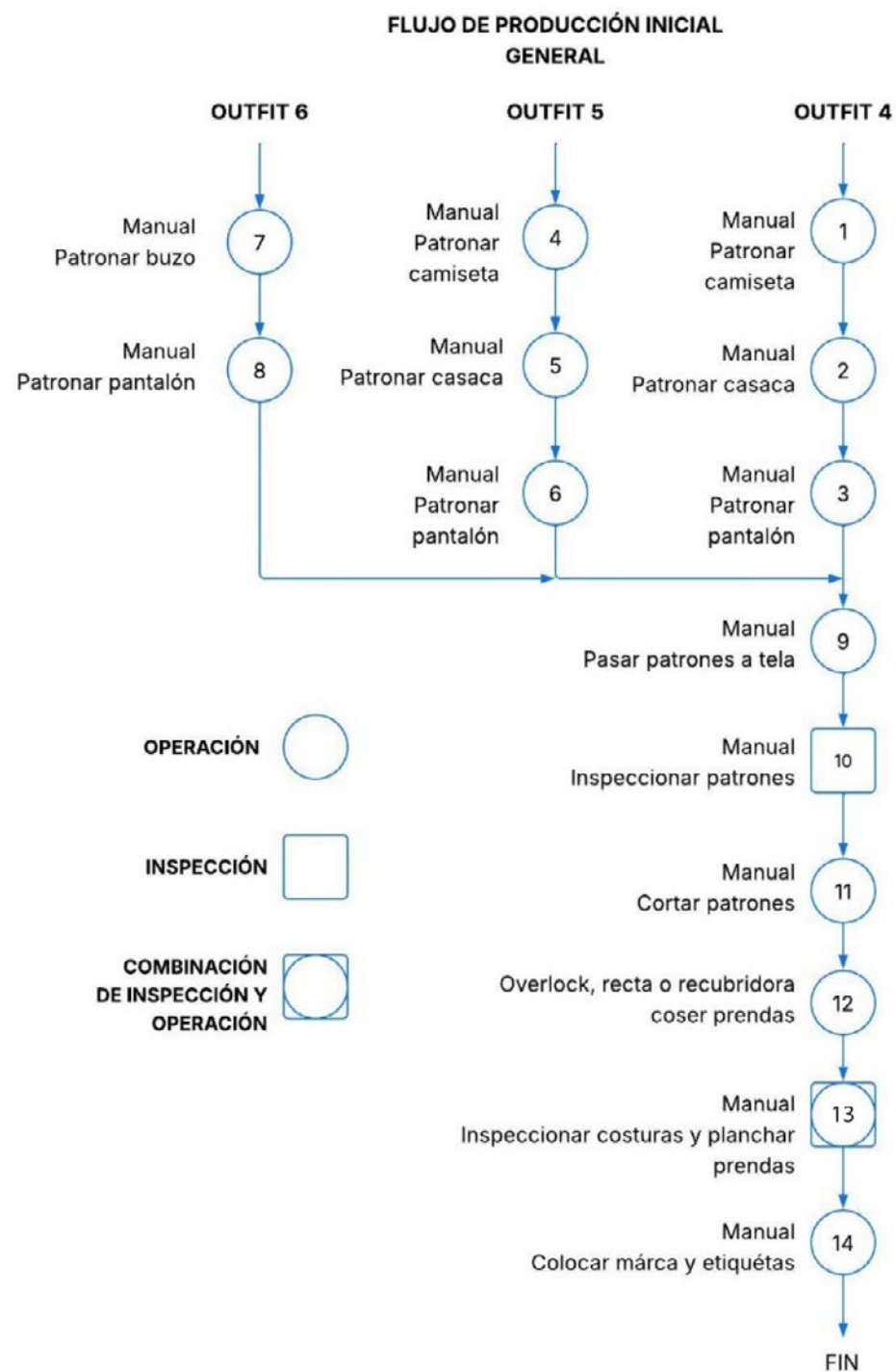
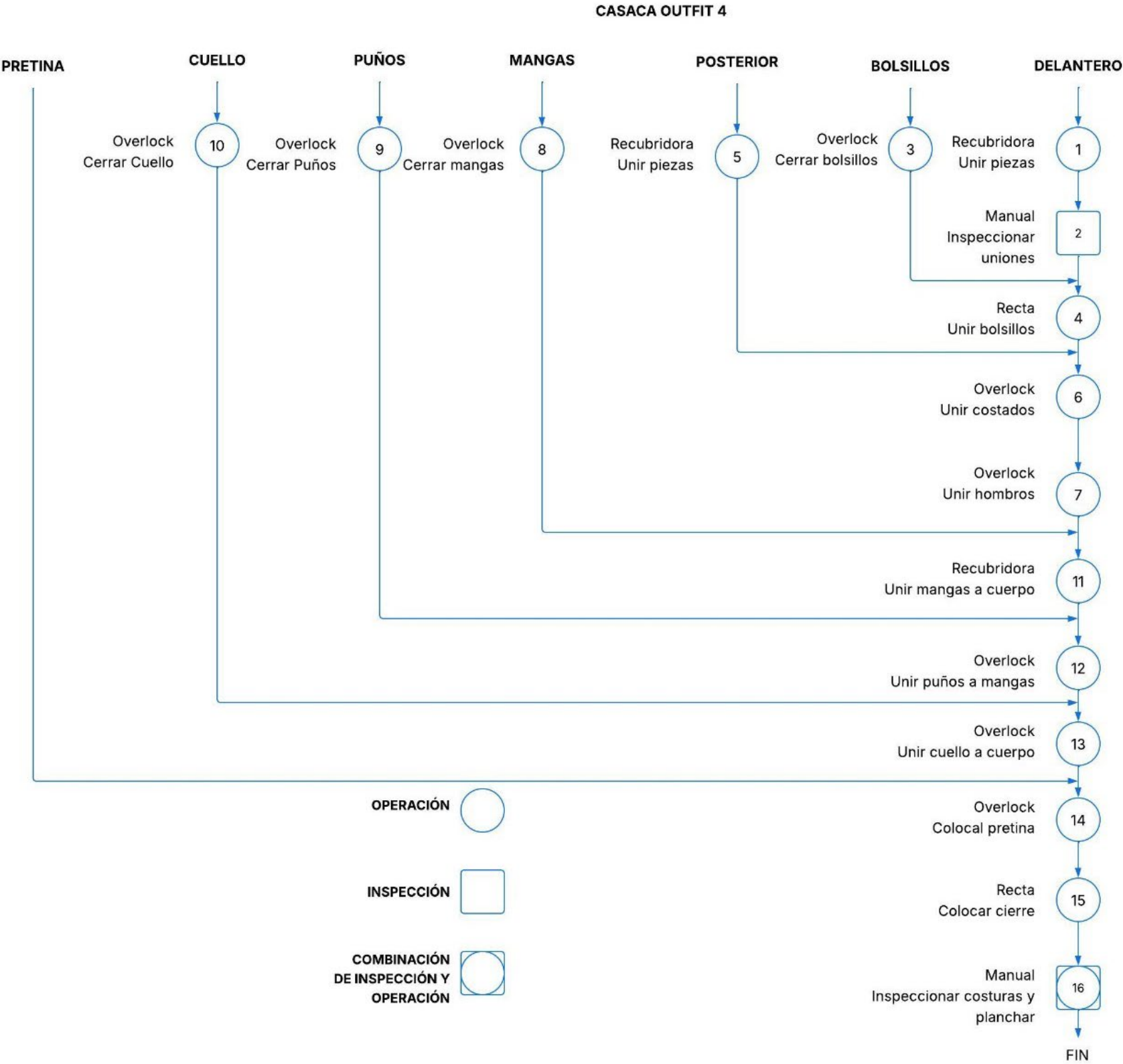




Figura 82
Diagrama de producción casaca - outfit 4





RESULTADOS

Figura 83

Costos casaca - outfit 4

HILO CASACA OUTFIT 4				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yds
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
				Total
383	83,11 m - hilo			168,8 m de hilo 184,6 yds
363		82,76 m - hilo		
113			2,93 m - hilo	

Figura 84

Costo de tela e insumos casaca - outfit 4

TELA E INSUMOS CASACA OUTFIT 4				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela fleece azul	1 m	0,60 m	\$5,96	\$3,57
Tela Fleece nude	1 m	0,25	\$5,96	\$1,49
Tela Rib	1m	0,25 m	\$5,48	\$1,37
Tela malla	1	1	\$1,41	\$1,41
Cierre	1	1	\$3,03	\$3,03
Hilo	10000 yds	184,6 yds	\$2,35	\$0,04
TOTAL				\$7,34

Figura 85

Costos casaca - outfit 4

Outfit 4 Casaca		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 1,82	0,14
Consumo de tela	2,10 metros	7,9
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	8,04
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 7,61	0,48
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,98
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 16,96	1,04
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,04
Accesorios (cordón, ojales)	Costo promedio	3,03
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	4,11
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	8,04
Corte	Subtotal Corte	0,98
Confección	Subtotal Confección	4,11
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	24,52
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	343,28
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	31,876
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	36,78



Figura 86
Diagrama de producción camiseta - outfit 4

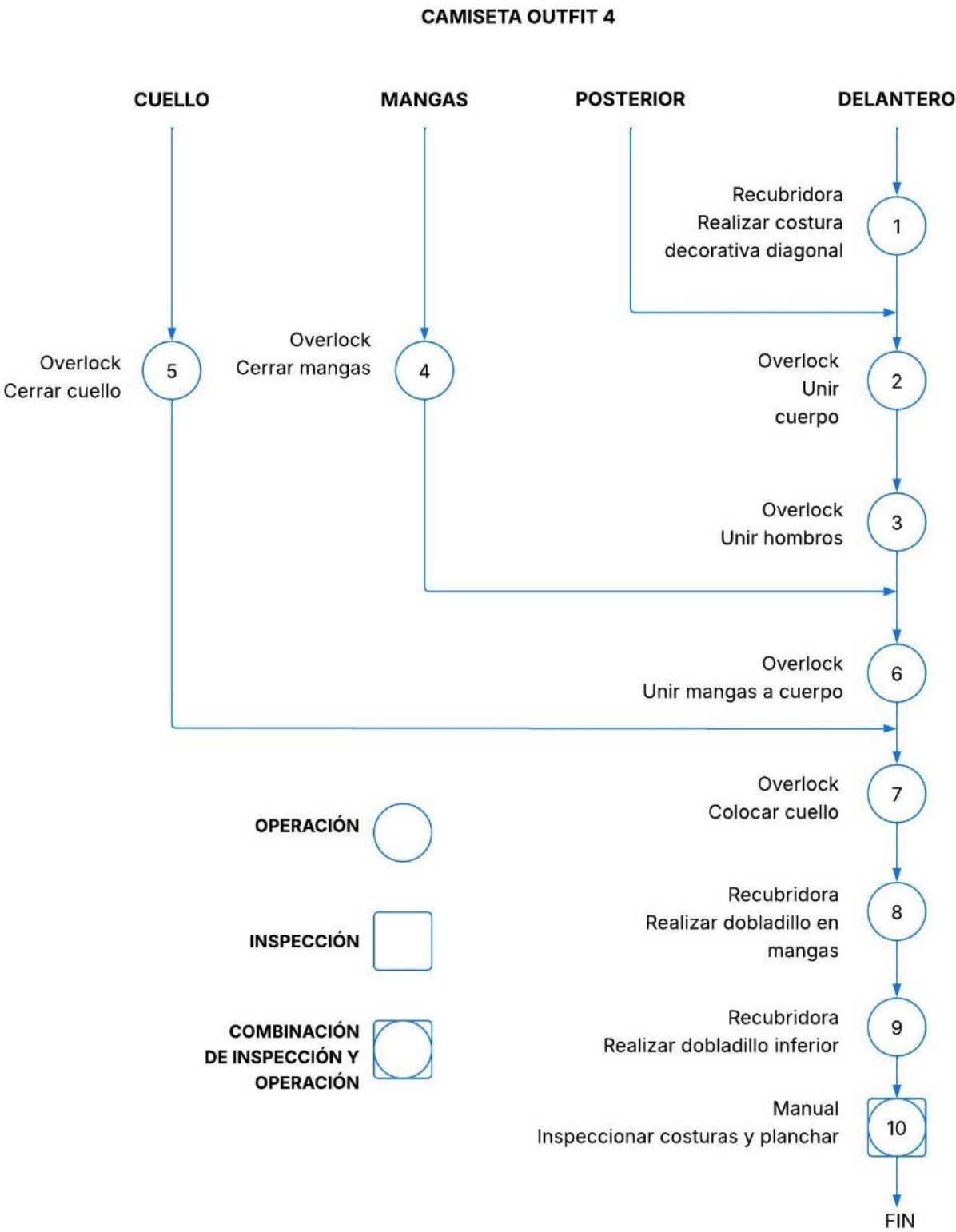


Figura 87

Cálculo de hilo camiseta - outfit 4

HILO CAMISETA OUTFIT 4				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yds
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
				Total
310,5	67,37 m - hilo			136,63 m de hilo 149,42 vds
297,7		67,87 m - hilo		
53,7			1,39 m - hilo	

Figura 88

Costo de tela e insumos camiseta - outfit 4

TELA E INSUMOS CAMISETA OUTFIT 4				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela Jersey negra	1 m	1,15 m	\$2,90	\$3,33
Hilo	10000 yds	149,42 yds	\$2,35	\$0,03
		TOTAL		\$3,36

Figura 89

Costos camiseta - outfit 4

Outfit 4 Camiseta		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 0,62	0,06
Consumo de tela	1,15 metros	3,33
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	3,39
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 1,29	0,08
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,58
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 4,46	0,28
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,03
Accesorios (cordón, ojales)	Costo promedio	0
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	0,31
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	3,39
Corte	Subtotal Corte	0,58
Confección	Subtotal Confección	0,31
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	15,67
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	219,38
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	20,371
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	23,505



Figura 90
Diagrama de producción Pantalón - outfit 4

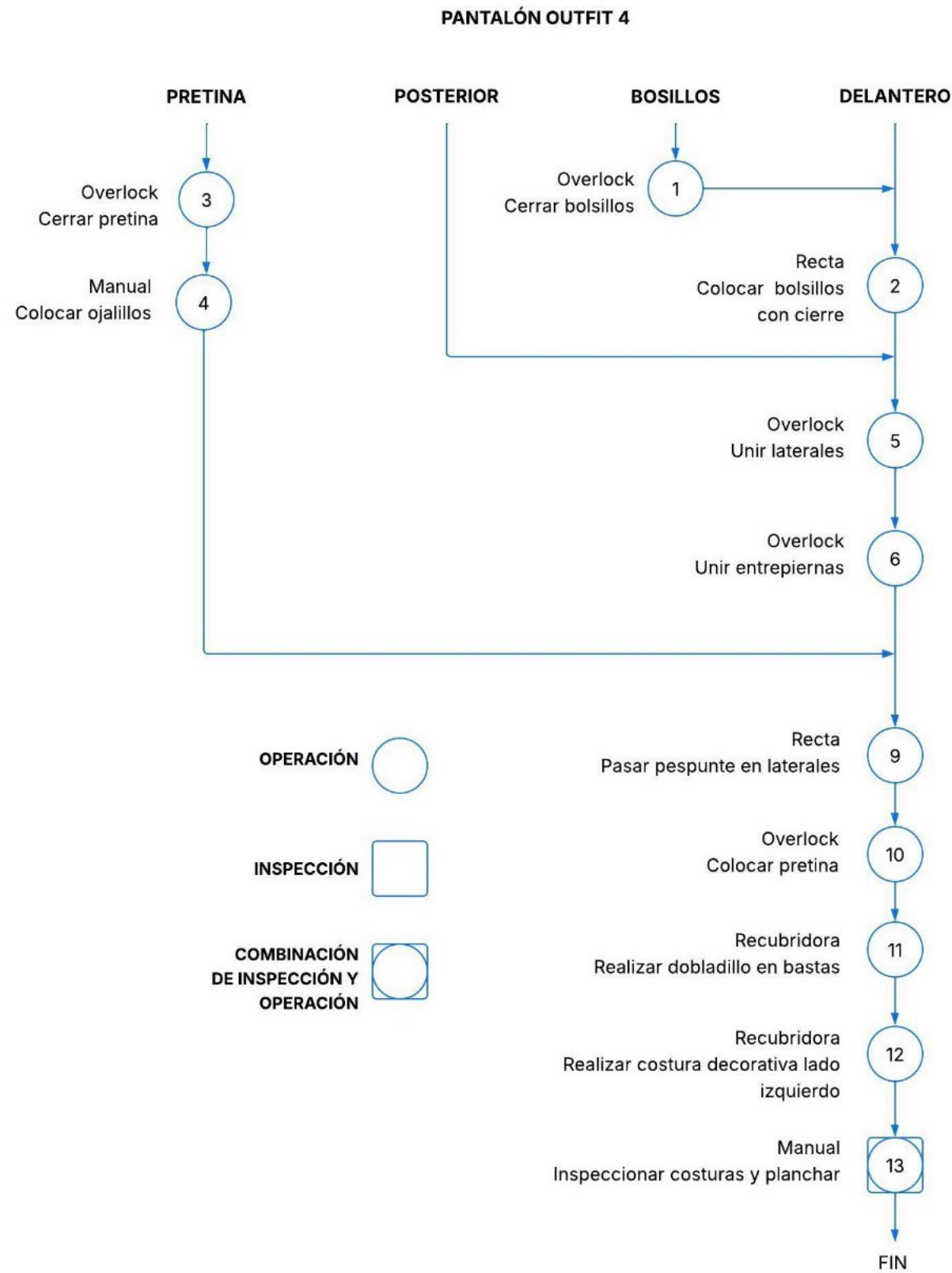


Figura 91

Cálculo de hilo pantalón- outfit 4

HILO PANTALÓN OUTFIT 4				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yds
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
				Total
173	37,54 m - hilo			169,35 m de hilo 185,2 yds
530,5		120,95 m - hilo		
418			10,86 m - hilo	

Figura 92

Costo de telas e insumos pantalón - outfit 4

TELA E INSUMOS PANTALÓN OUTFIT 4				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela Fleece nude	1 m	1 m 1/4	\$5,96	\$7,45
Ojalillos metálicos	paquete de 10	2	\$0,80	\$0,08
Cordón	1	1	\$0,70	\$0,70
Cierre	1	2	\$0,57	\$1,14
Hilo	10000 yds	169,35 yds	\$2,35	\$0,03
			TOTAL	\$9,40

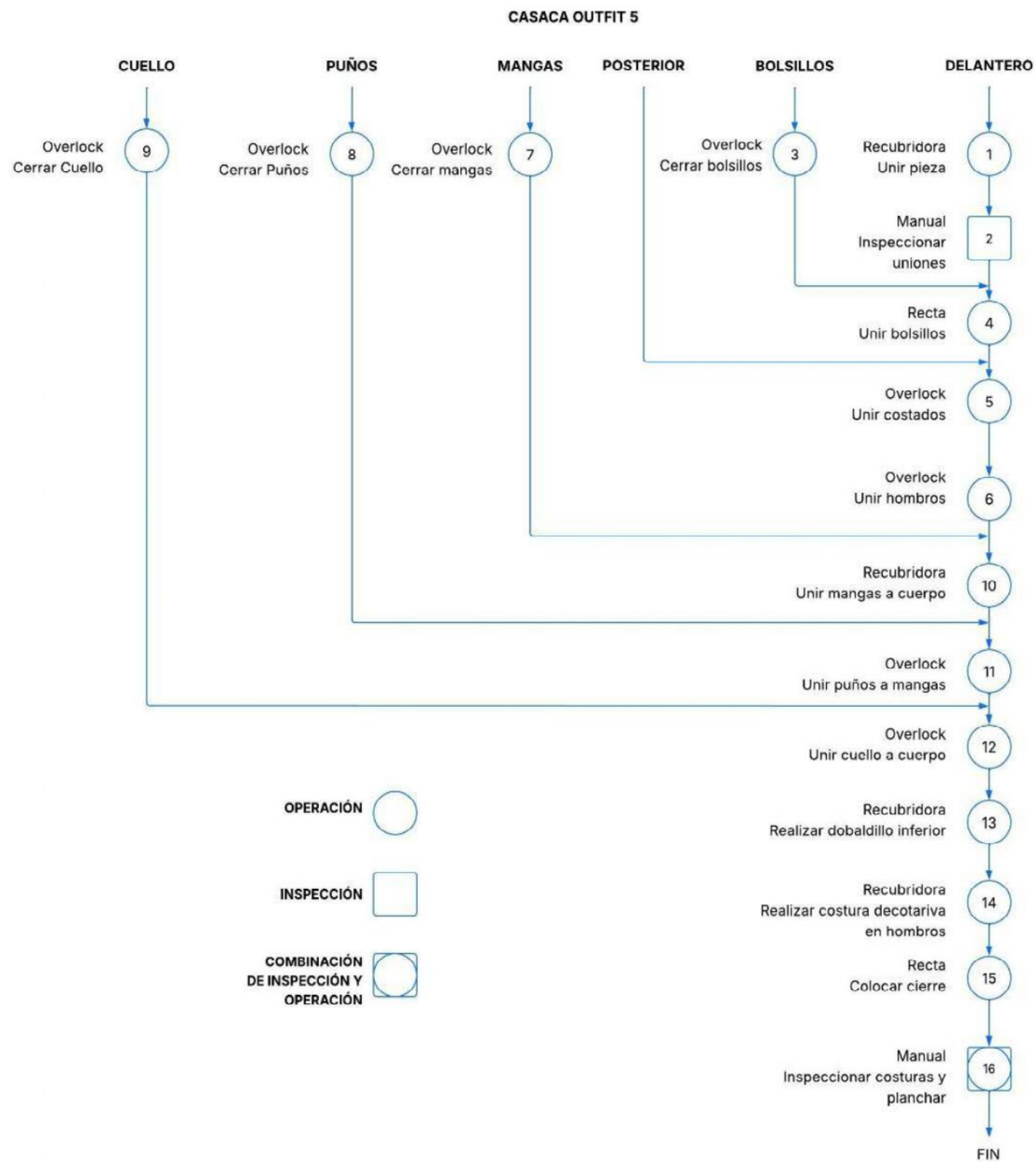
Figura 93

Costos Pantalón - outfit 4

Outfit 4 Pantalon		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 0,83	0,08
Consumo de tela	1, 1 cuarto metros	7,45
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	7,53
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 3,38	0,22
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,72
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 9,63	0,60
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,03
Accesorios (cordón, ojales,cierres)	Costo promedio	1,92
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	2,55
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	7,53
Corte	Subtotal Corte	0,72
Confección	Subtotal Confección	2,55
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	22,19
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	310,66
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	28,847
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	33,285



Figura 94
Diagrama de producción Casaca - outfit 5





RESULTADOS

Figura 95

Cálculo de hilo casaca - outfit 5

HILO CAMISETA OUTFIT 5				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yds
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
				Total
295	64,01 m - hilo			134,25 m de hilo 146,82 yds
302,7		68,85 m - hilo		
53,7			1,39 m - hilo	

Figura 96

Costos de tela e insumos casaca - outfit 5

TELA E INSUMO CASACA OUTFIT 5				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela fleece nude	1m	0,50 m	\$5,96	\$2,98
Tela Fleece negra	1m	0,35 m	\$5,96	\$2,08
Tela Fleece azul	1m	0,75	\$5,96	\$4,47
Tela malla	1m	0,25	\$1,41	\$0,35
Tela Rib	1m	0,25 m	\$5,48	\$1,37
Cierre	1	1	\$3,03	\$3,03
Hilo	10000 yds	170,3 yds	\$2,35	\$0,04
			TOTAL	\$9,26

Figura 97

Costos Casaca - outfit 5

Outfit 5 casaca		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 3,06	0,18
Consumo de tela	2,10 metros	11,25
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	11,43
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 7,4	0,22
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,72
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 13,56	0,83
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,04
Accesorios (cordón, ojales)	Costo promedio	3,03
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	3,90
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	11,43
Corte	Subtotal Corte	0,72
Confección	Subtotal Confección	3,90
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	27,44
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	384,16
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	35,672
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	41,16



Figura 98

Diagrama de producción Pantalón - outfit 5

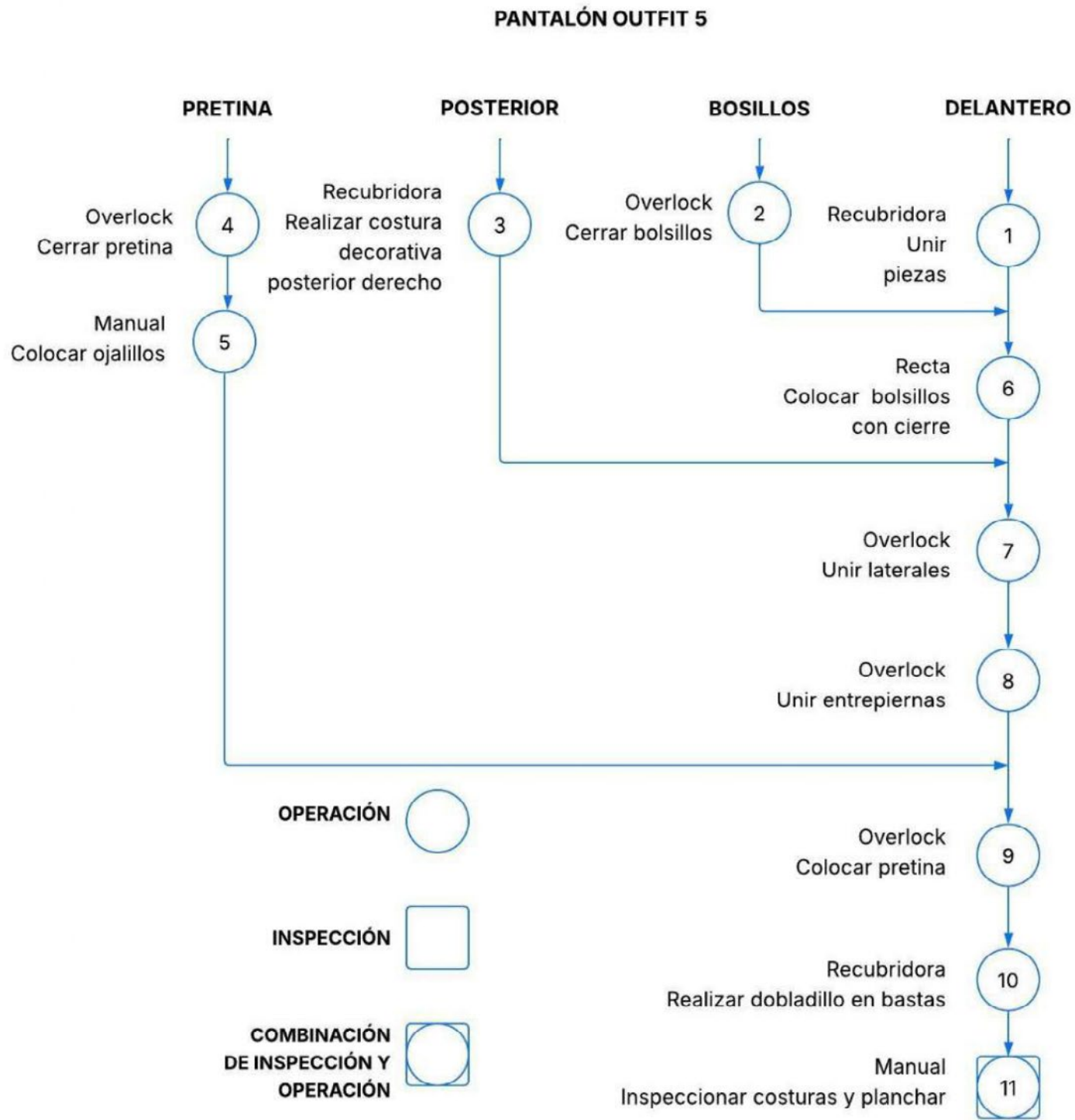


Figura 99
Cálculo de hilo pantalón - outfit 5

HILO PANTALÓN OUTFIT 5				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yds
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
Total				
390	84,63 m - hilo			215,55 m de hilo 235,73 yds
522,5		119,13 m - hilo		
453,5			11,79 m - hilo	

Figura 100
Costos de telas e insumos - outfit 5

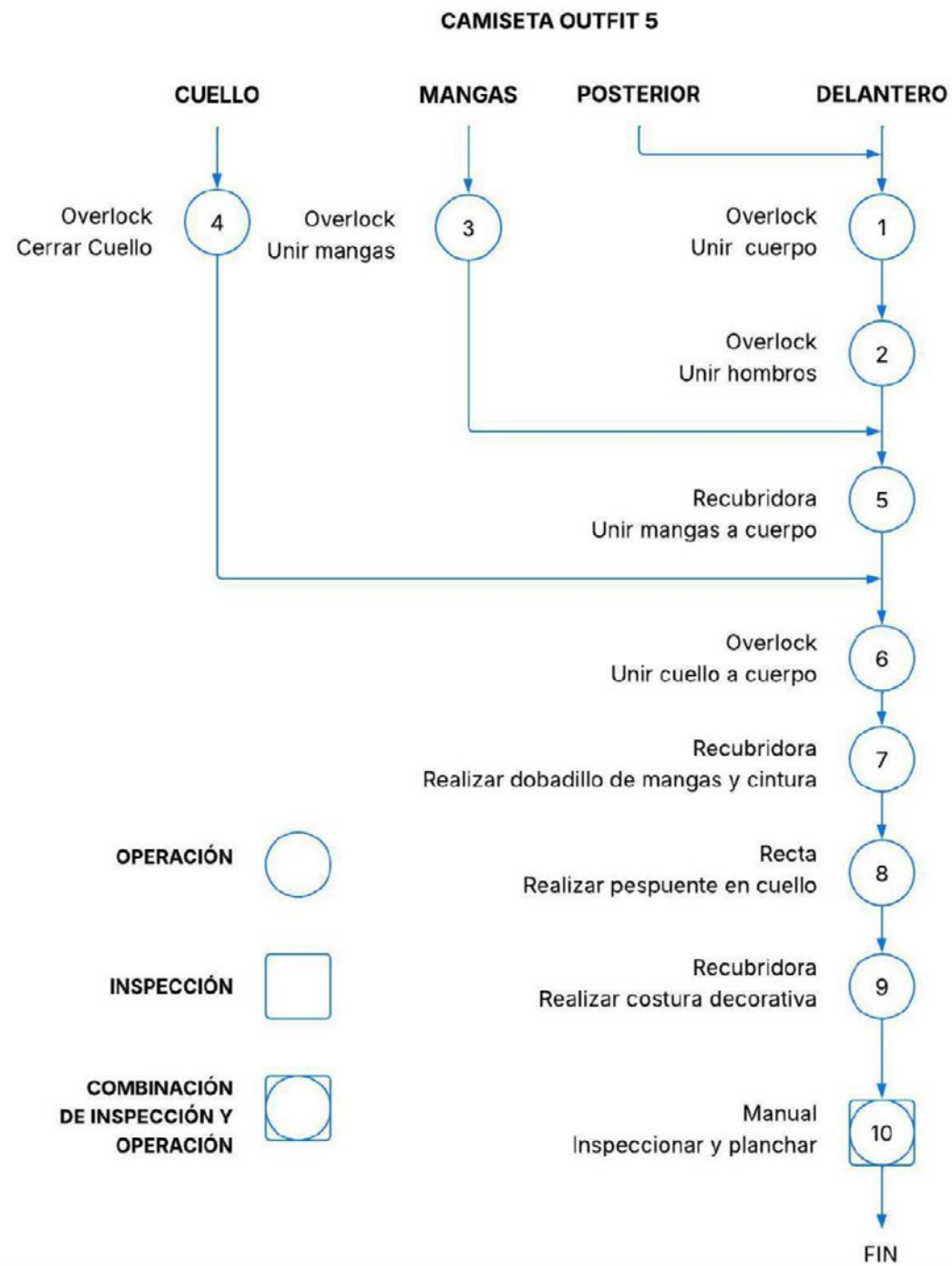
TELA E INSUMOS PANTALÓN OUTFIT 5				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela Fleece	1 m	1 m 1/4	\$5,96	\$7,45
Tela Rib	1m	0,25 m	\$5,48	\$1,37
Cordón	1	1	\$0,70	\$0,70
Ojalillo metálico	paquete de 10	2	\$0,80	\$0,08
Cierre	2	3	\$0,57	\$1,14
Hilo	10000 yds	235,73 yds	\$2,35	\$0,05
TOTAL				\$10,79

Figura 101
Costos pantalón - outfit 5

Outfit 5 pantalon		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 0,69	0,06
Consumo de tela	1,50 metros	8,82
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	8,88
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 3,89	0,22
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,72
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 7,08	0,42
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,05
Accesorios (cordón, ojales, cier	Costo promedio	1,92
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	2,39
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	8,88
Corte	Subtotal Corte	0,72
Confección	Subtotal Confección	2,39
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	23,38
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	327,32
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	30,394
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	35,07



Figura 102
Diagrama de producción Camiseta - outfit 5





RESULTADOS

Figura 103

Cálculo de hilo camiseta - outfit 5

HILO CAMISETA OUTFIT 5				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yds
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
				Total
295	64,01 m - hilo			134,25 m de hilo 146,82 yds
302,7		68,85 m - hilo		
53,7			1,39 m - hilo	

Figura 104

Costos de tela e insumos camiseta - outfit 5

TELA E INSUMOS CAMISETA OUTFIT 5				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela Jersey nude	1 m	1,15 m	\$2,90	\$3,33
Hilo	10000 yds	146,82 yds	\$2,35	\$0,03
			TOTAL	\$3,36

Figura 105

Costos Camiseta - outfit 5

Outfit 5 camiseta		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 0,62	0,06
Consumo de tela	1,15 metros	3,33
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	3,39
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 1,29	0,08
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,58
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 3,34	0,21
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,03
Accesorios (cordón, ojales, cier	Costo promedio	0
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	0,24
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	3,39
Corte	Subtotal Corte	0,58
Confección	Subtotal Confección	0,24
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	15,60
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	218,4
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	20,28
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	23,4



Figura 106
Diagrama de producción Buzo - outfit 6

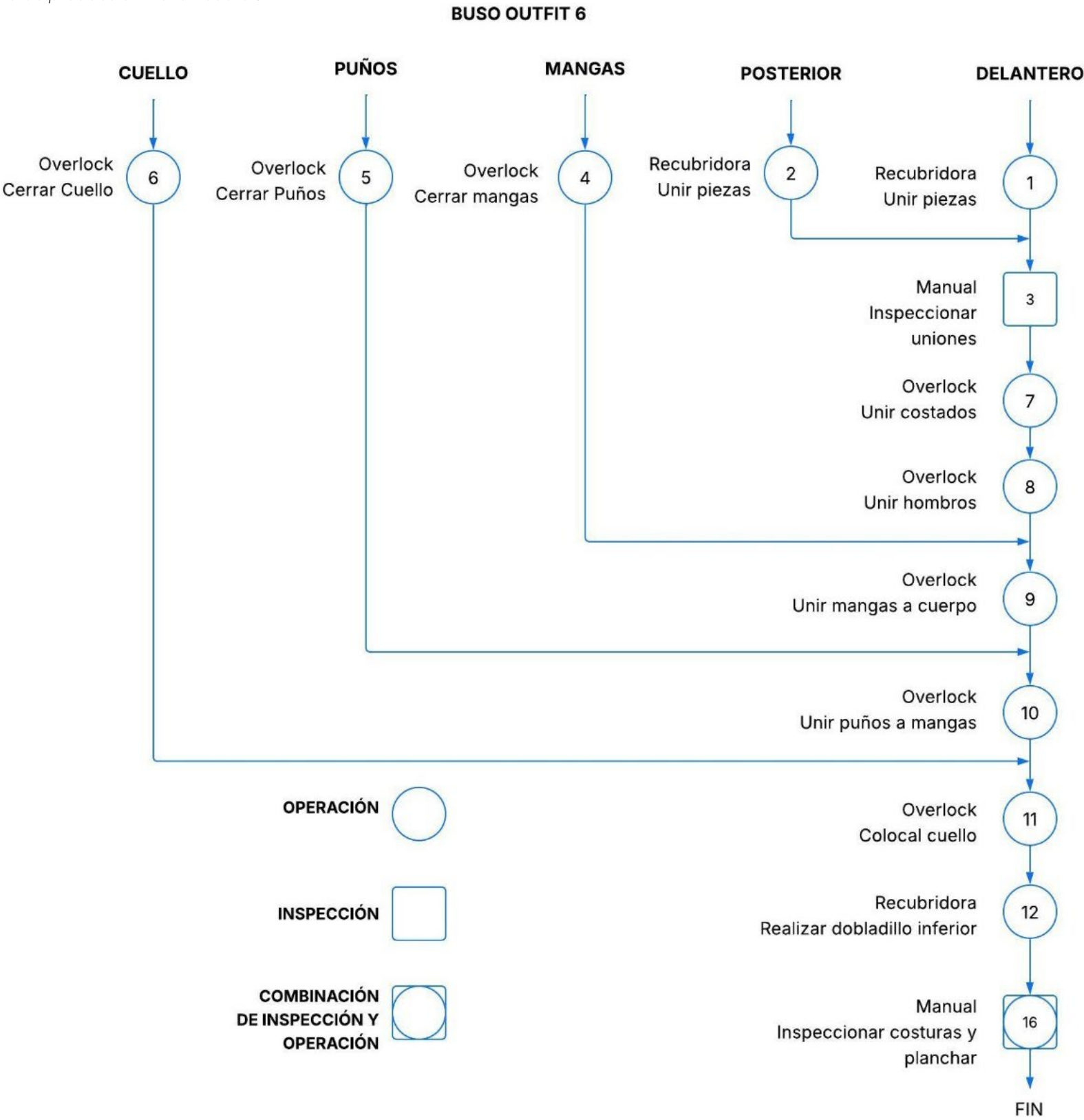


Figura 107

Cálculos de hilo buzo - outfit 6

HILO BUSO OUTFIT 6			
Costura	Recubridora	Overlock	Precio en 10000 yd
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	\$2,35
			Total
340	70,78 m - hilo		131,42 m de hilo - 143,72 yds
266		60,64 m - hilo	

Figura 108

Costos de tela e insumos buzo - outfit 6

TELA E INSUMOS BUSO OUTFIT 6				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela Fleece nude	1 m	0,50 m	\$5,96	\$2,98
Tela Fleece azul	1m	0, 50 m	\$5,96	\$2,98
Tela Rib	1	0,25 m	\$5,48	\$1,37
Hilo	10000 yds	143,72 yds	\$2,35	\$0,03
			TOTAL	\$7,36

Figura 109

Costos Buzo - outfit 6

Outfit 6 buzo		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 1,47	0,1
Consumo de tela	1,25 metros	7,33
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	7,43
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 5,39	0,33
Materiales y heramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,83
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 7,61	0,47
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,03
Accesorios (cordón, ojales, cier	Costo promedio	0
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	0,50
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	7,43
Corte	Subtotal Corte	0,83
Confección	Subtotal Confección	0,50
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	20,15
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	282,1
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	26,195
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	30,225



Figura 110
Diagrama de producción Pantalón - outfit 6

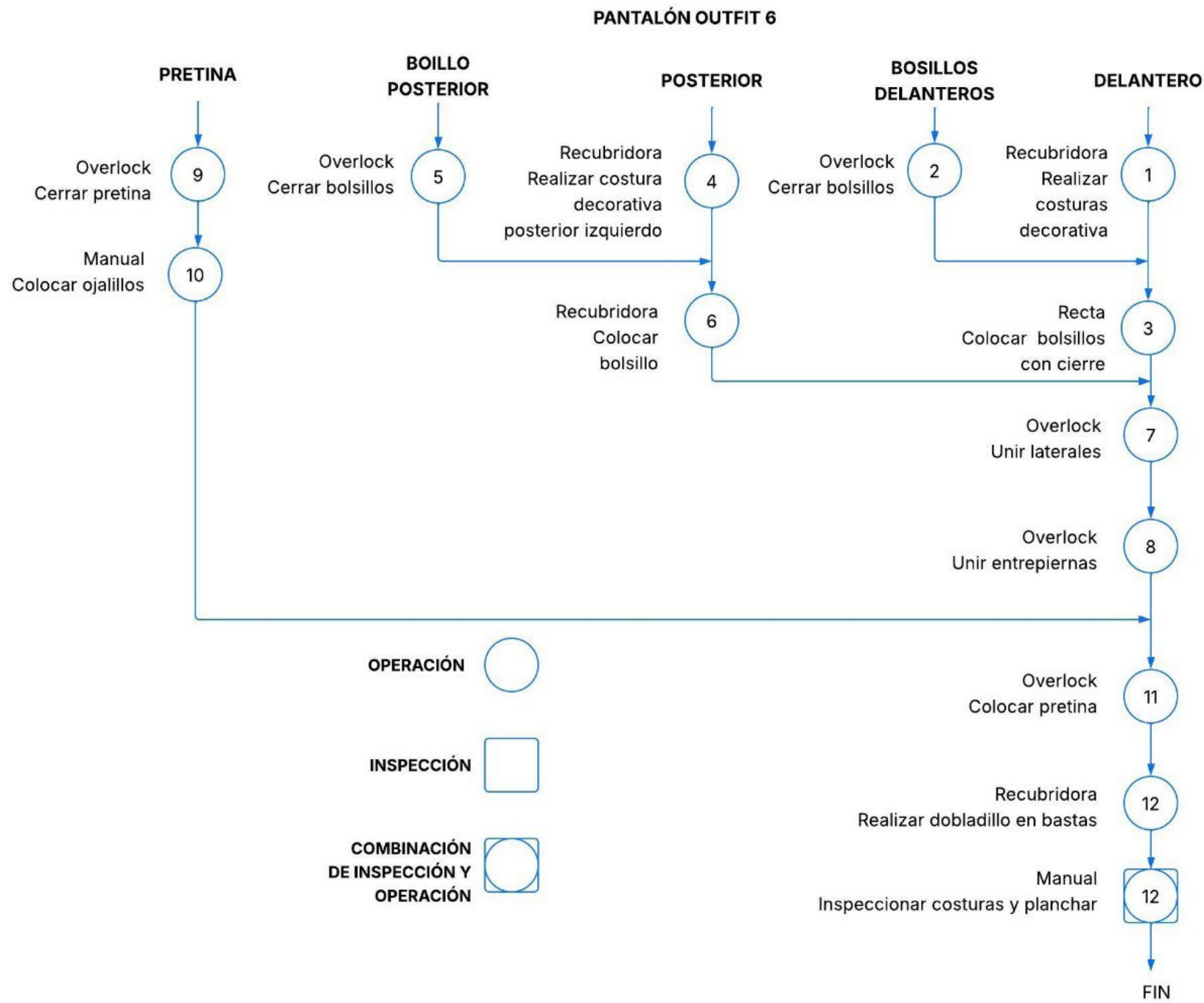


Figura 111

Cálculo de hilo pantalón - outfit 6

HILO PANTALÓN OUTFIT 6				
Costura	Recubridora	Overlock	Recta	Precio en 10000 yd
10 cm	2,17 m - hilo	2,28 m - hilo	0,26 m - hilo	\$2,35
				Total
390	84,63 m - hilo			215,55 m de hilo 235,73 yds
522,5		119,13 m - hilo		
453,5			11,79 m - hilo	

Figura 112

Costos de tela e insumos pantalón - outfit 6

TELA E INSUMOS PANTALÓN OUTFIT 6				
Materiales	Cantidad por U	Cantidad Utilizada	Precio por U	Precio total
Tela Fleece	1 m	1 m 1/4	\$5,96	\$7,45
Tela Rib	1m	0,25 m	\$5,48	\$1,37
Cordón	1	1	\$0,70	\$0,70
Ojalillo metálico	paquete de 10	2	\$0,80	\$0,08
Cierre	1	3	\$0,57	\$1,71
Hilo	10000 yds	235,73 yds	\$2,35	\$0,05
			TOTAL	\$11,36

Figura 113

Costos Pantalón - outfit 6

Outfit 6 pantalon		
Proceso	Fórmula	Cálculo
Tendido		
Mano de obra (operario)	Hora laboral (3,53) 0,93	0,09
Consumo de tela	1,50 metros	8,82
Subtotal Tendido	Suma de los costos de Tendido	8,91
Corte		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 4,03	0,24
Materiales y herramientas	Requeridos en producción	0,5
Subtotal Corte	Suma de los costos de Corte	0,74
Confección		
Mano de obra (operario)	Costo por hora (\$3.53) 7,55	0,47
Hilo	Consumo de hilo x precio	0,05
Accesorios (cordón, ojales, cier	Costo promedio	2,49
Subtotal Confección	Suma de los costos de Confección	3,01
Diseño y Estampado DTF		
Diseño gráfico y empaque	Costo fijo por diseño o costo por hora 4,51	1,03
Impresión DTF	Cantidad de unidades x costo por impresión	0,02
Transferencia térmica	Tiempo de transferencia	0,01
Subtotal Diseño y Estampado	Suma de los costos de Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos		
Energía eléctrica	Costo promedio por hora x tiempo	2
Alquiler del espacio	Costo mensual prorrateado por día	8,33
Subtotal Indirectos	Suma de los costos indirectos	10,33
Resumen Total		
Tendido	Subtotal Tendido	8,91
Corte	Subtotal Corte	0,74
Confección	Subtotal Confección	3,01
Diseño y Estampado	Subtotal Diseño y Estampado	1,06
Costos Indirectos	Subtotal Costos Indirectos	10,33
Costo Unitario	Costo de unidad	24,05
Costo Total (por lote)	Suma de todos los subtotales	336,7
Precio de venta sugerido	Costo de unidad * 30%	31,265
Precio de venta óptimo	Costo de unidad * 50%	36,075



4.3.2.- Fichas técnicas finales

Figura 114
Ficha Casaca - outfit 4

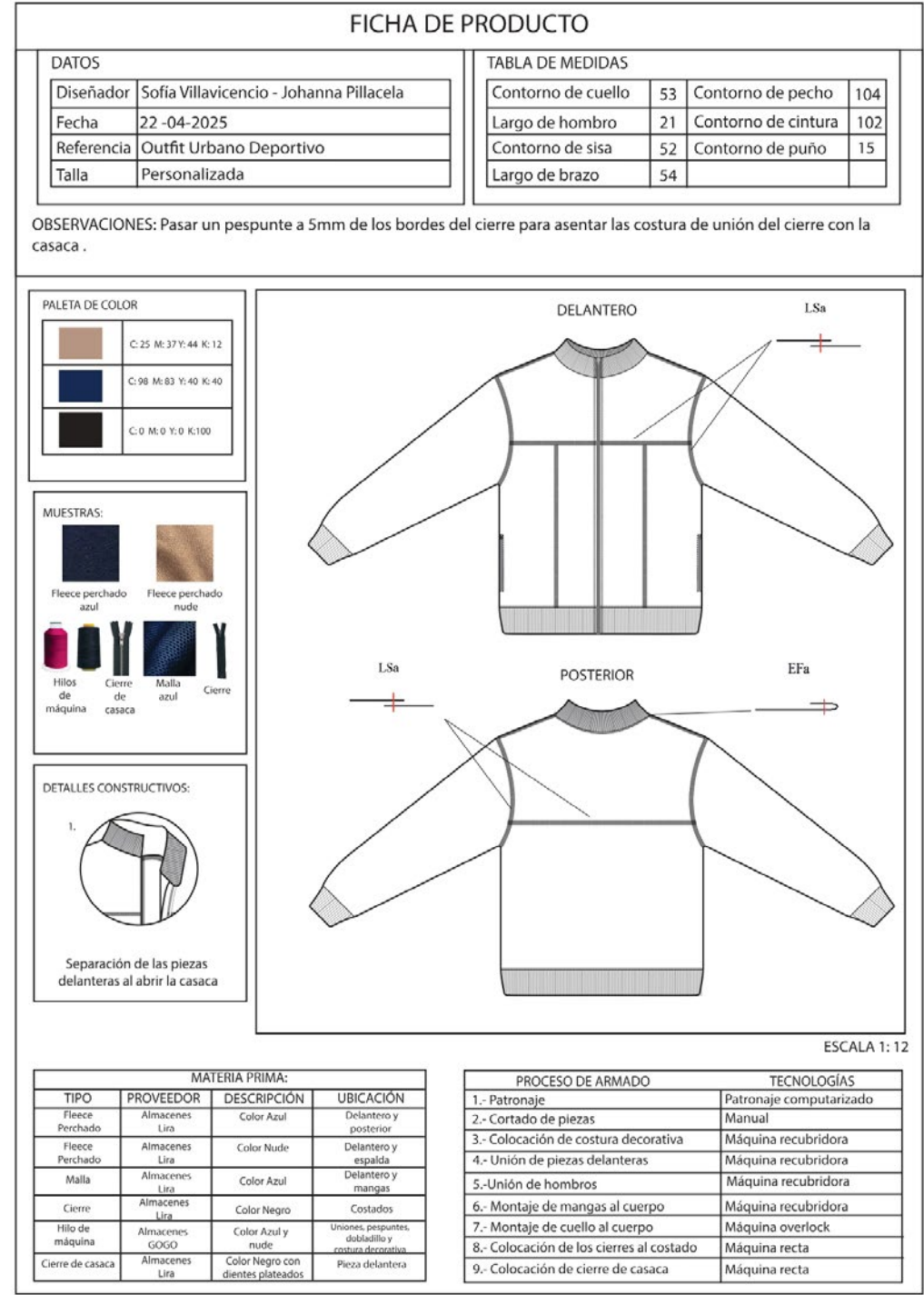
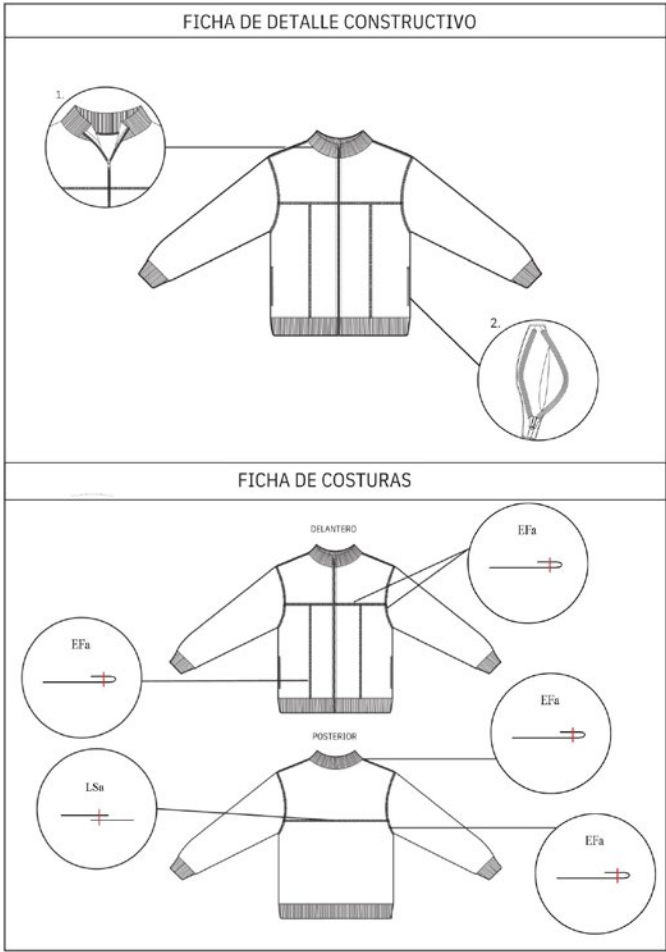


Figura 115
Ficha Casaca detalle - outfit 4





RESULTADOS

Figura 116
Ficha Camiseta - outfit 4

DATOS

Diseñador	Sofía Villavicencio - Johanna Pillacela
Fecha	22 -04-2025
Referencia	Outfit Urbano Deportivo
Talla	Personalizada

TABLA DE MEDIDAS

Contorno de cuello	53	Contorno de pecho	104
Largo de hombro	21	Contorno de cintura	102
Contorno de sisa	52	Contorno de puño	15
Largo de brazo	54		

OBSERVACIONES: Pasar un pespunte con hilo del mismo color de la tela a 2mm de la costura de unión cuello - cuerpo, para asentar la costura.

PALETA DE COLOR

C: 0 M: 0 Y: 0 K:100

MUESTRAS:

Jersey negro

Hilos de máquina

DETALLES CONSTRUCTIVOS:

1.

Montaje y terminación del cuello al cuerpo con costura overlock

DELANTERO

POSTERIOR

ESCALA 1: 10

MATERIA PRIMA:

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Jersey	Almacenes Lira	Negro	Pieza entera
Hilo de máquina	Almacenes GOGO	Negro y blanco	Uniones de la prenda, pespuntos y dobladillo

PROCESO DE ARMADO

	TECNOLOGÍAS
1.- Patronaje	Patronaje computarizado
2.- Cortado de piezas	Manual
3.- Colocación de costura decorativa	Máquina recubridora
4.- Unión de hombros	Máquina overlock
5.-Unión de las mangas al cuerpo	Máquina overlock
6.- Cierre de costados	Máquina overlock
7.- Montaje de cuello al cuerpo	Máquina overlock
8.- Pespunte en la base del cuello	Máquina recta
9.- Terminación de dobladillo	Máquina recubridora

Figura 117
Ficha Camiseta detalle - outfit 4

FICHA DE DETALLE CONSTRUCTIVO

DELANTERO

FICHA DE COSTURAS

DELANTERO

102



Figura 118
Ficha Pantalón - outfit 4

DATOS

Diseñador

Sofía Villavicencio - Johanna Pillacela

Fecha

22 -04-2025

Referencia

Outfit Urbano Deportivo

Talla

Personalizada

TABLA DE MEDIDAS

Contorno de cintura

72

Contorno de cadera

99

Largo de tiro

32

Altura de cadera

20

Largo de rodilla

60

Largo de pantalón

100

Ancho de basta

17

OBSERVACIONES: Pasar un pespunte a lado del borde de la unión de la tira de otro color con el costado de la pierna del pantalón.

PALETA DE COLOR

C: 25 M: 37 Y: 44 K: 12

C: 98 M: 83 Y: 40 K: 40

C: 25 M: 98 Y: 70 K: 22

MUESTRAS:

Fleece perchado azul noche

Fleece perchado nude

Elástico

Hilos de máquina

Ojalillos

Cordón

Cierre

DETALLES CONSTRUCTIVOS:

1.

Unión costado delantero y posterior con máquina overlock

DELANTERO

POSTERIOR

LSb

LSq

EFa

ESCALA 1: 9

MATERIA PRIMA:

TIPO	PROVEEDOR	DESCRIPCIÓN	UBICACIÓN
Fleece Perchado	Almacenes Lira	Color Azul Noche	Pretina, tira lateral
Fleece Perchado	Almacenes Lira	Color Nude	Pieza delantera y posterior
Hilo de máquina	Almacenes GOGO	Color Azul, rojo y nude	Uniones, pespuntos, dobladillo y costura decorativa
Ojalillos	Almacenes GOGO	Plateado	Pretina
Cordón	Almacenes GOGO	Rojo	Pretina
Cierre	Almacenes GOGO	Negro	Costados
Elástico	Almacenes GOGO	Blanco	Pretina

PROCESO DE ARMADO

TECNOLOGÍAS

1.- Patronaje

Patronaje computarizado

2.- Cortado de piezas

Manual

3.- Colocación de costura decorativa

Máquina overlock

4.- Unión de pieza azul lateral

Máquina overlock

5.- Unión de costados, entrepierna y tiro

Máquina overlock

6.- Colocación de cierres a los costados

Máquina recta

7.- Unión de la pretina al pantalón

Máquina overlock

8.- Colocación de ojalillos y cordón

Manual

9.- Terminación de basta

Máquina recubridora

Figura 119
Ficha Pantalón detalle - outfit 4

FICHA DE DETALLE CONSTRUCTIVO

1.

DELANTERO

POSTERIOR

2.

FICHA DE COSTURAS

DELANTERO

POSTERIOR

LSq

EFa

EFa

103

Ficha Casaca - outfit 5

ESCALA 1: 12

Ficha Casaca detalle - outfit 5

ESCALA 1: 12

Figura 124
Ficha Buzo - outfit 6

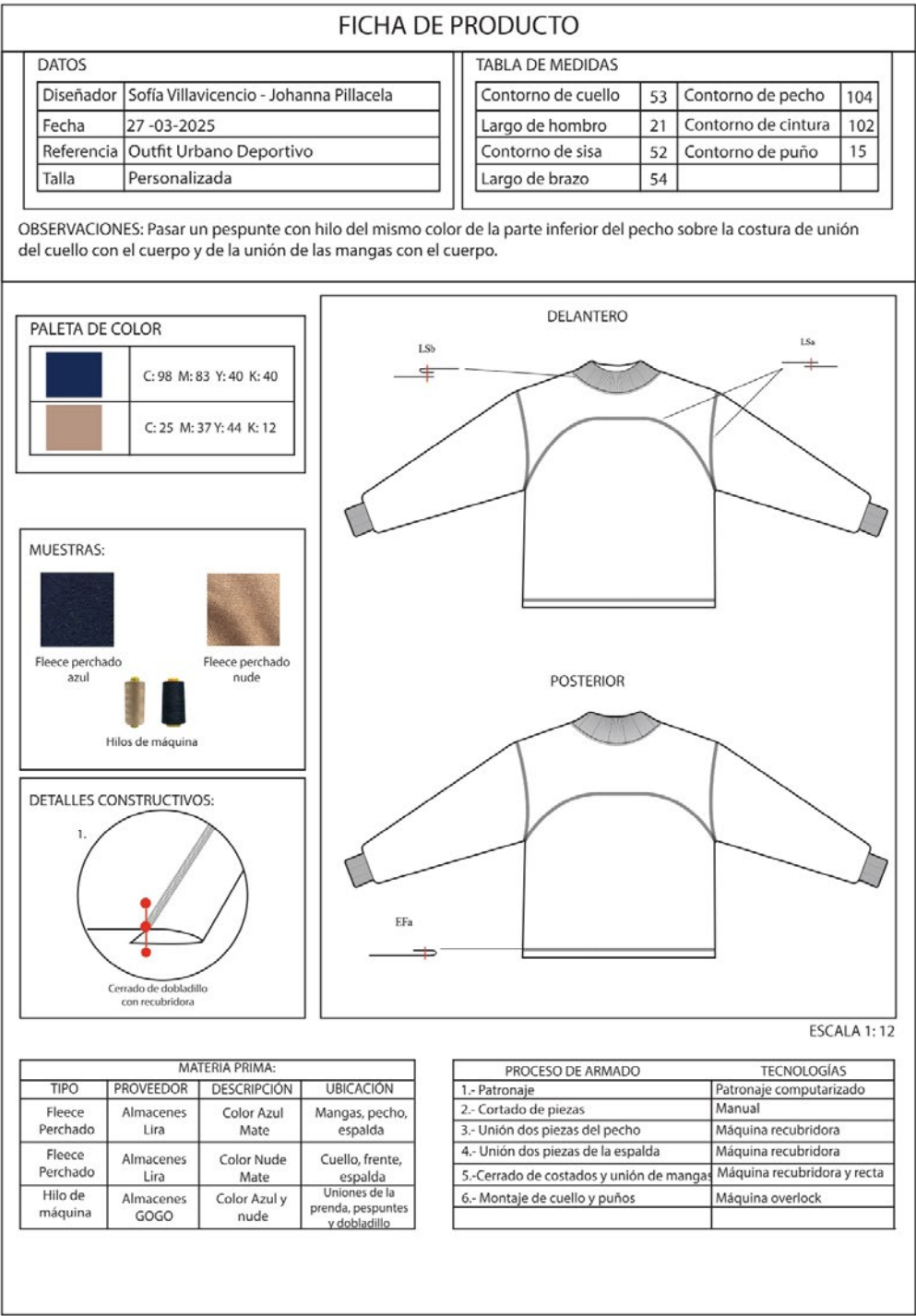
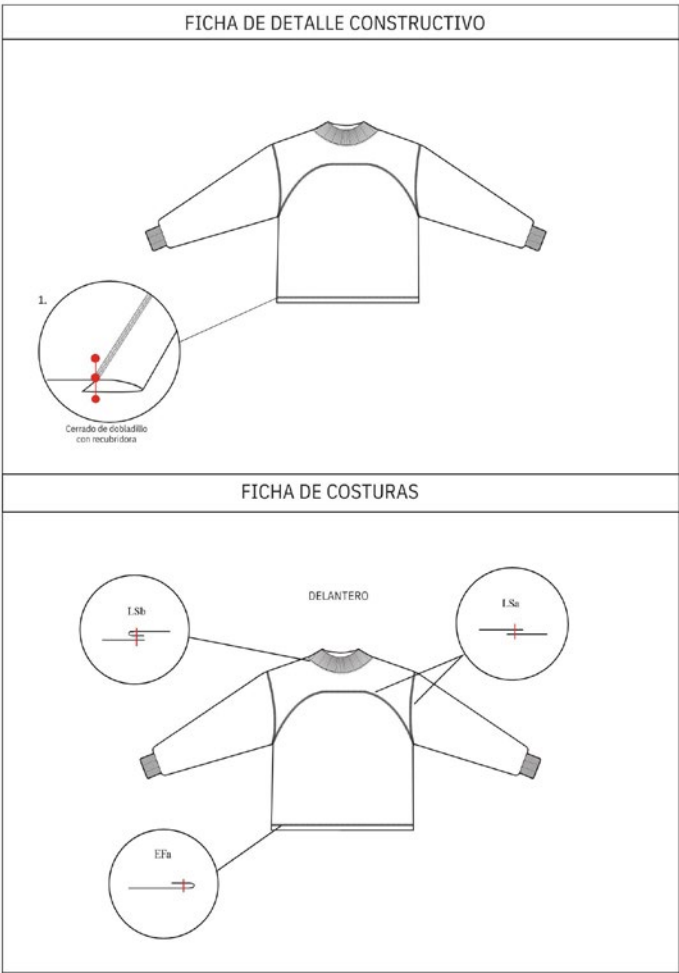


Figura 125
Ficha Buzo detalle - outfit 6





4.4.- Conclusiones

Este estudio permitió identificar las oportunidades de la ciudad de Cuenca para el desarrollo de propuestas de indumentaria urbano-deportiva. Así, si bien existe una actividad representativa en el sector del diseño de indumentaria, las propuestas orientadas a la fusión entre lo urbano y lo deportivo son pocas.

En este contexto, el público objetivo, comprendido entre los 20 y 29 años, valora la comodidad y la funcionalidad tanto como el estilo, por lo que se siente identificado con propuestas de diseño que combinan practicidad, autenticidad y una estética limpia. Estos datos permitieron estructurar una colección de indumentaria genderless que responde a estas demandas, y también proyecta una imagen fresca y contemporánea. La integración de una tendencia global, el minimalismo y la neutralidad cromática posibilitaron diseñar piezas versátiles que dialogan con el entorno urbano de Cuenca y las actividades cotidianas de sus habitantes.

La producción de los diseños no se limitó a la fase creativa, sino que se abordó desde una perspectiva técnica y estratégica. Para validar su viabilidad, se elaboraron fichas técnicas detalladas, se analizaron los flujos de producción posibles y se estimaron los costos de los tres outfits con mayor aceptación. Esta planificación permitió demostrar que el emprendimiento no solo es viable desde el punto de vista creativo, sino desde el punto de vista operativo y financiero, lo que sienta las bases para una implementación realista.

Otro hallazgo fue la importancia de diseñar con base en la experiencia del usuario. La ergonomía, el confort térmico y mecánico, y la adaptabilidad de las prendas fueron pertinentes para construir propuestas de valor que diferencien a la colección de lo existente en el mercado. Esto refuerza la idea de que un emprendimiento en moda urbana no puede centrarse en lo visual, es decir, debe contemplar de forma integral y el bienestar del usuario final.

En suma, el proyecto responde a una necesidad concreta del mercado local y ofrece un camino estructurado para quienes deseen emprender en esta área desde una visión moderna e inclusiva. Es posible desarrollar un emprendimiento de indumentaria urbano-deportiva en Cuenca, con base en una comprensión profunda del usuario, una

propuesta estética coherente con las tendencias actuales, y una planificación técnica y productiva que garantice su ejecución. Esta experiencia de diseño y emprendimiento sirve como modelo replicable para futuros proyectos en el sector textil, lo que aporta al fortalecimiento de una moda local con identidad, propósito y visión de futuro.

4.5.- Recomendaciones

Se recomienda implementar mecanismos de evaluación post-lanzamiento para medir si la prenda realmente está cumpliendo con su objetivo. Por otro lado, el uso de telas como; fleece perchado, jersey y malla se mostraron efectivas para la propuesta; no obstante, se recomienda priorizar materiales textiles que tengan un menor impacto ambiental. Asimismo, se recomienda trabajar con proveedores locales o nacionales que puedan garantizar el abastecimiento constante de materia prima.

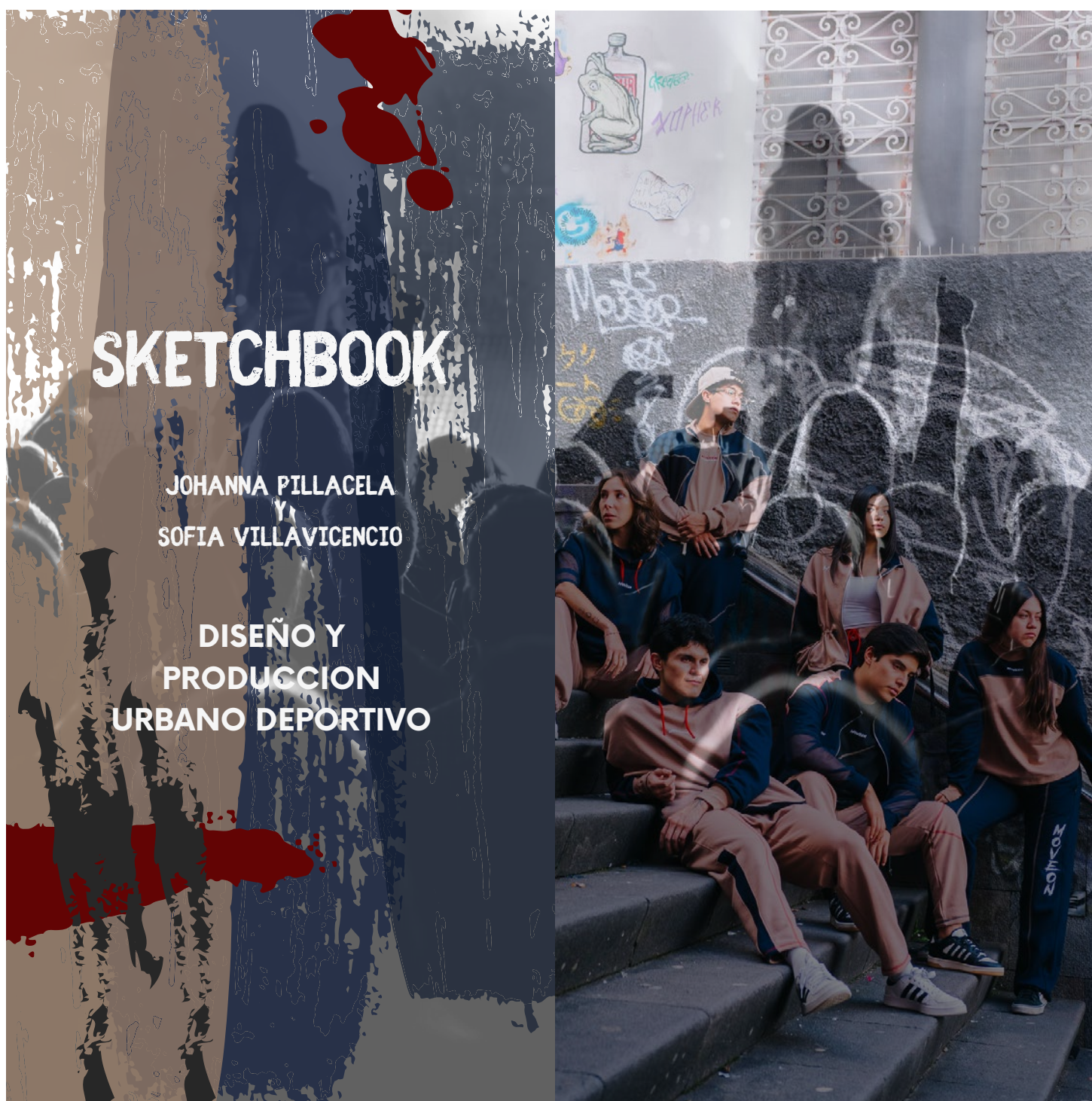
A la par, se sugiere aplicar un proceso de producción mixto que combine técnicas artesanales y maquinaria especializada para agregar mayor valor al producto. De igual forma, se aconseja documentar todos los procesos técnicos y creativos para consolidar manuales internos de producción y estandarizar para futuras colecciones. Además, se recomienda implementar protocolos técnicos para evaluar puntos críticos de cada prenda. Por ejemplo: durabilidad del DTF: lavado acelerado en ciclos domésticos para observar desgaste. Finalmente, antes del lanzamiento, se aconseja efectuar pruebas piloto con el grupo de usuarios definido.



4.6.- Sketchbook

En este segmento se presenta el sketchbook, una herramienta visual donde documentamos todos los procesos creativos desarrollados para llegar a los resultados finales. Funciona como un diario de diseño en el que se integran referencias, exploraciones gráficas, moodboards, desarro-

llo conceptual y bocetos iniciales. Este registro resume de forma clara toda la documentación previa, permitiéndonos plasmar nuestras ideas, definir el concepto base y construir, a partir de él, la propuesta final de la colección.



PROBLEMÁTICA

El sector de diseño textil e indumentaria en Cuenca ha alcanzado un desarrollo considerable, contribuyendo al crecimiento económico tanto local como nacional. De hecho según la (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018) “La ciudad de Cuenca concentra cerca del 97% del Valor Agregado (VA) del sector de Diseño”, lo que evidencia la importancia económica de este sector en la ciudad. Sin embargo, aunque existen varios emprendimientos en el ámbito de la moda, la **participación en el mercado de ropa urbano-deportiva sigue siendo baja**. A pesar del creciente interés por este tipo de moda, **solo el 2% de los graduados hasta el 2021 en diseño textil e indumentaria de la Universidad del Azuay han optado por emprender en este sector**. (Guillén, 2021).

Pregunta problemática

¿Cómo se puede desarrollar un emprendimiento de indumentaria urbana deportiva en Cuenca?

GENERAL

Desarrollar una colección de indumentaria urbano deportiva que integre confort, estética y criterios de factibilidad productiva.

ESPECIFICOS

- 1. Analizar homólogos de indumentaria urbano-deportiva de emprendimientos en la ciudad de Cuenca.
- 2. Diseñar y confeccionar una colección de indumentaria genderless con interpretación de tendencias urbano deportivo que integren confort y estética.
- 3. Desarrollar fichas técnicas, flujo de producción y costos de los tres outfits con mayor aceptación.

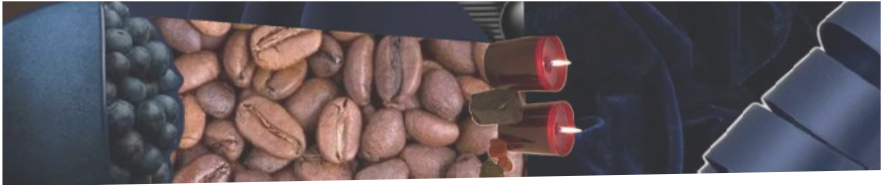
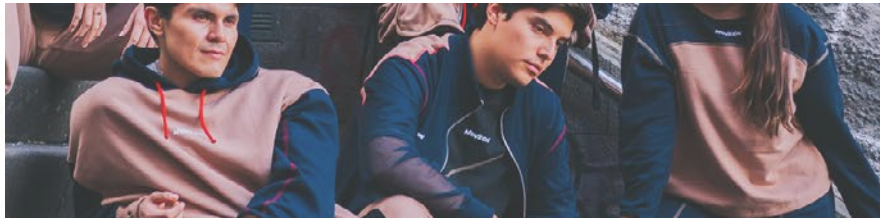


Tabla 5. Metodologías y herramientas metodológicas

METODOLOGÍA	HERRAMIENTA METODOLÓGICA
INVESTIGACIÓN DE CAMPO	Encuestas a graduados
ANALIZAR HOMOLOGOS PROCESOS CREATIVOS Y PROCESOS PRODUCTIVOS	- Análisis de predicción de tendencias - Sketchbook - Prototipado
GUÍA DE PROUCCIÓN INVESTIGACIÓN DE CAMPO	- Encuestas - Diagramas de flujo - Cuadros de costos

RESULTADOS Y ALCANCES QUE SE DEBEN OBTENER

- Actualización de base de datos
- 1 SketchBook
- 8 Bocetos
- 2 Prototipos
- 6 outfits
- 6 Fichas técnicas
- 1 Póster científico
- 1 Video corto de registro



JUSTIFICACIÓN DE LA PROBLEMÁTICA

Figura 128 *Texto de tesis de Tatiana Guillen*

A través de esta encuesta se logró obtener un número más cercano de los diseñadores textil e indumentaria que se han graduado de la Universidad del Azuay durante el periodo 2005 (año en donde empezó la carrera como tal), hasta el año 2020, fueron 238 respuestas por parte de los profesionales de

Nota. Captura de textos de tesis. Tomado de *Análisis de lógicas de producción y comercialización en el marco de las industrias culturales, emprendimientos de diseño textil e indumentaria en la ciudad de Cuenca*. por Guillén, T. (2021). Tesis de Grado, Universidad del azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11069>

Figura 129 Base de datos

[illegible]

Nota. Captura de tesis. Tomado de Análisis de lógicas de producción y comercialización en el marco de las industrias culturales, emprendimientos de diseño textil e indumentaria en la ciudad de Cuenca. por Guillen, T. (2021). Tesis de Grado, Universidad del azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11069>

Figura 130 Continuación base de datos

[illegible]

Fuente: Elaboración propia a partir de datos recolectados en la encuesta

[illegible]

Tabla 9. Base de datos diseñadores textil y moda

Nota. Captura de tesis. Tomado de *Análisis de lógicas de producción y comercialización en el marco de las industrias culturales, emprendimientos de diseño textil e indumentaria en la ciudad de Cuenca.* por Guillen. T, (2021). Tesis de Grado, Universidad del azuay. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11069>

Figura 131 *Captura instagram camisas byb*

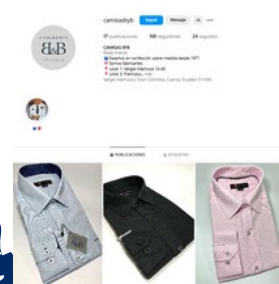


Figura 132 Captura
instagram dorotea_ec

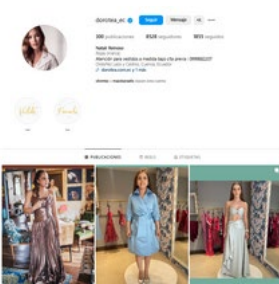


Figura 133 Captura
instagram kimu_gm

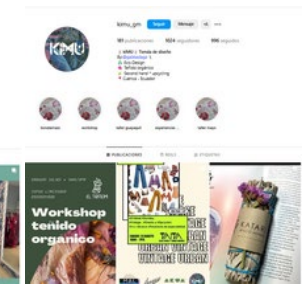


Figura 134 Captura instagram gabyramonc

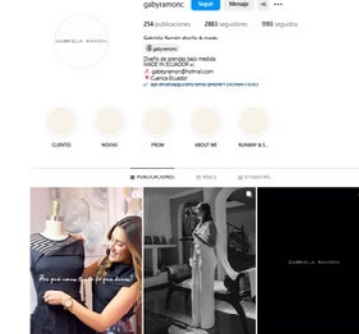
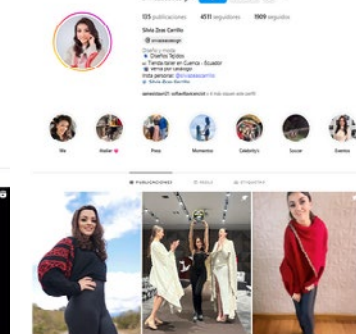


Figura 135 *Captura instagram silviazeasdesing*



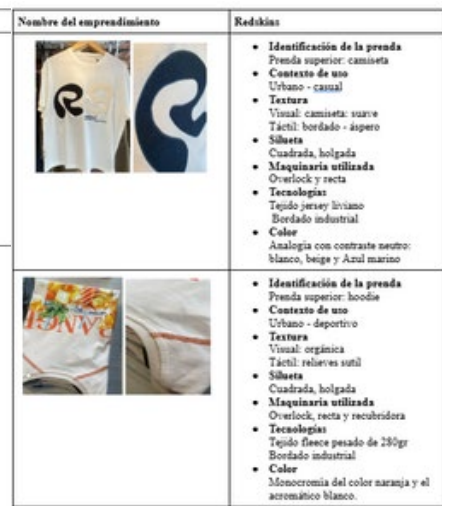
INVESTIGACION DE CAMPO

Se realizó un recorrido por varios negocios de la ciudad de Cuenca que ofrecen indumentaria de estilo urbano-deportivo, y se presentó el análisis de piezas similares en tablas comparativas de homólogos.

Figura 136 Screenshot tabla de investigación 1



Figura 137 Screenshot tabla de investigación 2





INVESTIGACION DE CAMPO

Figura 138 Encuesta de investigación 1

ENCUESTA PREVIA A LA OBTENCIÓN DE TITULACIÓN

Nosotras somos Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio, estudiantes de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay. Estamos desarrollando encuestas individuales a profesionales con la finalidad de actualizar la base de datos de la carrera, la cual nos brindará un panorama para nuestro proyecto de graduación.

[Acceder a Google](#) para guardar el progreso.
[Más información](#)

* Indica que la pregunta es obligatoria

Año de graduación. *

☐ 2021

☐ 2022

☐ 2023

☒ 2024

Figura 139 Encuesta de investigación 2

¿Tiene un emprendimiento de diseño? *

Nombre del emprendimiento

¿Cuál es su universo de vestuario? *

☐ Deportivo

☐ Formal

☐ Casual

☐ Otros:

¿Su emprendimiento es? *

Si su opción es dependiente o colectivo, completar los espacios en paréntesis en la opción "otra".

☐ Independiente

☒ Dependiente (nombre de la empresa)

☐ Colectivo (nombre del colectivo) y (nombre de los diseñadores que lo conforman).

Figura 140 Encuesta de investigación 3

¿Qué etapas del diseño de colección incluye en su proceso? *

☐ Contextualización

☐ Coconceptualización

☐ Ideación: moodboards

☐ Análisis de tendencias

☐ Ficha técnicas

☐ Patronaje

☐ Modelado en maniquí

☐ Creación

☐ Opción 9

☐ Opción 10

☐ Otros:

¿Qué pasos realiza en el diseño de prendas a medida? *

☐ Ideación: bocetación y selección de bases textiles

☐ Patronaje

☐ Prueba de vestuario

☒ Entrega

☐ No realizo diseños a medida

BRIEF

Antecedentes:

- El sector de **diseño textil** e indumentaria en Cuenca está en **crecimiento**.
- Hay **potencial de mercado** por la demanda de moda que combine estilo, comodidad y rendimiento.
- Pocos diseñadores** graduados han incursionado en este sector.

Mensaje:

Crear una **colección** que impulse la moda **urbano-deportiva**, demostrando la importancia de un proceso de selección basado en la **opinión del consumidor**, se busca identificar los **diseños más** viables para su producción.

PERFIL DE USUARIO

Figura 141 Perfil de usuario 1



Sebastián
23 años

Figura 142 Perfil de usuario 2



Stefany - 26 años

Figura 143 Perfil de usuario 3



Cami - 22 años

Figura 144 Perfil de usuario 4



Xavier-29 años
José: 24 años

VARIABLES

DEMOGRAFICAS

Sexo: hombre y mujer
Edad: 20 a 29
Generación: Z
Etnia: mestiza
Estado civil: Solteros
Etapla vital: en formación profesional, en búsqueda de independencia económica, algunos residen con sus familias.
Ingresos: propios y ajenos \$700
Escala social: clase media

PSICOGRÁFICAS

Estilo de vida: Con energía y determinación
Aspiraciones sociales: Independencia, ampliar su círculo social, y expresar su identidad.
Imagen propia: Auténtico, prefiere lo simple.
Percepción del valor: originalidad y calidad.
Motivos y comportamientos de compra: ropa para el día a día, influenciadas por tendencias.
Intereses y aficiones: ejercicio, viajes y desarrollo personal.
Actitud y opiniones: críticos

Región: Sierra
Zona urbana: Cuenca
Tipo de vivienda: Departamentos o casas modernas.
Tamaño de la ciudad o población: 64,233 usuarios
Clima: templado andino

GEOGRÁFICAS

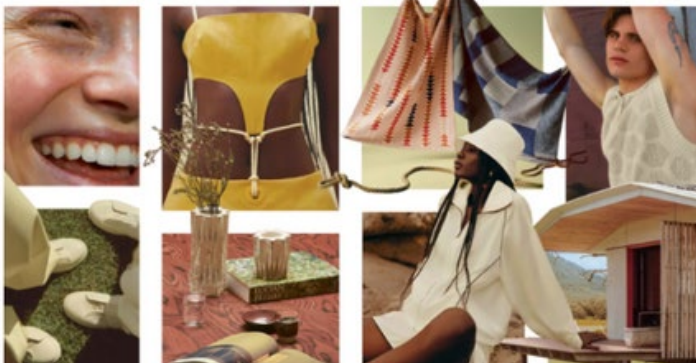
Frecuencia de uso: para todos los días, como para el trabajo, la universidad o actividades cotidianas, sin perder el estilo.
Volumen de compra: 4 prendas
Sensibilidad al precio: moderada

USO Y BENEFICIO



TENDENCIA HONESTIDAD 2025

Figura 145 Tendencia elegida



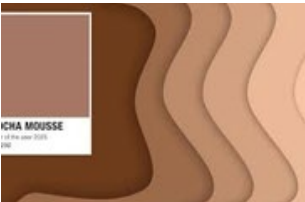
TENDENCIAS

La tendencia "Honestidad" surge de la narrativa "Portofino" se sitúa en un contexto de polarización donde persisten masculinidades tóxicas. Explora las fronteras entre lo masculino y lo femenino. La propuesta promueve la versatilidad, desafiando esquemas tradicionales, adopta una estética minimalista.

Incorpora detalles funcionales como mallas de pescador y recortes ventilados y tejido acanalado. Esta tendencia "Honestidad" aboga por la autoexpresión, rechaza estándares poco realistas y promueve un regreso a lo básico y atemporal en la moda, priorizando prendas que sean duraderas y hermosas en su simplicidad. (Inexmoda, 2025).

TENDENCIA DE COLORES

Figura 146 Tendencia Mocha Mousse



Nota. Tomado de Mocha Mousse [Fotografía], Connect Pantone, s.f., [https://www.pantone.com/color-of-the-year/2025](https://www.pantone.com/color-of-the-year/2025?srsltid=AfmBOorT2CxUhtZTtoFoz3kirtsjNnvZ_Gc-CvP1MXNw3w4hnlPwY3Er)

Pantone para 2025 ha elegido el tono Mocha Mousse, inspirado en la búsqueda global de conexión, comodidad y armonía. Engloba la tendencia hacia lo esencial. Además, permite a los diseñadores explorar tonos marrones que lo complementan y se asemejan a él. (Pantone Connect, s. f.).

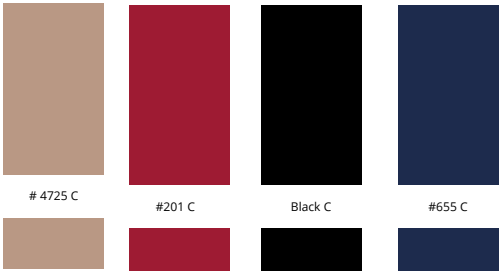
Figura 147 Tendencia Future dusk



Nota. Tomado de Introducing our Colour of the Year [Fotografía], por Worth Global Style Network [WGSN], 2025, <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>

Según Worth Global Style Network (WGSN, 2023), otro color determinante para 2025 es Future Dusk, un azul oscuro de carácter sombrío e intrigante. Este simboliza transición representando el anochecer y el amanecer.

Figura 148 Paleta de colores escogida



MOODBOARD DE TENDENCIAS

Figura 149 Moodboard de tendencia



Figura 150 Moodboard de paleta de colores



Tabla 6. Creación de concepto

CONCEPTUALIZACIÓN	
NOMBRE DE LA PROPUESTA	Street active
PALABRA CLAVE	Genderless
DEFINICIÓN DE LA PALABRA CLAVE	Genderless: se refiere a un "Enfoque integrador en la moda que cuestiona las convenciones de género." permitiendo a todos expresar su individualidad sin restricciones y que las prendas sean utilizadas por cualquier persona.
MATERIALES	Telas de tejido plano y de punto confortables como mallas traspirables, forros ligeros en conjunto con materiales complementarios como elásticos, cierres, gafetes, sesgos, reatas, cordones, ojajillos
CROMÁTICA (JUSTIFICADO)	Tonos terracota: Calidez y autenticidad que evocan serenidad y equilibrio, alineándose con tendencias actuales, gamas de azules (Future Dusk) combinados con tonos cereza que son de igual manera emergentes y matices neutros que aportan un contraste suave y equilibrado, reforzando la sensación de calma y sofisticación en el diseño.
TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS TEXTILES (JUSTIFICADO)	Según el análisis de homólogos, entre las técnicas que resultan factibles están: el DTF, el bordado industrial, vinil textil D y plano, sublimación. Las tecnologías que predominan costuras con máquina recta, overlock y recubridora.
SILUETA,CORTES, ESTRUCTURAS Y FORMAS PRESENTES	Silueta oversize, formas geométricas, líneas y cortes asimétricos.

CONCEPTO

“MoveOn”(en movimiento) surgió con el propósito de convertirse en mucho más que una colección de moda: es el inicio de un emprendimiento con visión a futuro para responder a las necesidades de una generación que busca autenticidad, comodidad y estilo en cada prenda.

Por lo tanto, se pretende crear una colección versátil y contemporánea que acompañe el ritmo dinámico de la Generación Z en Cuenca, con el fin de fusionar funcionalidad y estilo, puesto que cada prenda refleja un equilibrio entre comodidad y autoexpresión, abrazando la moda sin etiquetas ni restricciones de género.

Las siluetas oversize, combinadas con cortes geométricos y asimétricos, crean una estética minimalista y vanguardista. Los detalles funcionales, como elásticos, cordones y cierres, potencian la adaptabilidad de las prendas, lo que proporciona libertad de movimiento en cada uso. Por ello, esta propuesta se inspira en la honestidad de la moda, lo que celebra la individualidad sin encasillamientos ni estereotipos.

Los tonos terracotas de la colección ofrecen una calidez terrosa que abraza lo auténtico, mientras que el Future Dusk le aporta a la propuesta la profundidad del azul. Los matices cereza inyectan vitalidad y los neutros suscitan un contraste sutil que equilibra la paleta, lo que crea una armonía visual serena y poderosa.

MoveOn se convierte en un refugio de calma en un entorno caótico, lo que fomenta un regreso a lo esencial en la moda. Este es un puente entre la expresión personal y la funcionalidad, lo que redefine el concepto de vestimenta urbana con piezas que trascienden el tiempo.

Figura 151 Moodboard de concepto





Figura 152 Moodboard de materiales



CONSTANTES	VARIABLES
Siluetas: oversize	Cromática: tonos rojo cereza
Cromática: tonos marrones, azules y neutros	Texturas: visuales y táctiles - lisas y rugosas
formas: geométricas	Cortes: asimétricos y simétricos
Tecnologías: overlock recta y recubridora	Materiales: telas
Insumos: cierres, elástico y ojalillos metálicos.	Técnicas: DTF, bordado industrial, vinil textil o sublimado.

MARCA

Concepto: MoveOn hace alusión a moverse, por lo tanto, es una marca urbano-deportiva minimalista que fusiona simplicidad, funcionalidad y fluidez corporal. Cada prenda está diseñada para acompañar el cuerpo con naturalidad, sin responder a categorías binarias. Su estética limpia y atemporal fluye entre lo masculino y lo femenino, lo que rompe los moldes y abraza lo auténtico, pues es versátil, cómoda e inclusiva, porque menos es más, y moverse sin límites es el verdadero lujo.

LOGO

Figura 153 Logo de marca

MOVEON

SLOGAN

"Si te gusta, úsalo"



MISIÓN	VISIÓN
Misión de MoveOne: Crear ropa urbana deportiva minimalista, inclusiva y accesible. Nos dedicamos a ofrecer prendas de alta calidad, versátiles, que acompañen a nuestros clientes en su día a día y en su actividad posterior, brindándoles la libertad de expresarse sin límites y de moverse con comodidad.	Visión de MoveOne: Convertirnos en la marca líder de ropa urbana deportiva minimalista, sin género. Buscamos ofrecer prendas que permitan a las personas moverse con libertad y confianza. Nuestra visión es inspirar a una nueva generación que valore el estilo y el rendimiento sin restricciones.

MODELO DE NEGOCIO

Estrategias de marketing

- Redes Sociales:
» Estrategia basada en Instagram, TikTok y facebook
- Colaboraciones: con influencers para generar visibilidad.

Canales de distribución

- Tienda online:
Ecommerce con opción de envío a nivel nacional o internacional.

Fuentes de ingreso

- Venta directa: a través de la tienda online y otros canales de distribución.
- Líneas de colección:
Lanzamientos de colecciones cápsula limitadas para mantener la exclusividad.

BOCETACION RAPIDA

Figura 154 Bocetación rápida 1

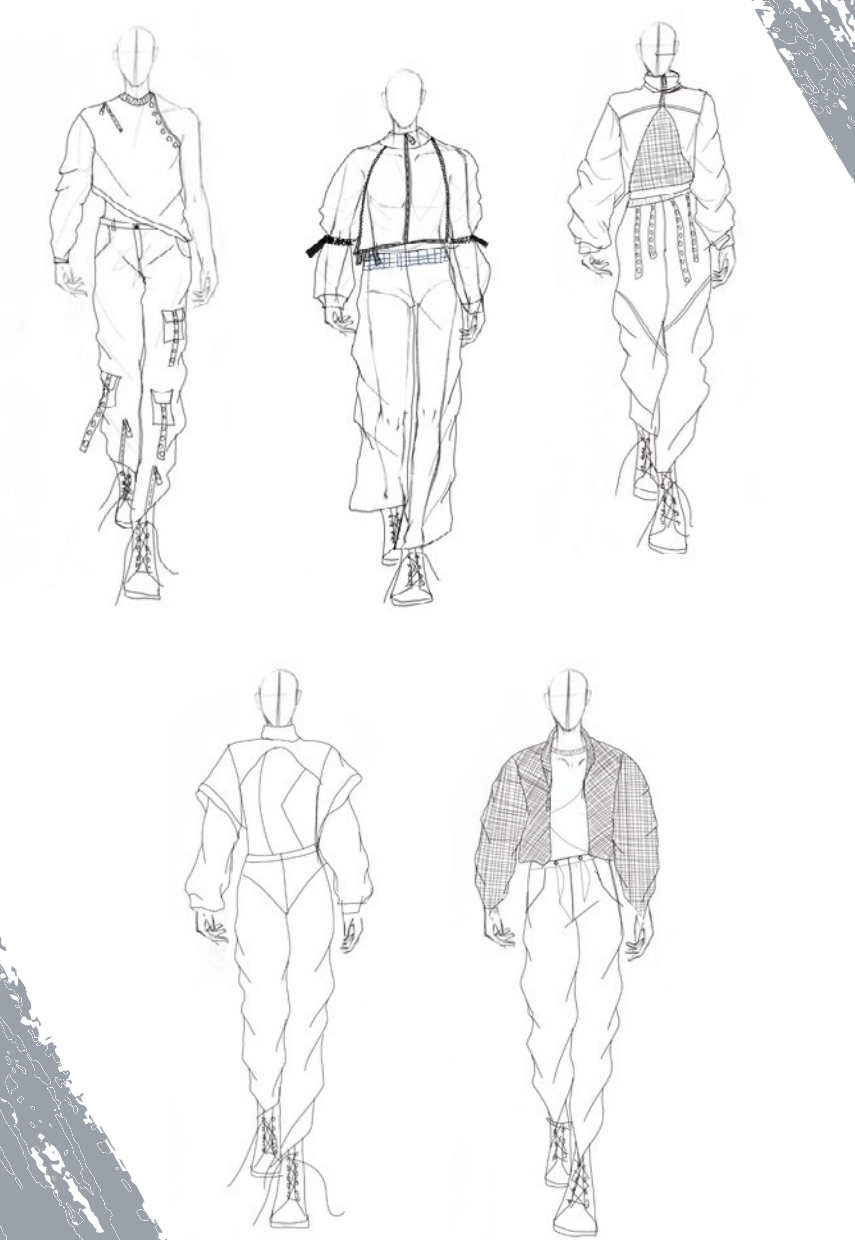




Figura 155 Bocetación rápida 2



BOCETACION RAPIDA

Figura 157 Detalles de cada outfit 1

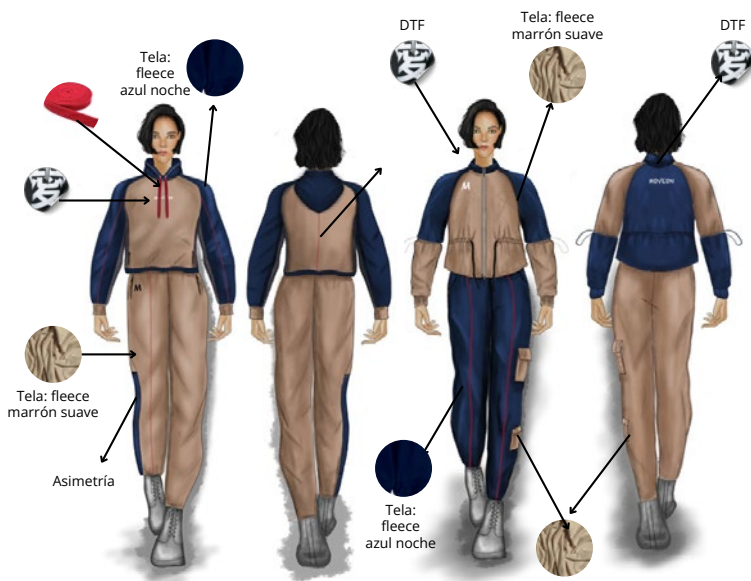


Figura 158 Detalles de cada outfit 2

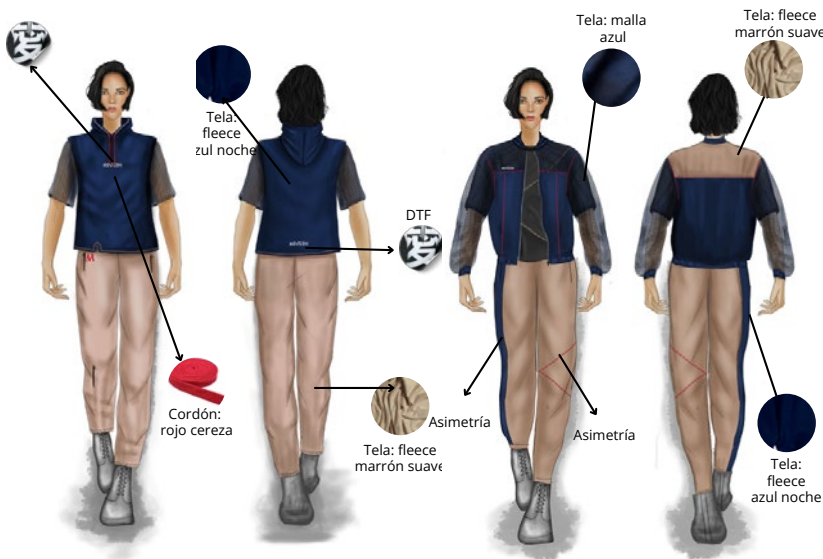




Figura 159 Detalles de cada outfit 3



BOCETOS ELEGIDOS

Figura 160 Encuesta outfit mayor aceptación 1

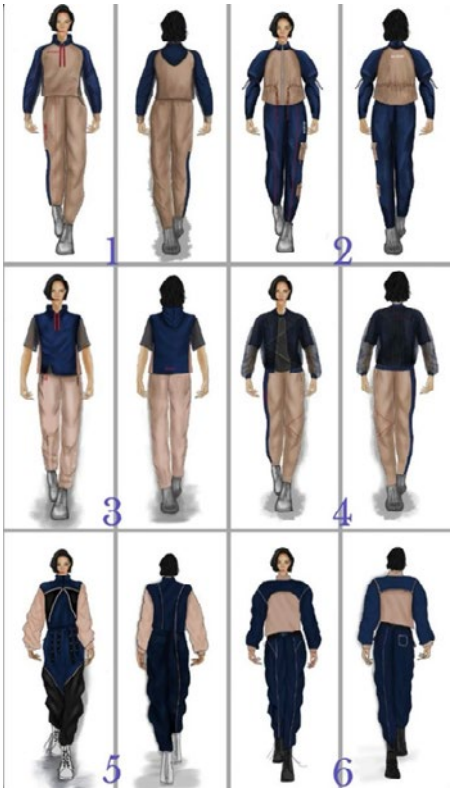
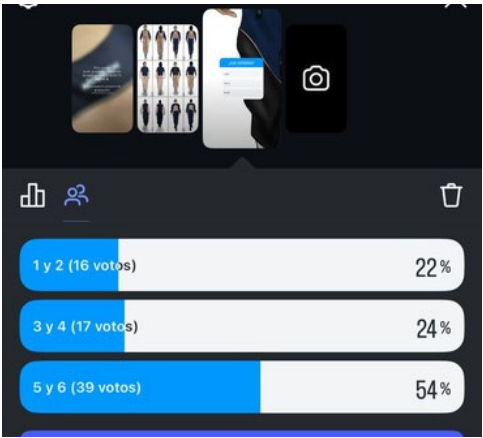


Figura 161 Encuesta outfit mayor aceptación 2



RESULTADOS

CONTROL DE CALIDAD

CASACA
OUTFIT 4

Figura 162 Control de calidad 1



- 12: Cuello bien elaborado con overlock y un solo doblez.
- 2: Sisa con recubridora de 5 hilos, buenos acabados.
- 6: Con recubridora de 5 hilos bien elaborado, recto y preciso.
- 7: Puño bien elaborado.

CONTROL DE CALIDAD

CASACA
OUTFIT 4

Figura 163 Control de calidad 2



- 12: Cuello bien elaborado con overlock y un solo doblez.
- 2: Sisa con recubridora de 5 hilos, buenos acabados.
- 4: Bolsillo con cierre de calidad y con pespunte con hilos de calidad.
- 6: Parte inferior con recubridora de 5 hilos bien elaborado, recto y preciso.
- 7: Puño bien elaborado.
- 8: Bolsillo con cierre de calidad y con pespunte con hilos de calidad.

ETIQUETAS

Figura 164 Etiquetas



MATERIALES: CARTÓN RECICLADO CON IMPRESIÓN FULL COLOR, PAPEL CEBOLLA IMPRESIÓN FULL COLOR. COLGANTE DE HILO CON PLÁSTICO DE SOPORTE NEGRO. CINTA TEXTIL BLANCA IMPRESIÓN FULL COLOR .

Figura 165 Etiqueta en prenda



ETIQUETA EN CINTA TEXTIL BLANCA COSIDA A MÁQUINA SOBRE CADA PRENDA

CARTA DE AGRADECIMIENTO



Figura 166 Empaque



EMPAQUE



RESULTADOS

Figura 167 Prendas armadas



FOTOGRAFÍA CON MODELOS QUE SON POSIBLES CLIENTES SEGÚN NUESTRO PERFIL DE USUARIO

Figura 168 Outfits armados









REFERENCIAS

Anexos - Bibliografía



BIBLIOGRAFÍA

- Abril, J. (2019). Tecnología wearable en indumentaria deportiva caso: ciclismo BMX [Trabajo de graduación]. Universidad del Azuay. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/14775.pdf
- Adidas. (2023). Indumentaria urbano deportiva [Fotografía]. <https://www.pinterest.com/pin/700872760799051991/>
- Asamblea Nacional del Ecuador. (2020). Ley Orgánica de Emprendimiento e Innovación (Registro Oficial No. 151, Suplemento, 28 de febrero de 2020).
- Audaces. (2024, 3 mayo). 4 pasos para que tu proceso de producción de ropa sea perfecto. https://audaces.com/es/blog/proceso-produccion-ropa?utm_source=chatgpt.com
- Break the Limits. (2024). La importancia de la ergonomía en la ropa deportiva [Fotografía]. <https://www.hsportwear.com/blogs/actualidad/la-importancia-de-la-ergonomia-en-la-ropa-deportiva>
- Bustamante, O (2020). Diseño de indumentaria urbano-deportiva en Cuenca [Trabajo final de grado]. Universidad del Azuay. file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/15633%20(3).pdf
- Chiolecca. (2023). Qué es el patronaje en la moda y qué tipos existen? [Fotografía]. <https://www.chio-lecca.edu.pe/blogs/articulos/que-es-el-patronaje>
- Connect Pantone. (s.f.). Mocha Mousse [Fotografía]. <https://n9.cl/ampn3m>
- Deportextil. (2024). Tejidos inteligentes [Fotografía]. <https://es.linkedin.com/pulse/tejidos-inteligentes-deportextil-isnwe>
- Dussel, E. (2018, enero 29). Siete hipótesis para una estética de la liberación. Revista de Filosofía, (77). file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/annabelle 2308,+01-siete hipótesis.pdf
- Flores, C. (2001). Ergonomía para el diseño. Librería, S.A de C.V.
- Fundar. (2023, 19 diciembre). La cadena textil-indumentaria. https://fund.ar/publicacion/la-cadena-textil-indumentaria/?utm_source=chatgpt.com
- Inexmoda. (2025, 17 febrero). Convergencia y honestidad Tendencias Masculino Primavera Verano 2025 [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Xr81Jv7FGvg>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC]. (2022). VIII Censo de Población y VII de Vivienda: Componente de Metodología y Análisis – CPV 2022 [Archivo de Excel]. INEC.
- Intexmoda. (2024). Tendencias primavera/verano 25: lo que viste en colombiatex 2025. <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>



- Jiménez, A. I. L. (2021, 17 noviembre). ¿Qué es la moda urbana? El estilo juvenil que está en auge. SIGNUM FIT. <https://www.signumfit.es/blog/p24727-moda-urbana-un-estilo-en-auge.html>
- Jones, R., & Holland, G. (2018). Predecir las tendencias de moda: Cómo adquirir la práctica y las habilidades necesarias (J. de Cos Pinto & A. Misrahi Vallés, Trads.). Promopress. (Trabajo original publicado en 2017).
- Look. (2021). Modas que incluyen líneas de género fluido o genderless entre sus colecciones [Fotografía]. <https://okdiario.com/look/estilo/tendencias-moda-unisex-hm-51253>
- Look. (2025). Genderless / Así es la moda que no entiende de géneros. [Fotografía]. <https://okdiario.com/look/estilo/tendencias-moda-unisex-hm-51253>
- Martins, Á. G. (2024, 30 octubre). Ergonomía física: qué es y recomendaciones para cuidarte. Ofiprix. https://www.ofiprix.com/es/blog/ergonomia-fisica?srsId=AfmBOopa7Q_5eRf-j3ZsVN28tqwOwwuRyVIPkg7Zln07x1IDzSFYH2Cwz&utm_source=chatgpt.com
- Organización de las Ciudades del Patrimonio Mundial. (2021). Cuenca. <https://www.ovpm.org/es/programa/premio-lallier/2021-cuenca/>
- Pinterest. (2024a). Vestuarios de carnaval [Fotografía]. <https://www.pinterest.com/pin/44754590043885611/>
- Pinterest. (2024b). Moda urbana japonesa [Fotografía]. <https://www.pinterest.com/pin/44332377576208309/>
- Pinterest. (2024c). Inspiración [Fotografía]. <https://www.pinterest.com/pin/12596073952954388/>
- Pinterest. (2024d). Motya [Fotografía]. <https://www.pinterest.com/pin/12596073952954388/>
- Pinterest. (2024e). Madeline Moore [Fotografía]. <https://es.pinterest.com/pin/138556126011146941/>
- Porto, J. P., & Gardey, A. (2022b, febrero 22). Confección - Qué es, definición y concepto. Definición. De. <https://definicion.de/confeccion>
- Raymond, M. (2010). Tendencias: qué son, cómo identificarlas, en qué fijarnos, cómo leerlas (A. Martínez Yuste, Trad.). Promopress. (Trabajo original publicado en 2010).
- Revista Velvet. (2025). [a fusión entre dinamismo y estilo [Fotografía]. <https://revistavelvet.cl/el-movimiento-como-expresion-la-fusion-entre-dinamismo-y-estilo/>
- Sáez, J. (2022, 3 mayo). ¿Qué es el confort térmico? Cómo mejorar la comodidad del vestuario laboral. Seguridad Laboral. https://www.seguridad-laboral.es/especiales-prl/vestuario/que-es-el-confort-termico-como-mejorar-la-comodidad-del-vestuario-laboral_20220503.html#:~:text=Se%20trata%20de%20la%20medida,una%20buena%20evacuaci%C3%B3n%20del%20sudor.



REFERENCIAS

Vinlove, A. (2018). Moda e identidad de género Creación de una colección cápsula genderless. [Trabajo final de grado]. Universidad de Palermo. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/19971_19538.pdf

WGSN. (2025). Introducing our Colour of the Year [Fotografía]. <https://inexmoda.org.co/moda-y-tendencias/tendencias-primavera-verano-25-lo-que-encontraras-en-colombiatex-2025/>

Worth Global Style Network [WGSN]. (2023, 25 octubre). Introducing our Colour of the Year for 2025: Future Dusk. <https://www.wgsn.com/en/blogs/introducing-our-colour-year-2025-future-dusk>

Zonales Quito. (2022). Taller y confección de prendas deportivas [Fotografía]. <https://zonales.quito.gob.ec/?p=230317>



ANEXOS

Anexo 1

Figura 169
Encuesta de outfits con mayor aceptación

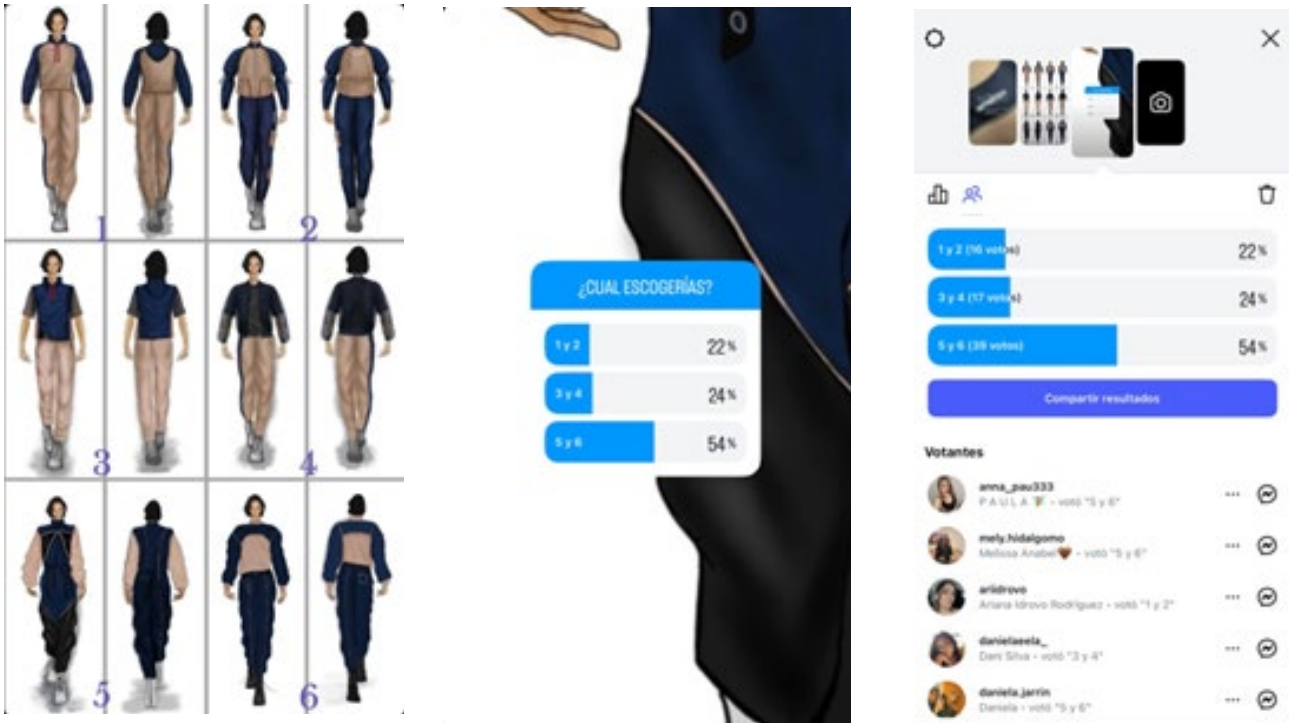


Figura 170
Código QR para ver Video



Anexo 2
Fichas de Flujo: tendiendo corte y confección

Figura 171
Tiempos outfit 4 - casaca

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Casaca moveone outfit 4										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Mangas x2	Tiempo de proceso	cueillo	Tiempo de proceso	Bolsillo x2	Tiempo de proceso	Cintura Final	Tiempo de proceso
Tendido	1,01	Tendido	0,21	Tendido	0,15	Tendido	0,1	Tendido	0,12	Tendido	0,23
Corte	3,11	Corte	1,58	Corte	0,59	Corte	0,45	Corte	1,41	Corte	0,47
Confección	6,29	Confección	1,32	Confección	3,57	Confección	1,38	Confección	3,29	Confección	1,11
tiempo en minutos	10,41		3,11		4,31		1,93		4,82		1,81
Total de Tiempo Estimado:	26 minutos con 39 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	29 minutos con 19 segundos										
Observaciones Generales:											

Figura 172
Tiempo outfit 4 - camiseta

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Camiseta negra moveone outfit 4										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Mangas x2	Tiempo de proceso	Cuello	Tiempo de proceso				
Tendido	0,21	Tendido	0,21	Tendido	0,11	Tendido	0,09				
Corte	0,34	Corte	0,34	Corte	0,49	Corte	0,12				
Confección	1,32	Confección	0,44	Confección	2,14	Confección	0,56				
tiempo en minutos	1,87		0,99		2,74		0,77				
Total de Tiempo Estimado:	6 minutos con 37 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	7 minutos con 17 segundos										
Observaciones Generales:											

Figura 173
Tiempos outfit 4 - pantalón

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Calentador moveone outfit 4										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Bolsillos x2	Tiempo de proceso	Basta x2	Tiempo de proceso	Pretina	Tiempo de proceso		
Tendido	0,22	Tendido	0,21	Tendido	0,15	Tendido	0	Tendido	0,25		
Corte	1,12	Corte	1,11	Corte	0,59	Corte	0	Corte	0,56		
Confección	2,11	Confección	2,32	Confección	3,57	Confección	0,41	Confección	1,22		
tiempo en minutos	3,45		3,64		4,31		0,41		2,03		
Total de Tiempo Estimado:	26 minutos con 39 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	29 minutos con 19 segundos										
Observaciones Generales:											



Figura 174
Tiempos outfit 5 - casaca

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Casaca moveone outfit 5										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Mangas x2	Tiempo de proceso	Cuello	Tiempo de proceso	Bolsillos x2	Tiempo de proceso	Puños x2	Tiempo de proceso
Tendido	2,35	Tendido	0,23	Tendido	0,15	Tendido	0,1	Tendido	0,12	Tendido	0,11
Corte	4,12	Corte	1,18	Corte	0,56	Corte	0,23	Corte	1,11	Corte	0,21
Confección	6,57	Confección	0,51	Confección	1,56	Confección	0,52	Confección	3,29	Confección	1,11
tiempo en minutos	13,03		1,92		2,26		0,85		4,52		1,43
Total de Tiempo Estimado:	24 minutos con 1 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	26 minutos con 25 segundos										
Observaciones Generales:											

Figura 175
Tiempos outfit 5 - pantalón

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Calentador moveone outfit 5										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Bolsillos x2	Tiempo de proceso	Bastas x2	Tiempo de proceso	Pretina	Tiempo de proceso		
Tendido	0,18	Tendido	0,15	Tendido	0,24	Tendido	0	Tendido	0,12		
Corte	1,15	Corte	1,18	Corte	1,1	Corte	0	Corte	0,46		
Confección	1,48	Confección	1,4	Confección	2,5	Confección	0,56	Confección	1,14		
tiempo en minutos	2,81		2,73		3,84		0,56		1,72		
Total de Tiempo Estimado:	12 minutos con 6 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	13 minutos con 19 segundos										
Observaciones Generales:											

Figura 176
Tiempos outfit 5 - camiseta

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Camiseta moveone outfit 5										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Mangas x2	Tiempo de proceso	cuello	Tiempo de proceso				
Tendido	0,21	Tendido	0,21	Tendido	0,11	Tendido	0,09				
Corte	0,34	Corte	0,34	Corte	0,49	Corte	0,12				
Confección	0,32	Confección	0,32	Confección	2,14	Confección	0,56				
tiempo en minutos	0,87		0,87		2,74		0,77				
Total de Tiempo Estimado:	5 minutos con 25 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	6 minutos con 58 segundos										
Observaciones Generales:											

Figura 177

Tiempos outfit 6 - buzo

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección											
Producto:	Buzo moveone outfit 6										
Proceso:	Tendido, corte y confección										
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio										
Fecha:	27 de abril de 2025										
Máquina/Herramienta:	Máquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora										
	Tiempo de proceso	Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Mangas x2	Tiempo de proceso	Cuello	Tiempo de proceso	Puños	Tiempo de proceso
		Tendido	0,15	Tendido	0,15	Tendido	0,24	Tendido	0,8	Tendido	0,13
		Corte	1,43	Corte	1,2	Corte	2,1	Corte	0,23	Corte	0,43
		Confección	2,59	Confección	1,3	Confección	2,1	Confección	0,52	Confección	1,1
tiempo en minutos			4,17		2,65		4,44		1,55		1,66
Total de Tiempo Estimado:	14 minutos con 47 segundos										
Margen de Contingencia:	10%										
Tiempo Final con Contingencia:	16 minutos con 16 segundos										
Observaciones Generales:											

Figura 178

Tiempos outfit 6 - pantalón

Ficha de Flujo: Tendido, corte y confección												
Producto:	Calentador moveone outfit 6											
Proceso:	Tendido, corte y confección											
Operador:	Johanna Pillacela y Sofia Villavicencio											
Fecha:	27 de abril de 2025											
Máquina/Herramienta:	Maquina de coser industrial / Overlock / Recta / Recubridora											
Delantero	Tiempo de proceso	Posterior	Tiempo de proceso	Pretina	Tiempo de proceso	Bolsillos x2	Tiempo de proceso	Basta x2	Tiempo de proceso	Bolsillo posterior	Tiempo de proceso	
Tendido	0,18	Tendido	0,15	Tendido	0,13	Tendido	0,24	Tendido	0,12	Tendido	0,11	
Corte	1,15	Corte	1,18	Corte	0,29	Corte	1,1	Corte	0,11	Corte	0,2	
Confección	1,48	Confección	1,42	Confección	0,49	Confección	3,58	Confección	0,29	Confección	0,29	
tiempo en minutos	2,81		2,75		0,91		4,92		0,52		0,6	
Total de Tiempo Estimado:	12 minutos con 51 segundos											
Margen de Contingencia:	10%											
Tiempo Final con Contingencia:	14 minutos con 8 segundos											
Observaciones Generales:												

Figura 179

Qr para ver sketchbook

