



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO TEXTIL E INDUEMNTARIA

Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Licenciada en
Diseño Textil e Indumentaria

**“Generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético
del vestuario de los personajes de un videojuego”.**

Autora/o: Jennifer Nayelli Puetate Sarchi

Tutora/o: Ing. Mg. Iraida Teresa Ubilluz Alban

Febrero, 2024

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular sobre el tema:

“Desarrollo de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego”, de la alumna Jennifer Nayelli Puetate Sarchi, estudiante de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria, considero que dicho Proyecto de Integración Curricular bajo la Modalidad proyecto integrador ha sido revisado en su totalidad y analizado por el software de similitud de contenidos, el mismo que responde a las normas establecidas en el Reglamento de Graduación de Pregrado de la Universidad Técnica de Ambato.

Por lo tanto, autorizo la presentación del mismo, ante el organismo pertinente para ser sometido a la evaluación de los profesores calificadores designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, febrero, 2024

TUTORA



.....

Ing. Mg. Iraida Teresa Ubilluz Alban

C.C.:1803010790

II

AUTORÍA DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Yo, Jennifer Nayelli Puetate Sarchi con cédula de ciudadanía No 0450178603, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de integración curricular, Modalidad proyecto integrador bajo el tema: “Generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego”, así como también los contenidos presentados, ideas, análisis, síntesis de datos y conclusiones, son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de integración curricular.

Ambato, febrero, 2024

AUTORA



Jennifer Nayelli Puetate Sarchi

C.C.: 0450178603

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Puetate Sarchi Jennifer Nayelli con C.C.: 0450178603 en calidad de autora y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **“DESARROLLO DE INDUMENTARIA LÚDICA INFANTIL A PARTIR DEL ANÁLISIS ESTÉTICO DEL VESTUARIO DE LOS PERSONAJES DE UN VIDEOJUEGO”**, autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este trabajo de integración curricular o parte de él, un documento disponible con fines netamente académicos para su lectura, consulta y procesos de investigación.

Cedo una licencia gratuita e intransferible, así como los derechos patrimoniales de mi proyecto de Integración Curricular a favor de la Universidad Técnica de Ambato con fines de difusión pública; y se realice su publicación en el repositorio Institucional de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, siempre y cuando no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor/a, sirviendo como instrumento legal este documento como fe de mi completo consentimiento.

Ambato, febrero,2024

AUTORA



Jennifer Nayelli Puetate Sarchi

C.C.: 0450178603

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Integración Curricular, Modalidad Proyecto integrador, sobre el tema “**DESARROLLO DE INDUMENTARIA LÚDICA INFANTIL A PARTIR DEL ANÁLISIS ESTÉTICO DEL VESTUARIO DE LOS PERSONAJES DE UN VIDEOJUEGO**” de Jennifer Nayelli Puetate Sarchi, estudiante de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria, de la Facultad de Diseño y Arquitectura de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, febrero, 2024

Para constancia firman

Título. Nombres y Apellidos
PRESIDENTE
C.C.

Título. Nombres y Apellidos
MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.

Título. Nombres y Apellidos
MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.

DEDICATORIA

A mis amados padres, Nancy Sarchi y Nelson Puetate, les dedico este logro con profundo agradecimiento por ser mis guías a lo largo de mi vida. Su inquebrantable apoyo y el invaluable regalo de la educación que me proporcionaron son la esencia de mi éxito académico.

A mis hermanos, Dayana, Emily y Kevin que, con su respaldo incondicional y su cariño, ha sido un sostén fundamental en cada paso de este viaje académico.

A mis abuelos, quienes han creído en mí incluso en medio de las adversidades, les dedico este trabajo con profundo aprecio. Su apoyo genuino a lo largo de estos años de aprendizaje ha sido un pilar esencial en mi desarrollo académico.

Jennifer Nayelli Puetate Sarchi

AGRADECIMIENTO

Siempre estaré agradecida con Dios por enseñarme que en cada momento difícil o de felicidad, él estará conmigo hasta la eternidad. Asimismo, extendo mi agradecimiento a mis distinguidos educadores, cuyas extraordinarias habilidades han enriquecido mi formación profesional. Sus sabias enseñanzas y consejos fueron esenciales para la realización de este proyecto. Finalmente, agradezco de corazón a mis queridos amigos que se convirtieron en mi familia durante estos años de estudios. Su apoyo y cariño incondicional en los momentos más arduos han sido un invaluable regalo.

Jennifer Nayelli Puetate Sarchi

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	iii
CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO.....	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xvi
RESUMEN EJECUTIVO.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES GENERALES.....	2
1.1. Nombre del proyecto.....	2
1.2. Antecedentes (Estado de arte).....	2
1.3. Justificación.....	5
1.4. Objetivos.....	9
1.4.1. Objetivo general.....	9
1.4.2. Objetivos específicos.....	9

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL.....	10
---------------------------	----

2.1.	Diseño.....	10
2.1.1.	Elementos básicos del diseño.....	11
2.1.1.1.	Elementos Conceptuales.....	11
2.1.1.2.	Elementos visuales.....	12
2.1.1.3.	Elementos de relación.....	12
2.1.1.4.	Elementos prácticos.....	13
2.1.2.	Diseño funcional.....	13
2.1.2.1.	Función utilitaria.....	14
2.1.2.2.	Función estética.....	15
2.1.3.	Diseño de indumentaria.....	15
2.1.3.1.	Indumentaria infantil.....	17
2.1.3.2.	Indumentaria lúdica.....	20
2.2.	Ludificación.....	21
2.2.1.	Actividades lúdicas.....	22
2.2.1.1.	Tipos de actividades lúdicas.....	22
2.2.1.2.	Recursos lúdicos.....	26
2.2.1.3.	Métodos de aprendizaje.....	28
2.2.2.	Industria del entretenimiento.....	29
2.2.2.1.	Era digital.....	29
2.2.2.2.	Videojuego.....	30
2.3.	Marcas referentes y/o aspiracionales.....	35
2.3.1.	Visionario.....	38

CAPÍTULO III

3.	INVESTIGACIÓN DE MERCADO.....	40
-----------	--------------------------------------	-----------

3.1.	Análisis externo	40
3.1.1.	Análisis PEST	40
3.1.1.1.	Entorno Político	40
3.1.1.2.	Entorno económico.....	43
3.1.1.3.	Análisis socio /cultural.....	44
3.1.1.4.	Análisis tecnológico.....	46
3.1.1.5.	Entorno ambiental.....	47
3.1.1.6.	Entorno legal.....	48
3.1.2.	Tendencias de consumo	50
3.1.3.	Segmento del mercado potencial	52
3.1.4.	Análisis del sector y del mercado de referencia.....	57
3.1.5.	Índice de saturacion del mercado potencial	58
3.1.6.	Análisis estratégico de la competencia (benchmarking).....	59
3.2.	Análisis interno.....	63
3.2.1.	Análisis de recursos propios y disponibles	64
3.2.2.	Análisis Cadena de valor.....	65
3.2.2.1.	Eslabón de investigación y desarrollo	65
3.2.2.2.	Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima	66
3.2.2.3.	Eslabón de producción.....	67
3.2.2.4.	Eslabón de comercialización	68

CAPÍTULO IV

4.	MARCO METODOLÓGICO	69
4.1.	Estudio del público objeto	69
4.1.1.	Modelo de ficha de entrevista y Focus group/ficha de observación	69

4.1.1.1.	Focus Group.....	69
4.1.1.2.	Entrevista semiestructurada	71
4.2.	Selección de Muestra.....	75
4.3.	Técnicas de estudio.....	79
4.3.1.	Cualitativa	79
4.4.	Elaboración e Interpretación de datos	80
4.4.1.	Triangulación de datos	93
4.5.	Conclusiones.....	94

CAPÍTULO V

5.	TECNOLOGIAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCION.....	96
5.1.	Cronograma de producción	96
5.2.	Control de Calidad.....	99
5.3.	Equipos e infraestructuras necesarios para el proyecto.....	101
5.4.	Requerimientos de mano de obra	102
5.5.	Seguridad industrial y ambiental	103

CAPÍTULO VI

6.	DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	106
6.1.	Descripción del producto o servicio	106
6.1.1.	Brain storming (lluvia de ideas).....	107
6.2.	Perfil del cliente.....	108
6.2.1.	Moodboard del perfil del cliente	109
6.2.2.	Moodboard del perfil del usuario.....	110
6.2.2.1.	Análisis del Videjuego.....	111

6.3.	Identidad de Marca.....	128
6.4.	Uso de la marca	129
6.5.	Análisis de la propuesta de color.....	136
6.5.1.	Paleta de color de la propuesta.....	139
6.6.	Tendencia: macro y/o micro tendencia.....	141
6.7.	Concepto de la propuesta.....	142
6.8.	Elementos del diseño.....	143
6.8.1.	Silueta.....	143
6.8.2.	Proporción y línea	143
6.8.3.	Función.....	144
6.8.4.	Detalles.....	144
6.8.5.	Estilo	145
6.8.6.	Estampados, bordados y acabados, terminados.	146
6.9.	Materiales e insumos	147
6.10.	Sketch o bocetos	150
6.11.	Fichas Técnicas.....	157
	CONCLUSIONES.....	225
	RECOMENDACIONES.....	226
	BIBLIOGRAFÍA.....	227
	ANEXOS	242

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. <i>Eslabón de investigación y desarrollo</i>	66
Gráfico 2. <i>Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima</i>	67
Gráfico 3. <i>Eslabón de producción</i>	68
Gráfico 4. <i>Eslabón de comercialización</i>	68
Gráfico 5. <i>Triangulación de Datos</i>	93
Gráfico 6. <i>Brain Storming</i>	107
Gráfico 7. <i>Anexo de variable dependiente</i>	242
Gráfico 8. <i>Anexo de variable independiente</i>	242
Gráfico 9. <i>Anexo redes conceptuales</i>	243
Gráfico 10. <i>Anexo árbol de problemas</i>	244

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Videojuegos de acción</i>	31
Tabla 2. <i>Subcategoría de videojuegos de aventura</i>	32
Tabla 3. <i>Subcategoría de videojuegos de simulación</i>	33
Tabla 4. <i>Subcategoría de videojuegos sociales</i>	34
Tabla 5. <i>Niños- Variable demográfica</i>	53
Tabla 6. <i>Niños- Variable geográfica</i>	53
Tabla 7. <i>Niños- Variable Psicográfica</i>	53
Tabla 8. <i>Padres- Variable demográfica</i>	54
Tabla 9. <i>Padres- Variable geográfica</i>	54
Tabla 10. <i>Padres- Variable socioeconómica</i>	54
Tabla 11. <i>Padres- Variable psicográfica</i>	55
Tabla 12. <i>Profesional- Variable demográfica</i>	55
Tabla 13. <i>Profesional - Variable geográfica</i>	55
Tabla 14. <i>Profesional- Variable socioeconómica</i>	56
Tabla 15. <i>Profesional- Variable psicográfica</i>	56
Tabla 16. <i>Análisis estratégico de la competencia local</i>	60
Tabla 17. <i>Cuadro de análisis de competencia local</i>	62
Tabla 18. <i>Cuadro de información del competidor directo</i>	62
Tabla 19. <i>Análisis FODA de competidor directo</i>	63
Tabla 20. <i>Ficha de observación - Niños</i>	70
Tabla 21. <i>Entrevista semiestructurada - Padres</i>	72
Tabla 22. <i>Entrevista semiestructurada - Profesional</i>	74
Tabla 23. <i>Población y muestra</i>	77
Tabla 24. <i>Interpretación de ficha de observación</i>	80
Tabla 25. <i>Interpretación de datos- Entrevista a padres de familia</i>	83
Tabla 26. <i>Interpretación de datos - Entrevista a profesionales</i>	90
Tabla 27. <i>Cronograma de producción</i>	97
Tabla 28. <i>Control de Calidad</i>	100

Tabla 29. <i>Descripción de infraestructura y equipos</i>	101
Tabla 30. <i>Requerimientos de mano de obra</i>	103
Tabla 31. <i>Historia del videojuego Mario Bros</i>	112
Tabla 32. <i>Personaje Mario Bros</i>	114
Tabla 33. <i>Personaje Luigi</i>	115
Tabla 34. <i>Personaje de la Princesa Peach</i>	116
Tabla 35. <i>Personaje Toad</i>	118
Tabla 36. <i>Personaje Yoshi</i>	119
Tabla 37. <i>Personaje Toadette</i>	120
Tabla 38. <i>Personaje Daisy</i>	121
Tabla 39. <i>Personaje Bowser</i>	122
Tabla 40. <i>Personaje Wario</i>	123
Tabla 41. <i>Personaje Waluigi</i>	124
Tabla 42. <i>Personaje Bonkey Kong</i>	125
Tabla 43. <i>Personaje Diddy Kong</i>	126
Tabla 44. <i>Personaje Bowser Jr.</i>	127
Tabla 45. <i>Ficha de Materiales Textiles</i>	147
Tabla 46. <i>Ficha de Insumos</i>	148
Tabla 47. <i>Usos y cuidados de Materiales</i>	153
Tabla 48. <i>Usos y cuidados de insumos</i>	154

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1. <i>Elementos conceptuales</i>	11
Imagen 2. <i>Elementos Visuales</i>	12
Imagen 3. <i>Elementos de relación</i>	13
Imagen 4. <i>Ropa infantil Formal</i>	18
Imagen 5. <i>Ropa infantil deportiva</i>	19
Imagen 6. <i>Ropa infantil Casual</i>	19
Imagen 7. <i>Ropa infantil de disfraz</i>	20
Imagen 8. <i>Juegos de actitudes</i>	23
Imagen 9. <i>Juegos de dramatización</i>	24
Imagen 10. <i>Juegos activos</i>	25
Imagen 11. <i>Juegos cooperativos y competitivos</i>	25
Imagen 12. <i>Recurso Formatrivo</i>	26
Imagen 13. <i>Recurso de motivación</i>	26
Imagen 14. <i>Recurso de refuerzo</i>	27
Imagen 15. <i>Recurso por naturaleza</i>	27
Imagen 16. <i>Recurso por su empleo</i>	28
Imagen 17. <i>Recurso por su empleo</i>	28
Imagen 18. <i>Recurso por su carácter</i>	28
Imagen 19. <i>Ropa niño Little mic babby</i>	35
Imagen 20. <i>Ropa niña Little mic babby</i>	35
Imagen 21. <i>Ropa niña 1 Little mic babby</i>	35
Imagen 22. <i>Ropa niño 1 Little mic</i>	35
Imagen 23. <i>Ropa gymbore</i>	36
Imagen 24. <i>Stella Kids</i>	37
Imagen 25. <i>Stella Kids</i>	37
Imagen 26. <i>Stella Kids</i>	38
Imagen 27. <i>Stella Kids</i>	38
Imagen 28. <i>Indumentaria de estimulación lúdica</i>	39

Imagen 29. <i>Ropa de estimulación táctil y motricidad</i>	39
Imagen 30. <i>Ropa que aporta al lenguaje y creatividad</i>	39
Imagen 31. <i>Evidencia- Videojuego Minecraft</i>	80
Imagen 32. <i>Evidencia- Videojuego Skylanders academy</i>	81
Imagen 33. <i>Evidencia- Videojuego Paw Carcher Patrol</i>	81
Imagen 34. <i>Evidencia- Videojuego Super Mario Bross</i>	81
Imagen 35. <i>Identificación de videojuego</i>	82
Imagen 36. <i>Identificación de videojuego 2</i>	82
Imagen 37. <i>Identificación de videojuego 3</i>	82
Imagen 38. <i>Identificación de videojuego 4</i>	82
Imagen 39. <i>Moodboard de perfil de cliente</i>	109
Imagen 40. <i>Moodboard de usuario</i>	110
Imagen 41. <i>V. 1985</i>	112
Imagen 42. <i>V. 1988</i>	112
Imagen 43. <i>V. 1989</i>	112
Imagen 44. <i>V. 1990</i>	112
Imagen 45. <i>V. 1991</i>	112
Imagen 46. <i>V. 1992</i>	112
Imagen 47. <i>V. 1996</i>	112
Imagen 48. <i>V. 2002</i>	112
Imagen 49. <i>V. 2006</i>	112
Imagen 50. <i>V. 2007</i>	112
Imagen 51. <i>V. 2009</i>	112
Imagen 52. <i>V. 2010</i>	112
Imagen 53. <i>V. 2011</i>	113
Imagen 54. <i>V. 2012</i>	113
Imagen 55. <i>V. 2012</i>	113
Imagen 56. <i>V. 2013</i>	113
Imagen 57. <i>V. 2015</i>	113
Imagen 58. <i>V. 2016</i>	113

Imagen 59. <i>V. 2017</i>	113
Imagen 60. <i>V. 2019</i>	113
Imagen 61. <i>V. 2019</i>	113
Imagen 62. <i>V. 2020</i>	113
Imagen 63. <i>V. 2021</i>	113
Imagen 64. <i>V. 2023</i>	113
Imagen 65. <i>Mario</i>	114
Imagen 66. <i>Luigi</i>	115
Imagen 67. <i>Princesa Peach</i>	116
Imagen 68. <i>Toad</i>	118
Imagen 69. <i>Yoshi</i>	119
Imagen 70. <i>Toadette</i>	120
Imagen 71. <i>Daisy</i>	121
Imagen 72. <i>Bowser</i>	122
Imagen 73. <i>Wario</i>	123
Imagen 74. <i>Waluigi</i>	124
Imagen 75. <i>Donkey Kong</i>	125
Imagen 76. <i>Diddy Kong</i>	126
Imagen 77. <i>Bowser Jr.</i>	127
Imagen 78. <i>Portada de Marca</i>	129
Imagen 79. <i>Construcción</i>	130
Imagen 80. <i>Área de construcción</i>	130
Imagen 81. <i>Fuente tipográfica</i>	131
Imagen 82. <i>Paleta de color corporativa</i>	131
Imagen 83. <i>Escala de grises</i>	132
Imagen 84. <i>Variación de color</i>	132
Imagen 85. <i>Usos incorrectos</i>	133
Imagen 86. <i>Tarjeta de presentación</i>	133
Imagen 87. <i>Aplicaciones de marca</i>	134
Imagen 88. <i>Aplicaciones de marca</i>	134

Imagen 89. <i>Redes sociales</i>	135
Imagen 90. <i>Contraportada</i>	135
Imagen 91. <i>Paleta de color de los personajes del videojuego Mario Bros</i>	136
Imagen 92. <i>Paleta de color de tendencia</i>	137
Imagen 93. <i>Tercera paleta de color</i>	138
Imagen 94. <i>Paleta de color de la propuesta</i>	139
Imagen 95. <i>Moodboard de tendencia</i>	141
Imagen 96. <i>Moodboard de estilo</i>	146
Imagen 97. <i>Dibujos planos 1</i>	150
Imagen 98. <i>Dibujos planos 1</i>	151
Imagen 99. <i>Dibujos planos 3</i>	152
Imagen 100. <i>Ilustraciones (colección)</i>	156
Imagen 101. <i>Ficha técnica de diseño 1</i>	157
Imagen 102. <i>Ficha técnica de diseño 2</i>	158
Imagen 103. <i>Ficha técnica de diseño 3</i>	159
Imagen 104. <i>Ficha técnica de diseño 4</i>	160
Imagen 105. <i>Ficha técnica de diseño 5</i>	161
Imagen 106. <i>Ficha técnica de diseño 6</i>	162
Imagen 107. <i>Ficha técnica de diseño 7</i>	163
Imagen 108. <i>Ficha técnica de diseño 8</i>	164
Imagen 109. <i>Ficha técnica de diseño 9</i>	165
Imagen 110. <i>Ficha técnica de diseño 10</i>	166
Imagen 111. <i>Ficha técnica de diseño 11</i>	167
Imagen 112. <i>Ficha técnica de diseño 12</i>	168
Imagen 113. <i>Ficha técnica de patronaje 1</i>	169
Imagen 114. <i>Ficha técnica de patronaje 2</i>	170
Imagen 115. <i>Ficha técnica de patronaje 3</i>	171
Imagen 116. <i>Ficha técnica de patronaje 4</i>	172
Imagen 117. <i>Ficha técnica de patronaje 5</i>	173
Imagen 118. <i>Ficha técnica de patronaje 6</i>	174

Imagen 119. <i>Ficha técnica de patronaje 7</i>	175
Imagen 120. <i>Ficha técnica de patronaje 8</i>	176
Imagen 121. <i>Ficha técnica de patronaje 9</i>	177
Imagen 122. <i>Ficha técnica de patronaje 10</i>	178
Imagen 123. <i>Ficha técnica de patronaje 11</i>	179
Imagen 124. <i>Ficha técnica de patronaje 12</i>	180
Imagen 125. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 1</i>	181
Imagen 126. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 2</i>	182
Imagen 127. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 3</i>	183
Imagen 128. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 4</i>	184
Imagen 129. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 5</i>	185
Imagen 130. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 6</i>	186
Imagen 131. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 7</i>	187
Imagen 132. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 8</i>	188
Imagen 133. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 9</i>	189
Imagen 134. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 10</i>	190
Imagen 135. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 11</i>	191
Imagen 136. <i>Ficha técnica de despiece y escalado 12</i>	192
Imagen 137. <i>Ficha de marcada 1</i>	193
Imagen 138. <i>Ficha de marcada 2</i>	194
Imagen 139. <i>Ficha de marcada 3</i>	195
Imagen 140. <i>Ficha de marcada 4</i>	196
Imagen 141. <i>Ficha de marcada 5</i>	197
Imagen 142. <i>Ficha de marcada 6</i>	198
Imagen 143. <i>Ficha de marcada 7</i>	199
Imagen 144. <i>Ficha de marcada 8</i>	200
Imagen 145. <i>Ficha de marcada 9</i>	201
Imagen 146. <i>Ficha de marcada 10</i>	202
Imagen 147. <i>Ficha técnica de ruta operativa 1</i>	203
Imagen 148. <i>Ficha técnica de ruta operativa 2</i>	204

Imagen 149. <i>Ficha técnica de ruta operativa 3</i>	205
Imagen 150. <i>Ficha técnica de ruta operativa 4</i>	206
Imagen 151. <i>Ficha técnica de ruta operativa 5</i>	207
Imagen 152. <i>Ficha técnica de ruta operativa 6</i>	208
Imagen 153. <i>Ficha técnica de ruta operativa 7</i>	209
Imagen 154. <i>Ficha técnica de ruta operativa 8</i>	210
Imagen 155. <i>Ficha técnica de ruta operativa 9</i>	211
Imagen 156. <i>Ficha técnica de ruta operativa 10</i>	212
Imagen 157. <i>Ficha técnica de ruta operativa 11</i>	213
Imagen 158. <i>Ficha técnica de ruta operativa 12</i>	214
Imagen 159. <i>Photobook 1</i>	215
Imagen 160. <i>Photobook 2</i>	216
Imagen 161. <i>Photobook "Mario"</i>	217
Imagen 162. <i>Photobook" Toadette"</i>	217
Imagen 163. <i>Photobook "Yoshi"</i>	218
Imagen 164. <i>Ficha de costo 1</i>	219
Imagen 165. <i>Ficha de costo 2</i>	220
Imagen 166. <i>Ficha de costo 3</i>	221
Imagen 167. <i>Ficha de costo 4</i>	222
Imagen 168. <i>Ficha de costo 5</i>	223
Imagen 169. <i>Ficha de costo 6</i>	224

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto se enfocó en la identificación y aplicación de conceptos relacionados con los videojuegos y actividades y recursos lúdicos para el diseño de indumentaria infantil; con el propósito de recopilar información clave, a través de una exhaustiva revisión bibliográfica para comprender la caracterización de los videojuegos y aspectos importantes del término lúdico. Posteriormente, mediante entrevistas dirigidas a padres de familia y educadores en el área de educación inicial o parvulario del Centro de Educación Inicial "Semillas Gregorianas", se analizaron las preferencias vestimentarias y la afinidad de aprendizaje lúdico de los niños. La información recabada sirvió como base estratégica para la creación de una línea de indumentaria infantil en la que el niño puede aprender jugando a través de sus prendas. Para el proceso proyectual, se realizó una combinación en cuanto a las preferencias del consumidor con elementos estéticos extraídos de la vestimenta de los personajes de un videojuego específico. De esta manera, se propuso una indumentaria que no solo reflejara las preferencias e intereses de los niños, sino que también incorporara elementos visuales atractivos provenientes del mundo de los videojuegos. En conclusión, mediante el presente proyecto se logró integrar de manera efectiva las características lúdicas y los videojuegos con las preferencias infantiles para desarrollar una línea de indumentaria infantil única y atractiva. La combinación de elementos estéticos y funcionales derivados de la investigación y del análisis estético de los personajes de un videojuego dio como resultado una propuesta innovadora y que se adaptada a necesidades del mercado infantil contemporáneo.

PALABRAS CLAVE: APRENDIZAJE INFANTIL, DISEÑO DE INDUMENTARIA, ETAPA PREESCOLAR, RECURSOS LÚDICOS, VIDEOJUEGOS

ABSTRACT

This project focused on the identification and application of concepts related to video games and recreational activities and resources for the design of children's clothing; with the purpose of collecting key information, through an exhaustive bibliographic review to understand the characterization of video games and important aspects of the term ludic. Subsequently, through interviews directed at parents and educators in the early education or nursery school area of the "Semillas Gregorianas" Early Education Center, the children's clothing preferences and affinity for playful learning were analyzed. The information collected served as a strategic basis for the creation of a line of children's clothing in which the child can learn by playing through her clothing. For the design process, a combination was made regarding consumer preferences with aesthetic elements extracted from the clothing of the characters of a specific video game. In this way, clothing was proposed that not only reflected the preferences and interests of children, but also incorporated attractive visual elements from the world of video games. In conclusion, through this project it was possible to effectively integrate recreational characteristics and video games with children's preferences to develop a unique and attractive line of children's clothing. The combination of aesthetic and functional elements derived from research and aesthetic analysis of the characters in a video game resulted in an innovative proposal that is adapted to the needs of the contemporary children's market.

KEYWORDS: CHILDREN'S LEARNING, CLOTHING DESIGN, PRESCHOOL STAGE, PLAYFUL RESOURCES, VIDEO GAMES

INTRODUCCIÓN

Este proyecto integrador, titulado "Generación de Indumentaria Lúdica Infantil", se realizó con el propósito de aprovechar la popularidad de los videojuegos en niños para combinar el aprendizaje con el juego. Reconociendo la creciente influencia de los dispositivos móviles en la vida de los niños, se desarrolló indumentaria que solvete su gusto por los videojuegos y a su vez le incentive a aprender. La creación de esta indumentaria se basa en un análisis estético profundo de los vestuarios de los personajes del videojuego más popular entre los niños, en este caso, Mario Bros. La intención es que esta ropa sirva como un medio de interacción entre los infantes, fomentando la socialización y enriqueciendo su aprendizaje a través del juego.

El capítulo inicial del proyecto profundiza en los antecedentes generales que condujeron a la elección de este tema, mientras que el marco referencial se sumerge en aspectos teóricos y conceptuales relacionados con los videojuegos y los recursos lúdicos. La investigación de mercado, mediante el análisis PEST, ofrece una visión completa de la situación actual del mercado al cual va dirigido el proyecto, abordando tanto el entorno externo como interno y permitiendo identificar los pros y contras del proyecto.

La metodología del proyecto, detallada en el marco metodológico, se orienta hacia un enfoque cualitativo y se apoya en herramientas como entrevistas y grupos focales para estudiar el público objetivo. En cuanto a las tecnologías necesarias para la producción, se presenta un cronograma detallado, se describen los equipos e infraestructuras necesarios, y se aborda el control de calidad, la seguridad industrial y la consideración medioambiental.

Finalmente se presenta el desarrollo de la propuesta, que abarca desde la descripción del producto hasta la elaboración del producto final. Se detalla el perfil del cliente, se presenta un moodboard y se define la identidad de la marca. Además, se exploran aspectos creativos como propuestas de color, análisis de tendencias, análisis del vestuario de ellos personajes de Mario Bros, selección de materiales y bocetos.

CAPITULO I

1. ANTECEDENTES GENERALES

En esta sección, se presentarán los antecedentes generales que contextualizan el tema “Generación de indumentaria lúdica a partir del análisis estético de los personajes de un videojuego”. Para ello se abordará aspectos relevantes que han influido en el desarrollo del tema.

1.1. Nombre del proyecto

Generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego.

1.2. Antecedentes (Estado de arte)

Según los autores, López–Wade y Uc-Cohuo (2015) en su investigación “*Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica*” establece que:

En vista de que los videojuegos han adquirido un papel crucial en el entretenimiento de millones de niños, existen profesionales especializados en el área de salud que advierten sobre los efectos negativos de estar tanto tiempo sentados frente a una pantalla digital. Sin embargo, los videojuegos no solo perjudican al niño, sino que también pueden ayudar en el desarrollo intelectual y emocional del menor. (p. 12)

Con respecto a la información establecida se dice que los videojuegos son considerados una forma de entretenimiento popular entre los niños puesto que, al pasar tanto tiempo frente una pantalla de dispositivo electrónico, dicha aplicación se convierte en parte fundamental de la vida diaria del infante. Cabe mencionar que, el videojuego se ha convertido en una herramienta que influye en el desarrollo y crecimiento del infante, puesto que es una de las actividades favoritas entre estos (López-Wade & Uc-Cohuo, 2015) De modo que, el estudio realizado respalda al tema propuesto, en vista de que se

busca explorar cómo el mundo virtual influye en la formación, gustos e intereses de los niños en cuanto a videojuegos.

Los autores Huamani y Ccorahua (2019) en su trabajo de investigación titulado *"Influencia de los videojuegos en la formación de los estudiantes del quinto grado de primaria"*, afirman que: "El propósito principal de la investigación consiste en informar a la comunidad educativa acerca de las repercusiones de los videojuegos, que influyen en los diferentes aspectos de la vida de los alumnos" (p.6). En general, el investigar acerca de este aspecto puede arrojar una idea sobre cómo integrar mejor las nuevas tecnologías y formas de entretenimiento a la educación.

A pesar de que este trabajo trata sobre las consecuencias negativas de los videojuegos, también menciona como los videojuegos pueden influir en la formación de los estudiantes en diferentes aspectos de su vida, como en lo físico, psicológico, social y académico (Huamani & Ccorahua, 2019). Razón por la cual el texto resulta importante para el proyecto en cuestión, debido a que uno de los propósitos para el desarrollo de la investigación, radica en la creación de indumentaria lúdica infantil que satisfaga el gusto del niño por el videojuego. Por ello, resulta de vital entender acerca actitudes o comportamientos que opta niño al momento que interactúa frente a una pantalla digital.

Por otro lado, Tapia (2022) en su tesis *"Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica"* destaca la importancia de comprender el uso de los videojuegos en niños, estableciendo que:

En la sociedad contemporánea, han existido cambios en diversos aspectos de la vida, como por ejemplo en el entorno familiar y las responsabilidades de los padres. Por lo cual dicha situación lleva a muchos niños que pasen solos en casa, sin la supervisión de un adulto que regule el tiempo en que estos pequeños pasan frente a una pantalla de ordenador. Asimismo, con el avance de la tecnología, se ha observado como las personas tienen una gran facilidad para adquirir videojuegos en cualquier dispositivo, especialmente en los teléfonos móviles, provocando así que los videojuegos se conviertan en uno de los principales focos de atención de las personas. (p.4)

En la investigación el autor analiza la correlación entre la dependencia que tienen los niños acerca los videojuegos, y el comportamiento de estos dentro de su entorno familiar (Tapia, 2022). Dicho esto, la investigación aporta datos significativos para el presente proyecto, dado que contiene información sobre el estilo de vida del infante; específicamente, detalla aspectos que surgen cuando el infante pasa tanto tiempo jugando frente a una pantalla digital y a causa de esto efectos que surgen en su entorno familiar. De manera que, se puede realizar un análisis de la conexión que existe entre mundo real y mundo virtual a través de la ropa, y a partir de ello capturar la atención de niños mediante su gusto por interactuar en un mundo irreal y al mismo tiempo incentívale a aprender a través del juego.

De acuerdo con lo establecido por Zhao y Linaza (2015) en su artículo *“La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad”*; buscan comprender a los estudiantes de 2°, 4° y 6° año de primaria, la manera de aprenden cuando se enfrentan a un videojuego nuevo y menciona que:

El videojuego se ha convertido en un fenómeno nuevo de entretenimiento. Razón por la cual el estudio resulta importante, para comprender las consecuencias y repercusiones que el videojuego tiene en el desarrollo del ser humano. Por otro lado, se habla sobre el pensamiento conductista acerca los métodos de aprendizaje en los niños que interactúan con videojuegos, debido a que estos pequeños tratan de imitar en la vida real a los personajes o la trama de dicho videojuego, y muchas veces estos resultan de carácter violento, sin embargo, estas actividades no solo incentivan al jugador a optar por un comportamiento violento, sino también a desarrollar habilidades en cuanto a su aprendizaje. (p.304)

El estudio presentado aporta información clave en cuanto al comportamiento que opta el jugador al interactuar con el videojuego y como afecta en su proceso de aprendizaje. Asimismo, este artículo menciona los aspectos positivos que tienen los videojuegos para que los niños puedan desarrollar sus habilidades (Zhao & Linaza, 2015).Entonces, la información presentada ayuda a comprender la influencia del videojuego sobre los niños y la importancia que tiene en el desarrollo de su aprendizaje.

En este punto los autores Córdoba y Ospina (2019) relatan en su investigación “*Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar*” que:

Los métodos de aprendizaje con herramientas tecnológicas no deben ser tomadas de forma negativa, por el contrario, deben ser estrategias que contribuyan al desarrollo de los niños. Así se plantea por objetivo determinar la influencia de los videojuegos dentro del campo de formación de estudiantes y la relación que existe en cuanto al desarrollo cognitivo y el juego en niños mediante videojuegos (p.113).

En relación con este artículo, se dice que el videojuego puede ser visto de manera positiva y ser una alternativa de enseñanza en el proceso formativo de niños (Córdoba & Ospina, *Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar*, 2019). Es así como la información obtenida a partir de dicho artículo es vital para el proyecto en cuestión, ya que la finalidad de este es crear indumentaria que esté inspirada en la estética del vestuario de los personajes de uno de los videojuegos favoritos y que incentive a niños a participar en actividades lúdicas. En resumen, se pretende crear indumentaria que satisfaga el aprendizaje a través del juego y diversión del infante.

1.3. Justificación

Aprovechando el contexto actual del siglo XXI, donde la tecnología y los videojuegos desempeñan un papel importante en la vida de los niños, se pretende generar indumentaria lúdica infantil basada en el análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego para niños de la ciudad de Ambato. Del mismo modo, se quiere descubrir en qué medida ciertos elementos y aspectos claves del vestuario de los personajes de un videojuego, aplicados como herramienta lúdica en ropa puede aportar en el aprendizaje del menor. De hecho, se busca comprender cómo dicha indumentaria puede llegar a ser una alternativa para el desarrollo de estimulación lúdica en el infante.

Es importante llevar a cabo el estudio acerca la indumentaria lúdica infantil y el videojuego, puesto que es una forma de combinar preferencias de los menores a la hora de vestir con su gusto por los videojuegos. Además, mediante este estudio se puede mostrar como los niños se divierten y aprenden con sus prendas a través del juego. Por

otro lado, no se desconoce que los videojuegos han adquirido presencia significativa en la vida de los pequeños, debido a que ayudan en gran parte en el desarrollo de habilidades físicas y mentales (Reyes, y otros, 2014). Pero también es cierto que el abuso de la tecnología y dispositivos electrónicos aleja a los niños del mundo real, llevándolos a adoptar por un comportamiento pasivo. Dicho esto, se puede decir que el crear indumentaria que satisfaga estos aspectos, puede desempeñar un papel crucial en el entorno emocional y físico del niño.

Cabe destacar, que la investigación es relevante debido a que presenta un impacto frente a un grupo específico que en este caso son los niños del CeDI “Semillas Gregorianas”. De modo que al desarrollar indumentaria lúdica se logre captar el interés y la atención de este grupo etario particular, que está familiarizado con los videojuegos. Asimismo, el proyecto es pertinente en el ámbito del diseño textil e indumentaria porque el propósito es generar vestimenta infantil que aporte al desarrollo intelectual en niños de la ciudad de Ambato.

También es esencial mencionar, que el proyecto tiene como beneficio proveer a los niños, prendas de vestir que reflejen su interés en el videojuego. Conjuntamente, se espera despertar el interés de un amplio grupo de consumidores, como padres de familia, para que opten por vestir a sus hijos con prendas que incentiven a niños a aprender mediante el juego.

- **Planteamiento del problema**

Es evidente que a nivel global la tecnología en siglo XXI ha tenido un gran impacto en los niños, dado que, la informática se encuentra en constante innovación en sus ramas; tal es el caso del entretenimiento en videojuegos mismas que, se han convertido en aplicaciones más vendidas del mercado debido a su extensa popularidad (Mendoza, 2020). Del mismo modo estas aplicaciones se han convertido en las principales formas de entretenimiento entre niños, ya que la tecnología está presente en su vida cotidiana. Además, debido a la dependencia del niño en la tecnología como medio de entretenimiento y aprendizaje, se hace presente la disminución de participación en actividades físicas e

integración entre ellos dando como resultado problemas en su salud, bienestar, crecimiento y desarrollo, por ejemplo, problemas de obesidad, autoestima, sedentarismo, problemas al hablar, entre otros aspectos.

El videojuego es considerado la aplicación más utilizada por el ser humano desde edades muy tempranas hasta adultos, pues según Flores (2022) menciona que: “El uso de dispositivos electrónicos es el pasatiempo favorito de la mayor parte de población” (p.18), por lo que, hoy en día no resulta novedoso el uso frecuente de pantallas digitales como medio de entretenimiento. Cabe mencionar que, en épocas anteriores los niños dedicaban más tiempo a divertirse en actividades al aire libre; sin embargo, con la llegada del internet y dispositivos electrónicos, su forma de entretenimiento cambió significativamente, pues encontraron una forma de diversión dentro de una pantalla digital; un claro ejemplo son los videojuegos (Flores, 2022).

En Ecuador, la industria de videojuegos mueve millones de dólares, con líneas de merchandising muy rentables y atractivas para el público infantil. Sin embargo, no existen suficientes investigaciones o propuestas educativas que aprovechen pedagógicamente el potencial de entretenimiento de videojuegos para estimular la creatividad y el aprendizaje (Flores, 2022).

Por otro lado, en la encuesta nacional multipropósito de hogares de las TICS, se menciona que a nivel nacional el 62,9% de la población tiene un teléfono y un 21,9% con un rango de edad entre 5 a 15 años ya hacen uso de un dispositivo electrónico; por otra parte, estadísticas en cuanto a internet muestran que, en el año 2020 el 53,2% de hogares ecuatorianos contaron con acceso a internet, sin embargo, en 2021 el incremento fue en un 7,7%, por lo que se determinó que la mayoría de hogares en ciudades como Quito, Ambato y Cuenca tenían acceso a internet. Cabe mencionar que, un 25,3% de la población ecuatoriana poseen una PC de escritorio, mientras que, un 31,3% cuenta con una computadora portátil (INEC, 2010a).

Además, estudios en Ecuador revelan que “un 61% de niños de 4 a 9 años y un 58% de los adolescentes de 10 a 18 años de la ciudad de Ambato juegan regularmente

videojuegos” (Mendoza, 2020, p.57), por lo que se concluye que el videojuego es una elección popular de entretenimiento a nivel nacional. Asimismo, se establece que el uso excesivo de esta tecnología durante muchas horas al día puede afectar el desarrollo de habilidades sociales y actividades creativas en los niños (Mendoza, 2020). Es necesario mencionar también que en Ambato no existen suficientes alternativas de entretenimiento lúdico que integren tecnología y conocimiento de manera productiva.

Dicho lo anterior, debido al avance tecnológico que se vive en el siglo XXI y tras considerar la fascinación del niño por los videojuegos, se ha identificado la oportunidad de diseñar una colección de indumentaria lúdica infantil basada en la estética del vestuario de los personajes de un videojuego en particular, que incentive al infante a aprender mediante el juego, ya que actualmente no existen suficientes propuestas de diseño de indumentaria, que aprovechen el potencial lúdico y de entretenimiento de los videojuegos, para la estimulación de creatividad, aprendizaje y desarrollo integral de niños.

Se requiere explorar alternativas innovadoras como el diseño de indumentaria lúdica, que tomen como inspiración la estética del vestuario de los personajes de un videojuego que le llame la atención de los niños, para promover el aprendizaje a través del juego. Por otro lado, para lograr solventar dicha problemática se proponen diferentes estrategias que aporten a la solución del problema. En primer lugar, se llevará una la investigación sobre los videojuegos y las actividades lúdicas a través de la revisión bibliográfica. También, se determinará el videojuego de mayor preferencia, para finalmente indagar sobre actividades lúdicas que ayudan al crecimiento y desarrollo del infante.

Formulación del problema

¿De qué manera la indumentaria infantil, inspirada en los personajes de un videojuego, puede estimular y mejorar el aprendizaje de los niños a través del juego?

Idea a defender

Al crear indumentaria lúdica a partir del análisis estético de la vestimenta de los personajes del videojuego de mayor popularidad entre los niños, se pretende que la indumentaria sirva como medio de interacción para que los infantes interactúen entre ellos e incrementen su aprendizaje mediante el juego. Al combinar elementos de entretenimiento con actividades lúdicas en la ropa, se podría motivar a los niños a moverse, explorar y disfrutar de actividades físicas, al tiempo que les brinda una experiencia de juego interactiva y estimulante.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Generar indumentaria infantil con enfoque lúdico- educativo a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego, como aporte innovador al campo del diseño de indumentaria.

1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar la caracterización de videojuegos y las actividades lúdicas, mediante la revisión bibliográfica, para la obtención de información clave que aporte al desarrollo de indumentaria infantil.
- Distinguir las preferencias vestimentarias y afinidad de aprendizaje lúdica de los niños del Centro de educación inicial “Semillas Gregorianas”, mediante entrevistas dirigidas a padres de familia y educadores para la selección estratégica de información relevante al diseño de indumentaria infantil.
- Proponer indumentaria infantil combinando preferencias del consumidor y elementos estéticos del vestuario de los personajes de un videojuego a través del proceso proyectual, para el desarrollo de una línea de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético de los personajes de un videojuego.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

En este punto, se detalla o establece las bases teóricas y conceptuales que constituyen los cimientos esenciales sobre los cuales se contextualiza el tema del presente proyecto. Esta sección es importante, ya que sirve como punto de partida para la identificación de teorías relevantes y conceptos claves para el desarrollo de la propuesta final.

2.1. Diseño

Método de generación visual que tiene por objetivo cumplir una finalidad en particular, cubre exigencias prácticas y no solo sueños de un artista o visiones personales, que generalmente son realizadas en pintura como en escultura. Para obtener un resultado excelente y eficaz en el diseño, el diseñador tiene el deber de encontrar las mejores técnicas posibles para que el producto encaje en su ambiente, ya sea a nivel industrial, gráfico, moda, textil, indumentaria, espacios arquitectónicos, entre otros. Se debe tener en cuenta, acerca la creación del diseño de un producto el cual no solo debe responder como expresión visual, es decir a lo estético sino también a lo funcional (Wong, 2014).

Por otro lado, el diseño consiste en realizar una combinación interesante y nueva con los elementos del diseño y datos recopilados durante la investigación, para que sean traducidos de una manera adecuada, con el fin de crear productos originales. En este sentido, Seivewright (2014) señala que el diseño busca traducir creativamente la investigación en soluciones innovadoras.

En resumen, el diseño implica tanto aspectos estéticos como funcionales al buscar soluciones creativas a necesidades prácticas a través de la investigación y el dominio de técnicas que permitan que los productos se adapten efectivamente a sus contextos y propósitos. Es un proceso integral de creación visual que va más allá de la expresión artística personal.

2.1.1. Elementos básicos del diseño

De acuerdo con la teoría de Wong, los elementos del diseño son esenciales para construir los fundamentos de futuras discusiones. De hecho, los elementos están a menudo conectados entre sí y no pueden separarse con facilidad en la experiencia visual. Si estos se encontraran en su estado individual, pueden dar la impresión de ser abstractos, pero cuando se juntan, establecen un aspecto definitivo (Wong, 2014). Además, se pueden identificar los siguientes grupos de elementos:

2.1.1.1. Elementos Conceptuales

Los elementos conceptuales no son evidentes, es decir, que aparentemente se encuentran presentes, pero en realidad no están allí. Por ejemplo, tendemos a pensar que existe un punto en la intersección de una forma, que existen planos que encierran un volumen o este ocupa un lugar en el espacio y una línea que rodea a un objeto. Si estos elementos estuviesen presentes en el diseño, dejarían de ser conceptuales (Wong, 2014).

Entre los elementos conceptuales se encuentra el punto (ítem a), línea (ítem b), plano (ítem c) y volumen (ítem d), los cuales se muestran a continuación:

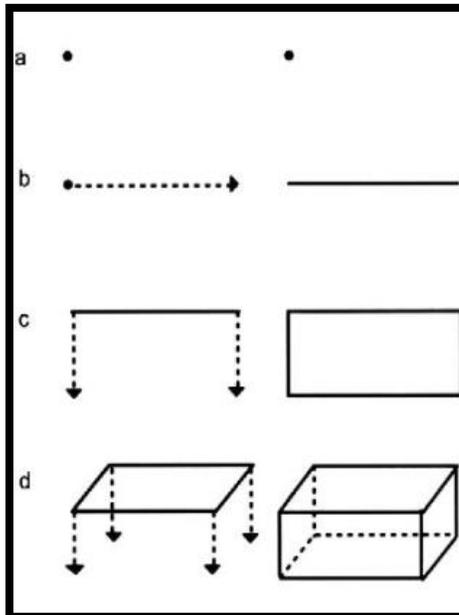


Imagen 1. Elementos conceptuales

Fuente: (Wong, 2014)

2.1.1.2. Elementos visuales

Al momento de representar al objeto como propuesta en papel, se utiliza una línea visual para expresar una conceptual; misma que posee dimensiones tanto en longitud como en ancho, y sus características, como color y texturas, dependen de las técnicas y materiales utilizadas. Por lo tanto, al hacerse visibles los elementos conceptuales, adquieren atributos como forma (ítem a), tamaño (ítem b), color (ítem c) y textura (ítem d). (Wong, 2014)

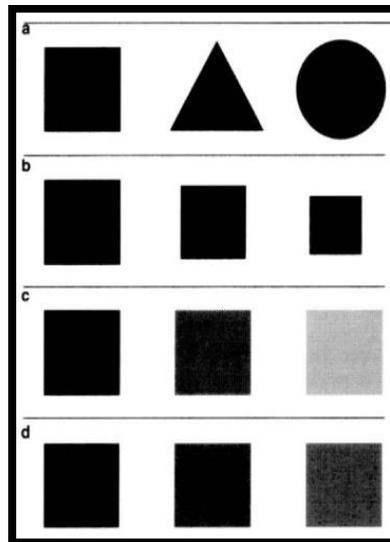


Imagen 2. Elementos Visuales

Fuente: (Wong, 2014)

2.1.1.3. Elementos de relación

Este conjunto ejerce control sobre la disposición de las formas y la posición de estas en el diseño. Mientras que algunos de estos elementos son directamente perceptibles, como la dirección y la posición, otros se perciben a través de la sensación, como por ejemplo la influencia de la gravedad y el espacio. Los elementos de relación se clasifican en dirección (ítem a), posición (ítem b), espacio (ítem c) y gravedad (ítem d). (Wong, 2014)

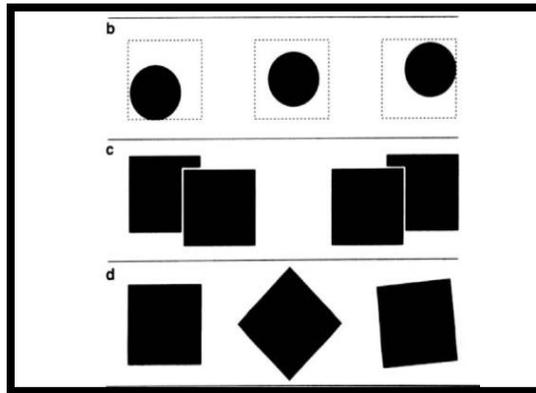


Imagen 3. Elementos de relación

Fuente: (Wong, 2014)

2.1.1.4. Elementos prácticos

Estos elementos forman la base de alcance y contenido de un diseño. En primer lugar, se encuentra la representación que se manifiesta por las formas obtenidas de la naturaleza de manera semiabstractas, realista o estilizada. En segundo lugar, el significado que entra en juego al momento que el diseño comunica algo en específico. Por último, la función que un diseño tiene por cumplir con un objetivo específico. (Wong, 2014)

2.1.2. Diseño funcional

El diseño funcional es un concepto derivado del diseño que prioriza la función y utilidad práctica de un objeto sobre la estética. Hay que tener en cuenta que el término “funcional” hace referencia a la capacidad que el producto tiene por cumplir una función, que es entendida como el propósito con que se crea un artefacto para transformar elementos materiales según la intención del autor; y la funcionalidad que es la relación entre las partes de un artefacto para cumplir de manera integrada su función principal (Mira, 2020).

La dimensión funcional enfatiza el estudio racional de la configuración y propósito de un objeto como suma de funciones relacionadas que permiten su operatividad (Mira, 2020). Por otro lado, el autor Ormazabal (2020) señala que “el término funcional considera que las habilidades motrices son esenciales para que el ser humano realice sus tareas cotidianas. Por ejemplo, vestirse requiere amplitud de movimientos, fuerza y equilibrio”

(p.7). Aquí el autor destaca que lo funcional en un producto debe corresponder a las necesidades de uso del usuario.

Cuando se habla acerca el diseño y la función del vestido, se hace referencia a un enfoque basado en factores cuantitativos, utilitarios y médicos. Puesto que la literatura sobre la base de la función del vestido y proceso de estudio funcional en el diseño revela una comprensión fragmentada. Estos estudios se dividen en dos áreas: la funcionalidad de la prenda, que analiza los aspectos característicos del vestido con base al usuario, y la funcionalidad del textil, que se centra en la materia prima utilizada para fabricar la ropa y suele involucrar trabajos de ingeniería de materiales. (Fernández-Silva, Pastás, & Mira, 2020)

En este caso el diseño funcional en la indumentaria infantil se centra en la ropa pensada ante todo en la función, estética y utilidad práctica para el usuario, es decir, el diseño de las prendas debe resolver la problemática expuesta en presente proyecto. A su vez el diseño funcional debe considerar aspectos como la comodidad, durabilidad, ergonomía, seguridad y facilidad de uso en la ropa que va a portar el niño.

2.1.2.1. Función utilitaria

Por un lado, partir de la visión funcionalismo sobre el artefacto enfocada únicamente en la función práctica y técnica del vestido, ha causado un predominio en la perspectiva ergonómica para estudiar y definir el significado de vestido funcional. Esto ha provocado un debate entre diseñar el vestido basándose en el uso o la usabilidad, debido a que se adjunta la usabilidad como característica inherente al vestido funcional. Así pues, la usabilidad es considerada el concepto del artefacto en un espacio y relación de uso específico, lo cual limita la aplicación de noción del vestido funcional a tipologías abordables ergonómicamente (Mira, 2020).

Por otro lado, se encuentra el concepto de uso como el más adecuado para definir el vestido funcional, pues contempla la variabilidad contextual y de usos posibles del artefacto. Hay que mencionar, además, que se debe precisar dicha definición desde el diseño, estudiando la perspectiva de uso y su vínculo con la relación cuerpo-vestido, para

conectarla al diseño de vestuario. Finalmente, el amplio campo de acción del concepto de uso permite incluir funciones del artefacto asociadas a sus múltiples usos y contextos, trascendiendo lo meramente práctico y técnico (Mira, 2020).

2.1.2.2. Función estética

La función estética no es el factor principal ni predominante en el diseño, sino que interactúa con aspectos constructivos, simbólicos, productivos y económicos; y por ende es un error limitar la estética a las obras de arte o a lo bello, más bien, la estética se refiere al análisis de relaciones del hombre con su contexto objetual, conceptual y social en términos de sensibilidad. Entonces, en este sentido el vestido completa la experiencia estética mediante la cual los cuerpos son percibidos y reconocidos en espacios sociales. Ahora bien, existe una estética de lo impráctico, sustraída a la función, que asume el hombre con autoridad, frente a la mayoría que viste por utilidad y practicidad. (Fernández, 2013)

Los conceptos de clases estéticas logran transmitir la idea del vestido como objeto que dinamiza la vida social, transforma la imagen cotidiana y da sentido e identidad. Así pues, el sentido estético del vestido se vuelve altamente útil al definir a las personas ante la mirada del otro (Fernández, 2013). En conclusión, la función estética está entrelazada con lo simbólico y lo social, otorgando identidad y distinción a través de las elecciones sobre la apariencia.

2.1.3. Diseño de indumentaria

La indumentaria o vestimenta expuestas por Fernández (2013), es vista desde dos enfoques diferentes. La primera es su función primaria, que se refiere al propósito original para el cual fue creada, por ejemplo, en el caso del vestido su función primaria es cubrir y proteger al cuerpo. La segunda función es la función secundaria, que es simbólica o comunicativa y se utiliza para señalar el estatus o pertenecía a un grupo dentro de una sociedad específica.

La autora Fernández (2015) menciona que el diseño de moda va más allá del diseño de vestuario o indumentaria. Aunque el vestido de moda es una parte importante del diseño

de indumentaria, ya que se enfoca en las relaciones entre el sujeto (quien lo usa), el objeto (la prenda) y el contexto (situación donde se usa), no es el único aspecto que abarca esta disciplina. Además, la palabra vestuario o indumentaria permite referirse a un campo de conocimiento amplio que se involucra en la creación y producción. Adicionalmente, la autora señala un aspecto clave para estudiar la indumentaria desde el diseño: comprendiendo la particularidad del vestido como objeto y adoptar una visión moderadora del pensamiento de diseño. Esta característica se observa en la posibilidad que ofrece el vestido de cambiar el cuerpo biológico a uno cultural, durante la experiencia de uso, cuando el sujeto interioriza ese otro cuerpo como propio.

El diseño de indumentaria también implica considerar otros elementos como accesorios, calzado, textiles, producción y comercialización, entre otros. Por lo tanto, equilibrar la visión del vestido de moda con esta concepción más integral es clave para entender el verdadero alcance del diseño de indumentaria. De hecho, este debe ser visto y entendido más allá del diseño de prendas individuales. En pocas palabras, el diseño de indumentaria es parte del diseño de moda, pero no lo abarca en su totalidad.

Cabe mencionar también, que el diseño de indumentaria es un campo que requiere una mirada interdisciplinaria para abordar la complejidad del vestido como objeto de diseño, el cual es creado, usado y recreado activamente en relación con el cuerpo que viste. En efecto, mediante la interdisciplinariedad se puede comprender a la indumentaria en profundidad, que va más allá de un producto físico y tiene profundas conexiones con aspectos sociales, culturales y de la vida cotidiana de las personas. (Medina, 2019)

El objetivo central del diseño de indumentaria es reestructurar al cuerpo, dado que la ropa influye directamente en el estilo de vida del usuario (Medina, 2019). Esta noción se relaciona con lo expuesto por Fernández (2015), quien señala el rol transformador que cumple el vestido sobre el cuerpo. En definitiva, el carácter interdisciplinario de este campo resalta la compleja relación entre vestido y cuerpo, así como el impacto del diseño de indumentaria en el bienestar integral de las personas.

2.1.3.1. Indumentaria infantil

Inicialmente la indumentaria infantil era solo una versión pequeña de la adulta. Con su popularización se creó ropa considerando movilidad y actividad infantil. Según Musayon y Milagros (2019) establecen que “la indumentaria infantil surgió junto a la de los adultos, analizándose como parte de esta por mucho tiempo” (p.16). En síntesis, la indumentaria infantil tan solo era un concepto que se derivaba de la indumentaria adulta. Además, de acuerdo con lo establecido por Barros (2023), históricamente la indumentaria infantil no consideraba las necesidades de los niños y se guiaba por tendencias de la moda adulta. Pero para el siglo XVIII, el filósofo Wque argumento, que los niños no deberían tener tantas restricciones a la hora de vestirlos; a partir de ello se empezó a confeccionar prendas pensadas en las necesidades de los niños. Fue hasta el siglo XX que la indumentaria infantil se convirtió en un objeto de consumo particular. (Barros, 2023)

La indumentaria infantil debe cubrir y proteger al cuerpo, respondiendo a las necesidades de los niños como crecimiento, comodidad, funcionalidad y seguridad para que se adapte a sus actividades diarias. Cabe señalar que la vestimenta infantil varía según preferencias de padres e hijos y tendencias actuales, diferenciándose de la moda adulta en colores, estilos y materiales. Por lo que se refiere a la industria de la indumentaria infantil, se enfoca en proveer vestimenta y accesorios para niños hasta los 12 años, proporcionando prendas que van desde pañales para bebés y ropa interior hasta prendas para dormir y para el día a día como el calzado, accesorios y abrigos buscando mayor durabilidad y comodidad (Coronel, 2023).

- **Categorías**

De acuerdo con lo planteado por el autor Coronel (2023) en su investigación acerca “*Diseño de indumentaria infantil para skaters de 5 a 12 años de edad*”, menciona que la vestimenta infantil se clasifica en:

Ropa formal

Las prendas de esta categoría son perfectas para ser usadas en algún evento elegante o para ocasiones especiales. Por tal razón, son diseñadas cuidando minuciosamente cada

detalle, con el fin de obtener un producto que tenga un aspecto refinado. En esta categoría los niños visten con prendas sofisticadas y elegantes incluyendo vestidos de gala, tirantes, esmoquin, trajes formales, corbatas y zapatos de vestir (Barros, 2023; Coronel, 2023).



Imagen 4. Ropa infantil Formal

Fuente: (Rychko, 2023)

Ropa deportiva

Caracterizada por ropa diseñada con materiales elásticos y transpirables, que brindan libertad y comodidad al niño cuando este desarrolla algún tipo de actividad deportiva y física. Hay que mencionar, además, que en esta categoría se encuentra camisetas deportivas, sudaderas, accesorios como gorras, pantalones cortos o leggings, zapatos deportivos, entre otros (Barros, 2023; Coronel, 2023).



Imagen 5. Ropa infantil deportiva

Fuente: (Moreno, 2019)

Ropa casual

Esta categoría ofrece una elección de prendas versátiles, cómodas y confortables que por lo general son usadas para el día a día. Asimismo, son diseñadas con materiales suaves, colores vibrantes y estampados lúdicos. En la ropa casual se puede encontrar prendas como los jeans, pantalones casuales, sandalias, zapatillas, camisetas, faldas y vestidos sencillos (Barros, 2023; Coronel, 2023).



Imagen 6. Ropa infantil Casual

Fuente: (Ponce, 2023)

Ropa de disfraz

Conformada por prendas y accesorios que otorgan la capacidad a un individuo de personificar o encarnar una identidad distinta a la suya; con el objetivo de modificar la apariencia de quien lo usa para que represente algún personaje, objeto, oficio o animal, con fin de entretenimiento, expresión artística o rituales. En otras palabras, el disfraz es un medio de metamorfosis de identidad por el cual se simula y caracteriza otro ser u entidad mediante recursos estéticos y vestimentarios. También posibilita la exploración lúdica y creativa de nuevas personalidades a través de la indumentaria y el vestuario. Se emplea principalmente para actividades de juego, representaciones teatrales o eventos que requieren el uso de disfraces (Aristizábal, 2020).

En lo que respecta a los niños, esta opción de vestimenta es usada para demostrar la diversión por explorar los diversos personajes que solo existen en sus mundos imaginarios (Barros, 2023). En general, para el niño el disfrazarse es una experiencia muy placentera que estimula su parte lúdica, imaginativa y segura de sí misma, permitiéndoles explorar y aprendiendo mediante el juego (Aristizábal, 2020).



Imagen 7. Ropa infantil de disfraz

Fuente: (Echabe, 2023)

2.1.3.2. Indumentaria lúdica

Para hacer referencia a la indumentaria lúdica, en primer lugar, se debe entender el significado del término lúdico, que según lo expuesto por Brougere (2023) es “el conjunto de elementos y métodos que conforman al juego” (p.2); además de ser considerado como

parte de entretenimiento positivo y enriquecedor para el niño, fomentando su curiosidad, dinamismo, admiración, participación activa, autoestima alta, entusiasmo, sociabilidad, diálogo y alegría. Adicionalmente, estimula la competencia y el disfrute, creando un estado ideal para el aprendizaje; de manera que los docentes reconocen que al estimular diferentes áreas como emocional, cognitiva, moral, corporal, lingüística y social, están contribuyendo al fortalecimiento de coeficiente intelectual del niño, y a través de ello, facilitan el aprendizaje significativo de una manera espontánea y natural (Candela & Benavides, 2020).

Entonces, dicho lo anterior, la indumentaria lúdica se puede definir como el diseño y creación de prendas de vestir y accesorios que tienen un enfoque recreativo, creativo y estimulante; pensadas especialmente para el disfrute y entretenimiento de los usuarios, en este caso los niños. La característica principal de esta indumentaria es integrar el aspecto recreativo y estímulo creativo en la vestimenta mediante el uso de textiles, figuras, cortes y acabados que propician el entretenimiento, permitiendo al usuario exponer identidades y narrativas a través del vestuario; y la interacción y el aprendizaje mediante el juego.

2.2. Ludificación

La ludificación es entendida como la manera de utilizar aspectos de juegos en entornos, donde la actividad no es una destreza habitual. Aunque el juego no se relaciona con el aprendizaje, estudios muestran que elementos participativos mejoran el aprendizaje (Gutiérrez, 2022). Por otro lado, esta da contexto al uso de videojuegos para los métodos de enseñanza y aprendizaje; los videojuegos bien aplicados no solo entretienen sino también pueden ser vistos como una herramienta educativa que motiva y comprende al estudiante (Hernández & Reséndiz, 2022). En fin, la ludificación puede ayudar a una educación más efectiva para las nuevas generaciones.

Aprendizaje mediante el juego

El juego es una actividad que resulta esencial para el desarrollo tanto individual como social del ser humano. El juego desempeña un papel crucial en aprendizaje y crecimiento de los niños, puesto que, a través del juego, estos pueden expresar su visión del mundo, establecer conexiones con niños de su misma edad o adultos, estimular su imaginación y

fomentar su creatividad (Córdoba & Ospina, Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar, 2019).

Habría que decir también que juego como actividad lúdica contribuye significativamente al desarrollo psicomotriz, promueve el desarrollo emocional, impulsa la actividad cognitiva y actúa como un medio crucial para la socialización de los niños. Por consiguiente, el juego se establece como uno de los recursos más poderosos que los niños tienen para crear conceptos mediante sus experiencias personales y también para adquirir nuevas habilidades (Córdoba & Ospina, Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar, 2019).

2.2.1. Actividades lúdicas

Las actividades lúdicas son consideradas una manera motivadora y atractiva que buscan capturar la atención de los estudiantes para un aprendizaje significativo, ofreciendo una amplia gama de beneficios, como la adquisición de conciencia del propio cuerpo y de su conocimiento, además del desarrollo del equilibrio, coordinación, capacidad de inhibición voluntaria y regulación de la respiración. También, estimula la percepción sensorial, el sentido rítmico, la flexibilidad y agilidad del cuerpo, aspectos importantes en el desarrollo del estudiante en sus diferentes etapas (Candela & Benavides, 2020).

Asimismo, estas actividades son cruciales para la incorporación de los estudiantes a su entorno, promoviendo el aprendizaje, la interacción social y la comprensión de las normas sociales; contribuyendo a su personalidad, fomentando la autoconfianza y la autonomía. Para optimizar su impacto, los docentes deben crear espacios adecuados para la lúdica, ya que se ha demostrado que estas actividades son cruciales para un aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes (Candela & Benavides, 2020).

2.2.1.1. Tipos de actividades lúdicas

En referencia de lo que dice Olortegui (2019), existen cuatro tipos de juegos lúdicos, los cuales se describen a continuación:

- **Juegos de actitudes**

Consisten en los ejercicios o actividades físicas en el que el individuo gasta su energía. Además, es típico que estos juegos se realicen con niños durante sus primeros años de vida, por lo general hasta sus 2 años de edad, debido a que tratan de actividades espontáneas y libres, que los niños realizan cuando les apetece, sin restricciones ni normativas. También es importante tener en cuenta que, durante esta etapa exploratoria, los niños van adquiriendo una mejor comprensión acerca del entorno que les rodea y desempeñan un papel crucial en el desarrollo de su creatividad y capacidad de toma de decisiones (Olortegui, 2019).



Imagen 8. Juegos de actitudes

Fuente: (Centros de desarrollo Cognitivo, 2021)

- **Juegos de dramatización**

Se distinguen por la manifestación de la habilidad para la fantasía, permitiendo a los niños asumir roles dramáticos que pueden ser fantásticos, heroicos y alejados de la realidad cotidiana. Además, pueden ser clasificados como productivos o reproductivos y se caracterizan por ser *juegos* creativos que fomentan la imaginación y la creatividad de los niños. La duración de esta etapa, durante la cual los niños participan en este tipo de juegos, puede variar de un niño a otro, pero en general tiende a prolongarse hasta el final de su etapa preescolar (Olortegui, 2019).



Imagen 9. Juegos de dramatización

Fuente: (Claret, 2020)

- **Juegos activos y pasivos**

En la etapa de crecimiento alrededor de los 5 a 6 años de edad, los niños pueden participar en juegos constructivos que implican el uso de materiales de manera específica para fines que ellos mismo establecen; estimulando su imaginación y creatividad. Entonces, al hablar de juegos activos se hace referencia a actividades físicas y mentales que requieren un alto nivel de participación, movimiento y energía, por ejemplo, los deportes como el futbol, baloncesto, saltar nadar, correr, juegos de aventuras al aire libre, juegos de mesa que implican movimiento, y actividades como bailar (Olortegui, 2019).

Por lo que se refiere a juegos pasivos, incluyen actividades que requiere un mínimo de energía y pueden realizarse en solitario, como observar a otros leer cómics, jugar, ver televisión o interactuar con otros dispositivos electrónicos, que también pueden contribuir al desarrollo intelectual al fomentar el razonamiento, concentración y creatividad (Olortegui, 2019).



Imagen 10. Juegos activos

Fuente: (Vélez, 2018)

- **Juegos cooperativos y competitivos**

Los juegos cooperativos se distinguen del resto por la naturaleza de su objeto, es decir, el propósito de estos juegos es la suma de los logros individuales de cada jugador, lo que significa que todos trabajan juntos para alcanzar un objetivo en común. En contraste, un juego competitivo se centra en el logro de objetivos individuales, donde el éxito de uno puede implicar el fracaso de otros, ya que la competencia es excluyente y puede haber un solo ganador (Olortegui, 2019).



Imagen 11. Juegos cooperativos y competitivos

Fuente: (Pascual, 2023)

2.2.1.2. Recursos lúdicos

Según Godoy (2021) menciona a los siguientes recursos lúdicos que son efectivos en el crecimiento y desarrollo del menor:

- **Formativa:** Su función es contribuir en desarrollo social e intelectual del infante; ya que estimula la creación y la solución de problemas, aquí se puede encontrar bloques, rompecabezas, encajables, entre otros recursos (Godoy, 2021).



Imagen 12. Recurso Formativo

Fuente: (Godoy, 2021).

- **Motivación:** Elementos con colores, texturas y formas que generen motivación e interés en los pequeños (Godoy, 2021).



Imagen 13. Recurso de motivación

Fuente: (Godoy, 2021).

- **De refuerzo:** Recursos juegos de puzzles y laberintos que contribuyen en el aprendizaje (Godoy, 2021).



Imagen 14. Recurso de refuerzo

Fuente: (Godoy, 2021).

- **Por su naturaleza:** Elementos estructurados que ayudan al aprendizaje matemático (números) y lingüístico (letras e imágenes) (Godoy, 2021).



Imagen 15. Recurso por naturaleza

Fuente: (Godoy, 2021).

- **Por su empleo:** Elementos manipulables, auditivos, complejos y visuales (Godoy, 2021).



Imagen 16. Recurso por su empleo

Fuente: (Godoy, 2021).



Imagen 17. Recurso por su empleo

Fuente: (Godoy, 2021).

- **Por su carácter:** Se encuentran lápices, colores, crayolas, entre otros elementos (Godoy, 2021).



Imagen 18. Recurso por su carácter

Fuente: (Godoy, 2021).

2.2.1.3. Métodos de aprendizaje

El aprendizaje consiste en asimilar información transformándola en conocimiento aplicable, generando cambios de comportamiento permanentes a partir de la práctica y experiencia. Además, el aprender es experimentar, el resto es información. Este proceso consiste en cambios que se dan durante un determinado periodo de tiempo, permitiendo responder mejor a distintas situaciones (Sáez, 2018). Para un aprendizaje efectivo hay que considerar necesidades del estudiante, interacción, preparación y conexión.

Entre los métodos de aprendizaje se hallan: observacional, enculturación, tangencial, multimedia, e-learning y aumentado, impronta, episódico, mejorado por tecnología, significativo, sincrónico, asincrónico, no formal, activo, formal, informal y rutinario (Sáez, 2018). En resumen, el aprendizaje transforma información en conocimiento aplicable mediante la experiencia y práctica, implicando cambios de comportamiento, de modo que los diferentes métodos de aprendizaje buscan optimizar su efectividad.

2.2.2. Industria del entretenimiento

Por un lado, la industria se refiere al sector productivo rentable, que emplea gran cantidad de personal y capital y producen algún servicio, recursos o bienes. Por otro lado, el entretenimiento se define como una actividad que entretiene, divierte y provoca una experiencia agradable en la persona (Vogel, 2016). A partir de lo dicho la industria del entretenimiento puede ser argumentada como el sector productivo y rentable que se dedica a generar actividades, bienes o servicios que entretengan o diviertan, y cuyo objetivo es proveer productos de entretenimiento que generen ganancias.

La industria de entretenimiento incluye actividades que tradicionalmente se han incorporado en las industrias culturales y más recientemente en las industrias creativas (Martí i Renom, 2017). Por lo que refiere al entretenimiento es útil clasificarlo en segmentos industriales, es decir organizaciones de gran escala con estructuras tecnológicas que producen bienes sustituibles, como deportes, películas, juegos, televisión, cine, videojuegos, libros, revistas, teatro, música entre otros (Vogel, 2016).

2.2.2.1. Era digital

La era digital ha impactado profundamente la industria del entretenimiento, remodelando su panorama y desafiando las normas establecidas. Asimismo, ha a dicha industria, permitiéndole una mayor creatividad, accesibilidad, interactividad y conectividad global. Si bien ha presentado desafíos, como la piratería y nuevos modelos de ingresos, la era digital también ha creado inmensas oportunidades para los creadores de contenido, los distribuidores y las audiencias. En este contexto, la adaptación y la

innovación son cruciales para aprovechar al máximo el potencial de la era digital en la industria del entretenimiento (Dhiman, 2023).

- **Mundo digital en los niños**

El rápido avance de la tecnología ha introducido a los niños de edades más tempranas en el mundo digital a través de teléfonos inteligentes, tabletas, videojuegos y otros dispositivos. En el siglo XXI, se denominan niños a los pertenecientes de la generación alfa, es decir los nacidos después del año 2010, caracterizados principalmente por la influencia de la tecnología en sus vidas, desde el momento de su nacimiento (Aguirre & Gómez, 2019). En vista de que el niño vive inmerso en un mundo digital, este busca divertirse a través de pantallas digitales y por ende su crecimiento y desarrollo va muy de la mano de la tecnología.

A su vez las ofertas de entretenimiento digital y el internet están fomentando la creatividad y ampliado el acceso de niños a un contenido que resulta divertido y enriquecedor. Además, a pesar de que estas tecnologías han abierto extensas plataformas en la que se puede expresar libremente, también se han hecho presente la difusión de contenidos negativos que incentivan al odio, influyendo así a la percepción que el infante tiene del mundo y de sí mismos (Unicef, 2019).

2.2.2.2. Videojuego

Los videojuegos son diseñados para el entretenimiento y la diversión, pueden ser utilizados en diferentes plataformas, como videoconsolas, ordenadores o teléfonos móviles. A medida que han evolucionado durante más de 30 años, han incorporado características y capacidades de las nuevas tecnologías, como la combinación de lenguajes audiovisuales, interactividad, procesamiento de información y conectividad. Asimismo, mediante la exploración de este medio, los videojuegos ofrecen experiencias lúdicas valiosas para los jugadores (Gil & Vida, 2013).

Al introducirse en el mundo de los videojuegos, es importante distinguir entre el soporte utilizado, que es el medio para jugar, y el contenido o videojuego en sí. Los soportes pueden ser consolas diseñadas específicamente para juegos o dispositivos como

ordenadores y teléfonos móviles que también permiten jugar. Las consolas incluyen mandos o joysticks para interactuar con el juego, mientras que los ordenadores y móviles utilizan la pantalla, el teclado y el ratón. (Gil & Vida, 2013)

- **Categorías**

Según lo mencionado por los autores Gil y Vida (2023) en su libro “*Los videojuegos*” afirman los videojuegos se clasifican de la siguiente manera:

Videojuegos de acción

Juegos que requieren de habilidades psicomotrices, en donde el jugador debe demostrar rapidez, percepción visual y precisión en el control de los mandos de la consola u ordenador, además de estar atento a los mensajes y estímulos que aparecen en la pantalla. Caracterizados, también por la necesidad de practicar y mejorar constantemente los resultados obtenidos, lo que contribuye a mantener el interés de los jugadores (Gil & Vida, 2013)

Tabla 1

Videojuegos de acción

Subcategoría	Definición
Shooters o juegos de disparo	Juegos de derribar para avanzar
Lucha	Juegos de combate uno contra otro
Plataformas	Juegos de plataformas con múltiples alturas y saltos.
Arcada	Inspirados en máquinas recreativas clásicas.

Nota. Información (Gil & Vida, 2013). Fuente: Elaboración propia

Videojuegos de aventura

Al igual que ocurre en un libro o una película, la característica principal de estos juegos es su narrativa; en donde los jugadores se identifican con los protagonistas resolviendo diversas pruebas para avanzar y descubrir el desenlace de la trama. Además, estos juegos

invitan a la investigación y exploración de escenarios y objetos, ofreciendo personajes interesantes y atractivos (Gil & Vida, 2013).

Tabla 2

Subcategoría de videojuegos de aventura

Subcategoría	Definición
Juegos de rol:	Juegos de mundo abierto con libertad de acción y personalización del personaje.
Aventuras conversacionales:	Juegos de texto basados en comandos para avanzar en la historia.
Survival horror:	Juegos de terror de supervivencia.
Aventuras gráficas:	Juegos de aventuras con resolución de rompecabezas.
Hitn' Run (golpea y corre):	Juegos de mundo abierto con amplia interacción y misiones.

Nota. Información (Gil & Vida, 2013).

Videojuegos deportivos

Se encuentran aquellos que recrean diversos deportes en un universo virtual, ofreciendo la posibilidad de jugar en diferentes modalidades mientras se siguen las mismas reglas del juego tradicional. Estos juegos logran reproducir con gran realismo y actualidad los equipos y estrellas deportivas del momento, así como los estadios, circuitos y campeonatos correspondientes. Aquí se presentan distintas modalidades en donde los jugadores pueden competir contra la máquina u otros jugadores, o asumir el papel de un mánager (Gil & Vida, 2013).

Videojuegos de estrategia

Se destacan por la necesidad de planificar y organizar de manera inteligente acciones y recursos para alcanzar el objetivo final. Cuentan con interfaces muy completas que brindan información detallada sobre todos los elementos del juego, así como la evolución

de diversas variables. Muchos de ellos ofrecen la posibilidad de jugar en línea, participando en universos compartidos con otros jugadores. Del mismo modo, promueven la concentración, la reflexión y el razonamiento estratégico como habilidades clave. (Gil & Vida, 2013)

Dentro de esta categoría se encuentran las siguientes subcategorías: Juegos de estrategia con temáticas sociales, económicas y bélicas y juegos de estrategia en tiempo real (RTS) o por turnos con diversas temáticas (Gil & Vida, 2013).

Videojuegos de simulación

Juegos que recrean de forma realista actividades, sistemas o naves, en donde el jugador adopta un rol poderoso sin identificarse con un personaje específico ni tener un objetivo final definido. Estos juegos permiten construir y gestionar espacios y elementos de manera ilimitada. Por otro lado, a través de la visualización de las consecuencias en la pantalla, el jugador extrae conclusiones y aprende de forma activa, fomentando así la creatividad, la imaginación y el razonamiento lógico (Gil & Vida, 2013).

Tabla 3

Subcategoría de videojuegos de simulación

Subcategoría	Definición
Simuladores de naves	Controlar aviones, barcos entre otros.
Simuladores de sistemas	Por ejemplo, un hospital, restaurante.
Simuladores sociales	Para crear y gestionar relaciones personales.

Nota. Información (Gil & Vida, 2013).

Videojuegos sociales

Videojuego especialmente diseñado para ser disfrutado en grupo, ya sea como actividad familiar o entre amigos. Caracterizados por incluyen periféricos adicionales en la consola, como cámaras de video, micrófonos o raquetas, que promueven relaciones

sociales, juego compartido entre diferentes generaciones y expresión de sentimientos y emociones (Gil & Vida, 2013).

Tabla 4

Subcategoría de videojuegos sociales

Subcategoría	Definición
Juegos musicales	Juegos de baile, canto o música.
J. de movimiento corporal	Trasladan los movimientos del jugador a la pantalla.
Juegos de concurso	Juegos de preguntas y respuestas basados en concursos de televisión o juegos de mesa populares.
Juegos deportivos	Logran reproducir los movimientos de deportes como lucha, tenis, entre otros.

Nota. Información (Gil & Vida, 2013).

2.3. Marcas referentes y/o aspiracionales

Little mic

Marca colombiana fundada en Medellín 1992, caracterizada por comercializar y producir prendas de vestir infantiles con temáticas de fantasía; especialmente a niños entre edades de 0 a 4 años. Buscan transmitir historias mediante la vestimenta con diseños inspirados en personajes de Disney, Warner Bros y Marvel (MIC, 2023).



Imagen 19. Ropa niño Little mic baby

Fuente: (Little mic, 2022)



Imagen 20. Ropa niña Little mic baby

Fuente: (Little mic, 2023)



Imagen 21. Ropa niña 1 Little mic baby

Fuente: (Little mic, 2023)



Imagen 22. Ropa niño 1 Little mic

Fuente: (Little mic, 2022)

Gymboree

Marca estadounidense fundada San Francisco- California en el año 1986. Gymboree se dedica a la producción de vestimenta de buena calidad para niños entre edades de 0 a 12 años. Busca ser marca aliada de padres de familia, ya que promueve el desarrollo infantil a través de sus diseños (El Puerto de Liverpool, 2017). Pues en sus diseños de vestimenta se puede observar prendas muy coloridas, con estampados que estimulan la imaginación, incentivan al juego y creatividad del niño. Además, la ropa resulta cómoda y flexible ideales para que los niños puedan moverse, correr, gatear y jugar con libertad. La marca se esfuerza por usar materiales de buena calidad que permitan al menor una amplia libertad de movimiento, por lo que los precios de sus prendas resultan muy elevados.

Por otro lado, la marca también se caracteriza y se diferencia del resto porque en sus tiendas de Gymboree Play & Music ofrecen clases de música, gimnasia y otros programas diseñados especialmente para el desarrollo, crecimiento e intelectual de los niños (Gymboree, 2008).



Imagen 23. Ropa gymboree

Fuente: (Gymboree, 2023)

Stella McCartney Kids

Luego de fundar su casa de modas con su nombre “Stella McCartney” en el 2001; en el año 2010 lanza su línea de ropa infantil con el nombre de Stella McCartney Kids para niños de edad entre 0 a 16 años; en la que propone prendas cómodas con estampados en tendencia para niños y bebés. Del mismo modo la diseñadora cada temporada sorprende por su creatividad, por integrar valores ecológicos y éticos, vestidos y faldas muy detallados para niña, estampados divertidos y chaquetas para niños; en las que busca transmitir su esencia fashionista al mundo infantil de forma lúdica; adaptando colores, estampados, formas, entre otros elementos que sean entretenidos y alegres para los más pequeños (McCartney, 2023a). En definitiva, la diseñadora plasma su experiencia, visión, conocimiento e ingenio de la moda high fashion en diseños infantiles, agregando un toque de juego, creatividad y diversión que sea apropiado para niños.



Imagen 24. Stella Kids

Fuente: (McCartney, 2023)



Imagen 25. Stella Kids

Fuente: (McCartney, 2023)



Imagen 26. Stella Kids

Fuente (McCarter, 2022)

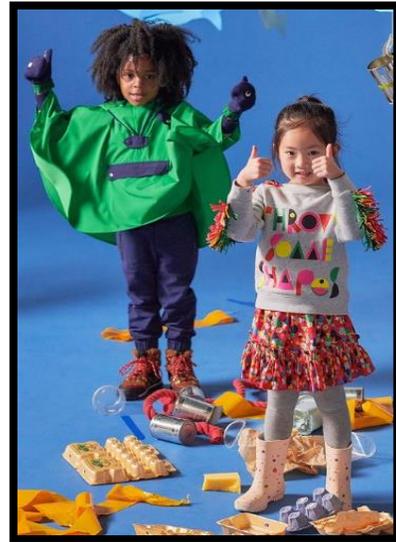


Imagen 27. Stella Kids

Fuente: (McCarter, 2019)

2.3.1. Visionario

A la Pipeta

La marca de ropa infantil argentina fundada en el 2005 “A la pipeta”, se dedica a la elaboración de prendas de vestir para niños recién nacidos hasta sus 6 años de edad. En sus prendas se puede observar el trabajo que realizan con contrastes y colores, materiales, insumos, estampados y bordado, ya que buscan aportar en la estimulación sensorial y lúdica de los pequeños en cada etapa de su crecimiento y desarrollo. Del mismo modo los productos que ofrece esta marca se caracterizan por el uso de detalles artesanales. En definitiva, lo que busca la marca “A la pipeta” es hacer entender al público que no solo en centros preescolares ayudan a la estimulación de los niños, sino también mediante el uso de prendas con detalles que capten su atención y despierten su imaginación y creatividad (A la Pipeta, 2004).



Imagen 28. Indumentaria de estimulación lúdica

Fuente: *(A la Pipeta, 2004)*



Imagen 29. Ropa de estimulación táctil y motricidad

Fuente: *(A la Pipeta, 2004)*



Imagen 30. Ropa que aporta al lenguaje y creatividad

Fuente: *(A la Pipeta, 2004)*

CAPÍTULO III

3. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

En esta sección, se realiza un análisis exhaustivo y sistemático de información relevante para comprender el entorno en el que se desarrollara el producto.

3.1. Análisis externo

3.1.1. Análisis PEST

El término PESTEL tan solo es un acrónimo para describir los entornos político, económico, social, tecnológico, ecológico y legal, en el que se analizan amenazas y oportunidades en cuanto a la situación comercial de un negocio. Mediante este análisis organizaciones o empresas tienen la posibilidad de evaluar y descubrir los aspectos que pueden influir en el presente o futuro del funcionamiento de un negocio. Una vez culminado el análisis PESTEL, la empresa tiene más claro cuáles serían las mejores estrategias de marketing, la creación de un mejor producto y a que mercado se enfrenta (Armador- Mercado, 2022).

En este caso el PESTEL, se realiza para conocer los aspectos a los que se enfrenta la industria textil infantil en Ecuador. Es necesario mencionar que la economía de este país se clasifica en tres sectores: servicio, manufactura y comercio, y tan solo el 9,8% representan las empresas textiles. Dicho esto, el proyecto en cuestión busca analizar el entorno en el que se encuentran el sector del mercado infantil con el objetivo de crear indumentaria lúdica basa en un videojuego.

3.1.1.1. Entorno Político

En el Plan de Creación de Oportunidades del Ecuador elaborado durante el gobierno del presidente Guillermo Lasso, se establece lineamientos importantes para la creación de nuevos emprendimientos innovadores, como en este caso la generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego; ya que dicho plan se enfoca en impulsar la innovación, el emprendimiento y las industrias creativas. Además, las políticas de apoyo al emprendimiento y acceso a

financiamiento facilitarían la creación de cualquier empresa emergente en el área textil (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).

Algunas principales políticas y medidas de apoyo al emprendimiento establecidas en el Plan de Creación de Oportunidades, a tomar en cuenta en el progreso del presente proyecto, son:

- Simplificación de trámites para crear nuevas empresas; agilizando así la construcción legal de un emprendimiento en el sector textil (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).
- El acceso a capital semilla y fondos para emprendedores e innovadores, facilitará el financiamiento inicial para desarrollar productos innovadores (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).
- Para ayudar en la orientación de una empresa se toma en cuenta la política de servicios de asesoría y capacitación para nuevos emprendimientos (Secretaría Nacional de Planificación, 2021).

Por otro lado, para las empresas afiliadas al AITE (Asociación de industriales textiles del Ecuador) o para industrias que no se encuentren afiliadas a dicha asociación, el Decreto Ejecutivo No. 372, afirma como norma de estado una mejor simplificación administrativa que certifique una gestión gubernamental adecuada, para reducir costos y ahorrar tiempo (Ministerio de producción, comercio exterior, inversiones y pescas, 2021). De manera que es invaluable para una nueva empresa o emprendimiento que requiere ser ágil y rentable desde su inicio, como es el caso del presente proyecto de indumentaria lúdica infantil.

De acuerdo con la política Industrial del Ecuador que tiene por objetivo contribuir en actividades que tengan un mayor valor agregado del resto, por ejemplo, en industrias textiles los productos deben ser de buena calidad y más sofisticados teniendo en cuenta que procesos de producción sean respetuosos con el medio ambiente y también eficientes (Ministerio de producción, comercio exterior, inversiones y pescas, 2021). Esta política enfocada en dar valor agregado e innovación está alineada con la propuesta de este proyecto, ya que se desea crear indumentaria lúdica infantil distintiva a partir de un concepto creativo como lo es el vestuario de los personajes de un videojuego. Además,

estas normativas reflejan el interés del Estado de impulsar la innovación en la industria textil, facilitando los procesos a nuevos emprendimientos creativos como este, que es precisamente lo que se busca con el desarrollo de indumentaria lúdica.

Es necesario mencionar también que Ecuador es un país que tiene firmados acuerdos comerciales con aproximadamente 50 países, por lo que resulta muy común la importación de mercancías. Por ello el reglamento del Sistema Ecuatoriano de calidad, establece que productos importados deben ser acreditados por la SAE, esta debe inspeccionar que las etiquetas del producto cumplan con todo lo requerido por el reglamento técnico de la norma RTE INEN 013 (2R) y luego debe volver a ser certificado por el SENA, para tener un documento que avale la nacionalidad del producto. Realiza todo este proceso resulta esencial, porque es una manera de demostrar la conformidad que se tiene acerca la mercancía importada, que ha sido establecida en convenios y acuerdos que el Ecuador acordado con otro país. (Ministerio de Industrias y productividad, 2017).

De igual manera cuando los productos fabricados a nivel nacional van a ser exportados, se sigue el mismo proceso que se realiza cuando el producto es importado. Sin embargo, en el momento que se gestiona los certificados de inspección, estos deben ser registrados en el Ministerio de Industrias y productividad en la subsecretaría del sistema de calidad (Ministerio de Industrias y productividad, 2017). En este caso si el producto llegara a importarse o exportarse es necesario conocer y realizar dichos reglamentos para que el producto no sea ilegal. Asimismo, el aplicar estas normativas de importación exportación maximizará la calidad y potencial comercial de la indumentaria lúdica infantil propuesta.

Adicionalmente, el SENADI como corporación encargada de proteger y cuidar los derechos de autor sobre obras creativas como por ejemplo ilustraciones, libros, diseños industriales, marcas, software, videojuegos, dibujos, historietas, esculturas, comics, entre otros elementos con base a la industria, obras artísticas, comercio y mercado; brinda al autor el derecho a ser reconocido como el propietario intelectual de dicho invento o creación, y por ende beneficiarse de ello (SENADI, 2018). Por lo que en este caso se deberá tomar en cuenta los derechos de autor del videojuego seleccionado, respetando la autoría de este.

3.1.1.2. Entorno económico

Según la AITE, la industria textil y de confección aporta aproximadamente un 7% anual respecto al PIB (Producto Interno Bruto) manufacturero del país, debido a que se posiciona como la tercera empresa más grande dentro del sector y por ende la cantidad de exportaciones y producción es alta. De mismo modo, se conoce por la gran cantidad de mano de obra empleada para la elaboración y producción de sus productos, de hecho, el Instituto Nacional de Estadísticas y censo determina que son 158 mil personas empleadas en la industria textil (AITE, 2019).

Con respecto a la encuesta nacional de desempleo, empleo y subempleo, la tasa de empleo en el 2022 se encontraba en un 4,0% y para el 2023 disminuyó en un 0,5%. En cuanto a la tasa de subempleo en el 2023 disminuyó el 1,9% respecto al 23,1% del año 2022 y finalmente en la tasa de empleo se produjo un aumento del 0,5% respecto al 96,0% en el año 2022 y el 96,5% en el 2023. Además, cabe mencionar que las industrias manufactureras ocupan un 9,8% en el sector de la economía ecuatoriana (INEC, 2023a). Por lo que respecto al caso del proyecto planteado que se enfoca en el diseño y producción de indumentaria lúdica infantil puede contribuir a la economía del país, generando nuevas fuentes de trabajo.

Con respecto al mercado de ropa infantil, este se ha impulsado por la conciencia de vestir apropiadamente a los niños para eventos, celebraciones y renovación constante de las prendas debido al rápido crecimiento de los niños que requieren ropa nueva regularmente, generando así una demanda sostenida. Se debe tener en cuenta que existe una diversidad de productos y estilos que satisfacen los distintos gustos infantiles, brindando oportunidades para que diseñadores y fabricantes creen variedad de diseños y estilos. De la misma manera, este mercado permite la creatividad e innovación con materiales y detalles únicos y atractivos que se diferencian (Barros, 2023). Es, así pues, que el crear una nueva línea de indumentaria infantil como es la indumentaria lúdica puede ser una oportunidad nueva de negocio dentro de este mercado, ya que se está cubriendo una necesidad específica de los niños en el Ecuador; y del mismo modo se estaría contribuyendo al aumento de demanda del mercado nacional.

Por otro lado, acerca la industria del videojuego que ha tenido un alto crecimiento en el siglo XXI, porque para el año 2018 llegó a generar 135 mil millones de dólares; ha demostrado ser una industria altamente rentable (González, Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro., 2019). En este caso al ser una propuesta que toma como inspiración el vestuario de personajes de un videojuego, resulta esencial conocer acerca la economía de este sector; pues el auge del mercado de videojuegos determina que existe un público objetivo en crecimiento, en especial en jóvenes y niños, lo cual puede ser aprovechado para impulsar el desarrollo y venta de indumentaria orientada en tendencias que resulten atractivas para este segmento de consumidores.

Adicionalmente, es necesario mencionar que este proyecto se enmarca en la economía amarilla, porque esta se basa en actividades enfocadas en la ciencia y la tecnología (Paéz, 2021). En efecto, el proyecto planteado aprovecha la propiedad intelectual de personajes de un videojuego perteneciente a la industria digital de entretenimiento, para luego, mediante un proceso creativo y de diseño, generar productos innovadores de vestimenta para niños. Al combinar el arte, el diseño y la tecnología, para producir productos creativos de alto valor agregado, se promueve una actividad económica centrada en la creatividad, la innovación y la aplicación de conocimientos que son pilares de la economía amarilla.

3.1.1.3. Análisis socio /cultural

Es necesario mencionar que el grupo objetivo con el que se está trabajando son niños que pertenecen a la generación alfa, es decir los nacidos después del año 2010, caracterizados principalmente por la influencia de la tecnología en sus vidas, desde el momento de su nacimiento (Aguirre & Gómez, 2019). En vista de que el niño vive inmerso en un mundo digital, este busca divertirse a través de pantallas digitales.

Por esta razón, las tendencias de moda infantil que han surgido durante los últimos años están en constante relación con la tecnología, y dentro de estas es inevitable no mencionar a los videojuegos, debido a la influencia que ejercen sobre los niños (González, Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro., 2019). Esta tendencia consiste en la elaboración de prendas de vestir como

camisetas, vestidos, sudadera, accesorios, calzado, etc., que incluyen estampados de logotipo, símbolos, gráficos, personajes o elementos más icónicos de los videojuegos. De acuerdo con lo que menciona Fernández (2022) los videojuegos cada vez se vuelven más populares en generaciones jóvenes, de modo que resulta inevitable que el niño se sienta atraído por indumentaria que solventa su gusto e interés por el mundo digital; ya que a través de la ropa los niños pueden expresar su identidad y sus intereses en cuanto a la manera en que se divierte.

Por un lado, el creciente uso de dispositivos tecnológicos y el auge de los videojuegos entre los niños y jóvenes hace que personajes de videojuegos reconocidos sean muy populares en este segmento (Fernández S. , 2022), lo cual brinda una oportunidad para explorar esta tendencia en productos de moda o vestimenta. Por otro lado, el inspirarse en la estética de los videojuegos, puede aportar al desarrollo de la industria creativa local y generar identidad con base a elementos icónico de la cultura digital global, pero con sello ecuatoriano; fortaleciendo así la creatividad y el capital cultural del país. Asimismo, permitiendo satisfacer los gustos estéticos de las nuevas generaciones.

Es importante mencionar que las personas que juegan videojuegos son consideradas partes de la cultura *gamer*, y según lo dicho por Rosales (2014) “en el momento que los *gamer* buscan su identificación crean una conexión entre el mundo de las culturas lúdicas y la configuración espacio – temporal” (p.71). Es decir que los *gamer* al sumergirse dentro del mundo digital, pueden experimentar su tiempo y espacio de una manera diferente en relación con el mundo real. Una de las maneras de expresión de estas culturas por el mundo digital es a través de la vestimenta que porta.

Los videojuegos en el siglo XXI tienen un papel crucial en el día a día de los niños, jóvenes e incluso adultos mayores, dado que han pasado a ser parte de las experiencias cotidianas de su vida. Sin embargo, no solo los videojuegos han influido en el entorno cultural y social de estos usuarios, sino también el uso de celulares, televisión e internet han influenciado en gran parte estos entornos. (Barbabella & Garcia, 2015). A partir de este análisis, se crea una nueva cultura dentro de la sociedad denominada “Cultura digital” que hace referencia a las personas que están íntimamente relacionadas con aspectos

tecnológicos, diferenciándose así de la cultura tradicional que no tiene nada que ver con la tecnología (Guaña, Edison, & Quinatoa, 2017).

3.1.1.4. Análisis tecnológico

La tecnología en el siglo XXI está teniendo un gran auge en las sociedades e industrias de moda en general. En las industrias textilerías ecuatorianas, la incorporación de tecnología mejora la productividad y la calidad, brindando la posibilidad de expandirse en mercados internacionales. Cada vez se utiliza más software y automatización, reduciendo el uso de mano de obra manual (Ibujés & Benavides, 2018). Es decir, que permite optimizar procesos de diseño y producción.

El crecimiento del acceso a internet, smartphones y dispositivos electrónicos en los hogares ecuatorianos (INEC, 2010a), abre oportunidades para emprendimientos digitales y negocios que aprovechen propiedad intelectual de medios tecnológicos y virtuales, como es el caso del presente proyecto que se realiza a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego. Para ello se debe estudiar la viabilidad técnica de integrar elementos gráficos de videojuegos en textiles y prendas de vestir, mediante sublimación, bordados computarizados u otras técnicas disponibles a nivel nacional.

La industria de la moda es considerada como uno de los sectores que se ha beneficiado por la tecnología. Por ejemplo, las marcas de moda ecuatorianas en particular las pequeñas, han sabido sacar ventaja de plataformas digitales y redes sociales para darse a conocer, llegar a más consumidores y potenciar sus estrategias de marketing y ventas online. Más allá de esto, la tecnología también está influyendo en la conceptualización y el diseño de nuevos productos en este sector (Morales, 2014). En el caso específico de la indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego, las herramientas digitales son clave tanto para el proceso creativo como para la posterior comercialización. Mediante aplicaciones interactivas y experiencias digitales se puede maximizar el atractivo de estos productos innovadores ante el público infantil.

Además de mejorar procesos productivos y comercialización, la tecnología también puede ser vista como un estímulo creativo para el diseñador durante la conceptualización de nuevos productos, debido a que hoy en día el ser humano interactúa constantemente con medios digitales. En el caso de diseño de indumentaria lúdica para niños, los videojuegos son elementos del entorno tecnológico que puede aprovecharse como fuente creativa, tal como está planteado en este proyecto.

3.1.1.5. Entorno ambiental

El sector textil es uno de los más contaminante del medio ambiente, debido al excesivo uso de químicos y sobreexplotación de recursos naturales, afectando ríos y ecosistemas. En Ecuador, la mayor parte de industrias textiles no son conscientes del daño ambiental que provocan al producir en grandes cantidades producto de baja calidad para satisfacer la alta demanda. Por lo que se recomienda implementar procesos ecoeficientes y diseño sustentables que minimicen el impacto negativo de la producción textil sobre el entorno (Toasa, 2021). Dicho esto, los nuevos emprendimientos en este sector deberán considerar estos criterios ambientales para contribuir a una industria más sostenible.

Al momento que se menciona que el producto no es consiente con el medio ambiente, se hace referencia a los gases de efecto invernadero que son provocados por químicos de lavado en el textil, residuos sólidos, el combustible de maquinarias y el uso excesivo de agua y energía eléctrica. Ahora bien, esto ha llevado a que, en los últimos años, algunas industrias implementen métodos de producción más amigables con el entorno, buscando reducir el alto impacto negativo que tradicionalmente ha tenido la industria textil (Toasa, 2021). Por lo tanto, en el marco de este proyecto, se procurará considerar estos aspectos en la medida de lo posible.

Además, es crucial mencionar acerca la RSE (Responsabilidad social empresarial) que busca integrar la ética empresarial y el respeto por lo social y ambiental en las empresas. Esta se caracteriza por adaptarse a los constantes cambios y realidades que enfrentan las compañías en cuanto al entorno. En lo que respecta a la industria textil, la RSE busca implementar procesos de producción más sostenibles, como el uso de materiales amigables con el ambiente para disminuir el impacto ambiental. Algunas empresas ya han

empezado a utilizar lubricantes y blanqueadores ecológicos (Ríos, Guevara, & Álvares, 2020).

3.1.1.6. Entorno legal

Con respecto al entorno legal, la industria textil infantil debe cumplir con las siguientes leyes establecidas por la Constitución de la República de Ecuador:

- **Art. 276, n° 2:** “A partir de la distribución de generación de trabajo estable, medios de producción y beneficios del desarrollo, las empresas deben plantear un sistema sostenible, productivo, económico, democrático, solidario y justo” (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008, p. 50).
- **Art. 276, n° 3:** “Impulsar la participación de todos los sectores de la sociedad en la toma de decisiones públicas, reconociendo la diversidad de identidades y promoviendo la representación equitativa en todo los niveles de gobierno” (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008, p. 50).
- **Art. 281, n° 5:** “Plantear mecanismos financieros para productores, con el fin de que resulte de fácil adquisición las herramientas para la producción” (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008, p. 51).
- **Art. 283:** “El sistema económico deberá ser incluido en la manera de organización mixta, privada, pública y solidaria, entre otros que disponga la Constitución” (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008, p. 52).
- **Art. 321:** “El estado tiene el derecho de reconocer a la propiedad comunitaria, mixta, publica, asociativa, privada, cooperativa, estatal, y tendrá que cumplir los objetivos con base a lo decretado en el sector ambiental y social” (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008, p. 56).

Aunque en este proyecto acerca la indumentaria lúdica infantil inspirada en algo ficticio como un videojuego, no es ajeno a estas leyes, ya que en el momento de su producción y en un futuro se comercialicen, esta vestimenta debe brindar seguridad, calidad y derecho de los menores como consumidores. Además, al desarrollar este tipo de indumentaria se puede sentar bases para un negocio sostenible que a futuro se convierta en una mejor empresa de moda infantil.

Por otro lado, dado que el proyecto planteado se centra en la creación de indumentaria lúdica infantil, es fundamental resaltar la importancia de cumplir con las leyes que protegen a consumidores que en este contexto son los niños. De acuerdo la Constitución de la República de Ecuador [Const.] (2008), deben tenerse en cuenta los siguientes artículos en los que se menciona acerca los derechos de los niños, niñas y adolescentes:

- **Art. 24:** Los individuos poseen el derecho innegable a entretenerse, hacer deporte y disfrutar su tiempo libre como lo deseen. Los niños, niñas y adolescentes poseen el derecho pleno al desarrollo personal en un ambiente de afecto y seguridad que satisfaga sus necesidades integrales (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008).
- **Art. 45:** Niños, Niñas y adolescentes gozan de los derechos humanos universales y los específicos de su edad, incluida la protección de su vida desde la concepción. Los niños, niñas y adolescentes poseen el derecho de recreación, educación, integridad, identidad, salud, cultura, familia, participación social, respeto, información y libertad de expresión y asociación (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008).
- **Art. 46, n° 1:** El estado garantizará la protección integral, educación, salud, nutrición y cuidados diarios de niños y niñas desde sus primeros días de nacidos hasta sus seis años (Constitución de la República de Ecuador [Const.], 2008).

A partir de lo mencionados anteriormente de la constitución del Ecuador, en donde se establecen derechos de niños, niñas y adolescentes que deben ser considerados en el desarrollo de indumentaria lúdica infantil; se menciona el Art. 24 que se centra en el derecho al esparcimiento y recreación, sustentando así la creación de esta indumentaria con fines de entretenimiento y disfrute para los menores. Asimismo, es crucial tener en cuenta lo dicho en el Art. 45, al momento de diseñar la indumentaria; para que se refleje positivamente la individualidad y dignidad de los niños en la ropa que portan. Finalmente, el Art, 46 resalta la importancia de la protección integral de los menores de 6 años, lo cual implica velar por su seguridad al elegir materiales, procesos de confección y advertencias de uso de dichos productos destinados a este grupo etario.

En el registro oficial del Ecuador, en el segundo suplemento Año I - N° 141 (2018) presenta la resolución en cuanto a la normativa RTE INEN 013 (2R) “*Etiquetado de prendas de vestir, ropa de hogar y complementos de vestir*”. A partir de ello en la industria textil infantil, los requisitos o normas a seguir expuestas en el capítulo #4 Requisitos de etiquetado, son las siguientes:

- En el etiquetado de las prendas, la información debe ser escrita en español y debe considerar aspectos acerca la información de la marca, importador o fabricante.
- La comercialización o nacionalización de productos importados o nacionales deben estar visibles en las etiquetas o en algún lugar de fácil visibilidad para el consumidor.
- Puede utilizarse etiquetas no permanentes o permanentes, en las que se encuentre la información acerca del producto. Estas etiquetas deben estar presente hasta que llegue a manos del consumidor final.
- También deben tener la información acerca la composición de materiales del producto presentado, porcentajes de las fibras textiles, cuidados de lavado y el país en el que fue fabricado.

El aplicar la reglamentación mencionada anteriormente acerca el etiquetado textil puede permitir ordenar la información del producto correctamente, proteger al consumidor y facilitar su comercialización, dando valor agregado a la prenda; por ejemplo, si en la etiqueta se incluye imagen de personajes de videojuegos, se beneficia al poder detallar la licencia y derechos de propiedad en la etiqueta como registro legal.

3.1.2. Tendencias de consumo

Se entiende por tendencia de consumo a las transformaciones cíclicas en prácticas culturales y sociales que marcan diferencias entre grupos, al manifestarse como fenómenos que se reinventan y adaptan. Estas tendencias surgen de necesidades de distinción, así como de estéticas y de formas de construir narrativas identitarias de los colectivos. De mismo modo, estas se difunden por su novedad y su capacidad para afectar

a los consumidores y mercados. Asimismo, estas se hacen presentes en industrias debido al poder de cambio individual y social, animándolas a encontrar características únicas y significado a sus productos (Reyes, 2017).

Los niños de la generación alfa, son consumidores infantiles del futuro que nacen en un mundo digital en donde la tecnología cada vez más dominado se hace presente en la vida del ser humano. Un claro ejemplo son los videojuegos que forman parte integral de la infancia del niño, pues la forma de jugar e interactuar con estos está moldeando nuevas tendencias. De hecho estos consumidores infantiles ven a la tecnología como parte esencial de su día a día para comunicarse, estudiar, entretenerse e informarse (Maroto & Sánchez, 2022).

Los Alfa serán los consumidores del futuro que impulsarán y darán forma al metaverso, realidad virtual, internet de las cosas, entre otros aspectos digitales, en las que integrarán innovaciones tecnológicas en educación, relaciones sociales, juegos y más (Maroto & Sánchez, 2022).

Los padres de la generación alfa en su mayoría son parte de la generación millennials los cuales tiene gran acercamiento con la tecnología (Maroto & Sánchez, 2022). Por esta razón, tienen una mayor aceptación acerca el uso de videojuegos por parte de sus hijos; de hecho en muchos de los casos existen padres que juegan y comparten el gusto por los videojuegos con sus niños.

Por otro lado, al ser conocidos como nativos digitales, los alfa adaptan fácilmente cualquier innovación en videojuegos. Un ejemplo de esto es el caso del videojuego Mario Bros, que ha formado parte de la infancia de generaciones anteriores y que ha ido adquiriendo nuevas transformaciones en sus plataformas y modos de juego para adaptarse a la generación alfa. A causa de esto algunas marcas buscan conectar con los niños alfa mediante juguetes, vestimenta o accesorios gaming y comunidades en línea; tal es el caso de algunas marcas que han incluido en sus estrategias publicitarias el below advertising (combinación de publicidad tradicional con nuevas técnicas digitales), el advergaming (publicidad dentro de videojuegos) y publicidad in-game, con el fin de llegar a más consumidores de forma novedosa; por ejemplo H&M ha colaborado con Animal Crossing,

y Balenciaga ha colaborado con el videojuego Fortnite (García, 2022; López, 2022). Lo que se pretende es entender y acompañar la forma de entretenimiento del consumidor a través del videojuego.

A causa de la relación de dependencia que tienen los niños alfa con la tecnología, serán quienes marquen la pauta en las tendencias de *gaming* infantil; pues su interacción instintiva con el mundo digital está redefiniendo como se juega y se diseña para estos pequeños (García, 2022). Además, las marcas que busquen conectar con esta generación deben tener en cuenta las nuevas experiencias y gustos de estos infantes, para crear productos alineados con sus mentalidades, y por ende que vayan enfocados en el mundo digital en el que viven.

Es necesario mencionar que las personas jugadoras de videojuegos se les conoce como gamers, caracterizados por tener su propio estilo en cuanto a su estética, normas y hábitos de consumo que van en relación con el universo *gaming*; convirtiéndose así en un sector de alto interés para la moda (Farro & Flores, 2021).

3.1.3. Segmento del mercado potencial

Por un lado la segmentación de mercado, como su nombre mismo lo indica es la división de mercados totales de acuerdo a servicios o bienes, segmentados por subgrupos homogéneos, con el fin de satisfacer de manera efectiva las necesidades y preferencias de cada grupo objetivo (Stanton, Etzel, & Walker, 1992). Por otro lado, el mercado potencial, se refiere a un grupo de consumidores que tiene características e intereses similares por un servicio o producto en específico (Monferrer, 2013).

El público objetivo establecido en el proyecto en cuestión, se dirige a niños que asisten al Cedi Semillas Gregorianas, enfocado específicamente a niños que juegan videojuegos; asimismo a los padres de estos infantes y profesionales en el área de parvulario.

Segmentación de mercado potencial - Niños:

Tabla 5

Niños- Variable demográfica

Variable demográfica	
Edad:	3 a 5 años de edad
Género:	Masculino y femenino
Nacionalidad:	Ecuatoriana
Origen étnico:	Mestizo
Generación:	Generación alfa: Nacidos después del año 2010 en adelante, caracterizados principalmente por la influencia de la tecnología en sus vidas, desde el momento de su nacimiento; más conocidos como nativos digitales (Aguirre & Gómez, 2019).

Tabla 6

Niños- Variable geográfica

Variable Geográfica	
Continente:	América
Clasificación:	Sudamérica
País:	Ecuador
Región:	Sierra
Provincia:	Tungurahua
Cantón:	Ambato
Clima:	Templado
Zona:	Urbana

Tabla 7

Niños- Variable Psicográfica

Variable Psicográfica	
Rasgos de personalidad:	Niños alfa caracterizados por ser imaginativos, creativos, curiosos, activa, competitiva e innovadores.
Estilo de vida:	Son niños con un estilo de vida dependiente de la tecnología, ya que la mayor parte de su tiempo buscan entretenimiento a través de pantallas digitales o dispositivos móviles, juegos y deportes interactivos.
Actividades:	Les gusta jugar videojuegos, juegos didácticos e interactúan constantemente en actividades que se realicen a través de un dispositivo digital.

Intereses:	Buscan un descubrimiento del mundo digital, les interesa los videojuegos, series animadas, juegos al aire libre, música, videos infantiles de YouTube y personajes ficticios.
-------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Segmentación de mercado potencial – Padres:

Tabla 8

Padres- Variable demográfica

Variable demográfica			
Edad:	27 a 40 años de edad	Género:	Hombre y mujer
Nacionalidad:	Ecuatoriana	Origen étnico:	Mestizo
Generación:	Generación millennial: Nacidos entre los años 1981- 1996		

Tabla 9

Padres- Variable geográfica

Variable Geográfica			
Continente:	América	Clasificación:	Sudamérica
País:	Ecuador	Región:	Sierra
Provincia:	Tungurahua	Cantón:	Ambato
Clima:	Templado	Zona:	Urbana

Tabla 10

Padres- Variable socioeconómica

Variable socioeconómica	
Nivel de educación:	Tercer o cuarto nivel
Ingresos:	Superior al básico

Estrato de nivel socioeconómico:	Clase social media C
-----------------------------------------	----------------------

Tabla 11

Padres- Variable psicográfica

Variable Psicográfica	
Rasgos de personalidad:	Padres protectores, activos, cariñosos, pacientes, sociables y comprometidos con la crianza de sus hijos.
Estilo de vida:	Su día a día gira en torno a su trabajo y el cuidado de sus niños. Aprovechan espacios de tiempo en familia para ir a parque, jugar y estudiar con sus hijos, ver televisión y revisar redes sociales.
Actividades:	Entre sus principales actividades, además del trabajo, involucra la educación y cuidado de sus hijos. Del mismo modo dedican tiempo al ocio familiar.
Intereses:	Les interesa temas como valores familiares, el bienestar y entretenimiento de sus hijos.

Segmentación de mercado potencial – Profesionales:

Tabla 12

Profesional- Variable demográfica

Variable demográfica			
Edad:	25 a 30 años de edad	Género:	Mujer
Nacionalidad:	Ecuatoriana	Origen étnico:	Mestizo
Generación:	Generación Y (nacidos entre los años 1981- 1996) y generación Z (nacidos entre los años 1997- 2012).		

Tabla 13

Profesional - Variable geográfica

Variable Geográfica			
Continente:	América	Clasificación:	Sudamérica

País:	Ecuador	Región:	Sierra
Provincia:	Tungurahua	Cantón:	Ambato
Clima:	Templado	Zona:	Urbana

Tabla 14

Profesional- Variable socioeconómica

Variable socioeconómica	
Nivel de educación:	Cuarto nivel
Ingresos:	Superior al sueldo Básico
Ocupación:	Educadores de palvulario
Estrato de nivel socioeconómico:	Clase social media alta B

Tabla 15

Profesional- Variable psicográfica

Variable Psicográfica	
Rasgos de personalidad:	Personas caracterizados por su paciencia, creatividad, energía, comunicadores, sociables, activos y divertidos. Además, son personas proactivas y con gran vocación de servicio hacia la infancia.
Estilo de vida:	Se basa en la dedicación al cuidado y aprendizaje infantil. Mantienen su formación actualizada sobre técnicas didácticas innovadoras para enseñanza. Asimismo su trabajo continúa en casa, ya que es ahí donde prepara su material didáctico. Adicionalmente, su estilo de vida es muy activo, debido a que debe tener la energía suficiente para estar a la par con la energía de los niños.
Actividades:	Giran en torno a la creación de material didáctico efectivo para cumplir con los objetivos pedagógicos. Además, les gusta leer, hacer ejercicio y escuchar música.
Intereses:	Les gusta enseñar a niños, estar actualizado acerca temas de pedagogía y le gusta jugar con niños.

3.1.4. Análisis del sector y del mercado de referencia

El portal de Ecuadorencifras (2012), menciona que las industrias textiles en el Ecuador se dividen en 3 sectores: Comercio (68%), manufactura (23%) y servicios (9%). Asimismo, la AITE establece que las PYMES ecuatorianas que realizan actividad textil se encuentran en diversas partes del Ecuador, sin embargo, el mayor porcentaje de empresas textiles se ubican en las provincias de Guayas (17%), Tungurahua (8,1%), Pichincha (27%), Imbabura (4,5%) y Azuay (7,5%) (AITE, 2019; Villacís y Pazmiño, 2018). Haciendo énfasis en la provincia de Tungurahua, se encuentran alrededor de 272 empresas y talleres dedicados a la actividad textil, representando un total del 5% en cuanto a la producción nacional (Ilbay, 2019).

El sector manufacturero textil es de los sectores más cruciales en cuanto a la producción en provincia de Tungurahua, especialmente en Ambato que existen alrededor de 120 empresas y talleres textiles que emplean mano de obra calificada y no calificada (Ilbay, 2019). Por lo tanto, este sector tiene un peso importante en la economía local.

En cuanto al mercado, Tungurahua tiene una población de 563.532 habitantes, mientras que Ambato posee 329.856 habitantes (INEC, 2023b; INEC, 2010b); de los cuales un 35% de personas se dedica a realizar actividades textiles. Además, el ingreso de per cápita es alrededor de \$600 mensuales (Ilbay, 2019). Entonces el mercado objetivo vendría a ser consumidores de un nivel socioeconómico medio y medio- bajo.

Respecto a la segmentación demográfica y geográfica, son niños de la ciudad de Ambato pertenecientes a familias de clase media; que cuentan con un poder adquisitivo para adquirir ropa y accesorios de buena calidad y acorde a los gustos de sus hijos, a un precio moderado.

Es necesario mencionar también que el mercado de ropa infantil ecuatoriano ha mostrado un crecimiento y desarrollo constante en los últimos años, debido al crecimiento de la demanda impulsado por varios factores. Una ventaja clave acerca el mercado infantil es su potencial de crecimiento y rentabilidad, de hecho, un informe del 2021 indica que “el valor del mercado infantil fue de casi 5 mil millones de dólares, por tan razón se ha

proyectado un crecimiento anual del 21% hasta el año 2028, lo que confirma las prometedoras oportunidades en este sector” (Barros, 2023, p. 27). Por tal razón, el impulsar la innovación en el diseño de moda infantil en el Ecuador, puede incrementar la economía del país y motivar la formación de nuevos emprendimientos y microempresas dedicadas a este segmento.

Acercas el mercado de ropa infantil en Ambato se trata de un sector con alto potencial de crecimiento. Esto se debe a que existe una demanda creciente de padres de familia dispuestos a pagar por ropa de calidad, cómoda y con una buena estética para sus hijos. A pesar de que gran parte de productos de ropa infantil son importados, también existe cierta producción local limitada en la ciudad. Finalmente es necesario mencionar que los principales canales de distribución de indumentaria infantil en Ambato se dan a través de distintos puntos de venta físicos como centros comerciales, mercados y boutiques.

Adicionalmente, en el siglo XXI ha tomado fuerza la venta digital como por ejemplo algunas de las tiendas situadas en Ambato han comenzado a vender a través de redes sociales y vendas online, pues de esta manera pueden llegar a más padres que están activos en el mundo digital; lo cual permite que nuevos emprendimientos de moda infantil en Ambato comercialicen sus productos digitalmente sin necesidad de adquirir un local.

3.1.5. Índice de saturación del mercado potencial

Con base a la variable establecida en el punto de segmentación de mercado potencial se analizará la población demográfica de estudio que son los niños. De acuerdo al censo de población y demográfica realizado en el 2010, Ambato es un cantón que cuenta con 329.856 habitantes, clasificados en 159.830 hombres y 170.026 mujeres, de los cuales 28.997 son habitantes infantiles de una edad de 0 a 4 años, entre hombres (14,793) y mujeres (14.204); mientras que la población de niños de edad entre los 5 a 9 años es de 31.095 habitantes, siendo 15.561 hombres y 15.534 mujeres (INEC, 2010b). Entonces, tomando en cuenta los datos de población de niños de 0 a 9 años; asumiendo una distribución uniforme por edades, se puede inferir que la población infantil de abarca

edades desde los 3 hasta 5 años entre hombres y mujeres sería aproximadamente de 18.028 niños.

Aunque Ambato es un cantón que se enfoca a la comercialización y producción de productos textiles, existen pocas empresas locales que se enfoquen la confección y distribución de ropa infantil con temáticas de videojuegos; a causa de que la mayor parte de PYMES textiles se centran en la producción de vestimenta para un público más adulto, ya que estos consumidores representan un mercado mucho más amplio en cuanto a población, al contrario de lo que sucede en el segmento infantil que es una población mucho más reducida.

Por un lado, un estudio establece que en Ambato el consumo promedio anual de ropa infantil es de aproximadamente 20 prendas por niño. Por otro lado, se menciona que las ventas anuales de ropa infantil en la ciudad solo llegan alcanzar los \$20 millones; razón por la cual se puede decir que las ventas anuales solo representan un tercio total de lo que podría llegar a tener este mercado (Gualpa, 2018).

En definitiva, pese a que en Ambato existen negocios enfocados a la actividad textil, muy pocos negocios se centran en el mercado infantil. Ante esta situación se puede determinar que el mercado de ropa infantil en Ambato no se encuentra saturado, por lo que se convierte en un área apta para emprender. Además, en una investigación reciente se plantea que la demanda en el mercado infantil ha ido crecido por razones de crecimiento poblacional infantil y la disposición de los padres a invertir en ropa de calidad y diseños exclusivos para sus hijos (Barros, 2023). De modo que el mercado de vestimenta para niños se convierte en un sector dinámico en expansión, con gran potencial de crecimiento, gracias al aumento en demanda provocado por factores como el crecimiento demográfico y la mayor inversión de los padres.

3.1.6. Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)

El benchmarking es una herramienta estratégico que brinda la posibilidad a empresas ha analizar y comparar sus procesos, productos y desempeño de las compañías líderes en su sector, con el fin de identificar brechas en el rendimiento y determinar objetivos para

una mejora viable. Además, mediante esta herramienta se puede estudiar el éxito de las empresas de referencia, para así poder implementar estrategias propias de mejora, teniendo en cuenta las capacidades internas. Hay que tener en cuenta que este proceso no se trata simplemente de copiar, sino de comprender los factores que hacen exitosa a la competencia (Hernández & Cano, 2017).

Dicho esto, se analizará a la competencia en cuanto a sus fortalezas, aciertos y errores de las empresas de moda infantil, para obtener información valiosa para la el desarrollo del presente proyecto.

Tabla 16

Análisis estratégico de la competencia local

Criterios de evaluación	0: No aplica 1: Lo aplica vagamente 2: Aplica, pero necesita mejorar 3: Muy bien consolidado o implementado		
	DNS  dns Children clothes	Babies & kids  babies & kids	Damilas  Moda Infantil
Empresas o Marcas			
Precio	2	1	2
Innovación	1	2	1
Publicidad	3	2	2
Ofertas	1	1	2
Diseño creativo	3	2	2
Alcance del mercado	3	1	2
Fotografías del producto	3	2	3
Posicionamiento de la marca	2	1	3
Observación	Es una marca de la empresa Neomoda, distribuye sus productos en la mayor parte de provincias del Ecuador a excepción de	Utiliza las redes sociales para promocionar sus productos. Además tienen tiendas en diferentes partes del Ecuador.	Ofrece productos de calidad, divertidas y confortables. Realiza envíos a nivel nacional y sus productos los promociona

	provincias fronterizas.		a través de redes sociales.
TOTAL	18	12	17

Análisis de resultados

- **DNS**

Es una marca perteneciente a la empresa Neomoda que utiliza medios digitales para dar a conocer sus productos y además cuenta con tiendas físicas en diferentes partes del país. De acuerdo a la tabla 16, su puntaje demuestra que tiene fortalezas más en el área de diseño creativo, alcance del mercado y fotografía del producto, sin embargo, a pesar de aplicar innovación y ofertas no son su fuerte, por lo que se considera que estas áreas deben ser mejoradas.

- **Babies and Kids**

El análisis realizado a esta marca indica que aplica innovación en sus productos, pero debe ser mejorada, además a pesar de que la publicidad la realiza a través de medios digitales debe mejorar la edición de las fotografías de los productos para que puedan ser más atractivas para el público. Además debe mejorar en áreas de oferta y posicionamiento de marca.

- **Damilas**

Con respecto a la tabla 16, los resultados se puede determinar que la marca Danilas ofrece productos de calidad, divertidos y confortables, que al igual que el resto de marcas analizadas, esta también promociona sus productos a través de redes sociales. Del mismo modo se establece que posee fortalezas en cuanto a la publicidad del producto, pues la edición de fotografías del producto son de buena calidad. En cuanto a la aplicación de innovación, ofertas, diseño creativo, alcance del mercado y diseño creativo, son áreas que deben ser mejoradas.

Tabla 17*Cuadro de análisis de competencia local*

Empresa o marca	DNS	Babies and Kids	Damilas
Consumidor	Niños de 9 meses a 14 años entre hombres y mujeres.	Niños de 1 a 8 años de edad entre hombres y mujeres	Niños de edades entre los 2 a 6 años hombres y mujeres
Prendas que realizan	Camisetas, short, pantalones, camisas, vestidos, faldas, enterizos.	Camisetas, pantalonetas, camisas, chaquetas, abrigos, body, deportivo, vestidos, pantalones, sacos.	Vestidos, camisetas, faldas, pantalonetas, body, pantalón, sacos, camisas.
Sistema de producción	Bajo pedido	Bajo pedido	Bajo pedido
Publicidad	Instagram, tiktok, Facebook y sitio web	Facebook e Instagram	Instagram, Facebook y WhatsApp

De acuerdo al análisis realizado se puede concluir que las tres marcas locales de ropa infantil (DNS, Babies and Kids y Damilas) poseen tanto características positivas como aspectos que deben mejorar para consolidar su posinamiento en el mercado. Sin embargo, la marca DNS, perteneciente a la empresa Neomoda, posee ciertas fortalezas destacadas con respecto a las otras dos marcas analizadas. Por lo que se convierte en el competidor directo a analizar mas detalladamente.

Tabla 18*Cuadro de información del competidor directo*

Competidor directo	Lugar mercado	Servicios	Publicidad
DNS	Amato Dirección: Calle Sucre y Pasaje Rodo Contactos: 0962264040	Venta de indumentaria para niños (hombres y mujeres). Ofrece ofertas en fechas especiales.	Facebook Instagram Sitio web TikTok (DNS)

Tabla 19*Análisis FODA de competidor directo*

Fortalezas	Debilidades
<ul style="list-style-type: none"> - Marca reconocida a nivel nacional y local - Buena relación calidad – precio - Servicio de personalización y confección bajo pedido - Cuenta con su propio taller de confección. 	<ul style="list-style-type: none"> - Necesidad de aumentar capacidad de producción - Falta de posicionamiento de la marca fuera del país.
Oportunidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none"> - Crecimiento de poblacional infantil. - Aumento de centros comerciales en el país. - Pocos competidores en el mercado infantil en Ambato. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nuevos competidores internacionales al mercado nacional. - Bajo precio de ropa infantil debido al contrabando de estas.

Tras analizar al competidor directo, se puede tener una noción más clara acerca fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas que el competidor enfrenta en el mercado infantil. Por otro lado, resulta clave analizar a los competidores, porque permite determinar tanto aspectos positivos como negativos de los rivales en el mercado. Pues de esta manera se puede anticipar factores que aún no han sido explorados. En conclusión, el hacer un análisis de la competencia otorga una visión integral para crear una propuesta de valor diferente.

3.2. Análisis interno

Realizar el análisis interno es muy importantes, ya que hay que tener en cuenta los recursos y capacidades disponibles, para llegar a cumplir objetivos o metas de una empresa, producto o servicio; como por ejemplo en este caso se debe evaluar si se cuenta con los recursos necesarios para el cumplimiento de los objetivos planteados en el presente proyecto.

3.2.1. Análisis de recursos propios y disponibles

En este punto se detallan los recursos humanos, financieros o económicos, materiales y tecnológicos necesarios para llevar a cabo un proyecto, y por ende establecer si es factible o no. En este caso la investigación y desarrollo del proyecto se considera factible debido a que reúne las condiciones necesarias para su realización; lo cual se expone a continuación:

- **Recurso Humano**

Para realizar la investigación, se requiere profesionales o educadores en el área de parvulario. Estos profesionales pueden proporcionar pautas acerca de las actividades lúdicas en los niños de edad preescolar. Asimismo, se necesita de la colaboración de los padres de familia, para recolectar información con base a preferencias vestimentarias de sus niños y procesos de decisión de compra, es decir, entender los aspectos que influyen en la elección como padres a la hora de adquirir prendas para sus niños.

- **Recursos materiales**

Será necesario contar con una variedad de materiales que contribuyan a la obtención del producto final deseado. Entre los materiales requeridos se encuentran textiles de calidad óptima para la confección de la indumentaria infantil, insumos necesarios para los procesos de diseño y fabricación, maquinaria y herramientas específicas para la confección de las prendas. Además, se necesitará un computador, hojas de papel, lápices, colores y marcadores.

- **Recursos tecnológicos**

Para llevar a cabo el desarrollo del proyecto, se necesitará recurso tecnológico como: un computador que permita realizar todas las actividades. Adicionalmente este computador debe tener los distintos programas que permitan realizar el desarrollo de la propuesta como por ejemplo Ilustrador, Photoshop, canva entre otros programas.

- **Recursos financieros**

Para la ejecución de este proyecto, se cuenta con los recursos económicos necesarios para cubrir los gastos relacionados con los materiales necesarios para la elaboración del proyecto. Estos recursos económicos se destinarán para la adquisición de materiales requeridos para la elaboración del producto final como diferentes tipos de tela, insumos, viáticos, hojas, lápices, marquillas, aplicaciones textiles, entre otros.

3.2.2. Análisis Cadena de valor

La Cadena de Valor, se define como el proceso encargado de analizar las actividades que desempeña un negocio, compañía o empresa desde el inicio o pedido del cliente hasta su finalización (entrega del producto); además se enfoca en la eficiencia interna a través de la optimización de procesos, con el fin de reducir costos y ser competitivos. Es vital que la gestión de la cadena de valor se encamine a cumplir la propuesta de valor; de hecho es esencial que todo el personal a cargo esté bien informado sobre la estrategia general y que rol van a cumplir dentro del desarrollo del producto o servicio (Caja, 2018).

Para el proyecto en cuestión que tiene por propósito generar indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego, para los niños de la ciudad de Ambato que asisten al Cedi Semillas Gregorianas; es necesario establecer el proceso de la cadena de valor, la cual incluya todos los pasos de diseño, desde la investigación hasta obtener el producto final que satisface las necesidades del consumidor.

3.2.2.1. Eslabón de investigación y desarrollo

En este punto se determinan los pasos de la investigación y desarrollo, como por ejemplo en este caso las pautas a investigar están enfocadas al estudio de aspectos y características de los objetos de estudio; preferencias público objeto, diseño de indumentaria, análisis del videojuego, actividades lúdicas, así como también acerca las tendencias infantiles. Esto permitirá determinar los datos más relevantes o claves de la investigación, para la conceptualización de la propuesta planteada.

En este eslabón, en relación con el proyecto planteado se realiza los siguientes pasos:

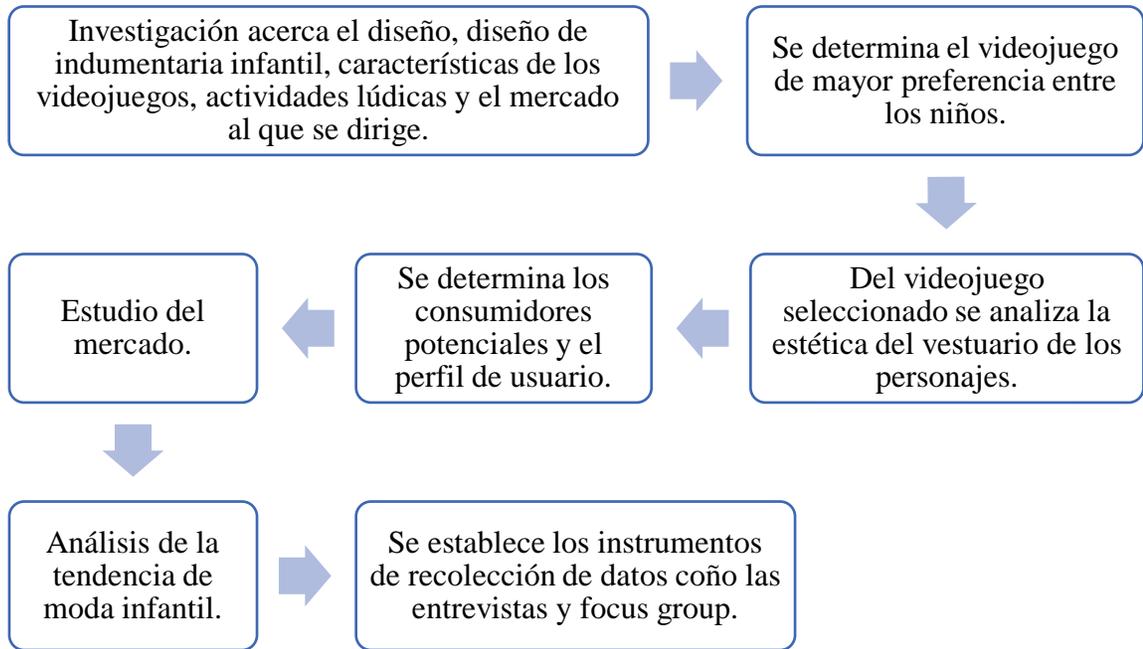


Gráfico 1. Eslabón de investigación y desarrollo

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.2. Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima

Consiste en definir proveedores que van a abastecer la materia prima, insumos o materiales necesario para la etapa de diseño y producción. Para este caso en particular los proveedores seleccionados van a proporcionar telas, accesorios, insumos, textiles suaves y confortables, aptos para el uso infantil. Además en este eslabón se establece los recursos o materiales necesarios que van a ser utilizados en el procesos de diseño, toma de medidas, patronaje y producción, con el fin de optimizar costos y gestionar los tiempo de entrega con los proveedores para cumplir a tiempo con la planificación del desarrollo del producto.

Durante este eslabon, es crucial analizar la materia prima que va a ser utilizada para el desarrollo del proyecto:

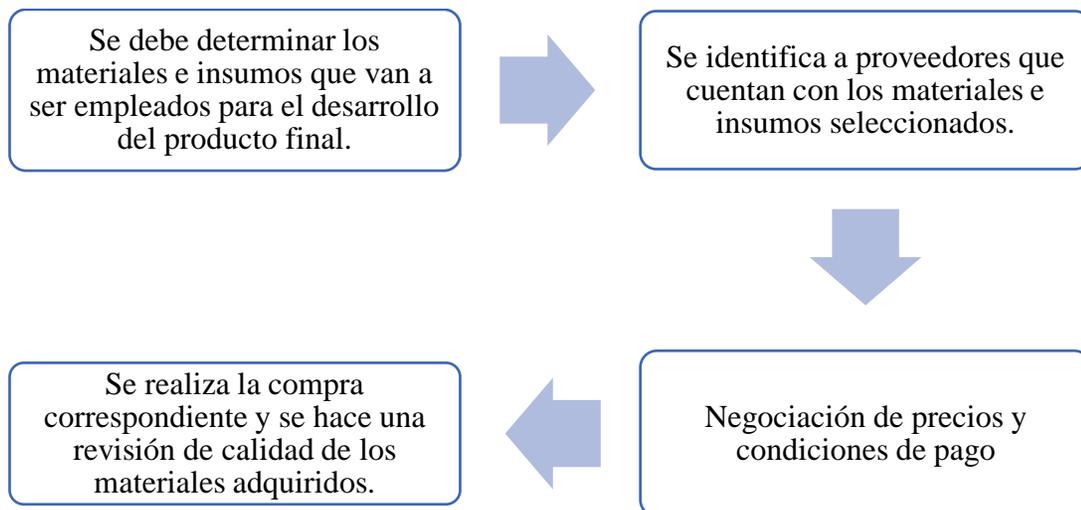


Gráfico 2. Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.3. Eslabón de producción

El eslabón de producción en este contexto, se enfoca en todo lo que se debe realizar en la fase de diseño, fase técnica, planificación de tiempos de producción y fabricación e identificación de maquinaria necesaria para el desarrollo del producto. Además, este eslabón abarca todo lo relacionado con el proceso de patronaje, tendido, corte y ensamblaje o confección de las propuestas de diseño.

Finalmente, se debe realizar el control de calidad y los respectivos ajustes. Para una mejor comprensión de lo que se debe realizar en el eslabón del presente proyecto, se muestra a continuación en la Figura 17:

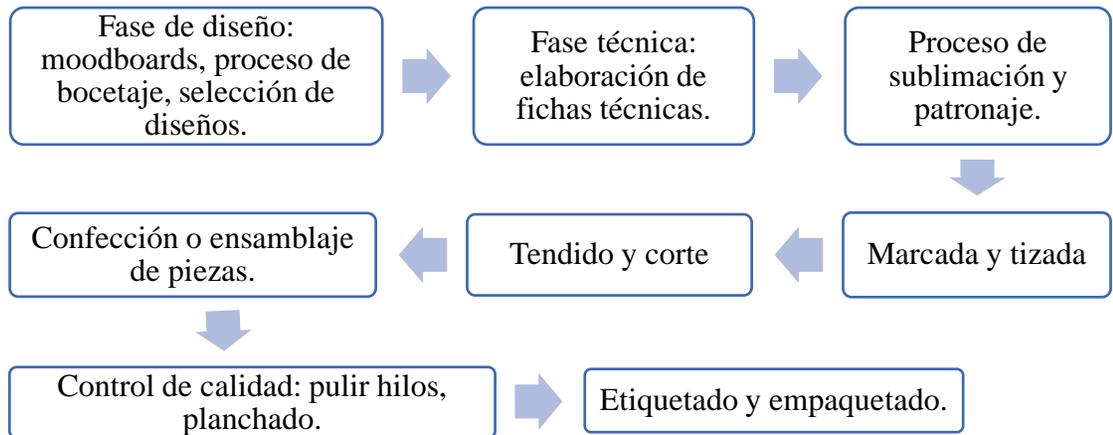


Gráfico 3. Eslabón de producción

Fuente: Elaboración propia

3.2.2.4. Eslabón de comercialización

En este caso, el eslabón de comercialización se centra en el empaquetado, sección fotográfica de producto que muestren características y cualidades, y presentación final a docentes del tribunal de la carrera de diseño textil e indumentaria que pertenecen a la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato. Pues se deberá preparar una exposición ante los docentes que conforman el tribunal, para exponer el proceso de desarrollo del proyecto y del producto final. Además, la visión del proyecto es que el producto se comercialice a través de redes sociales, tiendas físicas en Ambato y tienda online.

A continuación, se muestra los pasos correspondientes al eslabón de comercialización, en relación al proyecto en cuestión:

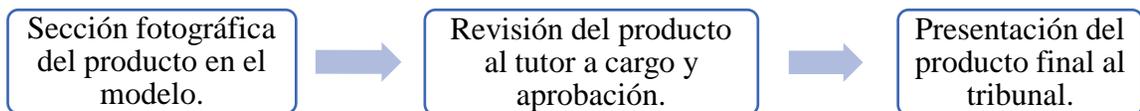


Gráfico 4. Eslabón de comercialización

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO IV

4. MARCO METODOLÓGICO

4.1. Estudio del público objeto

El público objeto, son los niños de la ciudad de Ambato que asisten al centro de educación integral Semillas Gregorianas. Para realizar el estudio del público objeto en este proyecto; en primero lugar se aplicará la herramienta de observación, para la recopilación de información en la que se pretende identificar las características y aspectos importantes de este grupo etario acerca el gusto por los videojuegos. En segundo lugar, es necesario también realizar entrevistas a los padres de estos niños, para obtener información acerca las opiniones que tienen al momento de vestir a sus hijos. Finalmente, se debe realizar entrevistas a los educadores de preescolar, para entender más acerca las actividades lúdicas que ayudaran al crecimiento del niño.

4.1.1. Modelo de ficha de entrevista y Focus group/ficha de observación

4.1.1.1. Focus Group

Esta herramienta sirve para obtener información, mediante entrevistas en forma grupal, que gira alrededor de un tema en específico. Los grupos focales están compuestos por una serie de preguntas elaboradas con un objetivo particular. Además, los grupos focales apuntan a un propósito, el de indagar acerca sentimientos, experiencias, actitudes y relaciones de los individuos de estudio. Asimismo, esta herramienta permite adquirir una variedad de información desde distintas miradas, dentro de un entorno de grupo en particular (Escobar & Bonilla-Jimenez, 2017).

De tal manera, que, mediante este tipo de herramienta, se busca obtener información sobre el videojuego de mayor preferencia entre los niños. Estos grupos focales serán realizados a niños, con la finalidad de obtener de manera precisa, cual es el videojuego más jugado entre los infantes y porque lo juegan. Además, dentro de estos focus group se utilizará una ficha de observación, dado que la población se trata de niños en edades

tempranas, que aún no pueden tener la capacidad plena para expresar sus opiniones de manera verbal.

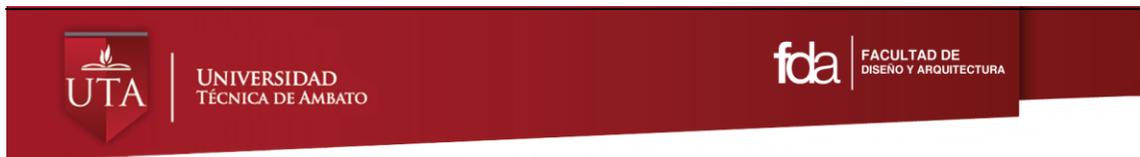
- **Ficha de observación**

La observación cualitativa hace uso de todos sus sentidos para observar y no simplemente ver, es decir, el observar no se limita únicamente al uso de la vista como es el caso de ver, en otras palabras, este tipo de observación pretende adentrarse de manera activa en condiciones sociales, interacciones, eventos, detalles, entre otros (Henández et al., 2014).

Se realizará una ficha de observación para los niños, ya que, en el rango de edad de 3 a 5 años, muchos de los infantes tienen una capacidad limitada para responder preguntas o expresar sus opiniones de forma verbal. A causa de esto, el observar sus reacciones, comportamiento y expresión en cuanto a un videojuego permitirá identificar cuál es su juego favorito de un modo más efectivo. Además, al lograr registrar estos datos por medio de una ficha, se obtendrá información valiosa, sin necesidad de que los pequeños tengan que explicar sus preferencias o dar sus opiniones.

Tabla 20

Ficha de observación - Niños



ENTREVISTA DIRIGIDA A “NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO CEDI SEMILLAS GREGORIANAS”

Tiene por objetivo obtener información importante que sirva para el desarrollo del proyecto: “Generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego”

Objetivo	Determinar el videojuego de mayor preferencia entre los niños de edad preescolar, para la creación de indumentaria que satisfaga sus gustos.
Instrucción:	Marcar con una “I” el videojuego seleccionado por el niño

N° de participantes

Edad:

Sexo:

Lugar y fecha

Entrevistador:

Expresiones y reacciones

Videojuego	Risa	Gritos	Entusiasmo	Aburrimiento
Minecraft	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El hombre cámara	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Skylanders academy	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Paw Carcher Patrol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mario Bros	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Videojuego seleccionado por el infante

	Observación
Minecraft	<input type="checkbox"/>
El hombre cámara	<input type="checkbox"/>
Skylanders academy	<input type="checkbox"/>
Paw Carcher Patrol	<input type="checkbox"/>
Mario Bros	<input type="checkbox"/>

4.1.1.2. Entrevista semiestructurada

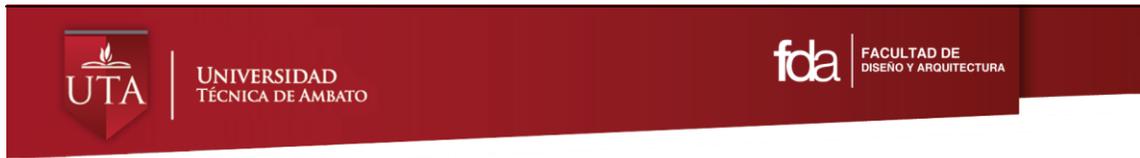
En este proyecto, se empleará una entrevista semiestructurada, que tiene por finalidad comprender, asuntos del mundo cotidiano vivido desde la perspectiva de los sujetos. Además, su objetivo es obtener descripciones del mundo vivido de los entrevistados y la interpretación que ellos hacen de los fenómenos descritos. Aunque se asemeja a una

conversación cotidiana, es una entrevista profesional con un enfoque y técnica específica. En definitiva, la entrevista semiestructurada no es ni una conversación abierta ni un cuestionario cerrado (Kvale, 2014).

La aplicación de esta herramienta para este proyecto es esencial, debido a que se desea llegue a obtener información acerca las preferencias que tienen los padres al vestir a sus hijos y las necesidades específicas que tienen los niños. Por un lado, serán aplicados a padres que cumplan con ciertas pautas, cómo él de vivir en la ciudad de Ambato y que tengan hijos. Por otro lado, también se realizará entrevistas a los educadores de parvulario con el fin una información más clara acerca las actividades lúdicas en los niños.

Tabla 21

Entrevista semiestructurada - Padres



ENTREVISTA DIRIGIDA A “PADRES DE NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS DE EDAD DEL INSTITUTO CEDI SEMILLAS GREGORIANAS”

**Tiene por objetivo obtener información importante que sirva para el desarrollo del proyecto:
“Generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego”**

Objetivo	Conocer opiniones de padres de familia en cuanto a las preferencias y hábitos de sus hijos, en relación con el uso de la tecnología y que actividades lúdicas y cuáles es la decisión de compra en cuanto a la indumentaria infantil, para la creación de una línea de indumentaria infantil que sea del agrado tanto de consumidor como del cliente.
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nombre del padre de familia:

Lugar y fecha

Entrevistador:

1. ¿Cuál es el género de su hijo?

2. ¿Cuántos años tiene su hijo?

-
3. ¿Su hijo juega videojuegos? En caso afirmativo, ¿en qué dispositivo juega?

 4. ¿Le gustaría que su hijo/a tuviera prendas o accesorios inspirados en personajes o elementos de uno de sus videojuegos favoritos?

 5. Al escoger la ropa, ¿su hijo/a también participa en la decisión o usted decide por ellos?

 6. Cuando su hijo/a juega, ¿qué tipo de ropa o prendas considera que es más adecuada y cómoda para su movimiento?

 7. ¿De qué colores más le gusta vestir a su hijo o cuáles considera usted que son los favoritos de el/ella?

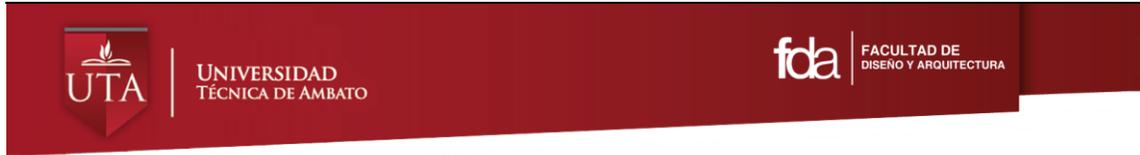
 8. ¿Qué considera usted más importante al comprar ropa para su hijo?

 9. ¿Qué consideraciones cree que hay que tener en cuenta en el diseño para que las prendas sean fáciles de poner y quitar para un niño/a?

 10. ¿Estaría dispuesto a invertir en ropa que aporte en el aprendizaje de su niño? ¿Por qué?
-

Tabla 22

Entrevista semiestructurada - Profesional



ENTREVISTA DIRIGIDA A “EDUCADORES DE PARVULARIO”

**Tiene por objetivo obtener información importante que sirva para el desarrollo del proyecto:
“Generación de indumentaria lúdica infantil a partir del análisis estético del
vestuario de los personajes de un videojuego”**

Objetivo	Obtener información de expertos acerca las actividades lúdicas más efectivas en el aprendizaje del infante, que sirva para el diseño y desarrollo indumentaria lúdica.
Nombre y Apellido:	
Ocupación:	
Lugar y fecha:	
Entrevistador:	
	1. ¿Cuáles son los recursos lúdicos más efectivos que utilizan para estimular el desarrollo cognitivo de los niños?
	2. ¿Cuáles son las actividades que más les gusta realizar a los niños?
	3. ¿Cómo incorporan el aprendizaje temprano en con el juego?
	4. ¿Qué materiales o recursos consideran esenciales para crear un entorno de juego y aprendizaje exitoso en los niños?
	5. ¿Desde qué edad cree usted que los niños comienzan a tener un uso más frecuente de dispositivos electrónicos?
	6. ¿Qué tipo de ropa o características de diseño consideran ideales para los niños utilicen mientras realizan actividades lúdicas?

7. ¿Existe alguna preferencia en cuanto a los colores, tejidos o diseños que puedan influir positivamente en el interés de los niños por jugar y aprender?

8. ¿Qué consejos pueden dar para diseñar ropa que sea fácil de poner y quitar para los niños?

4.2. Selección de Muestra

Población

La población de una investigación consiste en un grupo específico de casos claramente definidos y delimitado, que está disponible como punto de partida para seleccionar una muestra respectiva (Arias, Villasis, & Miranda, 2016). Cabe mencionar que, después de determinar la unidad de muestreo, el siguiente paso clave es establecer los parámetros de la población de estudio. Además, es crucial describir a profundidad las características de la población objeto para evitar asumir erróneamente que la muestra la representa automáticamente; de lo contrario, se puede extraer conclusiones erróneas si la muestra no es verdaderamente representativa de la población (Henández- Sampieri, Fernández, & Baptista, 2014).

La población objetivo en el presente proyecto son niños entre edades que abarca desde los 3 hasta los 5 años y forman parte del centro de educación infantil “Semillitas Gregorianas”, ubicada en la región sierra del Ecuador, provincia de Tungurahua específicamente en Ambato. Específicamente, se enfocará en aquellos niños que son aficionados a un videojuego. Estos niños representan el grupo objetivo al cual se dirigirá la indumentaria lúdica, ya que su interés en dicho videojuego servirá como inspiración para el diseño de las prendas, buscando incentivar al infante a interactuar con su vestimenta. Del mismo modo, la población destinataria de las entrevistas estará integrada por los padres de los estudiantes mencionados y docentes.

Tipo de población

En relación esto, algunos expertos han sugerido modificar la terminología para diferenciar entre muestra y población general, por lo que han propuesto la existencia de distintos tipos de universos: Infinito, finito e hipotético. De igual manera consideran varios niveles dentro de la población: elegible, accesible y diana. En cambio, otros expertos en el tema la denominan población participante o muestra (Arias et al., 2016). A continuación, se explica el tipo de población utilizada en el presente proyecto, según lo mencionando anteriormente:

- **Universo finito**

En el presente proyecto se hace referencia al universo finito, ya que según lo mencionado por Arias et al. (2016) “es aquel en el que es posible establecer límites y medir los elementos que lo componen” (p.203), dado que la población objeto la representan niños de un rango de edad entre 3 a 5 años con características demográficas concretas, quienes tiene interés por un videojuego, y son estudiantes del Cedi “Semillas Gregorianas” en Ambato- Ecuador.

Muestra

La muestra es entendida como el subconjunto extraído de la población total. Rara vez resulta posible medir a una población completa, por tal razón resulta esencial escoger una muestra respectiva, es decir, seleccionar un subgrupo en el que se refleje de manera leal y confiable las características principales del conjunto mayor. Se debe tener en cuenta que todas las muestras en investigación cuantitativa deben ser representativas de la población. Por otro lado, los términos aleatoria y al azar, solo señalan que es un procedimiento mecánico de selección probabilística de unidades, pero no definen el tipo de muestra ni el método de muestreo en sí (Hernández et al., 2016). Lo fundamental es que la muestra elegida simbolice adecuadamente los rasgos de la población de interés para el estudio.

Teniendo en cuenta lo previamente expuesto sobre la población finita que hace referencia a la limitación específica en el número de participantes, y considerando la población objeto de estudio ya establecida, no existe una muestra como tal. Esto se debe a que dicha población está conformada por 30 niños entre edades de 3 a 5 años que asistente al Cedi Semillas Gregorianas, lo cual representa una cantidad fija de integrantes. Por consiguiente, para recolectar la información pertinente, se procederá de la siguiente manera:

Tabla 23

Población y muestra

Población	Muestra	Técnica	Instrumento
Niños	7	Observación	Grupos Focales (Ficha de observación)
Padres de familia de los niños	10	Entrevista	Formatos de cuestionarios.
Profesores	3	Entrevista	Formatos de cuestionarios.

Tipo de muestreo no probabilístico

La selección de elementos en el muestreo no probabilístico depende de características o aspectos relevantes de la investigación y objetivos propuestos por el investigador; además este tipo de muestreo se lo realiza a partir de la toma de decisiones de uno o varios investigadores. Por lo tanto, las muestras electas acatan diferentes criterios de investigación, distintos a la probabilidad (Hernández et al., 2016).

- **Muestreo intencional o por conveniencia**

Es un método que se distingue por la búsqueda de muestras representativas en términos cualitativos; es decir, procura incluir a grupos aparentemente prototípicos que reúnan características importantes para el investigador. Asimismo, se trata de la selección deliberada sobre individuos pertenecientes de la población o mediante convocatorias

abiertas donde las personas participan de manera voluntaria en el estudio con el fin de completar el tamaño de la muestra (Henández & Carpio, 2019).

En el presente proyecto se llevará a cabo un muestreo no probabilístico de tipo intencional o por conveniencia. Esto se debe a que la población de estudio es finita y consta de una cantidad limitada de participantes, por lo que no resulta viable realizar un muestreo probabilístico. Dicha población fue seleccionada de manera intencional, con base en criterios como la edad, institución educativa y gusto por los videojuegos.

Unidad de observación

Por lo que respecta a esta unidad, el investigador en esta herramienta usa referentes prácticos con el fin de adquirir datos sobre la unidad de análisis. Se determinan con base en la construcción previa de variables o a partir de la unidad de análisis; también se consideran como soporte de procesos para la obtención de datos. Aquí el investigador elige ciertas unidades de observación porque en ellas encontrara información acerca los aspectos o características de las variables de interés. Adicionalmente es crucial diferenciar la unidad de observación y unidad de análisis como condiciones distintas de la metodología, ya que U. A. tiene un referente abstracto mientras que la U.O tiene un referente observable directamente (Azcona, Manzini, & Dorati, 2013).

La unidad de observación, son los niños con edades entre 3 y 5 años que son estudiantes de la institución Cedi Semillas Gregorianas en Ambato, Ecuador, y que se encuentran inmersos en el mundo de los videojuegos. En este punto, se observa y recopilará datos sobre las preferencias en videojuego de este grupo etario y a partir de ello se analizara la estética del vestuario de los personajes del videojuego más popular entre los infantes.

Unidad de análisis

Estas se establecen después de formular el tema, problema e interrogantes principales de la investigación. Si bien luego pueden surgir otros cuestionamientos, es necesario primero definir el tema y problema para poder determinar las unidades de análisis relevantes. Además, “la unidad de análisis comprende una o más variables, las cuales son construcciones que realiza el investigador según su perspectiva teórica al abordar dicha

unidad” (Azcona et al., 2013, p. 71), es decir el investigador define las unidades de análisis de acuerdo con su perspectiva del tema a estudiar.

Teniendo en cuenta lo establecido en presente proyecto, la unidad de análisis es el videojuego y las actividades lúdicas. Es decir, el análisis se centra en identificar elementos, características y aspectos relevantes de estas formas de entretenimiento infantil, con la finalidad de diseñar prendas lúdicas inspiradas en un videojuego.

4.3. Técnicas de estudio

4.3.1. Cualitativa

Según Hernández-Sampieri y Mendoza, en su libro “*Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*”, afirman que los enfoques cualitativos “suelen producir preguntas antes, durante o después de la recolección y análisis de los datos, siguiendo un proceso circular en el que la secuencia puede variar en cada estudio” (2018, p7). Esto implica que la investigación no sigue un camino lineal, sino que se reposiciona según las circunstancias, debido a que surgen nuevas interrogantes durante el proceso de recopilación y análisis de datos.

La presente investigación se considera de tipo cualitativa, ya que tiene como propósito explorar las perspectivas, reacciones y expresiones de los niños sobre los videojuegos y las actividades lúdicas que los docentes consideran más efectivas para el crecimiento y desarrollo del infante. Es así como, mediante la herramienta de observación, se pretende obtener información acerca el videojuego de mayor preferencia entre los niños. Además, a través de este enfoque cualitativo, se puede examinar a fondo intereses y preferencias lúdicas de estos menores, más allá de datos estadísticos.

4.4.Elaboración e Interpretación de datosz

Tabla 24

Interpretación de ficha de observación

Videojuego	Observación
<p data-bbox="310 562 451 592">Minecraft</p>  <p data-bbox="383 989 875 1016">Imagen 31. Evidencia- Videojuego Minecraft</p>	<p data-bbox="971 562 1422 852">Al momento que se les mostró a los niños una fotografía del este videojuego, muchos de ellos se mostraron indiferentes, aburridos y no les llamó la atención. En conclusión, se entiende que la mayoría de los niños no conoce acerca de este videojuego.</p>
<p data-bbox="310 1157 570 1186">El hombre cámara</p>  <p data-bbox="358 1619 899 1646">Figura 1. Evidencia- Videojuego Hombre Cámara</p>	<p data-bbox="971 1157 1422 1591">Este videojuego al ser mostrado entre los infantes, si despertó el interés y gritos de felicidad de algunos niños de género masculino. Además, entre estos pequeños, se mencionaba con emoción al personaje Titan bocina y se mostraban muy entusiasmados. Por lo tanto, se puede decir que este videojuego provoco una reacción positiva y de alegría en ciertos niños hombres del grupo.</p>
<p data-bbox="310 1829 594 1858">Skylanders academy</p>	



Imagen 32. Evidencia- Videojuego Skylanders academy

Cuando se les mostró a los niños este videojuego, ninguno de ellos estaba familiarizado, ya que se mostraban indiferentes, aburridos y nadie mostró interés o emoción ante este videojuego. Por el contrario, los pequeños ignoraron la imagen exhibida y prefirieron observar las otras fotografías de videojuegos que se les mostró.

Paw Carcher Patrol



Imagen 33. Evidencia- Videojuego Paw Carcher Patrol

Al mostrarles la imagen del videojuego a los niños, hubo una algunos niños que se mostraba algo entusiasmados. Por tal razón se puede afirmar que un número muy reducido de infantes, conocían o han interactuado con este videojuego.

Mario Bros

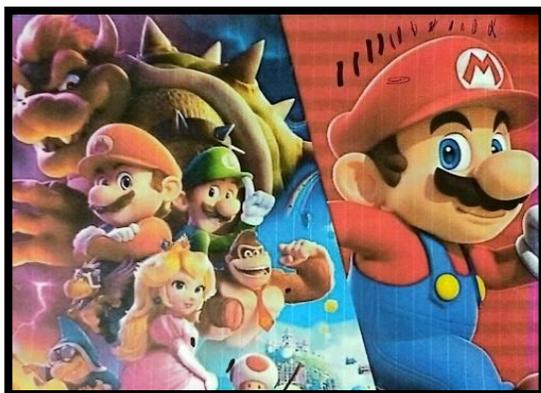


Imagen 34. Evidencia- Videojuego Super Mario Bross

Este videojuego fue el que despertó mayor interés tanto en niños como en niñas del grupo. Al visualizar la imagen, la mayoría de los infantes mostraba entusiasmado y hablaban acerca los personajes de Mario y de la princesa, y se mostraban ansiosos por interactuar con la respectiva imagen. En síntesis, este videojuego fue el más elegido y preferido entre los estudiantes, despertando en ellos risas, emoción y gran interés al momento de observar su imagen.

Anexos de observación



Imagen 35. Identificación de videojuego

Fuente: (Puetate,2023)



Imagen 36. Identificación de videojuego 2

Fuente: (Puetate,2023)



Imagen 37. Identificación de videojuego 3

Fuente: (Puetate,2023)



Imagen 38. Identificación de videojuego 4

Fuente: (Puetate, 2023)

Conclusión de ficha de observación

De acuerdo a la ficha de observación realizada a niños de edad entre 3 y 5 años del Cedi Semillas Gregorianas, se puede extraer las siguientes conclusiones:

El videojuego que despertó mayor interés y entusiasmo entre los infantes observados fue Mario Bros, porque al mostrarles la imagen de dicho videojuego, la mayor parte de los niños y niñas reaccionaron con emoción y conocían de quién se trataba e incluso nombraban a los personajes que más les gustaba. Por el contrario, los videojuegos como Minecrafft y Skylanders Academy causaron indiferencia, y por ende se puede decir que estos no son muy conocidos entre los menores.

Tabla 25

Interpretación de datos- Entrevista a padres de familia

Preguntas/ Padres de familia	1. Padre de familia.	2. Padre de familia.	3. Padre de familia	4. Padre de familia	5. Padre de familia	6. Padre de familia	7. Padre de familia	8. Padre de familia	9. Padre de familia	10. Padre de familia.
1. ¿Cuál es el género de su hijo?	Hombre	Hombre	Mujer	Hombre	Mujer	Mujer	Hombre	Mujer	Mujer	Hombre
2. ¿Cuántos años tiene su hijo?	4	3	4	4	5	3	5	5	4	5
3. ¿Su hijo/a juega videojuegos? En caso afirmativo, ¿en qué dispositivo juega?	Si él se entretiene mucho, él tiene una tableta donde tiene vario juegos.	Si sabe jugar videojuegos y ve videos cuando le presto el celular, pero como le mencione solo le permito estar poco tiempo.	A ver ella en el celular sabe jugar, casi más sábados y domingos pasa entretenida en el celular y a veces por las noches se le presta también.	No le dejo utilizar tanto tiempo porque como pasa en la escuela, entonces cuando está conmigo me pide el celular, pero solo le dejo poco tiempo.	Videojuegos algunas veces si juega es que casi más le gusta pasar viendo videos en la computadora o en el celular.	Casi que no si tiene en mi celular algunos juegos, pero son muy pocos más saben ver videos eso más le gusta.	Uh, Agustín, es lo que más le gusta cuando doy el celular. Grita cuando juega se ríe le sé escuchar que sabe estar hablando solo.	Casi que no, pero si sabe jugar es Mario Bros con su hermano que a le gusta y le hace jugar, pero solo cuando está en la casa.	Si, mi hija juega en mi celular casi por una hora, así porque el papa es muy estricto entonces pues no le sabe dejar estar tanto en el celular.	Si le sé dejar jugar en su Tablet ahí sabe jugar tiene muchos juegos y ahí si sabe entretenerse jugando.

Síntesis integral pregunta 3

De acuerdo con la información obtenida de la entrevista a padres de familia de niños de edad entre 3 y 5 años; en esta pregunta los entrevistados dijeron que sus hijos si juegan videojuegos ya sea en celular, tableta o computadora. Por otro lado, algunos mencionaron que, si les permiten a sus hijos jugar en estos dispositivos electrónicos, mientras que otros si dijeron que les controlan el tiempo de juego. En conclusión, se puede expresar que los videojuegos

efectivamente forman parte del entretenimiento de muchos niños ya que cuando sus padres lo permiten los infantes disfrutan poder jugar a través de un dispositivo móvil.

4. ¿Le gustaría que su hijo/a tuviera prendas o accesorios inspirados en personajes o elementos de uno de sus videojuegos favoritos?	Si, igual el sí le gusta mucho que la ropa tenga dibujitos y al menos si es algo que a él le gusta.	Si me gustaría para que el igual se sienta mejor usando así la ropa.	Si yo creo que si a esta edad yo creo a los niños si les gusta ropa que tenga cosas que ellos conocen o así que les interesa.	A si eso si porque él cuándo ve ropa de imágenes que el conoce se pone feliz y habla y conversa que mami mira este.	Uh a ella si me gusta vestirla con ropa que tenga estampados de florecitas y de princesas que es lo que más le gusta a ella.	Como te mencionab a casi que no juega tanto videojuego, pero ah si fuera él casi siempre pasara jugando en el celular.	Eso si a Agustín le fascinaría, a él que le gusta, a lo menos que sea de ese juego que es de unos carritos que le encanta.	Si tiene si le sabemos comprar ropa de así de por ejemplo de esta serie que le gusta de paw patrol de esa de los perritos le sabemos buscar ropa.	Ah pues creo que, si me parece una buena idea si a mi hija si le ha de gustar tener algo de uno de eh algún juego que sabe jugar y que le gusta, sobre todo.	Que ser podría ser, pero no se creó yo o pienso que sea algo discreto.
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------

Síntesis integral pregunta 4

En general, a los padres entrevistados concluyeron en sus respuestas y mencionaron que si les gustaría que sus hijos tuvieran prendas o accesorios inspirados en personajes o elementos de sus videojuegos favoritos; debido a que consideran que a estas edades los niños se entusiasman con ropa que tiene estampados o diseños que a ellos les interesa y sobre todo de algo que conocen. Por lo tanto, se puede decir que al ver personajes o elementos de videojuegos que les interesa si llegaría a captar el interés del niño.

5. Al escoger la ropa, ¿su hijo/a también participa en la decisión o usted decide por ellos?	Yo elijo la ropa que él se va a poner y su papá le compra la ropa.	A veces yo y a veces él a veces mira algún dibujito o algo que conoce y mami cómprame eso.	Ella es la que decide porque siempre que se le va a comprar ropa se le pregunta Melany te gusta esta o así y si no	Ósea yo cuando me gusta algo le compro, pero a veces vamos por la calle y a él le gusta algo pues le compro.	Ella es la que decide que quiere que le compren ella ve alguna princesa en la ropa y esa quiere	No yo le compro, pero claro cuando se le va a comprar se le lleva para medirle, pero ella no sabe decir	Yo creo que los dos no me he dado cuenta en eso todos creo porque a veces su papá le lleva y le compra o	Si obvio porque pues se la tiene que llevar cuando se le va a comprar ropa o a veces que le regalan	A si mi hija ya dice que quiere porque si no le gusta algo no se pone y tira y no quiere por eso mejor si trato de	Mi hijo si ya sabe decir que es lo que quiere, pero bueno al final quien toma la decisión si soy yo.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------

			le gusta pues no se le compra solo lo que le gusta a ella.		que le compren.	nada ella se pone lo que le compre.	mi mama también.	ropa otras personas a si de regalo si no le gusta no se pone.	comprarle lo que pide bueno que esté al alcance del bolsillo.	
--	--	--	------------------------------------------------------------	--	-----------------	-------------------------------------	------------------	---------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------	--

Síntesis integral pregunta 5

En la mayoría de los casos, los padres toman la decisión final sobre la ropa que compran para sus hijos, pero si tratan de complacer los gustos de sus niños. Sin embargo, en otro caso los padres toman en cuenta las opiniones y preferencias de sus hijos en cuanto a la ropa que ellos piden o que desean ponerse; por tal razón estos llevan a sus pequeños de compras para que ellos observen y elijan las prendas que les interesa con el fin de que estos se sientan felices y cómodos con lo que usan.

6. Cuando su hijo/a juega, ¿Qué tipo de ropa o prendas considera que es más adecuada y cómoda para su movimiento?	Le sé poner camisetas con pantaloneta porque él es muy inquieto y casi siempre se sabe sacar chaquetas.	Lo que sea todo casi a veces está puesto una camisa y así juega y todo.	A ver yo pienso que prendas como sueltas o vestidos así ropa ligera que le permita moverse.	Un exterior que saben ser de algodón esos y sobre todo camiseta porque él se saca la chaqueta.	Ropa deportiva creó si eso ropa deportiva que es más fácil para que ella se mueva.	Cuando la llevamos a jugar al parque si la vestimos con una licra o con camiseta como aún es pequeña.	Pues ropa ligerita si para que no se sienta sofocado.	Prendas holgadas, ah en telas eh de algodón ah simples que se pueda mover con libertad.	Como te decía ella sabe elegir que ponerse entonces no es que se la vista con algo para cuando vaya a jugar mi niña con lo que este puesto juega.	Ropa sencillita como un pantalón o un saquito una gorrita o unas playeras eso.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------

Síntesis integral pregunta 6

En este punto, los padres consideran que la ropa más adecuada y cómoda para que sus hijos jueguen, son prendas ligeras, holgadas y que no los sofoque, es decir no dé tanto calor a la hora de jugar. Además, algunos dijeron que pueden ser prendas sueltas hechas en tela de algodón, también ropa que les permita moverse con libertad; entre algunas prendas que mencionaron fue el pantalón, pantalonetas, exteriores, deportivos, camisetas, vestidos sencillos, licras o playeras y short. Asimismo, afirmaron que los niños cuando usan chaquetas suelen quitárselas por el calor que tienen a causa de la actividad física que estén realizando. En conclusión, la mayoría prefiere que usen atuendos frescos, holgados y simples al momento de jugar para su comodidad.

7. ¿De qué colores	Yo le pongo de	Ah a él le atraen	Así con ropa	De rojo a él le encanta	Bueno ella le gusta	No, ella no sabe decir	El rojo, el verde, el	Mi hija sabe	Sabe gustarle	A si tonos intensos
---------------------------	----------------	-------------------	--------------	-------------------------	---------------------	------------------------	-----------------------	--------------	---------------	---------------------

más le gusta vestir a su hijo o cuáles considera usted que son los favoritos de el/ella?	todo tipo de color, pero evito ponerle colores muy claros, así como el blanco porque se ensucia mucho.	colores fosforescentes, vivos brillantes no le gusta mucho colores oscuros.	combinada con colorcitos claros y con colores oscuros pues, negro con un amarillo o que sé yo como un rosado con un negro.	el rojo y también así de azul oscuro o verde, el negro si infaltable, gris, café así colores.	vestirse mucho de rosado le encanta ella tiene ropa así de color rosado, negro, amarillo y así colorcitos claros.	cuál es el color que más le gusta aún ah, pero la vestimos de colores claritos parece.	azul, el negro, el blanco esos.	siempre elegir ropa eh de colores claritos si, así como el rosado, el amarillo, negro, naranja o morado bueno con colores oscuros.	colores de esos que son medios claros como la verde menta algo así más o menos, así como rosado o el celeste, turquesa.	prefiere como el azul, el verde, rojo el verde le encanta más el rojo le gusta el plomo, blanco un negro.
-------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

Síntesis integral pregunta 7

Los colores más mencionados entre los padres de familia entrevistados principalmente son tonos vivos y llamativos como el rojo, azul, verde, amarillo y anaranjado. También en otros colores mencionados fueron el rosado, violeta y celeste y algunos colores fríos como el negro y gris. En conclusión, los niños les gusta vestirse de colores intensos, fríos, pero en su mayoría en colores cálidos y vibrantes, que denoten energía y alegría.

8. ¿Qué considera usted más importante al comprar ropa para su hijo?	Que sea cómoda para mi hijo y que le guste a él.	Yo creo que más el diseño porque igual mi hijo ve algo que le gusta y quiere y quiere que le compre.	La calidad y que tenga bonito diseño así en los estampados y bueno que sea bonita para ella.	Que sea bonita y también si la calidad más me gusta comprarle ropa de algodón que es más sanita para él.	Ropita abrigadita para que no se vaya a enfermar a ah faldas con camiseta y botas o así que a le gusta igual vestirse así que con short.	Que considero a ver el diseño si y que este sin confeccionado porque a veces tiene esas etiquetas y a ella le fastidia por eso mejor ah se le quita.	Ropita que no sea tan apretada porque como es inquieto, pero también ropita como formal que me gusta cuando se lo viste casual.	Así que sea cómoda para que juegue que si sea como suavcita también en los diseños colores y estampados .	Durabilidad que si le vaya a durar porque sabe haber prendas que tiene una tela bien sencilla y al medio rasguño ya rotas entonces eso.	La calidad y que no sea tan exótica saben a ver ropa media fea con combinaciones de color medias feas por eso si le sé buscar ropita bonita.
-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Síntesis integral pregunta 8

Los padres consideran que lo más importante para comprar ropa para sus hijos es la calidad, comodidad y que sea duradera. Además, buscan prendas de telas suaves que no causen molestia en la piel de sus pequeños. También un factor importante a la hora de elegir ropa para sus hijos es con base al diseño de la ropa, es decir debe ser bonita estéticamente en estampados y colores.

9. ¿Qué consideraciones cree que hay que tener en cuenta en el diseño para que las prendas sean fáciles de poner y quitar para un niño/a?	Yo creo que sean con elástico o de cierre, pero más fácil con elástico igual para que él se saque más rápido.	Pues que en la casa de una chaquetita un cierre o botones que él ya tranquilamente sabe abrocharse y así en el pantalón así con elástico.	Para que ella mismo se ponga creo que con botones o ella por ejemplo no puede aún a marrarse los cordones entonces le compramos zapatos de ese que se despegan para se pueda poner.	A que sean estirables que se estiren así para cuando él se mueve igual no esté con inquietud de que se le abra la chaqueta.	Que tenga un cierre, botones o broches de esos que pienso yo que es más fácil para que ella se ponga o incluso yo cuando la visto.	Yo creo que ropa con broches o el velcro que ese más fácil para ella porque como es chiquita aun, aunque si ya se sabe cerrarse su ropa.	Ósea como consideraciones pues a ver no sé conque no le vaya a lastimar porque sabe a ver ropa que esto del cuello sabe ser ajustado y no podría decir aberturas que sean medio amplias.	Se podría decir como aberturas medio amplias o con elástico para que mi hija se le facilite mejor vestirse solita.	Que sean de ajustar y desajustar en lugar de esos botones pequeños o por lo menos botones grandecitos para hasta que la Camila mismo ya se le facilite abrocharse o ahí sabe estar sin poder.	De broches o velcros grandes tal vez si ahí creo que, si fuera más fácil o un cierre porque igual ya se sabe poder cerrar solo así el pantalón o la chaqueta, pero aun si le sé vestir yo.
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Síntesis integral pregunta 9

Para que los niños puedan ponerse y quitarse la ropa fácilmente, los padres consideran que es más sencillo que las prendas tengan velcro, broches y con elástico, algunos mencionaron también que los botones grandes también serian ideales para ropa infantil. Adicionalmente dijeron que los cuellos de las camisetas no sean demasiado ajustados o que la ropa tenga aberturas amplias para mayor comodidad de los niños. A pesar de que aún hay pequeños que necesitan de la ayuda de sus padres para vestirse; elementos como estos podría permitirles ser más independientes, según la opinión de los padres de familia entrevistados.

10. ¿Estaría dispuesto a invertir en ropa que	Si, en sí Bueno así yo ropa en el gasto un conjunto	Pues si entre unos 30 a 50 creo.	No sé la verdad tal vez unos 35	Yo sí creo que pagaría hasta unos 65 dólares	Lo mismo que generalmen te gasto en ropa para	Ah eso si pues fuera muy bueno si pagara hasta unos	Que te podría decir si va a portar en verdad si	Sí, estuviera dispuesta a pagar un poco más	Sí, me parece buena idea invertir en ropa	Sí, lo considerara , así, pero creo que lo más que
------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	----------------------------------	---------------------------------	----------------------------------------------	-----------------------------------------------	-----------------------------------------------------	-------------------------------------------------	---------------------------------------------	-------------------------------------------	----------------------------------------------------

aporte en el aprendizaje de su niño? Si la respuesta es afirmativa ¿Cuánto pagaría?	deportivo se va en uno 25 a 30\$ yo creo que por ese tipo de prendas no se pagaría hasta las 40 nomas				ella que es de todo tipo de precio así lo más carito que le he comprado es hasta unos 35 de ahí no he comprado ropa más cara para ella.	35 o 40\$, claro si es una chompa o así si son prendas más sencillas menos.	pues y si te pagaría lo que me pidas siempre y cuando valga la pena es que eso tocaría ver que tal es.	pues eh por la ropa que me menciona. A ver un aproximado tal vez unos 20\$ puede ser.	educativa unos 25\$ tal vez.	pagaría sería un 5\$ extras de lo que normalmente compro pues la ropa dependiendo o una chaqueta no va a valer lo mismo que una camiseta.
--------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Síntesis integral pregunta 10

En este punto los padres afirmaron que si están dispuestos a invertir en ropa que aporte al aprendizaje de sus hijos. Adicionalmente los precios que dijeron que pagarían por este tipo de prendas está entre los 20\$ a 50\$, un poco más de lo que suele gastar en ropa convencional. En un caso se mencionó que pagaría hasta los 65\$ por una buena chaqueta o un conjunto su realmente es de calidad y aportara al desarrollo de su niño. En general, los padres consideran positivo adquirir ropa lúdica para sus hijos, siempre que no exceda demasiado sus presupuestos habituales respecto a ropa infantil.

Conclusión de Entrevista a padres de familia

En conclusión, la entrevista realizada a padres de familia de niños de edades entre 3 y 5 años, arrojó los siguientes hallazgos:

- Efectivamente los videojuegos forman parte del entretenimiento de sus hijos, ya que estos disfrutan pasar tiempo jugando en dispositivos móviles cuando se les permite.
- Se concluye que, si pueden llegar a tener interés por ropa inspirada en personajes o elementos de un videojuego, pues mencionaron que sus hijos si llegan asentir interés y alegría por ropa que tenga imágenes de algo que les gusta.
- Los padres en la mayoría de los casos suelen decidir la vestimenta, pero si toman en cuenta las preferencias de sus niños con el fin de que estos se sientan cómodos.
- Prefieren ropa holgada para mayor comodidad del niño al momento de jugar.
- Se obtiene como colores de mayor preferencia entre los niños colores cálidos en su mayoría y algunos fríos, entre estos se encuentra el negro, rojo, amarillo, azul y verde.
- En la indumentaria infantil lo más importante para los padres es la calidad, comodidad y diseño.
- Creen que las cremalleras, broches y prendas elásticas facilitarían a los niños el vestirse solos.
- Si están dispuestos a invertir en prendas lúdicas, pagando en promedio de 25\$ a 60\$.

En resumen, la información obtenida mediante la entrevista permite obtener datos interesantes acerca las opiniones de padres de familia en cuanto a las preferencias y hábitos de sus hijos, en relación con el uso de la tecnología y la decisión de compra con base a la indumentaria infantil. Por tal razón, esta información es crucial para la creación de una línea de indumentaria infantil que no solo satisfaga los intereses del usuario, sino que también llegue a cumplir con las expectativas de los clientes, consolidando así una propuesta del agrado tanto de los padres como de los niños.

Tabla 26

Interpretación de datos - Entrevista a profesionales

Pregunta/ Infórmate	Evelyn Carrillo	Alejandra Tipan	Milena Chuga	Síntesis Integral
1. ¿Cuáles son los recursos lúdicos más efectivos que utilizan para estimular el desarrollo cognitivo de los niños?	En sí todas las actividades que se trabaja aquí desarrollan todo lo que es lo cognitivo por ejemplo el armar un rompecabezas, incluso tengo lo que es palitos no mucho se utiliza los palitos, pero yo le tengo como una estrategia a los palitos	Eh plastilina, engollado como un rasgado eso sería las actividades que más les entretienen a los niños.	A ver yo utilizo para los niños el rompecabezas también uso figuras de números para que ellos vayan ubicando donde corresponde el número así.	Las actividades lúdicas más usadas por los educadores son los rompecabezas que ayudan al desarrollo de motricidad fina; además mencionan el uso de figuras, números, plastilina o palitos con el fin de ayudar a habilidades de motricidad, creatividad y concentración mediante actividades de construir, ensartar o moldear.
2. ¿Cuáles son las actividades que más les gusta realizar a los niños?	Yo creo que el saltar el correr, son actividades que a ellos les ayuda a fortalecer todo lo que es las piernitas los brazos.	Las actividades de la mañana que son la música eh que son por ejemplo de mover el cuerpo arriba y abajo izquierda derecha.	Casi todo lo que tenga que ver con juego les gusta, sabes cantar bailar así o sino entre ellos juegan a perseguirse.	Las actividades que más disfrutan los niños son aquellas relacionadas con el juego y el movimiento, ya que les gusta saltar, correr y bailar, de esta manera fortalecen su motricidad. En general, los niños se divierten con actividades dinámicas y participativas en grupo como juegos de percusión.
3. ¿Cómo incorporan el aprendizaje temprano con el juego?	Depende de la actividad que sé va a trabajar se va incorporando yo que se hoy trabajamos hoy hubo evaluación, entonces para	Son más que todo el material didáctico que se les presenta aquí por ejemplo el fomix que les llama bastante la atención o las imágenes	Con juegos interactivos, utilizando los números tenemos figuritas de números ellos van jugando a encajar o con boleros	Los entrevistados mencionaron que incorpora el aprendizaje en actividades lúdicas mediante diferentes

	trabajar evaluación tengo diferentes actividades pegar caritas que les ayuda a la motricidad, pintar, colorear buscar nuevas estrategias no solamente las mismas.	también les llama la atención a ellos como tenemos aquí números todo más que todo en pictogramas grandes para que ellos puedan observar y puedan identificarlo bien.	también les hacemos juegos con las letras para que ellos vayan aprendiendo, hasta con imágenes.	materiales didácticos que llamen la atención de los niños como por ejemplo los pictogramas grandes con número, letras o imágenes en la que los pequeños deben encajar, relacionar o ubicar jugando.
4. ¿Qué materiales o recursos consideran esenciales para crear un entorno de juego y aprendizaje exitoso en los niños?	Yo creo que para un niño todo es juego como te mencionaba cualquier cosa para ellos es juego como te decía incluso mis palitos ellos con la mínima cosa ellos juegan, a ellos todo les hace juego todo les gusta todo les llama la atención.	El fomix la plastilina eh por ejemplo para los números el ábaco eh la masa que es para moldear. Por ejemplo, las hacemos el círculo hacemos baile eh si la dinámica es lo que y la dramatización también.	Aquí se utiliza mucho las pelotas a los niños les gusta jugar con estas, a veces con los padres de familia armamos dramatizaciones eh también con los bloques, la plastilina en sí todo material o cosita ellos cualquier cosa juegan.	En este punto se establece que cualquier material puede ser aprovechado para el juego y el aprendizaje en los niños, dado que ellos convierten lo que sea en juego. Sin embargo, destacan el uso de elementos manipulables que captan su atención como la plastilina, pelotas, el ábaco bloques de construcción, fomix, entre otros que son esenciales para crear un entorno educativo éxito.
5. ¿Desde qué edad cree usted que los niños comienzan a tener un uso más frecuente de dispositivos electrónicos?	Desde los 2 o 3 años ya porque ya desde esas edades el niño habla pide.	A los 3 años creo porque como ahí el niño es más grandecito ya conoce y se divierte a través del celular.	Yo creo desde los 2 años ya porque mi hijo de 2 años él ya era mami celular para jugar.	Los profesores concluyeron que un niño, hace más uso frecuente de dispositivos electrónicos a partir de los 2 años de edad. Esto se debe a que en este periodo los infantes ya empiezan a hablar, caminar y tener mayor destreza manual.
6. ¿Qué tipo de ropa o características de diseño	Yo creo que en ese sentido te podría decir que una ropa	Ropa ligerita, así como el uniforme, por ejemplo,	Que sean cómodas sobre todo ve que el niño pasa	En definitiva, los educadores entrevistados

<p>consideran ideales para los niños utilicen mientras realizan actividades lúdicas?</p>	<p>ligera como puede ser una cómoda que tampoco sea muy calurosa porque a ellos no les gusta ellos se sacan porque a veces le entra mucho calor no profe tengo mucho calor entonces yo creo que un algo ligero.</p>	<p>cuando realizan dinámicas les facilita a ellos para que se puedan socializar más, por ejemplo, se sacan la chompa el mandil entonces, tengo calor saben decir.</p>	<p>moviéndose entonces el de por sí es interactivo y pantalones sueltitos o calentadores es mejor para ellos porque les facilita mejor el movimiento.</p>	<p>creen que la ropa ideal para actividades lúdicas debe ser cómoda, ligera y frescas, que no den mucho calor. Por ende, lo más adecuado serian prendas como camisetitas, pantalones o calentadores.</p>
<p>7. ¿Existe alguna preferencia en cuanto a colores que puedan influir en el interés de los niños por jugar y aprender?</p>	<p>Los colores más llamativos, colores claros puros los azules los rojos les llama ful la atención.</p>	<p>En colores no todo les gusta prácticamente.</p>	<p>Uh si a ellos si les gusta mucho los colores encendidos el rojo les encanta el verde el azul el amarillo.</p>	<p>En conclusión, se establece que los colores que más capta el interés del niño con tonos vivos como el rojo, azul y amarillo.</p>
<p>8. ¿Qué consejos pueden dar para diseñar ropa que sea fácil de poner y quitar para los niños?</p>	<p>Recomendable seria que tenga cierre, aunque con botón también porque se podría trabajar motricidad fina entonces, pero yo creo que como son pequeñitos si ósea seria con botones o cierre más rápido.</p>	<p>Yo creo que el velcro es más fácil porque algunos de ellos se les dificulta, pero aquí como ya son más grandecitos ellos si pueden el botón, pero más fácil es con velcro.</p>	<p>Yo creo que ropa cómoda con ese que se sabe despegar no sé cómo se llama “velcro” bueno ese a mí en lo personal me gusta porque el niño rápidamente puede despegar para sacar la prenda o para ponérsela.</p>	<p>Los educadores consideran que la ropa infantil tenga cierres, botones o velcro. Mencionan que el velcro es más práctico en niños, mientras que los botones pueden ayudar al infante a ejercitar su motricidad fina, aunque siguen siendo un poco más complicados de abrochar.</p>

Conclusiones de entrevista a educadores

Según las entrevistas realizadas a educadores de inicial, se obtiene como datos importantes que aporten al diseño de indumentaria lúdica infantil, los rompecabezas y materiales manipulables como la plastilina para el aporte en habilidades motoras, creativas y concentración en los niños. Además, para incorporar el aprendizaje en el juego, se puede emplear materiales didácticos como números o letras. Adicionalmente, se menciona que colores como el rojo, azul, amarillo en sí colores vibrantes captan más la atención de los niños. Finalmente se obtiene consejos para que la ropa sea más fácil de usar para el infante; entre estos, se menciona que el velcro, cierre y botones son recomendables para desarrollar la motricidad fin de una forma práctica.

4.4.1. Triangulación de datos

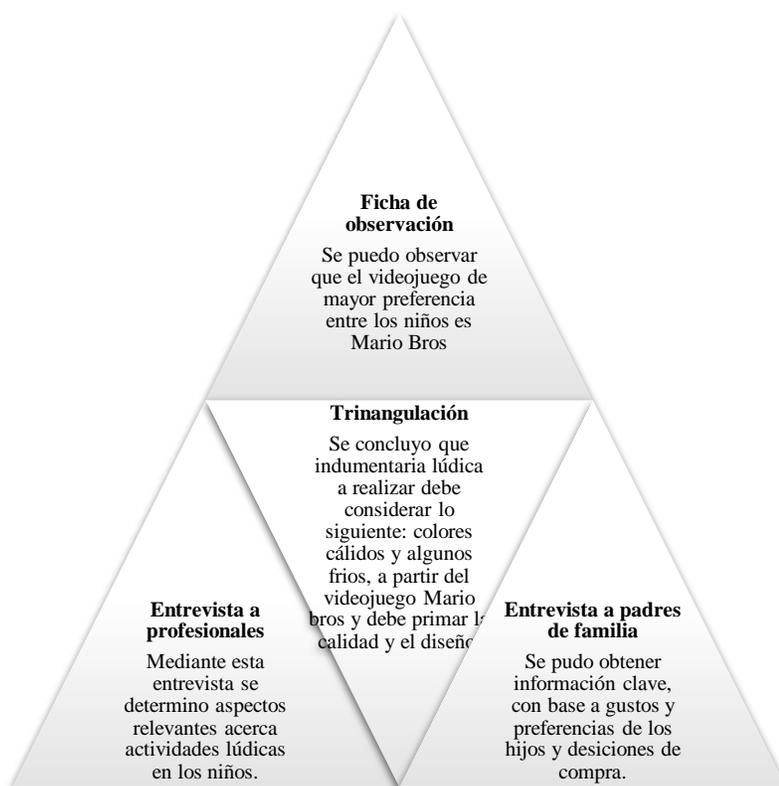


Gráfico 5. Triangulación de Datos

Fuente: Elaboración Propia

4.5.Conclusiones

- En primer lugar, se identificó al videojuego Mario Bros como el más preferido entre los niños de edad entre 3 y 5 años del Cedi Semillas Gregorianas. En este videojuego priman los colores primarios, cálidos, puros o intenso como el rojo, azul, verde, rosa, amarillo, celeste, entre otros. Asimismo, algunos de los colores más representativos de dicho videojuego; fueron mencionados por educadores entrevistados, entre ellos dijeron que el rojo y el azul principalmente era de mayor preferencia entre los niños. Esto se puede corroborar con lo que indicaron los padres de familia, quienes concluyeron que a sus hijos les gusta este tipo de colores. Por lo tanto, el empleo de tonos debe ser una premisa clave en el diseño de las prendas infantiles.
- Además, al observar el entusiasmo de los niños por el videojuego Mario Bros, se deduce que la indumentaria puede inspirarse en los personajes de este videojuego que es del agrado de la mayoría de los infantes. Asimismo, debido a que los padres también manifestaron que a sus hijos les gusta vestir ropa con personajes o elementos que reconocen, se concluye que esta sería una excelente alternativa para el diseño.
- Se puede utilizar elementos extraídos de este videojuego como formas que aporten al aprendizaje del niño, es decir, que sirvan para estimular sus sentidos mediante texturas visuales y táctiles. Por ejemplo, se podría simular la textura de la plastilina o incorporar elementos como letras o figuras intercambiables. En definitiva, mediante este videojuego se puede extraer elementos del vestuario como formas o texturas que puedan ser aplicadas a la indumentaria; creando así una conexión entre el juego, aprendizaje e interés del niño.
- Por otro lado, tanto padres como educadores coinciden en la importancia de la comodidad en la ropa. A partir de ello se define que para el desarrollo de la indumentaria es necesario el uso de telas suaves, elásticas y con siluetas holgadas que permitan libertad de movimiento.
- Del mismo modo, padres y educadores concuerdan que elementos como el cierre, velcro o broches pueden ayudar al niño a vestirse solo. Según los padres

esto facilitaría al niño a ponerse y sacarse una prenda, mientras que para los educadores estos elementos ayudarían al niño a desarrollar y estimular sus habilidades, en especial su motricidad fina.

CAPÍTULO V

5. TECNOLOGÍAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCIÓN

En esta sección se detallará y describirá las herramientas, sistemas, recursos, y tecnologías específicas necesarias para llevar a cabo la producción y elaboración de producto. El realizar este punto, resulta esencial debido a que se obtendrá una visión clara de la infraestructura tecnológica necesaria y los recursos necesarios que sirvan para cumplir con el objetivo del proyecto.

5.1. Cronograma de producción

El cronograma de producción es un método clave para gestionar de manera óptima los recursos y maximizar la eficiencia de una empresa. Consiste en la planificación de actividades en etapa de producción; mediante la determinación de un calendario de fabricación y la secuencia de operaciones necesarias para cumplir con los pedidos y la demanda pronosticada (Burbano, López, & Rojas, 2015).

Por lo tanto, el cronograma de producción puede ser entendido como la técnica para organizar y planificar las actividades productivas de manera eficiente, mediante la planificación de tareas, periodos de tiempos y fechas concretas. Además, a través de este cronograma se puede determinar adecuadamente el uso de materiales, tiempo y recursos humanos.

Para la planificación de producción en el presente proyecto se establecen las siguientes etapas detalladas a continuación:

Tabla 27

Cronograma de producción

Fase	Actividades	Resultados	Tiempo de duración															
			Mes 1				Mes 2				Mes 3				Mes 4			
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Pre producción	Antecedentes generales	Antecedentes, justificación, problema, objetivos	■															
	Marco conceptual	Investigación de variable dependiente	■	■														
		Caracterización de actividades lúdicas y del videojuego		■	■													
	Investigación del mercado	Análisis interno				■												
		Análisis externo					■											
	Marco metodológico	Población – Muestra (Triangulación de datos)					■	■										
	Tecnologías necesarias para la producción	Identificación de maquinaria y mano de obra necesaria para el desarrollo del producto.							■									
	Descripción del producto o servicio	Brain storming							■									
	Análisis de perfil de consumidor.	Moodboard							■									
	Análisis de la marca	Identidad de marca							■									
		Uso de marca								■								
	Análisis de propuesta de colección	Tendencia y propuesta de color.								■								
Diseño de propuesta de colección.	Concepto de propuesta								■									
	Elementos del diseño									■								

		Bocetaje e Ilustraciones																		
	Búsqueda de materia prima e insumos.	Adquisición de MP e insumos																		
Producción	Patronaje de prototipo por prenda	Patronaje																		
	Elaboración de fichas técnicas de prototipo por prenda.	Fichas técnicas																		
	Intervención textil	Estampado y sublimado																		
	Proceso de corte, de las piezas de cada prenda	Marcada y tizada																		
		Tendido y Corte																		
	Ensamblaje de prototipo de cada prenda	Confección																		
	Acabados	Control de calidad																		
	Post producción	Sección fotográfica de la colección	Photobook																	
Empaquetado y etiquetado.		Etiquetado																		
Costos de producción		Ficha de costos (fijos, variables, total, utilitario y costo de venta)																		

5.2. Control de Calidad

En control de calidad es un conjunto de métodos y actividades operativas encargadas de vigilar que los productos cumplan con estándares de calidad establecidos. Es un proceso que busca garantizar la mejora continua en cada proceso productivo, mediante la identificación de desviaciones, toma de acciones correctivas y asegurando el cumplimiento de requisitos a través de herramientas como inspecciones, pruebas y análisis que ayuden a medir y controlar la calidad del producto (Iza, 2021).

Ahora bien, en el plan de fortalecimiento de calidad “Mucho mejor Ecuador” se plantean estrategias para fortalecer la calidad en sectores como educación, salud e industria a través de estrategias como formación, vigilancia, gestión de calidad y promoción de marca país. A partir de ello se puede decir que, a nivel industrial, este programa busca impulsar la formación técnica para especializar la mano de obra en sectores productivos como en el caso del área textil, e impulsa clústeres industriales locales que compartan conocimiento sobre calidad. Asimismo, se promueve la calidad como ventaja competitiva de productos ecuatorianos, por ejemplo, mediante el sello “Hecho en Ecuador” (Mucho Mejor Ecuador, 2021).

En cuanto al control de calidad para el presente proyecto, se deberá aplicar una inspección en todas las etapas, desde el diseño hasta la comercialización del producto. Es decir, un seguimiento durante la fase de preproducción, producción y posproducción, como se puede observar en la Tabla 28; con el fin de obtener productos que cumplan con altos estándares de calidad ante su comercialización; adicionalmente se debe tener en cuenta las normas INEN (Instituto Ecuatoriano de normalización), expuestas en la “Plataforma tecnológica calidad Ecuador” en la que se establecen pautas acerca la calidad.

Tabla 28*Control de Calidad*

Fase	Etapa	Control de calidad
Preproducción	Diseño	-Conocer perfil de usuario -Revisión de especificaciones correctas en diseño de la colección.
	Selección de materia prima e insumos	- Revisar que las telas estén en buen estado en cuanto a rasgaduras, manchas o algún roto. - Inspección de Insumos.
	Fichas técnicas	-Verificar que las fichas tengan todo lo necesario para la elaboración del producto final.
Producción	Patronaje y escalado	-El patronaje debe tener las siguientes especificaciones: Codificación, piquetes, sentido de tela, verificación de escalado, medidas aplicadas, identificación de tallas y números. -Verificar que la mesa de corte esté despejada y limpia.
	Tendido y corte	-Verificar nuevamente que la tela esté en correcto estado. - Clasificación de moldes -Ubicar correctamente patrones en cuanto ha sentido de hilo y optimizando espacio para no desperdiciar tela.
	Tratamiento textil	-Verificar que la aplicación de estampado y sublimado cumplan con requerimientos de diseño en cuanto a color, figura, forma.
	Confección	-Revisar el correcto estado de la maquinaria. -Identificar el derecho y revés de cada pieza a armar. -Posición de etiquetas. -Verificar que los procesos de confección sean los correctos y que se emplea la maquinaria adecuada.
	Detalles y acabados	-Aplicación adecuada de accesorios u objetos de adorno. -Pulir hilos, planchar y volver a verificar que la prenda este limpia.

Posproducción	Photobook		<ul style="list-style-type: none"> -Verificar que las instalaciones del estudio o lugar en el que se va a realizar las fotografías se encuentren en óptimas condiciones. -Edición de Fotografías con detalles o especificación importantes.
	Empaquetado y Etiquetado		<ul style="list-style-type: none"> -Revisar que las etiquetas contengan la información correcta. -Supervisión de la correcta ubicación y adhesión de las etiquetas. -Control de códigos de lote.

5.3.Equipos e infraestructuras necesarios para el proyecto

En este punto se definirá y establecerá todos los recursos físicos y tecnológicos requeridos para el funcionamiento adecuado en etapa de preproducción, producción y posproducción. A continuación, se detalla la maquinaria que se empleara, instrumentos o herramientas para el diseño como computadoras y software, así como cualquier otro equipo o infraestructura importante para procesos de principio a fin del proyecto.

Tabla 29

Descripción de infraestructura y equipos

Área	Función	Equipo
Diseño	<ul style="list-style-type: none"> -Desarrollo de Investigación previo al diseño. -Creación de colecciones. -Patronaje y escalado 	<ul style="list-style-type: none"> -Mesa y silla -Maniquí -Material de papelería como hojas, tijeras, lápices -Computadora con softwares para el diseño, por ejemplo: Photoshop, Audaces e Ilustrador. -Impresora
Corte	<ul style="list-style-type: none"> -Tendido -Marcada y tizada -Corte de las piezas 	<ul style="list-style-type: none"> -Mesas de corte -Tijeras de tela y cortadora -Cinta métrica y tiza -Pesas, patrones
Confección	Ensamblaje de las prendas	<ul style="list-style-type: none"> -Máquinas de coser industriales: Recubridora, ojaladora, overlock, botonadora, recta.

			-Guías de máquinas y pies. -Hilos, alfileres, agujas
Control de calidad	de	Pulir hilos y verificar que medidas estén correctas con un margen de error de +/- 0,5 -Verificar que procesos e intervenciones textiles estén correctamente realizados	-Pulidora -Cinta métrica -Mesa -Galgas
Terminados		Planchado, etiquetado y empaquetado.	-Planchas industriales y mesa de planchado. -Mesa -Cajas para el packaging
Bodega de MP		Almacenamiento de materia prima e insumos	-Un computador, mesa, silla e impresora. -Perchas y estanterías para materia prima e insumos.
Bodega de almacenamiento	de	-Productos finales listo para la comercialización y distribución	-Perchas y estanterías para los productos. -Computador, mesa, silla e impresora.
Marketing y publicidad	y	-Edición de fotografías de productos. -Publicidad de productos para la venta a través de redes sociales.	-Un computador, mesa y silla -Celular -Muebles -Exhibidores

5.4.Requerimientos de mano de obra

Para cumplir con la elaboración de indumentaria lúdica infantil basada en un videojuego, es necesario contar con la participación de mano de obra de trabajadores capacitados y especializados en cada etapa de preproducción, producción y postproducción. Para el presente proyecto se establece la siguiente Tabla 30 en la que se determina al personal a cargo y actividad que realiza.

Tabla 30*Requerimientos de mano de obra*

Área	N°	Cargo	Función
Diseño	1	Diseñador textil e indumentaria	Encargado de la investigación, diseño de la propuesta, patronaje y escalado de la colección.
Corte	1	Cortador	Encargado del tendido de la tela y corte de las piezas.
Estampado y sublimado	1	Sublimador	Responsable de aplicar técnicas de sublimado y estampado.
Confección y terminados	4	Operarios	Materialización y ensamblaje de la prenda. Encargado del control de calidad.
Producción fotográfica	1	Fotógrafo	Sección fotografías de las prendas y edición.
	6	Modelo	Lucir las prendas de la colección para producción fotográfica.
Marketing y publicidad	2	Diseñador gráfico Diseño textil e indumentaria.	Tiene la función de desarrollar y planificar estrategias para la promoción del producto y servicio del negocio.

5.5.Seguridad industrial y ambiental

La seguridad industrial implica el compromiso de valorar, identificar, y primordialmente prevenir y controlar, toda condición de riesgo al que se puede ver expuesto al personal durante sus labores. A través de minuciosas evaluaciones, protocolos, capacitaciones, supervisión constante, señalización y optimización de procesos, se puede minimizar la probabilidad de enfermedades o accidentes laborales, garantizando un mayor resguardo en los trabajadores. Además, es importante tener en cuenta la higiene industrial que consiste en la valoración, identificación y control de algún agente o situación que se presenta en el ámbito laboral que puede causar enfermedades o perjudicar al bienestar de los trabajadores (Meza, Zárate, & Contreras, 2015).

Por otro lado, el incorporar prácticas de gestión ambiental resulta importante para cualquier iniciativa productiva, para prevenir y minimizar los impactos sobre el entorno que se generen, con el fin de mejorar el desempeño global mediante un uso eficiente de

recursos hídricos y energéticos, una adecuada disposición de residuos, el cumplimiento normativo y la fundamentación en la mejora continua (Martín, Sorinas, Fernández, & Bello, 2015).

Adicionalmente, el aplicar un Sistema de Gestión Ambiental basado en la norma ISO 14001 que consiste en ayudar a PYMES a reducir y vigilar los diversos aspectos ambientales; resulta crucial conocer de esta normativa, para administrar de forma integral aspectos e impactos ambientales generados; determinando políticas, controles operacionales, objetivos de eco-eficiencia, monitoreos y mejora continua para asegurar el cuidado ambiental en los procesos, el cumplimiento legal y la sustentabilidad del negocio (Meza et al., 2015).

Si bien en este proyecto aún no se dispone de instalaciones industriales físicas ni personal a cargo, es necesario saber acerca la gestión en seguridad y medio ambiente que debe ser implementada una vez que las operaciones de producción estén en marcha. Además, es esencial conocer sobre aspectos legales, normas técnicas aplicables y las mejores prácticas en aspectos de seguridad industrial, salud ocupacional y cuidado ambiental, con el fin de preservar el entorno y bienestar futuro de trabajadores. Sin embargo, por ahora, el foco está centrado en la creación de un producto, más no en su fabricación a escala industrial, por lo que se tiene claro que más adelante cuando se aplique la producción masiva, será importante implementar operaciones bajo estándares de responsabilidad social o bajo algunas de las siguientes normas que se muestran a continuación:

- Reglamento de Seguridad y salud de los trabajadores y mejoramiento del medio ambiente del trabajo, expuesto en el decreto N° 2393
- Reglamento general del seguro de Riesgos del Trabajo
- Código orgánico del ambiente
- Código del trabajo
- Norma ISO 14001

Entonces, para el presente proyecto la seguridad industrial y medio ambiente consiste en la aplicación de un plan sistemático de acciones preventivas en todo el proceso de preproducción, producción y postproducción. Para ello es importante tener en cuenta que el lugar de trabajo esté ordenado y limpio, uso adecuado de recursos hídricos y eléctricos, revisión de maquinaria que esté en buen estado, un correcto uso de almacenamiento y manipulación de materiales para que evitar algún tipo de accidentes.

CAPÍTULO VI

6. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En este punto, se desarrolla todo el proceso creativo que aporta a la elaboración de un producto.

6.1.Descripción del producto o servicio

En el presente proyecto se establece una propuesta de desarrollo de indumentaria infantil, compuesta por prendas que aporten al aprendizaje del menor a través de juego, La colección tomara como fuente de inspiración las tendencias actuales y el entrenamiento digital popular entre los niños, específicamente del videojuego de mayor preferencia entre los niños entre edades de 3 y 5 años que asisten al Cedi Semillas Gregorianas.

A partir del presente proyecto se ejecutará una colección de indumentaria lúdica infantil para hombres y mujeres con edades comprendidas entre los 3 y 5 años. Dicha colección constará de prendas inspiradas en la estética del vestuario de los personajes del videojuego Mario Bros; asimismo, se caracterizará por tener elementos visuales y táctiles que resulten divertidos, interactivos y estimulantes al jugar. La idea es incorporar elementos lúdicos que capten el interés del menor, mediante aplicaciones 3D, texturas, relieves, estampados entre otros elementos.

Del mismo modo, las prendas serán confeccionadas cuidadosamente con materiales e insumos de buena calidad, priorizando características ergonómicas y de funcionalidad para el uso activo de los infantes. Además, se tendrá en cuenta la comodidad y suavidad de los textiles con el fin de asegurar una mayor flexibilidad y confort para los niños mientras realizan algún tipo de actividad física. Además, se hará uso principalmente de una paleta de color en tonos cálidos, los cuales evocaran la calidez de las aventuras de Mario Bros. Adicionalmente, se incluirá estampados alusivos al videojuego, como monedas, bloques, champiñones entre otros elementos, con el propósito de transmitir alegría entre los pequeños.

6.1.1. Brain storming (lluvia de ideas)

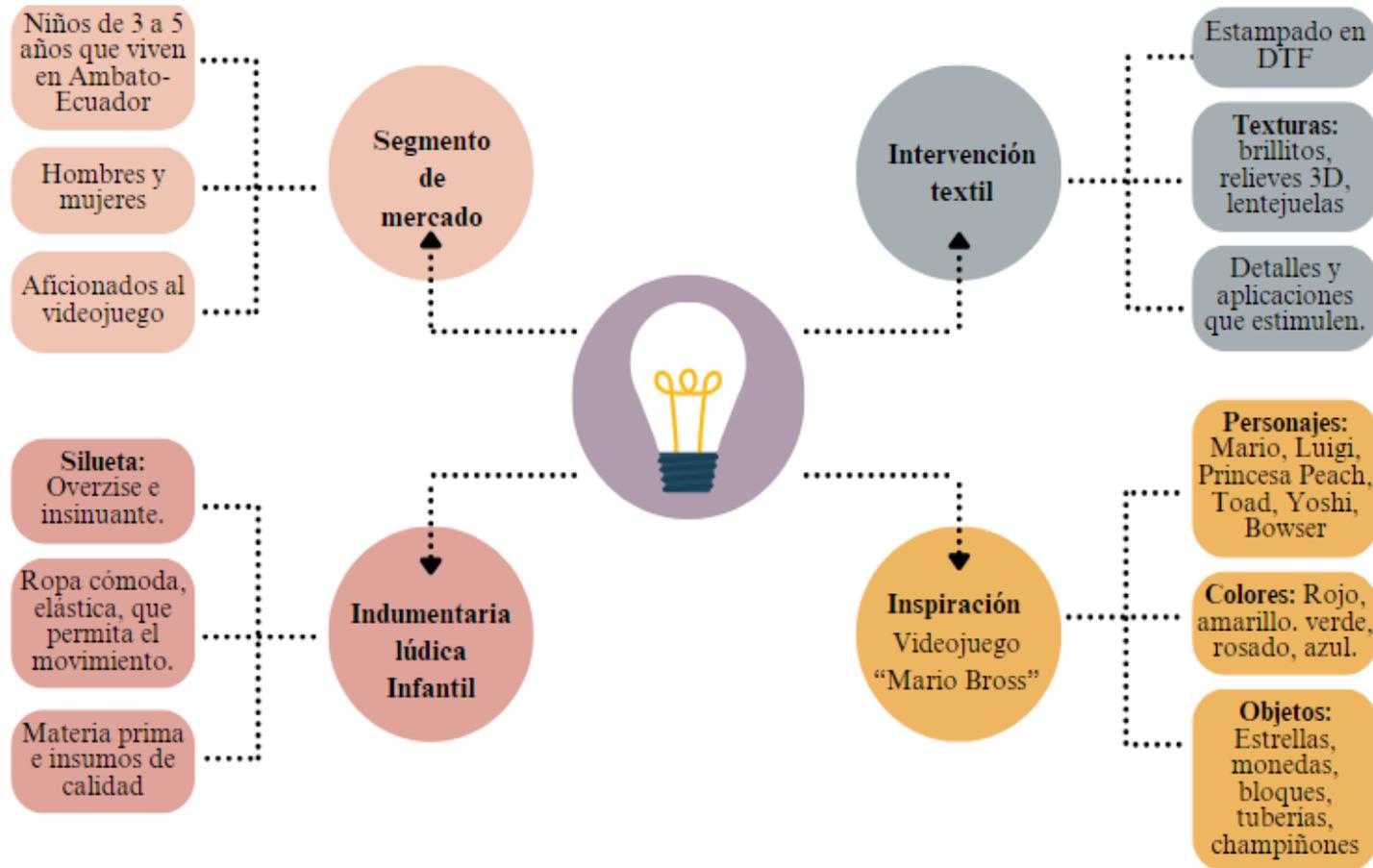


Gráfico 6. Brain Storming

Fuente: Elaboración propia

6.2.Perfil del cliente

El perfil de cliente para este proyecto de indumentaria infantil lo conforma padres y madres que residen en Ambato, Ecuador, con estado civil tanto casados como solteros, pertenecientes principalmente a la étnica mestiza y son parte de la generación millennials, entre edades de 25 a 40 años. Son personas que cuenta con un poder adquisitivo suficiente para cubrir y solventar las necesidades de sus hijos; ya que se encuentran dentro del estrato socioeconómico C. Asimismo, poseen en su mayoría estudios de tercer nivel; con un estilo de vida moderno y activo. Entre sus principales actividades que realizan habitualmente, destaca el trabajo, cuidado de sus hijos, pasar tiempo en familia, disfrutan de actividades al aire libre y algunas veces dedican tiempo al ocio como, por ejemplo, el ver televisión y pasar tiempo en el celular.

En lo que respecta al perfil de consumo de este cliente, se les considera vanguardistas debido a su personalidad alegre, tranquila, su gusto por probar nuevos productos y por siempre estar un paso adelante adoptando las últimas novedades. Además, se destacan por ser padres protectores y comprometidos con la crianza y bienestar de sus hijos; poseen una clara comprensión de la importancia de complementar el cuidado de sus pequeños con actividades recreativas acorde a sus intereses.

Por otro lado, a la hora de tomar decisiones de comprar también consideran las opiniones en cuanto a preferencias y gusto de sus pequeños al elegir algún producto como, por ejemplo, ropa o juguetes. Asimismo, se muestran interesados en invertir en prendas infantiles innovadores que aporten al aprendizaje lúdico y reflejen los intereses de sus pequeños, marcados por tendencias actuales como en este caso los videojuegos.

6.2.1. Moodboard del perfil del cliente



Imagen 39. Moodboard de perfil de cliente

Fuente: Elaboración Propia

6.2.2. Moodboard del perfil del usuario



Imagen 40. Moodboard de usuario

Fuente: Elaboración propia

6.2.2.1. Análisis del Videojuego

- **Videojuego Mario Bros**

Mario Bros es el videojuego creado en 1985 por Shigeru Miyamoto, en sus inicios es protagonista Mario debutó como un carpintero en Donkey Kong, para luego convertirse en el icónico plomero que se conoce hoy en día. Es así pues que, con su emblemática gorra roja, Mario se embarcó en su primera misión en Super Mario para rescatar a la princesa Peach de las garras de Bowser. Si bien este videojuego experimento diversas transformaciones a lo largo del tiempo en cuanto a gráficos, escenarios y roles. En el camino Mario ha enfrentado enemigos como Bowser, Bowser Jr., y ha contado con la ayuda de Luigi, Peach, Toads y Yoshi (Tinoco, 2020).

Super Mario ha introducido elementos icónicos como las monedas, tuberías, champiñones, estrellas y trajes de transformación. La saga ha producido numerosos títulos, como Super Mario World, Mario Kart, Super Mario 64, Super Mario Sunshine, Super Mario Galaxy, Super Mario Maker, Super Mario Odyssey y Super Mario Party. En 2020, se lanzó Super Mario 3D All-Stars como parte de la celebración de los 35 años de la franquicia (Tinoco, 2020). A continuación, se presenta como ha ido desarrollándose el videojuego Mario Bros a lo largo de la historia:

Tabla 31

Historia del videojuego Mario Bros

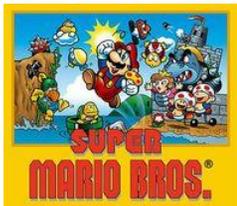
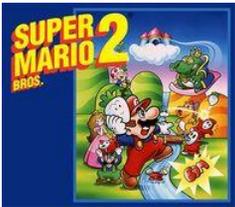
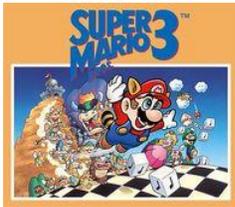
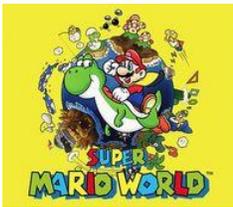
1985	1988	1989	1990	1991	1992
 <p>Imagen 41. V. 1985</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 42. V. 1988</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 43. V. 1989</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 44. V. 1990</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 45. V. 1991</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 46. V. 1992</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>
1996	2002	2006	2007	2009	2010
 <p>Imagen 47. V. 1996</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 48. V. 2002</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 49. V. 2006</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 50. V. 2007</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 51. V. 2009</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>	 <p>Imagen 52. V. 2010</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020a)</p>
2011	2012	2012	2013	2015	2016



Imagen 53. V. 2011

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 54. V. 2012

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 55. V. 2012

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 56. V. 2013

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 57. V. 2015

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 58. V. 2016

Fuente: (Nintendo, 2020a)

2017

2019

2019

2020

2021

2023



Imagen 59. V. 2017

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 60. V. 2019

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 61. V. 2019

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 62. V. 2020

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 63. V. 2021

Fuente: (Nintendo, 2020a)



Imagen 64. V. 2023

Fuente: (Nitendo, 2023)

- Personajes del videojuego Mario bross

Tabla 32.

Personaje Mario Bross

MARIO BROSS	
Imagen	Descripción de personaje
 <p>Imagen 65. Mario</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Mario es el principal héroe del Reino Champiñón, es un individuo positivo y siempre se muestra alegre. La princesa Peach lo considera un amigo de confianza, y tanto él como su hermano Luigi son reconocidos por sus valientes acciones. Mario sobresale en una variedad de deportes; aunque su profesión es la fontanería, en realidad es un experto en una multitud de oficios. Del mismo modo, utiliza su habilidad sobresaliente para saltar y enfrentarse a su archienemigo (Nintendo, 2020b).</p> <p>Es un personaje masculino, de estatura baja y complexión regular, ni muy gordo ni muy delgado; es decir tiene un cuerpo mesomorfo. Además, su rasgo físico más distintivo es su bigote de color negro algo desaliñado. Su nariz es redonda y tiene ojos azules.</p>

Descripción de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Gorra roja con estampado de M en un círculo blanco • Buso de color rojo. • Overol azul con unos botones amarillos. • Guantes color blanco. • Zapatos Marrones. 	<p>Su vestuario se inspira en la ropa de trabajo de un carpintero o fontanero. Los colores primarios rojo, azul, amarillo y blanco, proyectan una imagen vivaz.</p>

Análisis estético de su vestimenta

<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: <p>Rojo: pasión y valentía</p> <p>Amarillo: Alegría y optimismo</p> <p>Marrón: Estabilidad y resistencia</p>		<p>Azul: Confianza y fiabilidad</p> <p>Blanco: Pureza y simplicidad</p>	
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

Estilo	Detalles y texturas
<p>Su vestimenta muestra un estilo similar al de un carpintero o plomero.</p>	<p>Al mostrar un estilo de un carpintero se podría decir que el overol puede tener la textura del denim o de una gabardina. Por otro lado, la textura de la ropa es lisa, destacando la simplicidad del diseño y permitiendo que otros elementos del diseño tomen protagonismo.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos 	<ul style="list-style-type: none"> • Consistencia: mundo del juego
---------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------

Gorra roja con la “M”, que destaca su personalidad.	Ajuste al ambiente animado y fantástico de los mundos que explora.
<ul style="list-style-type: none"> • Cambio de vestuario 	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolos
A lo largo de los juegos, experimenta con diferentes trajes que afectan sus habilidades, pero básicamente este atuendo es el principal.	La “M” en la gorra de Mario es un símbolo icónico que representa su nombre. Este símbolo, junto con otros elementos como el bigote, constituyen su identidad.
Observaciones finales	
El vestuario de Mario se distingue por su diseño simple, pero efectivo, incorporando elementos icónicos que no solo constituyen la identidad del personaje, sino que también refuerzan la coherencia visual, es decir la paleta de color de su vestimenta resulta de fácil identificación y distinción.	

Tabla 33

Personaje Luigi

LUIGI	
Imagen	Descripción de personaje
 <p style="text-align: center;">Imagen 66. Luigi</p> <p style="text-align: center;">Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Es el hermano de Mario y otro héroe del Reino Champiñón; aunque es amigable, Luigi tiende a ser un poco nervioso, especialmente cuando hay fantasmas cerca. Sin embargo, sus habilidades son similares a las de Mario, lo que significa que cuando estos hermanos se unen, no hay desafío que no puedan superar. Luigi es más alto y por ende tiene la capacidad de saltar más alto que Mario (Nintendo, 2020b).</p> <p>Personaje de sexo masculino, de complexión delgada y estilizada, con una estatura aproximadamente una cabeza más alta que la de su hermano Mario. Tiene un bigote de color negro, más pequeño y puntiagudo que el espeso bigote de Mario. Sus ojos son de color azul y su nariz es redonda.</p>

Descripción de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Gorra verde con un estampado de L en un círculo Blanco. • Buso de color verde. • Overol azul oscuro con unos botones amarillos. • Guantes color blanco. • Zapatos Marrones. 	Su vestuario es similar al de Mario, pero con sus prendas de diferente color y en la gorra el estampado con la letra inicial de su nombre. El color de su ropa representa al su rol de jugador 2.
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	

Verde: Frescura, naturaleza		Azul: Confianza y fiabilidad	
Amarillo: Alegría y optimismo		Blanco: Pureza y simplicidad	
Marrón: Estabilidad y resistencia			
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo 		<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas 	
Su vestimenta muestra un estilo similar al de un carpintero o plomero.		Los detalles en el overol, como los botones y costuras. Tiene una textura lisa.	
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos 		<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo 	
Gorra verde con la inicial de su nombre “L” y guantes blancos.		Aunque no tiene un símbolo tan distintivo como la “M” de Mario, el color verde y el conjunto completo de su vestimenta rápidamente se lo asocia al personaje Luigi	
Observaciones finales			
La vestimenta que porta Luigi destaca por su distinción y simplicidad. La elección del verde como color principal, junto con los detalles sutiles y accesorios, constituye a la identidad del personaje, asegurando su identificación y atractivo estético dentro videojuego.			

Tabla 34

Personaje de la Princesa Peach

PRINCESA PEACH	
Imagen	Descripción de personaje
 <p>Imagen 67. Princesa Peach</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Personaje caracterizado por ser amable, dedicada a crear un mundo en el que todos puedan vivir juntos y ser felices. Además, está siempre dispuesta a participar en una amplia gama de deportes y también disfruta de hornear y cocinar (Nintendo, 2020b).</p> <p>Este personaje es una mujer joven y bella, de rasgos delicados; se podría decir que es un humanoide de fantasía. Tiene una figura muy estilizada, de contextura delgada y curvas pronunciadas. Su rostro es ovalado, con ojos grandes de color azul, pestañas largas, cejas delgadas arqueadas, nariz pequeña y su cabello largo de color amarillo.</p>
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido rosado con mangas abombadas, gran volumetría en parte inferior con volantes en color rosado oscuro y una piedra de diamante en su pecho color turquesa con un borde amarillo. 	La indumentaria que porta la princesa Peach denota realeza, estatus, delicadeza y femineidad, en el que sobresale

- Zapatos de tacón alto en tono rosa
- Aretes de perlas y pulsera de diamantes.
- Corona dorada con rubíes incrustados de color anaranjado.
- Guantes largos de color blanco.

el color rosado en una tonalidad más clara.

Análisis estético de su vestimenta

• Paleta de color:

Rosado: Feminidad, ternura

Rosado más oscuro

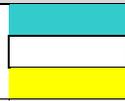
Anaranjado: Creatividad, vitalidad



Turquesa: Claridad emocional

Blanco: Pureza y simplicidad

Amarillo: Alegría y optimismo



• Estilo

Su vestimenta refleja un estilo de vestir elegante y regio. Su vestido largo y gran volumetría transmite una sensación de delicadeza.

• Detalles y texturas

Los detalles son joyas finas, como diamantes o rubíes incrustados. Estos elementos añaden complejidad visual y refuerzan la idea de la realeza.

• Accesorios y adornos

Corona con rubíes incrustados.

Aretes de diamante.

• Símbolo

La corona y el vestido se han convertido en símbolos icónicos, ya que estos elementos refuerzan la identidad del personaje, como la princesa del Reino Champiñón.

Observaciones finales

En síntesis, la vestimenta de la princesa se caracteriza por su elegancia, feminidad y elementos que destacan su estatus y posición de nobleza dentro del videojuego. Asimismo, los colores suaves y la atención a los detalles contribuyen a la estética clásica, asegurando su reconocibilidad y destacando su posición como una figura central en el videojuego.

Tabla 35

Personaje Toad

TOAD	
Imagen	Descripción de personaje



Imagen 68. Toad

Fuente: (Nintendo, 2020b)

Desempeña su labor al servicio de la Princesa Peach. A pesar de que su especie presenta diferentes colores, Toad se distingue por las manchas rojas en su cabeza. Es un individuo alegre y leal, dispuesto a hacer todo lo que este a su alcance para ayudar a Mario y Luigi en su lucha por proteger el Reino Champiñón (Nintendo, 2020b).

Toad es una especie de hombrecito pequeño, con apariencia a un hongo humanoide. Su cuerpo es ancho y corto, su cara es redonda, tiene ojos negros en forma ovalada y no tiene nariz. Su cabeza es similar a la parte superior de un hongo y es más grande con respecto al resto de su cuerpo.

Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Chaleco azul con borde amarillo. • Pantalón blanco • Zapatos Marrones. • Sombrero blanco con puntos rojos. 	La indumentaria evoca el look de un hongo, en referencia a su identidad como una especie fúngica.
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
Rojo: Pasión, energía y amor Azul: Serenidad, confianza Marrón: Resistencia y estabilidad	 Amarillo: Energía positiva Blanco: Pureza y simplicidad
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo 	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas
La vestimenta de Toad le otorga un aspecto informal y cómodo.	La textura de sus prendas es lisa y como detalle es acento amarillo.
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos 	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo
Toad no lleva accesorios. Sin embargo, su cabeza que parece un sombrero de hongo es un elemento icónico y distintivo que define su identidad visual.	El sombrero de hongo es el símbolo más destacado en la vestimenta de Toad. Este elemento representa la conexión del personaje con el Reino Champiñón.
Observaciones finales	
La vestimenta de Toad es sencilla y refleja su papel como un personaje amable y cotidiano en el videojuego de Mario Bros. Su cromática y el distintivo sombrero de hongo construyen su identidad visual y por ende es de fácil de reconocer.	

Tabla 36

Personaje Yoshi

YOSHI	
Imagen	Descripción de personaje
 <p style="text-align: center;">Imagen 69. Yoshi</p> <p style="text-align: center;">Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Este personaje se caracteriza por ser de color verde; sin embargo, existen más de su especie, pero en diferentes tonos de colores como amarillo, rosado, rojo y azul. Además, se caracteriza por tener una larga lengua que le sirve para devorar tanto frutas como enemigos, transformándolos en huevos (Nintendo, 2020b).</p> <p>Yoshi es una especie de dinosaurio; tiene una barriga de color blanco, patas y brazos cortos, y su cola es larga y termina en punta. En la parte trasera tiene una escama de caparazón que cubre desde su nuca hasta la mitad de su cola. Su rostro es grande con ojos de gran tamaño, posee dos orificios como dos fosas nasales y amplia boca con lengua interna roja y dientes blancos pequeños.</p>
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Zapatillas de color anaranjado con zuela amarilla • Este personaje no lleva ninguna prenda, porque es un dinosaurio. 	<p>Este personaje no lleva ninguna prenda de vestir, porque es un dinosaurio, con piel de color verde en su mayoría, blanco en parte frontal y caparazón rojo.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
<p>Verde: Vitalidad y frescura.</p> <p>Anaranjado: Energía y entusiasmo.</p> <p>Rojo: Pasión y valentía.</p>	<p>Amarillo: Alegría y optimismo.</p> <p>Blanco: Pureza y amistad.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo <p>Su estilo de dinosaurio refleja su amabilidad y alegría.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas <p>Aunque su diseño es liso, este personaje presenta detalles encantadores como sus grandes ojos expresivos su lengua larga.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos <p>Este personaje no lleva ningún accesorio.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo <p>En este caso un símbolo clave es su pequeño caparazón.</p>
Observaciones finales	
<p>Los colores y apariencia amable de este personaje refuerzan la idea de que Yoshi es un compañero confiable y divertido en las aventuras de Mario. Además, la combinación de características de dinosaurio y un dragón agregan un toque único y fantástico, destacando la creatividad y el encanto que caracteriza el videojuego.</p>	

Tabla 37

Personaje Toadette

TOADETTE	
Imagen	Descripción de personaje



Imagen 70. Toadette

Fuente: (Nintendo, 2020b)

Toadette es muy similar a Toada en complexión y estatura, lo que cambia es que este personaje es la versión femenina de la especie de los Toads, Por ende, al igual que los demás lleva un sombrero en forma de hongo con puntitos o acompañado de dos coletas firmes con moños rosa, pero en tono rosado para detonar su género (Nintendo, 2020b). Además, tiene ojos negros en forma ovalada y no tiene nariz.

Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Chaleco en un tono de rosado oscuro • Vestido rosado con un escote redondo con franja blanca y un línea blanca alrededor de la parte inferior de vestido • Zapatos Marrones. • Sombrero de hongo de color rosado con círculos blancos. 	<p>La vestimenta de este personaje evoca el look de un hongo femenino que transmite dulzura, ternura y alegría. La predominancia del color rosado y los moños le dan un aspecto delicado.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
Rosado: Femenidad, ternura	Beige: Clama y simplicidad
Rosado más oscuro	Blanco: Pureza y simplicidad
Rosado oscuro	Marrón: Resistencia, estabilidad
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo 	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas
Su estilo se inclina hacia lo juguetón y a lo femenino.	Los detalles son delicados, como sus coletas, que refuerzan su imagen de una niña juguetona.
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos 	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo
Lleva un sombrero en forma de hongo, el cual añade un toque de encanto.	Sombrero de hongo símbolo clave que la conecta con la temática del Reino Champiñón. Además, su color rosa puede simbolizar alegría y vitalidad.
Observaciones finales	
<p>Su aspecto colorido en tonos cálidos, se podría decir que fueron diseñados para transmitir una sensación de dulzura al jugador. Además, los detalles como su cabeza y vestido resaltan su personalidad de una encantadora niña; así mismo se puede decir que estos elementos transmiten alegría, energía positiva y aspectos lúdicos, es decir un estilo divertido, juguetón y lleno de diversión.</p>	

Tabla 38

Personaje Daisy

DAISY	
Imagen	Descripción de personaje



Imagen 71. Daisy

Fuente: (Nintendo, 2020b)

La princesa de Sarasaland es conocida por ser alegre, poseer un valiente corazón y ser energética. Además, disfruta de participar en diversos deportes junto a sus amigos.

La complexión de este personaje es estilizada y con curvas pronunciadas, se podría decir que tiene una silueta reloj de arena; su rostro es en forma de óvalo, con ojos medianos de color azul, pestañas largas, cejas delgadas, nariz pequeña, boca diminutiva, piel clara, cabello de color castaño que lo lleva suelto a la altura de los hombros, con flequillo de lado.

Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Vestido amarillo con acento anaranjado en los bordes de su falda y en piezas laterales, con mangas abombadas, escote redondo en color blanco y tiene un diamante en forma de flor en color verde menta y blanco. • Guantes blancos semi-largos. • Pendientes de flor color verde menta. • Corona dorada con un diamante. 	<p>Su vestimenta denota un estilo moderno. El amarillo refleja su vibrante personalidad, combinado con detalles elegantes como joyas. Asimismo, su vestimenta refleja aspectos de su personalidad.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
<p>Amarillo oscuro: Elegancia.</p> <p>Turquesa: Frescura y tranquilidad.</p>	<p>Anaranjado: Energía y vitalidad.</p> <p>Blanco: Pureza y sofisticación.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo 	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas
<p>Su estilo se inclina a lo elegante, feminidad y dulzura. Este estilo constituye a su imagen activa y dinámica.</p>	<p>Tiene detalles sutiles, como flores decorativas. Su vestido tiene una textura lisa.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos 	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo
<p>Los aretes y la corona son los accesorios que complementan el atuendo de Daisy, que refuerzan su estatus como princesa.</p>	<p>Los detalles de flores refuerzan la conexión de Daisy con la naturaleza y la flor del Reino Champiñón.</p>
Observaciones finales	
<p>Su aspecto en cuanto a la paleta de color y detalles que conforman su vestimenta busca reflejar su personalidad enérgica y su conexión con la naturaleza. De hecho, los colores cálidos transmiten vitalidad y positivismo en el jugador.</p>	

Tabla 39

Personaje Bowser

BOWSER	
Imagen	Descripción de personaje
	<p>Es el gobernante de los Koopas, y archienemigo de Mario. Su función es causar daños en el Reino Champiñón. Cuenta con una amplia tropa de secuaces, en los que entran a los koopas, Bill Bala, Goombas y Shy Guys. Además, posee una fuerza impresionante y puede incluso lanzar llamas de fuego (Nintendo, 2020b).</p> <p>Bowser tiene el aspecto de un enorme dinosaurio; se caracteriza por ser muy alto, posee una complexión muy robusta, sus extremidades y cola son gruesas. Su piel es escamosa y tiene un caparazón similar al de una tortuga. Su cabeza y cara sin grandes, con cuernos, cejas anchas y tiene brazaletes con picos alrededor de sus brazos que le dan un aspecto de rudeza, su boca es ancha y con colmillos, nariz amplia, mentón pronunciado, su cola tiene forma de garrote con espinas en punta y sus garras son afiladas.</p>
<p>Imagen 72. Bowser</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Caparazón verde con púas en la parte superior de color beige y con acento marrón, el cual cubre su espalda y parte posterior de los brazos. • Brazaletes con púas en color negro. 	<p>El look de Bowser transmite poderío, maldad y una estética propia de un monstruo.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
<p>Amarillo: Poder intimidante</p> <p>Verde: Naturaleza amenazante</p> <p>Plomo: Resistencia y solidez</p> <p>Rojo: Agresión y determinación.</p>	<p>Beige: Serenidad y calidez.</p> <p>Negro: Malévolo y dominante</p> <p>Blanco: Pureza oculta</p> <p>Marrón: Resistencia y fuerza.</p>
Estilo	Detalles y texturas
<p>Su vestimenta principal es su caparazón, que tiene una forma distintiva de concha; que hace énfasis a una tortuga y su estilo es la de un villano robusto y resistente.</p>	<p>El caparazón tiene detalles rugosos y texturas que sugieren durabilidad y robustez. Asimismo, los picos de sus brazaletes contribuyen a su aspecto.</p>
Accesorios y adornos	Símbolo
<p>Las pulseras en sus brazos y el collar, que le dan un aspecto de poderío al personaje.</p>	<p>Un símbolo representativo de este personaje es su caparazón que tiene espinas.</p>
Observaciones finales	
<p>Su aspecto imponente y sus colores oscuros buscan reflejar su naturaleza antagonista y poderosa. Es, así pues, que los tonos oscuros, el diseño de su caparazón y sus accesorios constituyen la imagen de un villano dominante, agresivo; sin embargo, tonos como el blanco y beige suavizan la paleta de color. En resumen, el diseño de este personaje parece esta cuidadosamente creada para representar un antagonista temible.</p>	

Tabla 40

Personaje Wario

WARIO	
Imagen	Descripción de personaje
 <p>Imagen 73. Wario</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Wario es otro enemigo de Mario y se caracteriza por tener una personalidad extravagante y por su poco interés a pequeños detalles. Adicionalmente, este personaje tiene una gran pasión por el ajo y el dinero (Nintendo, 2020b). Wario tiene una complexión robusta y fuerte, de estatura media-baja y sus extremidades con cortas. Tiene una prominente barriga redonda, se puede decir también que está algo pasado de sobrepeso en el resto de su cuerpo, su cabeza es grande y tiene una mandíbula cuadrada con mentón amplio sobresaliente. Además, tiene una nariz redonda color rosado, posee unos bigotes espesos y en forma de zigzag de color negro que crecen horizontalmente. Su boca es amplia, tiene ojos pequeños hundidos con cejas amplias, todo en mueca enojada. Se destaca por sus gestos malhumorados y por tener siempre el ceño fruncido.</p>
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Overol color violeta con botones blancos. • Gorra amarilla la letra W en color azul. • Camiseta amarilla • Zapatos en punta color verde con • Guantes blancos con la W en color azul. 	<p>Su overol en una tonalidad poco usual expresa extravagancia. En sí pareciera que el propósito de usar esta vestimenta es intimidar y opacar a los demás personajes.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: <p>Amarillo oscuro: Codicia y riqueza Verde oscuro: Ambición y malicia. Blanco: Contraste</p>	<p>Violeta: Extravagancia. Azul: Diversión</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo <p>Su atuendo es exagerado y cómico, la cual enfatiza la personalidad de Wario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas <p>Este personaje a menudo lleva guantes y zapatos con detalles más oscuros o contrastantes. Su bigote grueso y expresivo también agrega distinción a su apariencia.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos <p>Un accesorio clave de este personaje es su gorra con la letra “W”.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo <p>Un símbolo que se puede observar tanto en su gorra como en sus guantes es la letra “W” que se asocia a su nombre.</p>
Observaciones finales	
<p>Su vestimenta está deliberadamente creada para reflejar su personalidad codiciosa y excéntrica. Asimismo, la elección de la paleta de color y detalles de este personaje muestran su naturaleza audaz y ambiciosa, y destacan su carácter único.</p>	

Tabla 41

Personaje Waluigi

WALUIGI	
Imagen	Descripción de personaje



Imagen 74. Waluigi

Fuente: (Nintendo, 2020b)

Aliado y amigo de Wario; y principal enemigo de Luigi. Su función es derrotar a Mario y Luigi. Se caracteriza por su envergadura física, con piernas y brazos largos, proporcionándole una ventaja competitiva en los deportes (Nintendo, 2020b).

Este personaje es alto con extremidades delgadas, piernas y brazos son muy largo y estilizados, su rostro es angular, con mandíbula cuadrada, nariz rosada es puntiaguda similar a la de una bruja, tiene bigotes negros finos, y muy rectos que se inclinan hacia arriba. Su mirada da una expresión maliciosa, su boca parece una mueca torcida y tiene orejas grandes puntiagudas.

Análisis de su vestimenta	Observación
---------------------------	-------------

- Overol azul oscuro con botones amarillos.
- Saco violeta.
- Guantes blancos con estampado de la letra “L” en color amarillo.
- Zapatos de punta color anaranjado.
- Gorra violeta con estampado de la letra L en color amarillo y dentro de un círculo blanco.

Sus zapatos en punta extravagante evocan un duende malvado.
El símbolo “L” amarillo de su gorra, agrega un de ostentación y engreimiento.

Análisis estético de su vestimenta	
------------------------------------	--

• **Paleta de color:**

Violeta: Misterio y originalidad.
Amarillo: Energía.
Anaranjado: Vitalidad



Azul oscuro: Sofisticación
Blanco: Simplicidad



• Estilo	• Detalles y texturas
----------	-----------------------

Su estilo es moderno similar al de un carpintero, pero a con una estética diferente a la vestimenta de Mario y Luigi.

Como detalle en su vestimenta son los botones amarillos en su overol.

• Accesorios y adornos	• Símbolo
------------------------	-----------

Gorra con la letra “L”, la cual destaca su personalidad.

Sin duda un símbolo muy característico de este personaje es la letra “L”. Al presentar esa letra al revés quiere decir que es todo lo contrario que Luigi.

Observaciones finales

El diseño de este personaje, con cromática de colores cálidos y fríos, junto con detalles como la “L” en su gorra, se podría decir que fueron diseñadas para reflejar su personalidad extrovertida y competitiva.

Es necesario mencionar, además, que la letra “T” en su gorra se ha convertido en un símbolo distintivo; tal vez el hecho de que la letra L este al revés puede tratar de transmitir algo opuesto a todo lo que es Luigi, ya que Waluigi es el enemigo directo de Luigi.

Tabla 42

Personaje Bonkey Kong

DONKEY KONG	
Imagen	Descripción de personaje
 <p style="text-align: center;">Imagen 75. Donkey Kong</p> <p style="text-align: center;">Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Este personaje es un gorila que tiene complexión muy robusta y musculosa, con torso voluminoso, sus extremidades superiores e inferiores son grandes y fuertes. Tiene brazos largos que le llegan casi hasta los tobillos y sus hombros y pectorales son muy marcados. Posee un pelaje corto de color marrón que cubre todo su cuerpo, pero en la parte del pecho es de color más claro. Rostro grande con frente amplia y mandíbula de gran tamaño, sus ojos son pequeños y hundidos.</p> <p>Es el soberano de la jungla, caracterizado por poseer una destreza impresionante para lanzar barriles gigantes, y su fuerza es tan colosal que hace temblar el suelo con cada golpe. También, le gusta comer plátanos; por esta razón siempre guarda una abundante cantidad de ellos en su hogar (Nintendo, 2020b).</p>
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> Corbata roja con estampado de “DK” en color amarillo. 	<p>Vestimenta simple que transmite imponencia, poderío y destaca su robusto torso que denota una fuerza bruta y salvaje.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> Paleta de color: 	
<p>Marrón: Naturaleza y fortaleza.</p> <p>Amarillo: Energía y optimismo.</p>	<p>Rojo: Poder y determinación.</p> <p>Beige: Calidez y solidez.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Estilo <p>Al ser su vestimenta principal su propio pelaje, su estilo siempre va a ser rudo y va a corresponder a la de un gorila.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Detalles y texturas <p>El pelaje de Donkey tiene una textura suave.</p>
<ul style="list-style-type: none"> Accesorios y adornos <p>La corbata roja es el único accesorio que permite distinguir a este personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Símbolo <p>La corbata roja se ha convertido en el símbolo que caracteriza a este personaje.</p>
Observaciones finales	
<p>El aspecto y características de este personaje reflejan su naturaleza salvaje; así como la corbata que lleva le aporta un toque de personalidad a su imagen. Es si el diseño de este personaje pudo haber sido creado para indicar su poderosa personalidad.</p>	

Tabla 43

Personaje Diddy Kong

DIDDY KONG	
Imagen	Descripción de personaje
 <p>Imagen 76. Diddy Kong</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Es el fiel amigo de Donkey Kong; a pesar de que no tiene la misma fuerza que su amigo, se destaca por su agilidad y habilidad para saltar. Es increíblemente veloz y siempre está dispuesto a ayudar a su amigo a proteger su preciada reserva de plátanos (Nintendo, 2020b).</p> <p>Diddy Kong es una especie de chimpancés; es pequeño y delgado en relación con Donkey Kong. Tiene una cabeza grande en comparación al resto de su cuerpo, asimismo sus extremidades superiores son largas y sus piernas son cortas pero estilizadas. Su pelaje es de color marrón oscuro, en su barriga, pies, manos, orejas y boca es de marrón más claro, y sus ojos son grandes.</p>
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Camiseta roja sin mangas con estampado de estrellas amarillas. • Gorra roja con logo de Nintendo en color blanco. 	<p>El atuendo de este personaje denota su espíritu juvenil y enérgico.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
<p>Marrón: Naturalidad terrestre.</p> <p>Marrón claro</p> <p>Amarillo: Energía juvenil.</p>	<p>Rojo: Vitalidad y audacia.</p> <p>Blanco: Pureza y simplicidad.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo <p>Su estilo es juvenil en que se refleja su naturaleza rápida y ágil.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas <p>A pesar de que su vestimenta es simple, los detalles se encuentran en las costuras y el diseño de su camiseta (estrellas) y gorra (logotipo de Nintendo).</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos <p>La gorra con el logotipo de Nintendo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo <p>El estampado de su gorra sin duda es un símbolo característico de este personaje, ya que es el único que lleva en su vestimenta el logotipo de Nintendo.</p>
Observaciones finales	
<p>Se podría decir que el diseño de este personaje refleja su energía y carácter juguetón. Asimismo, el diseño de su ropa transmite su personalidad activa y optimista, mientras que la gorra con el logotipo de Nintendo aporta un toque distintivo y refuerza su identidad como personaje único.</p>	

Tabla 44

Personaje Bowser Jr.

BOWSER Jr.	
Imagen	Descripción de personaje
 <p>Imagen 77. Bowser Jr.</p> <p>Fuente: (Nintendo, 2020b)</p>	<p>Bowser Jr. Es el hijo único de Bowser, y tiene las mismas características de su padre. Frecuentemente se le ve llevando una máscara que tiene una boca pintada en ella. A pesar de su pequeño tamaño, este personaje ha heredado la enorme fuerza de su padre. Cuando las cosas no salen como él desea, tiende a ponerse caprichosos y berrinchudo. Además, es conocido por ser problemático y puede mostrarse un poco egoísta en sus acciones. (Nintendo, 2020b).</p>
Análisis de su vestimenta	Observación
<ul style="list-style-type: none"> • Caparazón verde con púas en la parte superior de color beige y con acento Marrón, el cual cubre su espalda y parte posterior de los brazos. • Brazaletes plomos anchos. • Pañuelo blanco con un estampado de una boca pintada. 	<p>El look de Bowser Jr. Representa la vestimenta entre infantil y traviesa.</p>
Análisis estético de su vestimenta	
<ul style="list-style-type: none"> • Paleta de color: 	
<p>Amarillo: Energía y entusiasmo.</p> <p>Verde claro: Juventud</p> <p>Plomo: Solidez y resistencia.</p> <p>Rojo: Vitalidad</p> <p>Verde: Naturaleza amenazante</p>	<p>Beige: Serenidad y calidez.</p> <p>Rojo: Determinación y valentía</p> <p>Blanco: Pureza y astucia.</p> <p>Marrón: Resistencia y fuerza.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Estilo 	<ul style="list-style-type: none"> • Detalles y texturas
<p>Bowser Jr. Presenta un estilo lúdico y juvenil, con detalles como su caparazón y pañuelo. Su estilo refleja su personalidad juguetona.</p>	<p>Un detalle podría ser su pañuelo que este atado a su cuello y la capazón que añade carácter a su apariencia. La textura del caparazón es sólida y resistente.</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Accesorios y adornos 	<ul style="list-style-type: none"> • Símbolo
<p>Las pulseras en sus muñecas.</p>	<p>La imagen de la boca abierta en su pañuelo es un símbolo que asocia a este personaje.</p>
Observaciones finales	
<p>El vestuario de este personaje pudo haber sido diseñado con la intención de reflejar la juventud, vitalidad, energía y conexión con la familia Koopa.</p>	

Observaciones generales

Se puede observar que Wario se presenta como una versión alterna y egoísta de Mario; ya que su contextura es muy similar a la de Mario al igual que su vestimenta. Además, se puede notar claramente que en la vestimenta de Wario lleva la “M” invertida la cual da a notar que sus valores son todo lo contrario a los de Mario. Mientras que Mario busca el bien, como salvar a la princesa, Wario a menudo está interesado en riquezas personales y hacer el mal.

En el caso de Waluigi, este se presenta como la versión negativa de Luigi, ya que estos personajes son muy similares en cuanto a su contextura y su vestimenta, lo que los diferencia uno del otro son sus facciones, el color de su vestimenta y la “L” que lleva Luigi y la “L” invertida que lleva Waluigi en su vestimenta; todas estas diferencias son las que destacan la maldad de Waluigi y la bondad de Luigi.

Por otro lado, se puede observar que tanto Yoshi como Bowser son una especie de dinosaurios, pero representan roles opuestos, ya que Yoshi le gusta ayudar a los demás, mientras que Bowser disfruta siendo malvado.

6.3. Identidad de Marca

Para facilitar la comprensión y visualización de la marca, se diseñó un manual en el que se diagrama tanto el proceso conceptual de la idea inicial como las posteriores aplicaciones gráficas de la misma. En este documento se presenta las opciones gráficas desarrollados en torno al logotipo, eslogan y colorimetría que identificaran a la marca.

Concepto de la marca

Mediante el nombre de marca “Huellitas”, se busca transmitir esos primeros pasos que dan los niños mientras crecen, aprenden, adquieren conocimiento sobre sí mismo y descubren el mundo. Asimismo, bajo este nombre se trata de comunicar que la marca desea acompañarlos durante su etapa de crecimiento, a través de una propuesta de indumentaria lúdica conectada a sus intereses, como lo son los videojuegos; diseñando así productos estimulantes que despierten su imaginación, curiosidad y seguridad. Del mismo

modo, este nombre enlaza el compromiso de brindar diseños interactivos con un enfoque de aporte al aprendizaje de los pequeños. Por ello, Huellitas condensa la esencia protectora de la marca para resguardar, potencias y motivar las habilidades de los niños en pleno descubrimiento del universo que comienzan a exportar; mediante las prendas que portan.

6.4. Uso de la marca



Imagen 78. Portada de Marca

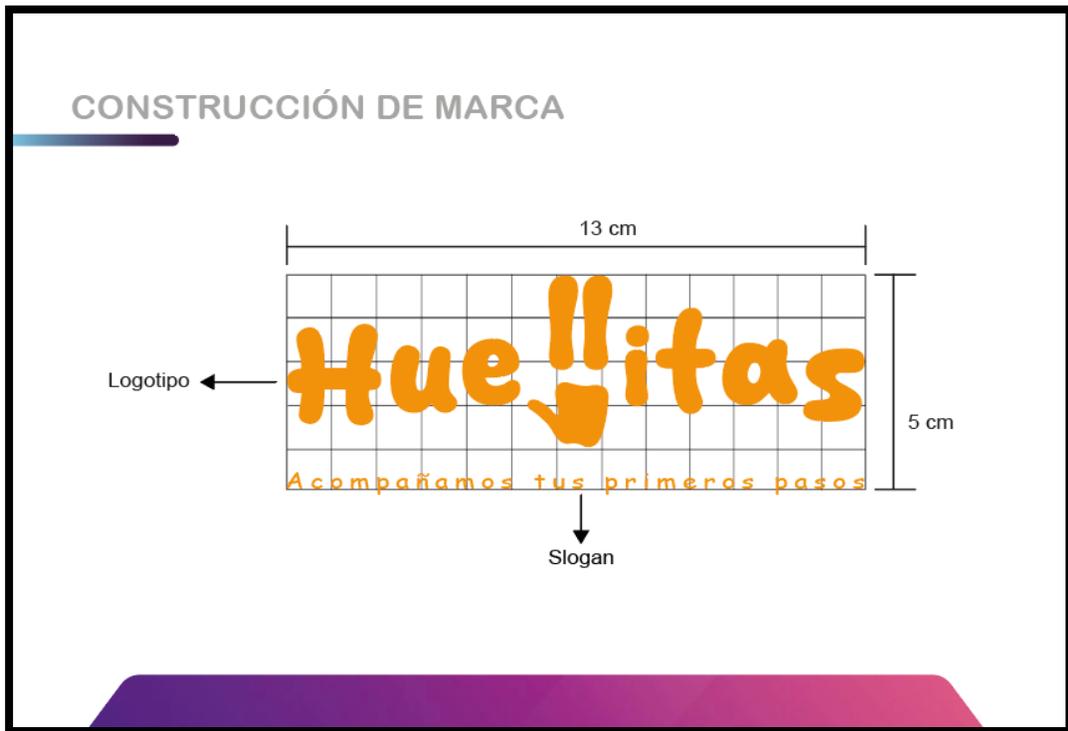


Imagen 79. Construcción



Imagen 80. Área de construcción

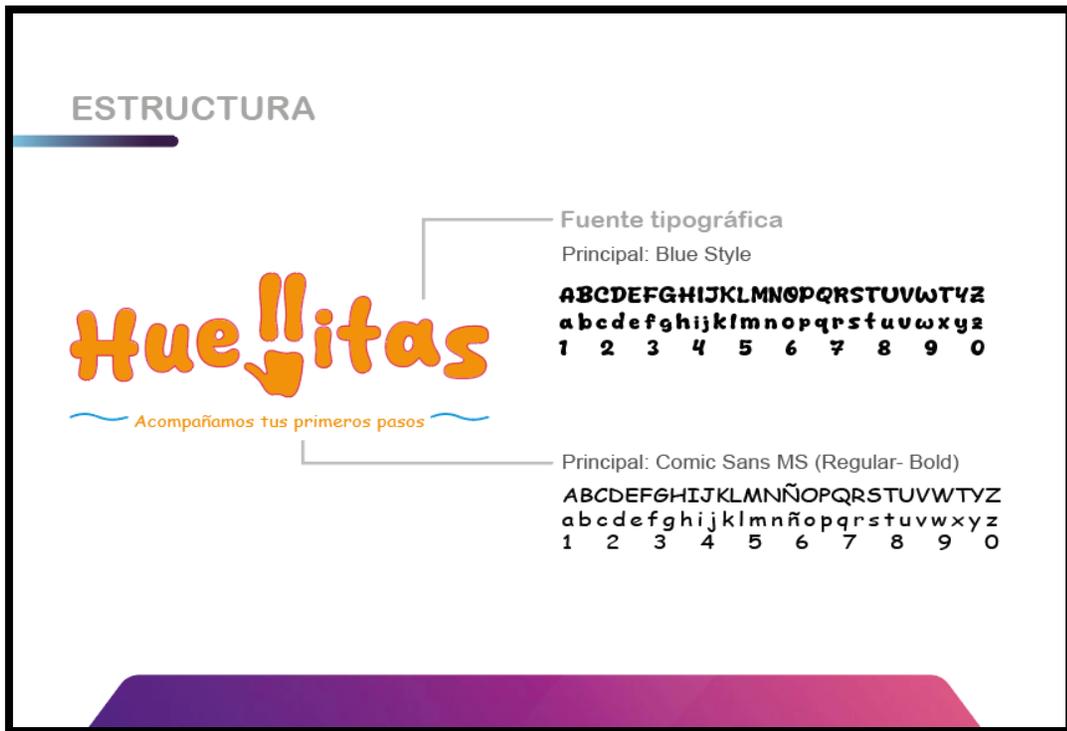


Imagen 81. Fuente tipográfica



Imagen 82. Paleta de color corporativa

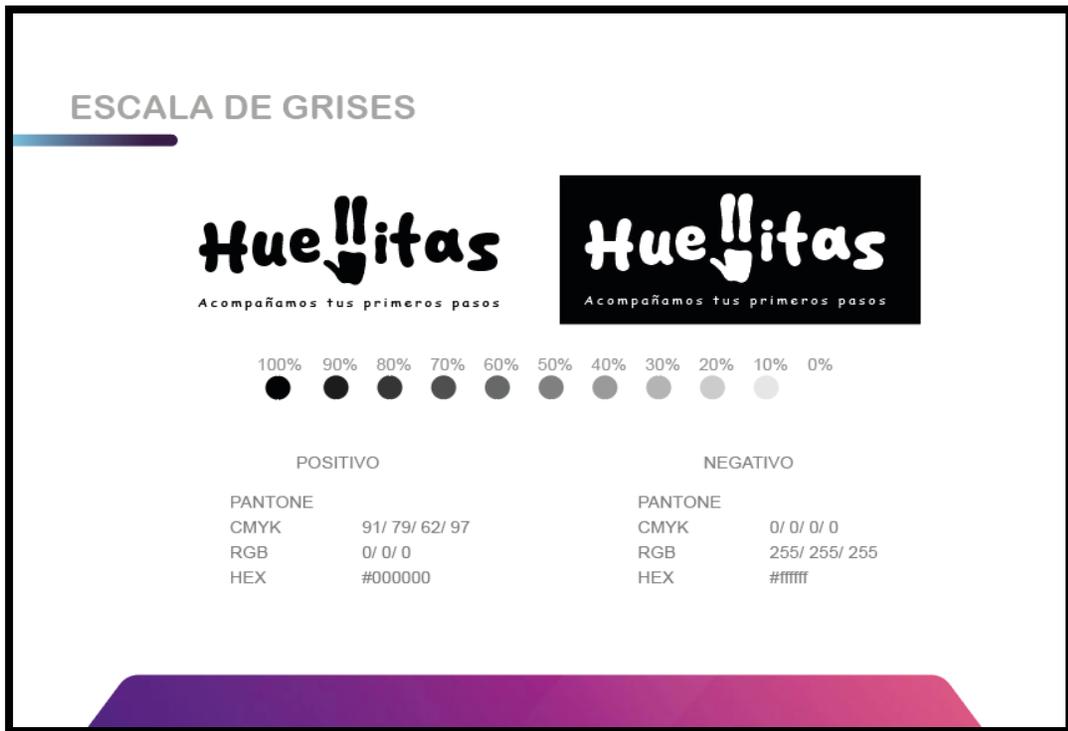


Imagen 83. Escala de grises



Imagen 84. Variación de color

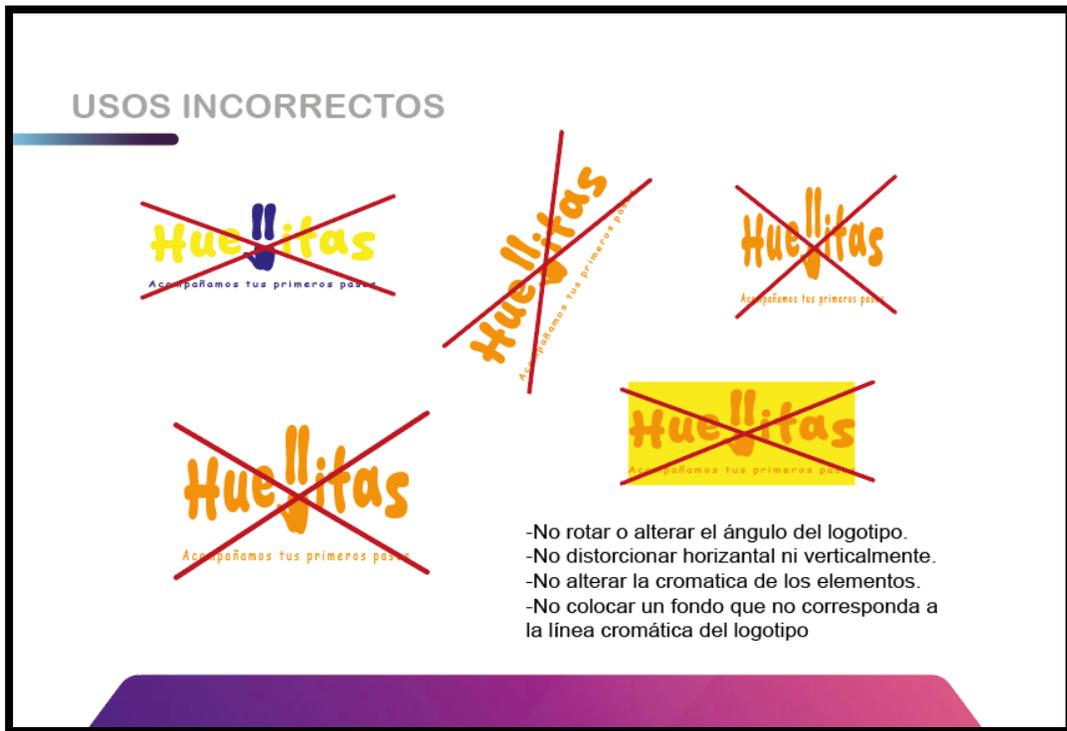


Imagen 85. Usos incorrectos

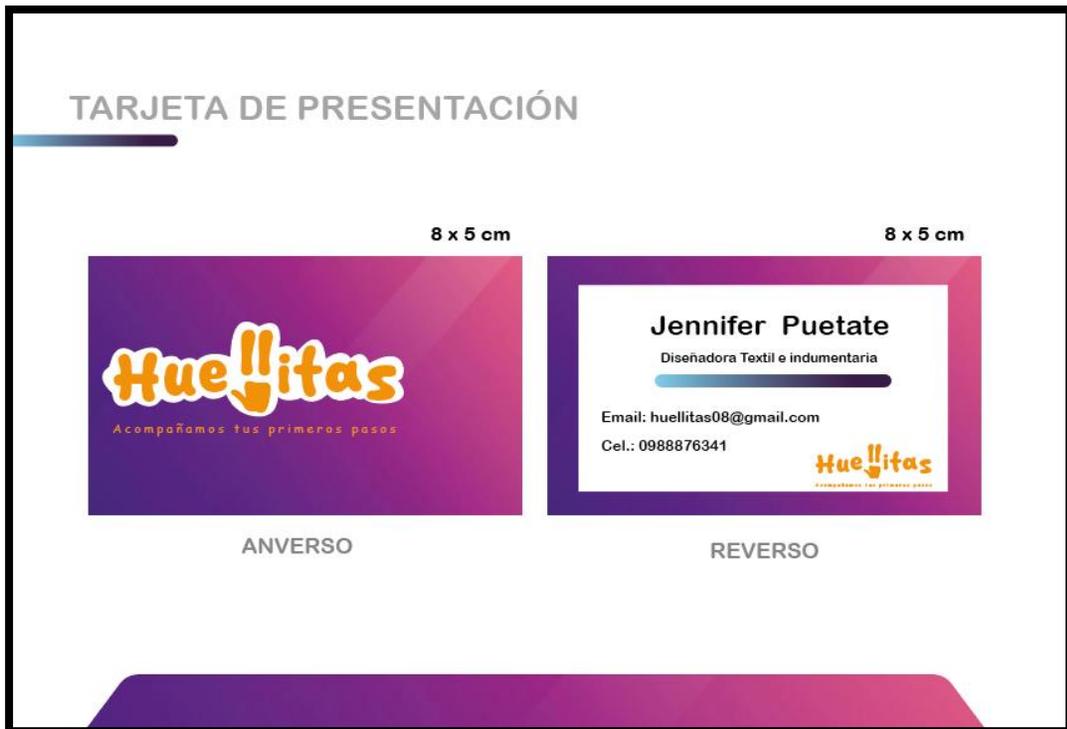


Imagen 86. Tarjeta de presentación

APLICACIONES



Imagen 87. Aplicaciones de marca

APLICACIONES



Imagen 88. Aplicaciones de marca

REDES SOCIALES



Imagen 89. Redes sociales

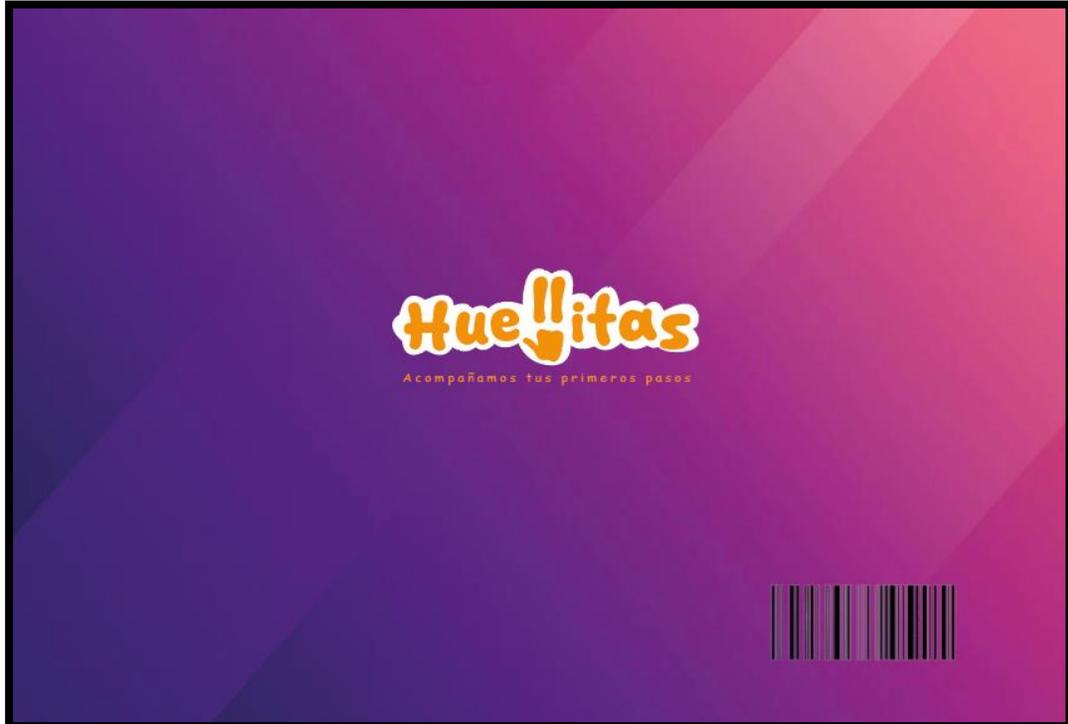


Imagen 90. Contraportada

6.5. Análisis de la propuesta de color

Para el caso del proyecto en cuestión, la selección de la cromática corresponde en gran parte al análisis de la tendencia que se menciona más adelante, y al análisis estético del vestuario de los personajes del videojuego Super Mario Bros. Asimismo, se tomará en cuenta las opiniones acerca los colores indicados tanto por padres como por educadores expertos en estímulo infantil.

- **Primer análisis de paleta de color (videojuego)**

La primera paleta de color es con base en el análisis estético de los personajes del videojuego Super Mario Bros:

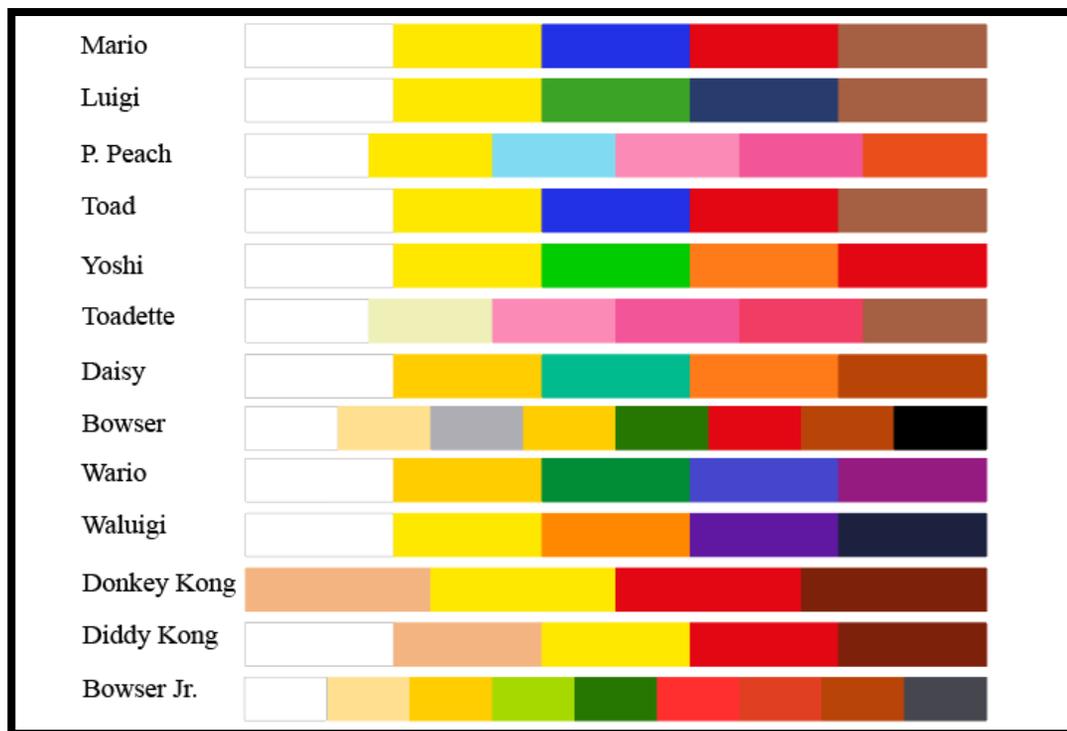


Imagen 91. Paleta de color de los personajes del videojuego Mario Bros

Fuente: Elaboración propia.

- **Segundo análisis de paleta de color (Tendencia)**

En segundo lugar, la cromática corresponde a la tendencia “Glam” en la que destaca como elemento característico la tecnología de inteligencia artificial. Entonces, la paleta de color corresponde a tonos que emanan una energía brillante, que se equilibran con matices más relajados. Asimismo, la paleta de color de esta tendencia incorpora matices distonos y utiliza la combinación de colores en degrade; destacan tonalidades como el rosa luminoso, azules, el limoneta verde y verdes más intensos que se acercan más hacia los amarillos. Este conjunto de colores además de presentar una combinación en degradados se organiza en bloques que realzan la estética de la inteligencia artificial, aportando un toque contemporáneo.



Imagen 92. Paleta de color de tendencia

Fuente: Elaboración propia.

- **Tercer análisis de paleta de color (padres y educadores)**

En cuanto a los colores de preferencia de los niños, según lo mencionado por los padres de familia, se obtiene una gama de colores cálidos y algunos tonos fríos. Por otro lado, los educadores entrevistados señalaron que los colores como el rojo, azul, verde y amarillo, aportaban en el aprendizaje y a captar la atención de los niños. Entonces, la paleta de color resultante de las entrevistas es la siguiente:

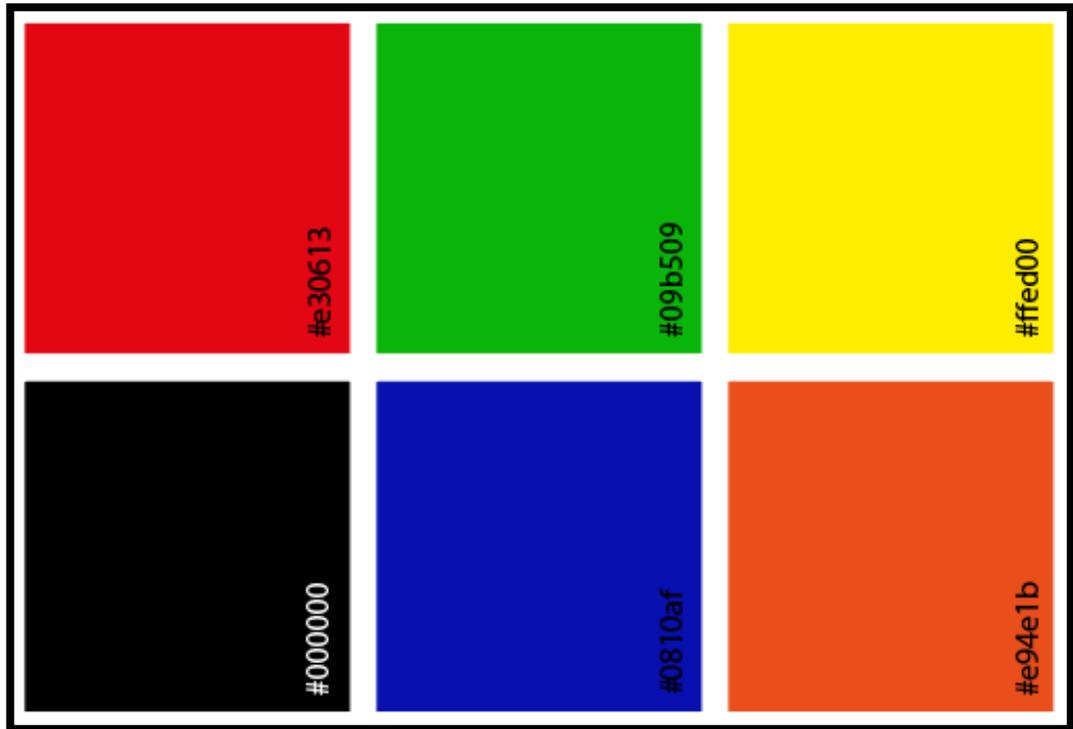


Imagen 93. Tercera paleta de color

Fuente: Elaboración propia.

6.5.1. Paleta de color de la propuesta

La paleta de color utilizada para el presente proyecto es la siguiente:



Imagen 94. Paleta de color de la propuesta

Fuente: Elaboración propia.

- **Psicología del color**

Algunos colores de la paleta de color fueron seleccionados tomando en cuenta el significado que tienen en el aprendizaje de los niños. Existen estudios que han demostrado resultados positivos al vincular estos colores con la comprensión, imaginación y otros aspectos importantes que el área de la educación. A continuación, se muestra el significado de cada color en el ámbito académico:

Amarillo: Este color transmite sensaciones positivas en el área del aprendizaje, ya que, al conectarse con el estímulo mental y el intelecto, mejora la retención de información y

memorización. Asimismo, al estar asociado con la alegría y la energía, ayuda a dinamizar el área de estudio convirtiéndole en un entorno activo (Salazar, 2029).

Azul: Este es un color que se lo asocia con la confianza, la calma y la pasa generando así un entorno estable. Del mismo modo al estar vinculado con la mente, se le considera un tono apto para facilitar el aprendizaje en temas que requieren mayor concentración, esto debido a que transmite serenidad al mismo tiempo que estimula la capacidad intelectual, especialmente en un contexto que implica un reto cognitivo (Salazar, 2029).

Verde: Proporciona tranquilidad, calma y seguridad. Es asociado con la armonía, por lo que mejora la eficiencia y concentración en el aprendizaje; debido a que su efecto de sosiego y equilibrio natural, en conjunto con el enfoque mental, lo convierten en un color óptimo para ser usado en áreas educativas, ya que facilita la comprensión del estudiante (Salazar, 2029).

Rojo: Asociado con la emoción, energía y la acción; resalta aquello que es urgente e importante, centrándose en captar la atención e invitado a la reflexión. Este color, además, aprovecha su predominio energético como elemento motivacional; es decir, es un tono que forma un resultado vital, enfoca la mente en lo que debe atenderse y puede usarse para estimular cambios de conducta (Salazar, 2029).

Anaranjado: Vinculado al entusiasmo y la estimulación mental, además fortalece los estados de ánimo, el trabajo cooperativo y la solución creativa de problemas. Es decir, este color contribuye al aprendizaje y refuerza el estímulo intelectual mediante interacción participativa (Salazar, 2029).

Significados de los siguientes colores en el área de diseño:

Rosado: Relacionado con la feminidad y la delicadeza, transmite emociones de empatía, calma, empoderamiento personal y ternura. Este color también se lo ha relacionado con la valentía y la autoexpresión, el cual trata de romper estereotipos (Ramírez, 2023).

Negro: Se lo vincula con la sofisticación, elegancia, formalidad y el misterio. En el área de moda es utilizado para demostrar un estilo vanguardista, moderno y audaz (Ramírez, 2023).

Blanco: Este color a menudo se lo relaciona con la pureza e inocencia. Además, se lo asocia con la limpieza, frescura, paz y tranquilidad. (Ramírez, 2023).

6.6.Tendencia: macro y/o micro tendencia



Imagen 95. Moodboard de tendencia

Fuente: Elaboración propia.

La tendencia “Glam” refleja una era innovadora en la que prima la inteligencia artificial, celebración, originalidad o creatividad, generando estampados vibrantes, detalles surrealistas, elementos modulares y siluetas expresivas que exploran una variedad de técnicas artísticas y danzan al ritmo del espectáculo. Asimismo, en esta tendencia se puede observar efectos resplandecientes y motivos que fusionan lo geométrico y retro, desafiando lo convencional y juegan con la combinación de elementos inesperados. A través, de tonalidades llenas de energía y contrastes intensos se pretende igualar la emoción de los días con la noche.

Además, las prendas y accesorios de esta tendencia generan emociones que reflejen complejidad en la vida cotidiana, y que muestra a esos nichos que son poco atendidos, el

deseo de expresarse. Se puede encontrar materiales y texturas que representan la fluidez, el cambio y la reactividad.

6.7. Concepto de la propuesta

Colección de indumentaria infantil a partir del análisis estético de los personajes del videojuego Mario Bros, conformada de prendas como pantalones, sacos, falda y blusa, diseñadas con una silueta holgada que resulten cómodas para el niño. Estas prendas están inspiradas en la vestimenta de cada uno de los personajes que conforman a dicho videojuego y reflejan sus formas características.

Adicionalmente, estas prendas lúdicas tienen el propósito de incentivar al niño a aprender a través del juego; es por ello por lo que cada atuendo se caracteriza por tener elementos interactivos, como el ir ubicando en el lugar que corresponde las figuras geométricas, tonos de colores, letras y números. También consta de elementos que permiten armar o completar una figura, ofreciendo una experiencia similar a la resolución de rompecabezas, juego de laberinto, apliques de bolitas que fomenten la actividad de contar, semejante a la utilización de un ábaco.

Además, se incluye estampados de números, letras y elementos del videojuego mencionado; características que estimulan el lenguaje, diversión, curiosidad, creatividad y contribuyen al aumento del vocabulario del niño. Asimismo, se ha incorporado bolsillos con apliques especiales, en los que se pueda levantar una tapa para descubrir un estampado y posteriormente ocultarlo, esto sirve para el desarrollo cognitivo.

En cuanto a textiles, se ha priorizado el uso de materiales suaves, texturas como felpa y lentejuela que brindan una experiencia táctil agradable, es decir que estimula el sentido del tacto, permitiendo que el niño explore y conozca diferentes texturas de manera sensorial.

6.8.Elementos del diseño

6.8.1. Silueta

La silueta en la indumentaria se refiere al contorno o la forma que rodea al cuerpo; es decir, como la ropa enmarca la anatomía humana, la caracteriza y define sus límites. Adicionalmente, la silueta se representa mediante dos aspectos, primero a partir de la forma que se refiere a la figura de la prenda, que puede ser bombé, anatómica, trapecio entre otras formas. En segundo, a partir de la línea que envuelve y delimita a la forma, y puede ser adherente, difusa, insinuante, volumétrica, entre otros (Saltzman, 2004).

En este caso, se utilizará una silueta holgada que se caracteriza por la amplitud en las prendas que permiten una mayor libertad de movimiento al usuario; son formas amplias y rectas, que no se ciñen o marcan el cuerpo. Se optó por este tipo de silueta, ya que la ropa de niños debe resultar cómoda debido a que a su corta edad realizan movimientos espontáneos con frecuencia; es decir, debido a que los niños suelen ser muy activos necesitan prendas que no limiten sus actividades o movimientos.

6.8.2. Proporción y línea

La adecuación de la proporción al contorno del cuerpo es esencial y el conocer el tipo de cuerpo para el que se está diseñando, por tal razón en la fase creativa, es crucial aplicar adecuadamente la proporción y las líneas del figurín del cuerpo humano. En este caso, se realizará el bocetaje de figurines infantiles de 5 cánones, manteniendo un equilibrio y proporción armonioso.

Por otro lado, la proporción es importante para el atractivo visual de un outfit, debido a que implica la relación entre todas las partes individuales y se evalúa a través de la observación, es decir, que no se evalúa necesariamente con instrumentos de medición, sino con el ojo. Por tal razón la colección establecida estará compuesta mayormente por prendas simétricas y en menor cantidad por prendas asimétricas; equilibrio entre colores y detalles, todo diseñado para crear una armonía visual que capture la atención de los niños. Además, cada detalle, desde las líneas, formas de las piezas de cada prenda y costuras

hasta los adornos y la disposición de las texturas, se han seleccionado con el objetivo de crear una proporción armónica.

En cuanto a la línea esta se caracteriza por tener un ancho extremadamente estrecho y poseer longitud, y se origina cuando un punto experimenta un desplazamiento. Durante el proceso de bocetaje se hace uso de líneas rectas que tienen una distancia corta entre dos puntos; líneas curvas que se presenta de manera aplanada o comprimidas, y figuras orgánicas que se constituyen a partir de curvas que presenta suavidad en sus trazos (Wong, 2014).

Además, la línea en la indumentaria se presenta en costuras de las piezas en este caso en pespuntos realizados en las prendas, elementos adicionales como cordón y el material textil como el rib que presenta líneas verticales.

6.8.3. Función

Este tipo de indumentaria lúdica cumple las funciones esenciales de cualquier indumentaria, que es el de cubrir y proteger al cuerpo. Además, la función principal de estas prendas es demostrar su gusto por los personajes del videojuego Mario Bros, y también tienen la función de incentivar al niño a aprender a través del juego.

Del mismo modo, estas prendas presentan características tanto estéticas como funcionales, que posibilitan un fácil movimiento a través de diseños confortables; el uso de esta indumentaria se centra en ocasiones casuales, al tiempo que permite que los niños jueguen libremente. Asimismo, buscan ofrecer versatilidad y autonomía a los infantes en su día a día.

6.8.4. Detalles

Esta colección de indumentaria destaca por sus detalles que potencian la diversión, el juego y el aprendizaje de los niños. Entre estos detalles, se puede encontrar elementos como estampados y aplicaciones con base a la temática seleccionada. Además, se incluye letras y números que aportan un componente educativo a las prendas. También, existen detalles en los bolsillos, ya que estos están diseñados con el propósito de estimular la

curiosidad y la creatividad de los infantes. Del mismo modo, la inclusión de apliques y adornos manipulables, botones, velcro y cierres plásticos, permite a los pequeños interactuar y jugar con estos complementos. En cuanto a texturas, se utilizará relieves, felpa y superficies lisas, con el fin de estimular el sentido del tacto.

6.8.5. Estilo

Para la presente propuesta de indumentaria infantil se aplicará el estilo sporty chic, el cual combina la comodidad de la moda deportiva con toques urbanos y casuales; creando un equilibrio entre lo casual y lo deportivo. Además, este estilo es apto para ser utilizado en situaciones deportivas y eventos más informales.

Se optó por este estilo para mostrar una fusión de prendas cómodas y atractivas visualmente. Además, mediante este estilo se busca ofrecer prendas versátiles que sirvan para que el niño pueda jugar o realizar alguna actividad física en cualquier momento. De modo que, a partir de este estilo, se logra satisfacer tanto necesidades prácticas de los infantes como la importancia de la moda en su día a día.



Imagen 96. Moodboard de estilo

Fuente: Elaboración propia.

6.8.6. Estampados, bordados y acabados, terminados.

En la presente propuesta, se incorpora estampados en DTF, con el fin de plasmar aplicaciones de símbolos o imágenes características de los personajes del videojuego seleccionado. Además, en los estampados se integran letras y números, que aportan un toque educativo a la vestimenta. De esta manera, se busca no solo satisfacer el gusto del menor por el videojuego, sino también enriquecer la propuesta con elementos lúdicos.

En cuanto a acabados, como se mencionó anteriormente se aplicará estampados que añaden un toque atractivo visual a la vestimenta; y para los terminados, las prendas estarán diseñadas y elaboradas cuidadosamente, ya que se realizarán costuras reforzadas con el fin de garantizar la durabilidad y resistencia especialmente en áreas de mayor desgaste como por ejemplo en tiros, bolsillos, sisa, bordes y bastas. Además, cierres, botones y

etiquetas se colocarán de manera estratégica para asegurar la funcionalidad y estética de la prenda.

6.9.Materiales e insumos

Tabla 45

Ficha de Materiales Textiles

Textil	Característica	Proveedor	Muestra
Fleece	-Es un material suave y resulta agradable al tacto, lo que la hace cómoda de llevar directamente sobre la piel.	Legal	
Rib	-Tejido de punto que generalmente es usado para la confección de camisas, sudaderas, leggings, entre otras prendas que requieren una combinación de comodidad, elasticidad y estilo casual.	Legal	
Dril	-Es una tela resistente y duradera, tiene un tejido de sarga, que implica un patrón diagonal distintivo en la textura.	Legal	
Fieltro	-Conocido por su suavidad, flexibilidad y capacidad para retener la forma. Fabricado a partir de fibras compactadas y entrelazadas mediante calor y presión, el fieltro es resistente y aislante.	Comercial conchita	

Tabla 46

Ficha de Insumos

Insumos	Características	Proveedor	Imagen
Hilos	-Se utilizará hilos que sean resistentes para soportar el desgaste y lavado frecuente.	El globo	
Cierre o cremallera diente de plástico.	-Este es un tipo de cierre utilizado en una variedad de prendas y productos. Se opto por este tipo de cierre ya que resulta más suave al tacto que los dientes de metal.	Legal	
Velcro	-Este es un sistema de cierre compuesto por dos tiras, una con pequeños ganchos y otra con bucles, que se adhieren entre si al presionarlas juntas.	Globo	
Botones de plástico	-Estos son elementos de cierre utilizados en prendas de vestir y accesorios. Su composición de plástico les confiere ligereza, haciéndolos ideales para prendas donde se busca minimizar el peso.	Comercial conchita	
Elástico	-Es un material resistente y flexible, que se caracteriza por su capacidad de estirarse y recuperar su forma original proporcionando comodidad y ajuste a la ropa.	Globo	
Cordón	-Material flexible, que se caracteriza por su versatilidad y resistencia. Tiene la función de ajustar prendas, decorar o como elemento funcional en calzado y artículos deportivos.	Globo	

Parches de refuerzo	-Diseñados para añadir resistencia y durabilidad a las zonas propensas al desgaste. Pueden estar hechas de diversos materiales, como cuero gamuza, tela o material sintético.		
Mullos de plástico redondos.	-Suelen ser pequeñas y ligeras para su fácil manipulación, y su forma puede variar, aunque comúnmente son redondas o esféricas.	Comercial conchita	
Cola de ratón	Conocido por su resistencia y durabilidad. Su nombre se debe a su delgadez y apariencia similar a la cola de un ratón. Su versatilidad y amplia gama de colores lo convierten en una elección popular para proyectos creativos y decorativos.	Comercial conchita	
Pompones	-Se caracterizan por tener una forma esférica y esponjosa, que son hechos en diversos materiales como lana o plástico.	Comercial conchita	
Ojalillos de plástico	-Son pequeños aros fabricados con material plástico resistente. Diseñados para reforzar agujeros en prendas de vestir, calzado o lonas.		

6.10. Sketch o bocetos

- Diseños planos por prenda o referencia

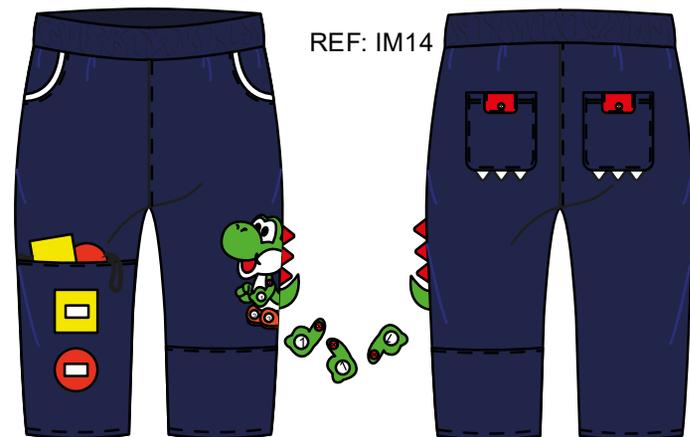
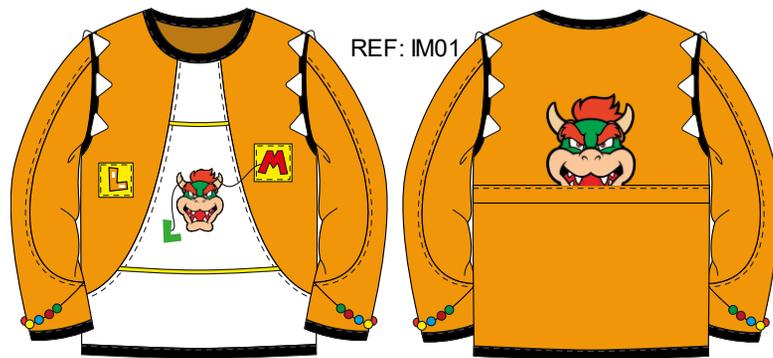


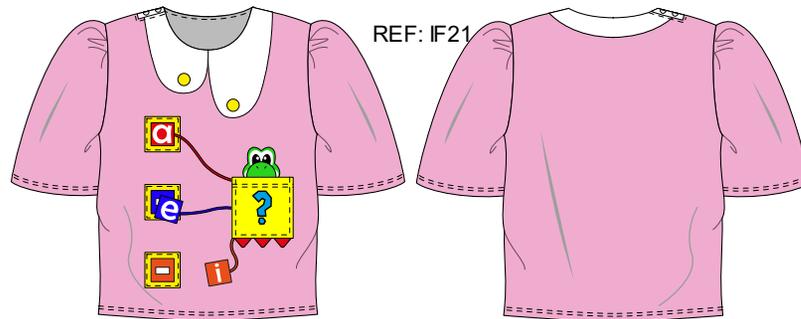
Imagen 97. Dibujos planos 1



Imagen 98. Dibujos planos 1



REF: IM02



REF: IF21



REF: IM12



REF: IF31



Imagen 99. Dibujos planos 3

- **Materiales e insumos, usos y cuidado para la propuesta**

Tabla 47

Usos y cuidados de Materiales

Textil	Composición	Usos	Cuidados
Fleece	-Tejido de punto -Fibra natural: Algodón -Tipo de tela: a partir de hilos Ligamento: tafetán	- Se usará para realizar los sacos de la colección y algunos pantalones.	-Lavado medio, agitación moderna, puede usar agua caliente. (40°C) -No planchar -Secar a la sombra -No usar cloro
Rib	-Tejido de punto -Mezcla de fibra natural y sintética: Algodón+ elastano -Tipo de tela: A partir de hilos -Ligamento: rib	-Utilizado para cinturilla de pantalón y bastas de este.	-Lavar cuidadosamente (30°C) -No planchar -Secar a la sombra -No usar cloro
Dril	-Tejido plano -Tipo de tela: a partir de hilos -Ligamento sarga -92% algodón y 8% spandex	- Confección de algunos pantalones de la colección.	-Lavado medio (40°C) -Planchar a baja temperatura -Secar colgado -No usar cloro
Fieltro	-Fibra natural: Algodón	-Textura en algunas partes de las prendas.	-Se puede lavar a máquina en un ciclo de lavado suave y con agua fría o caliente. -Usar detergente suave -Secar colgado al aire - No planchar

Tabla 48*Usos y cuidados de insumos*

Insumos	Usos	Cuidados
Hilos	<ul style="list-style-type: none"> -Para la confección y costura - Para realizar dobladillos, ensamblar piezas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Guardar en un lugar fresco y seco. - Evitar la humedad. -Mantener los hilos protegidos del polvo y la suciedad -Evitar la luz solar directa.
Cierre o cremallera diente de plástico.	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema de oclusión - Puede usarse como elemento decorativo 	<ul style="list-style-type: none"> -Evitar la fuerza excesiva -Evitar que la cremallera entre en contacto con partículas de suciedad. -Guardar en un lugar seco y fresco. -Antes de lavar una prenda con cierre asegurarse de que esté completamente cerrado.
Velcro	<ul style="list-style-type: none"> -Sistema de cierre utilizado en ropa y calzado, artículos del hogar, mochilas, bolsos, entre otros. - En este caso se utilizará, para ir emparejado piezas con las que el niño va a jugar. 	<ul style="list-style-type: none"> -Evitar pelusas y residuos -Evitar exposición prolongada al sol. -Antes de lavar, asegurarse que las tiras del velcro estén cerradas para evitar que se adhieran a otras prendas.
Botones de plástico	<ul style="list-style-type: none"> - Sistema de ocasión en materiales textiles. - En este caso, los botones serán usados como elemento decorativo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Limpieza suave -Evitar planchar directamente. -Inspeccionar regularmente que los botones se encuentren en buen estado.
Elástico	<ul style="list-style-type: none"> -Para la confección de cinturillas, bastas, puños, en productos textiles. 	<ul style="list-style-type: none"> - Lavado suave -Evitar tensión excesiva.
Cordón	<ul style="list-style-type: none"> - Se usa como cierre ajustable en prendas como pantalones, shorts, calzado y capuchas - Para detalles decorativos. 	<ul style="list-style-type: none"> -Lavado suave -Evitar enganchar o tirar del cordón con fuerza. -Evitar esturar el cordón más allá de su capacidad natural.
Parches de refuerzo	<ul style="list-style-type: none"> -Utilizados para proteger áreas específicas de una prenda o artículo. 	<ul style="list-style-type: none"> -Se recomienda lavar a mano. -Usar temperaturas de agua moderada (20°C)

	- En este caso, se utilizará en la parte de la rodilla y codo de la prenda.	- Evitar lavados agresivos.
Mullos de plástico redondos.	- Para la colección planteada los mullos servirán para simular a las bolitas del ábaco, que servirán para que el niño cuente.	-Limpieza suave - Lavar a mano o si lava a lavadora hacerlo dentro de una bolsa. -Si es necesario planchar la prenda realizarlo con precaución.
Cola de ratón	- Para la colección propuesta, se utilizará para las figuras geométricas con las que el niño va a jugar.	- Planchado con precaución a bajas temperaturas. -Evitar exposición prolongada al sol.
Pompones	-Utilizadas para decorar	-Evitar lavados intenso o ciclos de lavados fuertes. -No planchar los pompones.
Ojalillos de plástico	-Refuerzan orillos -En este caso los ojalillos, se utilizarán como elemento decorativo.	-Limpieza suave -Evitar la fricción excesiva de los ojalillos con superficies ásperas o rugosas. -No planchar
Etiquetas	-Se utiliza en prendas y productos textiles para proporcionar información de dicho producto. - En este caso, las etiquetas se usarán en cada prenda de vestir indicando la marca, composición de la prenda y cuidados de lavado.	-La etiquetas, al ser componentes integrados en prendas y productos textiles, no requieren cuidados de lavados particulares. - Evitar cortarlas bruscamente. - Evitar desgarrar las etiquetas.

- Ilustraciones



Imagen 100. Ilustraciones (colección)

Fuente: Elaboración propia

6.11. Fichas Técnicas

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IF05



COLECCIÓN: Game UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
 USUARIO: 3 a 5 años de edad ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
 DESCRIPCIÓN: Busto inspirado en el personaje de Yoshi.



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

DESCRIPCIÓN

- A. Verlcro
- B. Bolsillo
- C. Estampado en DTF
- D. Pieza central con pespunte
- E. Escote circular
- F. Triángulos salidos (5 a cada lado), en lado derecho estampado de las vocales y lado izquierdo estampado de números.
- G. Picos o triángulos en 3D
- H. Terminados o filos relizados con sesgo.

DIMENSIONES

- Largo total= 44cm
- Ancho de sesgo = 1cm
- Largo de manga= 42cm
- Contorno puño=20cm
- Contorno cadera =64 cm

MATERIALES E INSUMOS

- H. Poliéster + 120
- Flecece
- Sesgo
- Fieltro
- Velcro
- Cola de ratón

Estampado en DTF

Ubicar figuras en lugar que corresponde

Pespunte

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 101. Ficha técnica de diseño 1

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IF15



COLECCIÓN: Game
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Yoshi.

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

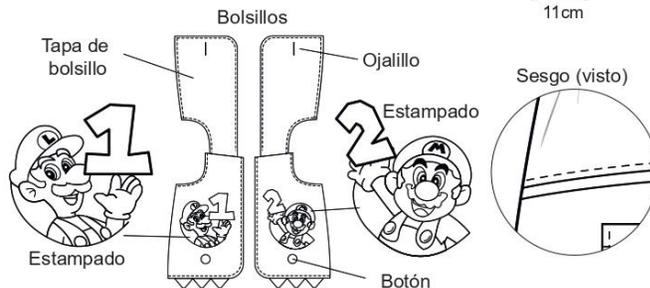
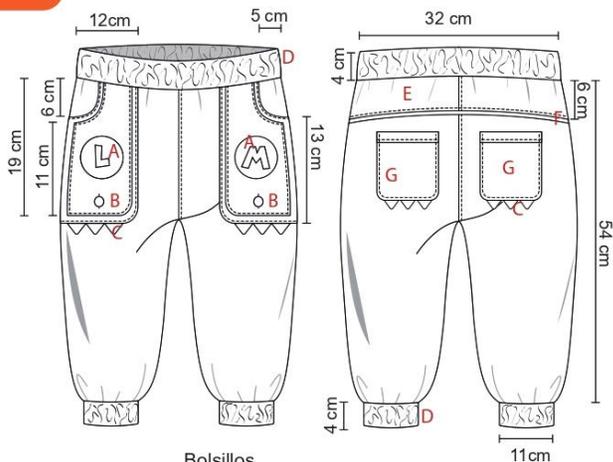
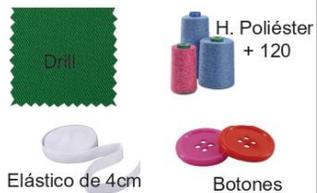
DESCRIPCIÓN

- A. Estampado
- B. Bolsillo interactivo, en el que el niño levanta la tapa y encontrara otro estampado.
- C. Picos o triángulos
- D. Cinturilla y basta de elástico
- E. Cotilla
- F. Sesgo (visto)
- G. Bolsillos parches de 10cm x 9cm.

DIMENSIONES

- Largo total= 62cm
- Ancho de cinturilla y basta= 4cm
- Contomo basta= 22
- Contomo cintura= 64 cm

MATERIALES E INSUMOS



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IM01

Huellitas
Acompañamos tus primeros pasos

COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Bowser.

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

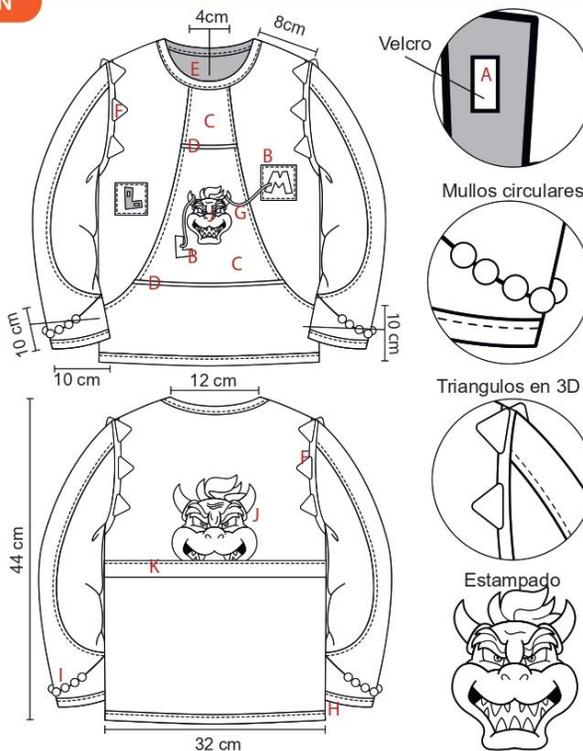
DESCRIPCIÓN

- A. Velcro
- B. Letras que deben ser ubicadas en el lugar correspondiente de la figura cuadrada.
- C. Piezas sobre puestas
- D. Sesgos
- E. Escote circular
- F. Picos o triángulos en 3D
- G. Cordón
- H. Terminados o filis relizados con sesgo.
- I. Mullos de colores.
- J. Estampado
- K. Tapa como adorno en buso.

DIMENSIONES

- Largo total= 44cm
- Ancho de sesgo = 1cm
- Largo de manga= 42cm
- Contorno puño=20cm
- Contorno cadera =64 cm

MATERIALES E INSUMOS



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 103. Ficha técnica de diseño 3

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IM10



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

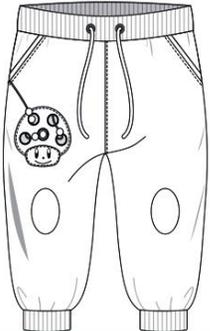
USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

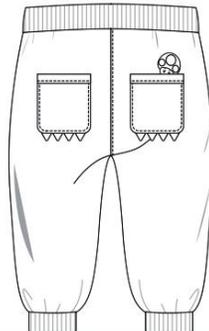
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Bowser.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

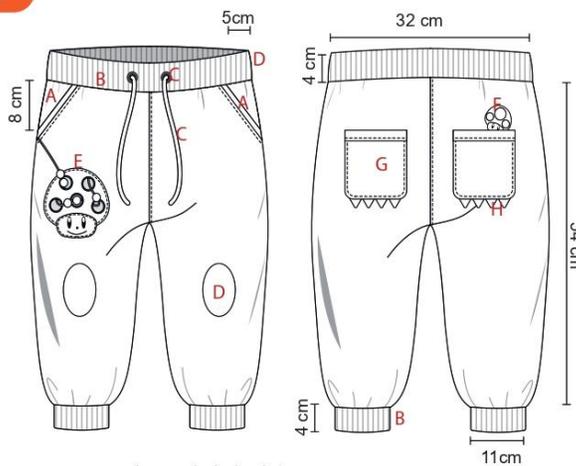
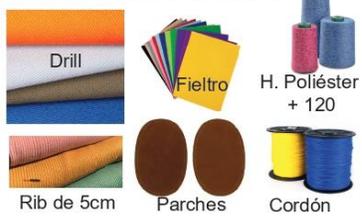
DESCRIPCIÓN

- A. Bolsillos laterales con vivo de 1cm.
- B. Cinturilla y basta de rib
- C. Ojalillos de plástico y cordón
- D. Parches
- E. Juego de laberinto (hongo hecho en fieltro y en la parte de superior donde son las manchas del hongo son agujeros hechos con ojaillos de plástico y a partir de ello, el niño puede jugar con los mullos).
- F. Estampado en DTFv
- G. Bolsillos parches de 10cm x 15cm.
- H. Picos o triángulos.

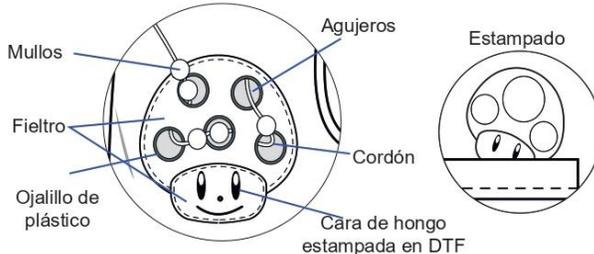
DIMENSIONES

- Largo total= 62cm
- Ancho de cinturilla y basta= 4cm
- Contomo basta= 22
- Contomo cintura= 64 cm

MATERIALES E INSUMOS



Juego de Laberinto



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IM02



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Luigi.

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

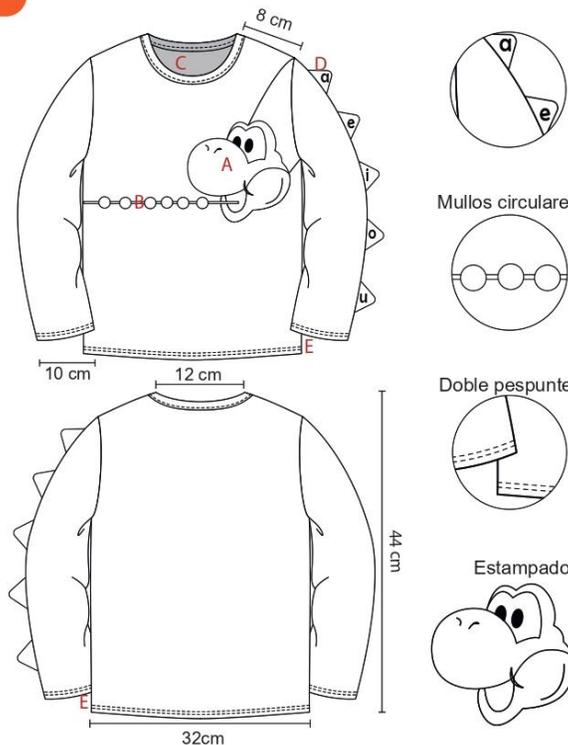
DESCRIPCIÓN

- A. Estampado
- B. Mullos de colores y cola de ratón
- C. Escote circular
- D. Triángulos en 3D con estampados de las vocales.
- E. Terminados o fillos de puños y cinturilla realizados en recubridora con doble pespunte.

DIMENSIONES

- Largo total= 44cm
- Ancho de sesgo = 1cm
- Largo de manga= 42cm
- Contorno puño=20cm
- Contorno cadera =64 cm

MATERIALES E INSUMOS



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 105. Ficha técnica de diseño 5

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IM12



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Luigi.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



VARIACIÓN DE COLOR



21244a



0c9646



f0acce

DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

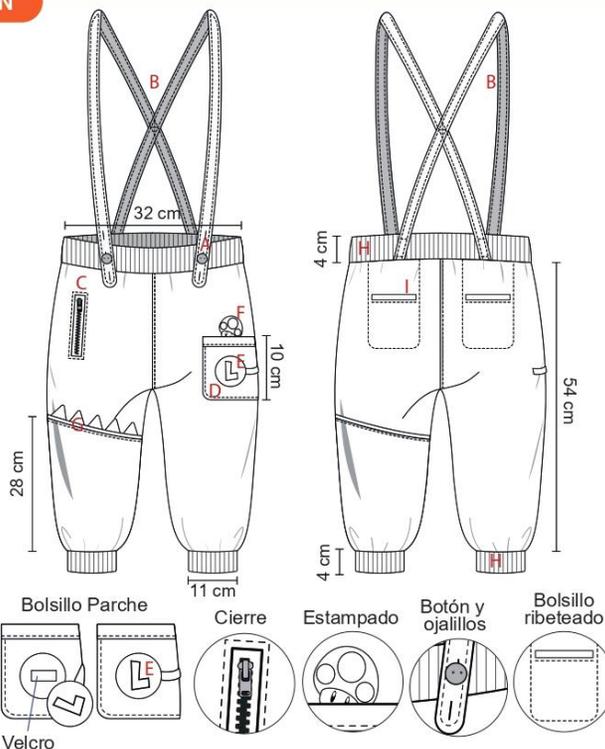
DESCRIPCIÓN

- A. Botones y ojajillos
- B. Tirantes
- C. Cierre para bolsillo delantero.
- D. Bolsillo parche.
- E. Letra "L", que el niño puede despegar la legra mediante velcro; y así ir jugando a ir ubicando la letra en el lugar que corresponde.
- F. Estampado
- G. Corte delantero en el que se encuentran triángulos en 3D y sesgo.
- H. Cinturilla y bastas de rib.
- I. Bolsillo con ribete

DIMENSIONES

- Largo total= 62cm
- Ancho de cinturilla y basta= 4cm
- Contomo basta= 22
- Contomo cintura= 64 cm

MATERIALES E INSUMOS



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 106. Ficha técnica de diseño 6

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IF03



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Toadette.

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

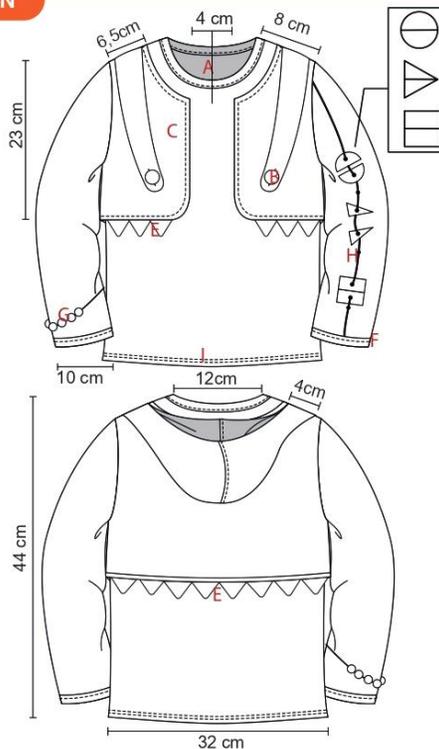
DESCRIPCIÓN

- A. Escote circular
- B. Botones
- C. Piezas sobre puestas
- E. Triángulos
- F. Sesgo en terminado de puño
- G. Mullos de colores
- H. Juego de armar las piezas hasta formar la figura (círculo, triángulo y cuadrado)
- I. Terminado de cinturilla con doble pespunte hecho en recubridora.

DIMENSIONES

- Largo total= 44cm
- Ancho de sesgo = 1cm
- Largo de manga= 42cm
- Contorno puño=20cm
- Contorno cadera =64 cm

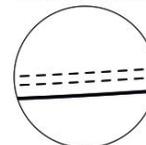
MATERIALES E INSUMOS



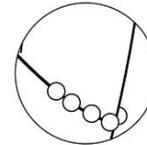
Juego en el que el niño debe armar la figura.



Doble pespunte



Mullos



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 107. Ficha técnica de diseño 7

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IF13



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

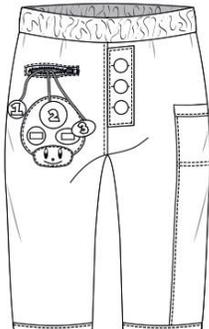
USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

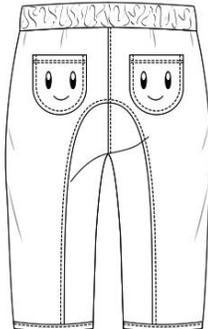
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Toadette.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

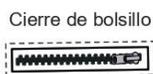
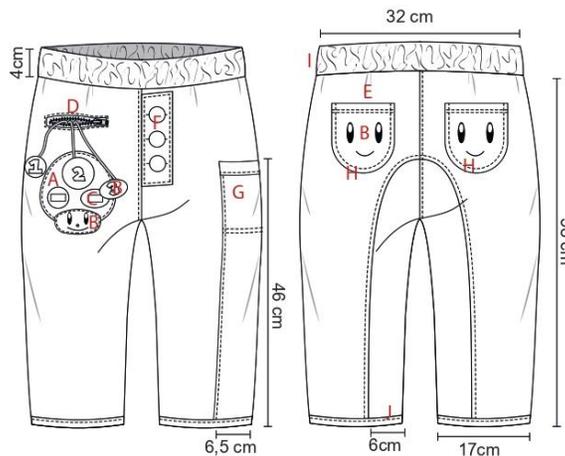
DESCRIPCIÓN

- A. Hongo hecho en fieltro
- B. Estampado de cara de hongo y números.
- C. Velcro
- D. Bolsillo con cierre.
- F. Botones
- G. Bolsillo
- H. Bolsillos parches
- I. Cinturilla con elástico
- J. Basta con sesgo.

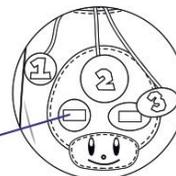
DIMENSIONES

- Largo total= 62cm
- Ancho de cinturilla = 4cm
- Contomo basta= 34
- Contomo cintura= 64 cm

MATERIALES E INSUMOS



Cierre de bolsillo



Velcro

Juego de ir ubicando las piezas donde corresponden según el tamaño y forma

Estampado



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IM04



COLECCIÓN: Game
USUARIO: 3 a 5 años de edad
DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Mario.

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

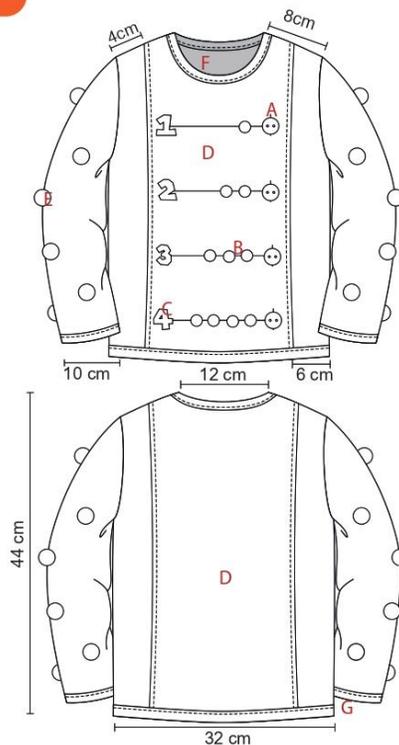
DESCRIPCIÓN

- A. Botones de adorno
- B. Mullos
- C. Estampado de números
- D. Pieza delantera y posterior central sobrepuestas.
- E. Pompones
- F. Escote circular
- G. Terminados con sesgo

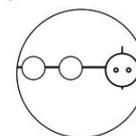
DIMENSIONES

- Largo total= 44cm
- Ancho de sesgo = 1cm
- Largo de manga= 42cm
- Contorno puño=20cm
- Contorno cadera =64 cm

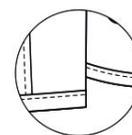
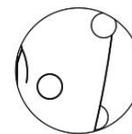
MATERIALES E INSUMOS



Mullos circulares y botón de adorno



Estampado de números



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IM14



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Mario.

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

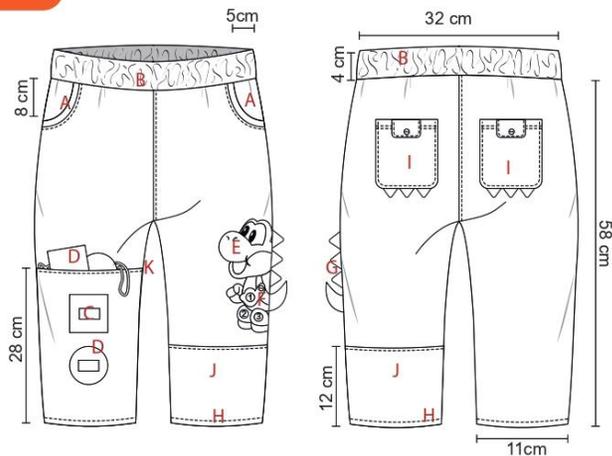
DESCRIPCIÓN

- A. Bolsillos laterales con vivo.
- B. Cinturilla de elástico.
- C. Velcro.
- D. Juego de ir ubicando las figuras geométricas donde corresponde.
- E. Estampado
- F. Juego de ir girando el brazo de Yoshi.
- G. Picos o triángulos
- H. Terminado de bastacon pespunte.
- I. Bolsillos parches posterior (9cm x 12 cm)
- J. Pieza inferior izquierda.
- K. Doblado de 14 cm para bolsillo.

DIMENSIONES

- Largo total= 62cm
- Ancho de cinturilla = 4cm
- Contomo basta= 34
- Contomo cintura= 64 cm

MATERIALES E INSUMOS



Movimiento del brazo



Estampado



Juego de ir ubicando las piezas donde corresponden

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 110. Ficha técnica de diseño 10

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IF21

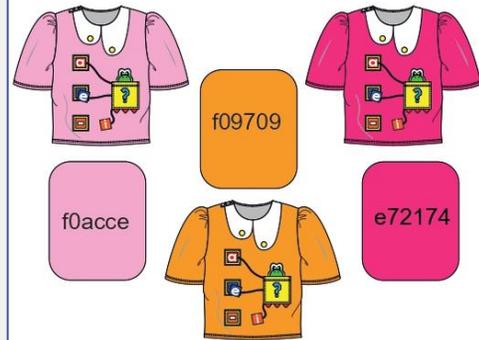


COLECCIÓN: Game
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Blusa inspirado en el personaje de la princesa Peach.

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

DESCRIPCIÓN

- A. Botones
- B. Broches (sistema de oclusión)
- C. Escote redondo
- D. Estampado
- E. Bolsillo parche.
- F. Picos o triángulos
- G. Velcro
- H. Juego de ir ubicando las letras en el lugar que corresponde según el color.
- I. Terminados en recubridora (doble pespunte)

DIMENSIONES

- Largo total= 44cm
- Ancho de sesgo = 1cm
- Largo de manga= 25 cm
- Contorno puño=20cm
- Contorno cadera =64 cm

MATERIALES E INSUMOS



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 111. Ficha técnica de diseño 11

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO

REF: IF31



COLECCIÓN: Game
USUARIO: 3 a 5 años de edad
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Yoshi.

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DIBUJO PLANO



VARIACIÓN DE COLOR



DIBUJO A DETALLE Y DESCRIPCIÓN

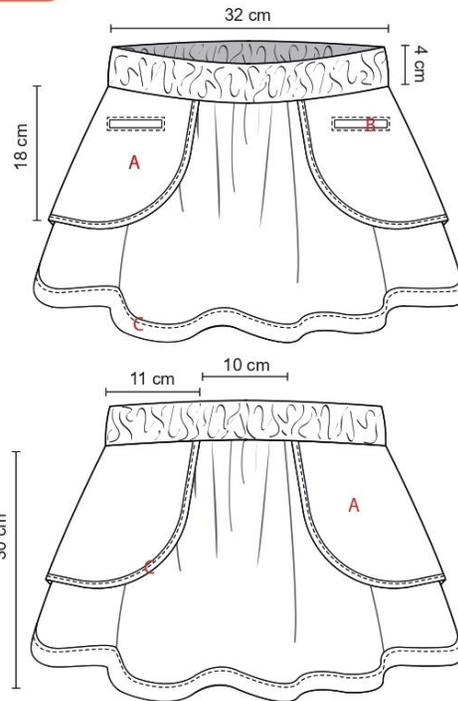
DESCRIPCIÓN

- A. Piezas sobrepuestas
- B. Bolsillo ribeteado
- C. Sesgo

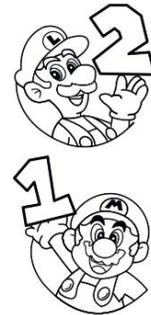
DIMENSIONES

- Largo total= 34cm
- Largo pieza sobrepuesta= 18cm
- Ancho bolsillo ribeteado= 9cm
- Contorno cintura= 64 cm

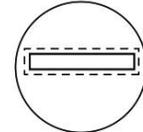
MATERIALES E INSUMOS



Estampado debajo de las piezas sobrepuestas



Bolsillo ribeteado



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 17/12/2023

Imagen 112. Ficha técnica de diseño 12

• **Ficha de patronaje**

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IF05



Acompañamos tus momentos más...

COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Yoshi.

DIBUJO PLANO

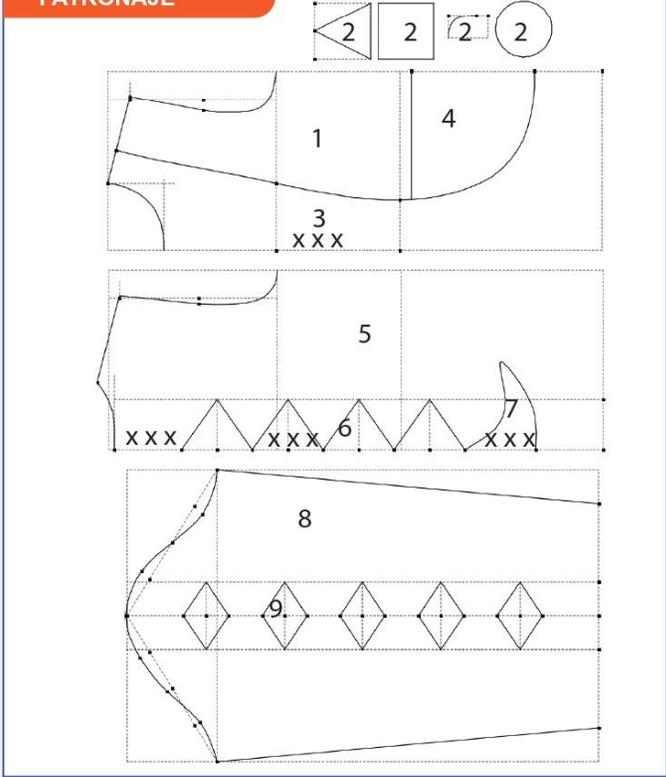
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela 

Sesgo 

Piquete 

Travez 

Botón 

Ojal 

Dobles de tela 

Corte 

Marcas o piquetes internos 

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delanteros laterales	2 x T	Fleece verde
2	Figuras geométricas	3 xT c/u	Fieltro
3	Delantero central	1 x T	Fleece blanco
4	Bolsillo	2 x T	Fleece verde
5	Posterior	1 x T	Fleece verde
6	Picos o triángulos	4 x T	Fleece rojo
7	Cola	1 x T	Fleece Verde
8	Manga	2 x T	Fleece verde
9	Picos o triángulos	5 x T	Fleece rojo

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 113. Ficha técnica de patronaje 1

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IF15



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Yoshi.

DIBUJO PLANO

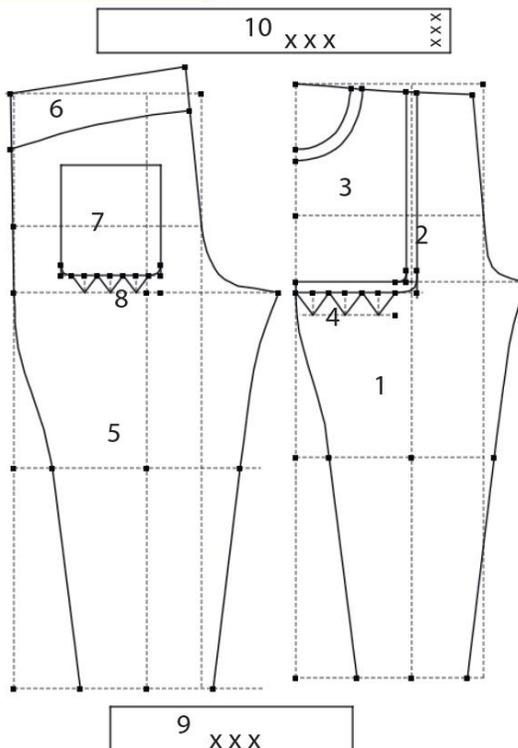
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA



COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	2 x T	Dril
2	Bolsillo Base	2 x T	Fleece
3	Tapa de Bolsillo	2 x T	Fleece
4	D.Picos o triángulos	12 x T	Fleece
5	Posterior	2 x T	Dril
6	Cotilla	2 x T	Dril
7	P. bosillo parche	2 x T	Dril
8	P. picos o triángulos	12 x T	Fleece
9	Puño de basta	2 x T	Dril
10	Pretina	1 x T	Dril

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 114. Ficha técnica de patronaje 2

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM01



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Bowser.

DIBUJO PLANO

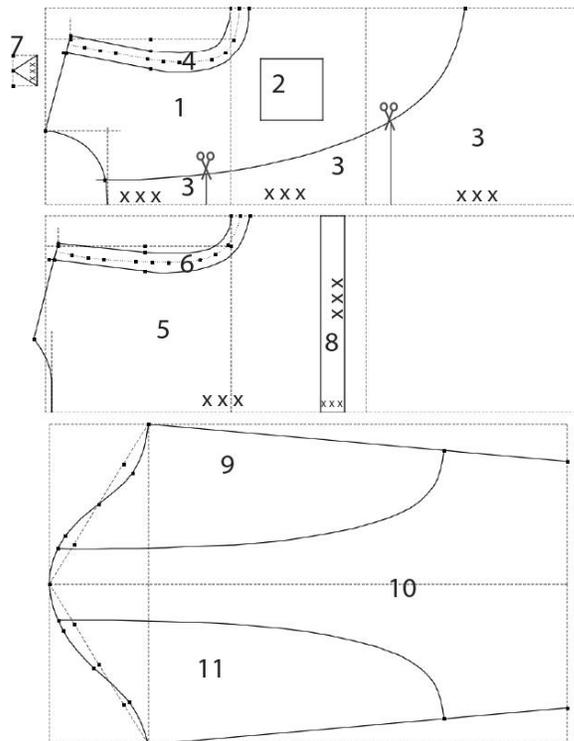
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	
Sesgo	
Piquete	
Travez	
Botón	
Ojal	
Dobles de tela	
Corte	
Marcas o piquetes internos	

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delanteros laterales	2 x T	Fleece
2	Figuras geométricas	6 x T	Fieltro
3	Delanteros centrales	1 x T	Fleece blanco
4	Visto sisa delantero	2 x T	Fleece negro
5	Posterior	1 x T	Fleece
6	Visto sisa posterior	2 x T	Fleece negro
7	Triángulos	12 x T	Fleece blanco
8	Tapa posterior	1 x T	Fleece
9	Manga pieza 1	2 x T	Fleece rojo
10	Manga pieza central 2	2 x T	Fleece
11	Manga pieza 3	2 x T	Fleece

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 115. Ficha técnica de patronaje 3

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM10



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Bowser.

DIBUJO PLANO

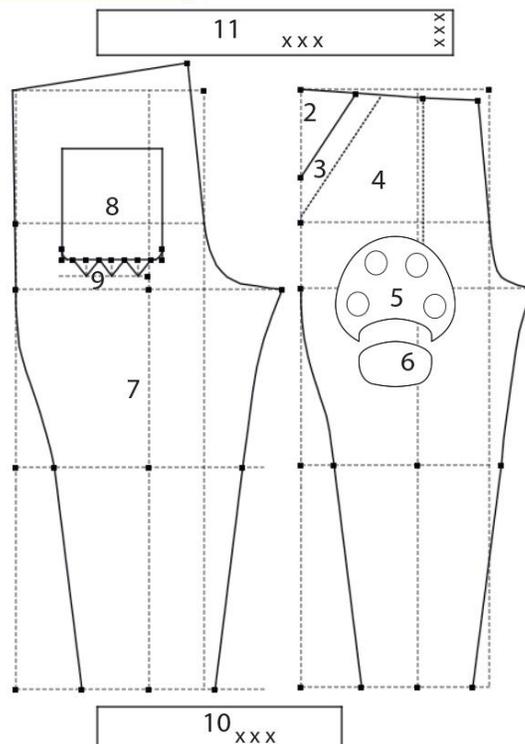
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	
Sesgo	
Piquete	
Travez	
Botón	
Ojal	
Dobles de tela	
Corte	
Marcas o piquetes internos	

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	2 x T	Dril
2	Falso bolsillo 1	2 x T	Dril
3	Falso bolsillo 2	2 x T	Dril
4	Bolsa de bolsillo	2 x T	Forro
5	Sombrero hongo	1 x T	Fieltro
6	Cara hongo	1 x T	Fieltro
7	Posterior	2 x T	Dril
8	P. bolsillo parche	2 x T	Dril
9	P. picos o triángulos	12 x T	Fleece
10	Puño de basta	2 x T	Rib
11	Pretina	1 x T	Rib

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 116. Ficha técnica de patronaje 4

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM02



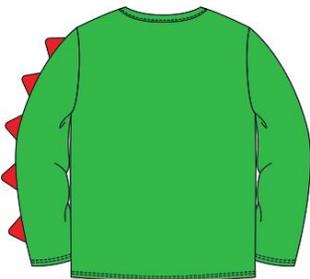
COLECCIÓN: Game UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
 USUARIO: 3 a 5 años de edad ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
 DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Luigi.

DIBUJO PLANO

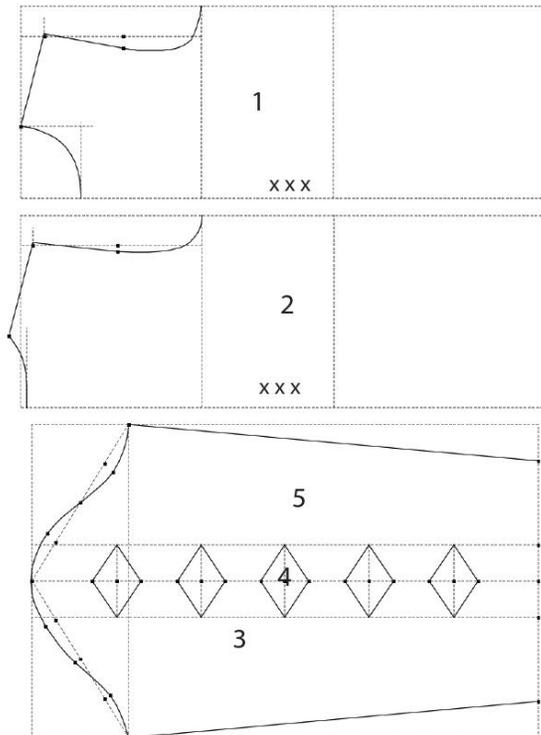
DELANTERO



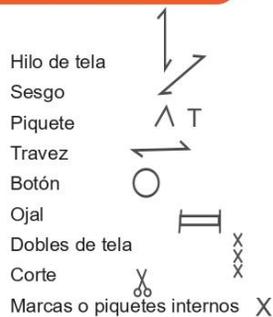
POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA



COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	1 x T	Fleece verde
2	Posterior	1 x T	Fleece verde
3	Manga Izquierda	1 x T	Fleece
4	Triángulos M. Izq.	5 x T	Fleece rojo
5	Manga derecha	1 x T	Fleece

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 117. Ficha técnica de patronaje 5

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM12



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Luigi.

DIBUJO PLANO

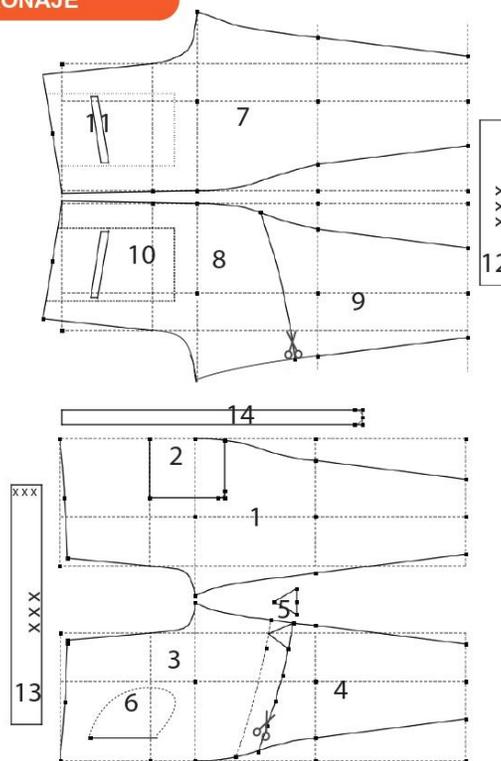
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA



COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero izquierdo	1 x T	Dril
2	Del.izq. Bolsillo parche	1 x T	Forro
3	Del. derecho superior	1 x T	Dril
4	Del. derecho inferior	1 x T	Dril
5	D.Picos o triángulos	10 x T	Fleece
6	D. der. bolsa bolsillo	2 x T	Fleece
7	Posterior izquierdo	1 x T	Dril
8	P. derecho superior	1 x T	Dril
9	P. derecho inferior	1 x T	Dril
10	P. bolsa de bolsilo	2 x T	Drill
11	Ribete para bolsillo	2 x T	Drill
12	Puño de basta	2 x T	Rib
13	Pretina	1 x T	Rib
14	Tiras	2 x T	Dril

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 118. Ficha técnica de patronaje 6

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IF03



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Toadette.

DIBUJO PLANO

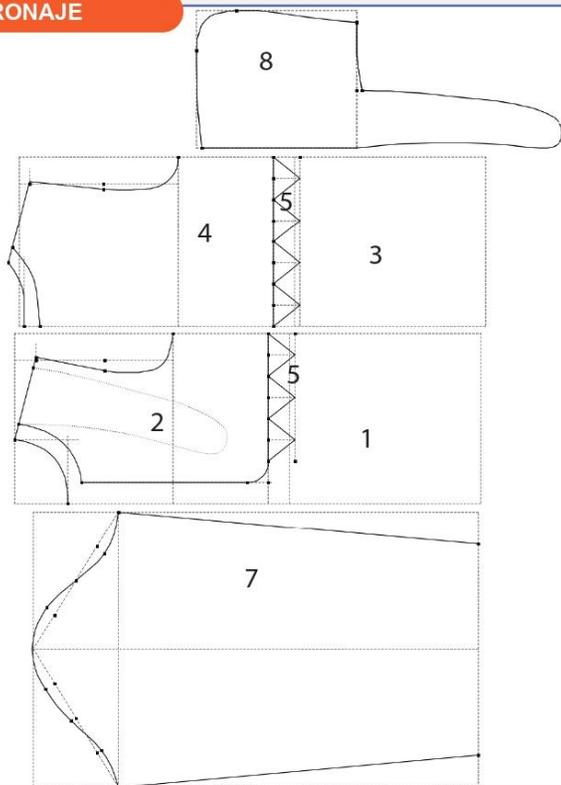
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	
Sesgo	
Piquete	
Travez	
Botón	
Ojal	
Dobles de tela	
Corte	
Marcas o piquetes internos	

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	1 x T	Fleece
2	Delantero superpuesto	2 x T	Dril
3	Posterior	1 x T	Fleece
4	Posterior superpuesto	1 x T	Dril
5	Picos o triángulos	22 x T	Fleece blanco
6	Manga	2 x T	Fleece
7	Capucha	2 x T	Fleece

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 119. Ficha técnica de patronaje 7

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM13

Huellitas
Acompañamos tus primeros pasos

COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

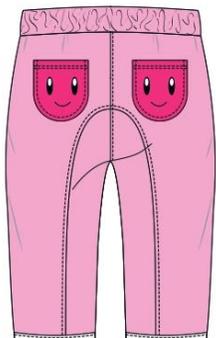
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Toadette.

DIBUJO PLANO

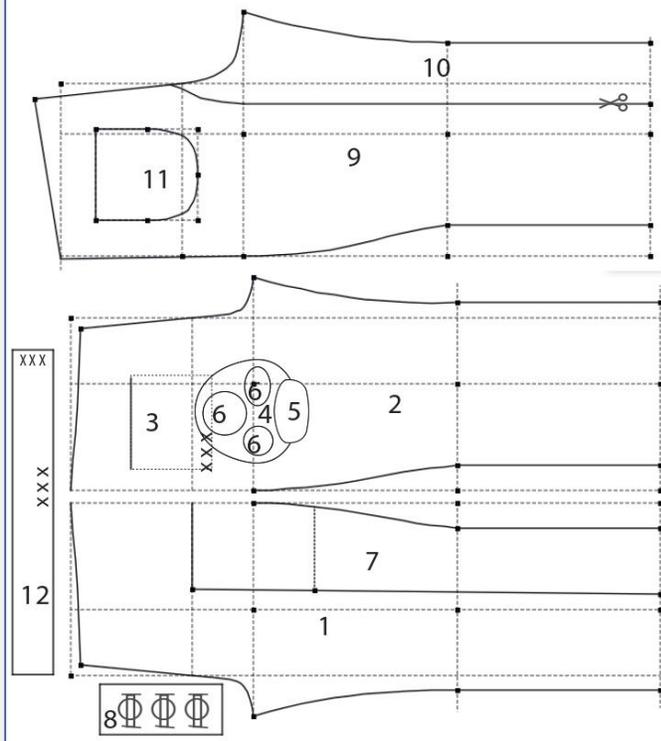
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	↓
Sesgo	↘
Piquete	∧ T
Travez	→
Botón	○
Ojal	⌘
Dobles de tela	X
Corte	✂
Marcas o piquetes internos	X

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero izquierdo	1 x T	Dril
2	Delantero derecho	1 x T	Dril
3	Bolsa bolsillo d. derecho	1 x T	Forro
4	Sombrero hongo	1 x T	Fieltro
5	Cara hongo	1 x T	Fieltro
6	Círculo 1, 2, 3	3 x T c/u	Fieltro
7	Del. izq. superpuesto	1 x T	Fleece blanco
8	Del. izq. tapa o aletilla	2 x T	Dril
9	Posterior 1	2 x T	Dril
10	Posterior 2	2 x T	Dril
11	P. bolsillo parche	2 x T	Drill
12	Pretina	1 x T	Drill

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 120. Ficha técnica de patronaje 8

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM04



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Busto inspirado en el personaje Mario.

DIBUJO PLANO

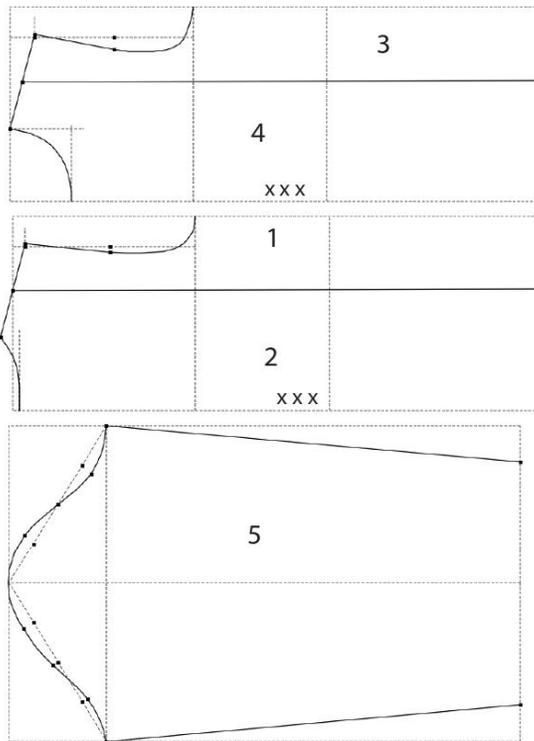
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	
Sesgo	
Piquete	
Travez	
Botón	
Ojal	
Dobles de tela	
Corte	
Marcas o piquetes internos	

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	1 x T	Fleece
2	Delantero central	1 x T	Dril
3	Posterior	1 x T	Fleece
4	Posterior central	1 x T	Dril
5	Manga	2 x T	Fleece

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 121. Ficha técnica de patronaje 9

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IM14



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Mario.

DIBUJO PLANO

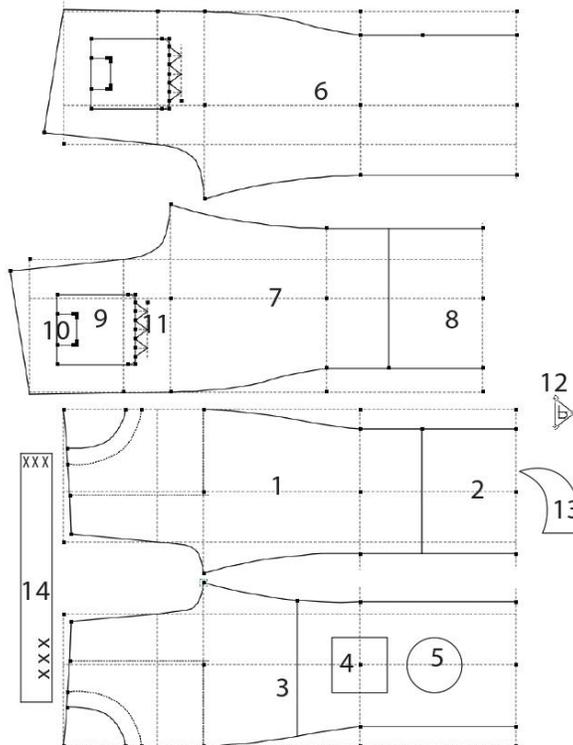
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA



COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero izq. superior	1 x T	Dril
2	Delantero izq. inferior	1 x T	Dril
3	Delantero derecho	1 x T	Dril
4	Fig. geométrica cuadro	3 x T	Fieltro
5	Fig. geométrica círculo	3 x T	Fiertro
6	Posterior derecho	1 x T	Dril
7	Posterior izq. superior	1 x T	Dril
8	Posterior izq. inferior	1 x T	Dril
9	P. bolsillo parche	2 x T	Dril
10	Tapa de bolsillo parche	4 x T	Fleece rojo
11	Triángulos para bolsillo	12 x T	Fleece blanco
12	Triángulos laterales	12 x T	Fleece rojo
13	Cola lateral	2 x T	Fleece verde
14	Pretina	1 x T	Dril

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 122. Ficha técnica de patronaje 10

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IF21



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Blusa inspirada en el personaje de la Princesa Peach.

DIBUJO PLANO

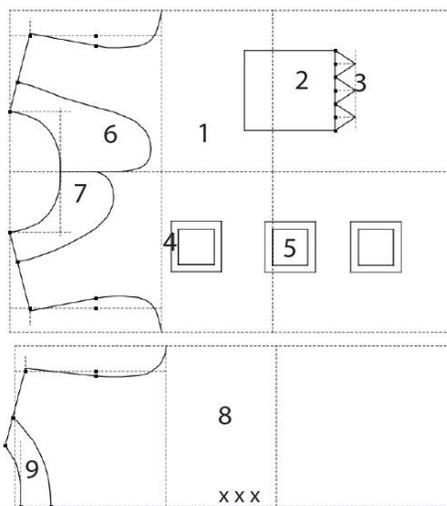
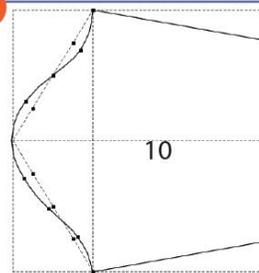
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA



COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	1 x T	Fleece
2	D. bolsillo parche	1 x T	Fleece
3	Triángulos para bolsillo	6 x T	Fleece
4	Fig. geométrica base	3 x T	Fieltro
5	Fig. geométrica cuadro	6 x T	Fieltro
6	Falso delantero 1	2 x T	Fleece
7	Falso delantero 2	2 x T	Fleece
8	Posterior	1 x T	Fleece
9	Falso posterior	2 x T	Fleece
10	Manga	2 x T	Fleece

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 123. Ficha técnica de patronaje 11

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

REF: IF31



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Falda inspirada en el personaje de la Princesa Peach.

DIBUJO PLANO

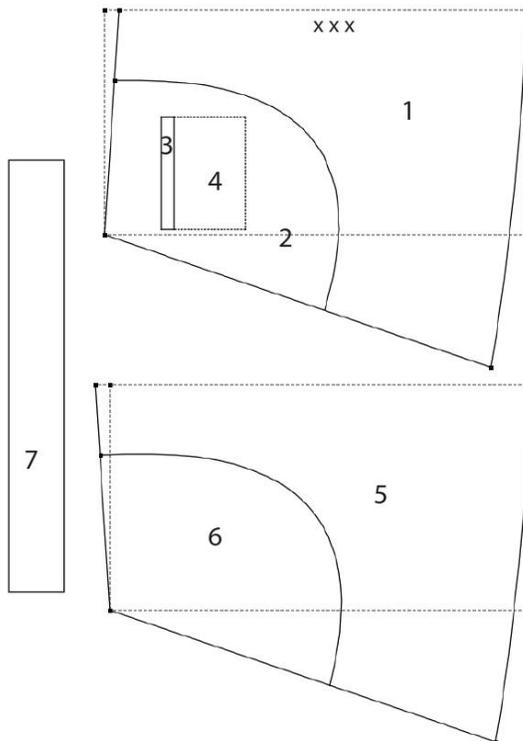
DELANTERO



POSTERIOR



PATRONAJE



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	
Sesgo	
Piquete	
Travez	
Botón	
Ojal	
Dobles de tela	
Corte	
Marcas o piquetes internos	

COMPONENTES

Nº	PIEZA	CANTIDAD	TEXTIL
1	Delantero	1 x T	Fleece
2	Del. Sobrepuesto	2 x T	Fleece
3	D. Ribete de bolsillo	2 x T	Fleece
4	D.Bolsa de bolsillo	2 x T	Fleece
5	Posterior	1 x T	Fleece
6	P. sobrepuesto	2 x T	Fleece
7	Pretina	1 x T	Fleece

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 26/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 124. Ficha técnica de patronaje 12

• Ficha de despiece y escalado

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IF05



ACOMPAÑANDO LOS PRIMEROS PASOS

COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Yoshi.

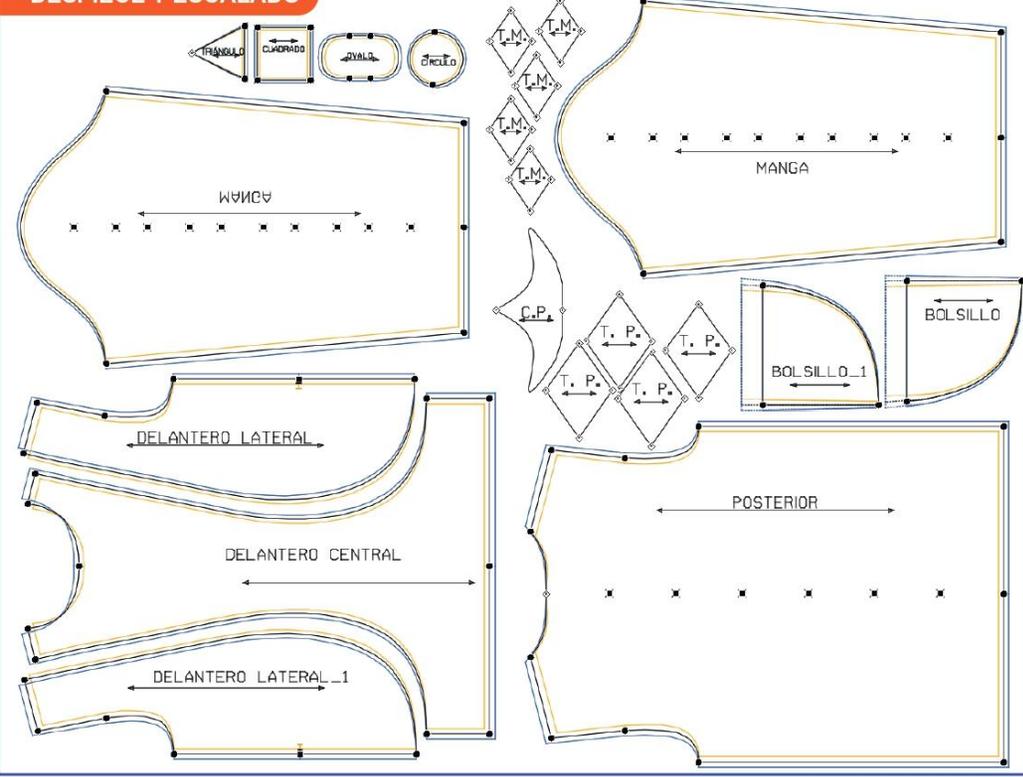
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

Hilo de tela	
Sesgo	
Piquete	
Travez	
Botón	
Ojal	
Dobles de tela	
Corte	
Marcas o piquetes internos	

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 125. Ficha técnica de despiece y escalado 1

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IF15



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Yoshi.

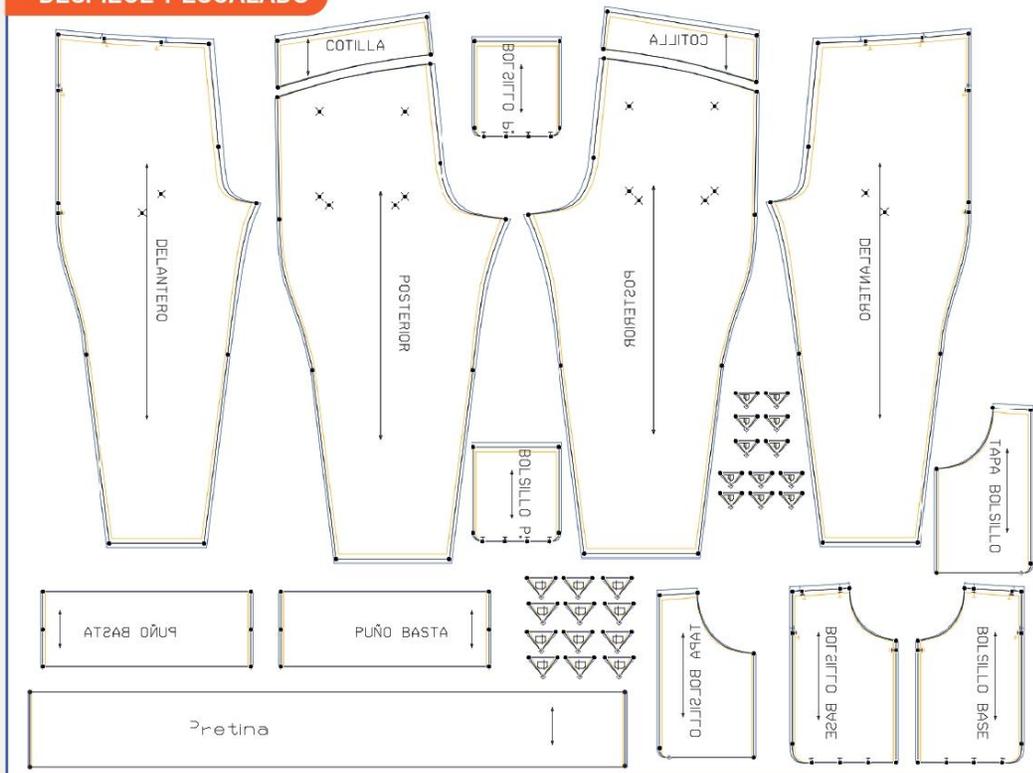
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela
- Sesgo
- Piquete
- Travez
- Botón
- Ojal
- Dobles de tela
- Corte
- Marcas o piquetes internos

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 126. Ficha técnica de despiece y escalado 2

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IM01



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Bowser.

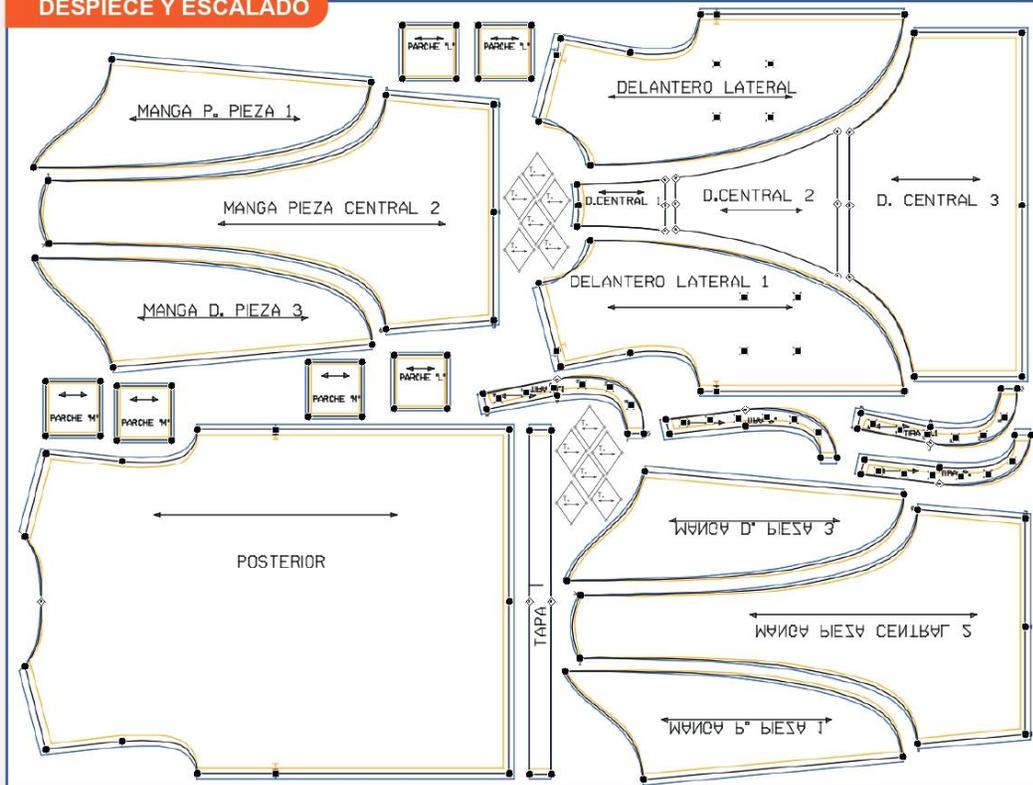
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA



DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 127. Ficha técnica de despiece y escalado 3

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IM10



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Bowser.

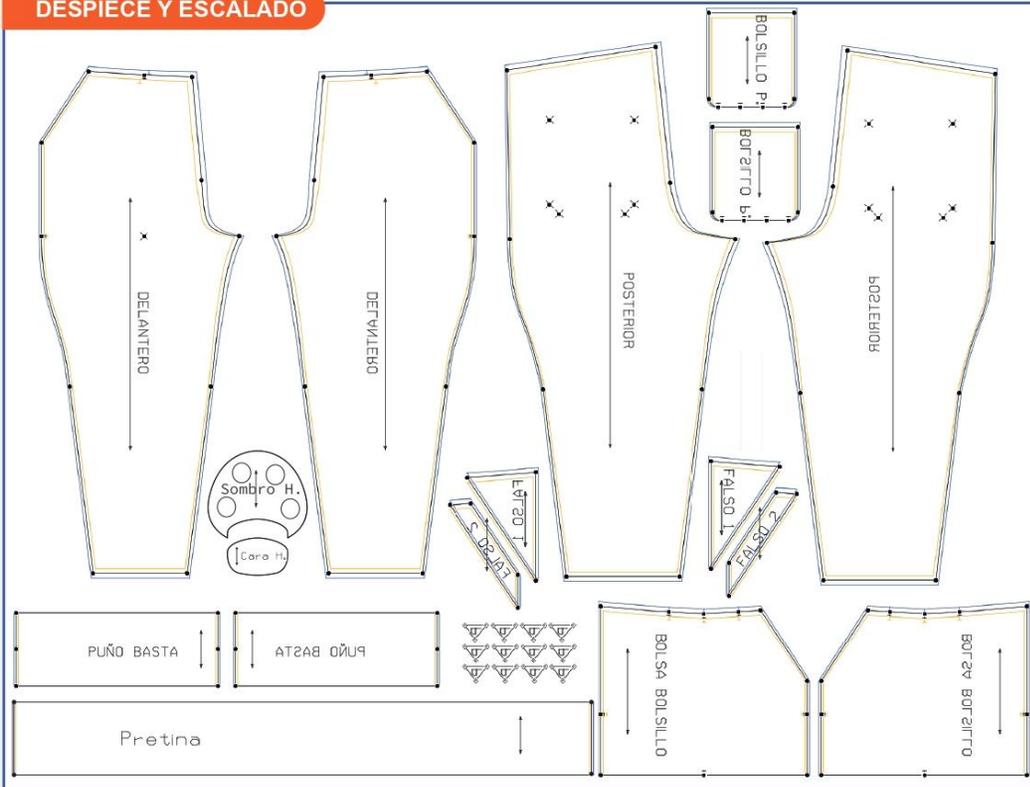
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela
- Sesgo
- Piquete
- Travez
- Botón
- Ojal
- Dobles de tela
- Corte
- Marcas o piquetes internos

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 128. Ficha técnica de despiece y escalado 4

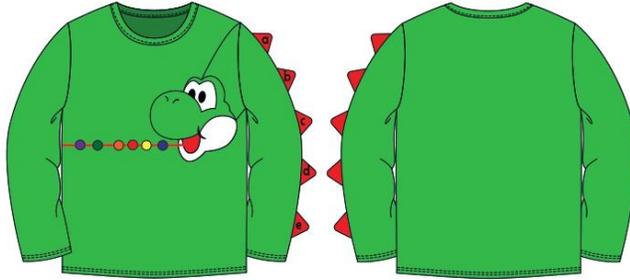
FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IM02



COLECCIÓN: Game UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
 USUARIO: 3 a 5 años de edad ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
 DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Luigi.

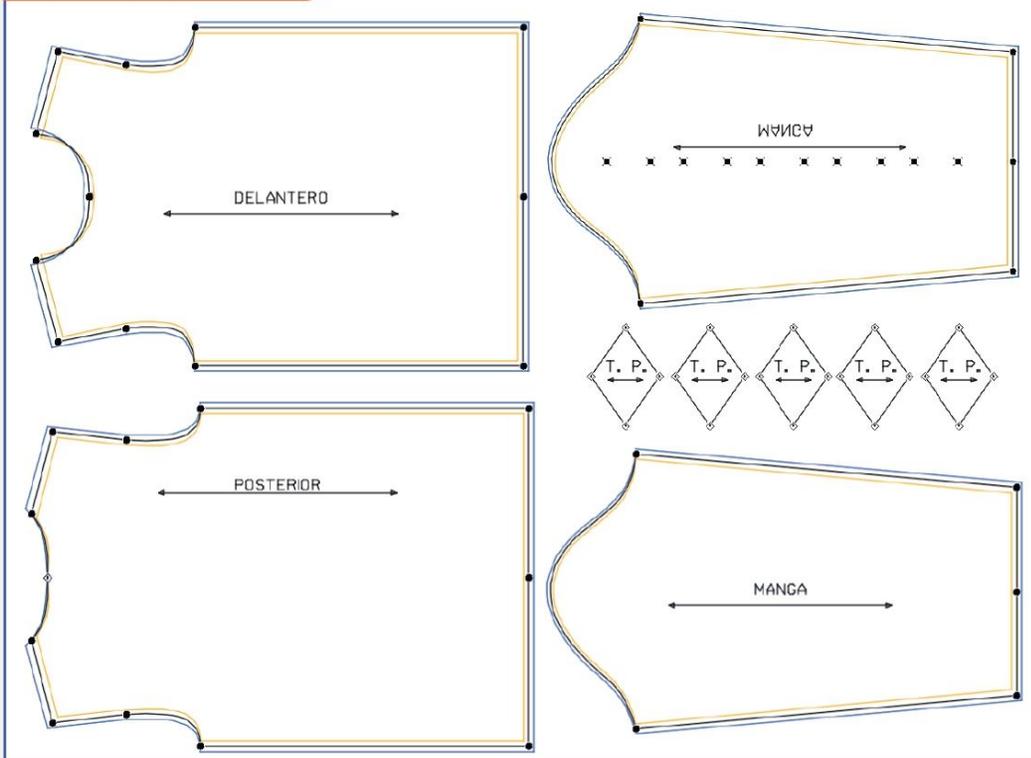
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela 
- Sesgo 
- Piquete 
- Travez 
- Botón 
- Ojal 
- Dobles de tela 
- Corte 
- Marcas o piquetes internos 

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 129. Ficha técnica de despiece y escalado 5

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IM12



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Luigi.

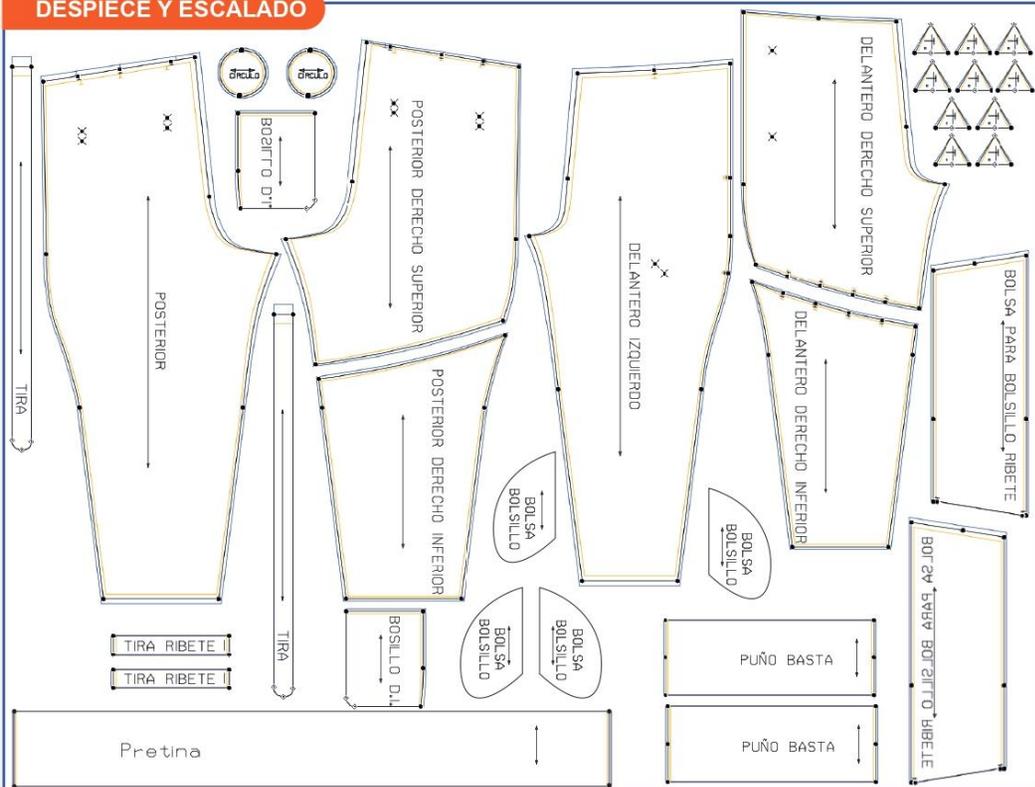
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela
- Sesgo
- Piquete
- Travez
- Botón
- Ojal
- Dobles de tela
- Corte
- Marcas o piquetes internos

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 130. Ficha técnica de despiece y escalado 6

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IF03



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Toadette.

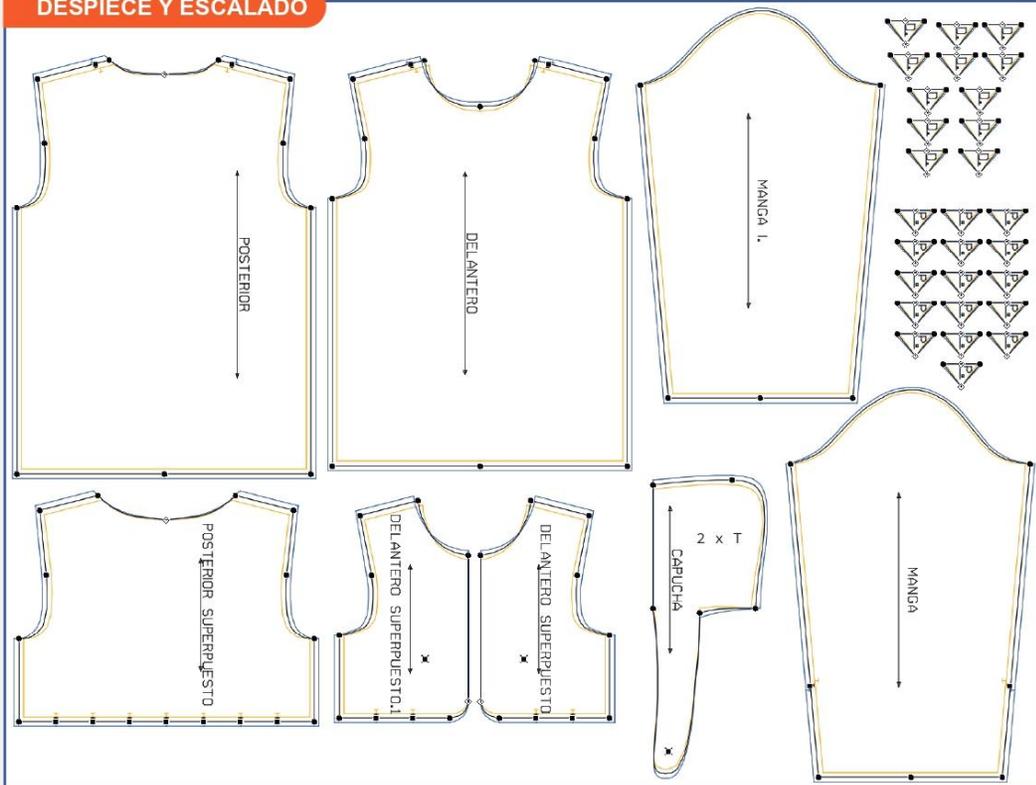
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela
- Sesgo
- Piquete
- Travez
- Botón
- Ojal
- Dobles de tela
- Corte
- Marcas o piquetes internos

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 131. Ficha técnica de despiece y escalado 7

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IM13



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Toadette.

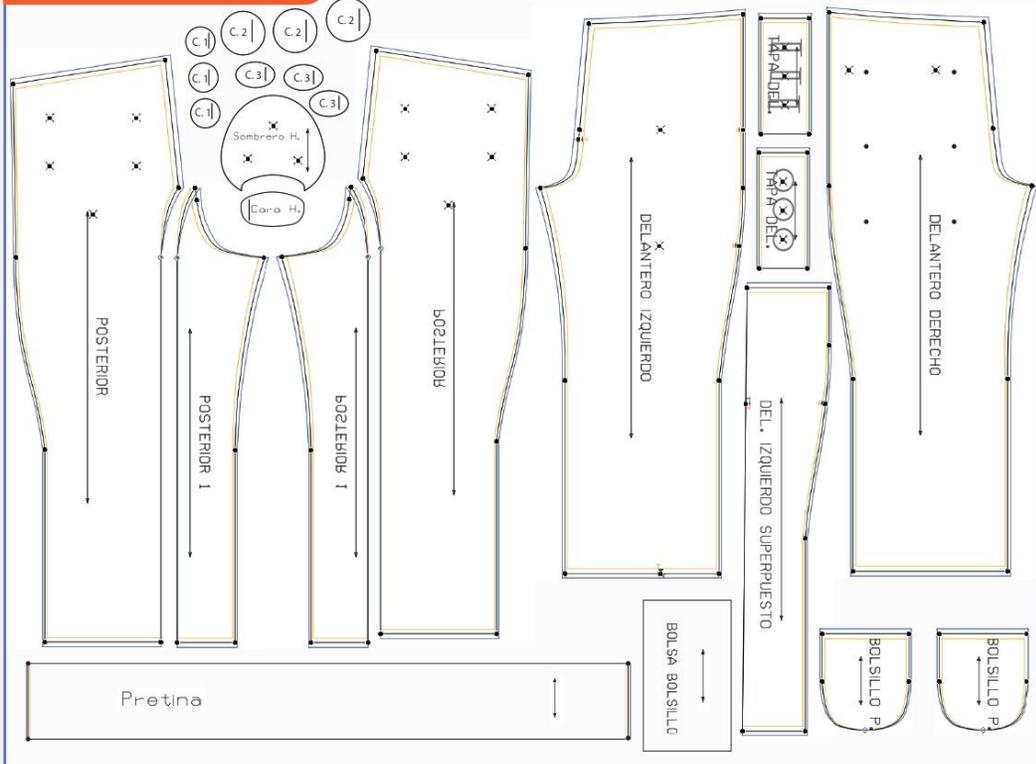
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela
- Sesgo
- Piquete
- Travez
- Botón
- Ojal
- Dobles de tela
- Corte
- Marcas o piquetes internos

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 132. Ficha técnica de despiece y escalado 8

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IM04



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje Mario.

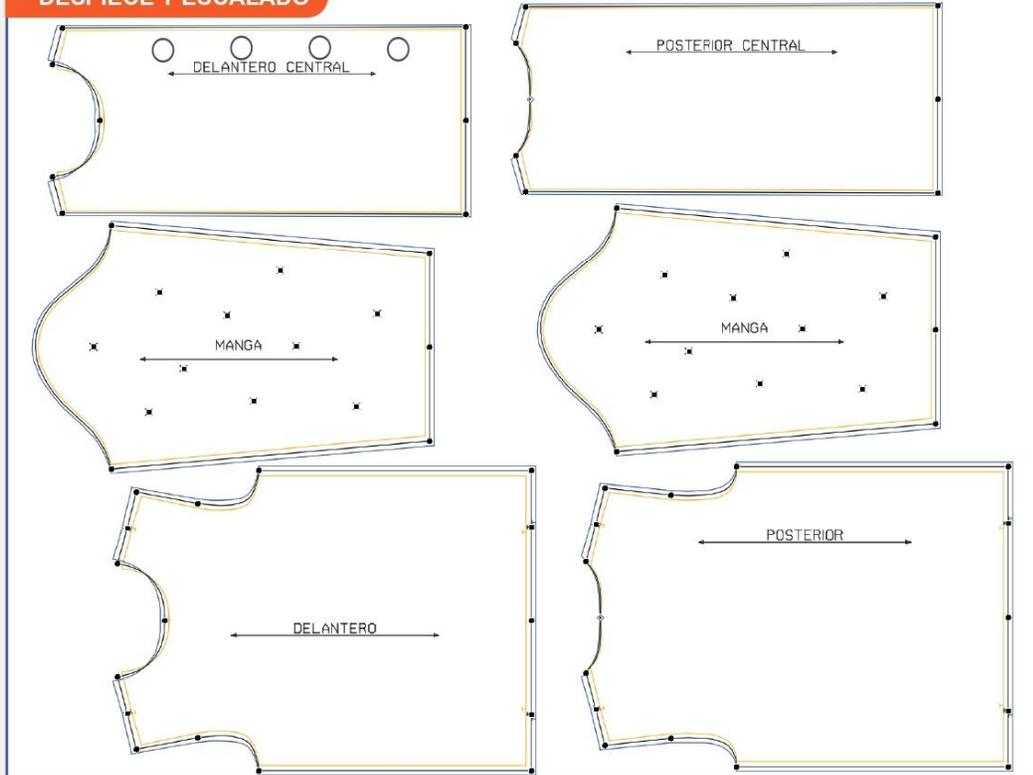
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA



DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 133. Ficha técnica de despiece y escalado 9

FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IF21



COLECCIÓN: Game

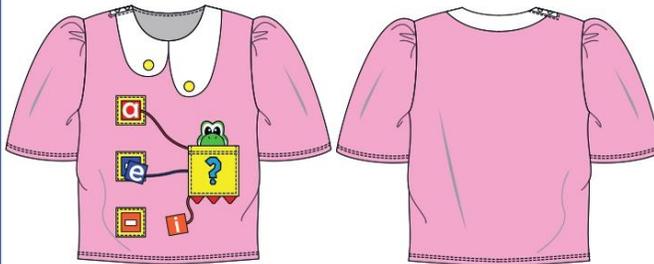
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Blusa inspirada en el personaje de la Princesa Peach.

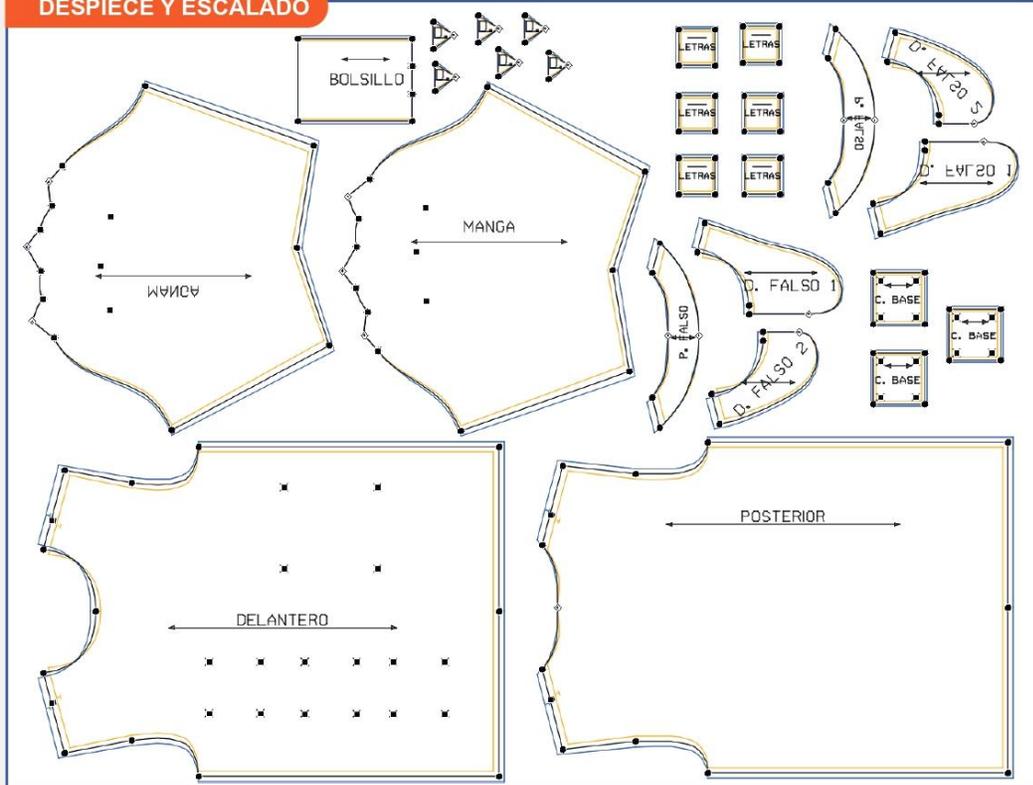
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA



DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 135. Ficha técnica de despiece y escalado 11

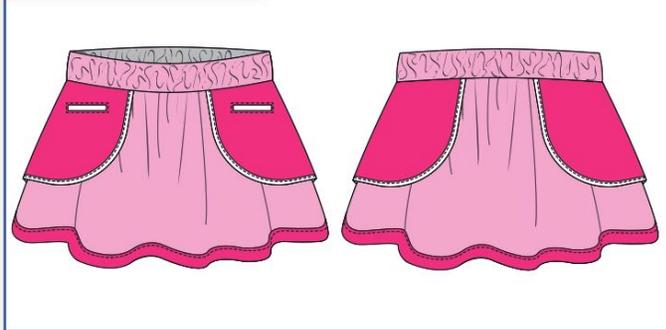
FICHA DE DESPIECE Y ESCALADO

REF: IF31



COLECCIÓN: Game UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
 USUARIO: 3 a 5 años de edad ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
 DESCRIPCIÓN: Falda inspirada en el personaje de la Princesa Peach.

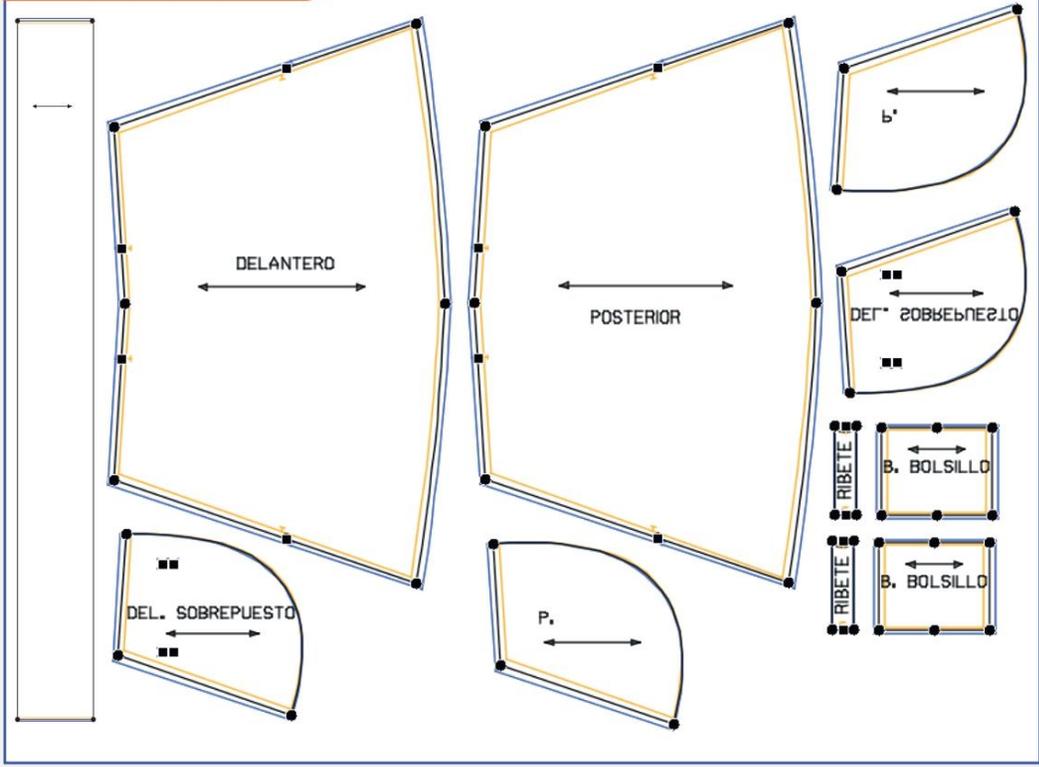
DIBUJO PLANO



SIMBOLOGÍA

- Hilo de tela
- Sesgo
- Piquete
- Travez
- Botón
- Ojal
- Dobles de tela
- Corte
- Marcas o piquetes internos

DESPIECE Y ESCALADO



ELABORADO POR: Jennifer Puetate
 FECHA DE ELABORACIÓN: 27/12/2023

APROBADO POR: Iraida Ubilluz
 FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 136. Ficha técnica de despiece y escalado 12

- **Ficha de Marcada**

FICHA DE MARCADA



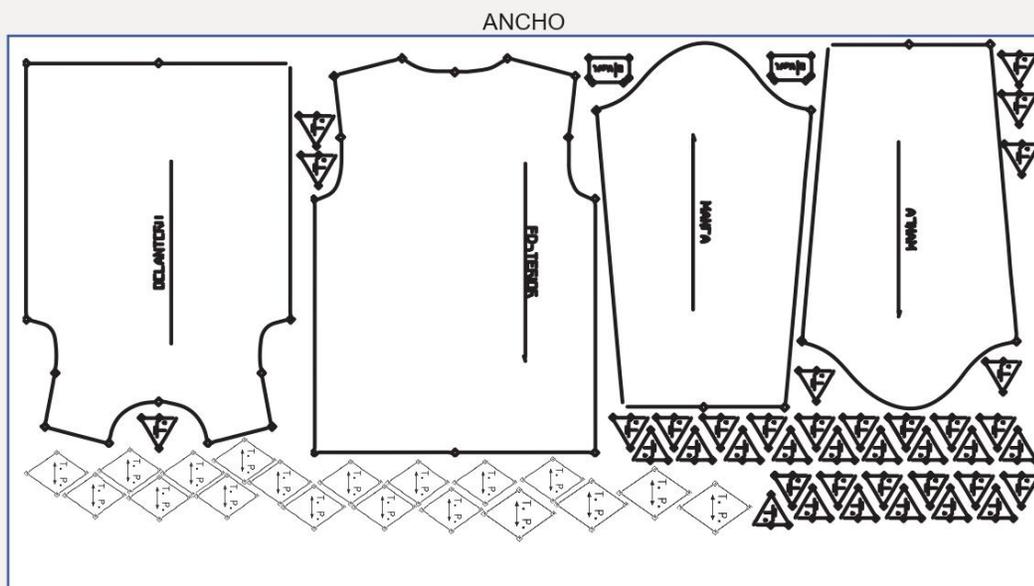
COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Fleece color verde



Información de Tizada

TELA:	- Fleece de algodón color rojo
TIPO:	- Plano
SENIDO ÚNICO:	- No
COLOCADOS:	57
MODELOS COMPLETOS:	4
ANCHO:	150 cm
LONGITUD:	0,56 cm
ANCHO OCUPADO:	126 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraidá Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 137. Ficha de marcada 1

FICHA DE MARCADA



COLECCIÓN: Game

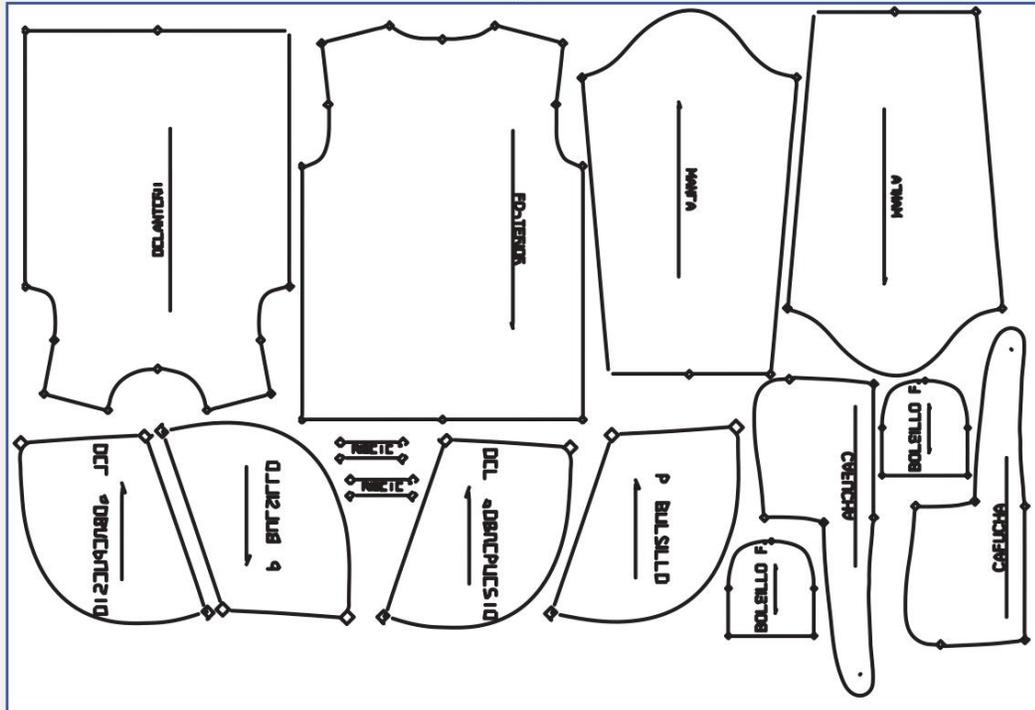
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Fleece color rosado oscuro

ANCHO



Información de Tizada

TELA:	- Fleece de algodón color rosado oscuro
TIPO:	- Plano
SENIDO ÚNICO:	- No
COLOCADOS:	12
MODELOS COMPLETOS:	2
ANCHO:	150 cm
LONGITUD:	0,70 cm
ANCHO OCUPADO:	121 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 138. Ficha de marcada 2

FICHA DE MARCADA



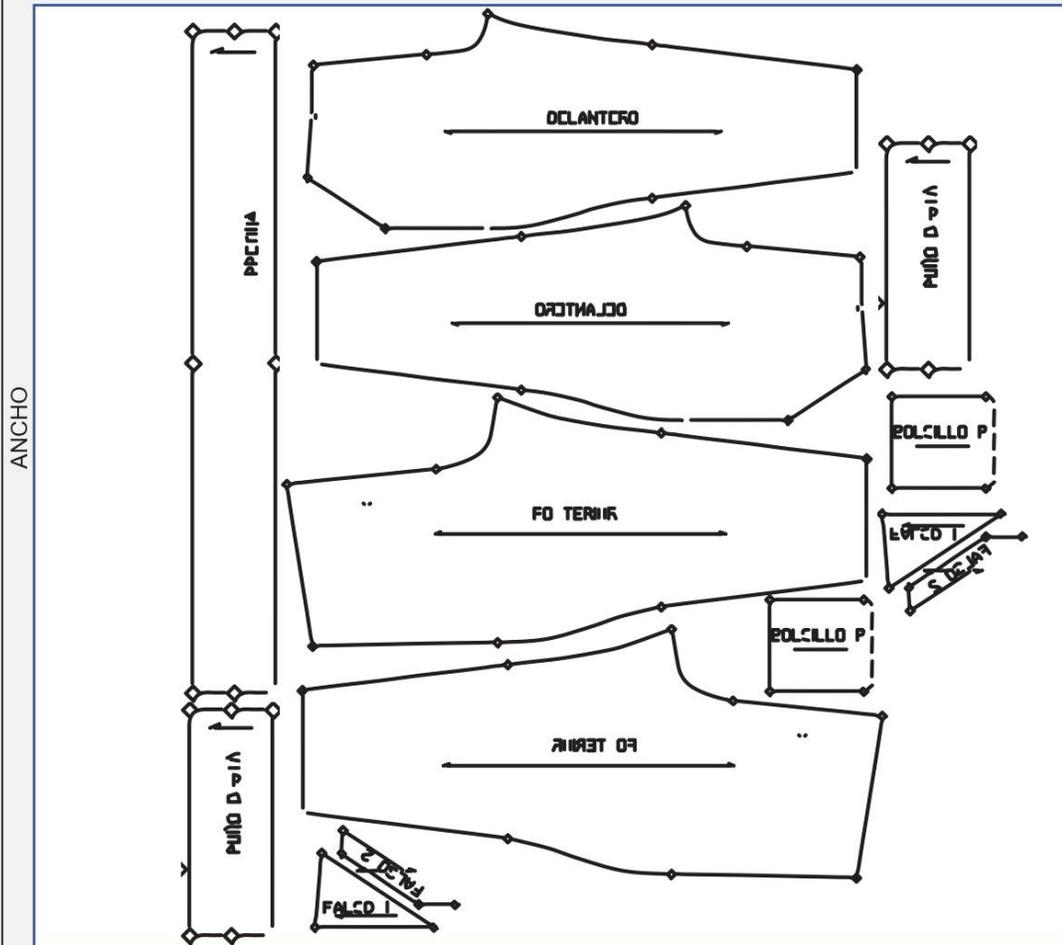
COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Dril anaranjado



Información de Tizada

TELA: - Dril color anaranjado

MODELOS COMPLETOS: 1

TIPO: - Plano

ANCHO: 150 cm

SENIDO ÚNICO: - No

LONGITUD: 0,76 cm

COLOCADOS: 13

ANCHO OCUPADO: 0,90 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

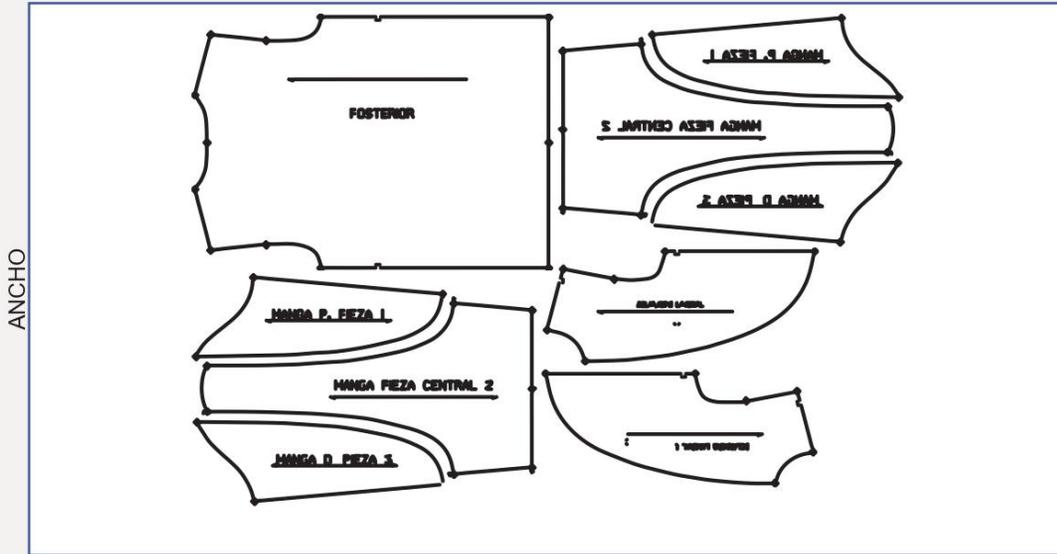
FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 140. Ficha de marcada 4

FICHA DE MARCADA



COLECCIÓN: Game
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
NOMBRE DEL TEXTIL: Fleece anaranjado



Información de Tizada

TELA:	- Fleece de algodón color anaranjado
TIPO:	- Plano
SENIDO ÚNICO:	- No
COLOCADOS:	9
MODELOS COMPLETOS:	1
ANCHO:	150 cm
LONGITUD:	0,88 cm
ANCHO OCUPADO:	0,97 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 141. Ficha de marcada 5

FICHA DE MARCADA



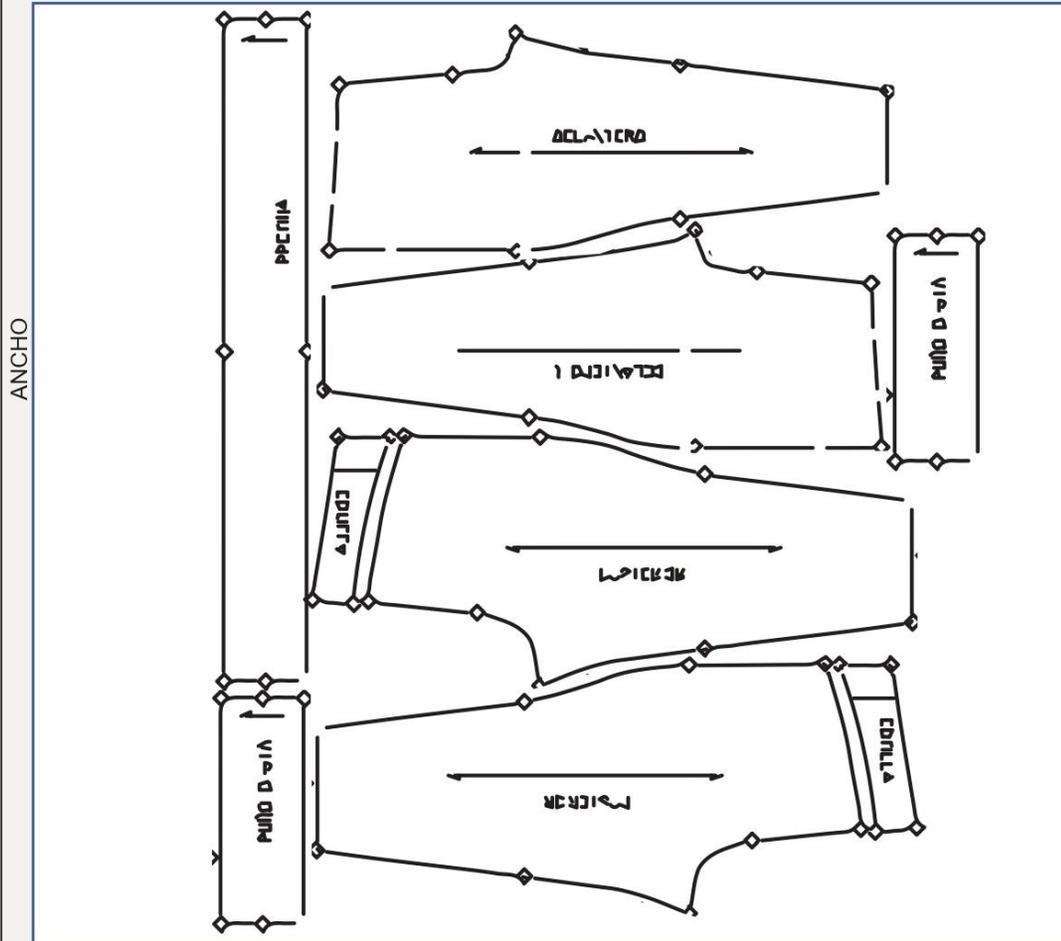
COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Drill color verde



Información de Tizada

TELA: - Drill color Verde

MODELOS COMPLETOS: 1

TIPO: - Plano

ANCHO: 150 cm

SENIDO ÚNICO: - No

LONGITUD: 0,76 cm

COLOCADOS: 9

ANCHO OCUPADO: 0,90 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 142. Ficha de marcada 6

FICHA DE MARCADA



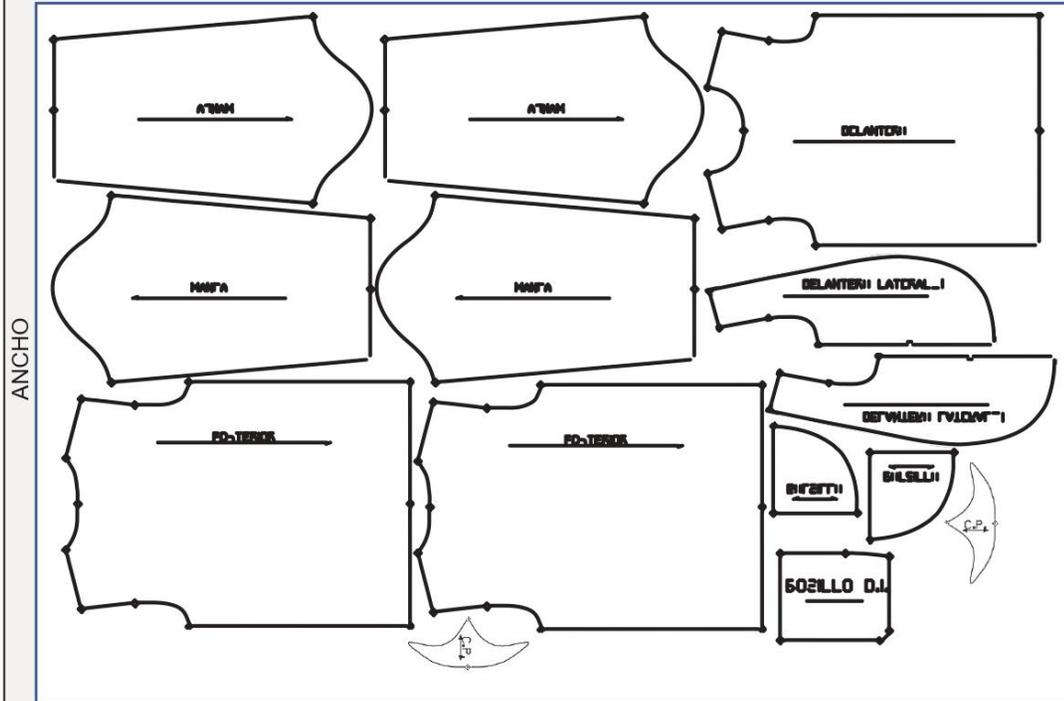
COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Fleece color verde



Información de Tizada

TELA:	- Fleece de algodón color Verde
TIPO:	- Plano
SENIDO ÚNICO:	- No
COLOCADOS:	14/14
MODELOS COMPLETOS:	2
ANCHO:	150 cm
LONGITUD:	138 cm
ANCHO OCUPADO:	0,87 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 143. Ficha de marcada 7

FICHA DE MARCADA



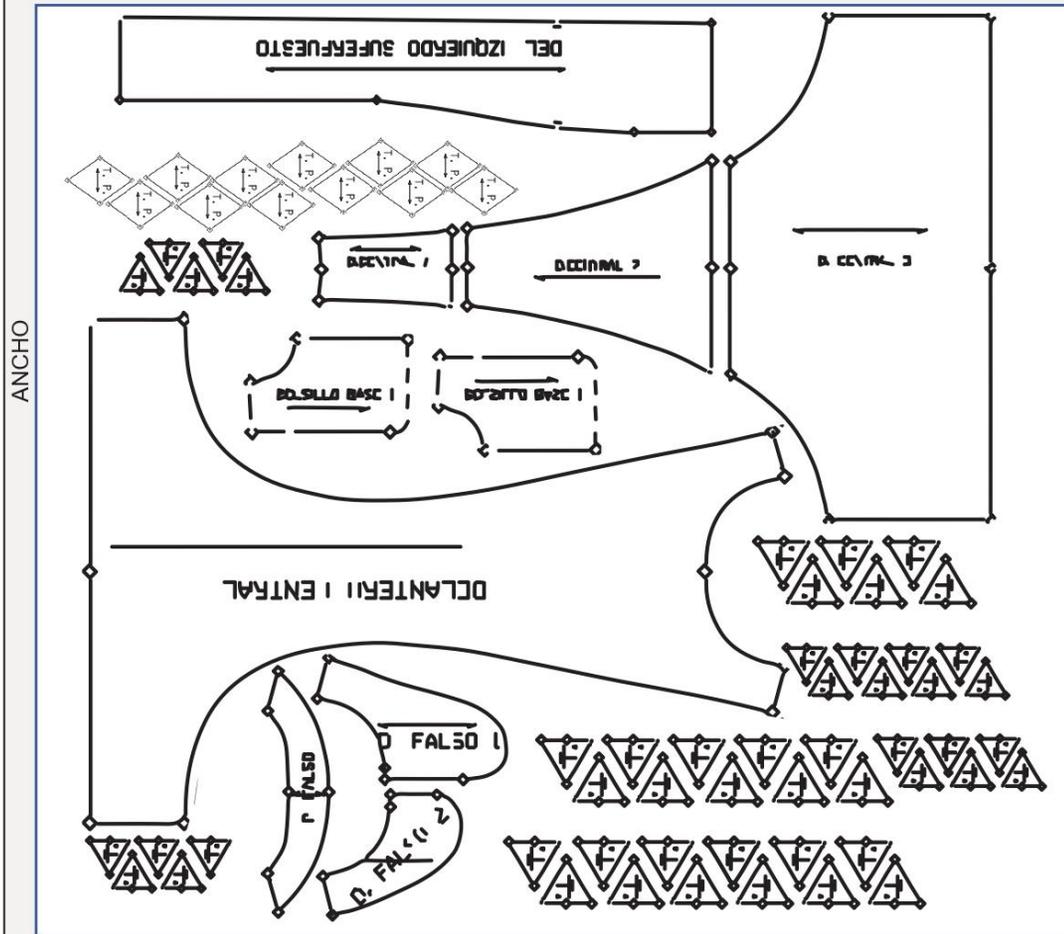
COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Fleece color blanco



Información de Tizada

TELA: - Fleece color blanco

MODELOS COMPLETOS: 4

TIPO: - Plano

ANCHO: 150 cm

SENIDO ÚNICO: - No

LONGITUD: 0,58 cm

COLOCADOS: 74

ANCHO OCUPADO: 0,62 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 144. Ficha de marcada 8

FICHA DE MARCADA



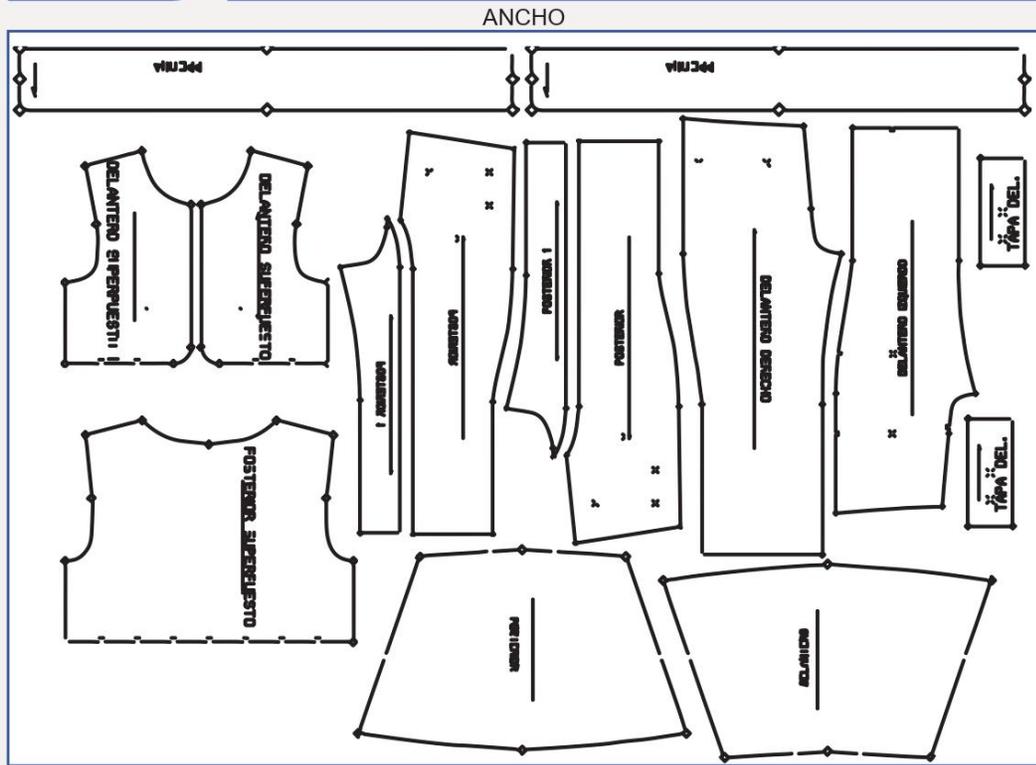
COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Dril rosado



Información de Tizada

TELA:	- Dril rosado
TIPO:	- Plano
SENIDO ÚNICO:	- No
COLOCADOS:	15
MODELOS COMPLETOS:	3
ANCHO:	150 cm
LONGITUD:	104 cm
ANCHO OCUPADO:	132 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 145. Ficha de marcada 9

FICHA DE MARCADA



COLECCIÓN: Game

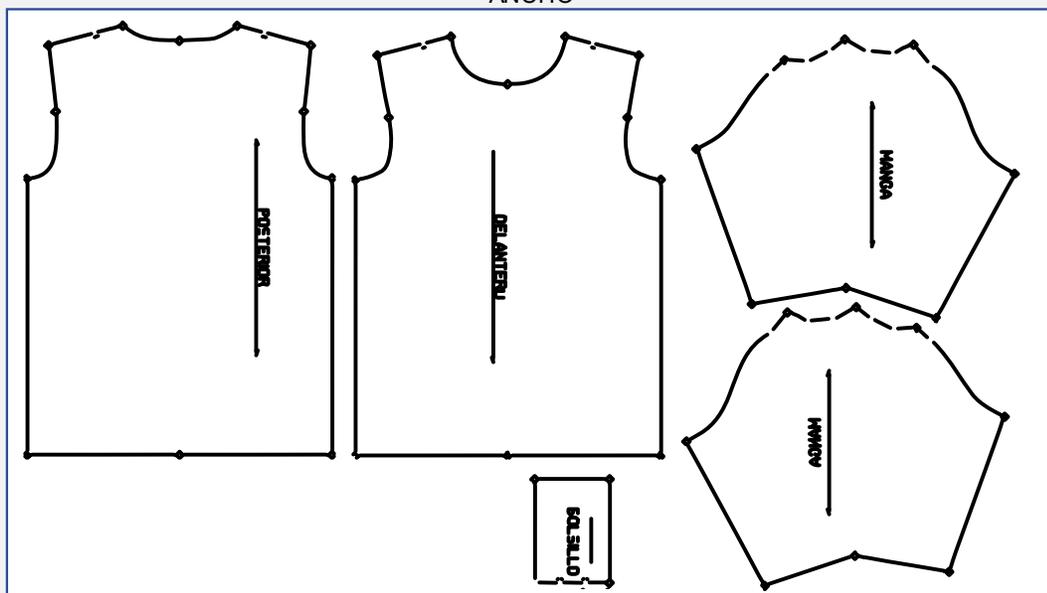
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

NOMBRE DEL TEXTIL: Fleece color rosa claro

ANCHO



Información de Tizada

TELA:	- Fleece de algodón color rojo
TIPO:	- Plano
SENIDO ÚNICO:	- No
COLOCADOS:	5
MODELOS COMPLETOS:	1
ANCHO:	150 cm
LONGITUD:	0,59 cm
ANCHO OCUPADO:	100 cm

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 29/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

- **Ficha de ruta operacional**

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IF05



acompañamos tus primeros pasos

COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

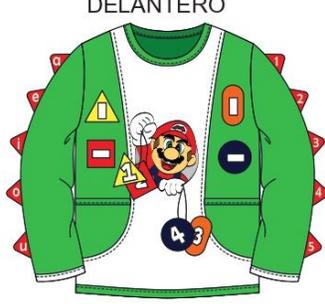
USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Yoshi.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Fleece en color verde y blanco)
- Insumos (cordón)
- Hilos de Coser
- Pulidora
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo
- Velcro

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortas piezas	Cortadora	----
2	Estampar el diseño respectivo	Estampadora	----
3	Pegar triángulos (abiertos) a lo largo de mitad de mangas y en pieza posterior.	Recta	301
4	Cerrar los triángulos con pespunte.	Recta	301
5	Pegar las figuras geométricas.	Recta	301
6	Pegar piezas de figuras geométricas que tienen el estampado en el cordón.	Recta	301
7	Pegar el cordón que está con las figuras geométricas a la parte delantera central.	Recta	301
8	Realizar un doblez de 2cm hacia fuera en los bolsillos.	Overlock	516
9	Unir piezas delanteras incluyendo bolsillos.	Overlok	516
10	Unir hombros (Delantero y posterior).	Overlok	516
11	Pegar mangas.	Recta	301
12	Pegar sesgo en puño de mangas.	Overlock	516
13	Cerrar costado izquierdo pegando etiqueta y luego pegar sesgo en cinturilla.	Recta	301
14	Cerrar costado derecho.	Overlock	516
15	Pegar sesgo de cuello y realizar pespunte.	Recta	301
16	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	301

OBSERVACIÓN

Seguir el proceso de confección de manera correcta, realizar el respectivo control de calidad en cuanto a pulidos de hilo, plachado, etc; para obtener un producto final de calidad, duradero y visualmente atractivos.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

FECHA DE ELABORACIÓN: 30/12/2023

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 147. Ficha técnica de ruta operativa 1

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IF15



COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Yoshi.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril en color verde-fleece en color blanco, rojo, anaranjado)
- Insumos (Botones blancos-elástico de 5cm de ancho)
- Hilos de Coser
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar las piezas necesarias.	Cortadora	----
2	Realizar los respectivos estampados.	Estampadora	----
3	Realizar triángulos para bolsillos	Recta	301
4	Pegar botón en piezas base de bolsillo y en tapa de bolsillo realizar el ojaillo.	-----	----
5	Realizar doblez en boca de bolsillo y en la tapa que va superpuesta.	Recta	301
6	Pegar bolsillos base en piezas delanteras con los triángulos en la parte inferior del bolsillo y realizar el respectivo pespunte	Recta	301
7	Pegar solo por parte superior la tapa de bolsillo.	Recta	301
8	Realizar un doblez de 2cm hacia fuera para bolsillos posteriores y realizar el respectivo pespunte.	Recta	301
9	Pegar bolsillos parche con los triángulos en la parte posterior.	Recta	301
10	Unir tiros (Delantero y posterior) y realizar el pespunte respectivo.	Overlock- Recta	516- 301
11	Unir pieza posterior con la cotilla e incluir un vivo y realizar el respectivo pespunte.	Overlock- Recta	516- 301
12	Unir costados (Delantero y posterior)	Overlock	516
13	Unir entrepierna (Delantero y posterior)	Overlock	516
14	Pegar pretina con elástico y las bastas con elástico.	Overlock	516

OBSERVACIÓN

Si la confección de esta prenda se realiza cuidando minuciosamente cada detalle, desde la selección de los materiales hasta la precisión de las costuras, el resultado será una prenda de calidad que brinda comodidad al niño.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 148. Ficha técnica de ruta operativa 2

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM01



COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Bowser.

DIBUJO PLANO



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Fleece y fieltro amarillo)
- Insumos (cola de ratón)
- Hilos de Coser
- Pulidora
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo
- Velcro
- Mullos

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar piezas	Cortadora	----
2	Estampar el diseño respectivo en la pieza delantera central y en la pieza posterior superior.	Estampadora	----
3	En piezas delanteras laterales pegar las figuras geométricas.	Recta	301
4	En cada pieza geométrica y letras pegar velcro.	Recta	301
5	Pegar piezas de Letras en el cordón.	Recta	301
6	Pegar el cordón que está con la letra "L" y "M" a la parte delantera central en donde se encuentra el estampado.	Recta	301
7	Pegar las piezas geométricas a las piezas delanteras del costado, una a cada lado.	Recta	301
8	Unir piezas delanteras centrales incluyendo un sesgo visto.	Overlock	516
9	Unir todas las piezas delanteras.	Overlock	516
10	Pegar una tira ancha con pespunte a mitad de espalda.	Recta	301
11	Unir hombros (Delantero y posterior).	Overlock	516
12	En una tira de color negro pegar triángulos (abiertos) y luego cerrar los triángulos con pespunte.	Recta	301
13	Pegar la tira alrededor de la sisa.	Recta	301
14	Pegar las dos piezas de manga haciendo pespunte; incluyendo la tira con mullos de colores alrededor del puño.	Overlock/recta	516/ 301
15	Pegar mangas.	Overlock	516
16	Pegar sesgo en puño de mangas.	Recta	301
17	Cerrar costado izquierdo pegando etiqueta y luego pegar sesgo en terminado de cinturilla.	Overlock	516
18	Cerrar costado derecho.	Overlock	516
19	Pegar sesgo de cuello y realizar pespunte.	Recta	301
20	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	----

OBSERVACIÓN

Seguir el proceso de confección de manera correcta, realizar el respectivo control de calidad en cuanto a pulidos de hilo, plachado, etc; para obtener un producto final de calidad, duradero y visualmente atractivos.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 30/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 149. Ficha técnica de ruta operativa 3

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM10



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Bowser.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril, fieltro rojo y blanco)
- Insumos (Ojalillos)
- Rib de 4cm
- Hilos de Coser
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo
- Parches de refuerzo
- Cordón

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar las piezas necesarias.	Cortadora	----
2	Realizar estampado en las piezas que corresponde.	Estampadora	----
3	Realizar los bolsillos laterales incluyendo un sesgo visto.	Recta	301
4	En la pieza roja o cabeza del hongo, poner ojalillos grandes que simularan las manchas de la cabeza del hongo.	Recta	301
5	Amar al hongo en la pieza delantera derecha, con pespunte e incluir una tira con mullo, que vaya entrando y saliendo por los ojalillos de la cabeza del hongo.	Recta	301
6	Poner ojalillos de plástico en la cinturilla del pantalón.	-----	----
7	Pegar parches de refuerzo en las piezas delanteras en la parte de la rodilla.	Recta	301
8	Realizar un dobléz de 2cm hacia fuera para bolsillos posteriores y realizar el respectivo pespunte.	Recta	301
9	Pegar bolsillos parche con los triángulos en la parte posterior.	Recta	301
10	Unir tiros (Delantero y posterior) y realizar el pespunte respectivo.	Overlock- Recta	516- 301
11	Unir costados (Delantero y posterior)	Overlock	516
12	Unir entrepierna (Delantero y posterior)	Overlock	516
13	Pegar pretina y puños de bastas.	Overlock	516

OBSERVACIÓN

Si la confección de esta prenda se realiza cuidando minuciosamente cada detalle, desde la selección de los materiales hasta la precisión de las costuras, el resultado será una prenda de calidad que brinda comodidad al niño.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 150. Ficha técnica de ruta operativa 4

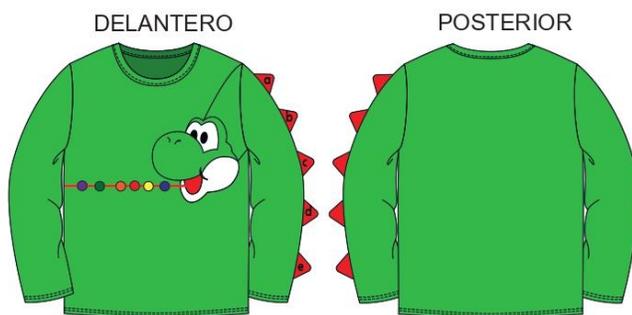
FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM02



COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Luigi.

DIBUJO PLANO



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Fleece en color verde y blanco-fielto corlor rojo, amarillo, anaranjado y azul)
- Insumos (cola de ratón)
- Hilos de Coser
- Pulidora
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo
- Velcro

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortas piezas	Cortadora	----
2	Estampar el diseño respectivo en la pieza delantera.	Estampadora	----
3	Pegar cordón con mullos, desde la boca del dinosaurio hasta el costado de la pieza delantera.	Recta	301
4	Unir hombros (Delantero y posterior).	Overlock	516
5	Pegar mangas.	Overlok	516
6	Cerrar costado pegando etiqueta	Overlok	516
7	Realizar doble respunte (Recubridora) en terminados de cintura y puños de manga.	Recubridora	301
8	Pegar sesgo de cuello y realizar respunte.	Recta	301
9	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	----

OBSERVACIÓN

Seguir el proceso de confección de manera correcta, realizar el respectivo control de calidad en cuanto a pulidos de hilo, plachado, etc; para obtener un producto final de calidad, duradero y visualmente atractivos.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 30/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 151. Ficha técnica de ruta operativa 5

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM12



COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Luigi.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril en color verde-fleece en color amarillo, rojo, anaranjado)
- Insumos (Botones blancos-elástico de 4 cm de ancho)
- Hilos de Coser
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar piezas	Cortadora	----
2	Realizar tirantes para pantalón.	Overlock- Recta	516
3	Hacer 3 ojajillos en el comienzo de tirantes.	Ojaladora	----
4	Realizar el estampado en pieza delantera izquierda y en bolsillo.	-----	----
5	Unir piezas delanteras derechas incluyendo un sesgo y triángulos.	Overlock- Recta	516- 301
6	En la pieza delantera derecha pegar cierre y bolsa para bolsillo.	Recta	301
7	Realizar un dobléz de 2cm hacia fuera para bolsillo delantero izquierdo y realizar el respectivo pespunte.	Recta	301
8	Pegar en el estampado de círculo que está en el bolsillo velcro.	Recta	301
9	Pegar una tira en una pieza redonda con el estampado de "L" y velcro.	Recta	301
10	Realizar bolsillo ribeteado posteriores y realizar pespunte en la bolsa del bolsillo.	Recta	301
11	Unir tiros (Delantero y posterior) y realizar el pespunte respectivo.	Overlock- Recta	516- 301
12	Unir costados (Delantero y posterior)	Overlock- Recta	516- 301
13	Unir entrepierna (Delantero y posterior)	Overlock	516
14	Pegar pretina y puños de bastas.	Overlock	516
15	Pegar tiras en pretina (parte posterior).	Recta	301
16	Pegar botones en pretina (parte delantera)	-----	----
17	Unir las dos tiras de forma cruzada.	Recta	301
18	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	----

OBSERVACIÓN

Si la confección de esta prenda se realiza cuidando minuciosamente cada detalle, desde la selección de los materiales hasta la precisión de las costuras, el resultado será una prenda de calidad que brinda comodidad al niño.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 152. Ficha técnica de ruta operativa 6

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IF03



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Toadette.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril rosa - Fleece en color rosa oscuro y blanco-filtro color amarillo, azul, lila)
- Insumos (Cola de ratón)
- Hilos de Coser
- Pulidora
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo
- Botones

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar piezas	Cortadora	----
2	Pegar en pieza de manga izquierda el juego de armar las figuras geométricas y en manga derecha por parte de puño pegar tira con mullos.	Recta	301
3	Unir hombros (delantero y posterior) y unir hombros de piezas sobrepuestas delantera y posterior.	Overlock	516
4	En piezas sobrepuestas -pegar sesgo.	Recta	301
5	En piezas delanteras sobrepuestas hacer ojaillos para capucha.	Ojaladora	516
6	Pegar triángulos en piezas sobrepuestas del. y posteriores en la parte inferior.	Recta	301
7	Realizar capucha	Overlock	516
8	Regar botones en capucha	----	----
9	Pegar mangas.	Overlock	516
10	Pegar sesgo en puño de mangas.	Recta	301
11	Cerrar costado pegando etiqueta.	Overlock	516
12	Hacer doble pespunte para terminado de cinturilla.	Recubridora	301
13	Pegar sesgo de cuello y realizar pespunte.	Recta	301
14	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	-----

OBSERVACIÓN

Seguir el proceso de confección de manera correcta, realizar el respectivo control de calidad en cuanto a pulidos de hilo, plachado, etc; para obtener un producto final de calidad, duradero y visualmente atractivos.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 30/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 153. Ficha técnica de ruta operativa 7

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM13

Huelitas
ALMBAÑANOS LOS PRIMEROS PASOS

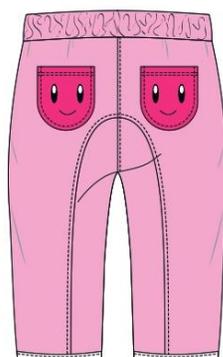
COLECCIÓN: Game
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Toadette.

DIBUJO PLANO

DELANTERO



POSTERIOR



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril rosa, fleece blanco y rosa oscuro, fieltro)
- Insumos (Botones - elástico de 4 cm de ancho)
- Hilos de Coser
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo
- Cierre

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar piezas	Cortadora	----
2	Realizar los respectivos estampados.	Estampadora	----
3	Unir piezas posteriores y realizar pespunte.	Overlock- Recta	516- 301
4	Realizar un dobléz de 2cm hacia fuera para bolsillo y realizar el respectivo pespunte. (pieza sobrepuesta que va en parte izquierda)	Recta	301
5	Pegar pieza sobrepuesta en pieza delantera izquierda.	Recta	301
6	Pegar cierre para bolsillo en pieza derecha.	Recta	301
7	En pieza sombrero de hongo parches circulares en diferentes tamaños con velcro	Recta	301
8	Amar el hongo en pieza delantera derecha (pieza roja y cara de hongo)	Recta	301
9	Hacer un dobléz en bolsillos que van en parte posterior	Recta	301
10	Pegar bolsillos parches en piezas posteriores.	Recta	301
11	Pegar círculos con estampados de números en cordones y con velcro.	Recta	301
12	Para pieza que va entre el tiro hacer 3 ojajillos.	Ojaladora	----
13	Unir tiros tanto dentados y posteriores. Al momento que se está uniendo tiros delanteros incluir pieza que esta con los ojajillos.	Overlock- Recta	516- 301
14	Pagar botones en pieza delantera.	----	----
15	Unir costados (delantero y posterior)	Overlock	516
16	Pegar sesgo alrededor de basta.	Recta	301
17	Unir entrepierna (delantero y posterior)	Overlock	516
18	Pegar pretina con elástico.	Overlock	516
19	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	----

OBSERVACIÓN

Si la confección de esta prenda se realiza cuidando minuciosamente cada detalle, desde la selección de los materiales hasta la precisión de las costuras, el resultado será una prenda de calidad que brinda comodidad al niño.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 154. Ficha técnica de ruta operativa 8

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM04



COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje Mario.

DIBUJO PLANO



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Fleece en color rojo-Dril azul)
- Insumos (cola de ratón- botones- pompones)
- Hilos de Coser
- Pulidora
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar las piezas	Cortadora	----
2	Realizar los respectivos estampados.	Estampadora	----
3	Pegar en pieza central sobrepuesta (delantero y posterior)	Recta	301
4	En pieza central sobrepuesta delantera pegar botones de adorno en parte izquierda (Vertical) e incluir tiras con mullos de manera horizontal.	----- Recta	---- 301
5	En mangas pegar los pompones blancos.	Manual	----
6	En mangas pegar sesgo para puños.	Recta	301
7	Unir hombros (delantero y posterior)	Overlok	516
8	Pegar mangas.	Overlock	516
9	Cerrar costado izquierdo pegando etiqueta y luego pegar sesgo en terminado de cinturilla.	Overlock-Recta	516- 301
10	Cerrar costado derecho.	Overlock	516
11	Pegar sesgo de cuello y realizar respunte.	Recta	301
12	Realizar los respectivos atraques.	Atracadora	----

OBSERVACIÓN

Seguir el proceso de confección de manera correcta, realizar el respectivo control de calidad en cuanto a pulidos de hilo, plachado, etc; para obtener un producto final de calidad, duradero y visualmente atractivos.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 30/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 155. Ficha técnica de ruta operativa 9

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IM14



COLECCIÓN: Game
UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad
ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Mario.

DIBUJO PLANO



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril azul, fleece rojo y verde)
- Insumos (Botones amarillos
- elástico de 4 cm de ancho-cola de ratón)
- Hilos de Coser
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cortar las piezas	Cortadora	----
2	Realizar los pespuntos respectivos.	Recta	301
3	Pegar bolsillos laterales con vivo.	Recta	301
4	Realizar el dobléz en la pieza delantera derecha para bolsillo con el respectivo pespunte.	Recta	301
5	En cordón pegar piezas geométricas con velcro y este mismo pegarlo en el bolsillo que está un poco más arriba de la parte de la rodilla.	Recta	301
6	Pegar en parte inferior delantera derecha las figuras geométricas con velcro.	Recta	301
7	Unir piezas delanteras izquierdas y piezas posteriores izquierdas.	Overlock- Recta	516- 301
8	En estampado del dinosaurio pegar botón con un brazo del dinosaurio de manera que está gire.	---	----
9	Para bolsillos parches posteriores realizar un dobléz y pegar una tapa roja con botón de adorno.	Recta	301
10	Pegar bolsillos parches posteriores con triángulos.	Recta	301
11	Unir tiros (delanteros y posteriores)	Overlock- Recta	516- 301
12	Cerrar costados (delanteros y posteriores). Tener en cuenta que al cerrar costado izquierdo se debe incluir unos triángulos en la parte del estampado.	Overlock- Recta	516- 301
13	Unir entrepierna (delantero y posterior)	Overlock	516
14	Pegar pretina con elástico.	Overlock	516
15	Realizar bastas con doble pespunte.	Recubridora	301

OBSERVACIÓN

Si la confección de esta prenda se realiza cuidando minuciosamente cada detalle, desde la selección de los materiales hasta la precisión de las costuras, el resultado será una prenda de calidad que brinda comodidad al niño.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 156. Ficha técnica de ruta operativa 10

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IF21



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Blusa inspirada en el personaje de la Princesa Peach.

DIBUJO PLANO



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Fleece rosa, blanco, amarillo y rojo, - Fielto amarillo, rojo, anaranjado y azul)
- Insumos (cola de ratón, botones amarillos y broches)
- Hilos de Coser
- Pulidora
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Velcro

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cotar piezas	Cortadora	----
2	Estampado en piezas que corresponden	Estampadora	----
3	Pegar falsos para cuello (delantero y posterior)	Recta	301
4	Pegar figuras geométricas en delantero con velcro	Recta	301
5	Pegar figuras geométricas a cola de ratón	Recta	301
6	Hacer un doblez de 2cm para bolsillo parche	Recubridora	301
7	Pegar bolsillo parche con triángulos en la parte interior de bolsillo	Recta	301
8	Unir hombros (en hombro derecho hacer un pequeño doblez para sistema de oclusión (broches)	Overlock-recta	516- 301
9	Pegar mangas	Overlok	516
10	Cerrar costados	Overlock	516
11	Terminados de mangas y cinturilla con doble pespunte.	Recubridora	301
12	Pegar botones en cuello y poner broches.	----	----
13	Pulir hilos y realizar los atraques respectivos	Atracadora	----

OBSERVACIÓN

Seguir el proceso de confección de manera correcta, realizar el respectivo control de calidad en cuanto a pulidos de hilo, plachado, etc; para obtener un producto final de calidad, duradero y visualmente atractivos.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 30/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 157. Ficha técnica de ruta operativa 11

FICHA TÉCNICA DE RUTA OPERATIVA

REF: IF31



COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear
USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic
DESCRIPCIÓN: Falda inspirada en el personaje de la Princesa Peach.

DIBUJO PLANO



INSUMOS Y AVIOS

- Telas (Dril en color verde-fleece en color amarillo, rojo, anaranjado)
- Insumos (Botones blancos-elástico de 5cm de ancho)
- Hilos de Coser
- Etiquetas de composición y cuidado.
- Sesgo

RUTA OPERATIVA

Nº	OPERACIÓN	MAQUINA	PUNTADA
1	Cotar piezas	Cortadora	---
2	Hacer bolsillo ribeteado en piezas delanteras sobrepuestas.	Recta	301
3	Pegar bolsa en bolsillo y realizar el respectivo pespunte.	Recta	301
4	Unir piezas sobrepuestas (delantero y posterior) en costado.	Overlock	516
5	Pegar sesgo en piezas sobrepuestas	Recta	301
6	Unir costados de piezas delanteras y posteriores	Overlok	516
7	Pegar sesgo en filo de falda.	Recta	301
8	Pegar piezas sobrepuestas en Falda (solo por la parte superior)	Recta	301
9	Pegar cinturilla con elástico en falda	Overlock	516
10	Pulir hilo y realizar los respectivos atraques.	Atracadora	---

OBSERVACIÓN

Si la confección de esta prenda se realiza cuidando minuciosamente cada detalle, desde la selección de los materiales hasta la precisión de las costuras, el resultado será una prenda de calidad que brinda comodidad al niño.

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 17/12/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 05/01/2024

Imagen 158. Ficha técnica de ruta operativa 12

6.12. Photobook



Imagen 159. Photobook 1



Imagen 160. Photobook 2



Imagen 161. Photobook "Mario"

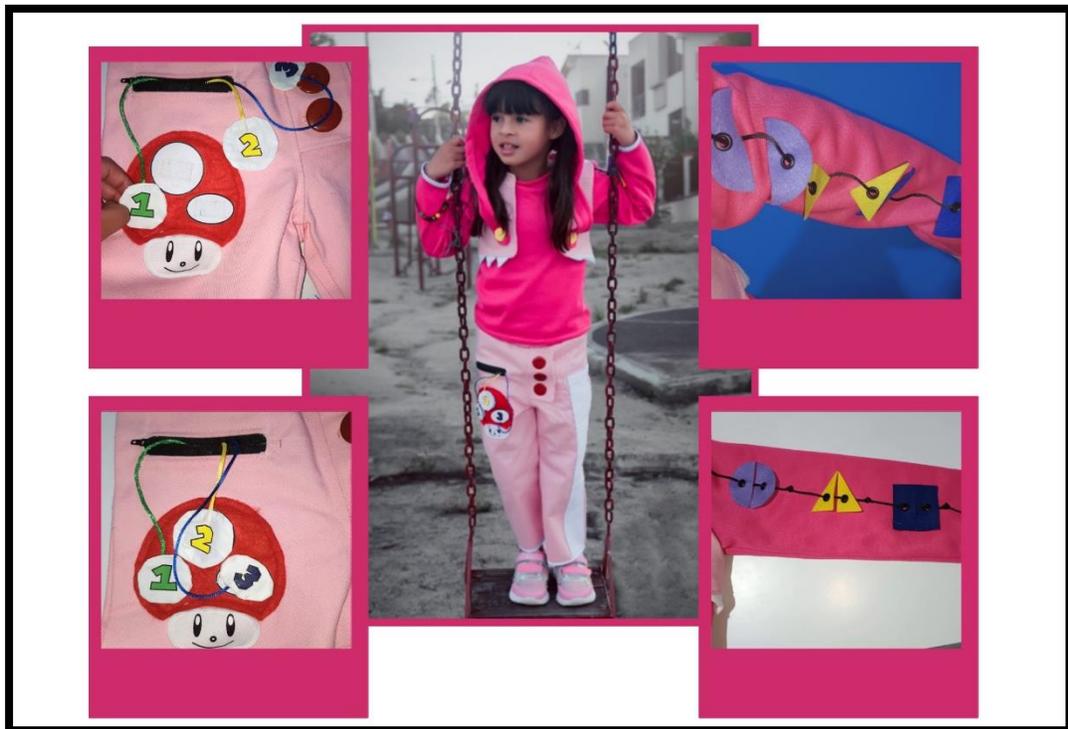


Imagen 162. Photobook "Toadette"



Imagen 163. Photobook "Yoshi"

6.13. Costos de producción

FICHA DE COSTOS

REF: IF05



Acompañamos tus primeros pasos

COLECCIÓN: Game **UNIVERSO DE VESTUARIO:** Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad **ESTILO DE CONSUMIDOR:** Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Yoshi.

COSTOS DIRECTOS

MATERIALES E INSUMOS	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO	CONSUMO	TOTAL
- Fleece color verde	- Legal	- Metro	3,8	0,37	1,41
- Fleece color blanco	- Legal	- Metro	3,8	0,1	0,38
- Fleece color rojo	- Legal	- Metro	6,3	0,11	0,69
- Voto	- Legal	- Metro	1,7	0,01	0,02
- Bodesua	- Legal	- Metro	6	0,01	0,06
- Impermiable orión	- Legal	- Metro	4	0,01	0,04
- Crepe	- Legal	- Metro	6	0,01	0,06
- Sesgo blanco	- Legal	- Metro	0,30	0,4	0,12
- Sesgo verde	- Legal	- Metro	0,30	0,96	0,29
- Cola de ratón	- Legal	- Metro	0,05	0,72	0,04
- Velcro	- Legal	- Metro	0,31	0,08	0,02
- Hilos	- Legal	- Unidad	0,50	1	0,50
- Etiqueta	- Legal	- Unidad	0,10	1	0,10
					3,72

MAQUILA	DETALLE	COSTO	UNIDAD	TOTAL
- Estampado	- Unidad	0,8	1	0,8
- Confección	- Unidad	1	1	1
- Patronaje	- Unidad	2,5	1	2,5
- Corte	- Unidad	0,25	1	0,25
				4,55

Subtotal costos Directos
8,27

COSTOS INDIRECTOS

GASTOS	% COSTO INDIRECTO	VALOR
- Gastos generales (transporte, local, luz, agua, internet)	5%	0,41
- Gastos administrativos (salarios)	5%	0,41
- Imprevistos	3%	0,24
- Generados por ventas	8%	0,66
Subtotal costos indirectos		1,72

GASTOS ADMINISTRATIVOS

DESCRIPCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
- Costo adm. por blusa (prod 80 prendas, en 3 colores)	Unidad	1	0,08	0,08
- Subtotal costos administrativos				0,08

- Subtotal costos directos	8,27
- Subtotal costos indirectos	1,72
- Subtotal costos administrativos	0,08

P.V.P.

\$ 13,45

P. EQUILIBRIO

26,56

SUBTOTAL

10,07

GANANCIA

UTILIDAD 20%	TOTAL
2,01	12,01

PRECIO

12,01

IVA 12%

1,44

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

FECHA DE ELABORACIÓN: 07/01/2023

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE APROBACIÓN: 12/01/2024

Imagen 164. Ficha de costo 1

FICHA DE COSTOS

REF: IF15



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Yoshi.

COSTOS DIRECTOS

MATERIALES E INSUMOS	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO	CONSUMO	TOTAL
- Dril verde	- Legal	- Metro	6,8	0,39	2,65
- Fleece blanco	- Legal	- Metro	3,8	0,03	0,11
- Fleece rojo	- Legal	- Metro	6,3	0,01	0,06
- Impermeable ori3n anaranjado	- Legal	- Metro	4	0,06	0,24
- Impermeable blanco	- Legal	- Metro	1,5	0,05	0,08
- El3stico	- Legal	- Metro	0,23	0,8	0,18
- Bot3n 35L	- Legal	- Unidad	0,06	2	0,12
- Hilo	- Legal	- Unidad	0,50	1	0,50
- Etiqueta	- Legal	- Unidad	0,10	1	0,10
					4,05

MAQUILA	DETALLE	COSTO	UNIDAD	TOTAL
- Estampado	- Unidad	0,8	1	1,4
- Confecci3n	- Unidad	1	1	1
- Patronaje	- Unidad	2,5	1	2,50
- Corte	- Unidad	0,25	1	0,30
				5,20

Subtotal costos Directos 9,25

COSTOS INDIRECTOS

GASTOS	% COSTO INDIRECTO	VALOR
- Gastos generales (transporte, local, luz, agua, internet)	5%	0,46
- Gastos administrativos (salarios)	5%	0,46
- Imprevistos	3%	0,27
- Generados por ventas	8%	0,74
Subtotal costos indirectos		1,93

GASTOS ADMINISTRATIVOS

DESCRIPCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
- Costo adm. por blusa (prod 78 prendas, en 3 colores)	Unidad	1	0,08	0,08
- Subtotal costos administrativos				0,08

- Subtotal costos directos	9,25
- Subtotal costos indirectos	1,93
- Subtotal costos administrativos	0,08

P.V.P.

\$ 15,13

SUBTOTAL

11.26

GANANCIA

UTILIDAD 20%	TOTAL
2,25	13,51

PRECIO

13,51

IVA 12%

1,62

P. EQUILIBRIO

25,60

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 07/01/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 12/01/2024

Imagen 165. Ficha de costo 2

FICHA DE COSTOS

REF: IM04



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Mario.

COSTOS DIRECTOS

MATERIALES E INSUMOS	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO	CONSUMO	TOTAL
- Fleece rojo	- Legal	- Metro	6,3	0,37	2,33
- Dril azul	- Legal	- Metro	6,8	0,13	0,88
- Sesgo blanco	- Legal	- Metro	0,30	1,36	0,41
- Pompones	- Legal	- Unidad	0,11	14	1,54
- Botón 35L	- Legal	- Unidad	0,06	4	0,24
- Cola de ratón	- Legal	- Metro	0,05	0,64	0,03
- Mullos	- Legal	- Unidad	0,02	10	0,20
- Hilo	- Legal	- Unidad	0,50	1	0,50
- Etiqueta	- Legal	- Unidad	0,10	1	0,10
					6,24

MAQUILA	DETALLE	COSTO	UNIDAD	TOTAL
- Estampado	- Unidad	0,8	1	0,5
- Confección	- Unidad	1	1	1
- Patronaje	- Unidad	2,5	1	2,50
- Corte	- Unidad	0,25	1	0,25
				4,25

Subtotal costos Directos 10,49

COSTOS INDIRECTOS

GASTOS	% COSTO INDIRECTO	VALOR
- Gastos generales (transporte, local, luz, agua, internet)	5%	0,52
- Gastos administrativos (salarios)	5%	0,52
- Imprevistos	3%	0,31
- Generados por ventas	8%	0,84
Subtotal costos indirectos		2,19

GASTOS ADMINISTRATIVOS

DESCRIPCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
- Costo adm. por blusa (prod 100 prendas, en 3 colores)	Unidad	1	0,08	0,08
- Subtotal costos administrativos				0,08

- Subtotal costos directos	10,49
- Subtotal costos indirectos	2,19
- Subtotal costos administrativos	0,08

P.V.P.

\$ 17,15

SUBTOTAL

12,76

GANANCIA

UTILIDAD 20%	TOTAL
2,55	15,31

PRECIO

15,31

IVA 12%

1,84

P. EQUILIBRIO

32,88

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 07/01/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 12/01/2024

Imagen 166. Ficha de costo 3

FICHA DE COSTOS

REF: IM14



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Mario.

COSTOS DIRECTOS

MATERIALES E INSUMOS	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO	CONSUMO	TOTAL
- Dril azul	- Legal	- Metro	6,8	0,48	3,26
- Vioto	- Legal	- Metro	1,7	0,01	0,02
- Impermiable orión anaranjado	- Legal	- Metro	4	0,01	0,04
- Fleece rojo	- Legal	- Metro	6,3	0,02	0,13
- Fleece blanco	- Legal	- Metro	3,8	0,03	0,11
- Fleece verde	- Legal	- Metro	3,8	0,01	0,04
- Elástico	- Legal	- Metro	0,23	0,54	0,12
- Sesgo blanco	- Legal	- Metro	6	0,02	0,12
- Botón 24L	- Legal	- Metro	0,03	3	0,09
- Velcro	- Legal	- Metro	0,31	0,04	0,01
- Cola de ratón	- Legal	- Metro	0,05	0,24	0,01
- Hilo	- Legal	- Unidad	0,50	1	0,50
- Etiqueta	- Legal	- Unidad	0,10	1	0,10
					4,56

MAQUILA	DETALLE	COSTO	UNIDAD	TOTAL
- Estampado	- Unidad	0,8	1	0,6
- Confección	- Unidad	1	1	1
- Patronaje	- Unidad	2,5	1	2,5
- Corte	- Unidad	0,25	1	0,30
				4,4

Subtotal costos Directos 8,27

COSTOS INDIRECTOS

GASTOS	% COSTO INDIRECTO	VALOR
- Gastos generales (transporte, local, luz, agua, internet)	5%	0,41
- Gastos administrativos (salarios)	5%	0,41
- Imprevistos	3%	0,24
- Generados por ventas	8%	0,66
Subtotal costos indirectos		1,72

GASTOS ADMINISTRATIVOS

DESCRIPCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
- Costo adm. por blusa (prod 94 prendas, en 3 colores)	Unidad	1	0,08	0,08
- Subtotal costos administrativos				0,08

- Subtotal costos directos	8,96
- Subtotal costos indirectos	1,72
- Subtotal costos administrativos	0,08

P.V.P.

\$ 14,45

SUBTOTAL

10,76

GANANCIA

UTILIDAD 20%	TOTAL
2,15	12,91

PRECIO

12,91

IVA 12%

1,55

P. EQUILIBRIO

29,45

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 07/01/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 12/01/2024

Imagen 167. Ficha de costo 4

FICHA DE COSTOS

REF: IF03



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Buso inspirado en el personaje de Toadette.

COSTOS DIRECTOS

MATERIALES E INSUMOS	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO	CONSUMO	TOTAL
- Fleece rosa oscuro	- Legal	- Metro	6,3	0,46	2,90
- Dril rosa	- Legal	- Metro	6,8	0,15	1,02
- Fleece blanco	- Legal	- Metro	3,8	0,4	1,52
- Sesgo blanco	- Legal	- Metro	0,30	0,8	0,24
- Sesgo rosa	- Legal	- Metro	6	0,4	2,40
- Mullos	- Legal	- Unidad	0,02	20	0,20
- Cola de ratón	- Legal	- Metro	0,05	0,6	0,03
- Filtro	- Legal	- Metro	3	0,06	0,18
- Botón 44L	- Legal	- Unidad	0,07	2	0,14
- Hilo	- Legal	- Unidad	0,5	1	0,50
- Etiqueta	- Legal	- Unidad	0,1	1	0,10
					9,23

MAQUILA	DETALLE	COSTO	UNIDAD	TOTAL
- Confección	- Unidad	1	1	1
- Patronaje	- Unidad	2,5	1	2,5
- Corte	- Unidad	0,25	1	0,25
				3,75

Subtotal costos Directos 12,98

COSTOS INDIRECTOS

GASTOS	% COSTO INDIRECTO	VALOR
- Gastos generales (transporte, local, luz, agua, internet)	5%	0,65
- Gastos administrativos (salarios)	5%	0,65
- Imprevistos	3%	0,39
- Generados por ventas	8%	1,04
Subtotal costos indirectos		2,73

GASTOS ADMINISTRATIVOS

DESCRIPCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
- Costo adm. por blusa (prod 88 prendas, en 3 colores)	Unidad	1	0,08	0,08
- Subtotal costos administrativos				0,08

- Subtotal costos directos	12,98
- Subtotal costos indirectos	2,73
- Subtotal costos administrativos	0,08

P.V.P.

\$ 21,22

SUBTOTAL

15,79

GANANCIA

UTILIDAD 20%	TOTAL
3,16	18,95

PRECIO

18,95

IVA 12%

2,27

P. EQUILIBRIO

29,15

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 07/01/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 12/01/2024

Imagen 168. Ficha de costo 5

FICHA DE COSTOS

REF: IF13



COLECCIÓN: Game

UNIVERSO DE VESTUARIO: Casual wear

USUARIO: 3 a 5 años de edad

ESTILO DE CONSUMIDOR: Sporty Chic

DESCRIPCIÓN: Pantalón inspirado en el personaje de Toadette.

COSTOS DIRECTOS

MATERIALES E INSUMOS	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO	CONSUMO	TOTAL
- Dril rosa	- Legal	- Metro	0,68	0,4	2,72
- Fleece blanco	- Legal	- Metro	3,8	0,06	0,23
- Impermeable	- Legal	- Metro	1,5	0,01	0,02
- Bodesua	- Legal	- Metro	6	0,01	0,06
- Textil blanco 1	- Legal	- Metro	6	0,01	0,06
- Elástico	- Legal	- Metro	0,23	0,54	0,12
- Botones	- Legal	- Unidad	0,07	3	0,21
- Sesgo	- Legal	- Metro	1	0,44	0,44
- Fleece rosa oscuro	- Legal	- Metro	6,3	0,02	0,13
- Filtro	- Legal	- Metro	3	0,07	0,21
- Cierre	- Legal	- Unidad	0,15	1	0,15
- Cola de ratón	- Legal	- Metro	0,05	0,36	0,02
- Hilo	- Legal	- Unidad	0,5	1	0,50
- Etiqueta	- Legal	- Unidad	1	1	0,10
					4,96

MAQUILA	DETALLE	COSTO	UNIDAD	TOTAL
- Estampado	- Unidad	0,8	1	0,45
- Confección	- Unidad	1	1	1
- Patronaje	- Unidad	2,5	1	2,5
- Corte	- Unidad	0,25	1	0,3
				4,25

Subtotal costos Directos 9,21

COSTOS INDIRECTOS

GASTOS	% COSTO INDIRECTO	VALOR
- Gastos generales (transporte, local, luz, agua, internet)	5%	0,46
- Gastos administrativos (salarios)	5%	0,46
- Imprevistos	3%	0,27
- Generados por ventas	8%	0,74
Subtotal costos indirectos		1,93

GASTOS ADMINISTRATIVOS

DESCRIPCIÓN	MEDIDA	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
- Costo adm. por blusa (prod 100 prendas, en 3 colores)	Unidad	1	0,08	0,08
- Subtotal costos administrativos				0,08

- Subtotal costos directos	9,21
- Subtotal costos indirectos	1,93
- Subtotal costos administrativos	0,08

P.V.P.

\$ 15.17

SUBTOTAL

11,22

GANANCIA

UTILIDAD 20%	TOTAL
2,24	13,46

PRECIO

13,46

IVA 12%

1,61

P. EQUILIBRIO

32,38

ELABORADO POR: Jennifer Puetate

APROBADO POR: Iraida Ubilluz

FECHA DE ELABORACIÓN: 07/01/2023

FECHA DE APROBACIÓN: 12/01/2024

Imagen 169. Ficha de costo 6

CONCLUSIONES

En el presente proyecto integrador se dio cumplimiento al objetivo general el mismo que fue "Generar indumentaria infantil con enfoque lúdico- educativo a partir del análisis estético del vestuario de los personajes de un videojuego, como aporte innovador al campo del diseño de indumentaria", con el respaldo del Centro de educación inicial "Semillas Gregorianas", en el periodo octubre - febrero 2024, para lo que se concluye lo siguiente:

- Mediante el proceso de revisión bibliográfica con base a la caracterización de los videojuegos y aspectos lúdicos, permitió obtener información clave, la misma que se aprovechó como base para guiar el proceso de selección de un determinado videojuego y las actividades y recursos lúdicos que generan entretenimiento en el infante. Además, el aplicar grupos focales mediante una la observación, facilitó el hallazgo del videojuego con mayor preferencia en niños de edades entre 3 a 5 años, ya que se logró el registro de datos relevantes a través de un análisis meticuloso en cuánto al comportamiento del niño al indagar sobre su videojuego de preferencia; toda esta información sirvió para fundamentar el diseño de indumentaria que refleja la conexión de los niños con el mundo de los videojuegos y el aprendizaje lúdico.
- Por otro lado, las entrevistas realizadas tanto a padres de familia como a educadores, posibilitó vislumbrar el favoritismo en cuanto a vestimenta y afinidad del aprendizaje lúdico respectivamente, y así, posteriormente con la información obtenida, se realizó la selección estratégica de elementos claves para desarrollar una indumentaria que proporciona una experiencia auténtica que acople tanto el aprendizaje como la diversión y el entretenimiento.
- La determinación del videojuego de mayor preferencia en niños de edades entre los 3 a 5 años, posibilitó el desarrollo de una línea de indumentaria lúdica infantil, la misma que está enlazada a los favoritismos del consumidor, ya que, cada prenda de vestir cuenta con elementos estéticos basados en los personajes del videojuego electo por el infante. Asimismo, cada prenda incentiva al aprendizaje lúdico en los niños.

RECOMENDACIONES

En el dinámico mundo del diseño de indumentaria infantil, la conexión entre el aprendizaje lúdico de los niños y las prendas que portan abren un espacio emocionante y creativo en el sector textil. Además, la exploración de nuevos enfoques en este ámbito no solo responde a las tendencias de moda, sino también a los gustos y preferencias de los menores. A continuación, se presentan algunas recomendaciones para explorar y materializar indumentaria infantil.

- Organizar de manera sistematizar los hallazgos sobre las preferencias lúdicas y vestimentarias infantiles en una guía de diseño, que sirva como herramienta para el desarrollo de futuras colecciones dirigidas a este grupo etario. Al estructurar de manera coherente la información obtenida, se podría proporcionar a diseñadores una referencia clara y práctica.
- Para investigaciones futuras, se recomienda indagar sobre elementos y características claves que aporten al desarrollo motor en los niños. La idea es obtener una comprensión acerca otros aspectos que también son parte del desarrollo físico, cognitivo y crecimiento del infante y a partir de ello desarrollar nuevas colecciones de indumentaria infantil.
- Explorar la posibilidad de expandir el entretenimiento digital a otras franquicias, como películas, series o programas favoritos entre los niños, los cuales resulten atractivos para diseñar indumentaria acorde a las preferencias y gustos de los infantes. La conexión entre el entretenimiento que disfrutan y la ropa que portan podría ser una forma única de expresar su personalidad.

BIBLIOGRAFÍA

- A la Pipeta. (2004). *A la pipeta! Ropitas para explorar*. Obtenido de alapipeta:
<https://www.alapipetaweb.com.ar/quienes.php>
- Aguirre, J., & Gómez, C. (2019). La formación cívica de la generación alfa. *Pluralidad y consenso*, 46-55. Obtenido de
<http://revista.ibd.senado.gob.mx/index.php/PluralidadyConsenso/article/viewFile/538/499>
- AITE. (2019). *Asociación de Industrias textiles en Ecuador*. Obtenido de
<https://www.aite.com.ec/>
- Arias, J., Villasis, M., & Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alegria México*, 63(2), 201-206. Obtenido de
<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Aristizábal, D. (2020). Disfraces en disputa: consumo infantil, jerarquías de valor y valuación material en el contexto escolar. En A. Dettano, *Topografías del Consumo*. Estudios Sociológicos Editora. Obtenido de
<https://www.aacademica.org/diana.marcela.aristizabal.garcia/13.pdf>
- Armador- Mercado, C. (2022). El análisis PESTEL. *Uno Sapiens Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 1*. Obtenido de
<https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa1/article/view/8263/8494>
- Azcona, M., Manzini, F., & Dorati, J. (2013). Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación: Aplicación a la investigación en psicología. *IV Congreso Internacional de Investigación 13 al 15 de noviembre de 2013 La Plata, Argentina*. Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Psicología. Obtenido de
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.12219/ev.12219.pdf

- Barbabella, M., & Garcia, S. (2015). La infancia y los videojuegos: un aporte desde la perspectiva de los niños. *Diálogos Pedagógicos*, 86-105. Obtenido de <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/4.pdf>
- Barros, M. (2023). *Experimentación en el patronaje, uso de materiales y tecnologías textiles para la innovación en el diseño de indumentaria de gala para niñas de 6 a 10 años de la ciudad de cuenca*. Universidad del Azuay. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13638>
- Brougere, G. (2013). El niño y la cultura lúdica. *Revista Lúdicamente*.
- Burbano, D. A., López, J. D., & Rojas, O. A. (2015). Definición de un método para la programación de la producción desde el paradigma de los sistemas holónicos de manufactura. *Ingeniería y Competitividad*, 17(2), 29-40. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2913/291340438004.pdf>
- Caja, Á. (2018). *Cómo hacer de la cadena de suministro un centro de valor*. Marge Books. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/45163>
- Candela, Y., & Benavides, J. (2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de básica superior. *Ciencias Humanistas y sociales*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=673171026008>
- Centros de desarrollo Cognitivo. (2021). *5 juegos para trabajar las habilidades sociales en casa y el colegio*. [Figura]. Obtenido de redcenit: <https://www.redcenit.com/5-juegos-para-trabajar-las-habilidades-sociales-en-casa-y-el-colegio/>
- Claret, P. (2020). *¿Jugamos? La importancia del juego dramático en la primera infancia*. [Figura]. Obtenido de colegiosanfernando: <https://www.colegiosanfernando.edu.ar/post/importancia-juego-dramatico-primera-infancia>
- Constitución de la República de Ecuador [Const.]. (2008). *Registro oficial 449*. Asamblea nacional. Obtenido de

http://bivicce.corteconstitucional.gob.ec/site/image/common/libros/constituciones/Constitucion_2008_reformas.pdf

Córdoba, M., & Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Interamericana de Investigación, Educación y Redagogía*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684005/561068684005.pdf>

Córdoba, M., & Ospina, J. (2019). Los videojuegos en el proceso de aprendizaje de los niños de preescolar. *Revista Interamericana de investigación, Educación y Pedagogía*, 113-138. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684005/561068684005.pdf>

Coronel, E. (2023). *Diseño de indumentaria infantil para skaters de 5 a 12 años de edad*. Universidad de Azuay. Obtenido de <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/13644>

Dhiman, B. (2023). *A Paradigm Shift in the Entertainment Industry in the Digital Age: A Critical Review*. University of Science and Technology. Obtenido de https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=4479247

Echabe, M. (2023). *Los mejores 12 disfraces de Halloween para niños*. [Figura]. Obtenido de hogarmania: <https://www.hogarmania.com/belleza/moda/ropa/disfraces-halloween-ninos.html>

El Puerto de Liverpool. (2017). *Gymboree, la marca aliada de las mamás mexicanas*. Obtenido de elpuertodeliverpool: https://www.elpuertodeliverpool.mx/sala-prensa/infantiles/2017_09-Gymboree/2017_09-Gymboree.html#:~:text=Gymboree%20es%20una%20marca%20especializada,e dad%20comercializada%20por%20Fashion%20Depot.

Farro, A. P., & Flores, A. G. (2021). *Diseño de evento personalizado para formar la integración familiar de padres e hijos de la generación alpha*. Lima: Escuela de Educación Superior Privada Toulouse Lautrec. Obtenido de https://repositorio.tls.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12826/85/Trab_Invest_Dise

ño_De_Evento_Personalizado_Para_Fomentar_La_Integración_Familiar_De_Padres_E_Hijos.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Fernández- Silva, C. (2013). El vestido como proyecto social del cuerpo. En *Desafío de las ciencias sociales en tiempos de transformación*. Universidad Pontificia Boliviana. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Lina-Aguirre-Jaramillo/publication/281972359_Mas_informacion_mas_conocimiento_Asuntos_en_discusion_sobre_creacion_y_compartir_en_linea_en_la_web_social/links/5600332808ae07629e5287bb/Mas-informacion-mas-conocimiento-As
- Fernández, C. (2013). La profundidad de la apariencia: el vestido en el debate entre el arte y el diseño. *Poliantea*, 129-150. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4784556>
- Fernández, C. (2015). El vestido dentro del pensamiento del diseño ¿requiere un estudio diferenciado? *Iconofacto*, 82-98. Obtenido de <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7485/El%20vestido%20dentro%20del%20pensamiento%20del%20diseño%20requiere%20un%20estudio%20diferenciado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fernández, S. (2022). ¿Son los videojuegos herramientas adecuadas para aprender a aprender? *Revista Colombiana de Educación*(85), 239. Obtenido de http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-39162022000200239&script=sci_arttext
- Fernández-Silva, C., Pastás, C., & Mira, J. (2020). ¿Es Posible Cuantificar Las Funciones Del Vestido? una pregunta por los métodos de análisis funcional en el diseño. *ModaPalavra e-periódico*, 138-170. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/5140/514062546008/514062546008.pdf>
- García, I. (2022). *Publicidad in-game en el sector moda: ¿cuál es el tipo de videojuego más recomendable para promocionar una marca de moda?* Universidad de Coruña. Obtenido de

https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/32119/GarciaCroques_Ivan_TF_G_2022.pdf?sequence=2&isAllowed=y

- Gil, A., & Vida, T. (2013). *Los videojuegos*. UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/56451>
- Godoy, L. D. (2021). *Diseño de indumentaria como recurso de estimulación de la motricidad fina para infantes*. Universidad del Azuay.
- González, R. (2019). Estado general de la investigación. *Repositorio Americano*(29), 249-268.
- González, R. (2019). Estado general de la investigación sobre videojuegos: un breve análisis y posibles tendencias a futuro. *Repertorio Americano*(29), 249- 268.
- Gualpa, K. V. (2018). *Localización y Aglomeración de empresas de confección de prendas de vestir en la ciudad de Ambato*. Ambato, Ecuador: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/28279/1/T4304e.pdf>
- Guaña, Edison, & Quinatoa, E. (2017). Tendencias del uso de las tecnologías y conducta del consumidor tecnológico. *Ciencias Holguín*, 1-17. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1815/181550959002.pdf>
- Gutiérrez, V. (2022). *La aplicación del Learning by Doing y la ludificación en la enseñanza-aprendizaje del derecho internacional*. Dykinson. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/227578>
- Gymboree. (2008). *Gymboree play & music*. Obtenido de gymboreeclases: <http://www.gymboreeclases.com.ec/nuestra-compania/>
- Gymboree. (2023). *Sweet & bright details for park picnics with friends Add these Festive Fruit styles to her wardrobe now! [Figura]*. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/p/CpczaebNMim/>

- Henández- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. d. (2014). *Metodología de la investigación*. Mc Graw Hill.
- Henández, C. E., & Carpio, N. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1), 75-79.
- Hernández, C., & Cano, M. (2017). *La importancia del Benchmarking como herramienta para incrementar la calidad en el servicio en las organizaciones*. Universidad Veracruzana. Obtenido de http://148.202.167.116:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/3577/Importancia_benchmarking_como_herramienta.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Hernández, J. C., & Reséndiz, E. (2022). *Gamificación en el aula: los videojuegos como herramienta para la enseñanza de la ciencia*. Newton Edicion y Tecnología Educativa. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/231891>
- Hernández-Sampieri, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativas, cualitativa y mixta*. Mc Graw hill. Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/64591365/Metodolog%C3%ADa_de_la_investigaci%C3%B3n._Rutas_cuantitativa__cualitativa_y_mixta-libre.pdf?1601784484=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DMETODOLOGIA_DE_LA_INVESTIGACION_LAS_RUTA.pdf&Expires=
- Huamani, M., & Ccorahua, R. (2019). *Influencia de los videojuegos en su formación de los estudiantes del quinto grado de primaria sección "A" de la institución educativa N° 50634 José María Arguendas del distrito de Haqaira-Cotabombas-Apurímac, 2017*. Arequipa: Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Obtenido de https://node2.123dok.com/dt02pdf/123dok_es/000/479/479679.pdf.pdf?X-Amz-Content-Sha256=UNSIGNED-PAYLOAD&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-

Credential=aa5vJ7sqx6H8Hq4u%2F20230522%2F%2Fs3%2Faws4_request&X-Amz-Date=20230522T040646Z&X-Amz-SignedHeaders=ho

Ibujés, J., & Benavides, M. (2018). Contribución de la tecnología a la productividad de las. *Asociación cuadernos de economía*, 140-150. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0210026617300298>

Ilbay, J. (2019). *Plan de comercialización para una empresa de ropa infantil*. Potificia Universidad Católica del Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/2810/1/76975.pdf>

INEC. (2010a). *Encuesta Nacional Multipropósito de hogares*. Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Boletin_Multiproposito_Tics.pdf

INEC. (2010b). *Población y demografía*. Obtenido de ecuadorencifras: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>

INEC. (2023a). *Estadísticas laborales y empresariales*. Obtenido de Ecuadorencifras: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/sistema-estadisticas-laborales-empresariales/>

INEC. (2023b). *Ecuador creció en 2,5 millones de personas entre 2010 y 2022*. Obtenido de Ecuadorencifras: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/institucional/ecuador-crecio-en-2-5-millones-de-personas-entre-2010-y-2022/#>

Iza, C. (2021). *Calidad de servicio y satisfacción de usuarios en el Registro Mercantil de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/33002/1/029%20ADP.pdf>

Kvale, S. (2014). *Las entrevistas en investigación Cualitativa*. Morata. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/51837>

- Little mic. (2022). *¿Día de acción? Qué tal un body para llenar sus momentos de aventura junto a #Superman.* [Figura]. Obtenido de Instagram: https://www.instagram.com/p/CjGIogrP02r/?img_index=1
- Little mic. (2022). *Hora de despertar del hipersueño con su nueva pijama favorita!!* [Figura]. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/p/CfHRezOssID/>
- Little mic. (2023). *El estilo congelado de Frozen se unen para crear esta batola que acompañara a tu niña en las noches de descanso y fantasía.* [Figura]. Obtenido de Instagram: https://www.instagram.com/p/CygWBUROSYQ/?img_index=1
- Little mic. (2023). *Toda la miel que habita la casa de Winnie the Pooh se unió con el diseño de este body.* [Figura]. Obtenido de Instagram: https://www.instagram.com/p/CyoDePrLZd9/?img_index=1
- Lomba, A. (2021). *Gamificación en el aula.* Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Servicio de Publicaciones y Difusión. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/199486>
- López, P. d. (2022). *Gamers: descubrimiento, análisis y conquista de un nuevo segmento de moda.* Universidad da Coruña. Obtenido de [https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/32149/LopezGomez_PauladelCarment_TFG_2022.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/32149/LopezGomez_PauladelCarmen_TFG_2022.pdf?sequence=2&isAllowed=y)
- López-Wade, G. A., & Uc-Cohuo, J. T. (2015). Uso, abuso y consecuencias de los videojuegos en niños de 6 a 12 años en una escuela de educación básica. *Salud en Tabasco*, 12-16. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/487/48742127003.pdf>
- Maroto, N., & Sánchez, L. (2022). *Publicidad para los Consumidores del Futuro.* Universidad Autónoma de Barcelona. Obtenido de https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2022/267019/TFG_MarotoGomez_Noelia_SanchezDeMingo_Laia.pdf

- Martí i Renom, X. (2017). *Creativitat i innovació en la indústria de l'entreteniment*. Barcelona, Spain: Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/58555>
- Martín, A. Á., Sorinas, L. A., Fernández, L., & Bello, M. (2015). Método para la implementación de un sistema de gestión ambiental aprovechando un sistema de gestión de la calidad previamente implantado. *Revista de Arquitectura e Ingeniería*, 9(2), 1-10. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1939/193948444002.pdf>
- McCartney, S. (2023a). *Stella McCartney Kids*. Obtenido de smalleble: <https://www.smallable.com/es/marcas/stella-mccartney-kids>
- McCarter, S. (2019). *Hooray for cleaner seas! Teach little ones about ocean plastic the Stella way with our campaign film, 'The Unhappy Fish'. Watch it now at the link in bio. [Figura]*. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/p/BzdQIVAF8tI/>
- McCarter, S. (2020). *We take care of Mother Nature because she takes care of us. She makes food for us, she makes water for us – she does everything for us. [Figura]*. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/p/CDjPvmhKiCR/>
- McCarter, S. (2022). *Give us a smile, crocodile!. [Figura]*. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/p/CgemFLBLgwX/>
- McCarter, S. (2023). *Check out new organic cotton denim. [figura]*. Obtenido de Instagram: <https://www.instagram.com/p/CvkZQ5NMItY/>
- McCarter, S. (2023). *Stellabrating a love of animals, playful parrots take flight on recycled tulle dresses. [Figura]*. Obtenido de Instagram: https://www.instagram.com/p/CvJ_9Mzsa7C/
- McCartney, S. (2023). *We are fostering the next generation of design talent in collaboration with The Fashion School. [Figura]*. Obtenido de Instagram: https://www.instagram.com/p/Ct_5HwMs7DI/?img_index=1

- Medina, A. (2019). *Indumentaria e identidad: análisis de la vestimenta de la mujer indígena desde el diseño*. Universidad de Palermo. Obtenido de https://www.palermo.edu/dyc/doctorado_diseno/documentacion/Tesis_Medina.pdf
- Meza, S., Zárate, J. J., & Contreras, R. (2015). *Seguridad industrial e impacto ambiental* (Tercera ed.). México, México: Grupo Editorial Éxodo. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/130400>
- MIC. (2023). *Ropa infantil para niños de 4 a 15 años*. Obtenido de Mic: <https://www.mic.com.co/paginas-corporativas/quienes-somos>
- Ministerio de Industrias y productividad. (2017). *Segundo Suplemento Año I - N° 141*. Registro oficial orgánico del gobierno del Ecuador. Obtenido de <https://www.registroficial.gob.ec/index.php/registro-oficial-web/publicaciones/suplementos/item/9890-segundo-suplemento-al-registro-oficial-no-141>
- Ministerio de producción, comercio exterior, inversiones y pescas. (2021). *Cuarto suplemento Año II - N° 388*. Registro oficial orgánico de la Republica del Ecuador.
- Mira, J. D. (2020). *El Vestido Funcional: Una Revisión al Concepto de Vestido Funcional para el diseño*. Universidad de Calcas. Obtenido de https://repositorio.ucaldas.edu.co/bitstream/handle/ucaldas/16607/JuanDavid_MiraDuque_2021.pdf?sequence=6&isAllowed=y
- Monferrer, D. (2013). *Fundamentos de Marketing*. Universitat Jaume I. Servei de Comunicació i Publicacions. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/51743>
- Morales, D. V. (2014). *Innovación y marketing de servicios en la era digital*. Madrid: Esic Editorial. Obtenido de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=2eNxBAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA13&dq=la+tecnolog%C3%ADa+es+un+aliado+fundamental+para+el+%C3%AD>

A9xito+de+este+tipo+de+emprendimientos+en+el+competitivo+mundo+de+la+moda+actual.&ots=sno4-CJKfD&sig=gG-N4U49bC4WmcVb3C3xfnlN

Moreno, F. (2019). *Diversión y vuelta al 'cole' con Sprinter*. [Figura]. Obtenido de diariodesevilla: https://www.diariodesevilla.es/vivirenvillavuelta-cole-Sprinter_0_1384061720.html

Mucho Mejor Ecuador. (2021). *Beneficios Identidad, Calidad y Empleo*. Obtenido de Mucho mejor ecuador: <https://muchomejorecuador.org.ec/beneficios/plan-fortalecimiento-de-calidad/>

Musayon, A., & Milagros, G. (2019). *Influencia de los elementos visuales de Disney en el diseño de la indumentaria infantil para niñas de 8 a 10 años de edad en Lima durante la última década*. Universidad Peruana de ciencias aplicadas. Obtenido de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/648704/Aldave_%20MG%20.pdf?sequence=1

Nintendo. (2020a). *Mario a través de los años*. [Figura]. Obtenido de Mario.nintendo: <https://mario.nintendo.com/es/history/>

Nintendo. (2020b). *Personajes*. Obtenido de mario.nintendo: <https://mario.nintendo.com/es/characters/>

Nitendo. (2023). *Super Mario Bros. Wonder*. [Figura]. Obtenido de 3djuegos: <https://www.3djuegos.com/juegos/super-mario-bros-wonder/>

Olortegui, Z. (2019). *Las actividades lúdicas en los niños de educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes. Obtenido de <https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/959/Olortegui%20Muguerza%2C%20Zora%20Baneza.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ordás, A. (2018). *Gamificación en bibliotecas: el juego como inspiración*. Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/59152>

- Ormazbal, M. (2020). *Diseño de indumentaria asociada a la inclusión en niños de 6 a 12 años con paraplejia*. Universidad siglo 21. Obtenido de <https://repositorio.21.edu.ar/bitstream/handle/ues21/23578/TFG%20-%20Martina%20Ormazabal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Paéz, A. (2021). *Los colores de la economía y cómo aportan al objetivo del desarrollo sostenible*. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/noticias/economia/los-colores-de-la-economia-y-como-aportan-al-objetivo-del-desarrollo-sostenible-nota/>
- Pascual, V. V. (2023). *9 divertidos juegos cooperativos con niños para trabajar en equipo*. [Figura]. Obtenido de Guiainfantil: <https://www.guiainfantil.com/jugar-y-aprender/adivanzas/juegos-y-juguetes/9-divertidos-juegos-cooperativos-con-ninos-para-trabajar-en-equipo/>
- Ponce, L. (2023). *DressKids: la forma más fácil de vestir a tus hijos*. [Figura]. Obtenido de letsfamily: <https://letsfamily.es/ninos/dresskids-ropa-exclusiva/>
- Ramírez, K. J. (2023). *Modelo de negocio para el desarrollo de indumentaria gamer en la ciudad de Ambato*. Ambato: Universidad Técnica de Ambato.
- Reyes, P. (2017). Tendencias de consumo: transformaciones que constituyen a los nuevos consumidores y se establecen en las estrategias de los nuevos mercados. En J. Pereira, *Buen vivir, cuidado de la casa común y reconciliación*. Pontificia Universar Javeriana. Obtenido de https://www.javeriana.edu.co/unesco/buenvivir/contenido/ponencias/tema3/pdf/ponencia_09.pdf
- Ríos, M., Guevara, N., & Álvares, J. (2020). Pilares fundamentales de la Responsabilidad Social Empresarial en la industria textil en Cuenca – Ecuador. *Revista Espacios*, 1-15.
- Rosales, R. (2014). Dinámicas de identidad y representación en la cultura gamer ecuatoriana. *Revista latinoamericana de comunicación Chasqui*, 67-75. Obtenido

de <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/13356/1/REXTN-Ch125-08-Rosales.pdf>

- Rychko, Y. (2023). *Pareja de niñas y niños vestidos de moda. [Figura]*. Obtenido de dreamstime: <https://es.dreamstime.com/pareja-de-ni%C3%B1as-y-ni%C3%B1os-vestidos-moda-peque%C3%B1a-elegante-con-corazones-rojos-pegados-en-ropa-sentados-juntos-el-estudio-la-ni%C3%B1a-image170516468>
- Sáez, J. (2018). *Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza*. Madrid: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/129726>
- Salazar, J. K. (2029). *Psicología del color en el proceso de enseñanza y aprendizaje, manual didáctico*. Guayaquil: Universidad de Guayaquil. Obtenido de <https://repositorio.ug.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f31178e1-b428-4a33-9387-f4bf7c9ab8be/content>
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Paidós.
- Secretaría Nacional de Planificación. (2021). *Plan de Creación de oportunidades 2021-2025*. República del Ecuador. Obtenido de <https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/2021/09/Plan-de-Creación-de-Oportunidades-2021-2025-Aprobado.pdf>
- Seivewright, S. (2014). *Diseño e investigación* (Segunda ed.). Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/45505>
- SENADI. (2018). *Derechos Intelectuales*. Obtenido de derechosintelectuales: <https://www.derechosintelectuales.gob.ec/derechos-intelectuales/>
- Stanton, W., Etzel, M., & Walker, B. (1992). *Fundamentos de marketing* (Tercera ed.). Mc Graw Hill. Obtenido de <http://e-uic.com/documentos/william166.pdf>
- Taixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Editorial UOC. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/57871>

- Tapia, N. (2022). *Dependencia a los videojuegos y su relación con la funcionalidad familiar en niños de educación básica*. Universidad Técnica de Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34794/1/Tapia%20Zapata%20Nasly%20Andrea%20-%20Repositorio.pdf>
- Tinoco, J. (2020). 35 años del icónico Mario Bros. En U. A. Metropolitana, *Diseño Interactivo y videojuegos* (págs. 39-41). Espacio Diseño. Obtenido de <https://espacioidisenojocs.xoc.uam.mx/index.php/espacioidiseno/issue/view/161>
- Toasa, R. (2021). *Impacto de los costos ambientales en el diseño y desarrollo de productos sostenibles en el sector textil de la Zona 9 del Ecuador*. Universidad Central del Ecuador. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/25184/1/UCE-FING-CDI-TOASA%20ROBERTO.pdf>
- Unicef. (2019). *Estado mundial de la infancia 2017: Niños en un mundo digital*. United Nations. Obtenido de <https://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/20.500.12799/5699/Estado%20Mundial%20de%20la%20Infancia%202017%20Niños%20en%20un%20mundo%20digital%20Resumen.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vélez, L. (2018). *Beneficios de jugar al aire libre con los niños. [Figura]*. Obtenido de Guaiainfantil: <https://www.guaiainfantil.com/articulos/ocio/aire-libre/beneficios-de-jugar-al-aire-libre-con-los-ninos/>
- Villacís, J. M., & Pazmiño, M. A. (2018). Contribución de la tecnología a la productividad de las pymes de la industria textil en Ecuador. *Cuadernos de economía*, 41(115), 140-150. Obtenido de <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0210026617300298>
- Vogel, H. L. (2016). *Economía de la industria del entretenimiento: una guía para el análisis financiero* (Vol. Tomo I). Buenos Aires, Argentina: Universidad de Palermo. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/uta/76818>

Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño*. Editorial GG. Obtenido de <https://elibro.net/es/lc/uta/titulos/45553>

Zhao, Z., & Linaza, J. (2015). La importancia de los videojuegos en el aprendizaje y el desarrollo de niños de temprana edad. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 301- 318. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293141133005>

ANEXOS

Variable dependiente

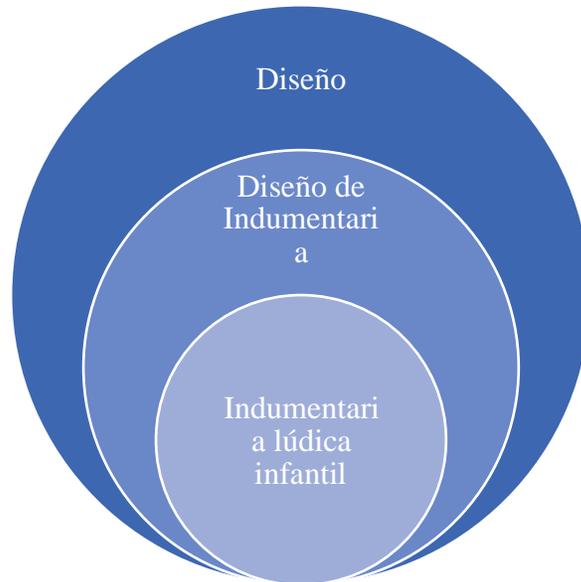


Gráfico 7. Anexo de variable dependiente

Variable independiente



Gráfico 8. Anexo de variable independiente

Redes conceptuales

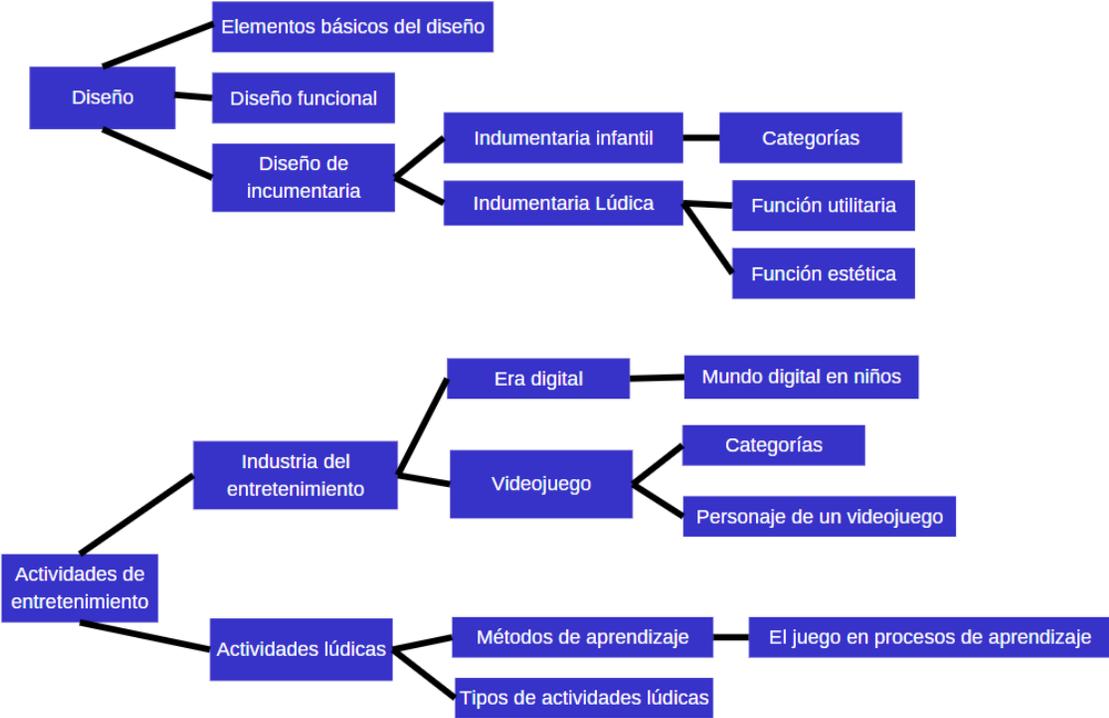


Gráfico 9. Anexo redes conceptuales

Árbol de problema

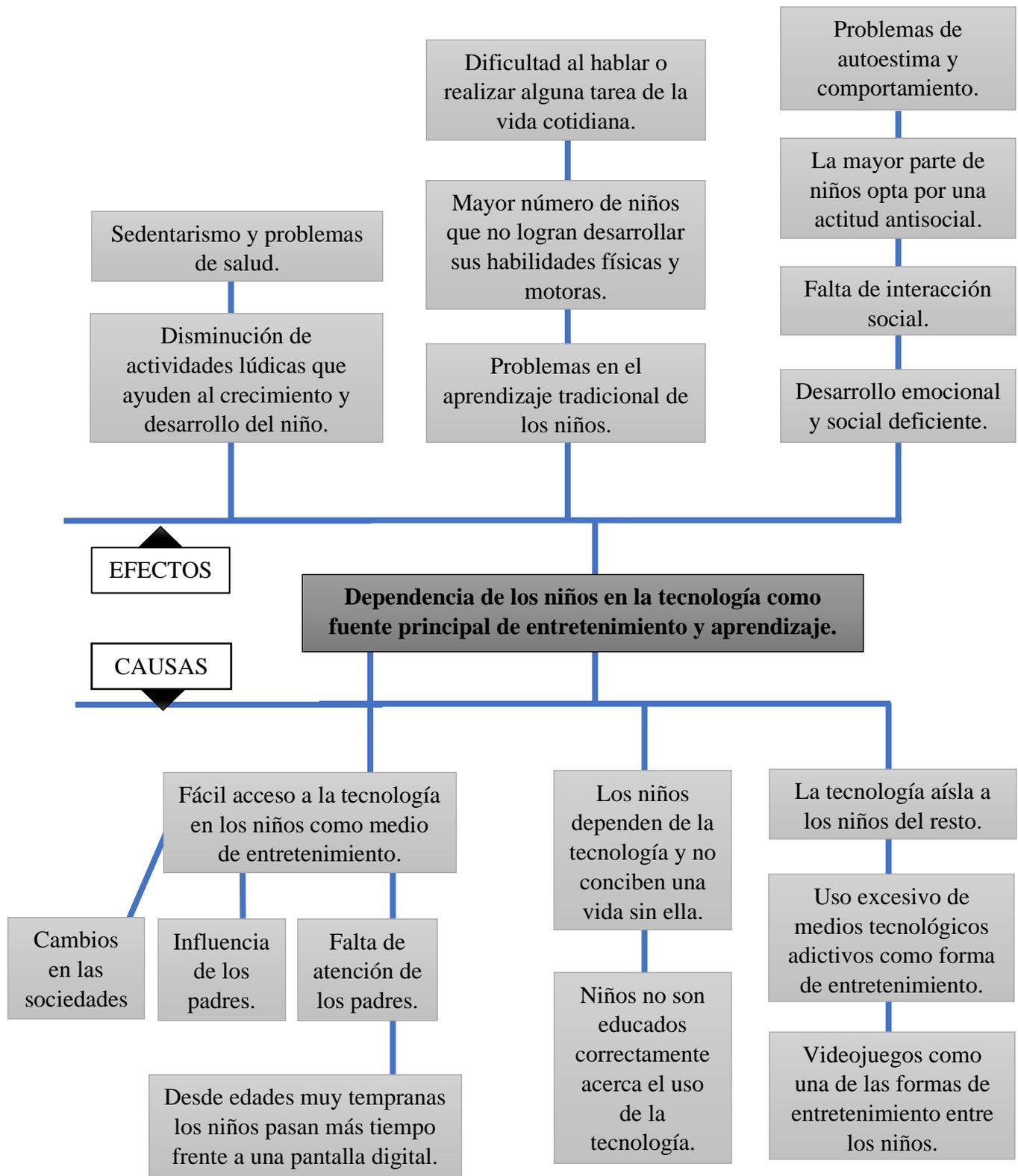


Gráfico 10. Anexo árbol de problemas

