

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

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

"Diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas 18 a 23 años dirigida a la empresa Lienzo".

Autora/o: Allison Nicole Zamora Galarza

Tutora/o: Mg. Carlos Alberto Guamán Llamuca

Ambato – Ecuador

Junio –2025

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de titulación sobre el tema:

"Diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas 18 a 23 años dirigida a la empresa Lienzo" de la alumna Allison Nicole Zamora Galarza estudiante de la carrera de Diseño Textil e Indumentaria, considero que dicho Proyecto de titulación bajo la Modalidad de 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, junio 2025

TUTOR

.....

Mg. Carlos Alberto Guamán Llamuca

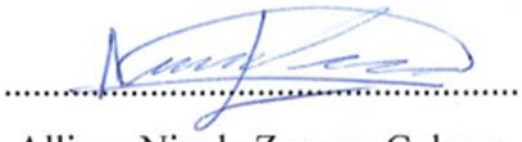
C.C.: 1803393501

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Allison Nicole Zamora Galarza con cédula de ciudadanía N° 1805727516, declaro que los criterios emitidos en el trabajo de integración curricular, Modalidad de Proyecto integrador bajo el tema: “Diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas 18 a 23 años dirigida a la empresa Lienzo” , 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, junio 2025

AUTORA



Allison Nicole Zamora Galarza

C.C.: 1805727516

DERECHOS DE AUTOR

Yo, Zamora Galarza Allison Nicole con C.C.: 1805727516 en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación **"DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE INDUMENTARIA PARA LA PRÁCTICA DEL SKATEBOARD PARA PERSONAS 18 A 23 AÑOS DIRIGIDA A LA EMPRESA LIENZO"** , 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, junio 2025

AUTORA



Allison Nicole Zamora Galarza

C.C.: 1805727516

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Trabajo de Integración Curricular, Modalidad Proyecto integrador sobre el **"DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE INDUMENTARIA PARA LA PRÁCTICA DEL SKATEBOARD PARA PERSONAS 18 A 23 AÑOS DIRIGIDA A LA EMPRESA LIENZO"** de Allison Nicole Zamora Galarza, 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, junio 2025

Para constancia firman:

_____

Título. Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

C.C.

_____ _____

Título. Nombres Apellidos
MIEMBRO CALIFICADOR
C.C.

Título. Nombres Apellidos
MIEMBRO CALIFICADOR
C. C.

DEDICATORIA

A ti, Dios de mi corazón, mi fuerza y mi consuelo,

en el árido desierto, el más puro cielo.

Tantas noches de ruego, un susurro al aire,

y tu voz me llamó, sin saber adónde iré.

Me abriste una senda, un camino sin mapa

en esta profesión, donde mi alma se escapa

de la duda y el miedo, pues tu plan se revela,

con cada latido, cada dulce secuela.

A ti, Padre amado, este proyecto entrego,

como ofrenda sincera, un humilde ruego

que sea el amanecer de tu voluntad plena,

la semilla bendita que en mi vida se estrena.

Allison Nicole Zamora Galarza

AGRADECIMIENTO

Salmo 23

A mi amado Dios, mi eterno pastor y guía en la oscuridad y el abismo, tu mano fue mi sostén en el valle más sombrío donde la sombra acecha, tu presencia fue luz, mi fortaleza inquebrantable, por la sabiduría derramada que disipó cada obstáculo, y me permitió avanzar con fe, seguro en tu abrazo.

A mis pilares, mis amados padres, Leticia y Nixon, vuestro aliento fue el viento bajo mis alas, la voz que me motivo a seguir, gracias por no permitir que la dificultad apagara mi luz, por ser el motor inagotable que me impulsó hacia adelante.

A mis amados hermanos, Josué, Megan, Franchesco, son la chispa que aviva mi espíritu, la razón de mi perseverancia, vuestra existencia mi motor constante, mi dulce inspiración.

A mi madre espiritual, Yolanda Caicedo por ser el refugio, el soporte espiritual que me arraigó en la fe, tu mano me guio en los senderos del Señor con paciencia y amor, gracias por enseñarme a depositar mis cargas en los hombros divinos, por ser un faro de luz en mi andar.

A mis Pastores Juan José y Raquel Zani, vuestro apoyo incondicional fue un bálsamo en el camino, un testimonio vivo del amor de Cristo en cada paso.

A mi amada iglesia IDN Latacunga y a cada miembro, vuestro amor incondicional ha tejido un hogar para mi alma, por mostrarme la familia de fe, un lazo eterno de hermandad, donde cada corazón es un reflejo del amor de Dios.

A mi querido amigo, Jonathan, eres un ángel en mi vida, enviado por la gracia divina, amigo incondicional, refugio en la tempestad, alegría en la calma, un eco fiel de la amistad que el cielo regala. A mis queridas amigas Esthela y Magdalena, gracias por cada instante compartido, dentro y fuera de la carrera, por las risas que iluminaron los días, y por el apoyo en los momentos grises.

A mis distinguidos profesores, con gratitud inmensa, a quienes guiaron mis pasos y moldearon mi mente, por cada enseñanza compartida con pasión abriendo puertas de conocimiento, por cada oportunidad permitida, que nutrió mi crecimiento y mi visión, su invaluable labor marcó un antes y un después en mi formación.

Allison Nicole Zamora Galarza

ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA i

APROBACIÓN DEL TUTOR ii

AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN iii

DERECHOS DE AUTOR iv

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO v

DEDICATORIA vi

AGRADECIMIENTO vii

ÍNDICE DE GENERAL viii

ÍNDICE DE CONTENIDO ix

ÍNDICE DE TABLAS xix

ÍNDICE DE FIGURAS xxi

RESUMEN EJECUTIVO xxxv

ABSTRACT xxxvi

ÍNDICE DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....1

CAPÍTULO I.....3

1 ANTECEDENTES GENERALES.....3

1.1. Nombre del proyecto.....3

1.2. Antecedentes (Estado de arte).....3

1.3. Planteamiento del problema.....9

1.4. Justificación.....9

1.5. Pregunta de investigación.....11

1.6. Objetivos.....11

1.6.1. Objetivo general.....11

1.6.2. Objetivos específicos.....11

CAPÍTULO II.....12

2 MARCO REFERENCIAL.....12

2.1. Marco conceptual.....12

2.1.1. Diseño.....12

2.1.1.1. Definición.....12

2.1.1.2. Lenguaje visual.....12

2.1.1.3. Fundamentos del diseño.....13

2.1.1.4. Principios del diseño....13
2.1.1.5. Elementos del diseño....13
2.1.1.6. Forma....14
2.1.1.7. Repetición....14
2.1.1.8. Estructura....15
2.1.1.9. Similitud....15
2.1.1.10. Gradación....15
2.1.1.11. Radiación....16
2.1.1.12. Anomalía....16
2.1.1.13. Contraste....16
2.1.1.14. Concentración....17
2.1.1.15. Textura....17
2.1.1.16. Espacio....17
2.1.1.17. Diseño de colecciones....18
2.1.1.18. Empezar una colección....18
2.1.1.19. Color....19
2.1.1.20. Inspiración....20
2.1.1.21. Elementos/Contenidos....20
2.1.1.22. Productos e Ilustraciones....21
2.1.1.23. Tipología de indumentaria....22
2.1.1.24. Alta costura....23
2.1.1.25. Prêt-à-couture....23
2.1.1.26. Prêt-à-porter....24
2.1.1.27. Confección y producción masiva....24
2.1.1.28. Universos de vestuario....24
2.1.1.29. Universo Formal....25
2.1.1.30. Universo Casual....25
2.1.1.31. Universo Jeans wear....26
2.1.1.32. Universo Kaki wear....26
2.1.1.33. Universo Sport wear....27
2.1.1.34. Universo Active wear....28
2.1.1.35. Universo Street wear....28

2.1.1.36. Universo Under wear....29
2.1.1.37. Universo Beach wear....29
2.1.1.38. Construcción de una prenda....30
2.1.1.39. Tipología de colección....30
2.1.1.40. Prêt-à-Porter (Ready-to-Wear)....31
2.1.1.41. Alta costura (Haute Couture)....31
2.1.1.42. Colecciones de temporada....32
2.1.1.43. Colecciones de colaboración....32
2.1.1.44. Colecciones de edición limitada....32
2.1.1.45. Colecciones de reciclaje....33
2.1.1.46. Colecciones temáticas....33
2.1.1.47. Indumentaria urbana....34
2.1.1.48. Pilares del Estilo Urbano....35
2.1.1.49. Tipos de Estilo Urbano....35
2.1.1.50. Estilo Urbano Elegante....36
2.1.1.51. Estilo Urbano Moderno....36
2.1.1.52. Estilo Urbano Casual....37
2.1.1.53. Estilo Urbano Clásico....38
2.1.1.54. Estilo Urbano Hip Hop....39
2.1.1.55. Estilo Urbano Chic....39
2.1.1.56. Estilo Urbano Hombre....40
2.1.1.57. Estilo Urbano Mujer....41

2.1.2. Tribus Urbanas....41

2.1.2.1. Definición....41
2.1.2.2. Skateboard....42
2.1.2.3. Historia....43
2.1.2.4. Aspectos Culturales....43
2.1.2.5. Cultura material....44
2.1.2.6. Décadas clave - Inicios del skate....44
2.1.2.7. Nacimiento de una industria....44
2.1.2.8. La revolución del skate....45

2.1.2.9. La revolución de las competiciones y trucos de skate 45
2.1.2.10. El Downhill y el Street Luge también eran skateboarding 46
2.1.2.11. El primer skatepark del mundo 46
2.1.2.12. La sequía de California en 1976 y el skate de rampa o transición 46
2.1.2.13. Década de los 1980, La década dorada del skate 47
2.1.2.14. Década de los 1990, la revolución del Street skateboarding 47
2.1.2.15. DÉCADA DE LOS 2000, EL SKATE MODERNO 48
2.1.2.16. Influencias - En la moda.....48
2.1.2.17. Ropa oversize 48
2.1.2.18. Logos y gráficos audaces 49
2.1.2.19. Estilo retro y vintage.....49
2.1.2.20. Influencia del Street wear 50
2.1.2.21. Colores neutro y terrosos.....50
2.1.2.22. Estética Casual y Desenfadada 50
2.1.2.23. Innovación en Diseño de Calzado.....51
2.1.2.24. Accesorios y Complementos.....51
2.1.2.25. Impacto en la música.....51
2.1.2.26. Punk rock y Hardcore 52
2.1.2.27. Hip Hop y Rap 52
2.1.2.28. Música alternativa y Grunge.....52
2.1.2.29. Indie y Emo.....52
2.1.2.30. Electrónica y EDM.....53
2.1.2.31. Arte urbano y skate 53
2.1.2.32. Espacios de expresión 53
2.1.2.33. Estilo y estética.....54
2.1.2.34. Colaboraciones entre artistas y marcas de skate 54
2.1.2.35. Manifestación de la cultura juvenil 54
2.1.2.36. Estilo de vida juvenil.....54
2.1.2.37. Proyectos sociales 55
2.1.2.38. Subculturas o tipos de skate.....56
2.1.2.39. Freestyle.....56

2.1.3. INDUMENTARIA SKATEBOARD 57

2.1.3.1. Origen y evolución 57
2.1.3.2. Influencias 58
2.1.3.3. Características 59
2.1.3.4. Categorías 60
2.1.3.5. Camisetas graficas 61
2.1.3.6. Pantalones anchos y cómodos 62
2.1.3.7. Sudaderas con capucha 62
2.1.3.8. Zapatillas de skate 63

2.1.4. Estudio de caso (Lienzo) 64

2.2. Marcas referentes y/o aspiracionales 65

2.2.1. VOLCOM 65

2.2.2. Thrasher Magazine 67

2.3. Visionario 69

2.3.1. Shawn Stussy 69

CAPÍTULO III 71

3 INVESTIGACIÓN DE MERCADO 71

3.1. Análisis externo 71

3.1.1. Análisis PESTEL 71

3.1.1.1. Entorno político 71
3.1.1.2. Entorno económico 74
3.1.1.3. Entorno social/ cultural 76
3.1.1.4. Entorno tecnológico 78

3.1.1.5. Entorno ambiental....79
3.1.1.6. Entorno legal....81
3.1.2. Tendencias de consumo....83
3.1.3. Segmentación del mercado potencial....84
3.1.4. Análisis del sector y del mercado de referencia....86
3.1.5. Índice de saturación del mercado potencial....87
3.1.6. Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)....88
3.2. Análisis interno....91
3.2.1. Análisis de recursos propios y disponibles....91
3.2.1.1. Recursos Tecnológicos....91
3.2.1.2. Recursos Humanos....92
3.2.1.3. Recursos Económicos....92
3.2.2. Análisis Cadena de valor....92
3.2.2.1. Eslabón de investigación y desarrollo....93
3.2.2.2. Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima....94
3.3. 3.2.2.3. Eslabón de producción....96
3.3.1.1. Eslabón de comercialización....97
CAPÍTULO IV....98
4 MARCO METODOLÓGICO....98
4.1. Estudio de público objetivo....98
4.1.1. Modelo de entrevista....101

4.1.1.1. Entrevista a Skaters 101
4.1.1.2. Entrevista a Empresa 103
4.1.1.3. Modelo de ficha de observación 104
4.2. Selección de la muestra 105
4.3. Técnicas de estudio 106
4.3.1. Enfoques de la investigación 106
4.3.2. Enfoque o investigación descriptiva 107
4.3.3. Cualitativas 107
4.3.4. Cuantitativas 108
4.4. Elaboración e interpretación de los datos 108
4.4.1. Interpretación de datos: Entrevista a Skaters 108
4.4.2. Interpretación de datos: Entrevistas a la Empresa 144
4.4.3. Fichas de observación 148
4.5. Conclusiones 168
CAPÍTULO V 171
5 TECNOLOGIAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCION 171
5.1. Cronograma de producción 171
5.2. Control de calidad 172
5.3. Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto 173

5.4. Requerimientos de mano de obra 176

5.5. Seguridad industrial y medio ambiente 178

CAPÍTULO VI 180

6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA 180

6.1. Descripción del producto o servicio 180

6.1.1. Brainstorming (lluvia de ideas) 181

6.1.1.1. Colección urbana 182
6.1.1.2. Colección streetwear 183
6.1.1.3. Colección jeans wear 184
6.1.1.4. Colección active wear 185
6.1.1.5. Colección urbana con elementos del jeanswear y activewear 186
6.1.1.6. Colección de indumentaria con estilos urbanos y streetwear 187

6.2. Perfil del cliente 188

6.2.1. Moodboard del perfil del cliente 193

6.3. Identidad de marca 194

6.4. Uso de la marca 197

6.5. Análisis de color de la propuesta 198

6.5.1. Paleta de color de la propuesta 200

6.6. Tendencia 201

6.7. Concepto de la propuesta 203

6.7.1. Moodboard de inspiración de la colección 204

6.8. Elementos del diseño 205

6.8.1. Siluetas 205

6.8.2. Proporción y línea 205

6.8.3. Función 206

6.8.4. Detalles 206

6.8.5. Estilo 206

6.9. Estampados, bordados y acabados, terminados 207

6.10. Materiales e insumos. 207

6.11. Sketch o bocetos 215

6.11.1. Diseños planos por prenda o referencia 216

6.11.2. Ilustraciones 217

6.12. Fichas técnicas (según el caso) 218

6.12.1. Ficha de diseño plano. 218

6.12.2. Ficha de estampado 224

6.12.3. Ficha de proceso de lavado 231

6.12.4. Ficha de patronaje 237

6.12.5. Ficha curva de corte 243

6.12.6. Ficha de marcada 259

6.12.7. Ficha de variación de color 275

6.12.8. Ficha de ruta operacional 292

6.12.9. Ficha de control de calidad 308

6.13. Photobook 314

6.14. Costos de producción 325

CONCLUSIONES 342

RECOMENDACIONES 344

BIBLIOGRAFÍA 345

ANEXOS 354

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Variable demográfica 85

Tabla 2. Variable geográfica 85

Tabla 3. Variable socioeconómica 86

Tabla 4. Análisis de la competencia 89

Tabla 5. Proveedores de Materia Prima 94

Tabla 6. Cuadro de selección de la población y muestra 106

Tabla 7. Interpretación de datos: Entrevistas a Skaters 108

Tabla 8. Interpretación de datos: Entrevista a la Empresa Lienzo 144

Tabla 9. Fichas de observación de movimientos: Paso Ollie 149

Tabla 10. Fichas de observación de movimientos: Paso Backside 180 Ollie 151

Tabla 11. Fichas de observación de movimientos: Paso Switch Ollie 153

Tabla 12. Fichas de observación de movimientos: Paso Backside pop shove - it 155

Tabla 13. Fichas de observación de movimientos: Paso Kickflip 157

Tabla 14. Fichas de observación de movimientos: Paso Frontside 180 Kickflip . 159

Tabla 15. Fichas de observación de movimientos: Paso Backside 180 Kickflip . 161

Tabla 16. Fichas de observación de movimientos: Paso Heelflip 164

Tabla 17. Fichas de observación de movimientos: Paso Varial Heelflip 166

Tabla 18. Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto 173

Tabla 19. MANO DE OBRA 177

Tabla 20. Ficha de análisis del consumidor.....189

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. La gama para otoño/invierno 2010-2011, tomado de “Principios básicos del diseño textil”, (Russell, 2013). 18

Figura 2. Ilustración de una posible aplicación de los elementos de una colección, tomado de “Principios básicos del diseño textil”, (Russell, 2013). 19

Figura 3. Los diseños de esta colección comparten la paleta de color, tomado de “Principios básicos del diseño textil”, (Russell, 2013). 20

Figura 4. Elementos juntos con otros para formar una colección, tomado de “Principios básicos del diseño textil”, (Russell, 2013). 21

Figura 5. Elementos juntos con otros para formar una colección, tomado de “Principios básicos del diseño textil”, (Russell, 2013). 22

Figura 6. Grupo multirracial de jóvenes amigos que se unen al aire libre, tomado de “Chiolecca”, (Fy, 2024). 35

Figura 7. Tipos de estilo (Estilo Urbano Elegante), tomado de “Chiolecca”, (Fy, 2024). 36

Figura 8. Estilo Urbano Moderno, tomado de “Pinterest”, (Svetlana, 2025). 37

Figura 9. Tipos de estilo (Estilo Urbano Casual), tomado de “Chiolecca”, (Fy, 2024). 38

Figura 10. Estilo Urbano Clásico, tomado de “Pinterest”, (Vernon, 2025). 38

Figura 11. Tipos de estilo (Estilo Urbano Hip Hop), tomado de “Chiolecca”, (Fy, 2024). 39

Figura 12. Estilo Urbano Chic, tomado de “Pinterest”, (Vernon, 2025). 40

Figura 13. Estilo Urbano Hombre, tomado de “Pinterest”, (Alexa, 2025). 40

Figura 14. Estilo Urbano Mujer, tomado de “Pinterest”, (Bobby, 2025). 41

Figura 15. Programa kit digital cofinanciado por los fondos Next Generation (EU) del mecanismo de recuperación y resiliencia, tomado de “SKATEPLURAL”, (Skate Plural, 2024). 55

Figura 16. Programa kit digital cofinanciado por los fondos Next Generation (EU) del mecanismo de recuperación y resiliencia, tomado de “SKATEPLURAL”, (Skate Plural, 2024). 55

Figura 17. Programa kit digital cofinanciado por los fondos Next Generation (EU) del mecanismo de recuperación y resiliencia, tomado de “SKATEPLURAL”, (Skate Plural, 2024). 56

Figura 18. Sobrecamisa Volcom / Gorros Carhartt / Calcetines Stance, tomado de “Atlas Stoked”, (Atlas Stoked, 2025). 61

Figura 19. Camiseta Vans Spray On / Camiseta Volcom Fergadelic / Camiseta Santa Cruz Evolved Hand, tomado de “Atlas Stoked”, (Atlas Stoked, 2025). 62

Figura 20. Cornell Classic de Element/ Hooded Duster Script Jacket / HUF, tomado de “Atlas Stoked”, (Atlas Stoked, 2025).....63

Figura 21. Zapatillas Globe Tilt / Zapatillas DC Shoes Court Graffik / Zapatillas Osiris D3 2001, tomado de “Atlas Stoked”, (Atlas Stoked, 2025). 64

Figura 22. Logo de Volcom, tomado de “Volcom”, (Volcom, 2025). 65

Figura 23. Website de Volcom, página de productos, tomado de “Volcom”, (Volcom, 2025). 66

Figura 24. Website de Volcom, página de productos, tomado de “Volcom”, (Volcom, 2025). 66

Figura 25. Logo de Thrasher, tomado de “Thrasher”, (Thrasher, 2025). 67

Figura 26. Website de Thrasher, página de productos, tomado de “Thrasher”, (Thrasher, 2025). 68

Figura 27. Website de Thrasher, página de productos, tomado de “Thrasher”, (Thrasher, 2025). 68

Figura 28. Logo de Stüssy, tomado de “Stussy logo”, (1000MARCAS, 2023). 69

Figura 29. Stüssy Tribe, colaboración entre Stüssy y Hiroshi, tomado de “Suellen Meski”, (Suellen Meski, 2025). 70

Figura 30. Website de Stüssy, página de productos, tomado de “Stüssy”, (Stüssy, 2025). 70

Figura 31. Modelo Kano. **Fuente:** Elaboración propia 99

Figura 32. Modelo de entrevista a Skaters. **Fuente:** Elaboración propia 102

Figura 33. Modelo de entrevista a la empresa Lienzo. **Fuente:** Elaboración propia 104

Figura 34. Modelo de ficha de observación. **Fuente:** Elaboración propia 104

Figura 35. Paso Ollie, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b).....149

Figura 36. Paso Backside 180 Ollie, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 151

Figura 37. Paso Switch Ollie, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 153

Figura 38. Paso Backside pop shove – it, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 155

Figura 39. Paso Kickflip, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 157

Figura 40. Paso Frontside 180 Kickflip, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 159

Figura 41. Paso Backside 180 Kickflip, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 161

Figura 42. Paso Heelflip, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 164

Figura 43. Paso Varial Heelflip, tomado de “Todo Skate”, (Todo skate, 2024b). 166

Figura 44. Cronograma del proyecto, **Fuente:** Elaboración propia.....171

Figura 45. Ficha de control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia 172

Figura 46. Brainstorming Colección urbana. **Fuente:** Elaboración propia 182

Figura 47. Brainstorming Colección streetwear. **Fuente:** Elaboración propia.....183

Figura 48. Brainstorming Colección jeans wear. **Fuente:** Elaboración propia 184

Figura 49. Brainstorming Colección active wear. **Fuente:** Elaboración propia....185

Figura 50. Brainstorming Colección urbana con elementos del jeanswear y activewear. **Fuente:** Elaboración propia.....186

Figura 51. Brainstorming Colección de indumentaria con estilos urbanos y streetwear. **Fuente:** Elaboración propia.....187

Figura 52. Moodboard del usuario: **Fuente:** Elaboración propia 193

Figura 53. Identidad de marca 194

Figura 54. Descripción de la marca 194

Figura 55. Logotipo de la marca 195

Figura 56. Tipografía de la marca.....195

Figura 57. Colores de la marca 196

Figura 58. Usabilidad.....196

Figura 59. Usos permitidos.....197

Figura 60. Uso de la marca 197

Figura 61. Paleta de colores de la tendencia. **Fuente:** Elaboración propia 198

Figura 62. Paleta de colores de estilos del skateboard. **Fuente:** Elaboración propia 199

Figura 63. Paleta de color de la colección. **Fuente:** Elaboración propia.....200

Figura 64. Moodboard de la tendencia, tomado de “” 202

Figura 65. Moodboar de inspiración de la colección. **Fuente:** Elaboración propia 204

Figura 66. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 208

Figura 67. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 209

Figura 68. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 210

Figura 69. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 211

Figura 70. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 212

Figura 71. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 213

Figura 72. Ficha de materiales e insumos. **Fuente:** Elaboración propia 214

Figura 73. Bocetos de la colección (vista delantera). **Fuente:** Elaboración propia 215

Figura 74. Bocetos de la colección (vista posterior). **Fuente:** Elaboración propia 215

Figura 75. Dibujos planos de la colección (vista delantera). **Fuente:** Elaboración propia 216

Figura 76. Dibujos planos de la colección (vista posterior). **Fuente:** Elaboración propia 216

Figura 77. Ilustraciones de la colección. **Fuente:** Elaboración propia.....217

Figura 78. Ficha de Dibujo plano. **Fuente:** Elaboración propia.....218

Figura 79. Ficha de Dibujo plano. **Fuente:** Elaboración propia.....219

Figura 80. Ficha de Dibujo plano. **Fuente:** Elaboración propia.....220

Figura 81. Ficha de Dibujo plano. **Fuente:** Elaboración propia.....221

Figura 82. Ficha de Dibujo plano. **Fuente:** Elaboración propia.....222

Figura 83. Ficha de Dibujo plano. **Fuente:** Elaboración propia.....223

Figura 84. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia.....224

Figura 85. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia.....225

Figura 86. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia 226

Figura 87. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia 227

Figura 88. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia 228

Figura 89. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia 229

Figura 90. Ficha de Estampado. **Fuente:** Elaboración propia 230

Figura 91. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 231

Figura 92. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 232

Figura 93. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 233

Figura 94. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 234

Figura 95. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 235

Figura 96. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 236

Figura 97. Ficha de Patronaje. **Fuente:** Elaboración propia 237

Figura 98. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 238

Figura 99. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 239

Figura 100. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 240

Figura 101. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 241

Figura 102. Ficha de Proceso de lavado. **Fuente:** Elaboración propia 242

Figura 103. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia 243

Figura 104. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....244

Figura 105. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....245

Figura 106. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....246

Figura 107. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....247

Figura 108. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....248

Figura 109. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....249

Figura 110. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....250

Figura 111. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia 251

Figura 112. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....252

Figura 113. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....253

Figura 114. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....254

Figura 115. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....255

Figura 116. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....256

Figura 117. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....257

Figura 118. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia.....258

Figura 119. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 259

Figura 120. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 260

Figura 121. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 261

Figura 122. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 262

Figura 123. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 263

Figura 124. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 264

Figura 125. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 265

Figura 126. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 266

Figura 127. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 267

Figura 128. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 268

Figura 129. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 269

Figura 130. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 270

Figura 131. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 271

Figura 132. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 272

Figura 133. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 273

Figura 134. Ficha de Marcada. **Fuente:** Elaboración propia 274

Figura 135. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 275

Figura 136. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 276

Figura 137. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 277

Figura 138. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 278

Figura 139. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 279

Figura 140. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 280

Figura 141. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 281

Figura 142. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 282

Figura 143. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 283

Figura 144. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 284

Figura 145. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 285

Figura 146. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 286

Figura 147. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 287

Figura 148. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 288

Figura 149. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 289

Figura 150. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 290

Figura 151. Ficha de Variación de color. **Fuente:** Elaboración propia 291

Figura 152. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....292

Figura 153. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....293

Figura 154. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....294

Figura 155. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....295

Figura 156. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....296

Figura 157. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....297

Figura 158. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....298

Figura 159. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....299

Figura 160. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....300

Figura 161. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....301

Figura 162. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....302

Figura 163. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....303

Figura 164. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....304

Figura 165. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....305

Figura 166. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....306

Figura 167. Ficha de Ruta operativa. **Fuente:** Elaboración propia.....307

Figura 168. Ficha de Control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia.....308

Figura 169. Ficha de Control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia.....309

Figura 170. Ficha de Control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia.....310

Figura 171. Ficha de Control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia.....311

Figura 172. Ficha de Control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia.....312

Figura 173. Ficha de Control de calidad. **Fuente:** Elaboración propia.....313

Figura 174. Photobook de la colección 1.....314

Figura 175. Photobook de la colección 2.....315

Figura 176. Photobook de la colección 3 316

Figura 177. Photobook de la colección 4 317

Figura 178. Photobook de la colección 5 318

Figura 179. Photobook de la colección 6 319

Figura 180. Photobook de la colección 7 320

Figura 181. Photobook de la colección 8 – 9 321

Figura 182. Photobook de la colección 10 – 11 322

Figura 183. Photobook de la colección 12 323

Figura 184. Photobook de la colección 13 324

Figura 185. Gastos administrativos, tiempo utilizado, costo por horas de la colección. **Fuente:** Elaboración propia 325

Figura 186. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 326

Figura 187. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 327

Figura 188. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 328

Figura 189. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 329

Figura 190. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 330

Figura 191. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 331

Figura 192. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 332

Figura 193. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 333

Figura 194. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 334

Figura 195. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 335

Figura 196. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 336

Figura 197. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 337

Figura 198. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 338

Figura 199. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 339

Figura 200. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 340

Figura 201. Ficha de Costos. **Fuente:** Elaboración propia 341

Figura 202. Entrevista a Skater 354

Figura 203. Entrevista a Skater 354

Figura 204. Entrevista a Skater 355

Figura 205. Entrevista a Skater 355

Figura 206. Entrevista a Grupo focal 356

Figura 207. Entrevista a Grupo focal 356

Figura 208. Entrevista a empresa Lienzo 357

Figura 209. Interacción con skaters.....357

Figura 210. Toma de medidas a skaters 358

Figura 211. Toma de medidas a skaters 358

Figura 212. Toma de medidas a skaters 359

Figura 213. Toma de medidas a skaters 359

Figura 214. Prueba de vestuario a skaters 360

RESUMEN EJECUTIVO

Este proyecto aborda la creciente relevancia de la indumentaria especializada para la práctica del skateboard, un fenómeno global que trasciende lo deportivo para definirse como un estilo de vida y expresión cultural. Esta actualidad se refleja en la demanda de prendas que no solo cumplan con exigencias físicas de resistencia y funcionalidad, sino que también capturen la identidad del skater, lo cual es crucial para la empresa Lienzo ya que, al ofrecerle una vía estratégica para diversificar su oferta y expandirse hacia un nicho de mercado con un considerable potencial de crecimiento.

Para el desarrollo de la propuesta, se aplicó una metodología de investigación bibliográfica exhaustiva para fundamentar teóricamente las características de la cultura skate y el diseño de indumentaria, con un enfoque de investigación descriptivo, por medio de entrevistas y grupos focales con el grupo objetivo, permitiendo un diagnóstico preciso de sus necesidades funcionales, de resistencia y estéticas en la vestimenta, además, se realizó un análisis del entorno externo e interno de la empresa Lienzo para asegurar la viabilidad y pertinencia de la propuesta.

Por lo tanto, la línea de indumentaria urbana para la práctica del skateboard comienza con el diseño de una colección que se caracteriza por integrar criterios de funcionalidad, durabilidad y un estilo auténtico que resuena con la cultura skater. En conclusión, este proyecto contribuye a la empresa Lienzo al facilitar la expansión de su catálogo de productos hacia un segmento de mercado con alto potencial, fortaleciendo su competitividad y capacidad de adaptación a las nuevas tendencias en la industria textil.

PALABRAS CLAVES:

SKATEBOARD/INDUMENTARIA/URBANO/DISEÑO/COLECCIÓN

ABSTRACT

This project addresses the growing relevance of specialized apparel for skateboarding, a global phenomenon that transcends sports to define itself as a lifestyle and cultural expression. This is reflected in the demand for garments that not only meet the physical demands of resistance and functionality, but also capture the identity of the skateboarder, which is crucial for Lienzo, as it offers a strategic way to diversify its offer and expand into a market niche with considerable growth potential.

For the development of the proposal, an exhaustive bibliographic research methodology was applied to theoretically base the characteristics of skate culture and clothing design, with a descriptive research approach, through interviews and focus groups with the target group, allowing an accurate diagnosis of their functional, resistance and aesthetic needs in clothing, in addition, an analysis of the external and internal environment of the company Lienzo was conducted to ensure the feasibility and relevance of the proposal.

Therefore, the line of urban apparel for skateboarding begins with the design of a collection that is characterized by integrating criteria of functionality, durability and an authentic style that resonates with the skateboarder culture. In conclusion, this project contributes to Lienzo by facilitating the expansion of its product catalog into a market segment with high potential, strengthening its competitiveness and ability to adapt to new trends in the textile industry.

KEYWORDS:

SKATEBOARD/CLOTHING/OUTFIT/URBAN/DESIGN/COLLECTION

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de carácter integrador lleva a cabo el diseño de indumentaria urbana que no solo se basa en la confección de prendas, si no que busca responder a las necesidades estéticas, funcionales y culturales de segmentos específicos de la población, en este contexto, la cultura del skateboard ha evolucionado de un pasatiempo a un estilo de vida y deporte global, demandando una indumentaria especializada que no solo resista las exigencias físicas del deporte, sino que también refleje la identidad y los valores de sus practicantes, con el fin de diversificar la oferta de productos de la empresa Lienzo e ingresar a un nicho de mercado con un potencial de crecimiento significativo.

El Capítulo I abarca los antecedentes investigados por cada variable del proyecto, tanto la indumentaria urbana e influencia de la comunidad skater, adicionalmente se define la problemática, la justificación y los objetivos que guían la investigación. El Capítulo II profundiza en la investigación descriptiva, abordando exhaustivamente la variable dependiente e independiente, la indumentaria urbana, las características de la indumentaria para skateboard y un análisis detallado de la empresa Lienzo, complementado con el estudio de marcas referentes y aspiracionales.

El Capítulo III se dedica al análisis del entorno externo, examinando factores políticos, económicos, sociales, tecnológicos, ecológicos y legales, además tendencias de consumo y el mercado potencial, junto con un análisis interno de los recursos y la cadena de valor de la empresa. En el Capítulo IV, se presenta la metodología de recolección de datos, el análisis del público objetivo y la identificación de factores clave que informaron la propuesta de diseño, incluyendo la integración de prendas del active y jeans wear con influencia de los diferentes estilos del skateboard adaptadas a la indumentaria del mismo.

El Capítulo V se presenta y se detalla el cronograma de planificación de la colección, los tiempos de desarrollo, y los recursos necesarios como tecnologías y personal, además de consideraciones sobre seguridad industrial y medio ambiente que son pertinentes en el proyecto. Finalmente, el Capítulo VI se enfoca en la creación de la marca bajo la cual se desarrollará la colección, el proceso de bocetaje, la propuesta creativa, su desarrollo

técnico y el fichaje de las prendas permitiendo entregar una propuesta de diseño concreta y aplicable.

CAPÍTULO I

1 ANTECEDENTES GENERALES

1.1. Nombre del proyecto

Diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas 18 a 23 años dirigida a la empresa Lienzo.

1.2. Antecedentes (Estado de arte)

En el proyecto con el tema, "*El ascenso de la tribu del skateboard y su influencia en el mercado de la moda callejera*" detalla cómo el skateboarding, desde sus inicios en California, ha evolucionado hasta convertirse en un fenómeno global, ejerciendo una poderosa influencia en la moda y el consumo, destaca su naturaleza tribal y su intrínseca conexión con el estilo streetwear o moda callejera (Ribeiro, 2023).

Este proyecto profundiza en la cultura del skateboarding, presentándola como una "tribu" con características y valores distintivos, al mismo tiempo, se destaca la evolución del skateboarding como un fenómeno global, dicho análisis se considera crucial para la comprensión del público objetivo, además, se subraya la estrecha relación entre el skateboarding y el streetwear, lo cual permite la identificación de las tendencias y estilos relevantes para los skaters.

La investigación titulada "*Análisis de las prácticas culturales que se generan a partir del skateboarding*" analiza la evolución del skateboarding, desde su introducción en la década de los 80 hasta su consolidación como deporte extremo y subcultura contemporánea, adicional a eso el análisis revela la existencia de un lenguaje y códigos propios dentro de la comunidad skater, manifestándose en la jerga utilizada, los saludos y las denominaciones específicas, el estudio se caracteriza por explorar las características culturales distintivas de los jóvenes practicantes (Palta, 2020).

La investigación de Palta (2020) sobre las prácticas culturales del skateboarding ofrece un aporte significativo para este proyecto, ya que busca comprender la dinámica de esta subcultura, al analizar la evolución del skateboarding en el contexto colombiano, el estudio proporciona información valiosa sobre su consolidación como deporte extremo y fenómeno cultural, la identificación de un lenguaje y códigos propios, así como de un estilo de vestimenta distintivo, permitiendo al proyecto adaptar sus estrategias de comunicación y diseño para conectar de manera auténtica con la comunidad skater, además, la exploración de las características culturales de los jóvenes practicantes facilita la comprensión de sus valores y comportamientos, lo que resulta fundamental para la creación de productos y experiencias que resuenen con su identidad y estilo de vida.

El presente proyecto con el tema "*Estudio de los factores influyentes en la construcción de identidad y el consumo de marcas de la cultura urbana Skater de México D.F y Manizales – Colombia"* se centra en el análisis de los perfiles y características de los jóvenes pertenecientes a la subcultura skater, desde la perspectiva de la influencia del consumo de marcas, este proyecto se fundamentó en la teoría de Maffesoli sobre las tribus urbanas, que las concibe como espacios de refugio y búsqueda de identidad para jóvenes que escapan del individualismo, además argumenta que las subculturas, como la skater, representan nichos de mercado valiosos para las marcas, ya que ofrecen la posibilidad de una comunicación más directa y efectiva (Nieto, 2016).

Esta tesis permite ampliar la comprensión de la relación entre la identidad y el consumo de marcas dentro de la subcultura skater, se menciona que las subculturas, y en particular la skater, representan nichos de mercado valiosos al ofrecer una comunicación directa y efectiva, lo cual es de gran aporte para entender las dinámicas de las tribus urbanas para las marcas, ya que influyen en el consumo y las tendencias, siendo un proyecto exploratorio aporta cómo la identidad colectiva de los jóvenes skaters moldea sus patrones de consumo y su relación con las marcas, al analizar la subcultura skater como un nicho específico, se destaca la influencia de las tribus urbanas en el consumo de marcas, ofreciendo información valiosa para este proyecto al permitir ayudar a desarrollar

productos y servicios que resuenen con los valores y la estética de la comunidad skater, facilitando una conexión auténtica y duradera.

De acuerdo con la tesis titulada *"Generación de una línea de indumentaria urbana, inspirada en la resistencia indígena de la década de 1990"* reconoce que la indumentaria urbana es un medio para expresar identidades culturales y sociales, y busca homenajear el despertar social y político de las comunidades, el estudio tambien aborda la conexión entre la indumentaria y la narrativa de la resistencia indígena, analizando cómo los elementos culturales pueden ser incorporados significativamente en el diseño de prendas urbanas (Inlago, 2024).

Aunque la tesis de Inlago (2024) no se enfoca en la indumentaria skater, resulta un aporte crucial para esta investigación al reconocer la indumentaria urbana como un medio de expresión para identidades culturales y sociales, a pesar de centrarse en la resistencia indígena, el principio fundamental de utilizar la vestimenta para comunicar identidad es directamente transferible a la subcultura skater, el estudio enfatiza la relevancia de comprender y homenajear el "despertar social y político" de una comunidad, que en el contexto del skateboarding se manifiesta en su historia, valores y estética particulares, al analizar cómo los elementos culturales pueden ser integrados significativamente en el diseño de prendas urbanas, además, explora la manera en que los elementos distintivos de la cultura skater pueden incorporarse en la colección, creando prendas que no solo sean funcionales para la práctica, sino que también conecten con la identidad y los valores de los jóvenes skaters.

Según Ávila (2020) en su investigación "*Diseño de indumentaria urbano-deportiva en cuenca"* analiza la mezcla la moda urbana y el estilo deportivo, tomando como referencia las tribus urbanas skaters para crear colecciones urbano-deportivas en Cuenca, ya que presenta una gran escasez de innovación y diseño, además explora cómo la vestimenta trasciende su función utilitaria, convirtiéndose en un medio de expresión de identidad y pertenencia grupal, se argumenta que los individuos, independientemente de su edad, utilizan la ropa para comunicar su afinidad con ciertas tendencias e ideologías, se destaca

el papel de las tribus urbanas como unidades étnicas con homogeneidad cultural, lingüística y de valores, donde los símbolos, tradiciones y ritos comunes son esenciales, además, se resalta la influencia de los ídolos mediáticos y la música en la conformación de estilos y creencias alternativas, el estudio también aborda la evolución del vestuario juvenil a lo largo del siglo XX, destacando cómo la necesidad de pertenencia impulsa la construcción de identidades a través de la moda.

La investigación propuesta se centra en la revitalización de la industria de indumentaria deportiva en Cuenca, Ecuador, mediante la innovación en diseño y producción, se busca ampliar la información sobre las tendencias actuales en moda urbana y deportiva, realizando un estudio de mercado para identificar las preferencias de los consumidores locales y fortalecer la identidad de la ciudad, este proyecto sirve como aporte para saber cuál es la problemática de la falta de innovación en el diseño y producción de indumentaria deportiva, adicional destaca la evolución del diseño de modas hacia la fusión de lo deportivo y casual, lo que permite la importancia de adaptar la producción local a las demandas de los consumidores modernos y a las tendencias globales, además, se enfatiza el papel de las tribus urbanas como unidades culturales con valores y símbolos compartidos, y la influencia de los ídolos mediáticos y la música en la formación de estilos y creencias alternativas.

Basándonos en la tesis titulada *"Generación de una línea de indumentaria urbana femenina a partir de la influencia del género musical reggaetón para la Academia de baile "Magnanimos Complex Studio"* describe la creación de una colección de ropa urbana para mujeres directamente inspirada en la estética y la energía del reggaetón, tambien enfatiza la profunda conexión entre la música y la moda como poderosos vehículos de expresión cultural e identidad personal y colectiva, al tomar el reggaetón como su principal fuente de inspiración, la tesis busca diseñar prendas que no solo sean apropiadas para el baile en un entorno urbano, sino que también capturen la actitud, el ritmo y la vibrante cultura asociados con este género musical popular (Lagua, 2024).

Según la investigación de Lagua (2024), se evidencia cómo un género musical urbano actual como el reggaetón puede constituir una base de inspiración robusta y pertinente para la creación de indumentaria urbana, este estudio se enfoca en la integración entre la música y la moda, ofreciendo un modelo para examinar las relaciones entre la subcultura del skateboarding y las tendencias de la moda urbana, adicionalmente, el trabajo de Lagua resalta la trascendencia de comprender la estética, los valores y la energía inherentes a una comunidad o tribu, con el fin de convertirlos en elementos de diseño tangibles en la vestimenta, esta perspectiva aporta información relevante para analizar la estética distintiva, la música vinculada y la actitud de los practicantes del skateboarding, elementos cruciales para el desarrollo de la colección.

Arias (2023) en su tesis "*Diseño de identidad visual para una nueva marca de ropa streetwear sostenible*", menciona que "En la actualidad, la moda streetwear1 se ha convertido en una de las corrientes más influyentes en el mundo de la moda, atrayendo a un público cada vez más amplio y diverso" (p. 4).

Según Arias (2023) habla sobre la creciente influencia y diversidad del streetwear en el mundo de la moda, subraya la pertinencia de enfocar la colección de indumentaria para skateboard dentro de este marco estilístico, ya que asegura una conexión con una corriente de moda contemporánea de gran alcance y atractivo para el público lo que permitirá que la marca Lienzo pueda conectar de una manera más fácil con los usuarios.

La tesis titulada "*skate en el gran la plata: lógica interna, lógica externa y educación física"* hace un estudio profundo del skateboarding, va más allá de solo describir el deporte y busca entender su impacto en la sociedad, la cultura y la educación, el proyecto menciona que usa un método de investigación cualitativo que se enfoca en entender a las personas y sus experiencias, el estudio analiza cómo funciona el skateboarding, cómo se relaciona con la ciudad, el estudio muestra que el skateboarding es más que un deporte, es una parte importante de la vida urbana moderna, adicional busca entender por qué los skaters hacen lo que hacen, cómo construyen su identidad y cómo usan los espacios públicos (Saraví, 2021).

Si bien esta tesis tiene un enfoque deportivo y educativo, es de ayuda, pues proporciona información significativa sobre una visión integral de la subcultura skater, la información permite comprender las dinámicas sociales y comunicativas que influyen en la identidad colectiva de este grupo, analiza las estructuras de comunicación interpersonal y virtual, así como la exploración de la apropiación del espacio público, además ofrece información valiosa sobre cómo los skaters interactúan y se relacionan con su entorno, además, identifica al skateboarding como un deporte extremo que genera una fuerte identidad de colectividad y que trasciende fronteras, permite al proyecto comprender la relevancia de esta subcultura en el contexto global y su influencia en las tendencias de consumo.

Proyecto con el tema "*Cuál es la influencia de la subcultura urbana de los skaters en la moda streetwear producida por la marca Perro Loco durante el periodo 20132019"* explora la influencia de las subculturas en la moda, destacando cómo grupos como los punks, metaleros y skaters han dejado su huella en la historia del vestuario, en el caso de la subcultura skater, describe su estilo flexible y funcional, desde jeans ajustados hasta ropa holgada influenciada por el hip-hop, además, aborda el crecimiento del streetwear, una moda callejera que fusiona elementos del hip-hop, skate y surf, y su impacto en la industria de la moda a través de las redes sociales (Romero, 2020).

Ciertamente, esta tesis permite observar la influencia de las subculturas en la moda, particularmente la subcultura skater, y su impacto en el streetwear, a través de su análisis presenta cómo los skaters expresan su identidad mediante la vestimenta. Por otro lado, describe como el estilo flexible y funcional de los skaters, desde jeans ajustados hasta ropa holgada influenciada por el hip-hop, permitiendo al proyecto explorar diferentes opciones de diseño y adaptarse a las preferencias de los consumidores, adicional, el estudio destaca la importancia de las zapatillas con suela plana y ligera, un elemento esencial en la vestimenta de los skaters, lo cual implica que el proyecto debe considerar el calzado en la presentación del diseño final.

1.3. Planteamiento del problema

A pesar de la creciente popularidad del skateboarding como deporte y estilo de vida en Ecuador, especialmente entre jóvenes de 18 a 23 años, existe una carencia de indumentaria especializada que combine funcionalidad, durabilidad y un estilo que refleje la identidad cultural de los skaters ecuatorianos, esta falta de oferta local obliga a los practicantes a depender de productos importados, limitando su acceso a prendas adecuadas y restringiendo la expresión de su identidad, además, la variabilidad en la aceptación y apoyo al skateboarding en diferentes regiones del país ha generado una disparidad en el desarrollo del mercado local de indumentaria.

Por lo tanto, se plantea la necesidad de diseñar una colección de indumentaria para skateboarding que responda a las necesidades específicas de los jóvenes ecuatorianos, considerando la funcionalidad requerida para la práctica del deporte, la durabilidad necesaria para resistir el desgaste, y un estilo que conecte con la cultura urbana y la identidad local, ofreciendo una alternativa a los productos importados y fortaleciendo la presencia de la cultura skate en el mercado ecuatoriano.

1.4. Justificación

Actualmente, la comunidad o tribu de skaters ecuatorianos se enfrentan a una oferta limitada de ropa especializada, lo que los obliga a recurrir a costosas importaciones, esta dependencia no solo representa una carga económica, sino que también dificulta la expresión de una identidad cultural única dentro de la comunidad skater del país, al desarrollar una línea de ropa específica para skateboarding, se pretende ofrecer una alternativa local que responda a las necesidades funcionales de este deporte, como la durabilidad, la comodidad y la libertad de movimiento, pero que también incorpore elementos auténticos de la cultura, incorporando elementos de diseño que resuenen con la identidad de la comunidad.

El proyecto planteado representa una inmersión profunda en la creación de una colección de indumentaria que trasciende lo meramente funcional y de calidad, que posea un significado cultural y genere un impacto positivo en la comunidad skater, la indumentaria para skateboarding que combine funcionalidad, comodidad e identidad cultural de los skaters, ofreciendo una alternativa a la importación y fomentando la creación de una escena local, es pertinente al responder a una necesidad real de la comunidad skater y alinear con tendencias de producción local y apoyo a subculturas. El producto final es una colección de ropa skateboarding para la empresa Lienzo, que incluye diversas prendas con diseño inspirado en los estilos de la cultura skater, priorizando tanto el estilo como la funcionalidad y durabilidad para la práctica de este deporte, ofreciendo así una propuesta local con identidad propia.

Es necesario analizar tendencias de la moda urbana y el skateboarding, investigar materiales resistentes y funcionales, comprender las necesidades de movilidad y protección de los skaters, y estudiar el mercado objetivo para identificar preferencias estéticas y rangos de precios. Este análisis permite tomar decisiones informadas sobre diseño, producción y comercialización, maximizando el éxito y respondiendo a las expectativas del público. Además, la investigación explora la cultura del skateboarding en Ecuador, identificando valores y símbolos, analizando la competencia y detectando oportunidades para definir una propuesta de valor única para la marca Lienzo, conectando con la identidad de los jóvenes skaters ecuatorianos y ofreciéndoles una alternativa atractiva y relevante.

Se va a diseñar una línea de indumentaria para skateboarding que beneficiará a diversos actores, principalmente, los jóvenes skaters de 18 a 23 años, accederán a ropa diseñada para sus necesidades específicas, combinando funcionalidad, durabilidad, comodidad y un estilo acorde a su identidad y tendencias actuales. Esto mejorará su experiencia deportiva al contar con prendas de alta calidad, además, la empresa Lienzo expandirá su mercado al llegar al segmento skater, aumentando ventas, fortaleciendo su imagen en la cultura urbana y consolidando su posición en la moda, indirectamente, se beneficiarán los

proveedores de Lienzo, la industria textil local y la comunidad skater en general, al contar con una marca que apoya e impulsa este deporte.

1.5. Pregunta de investigación

¿Cuáles son los elementos de la cultura skate y como integrar en el diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas de 18 a 23 años dirigida a la empresa Lienzo?

1.6. Objetivos

1.6.1. Objetivo general

Desarrollar una colección de indumentaria para la práctica del skateboard, destinada a personas de 18 a 23 años, a fin de facilitar la práctica adecuada del deporte, y su implementación en la empresa Lienzo de la ciudad de Ambato.

1.6.2. Objetivos específicos

- Fundamentar teóricamente las características de la cultura skate para el desarrollo de una colección de indumentaria, a partir de la revisión bibliográfica.
- Diagnosticar las necesidades funcionales y de resistencia de los skateboards a partir de entrevistas a expertos y grupos focales.
- Establecer los datos para la obtención de variables de diseño y su aplicación a través del método proyectual en una colección de indumentaria.

CAPÍTULO II

2 MARCO REFERENCIAL

2.1. Marco conceptual

2.1.1. Diseño

2.1.1.1. Definición

Para Wong (2014), el diseño es un proceso creativo visual con un propósito práctico que no solo se queda en la apariencia, lo define como un objeto bien diseñado que fusiona la apariencia con funcionalidad, seguridad, durabilidad y viabilidad, “El diseño no es solo un adorno” (Wong, 2014, p.14), lo dicho por Wong demuestra que el diseño es un proceso creativo con un propósito claro, donde la apariencia es solo una parte de un todo, el diseño debe ser un acto creativo con una finalidad útil, donde el diseñador busca resolver problemas prácticos, ya sea comunicando un mensaje de forma efectiva o satisfaciendo las necesidades de un usuario con un producto, un diseño exitoso debe ser funcional, seguro, duradero y económicamente viable, cumpliendo la necesidad específica para la que fue creado, además, el diseñador debe armonizar la estética con la utilidad, reflejando o evidenciando las tendencias y preferencias de su época.

2.1.1.2. Lenguaje visual

En cuanto al lenguaje visual, Wong (2014) señala la importancia de un lenguaje visual como base fundamental para la creación en diseño, incluso antes de la aplicación práctica, la comprensión profunda de los principios de organización visual permite enriquecer a un diseñador significativamente, el lenguaje visual es más interpretativo, enfatiza un pensamiento sistemático, la precisión y la objetividad, en contraposición a la emoción y la intuición, si bien la intuición y el gusto personal son valiosos, una comprensión consciente de los principios de organización visual potencia significativamente la capacidad creativa, además equipa al diseñador con las herramientas necesarias para abordar y resolver los problemas prácticos que se le presenten.

2.1.1.3. Fundamentos del diseño

De acuerdo con el libro de Wong (2014) menciona que los fundamentos del diseño constituyen la base esencial y sistemática para comprender y crear composiciones visuales efectivas, estos fundamentos se centran en el estudio completo de los elementos visuales primarios, como el punto, la línea, el plano, la forma, el color y la textura, y en la exploración de los principios fundamentales que rigen su organización, incluyendo la repetición, el contraste, la gradación y la estructura, la aplicación de estos elementos permite a los diseñadores tomar decisiones conscientes e informadas sobre cómo manipular y combinar estos componentes para comunicar mensajes claros y lograr efectos visuales deseados, en el caso de no tener claro estos fundamentos el proceso del proceso de diseño se vuelve intuitivo y carente, limitando la capacidad del diseñador para resolver problemas complejos y crear obras visualmente coherentes e impactantes.

2.1.1.4. Principios del diseño

Para Wong (2014) los principios del diseño son las directrices fundamentales dentro de una composición, se pueden estructurar y combinar los elementos básicos para lograr efectos visuales específicos y comunicar mensajes de manera efectiva, comprender y aplicar estos principios es fundamental para pasar de una manipulación intuitiva de los elementos visuales a una creación intencional y efectiva de diseños, estos principios proporcionan las herramientas conceptuales para analizar, planificar y ejecutar composiciones visuales sólidas y significativas.

2.1.1.5. Elementos del diseño

La teoría de Wong (2014) se fundamenta en una lista de elementos esenciales que constituyen la base para cualquier análisis y discusión en el campo del diseño, si bien en la experiencia visual estos elementos se encuentran intrínsecamente relacionados y no se perciben de forma aislada, su identificación individual es crucial para comprender la apariencia final y el contenido de una obra, estos elementos, aunque sean abstractos cuando se consideran por separado, al unirse determinan la totalidad de un diseño para

facilitar el estudio y la aplicación, se clasifican en cuatro grupos distintos pero interconectados: el primero son los Elementos conceptuales, que son la base invisible del diseño; segundo son los Elementos visuales, que son lo que realmente vemos; en tercero lugar son los elementos de relación, que describen cómo interactúan los elementos visuales entre sí; y en cuarto lugar tenemos a los elementos prácticos, que se vinculan con la función y el significado del diseño, esta categorización sistemática proporciona un marco estructurado para analizar y comprender la complejidad de la creación visual.

2.1.1.6. Forma

Wong (2014) en su libro enfatiza que los elementos conceptuales del diseño son intrínsecamente invisibles, en el momento en que un punto, una línea o un plano se manifiestan visualmente, se transforman en forma, adquiriendo atributos como figura, tamaño, color y textura para ser perceptibles, por lo tanto, los puntos, líneas y planos que observamos en una obra visual son, en esencia, formas tangibles, esta distinción subraya la transición de las ideas abstractas del diseño a su concreción visual, donde los elementos conceptuales se visten de atributos perceptibles para comunicar y generar impacto en el espectador, la visibilidad implica necesariamente la existencia de una forma con características visuales definidas.

2.1.1.7. Repetición

La repetición mencionada por el libro de Wong (2014) dice que la repetición genera una sensación inmediata de armonía, donde cada módulo actúa como una unidad rítmica, la repetición se presenta en módulos como el método de diseño más sencillo, el concepto de módulos en el diseño, se define como formas idénticas o similares que se repiten dentro de una composición, contribuyendo significativamente a su unificación, para que cumplan su función unificadora, los módulos deben ser simples, ya que formas demasiado complejas tienden a percibirse como elementos individuales, mostrando un efecto de unidad, los módulos estan presentes en la mayoría de los diseños y un mismo diseño puede incorporar múltiples conjuntos de módulos, depende de la escala y la cantidad de los

módulos para que influyan en la percepción del diseño: los módulos grandes y escasos pueden generar un diseño simple y audaz, mientras que los módulos diminutos y abundantes pueden crear la apariencia de una textura uniforme.

2.1.1.8. Estructura

La estructura para Wong (2014) subraya la presencia fundamental de la estructura en casi todos los diseños, cuya función principal es gobernar la posición de las formas, la estructura proporciona la lógica detrás de la disposición de los módulos, ya sea en filas equidistantes o en patrones circulares, además la estructura se clasifica en formal, semiformal e informal, y puede ser activa o inactiva, visible o invisible.

2.1.1.9. Similitud

La similitud para Wong (2014) es una relación entre formas que, aunque no son idénticas, comparten características comunes, a diferencia de la repetición, esta exige una igualdad absoluta, la similitud permite variaciones manteniendo una sensación considerable de regularidad, tambien logra un equilibrio entre la uniformidad y la diversidad, enriqueciendo la composición con una sensación de parentesco visual entre sus elementos, esta cualidad de la similitud la convierte en una herramienta valiosa en el diseño, ya que permite introducir variedad e interés visual sin sacrificar por completo la coherencia y el sentido de orden que proporciona la repetición.

2.1.1.10. Gradación

La gradación para Wong (2014) exige un cambio gradual y, crucialmente, ordenado en los elementos visuales, genera una ilusión óptica y crea una sensación de avance, la gradación se presenta como una experiencia visual cotidiana, ejemplificada por la percepción del tamaño de los objetos en función de la distancia: los objetos cercanos se ven grandes y los lejanos, pequeños, tambien la gradación introduce un cambio secuencial y predecible, diferenciándose de la variación más libre de la similitud, se debe tener en

cuenta la diferencia clara entre similitud y gradación, la gradación es una disciplina visual más rigurosa, mientras que la similitud implica semejanza entre formas,

2.1.1.11. Radiación

La radiación para Wong (2014) se produce cuando módulos repetidos o subdivisiones estructurales giran de manera regular alrededor de un centro, generando un efecto radial y creando una vibración óptica, un esquema de radiación posee la cualidad de atraer la atención de inmediato, convirtiéndolo en una herramienta eficaz para crear diseños vigorosos y llamativos.

2.1.1.12. Anomalía

La anomalía para Wong (2014) se define como la introducción de una irregularidad dentro de un diseño que predomina, lo que significa que es una pieza fuera de lugar o de forma, esta interrupción, que puede ser sutil o significativa, se manifiesta a veces como un elemento singular en una organización homogénea, en el diseño, el uso de la anomalía debe ser justificado por una necesidad específica, teniendo propósitos definidos como atraer la atención al destacarse dentro de la regularidad, aliviar la monotonía generando movimiento y vibración al dispersarse en el diseño, transformar la regularidad introduciendo un cambio de disciplina, o quebrar la regularidad hasta generar desorden en áreas específicas, manteniendo siempre la unidad general del diseño.

2.1.1.13. Contraste

El contraste para Wong (2014) es una forma de comparación que enfatiza las diferencias entre elementos, en la que dos formas pueden compartir ciertas similitudes, pero sus diferencias se resaltan mediante el contraste, como el tamaño, ya que una forma puede parecer diferente en relación a los demás, el contraste se produce al yuxtaponer una forma con espacio vacío, al cruzar líneas rectas con curvas, al comparar formas de tamaños muy distintos o al coexistir direcciones opuestas, tambien se puede considerar la intensidad desde suave hasta severo, y en claridad desde difuso hasta obvio.

2.1.1.14. Concentración

De acuerdo con Wong (2014) la concentración en el diseño se refiere a una distribución desigual de módulos, donde estos se agrupan en ciertas áreas y se dispersan en otras, esta organización suele ser asimétrica e informal, creando a menudo un punto focal donde la acumulación de módulos es más intensa o la dispersión más tenue, para esto el diseñador manipula la cantidad de módulos para generar disposiciones de elementos para asi crear un interés visual y poder guiar la mirada del usuario y provocar sentimientos específicos, aunque tiene relación con el contraste, la concentración se enfoca en el contraste entre la cantidad de elementos, a diferencia del contraste que se establece entre elementos visuales o de relación específicos.

2.1.1.15. Textura

Wong (2014) en su libro menciona a la textura como la característica superficial de una figura, siendo un elemento visual esencial en ciertas situaciones de diseño, toda superficie posee cualidades texturales, que pueden describirse como suave o rugosa, lisa o decorada, opaca o brillante, incluso una superficie plana y pintada exhibe la textura de la capa de pintura y del material subyacente, además, la textura se clasifica principalmente en textura visual; que se percibe a través de la vista, y textura táctil; que se experimenta mediante el tacto, la incorporación adecuada de la textura en un diseño tiene el potencial de enriquecer significativamente su calidad visual y sensorial, permitiéndole tener una apariencia, profundidad y complejidad a la experiencia estética.

2.1.1.16. Espacio

Según Wong (2014) en su libro menciona que el espacio, es un elemento fundamental del diseño que está presente en diferentes partes destaquen o crear una sensación de emoción de varias maneras, la percepción del espacio varía significativamente, manifestándose de diversas maneras: puede ser positivo; ocupado por formas, o negativo; el área circundante; puede ser plano; inherente a un diseño bidimensional, o ilusorio;

creando una sensación de profundidad; puede ser ambiguo; con una interpretación espacial incierta, o conflictivo; presentando señales espaciales contradictorias.

2.1.1.17. Diseño de colecciones

Para Russell (2013) una colección se define como un grupo de diseños que comparten un tema o concepto común, generalmente en respuesta a un encargo o "brief", aunque el número de diseños puede variar, suelen ser ocho o más, estas colecciones pueden destinarse a una única empresa para su línea de productos, como una colección de baño de temporada, o venderse individualmente a través de agencias, en el ámbito profesional, es más común trabajar en la creación de colecciones completas que en diseños aislados.



Figura 1. La gama para otoño/invierno 2010-2011, tomado de "Principios básicos del diseño textil", (Russell, 2013).

2.1.1.18. Empezar una colección

En el libro de Russell (2013) menciona que trabajar en una colección de diseño puede ser más eficiente que centrarse en un único diseño, ya que permite a los diseñadores alternar entre diferentes elementos cuando se encuentran con bloqueos creativos, el

proceso clave consiste en recopilar y preparar exhaustivamente la mayor cantidad de material necesario para toda la colección antes de comenzar la creación individual de cada pieza, este enfoque proactivo en la organización y la planificación puede optimizar la gestión del tiempo y facilitar un flujo de trabajo más fluido, permitiendo a los diseñadores avanzar en la colección de manera más integral y resolviendo desafíos creativos al cambiar de perspectiva entre los distintos diseños que la componen.



Figura 2. Ilustración de una posible aplicación de los elementos de una colección, tomado de "Principios básicos del diseño textil", (Russell, 2013).

2.1.1.19. Color

Para Russell (2013) muchos diseñadores, el definir la paleta de colores es el punto de partida esencial al crear una colección, ya sea preparando mezclas de pintura o guardando muestras digitales en software como Photoshop o Illustrator, establecer una paleta inicial, incluso si no está especificada en el brief, es fundamental para la coherencia del trabajo, aunque la estampación digital ofrece mayor libertad cromática, el brief probablemente definirá una atmósfera de color general, además, al desarrollar variantes de color, es esencial especificar los colores correspondientes a cada una, el color es vital para establecer la atmósfera y el estilo de un diseño, y las proporciones de cada color influyen significativamente en el resultado final de la colección.



Figura 3. Los diseños de esta colección comparten la paleta de color, tomado de "Principios básicos del diseño textil", (Russell, 2013).

2.1.1.20. Inspiración

Encontrar la inspiración para una colección es fundamentalmente un proceso de investigación exhaustivo, según Russell (2013) es crucial asegurarse de contar con abundante material que respalde la creación de una colección completa, especialmente si incluye numerosos diseños, mantener a la vista imágenes clave y releer el brief de forma regular ayuda a evitar desviaciones del concepto central para muchos diseñadores experimentados, la fase de desarrollo formal se omite, pasando directamente de la investigación al diseño final, una práctica eficiente en entornos con plazos ajustados, este enfoque directo requiere práctica y experiencia, pero optimiza el flujo de trabajo y asegura un resultado sólido.

2.1.1.21. Elementos/Contenidos

Russell (2013) en su libro menciona que muchos diseñadores encuentran más eficaz trabajar en una colección como un todo en lugar de abordar cada diseño de forma secuencial, una estrategia clave para los diseñadores es preparar la mayor cantidad de contenido posible antes de la fase de diseño propiamente dicha, en un flujo de trabajo digital, esto podría implicar crear todos los bocetos primero, luego escanearlos y finalmente experimentar con su colocación en diferentes diseños para evaluar su

efectividad, al adoptar este método, es crucial mantener un equilibrio incorporando momentos de reflexión para evaluar la calidad del trabajo en progreso y no dudar en generar contenido adicional si se considera necesario, es importante asegurarse de que el estilo del diseño final se alinea con los requerimientos del brief; los elementos desarrollados deben reflejar el estilo solicitado para garantizar la coherencia y el éxito de la colección.

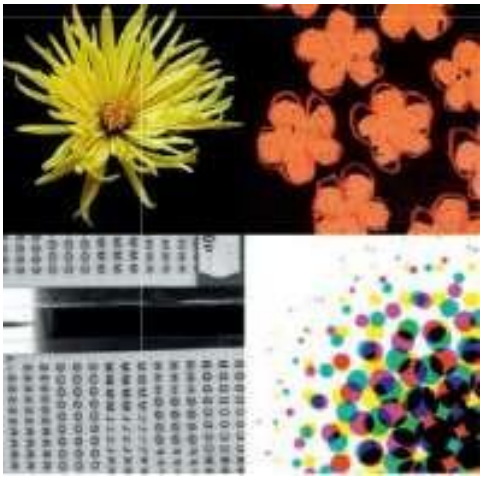


Figura 4. Elementos juntos con otros para formar una colección, tomado de "Principios básicos del diseño textil", (Russell, 2013).

2.1.1.22. Productos e Ilustraciones

El producto e ilustraciones para Russell (2013) Integrar el producto final al proceso de diseño desde el inicio es crucial, si se conoce el producto específico, es recomendable obtener imágenes de la gama o realizar bocetos para visualizar los diseños aplicados, creando así ilustraciones concretas, tambien se debe considerar el producto desde el principio ayuda a tomar decisiones de diseño más informadas y a garantizar la relevancia y el atractivo de la colección para su aplicación prevista, en caso de desconocer el uso final exacto, una alternativa eficaz es utilizar un producto similar como referencia para visualizar los diseños, es aceptable emplear el mismo producto base para ilustrar toda la colección, esta práctica permite evaluar cómo funcionan los diseños en un contexto real o

simulado, asegurando que se adapten estéticamente y funcionalmente al producto final, y facilitando la presentación coherente de la colección.

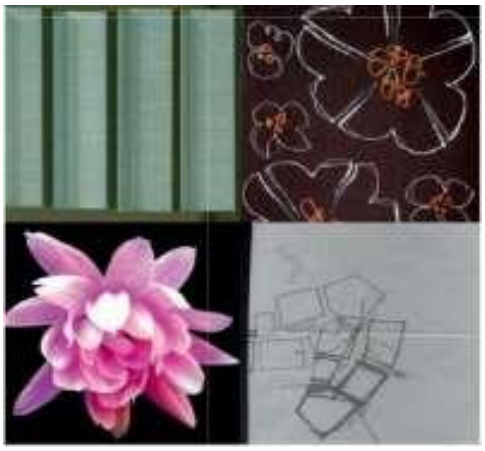


Figura 5. Elementos juntos con otros para formar una colección, tomado de "Principios básicos del diseño textil", (Russell, 2013).

2.1.1.23. Tipología de indumentaria

Para Fuenmayor (2022) la prenda es una pieza de tejido confeccionada, fabricada con el propósito de que cumpla la función de vestir y dar abrigo al cuerpo humano, con el tiempo, además, se le ha añadido un propósito de que también cumpla una función de adorno y diferenciación a quien la vista, el termino de prenda es genérico, es empleado para designar todo tipo de piezas independiente del propósito especifico que cumpla, sea este de abrigo, para cubrir la desnudez, de adorno, u otros como pueden ser facilitar actividades concretas, de protección, etc. Debido a sus múltiples usos y materiales con los que están confeccionadas la clasificación de los diferentes tipos de prendas también los son y se puede establecer clasificaciones teniendo en cuenta los diversos aspectos.

Según Gonzáles "Una tipología es una prenda con una forma determinada que se usa en un lugar específico del cuerpo y cumple una función puntual y precisa" (2014, p. 46). La tipología de indumentaria se clasifica según las prendas por su función y la parte del cuerpo para la que están destinadas, estas se clasifican según su cercanía al cuerpo, se

dividen hasta en tres capas o "pieles", las prendas de primera piel son las que tienen contacto directo con el cuerpo, como la ropa interior, camisetas y trajes de baño, las de segunda piel se usan sobre la primera y tienen contacto parcial con el cuerpo, estas son pantalones, camisetas, faldas y camisas, finalmente, las de tercera piel son las capas exteriores como sudaderas, chaquetas, chompas y sacos, que se visten sobre las de segunda piel, cada tipología, según su función, requiere características específicas de diseño y materiales, además estan se dividen según la ocasión de uso.

2.1.1.24. Alta costura

La alta costura para Giménez (2023) es la forma más tradicional y exclusiva de la moda, en la que se crea vestidos únicos y hechos a la medida de cada cliente, estos vestidos requieren mucho tiempo y dedicación, además menciona que las horas de trabajo para realizar una prenda es de hasta más de 800 horas de trabajo y hasta diez pruebas para asegurar un ajuste perfecto, se utilizan materiales de la mejor calidad, como gasas y sedas, y los detalles como costuras y adornos se hacen de forma artesanal, adaptándose al cuerpo de cada persona, es el sector más elegante y caro de la moda debido a su fabricación especial y su exclusividad, además la alta costura para Europa, especialmente en Francia, tienen reglas muy estrictas para que un vestido sea considerado alta costura, en otros lugares, aunque no haya las mismas reglas oficiales, se siguen las mismas características de crear prendas únicas y de lujo.

2.1.1.25. Prêt-à-couture

El "demi couture", o semi-costura para Giménez (2023) se sitúa como un punto medio entre la exclusiva alta costura y el prêt-à-porter o listo para llevar, aunque las prendas se producen en cantidades limitadas, ya no son piezas únicas como en la alta costura, y no toda la confección es completamente artesanal, incorporando a veces procesos a máquina, a pesar de esto, se mantiene una notable atención al detalle y se realizan tres pruebas de ajuste para asegurar una adaptación adecuada al cliente. El demi couture no alcanza la opulencia de la alta costura, pero se considera significativamente más elegante y elaborado

que el prêt-à-porter, lo que restringe su uso a ocasiones bastante específicas donde se busca un equilibrio entre exclusividad y practicidad.

2.1.1.26. Prêt-à-porter

El prêt-à-porter, o "listo para llevar", surgió después de la Segunda Guerra Mundial, similar a la sastrería masculina, según Giménez (2023) la diferencia de la alta costura y el demi couture, es que utiliza materiales más económicos y moldes con tallas estándar para su producción en mayor cantidad, aun así, mantiene un carácter de ropa formal, siendo principalmente utilizada en el ámbito laboral, existe una variante similar llamada "ready to wear", donde los materiales son de calidad aún inferior y se utilizan abundantes tejidos sintéticos y acabados industriales, en esencia, los dos se enfocan en ofrecer prendas confeccionadas en serie y a precios más accesibles, priorizando la practicidad y la disponibilidad sobre la exclusividad y la personalización de la alta costura.

2.1.1.27. Confección y producción masiva

En la segunda mitad del siglo XX, la aparición de métodos de producción en serie revolucionó la industria de la moda, permitiendo la fabricación de ropa en grandes cantidades, este avance dio lugar a la creación de diversos subsectores dentro de la indumentaria, cada uno atendiendo a necesidades más específicas de un público con estilos de vida que cambian constantemente y demandaban prendas para nuevos contextos y actividades. Para Giménez (2023) Esta diversificación permitió que la moda se adaptara a un espectro más amplio de consumidores y situaciones, marcando una transformación significativa en la forma en que se produce, se vende y se utiliza la ropa.

2.1.1.28. Universos de vestuario

Una colección de indumentaria es un conjunto de prendas y accesorios con características similares que al estar todas juntas presentan un concepto especifico, para presentar una colección se debe definir un estilo de vida, como un perfil de consumidor determinado o una ocasión de uso concreto. Para Barceló (2012) los diferentes universos

del vestuario y su clasificación varían significativamente según los rangos de edad de los usuarios, lo que influye en su relevancia y participación, además, han surgido diversos subgrupos dentro de la moda que se caracterizan por no seguir normas o reglas preestablecidas por actividades sociales o culturales, reflejando una búsqueda de individualidad y expresión personal más allá de las convenciones.

2.1.1.29. Universo Formal

El universo formal de la vestimenta surgió a finales del siglo XIX y principios del XX en Inglaterra y París, caracterizándose por su adhesión a reglas y requisitos específicos según el lugar, el momento y la ocasión, hasta los años 50-60, su cumplimiento era riguroso en el vestir diario, pero a partir de entonces, nuevas tendencias basadas en fenómenos sociales, culturales y estéticos emergieron en la historia de la moda. Según Barceló (2012) este universo se distingue por el uso de fibras naturales como lana, algodón y seda, siluetas estructuradas con cortes definidos, incluyendo vestidos de una pieza o sastres de falda o pantalón con blusa para la mujer, además, usa una paleta de colores tradicionalmente como el negro para gala o duelo, el blanco para bodas, tonos oscuros para climas templados y fríos, y claros para climas cálidos, aunque las tendencias y preferencias del consumidor también influyen, su uso abarca múltiples actividades cotidianas, siendo las prendas clave los trajes, sastres, chaquetas, vestidos y el smoking.

2.1.1.30. Universo Casual

El universo casual surgió en los años 60 impulsado por la incorporación de la mujer al ámbito laboral y el aumento del poder adquisitivo de los jóvenes nacidos tras la guerra, Barceló (2012) menciona que este universo se caracteriza por prendas versátiles y flexibles que permiten combinaciones para así usarse de diferente manera y en distintas ocasiones, en el universo casual predominan las fibras sintéticas, artificiales y naturales con nuevas tecnologías, siendo el algodón puro o mezclado con otras fibras como el nylon un material clave por su tacto y apariencia innovadora, tambien se puede notar que la silueta es menos marcada y más relajada, aunque los cortes definidos se mantienen,

abarcando desde camisas con un cuello ligero hasta buzos en el vestuario masculino, además, la paleta de colores incluye escalas de crudos y grises, así como gamas de color influenciadas por las tendencias, adicionalmente cuenta con pantalones, camisas, chaquetas, buzos, faldas y vestidos que son prendas clave y donde la base textil se convierte en el elemento de identidad de este universo adaptable a múltiples actividades diarias.

2.1.1.31. Universo Jeans wear

El universo Jeans Wear emergió en 1965 desde la cultura estadounidense, profundamente ligado al color índigo y aplicado inicialmente a uniformes de trabajo rural, con la marca LEVI'S nació el mito del "vaquero" asociado a los "perseguidos", convirtiéndose, junto con la camiseta, en el uniforme de los jóvenes rebeldes y, posteriormente, en un uniforme urbano, con el tiempo, el Jeans Wear trascendió su origen, posicionándose de manera transversal en diversos momentos y ocasiones para habitantes de otros universos de vestimenta. Consideradas las prendas del siglo XX, hoy en día se reinterpretan y renuevan constantemente al ritmo de las nuevas generaciones de consumidores, hacia los años 80, este universo rindió homenaje a lo usado y desgastado, introduciendo procesos de lavandería y nuevas bases textiles para crear efectos de lavado y desgaste personalizados. Barceló (2012) menciona que en este universo las características principales incluyen el uso de algodón mezclado con fibras sintéticas y artificiales, la silueta clásica del pantalón vaquero de cinco bolsillos complementado con chaquetas y camisetas, y una paleta de colores dominada por el azul índigo y sus efectos de lavandería, además del blanco y los sobre teñidos, las prendas clave son el clásico jean, la camiseta, prendas elaboradas en índigo, shorts, bermudas, faldas, vestidos y camisetas polo.

2.1.1.32. Universo Kaki wear

El universo Kaki wear emergió en los años 80 como una propuesta para un vestuario laboral menos formal, evocando una estética de fin de semana, pero centrada en

pantalones de dril de algodón. Barceló (2012) considera una derivación del universo Jeans Wear, teniendo como prenda fundamental el pantalón de dril, rápidamente se consolidó como un clásico dentro del vestuario casual masculino, sus características principales radican en siluetas con cortes informales y relajados en la construcción de las prendas, destacando pantalones sin pinzas. La paleta de colores se centra en el kaki en todas sus tonalidades, complementado por el blanco y otras alternativas que dicta la tendencia, su uso se extiende a múltiples actividades, como ir a la universidad hasta el tiempo libre. Las prendas clave de este universo incluyen chaquetas, pantalones chinos, pantalones tipo cargo, blusas de algodón, camisas y camisetas polo, ofreciendo una alternativa cómoda y con un toque casual pero pulido para diversas ocasiones.

2.1.1.33. Universo Sport wear

El universo Sportwear emergió en los años 80, impulsado por el creciente interés en los deportes, la influencia de los Juegos Olímpicos y la fascinación por la conquista del espacio, reflejada en la cultura popular como "La Guerra de las Galaxias" y "Los Supersónicos". Barceló (2012) menciona que este es el universo más innovador, destacándose por la significativa incorporación de tecnología en sus textiles, tomando inspiración de las siluetas de los uniformes deportivos, las prendas Sport wear trascendieron su función original para ser adoptadas como ropa exterior, fortaleciendo notablemente el concepto unisex en la moda, además, sus características principales incluyen la predominancia de fibras sintéticas, el material principal a usar en este universo es el nylon y siendo así esta una base textil liviana, flexible y de tacto suave, tambien las siluetas se definen por pantalones deportivos, chompas, sudaderas o bombachos, complementados con accesorios funcionales como velcro y cierres, así como detalles de diseño como sesgos de líneas en los costados, evocando una estética futurista y espacial, aunque inicialmente dominado por colores como negro, plata, rojo, blanco y azul, su aceptación como vestuario de uso diario ha expandido significativamente su paleta de colores, las pautas clave que definen este universo son la tecnología aplicada a los materiales, el confort, la multifuncionalidad de las prendas, la comodidad para el movimiento, el diseño unisex, la durabilidad y la resistencia.

2.1.1.34. Universo Active wear

El universo Active wear surgió en los años 80, impulsado por una creciente obsesión por el cuerpo, la estética y la búsqueda de vitalidad, ofreciendo ropa diseñada para ejercicios de alta exigencia física. Barceló (2012) habla como sobre este universo ha ganado cada vez más importancia debido a la creciente conciencia sobre la necesidad de mantener la salud física y mental, sus características principales se centran en la comodidad, la funcionalidad y el confort, utilizando fibras como el algodón, sintéticas y tejidos inteligentes (elastómeros) que proporcionan efectos stretch y se sienten como una segunda piel, se priorizan telas transpirables que ofrecen una sensación de sequedad e incluso impermeabilidad, marcando el origen de tecnologías como el dry-fit, la paleta de colores favorece los tonos brillantes, a menudo combinados con tonalidades neutras como grises, crudos, blanco y negro, creando una apariencia atractiva que proyecta fuerza y energía. El Active wear está destinado principalmente a deportes por convicción y al tiempo libre, las prendas clave incluyen pantalones con botas rectas, diseñados para ser versátiles y utilizados en diversas actividades, destacando la tendencia de vestir prenda sobre prenda, la silueta se caracteriza por un ajuste de segunda piel y detalles de bloques de color contrastado, enfatizando tanto el rendimiento como el estilo.

2.1.1.35. Universo Street wear

El universo Streetwear emergió a finales del siglo XX como un estilo distintivo de la gente joven, caracterizado por un lenguaje propio y una mezcla audaz de siluetas, bases textiles y colores, presentando un concepto nuevo e irreverente denominado "EL INTER", esta fusión implica la combinación de siluetas provenientes de diversos universos de la moda, aplicadas en distintas bases textiles y una amplia variedad de colores que no necesariamente se presentan como un grupo o colección coherente, sin embargo, Barceló (2012) menciona que, al ser vestidas y complementadas con la actitud característica de este grupo de personas, se logra una armonía única, las bases textiles abarcan lo vintage, el brillo, la transparencia, procesos industriales y manuales, y efectos de acabado que buscan tactos novedosos y futuristas, las siluetas se definen por "lo inter", una mezcla de

elementos de todos los universos, complementándose para crear nuevas expresiones, constituyendo así una identidad a partir de la combinación de múltiples influencias, en el Active wear la figura tiende a ser menos definida, ofreciendo un aspecto más suelto, desestructurado y confortable, en cuanto al color, se prefieren tonos con mucha luz y brillo, estampados llamativos, bordados y aplicaciones, buscando no pasar desapercibido, todos los colores se trabajan en contrastes audaces o en monocromía impactante, reflejando la individualidad y la ruptura con las convenciones.

2.1.1.36. Universo Under wear

El universo Under wear está compuesto por las prendas interiores, tradicionalmente confeccionadas en telas 100% algodón o en mezclas con fibras artificiales y sintéticas. En la actualidad, se observa una creciente incorporación de fibras sintéticas que buscan mejorar la durabilidad y la resistencia de estas prendas de uso diario. Según Barceló (2012) la prioridad en este universo es la comodidad y el contacto suave con la piel, por lo que la elección de los materiales es fundamental, si bien el algodón sigue siendo una opción popular por su transpirabilidad, la adición de fibras sintéticas permite obtener propiedades como mayor elasticidad, mejor ajuste y una vida útil más prolongada de las prendas, la innovación en este sector se centra en el desarrollo de tejidos que ofrezcan una sensación agradable al tacto, sean funcionales y respondan a las demandas de un consumidor que busca calidad y durabilidad incluso en las capas más íntimas de su vestimenta.

2.1.1.37. Universo Beach wear

El universo Beachwear, más que una categoría de vestimenta tradicional, Barceló (2012) lo define principalmente para una ocasión de uso específica: disfrutar del aire libre, la playa, los deportes acuáticos y la recreación en entornos costeros o de descanso, si bien su núcleo inicial eran los trajes de baño, ha evolucionado para incluir una amplia gama de prendas y accesorios que complementan un estilo relajado y de diversión, este universo abarca desde salidas informales a la playa hasta la práctica de deportes como el surf o el voleibol de playa, integrando elementos que facilitan la comodidad y la protección solar,

el concepto clave radica en la libertad de movimiento, la ligereza de los materiales y una estética que evoca el verano y el ocio. Así, el Beach wear se ha consolidado como un conjunto de elementos que permiten crear un "look de playa" completo, trascendiendo la mera funcionalidad de nadar para abarcar un estilo de vida asociado al descanso y la recreación al aire libre.

2.1.1.38. Construcción de una prenda

Así como tenemos en cuenta fuentes de potencial inspiración visual, de igual manera se debe reunir ideas para los componentes más tangibles y materiales que forman parte de una colección. Para Seivewright (2014) el diseñador piensa en cómo cubrir el cuerpo: cómo envolverlo, protegerlo, adornarlo y transformarlo, por lo tanto, una parte esencial del proceso será trabajar y comprender los materiales, en esta fase de la investigación, este aspecto tangible puede consistir en descubrir objetos y elementos, como telas nuevas y antiguas, o botones y adornos, como el encaje, utilizados en otras épocas, es posible que una prenda vintage inspire una posible manipulación del tejido, por ejemplo, para cambiar su cualidad táctil o decorar su superficie, quizá en una visita cultural, el diseñador consiga reunir elementos que más tarde le servirán de inspiración para nuevas variaciones o interpretaciones, a menudo estos objetos concretos ayudan a comprender el uso y la función que desempeñan en el diseño de una prenda, además de inspirar al diseñador y facilitarle el desarrollo de ideas que aplicará cuando el proceso esté más avanzado. (p.30)

2.1.1.39. Tipología de colección

Para Madrid (2024) las colecciones de moda son conjuntos de prendas y accesorios creados y presentados por diseñadores o marcas para una temporada específica, cada colección se articula en torno a un concepto o tema central que sirve de inspiración para el diseño de las piezas, pudiendo basarse en elementos diversos como la naturaleza o el arte, la variedad de artículos dentro de una colección depende del diseñador, pudiendo incluir desde prendas de vestir hasta accesorios y otros productos relacionados, además menciona que una colección es comunicar una visión creativa coherente y proponer

nuevas tendencias dentro del mundo de la moda, atrayendo a un público específico y reforzando la identidad de la marca, no obstante, existen diferentes tipos de colecciones de moda y estas pueden variar según la marca, el diseñador o las temporadas.

2.1.1.40. Prêt-à-Porter (Ready-to-Wear)

La mención de Madrid (2024) en su blog nos dice que el prêt-à-porter, fue el primero en la moda al ofrecer colecciones diseñadas en tallas estándar para el consumo directo, una visión impulsada por Yves Saint Laurent, a diferencia de la alta costura, estas colecciones se producen en grandes cantidades utilizando patrones estandarizados, lo que hace que la ropa de diseño sea accesible a un público más amplio, este cambio en la industria de la moda tras la Segunda Guerra Mundial satisfizo la creciente demanda de ropa práctica y elegante que pudiera adquirirse directamente en las tiendas, si bien utiliza materiales más económicos y métodos de producción industrial, el prêt-à-porter aún conserva un estilo y una tendencia, acortando la distancia entre las prendas exclusivas hechas a medida y la moda de producción en masa, la introducción de las boutiques de prêt-à-porter por parte de Yves Saint Laurent marcó un punto de inflexión, permitiendo que más personas experimentaran la moda de diseño de alta calidad en su vida diaria.

2.1.1.41. Alta costura (Haute Couture)

La Alta Costura, o Haute Couture, representa la cima de la moda, caracterizada por la creación de prendas exclusivas y personalizadas, confeccionadas a mano con materiales de la más alta calidad y diseñadas a medida para clientes individuales, este sector, según originario de París en el siglo XIX, las casas de alta costura presentan sus colecciones en eventos de prestigio como las Fashion weeks de las principales capitales de la moda, siendo París el centro tradicional, aunque también destacan Milán, Madrid y Nueva York. Para Madrid (2024) la alta costura se distingue por su artesanía, atención al detalle y la visión artística de los diseñadores, no solo establece tendencias, sino que también impulsa la creatividad y la innovación en la industria de la moda.

2.1.1.42. Colecciones de temporada

Las marcas de moda habitualmente presentan colecciones específicas para cada temporada anual, principalmente primavera/verano y otoño/invierno, estas colecciones según Madrid (2024) son cruciales para la industria, ya que impulsan el consumo al ofrecer novedades acordes a las condiciones climáticas y las tendencias del momento, cada colección refleja los estilos y materiales apropiados para la estación, desde tejidos ligeros y colores vibrantes para la primavera/verano, hasta materiales más cálidos y tonos sobrios para el otoño/invierno, la anticipación de estas colecciones genera expectación y marca el ritmo del calendario de la moda, influyendo en las decisiones de compra de los consumidores y en la dirección creativa de la industria.

2.1.1.43. Colecciones de colaboración

Madrid (2024) menciona que las colecciones de colaboración se han convertido en una estrategia clave en la industria de la moda, donde marcas se asocian con diseñadores de renombre, celebridades influyentes u otras marcas para crear líneas de productos exclusivas y de edición limitada, estas uniones estratégicas buscan fusionar la identidad y el prestigio de las partes involucradas, generando un atractivo único para los consumidores, la expectativa que rodea a estas colaboraciones suele ser alta, impulsada por la novedad, la combinación de estilos y la promesa de obtener piezas únicas, además estas iniciativas no solo aumentan la visibilidad y el alcance de las marcas participantes, sino que también inyectan frescura y dinamismo al mercado, atrayendo a nuevos públicos y fortaleciendo la imagen de marca a través de la asociación.

2.1.1.44. Colecciones de edición limitada

Las colecciones de edición limitada son estrategias de marketing y diseño donde las marcas lanzan líneas de productos con una producción restringida en número de unidades. Madrid (2024) menciona que esta escasez artificial genera un alto nivel de exclusividad y atractivo entre los consumidores, especialmente aquellos que buscan poseer artículos únicos y diferenciarse, la limitación en la cantidad producida incrementa la percepción de

valor y deseabilidad de las prendas, fomentando una sensación de urgencia en la compra para evitar perder la oportunidad de adquirir una pieza singular, estas colecciones a menudo se caracterizan por diseños especiales, materiales de alta calidad o colaboraciones exclusivas, lo que refuerza aún más su carácter distintivo y su potencial para convertirse en objetos de colección.

2.1.1.45. Colecciones de reciclaje

Las colecciones de reciclaje representan una respuesta crucial de la industria de la moda a la creciente conciencia ambiental, estas líneas de productos para Madrid (2024) se distinguen por la utilización de materiales reciclados, reutilizados o provenientes de fuentes sostenibles, como tejidos orgánicos, plásticos recuperados del océano o residuos textiles transformados, al adoptar estas prácticas, las marcas buscan minimizar su impacto ambiental, reducir la generación de desechos y promover una economía circular dentro del sector, estas colecciones no solo ofrecen alternativas de moda más responsables, sino que también comunican un compromiso con la sostenibilidad a los consumidores, respondiendo a una demanda cada vez mayor de productos que respeten el planeta, además, impulsan la innovación en el desarrollo de nuevos materiales y procesos de producción más ecológicos.

2.1.1.46. Colecciones temáticas

Las colecciones temáticas son un enfoque creativo fundamental en la moda, donde los diseñadores conciben sus propuestas inspirándose en un tema central específico Madrid (2024) Este tema puede abarcar una amplia gama de influencias, desde aspectos culturales, históricos y artísticos, hasta elementos de la naturaleza o incluso conceptos abstractos, la temática elegida sirve como hilo conductor que unifica la colección, influyendo en el diseño de las prendas, la paleta de colores, los estampados, las texturas y los accesorios, al sumergirse en un tema, los diseñadores buscan contar una historia a través de sus creaciones, transmitiendo una visión coherente y evocadora, estas colecciones permiten

una mayor profundidad creativa y ofrecen a los consumidores una experiencia más rica y significativa al conectar las prendas con un contexto conceptual.

2.1.1.47. Indumentaria urbana

El estilo urbano para Fy (2024) se ha establecido firmemente como una de las corrientes de moda más significativas y vibrantes en Nueva York, Los Ángeles y a nivel global, representa mucho más que una simple forma de vestir; es una poderosa manifestación de identidad individual, una capacidad inherente de adaptación a la energía constante de la vida citadina y un vínculo tangible en los entornos urbanos. Desde sus raíces profundamente arraigadas en la influencia transformadora del hip hop, el skate y la vida callejera, hasta la constante incorporación de los últimos avances tecnológicos en la industria textil, el estilo urbano abarca una rica diversidad que atrae a un amplio espectro de individuos que buscan comunicar su singularidad a través de sus elecciones de vestimenta.

En esencia, el estilo urbano se define como un enfoque moderno y evolutivo de la moda que nace y se desarrolla dentro del entorno de las ciudades, esta tendencia multifacética trasciende la mera indumentaria, abarcando una actitud distintiva y un estilo de vida intrínsecamente ligados al ritmo dinámico y sofisticado de las áreas metropolitanas, la moda urbana engloba variedades estéticas, que, tambien pueden variar significativamente en sus detalles, comparten características fundamentales como la funcionalidad y la comodidad, así como una fusión audaz y ecléctica de elementos provenientes de la alta costura, la cultura popular masiva y la indumentaria deportiva, es capaz de mezclar y combinar diversas influencias del estilo urbano, su carácter distintivo y su continua relevancia en el panorama de la moda actual.



Figura 6. Grupo multirracial de jóvenes amigos que se unen al aire libre, tomado de "Chiolecca", (Fy, 2024).

2.1.1.48. Pilares del Estilo Urbano

Para Fy (2024) el estilo urbano se ha establecido como una tendencia de moda global influyente y dinámica, caracterizada por tres pilares fundamentales: autenticidad, innovación y rebeldía, la autenticidad se manifiesta en la personalización de la vestimenta como expresión de identidad individual, la innovación impulsa la constante evolución del estilo mediante la adopción de nuevas tendencias, materiales y tecnologías, manteniéndolo fresco y relevante, finalmente, la rebeldía representa el espíritu que desafía las normas convencionales, fomentando la experimentación y la mezcla audaz de diversas influencias culturales, estos tres pilares interactúan para definir la esencia del estilo urbano, haciéndolo un reflejo vibrante de la individualidad y la evolución constante en el contexto de la vida moderna en las ciudades.

2.1.1.49. Tipos de Estilo Urbano

El estilo urbano según Fy (2024) se manifiesta en diversas categorías, cada una con rasgos distintivos, esta segmentación refleja la multiplicidad de influencias y expresiones dentro de la moda urbana, comprender estas categorías permite apreciar la riqueza y complejidad del estilo, así como la forma en que diferentes subculturas y tendencias se

integran en el panorama de la moda urbana, el análisis de estas categorías revela la adaptabilidad y la naturaleza multifacética del estilo urbano, demostrando su capacidad para abarcar una amplia gama de identidades y preferencias.

2.1.1.50. Estilo Urbano Elegante

Fusiona la formalidad con toques urbanos contemporáneos, combinando prendas estructuradas como blazers ajustados con elementos informales y modernos como zapatillas de diseño, Fy (2024) menciona que busca un equilibrio entre sofisticación y comodidad, permitiendo una transición fluida entre entornos formales e informales, los detalles y la elección de accesorios juegan un papel crucial para mantener la elegancia sin perder el aire urbano, este estilo es ideal para quienes desean proyectar una imagen pulcra y a la moda, incorporando la versatilidad de las prendas urbanas a un vestuario más refinado.



Figura 7. Tipos de estilo (Estilo Urbano Elegante), tomado de "Chiolecca", (Fy, 2024).

2.1.1.51. Estilo Urbano Moderno

Fy (2024) muestra con el estilo urbano se centra en la adopción de las últimas tendencias de la moda, integrando activamente la tecnología y los materiales innovadores en la vestimenta, este estilo busca la vanguardia, experimentando con siluetas novedosas,

tejidos técnicos y detalles futuristas, la funcionalidad y la estética contemporánea son prioritarias, reflejando un estilo de vida dinámico y conectado, es una opción para aquellos que desean estar a la última moda, incorporando elementos que reflejan los avances y la modernidad del entorno urbano actual.



Figura 8. Estilo Urbano Moderno, tomado de "Pinterest", (Svetlana, 2025).

2.1.1.52. Estilo Urbano Casual

Prioriza la comodidad y la funcionalidad para el día a día sin descuidar el aspecto estético, Fy (2024) menciona como el estilo urbano casual se caracteriza por la elección de prendas relajadas, colores neutros y siluetas sencillas que facilitan el movimiento y se adaptan al ritmo agitado de la vida urbana, aunque cómodo, busca mantener un aspecto cuidado y con estilo, utilizando prendas básicas pero combinadas de forma intencional, es la elección perfecta para quienes buscan un vestuario práctico y versátil para sus actividades diarias en la ciudad.



Figura 9. Tipos de estilo (Estilo Urbano Casual), tomado de "Chiolecca", (Fy, 2024).

2.1.1.53. Estilo Urbano Clásico

El estilo urbano clásico mencionado por Fy (2024) se enfoca en mantener líneas limpias y diseños atemporales, incorporando accesorios y detalles contemporáneos para refrescar el look, busca la elegancia perdurable, utilizando prendas básicas de calidad que trascienden las tendencias pasajeras, pero añadiendo elementos modernos para evitar la rigidez, este estilo apela a la sofisticación discreta y a la versatilidad, permitiendo crear conjuntos elegantes y actuales sin caer en modas efímeras, además, es ideal para quienes prefieren un vestuario sobrio y refinado con toques de modernidad.



Figura 10. Estilo Urbano Clásico, tomado de "Pinterest", (Vernon, 2025).

2.1.1.54. Estilo Urbano Hip Hop

Fy (2024) indica como el estilo urbano se inspira directamente en la cultura hip hop, caracterizándose por ropa holgada, el uso prominente de gorras y una gran cantidad de accesorios llamativos, la comodidad y la expresión individual son fundamentales, reflejando la estética distintiva de este movimiento cultural, las prendas suelen ser de gran tamaño, con estampados gráficos y colores vibrantes, buscando destacar y transmitir una actitud segura y desenfadada, este estilo es una declaración de identidad y una conexión con la rica historia y la influencia del hip hop en la moda urbana.



Figura 11. Tipos de estilo (Estilo Urbano Hip Hop), tomado de "Chiolecca", (Fy, 2024).

2.1.1.55. Estilo Urbano Chic

Combina elementos de la moda de alta gama con un estilo relajado y accesible, buscando un equilibrio entre sofisticación y comodidad para el vestuario diario, incorpora prendas de diseño y marcas de lujo, pero las integra en conjuntos informales y fáciles de llevar, Fy (2024) detalla cómo logra un toque elegante y moderno sin parecer demasiado formal o inaccesible, este estilo es ideal para quienes desean añadir un aire de sofisticación a su vestuario cotidiano, combinando la calidad de la alta moda con la practicidad del estilo urbano.



Figura 12. Estilo Urbano Chic, tomado de "Pinterest", (Vernon, 2025).

2.1.1.56. Estilo Urbano Hombre

Para Fy (2024) lograr un look urbano efectivo, los hombres pueden optar por un polo con grafiti que exprese su identidad, combinado con una chaqueta bomber que aporta informalidad elegante y versatilidad, unos jeans holgados son esenciales por su equilibrio entre comodidad y estilo, las zapatillas de estilo urbano son el calzado clave, ofreciendo confort y reflejando las tendencias actuales, este conjunto busca una expresión personal y relajada, ideal para el entorno urbano dinámico, fusionando elementos básicos con toques distintivos y modernos.



Figura 13. Estilo Urbano Hombre, tomado de "Pinterest", (Alexa, 2025).

2.1.1.57. Estilo Urbano Mujer

Para Fy (2024) un look urbano femenino, se recomienda un polo en colores neutros o con gráficos llamativos como prenda básica, una chaqueta, ya sea bomber, de cuero o parka, es una pieza clave y versátil, un gorro, como un beanie o una gorra, es el accesorio perfecto para completar el look con personalidad y actitud, los jeans, ajustados o rectos, son indispensables para un estilo moderno y estilizado, siendo los desgastados o rotos una opción popular para un aire relajado y desenfadado, este conjunto equilibra comodidad, estilo y expresión individual en el contexto urbano.



Figura 14. Estilo Urbano Mujer, tomado de "Pinterest", (Bobby, 2025).

2.1.2. Tribus Urbanas

2.1.2.1. Definición

Según Lefineau (2011) menciona la necesidad humana de pertenencia a grupos, especialmente durante la adolescencia, etapa crucial para la formación de la identidad y la personalidad individual, las tribus urbanas se presentan como una manifestación de esta necesidad, permitiendo a los jóvenes intercambiar perspectivas y encontrar su lugar en el mundo, estas tribus reflejan las tendencias de cambio social, la modernización cultural, la

apertura al exterior, así como los miedos y las resistencias ideológicas de la sociedad, surgen como una respuesta social y simbólica al ambiente competitivo y monótono de las grandes ciudades, a pesar de su carácter vanguardista inicial, las tribus urbanas son entidades dinámicas que evolucionan, se transforman y pueden incluso desaparecer, al igual que cualquier otra forma de "civilización".

2.1.2.2. Skateboard

El skateboarding es una práctica física que combina deporte y recreación, centrada en la manipulación de una tabla con ruedas, conocida como skateboard, los usuarios, denominados skaters, se impulsan y utilizan sus pies para llevar a cabo una variedad de maniobras y trucos sobre este equipo, compuesto por una tabla de madera, ejes ('trucks') y ruedas, esta actividad requiere equilibrio, coordinación y destreza, permitiendo a los practicantes expresar su creatividad a través de la ejecución de movimientos técnicos, el skateboarding se ha consolidado como una disciplina dinámica y expresiva, que va más allá del simple desplazamiento, convirtiéndose en una forma de arte y un símbolo de cultura urbana (Juegos Olímpicos, 2020).

La Federación Ecuatoriana de Patinaje (FEP) es la entidad nacional rectora del skateboarding en Ecuador, alineándose con la World Skate a nivel internacional, y su rol fundamental abarca el fomento, la organización y la dirección de esta disciplina en todo el país, si bien la FEP gestiona una amplia gama de deportes sobre ruedas, incluyendo modalidades olímpicas y de los Juegos Mundiales, el skateboarding se encuentra dentro de su jurisdicción, junto con el Skateboard Cross, esta inclusión asegura que el skateboarding cuente con una estructura organizativa a nivel nacional, permitiendo su desarrollo, la regulación de competencias y la representación de los atletas ecuatorianos en eventos nacionales e internacionales. La FEP, en conjunto con organizaciones como la Liga Ecuatoriana de Skateboarding, trabaja para impulsar el crecimiento y la profesionalización del skate en el Ecuador (Comité Olímpico Ecuatoriano, 2025).

2.1.2.3. Historia

El skateboarding según Lefineau (2011) nació en 1963 en Malibú como un "Surf Roll" inventado por Mickey Muñoz y Phil Edwards al colocar ruedas de patines en una tabla de madera, buscando una alternativa terrestre al surf, su popularidad creció rápidamente, especialmente entre los jóvenes, y la película "Skate-Dater" (1965) impulsó aún más su expansión por Estados Unidos, llegando a todo el mundo a finales de los 70, con el primer Campeonato Mundial en 1977, tras una breve decadencia, resurgió con fuerza, contando con figuras icónicas como Tony Hawk.

Históricamente está ligado a las corrientes underground de música punk y "surfera", los skaters iniciales a menudo tenían ideas "anarquistas" y buscaban patinar sin restricciones. El skate ha enfrentado la ilegalización en muchos lugares debido a preocupaciones de seguridad y daños a la propiedad, la invención del "ollie" por Alan Gefland marcó un punto de inflexión, transformando el skate en términos de trucos, estilo, música e incluso ideologías, pasando de ser un deporte underground a una práctica masiva (Lefineau, 2011).

2.1.2.4. Aspectos Culturales

El skateboarding, nacido en los años 60 como una extensión del surf, trascendió su origen deportivo para convertirse en una rica cultura y estilo de vida caracterizados por un espíritu "hazlo tú mismo", una profunda conexión con la música y el arte, y un fuerte sentido de comunidad, influenciado por la escena punk rock de los 70, que aportó su ética independiente, y por el auge del arte callejero en los 80, que se fusionó con los gráficos de las tablas y transformó los skateparks en espacios de expresión artística, la cultura del skate evolucionó significativamente, hoy en día, es un fenómeno global, cada vez más inclusivo y diverso, con una identidad única que valora el estilo personal, fomenta la creatividad y el valor, y construye lazos de pertenencia, mientras continúa su crecimiento y evolución (The Supply Network, 2023).

2.1.2.5. Cultura material

La relación entre el skateboarding y el arte callejero es profunda, influyendo mutuamente en la estética de la cultura skater. Los murales en skateparks, creados a menudo por artistas locales, embellecen los espacios y difunden mensajes positivos. Los gráficos de las tablas de skate son otro lienzo artístico, con skaters profesionales colaborando en diseños únicos que reflejan su personalidad. Empresas como Thrasher y Vans son reconocidas por sus icónicos gráficos. La filosofía "hazlo tú mismo" del skate ha generado una moda funcional y distintiva, con ropa cómoda y zapatillas especializadas que han trascendido la cultura skater para influir en la moda convencional. En general, el skateboarding es una forma de arte multifacética que abarca murales, gráficos, moda, fotografía, videografía y bellas artes, inspirando a artistas y creativos a nivel mundial y celebrando la creatividad inherente a esta vibrante cultura (The Supply Network, 2023).

2.1.2.6. Décadas clave - Inicios del skate

En la década de 1940, en California, los surfistas dieron origen al skateboarding como una alternativa para practicar su pasión durante los días sin olas, el primer skate surgió de la adaptación de ejes de patines clásicos a tablas de madera, la comercialización inicial de estos rudimentarios skateboards se dio en una tienda de surf de Los Ángeles, donde su dueño, Bill Richard, fabricaba packs de ruedas con "Chicago Roller Skate Company" para ensamblarlos en planchas de madera cuadradas, estos primeros skates eran esencialmente tablas de surf con ruedas de patines, diseñados para replicar los movimientos del surf en tierra, por ello, los pioneros del skateboarding adoptaron un estilo y movimientos claramente influenciados por la cultura surfera, diferenciándose del estilo que caracteriza al skater contemporáneo (Todo skate, 2024).

2.1.2.7. Nacimiento de una industria

Durante la década de 1960, el skateboarding comenzó a establecerse con la aparición de los primeros fabricantes y marcas en el sur de California, principalmente provenientes de la industria del surf, se crearon los primeros equipos patrocinados, y en 1963 se celebró

una de las primeras exhibiciones, impulsada por Makaha, su popularidad creció, llevando a la publicación de la primera revista de skateboard, "The Quarterly Skateboarder" (luego "Skateboarder"), y a la primera retransmisión de una competición nacional en 1965, que incluyó las disciplinas de freestyle y slalom downhill, tambien Patti McGee se convirtió en la primera mujer skater patrocinada, realizando exhibiciones a nivel nacional y apareciendo en televisión, sin embargo, hacia la segunda mitad de la década, la promoción del skateboarding como una actividad peligrosa provocó una disminución drástica en las ventas y la suspensión de la revista "Skateboarder Magazine", marcando un declive en su popularidad hasta principios de los años 70 (Todo skate, 2024).

2.1.2.8. La revolución del skate

En la década de 1970, el skateboarding experimentó una revolución en materiales y construcción, siendo fundamental la invención de la rueda de poliuretano por Frank Nasworthy, cuya marca "Cadillac Wheels" reemplazó las anteriores ruedas de metal o barro, proporcionando mayor velocidad, ligereza y control, esta mejora impulsó un crecimiento constante en la popularidad del skate a partir de 1972. Paralelamente, empresas como Tracker Trucks desarrollaron ejes específicos de alto rendimiento, las tablas también evolucionaron, haciéndose más anchas, aunque hacia finales de la década se popularizaron tablas más pequeñas y de plástico, como el exitoso modelo Sancheski en España, que introdujo el skateboarding en la Península Ibérica, en esta época, ante la inexistencia de skateparks, los skaters buscaban superficies lisas en plazas y diques para practicar (Todo skate, 2024).

2.1.2.9. La revolución de las competiciones y trucos de skate

En 1975, el "Del Mar National Championships" se convirtió en la mayor competición de skate hasta la fecha, atrayendo a más de 500 participantes, aunque Russ Howell, leyenda del freestyle, ganó, el evento marcó la aparición del "Zephyr Team" de Santa Mónica, un grupo de 12 skaters que revolucionarían la historia del skate, con figuras como Jay Adams, Tony Alva, Peggy Oki y Stacey Peralta, introdujeron un estilo y trucos nunca

vistos, el fotógrafo Craig Stecyk inmortalizó al equipo para "Skateboarder Magazine", y los posteriores artículos de "Dogtown" cimentaron su leyenda conocidos como los "ZBoys", se convirtieron en el equipo de skateboard más influyente de la historia (Todo skate, 2024).

2.1.2.10. El Downhill y el Street Luge también eran skateboarding

En la década de 1970, Signal Hill, California, fue sede de "The Signal Hill Skateboarding Speed Run", una competición donde varios participantes buscaron ingresar al Libro Guinness de los Récords, alcanzando velocidades de hasta 80 km/h sobre un skateboard, sin embargo, debido a la limitada tecnología y seguridad de la época, las numerosas caídas y lesiones impidieron que esta disciplina de skateboarding ganara popularidad; de hecho, tuvo el efecto contrario (Todo skate, 2024).

2.1.2.11. El primer skatepark del mundo

El primer skatepark del mundo, "Surf City", abrió en Tucson en 1965, seguido por el de Kelso en 1966, sin embargo, la apertura en marzo de 1976 del "Skateboard City Skatepark" y el "Carlsbad Skatepark" marcó un hito, iniciando una explosión en la construcción de skateparks, llegando a 200 en 1982, este auge fue impulsado por la creciente popularidad del skateboarding y la visibilidad de los skateparks y skaters influyentes en los medios, paralelamente, los fabricantes experimentaron con diversos materiales para las tablas, aunque el arce siguió siendo el predominante, permitiendo a los skaters realizar trucos más complejos y arriesgados gracias a la evolución del equipamiento (Todo skate, 2024).

2.1.2.12. La sequía de California en 1976 y el skate de rampa o transición

En 1976, la sequía en California dejó piscinas vacías, las cuales fueron aprovechadas por skaters como Ty Page y los Z-Boys para patinar sus paredes verticales y transiciones, ganando velocidad e impulso para ejecutar trucos más rápidos y peligrosos como grinds, slides y aéreos, esto llevó al surgimiento de las primeras marcas de protecciones

específicas para skate, como Norcon y Rector, durante esta época, el freestyle decayó, y el auge del skate en piscinas y transiciones dio origen al skate de rampa ("vert"), sin embargo, los altos costes de responsabilidad asociados al skate de rampa provocaron el cierre de muchos skateparks, llevando al skateboarding a su segunda recesión a finales de los 70, de esta crisis nació el movimiento DIY ("Do it yourself"), donde los skaters comenzaron a construir sus propias rampas y modificar sus equipos, una práctica que perdura en la cultura "core" del skate actual (Todo skate, 2024).

2.1.2.13. Década de los 1980, La década dorada del skate

Los años 80 marcaron una época dorada para el skateboarding, caracterizada por el lema "de skaters, para skaters" y el surgimiento de marcas legendarias como Powell Peralta y Santa Cruz. En 1981 nació "Thrasher Magazine", considerada "La Biblia" del skate, la invención del "ollie" por Alan Gelfand revolucionó el deporte, abriendo paso al street skateboarding, impulsado por la falta de skateparks accesibles, Rodney Mullen se convirtió en una figura clave del freestyle, inventando trucos fundamentales para el skate moderno, a finales de la década, el street skate ganó popularidad en entornos urbanos, generando controversia, los vídeos de skate en formato VHS y el mítico equipo Bones Brigade, con figuras como Tony Hawk y Rodney Mullen, difundieron masivamente el skateboarding, consolidándolo como un estilo de vida global y despertando el interés de miles de jóvenes (Todo skate, 2024).

2.1.2.14. Década de los 1990, la revolución del Street skateboarding

En la década de 1990, el skateboarding experimentó una nueva crisis, asociándose a un estilo underground y enfocándose en el Street skate, lo que generó una reputación negativa, sin embargo, esta situación atrajo a subculturas como el Rap y el Punk, quienes adoptaron el skate y lo impulsaron hacia una revolución del Street skateboarding, la industria evolucionó con la aparición de la tabla "popsicle", simétrica y más estrecha, ideal para la maniobrabilidad en la calle, y surgieron marcas icónicas como Flip y Toy Machine, los ejes se hicieron más bajos y estrechos, y las ruedas más duras y pequeñas, adaptándose

al patinaje en barandillas y bordillos, la influencia de las tribus urbanas marcó un estilo de vida skater definido, con figuras como Tom Penny dejando una huella significativa, a finales de los 90, los X-Games atrajeron la atención de televisiones y grandes marcas, reconociendo el potencial comercial y deportivo del (Todo skate, 2024).

2.1.2.15. DÉCADA DE LOS 2000, EL SKATE MODERNO

En la década de 2000, el skateboarding ganó popularidad y aceptación, formalizándose a través de escuelas e instituciones, en 2003 se fundó el "Go Skateboarding Day" para promoverlo globalmente como una actividad rebelde, artística y creativa, el número de skateparks creció significativamente, con diseños evolucionados por skaters, se creó el "Skateboarding Hall of Fame" y el "Skateboard Museum" en 2009, a partir de 2010, los skateboards eléctricos ganaron popularidad, y en 2016 se anunció la inclusión del skateboarding como deporte olímpico en Tokio 2020, el skateboarding femenino experimentó un notable crecimiento en participación y nivel competitivo, surgió el concepto del skater como "deportista", en contraste con la visión más underground y de estilo de vida tradicional, generando una división en la comunidad entre quienes ven el skate como un deporte y quienes lo consideran una forma de vida (Todo skate, 2024).

2.1.2.16. Influencias - En la moda

Desde su nacimiento en las calles californianas de los años 50, el skateboarding ha ejercido una influencia constante y significativa en la industria de la moda a nivel global, el estilo de vida inherente a la cultura del skate ha trascendido su ámbito deportivo, permeando las tendencias de moda a lo largo de las décadas (Fernández, 2024).

2.1.2.17. Ropa oversize

La moda oversize se mantiene como una tendencia predominante en el skateboarding, ofreciendo comodidad y libertad de movimiento a través de camisetas, sudaderas y pantalones anchos. Para Manuel (2024) este estilo, arraigado en la cultura callejera y popularizado en los años 90, ha experimentado un resurgimiento significativo, la clave

para adoptar este look es optar por prendas de una talla mayor a la habitual y combinarlas con pantalones cargo o de skate amplios. Marcas como Thrasher y Supreme son referentes en la oferta de prendas oversize, ideales para quienes buscan un estilo relajado y desinhibido que refleje la autenticidad de la cultura skater.

2.1.2.18. Logos y gráficos audaces

Los logos grandes y los gráficos llamativos son elementos esenciales en la moda del skate, sirviendo como una forma de expresión y pertenencia a la comunidad, las camisetas y sudaderas adornadas con logos icónicos de marcas como Thrasher, Santa Cruz o Palace Skateboards son piezas codiciadas que trascienden su función estética, Manuel (2024) menciona que, para lograr un look equilibrado y moderno, se recomienda combinar estas prendas gráficas con jeans ajustados y zapatillas clásicas de skate, esta combinación permite que el logo o gráfico destaque, mientras que el resto del atuendo mantiene una armonía visual, creando un estilo distintivo y contemporáneo.

Los diseños gráficos y los estampados presentes en las tablas y la ropa de skate constituyen una forma de expresión artística dentro de la cultura del skateboarding, estos diseños suelen incluir ilustraciones llamativas, logotipos distintivos y referencias a la propia cultura del skate, estos elementos visuales han sido incorporados significativamente en la moda urbana, encontrándose en camisetas, sudaderas y diversos accesorios que exhiben motivos inspirados directamente en la estética del skateboarding, enriqueciendo el panorama del diseño en el streetwear (Fernández, 2024).

2.1.2.19. Estilo retro y vintage

La moda del skate se nutre de la nostalgia, con un marcado resurgimiento del estilo retro y vintage, prendas como chaquetas de mezclilla, camisetas con gráficos retro y gorras de los años 80 y 90 son tendencia. Según Manuel (2024) para incorporar este estilo, se sugiere explorar tiendas de segunda mano o secciones vintage de marcas de skate, donde se pueden encontrar piezas únicas y auténticas, la combinación de una chaqueta de mezclilla vintage con una camiseta gráfica y pantalones cortos de skate crea un look que

rinde homenaje a las raíces del skateboarding, fusionando lo clásico con lo contemporáneo.

2.1.2.20. Influencia del Street wear

La convergencia entre el skate y el streetwear ha dado lugar a colaboraciones y piezas de moda que destacan tanto en las calles como en los skateparks, marcas como Supreme, Off-White y Stüssy han creado colecciones inspiradas en el skate, que incluyen sudaderas con capucha y accesorios exclusivos, por otro lado, Manuel (2024) menciona que para integrar el streetwear en el atuendo de skate, se recomienda incorporar piezas como sudaderas con capucha, gorros y mochilas, logrando un estilo contemporáneo y funcional, esta fusión de estilos refleja la evolución de la moda del skate, que se adapta a las tendencias urbanas sin perder su esencia.

2.1.2.21. Colores neutro y terrosos

Los colores neutros y terrosos, como el beige, marrón, verde oliva y gris, han ganado terreno en la moda del skate, ofreciendo versatilidad y sofisticación, estos colores, fáciles de combinar, permiten crear atuendos cohesivos y modernos, para Manuel (2024) adoptar esta paleta, se sugiere construir el atuendo con una base de colores neutros, como combinar una camiseta beige con pantalones cargo verdes y zapatillas grises, esta elección cromática aporta un aspecto maduro y elegante, alejándose de los colores estridentes tradicionales del skate, sin sacrificar la autenticidad del estilo.

2.1.2.22. Estética Casual y Desenfadada

El skateboarding históricamente se vincula a un estilo de vestir relajado y sin pretensiones, caracterizado por camisetas holgadas, pantalones anchos (denim o cargo) y zapatillas deportivas, esta estética casual propia de los skaters ha trascendido al streetwear, siendo adoptada por un público amplio que busca comodidad con estilo, la influencia del skate en la moda se manifiesta en la preferencia por prendas funcionales y confortables,

que irradian una actitud despreocupada y auténtica, convirtiéndose en un referente para un look urbano y cotidiano (Fernández, 2024).

2.1.2.23. Innovación en Diseño de Calzado

El skateboarding ha impulsado una notable evolución en las zapatillas deportivas. Marcas especializadas como Vans, Nike SB y Adidas Skateboarding han desarrollado tecnologías para optimizar el rendimiento y la durabilidad del calzado para skaters, adicionalmente, las colaboraciones entre marcas de skate y diseñadores de moda han resultado en la creación de zapatillas con diseños singulares y atractivos, captando tanto a la comunidad skater como a los entusiastas de la moda, esta sinergia ha elevado el calzado de skate a un objeto de deseo en el ámbito del diseño y la cultura urbana (Fernández, 2024).

2.1.2.24. Accesorios y Complementos

Más allá de la vestimenta y el calzado, el skateboarding ha marcado la popularidad de ciertos accesorios en la moda urbana, elementos como las gorras trucker, las mochilas funcionales, los calcetines altos con diseños y los cinturones con hebillas características se han convertido en iconos del streetwear gracias a su fuerte asociación con la cultura del skate, estos complementos no solo cumplen una función práctica, sino que también aportan un toque distintivo y reconocible del estilo skater al atuendo urbano contemporáneo (Fernández, 2024).

2.1.2.25. Impacto en la música

Para Fernández (2024) la conexión entre skateboarding y música es extensa y variada, impactando diversos géneros musicales desde los años 60 hasta hoy, esta relación se ha manifestado de múltiples formas, creando un vínculo cultural significativo, la energía, la actitud rebelde y el espíritu independiente del skateboarding han resonado con músicos y han influido en sus creaciones, mientras que la música, a su vez, ha proporcionado la banda sonora para la cultura del skate, impulsando su estética y su identidad, esta

simbiosis ha generado un rico legado que continúa evolucionando en la escena contemporánea.

2.1.2.26. Punk rock y Hardcore

En los 70 y 80, el punk rock y el hardcore se entrelazaron con el skateboarding, con bandas como The Ramones y Black Flag como himnos para los skaters, la energía rebelde y las letras anti-autoritarias del punk resonaban con la búsqueda de libertad y la mentalidad independiente del skateboarding, creando una fuerte conexión cultural y musical que definió una era para la comunidad del skate (Fernández, 2024).

2.1.2.27. Hip Hop y Rap

En los 90, el skateboarding se fusionó con la cultura del hip-hop y el rap, con artistas como Beastie Boys y Public Enemy siendo admirados por su actitud desafiante y ritmos contagiosos, esta unión generó una influencia mutua en la estética de la moda y la música, creando una intersección cultural significativa donde la energía y la actitud callejera eran elementos comunes (Fernández, 2024).

2.1.2.28. Música alternativa y Grunge

Durante los 90, el grunge y la música alternativa, con bandas como Nirvana y Pearl Jam, se convirtieron en la banda sonora popular para el skateboarding, la actitud apática y contracultural del grunge resonaba con la mentalidad de los skaters, proporcionando el ambiente musical perfecto para sus sesiones y videos, consolidando una conexión entre la música y el espíritu del skate (Fernández, 2024).

2.1.2.29. Indie y Emo

En la década de 2000, el skateboarding continuó influyendo en la música, especialmente en los géneros indie y emo, con bandas como Brand New y Blink-182 siendo populares entre los skaters, las letras sobre juventud, amistad y alienación

resonaban con la comunidad del skate, y la estética emo de autenticidad y expresión emocional encontró un eco en la cultura del skateboarding (Fernández, 2024).

2.1.2.30. Electrónica y EDM

En tiempos recientes, la música electrónica y el EDM han ganado popularidad en la cultura del skateboarding, sus ritmos enérgicos y sonidos futuristas proporcionan la banda sonora ideal para las sesiones de skate nocturnas y los videos de skate de alta energía, demostrando la continua evolución de la relación entre el skateboarding y diversos géneros musicales contemporáneos (Fernández, 2024).

2.1.2.31. Arte urbano y skate

Según Fernández (2024) el skateboarding ha marcado profundamente el arte urbano, convirtiendo espacios urbanos como skateparks y muros en lienzos de expresión decorados con grafitis y murales por los propios skaters, el arte urbano influenciado por el skate incorpora elementos visuales propios del deporte, como tablas, ruedas y figuras de skaters, fusionándose con técnicas artísticas callejeras para capturar su energía, las colaboraciones entre marcas de skate y artistas urbanos son frecuentes, creando productos que unen ambas culturas, tanto el skateboarding como el arte urbano son expresiones de la cultura juvenil con una estética DIY y una actitud contracultural, actualmente, comparten una historia y estética comunes, moldeando la cultura visual urbana y celebrando la creatividad, la libertad y la comunidad del skate en el arte callejero contemporáneo.

2.1.2.32. Espacios de expresión

Los skaters transforman lugares urbanos abandonados en espacios de práctica y expresión, que a su vez se convierten en lienzos para el arte urbano, parques de skate, piscinas vacías y muros se adornan con grafitis y murales, fusionando el skateboarding con el arte callejero y creando extensiones naturales de la cultura del skate en el paisaje urbano (Fernández, 2024).

2.1.2.33. Estilo y estética

El arte urbano influenciado por el skateboarding incorpora elementos visuales propios del deporte, como tablas, ruedas y figuras de skaters, estas imágenes se combinan con técnicas de grafiti y muralismo para plasmar la energía y la actitud del skateboarding en obras que celebran la cultura del skate en el entorno urbano (Fernández, 2024).

2.1.2.34. Colaboraciones entre artistas y marcas de skate

Las marcas de skate frecuentemente colaboran con artistas urbanos para crear diseños exclusivos en tablas, ropa y accesorios, estas uniones fusionan la creatividad del arte urbano con la identidad del skate, generando productos codiciados tanto por skaters como por entusiastas del arte callejero, enriqueciendo la estética de ambos mundos (Fernández, 2024).

2.1.2.35. Manifestación de la cultura juvenil

El skateboarding y el arte urbano son expresiones vibrantes de la cultura juvenil urbana, compartiendo una ética DIY y una actitud contracultural, el arte urbano inspirado en el skate refleja esta rebeldía y la profunda conexión emocional de los jóvenes con su ciudad, utilizando el espacio urbano como un lienzo para su creatividad y desafío a las normas (Fernández, 2024).

2.1.2.36. Estilo de vida juvenil

Más allá de su impacto en la moda, la música y el arte, Fernández (2024) menciona que el skateboarding ha moldeado profundamente el estilo de vida de muchos jóvenes, representando una mentalidad rebelde, intrépida y no conformista, es una forma de arte que fomenta la creatividad, el valor y la camaradería, valores que se extienden más allá del deporte, el skateboarding también ha creado una comunidad global unida y solidaria, ofreciendo apoyo, amistad y un sentido de pertenencia crucial para jóvenes que buscan su identidad y pueden sentirse marginados en otros contextos sociales.

2.1.2.37. Proyectos sociales

El skateboarding ha trascendido su imagen de simple actividad recreativa para convertirse en una poderosa herramienta de cambio social, dando lugar a numerosos proyectos con impacto positivo en comunidades de todo el mundo, estos proyectos aprovechan la naturaleza inclusiva y los valores inherentes al skateboarding para abordar diversas problemáticas sociales, esto se puede observar en la página de SKATEPLURAL (Skate Plural, 2024).



Figura 15. Programa kit digital cofinanciado por los fondos Next Generation (EU) del mecanismo de recuperación y resiliencia, tomado de "SKATEPLURAL", (Skate Plural, 2024).



Figura 16. Programa kit digital cofinanciado por los fondos Next Generation (EU) del mecanismo de recuperación y resiliencia, tomado de "SKATEPLURAL", (Skate Plural, 2024).



Figura 17. Programa kit digital cofinanciado por los fondos Next Generation (EU) del mecanismo de recuperación y resiliencia, tomado de "SKATEPLURAL", (Skate Plural, 2024).

2.1.2.38. Subculturas o tipos de skate

La autora Mareque (2023) propone una definición de subcultura que, a diferencia de la opinión general, no requiere necesariamente ideologías rebeldes u opuestas a la cultura dominante, en cambio, se centra en la exhibición de estilos, valores o prácticas distintivas que diferencian a un grupo de la cultura madre más amplia, esta definición describe una subcultura como una comunidad imaginada o socialmente construida con una forma o estructura lo suficientemente distintiva como para diferenciarse, aunque manteniendo aspectos subyacentes que la vinculan con la cultura original, un elemento crucial es la capacidad de sus miembros para identificar dobles significados simbólicos en objetos cotidianos, compartidos por toda la subcultura.

2.1.2.39. Freestyle

Los monopatines diseñados para acrobacias y trucos son la opción ideal para quienes buscan iniciarse en el skateboarding clásico, caracterizados por su ligereza y ruedas pequeñas y duras, facilitan la ejecución de trucos, sin embargo, es importante destacar que estos skates están especialmente recomendados para personas que ya poseen cierta familiaridad y experiencia en el manejo del monopatín, su diseño específico busca

optimizar el rendimiento para la realización de maniobras, por lo que un manejo básico previo es aconsejable para aprovechar al máximo sus características y progresar en el aprendizaje de trucos (Mareque, 2023).

2.1.3. INDUMENTARIA SKATEBOARD

2.1.3.1. Origen y evolución

La vestimenta de skateboarding ha evolucionado significativamente desde sus inicios en la década de 1950, inicialmente, la prioridad era la comodidad y la funcionalidad, con influencias del estilo surfista y atlético, caracterizado por jeans holgados, camisetas amplias y zapatillas deportivas que permitían libertad de movimiento para realizar trucos, para la década de 1970, emergió un estilo reconocible con jeans holgados y camisetas de gran tamaño como elementos dominantes, manteniendo el enfoque en la libertad de movimiento esencial para el patinaje sin las restricciones de ropa ajustada (Vale, 2024).

Los años 80 marcaron la adopción de una estética más rebelde y contracultural, fusionando elementos del punk rock y el hip-hop, los skaters combinaban jeans y camisetas holgadas con chaquetas de cuero, cinturones con tachuelas y botas, reflejando el espíritu DIY y la actitud antisistema de la época, continuamente la década de 1990 trajo una transformación hacia siluetas más ajustadas, con experimentación en colores vivos, camisetas gráficas y diseños llamativos. Marcas icónicas como Vans y Thrasher se consolidaron como referentes de la vestimenta skater (Vale, 2024).

A partir de los años 2000, la ropa de skate se comercializó más, con marcas propias y la adopción de marcas de ropa urbana como Supreme y Stüssy, este cambio coincidió con el auge del skate profesional, donde los patinadores se convirtieron en influenciadores de moda, actualmente, la vestimenta de skate es diversa y dinámica, abarcando una variedad de estilos, si bien los jeans holgados y las camisetas amplias persisten, los skaters incorporan camisetas gráficas, gorras de béisbol, sudaderas con capucha y diversas zapatillas deportivas, reflejando la naturaleza en constante evolución y la diversidad cultural del skateboarding (Vale, 2024).

2.1.3.2. Influencias

La película "KIDS" (1995) de Larry Clark, con su estética underground, retrató una generación urbana a través del skate, el sexo, las drogas y la violencia, convirtiéndose en una obra de culto que marcó un punto de inflexión para la moda urbana, la estética de la película surgió del entramado Supreme/LES Kids (Lower East Side), cuya influencia es crucial para entender la moda urbana actual, la conexión entre el skateboarding y elementos como las gorras de cinco paneles es más profunda de lo que parece, siendo el skate probablemente el movimiento con mayor impacto en la moda urbana, incluso por encima del hip-hop o el punk, elementos como las hoodies, los baggy jeans, las camisetas oversize y el layering tienen raíces significativas en la estética desarrollada por la cultura del skate y marcas como Mistery y ZERO (Pia, 2014).

El atractivo del universo del skate se evidencia en la creación de Nike SB y en el papel central de Supreme en la explosión de la moda urbana, Supreme, fundada en 1994, no solo diseñó su primera tienda pensando en el acceso en skate, sino que también supo conjugar tendencias del arte, la política, la música y el cine, convirtiéndose en una forma de expresión y pertenencia para toda una generación, el ambiente que rodeaba la tienda de Supreme en Lafayette Street era similar al retratado en "KIDS", creando un movimiento nacido del y para el skate, la actitud de los dependientes y las conexiones personales dentro del círculo de la marca contribuyeron a su aura exclusiva, la moda urbana actual debe mucho a ese grupo de jóvenes skaters del Lower East Side de Manhattan, cuya estética y actitud vital se extendieron a diversas disciplinas, cincelando la cultura urbana hasta hoy, Supreme, junto con revistas como Thrasher y películas como "Trashin'" y "KIDS", materializó las inquietudes de esta generación (Pia, 2014).

Sin embargo, la influencia no se limita a Supreme, a mediados de los 90, Nueva York, aunque no un lugar tradicionalmente cómodo, era un caldo de cultivo para jóvenes talentosos con hambre, donde movimientos como el graffiti, el bboying y el rap florecían, marcas como Zoo York, fundada en 1993 por Rodney Smith, Eli Morgan Gesner y Adam Schatz, surgieron de las crews de skaters de los 70, representando otra faceta del

downtown cool de Nueva York, figuras como Gio Estevez, el primer empleado de Supreme que se convirtió en un artista colaborador con marcas importantes, ejemplifican la conexión entre el skate y la escena artística y de diseño de la ciudad, incluso Mark Gonzales, considerado el skater más influyente, mantenía contacto con la escena neoyorquina a través de Harold Hunter, un skater que apareció en "KIDS" y cuya vida refleja la realidad de muchos jóvenes de esa época, la moda urbana es el resultado de la convergencia de estas influencias y la actitud de una generación que encontró en el skate un soporte para su identidad y expresión (Pia, 2014).

2.1.3.3. Características

La ropa de skate y el streetwear se caracterizan por su comodidad, durabilidad y diseños que trascienden las modas pasajeras, accesorios icónicos del skate como camisetas, zapatillas, gorras y gorros han alcanzado una posición prominente en el mundo de la moda, consolidando al streetwear como uno de los estilos más influyentes en la actualidad, esta notable popularidad ha llevado a que personas ajenas al skateboarding adopten activamente zapatillas y otros accesorios propios de esta cultura, la funcionalidad inherente a la ropa de skate, diseñada para resistir el desgaste de la práctica deportiva, combinada con una estética relajada y con actitud, ha resultado atractiva para un público amplio que busca prendas versátiles y con estilo, demostrando la profunda influencia del skateboarding en las tendencias de moda contemporáneas (Skate Pro, 2024).

Si bien no hay un código de vestimenta estricto para los skaters, la ropa de skate ideal se caracteriza por su resistencia, transpirabilidad y comodidad, tanto camisetas como hoodies suelen ser de corte amplio y ligeras, priorizando la máxima libertad de movimiento y maniobrabilidad esencial para la práctica del skateboarding, en cuanto a la parte inferior, la elección varía según la preferencia por la flexibilidad o la protección; los pantalones cortos son populares para mayor agilidad, mientras que los vaqueros de skate ofrecen una mayor resistencia a los roces y caídas, en esencia, el atuendo skater funcional busca facilitar la ejecución de trucos y el desplazamiento, adaptándose a las demandas

físicas del deporte sin sacrificar la comodidad y la durabilidad necesarias para el uso constante en entornos urbanos (Skate Pro, 2024).

El calzado es un elemento fundamental en el vestuario de cualquier skater, las zapatillas de skate ideales ya que se distinguen por sus suelas planas, que proporcionan una adherencia y un control óptimos sobre la tabla y son cruciales para la ejecución de trucos y la estabilidad, además, suelen ser más delgadas que el calzado convencional para mejorar la sensibilidad y el contacto directo con la tabla, permitiendo al skater sentirla con mayor precisión, muchos modelos incorporan plantillas especiales diseñadas para absorber y reducir el impacto de los saltos y las caídas, ofreciendo una mayor protección y comodidad durante la práctica, a pesar de la importancia del calzado técnico, la ropa de skateboarding abarca una amplia gama de estilos, desde los clásicos pantalones holgados y camisetas anchas hasta opciones más ajustadas como pantalones delgados y camisas, demostrando la diversidad y la adaptabilidad de la moda skater a diferentes gustos y preferencias (Skate Pro, 2024).

2.1.3.4. Categorías

Manuel (2024) menciona que el skateboarding es una subcultura vibrante que se expresa a través de la moda y el estilo, influyendo significativamente en las tendencias urbanas durante décadas. Las tendencias actuales en ropa de skate siguen evolucionando, ofreciendo diversas opciones para la expresión personal tanto en el skatepark como en la calle, comprender estas tendencias y cómo combinarlas permite crear looks skater impactantes que reflejen funcionalidad e identidad personal dentro y fuera de la comunidad del skate.

Atlas Stoked (2025) en su blog menciona que el estilo skater va más allá de la vestimenta, representando una expresión de la cultura urbana que fusiona funcionalidad, comodidad y actitud, con raíces en el skateboarding y el surf, la indumentaria debe ser ideal para quienes buscan un look relajado y auténtico, este estilo se centra en prendas diseñadas para la comodidad y la practicidad, tanto para patinar como para la vida en la

ciudad, la esencia radica en la combinación de prendas que permitan libertad de movimiento y reflejen una estética urbana y desenfadada.

Adicional Atlas Stoked (2025) menciona que el estilo de vestir skate combina influencias retro, moda urbana y un toque de comodidad, creando un look único y distintivo, los accesorios como gorras, mochilas y gorros añaden un toque personal al atuendo, mientras que los colores neutros combinados con tonos vivos o diseños gráficos estampados permiten crear un look equilibrado y moderno, las prendas oversize como sobre camisas abiertas, camisetas de cuello redondo y sudaderas largas son ideales para lograr esa estética skater, y los calcetines altos con logos o gráficos son el detalle perfecto para completar el look.



Figura 18. Sobrecamisa Volcom / Gorros Carhartt / Calcetines Stance, tomado de "Atlas Stoked", (Atlas Stoked, 2025).

2.1.3.5. Camisetas graficas

Las camisetas gráficas son un elemento básico del estilo skater, aportando un toque distintivo al look, diseños estampados y logos de marcas emblemáticas como Vans, Volcom o Santa Cruz son recurrentes, Atlas Stoked (2025) menciona que estas prendas no solo son cómodas para patinar, sino que también sirven como una forma de expresar la afinidad por la cultura skater y sus marcas representativas, convirtiéndose en una declaración visual clave dentro de este estilo urbano, ejemplos destacados incluyen

diseños creados en colaboración con artistas urbanos, y camisetas que utilizan logos icónicos y reconocidos dentro de la cultura del skate.



Figura 19. Camiseta Vans Spray On / Camiseta Volcom Fergadelic / Camiseta Santa Cruz Evolved Hand, tomado de "Atlas Stoked", (Atlas Stoked, 2025).

2.1.3.6. Pantalones anchos y cómodos

Los pantalones anchos y cómodos son una pieza clave en el estilo skater, ofreciendo libertad de movimiento esencial para la práctica del skateboarding, los pantalones cargo con bolsillos y los pantalones chinos son opciones populares debido a su corte holgado y funcionalidad, los jeans también son una elección común, combinando durabilidad y estilo casual, la comodidad y la libertad de movimiento son primordiales, permitiendo a los skaters realizar trucos y maniobras con facilidad, la resistencia y la durabilidad son también aspectos importantes, ya que los pantalones deben soportar el desgaste del uso constante en entornos urbanos y en la práctica del skate (Atlas Stoked, 2025).

2.1.3.7. Sudaderas con capucha

Las sudaderas con capucha son una prenda esencial en el estilo skater, ofreciendo comodidad y versatilidad para completar cualquier look, los modelos con gráficos, colores retro o diseños minimalistas son tendencia, permitiendo a los skaters expresar su individualidad y estilo personal. Para Atlas Stoked (2025) la comodidad y la calidez que ofrecen las sudaderas con capucha las hacen ideales para patinar en diferentes condiciones climáticas, y también son perfectas para completar un look urbano y relajado, marcas

como Carhartt WIP, Element y HUF ofrecen una amplia variedad de sudaderas con capucha que se adaptan a diferentes gustos y preferencias, desde diseños con gráficos llamativos hasta opciones minimalistas y con colores retro.



Figura 20. Cornell Classic de Element/ Hooded Duster Script Jacket / HUF, tomado de "Atlas Stoked", (Atlas Stoked, 2025).

2.1.3.8. Zapatillas de skate

El calzado es un elemento esencial en el vestuario skater, y las zapatillas de skate de marcas como Adidas Skateboarding, DC Shoes, Vans, Globe o Cariuma ofrecen el agarre y la resistencia necesarios para el deporte, sin sacrificar el estilo, las zapatillas anchas son tendencia desde hace varias temporadas, proporcionando una mayor estabilidad y comodidad al patinar, la elección de las zapatillas adecuadas es crucial para el rendimiento y la seguridad del skater, y al mismo tiempo, las zapatillas se han convertido en un elemento clave para definir el estilo y la identidad dentro de la cultura del skate, la durabilidad y la funcionalidad son aspectos importantes, ya que las zapatillas deben soportar el desgaste del uso constante en entornos urbanos y en la práctica del skate (Atlas Stoked, 2025).



Figura 21. Zapatillas Globe Tilt / Zapatillas DC Shoes Court Graffik / Zapatillas Osiris D3 2001, tomado de "Atlas Stoked", (Atlas Stoked, 2025).

2.1.4. Estudio de caso (Lienzo)

Lienzo es una marca centrada en la comodidad y la individualidad del cliente, ofreciendo prendas versátiles y a la moda, además, se distingue por su enfoque en el bienestar del cliente y en prácticas éticas y sostenibles, cabe destacar que su modelo de producción apoya a madres solteras que continúan sus estudios, garantizando salarios justos y entregando productos de calidad, la misión de la marca es ofrecer a los clientes productos de alta calidad y asequibles que satisfagan sus necesidades y se adapten a su estilo de vida y personalidad, un valor fundamental para Lienzo es la responsabilidad ambiental, reflejada en su compromiso de ofrecer productos sostenibles y ecológicos, su visión es convertirse en una empresa líder y reconocida de streetwear personalizado, expandiéndose a través de sus propias cadenas de tiendas, ofreciendo un excelente servicio al cliente y precios competitivos en el mercado nacional.

2.2. Marcas referentes y/o aspiracionales

2.2.1. VOLCOM



Figura 22. Logo de Volcom, tomado de "Volcom", (Volcom, 2025).

Volcom fue fundada en 1991 por Richard Woolcott y Tucker Hall, surgió de la pasión por los deportes de tabla, especialmente el snowboard, inspirada en la filosofía "Youth Against Establishment" o "La juventud en contra del sistema", la marca se ha enfocado en diseñar y comercializar ropa, calzado y accesorios para jóvenes, reflejando un estilo de vida alternativo y deportivo, desde sus inicios, Volcom ha buscado diferenciarse, siendo pionera al crear su propio sello discográfico, Volcom Entertainment, en 1995 (Volcom, 2025).

A lo largo de su historia, Volcom ha experimentado un crecimiento significativo, convirtiéndose en una empresa pública en 2005 y expandiéndose a través de la adquisición de Electric Visual Evolution LLC en 2008. En 2011, fue adquirida por el grupo Kering, lo que permitió una mayor diversificación y expansión de la marca, incluyendo el lanzamiento de su línea de calzado, Volcom ha establecido una presencia global con numerosas tiendas minoristas en América, Europa, Asia y Oceanía, consolidándose como una marca líder en el mundo del streetwear y los deportes de acción (Volcom, 2025).

La marca Volcom es reconocida por su icónico logotipo de "piedra", su eslogan "True to This" y su apoyo a la cultura juvenil y los deportes de tabla, más allá de la moda,

Volcom se ha involucrado en la música, el arte y el cine, patrocinando a atletas y artistas que comparten su espíritu creativo y su pasión por los deportes de acción (Volcom, 2025).



Figura 23. Website de Volcom, página de productos, tomado de "Volcom", (Volcom, 2025).

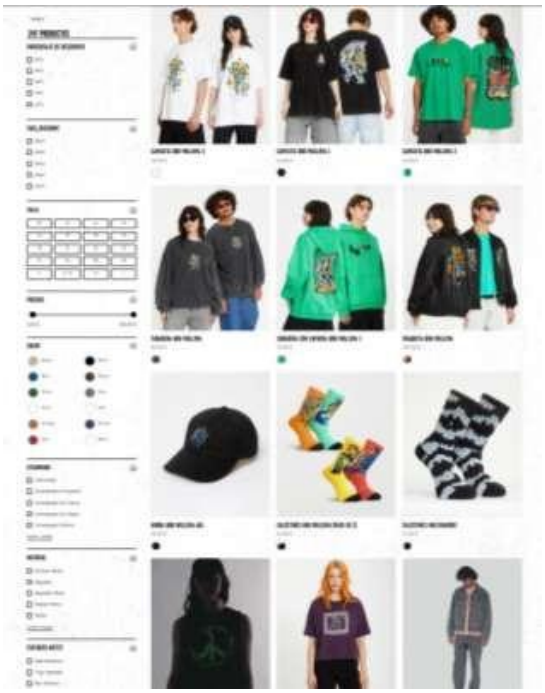


Figura 24. Website de Volcom, página de productos, tomado de "Volcom", (Volcom, 2025).

2.2.2. Thrasher Magazine



Figura 25. Logo de Thrasher, tomado de "Thrasher", (Thrasher, 2025).

Thrasher fue fundada en 1981 por Kevin Thatcher, Eric Swenson y Fausto Vitello, comenzó como una herramienta promocional para Independent Truck Company, pero rápidamente se transformó en un símbolo de la cultura del skateboarding. Desde su primer número, la revista capturó la esencia cruda y rebelde del skate, convirtiéndose en la voz de una nueva generación de skaters que patinaban por pasión y estilo de vida (The Supply Network, 2025).

Con el lema "Skate and Destroy", Thrasher se distanció de las publicaciones comerciales de la época, centrándose en la autenticidad y el espíritu indomable de la comunidad del skate. A lo largo de los años, Thrasher ha mantenido su fidelidad a sus raíces, celebrando el arte, la actitud y la filosofía DIY del skate. Thrasher ha trascendido la página impresa, convirtiéndose en un icono global que define el estilo de vida del skate. Su influencia en la moda, la música y el arte es innegable, y su legado perdura como un testimonio del espíritu rebelde y la creatividad que caracterizan a la cultura del skateboarding (The Supply Network, 2025).



Figura 26. Website de Thrasher, página de productos, tomado de "Thrasher", (Thrasher, 2025).



Figura 27. Website de Thrasher, página de productos, tomado de "Thrasher", (Thrasher, 2025).

2.3. Visionario

2.3.1. Shawn Stussy



Figura 28. Logo de Stüssy, tomado de "Stussy logo", (1000MARCAS, 2023).

Stüssy, una marca icónica de ropa urbana, fue fundada en los años 80 por Shawn Stussy, un surfista y artesano de tablas de surf de Laguna Beach, California, Stussy comenzó a vender camisetas con su logotipo de graffiti en ferias comerciales, inicialmente como promoción para sus tablas de surf, sin embargo, las camisetas superaron en popularidad a las tablas, lo que llevó a Stussy a crear una línea de ropa inspirada en las subculturas del surf y el skate del sur de California (Suellen Meski, 2025).

La marca Stüssy se destacó por su estética única, que combinaba influencias del surf, el punk y el hip-hop, Stussy se convirtió en un pionero del streetwear, estableciendo las bases para muchas de las tendencias que se ven hoy en día, la marca ha colaborado con otras marcas importantes como Nike, Bape y Dior (Suellen Meski, 2025).

A pesar de sus humildes comienzos, Stüssy se ha convertido en una marca global con más de 60 tiendas en todo el mundo y un valor estimado de más de 50 millones de dólares, la marca continúa siendo relevante en la moda urbana actual, manteniendo su esencia y adaptándose a las nuevas tendencias (Suellen Meski, 2025).



Figura 29. Stüssy Tribe, colaboración entre Stüssy y Hiroshi, tomado de "Suellen Meski", (Suellen Meski, 2025).

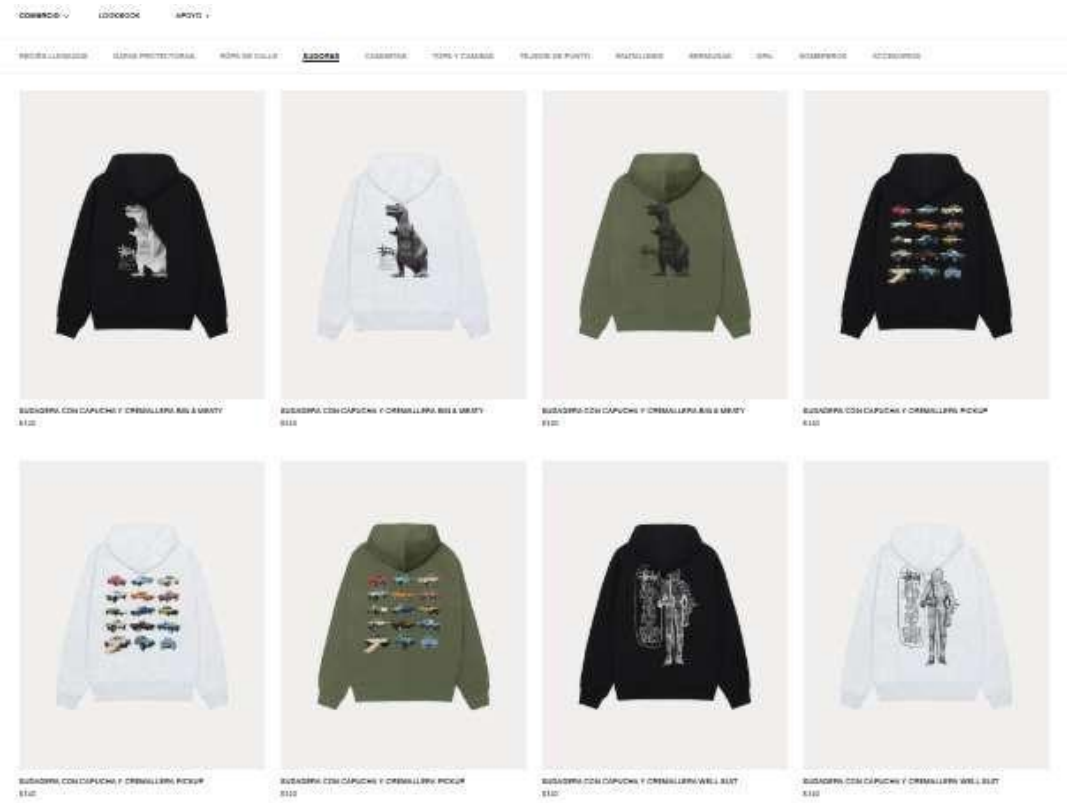


Figura 30. Website de Stüssy, página de productos, tomado de "Stüssy", (Stüssy, 2025).

CAPÍTULO III

3 INVESTIGACIÓN DE MERCADO

3.1. Análisis externo

3.1.1. Análisis PESTEL

Es imprescindible analizar los diferentes panoramas que rodean al desarrollo del proyecto, esta exploración del entorno externo permite obtener una visión completa de las diferentes situaciones que podrían impactar significativamente en su desarrollo, al comprender a fondo estas influencias externas, se facilita la identificación temprana de posibles riesgos, permitiendo la implementación de estrategias preventivas y planes de emergencia para minimizar su impacto, asimismo, este análisis proactivo revela oportunidades latentes que, al ser aprovechadas estratégicamente, pueden impulsar el crecimiento y la consecución de los objetivos del proyecto, en definitiva, una comprensión profunda del entorno, a través de herramientas como el análisis PESTEL, se convierte en un pilar esencial para la toma de decisiones informadas, la optimización de recursos y, en última instancia, para incrementar sustancialmente las probabilidades de éxito del proyecto (Galdón & Lull, 2024).

3.1.1.1. Entorno político

Actualmente el presidente Daniel Noboa ha logrado mantener una relación estable y colaborativa con organismos multilaterales como el Fondo Monetario Internacional (FMI) y el Banco Mundial (BM), lo que ha garantizado el acceso del país a créditos por más de 4000 millones de dólares, asegurando la liquidez nacional y permitiendo al Estado cubrir deudas pendientes, además, se destaca su definición crítica ante las dictaduras de Venezuela, Nicaragua y Cuba, lo que ha fortalecido la relación con Estados Unidos y la Unión Europea, y su continuo apoyo a la concreción de nuevos tratados comerciales y de inversión, como las negociaciones con Corea del Sur y Canadá, buscando mejorar la imagen del país ante posibles nuevos mercados, sin embargo, en los últimos veinte años, la política exterior de Ecuador históricamente no ha contado con una planificación

estratégica consistente para el mediano y largo plazo. Ante las próximas elecciones presidenciales de 2025, resulta crucial analizar las visiones de relaciones internacionales de los candidatos, ya que sus propuestas definirán la manera en que Ecuador se vinculará con la región y el mundo, con consecuencias significativas para el futuro del país en diversos ámbitos (Játiva, 2025).

La principal influencia en la variación en los índices del riesgo país depende de factores cruciales como la estabilidad política, el desempeño económico y la confianza en la capacidad de pago de la nación, estos elementos se encuentran bajo la lupa en el actual contexto electoral ecuatoriano por confirmación de una segunda vuelta entre Daniel Noboa y Luisa González lo que generó una tendencia al alza en el EMBI. Este 13 de marzo del presente año se presenció un notable crecimiento del riesgo país de 1497 puntos medido por el EMBI de JP Morgan, por ende, muestra una gran incertidumbre entre los inversionistas debido a las próximas elecciones, sin embargo, este indicador financiero, que compara las tasas de interés de los bonos soberanos ecuatorianos con los bonos del Tesoro de Estados Unidos, había mostrado una tendencia al alza desde la primera vuelta electoral del 9 de febrero, la confirmación de que ningún candidato obtuvo la mayoría necesaria para ganar en una sola ronda generó esta volatilidad, un aumento en el riesgo país implica que los mercados exigen una mayor sobretasa para prestar dinero al país, lo que encarece el acceso al financiamiento externo (Puga, 2025).

El año 2025 se presenta como decisivo para la industria textil y de confección de Ecuador, ya que las elecciones presidenciales influirán directamente en su futuro, este sector, importante generador de empleo y proveedor tanto para el mercado local como para la exportación, se encuentra ante la incertidumbre política que puede traer consigo desafíos y oportunidades para las fábricas textiles y otros actores de la cadena productiva. Las políticas adoptadas por el nuevo gobierno en áreas como la regulación de importaciones, los incentivos a la producción nacional, los costos laborales, el acceso a financiamiento para PYMEs, las relaciones comerciales y la sostenibilidad serán determinantes para la competitividad y el desarrollo del sector (Alexa Tejidos, 2025).

Uno de los factores clave será la postura del nuevo gobierno respecto a la producción local, incluyendo la regulación de importaciones y los incentivos para el crecimiento de las fábricas textiles. Las políticas laborales, como el salario básico y los beneficios, también tendrán un impacto significativo en los costos operativos y la rentabilidad del sector, asimismo, el acceso a financiamiento y el apoyo a las pequeñas y medianas empresas textiles serán cruciales para su modernización y expansión, las relaciones comerciales y los tratados de libre comercio definirán las oportunidades de exportación para la industria ecuatoriana (Alexa Tejidos, 2025).

La creciente importancia de la sostenibilidad y las posibles regulaciones ambientales marcarán nuevas directrices para la producción textil en Ecuador, incentivos para prácticas sostenibles y el uso de materiales reciclados podrían generar nuevas oportunidades para el sector, ante este panorama, las empresas textiles ecuatorianas deberán mantenerse informadas y preparadas para adaptarse a los cambios que surjan tras las elecciones de 2025, buscando transformar cada desafío en una oportunidad para la innovación y el crecimiento (Alexa Tejidos, 2025).

Finalmente, y no menos importante, se debe tener en cuenta la nueva creación e implementación de la Política Nacional de Fomento que es una acción directa del Ministerio de Cultura y Patrimonio, lo que la enmarca dentro del entorno político ecuatoriano, esta iniciativa gubernamental establece un marco estratégico con acciones, normas y programas integrales diseñados para impulsar el crecimiento de las industrias culturales y creativas, la política refleja una decisión política de priorizar y apoyar estos sectores como pilares fundamentales para el desarrollo del país , a través de mecanismos de gobernanza y gestión cultural responsable, se busca la descentralización de recursos, la transparencia en la gestión y la participación activa de gobiernos locales y comunidades en la implementación de las políticas culturales, la voluntad política de invertir en el sector se evidencia en la asignación de recursos y la creación de un marco regulatorio que busca fortalecer las capacidades productivas y fomentar la sostenibilidad de las Industrias culturales y creativas (ICC) (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2025).

3.1.1.2. Entorno económico

El riesgo país de Ecuador, medido por el EMBI de JP Morgan, es un indicador clave del entorno económico que refleja la percepción del mercado sobre la probabilidad de incumplimiento de la deuda soberana, en marzo de 2025 se presentó un aumento alcanzando los 1497 puntos, impulsado principalmente por la incertidumbre generada por la proximidad de la segunda vuelta electoral, este aumento encarece el acceso al financiamiento externo para Ecuador, ya que los inversionistas exigen una mayor sobretasa para compensar el riesgo percibido, la variación del riesgo país depende de factores económicos fundamentales como la estabilidad económica general, la confianza en la capacidad de pago del país y la comparación de las tasas de interés de sus bonos con los de referencia, la volatilidad observada, con un mínimo preelectoral de 901 puntos y picos posteriores superiores a los 1500, subraya la sensibilidad de este indicador a eventos económicos y políticos clave, afectando directamente la salud financiera y las perspectivas de inversión en Ecuador (Puga, 2025).

Con respecto al acuerdo comercial entre Ecuador y China, que entró en vigor el 1 de mayo de 2024, tendrá un impacto mixto en el sector textil ecuatoriano, por un lado, la inclusión de "Máquinas de coser" dentro del listado de productos industriales que ingresarán al país con cero aranceles representa un potencial apoyo para la industria, la reducción de costos en la adquisición de esta maquinaria podría facilitar la modernización de los talleres y la optimización de la producción para confeccionistas y diseñadores, mejorando su competitividad a largo plazo (Naula, 2024).

Sin embargo, el sector textil ecuatoriano en su producción local se ve directamente afectado de manera negativa al quedar excluido del acuerdo comercial, productos clave como "diferentes tipos de telas" y "prendas de vestir y confecciones de punto" no se beneficiarán de la desgravación arancelaria para su exportación a China, esto significa que los productores textiles ecuatorianos seguirán enfrentando los aranceles chinos, lo que podría dificultar su acceso a un mercado tan vasto y competitivo, la exclusión de estos productos, sumada a la preocupación del sector industrial por la falta de control del

dumping y la calidad de los productos chinos importados, genera incertidumbre sobre la capacidad de la industria textil local para competir con las importaciones chinas que sí se beneficiarán de la reducción arancelaria en Ecuador (Naula, 2024).

En el ámbito del diseño de moda, si bien la reducción de aranceles en accesorios para computadoras y cámaras digitales podría facilitar la labor de diseño y promoción, el hecho de que las telas y las prendas de vestir producidas localmente no tengan ventajas arancelarias para su exportación a China limita las oportunidades de expansión internacional para los diseñadores ecuatorianos, la preocupación por la posible competencia desleal de productos importados a bajo costo y sin estándares de calidad también podría afectar la viabilidad de las marcas y producciones locales de diseño de moda, aunque existen beneficios puntuales en términos de acceso a maquinaria, el acuerdo comercial parece generar más desafíos que oportunidades directas para la producción textil y el diseño de moda ecuatorianos en el contexto de la competencia internacional (Naula, 2024).

Por otro lado, el Índice de Precios al Consumidor (IPC) influye significativamente en el sector textil ecuatoriano al medir la inflación, la cual impacta directamente en los costos de producción (materias primas, energía, salarios) que las empresas textiles podrían trasladar a los precios finales, afectando la demanda de los consumidores según su poder adquisitivo. En marzo de 2025, la variación mensual del IPC fue del 0,35% y la anual del 1,66%, las canastas familiares básica y vital, compuestas por 75 y 73 productos respectivamente, se comparan con el ingreso mínimo mensual del hogar tipo, en marzo de 2025, el excedente de la canasta básica fue de $76,73 y el de la canasta vital de $324,31, lo que representa un IPC alto (inflación) puede reducir el gasto en moda y textiles no esenciales, mientras que un IPC bajo y estable favorece la planificación y la demanda constante; la deflación, por otro lado, podría postergar compras, en esencia, la estabilidad del IPC es crucial para un entorno económico predecible que beneficie la rentabilidad, el crecimiento y la innovación en la industria textil y el diseño de moda ecuatorianos (INEC, 2025).

Finalmente centrándose en las ventas locales, las exportaciones e importaciones de textiles y prendas de vestir mediante el boletín Estadístico de la Asociación de Industriales Textiles del Ecuador (AITE) correspondiente a febrero de 2024 presenta un análisis de la situación del sector textil en Ecuador, mostrando ventas locales de productos textiles que disminuyeron un 15,7% en enero de 2024 en comparación con enero de 2023, representando una reducción de aproximadamente USD 5 millones, las ventas de prendas de vestir también disminuyeron un 5,5%, equivalente a USD 2 millones menos que en enero de 2023, en comparación con los niveles prepandemia en 2019, las ventas de productos textiles en 2024 mostraron una reducción del 22%, mientras que las ventas de prendas de vestir disminuyeron un 16,9% (AITE, 2024).

Sin embargo, las exportaciones de textiles y prendas de vestir aumentaron un 33,4% en valor y un 14,8% en volumen en enero de 2024 en comparación con enero de 2023, los datos más recientes, para febrero de 2024, indican un aumento adicional del 16,1% en valor y 19,2% en volumen en comparación con febrero de 2023, el principal destino para estas exportaciones es Colombia, representando el 22,3% del total, por otro lado, las importaciones en el sector textil y de prendas de vestir disminuyeron un 13,7% en valor y un 31,4% en volumen en enero de 2024 en comparación con enero de 2023, los datos más recientes para febrero de 2024 muestran una disminución del 13,7% en valor y 7,1% en volumen en comparación con febrero de 2023. El principal origen de las importaciones es China, representando el 34,7% del total, lo que representa una mezcla de resultados positivos y negativos para el sector textil ecuatoriano en enero de 2024, por un lado, hubo un aumento en las exportaciones y en el empleo, pero, por otro lado, hubo una disminución en las ventas locales e importaciones (AITE, 2024).

3.1.1.3. Entorno social/ cultural

La implementación de la primera Política Nacional de Fomento a las Industrias Culturales y Creativas de Ecuador 2025-2035 tendrá un impacto significativo en el entorno social y, de manera particular, en la industria textil como parte integral del sector creativo (que incluye áreas como la moda y el diseño), esta política busca fortalecer la

cohesión social y el bienestar, valores que pueden traducirse en una mayor apreciación por la producción local y el diseño ecuatoriano dentro del ámbito textil, al promover la diversidad cultural, la política podría favorecer la incorporación de motivos, técnicas y materiales tradicionales ecuatorianos en la moda y la artesanía textil, generando un valor cultural y económico único (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2025).

La inclusión de grupos vulnerables como personas con discapacidad y personas en situación de movilidad humana en las oportunidades generadas por la política podría fomentar la creación de talleres textiles inclusivos y la producción de prendas adaptadas a diversas necesidades, ampliando el mercado y promoviendo la equidad social, además, al impulsar las capacidades productivas y diversificar las oportunidades para artistas y gestores culturales, la política podría estimular la innovación en el diseño textil, la creación de nuevas marcas y la profesionalización del sector, el reconocimiento del valor simbólico y económico de la cultura podría traducirse en un mayor apoyo a los diseñadores y artesanos textiles, fortaleciendo su identidad y competitividad tanto a nivel nacional como internacional, en definitiva, la política tiene el potencial de revitalizar la industria textil ecuatoriana al imbricarla con la riqueza cultural del país y promover la inclusión social (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2025).

La creciente demanda de sostenibilidad por parte de los consumidores modernos en Ecuador representa un factor social crucial que impulsa a la industria textil a adoptar prácticas responsables con el medio ambiente, esta tendencia obliga al sector a integrar el uso de fibras recicladas y tecnologías limpias en sus procesos productivos, aquellas empresas que logren adaptarse a esta exigencia y comunicar eficazmente sus esfuerzos ecológicos no solo podrán satisfacer las expectativas de un mercado cada vez más consciente, sino que también estarán mejor posicionadas para acceder a mercados internacionales que valoran y a menudo exigen certificaciones verdes, paralelamente, la elevada conciencia ambiental entre diseñadores y consumidores ecuatorianos está fomentando un aumento en la producción y la preferencia por colecciones que priorizan la responsabilidad ecológica y, significativamente, la producción local, fortaleciendo así la identidad y la economía del sector textil nacional (Alexa Tejidos, 2025b).

Asimismo, La transformación digital está remodelando la interacción entre las empresas textiles y los consumidores ecuatorianos, en 2025, la adopción de plataformas de comercio electrónico y estrategias de marketing digital no es solo conveniente, sino esencial para ampliar la visibilidad de las marcas locales y abrirles puertas a mercados más extensos, paralelamente, las tendencias de compra revelan una creciente conciencia sobre el bienestar entre los consumidores ecuatorianos, quienes manifiestan una marcada preferencia por prendas de vestir cómodas y funcionales, incluyendo la ropa deportiva, esta inclinación influye directamente en la demanda del mercado y, por consiguiente, en las decisiones estratégicas de producción del sector textil (Alexa Tejidos, 2025b).

3.1.1.4. Entorno tecnológico

El sector textil y de la moda experimentará una aceleración de las tendencias tecnológicas en 2025, impulsado por la necesidad de digitalización, sostenibilidad y la adopción de tecnologías emergentes para mantenerse competitivas impulsadas por la adopción de Sistemas MES (Manufacturing Execution System) y software de gestión en la que se espera que las empresas dupliquen su inversión en tecnología para 2030, con la Inteligencia Artificial (IA) emergiendo como una herramienta clave para analizar grandes volúmenes de datos, personalizar productos, mejorar la eficiencia de la cadena de suministro y optimizar la gestión de inventario, lo que se traduce en reducción de costes y mejor toma de decisiones, adicionalmente, la IA también se integrará en el proceso creativo y la experiencia del cliente a través de herramientas de diseño personalizadas y chatbots (Webwautec, 2024).

Además, los avances en la tecnología de impresión, ofrecen una mejor resolución, velocidad y rentabilidad, están estimulando la adopción del mercado, el auge del comercio electrónico y los servicios de impresión bajo demanda también contribuyen significativamente, facilitando tiempos de respuesta más rápidos y ofertas de productos personalizados, si bien el mercado enfrenta desafíos como las preocupaciones ambientales y las posibles inconsistencias de color, la trayectoria general sigue siendo positiva, especialmente en las economías en desarrollo, por otra parte, el mercado de impresión por

sublimación de tinta, se proyecta un crecimiento del 10.44% para alcanzar un tamaño de mercado de $15.97 mil millones en 2025, lo que demuestra una expansión impulsada por la creciente demanda de impresiones personalizadas y de alta calidad en diversas aplicaciones, como prendas de vestir, textiles técnicos, artículos para el hogar, comunicación visual y sustratos rígidos (DiMarket, 2025).

Por otro lado, la empresa UNITRADE KOREA en la Global Print Expo 2025 presento el UNI Subli Magic que es un nuevo papel de sublimación diseñado para mejorar la impresión textil, tradicionalmente, se requerían diferentes métodos de impresión para algodón y poliéster, sin embargo, UNI Subli Magic es una solución de un solo papel que permite la sublimación de alta calidad tanto en algodón 100% como en poliéster, esta innovación simplifica el flujo de trabajo para las impresoras de sublimación al eliminar la necesidad de múltiples tipos de papeles de transferencia. UNI Subli Magic permite la sublimación directa sobre algodón y poliéster sin tratamiento adicional, corte o pasos adicionales, ya que su tecnología ofrece colores vivos, durabilidad al lavado y una aplicación sin esfuerzo, además, es compatible con todas las impresoras de inyección de tinta que utilizan tintas de sublimación y es adecuado para prendas de vestir, productos promocionales y decoración textil, por otro lado, UNITRADE KOREA, es un líder en materiales de transferencia de calor coreanos, que se enfoca en avanzar en la tecnología de impresión textil a través de la investigación y el desarrollo continuos, proporcionando soluciones de vanguardia para resultados de impresión excepcionales (Han, 2025).

3.1.1.5. Entorno ambiental

El proyecto considera el entorno ambiental como un eje central, abordando factores directa e indirectamente vinculados al medio ambiente, en concordancia con el derecho a un ambiente sano y ecológicamente equilibrado establecido en la Constitución de la República del Ecuador, y en línea con los principios de la Ley de Gestión Ambiental que promueven el uso sostenible de materiales para proteger la biodiversidad y prevenir la contaminación asociada al sector textil, se reconoce la imperativa necesidad de integrar la sostenibilidad en las futuras colecciones de indumentaria, esto implica una cuidadosa

selección de materiales de bajo impacto ambiental, la implementación de procesos de producción respetuosos con el entorno, la minimización de la generación de residuos y la adopción de prácticas comerciales éticas en toda la cadena de valor (Asamblea Nacional del Ecuador, 2004).

Para la industria textil, a pesar de su contribución económica y cultural, ejerce un impacto ambiental considerable a través del elevado consumo de agua, la contaminación generada por procesos de teñido y acabado, la vasta acumulación de residuos textiles y las significativas emisiones de gases de efecto invernadero derivadas de la producción y el transporte; no obstante, en respuesta a esta problemática, emergen esfuerzos crecientes hacia la sostenibilidad, impulsando la innovación en tecnologías limpias, la adopción de materiales de menor impacto, la implementación de estrategias de reducción y reciclaje de residuos, y una mayor conciencia por parte de los consumidores que demandan prácticas más responsables.

Además, el Código Orgánico del Ambiente, en su Artículo 243, impulsa patrones de producción y consumo responsables para reducir la huella ecológica, un concepto directamente ligado a la sostenibilidad textil, si bien no existe una ley específica para la "huella de carbono" en la industria textil, el espíritu de estas leyes y el Programa Ecuador Carbono Cero (PECC), señalan la dirección hacia la gestión y reducción de emisiones, un aspecto crucial de la sostenibilidad, priorizando el uso de materiales de bajo impacto ambiental, procesos de producción limpios, la reducción de residuos y la promoción de la economía circular (Ministerio del Ambiente 2021)

De esta manera, la aplicación de estas normativas promueve la prevención de la contaminación y el uso de tecnologías limpias, esta adopción no solo asegura el cumplimiento legal y mejora la imagen de marca, sino que también abre puertas a mercados internacionales exigentes, reduce costos a largo plazo, fomentando la innovación y contribuyendo al desarrollo sostenible del país, fortaleciendo la resiliencia del sector ante las fluctuaciones del mercado y las demandas de consumidores conscientes.

3.1.1.6. Entorno legal

El Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversiones (COPCI) establece un marco que busca fortalecer y dinamizar el sector a través de diversas disposiciones. Aunque no este ligado a la industria textil, sus lineamientos generales impactan significativamente en su desarrollo, el COPCI ofrece potenciales incentivos fiscales y financieros para la inversión en la modernización de la producción textil, la adquisición de tecnología y la mejora de la calidad, buscando así aumentar la competitividad tanto en el mercado interno como externo, además, al facilitar el comercio y simplificar los trámites aduaneros, el código podría beneficiar la importación de materias primas e insumos necesarios para la industria y la exportación de productos textiles terminados, la promoción de la sustitución de importaciones, uno de los pilares del COPCI, podría traducirse en políticas que favorezcan la producción textil local frente a la competencia extranjera, impulsando así la demanda de productos nacionales, asimismo, las regulaciones sobre propiedad intelectual dentro del COPCI son relevantes para los diseñadores textiles y de moda, permitiéndoles proteger sus creaciones (Asamblea Nacional del Ecuador, 2015).

Sin embargo, la Ley Orgánica para el Fomento Productivo, Atracción de Inversiones, Generación de Empleo, y Estabilidad y Equilibrio Fiscal, en el ámbito del diseño de indumentaria, podría ofrecer herramientas o incentivos para el desarrollo del talento local, la promoción de plataformas de diseño ecuatoriano y la protección de la propiedad intelectual de los creadores, esto podría contribuir a la diferenciación de la oferta textil ecuatoriana y a la creación de una identidad propia en el mercado, por ende, la generación de empleo de calidad y la estabilidad macroeconómica permiten una implementación efectiva que podría traducirse en una industria textil más moderna, competitiva, generadora de empleo y con mayor capacidad para competir tanto a nivel nacional como internacional, siempre y cuando se articulen políticas sectoriales complementarias que atiendan las particularidades y desafíos específicos del sector (Asamblea Nacional del Ecuador, 2018).

Por otro lado, la Ley de Propiedad Intelectual en Ecuador reviste crucial importancia para la industria textil y los diseñadores de moda, ya que les otorga derechos exclusivos sobre sus creaciones originales, permitiéndoles proteger tanto los diseños de sus prendas como sus marcas comerciales, en el ámbito del diseño de moda, la ley permite registrar los diseños como obras artísticas protegidas por el derecho de autor, impidiendo su reproducción, distribución o comunicación pública sin autorización del creador, asimismo, posibilita el registro de marcas para identificar y distinguir sus colecciones o negocios en el mercado, evitando la confusión con otras marcas y garantizando la reputación y el origen de sus productos, esta protección legal incentiva la creatividad y la inversión en diseño, fomenta la competencia leal y otorga a los diseñadores la capacidad de licenciar sus creaciones o tomar acciones legales contra la infracción de sus derechos, lo que resulta fundamental para el desarrollo y la sostenibilidad de sus emprendimientos en la industria textil y de la moda ecuatoriana (Asamblea Nacional del Ecuador, 2006).

Por ultimo y no menos importante tanto el Reglamento Técnico Ecuatoriano RTE INEN 013:2006 (y sus modificaciones) como la Norma Técnica Ecuatoriana NTE INEN 1875 (y sus revisiones) son cruciales para la industria textil y los diseñadores de moda en Ecuador, ya que establecen las obligaciones de etiquetado y rotulado para textiles, prendas de vestir, calzado y accesorios. El RTE INEN 013 define la información básica y obligatoria que debe contener toda etiqueta, como la composición de fibras, instrucciones de cuidado, talla, origen y datos del fabricante o importador, asegurando la transparencia para el consumidor. Por su parte, la NTE INEN 1875 detalla y profundiza los requisitos específicos para las etiquetas de prendas de vestir y ropa de hogar, incluyendo la forma correcta de presentar la información, los símbolos de cuidado estandarizados y la precisión en la indicación de tallas, en esencia, ambas normativas buscan proteger al consumidor proporcionando información clara y precisa sobre los productos textiles y de moda, al mismo tiempo que obligan a productores y diseñadores a cumplir con estándares nacionales de etiquetado para su correcta comercialización en Ecuador (INEN, 2017).

3.1.2. Tendencias de consumo

Para Jiménez (2025) el 2025, el mercado latinoamericano estará definido por una compleja interacción entre la creciente digitalización y la persistente necesidad de conexión humana, los consumidores, altamente activos en redes sociales, se verán fuertemente influenciados por el "consumismo social", donde las plataformas digitales dictarán tendencias de compra, sin embargo, existirá una "confianza fragmentada" debido a las preocupaciones sobre el manejo de datos en línea, la conveniencia impulsará el crecimiento del comercio electrónico, mientras que las opciones de "compra ahora, paga después" ganarán terreno, especialmente entre los jóvenes, en contraste, la tendencia de los "valores humanos" resaltará la importancia de las experiencias auténticas y las conexiones emocionales, buscando un equilibrio entre el mundo digital y las interacciones genuinas, mientras que, las empresas deberán navegar estas tendencias, ofreciendo experiencias de compra convenientes y personalizadas a través de canales digitales, al tiempo que construyen confianza y fomentan conexiones humanas significativas para resonar con los consumidores latinoamericanos en 2025.

Por otra parte, Xtextile Provider Worldwide (2024) menciona que la moda urbana en 2025 experimentará una revolución impulsada por la innovación y la sostenibilidad, una tendencia central será el aumento en la inversión de materiales ecológicos, con un fuerte enfoque en fibras recicladas y orgánicas, como el algodón peruano premium, para satisfacer la demanda de productos éticos, en la que simultáneamente, las prendas combinarán funcionalidad y estilo, integrando tecnologías como tejidos inteligentes para regular la temperatura y resistir condiciones climáticas, atrayendo a un público amplio que busca versatilidad y comodidad con estética urbana, finalmente, la personalización, la individualidad y la exclusividad emergen como factores clave, con una alta preferencia de las generaciones jóvenes por productos únicos y hechos a medida, lo que presenta una oportunidad para empresarios y diseñadores de ofrecer colecciones limitadas y servicios de personalización para fortalecer la conexión con el cliente en un mercado que valora la diferenciación.

De igual manera, Mercado de Tapineria (2025) habla que el 2025 en la moda urbana se define por una audaz mezcla de tendencias, donde la nostalgia de los noventa se fusiona con una sofisticación moderna y la actitud callejera reinventa las reglas, las transparencias se emancipan de la noche para integrarse en looks diurnos con prendas oversize, mientras que el denim se eleva a nuevas alturas en conjuntos totales, accesorios e incluso calzado, abrazando una estética effortless, los flecos añaden movimiento y un toque rebelde a chaquetas, vestidos y pantalones, inyectando un aire boho-futurista, cuenta con una paleta de colores que se intensifica con rojos oscuros, amarillos eléctricos y naranjas vibrantes, a menudo combinados con tonos neutros para un contraste audaz, las siluetas imponentes, con hombreras marcadas y cortes estructurados, evocan un poderío noventero, sin duda el streetwear evoluciona hacia un "lujo relajado", combinando sudaderas y joggers con blazers y zapatillas chunky de cortes limpios, poniéndose en contraposición al ostentoso logo-centrismo, emerge el "quiet luxury", priorizando prendas minimalistas de calidad impecable, el color del año Pantone 2025, Mocha Mousse, un marrón cálido y sofisticado, se anticipa en chaquetas, abrigos, botas y accesorios, ofreciendo versatilidad en combinaciones neutras o arriesgadas.

3.1.3. Segmentación del mercado potencial

El mercado potencial para la nueva línea de indumentaria de skateboard se segmentará estratégicamente, basándose en el análisis previo realizado por la empresa Lienzo, en la que inicialmente, el mercado objetivo general de Lienzo abarca a individuos de 14 a 30 años residentes en áreas urbanas, sin embargo, para esta nueva colección específica para practicantes de skateboard, se focalizará en un segmento más reducido y específico, como lo son los jóvenes de entre 18 y 23 años, esta selección responde a la intención de la empresa de capitalizar el reconocimiento de calidad y estilo que ya posee su marca dentro de su público habitual, al mismo tiempo que se introduce en un nuevo nicho de mercado, al dirigirse a este grupo en particular, Lienzo busca ofrecer productos que resuenen con las necesidades y preferencias de los skaters, manteniendo la esencia de la marca y atrayendo a una audiencia que valora tanto la calidad como la estética en su vestimenta para la práctica deportiva y el estilo de vida urbano asociado.

Tabla 1.

Variable demográfica

Edad:	18 a 23 años	**Género:**	Masculino – Femenino
Estado civil:	Soltero	**Origen étnico;**	Mestizo

Generación: El segmento usado para este mercado pertenece a la generación Z, se caracteriza por ser nativos digitales, descubren tendencias y realizan compras principalmente a través de plataformas online y redes sociales, influenciados por *influencers* y la autenticidad de las marcas, priorizan la individualidad y la autoexpresión a través de la ropa, mostrando interés en la sostenibilidad, la segunda mano y el *upcycling* como alternativas al consumo masivo, también demuestran una creciente conciencia sobre el impacto ambiental y social de sus elecciones, buscando marcas con valores éticos y transparentes, su poder adquisitivo inicial puede ser limitado, pero su influencia como marcadores de tendencias y futuros consumidores es significativa para la industria de la moda.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2.

Variable geográfica

Continente:	América	**Clasificación:**	Sudamérica
País:	Ecuador	**Región:**	Sierra
Provincia:	Tungurahua	**Ciudad:**	Ambato
Zona:	Urbana	**Clima:**	Templado

Fuente: Elaboración propia

Tabla 3.
Variable socioeconómica

Nivel de educación:	Educación de tercer nivel
Ingresos:	Sus ingresos varían desde el salario básico de $470 (vigente en 2025) hasta remuneraciones parciales, o incluso superiores si poseen estudios universitarios o trabajan en el sector formal.
Ocupación:	Estudiantes, trabajadores y aquellos que están pasando de la vida estudiantil al ámbito laboral.
Estrato social:	B (perteneciente a la clase media alta)

Fuente: Elaboración propia

3.1.4. Análisis del sector y del mercado de referencia

Ambato cuenta con un número creciente de pequeñas iniciativas comerciales y emprendimientos que ofrecen variedad de artículos deportivos y prendas urbanas y de streetwear sin embargo no se especializan del todo en skateboarding, aunque atienden parcialmente la demanda de indumentaria informal y deportiva, asimismo cadenas y tiendas departamentales no locales con presencia en centros comerciales de la ciudad incluyen en su amplio catálogo algunas opciones que podrían interesar a los skaters aunque su enfoque principal abarca diversos segmentos del mercado.

El auge del skateboarding en la ciudad representa una oportunidad específica y latente para el diseño y comercialización de una línea de indumentaria especializada para este deporte, pues la activa comunidad skater con su necesidad de prendas resistentes, cómodas y funcionales constituye un segmento de mercado bien definido y la presencia de tiendas que venden equipamiento como tablas y ruedas pero no indumentaria específica subraya una brecha en la oferta actual, así que la introducción de una marca que se centre en las necesidades particulares de los skaters ambateños tiene un potencial significativo de éxito capitalizando una demanda actualmente desatendida.

El sector de la moda deportiva, urbana y de streetwear ha demostrado una tendencia hacia la especialización dentro de nichos específicos lo que valida la estrategia de enfoque de Lienzo ya que mientras los competidores actuales ofrecen una gama más amplia de productos Lienzo puede diferenciarse al concentrarse exclusivamente en la indumentaria para skateboarding y al mantenerse dentro de su ámbito de especialización en streetwear pero dirigiéndose específicamente al segmento del skateboarding Lienzo puede maximizar sus fortalezas en diseño urbano adaptándolas a las exigencias técnicas y estéticas de esta disciplina.

3.1.5. Índice de saturación del mercado potencial

La línea de indumentaria especializada para skateboarding se dirige a un segmento demográfico específico que son los jóvenes de 18 a 23 años residentes en la ciudad de Ambato, este público objetivo se caracteriza por ser predominantemente universitario, trabajador o en proceso de inserción laboral, a diferencia de sus contrapartes en áreas rurales, estos jóvenes disfrutan de acceso a servicios básicos, tecnología y otras comodidades que influyen en su estilo de vida y preferencias de consumo.

Si bien existen marcas internacionales reconocidas en el ámbito del skateboarding, su presencia en mercados locales como Ambato es limitada lo que sugiere que aún hay espacio para marcas locales que ofrezcan productos adaptados a las necesidades y preferencias de los skaters de la región, la falta de tiendas especializadas en indumentaria para skateboarding en Ambato indica que el mercado aún no está saturado y que existe una oportunidad para ofrecer productos enfocados a esta área, sin embargo, el creciente interés en el skateboarding entre los jóvenes de Ambato, impulsado por su inclusión como deporte olímpico, genera una demanda potencial de indumentaria especializada.

La existencia de una comunidad activa de skaters en la ciudad sugiere que hay un mercado dispuesto a consumir productos relacionados con el skateboarding, la competencia en el mercado de indumentaria para skateboarding en Ambato es relativamente baja, lo que representa una oportunidad para marcas locales que deseen

incursionar en este nicho, aunque, la mayoría de las tiendas que venden artículos para skateboarding solo se enfocan en la venta de tablas y accesorios, dejando un vacío en la oferta de indumentaria, además, es importante considerar la influencia de las tendencias de la moda urbana global en el mercado de indumentaria para skateboarding, la calidad y el diseño de la indumentaria son factores clave que influyen en la decisión de compra de los skaters.

3.1.6. Análisis estratégico de la competencia (benchmarking)

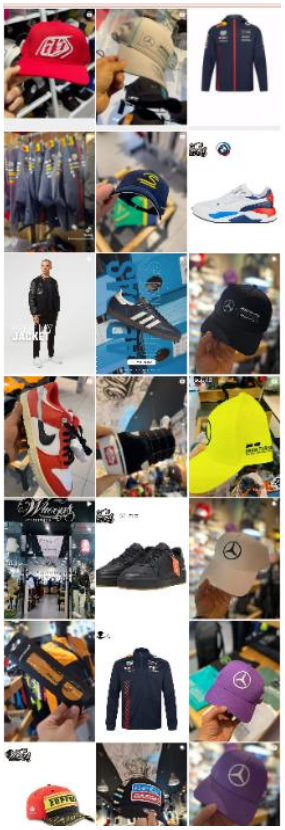
Es fundamental obtener una visión detallada del mercado y sus actores, lo que permite identificar competidores directos e indirectos para evaluar exhaustivamente su desempeño en diseño, calidad, variedad de productos, estrategias de marketing, canales de distribución, precios y posicionamiento de marca, al analizar las mejores prácticas y las debilidades de los rivales, una marca puede descubrir oportunidades significativas para diferenciarse, optimizar su oferta y refinar sus estrategias, permite obtener un proceso informativo que resulta crucial para la toma de decisiones sobre el desarrollo de productos, la fijación de precios, las campañas de marketing y la experiencia del cliente, proporcionando la inteligencia competitiva necesaria para fortalecer la propuesta de valor y aumentar la competitividad en el mercado de la indumentaria urbana.

Tabla 4.

Análisis de la competencia

Criterio de evaluación	**0:** No aplica mejorar **1:** Lo aplica vagamente implementado	**2:** Aplica, pero necesita **3:** Muy bien consolidado o

Marcas	**REDSKIN**	**URBAN CLASS**	**WHOOPS STREETWEAR**
Descripción del negocio	Marca de ropa urbana y deportiva que ofrece estilo, calidad y funcionalidad para jovenes urbanos, con diseños inspirados en streetwear y cultura deportiva.	Marca de ropa juvenil que se enfoca en moda urbana y ofrece una variedad de outfits modernos para hombres.	Marca de moda urbana que se caracteriza en ofrecer ropa y accesorios con un estilo moderno.
Modelo de negocio	Venta Minorista	Venta Minorista	Tienda Multimarca
Innovación	2	1	2
Diseños	3	2	2
Productos que ofertan	3	2	3
Variedad de productos	3	2	3
Estrategia de marketing	3	2	2
Posicionamiento de la marca	3	2	3

Adaptación de tendencias y diseño	3	2	3
Precios	2	2	2
Fotografía	3	2	2
Total	**25**	**15**	**22**
Productos ofrecidos en redes sociales			

Fuente: Elaboración propia

Se realizó un análisis de la competencia para el proyecto de diseño de una línea de indumentaria para skateboarding, con el objetivo de identificar las fortalezas y debilidades de marcas como REDSKINS, URBAN CLASS y WHOOPS STREETWEAR, presentes en el mercado de moda urbana y deportiva. Este análisis permite comprender las tendencias actuales en diseño, las estrategias de marketing efectivas, los rangos de precios y las preferencias del público skater objetivo, información crucial para que la nueva

colección de Lienzo sea competitiva. Además, el estudio de la competencia facilita el descubrimiento de oportunidades de diferenciación para la oferta de Lienzo, asegurando que los nuevos productos no solo satisfagan las demandas de la comunidad skater, sino que también se posicionen de manera única y atractiva en relación con las marcas existentes.

3.2. Análisis interno

3.2.1. Análisis de recursos propios y disponibles

Para llevar a cabo el presente proyecto, se detallan los recursos disponibles para el presente proyecto de diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard, los cuales determinarán su factibilidad. Se analizarán las herramientas operativas, técnicas y económicas con las que se cuenta para llevar a cabo el diseño de esta línea específica. Al examinar estos aspectos, se podrá identificar la capacidad de la empresa Lienzo para abordar el proyecto, aprovechando sus recursos actuales y asegurando que dispone del soporte necesario para garantizar su éxito dentro de la comunidad skater y su viabilidad a largo plazo en el mercado de la indumentaria urbana y deportiva.

3.2.1.1. Recursos Tecnológicos

La factibilidad operativa del proyecto de indumentaria para skateboarding se sustenta en la disponibilidad de la infraestructura de producción necesaria, para la confección de la colección, se cuenta con acceso a máquinas rectas, esenciales para las costuras principales y la unión de piezas, asimismo, se dispone de máquinas overlook, cruciales para asegurar acabados limpios y duraderos en los bordes de las prendas, incrementando su resistencia al desgaste propio de la práctica del skate, adicional, se cuenta con una máquina para sublimado que abre la posibilidad de incorporar diseños gráficos personalizados y vibrantes en las prendas, finalmente, la disponibilidad de una troqueladora permitirá la creación de detalles específicos y funcionales en la indumentaria,

la existencia de esta maquinaria fundamental asegura la capacidad operativa para materializar los diseños de la colección de skateboarding.

3.2.1.2. Recursos Humanos

La factibilidad operativa del proyecto de indumentaria para skateboarding se basa en la disponibilidad de un equipo humano capacitado y una infraestructura de producción adecuada; se cuenta con un diseñador con la experiencia necesaria para conceptualizar y desarrollar la estética y funcionalidad de la colección, para la fase de producción, se tiene acceso a una maquila de corte y confección equipada para transformar los diseños en prendas tangibles y finalmente, se cuenta con una persona encargada de supervisar la calidad de cada prenda y que cumpla con los estándares establecidos antes de su comercialización, por ende, la experiencia del diseñador, la capacidad productiva de la maquila y la supervisión de calidad constituyen recursos humanos y operativos valiosos para la materialización exitosa de la colección de skateboarding.

3.2.1.3. Recursos Económicos

El presente proyecto de investigación y desarrollo de colección será autofinanciado en cada etapa, desde la obtención de materias primas hasta la confección y su posterior comercialización, por ende, no implica que el proyecto representará una inversión adicional para la empresa, la fase de confección se realizará en colaboración entre la empresa y la estudiante, provechando la infraestructura de maquinaria disponible en la maquila y la propia, la empresa aportará información valiosa y facilitará las actividades operarias necesarias, lo cual no se considera un impacto financiero significativo, adicionalmente, la propuesta del proyecto integrará diversos factores clave para asegurar la competitividad del producto en el mercado.

3.2.2. Análisis Cadena de valor

Para Porter et al. (2010) el análisis de la cadena de valor sirve como una herramienta esencial para que una empresa comprenda las fuentes de su ventaja competitiva, permite

desglosar la organización en sus actividades estratégicamente relevantes, desde el diseño y la producción hasta la comercialización, la entrega y el soporte del producto, al examinar cada una de estas actividades discretas, la empresa puede identificar cómo contribuyen a su posición relativa de costos y cómo generan oportunidades para la diferenciación, este análisis sistemático facilita la comprensión del comportamiento de los costos en cada etapa y revela las fuentes existentes y potenciales para distinguirse de los competidores.

Para el presente proyecto se diseñará una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas 18 a 23 años dirigida a la empresa Lienzo, el análisis de la cadena de valor aportará una comprensión detallada de las actividades clave, desde la adquisición de materiales hasta la distribución y comercialización de la nueva colección y así obtener una gran generar una ventaja competitiva en el mercado de la indumentaria urbana.

3.2.2.1. Eslabón de investigación y desarrollo

El presente proyecto pretende diseñar una línea de indumentaria para la práctica de skateboarding, dentro del eslabón de investigación y desarrollo, se comenzó con la exploración profunda del público objetivo, esta etapa inicial se centró en comprender sus preferencias estéticas dentro de la cultura del skate, identificar sus requerimientos funcionales específicos para la práctica del deporte y analizar sus expectativas de marca en este mercado dinámico, posteriormente, la investigación se adentró en el análisis de tendencias actuales y emergentes en el mundo del skateboarding, con el objetivo de identificar oportunidades para la diferenciación y la creación de valor único en la propuesta de diseño, llevando a cabo una exhaustiva investigación y selección de materiales que respondieran a las exigencias de la práctica del skateboarding.

Finalmente, dentro de la recopilación de datos, se planean realizar entrevistas con skaters experimentados para obtener información detallada sobre los factores que consideran importantes en la indumentaria para la práctica, así como sus necesidades y preferencias específicas, de manera complementaria, se llevará a cabo un focus group con

personas que representan el segmento objetivo del proyecto, con el fin de identificar de primera mano las características indumentarias preferidas por este grupo.

3.2.2.2. Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima

El Eslabón de abastecimiento de materiales y materia prima juega un papel fundamental en el proyecto, ya que se centra en el abastecimiento estratégico de materiales que cumplan con los requerimientos de rendimiento y estética de la colección. Tras un análisis exhaustivo de proveedores en Ambato, Quito, Latacunga y Riobamba, se seleccionarán los tejidos que mejor se adapten a las necesidades de resistencia a la abrasión, control de la humedad y elasticidad, priorizando tanto la calidad como la innovación, los insumos de confección, como cierres, hilos, botones, agujas, cordones y demás insumos, se adquirirán de proveedores que garanticen su funcionalidad para la práctica exigente del skateboarding.

Tabla 5.
Proveedores de Materia Prima

Textiles			
Nombre del proveedor	**Producto**	**Dirección**	**Número de contacto**
JT Comercial	Telas de punto y planas, deportivas, microfibra, polar, lycra, vioto, fleece, roma, entre otras	Ambato: 12 de noviembre y Tomas Sevilla	(03) 2 426 689 0987049016
Distribuidora Makom	Telas deportivas por metros o rollos y diferentes grosores	Ambato: Av. 12 de noviembre y Juan Benigno Vela	0996698370
Alcides Mosquera e hijos	Telas deportivas y de Punto	Ambato: Juan Benigno Vela y Mariano Egüez	032821888
Comercial Teresita	Trabaja planas y de punto	Ambato: Juan Benigno Vela y C. Eugenio Espejo	099 538 7532

Neymatex – corporación textil	Importa y distribuye telas de punto y planas.	Quito Calle Condor Ñan.	0988969502
Novatextil	Telas de punto, planas, deportivas	Latacunga: Av. Napo y Calixto Pino	0987031140
Distribuciones Edimatex	Tela plana y de punto, pero cuenta con mayor cantidad telas planas	Ambato: Darquea y Mariano Egüez	032421735
Casa Brito	Telas planas y de punto	Riobamba: Primera constituyente 23-45 y Larrea	032960193
Vizu	Disponen de dos almacenes en el cual uno dispone de telas planas y el otro, telas de tejido de punto	Ambato: Mariano Egüez 626 y Av. Cevallos	098 381 3115
Mil colores	Tejido Plano y Streetch y de punto	Quito: Av. de los Shyris N33-02 y Quito 170102	(02) 246-1691 (+593 2) 246 1691 (+593) 98 591 8096
Distribuidora textil el globo	Telas de punto y planas	Ambato: Av. 12 de noviembre 1887	099 643 1446
Almacenes Lafayette	Tejido plano	Quito: Isla Floreana # 112 e Isla Santa Fe Esquina, ubicados detrás del Colegio Central Técnico, al lado de la Pizzería el Hornero.	(02) 5003559

Insumos

Veritex – Almacén la fiesta	Fabricantes e importadores de Insumos Textiles.	Quito – Cablec Av. Pedro Vicente Maldonado 10499	02 2674689

Bazar Consuelito	Variedades de botones, elásticos, lanas	Ambato: Av. Napo y Calixto Pino, Ambato	(03) 2825691
Importadora Rnuñez	Importadores y comercializadores dee insumos de calidad para la fabricación de calzado, ropa y marroquinería	Ambato: Av. Bolivariana Isidro Viteri, Ambato, Ecuador	0984151859
Maquinas Ambato	Cuenta con maquinaria para confección y accesorios para la misma	Ambato: 12 de noviembre y Ayllón	099 366 0757

Fuente: Elaboración propia

3.3. 3.2.2.3. Eslabón de producción

Por otro lado, el eslabón de producción es la etapa central donde este se enfoca en la transformación de los materiales seleccionados en prendas funcionales y estéticamente atractivas, el proceso se inicia con la recepción y verificación de los tejidos técnicos, asegurando que cumplan con los estándares de resistencia y rendimiento definidos, a continuación, se realiza el patronaje especializado, considerando la libertad de movimiento y los puntos de tensión específicos del skateboarding para garantizar un ajuste y funcionalidad óptimos, las piezas cortadas son luego ensambladas en la etapa de confección, donde se emplean técnicas de costura reforzada para asegurar la durabilidad de las prendas ante el desgaste propio de la actividad, durante la producción, se pueden incorporar intervenciones textiles como sublimados, bordados, entre otros. Finalmente, se realizan los acabados, que incluyen la colocación de cierres resistentes, ojales reforzados y la inspección de calidad para asegurar que cada prenda cumpla con las especificaciones de diseño y esté lista para su uso.

3.3.1.1. Eslabón de comercialización

Por último y no menos importante el eslabón de comercialización es la etapa crucial para introducir y poner a disposición del mercado objetivo la colección de indumentaria para skateboarding, su función principal es conectar el producto final con los skaters, generando demanda y facilitando la venta a través de diversas actividades como la planificación de estrategias de venta, la promoción de la marca y los productos, la gestión de los canales de distribución y la atención al cliente, al igual que Lienzo, se implementará una estrategia multicanal, aprovechando tanto canales físicos como online mediante fotografías y videos dinámicos que muestren la funcionalidad y el estilo de las prendas en la práctica del skateboarding, considerando la presencia de locales comerciales propios en Ambato y Riobamba, estos se convertirán en puntos clave para exhibir la nueva colección, permitiendo a los clientes interactuar directamente con las prendas, explorar la oferta completa, obtener información detallada sobre descripciones, tallas y materiales, realizar compras seguras y optar por compras directas o envíos a domicilio.

CAPÍTULO IV

4 MARCO METODOLÓGICO

4.1. Estudio de público objetivo

NielsenIQ (2025) destaca la importancia crucial de definir un público objetivo para que las empresas maximicen el valor de sus esfuerzos de ventas y marketing, explicando que este público objetivo representa un grupo específico de personas con una alta probabilidad de mostrar interés en un producto o servicio en particular, además, subraya que la definición precisa de estos públicos objetivo permite a las empresas enfocar sus recursos estratégicamente en alcanzar a los clientes potenciales más prometedores, lo que consecuentemente conduce a estrategias de marketing más rentables y a conversiones más rápidas.

Los tipos de público objetivo se definen por diversas características, comenzando con las subculturas demográficas que agrupan clientes y prospectos por edad, estado civil, ingresos y educación, ingresos, así como por su ubicación geográfica, incluyendo país, estado, ciudad, zona escolar o vecindario; además, se consideran los intereses o datos psicográficos, que exploran actividades favoritas, pasatiempos, valores personales y asociaciones culturales como idioma, festividades religiosas o hábitos alimentarios; finalmente, el análisis de la situación evalúa a los clientes según su comportamiento en relación con una empresa o sus competidores, considerando la intención de compra, determinada mediante el seguimiento de quienes activamente buscan un producto o servicio, y los datos de encuestas, que ayudan a predecir el comportamiento futuro (NielsenIQ, 2025).

Por otro lado, Petrovski & Pestana (2017) mencionan que el Modelo Kano, desarrollado por Noriaki Kano en 1984, es una técnica fundamental para comprender a fondo los requisitos de los clientes, con el objetivo de identificar y mejorar los elementos que generan satisfacción, al mismo tiempo que se eliminan aquellos que causan insatisfacción; por lo tanto, las empresas deben priorizar la calidad y eliminar posibles

defectos basándose en las necesidades de los clientes, tal como lo revela el análisis del Modelo Kano.

Este modelo establece tres categorías principales de requisitos que influyen directamente en la satisfacción e insatisfacción del cliente: los requisitos "must-be" o básicos, cuyo cumplimiento no genera satisfacción pero su ausencia sí causa gran insatisfacción; los requisitos "one-dimensional", atributos directamente relacionados con las necesidades del cliente, de manera que un mayor nivel de estos elementos conlleva una mayor satisfacción; y los requisitos "attractive", sorpresas inesperadas que provocan una alta satisfacción y cuya ausencia no genera insatisfacción, adicionalmente, se han creado categorías para mejorar la efectividad del modelo, como los atributos "indifferent", que juegan un papel limitado en la satisfacción del cliente con una relación poco clara entre rendimiento y apreciación, y los atributos "reverse", donde su presencia contribuye a la insatisfacción y su ausencia a la satisfacción.

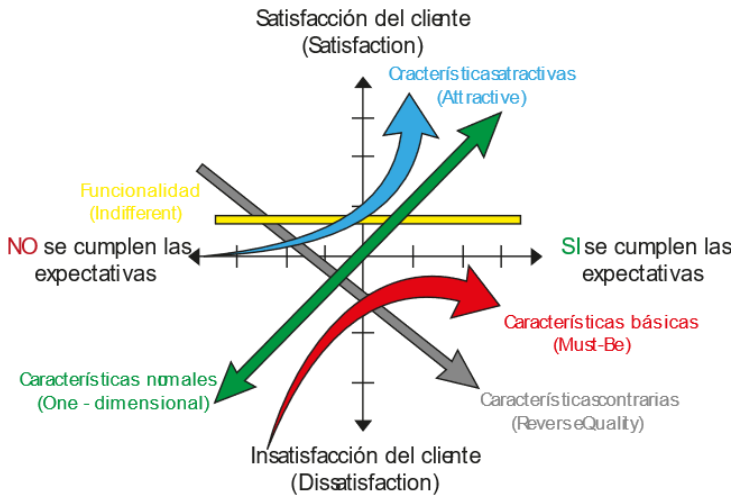


Figura 31. Modelo Kano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Para el desarrollo del presente proyecto dirigido a jóvenes de 18 a 23 años practicantes de skateboard se recurrió a dos autores en la que NielsenIQ (2025) aporta al proyecto una base sólida para la identificación y comprensión del público objetivo del skateboarding, enfatizando la necesidad de segmentarlo por características demográficas, psicográficas y

de comportamiento para enfocar eficazmente las estrategias de marketing y ventas de la línea de indumentaria. Esta perspectiva permite dirigir los recursos de manera estratégica hacia los skaters con mayor probabilidad de interés. Por otro lado, Petrovski y Pestana (2017) y su explicación del Modelo Kano ofrecen una herramienta valiosa para profundizar en las necesidades y expectativas de este público objetivo, clasificando sus requerimientos en categorías que guían el diseño y la calidad de las prendas. Al comprender qué atributos son básicos, cuáles generan satisfacción proporcional y cuáles pueden sorprender positivamente, el proyecto puede priorizar elementos de diseño y funcionalidad, optimizando así la satisfacción del cliente y el éxito de la colección.

4.1.1. Modelo de entrevista

4.1.1.1. Entrevista a Skaters

Entrevista dirigida a SKATERS	
Entrevistador	**Nombre del entrevistado:**
Fecha de la entrevista:	**Edad:**
Modo de la entrevista:	**Ocupación:**
Autorización para grabar: (SI /NO)	
Objetivo: Obtener una compresión profunda y directa de las necesidades, preferencias, experiencias y expectativas en relación con la indumentaria que utilizan para practicar el deporte, con el fin de informar y guiar el diseño de una colección de ropa que sea funcional, estética y relevante para ellos.	
Bloque A: Skateboard	
¿Cómo y cuándo comenzó usted a practicar skateboarding?	
¿Qué le atrajo de este deporte?	
A lo largo de la práctica del skateboard, ¿cuáles han sido los mayores desafíos que ha enfrentado y cómo lo ha superado?	
¿Cuál es su mayor logro en el skateboarding hasta la fecha?	
¿Qué impacto cree que tiene el skateboarding en la sociedad?	
¿Cómo comenzó su interés en el diseño de indumentaria para skateboarding?	
¿Cómo ve la relación entre el skateboarding y la cultura urbana?	
¿Con qué frecuencia suele patinar y dónde suele hacerlo?	
¿Qué tipo de skateboarding practica principalmente (calle, parque, trucos, cruising)?	
¿Qué es lo que más disfruta de patinar?	
¿Qué busca en una tabla de skate y otros accesorios? ¿Influye la estética?	
¿Qué piensa de la comunidad skater en su localidad? ¿Cómo interactúa con otros skaters?	
Bloque B: Diseño de indumentaria	
¿Cuáles son las características técnicas más importantes que debe tener una prenda diseñada para skateboarding? (Durabilidad, transpirabilidad, libertad de movimiento, etc.)	
¿Qué materiales considera más adecuados para la indumentaria de skate y por qué?	
¿Ha experimentado con materiales innovadores?	
¿Cómo aborda el diseño de prendas que permitan una total libertad de movimiento para realizar trucos complejos?	
¿Qué consideraciones cree usted que se debe tener en cuenta al diseñar ropa para skaters?	
¿Cómo influye el clima y las diferentes condiciones de patinaje en sus decisiones de diseño?	
¿Qué consejo le daría a un joven diseñador interesado en especializarse en indumentaria para skateboarding?	
Bloque C: Indumentaria skateboard	
¿Qué diferencia puede observar del diseño de indumentaria para skateboarding de otros deportes o del vestuario casual?	
¿Ha tenido alguna experiencia en la que la ropa que usaba le limitó o le ayudó al patinar? ¿Cómo fue?	
¿Qué características debe tener la indumentaria ideal para un skater?	
¿Qué importancia le da a la funcionalidad, la comodidad y el estilo?	
¿Cuáles son las fallas o desgastes más comunes que ha observado en la indumentaria de skateboarding que afectan el rendimiento o la seguridad? (Ej. costuras que se rompen, materiales que no resisten, diseños que limitan el movimiento)	
¿Cómo cree que se podría mejorar la durabilidad de las prendas?	
¿Ha experimentado alguna vez lesiones o incomodidades debido a fallas en la indumentaria?	
¿Qué características busca principalmente en la ropa que usa para la práctica de skateboard? (Comodidad, estilo, durabilidad, precio, etc.)	
¿Presta atención a la calidad de los materiales y la confección de la ropa que compras? ¿Por qué?	
¿Le influyen las tendencias de moda al elegir su ropa? ¿Cómo se mantiene al tanto de ellas?	
¿Hay algún tipo de prenda skater que considere esencial en su guardarropa? ¿Por qué?	

¿Qué opina sobre la relación entre la ropa skater y en cómo se siente o expresa?
¿Qué tipo de ropa suele usar cuando vas a patinar?
¿Hay algún material que encuentre más adecuado o cómodo para patinar?
¿Qué tipo de pruebas o controles de calidad cree que son esenciales para garantizar la durabilidad y funcionalidad de la indumentaria de skateboarding?
¿Le importa el estilo de la ropa que usa para patinar, o prioriza la funcionalidad?
¿Conoce marcas de ropa que se especialicen en indumentaria para skateboarding? ¿Qué opina de ellas?
¿Hay alguna prenda de skate que le gustaría tener o qué cree que le sería muy útil para patinar?
¿Qué opinas sobre la ropa de skate que ve usar a otros skaters?
¿Hay algún estilo que le guste más?
Bloque D: Empresa
¿Cuáles son sus marcas de indumentaria de skateboarding favoritas y por qué?
¿Qué características busca en una marca?
¿Ha tenido dificultades para encontrar ciertas prendas o marcas en tu país?
¿Qué opina de la calidad y el precio de la ropa de skate que ha visto o usado?
¿Qué valora de una marca de ropa de skate (calidad, diseño, conexión con la comunidad, precios, sostenibilidad)?
¿Le gustaría que las marcas de ropa de skate ofrecieran algo diferente en sus diseños o productos? ¿Qué sería?
¿Cómo se enteras de las nuevas colecciones o productos de las marcas de skate que le interesan? (Redes sociales, tiendas, amigos, revistas, etc.)
Si una marca de ropa quisiera crear una línea para skaters como usted, ¿qué le recomendarías tener en cuenta en cuanto al diseño y la funcionalidad?
¿Estaría dispuesto a probar ropa de skate de una marca nueva si le ofreciera algo interesante? ¿Qué tendría que ofrecer?
¿Qué consejo les daría a los jóvenes skaters sobre cómo elegir la indumentaria adecuada para su práctica?

Figura 32. Modelo de entrevista a Skaters. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

4.1.1.2. Entrevista a Empresa

Entrevista dirigida a la empresa LIENZO	
Entrevistador	**Nombre del entrevistado:**
Fecha de la entrevista:	**Tipo de empresa:**
Modo de la entrevista:	**CI/ RUC:**
Autorización para grabar: (SI /NO)	
Objetivo: Obtener información sobre la esencia, aspiraciones y lugar en el mercado para establecer una base sólida de entendimiento con la dirección de la empresa, asegurando que el proyecto de la colección de skateboard esté alineado con la estrategia general del negocio y que se cuenten con los recursos y el apoyo necesarios para su desarrollo y lanzamiento exitoso.	
Bloque A: Empresa	
¿En qué año se fundó la empresa?	
¿Cuál es la actividad económica principal?	
¿Qué productos desarrolla la empresa?	
¿Cuál es la dirección de la empresa?	
¿Cuál es la filosofía general de Lienzo como marca de indumentaria?	
¿Qué valores buscan transmitir?	
¿Cuál es la experiencia previa de Lienzo en el diseño y producción de indumentaria urbana?	
¿Han trabajado con deportes específicos antes?	
¿Cómo describirían el estilo o la estética general de las colecciones de Lienzo actualmente?	
¿Cuál es su público objetivo principal actualmente?	
¿Tienen experiencia trabajando con el segmento de edad de 18 a 23 años?	
¿Qué importancia le dan a la funcionalidad y la durabilidad en sus prendas?	
¿Cuál es su enfoque en cuanto a tendencias de moda y cómo las incorporan en sus diseños?	
¿Cómo describirían la identidad de marca de Lienzo? ¿Qué busca representar?	
¿Cuál es la trayectoria de Lienzo en el mercado de la indumentaria en Ecuador?	
¿Han trabajado anteriormente en proyectos de diseño de colecciones específicas o colaboraciones? ¿Podrían compartir alguna experiencia relevante?	
¿Cuál es su público objetivo principal actualmente?	
¿Cómo encaja este proyecto de diseño de indumentaria para skateboard dentro de su estrategia general de crecimiento o diversificación?	
¿Qué buscan lograr específicamente con esta potencial nueva colección?	
¿Cuál es su enfoque en cuanto a la calidad y el precio de sus productos?	
Bloque B: Diseño de indumentaria	
¿Cuál es el proceso de diseño que generalmente sigue Lienzo para la creación de nuevas colecciones?	
¿Cómo se involucran diferentes áreas de la empresa (diseño, producción, marketing) en este proceso?	
¿Otorgan importancia a la investigación de tendencias y al análisis del mercado en su proceso de diseño?	
¿Cómo abordan la funcionalidad y la durabilidad en el diseño de sus prendas?	
¿Cómo definen el estilo o la estética que caracteriza a las prendas de Lienzo?	
¿Cómo se mantienen actualizados sobre las tendencias de moda a nivel local e internacional?	
¿Cómo incorporan las tendencias en sus diseños, manteniendo la identidad de la marca?	
¿Qué importancia le dan a la innovación en el diseño de indumentaria?	
Bloque C: Indumentaria urbana	
¿Consideran que Lienzo tiene una presencia significativa en el mercado de indumentaria urbana en Ecuador?	
¿Cómo definen su oferta actual dentro del segmento de indumentaria urbana?	
¿Qué elementos consideran clave para el éxito en el mercado de indumentaria urbana?	
¿Cómo se conecta Lienzo con las diferentes expresiones de la cultura urbana en Ecuador?	
¿Cuál es su percepción de la relación entre la indumentaria urbana y deportes como el skateboarding?	

Bloque D: Indumentaria skateboard
¿Qué conocimiento tiene Lienzo sobre el mercado de indumentaria específica para skateboarding?
¿Están familiarizados con las marcas de indumentaria de skate más relevantes a nivel nacional e internacional?
¿Han considerado previamente incursionar en el mercado de indumentaria para skateboarding?
¿Qué los llevó a esta posibilidad ahora?
¿Comprenden las necesidades funcionales específicas que requiere la indumentaria para la práctica del skateboarding (libertad de movimiento, durabilidad, transpirabilidad, etc.)?
¿Tienen alguna idea inicial sobre los tipos de prendas que serían más relevantes para skaters de 18 a 23 años?
Bloque E: Skateboard
¿Cuál es su percepción del skateboarding como deporte y como subcultura entre los jóvenes de 18 a 23 años en Ecuador?
¿Ven el skateboarding como una actividad con un estilo de vida y una identidad visual propia?
¿Están familiarizados con los valores y la estética que generalmente se asocian con la cultura del skateboarding?
¿Qué canales de comunicación y marketing cree usted que son más efectivos para llegar a este público?
¿Qué oportunidades ven en el mercado de indumentaria para skateboarding dirigido a este grupo de edad en Ecuador?
¿Cuáles creen que podrían ser los principales desafíos al diseñar y comercializar una colección para este público específico?

Figura 33. Modelo de entrevista a la empresa Lienzo. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

4.1.1.3. Modelo de ficha de observación

Fichas de observación de movimientos		
Nombre del movimiento:		
Descripción:		
Forma:		
Movimiento:		
Función:		
Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:**	

Figura 34. Modelo de ficha de observación. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

4.2. Selección de la muestra

Petrovski & Pestana (2017) destacan la selección de la muestra como un elemento crucial en la investigación de mercados, ya que la validez de los datos y las percepciones obtenidas dependen directamente de la representatividad del grupo elegido para el propósito del estudio, subrayan la necesidad de seleccionar una muestra que proporcione información relevante y útil sobre el tema investigado, diferenciando entre el muestreo probabilístico o aleatorio, donde cada miembro de la población tiene las mismas posibilidades de ser incluido sin consideraciones previas, y el muestreo no probabilístico, adicionalmente, los autores resaltan la utilidad de los grupos focales y las entrevistas en profundidad como instrumentos de recopilación de datos cualitativos; Los grupos focales, definidos como discusiones grupales centradas en temas específicos, son particularmente efectivos en estudios con grupos pequeños para identificar percepciones y generar retroalimentación precisa, por otro lado, las entrevistas en profundidad se presentan como una técnica cualitativa valiosa para obtener una comprensión profunda de la perspectiva individual del participante sobre el tema investigado, generando datos específicos y detallados que enriquecen la investigación de mercados.

Considerando lo expuesto por Petrovski & Pestana (2017) sobre la importancia de la selección de la muestra y las técnicas de recopilación de datos cualitativos, el presente proyecto se beneficiará directamente de la realización de entrevistas a practicantes de skateboarding y al diseñador de la empresa Lienzo, así como de la implementación de grupos focales con skaters, la cuidadosa selección de los participantes, alineada con el propósito de comprender los factores que influyen en la indumentaria para este deporte, asegurará la obtención de información relevante y útil. Los grupos focales, al reunir a pequeños grupos de skaters, permitirán identificar percepciones, pensamientos y retroalimentación de manera controlada y precisa sobre sus preferencias y necesidades indumentarias, de igual forma, la entrevista en profundidad al diseñador de Lienzo proporcionará una perspectiva detallada y específica sobre su experiencia y conocimientos en el diseño de indumentaria, enriqueciendo la comprensión de los factores clave a considerar en el desarrollo de la nueva línea para skateboarding, ambas técnicas de

recopilación de datos cualitativos, tal como señalan los autores, aportarán información valiosa y fiable para fundamentar las decisiones de diseño del proyecto.

Tabla 6.

Cuadro de selección de la población y muestra

N°	Actores	Rol en la organización	Técnica de recolección de información	Justificación
7	Skaters	Practicante del deporte skate	Entrevista / Grupo focal	Porque tiene conocimiento amplio sobre el deporte, técnica y saber los gustos en indumentaria para tener buena guía al momento de realizar la colección
1	Carlos Guamán	Diseñador de la empresa	Entrevista	Porque es el diseñador encargado de los diseños que elabora la empresa y se busca saber los estilos que maneja para poder tener una buena guía al momento de realizar la colección

Fuente: Elaboración propia

4.3. Técnicas de estudio

Las técnicas de estudio facilitan la optimización del proceso de aprendizaje, incrementando su eficiencia, efectividad y relevancia, de igual manera, estas buscan perfeccionar los métodos mediante los cuales se obtiene, analiza, memoriza y aplica la información.

4.3.1. Enfoques de la investigación

Zúñiga et al. (2023) definen los enfoques de investigación como marcos teóricos y metodológicos esenciales que guían el proceso investigativo, proporcionando dirección y coherencia en la búsqueda de respuestas, ya sean cuantitativas, cualitativas o mixtas, y siendo cruciales para el diseño y ejecución de investigaciones de alta calidad, para el

proyecto, comprender estos enfoques permite seleccionar la metodología más adecuada para investigar las necesidades y preferencias de los skaters en cuanto a indumentaria, la elección entre un enfoque cuantitativo, cualitativo o mixto que guiará la recopilación y el análisis de datos, asegurando que la investigación se realice de manera coherente y efectiva para obtener información relevante y de alta calidad para el diseño de la línea de ropa para skateboarding.

4.3.2. Enfoque o investigación descriptiva

El proyecto empleará un enfoque de investigación descriptivo, tal como lo definen Zúñiga et al. (2023), con el fin de comprender a fondo la cultura del skateboarding y sus múltiples dimensiones, buscando detallar con precisión los gustos, preferencias e influencias de los jóvenes practicantes de 18 a 23 años. Este enfoque, caracterizado por la descripción minuciosa del fenómeno sin indagar en sus causas, y utilizando un diseño observacional que incluye la observación directa, entrevistas y análisis de documentos, permitirá obtener una representación precisa y completa del universo skater, al lograr esta comprensión profunda, se facilitará el diseño de colecciones de ropa que se adapten de manera óptima a sus necesidades y estilo de vida, generando valor significativo para los skaters, adicionalmente, la investigación descriptiva permitirá explorar en detalle las influencias culturales, los símbolos y los elementos estéticos relevantes para esta comunidad, lo que ayudará a identificar oportunidades de mercado y desarrollar productos innovadores que conecten de forma auténtica con la cultura del skateboarding.

4.3.3. Cualitativas

Zúñiga et al. (2023) definen el enfoque cualitativo como una metodología centrada en explorar y comprender fenómenos sociales y humanos desde la perspectiva de los participantes, mediante la interpretación detallada de datos recopilados a través de entrevistas, grupos focales, observaciones y análisis de documentos, buscando capturar su subjetividad, significados y contextos, este proyecto adopta esta metodología para explorar en profundidad las motivaciones y experiencias de los skaters, comprendiendo los "porqués" de sus comportamientos y actitudes a través de entrevistas y grupos focales

que proporcionarán información detallada sobre sus opiniones, creencias y valores, lo que permitirá adentrarse en su mundo y obtener una visión profunda de los fenómenos sociales y culturales que los rodean, lo cual es crucial para comprender sus preferencias, valores y tendencias dentro de la cultura skateboard, al recopilar información detallada sobre sus gustos y necesidades, se podrán diseñar colecciones de ropa se adapten con su estilo de vida y sus prácticas, creando productos que satisfagan tanto las demandas funcionales del skateboarding como reflejen su identidad y estética.

4.3.4. Cuantitativas

Con respecto al enfoque cuantitativo, Zúñiga et al. (2023) lo distingue por su énfasis en la medición y el análisis numérico de datos, caracterizándose así por la recopilación sistemática de información cuantificable y su riguroso análisis mediante técnicas estadísticas; de esta manera, el enfoque cuantitativo se centra en obtener resultados numéricos que permitan establecer relaciones causales y patrones de comportamiento a gran escala, en este sentido, su fortaleza radica en la capacidad de generar resultados generalizables y comparables entre diferentes grupos o variables, lo que lo convierte en una herramienta valiosa para estudios que requieren mediciones objetivas y la evaluación de efectos cuantificables, aunque se reconoce que puede no capturar la complejidad y riqueza de la experiencia humana de la misma manera que el enfoque cualitativo.

4.4. Elaboración e interpretación de los datos

4.4.1. Interpretación de datos: Entrevista a Skaters

Tabla 7.
Interpretación de datos: Entrevistas a Skaters

1. ¿Cómo y cuándo comenzó usted a practicar skateboarding?	
Participante 1 NJE01	De niño por un regalo de su tío, pero se introdujo más hace 2 años y medio en Riobamba por influencia de amigos.
Participante 2 JVE02	Empezó a patinar a los 15 años gracias a un amigo de la ciudad que le vendió su patineta.

Participante 3 RHE03 A los 15 años, influenciado por familiares en Quito y la pista de La Carolina. Trajo el estilo a Latacunga.

Participante 4 AAE04 A los 13 años

Participante 5 AMGF01 Hace 11 meses, con un amigo.

Participante 6 LCHGF02 Hace 4 años. Le gustaba desde pequeño, se compró una tabla al cumplir 18.

Participante 7 MCGF03 Hace 11 meses, pero ahora patinan menos por trabajo.

Las edades de inicio en el skateboarding varían, desde la infancia temprana hasta la adolescencia tardía. Algunos comenzaron de niños por un regalo familiar, pero se involucraron más seriamente en la adolescencia, como a los 15 años, influenciados por amigos o familiares y lugares como la pista de La Carolina en Quito. Otros empezaron a los 13 años o más tarde, incluso a los 18 años después de gustarles desde pequeños. La influencia de amigos es un factor común en la introducción al skate, y la continuidad en la práctica puede verse afectada por factores como el trabajo.

2. ¿Qué le atrajo de este deporte?

Participante 1 Curiosidad desde pequeño, pero un esguince de tobillo lo impidió hasta recuperarse.

Participante 2 El entorno (personas que parecen "malas" pero son buenas), los momentos de risas, y sobre todo la adrenalina al hacer trucos.

Participante 3 La adrenalina y la exigencia, el hecho de que no muchos lo practican.

Participante 4 Inspirado por un skater en la calle y la amistad en un grupo de skaters.

Participante 5 Un amigo, lo llamativo e interés de hace 2 años.

Participante 6 Deporte arriesgado, extremo, liberación de potencial.

Participante 7 Se veía bien aprender algo, tener un hobby.

Las motivaciones para practicar skateboarding son diversas, algunos sienten curiosidad desde pequeños, aunque a veces factores como lesiones (esguince de

tobillo) retrasan el inicio. El entorno social, incluyendo la camaradería y los momentos de risas con otros skaters, es un gran atractivo, así como la adrenalina que se experimenta al hacer trucos. La adrenalina y la exigencia del deporte, sumado al hecho de que no muchos lo practican, también son motivadores. La inspiración por otros skaters en la calle y la amistad dentro de un grupo de skaters pueden impulsar a comenzar. Para algunos, el atractivo radica en lo llamativo e interesante del deporte, mientras que otros lo ven como un deporte arriesgado y extremo que permite la liberación de potencial. Finalmente, la motivación puede ser simplemente la idea de aprender algo nuevo y tener un hobby.

3. A lo largo de la práctica del skateboard, ¿cuáles han sido los mayores desafíos que ha enfrentado y cómo lo ha superado?

Participante 1 Recuperación después de caídas y accidentes practicando.

Participante 2 Sí, lo han juzgado por el simple hecho de patinar (deporte de vagos y drogadictos). También ha tenido problemas con la policía por lo mismo.

Participante 3 Falta de apoyo inicial en su ciudad. Se superó con la implementación de un skatepark y el apoyo actual de las autoridades.

Participante 4 Desbloquear trucos difíciles, nervios en competencias, viajar y competir internacionalmente.

Participante 5 Aprender, golpearse.

Participante 6 Aprender trucos, miedo a aventarse desde lugares altos.

Participante 7 Lesiones y recuperación lenta.

Las dificultades y desafíos en el skateboarding incluyen la recuperación después de caídas y accidentes, así como el juicio social negativo asociado a la práctica (deporte de "vagos y drogadictos"), que incluso puede llevar a problemas con la policía. La falta de apoyo inicial en algunas ciudades puede ser un obstáculo, aunque esto puede superarse con la creación de skateparks y el apoyo de las autoridades. A nivel personal, los desafíos implican desbloquear trucos difíciles, manejar los nervios en competencias y superar el miedo a aventurarse desde

lugares altos. El proceso de aprender inevitablemente conlleva golpes, y las lesiones pueden ocurrir con una recuperación lenta.

4. ¿Cuál es su mayor logro en el skateboarding hasta la fecha?

Participante 1 Bajarse toda la "rompecorazones" (vía del Paseo Shopping).

Participante 2 Haber quedado tercero en una competencia en Riobamba hace aproximadamente un año. También considera logros personales el caer trucos y divertirse con amigos sin caídas.

Participante 3 Ser reconocido en otras ciudades por su nivel y las buenas amistades que ha hecho.

Participante 4 Título de Skater del Año 2023, segundo en el ranking nacional, patrocinadores y creación de su marca de skate (solo ropa).

Participante 5 Reconocimiento de la mayoría de los skaters locales en poco tiempo

Participante 6 Reconocimiento de la mayoría de los skaters locales en poco tiempo, ser conocido por su apodo ("quemadito") y que lo inviten a algún sketch o paro de cine.

Participante 7 No especifica un mayor logro.

Los logros significativos en el skateboarding varían para cada persona. Algunos mencionan completar desafíos específicos como bajar toda la "rompecorazones" (una vía en el Paseo Shopping). Otros valoran los resultados en competencias, como haber quedado tercero en una competencia en Riobamba. También se consideran logros personales el caer trucos y divertirse con amigos sin caídas. Ser reconocido en otras ciudades por el nivel y las buenas amistades hechas también son importantes. A un nivel más competitivo, se destaca el título de Skater del Año 2023, el segundo lugar en el ranking nacional, conseguir patrocinadores y la creación de una marca de skate (solo ropa). El reconocimiento de la mayoría de los skaters locales en poco tiempo, ser conocido por un apodo y ser invitado a proyectos creativos también son vistos como logros.

5. ¿Qué impacto cree que tiene el skateboarding en la sociedad?

Participante 1 En Ecuador no mucho, pero a nivel mundial influencia en la moda y comodidad de la ropa.

Participante 2 Tiene varios impactos dependiendo de la perspectiva. Algunos lo tachan de deporte de vagos y drogadictos por practicarse en zonas urbanas, lo cual es injusto ya que es un deporte como cualquier otro.

Participante 3 Positivo, especialmente al alejar a los jóvenes de la tecnología y promover la salud.

Participante 4 Muy positivo, ayuda a jóvenes a salir de problemas, es un escape para la soledad y los problemas familiares.

Participante 5 La gente piensa que es un deporte para vicios (visión negativa), pero también gente que quiere arriesgarse.

Participante 6 Generalización negativa (drogadictos, alcohólicos).

Participante 7 La gente los ve como "malas personas".

La percepción del skateboarding en Ecuador parece ser limitada, aunque a nivel mundial se reconoce su influencia en la moda y la comodidad de la ropa. Las opiniones varían significativamente: algunos lo ven negativamente, tildándolo de deporte de "vagos y drogadictos" por practicarse en zonas urbanas, una visión considerada injusta. Otros tienen una perspectiva positiva, destacando su capacidad para alejar a los jóvenes de la tecnología y promover la salud, e incluso como una vía para ayudar a los jóvenes a salir de problemas y un escape para la soledad y los problemas familiares. Sin embargo, persiste una visión negativa que lo asocia con vicios como las drogas y el alcohol, llevando a una generalización negativa y a que la gente los vea como "malas personas".

6. ¿Cómo comenzó su interés en el diseño de indumentaria para skateboarding?

Participante 1 El interés ya lo tenía antes, pero se intensificó al practicar el deporte.

Participante 2 Le interesó la durabilidad de su ropa para patinar, ya que la lija de la tabla daña rápido los zapatos, medias, camisetas y gorras.

Participante 3 El estilo es individual y derivado de la música y las influencias personales (rock, reggae, rap, punk).

Participante 4 Por los videos de skaters profesionales, tratando de copiar su estilo (rapper skate - ancho, punk - tubo/anchas/neutro/negro). Creó su propio estilo.

Participante 5 Más por el estilo para llamar la atención y verse "elegante".

Participante 6 Comodidad. La ropa en sí es bonita para patinar y necesita comodidad.

Participante 7 Comodidad.

El interés en la ropa de skate a menudo se intensifica con la práctica del deporte, especialmente por la necesidad de durabilidad debido al desgaste causado por la lija de la tabla en zapatos, medias, camisetas y gorras. El estilo se considera individual y derivado de la música y las influencias personales (rock, reggae, rap, punk). Muchos se inspiran en los videos de skaters profesionales, tratando de copiar su estilo (rapper skate, ancho, punk, tubo/anchas/neutro/negro), e incluso creando su propio estilo. Para algunos, la motivación principal es el estilo para llamar la atención y verse "elegante", mientras que para otros priman la comodidad, ya que la ropa debe ser bonita para patinar y, sobre todo, cómoda.

7. ¿Cómo ve la relación entre el skateboarding y la cultura urbana?

Participante 1 Muy arraigadas, con una base similar, aunque tomen caminos diferentes en la práctica.

Participante 2 Sí hay relación porque los skateparks suelen estar en zonas urbanas, atrayendo a personas de otras áreas. Además, se desarrollan muchas actividades en estos sitios.

Participante 3 Mutua y complementaria, especialmente con la música en eventos y la evolución en ciudades como Quito.

Participante 4 Van de la mano, eventos conjuntos de hip-hop, rap, graffiti. Algunos skaters también gustan del graffiti, tatuajes, etc.

Participante 5 Buena relación, muchos de la cultura urbana también patinan.

Participante 6 Buena relación, el estilo urbano y el skate encajan bien.

Participante 7 No comenta directamente.

La relación entre el skateboarding y la cultura urbana se percibe como muy arraigada, compartiendo una base similar, aunque la práctica tome caminos

diferentes. Existe una conexión porque los skateparks suelen ubicarse en zonas urbanas, atrayendo a personas de diversas áreas y convirtiéndose en centros de múltiples actividades. La relación se describe como mutua y complementaria, especialmente con la música en eventos y la evolución en ciudades como Quito. Van de la mano, con eventos conjuntos de hip-hop, rap y graffiti, y muchos skaters también muestran interés en el graffiti y los tatuajes. En general, se considera una buena relación, ya que muchos elementos de la cultura urbana también practican skate, y el estilo urbano y el skate encajan bien.

8. ¿Con qué frecuencia suele patinar y dónde suele hacerlo?

Participante 1 A diario, usando la patineta como transporte en bajadas cerca de Miñarica 1 para practicar street.

Participante 2 Casi tres veces a la semana, a veces en el skatepark y a veces dando vueltas por la ciudad para despejar la mente.

Participante 3 Dos a tres veces por semana en el skatepark del Parque Náutico de Latacunga.

Participante 4 Casi todos los días, en diferentes skateparks o en la calle (mucho en la calle al grabar).

Participante 5 Todos los días en el parque o spots para trucos y slides.

Participante 6 Casi la mayoría patinan allí, también hacen "street" callejero.

Participante 7 No mucho por trabajo, pero patina en las calles con amigos.

La frecuencia y los lugares de práctica del skateboarding varían. Algunos lo practican a diario, utilizando la patineta como transporte y para practicar street. Otros lo hacen casi tres veces a la semana, alternando entre skateparks y recorridos por la ciudad. Algunos asisten al skatepark dos o tres veces por semana. Los más dedicados patinan casi todos los días, en diferentes skateparks o en la calle, especialmente para grabar. Algunos patinan todos los días en parques o spots específicos para trucos y slides. La mayoría patina en skateparks, pero también hacen "street" callejero. Finalmente, algunos patinan no mucho por trabajo, pero aprovechan para patinar en las calles con amigos.

9. ¿Qué tipo de skateboarding practica principalmente (calle, parque, trucos, cruising)?

Participante 1 Street, prefiere más que el skatepark por gusto personal.

Participante 2 Skatepark y street skate.

Participante 3 Street o estilo de calle (más común en la sierra).

Participante 4 Actualmente para competencias en skateparks, pero también mucho street/calle.

Participante 5 Street y parque

Participante 6 Street.

Participante 7 Más street.

La modalidad de skateboarding preferida tiende a ser el street, a menudo por gusto personal. Muchos también practican en skateparks, combinando ambas modalidades. El street o estilo de calle parece ser más común en la sierra de Ecuador. Algunos se enfocan en skateparks para competencias, pero también practican mucho street/calle. En general, la preferencia se inclina hacia el street, ya sea exclusivamente o en combinación con el parque.

10. ¿Qué es lo que más disfruta de patinar?

Participante 1 El viento, la tranquilidad al bajar, reír por las calles escuchando música, la sensación de calidez y libertad.

Participante 2 La adrenalina y la tranquilidad de simplemente rodar. A él le da tranquilidad, a otros más la emoción de los trucos.

Participante 3 La sensación de bienestar, la adrenalina y la dopamina que genera el ejercicio.

Participante 4 La sensación al caer un truco nuevo o el truco deseado, y compartir la celebración con amigos.

Participante 5 Tener amigos que motivan a lograr cosas.

Participante 6 Emoción de ver videos y practicar, que salga un truco el mismo día.

Participante 7 La adrenalina al hacer un truco.

Las sensaciones y emociones que experimentan al practicar skateboarding son diversas y profundas. Muchos disfrutan del viento, la tranquilidad al bajar, la alegría de reír por las calles escuchando música, y la sensación general de calidez y libertad. Para algunos, la clave es la adrenalina combinada con la tranquilidad

del simple rodar, mientras que otros se centran más en la emoción de los trucos. Se experimenta una sensación de bienestar, impulsada por la adrenalina y la dopamina generadas por el ejercicio. La satisfacción de caer un truco nuevo o el truco deseado y compartir la celebración con amigos es también una fuente importante de alegría. El apoyo de tener amigos que motivan a lograr cosas es valioso, así como la emoción de ver videos y practicar hasta que un truco sale el mismo día. Finalmente, la adrenalina al hacer un truco en sí misma es una sensación muy buscada.

11. ¿Qué busca en una tabla de skate y otros accesorios? ¿Influye la estética?

Participante 1 Control en el skate (prefiere tabla un poco ondulada para influir el peso al girar).

Participante 2 En la tabla busca durabilidad (más esencial que el diseño).

Participante 3 Calidad de la materia prima (ej. maple canadiense para tablas), durabilidad y resistencia. La estética también es importante.

Participante 4 Calidad que resista impactos (saltos desde alturas), y también un diseño chévere.

Participante 5 Durabilidad (la estética se pierde con los trucos).

Participante 6 No es necesario tener estilo en la tabla, solo para patinar.

Participante 7 Durabilidad.

Al elegir una tabla de skate, el control es un factor importante, con algunos prefiriendo una tabla un poco ondulada para influir en el peso al girar. La durabilidad se considera esencial, incluso más que el diseño. Se busca calidad en la materia prima, como el maple canadiense para tablas, así como durabilidad y resistencia. La estética también es importante para algunos, buscando tablas con un diseño chévere, aunque se reconoce que esta puede perderse con los trucos. Para otros, no es necesario tener estilo en la tabla, solo al patinar, priorizando la durabilidad por encima de todo.

12. ¿Qué piensa de la comunidad skater en su localidad? ¿Cómo interactúa con otros skaters?

Participante 1 A su familia no le gusta por miedo a lesiones. A las pocas personas con las que ha dialogado les gusta y les da un toque de vida a lo cotidiano y suelen acercarse con una conversación normal por curiosidad. En skateparks son amigables y receptivos.

Participante 2 Piensa que son personas chéveres a pesar del entorno urbano. En su comunidad del Puyo, como son pocos, se llevan muy bien y se apoyan.

Participante 3 Comunidad unida sin discriminación, el respeto se gana por el nivel. Lenguaje común a nivel internacional.

Participante 4 Ha mejorado, más hermandad y compartir.

Participante 5 Buena entre los que se conocen, algunos nuevos no socializan mucho.

Participante 6 Interactúa jugando juegos de skate, socializando, pidiendo ayuda para trucos.

Participante 7 Socializan pidiendo ayuda o explicando cómo hacer trucos, también con juegos.

La comunidad skater en Ecuador es percibida generalmente como amigable y unida, especialmente en los skateparks. Aunque algunas familias pueden mostrar preocupación por las lesiones, la mayoría de las interacciones con otros son positivas, basadas en la curiosidad y el respeto ganado por el nivel de habilidad. La socialización se centra en compartir la pasión por el skate, aprender trucos juntos y participar en juegos. En comunidades más pequeñas, el apoyo mutuo es fuerte.

13. ¿Cuáles son las características más importantes que debe tener una prenda diseñada para skateboarding? (Durabilidad, transpirabilidad, libertad de movimiento, etc.)

Participante 1 Zapatos con buena goma para agarre y plantillas gruesas. Ropa cómoda (no jean tubo), transpirable. Pantalones oversize permiten movilidad (bajar cuestas, trucos).

Participante 2 En zapatos, buena durabilidad y comodidad. En ropa (camisetas) que sea ligera y holgada para la movilidad. Pantalonetas cómodas que permitan movilidad fácil.

Participante 3 Durabilidad, libertad de movimiento, transpirabilidad.

Participante 4 Libertad de movimiento, que no sea muy calurosa, colores neutros y un estampado chévere.

Participante 5 Comodidad y durabilidad.

Participante 6 Durabilidad (caídas, raspones).

Participante 7 Buen material (resistencia a caídas).

La indumentaria para skateboarding debe priorizar la funcionalidad a través de la comodidad y la libertad de movimiento, permitiendo a los skaters realizar trucos y maniobras sin restricciones. La durabilidad, especialmente en el calzado con buena goma y plantillas gruesas, y en la ropa resistente a caídas y raspones, es esencial para soportar las exigencias de la práctica. Si bien el estilo y las preferencias personales como colores neutros y estampados son considerados, la comodidad y la durabilidad del material son los factores determinantes en la elección de la ropa y el calzado para el skateboarding.

14. ¿Qué materiales considera más adecuados para la indumentaria de skate y por qué?

Participante 1 Algodón

Participante 2 No ocuparía jean porque cuesta moverse, incluso si es oversize. Prefiere exteriores.

Participante 3 Jean para pantalones (durabilidad), algodón para camisetas (durabilidad al lavar, transpirabilidad).

Participante 4 Algodón 100%, pantalones que se estiren un poco además de ser anchos, tela gruesa para resistir caídas. Recomienda jean un poco estirable para la colección.

Participante 5 Tela resistente y dura como el jean.

Participante 6 Jeans en general, tela de pana (menos impacto en caídas).

Participante 7 Tela de pana (buena calidad para pantalones).

En cuanto a los materiales para la ropa de skateboarding, la durabilidad y la libertad de movimiento son las prioridades clave. El algodón se valora por su transpirabilidad en camisetas, mientras que para los pantalones existe un debate entre la durabilidad del jean, que puede restringir el movimiento, y alternativas como pantalones anchos de algodón con elasticidad o la tela de pana, que podrían ofrecer una mejor combinación de protección y movilidad para la práctica del skate.

15. ¿Cómo aborda el diseño de prendas que permitan una total libertad de movimiento para realizar trucos complejos?

Participante 1 Pantalones oversize. Ambas (pantalones y pantalonetas) son válidas según la comodidad y gusto.

Participante 2 Que sean un poco holgadas. En pantalonetas, el alto más arriba de la rodilla.

Participante 3 Tallas superiores a la normal, evitar prendas ajustadas.

Participante 4 Que sea ancho y cómodo. Estilo de corte recto (no se afina al centro). Entre más ancho, mejor (tendencia de pantalones muy anchos).

Participante 5 Jeans anchos u holgados dan comodidad, los apretados no.

Participante 6 Pantalones holgados (sean jean, duros o cuero) permiten mayor movilidad.

Participante 7 No comenta directamente.

En cuanto al corte y ajuste de la ropa para skateboarding, la holgura y la amplitud son características predominantes. Se prefiere el uso de pantalones oversize y prendas en tallas superiores a la normal para evitar cualquier tipo de ajuste que pueda limitar el movimiento. Tanto los pantalones como las pantalonetas son válidos según la comodidad y el gusto personal, aunque en el caso de las pantalonetas se sugiere un alto por encima de la rodilla. Se destaca la preferencia por cortes anchos y cómodos, especialmente el corte recto que no se afina al centro, y se menciona una tendencia hacia pantalones muy anchos. Incluso el jean ancho u holgado se considera una opción cómoda, a diferencia de los

apretados, y en general, los pantalones holgados (ya sean de jean, duros o cuero) son valorados por la mayor movilidad que ofrecen.

16. ¿Qué consideraciones cree usted que se debe tener en cuenta al diseñar ropa para skaters?

Participante 1 Enfocarse en la comodidad y que la marca destaque por ideas propias sin perder la esencia del skate.

Participante 2 Aparte de la calidad, buenos diseños que les gusten a los skaters y que digan "me pongo esto y me veo chévere". El diseño de estilo urbano influye.

Participante 3 Tendencias actuales (pantalones anchos, camisetas anchas, tallas grandes), gustos de los jóvenes.

Participante 4 Ver problemas al usar ropa de skate (rotura lateral inferior de chompas por la tabla, rotura trasera de pantalones por caídas). Diseñar con protección extra en esas zonas.

Participante 5 Comodidad y que sea ancha.

Participante 6 Comodidad, flexibilidad, agilidad, ligereza de la ropa.

Participante 7 Buen material, estilo, comodidad.

Para el diseño de ropa de skate, la comodidad y la libertad de movimiento son fundamentales, requiriendo prendas anchas y holgadas que sigan las tendencias actuales de tallas grandes. Es vital ofrecer diseños atractivos de estilo urbano que conecten con los skaters, al mismo tiempo que la marca se diferencia con ideas originales fieles a la esencia del skate. Un enfoque práctico implica reforzar zonas de desgaste comunes como los laterales de las chompas y la parte trasera de los pantalones. La ligereza, flexibilidad y agilidad de la ropa, junto con el uso de buen material, son cruciales para el rendimiento y la durabilidad.

17. ¿Cómo influye el clima y las diferentes condiciones de patinaje en sus decisiones de diseño?

Participante 1 No comenta directamente.

Participante 2 Sí, el clima influye bastante. En su pueblo cálido usa pantaloneta, en la ciudad fría usa exteriores holgados.

Participante 3 Ropa abrigada para la noche, ligera para el día y el sol.

Participante 4 En la sierra usan abrigos con capucha (más en invierno), en la costa casi nunca por el calor (bermudas, camisetas).

Participante 5 Solo importa la lluvia (no se puede patinar). Cualquier ropa cómoda para el resto.

Participante 6 Pantalón de tela y camiseta para días soleados. Abrigos para lugares tapados en lluvia.

Participante 7 Pantaloncito cómodo y camiseta para clima normal, buzos/capuchones para lluvia.

El clima es un factor determinante en la elección de la indumentaria para skateboarding en Ecuador. En climas cálidos, se prefiere el uso de pantalonetas y camisetas, mientras que, en climas fríos, se opta por exteriores holgados y ropa abrigada, especialmente abrigos con capucha en la sierra durante el invierno. En la costa, debido al calor, rara vez se usan abrigos, siendo más comunes las bermudas y camisetas. La lluvia es un factor limitante para la práctica, y para el resto de las condiciones climáticas, se prioriza cualquier ropa cómoda. Específicamente para días soleados, se sugiere pantalón de tela y camiseta, y para lugares tapados en lluvia, abrigos. En general, para clima normal, se recomienda pantaloncito cómodo y camiseta, con la adición de buzos o capuchones para la lluvia.

18. ¿Qué diferencia puede observar del diseño de indumentaria para skateboarding de otros deportes o del vestuario casual?

Participante 1 En skate es más comodidad y casual para poder patinar y salir con la misma ropa. Otros deportes tienen prendas muy específicas que no se usan casualmente.

Participante 2 No se basan en un uniforme específico como otros deportes (básquetbol). En skate es más libre, se patina con la ropa cómoda que uno quiera (aunque hay lineamientos profesionales ligados a la comodidad).

Participante 3 Mayor resistencia de materiales y precio más alto en ropa de skate.

Participante 4 Estilo diferente (más ancho), colores también influyen. Materiales a veces diferentes (otros deportes más poliéster fresco).

Participante 5 Calidad y comodidad principalmente.

Participante 6 El estilo (más callejero, urbano). Ropa casual más para salir.

Participante 7 No comenta directamente.

La ropa de skate se distingue por su enfoque en la comodidad y un estilo casual y callejero/urbano, permitiendo tanto patinar como salir con la misma vestimenta, a diferencia de otros deportes con prendas muy específicas. No se basa en un uniforme, ofreciendo mayor libertad para patinar con la ropa cómoda que se prefiera, aunque a nivel profesional la comodidad sigue siendo un lineamiento clave. Generalmente, la ropa de skate presenta mayor resistencia de materiales y un precio más alto, con un estilo más ancho y donde los colores también influyen. Los materiales pueden variar respecto a otros deportes (menos poliéster fresco), priorizando la calidad y la comodidad por encima de todo.

19. ¿Ha tenido alguna experiencia en la que la ropa que usaba le limitó o le ayudó al patinar? ¿Cómo fue?

Participante 1 Sí, un pantalón cargo con bolsillos abultados limitaba levantar el pie para trucos. Horquillas apretadas también incomodaban.

Participante 2 Sí. Pantalonetas que no le dejan moverse bien y zapatos de caña baja que no protegieron su tobillo en una caída (ahora usa de caña alta de otra marca).

Participante 3 No directamente, pero la ropa ajustada limita el movimiento.

Participante 4 Pantalón sin estirar causó lesión por no permitir movimiento. Cambió a ropa más ancha y cómoda

Participante 5 Pantalones ajustados incomodaban en la cintura, los holgados dieron más comodidad y movilidad. Bolsillos llenos también incomodaban.

Participante 6 Pantalones ajustados incomodaban, la ropa ancha ayudó a realizar trucos con más comodidad.

Participante 7 No comenta directamente.

Ropa ajustada (pantalones) y bolsillos abultados limitan el movimiento e incomodan al skate. Pantalones sin estirar pueden lesionar. Se prefiere ropa ancha y cómoda para mayor libertad y evitar incomodidad en la cintura. Zapatos de caña baja no protegen el tobillo.

20. ¿Qué características debe tener la indumentaria ideal para un skater?

Participante 1 Cómoda, tiene que ser oversize

Participante 2 Estilo un poco urbano, holgada, tranquila, sencilla. Colores negros y otros (depende de estilos).

Participante 3 Resistencia y comodidad principalmente.

Participante 4 Varían por marca y gustos personales (extravagantes/locos o sencillos/básicos). Ambos se venden bien.

Participante 5 Comodidad, estilo, precios (depende de la persona)

Participante 6 Durabilidad, comodidad y precios accesibles

Participante 7 Comodidad, Precios accesibles

La ropa de skate ideal se describe como cómoda y a menudo oversize, con un estilo urbano, holgado, tranquilo y sencillo, aunque los colores pueden variar. La resistencia y la comodidad son las prioridades principales. Los gustos personales influyen en la elección, abarcando desde estilos extravagantes/locos hasta sencillos/básicos, ambos con demanda. Finalmente, la comodidad y los precios accesibles son factores importantes a considerar para los skaters.

21. ¿Qué importancia le da a la funcionalidad, la comodidad y el estilo?

Participante 1 Comodidad, seguridad

Participante 2 Prioriza la calidad, pero también se fija en el estilo ("flow"). La calidad es sobre todo importante.

Participante 3 Los tres son importantes, con prioridad en resistencia y comodidad.

Participante 4 Comodidad, estilo

Participante 5 Funcionalidad y comodidad demasiada importancia. Estilo también.

Participante 6 Comodidad y estilo.

Participante 7 Comodidad y estilo.

Al elegir ropa de skate, la comodidad emerge como un factor primordial, a menudo ligada a la seguridad. Si bien el estilo ("flow") es valorado, la calidad se considera fundamental. En general, comodidad, estilo y durabilidad/resistencia son importantes, con una clara prioridad en la resistencia y la comodidad para la práctica. La funcionalidad también se destaca como de suma importancia, junto con la comodidad, mientras que el estilo complementa estas necesidades.

22. ¿Cuáles son las fallas o desgastes más comunes que ha observado en la indumentaria de skateboarding que afectan el rendimiento o la seguridad? (Ej. costuras que se rompen, materiales que no resisten, diseños que limitan el movimiento)

Participante 1 El diseño puede molestar, pero lo que más se desgastan son las zapatillas (la planta se quema al frenar). Camisetas muy ajustadas en los brazos incomodan al levantar.

Participante 2 Lo más propenso son los zapatos por la lija y el movimiento.

Participante 3 Fallas de fábrica en zapatillas, desgaste general de prendas genéricas.

Participante 4 Rotura de costuras, materiales que no resisten, diseños que limitan movimiento (menciona las zonas de desgaste ya comentadas).

Participante 5 Desgaste en la parte trasera por caídas, raspones, descosidos, roturas.

Participante 6 Desgaste en zapatos, rodillas, codos, parte trasera al aprender.

Participante 7 No comenta directamente.

El desgaste más significativo en la ropa de skate se observa en las zapatillas, especialmente en la planta al frenar, y debido a la lija y el movimiento constante. Las camisetas muy ajustadas en los brazos también generan incomodidad al levantar los brazos. Las fallas pueden originarse en la fabricación de las zapatillas, además del desgaste general de prendas no específicas para skate. Los problemas comunes incluyen la rotura de costuras, materiales que no resisten y diseños que limitan el movimiento. Las zonas de desgaste más frecuentes son la parte trasera

por caídas, raspones, descosidos y roturas, así como zapatos, rodillas, codos y la parte trasera durante el aprendizaje.

23. ¿Cómo cree que se podría mejorar la durabilidad de las prendas?

Participante 1 Poniéndole parches para las caídas. Materiales que ayuden a pasar el aire y transpirar (frescos).

Participante 2 Con tela un poco más resistente por el peso, caídas y roces. La durabilidad y la calidad son clave.

Participante 3 Materia prima de calidad, costuras reforzadas.

Participante 4 Es difícil evitar el desgaste por las caídas constantes. Siempre va a pasar.

Participante 5 No usar telas delgadas ya que se pueden romper fácil

Participante 6 Usar materiales resistentes para amortiguar la caída

Participante 7 Que labore con un buen material, que se vea el estilo y la comodidad

Para mejorar la durabilidad en la ropa de skate, se sugiere añadir parches para las caídas y utilizar materiales que permitan la circulación del aire y la transpiración para mantener la frescura. Es crucial emplear telas un poco más resistentes para soportar el peso, las caídas y los roces, siendo la durabilidad y la calidad elementos clave. Se recomienda el uso de materia prima de calidad y costuras reforzadas. Si bien se reconoce que es difícil evitar el desgaste por las caídas constantes, se aconseja no usar telas delgadas que se rompen fácilmente y, en cambio, utilizar materiales resistentes para amortiguar las caídas. Finalmente, se destaca la importancia de que la prenda esté confeccionada con buen material, combinando estilo y comodidad.

24. ¿Ha experimentado alguna vez lesiones o incomodidades debido a fallas en la indumentaria?

Participante 1 Sí, una caída por un pantalón incómodo y una chompa abierta que dio aire.

Participante 2 Si, codos y rodillas, se pueden poner refuerzos en esos lugares

Participante 3 No directamente, pero la mala calidad afecta la economía.

Participante 4 No directamente, pero bastas de pantalones muy largos se arrastran y rompen.

Participante 5 Si, al usar pantalones que son muy ajustados

Participante 6 Si, al usar pantalones que son muy ajustados que no permiten mayo movilidad

Participante 7 Si, el uso de pantalones duros o de cuero provocan incomodidad

Las experiencias que han provocado accidentes o limitado el ejercicio en el skateboarding incluyen caídas debido a pantalones incómodos y chompas abiertas que generaron corrientes de aire. Las zonas más propensas a lastimarse son codos y rodillas, donde se sugiere la posibilidad de añadir refuerzos. Si bien la mala calidad no causa accidentes directamente, sí afecta la economía. Las vastas de pantalones muy largos pueden arrastrarse y romperse, generando tropiezos. El uso de pantalones muy ajustados o pantalones duros o de cuero provoca incomodidad y limita la movilidad, lo que indirectamente podría aumentar el riesgo de accidentes.

25. ¿Qué características busca principalmente en la ropa que usa para la práctica de skateboard? (Comodidad, estilo, durabilidad, precio, etc.)

Participante 1 Comodidad, oversize. En diseños no suele buscar mucho (palabras o diseño sencillo en el centro). En precios no se fija mucho (consigue ropa buena en ferias), pero amigos prefieren marcas sencillas (Thrasher) o detalles. Camisetas alrededor de $15-$20.

Participante 2 Que sea buena en todo (comodidad, estilo, durabilidad, precio). Precio y durabilidad son importantes.

Participante 3 Resistencia, comodidad, durabilidad. El precio y el estilo dependen de cada persona.

Participante 4 Comodidad, calidad, estilo, durabilidad

Participante 5 Comodidad, estilo (para llamar la atención), durabilidad (precio depende).

Participante 6 Durabilidad (principal), comodidad, precio accesible.

Participante 7 Comodidad (principal), precio accesible.

La prioridad en ropa de skate es la comodidad (a menudo oversize). El diseño suele ser sencillo. El precio varía, pero algunos buscan opciones accesibles o marcas específicas. En general, se valora la combinación de comodidad, durabilidad y estilo.

26. ¿Presta atención a la calidad de los materiales y la confección de la ropa que compras? ¿Por qué?

Participante 1 La confección sí, para ver si le gusta. Se fija en los detalles (costuras) por su peculiar vista periférica (detalles pueden distraer).

Participante 2 Sí, bastante atención a la calidad y confección. Es una inversión para un deporte que le gusta, busca que dure y se vea bien (comodidad, durabilidad, estilo), también, los zapatos solo cosidos duran menos porque al raspar se cortan los hilos y se sale la suela (le ha pasado).

Participante 3 Sí, para que la ropa dure y evitar gastos constantes.

Participante 4 Sí, importante que sea de buena calidad y tela no muy fina para resistir caídas (le ha pasado que se rompe la ropa y la piel).

Participante 5 Sí, si la tela es delgada se rompe fácil. No le afecta tanto los hilos sueltos.

Participante 6 Sí, siempre ve etiquetas para saber materiales y costuras.

Participante 7 Sí, mientras mejor la tela, más dura.

La calidad y la confección de la ropa de skate reciben bastante atención, considerándose una inversión para un deporte que se disfruta, buscando prendas duraderas y con buen aspecto. Se observan los detalles como las costuras, aunque algunos skaters con peculiar visión periférica pueden distraerse con demasiados detalles. La durabilidad es clave para evitar gastos constantes, prefiriéndose telas de buena calidad y no muy finas para resistir caídas y evitar que la ropa y la piel se rompan. Las telas delgadas se identifican como propensas a romperse fácilmente. Siempre se revisan las etiquetas para conocer los materiales y las costuras, y se asume que cuanto mejor la tela, mayor la durabilidad.

27. ¿Le influyen las tendencias de moda al elegir su ropa? ¿Cómo se mantiene al tanto de ellas?

Participante 1 Sí, bastante. Las tendencias influyen en la comunidad skater. Muchos compran la ropa de tendencia, aunque no les guste mucho y se acostumbran para seguir la moda. Se mantiene al tanto por redes sociales y viendo a otras personas en la calle.

Participante 2 No se mantiene al tanto, pero pueden influir si le gusta. No es mucho de seguir la moda, compra lo que le gusta.

Participante 3 Sí, principalmente de skaters profesionales de países desarrollados.

Participante 4 Sí, viendo videos de skate y siguiendo a influencers/profesionales en redes sociales (Instagram). Busca algo similar en sus compras.

Participante 5 No tanto, prioriza la comodidad. La moda influye en parte, pero no busca estar al día.

Participante 6 Sí, eso es como que en general venimos a patinar más no a estar exhibiéndonos.

Participante 7 No, la vestimenta que ocupamos no es más para como para presumirla, sino por comodidad, para patinar.

Las tendencias sí influyen en la comunidad skater, con muchos comprando ropa de moda, aunque no les guste del todo, para seguir la corriente. Se mantienen al tanto principalmente a través de redes sociales y observando a otras personas en la calle. Algunos no siguen activamente la moda, pero pueden verse influenciados si algo les gusta, prefiriendo comprar lo que les atrae personalmente. La influencia de las tendencias proviene principalmente de skaters profesionales de países desarrollados, a quienes se sigue en videos y redes sociales (Instagram), buscando algo similar en sus propias compras. Sin embargo, para algunos la comodidad tiene prioridad, y aunque la moda influye en parte, no buscan estar completamente al día.

28. ¿Hay algún tipo de prenda skater que considere esencial en su guardarropa? ¿Por qué?

Participante 1 Las zapatillas y unos pantalones cómodos. Camisetas o chompas no son tan esenciales. El pantalón es lo principal.

Participante 2 Camiseta (cómoda y holgada para sentir el viento). Las pegadas al cuerpo no le gustan porque se siente limitado.

Participante 3 La gorra (protección del sol y el viento, parte del outfit).

Participante 4 Chompas (para el frío) y gorra.

Participante 5 Zapatos (protección, gamuza dura más).

Participante 6 Pantalones (comodidad y estilo). Zapatillas y buen pantalón esencial.

Participante 7 Pantalones anchos cómodos y zapatos.

Las prendas esenciales para el skateboarding varían ligeramente según la persona, pero generalmente incluyen zapatillas y pantalones cómodos, siendo a veces el pantalón considerado lo principal. Las camisetas (cómodas y holgadas) y las chompas (para el frío) son importantes, pero no siempre tan esenciales como el pantalón. La gorra se considera parte del outfit y ofrece protección del sol y el viento. Las zapatillas brindan protección, y algunos prefieren las de gamuza por su durabilidad. En resumen, un buen par de zapatillas y pantalones cómodos son fundamentales, complementados por camisetas y chompas según el clima y la preferencia personal.

29. ¿Qué opina sobre la relación entre la ropa skater y en cómo se siente o expresa?

Participante 1 Se siente cómodo con su estilo único. Muchos skaters usan ropa similar por comodidad. El skateboard va más allá que un deporte para algunos (estilo de vida). Para él es deporte y pasatiempo, no se siente muy influenciado por la comunidad skater.

Participante 2 No influye mucho en quién es, pero se siente más cómodo y con libertad de expresarse. Algunos lo ven raro ("batracio") por vestirse como le gusta.

Participante 3 Extensión de la personalidad, marcado por colores y marcas.

Participante 4 Depende de cómo sale vestido, se siente con más estilo al filmar trucos (ropa que se vea bien en la toma, colores que combinen para buen contenido).

Participante 5 Para la comodidad, no para expresar algo.

Participante 6 Para la comunidad, combina o no combina igual sale a patinar.

Participante 7 No comenta directamente.

La ropa skater prioriza la comodidad y el estilo personal, siendo para algunos una extensión de su identidad. Aunque hay tendencias, la comodidad suele ser la principal motivación, y la opinión sobre la influencia de la ropa en la expresión varía dentro de la comunidad.

30. ¿Qué tipo de ropa suele usar cuando vas a patinar?

Participante 1 No especifica, pero usa ropa cómoda y segura

Participante 2 Pantalonetas, camisetas o dividís, pero cambia en Riobamba hace más frío, usa chompas, exterior, camisetas más abrigadas y cómodas.

Participante 3 Ropa deportiva cómoda (pantalón, camiseta, manga larga para evitar quemaduras, gorra).

Participante 4 Pantalones anchos, estilo más rapper, oversize.

Participante 5 El clima solo importa cuando llueve porque limita el salir a patinar, de ahí se usa cualquier tipo de ropa que sea cómoda

Participante 6 Claro, en un día soleado se usa pantalón, camiseta y en un día lluvioso se llevan abrigos

Participante 7 En un clima caluroso se usa pantalón cómodo y una camiseta, para temporadas de lluvia igual, pero con buzos o hoddies

La elección de ropa para skateboarding se centra en la comodidad y la libertad de movimiento, permitiendo realizar trucos y maniobras sin restricciones. Si bien el estilo personal y las tendencias juegan un papel, la funcionalidad es primordial. Los skaters suelen preferir prendas holgadas y resistentes, como pantalones anchos, camisetas cómodas y zapatillas duraderas con buen agarre. La adaptación al clima también es importante, utilizando capas o prendas específicas según la temperatura y las condiciones meteorológicas. La durabilidad es un factor clave

debido al desgaste propio de la actividad, y muchos buscan ropa que ofrezca cierta protección. En esencia, la indumentaria de skate busca un equilibrio entre funcionalidad, comodidad, estilo y resistencia.

31. ¿Hay algún material que encuentre más adecuado o cómodo para patinar?

Participante 1 Algodón

Participante 2 Jeans, pero no los usaria, por el lugar en el que vive

Participante 3 Jean y algodón.

Participante 4 Algodón o algún material que resista

Participante 5 Jean

Participante 6 Jean y pana

Participante 7 Jean

En cuanto a los materiales preferidos para la ropa de skate, se observa una tendencia hacia el jean y el algodón, ya sea combinados o por separado. El jean es mencionado varias veces, aunque un encuestado indica que no lo usaría debido al lugar donde vive. El algodón también es considerado, así como la búsqueda de algún material que resista el desgaste propio del skateboarding. Incluso se menciona la combinación de jean y pana. Esto sugiere que la durabilidad y la resistencia son factores importantes en la elección de los materiales, aunque la comodidad y la adaptabilidad al clima también pueden influir en la decisión final.

32. ¿Qué tipo de pruebas o controles de calidad cree que son esenciales para garantizar la durabilidad y funcionalidad de la indumentaria de skateboarding?

Participante 1 No comenta directamente

Participante 2 En zapatos, que no aprieten, cómodos y ligeros, que protejan el pie (prefiere caña alta para el tobillo). En camisetas, diseño y color (no le gusta el negro, prefiere blancas).

Participante 3 Pruebas en agua, sol, estiramiento, comprobación de materia prima.

Participante 4 Que el cuello de las camisetas no se estire, que no se destiñan los colores, costuras bien cosidas.

Participante 5 Resistencia en caídas (suelo, asfalto).

Participante 6 Prueba de resistencia (lija, calle) para ver durabilidad del material.

Participante 7 No comenta directamente.

En cuanto a los controles de calidad para la ropa de skate, se busca en los zapatos que sean cómodos, ligeros y que protejan el pie sin apretar (prefiriéndose a veces la caña alta para el tobillo). En las camisetas, se presta atención al diseño y al color (con preferencias personales como evitar el negro y preferir el blanco). Se sugieren pruebas de resistencia en condiciones como agua, sol y estiramiento, así como la comprobación de la materia prima. Es importante que el cuello de las camisetas no se estire, que los colores no se destiñan y que las costuras estén bien cosidas. Se valora la resistencia en caídas (sobre suelo y asfalto) y se propone una prueba de resistencia específica (lija, calle) para evaluar la durabilidad del material.

33. ¿Le importa el estilo de la ropa que usa para patinar, o prioriza la funcionalidad?

Participante 1 Trata de mantener un equilibrio entre ambos (ropa cómoda y que le guste, pero funcional). Prefiere ropa cómoda para patinar.

Participante 2 Prioriza la calidad, pero tambien se fija en el estilo

Participante 3 Ambos, pero la funcionalidad es prioritaria.

Participante 4 Sí, le importa tener un estilo definido.

Participante 5 Prioriza la comodidad

Participante 6 Prioriza la comodidad

Participante 7 Prioriza la comodidad

Al elegir entre estilo y funcionalidad en la ropa de skate, la mayoría de los encuestados priorizan la comodidad. Algunos buscan mantener un equilibrio entre ropa cómoda que les guste y que sea funcional, prefiriendo la ropa cómoda específicamente para patinar. Si bien la calidad es un factor importante, algunos también se fijan en el estilo. Para otros, ambos son relevantes, pero la funcionalidad tiene prioridad. Finalmente, algunos encuestados sí indican que les importa tener un estilo definido al vestir para el skateboarding.

34. ¿Conoce marcas de ropa que se especialicen en indumentaria para skateboarding? ¿Qué opina de ellas?

Participante 1 Thrasher (enfocada en skateboarding). Recuerda una tienda en Riobamba con ropa skater ancha y sencilla (letras o detalles pequeños).

Participante 2 Sí, "Estructural" (zapatos para skater, buenos, cómodos y duraderos con diseños chéveres) y "Disaster" (ropa skater/flow urbano, ecuatorianas). En otros países hay marcas reconocidas internacionalmente.

Participante 3 Dezee, Thrasher, Supreme (buenas, duraderas, con estilo, caras). Marcas genéricas nacionales (buena calidad, más económicas).

Participante 4 Dezze, Nike SB, Volvom, Adidas, Krator (chompas negras con diseñoa llamativos y elegantes), Santa Cruz, Broken Bones (pantalones estilo cargo), Cerebral, Old Bastard (pantalones cargo y muy anchos)

Participante 5 Zapatos: Nike SB, Vans, Estructural (Ecuador). Camisetas: Thrasher, spitfire

Participante 6 Vans, Osiris, Santa Cruz (no conoce Estructural).

Participante 7 Vans, bombers de Estructural, camisetas Thrasher, Santa Cruz, Levi's.

Las marcas de ropa de skate mencionadas varían en enfoque y origen. Thrasher se destaca como una marca enfocada directamente en el skateboarding. En Ecuador, se recuerdan tiendas en Riobamba con ropa skater ancha y sencilla, y se mencionan marcas como "Estructural" (zapatos para skater buenos, cómodos y duraderos) y "Disaster" (ropa skater/flow urbano, ecuatoriana). A nivel internacional, se nombran marcas como Deezee, Thrasher, Supreme (consideradas buenas, duraderas y con estilo, aunque caras), así como marcas genéricas nacionales de buena calidad y más económicas. Otras marcas mencionadas incluyen Dezze, Nike SB, Volvom, Adidas, Krator, Santa Cruz, Broken Bones, Cerebral y Old Bastard, con menciones específicas a tipos de prendas como

chompas negras con diseños llamativos, pantalones estilo cargo y pantalones cargo muy anchos. En cuanto al calzado, resaltan Nike SB, Vans y Estructural, mientras que en camisetas se mencionan Thrasher, Spitfire, Vans, Osiris y Santa Cruz. Finalmente, también se asocia la marca Levi's con la ropa de skate, junto con bombers de Estructural y camisetas Thrasher y Santa Cruz, aunque la ropa cómoda en general también es relevante.

35. ¿Hay alguna prenda de skate que le gustaría tener o qué cree que le sería muy útil para patinar?

Participante 1 Ropa cómoda

Participante 2 Zapatos y camisetas negras

Participante 3 Pantalones duraderos con refuerzos, zapatillas con buen agarre y protección.

Participante 4 Pantalones, chamarras, Abrigos, Gorras

Participante 5 Zapatos (protección, gamuza dura más).

Participante 6 Pantalones (comodidad y estilo). Zapatillas y buen pantalón esencial.

Participante 7 Pantalones anchos cómodos y zapatos.

Las prendas esenciales para el skateboarding, según estas respuestas, incluyen principalmente ropa cómoda en general, y específicamente zapatos (priorizando la protección y a veces la durabilidad de la gamuza) y pantalones (buscando comodidad, estilo y que sean duraderos, incluso con refuerzos). También se mencionan camisetas (a veces específicamente negras), chamarras, abrigos y gorras como parte del vestuario, aunque quizás con menor énfasis en su esencialidad para la práctica en sí. La combinación de zapatillas y un buen pantalón se destaca como fundamental, así como la preferencia por pantalones anchos y cómodos junto con zapatillas.

36. ¿Qué opinas sobre la ropa de skate que ve usar a otros skaters?

Participante 1 No suele opinar mucho ni fijarse demasiado.

Participante 2 Bien por ellos si buscan ropa que les dure y les haga ver chévere para patinar y progresar en el deporte.

Participante 3 Cada uno tiene un estilo agradable y diferente a otros deportes.

Participante 4 Full estilos diferentes. El estilo personal y la combinación influyen. Cada quien tiene su estilo y le queda diferente.

Participante 5 Varía, si busca buen estilo usa ropa holgada. Algunos estilos no le llaman la atención.

Participante 6 Llama la atención si traen buen estilo (de marca o no).

Participante 7 Ropa llamativa que les gusta vestir.

Las opiniones sobre la ropa de otros skaters son variadas. Algunos no suelen opinar mucho ni fijarse demasiado. Otros ven positivo que los skaters busquen ropa duradera que les haga ver bien para patinar y progresar. Se reconoce que cada uno tiene un estilo agradable y diferente al de otros deportes, con una diversidad de estilos donde el estilo personal y la combinación juegan un papel importante. Se percibe que cada quien tiene su propio estilo y le queda diferente. La elección de ropa puede variar según si se busca un buen estilo (usando ropa holgada), y algunos estilos pueden no llamar la atención. Finalmente, se destaca que un buen estilo (de marca o no) sí llama la atención, así como la ropa llamativa que les gusta vestir.

37. ¿Hay algún estilo que le guste más?

Participante 1 Oversize, ahorita está pegando bastante ir con cosas de anime (comunidad creciendo). Antes atraía más lo urbano (rayos, fuegos, grafitis con acabados peculiares y combinaciones de colores llamativas con letras no sencillas).

Participante 2 Lo urbano, un poco de ropa deportiva y un poco la "dark".

Participante 3 Hip hop/rap de los 90 (ropa ancha).

Participante 4 Creo su propio estilo basando en influencias de Hip hop, rap, graffiti, punk, rapper skate

Participante 5 Estilo Opium (Playboy Carti).

Participante 6 Estilo Grunge (Nirvana, rock de los 80/90).

Participante 7 No especifica.

Los estilos de ropa preferidos en el skateboarding muestran una diversidad de influencias. Actualmente, el oversize es una tendencia fuerte, junto con elementos relacionados con el anime debido a una comunidad creciente. Anteriormente, lo

urbano era más atractivo, con diseños de rayos, fuegos, grafitis con acabados peculiares y combinaciones de colores llamativas con letras no sencillas. Otros estilos mencionados incluyen lo urbano combinado con algo de ropa deportiva y un toque "dark". También se destaca la influencia del hip hop/rap de los 90 con su ropa ancha. Algunos skaters crean su propio estilo basándose en influencias del hip hop, rap, graffiti, punk y el estilo "rapper skate". Finalmente, se mencionan estilos más específicos como el Opium (Playboy Carti) y el Grunge (Nirvana, rock de los 80/90).

38. ¿Cuáles son sus marcas de indumentaria de skateboarding favoritas y por qué?

Participante 1 No tiene marcas favoritas.

Participante 2 "Estructural" por sus buenos zapatos.

Participante 3 Thrasher (duración), DC (zapatillas), Etnies, Volcom, Quicksilver, Vans (emblemáticas).

Participante 4 Volcom, DC (le gusta mucho), Nike SB, Adidas, Krator, Santa Cruz (diseños chéveres).

Participante 5 Zapatos: Vans (duración). Pantalones: Style Move (Quito). Camisetas: cualquiera.

Participante 6 Vans (generalmente). Pantalones: Lee o Gap. Camisetas: Aeropostale. Chompas: Lee.

Participante 7 Vans, Converse. Pantalones: Levi's.

Las marcas de ropa y calzado preferidas para el skateboarding en Ecuador varían. Algunos no tienen marcas favoritas, mientras que otros destacan marcas específicas por su calidad. "Estructural" es mencionada por sus buenos zapatos. Thrasher es valorada por su durabilidad, DC por sus zapatillas y Vans por ser emblemáticas. Otras marcas populares incluyen Etnies, Volcom, Quiksilver, Nike SB, Adidas, Krator y Santa Cruz (esta última por sus diseños chéveres). En cuanto a prendas específicas, Vans es preferida generalmente para zapatos por su durabilidad, Style Move (Quito) para pantalones y cualquier marca para camisetas. También se mencionan Lee o Gap para pantalones, Aeropostale para camisetas y

Lee para chompas. Finalmente, Vans, Converse y Levi's también figuran entre las marcas utilizadas por los skaters.

39. ¿Qué características busca en una marca?

Participante 1 Prefiere ropa que se adapte a él, ya sea de marca o sin marca. Busca algo único y diferencial, no copiar lo que ya está saturado.

Participante 2 Que sea confiable, de calidad y que no sea una estafa (páginas online).

Participante 3 Estilo, calidad, comodidad, trascendencia/peso de la marca.

Participante 4 Diseños (llamativos pero elegantes, "locos"), colores.

Participante 5 Durabilidad, comodidad, estilo.

Participante 6 Estilo, comodidad, durabilidad, resistencia.

Participante 7 Durabilidad y comodidad.

Al comprar ropa de skate en Ecuador, los skaters buscan prendas que se adapten a ellos, sean de marca o no, valorando lo único y diferencial por encima de copiar tendencias saturadas. La confiabilidad y la calidad son importantes, especialmente al comprar en páginas online para evitar estafas. Otros factores clave incluyen el estilo, la comodidad, la durabilidad y la resistencia. Algunos también consideran la trascendencia o el peso de la marca. Los diseños llamativos pero elegantes y los colores también influyen en la decisión de compra. En resumen, se busca un equilibrio entre estilo personal, calidad, comodidad y durabilidad, con cierta preferencia por la originalidad.

40. ¿Ha tenido dificultades para encontrar ciertas prendas o marcas en tu país?

Participante 1 Sí, bastante. No se prevé mucho el estilo de ropa para skate, incluso el que le gusta. Se enfoca más en tendencias generales para jóvenes.

Participante 2 Sí, buscando zapatos con buen "flow" y suela adecuada que duren. Encontró "Estructural" en Quito por un amigo.

Participante 3 A veces no hay lo deseado, pero las compras en línea facilitan

Participante 4 Sí, marcas extranjeras no llegan fácilmente. A veces toca pedir por internet/Courier

Participante 5 Demasiadas, ropa ancha cómoda no es común. Difícil encontrar algo llamativo, duradero y de buena calidad.

Participante 6 Difícil encontrar cada prenda (zapatos, camisetas, chompas). A veces hay que viajar o pedir online.

Participante 7 Sí, difícil encontrar el tipo de ropa que quieren.

En Ecuador, encontrar ropa de skate específica es difícil y la variedad es limitada. Muchos siguen tendencias juveniles generales en lugar de un estilo skater marcado. La búsqueda de zapatos duraderos con buen "flow" es común, y a veces se recurre a compras en línea o a marcas locales como "Estructural". La ropa ancha y cómoda para skate escasea, al igual que prendas llamativas, duraderas y de buena calidad, lo que dificulta encontrar exactamente lo que buscan.

41. ¿Qué opina de la calidad y el precio de la ropa de skate que ha visto o usado?

Participante 1 Está bien. Camisetas rondan $15-$25 (sencillas). Pantalones y chompas son más caros (pantalones $44-$64 aproximadamente). Chompas no tiene mucha idea de precios.

Participante 2 Camisetas alrededor de $15 (sería bueno camisetas buenas y baratas). Zapatos desde $40 hasta $60 (unas de $40 sí duran, depende de dónde se compren). Pantalonetas alrededor de $10-$15 (específicas de skater nunca ha comprado).

Participante 3 (limitante: presupuesto).

Participante 4 Marcas ecuatorianas: Broken Bones (pantalones cargo chéveres), Cerebral, Old Bastard del Valle (pantalones cargo y un poco anchos, pero no full anchos aún).

Participante 5 Pantalón máx. $40, camiseta máx. $20, chompa/abrigo $20-$30.

Participante 6 Mínimo $50-$60 por prendas duraderas de buenas marcas.

Participante 7 Precio accesible (ropa cara a veces).

Los precios de la ropa de skate en Ecuador varían según la prenda y la marca. Las camisetas sencillas suelen costar entre $15 y $25. Los pantalones y las chompas son más caros, con pantalones rondando los $44 a $64 aproximadamente,

aunque no se tiene mucha idea del precio de las chompas. Algunos buscan camisetas buenas y baratas alrededor de $15, y los zapatos pueden costar desde $40 hasta $60, dependiendo de dónde se compren. Las pantalonetas se encuentran alrededor de $10 a $15, aunque algunos nunca han comprado específicas de skater debido a limitaciones de presupuesto. Se mencionan marcas ecuatorianas como Broken Bones (pantalones cargo), Cerebral y Old Bastard del Valle (pantalones cargo un poco anchos), con precios máximos deseados de $40 para pantalones, $20 para camisetas y $20-$30 para chompas/abrigos. Otros consideran un mínimo de $50-$60 para prendas duraderas de buenas marcas, aunque a veces el precio accesible implica ropa cara.

42. ¿Qué valora de una marca de ropa de skate (calidad, diseño, conexión con la comunidad, precios, sostenibilidad)?

Participante 1 Que sea única y fiel a sí misma. Tomar ideas de otras marcas está bien, pero no copiar. Que sea diferencial y no saturar el mercado. Apoyar la mezcla de graffiti con lo cultural (como la marca en la que colabora). No enfocarse solo en colaboraciones, sino en que el público se sienta cómodo con la marca.

Participante 2 Calidad, precio, sostenibilidad

Participante 3 Importancia en precio y calidad

Participante 4 Calidad, diseño y precios (hasta $40 por pantalón, $20 por camiseta nacional de buena calidad).

Participante 5 Diseño llamativo, holgado, buen material y precio. Estilo (bordados bonitos en pantalones).

Participante 6 Comodidad y durabilidad.

Participante 7 Ropa oversize cómoda.

Al considerar una marca de ropa de skate en Ecuador, se valora que sea única y fiel a sí misma, inspirándose en otras marcas sin copiar, siendo diferencial y evitando saturar el mercado. Se sugiere apoyar la mezcla de graffiti con lo cultural, y enfocarse en que el público se sienta cómodo con la marca, más allá de solo colaboraciones. Otros aspectos importantes son la calidad, el precio y la sostenibilidad. Se destaca la importancia del precio y la calidad, así como la

calidad, el diseño y precios accesibles (con un rango ideal de hasta $40 por pantalón y $20 por camiseta nacional de buena calidad). También se busca un diseño llamativo, holgado, buen material y precio justo, con detalles de estilo como bordados bonitos en pantalones. Finalmente, la comodidad y la durabilidad, así como la ropa oversize cómoda, son consideraciones relevantes.

43. ¿Le gustaría que las marcas de ropa de skate ofrecieran algo diferente en sus diseños o productos? ¿Qué sería?

Participante 1 Ofertas o pequeños detalles con la compra suelen llenar el corazón de los skaters (deporte arraigado a detalles).

Participante 2 Calidad del producto, buena forma de desenvolverse en el mercado (viendo la competencia) y buena comunicación por redes sociales (publicidad).

Participante 3 Logos más grandes en pantalones costosos para diferenciarlos. Jóvenes: logo grande adelante y atrás. Adultos: logo sencillo adelante o a un lado. el graffiti es parte del skate y se complementaría bien. Thrasher, Independent, Vans.

Participante 4 Un valor agregado (stickers, llavero según el valor de compra).

Participante 5 Pantalones (lo que más se desgasta), buen precio, calidad y durabilidad. Estilo en el pantalón. Durabilidad, resistencia y comodidad.

Participante 6 Ropa más oversize (le gusta la ropa ancha). Camisetas, pantalones, chompas, gorras, medias (además de zapatos).

Participante 7 Camisetas, pantalones, buzos, sacos.

Para atraer skaters ecuatorianos, ofrezcan calidad y durabilidad en sus productos, especialmente en pantalones (la prenda de mayor desgaste). Pequeños detalles u ofertas con la compra son valorados. Consideren logos llamativos para jóvenes y más discretos para adultos, e inspírense en la conexión del skate con el graffiti. Un valor agregado como stickers es un buen incentivo. Prioricen la ropa oversize cómoda y una buena presencia en redes sociales.

44. ¿Cómo se enteras de las nuevas colecciones o productos de las marcas de skate que le interesan? (Redes sociales, tiendas, amigos, revistas, etc.)

Participante 1 Principalmente por redes sociales (sigue bastantes marcas).

Participante 2 Por las páginas de Instagram de las marcas que sigue (suben fotos y responden preguntas).

Participante 3 Redes sociales (Instagram principalmente).

Participante 4 Instagram.

Participante 5 Internet, Instagram, Facebook, TikTok. Ve marcas como cargos, carpenter, Carjas.

Participante 6 Más por Instagram.

Participante 7 Instagram

Los skaters en Ecuador se informan sobre marcas de ropa principalmente a través de redes sociales, siguiendo activamente varias marcas. Instagram destaca como la plataforma principal, donde siguen las páginas de sus marcas preferidas para ver fotos y obtener respuestas a sus preguntas. Otras plataformas mencionadas, aunque con menor énfasis, son Internet, Facebook y TikTok. En estas plataformas, se observan marcas que ofrecen estilos como cargos, carpenter y Carjas. En resumen, Instagram es la fuente de información predilecta para descubrir y seguir marcas de ropa de skate en Ecuador.

45. Si una marca de ropa quisiera crear una línea para skaters como usted, ¿qué le recomendarías tener en cuenta en cuanto al diseño y la funcionalidad?

Participante 1 Diseño sencillo (estilo graffiti está bien). Funcionalidad es primordial (comodidad).

Participante 2 Calidad del producto, buena forma de desenvolverse en el mercado (viendo la competencia) y buena comunicación por redes sociales (publicidad).

Participante 3 Propuestas con temas de deportes extremos, adrenalina, skate, graffiti, culturas urbanas. Evitar logos de deportes convencionales.

Participante 4 Ver campeonatos actuales y la ropa que usan los skaters profesionales (tienen muchos seguidores, se puede crear algo similar a lo que usan).

Participante 5 Diseño cómodo, estético y duradero. Colores (azul jeans y negro destacan).

Participante 6 Mantenerse informado, buscar información online, saber qué necesitan los skaters, conocer telas y colores.

Participante 7 Enfocarse en el material (desgaste alto), ropa oversize por comodidad.

Una marca de ropa de skate en Ecuador debería priorizar funcionalidad (comodidad) y durabilidad. Un diseño sencillo con influencias del graffiti y la cultura urbana podría funcionar bien. Es importante ofrecer calidad, tener una buena estrategia de mercado y usar redes sociales. Inspirarse en el estilo de skaters profesionales y considerar la preferencia por ropa oversize y colores como el azul jeans y el negro sería acertado.

46. ¿Estaría dispuesto a probar ropa de skate de una marca nueva si le ofreciera algo interesante? ¿Qué tendría que ofrecer?

Participante 1 Completamente dispuesto a probar. Con una remuneración o algún regalo/detalle (incluso las gracias).

Participante 2 Sí estaría dispuesto. Le gustaría unos zapatos o una camiseta, pero con una gorra se conforma.

Participante 3 Sí, si ofrece calidad y buen precio.

Participante 4 Sí, ver los diseños (ancha/oversize, colores neutros, buena calidad). Le gustaría probar la resistencia de pantalones en la calle.

Participante 5 Sí, probar la calidad. Probar pantalones en la calle para ver resistencia.

Participante 6 Sí, si los patrocinan

Participante 7 Sí, probar la calidad.

La disposición a probar ropa de skate de una nueva marca en Ecuador es alta. Muchos estarían completamente dispuestos a probar, especialmente si hay una remuneración o algún regalo/detalle. Algunos especifican qué les gustaría probar, como zapatos o una camiseta, aunque se conformarían con una gorra. La oferta de calidad y buen precio es un factor clave para la disposición a probar. También es

importante ver los diseños (ancha/oversize, colores neutros, buena calidad) y tener la oportunidad de probar la resistencia de los pantalones en la calle. La calidad en general es un aspecto fundamental que motiva a probar la ropa. Finalmente, algunos estarían dispuestos si la marca los patrocina.

47. ¿Qué consejo les daría a los jóvenes skaters sobre cómo elegir la indumentaria adecuada para su práctica?

Participante 1 Que se pongan lo que quieran, que sean fieles a sí mismos y sigan lo que creen. No sentirse limitados por el qué dirán. Usar lo que les guste y con lo que se sientan cómodos.

Participante 2 Que no compren cualquier cosa por comprar, que pregunten por marcas de calidad que les ayuden y dónde conseguir ropa de su estilo.

Participante 3 Elegir una talla más grande y fijarse en la calidad (media o alta).

Participante 4 Depende de lo que van a practicar. En skateparks (suelo liso) la ropa no se rompe tanto. Para street (pisos ásperos), usar ropa jean más gruesa para proteger la piel.

Participante 5 Decisión propia (gustos varían), pero priorizar la comodidad.

Participante 6 Informarse sobre la comodidad que genera un pantalón. Comodidad para libertad de movimiento.

Participante 7 Darse cuenta de que la ropa ancha es cómoda, igual que los zapatos.

A otros skaters, aconséjales ser auténticos con su estilo y priorizar la comodidad. Que busquen calidad y elijan la ropa según dónde patinen (más resistente para street). Una talla más grande suele ser mejor.

Fuente: Elaboración propia

4.4.2. Interpretación de datos: Entrevistas a la Empresa

Tabla 8.

Interpretación de datos: Entrevista a la Empresa Lienzo

¿En qué año se fundó la empresa?	2007
¿Cuál es la actividad económica principal?	Diseño y confección de prendas urbanas.
¿Qué productos desarrolla la empresa?	Hoodies, jump pants, bomber jerkers, pantalones deportivos, le Meggings, licras, buzos.
¿Cuál es la dirección de la empresa?	Locales en Bolivariquito, taller en la Avenida Bolivariana y Pan de Azúcar.
¿Cuál es la filosofía general de Lienzo como marca de indumentaria?	"Si tú lo puedes es hazlo."
¿Qué valores buscan transmitir?	Superación (por su trabajo con madres solteras).
¿Cuál es la experiencia previa de Lienzo en el diseño y producción de indumentaria urbana?	Basada en los años del diseñador y de acuerdo a las tendencias.
¿Han trabajado con deportes específicos antes?	Sí, hacían trajes para gimnasia rítmica.
¿Cómo describirían el estilo o la estética general de las colecciones de Lienzo actualmente?	Urbano, incorporando graffiti llevado a un poco étnico. Buscan involucrar la parte étnica con el estilo o el arte del graffiti.
¿Cuál es su público objetivo principal actualmente?	Mujeres de 25 años en adelante (antes diseñaban solo para hombres). pero también los jóvenes que buscan prendas enfocadas en la rebeldía para deportes como ciclismo, skateboard y patinaje.
¿Tienen experiencia trabajando con el segmento de edad de 18 a 23 años?	Sí, su línea de hoodies está dirigida a este público.
¿Qué importancia le dan a la funcionalidad y la durabilidad en sus prendas?	Funcionalidad: cubrir el cuerpo. Durabilidad: pretenden seleccionar textiles duraderos y han

	adoptado sistemas para darle prioridad a algunas partes como codos y puños.
¿Cuál es su enfoque en cuanto a tendencias de moda y cómo las incorporan en sus diseños?	No siguen una página específica, analizan escaparates y lo que viene en tendencia al visitar otros países.
¿Cómo describirían la identidad de marca de Lienzo? ¿Qué busca representar?	Rebeldía, por eso utilizan grafitis, buscando conectar con los adolescentes.
¿Cuál es la trayectoria de Lienzo en el mercado de la indumentaria en Ecuador?	Como visión, el primer año abrieron más locales, incluyendo Riobamba y ciudades más pequeñas donde no hay tiendas específicas de este tipo de prendas.
¿Han trabajado anteriormente en proyectos de diseño de colecciones específicas o colaboraciones? ¿Podrían compartir alguna experiencia relevante?	Sí, actualmente están colaborando con Vicachi y Venus.
¿Cómo encaja este proyecto de diseño de indumentaria para skateboard dentro de su estrategia general de crecimiento o diversificación?	Buscan abrir un nuevo modelo de negocio y otra línea de vestuario, expandiendo la marca a varios sectores.
¿Qué buscan lograr específicamente con esta potencial nueva colección?	Abrirse y crear otro nuevo modelo de negocio, otra línea del vestuario, expandiendo la marca a varios sectores.
¿Cuál es su enfoque en cuanto a la calidad y el precio de sus productos?	La calidad, como todo producto, depende muchísimo del precio. Tienen varias calidades en hoodies, por ejemplo, que van desde los 15 dólares hasta los 60 dólares. Esto depende mucho del insumo y de los textiles con los que están hechos. En el mercado, sus productos se mueven en ese rango de precios aproximadamente.

¿Cuál es el proceso de diseño que generalmente sigue Lienzo para la creación de nuevas colecciones?	Utilizan principalmente la técnica del sublimado (simbolizando sublimado con el DTF). Antes de eso, analizan las tendencias (personajes, arte pobre, graffiti) para diseñar composiciones sin infringir derechos de autor.
¿Cómo se involucran diferentes áreas de la empresa (diseño, producción, marketing) en este proceso?	No tienen departamentos estructurados como diseño, producción y marketing definidos por ser una PYME.
¿Otorgan importancia a la investigación de tendencias y al análisis del mercado en su proceso de diseño?	Sí, para el segmento de mercado al que se dirigen.
¿Cómo abordan la funcionalidad y la durabilidad en el diseño de sus prendas?	De acuerdo a la retroalimentación de los clientes.
¿Cómo definen el estilo o la estética que caracteriza a las prendas de Lienzo?	De acuerdo al diseñador, a la visión del diseñador y a las necesidades del cliente.
¿Cómo se mantienen actualizados sobre las tendencias de moda a nivel local e internacional?	Analizan escaparates y lo que viene en tendencia al visitar otros países.
¿Cómo incorporan las tendencias en sus diseños, manteniendo la identidad de la marca?	No se profundiza, pero se entiende que las adaptan a su estilo de rebeldía y uso del graffiti
¿Qué importancia le dan a la innovación en el diseño de indumentaria?	Consideran que todo lo que conlleva una prenda ya es innovador.
¿Consideran que Lienzo tiene una presencia significativa en el mercado de indumentaria urbana en Ecuador?	Van poco a poco, todavía no tienen algo definitivo, pero están escalando.
¿Cómo definen su oferta actual dentro del segmento de indumentaria urbana?	Se sienten bastante acogidos.
¿Qué elementos consideran clave para el éxito en el mercado de indumentaria urbana?	El estudio del cliente.

¿Cómo se conecta Lienzo con las diferentes expresiones de la cultura urbana en Ecuador?	Lienzo se creó netamente para satisfacer las demandas de un público objetivo rebelde.
¿Cuál es su percepción de la relación entre la indumentaria urbana y deportes como el skateboarding?	Ambos salieron de la sociedad, de la parte urbana.
¿Qué conocimiento tiene Lienzo sobre el mercado de indumentaria específica para skateboarding?	Han trabajado para algunos chicos que practican este deporte, por lo que tienen un poco definido el segmento del mercado y clientes que practican skateboarding.
¿Están familiarizados con las marcas de indumentaria de skate más relevantes a nivel nacional e internacional?	Desconocen.
¿Han considerado previamente incursionar en el mercado de indumentaria para skateboarding?	Sí, y ahora los lleva a esta posibilidad abrir nuevas líneas en el mercado.
¿Qué los llevó a esta posibilidad ahora?	Abrir nuevas líneas en el mercado.
¿Comprenden las necesidades funcionales específicas que requiere la indumentaria para la práctica del skateboarding (libertad de movimiento, durabilidad, transpirabilidad, etc.)?	No se menciona específicamente, pero la durabilidad es una prioridad general.
¿Tienen alguna idea inicial sobre los tipos de prendas que serían más relevantes para skaters de 18 a 23 años?	No.
¿Cuál es su percepción del skateboarding como deporte y como subcultura entre los jóvenes de 18 a 23 años en Ecuador?	Se creó en países como Estados Unidos como una forma de salir con amigos y practicar un deporte con un poco de riesgo.
¿Ven el skateboarding como una actividad con un estilo de vida y una identidad visual propia?	Sí lo ven como un estilo de vida y una identidad visual propia.

¿Están familiarizados con los valores y la estética que generalmente se asocian con la cultura del skateboarding?	Sí, porque es rebelde
¿Qué canales de comunicación y marketing cree usted que son más efectivos para llegar a este público?	Las redes sociales (Facebook, TikTok, Instagram).
¿Qué oportunidades ven en el mercado de indumentaria para skateboarding dirigido a este grupo de edad en Ecuador?	Según la población, imaginan que sí sería bueno.
¿Cuáles creen que podrían ser los principales desafíos al diseñar y comercializar una colección para este público específico?	Todavía no lo saben, tendrán que hacer un análisis después del lanzamiento para ver si funcionó y fue aceptado.

Fuente: Elaboración propia

4.4.3. Fichas de observación

En la presente investigación se toma en cuenta a Todo Skate (2020) en la cual menciona los diferentes trucos y movimientos que se realizan en la práctica del skate y así poder incorporar fichas de observación con el fin de obtener un análisis detallado de la forma, el movimiento y la función de algunos trucos fundamentales del skateboarding, con la intención de comprender las exigencias específicas que estos imponen a la indumentaria utilizada por los skaters, esta exploración exhaustiva se justifica por la necesidad de trascender las consideraciones estéticas convencionales en el diseño de ropa de skate, buscando identificar las características técnicas y funcionales que puedan optimizar el rendimiento, la seguridad y la comodidad de los usuarios, y así al desglosar la biomecánica de cada truco, se busca establecer un marco de referencia objetivo para el desarrollo de prendas que respondan de manera precisa a las demandas dinámicas y de fricción inherentes a la práctica del skateboarding, sentando así las bases para una innovación informada en el diseño de indumentaria especializada.

Tabla 9.

Fichas de observación de movimientos: Paso Ollie



Figura 35. Paso Ollie, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Ollie
Descripción:	El Ollie es la base para la mayoría de los trucos de skate, el movimiento ollie implica hacer saltar la tabla del suelo, elevando tanto la tabla como el skater en el aire, se logra mediante una sincronización precisa de movimientos de los pies: el pie trasero golpea el tail (la parte trasera de la tabla) contra el suelo, mientras que el pie delantero se desliza hacia arriba a lo largo de la tabla, nivelándola en el aire.
Forma:	La forma en que la ropa interactúa con la postura del skater durante el Ollie es crucial para el diseño, la flexión profunda de rodillas y caderas exige prendas inferiores con cortes ergonómicos y entrepierna reforzada para evitar restricciones y desgarros, la longitud de mangas y piernas debe ser estratégica para no interferir con el equilibrio y el

	contacto de los pies con la tabla, además algunas de las consideraciones de diseño que se debe tener son cortes que sigan la anatomía en movimiento, refuerzos en la entrepierna, longitudes optimizadas.
Movimiento:	El Ollie demanda un rango completo de movimiento y la ropa no debe limitarlo, por eso se debe usar tejidos elásticos y construcciones sin restricciones son esenciales para facilitar el deslizamiento del pie delantero sobre la lija, un movimiento clave del truco, además la transpirabilidad y la absorción del sudor son igualmente importantes para mantener la comodidad durante la actividad intensa, el diseño debe enfocarse en tejidos elásticos y transpirables, costuras planas o estratégicas para evitar roces, paneles de ventilación en áreas clave.
Función:	La ropa de skate para el Ollie debe ser altamente funcional y duradera, se debe tener en cuenta que la resistencia a la abrasión es primordial debido a las caídas y el contacto constante con la tabla y superficies ásperas, las costuras reforzadas y la calidad de los materiales aseguran la longevidad de la prenda, también la ligereza es importante para la agilidad, y las propiedades de secado rápido contribuyen a la comodidad, el diseño debe priorizar tejidos de alta tenacidad, costuras reforzadas, tratamientos para aumentar la resistencia a la abrasión, selección de materiales ligeros y acabados de secado rápido para optimizar el rendimiento y la durabilidad de la ropa de skate.

Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 10.

Fichas de observación de movimientos: Paso Backside 180 Ollie



Figura 36. Paso Backside 180 Ollie, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Backside 180 Ollie
Descripción:	El Backside 180 Ollie combina el Ollie con una rotación de 180 grados del cuerpo y la tabla en dirección "backside" (girando la espalda hacia donde se venía), el skater realiza un Ollie y, mientras está en el aire, gira su cuerpo y la tabla simultáneamente media vuelta (180 grados) para aterrizar mirando en la dirección opuesta.
Forma:	La postura inicial para el Backside 180 Ollie es similar a la del Ollie, con rodillas flexionadas, sin embargo, la preparación para la rotación implica una ligera torsión del torso, lo que significa que la ropa en la zona de los hombros y la parte superior de la espalda debe permitir esta torsión sin restricciones, al igual que en el Ollie, la libertad de movimiento en las piernas es crucial para el despegue y el aterrizaje, por lo que las prendas inferiores

deben mantener un corte que facilite la flexión, durante la rotación, la ropa no debe engancharse ni interferir con el movimiento coordinado del cuerpo y la tabla ya que, al aterrizar en la dirección opuesta, la ropa debe adaptarse a la nueva alineación del cuerpo sobre la tabla.

Movimiento: La dinámica del Backside 180 Ollie añade una capa de complejidad al movimiento y en esta la ropa debe acompañar la rotación fluida del cuerpo, sin ofrecer resistencia, para esto se debe usar tejidos elásticos y una construcción que permita la torsión del torso son fundamentales en la parte superior ya que la coordinación entre el Ollie y la rotación requiere que la ropa no obstaculice la elevación de las piernas ni el movimiento de los brazos para así poder mantener el equilibrio durante el giro, además, la transpirabilidad sigue siendo importante debido al esfuerzo físico, y la ropa debe permitir la evaporación del sudor durante la ejecución del truco.

Función: La función de la ropa en el Backside 180 Ollie sigue las mismas premisas que en el Ollie, pero con un énfasis adicional en la durabilidad en ciertas áreas, las caídas durante los intentos de rotación pueden implicar diferentes tipos de contacto con el suelo, la resistencia a la abrasión en las caderas, los hombros y la espalda podría ser una consideración adicional en el diseño, la durabilidad general de las costuras y los materiales sigue siendo esencial para soportar las tensiones del movimiento y los posibles impactos, igualmente la ligereza y las propiedades de secado rápido contribuyen al rendimiento y la comodidad durante la práctica de este truco más avanzado.

Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 11.

Fichas de observación de movimientos: Paso Switch Ollie



Figura 37. Paso Switch Ollie, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Switch Ollie
Descripción:	El Switch Ollie es un Ollie realizado con la postura "switch," es decir, con el pie que normalmente va atrás colocado adelante y viceversa, esto invierte la posición habitual del skater sobre la tabla y requiere una adaptación de la técnica del Ollie original.
Forma:	La postura en el Switch Ollie es la imagen especular de la postura regular, el skater debe adoptar una posición equilibrada con el peso distribuido de manera diferente a su stance natural, asi que la ropa, en este caso, no tiene una exigencia de forma inherentemente distinta al Ollie regular, ya que los rangos de movimiento de las piernas y

el torso son similares, sin embargo, la sensación de la ropa podría influir en la adaptación a la nueva postura, no obstante las prendas demasiado ajustadas o restrictivas podrían exacerbar la incomodidad inicial al adoptar la postura switch, la clave está en una ropa que permita la libertad de movimiento necesaria para realizar el Ollie, independientemente de la posición de los pies.

Movimiento: El movimiento del Switch Ollie es biomecánicamente similar al Ollie regular, pero la coordinación y el control pueden sentirse diferentes debido a la postura no dominante, para esto la ropa debe seguir permitiendo la flexión de las piernas para el "pop" del tail, el deslizamiento del pie delantero para nivelar la tabla y el movimiento de los brazos para el equilibrio y así no haya una interacción fundamentalmente diferente entre la ropa y la dinámica del truco en comparación con el Ollie regular, es decir que la comodidad y la no restricción de las prendas facilitarán la adaptación del cuerpo a este movimiento menos familiar.

Función: La función de la ropa en el Switch Ollie se centra principalmente en la durabilidad y la comodidad, ya que aprender trucos en switch a menudo implica más caídas y roces mientras el skater se acostumbra a la nueva postura, por lo tanto, la resistencia a la abrasión en áreas como las rodillas y las caderas sigue siendo importante, la durabilidad general de los materiales y las costuras asegurará que la ropa soporte el proceso de aprendizaje, la transpirabilidad y las propiedades de secado rápido contribuirán a mantener al skater cómodo mientras

	practica y se adapta a esta nueva forma de realizar un truco fundamental.
Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 12.

Fichas de observación de movimientos: Paso Backside pop shove - it



Figura 38. Paso Backside pop shove – it, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Backside pop shove - it
Descripción:	El Backside Pop Shove-it es un truco en el que la tabla gira 180 grados en dirección "backside" (alejándose del talón del pie trasero) mientras el skater permanece aproximadamente en el mismo lugar, esto se logra combinando un pequeño "pop" del tail con un movimiento de "scoop" del pie trasero hacia atrás y ligeramente hacia un lado, mientras el pie delantero generalmente solo guía o incluso se levanta brevemente de la tabla.
Forma:	La postura para el Backside Pop Shove-it es generalmente más plana que para un Ollie, con los pies

colocados de manera que permitan el "pop" y el "scoop", para esto la ropa en la zona de las caderas y la parte superior de las piernas debe permitir la libertad de movimiento para realizar el movimiento de "scoop" con la pierna trasera, entonces para los pantalones o shorts que no sean demasiado ajustados en los muslos facilitarán este movimiento, en cuanto a la parte superior del cuerpo se mantiene relativamente estable, aunque puede haber una ligera torsión para ayudar con el equilibrio, la ropa en los hombros y la parte superior de la espalda debe permitir esta ligera torsión sin restricciones.

Movimiento: El movimiento clave en el Backside Pop Shove-it es el "scoop" del pie trasero, que imparte la rotación a la tabla, por ende, la ropa en la pierna trasera no debe restringir este movimiento de empuje hacia atrás y lateral, se deben usar tejidos con suficiente elasticidad o un corte holgado en la zona del muslo y la cadera para que así sean beneficiosos, el pie delantero a menudo se levanta o solo hace un ligero contacto para guiar la tabla, por lo que la ropa en esa pierna tiene menos exigencia de movimiento específico para el truco en sí, también la transpirabilidad sigue siendo importante para la comodidad durante la práctica.

Función: La función de la ropa para el Backside Pop Shove-it se centra en la durabilidad y la libertad de movimiento específica para el "scoop", aunque generalmente implica menos impacto directo que un Ollie, las caídas son comunes durante el aprendizaje, por eso la resistencia a la abrasión en la parte trasera de los pantalones o shorts podría ser relevante debido a posibles roces con el suelo al caer hacia atrás, para esto la durabilidad general de los

	materiales y las costuras asegura que la ropa soporte los intentos repetidos del truco, la ligereza de las prendas contribuirá a la agilidad y facilitará la sensación de la tabla durante el movimiento.
Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 13.

Fichas de observación de movimientos: Paso Kickflip



Figura 39. Paso Kickflip, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Kickflip
Descripción:	El Kickflip es un truco aéreo en el que el skater realiza un Ollie y, mientras la tabla está en el aire, la hace girar horizontalmente 360 grados a lo largo de su eje longitudinal (de tail a nose) con un movimiento del pie delantero hacia un lado y hacia afuera, la tabla debe completar la rotación y luego ser atrapada con los pies para aterrizar.

Forma: La postura inicial para el Kickflip es similar a la del Ollie, para esto la ropa debe permitir la flexión de las rodillas para el "pop", la clave en este truco es el movimiento del pie delantero para generar el "flip", la ropa en la zona del tobillo y la parte inferior de la pierna delantera no debe interferir con este movimiento de "flick" hacia el canto de la tabla, los pantalones o shorts con un corte que no sea demasiado ajustado alrededor del tobillo permitirán este movimiento sin restricciones, la parte superior del cuerpo se mantiene relativamente equilibrada, con los brazos extendidos para ayudar a la estabilidad durante el truco.

Movimiento: El movimiento distintivo del Kickflip es el "flick" del pie delantero, para esto la ropa en la pierna delantera, especialmente alrededor del tobillo, debe permitir un movimiento libre y preciso hacia afuera y ligeramente hacia arriba, rozando el canto de la tabla para impartir el giro, los tejidos no se deben enganchar o tener una textura que no frene el movimiento del pie ya que son importantes, la ropa en la pierna trasera sigue la dinámica del Ollie para el "pop", la transpirabilidad es crucial debido al esfuerzo y la coordinación requeridos para este truco.

Función: La función de la ropa en el Kickflip se centra en permitir el movimiento específico del "flick" y en la durabilidad general, el aprendizaje del Kickflip a menudo implica muchos intentos y caídas, por lo que la resistencia a la abrasión en las rodillas, las espinillas y los tobillos puede ser una consideración importante en el diseño, especialmente en la parte delantera de las piernas debido al contacto con la tabla giratoria, la durabilidad de las

	costuras y los materiales asegurará que la ropa soporte el desgaste del aprendizaje, y así la ligereza y la transpirabilidad contribuirán a la comodidad y al rendimiento durante la práctica de este truco técnico.
Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 14.

Fichas de observación de movimientos: Paso Frontside 180 Kickflip



Figura 40. Paso Frontside 180 Kickflip, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Frontside 180 Kickflip
Descripción:	El Frontside 180 Kickflip combina un Ollie con una rotación de 180 grados del cuerpo y la tabla en dirección "frontside" (girando la parte delantera del cuerpo hacia donde se venía) y un Kickflip simultáneo (giro horizontal de la tabla), el skater realiza un Ollie, gira su cuerpo y la tabla 180 grados hacia adelante, y al mismo tiempo

realiza un Kickflip, aterrizando mirando en la dirección opuesta con la tabla girada.

Forma: La postura inicial es similar a la del Ollie, pero con una ligera preparación para la rotación frontal del cuerpo, aquí la ropa en la zona de los hombros y la parte superior de la espalda debe permitir una torsión fluida hacia adelante sin restricciones, al igual que en el Kickflip regular, la ropa alrededor del tobillo y la parte inferior de la pierna delantera no debe interferir con el movimiento de "flick" para el giro de la tabla, la libertad de movimiento en las piernas es crucial para el Ollie inicial y el aterrizaje en la dirección opuesta, para esto la ropa no debe engancharse durante la compleja combinación de rotación corporal y giro de la tabla.

Movimiento: Este truco exige una coordinación precisa de múltiples movimientos, la ropa debe acompañar la rotación del cuerpo hacia adelante, permitiendo la torsión del torso sin ofrecer resistencia, simultáneamente, la pierna delantera realiza el movimiento de "flick" característico del Kickflip, por lo tanto, la ropa alrededor del tobillo de la pierna delantera debe permitir este movimiento libremente, la ropa en la pierna trasera sigue la dinámica del Ollie para la elevación, por otra parte la transpirabilidad es fundamental debido a la energía y la coordinación requeridas para sincronizar el Ollie, la rotación corporal y el Kickflip.

Función: La función de la ropa en el Frontside 180 Kickflip se centra en permitir la libertad de movimiento para la compleja combinación de acciones y en la durabilidad, las caídas al intentar este truco pueden ser variadas

	debido a la rotación frontal, la resistencia a la abrasión en la parte delantera de las piernas (por el "flick"), las caderas y posiblemente los hombros podría ser relevante, así que la durabilidad general de las costuras y los materiales es crucial para soportar los múltiples intentos, la ligereza de las prendas facilitará la agilidad y la sensación de la tabla durante la ejecución del truco, la transpirabilidad ayudará a mantener la comodidad durante la práctica de este truco avanzado.
Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 15.

Fichas de observación de movimientos: Paso Backside 180 Kickflip



Figura 41. Paso Backside 180 Kickflip, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Backside 180 Kickflip
Descripción:	El Backside 180 Kickflip combina un Ollie con una rotación de 180 grados del cuerpo y la tabla en dirección "backside" (girando la espalda hacia donde se venía) y un

Kickflip simultáneo (giro horizontal de la tabla), para esto el skater realiza un Ollie, gira su cuerpo y la tabla 180 grados hacia atrás, y al mismo tiempo realiza un Kickflip, aterrizando mirando en la dirección opuesta con la tabla girada.

Forma: La postura inicial es similar a la del Ollie, pero con una ligera preparación para la rotación trasera del cuerpo, aquí la ropa en la zona de los hombros y la parte superior de la espalda debe permitir una torsión fluida hacia atrás sin restricciones, al igual que en el Kickflip regular, la ropa alrededor del tobillo y la parte inferior de la pierna delantera no debe interferir con el movimiento de "flick" para el giro de la tabla, la libertad de movimiento en las piernas es crucial para el Ollie inicial y el aterrizaje en la dirección opuesta, aquí la ropa no debe engancharse durante la compleja combinación de rotación corporal y giro de la tabla.

Movimiento: Este truco exige una coordinación precisa de múltiples movimientos, la ropa debe acompañar la rotación del cuerpo hacia atrás, permitiendo la torsión del torso sin ofrecer resistencia, simultáneamente, la pierna delantera realiza el movimiento de "flick" característico del Kickflip, por lo tanto, la ropa alrededor del tobillo de la pierna delantera debe permitir este movimiento libremente, la ropa en la pierna trasera sigue la dinámica del Ollie para la elevación, por otro lado la transpirabilidad es fundamental debido a la energía y la coordinación requeridas para sincronizar el Ollie, la rotación corporal y el Kickflip.

Función:	La función de la ropa en el Backside 180 Kickflip se centra en permitir la libertad de movimiento para la compleja combinación de acciones y en la durabilidad, para que así en las caídas al intentar este truco pueden ser variadas debido a la rotación hacia atrás, la resistencia a la abrasión en la parte delantera de las piernas (por el "flick"), las caderas y posiblemente la parte superior de la espalda podría ser relevante, además, la durabilidad general de las costuras y los materiales es crucial para soportar los múltiples intentos, la ligereza de las prendas facilitará la agilidad y la sensación de la tabla durante la ejecución del truco, también, la transpirabilidad ayudará a mantener la comodidad durante la práctica de este truco avanzado.
Elaborado por: Allison Zamora G.	**Fecha de elaboración:** 9/4/2025

Tabla 16.

Fichas de observación de movimientos: Paso Heelflip

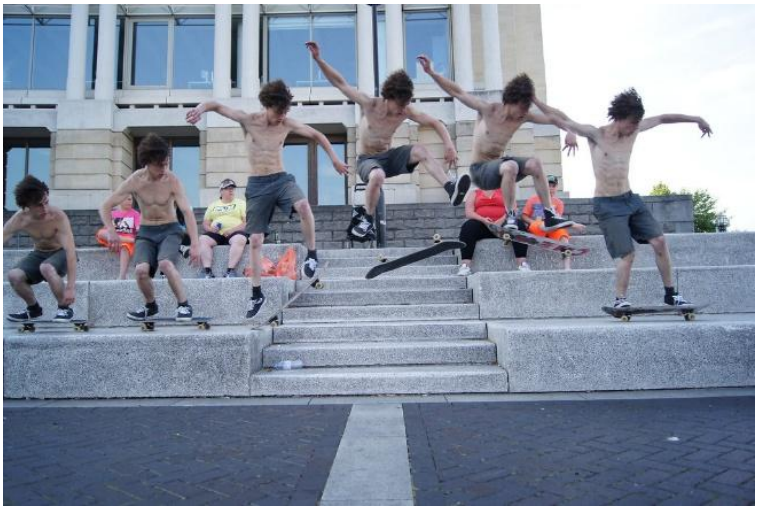


Figura 42. Paso Heelflip, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Heelflip
Descripción:	El Heelflip es un truco aéreo similar al Kickflip, pero la tabla gira horizontalmente 360 grados a lo largo de su eje longitudinal mediante un movimiento del talón del pie delantero hacia un lado y hacia afuera, desde el canto opuesto al del Kickflip, la tabla debe completar la rotación y luego ser atrapada con los pies para aterrizar.
Forma:	La postura inicial para el Heelflip es similar a la del Ollie. La ropa debe permitir la flexión de las rodillas para el "pop", la clave en este truco es el movimiento del talón del pie delantero para generar el "flip", por ende, la ropa en la zona del tobillo y la parte inferior de la pierna delantera no debe interferir con este movimiento de "flick" del talón hacia el canto de la tabla, los pantalones o shorts deben tener un corte que no sea demasiado ajustado alrededor del tobillo para así permitir este movimiento sin

	restricciones, también la parte superior del cuerpo se mantiene relativamente equilibrada, con los brazos extendidos para ayudar a la estabilidad durante el truco.
Movimiento:	El movimiento distintivo del Heelflip es el "flick" del talón del pie delantero, aquí la ropa en la parte de la pierna delantera, especialmente alrededor del tobillo, debe permitir un movimiento libre y preciso hacia afuera y ligeramente hacia arriba, empujando desde el canto de la tabla con el talón para impartir el giro, para este movimiento se necesitan usar tejidos que no se enganchen o que tengan una textura que no frene el movimiento del pie son importantes, la ropa en la pierna trasera sigue la dinámica del Ollie para el "pop", la transpirabilidad es crucial debido al esfuerzo y la coordinación requeridos para este truco.
Función:	La función de la ropa en el Heelflip se centra en permitir el movimiento específico del "flick" del talón y en la durabilidad general, el aprendizaje del Heelflip a menudo implica muchos intentos y caídas, por lo que la resistencia a la abrasión en las rodillas, las espinillas y los tobillos puede ser una consideración importante en el diseño, especialmente en la parte delantera de las piernas debido al contacto con la tabla giratoria, aquí la durabilidad de las costuras y los materiales asegurará que la ropa soporte el desgaste del aprendizaje, y la ligereza y la transpirabilidad contribuirán a la comodidad y al rendimiento durante la práctica de este truco técnico.

Elaborado por: Allison Zamora G.

Fecha de elaboración: 9/4/2025

Tabla 17.

Fichas de observación de movimientos: Paso Varial Heelflip



Figura 43. Paso Varial Heelflip, tomado de "Todo Skate", (Todo skate, 2024b).

Nombre del movimiento:	Varial Heelflip
Descripción:	El Varial Heelflip combina un Pop Shove-it (rotación de 180 grados de la tabla sin que el cuerpo gire) con un Heelflip (giro horizontal de la tabla con el talón), en un Varial Heelflip, la tabla rota 180 grados en la dirección del Pop Shove-it y simultáneamente realiza un giro de Heelflip, todo mientras el skater permanece aproximadamente en el mismo lugar en el aire.
Forma:	La postura para el Varial Heelflip es una combinación de la postura para el Pop Shove-it y el Heelflip, los pies se colocan de manera que permitan tanto el "scoop" del Pop Shove-it como el "flick" del talón para el Heelflip, la ropa en la zona de las caderas y la parte superior de la pierna trasera debe permitir el movimiento de "scoop" hacia atrás y ligeramente hacia un lado, al mismo tiempo, la ropa alrededor del tobillo y la parte inferior de la pierna delantera no debe interferir con el movimiento de "flick" del talón hacia el canto de la tabla, se requiere libertad de

movimiento tanto en la pierna delantera para el flip como en la pierna trasera para el shove-it.

Movimiento: Este truco complejo exige que la ropa permita dos movimientos distintos simultáneamente, la pierna trasera realiza el "scoop" para la rotación de 180 grados de la tabla, por lo que la ropa en esa zona no debe restringir el movimiento hacia atrás y lateral, al mismo tiempo, la pierna delantera realiza el "flick" del talón para el giro horizontal de la tabla, lo que requiere libertad de movimiento alrededor del tobillo, la coordinación de estos dos movimientos requiere que la ropa no se enganche ni limite la agilidad del skater, la transpirabilidad es importante debido al esfuerzo requerido para sincronizar ambos flips.

Función: La función de la ropa en el Varial Heelflip se centra en permitir la combinación de movimientos y en la durabilidad, aprender este truco puede implicar muchas caídas con diferentes tipos de contacto con el suelo, la resistencia a la abrasión en la parte trasera de los pantalones (por el Shove-it) y en la parte delantera de las piernas y los tobillos (por el Heelflip) puede ser relevante, por lo que la durabilidad general de las costuras y los materiales es crucial para soportar los intentos repetidos, también la ligereza de las prendas facilitará la agilidad y la sensación de la tabla durante la ejecución de este truco avanzado.

Elaborado por: Allison Zamora G.

Fecha de elaboración: 9/4/2025

4.5. Conclusiones

Una vez completada la etapa de entrevistas y el registro detallado en fichas, procederemos a exponer las conclusiones derivadas del análisis de los resultados, donde se destaca la importancia y el significado de los hallazgos tienen para el proyecto.

De acuerdo con los resultados de las entrevistas, es crucial priorizar la comodidad y la funcionalidad de las prendas ya que estos son los aspectos más valorados por los skaters para poder realizar sus trucos sin restricciones, la durabilidad también es un factor esencial debido al constante roce con la tabla y las caídas por lo que la elección de materiales resistentes como el jean y materiales a base de algodón así como las costuras reforzadas serán determinantes, en cuanto al estilo este juega un papel crucial basándose en las preferencias expresadas se recomienda enfocarse en el corte oversize como una tendencia actual y valorada incorporando la fuerte influencia urbana, explorando diseños con elementos del grafiti, tipografías llamativas y combinaciones de colores distintivas considerando además la estética del hip hop de los noventa con prendas anchas reconociendo y celebrando la diversidad de estilos personales que se nutren de géneros musicales como el rock reggae rap y punk.

Dado que la disponibilidad de marcas de skate especializadas es limitada en Ecuador este proyecto tiene la oportunidad de llenar este vacío ofreciendo productos de calidad a precios competitivos y la presencia activa y estratégica en redes sociales particularmente en Instagram que será fundamental para dar a conocer la marca e interactuar con la comunidad skater, se debe considerar la posibilidad de ofrecer algún valor añadido con las compras como stickers o descuentos futuros para fomentar la lealtad, al diseñar las prendas se recomienda investigar los precios promedio del mercado ecuatoriano ya que varía alrededor de $15-$25 para camisetas y $44-$64 para pantalones para establecer una estrategia de precios atractiva, finalmente la comunidad skater ecuatoriana está abierta a probar nuevas marcas que ofrezcan calidad estilo y funcionalidad.

Según la entrevista realizada a la marca ecuatoriana de ropa urbana "Lienzo", se puede concluir que existe un reconocimiento del skateboarding como una actividad con una

identidad visual y un estilo de vida propios, elementos cruciales para el desarrollo de una marca de ropa específica para este público, además se percibe una conexión cultural a través del valor de la rebeldía, un aspecto que podría ser incorporado en la identidad del proyecto para resonar con los jóvenes skaters ecuatorianos, asimismo la marca identifica las redes sociales como los canales de marketing más efectivos para llegar a este segmento demográfico, lo que sugiere una estrategia digital centrada en plataformas como Instagram, Facebook y Tiktok para el proyecto.

Por otro lado, la experiencia de Lienzo señala una oportunidad potencial en el mercado de indumentaria para skateboarding en Ecuador, aunque también revela una falta de conocimiento profundo sobre las marcas especializadas y las necesidades funcionales específicas de esta disciplina, esto subraya la importancia de una investigación de mercado exhaustiva para el proyecto, que permita comprender las preferencias de los skaters ecuatorianos en cuanto a diseño, comodidad y durabilidad, así como identificar las marcas referentes a nivel nacional e internacional, finalmente, la marca ecuatoriana enfatiza la necesidad de estudiar al cliente como un factor clave para el éxito en el mercado de la indumentaria urbana, una lección valiosa que impulsa al proyecto a priorizar la comprensión profunda de su público objetivo skater.

La investigación exhaustiva de la biomecánica de trucos de skate es clave ya que revela necesidades técnicas y funcionales esenciales para el diseño de ropa especializada, este análisis detallado identifica rangos de movimiento específicos, puntos de fricción con la tabla y el entorno, y cómo la indumentaria puede influir en la ejecución, esto aporta significativamente al proyecto al identificar requisitos de diseño precisos como cortes ergonómicos, tejidos específicos, refuerzos estratégicos y así comprender la interacción crucial entre ropa y tabla en la que se presentan los agarres, controles y durabilidad, esto permite considerar la seguridad y la durabilidad en áreas de alto desgaste, esta inmersión técnica en la mecánica de los trucos de skate es fundamental para desarrollar una colección de indumentaria innovadora y de alto rendimiento, respondiendo de manera efectiva a las demandas específicas del skateboarding y fundamentando cada decisión de diseño en una comprensión profunda de las necesidades del usuario, además permite fundamentar

técnicamente la innovación en el diseño, y proporcionar un lenguaje y una argumentación sólida para la presentación del proyecto.

De acuerdo al análisis de las entrevistas realizadas tanto a consumidores como a la empresa Lienzo, se concluye que el mercado de ropa de skate en Ecuador exhibe un potencial interesante, aunque con una demanda que se percibe como moderada, lo que enfatiza la necesidad de una comprensión detallada de las preferencias y dinámicas de los consumidores locales para asegurar un posicionamiento exitoso; las entrevistas a los skaters revelaron una valoración significativa por la comodidad, la durabilidad y un estilo que refleje la cultura urbana y, en algunos casos, influencias del anime, mientras que la empresa Lienzo demostró un interés incipiente en este mercado, aunque con un conocimiento limitado de las marcas especializadas y las necesidades funcionales específicas de la indumentaria para skateboarding, por lo tanto, se deduce que una investigación de mercado profunda, que idealmente incorpore la etnografía para una inmersión detallada en la cultura skater ecuatoriana, sería crucial para identificar insights valiosos sobre sus códigos de vestimenta, valores y referentes, permitiendo diseñar una propuesta de valor que conecte auténticamente con la comunidad, responda a sus expectativas en términos de diseño, funcionalidad e identidad, y aproveche el interés manifestado por los consumidores y el potencial de expansión de empresas locales como Lienzo hacia este nicho específico.

CAPÍTULO V

5 TECNOLOGIAS NECESARIAS PARA LA PRODUCCION

5.1. Cronograma de producción

En el presente proyecto se elaboró un cronograma de producción la cual es una herramienta esencial para la planificación y gestión eficiente del tiempo, servirá como guía detallada que permitirá visualizar las diferentes etapas del proyecto desde la investigación hasta la posible comercialización, el establecer fechas limites se podrá mantener un ritmo constante de trabajo y así asegurar el cumplimiento del mismo, adicionalmente, el cronograma de producción facilitará la organización de los recursos, tanto materiales como humanos, y permitirá identificar posibles cuellos de botella o áreas donde se necesite dedicar más tiempo o esfuerzo.



Figura 44. Cronograma del proyecto, ***Fuente:*** *Elaboración propia*

5.2. Control de calidad

El control de calidad en la tesis se presenta como un proceso esencial para asegurar la integridad y excelencia del proyecto, pues a través de su implementación se podrá verificar sistemáticamente cada etapa desde la selección de materiales hasta el empaquetado final, garantizando que se cumplan los estándares de calidad definidos y se minimicen posibles defectos o errores que puedan afectar el resultado del proyecto, de esta manera se asegura la satisfacción de las expectativas del cliente objetivo y se optimizan los recursos al evitar costos asociados a devoluciones o reclamaciones, adicionalmente se presenta una ficha de control de calidad detallada que permitirá evaluar aspectos cruciales en cada fase de producción y así asegurar un producto final que cumpla con los estándares deseados.



Responsable de entrega:
Temporada:
Línea:
Tallas:
Colección:
Material:

DESCRIPCIÓN

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacación de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centímetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES

Responsable de aprobación:

Fecha de entrega: **Fecha de recepción:**

Figura 45. Ficha de control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

5.3. Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto

La identificación de los equipos e infraestructura son necesarios para el proyecto ya que permiten los recursos requeridos para la materialización de la propuesta, este análisis detallado facilitará la comprensión de la viabilidad operativa del proyecto, además servirá como base para la planificación estratégica y la toma de decisiones informadas en las etapas posteriores de la investigación y desarrollo, para una mejor comprensión de estos requerimientos se elaborará una tabla que detallará las diferentes fases del proyecto, los equipos y herramientas específicas que se necesitarán en cada una y la infraestructura física o digital indispensable para su ejecución, de esta manera se proporcionará una visión clara y organizada de los recursos necesarios desde la fase de diseño y prototipado hasta la producción a gran escala, el marketing y la distribución.

Tabla 18.

Equipos e infraestructura necesarios para el proyecto

Fases	Equipos y herramientas	Infraestructura
Investigación y Conceptualización	- Computadora de alto rendimiento - Software especializado como Adobe Illustrator y Photoshop - Acceso a internet para investigación de tendencias y materiales.	Espacio de diseño (físico: escritorio amplio, buena iluminación; digital: entorno de trabajo virtual organizado).
Adquisición de Materia Prima e Insumos	- Computadora con acceso a internet para contactar proveedores - Teléfono,	- Oficina (para gestión de compras y proveedores)

	- Software de gestión de proveedores como hoja de cálculo	- Espacio de almacenamiento temporal para muestras de materiales.
Patronaje	- Mesa de patronaje grande con superficie lisa - reglas de patronaje (rectas, curvas, escuadras), - Cinta métrica flexible y rígida, - Lápices de patronaje - Tijeras de papel - Papel de patronaje	Taller de prototipado inicial - Espacio para extender patrones y cortar tela de prueba.
Confección	- Máquina de coser industrial recta - Máquina overlock - Máquina recubridora - Máquina sublimadora - Plancha industrial con tabla - Tijeras de tela industriales - Alfileres - Agujas de diferentes tipos y grosores - Hilo de coser de diferentes materiales y grosores	Taller de prototipado - Espacio con enchufes adecuados, buena iluminación, ventilación).

	- Des cosedor	
Pruebas y Ajustes	- Maniquíes - Tiza o rotuladores textiles.	Espacio de prueba con buena iluminación y privacidad.
Control de Calidad en Producción	- Mesa de inspección con buena iluminación - Herramientas de medición (cinta métrica, reglas) - Fichas de control de calidad.	Área de inspección designada dentro del taller de confección o un espacio separado con buena iluminación.
Sesión de Fotos y Creación de Contenido	- Cámara fotográfica profesional - Trípode - Equipo de iluminación de estudio - Fondos fotográficos - Computadora de alto rendimiento - Software de edición de fotos y video como Adobe Photoshop o Premiere Pro.	- Estudio fotográfico o área acorde al concepto - Acceso a internet de alta velocidad para subir contenido.
Gestión de Redes Sociales y Web	- Computadora - Teléfono inteligente	Oficina (física o virtual con buena conexión a internet).

Empaquetado y Envío	- Material de embalaje (cajas, bolsas, papel de seda, cinta adhesiva) - Etiquetas de envío	Área de empaquetado dentro del almacén o un espacio designado.

Fuente: Elaboración propia

5.4. Requerimientos de mano de obra

La identificación detallada de los requerimientos de mano de obra es esencial, pues permiten comprender la estructura organizacional necesaria para operar la marca de manera eficiente, este análisis facilita una visión clara de los roles y responsabilidades que se requerirán en cada etapa desde el diseño y la producción hasta el marketing y las ventas, para visualizar de forma organizada estos requerimientos se elaborará una tabla que especificará el cargo necesario, la cantidad estimada de personas para cada rol y una breve descripción de la función principal que desempeñarán dentro de la estructura de la marca, de esta manera se proporcionará una visión clara del equipo humano necesario para llevar a cabo las operaciones del proyecto.

Tabla 19.

MANO DE OBRA

Cargo	Cantidad	Función
Diseñador/a Textil	1	Investigación, recolección de datos, establecimiento de cronogramas de colección, creación de los diseños de la colección, selección de materiales, elaboración de fichas técnicas, seguimiento de tendencias, presentación de las propuestas.
Patronista	1	Elaboración de los patrones base y escalados de las prendas, supervisión de la confección de prototipos.
Cortador/a	1	Realización del corte de las piezas de tela según los patrones, optimización del uso de materiales.
Maquila	1-5	Ensamblaje y costura de las prendas utilizando diferentes máquinas de coser industriales (recta, overlock, recubridora, etc.).
Persona encargada en control de calidad	1	Realización de las tareas finales de las prendas (planchado, colocación de etiquetas, revisión de calidad final).
Fotógrafo/a (Freelancer)	1	Realización de las sesiones fotográficas de las prendas para redes sociales y marketing de la nueva colección.
Responsable de Marketing Digital (Freelancer)	1	Gestión de redes sociales, creación de contenido online, desarrollo de campañas de marketing digital.

Fuente: Elaboración propia

5.5. Seguridad industrial y medio ambiente

Corresponsables (2024) aborda la importancia de la prevención de riesgos laborales en la industria textil ecuatoriana, un sector que, a pesar de su contribución a la economía, presenta desafíos significativos en materia de seguridad y salud ocupacional, además, se destaca la necesidad de implementar sistemas de gestión de seguridad y salud en el trabajo (SST) que permitan identificar, evaluar y controlar los riesgos presentes en las diferentes etapas de la producción textil, también subraya que la prevención de riesgos laborales no solo es una obligación legal, sino también una inversión que genera beneficios económicos y sociales para las empresas del sector, pues un ambiente de trabajo seguro y saludable reduce los accidentes y las enfermedades profesionales, lo que a su vez disminuye los costos asociados a la atención médica, las indemnizaciones y la pérdida de productividad, además, una empresa comprometida con la seguridad laboral mejora su imagen y reputación, atrayendo y reteniendo talento, finalmente, enfatiza la importancia de la participación activa de los trabajadores en la prevención de riesgos laborales, pues su conocimiento y experiencia son fundamentales para identificar los peligros y proponer soluciones efectivas, se recomienda fomentar una cultura de prevención en la que la seguridad sea un valor compartido por todos los miembros de la empresa, desde la alta dirección hasta los operarios de la línea de producción.

La industria textil para Prehu (2024) menciona que, a pesar de su contribución económica, genera impactos ambientales significativos, destacándose la grave contaminación del agua por el uso de tintes y químicos, así como por la liberación de micro plásticos en el lavado de sintéticos, adicionalmente, contribuye sustancialmente a las emisiones de gases de efecto invernadero a lo largo de su cadena de valor, desde la producción de materias primas hasta la disposición final de las prendas, la vasta generación de residuos textiles, con un reciclaje aún limitado, y el elevado consumo de agua, especialmente en el cultivo de algodón, son problemáticas centrales, el uso extendido de químicos peligrosos, con potenciales riesgos para la salud y el ambiente, agrava la situación.

Adicional comenta que para mitigar estos efectos, se promueve la adopción de modelos de negocio circulares que extiendan la vida útil de las prendas y fomenten la reutilización y el reciclaje de textiles, la inversión en tecnologías de recuperación de materias primas y la elección de materiales sostenibles como fibras orgánicas o recicladas son cruciales, paralelamente, la optimización del consumo de agua y energía en los procesos productivos, junto con una gestión responsable de los residuos y una mayor transparencia en la cadena de suministro, se erigen como estrategias fundamentales para una industria textil más sostenible y con menor huella ecológica.

La inclusión de la seguridad industrial y la perspectiva medioambiental en la tesis reviste gran importancia para el proyecto, pues demuestra una visión integral y responsable que va más allá de los aspectos económicos y de diseño, evidenciando una profunda conciencia sobre el impacto social y ecológico de la industria textil, al proponer prácticas concretas para minimizar riesgos laborales y evaluar el impacto ambiental de materiales y procesos, se establece un firme compromiso con la sostenibilidad y la seguridad, fortaleciendo la imagen ética de la marca ante un público cada vez más sensibilizado; además, la adopción de sistemas de gestión de seguridad y salud en el trabajo y el fomento de una cultura de prevención son cruciales, al igual que la implementación de modelos de negocio circulares, la inversión en tecnologías de recuperación y la elección de materiales sostenibles, junto con la optimización del consumo de recursos y la gestión responsable de residuos, se erigen como estrategias fundamentales para una marca con una menor huella ecológica y un compromiso social.

CAPÍTULO VI

6 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

6.1. Descripción del producto o servicio

El presente proyecto propone una colección de indumentaria urbana, inspirada en la estética y funcionalidad del skatewear y las tendencias del urbanwear y streetwear identificadas a través de la retroalimentación de skaters jóvenes, esta colección se diseña para su lanzamiento durante la temporada de verano (junio), está pensada para hombres de 18 a 23 años de la ciudad de Ambato, quienes buscan prendas duraderas, cómodas y con estilo para la práctica del skateboard y su vida diaria, integrando elementos de estilos urbanos contemporáneos.

La colección se desarrollará bajo la marca “Lienzo Skate”, una nueva línea de productos de la empresa Lienzo, la cual está buscando expandir su catálogo actual y consolidar su presencia en el mercado juvenil y deportivo, respondiendo a las necesidades y tendencias específicas de la comunidad skate, se plantea diseñar prendas multifuncionales con siluetas volumétricas y relajadas que permitan una amplia libertad de movimiento para la práctica del skateboard, al mismo tiempo que se adaptan al uso cotidiano en entornos urbanos que permitan tener esta versatilidad que fue identificada como una demanda clave en las entrevistas a skaters, lo que permitirá crear diversos outfits que transiten fluidamente entre la sesión de skate y el día a día.

La paleta de colores neutros, incluyendo tonos como el gris asfalto, negro, blanco hueso, beige y tonalidades tierra, se complementará con acentos de colores acordes a las últimas tendencias aportando un toque moderno y actual a las prendas, además se explorarán texturas tanto visuales como táctiles para añadir profundidad e interés a la colección, lo que incluirá el uso de tejidos como el denim texturizado con acabados diferenciados, tejidos técnicos con superficies mate o ligeramente brillantes, y detalles como costuras a contraste, parches con diferentes acabados y estampados con texturas visuales.

Esta nueva línea de indumentaria para skateboard representará una extensión natural de la oferta actual de Lienzo, siguiendo una estrategia de diversificación, esta estrategia permitirá a la empresa introducir nuevos tipos de productos manteniendo la conexión con su enfoque en la calidad y la expresión individual, de esta manera, las nuevas prendas se alinearán con las expectativas de los consumidores, ofreciendo opciones que complementen la identidad de la marca Lienzo y satisfagan la creciente demanda de indumentaria especializada para la cultura del skateboard,

6.1.1. Brainstorming (lluvia de ideas)

Para este proyecto se realizará el brainstorming o lluvia de ideas que se presenta como una técnica creativa fundamental para el desarrollo del proyecto, con el fin de generar una amplia gama de ideas relacionadas con el diseño de las prendas como el usuario, tendencias, colores, elementos, tipos de prendas, inspiración, textiles, grafías, para así poder tener posibles enfoques para abordar las necesidades y preferencias del mercado skater ecuatoriano, al estimular la creatividad y la exploración de conceptos innovadores que puedan diferenciar las propuestas de la colección.

6.1.1.1. Colección urbana



Figura 46. Brainstorming Colección urbana. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.1.1.2. Colección streetwear



Figura 47. Brainstorming Colección streetwear. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.1.1.3. Colección jeans wear

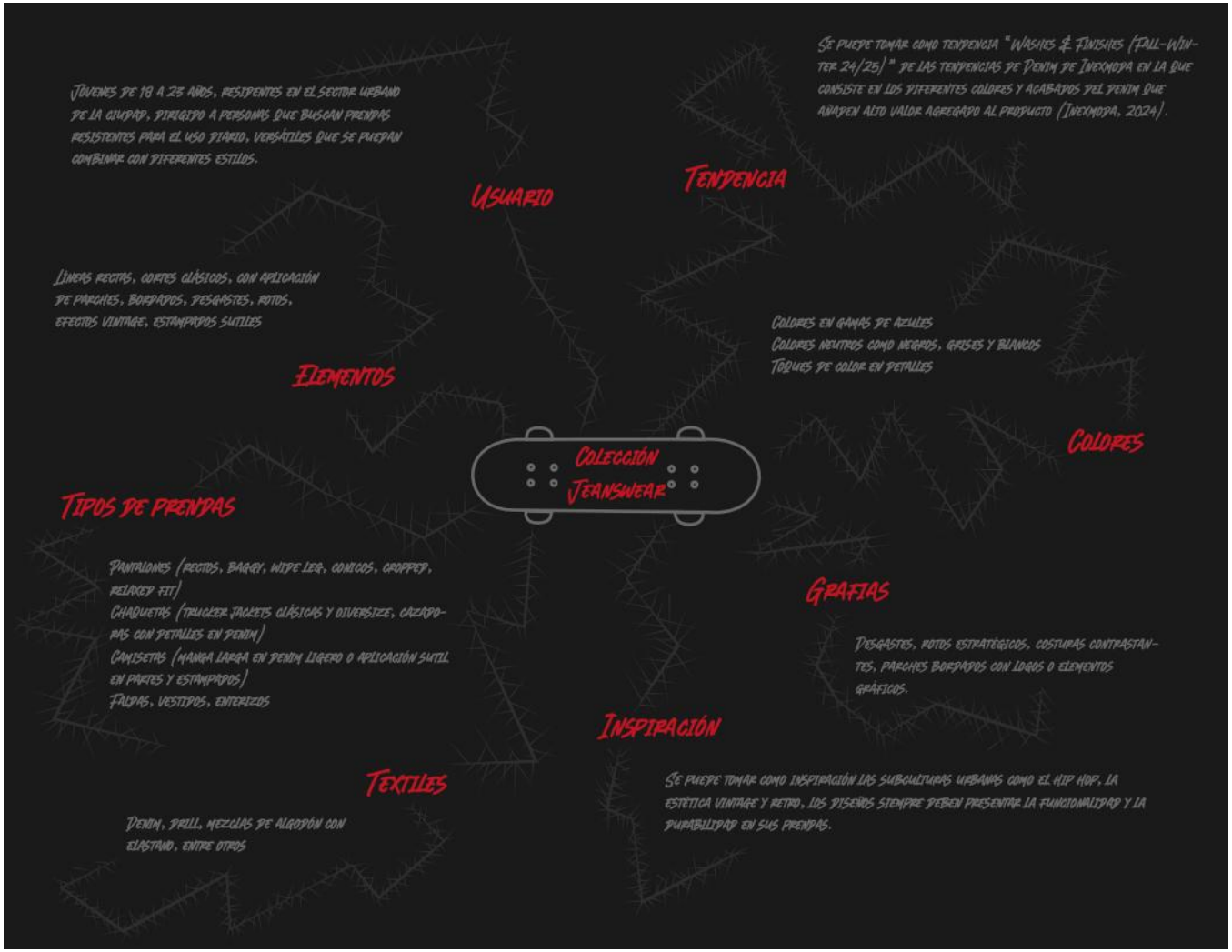


Figura 48. Brainstorming Colección jeans wear. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.1.1.4. Colección active wear

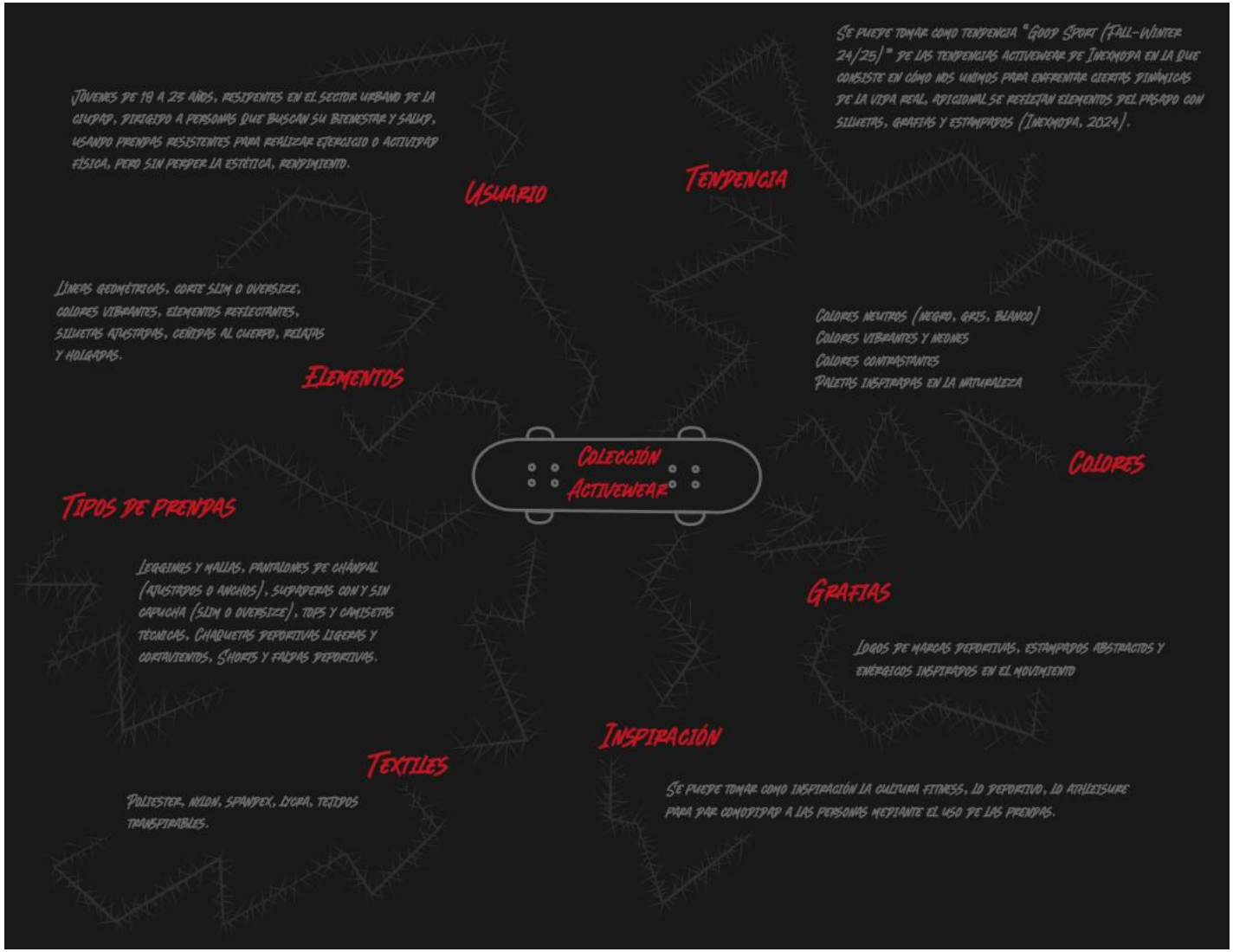


Figura 49. Brainstorming Colección active wear. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.1.1.5. Colección urbana con elementos del jeanswear y activewear



Figura 50. Brainstorming Colección urbana con elementos del jeanswear y activewear. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.1.1.6. Colección de indumentaria con estilos urbanos y streetwear



Figura 51. Brainstorming Colección de indumentaria con estilos urbanos y streetwear. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Después de un análisis se llegó a la conclusión que la lluvia de ideas más adecuada para el proyecto es la colección de colección de indumentaria con estilos urbanos y streetwear, ya que es el más apto para poder realizar indumentaria para skaters.

6.2. Perfil del cliente

El grupo objetivo está compuesto por hombres de entre 18 y 23 años, quienes residen principalmente en la zona urbana de la ciudad de Ambato, caracterizada por un clima templado andino, pertenecientes a la Generación Z, muchos de ellos cursando estudios de tercer nivel o iniciando su camino profesional, esta etapa de sus vidas se caracteriza por una búsqueda de autenticidad y una actitud informada hacia el consumo, lo que los convierte en un mercado que valora la funcionalidad y la expresión personal en sus compras.

Llevan un estilo de vida activo y dinámico, donde la práctica del skateboard se entrelaza con sus estudios, actividades sociales y momentos de ocio, sus agendas suelen ser demandantes, lo que influye en sus decisiones de compra, priorizando prendas que puedan adaptarse a diferentes contextos, desde una sesión de practica del skate en la calle o el skatepark hasta reuniones con amigos o salidas informales, si bien su capacidad de gasto puede ser moderada, están dispuestos a invertir en prendas de calidad, duraderas y con un diseño que resuene con su identidad dentro de la cultura del skateboard y el streetwear. Además, buscan en sus compras una forma de expresar su individualidad y su conexión con la comunidad skate local, adicionalmente se sienten atraídos por marcas que comprenden y comparten sus valores de autenticidad, creatividad y libertad, ofreciéndoles indumentaria que combine la funcionalidad necesaria para la práctica del skate con una estética que refleje su estilo urbano y su pasión por la cultura del skateboarding.

La estrategia de diversificación de Lienzo hacia una línea de indumentaria para skateboard se alinea con las expectativas de este grupo, ya que busca ofrecer productos que se adapten a sus necesidades específicas, complementen su estilo de vida activo y mantengan la calidad y el diseño que esperan de la marca.

Tabla 20.
Ficha de análisis del consumidor

Objetivo: Obtener una comprensión profunda y detallada del cliente objetivo, lo que permitirá alinear el diseño de la colección de manera precisa con las necesidades, preferencias y aspiraciones, al tener una percepción clara, se podrá crear prendas auténticas y que satisfagan las expectativas de los skaters.

Datos generales	**Características generales del consumidor**
Lugar: Ambato **Fecha:** mayo, 2025 **Investigadora:** Allison Zamora G.	El segmento usado para este mercado pertenece a la generación Z, se caracteriza por ser nativos digitales, descubren tendencias y realizan compras principalmente a través de plataformas online y redes sociales, influenciados por *influencers* y la autenticidad de las marcas, priorizan la individualidad y la autoexpresión a través de la ropa.

Características específicas del usuario

Escenario público






Factores demográficos		
	Edad	18 – 23
	Sexo	Masculino
	Nivel de educación	Tercer nivel o cursándola
	Ocupación	Estudiante, trabajador, transición al mundo laboral

	Lugar de residencia	Zona urbana de Ambato
Factores económicos	**Nivel de ingresos**	Los ingresos varían, estos pueden ser el salario mínimo ($470 en 2025) o mayores si tienen educación universitaria o trabajan formalmente.
	Capacidad de pago	Moderada – limitada
Factores psicológicos	**Perfil del consumidor**	Contemporáneo – Vanguardista
	Motivación	Los motiva sentirse libres, el reconocimiento de parte de otros skaters.
	Necesidades	Necesitan prendas que reflejen su estilo e identidad sin perder la comodidad.
	Expectativas	Esperan conseguir más reconocimiento en el deporte y no ser juzgados.
	Percepciones	Su forma de percibir los productos se basa en la comodidad, funcionalidad, pero sin perder el estilo y que reflejen sus gustos.
	Actitudes	Posee una actitud recolectora ya que sus compras no son por impulso.

Escenario privado






Factores culturales	**Costumbres**	Las costumbres no influyen en su comportamiento de compra.
	Tradiciones	Las tradiciones no influyen en su comportamiento de compra.
	Valores	Determinación, compromiso, respeto, autenticidad, libertad, autoexpresión, inclusión.
	Estrato social	B (perteneciente a la clase media alta)
	Estilo de vida	Poseen un estilo de vida muy activo ya que realizan el deporte todos los días.
Factores sociales	**Familia**	Padres, hermanos.
	Lideres de opinión	Skaters profesionales y figuras de la industria.
	Factores personales	Redes de apoyo (familiares, amigos, comunidad, etc.), valores compartidos, entre otros.
Factores conductuales	**Decisiones de compra**	Se encuentran influenciados por su entorno y cultura.
	Proceso de compra	Frecuentan tiendas físicas como en línea y Courier.
	Conducta posterior al consumo	Por lo general usan su ropa hasta desgastarla totalmente
Actividades cotidianas		
Sus actividades diarias empiezan desde temprano desayunando, se van a la universidad o al trabajo, realizan tareas, almuerzan, descansan, realizan skate, van a su casa, meriendan, duermen.		
Referencias indumentarias		
Usan diferentes tipos de prendas como:		

1. **Prendas superiores:** Camisetas de algodón, de manga corta o larga, a menudo con gráficos de marcas de skate, bandas de música o diseños originales, las camisetas oversizes cómodas y con estética relajada, sudaderas con o sin capucha cómodas al patinar, con logos de marcas de skate o diseños gráficos, chaquetas cazadoras ligeras, rompevientos o chaquetas de estilo deportivo, chaquetas de mezclilla.
2. **Prendas inferiores:** Pantalones de corte recto o ligeramente holgados para permitir la libertad de movimiento, pantalones cargo y los pantalones de trabajo (estilo Dickies), Jeans, Bermudas/Shorts de corte holgado.
3. **Calzado:** Zapatillas de Skate duraderos, con suelas planas
4. **Accesorios:** Gorras y Beanies, calcetines, cinturones con hebillas sencillas pero resistentes, mochilas de Skate diseñadas específicamente para llevar la patineta de forma segura y cómoda, además de otros objetos personales.
5. **Insumos utilizados en la indumentaria:** Parches y apliques, estampados serigráficos, Ojales Reforzados.
6. **Sistemas de cierre u oclusión en las prendas:** Cierres (cremalleras), botones, cordones, cintura elástica con cordón.

Actividades de fines de semana
Los fines de semana pasan con la familia, en otros casos van al trabajo y después salen a patinar en los skateparks, realizan diferentes deportes, además planean viajes a otras ciudades para conocer a más skaters y sus skateparks.

Fuente: Elaboración propia

6.2.1. Moodboard del perfil del cliente



Figura 52. Moodboard del usuario: ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.3. Identidad de marca



Figura 53. Identidad de marca



Figura 54. Descripción de la marca

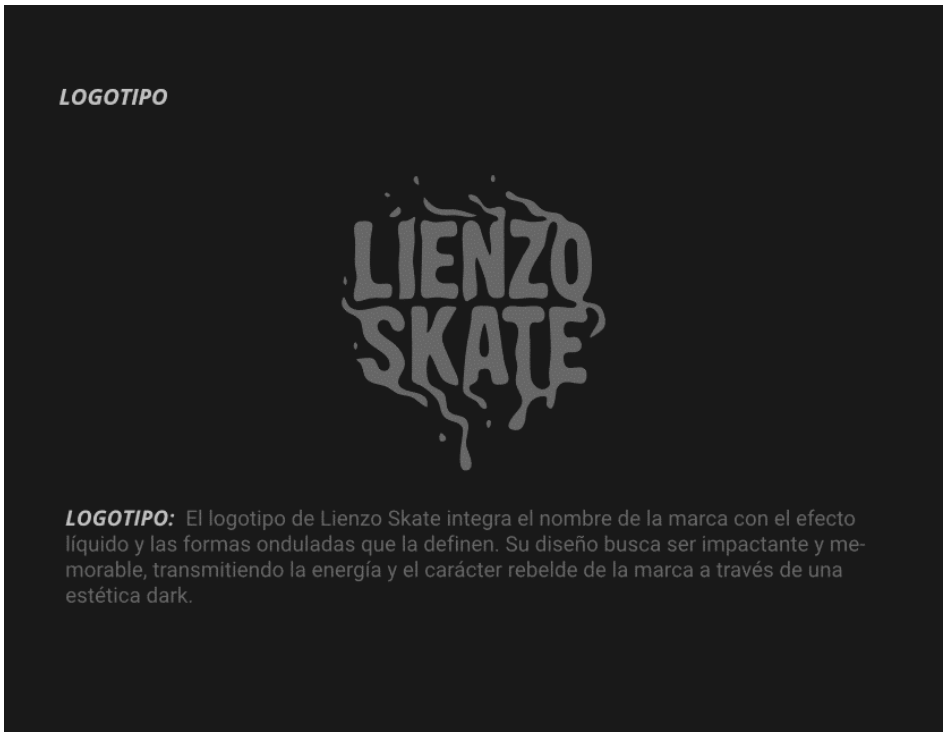


Figura 55. Logotipo de la marca



Figura 56. Tipografía de la marca

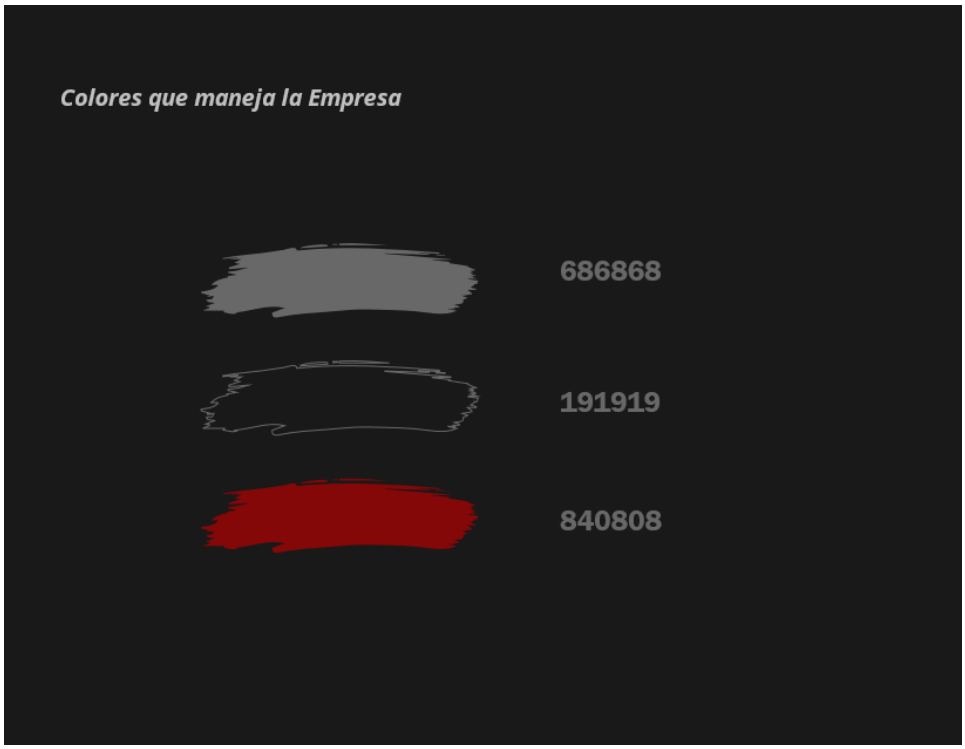


Figura 57. Colores de la marca

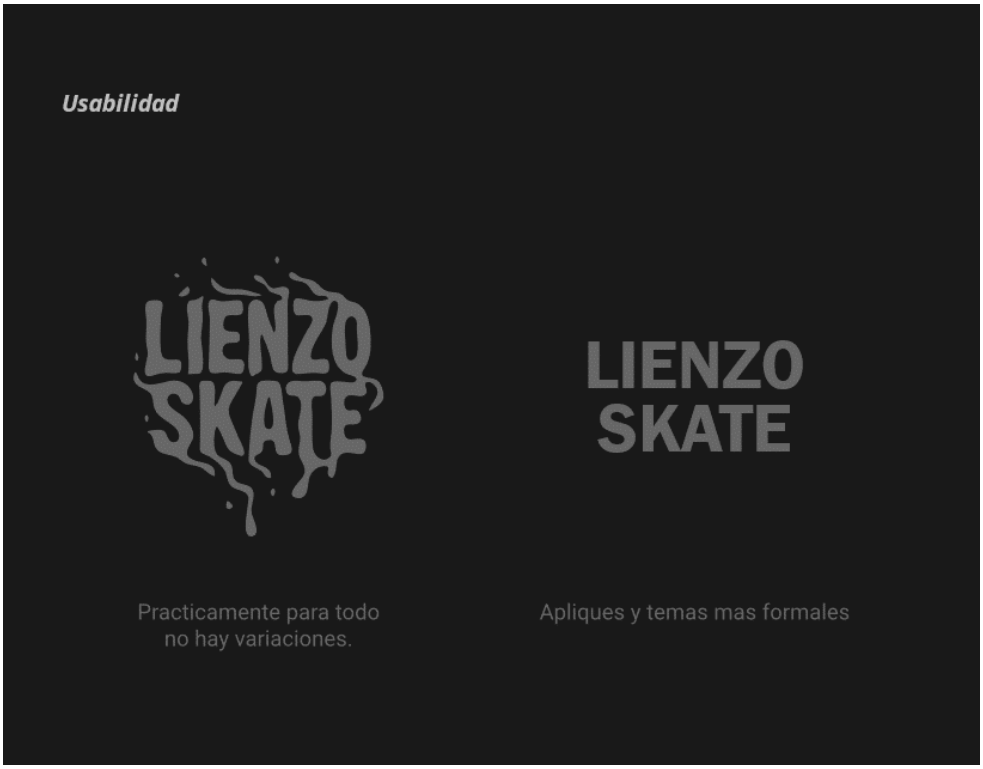


Figura 58. Usabilidad

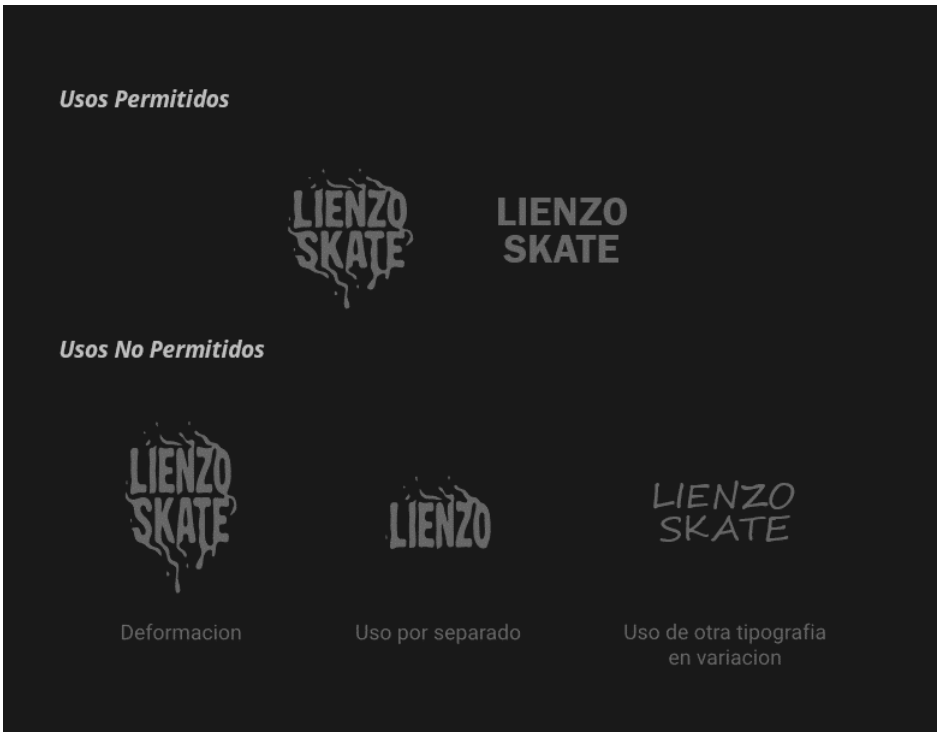


Figura 59. Usos permitidos

6.4. Uso de la marca

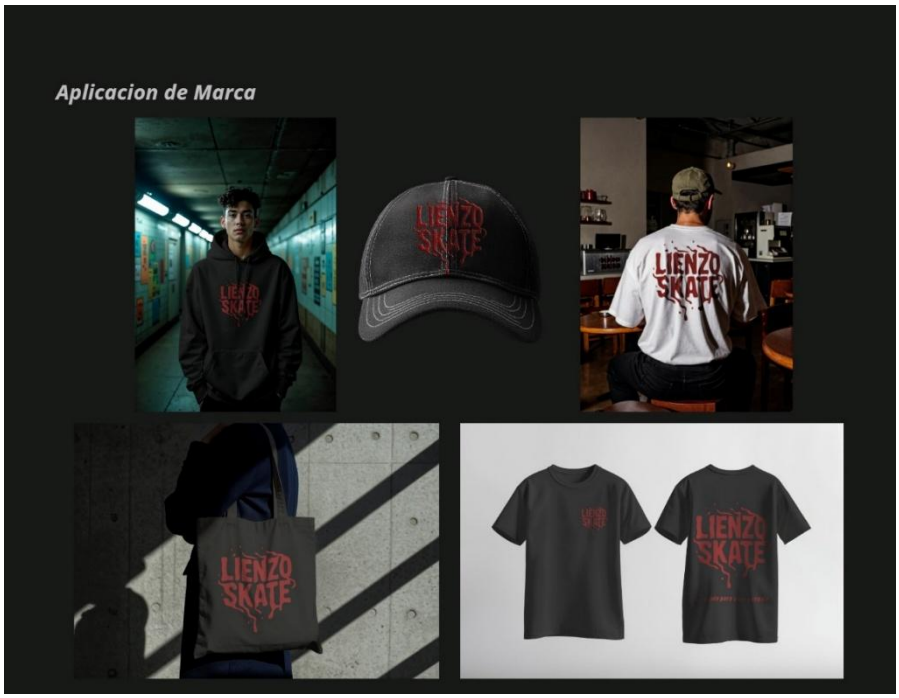


Figura 60. Uso de la marca

6.5. Análisis de color de la propuesta

La propuesta de color establecida para este proyecto se identificó principalmente de la influencia de estilos usados por skaters y la tendencia camino alterado.

La tendencia camino alterado es guiada por colores visuales diversos que permiten combinaciones dinámicas y armoniosas, la presencia de neutros como el negro y los grises proporciona una base sólida, permitiendo que los colores más vivos como el azul, el rojo y el naranja destaquen sin saturar la composición, los tonos más suaves, como el verde claro, el celeste y la lavanda, añaden sutileza y equilibrio, la versatilidad de esta paleta permite explorar desde contrastes audaces hasta armonías suaves, adaptándose a diversas aplicaciones y transmitiendo una gama de emociones y estilos.

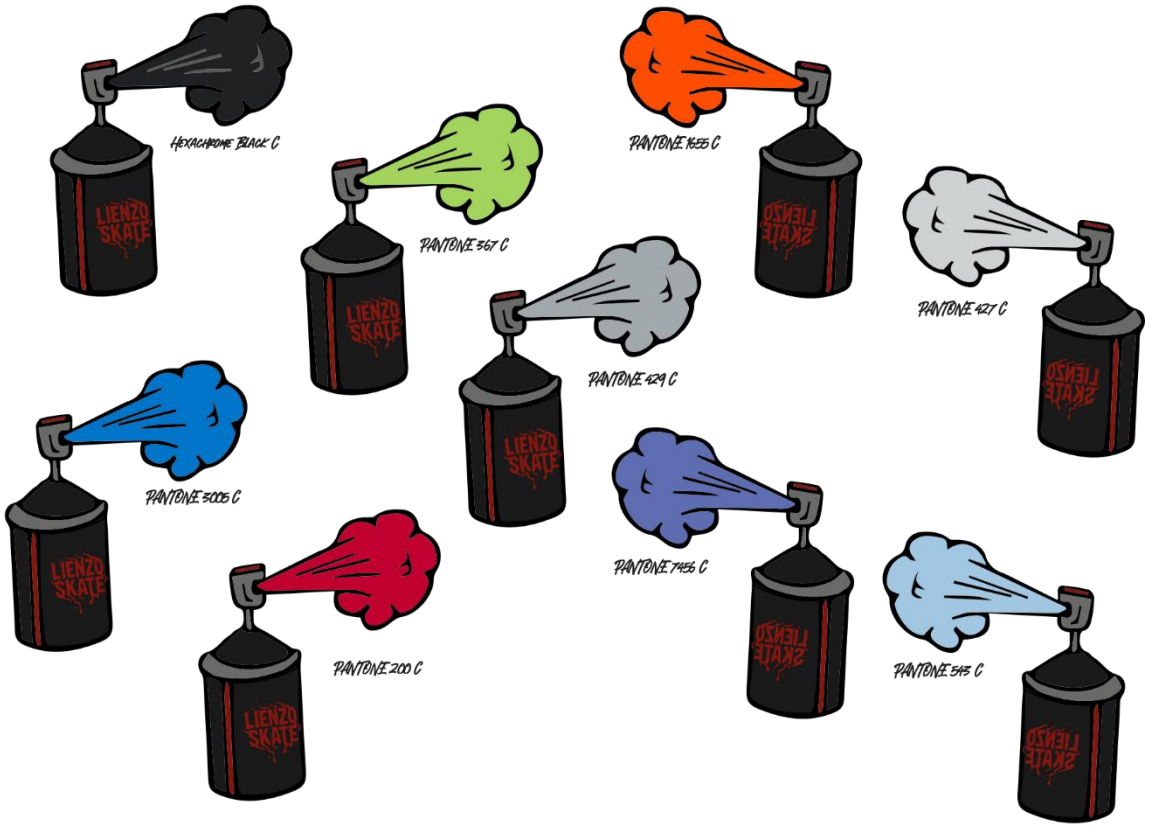


Figura 61. Paleta de colores de la tendencia. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Por otro lado, los colores obtenidos de los diferentes estilos del skate irradian una energía juvenil y urbana con toques de individualidad, el negro aporta una base sólida y urbana, reminiscente de asfalto y la estética callejera, el rojo brillante inyecta audacia y dinamismo, reflejando la acción y la adrenalina del deporte, el amarillo vibrante aporta un toque de energía y optimismo, destacando la creatividad y la individualidad, el azul profundo ofrece un contraste sólido y moderno, el verde lima añade un toque fresco y vibrante, evocando la naturaleza en el entorno urbano, el rojo anaranjado fusiona la intensidad con la vitalidad, el morado intenso introduce un elemento de originalidad y estilo único y finalmente, un rosa brillante aporta un toque inesperado y moderno, desafiando las convenciones.

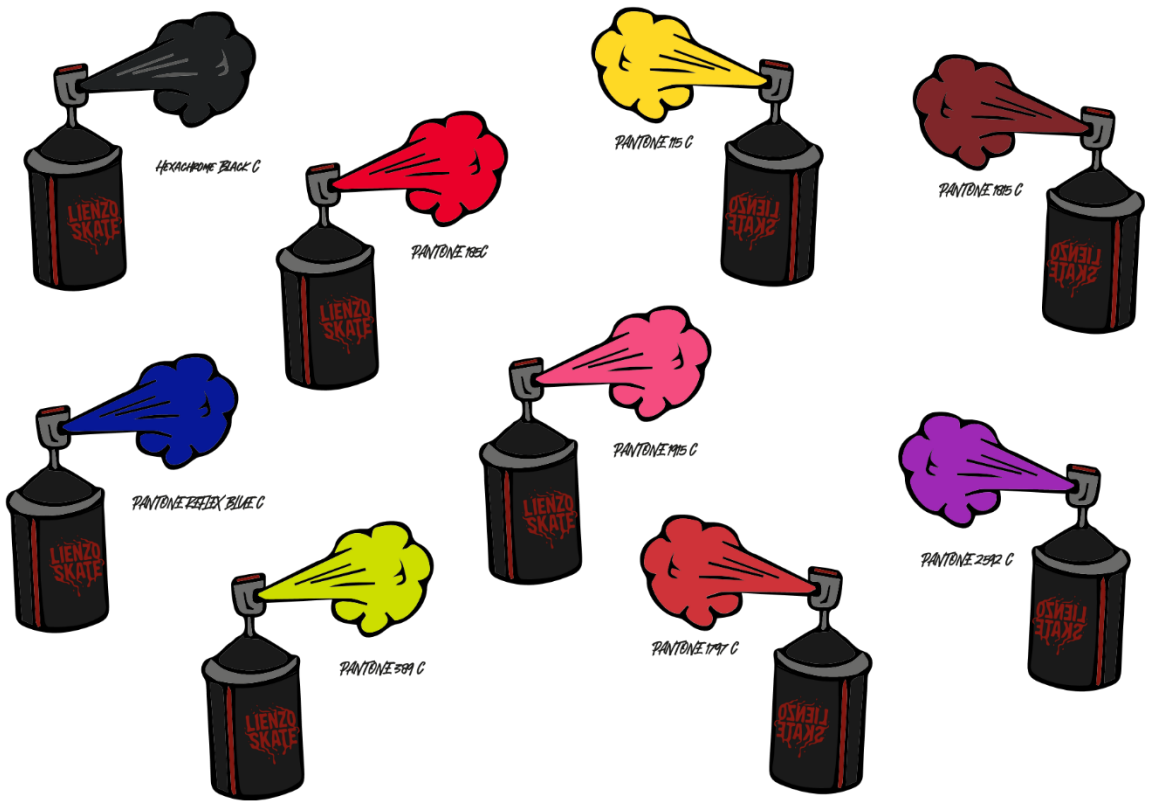


Figura 62. Paleta de colores de estilos del skateboard. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

La mezcla de estas paletas cromáticas versátiles refleja audacia, creatividad, conexión con la calle y una actitud que no teme destacar en la creación de diseños, los contrastes entre los tonos oscuros y brillantes, así como la inclusión de colores inesperados como el rosa, reflejan la diversidad y la autoexpresión inherentes a la cultura skater.

6.5.1. Paleta de color de la propuesta

Se toma como bases el negro, gris y rojo obtenidos de la tendencia, se ocupará como acentos los colores amarillo vibrante, azul, verde lima, morado intenso, rosa brillante que estarán tanto en prendas como en las grafías propuestas para el diseño de la colección.

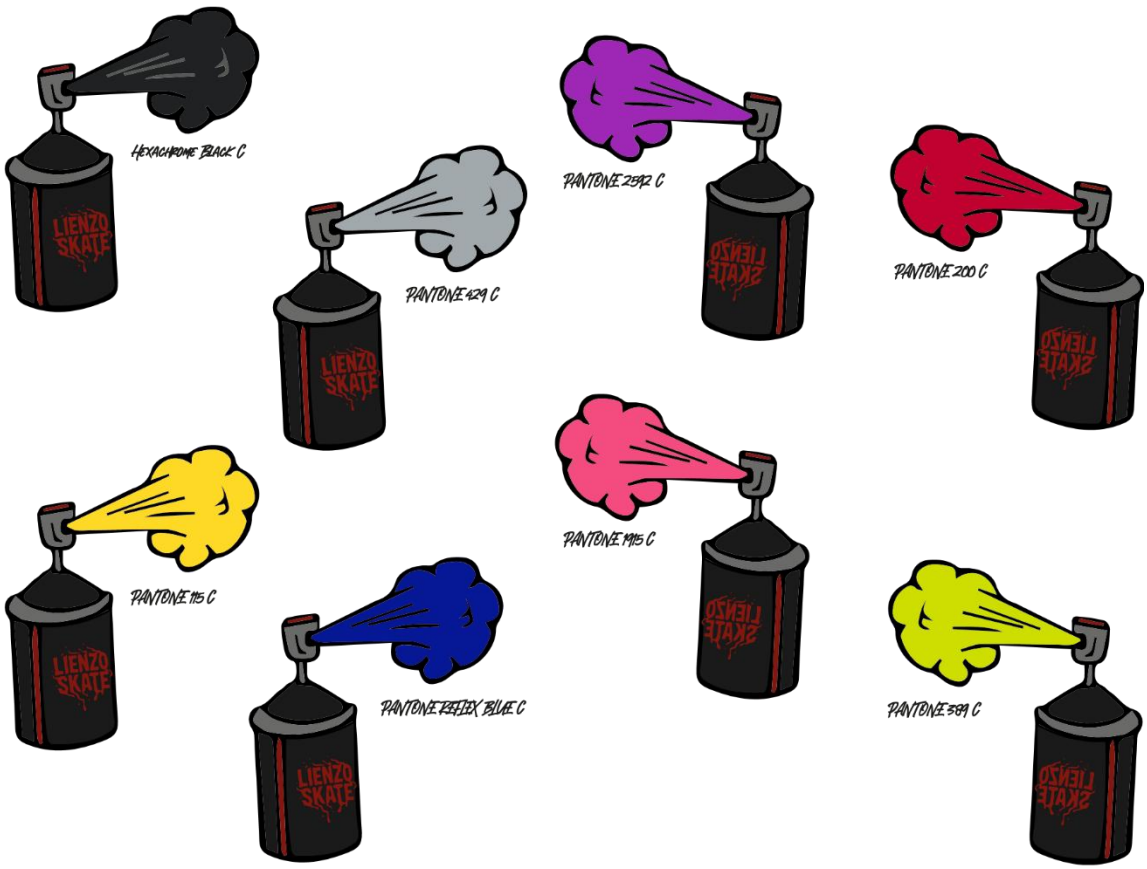


Figura 63. Paleta de color de la colección. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.6. Tendencia

Tendencia Camino alterado de Fashion Snoop – tendencias masculino primavera/verano 2025 Inexmoda

Camino alterado es una tendencia ecléctica que combina lo digital con la naturaleza y la estética funcional del Gore Core que busca mezclarse con la vestimenta urbana, la inteligencia artificial se convierte en un motor creativo, influyendo en el diseño y los materiales de prendas que buscan conectar al consumidor con esta nueva realidad híbrida. En cuanto a los elementos clave de esta narrativa, a nivel de materiales se busca un equilibrio entre textiles técnicos con una apariencia biomimética, incluso tecno mimética, que recuerdan tanto a la naturaleza como a los circuitos electrónicos, se destacan tejidos intarsia y rectilíneos con grafías inspiradas en la IA, costuras serpenteantes, acabados metálicos y la funcionalidad de bolsillos y tejidos protectores, en patrones y gráficos, la mímesis tecnológica y biológica es central, evocando la esfera en el desierto y la piel de serpiente con un toque surrealista, abarca artículos claves que incluyen sets inspirados en el outdoor y el sportwear reinterpretados para la vida diaria, conjuntos deportivos y funcionales con prendas transformables (Inexmoda, 2025).

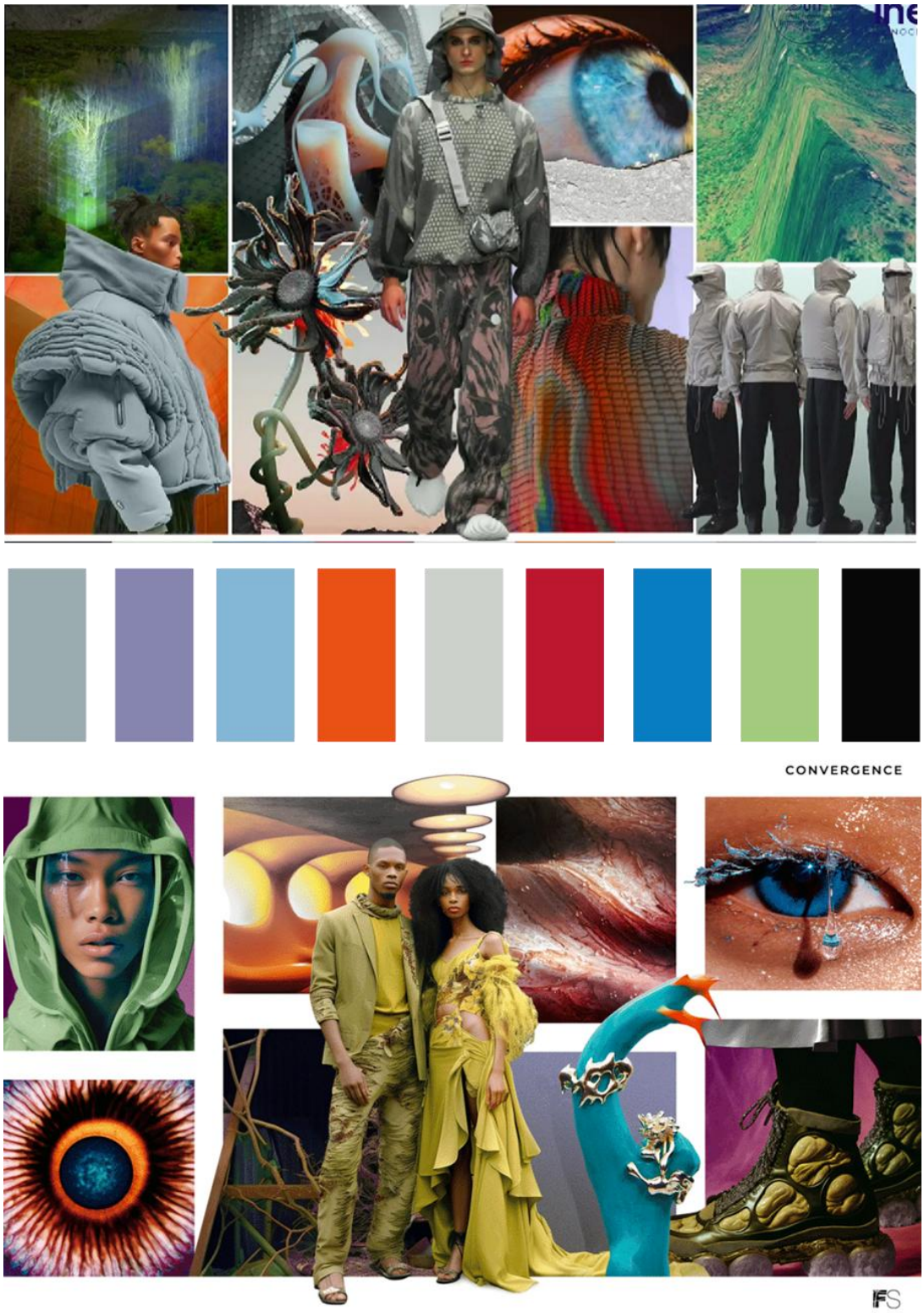


Figura 64. Moodboard de la tendencia, tomado de “”

6.7. Concepto de la propuesta.

La colección “New Era” dirigida a la empresa lienzo, se compone de indumentaria urbana que incorpora piezas de los universos del vestuario jeanswear y activewear, la presente colección atemporal se basa en una fusión entre la inspiración de elementos de las subculturas como el opio, el punk, el hip hop, el arte callejero, el grafiti y la tendencia camino alterado, la línea de indumentaria urbana se dirige a crear prendas versátiles y cómodas que a través de intervenciones textiles tanto visuales como táctiles reflejen el estilo de urbano - streetwear de los skaters sin perder la comodidad y funcionalidad.

La tendencia camino alterado combina lo digital con la naturaleza y la estética funcional del Gore Core que busca mezclarse con la vestimenta urbana, lo cual se adapta al perfil del consumidor skater que busca dirigirse la empresa Lienzo, estos son jóvenes prácticos, activos, creativos y modernos que buscan ropa que se ajuste a su estilo y necesidades, pero que tambien le permita expresar su individualidad, las prendas para esta propuesta se enfocaran en prendas básicas pero son diseños distintivos con terminados táctiles que no pierden la comodidad y la funcionalidad y les permita destacar en su deporte.

6.7.1. Moodboard de inspiración de la colección



Figura 65. Moodboar de inspiración de la colección. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.8. Elementos del diseño

La colección propuesta, concebida bajo producciones de series cortas, estas se componen de seis conjuntos, comprendiendo entre doce y quince prendas en total, esta selección incluye principalmente pantalones, camisetas, buzos, chompas y gorras, respondiendo directamente a las necesidades identificadas durante la fase de recolección de datos y análisis del usuario, en los elementos de diseño que fundamentan esta propuesta son los siguientes:

6.8.1. Siluetas

Considerando el marco referencial del Capítulo II y las perspectivas de los skaters, quienes destacaron la comodidad y el estilo oversize con cortes rectos o wide leg, se establecieron las siluetas de este proyecto. En consecuencia, la colección propuesta se centrará en una estética volumétrica, donde camisetas, pantalones y chompas oversize serán elementos fundamentales. Esta decisión busca priorizar la libertad de movimiento y el confort inherentes al skateboarding, integrando las preferencias de la comunidad en el diseño.

6.8.2. Proporción y línea

En cuanto a la línea como elemento de diseño, la propuesta se caracteriza por cortes rectos en las prendas, explorando tanto la simetría como la asimetría para generar dinamismo visual, en contraste, las grafías incorporarán líneas curvas u orgánicas, aportando fluidez y un toque distintivo, con respecto a la proporción, se mantendrá una coherencia general en todas las prendas, priorizando siluetas holgadas que responden a la estética oversize identificada en la investigación previa, esta uniformidad en el volumen busca consolidar una identidad visual cohesiva para la colección, donde la comodidad y la amplitud son señas distintivas.

6.8.3. Función

La colección está dirigida a hombres de 18 a 23 años practicantes se skate, prioriza la comodidad y la libertad de movimiento esenciales para este deporte, a su vez, garantiza una adaptabilidad al estilo de vida diario de los usuarios, un aspecto fundamental del diseño es la versatilidad de las prendas, permitiendo combinaciones sencillas entre sí para generar múltiples looks dentro de la colección, sin sacrificar funcionalidad, confort y estilo.

6.8.4. Detalles

Dado que la propuesta de esta colección para skateboarding se enfoca en una producción de temporada comercial, los detalles e intervenciones de diseño se mantendrán principalmente funcionales y de los estilos urbanos obtenidos de la investigación, en cuanto a los sistemas de oclusión, se priorizará el uso de cierres, botones, ojales, entre otros, las prendas en sí serán diseñadas con un carácter atemporal, considerando las necesidades de comodidad y movimiento del público objetivo skater, sin omitir la integración de elementos gráficos orgánicos, geométricos o abstractos que se alinean con las tendencias, la inspiración y las preferencias del usuario.

6.8.5. Estilo

La colección maneja un estilo urbano – streetwear, en la que se implementa la influencia de las subculturas como el opium, el punk, el hip hop, el arte callejero, el grafiti, tanto en prendas como en elementos gráficos, buscando la implementación de la versatilidad, la comodidad y la funcionalidad sin perder la estética de las prendas, con el fin de ajustarse a un público juvenil que prefiere prendas modernas, que representen su esencia, su cultura, y estilo, manteniendo una armonía entre lo práctico y lo estético.

6.9. Estampados, bordados y acabados, terminados

Las prendas de esta colección incorporarán diversas intervenciones textiles como DTF, sublimados o bordados para enriquecer su estética, en las prendas de denim, se implementarán procesos de lavado que generarán variaciones de color y texturas, aportando interés tanto visual como táctil, en cuanto a grafías y patrones, se presentará una propuesta conceptual que fusionará elementos geométricos y abstractos, buscando crear gráficos impactantes que capturen la esencia y la energía de la cultura skater.

6.10. Materiales e insumos.

Dado que la colección fusiona diversos universos del vestuario, se ha optado por una combinación de textiles planos y de punto, dentro de los tejidos de punto se incluirán fleece, jersey y rib, mientras que entre los textiles planos se emplearán el uso de denim, gabardina, pana, entre otros, para los sistemas de oclusión se priorizará el uso de cierres y botones.

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

DIBUJO PLANO



MATERIALES

A



Nombre: Malla
Proveedor: El globo
Composición: 100% PES
Cantidad: mtrs
Color: Blanco

B



Nombre: Jersey
Proveedor: El globo
Composición: 100% PES
Cantidad: mtrs
Color: Rojo

C



Nombre: Denim
Proveedor:
Composición: 100% CO
Cantidad: mtrs
Color: Negro

INSUMOS



Nombre: Hilo
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 4
Color: Canela
Número: 20/3



Nombre: Boton
Proveedor: La tranca
Composición: 100% MET
Cantidad: 1
Color: Gris



Nombre: Hilo
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 8
Color: Rojo y Negro



Nombre: Cierre
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 1
Color: Negro



Nombre: Broche
Proveedor: La tranca
Composición: 100% MET
Cantidad: 2
Color: Gris - Plateado

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 66. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 67. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 68. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 69. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 70. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

DIBUJO PLANO



MATERIALES

A



Nombre: Malla
Proveedor: El globo
Composición: 100% PES
Cantidad: mtrs
Color: Blanco

B



Nombre: Impermeable
Proveedor: El globo
Composición: 100% PES
Cantidad: mtrs
Color: Blanco

C



Nombre: Denim
Proveedor:
Composición: 100% CO
Cantidad: mtrs
Color: Negro

INSUMOS



Nombre: Hilo
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 4
Color: Canela
Número: 20/3



Nombre: Boton
Proveedor: La tranca
Composición: 100% MET
Cantidad: 1
Color: Gris



Nombre: Hilo
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 8
Color: Rojo y Negro



Nombre: Cierre
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 1
Color: Negro



Nombre: Broche
Proveedor: La tranca
Composición: 100% MET
Cantidad: 2
Color: Gris - Plateado



Nombre: Cierre
Proveedor: La tranca
Composición: 100% PES
Cantidad: 1
Color: Negro

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 71. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 72. Ficha de materiales e insumos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.11. Sketch o bocetos

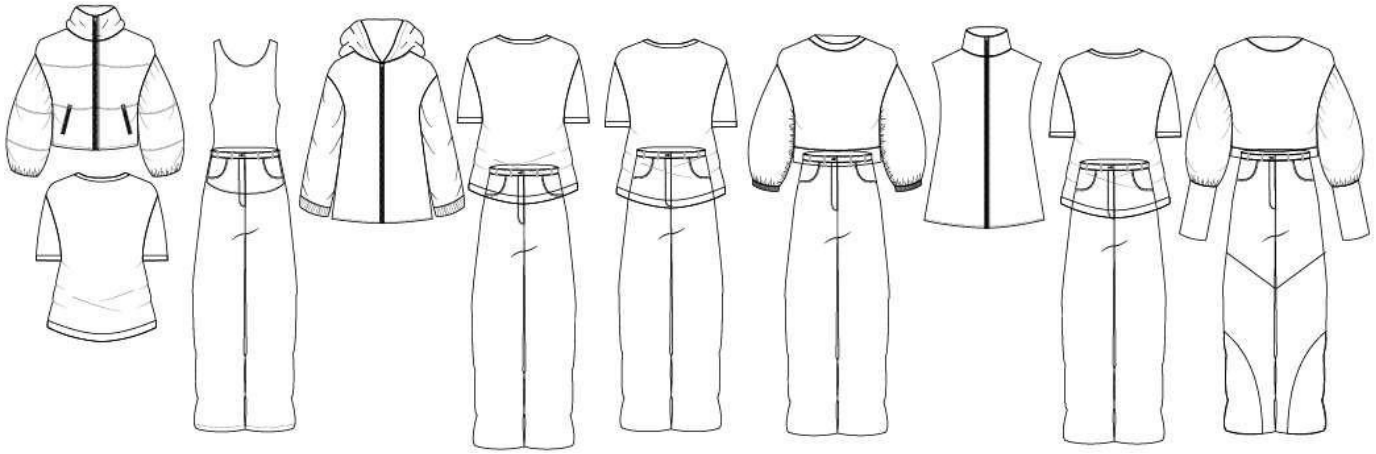


Figura 73. Bocetos de la colección (vista delantera). ***Fuente:*** *Elaboración propia*

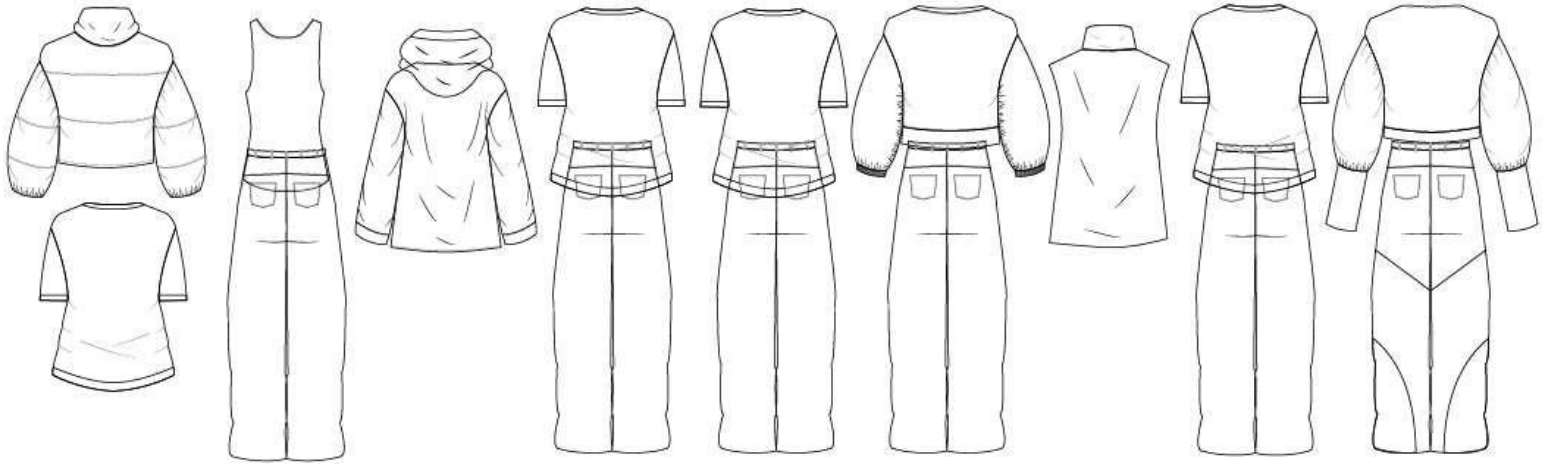


Figura 74. Bocetos de la colección (vista posterior). ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.11.1. Diseños planos por prenda o referencia



Figura 75. Dibujos planos de la colección (vista delantera). ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 76. Dibujos planos de la colección (vista posterior). ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.11.2. Ilustraciones



Figura 77. Ilustraciones de la colección. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12. Fichas técnicas (según el caso)

6.12.1. Ficha de diseño plano.



Figura 78. Ficha de Dibujo plano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE DISEÑO PLANO



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 79. Ficha de Dibujo plano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE DISEÑO PLANO



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 80. Ficha de Dibujo plano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE DISEÑO PLANO



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 81. Ficha de Dibujo plano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE DISEÑO PLANO



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 82. Ficha de Dibujo plano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 83. Ficha de Dibujo plano. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.2. Ficha de estampado



Figura 84. Ficha de Estampado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 85. *Ficha de Estampado.* ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 86. Ficha de Estampado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE RAPORT PARA SUBLIMADO O DTF







OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. FECHA DE ENTREGA	ING. Carlos Guaman FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 87. Ficha de Estampado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

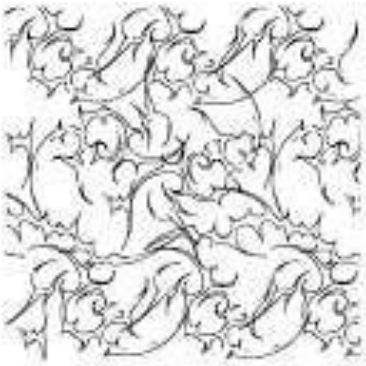
Línea: Urbanwear

Talla: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE RAPORT PARA SUBLIMADO O DTF







OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. FECHA DE ENTREGA	ING. Carlos Guaman FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 88. Ficha de Estampado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 89. *Ficha de Estampado.* ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Talla: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE RAPORT PARA SUBLIMADO O DTF



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 90. Ficha de Estampado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.3. Ficha de proceso de lavado



Figura 91. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 92. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 93. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 94. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 95. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 96. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.4. Ficha de patronaje

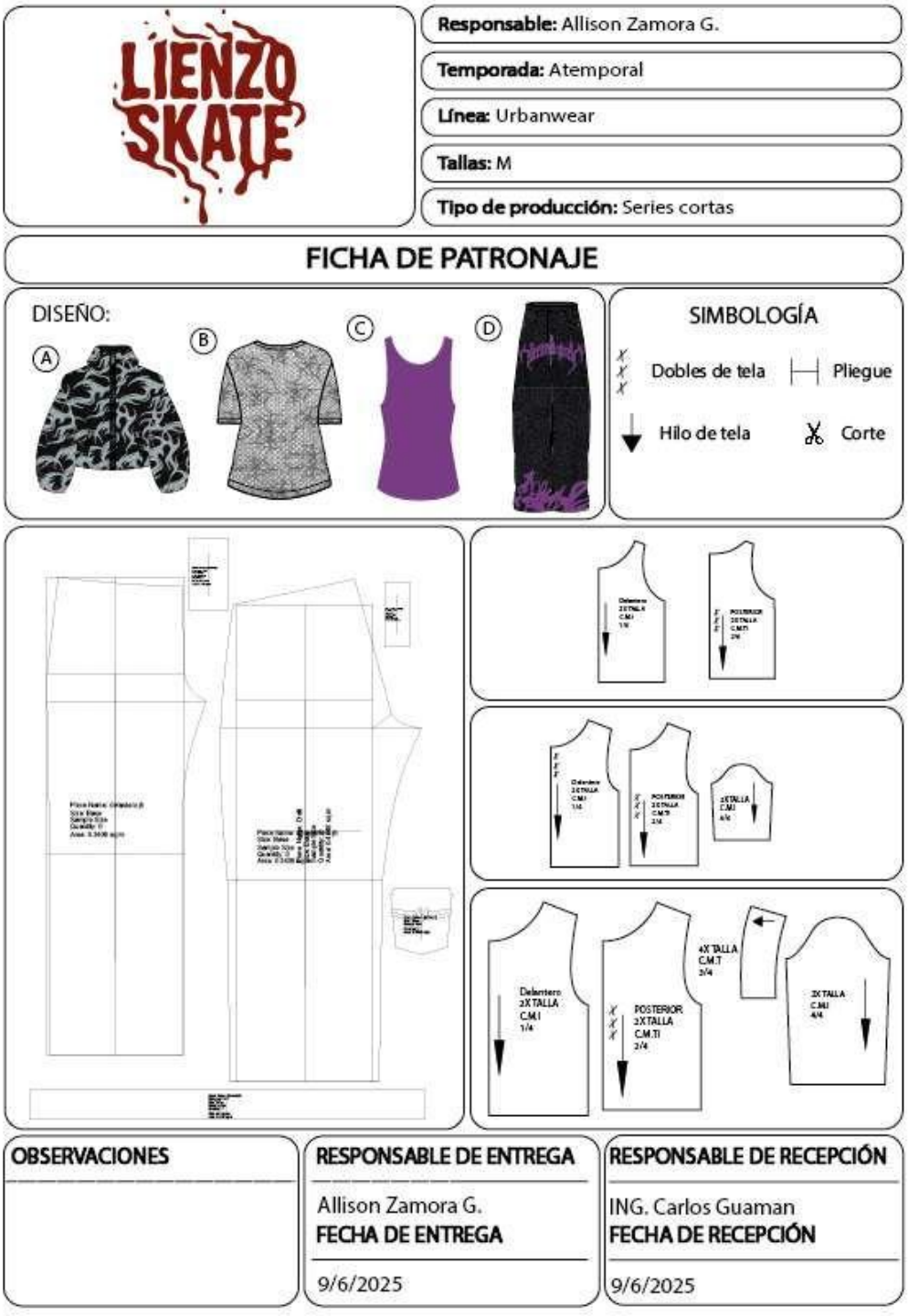


Figura 97. Ficha de Patronaje. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

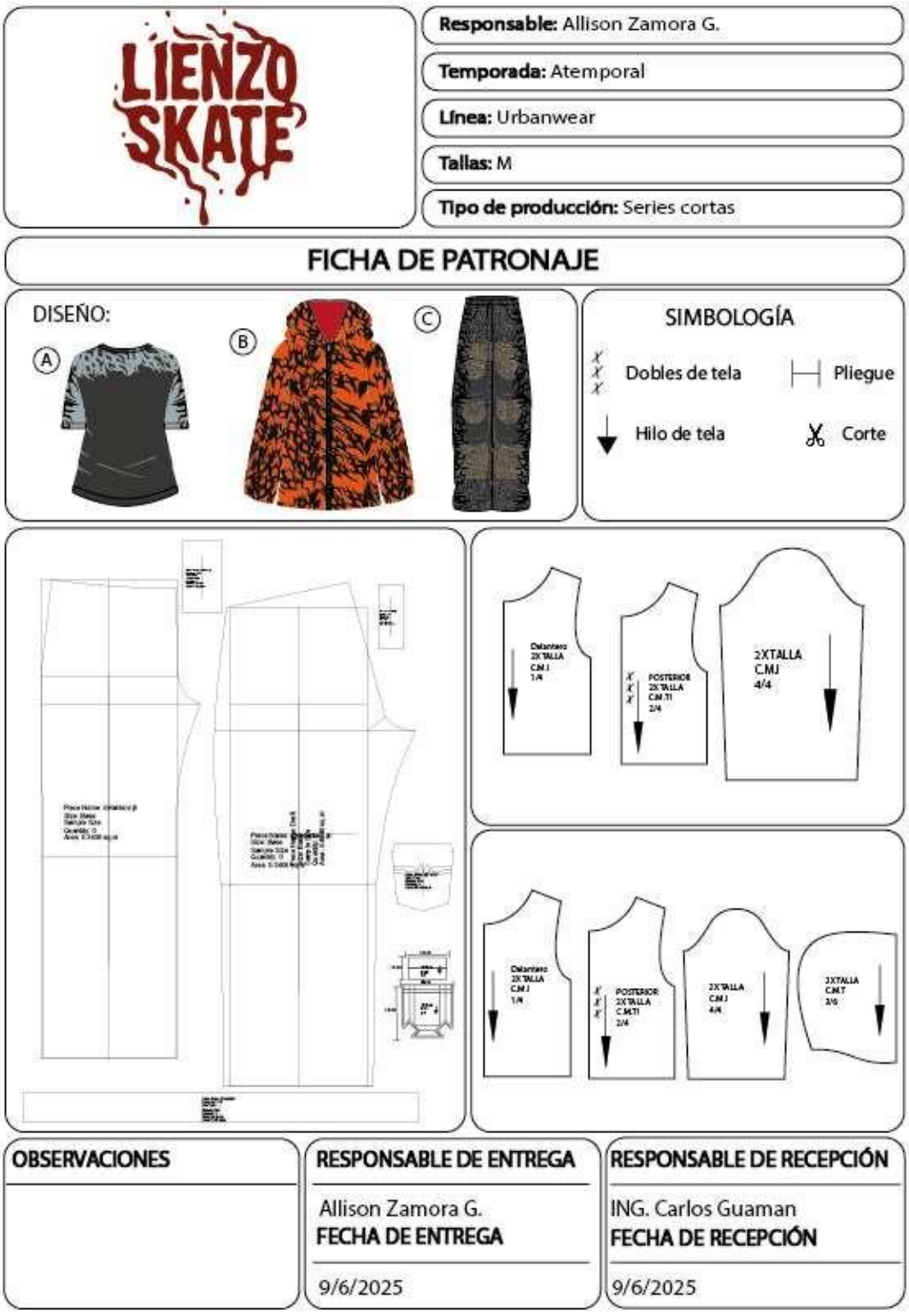


Figura 98. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

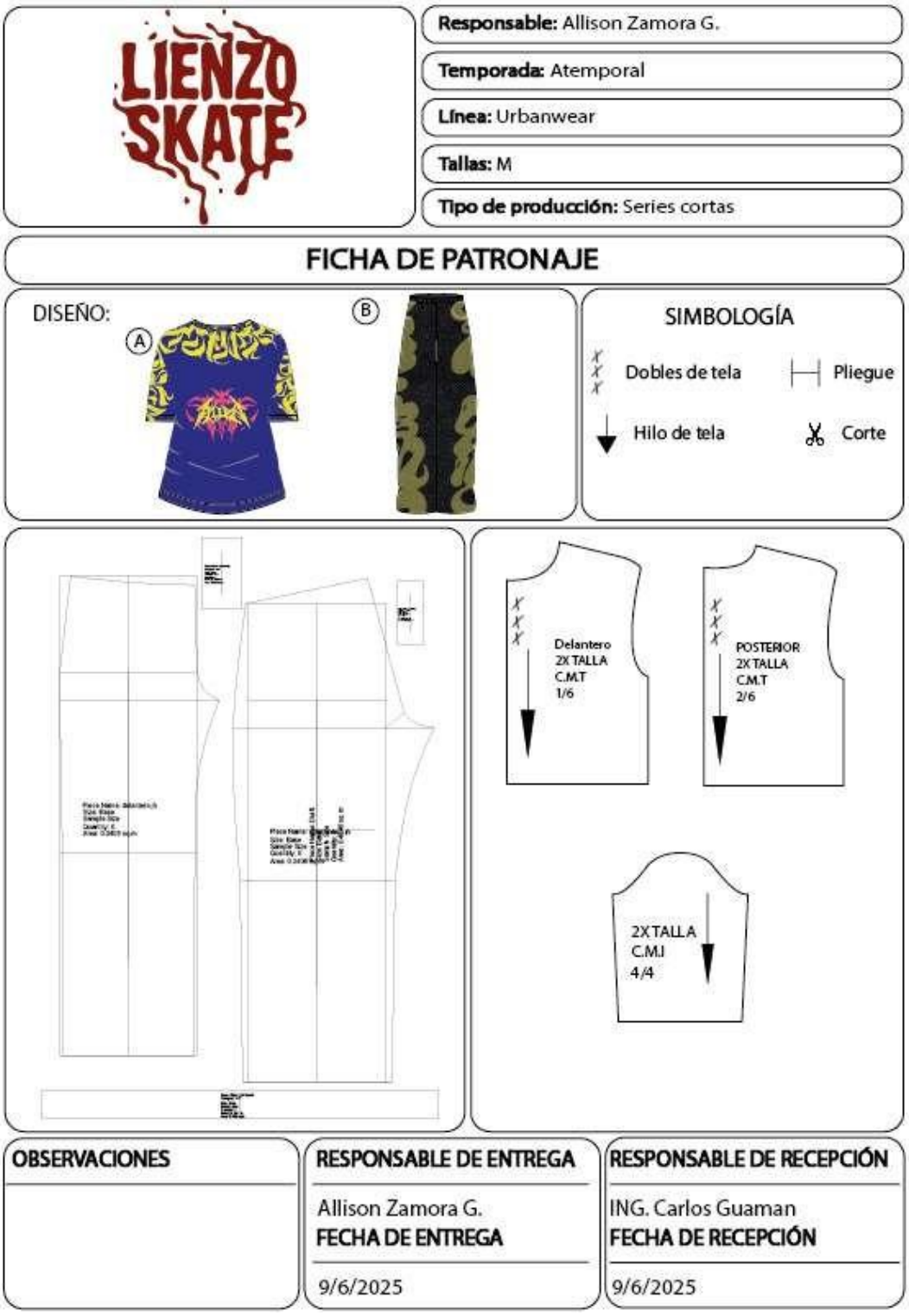


Figura 99. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

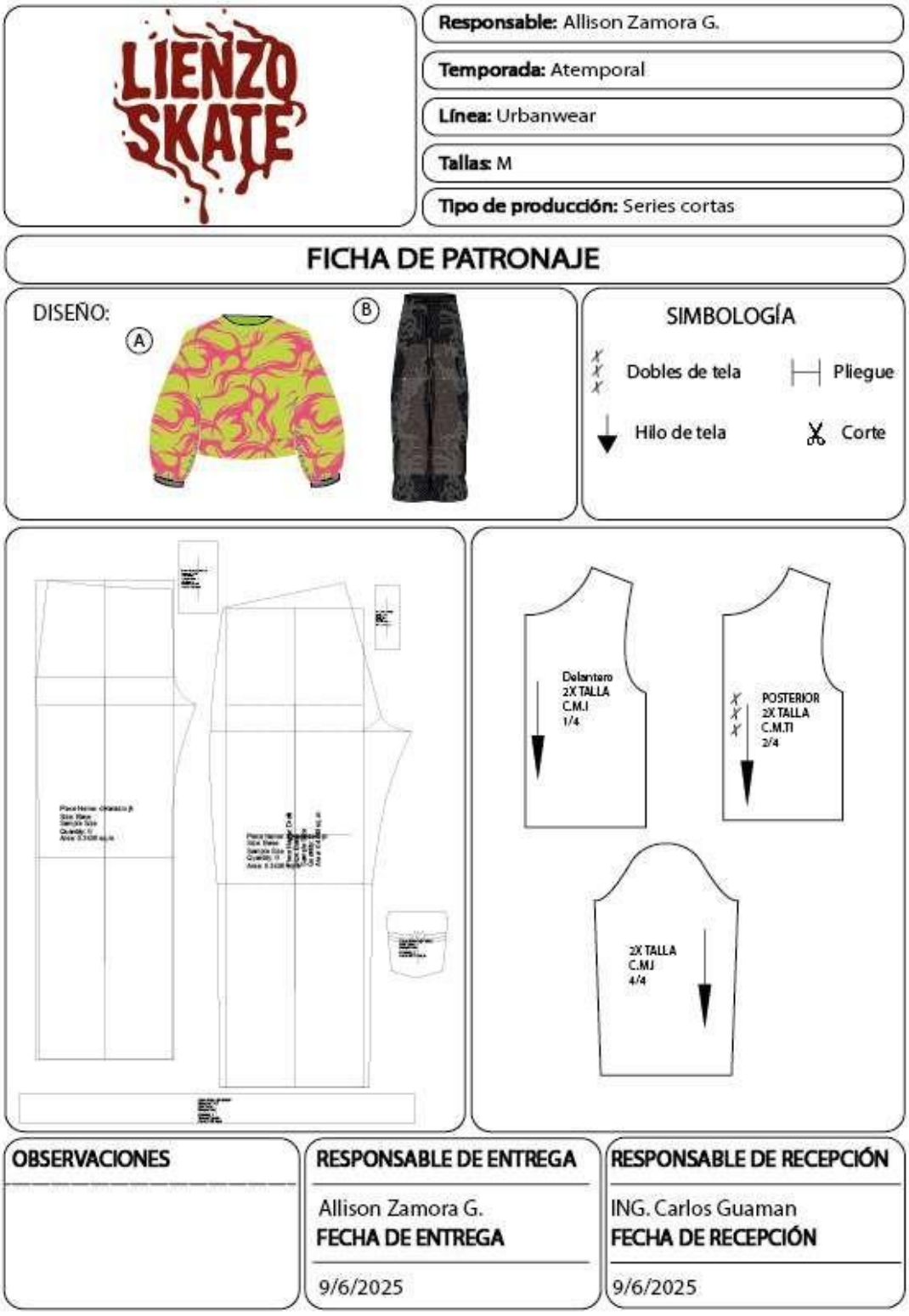


Figura 100. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

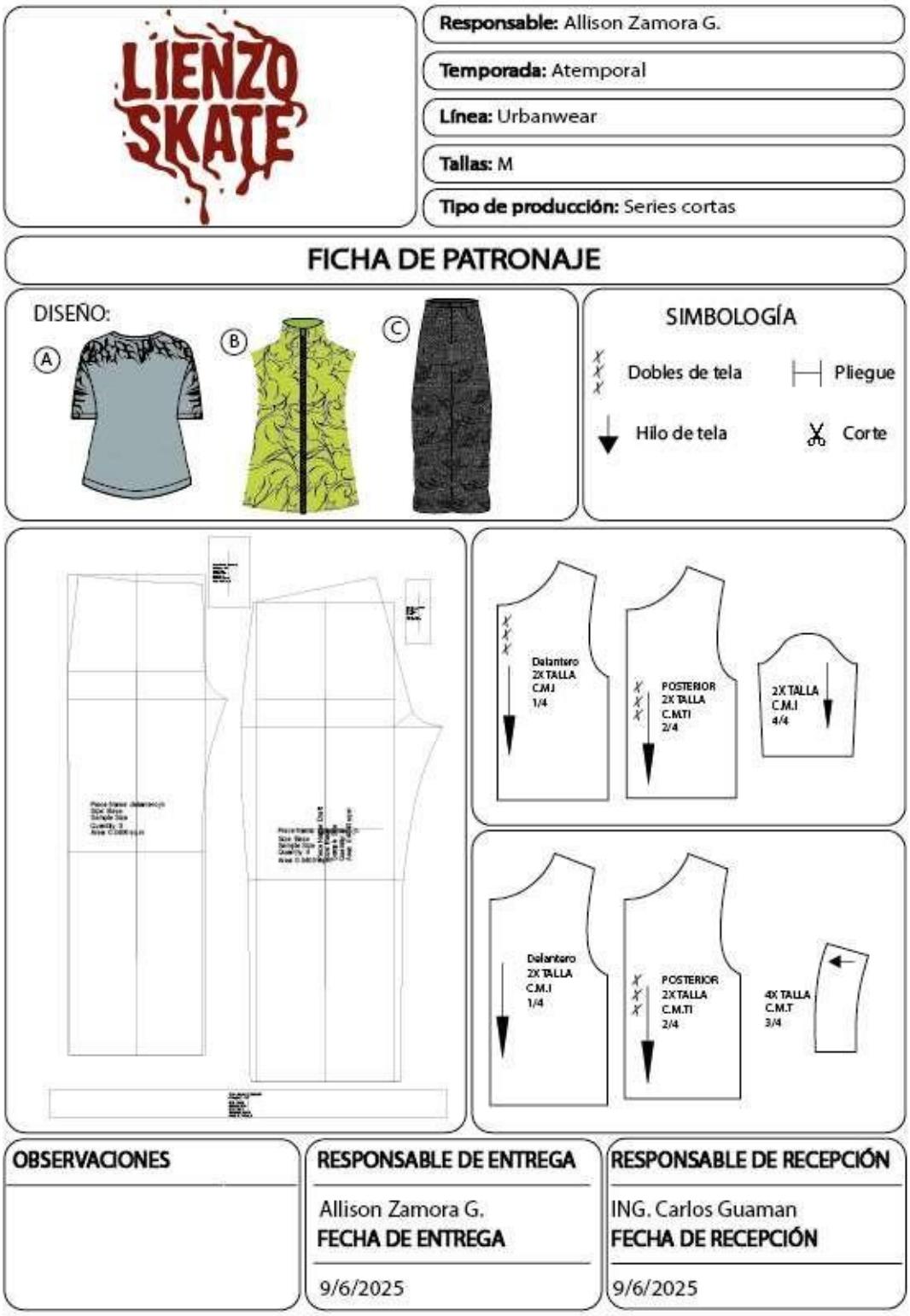


Figura 101. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

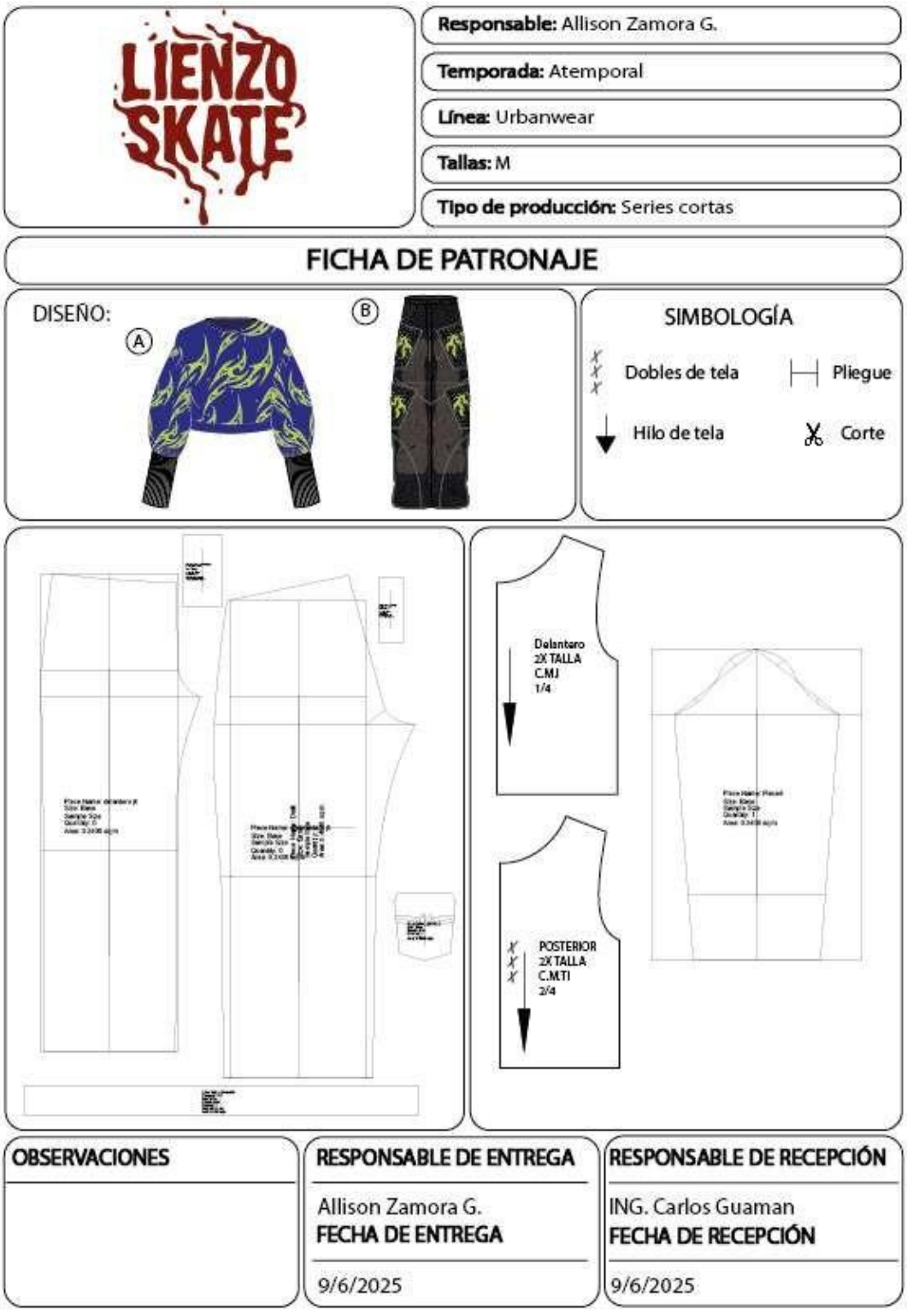


Figura 102. Ficha de Proceso de lavado. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.5. Ficha curva de corte



Figura 103. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Violeta	Negro	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 104. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Violeta	Negro	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 105. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Violeta	Negro	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

*Figura 106. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Violeta	Negro	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 107. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Violeta	Negro	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 108. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Negro	Azul	Violeta
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 109. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Azul	Violeta	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 110. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Amarillo	Gris	Rosado
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 111. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Verde	Azul	Violeta
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 112. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Gris	Rosado	Rojo
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

*Figura 113. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Verde	Azul	Violeta
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 114. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Gris	Violeta	Verde
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

*Figura 115. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Negro	Azul	Gris
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 116. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Azul	Gris	Negro
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

*Figura 117. Ficha de Curva de corte. **Fuente:** Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CURVA DE CORTE

CURVA DE TALLAS

S	M	L
2	3	1

CURVA DE COLORES

Verde	Rojo	Gris
3	1	2



CUADRO DE PRODUCCIÓN

TALLA / COLOR	S	M	L	TOTAL
	14	14	12	40
	7	7	6	20
	21	21	18	60
TOTAL	42	42	36	120

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 118. Ficha de Curva de corte. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.6. Ficha de marcada

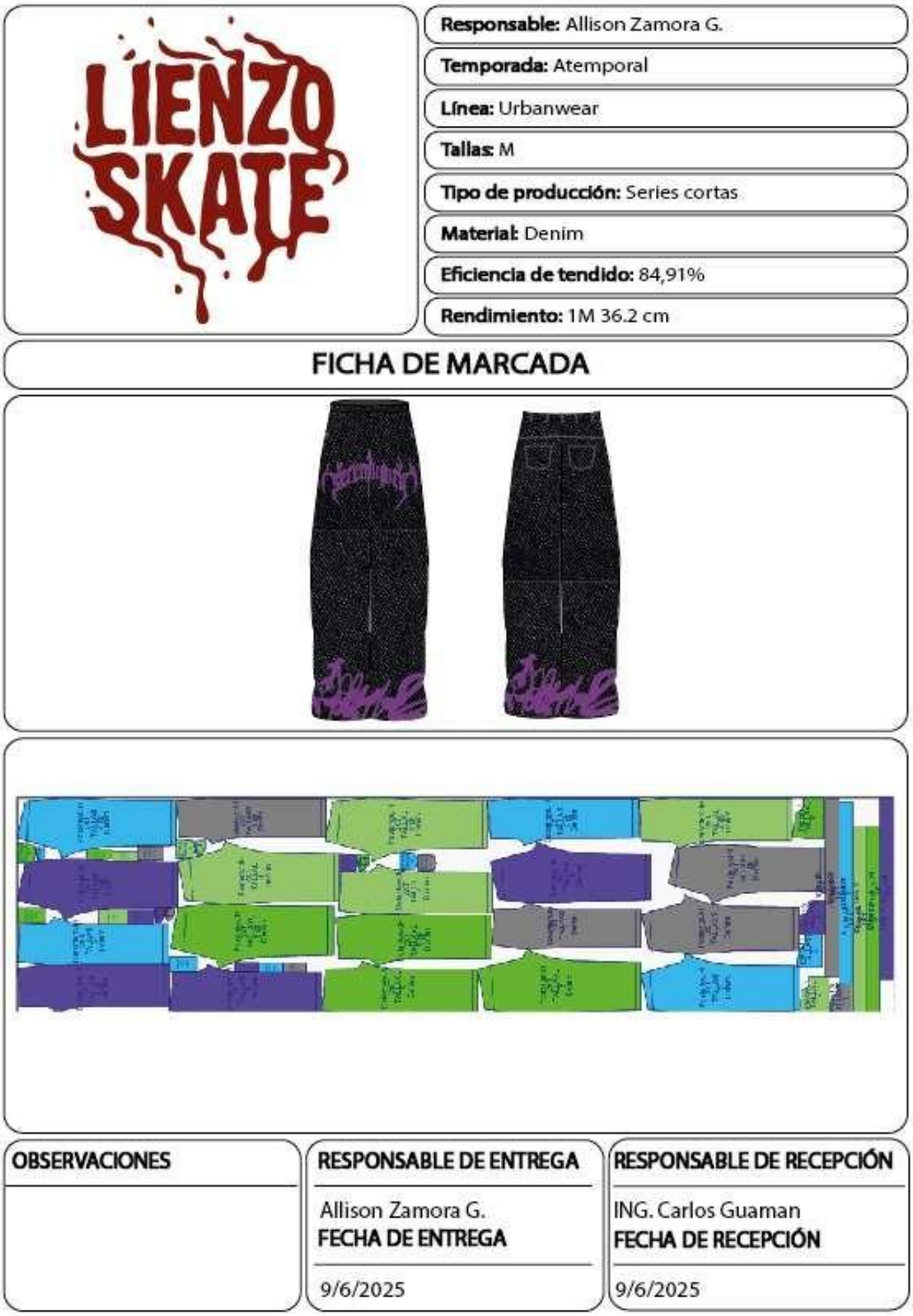


Figura 119. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

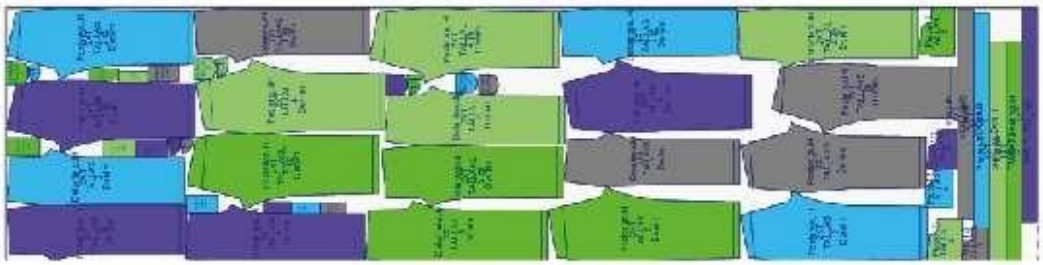
Material: Denim

Eficiencia de tendido: 84,91%

Rendimiento: 1M 36.2 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 120. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

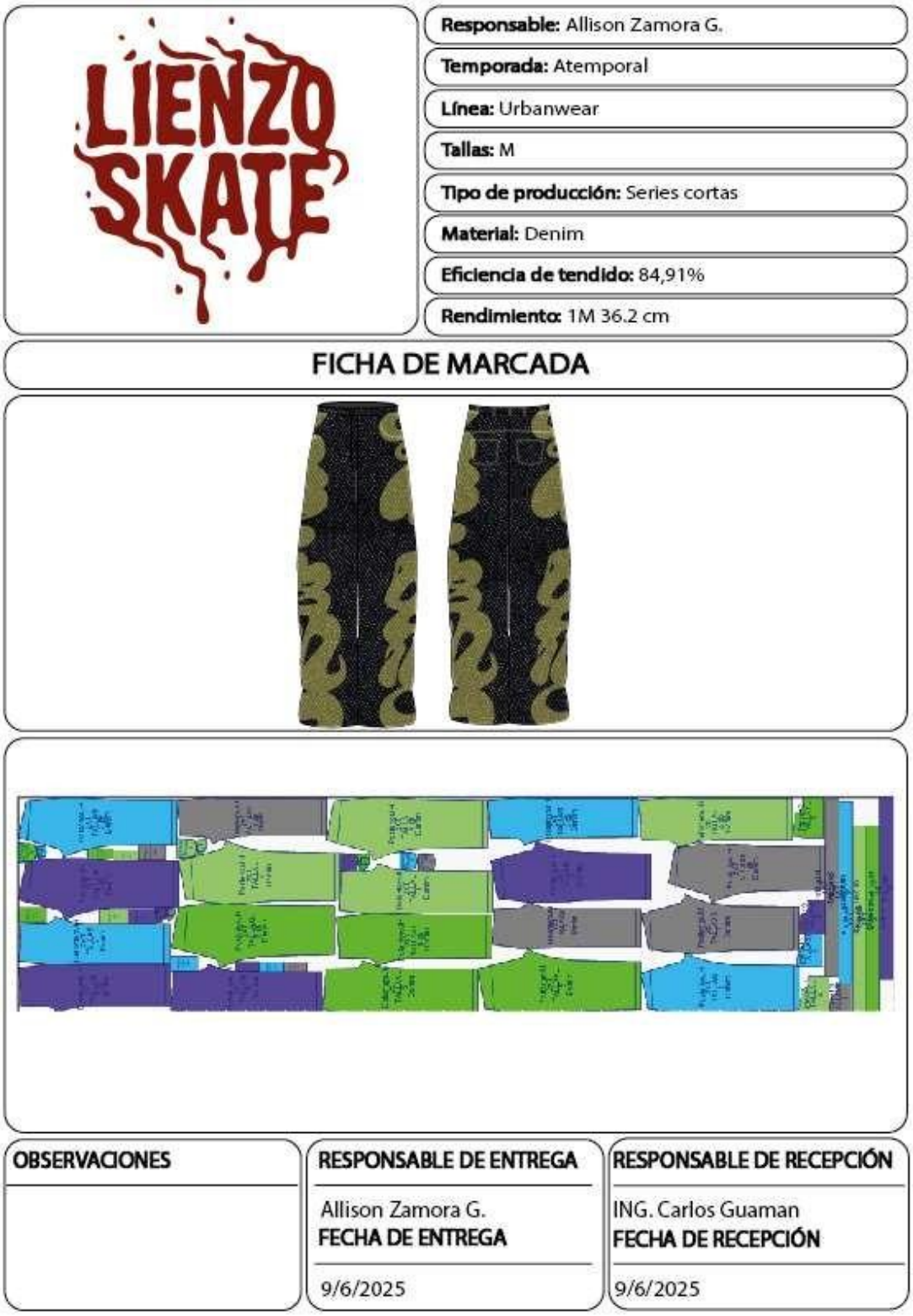


Figura 121. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

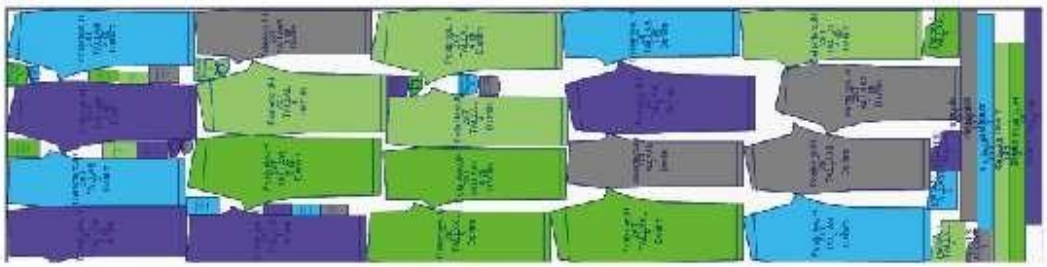
Material: Denim

Eficiencia de tendido: 84,91%

Rendimiento: 1M 36.2 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 122. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

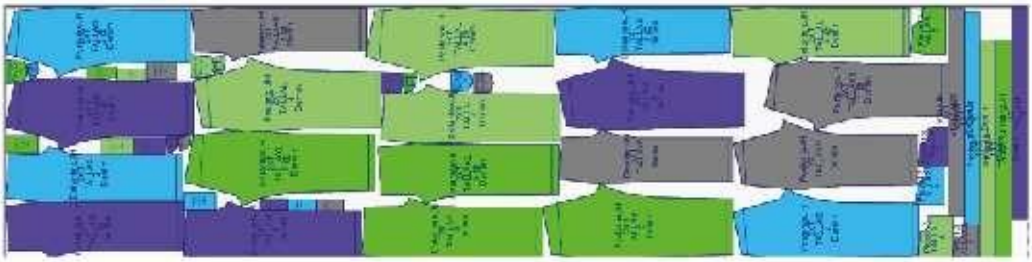
Material: Denim

Eficiencia de tendido: 84,91%

Rendimiento: 1M 36.2 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 123. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

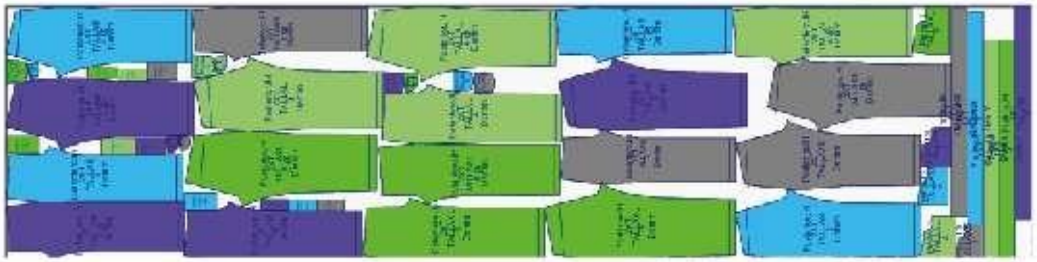
Material: Denim

Eficiencia de tendido: 84,91%

Rendimiento: 1M 36.2 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 124. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

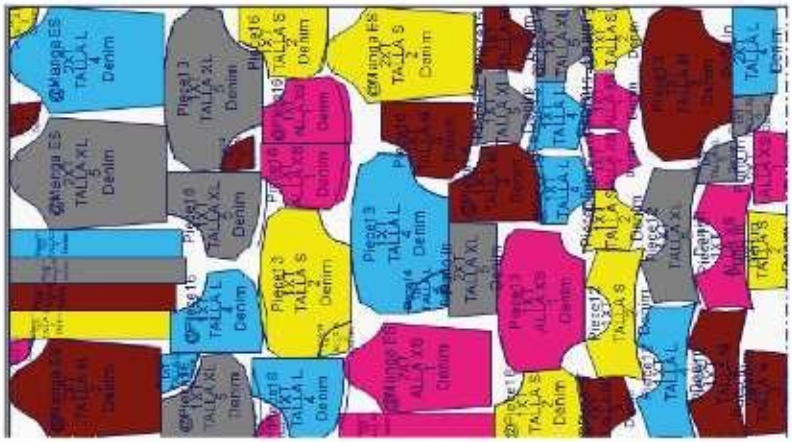
Material: Impermeable

Eficiencia de tendido: 82,26%

Rendimiento: 60,13 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 125. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

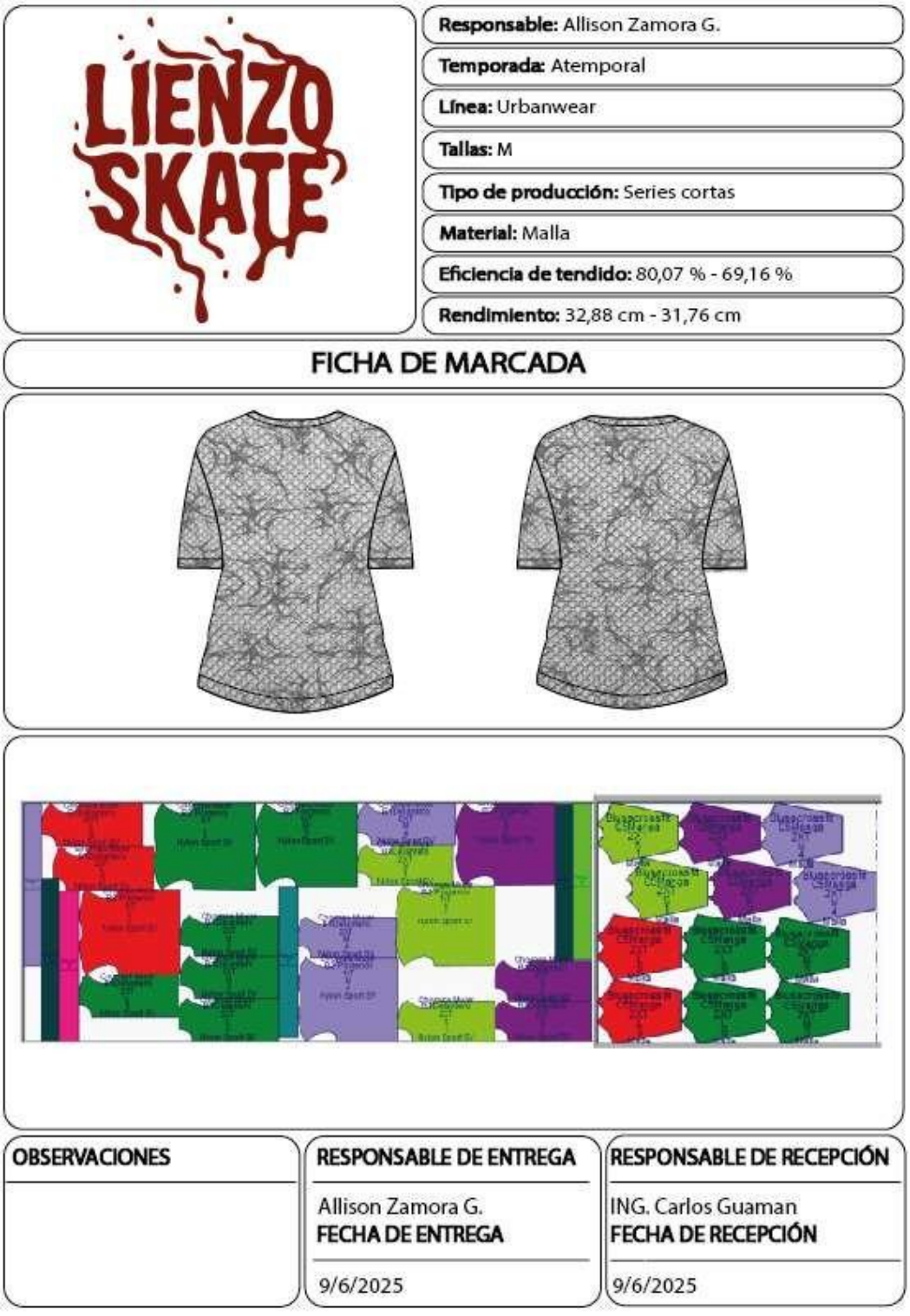


Figura 126. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

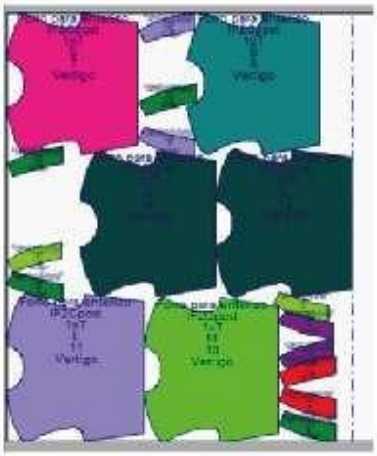
Material: Jersey

Eficiencia de tendido: 74,63 %

Rendimiento: 11,06 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 127. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Talla: M

Tipo de producción: Series cortas

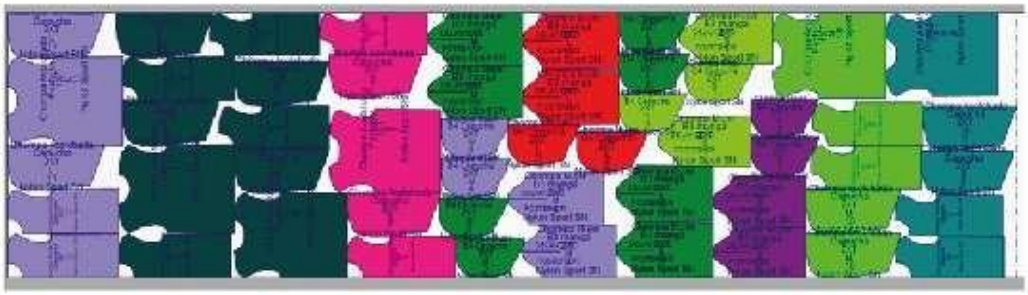
Material: Impermeable

Eficiencia de tendido: 85,71%

Rendimiento: 52,18 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 128. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

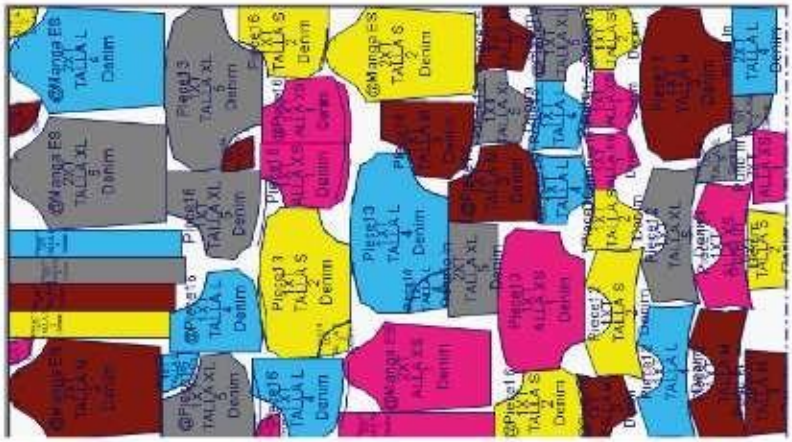
Material: Fleece

Eficiencia de tendido: 82,26 %

Rendimiento: 60,13cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 129. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 130. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

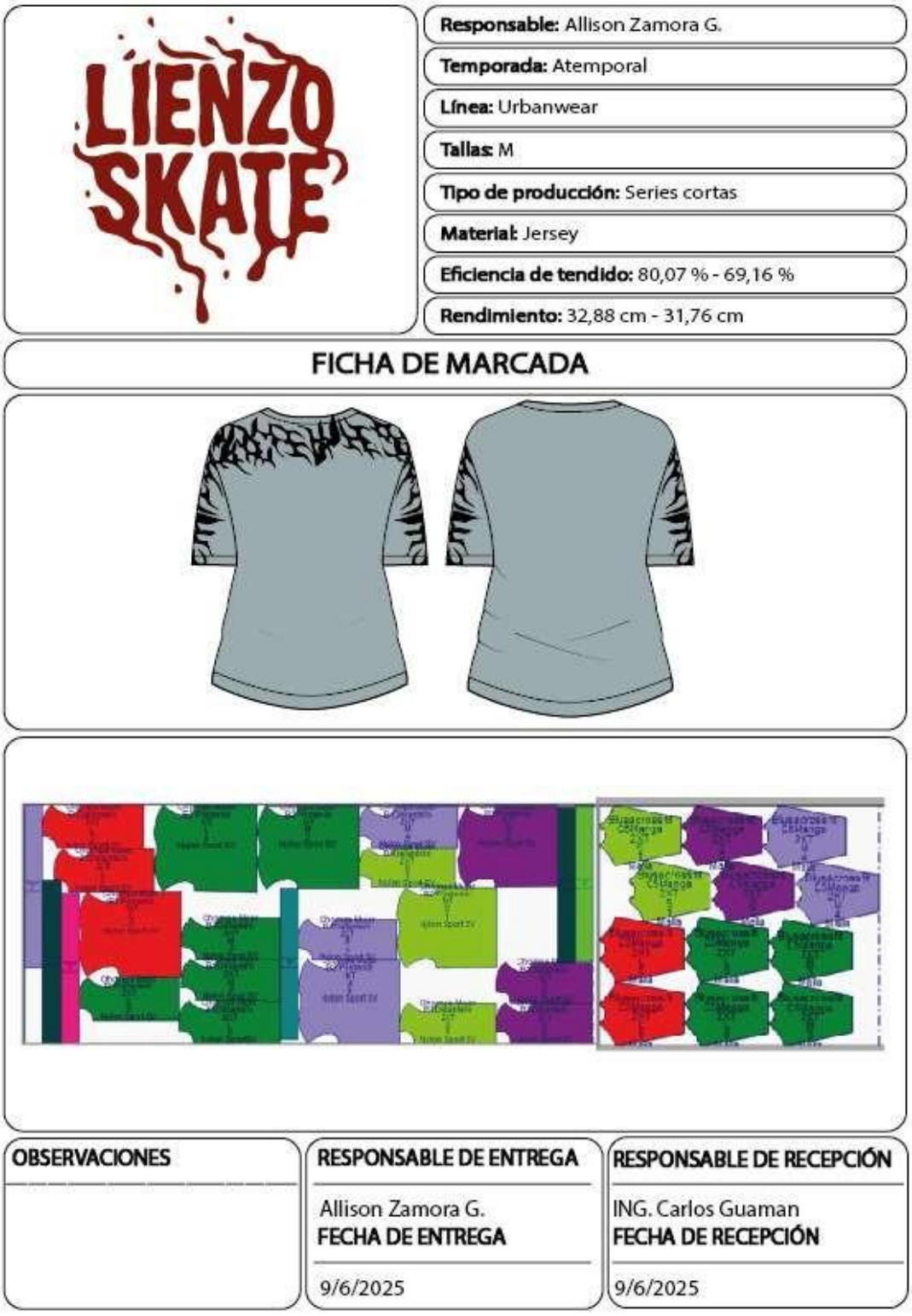


Figura 131. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

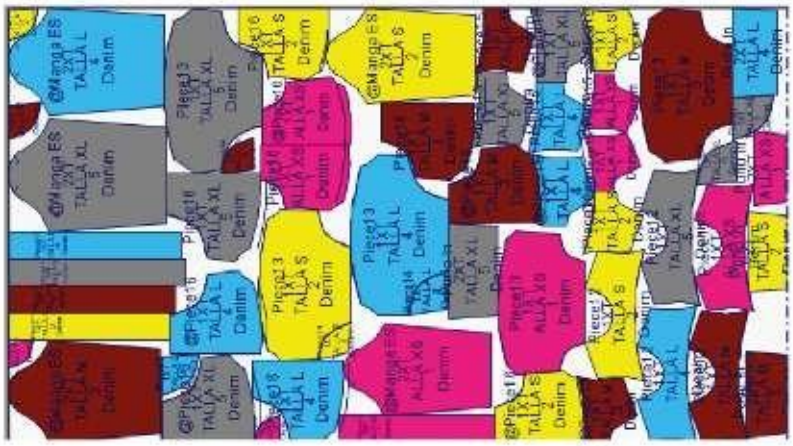
Material: Fleece

Eficiencia de tendido: 82,26%

Rendimiento: 60,13 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 132. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

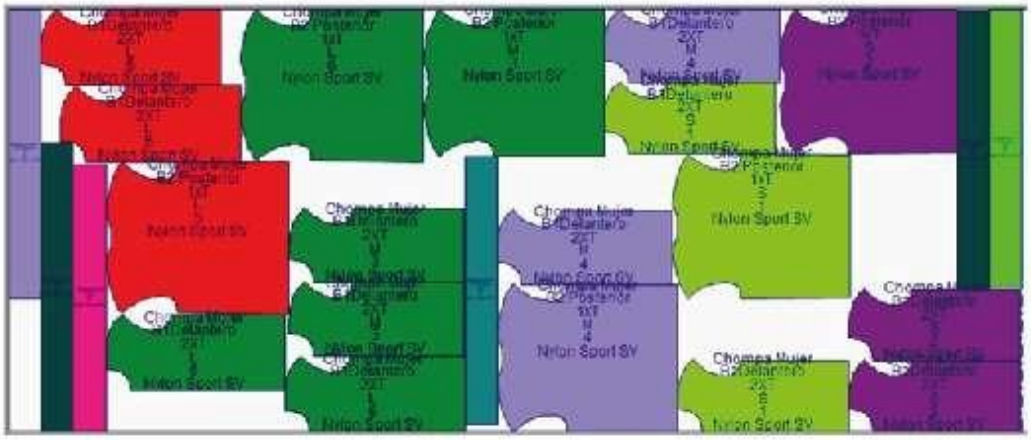
Material: Impermeable

Eficiencia de tendido: 80,07 %

Rendimiento: 32,88 cm

FICHA DE MARCADA





OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 133. Ficha de Marcada. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 134. *Ficha de Marcada.* ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.7. Ficha de variación de color



Figura 135. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR

DISEÑO:



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 136. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR

DISEÑO:



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 137. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR

DISEÑO:



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 138. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR

DISEÑO:



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 139. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR

DISEÑO:



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 140. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 141. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 142. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 143. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 144. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 145. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 146. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 147. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 148. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 149. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 150. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE VARIACIÓN DE COLOR



OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 151. Ficha de Variación de color. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.8. Ficha de ruta operacional

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	MANUAL				
2	Preparar bolsillos	MANUAL				
3	Preparar plumón	MANUAL				
4	Preparar forro	MANUAL				
5	Marcar las distancias para coser el plumón	MANUAL				
6	Coser tela con plumón	RECTA	12	1cm	1h	
7	Pegar cierre entre delantero y forro	RECTA	12	1cm	1h	Pie de cierre
8	Unir hombros delantero y posterior y del forro	OVERLOCK	12	7mm	4h	
9	Unir mangas con cuerpo y del forro	OVERLOCK	12	7mm	4h	
10	Cerrar costados desde mangas hasta cadera y de igual manera en forro	OVERLOCK	12	7mm	4h	
11	Unir forro con acolchado	RECTA	12	1cm	1h	
12	Hacer costuras en laterales del acolchado y del forro	RECTA	12	3mm	1h	
13	Unir mangas de acolchado y forro	RECTA	12	1cm	1h	
14	Unir capucha al cuerpo y el forro al cuerpo	OVERLOCK	12	7mm	4h	
15	Terminar de embolsar capucha con cierre	RECTA	12	1cm	1h	
16	Hacer costura entre las dos capuchas	RECTA	12	3mm	1h	
17	Hacer costura en la pacucha para cerrar	RECTA	12	2cm	1h	
18	Hacer bobladillo en cuntura y mangas	RECTA	12	1cm	1h	

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 152. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo	Overlock	7/8	3mm	20/2 PES	
4	Cerrado de costados y bajo de manga	Overlock	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
5	Fijación de vista de cuello en el escote	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
6	Pespunte de vista de cuello	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Dobladillo de mangas	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Dobladillo del ruedo	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Limpieza y corte de hilos	Manual		5mm/ 1cm		
10	Control de calidad final	Manual				
11	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 153. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
3	Cerrado de costados	Overlock	7/8	3mm	20/2 PES	
4	Aplicación de sesgo/vista en escote y en las sisas	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
5	Pespunte de escote y sisas	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
6	Dobladillo del ruedo	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Limpieza y corte de hilos	Manual		5mm/ 1cm		
8	Control de calidad final	Manual				
9	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 154. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Preparar bolsillo	Manual				
3	Unir vista de bolsillo con forro y hacer pespunte	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
4	Unir relojero con vista de bolsillo	Recta	7/8	3mm	20/2 PES	
5	Unir parte delantera de bolsillo con falso	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
6	Cerrar bolsillo	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Unir bolsillo con parte delantera de pantalón y pesputear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Unir cotilla con pieza pantalón posterior y pestun-tear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Marcar posición de bolsillo plancha y unir con pieza de pantalón posterior	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
10	Unir tiro posterior y pespuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
11	Colocar cierre en la parte delantera del pantalón	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
12	Unir tiro delantero	Overlock/Recta		5mm/ 1cm	20/2 PES	
13	Unir los laterales de la prenda	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
14	Unir entre piernas	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
15	Colocar la pretina y pespuntear	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
17	Pulido de la prenda	Manual	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
18	Empaquetado	Manual	7/8		20/2 PES	
			7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 155. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros (tela principal)	Recta	7/8	1cm	PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo (tela principal)	Recta	7/8	1cm	PES	
4	Cerrado de mangas (tela principal)	Recta	7/8	1cm	PES	
5	Cerrado de costados (tela principal)	Recta	7/8	1cm	PES	
6	Pespunte de refuerzo en costuras	Recta	7/8	1cm	PES	
7	Cerrado de hombros (tela de forro)	Recta	7/8	1cm	PES	
8	Pegado de mangas al cuerpo (tela de forro)	Recta	7/8	1cm	PES	
9	Cerrado de mangas (tela de forro)	Recta	7/8	1cm	PES	
10	Cerrado de costados (tela de forro)	Recta	7/8	1cm	PES	
11	Unión de piezas de capucha (tela principal)	Recta	7/8	1cm	PES	
12	Unión de piezas de capucha (tela de forro)	Recta	7/8	1cm	PES	
13	Unir vistas/borde de capucha (tela principal con forro)	Recta	7/8	1cm	PES	
14	Pespunte de borde de capucha	Recta	7/8	0.3mm	PES	
15	Unir cuerpo principal con forro (a lo largo del cierre frontal)	Recta	7/8	1cm	PES	
17	Fijación de cierre frontal entre tela exterior y forro	Recta	7/8	1cm	PES	
18	Pespunte de cremallera (ambos lados)	Recta	7/8	0.3mm	PES	
19	Unión de capucha al cuello de la chompa (cuerpo principal y forro juntos)	Recta	7/8	1cm	PES	
20	Fijación de puños a mangas (cerrando el forro por el puño)	Recta	7/8	1cm	PES	
21	Cerrado de ruedo	Recta	7/8	1cm	PES	
22	Dejar pequeña abertura en el forro, voltear la chompa y cerrar	Recta	7/8	1cm	PES	

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 156. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo	Overlock	7/8	3mm	20/2 PES	
4	Cerrado de costados y bajo de manga	Overlock	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
5	Fijación de vista de cuello en el escote	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
6	Pespunte de vista de cuello	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Dobladillo de mangas	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Dobladillo del ruedo	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Limpieza y corte de hilos	Manual		5mm/ 1cm		
10	Control de calidad final	Manual				
11	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES

RESPONSABLE DE ENTREGA

Allison Zamora G.

FECHA DE ENTREGA

9/6/2025

RESPONSABLE DE RECEPCIÓN

ING. Carlos Guaman

FECHA DE RECEPCIÓN

9/6/2025

Figura 157. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Preparar bolsillo	Manual				
3	Unir vista de bolsillo con forro y hacer pespunte	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
4	Unir relojero con vista de bolsillo	Recta	7/8	3mm	20/2 PES	
5	Unir parte delantera de bolsillo con falso	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
6	Cerrar bolsillo	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Unir bolsillo con parte delantera de pantalón y pesputear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Unir cotilla con pieza pantalón posterior y pestuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Marcar posición de bolsillo plancha y unir con pieza de pantalón posterior	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
10	Unir tiro posterior y pespuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
11	Colocar cierre en la parte delantera del pantalón	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
12	Unir tiro delantero	Overlock/Recta		5mm/ 1cm	20/2 PES	
13	Unir los laterales de la prenda	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
14	Unir entre piernas	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
15	Colocar la pretina y pespuntear	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
17	Pulido de la prenda	Manual	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
18	Empaquetado	Manual	7/8		20/2 PES	
			7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 158. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo	Overlock	7/8	3mm	20/2 PES	
4	Cerrado de costados y bajo de manga	Overlock	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
5	Fijación de vista de cuello en el escote	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
6	Pespunte de vista de cuello	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Dobladillo de mangas	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Dobladillo del ruedo	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Limpieza y corte de hilos	Manual		5mm/ 1cm		
10	Control de calidad final	Manual				
11	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 159. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Preparar bolsillo	Manual				
3	Unir vista de bolsillo con forro y hacer pespunte	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
4	Unir relojero con vista de bolsillo	Recta	7/8	3mm	20/2 PES	
5	Unir parte delantera de bolsillo con falso	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
6	Cerrar bolsillo	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Unir bolsillo con parte delantera de pantalón y pesputear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Unir cotilla con pieza pantalón posterior y pestuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Marcar posición de bolsillo plancha y unir con pieza de pantalón posterior	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
10	Unir tiro posterior y pespuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
11	Colocar cierre en la parte delantera del pantalón	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
12	Unir tiro delantero	Overlock/Recta		5mm/ 1cm	20/2 PES	
13	Unir los laterales de la prenda	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
14	Unir entre piernas	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
15	Colocar la pretina y pespuntear	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
17	Pulido de la prenda	Manual	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
18	Empaquetado	Manual	7/8		20/2 PES	
			7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 160. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlook	7/8	1cm	PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo	Overlook	7/8	1cm	PES	
4	Cerrado de mangas	Overlook	7/8	1cm	PES	
5	Cerrado de costados	Overlook	7/8	1cm	PES	
6	Aplicación de ribete de cuello al escote	Overlook	7/8	1cm	PES	
7	Pespunte de cuello	Recta	7/8	0.3mm	PES	
8	Aplicación de puños a mangas	Overlook	7/8	1cm	PES	
9	Pespunte de puños	Recta	7/8	0.3mm	PES	
10	Aplicación de pretina	Overlook	7/8	1cm	PES	
11	Pespunte de pretina	Recta	7/8	0.3mm	PES	
12	Limpieza y corte de hilos	Manual				
13	Control de calidad	Manual				
14	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 161. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Preparar bolsillo	Manual				
3	Unir vista de bolsillo con forro y hacer pespunte	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
4	Unir relojero con vista de bolsillo	Recta	7/8	3mm	20/2 PES	
5	Unir parte delantera de bolsillo con falso	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
6	Cerrar bolsillo	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Unir bolsillo con parte delantera de pantalón y pesputear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Unir cotilla con pieza pantalón posterior y pestun-tear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Marcar posición de bolsillo plancha y unir con pieza de pantalón posterior	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
10	Unir tiro posterior y pespuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
11	Colocar cierre en la parte delantera del pantalón	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
12	Unir tiro delantero	Overlock/Recta		5mm/ 1cm	20/2 PES	
13	Unir los laterales de la prenda	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
14	Unir entre piernas	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
15	Colocar la pretina y pespuntear	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
17	Pulido de la prenda	Manual	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
18	Empaquetado	Manual	7/8		20/2 PES	
			7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 162. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Recta	7/8	1cm	PES	
3	Cerrado de costados	Recta	7/8	1cm	PES	
4	Aplicación de cuello al cuerpo	Recta	7/8	1cm	PES	
5	Fijación de cierre frontal	Recta	7/8	1cm	PES	
6	Pespunte de cremallera	Recta	7/8	0.3mm	PES	
7	Acabado de sisas (dobladillo simple, vista o sesgo)	Recta	7/8	1cm	PES	
8	Dobladillo del ruedo	Recta	7/8	0.3mm	PES	
9	Limpieza y corte de hilos	Manual	7/8			
10	Control de calidad final	Manual	7/8			
11	Etiquetado y doblado	Manual	7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 163. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo	Overlock	7/8	3mm	20/2 PES	
4	Cerrado de costados y bajo de manga	Overlock	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
5	Fijación de vista de cuello en el escote	Overlock	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
6	Pespunte de vista de cuello	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Dobladillo de mangas	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Dobladillo del ruedo	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Limpieza y corte de hilos	Manual		5mm/ 1cm		
10	Control de calidad final	Manual				
11	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 164. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Preparar bolsillo	Manual				
3	Unir vista de bolsillo con forro y hacer pespunte	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
4	Unir relojero con vista de bolsillo	Recta	7/8	3mm	20/2 PES	
5	Unir parte delantera de bolsillo con falso	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
6	Cerrar bolsillo	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Unir bolsillo con parte delantera de pantalón y pesputear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Unir cotilla con pieza pantalón posterior y pestun-tear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Marcar posición de bolsillo plancha y unir con pieza de pantalón posterior	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
10	Unir tiro posterior y pespuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
11	Colocar cierre en la parte delantera del pantalón	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
12	Unir tiro delantero	Overlock/Recta		5mm/ 1cm	20/2 PES	
13	Unir los laterales de la prenda	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
14	Unir entre piernas	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
15	Colocar la pretina y pespuntear	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
17	Pulido de la prenda	Manual	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
18	Empaquetado	Manual	7/8		20/2 PES	
			7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 165. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Cerrado de hombros	Overlook	7/8	1cm	PES	
3	Pegado de mangas al cuerpo	Overlook	7/8	1cm	PES	
4	Cerrado de mangas	Overlook	7/8	1cm	PES	
5	Cerrado de costados	Overlook	7/8	1cm	PES	
6	Aplicación de ribete de cuello al escote	Overlook	7/8	1cm	PES	
7	Pespunte de cuello	Recta	7/8	0.3mm	PES	
8	Aplicación de puños a mangas	Overlook	7/8	1cm	PES	
9	Pespunte de puños	Recta	7/8	0.3mm	PES	
10	Aplicación de pretina	Overlook	7/8	1cm	PES	
11	Pespunte de pretina	Recta	7/8	0.3mm	PES	
12	Limpieza y corte de hilos	Manual				
13	Control de calidad	Manual				
14	Etiquetado y doblado	Manual				

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 166. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas



FICHA DE RUTA OPERATIVA

RUTA OPERATIVA

N°	OPERACIÓN	MÁQUINA	P.P.P.	ANCHO PUNTADA	HILOS	ACCESORIOS
1	Preparar piezas	Manual				
2	Preparar bolsillo	Manual				
3	Unir vista de bolsillo con forro y hacer pespunte	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
4	Unir relojero con vista de bolsillo	Recta	7/8	3mm	20/2 PES	
5	Unir parte delantera de bolsillo con falso	Recta	7/8	3mm/5mm	20/2 PES	
6	Cerrar bolsillo	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
7	Unir bolsillo con parte delantera de pantalón y pesputear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
8	Unir cotilla con pieza pantalón posterior y pestuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
9	Marcar posición de bolsillo plancha y unir con pieza de pantalón posterior	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
10	Unir tiro posterior y pespuntear	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
11	Colocar cierre en la parte delantera del pantalón	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
12	Unir tiro delantero	Overlock/Recta		5mm/ 1cm	20/2 PES	
13	Unir los laterales de la prenda	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
14	Unir entre piernas	Overlock/Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
15	Colocar la pretina y pespuntear	Recta	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
17	Pulido de la prenda	Manual	7/8	5mm/ 1cm	20/2 PES	
18	Empaquetado	Manual	7/8		20/2 PES	
			7/8			

ESPECIFICACIONES IMPORTANTES:

Las prendas no deben presentar manchas de ningún tipo
Los remates deben coincidir con la línea de costura
Las agujas de la máquina no deben estar despuntadas
La prenda debe terminar planchada y empacada en limpio y sin maltrato

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 167. Ficha de Ruta operativa. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.12.9. Ficha de control de calidad

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CONTROL DE CALIDAD



DESCRIPCIÓN

Conjunto moderno y atrevido, con una paleta de colores dominada por el negro, gris claro y morado, y con estampados gráficos que le dan un toque urbano y vanguardista.

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacaión de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centimetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA**	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN**
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 168. Ficha de Control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CONTROL DE CALIDAD



DESCRIPCIÓN

Conjunto de tres piezas con un estilo audaz y dinámico, con un fuerte contraste de colores (naranja y negro/gris) y estampados gráficos que le confieren un carácter moderno y distintivo.

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacaión de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centimetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 169. Ficha de Control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CONTROL DE CALIDAD



DESCRIPCIÓN

Conjunto con combinación de colores llamativos como el azul y el amarillo con tonos más sobrios como el negro y el verde oliva, utilizando estampados gráficos para crear un look distintivo y con personalidad.

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacaión de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centimetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 170. Ficha de Control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CONTROL DE CALIDAD



DESCRIPCIÓN

Conjunto con combinación de colores neón y contrastantes en la parte superior con un diseño más sobrio pero con textura en la parte inferior, lo que le da un aspecto moderno, enérgico y con un toque distintivo.

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacaión de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centimetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 171. Ficha de Control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CONTROL DE CALIDAD



DESCRIPCIÓN

Conjunto con contrastes de color, destacando el verde lima vibrante, y utiliza estampados gráficos para crear un look contemporáneo y con personalidad.

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacaión de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centimetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 172. Ficha de Control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

LIENZO SKATE

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE CONTROL DE CALIDAD



DESCRIPCIÓN

Conjunto que proyecta una imagen enérgica y contemporánea, con un fuerte énfasis en los contrastes de color y los patrones gráficos.

CRITERIOS DE INSPECCIÓN

Aspectos de evaluación	CARACTERÍSTICAS	SI	NO
Materia Prima	Tela o insumos sin daños, manchas o arrugas		
Toma de medidas	Verificacaión de tallas mas holguras		
Patronaje	Ver que coincidan los moldes y tengan las medidas aplicadas		
Corte y confección	Cortar y coser con centimetros de holguras		
Etiquetado	Revisar que las prendas tengan etiquetas		
Pulido	Ver las prendas no tengan hilos sueltos		
Inspección de la producción	Revisar que todo lo anterior este corregido		
Empaquetado	Revisión del produto y empequetarlo correctamente		
Almacenamiento	Revisar que el lugar del almacenamiento sea el correcto		

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G. **FECHA DE ENTREGA** 9/6/2025	ING. Carlos Guaman **FECHA DE RECEPCIÓN** 9/6/2025

Figura 173. Ficha de Control de calidad. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

6.13. Photobook



Figura 174. Photobook de la colección 1



Figura 175. Photobook de la colección 2



Figura 176. *Photobook de la colección 3*



Figura 177. Photobook de la colección 4



Figura 178. Photobook de la colección 5



Figura 179. Photobook de la colección 6



Figura 180. Photobook de la colección 7

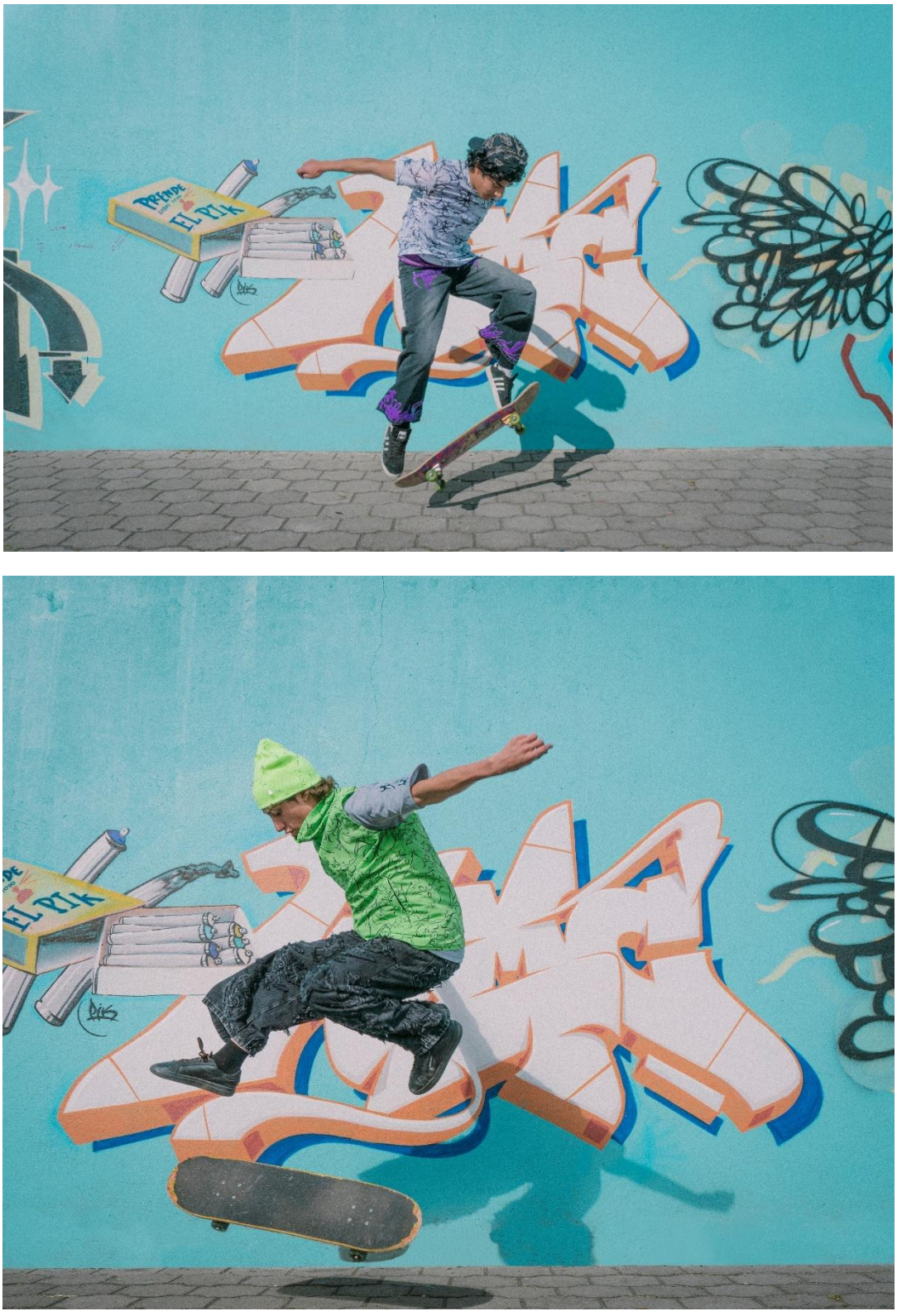


Figura 181. Photobook de la colección 8 – 9



Figura 182. Photobook de la colección 10 – 11



Figura 183. Photobook de la colección 12



Figura 184. *Photobook de la colección 13*

6.14. Costos de producción

Para establecer una estructura de precios adecuada del proyecto, es importante calcular el costo por hora de trabajo, esto se logra sumando todos los costos administrativos totales, incluyendo gastos operativos y recursos, y luego dividiendo esa cifra entre las 160 horas laborales mensuales, una vez obtenido el costo por hora, se multiplica por el tiempo invertido en la elaboración de la propuesta de diseño para determinar el valor real de ese trabajo, adicionalmente, para conocer los gastos administrativos específicos del proyecto, se multiplica el costo por hora por el tiempo total dedicado al desarrollo del proyecto y el resultado se divide entre las 6 propuestas de la colección, para que así toda esta información se integre en una ficha general de costos para asegurar un registro detallado que facilite la gestión financiera y la toma de decisiones futuras.

Gatos Administrativos	
Luz	12
Agua	6
internet	16
Diseñador	800
Publicidad	100
Total	934
Costo Hora	5,8375

Tiempo utilizado	
Actividad	Horas
Investigación	2
Diseño	4
Bocetaje	3
Patronaje	3
Fichas Técnicas	8
Total	22

Costo hora (22)	128,425
Costo hora (22/15)	8,561666667

Figura 185. Gastos administrativos, tiempo utilizado, costo por horas de la colección. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 186. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 187. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Pantalón Jean
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Malvinas Plus		METROS	4,8	1,50	7,20
Textil 2	Bramante	Globo	METROS	0,5	2,50	1,25
Cierre	Cierre Nylon	La tranca	UNIDAD	0,35	1,00	0,35
Hilo	Hilo Jean	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
Boton	Botón Jean	Costurero	UNIDAD	0,15	1,00	0,15
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	10,20

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	10	1	10,00
VINIL TEXTIL	Vinil Textil		UNIDAD	3	2	6,00
LAVANDERIA	Proceso Dirty		PRENDA	5,00	1	5,00
					Total Maquilas	21,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	31,20

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓN	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,866666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,604166667
			TOTAL	38,80

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
38,80	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
11,64	50,45

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
50,45	7,57	58,01

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	58,01	31,20	34,8348507

OBSERVACIONES

RESPONSABLE DE ENTREGA
Allison Zamora G.
FECHA DE ENTREGA
9/6/2025

RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
ING. Carlos Guaman
FECHA DE RECEPCIÓN
9/6/2025

Figura 188. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS		
	Empresa	Lienzo
	Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
	Producto	Pantalón Jean
	Colección	New Era
	TALLAS	XS- S- M- L- XL
	TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Malvinas Plus		METROS	4,8	1,50	7,20
Textil 2	Bramante	Globo	METROS	0,5	2,50	1,25
Cierre	Cierre Nylon	La tranca	UNIDAD	0,35	1,00	0,35
Hilo	Hilo Jean	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
Boton	Botón Jean	Costurero	UNIDAD	0,15	1,00	0,15
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	10,20

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	10	1	10,00
PINTURA TEXTIL	Pintura Textil		UNIDAD	2	3	6,00
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	5,00	1	5,00
					Total Maquilas	21,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	31,20

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	38,80

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON 30% UTILIDAD		PRECIO	IVA 15%	P.V.P
UNIDAD	UTILIDAD	PRECIO			
38,80	11,64	50,45	50,45	7,57	58,01

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	58,01	31,20	34,834851

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 189. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Pantalón Jean
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Malvinas Plus		METROS	4,8	1,50	7,20
Textil 2	Bramante	Globo	METROS	0,5	2,50	1,25
Cierre	Cierre Nylon	La tranca	UNIDAD	0,35	1,00	0,35
Hilo	Hilo Jean	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
Boton	Botón Jean	Costurero	UNIDAD	0,15	1,00	0,15
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	10,20

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	10	1	10,00
GRABADO LASER	Grabado Laser		UNIDAD	7,2	1	7,20
LAVANDERIA	Proceso Dirty		PRENDA	5,00	1	5,00
					Total Maquilas	22,20

TOTAL COSTOS DIRECTOS	32,40

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	40,00

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON 30% UTILIDAD		PRECIO	IVA 15%	P.V.P
UNIDAD	UTILIDAD	PRECIO			
40,00	12,00	52,01	52,01	7,80	59,81

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	59,81	32,40	34,07984347

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 190. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS		
	Empresa	Lienzo
	Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
	Producto	Pantalón Jean
	Colección	New Era
	TALLAS	XS- S- M- L- XL
	TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Malvinas Plus		METROS	4,8	1,50	7,20
Textil 2	Bramante	Globo	METROS	0,5	2,50	1,25
Cierre	Cierre Nylon	La tranca	UNIDAD	0,35	1,00	0,35
Hilo	Hilo Jean	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
Boton	Botón Jean	Costurero	UNIDAD	0,15	1,00	0,15
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	10,20

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	10	1	10,00
VINIL TEXTIL	Vinil Textil		UNIDAD	2	4	8,00
LAVANDERIA	Proceso Dirty		PRENDA	5,00	1	5,00
					Total Maquilas	23,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	33,20

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	40,80

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
40,80	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
12,24	53,05

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
53,05	7,96	61,00

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	61,00	33,20	33,594429

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 191. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Camiseta
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Malla	Globo	METROS	4,8	1,50	7,20
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,25	1,56
					0,00	0,00
					0,00	0,00
					0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	8,76

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	5	1	5,00
SUBLIMADO	Sublimado		UNIDAD	5	1,5	7,50
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	12,50

TOTAL COSTOS DIRECTOS	21,26

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	28,87

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
28,87	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
8,66	37,53

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
37,53	5,63	43,16

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	43,16	21,26	42,661713

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 192. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Camiseta
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Jersey	Globo	METROS	4,8	1,50	7,20
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,25	1,56
					0,00	0,00
					0,00	0,00
					0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	8,76

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	5	1	5,00
DTF	DTF		METROS	11	0,5	5,50
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	10,50

TOTAL COSTOS DIRECTOS	19,26

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	26,87

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
26,87	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
8,06	34,93

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
34,93	5,24	40,17

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	40,17	19,26	44,682225

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 193. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS		
	Empresa	Lienzo
	Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
	Producto	Camiseta
	Colección	New Era
	TALLAS	XS- S- M- L- XL
	TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Jersey	Globo	METROS	4,8	1,50	7,20
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,25	1,56
					0,00	0,00
					0,00	0,00
					0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	8,76

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	5	1	5,00
DTF	DTF		METROS	11	0,5	5,50
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	10,50

TOTAL COSTOS DIRECTOS	19,26

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	26,87

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO
UNIDAD
26,87

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
8,06	34,93

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
34,93	5,24	40,17

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	40,17	19,26	44,682225

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 194. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Camiseta
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Jersey	Globo	METROS	4,8	1,50	7,20
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,25	1,56
					0,00	0,00
					0,00	0,00
					0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	8,76

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	5	1	5,00
DTF	DTF		METROS	11	0,5	5,50
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	10,50

TOTAL COSTOS DIRECTOS	19,26

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	26,87

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
26,87	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
8,06	34,93

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
34,93	5,24	40,17

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	40,17	19,26	44,682225

OBSERVACIONES

RESPONSABLE DE ENTREGA
Allison Zamora G.
FECHA DE ENTREGA
9/6/2025

RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
ING. Carlos Guaman
FECHA DE RECEPCIÓN
9/6/2025

Figura 195. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*



Figura 196. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Buzo
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Jersey	Globo	METROS	4,8	1,50	7,20
Textil 2	Ribb	Globo	METROS	3,5	1,25	4,38
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,25	1,56
					0,00	0,00
					0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	13,14

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	6	1	6,00
DTF	DTF		METROS	11	1	11,00
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	17,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	30,14

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAI
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	37,74

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
37,74	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
11,32	49,06

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
49,06	7,36	56,42

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	56,42	30,14	35,531828

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 197. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Buzo
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Jersey	Globo	METROS	4,8	1,50	7,20
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,25	1,56
					0,00	0,00
					0,00	0,00
					0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	8,76

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	7	1	7,00
DTF	DTF		METROS	11	1	11,00
LAVANDERIA	Proceso Stone 1		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	18,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	26,76

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	34,37

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	
UNIDAD	
34,37	

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
10,31	44,68

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
44,68	6,70	51,38

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	51,38	26,76	37,943315

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 198. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Chaleco
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Impermeable	Globo	METROS	2	1,00	2,00
Textil 2	Carola	Globo	METROS	2	1,00	2,00
Cierre	Cierre	La tranca	UNIDAD	0,75	1,00	0,75
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
				0	0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	6,00

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	7	1	7,00
SUBLIMADO	SUBLIMADO		UNIDAD	5	1	5,00
LAVANDERIA	Proceso Dirty		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	12,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	18,00

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAI
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	25,60

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO
UNIDAD
25,60

COSTO CON 30% UTILIDAD	
UTILIDAD	PRECIO
7,68	33,29

PRECIO	IVA 15%	P.V.P
33,29	4,99	38,28

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	38,28	18,00	46,059249

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 199. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Chompa
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Impermeable	Globo	METROS	2	2,00	4,00
Textil 2	Carola	Globo	METROS	2	2,00	4,00
Cierre	Cierre	La tranca	UNIDAD	0,75	1,00	0,75
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
				0	0,00	0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	10,00

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	10	1	10,00
SUBLIMADO	SUBLIMADO		METROS	5	2	10,00
LAVANDERIA	Proceso Dirty		PRENDA	0,00	0	0,00
					Total Maquilas	20,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	30,00

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	37,60

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON 30% UTILIDAD				
UNIDAD	UTILIDAD	PRECIO	PRECIO	IVA 15%	P.V.P
37,60	11,28	48,89	48,89	7,33	56,22

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	56,22	30,00	35,624069

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 200. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

Responsable: Allison Zamora G.

Temporada: Atemporal

Línea: Urbanwear

Tallas: M

Tipo de producción: Series cortas

FICHA DE COSTOS

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Empresa	Lienzo
Nombre de quien lo elabora	Allison Zamora G.
Producto	Chompa Acolchada
Colección	New Era
TALLAS	XS- S- M- L- XL
TEMPORADA	Atemporal



1. COSTOS DIRECTOS

TEXTILES E INSUMOS	DESCRIPCIÓN	Proveedor	Detalle	Costo por unidad (a)	Cantidad de consumo (b)	Costo Total a*b
Textil 1	Impermeable	Globo	METROS	2	2,00	4,00
Textil 2	Carola	Globo	METROS	2	2,00	4,00
Cierre	Cierre	La tranca	UNIDAD	0,75	1,00	0,75
Hilo	Hilo	La tranca	UNIDAD	1,25	1,00	1,25
Relleno	Relleno	Globo	METROS	2	2,00	4,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
						0,00
					Total Textiles e Insumos	14,00

MAQUILAS Y SERVICIOS	DESCRIPCIÓN	PROVEEDOR	DETALLE	COSTO a	UNIDAD b	TOTAL a* b
MAQUILA	MAQUILA DE CONFECCIÓN		UNIDAD	10	1	10,00
VINIL TEXTIL	Vinil Textil		METROS	22	1	22,00
LAVANDERIA	Proceso Dirty		PRENDA	5,00	1	5,00
					Total Maquilas	37,00

TOTAL COSTOS DIRECTOS	51,00

2. COSTOS INDIRECTOS

DESCRIPCIÓ	UNIDADES	CONSUMO	VALOR	COSTO TOTAL
Transporte	1	2	0,433333333	0,86666667
Gastos Administrativos	1	1	5,8375	5,8375
Packaging	1	3	0,3	0,9
			total	7,60416667
			TOTAL	58,60

COSTO TOTAL DEL PRODUCTO	COSTO CON 30% UTILIDAD		PRECIO	IVA 15%	P.V.P
UNIDAD	UTILIDAD	PRECIO			
58,60	17,58	76,19	76,19	11,43	87,61

Punto de equilibrio	COSTOS FIJOS TOTALES	PRECIO UNITARIO	COSTOS VARIABLES UNITARIOS	Punto de equilibrio
P.E= CF/P-CVU	934	87,61	51,00	25,509905

OBSERVACIONES	RESPONSABLE DE ENTREGA	RESPONSABLE DE RECEPCIÓN
	Allison Zamora G.	ING. Carlos Guaman
	FECHA DE ENTREGA	FECHA DE RECEPCIÓN
	9/6/2025	9/6/2025

Figura 201. Ficha de Costos. ***Fuente:*** *Elaboración propia*

CONCLUSIONES

En el presente proyecto, enfocado en el diseño de una colección de indumentaria para la práctica del skateboard para personas de 18 a 23 años, dirigida a la empresa Lienzo, se buscó integrar la funcionalidad y estética necesarias para este nicho de mercado, así como proponer un modelo de diversificación de la oferta de productos. A partir de ello, se concluye lo siguiente:

Se fundamento teórica sobre el diseño de indumentaria deportiva y urbana, así como al estudio de las características específicas de la ropa para skateboard, fue posible comprender los requerimientos técnicos y estéticos que demanda esta actividad. El análisis de referentes de marcas del sector y las tendencias actuales en indumentaria para skaters permitió establecer una base sólida para el desarrollo de la colección, asegurando que las prendas no solo sean visualmente atractivas, sino también funcionales y duraderas para el uso en el skateboarding.

Además, se diagnosticó las necesidades y preferencias de vestimenta del grupo objetivo (personas de 18 a 23 años practicantes de skateboard) a través de entrevistas lo que permitió identificar factores cruciales para el diseño de la colección, se determinó que los skaters de esta edad buscan prendas que ofrezcan libertad de movimiento, resistencia a la abrasión, transpirabilidad y un estilo que refleje la cultura del skate, esta información fue vital para definir los materiales, siluetas, estilo y acabados de cada pieza de la colección, adaptándose a las exigencias de la práctica y las preferencias estéticas del público.

Finalmente, se propuso una colección de indumentaria para la práctica del skateboard que considera los hallazgos de la investigación de mercado y los principios de diseño de indumentaria, buscando la diversificación de la oferta de productos de la empresa Lienzo. La colección no solo satisface la demanda existente por indumentaria específica para skateboard, sino que también ofrece un valor añadido a través de diseños innovadores y la incorporación de elementos diferenciadores. La planificación propuesta para la producción y comercialización de esta colección permitirá a Lienzo expandir su catálogo

y posicionarse en un segmento de mercado en crecimiento, optimizando sus recursos y capacidad productiva actual.

RECOMENDACIONES

Si bien el enfoque principal de este proyecto ha sido el diseño de la colección de indumentaria, se recomienda a futuras investigaciones desde otras disciplinas que profundicen en las estrategias comerciales para el lanzamiento, posicionamiento y promoción de indumentaria para skateboard, esto incluye un análisis detallado de canales de distribución específicos para este nicho, estrategias de comunicación que conecten con la cultura skate de 18 a 23 años, y la evaluación de modelos de negocio que maximicen la penetración en el mercado local y nacional.

Las características y necesidades de vestimenta identificadas en el grupo objetivo (personas de 18 a 23 años practicantes de skateboard) fueron cruciales para el diseño de la colección, no obstante, se recomienda que, posterior al lanzamiento de la colección, se implemente un sistema de monitoreo continuo del rendimiento del producto, esto podría incluir encuestas de satisfacción al cliente, grupos focales post-compra o análisis de ventas, con el fin de obtener retroalimentación directa que permita realizar ajustes, mejoras y futuras iteraciones de diseño, asegurando que la colección evolucione acorde a las dinámicas y exigencias del mercado y los usuarios.

La colección de indumentaria propuesta representa una fase inicial en la diversificación de la oferta de la empresa Lienzo dentro del segmento de skateboarding, se recomienda la expansión de este proyecto a través de la ampliación de la línea de productos, incluyendo la creación de calzado especializado para skateboard, para ello, se sugiere el desarrollo de una investigación profunda que incorpore el enfoque etnográfico, que permita un entendimiento más holístico de la interacción entre el calzado, el skater y el entorno de práctica. Además, y como una oportunidad identificada en la investigación preliminar, se recomienda enfáticamente que esta expansión considere la posibilidad de desarrollar líneas de indumentaria y calzado específicas para mujeres dentro de la cultura skate, abordando sus necesidades y preferencias particulares, las cuales no pudieron ser exploradas a profundidad en este estudio debido a limitaciones de tiempo.

BIBLIOGRAFÍA

1000MARCAS. (2023). “Stussy Logo”. 1000MARCAS. Recuperado de https://1000marcas.net/stussy-logo/

AITE. (2024). “BOLETÍN ESTADÍSTICO: FEBRERO 2024 DIRECCIÓN TÉCNICA. AITE”. Recuperado de https://www.aite.com.ec/boletines/2024/BoletinFebrero2024.pdf?__im-ZNcdZqXU=14983600374370204016.

Alexa. (2025). “Estilo Urbano Hombre”. Pinteres. Recuperado de https://ca.pinterest.com/pin/138415388541241780/.

Alexa Tejidos. (2025a). “Ecuador: Industria Textil y Elecciones 2025”. [Mensaje de blog]. Recuperado de https://alexatejidos.com.ec/ecuador-industria-textil-y-elecciones-2025/.

Alexa Tejidos. (2025b). “Industria textil: Desafíos en el 2025”. [Mensaje de blog]. Recuperado de https://alexatejidos.com.ec/industria-textil-desafios-en-el-2025/.

Arias, Cristina. (2023). “Diseño de identidad visual para una nueva marca de ropa streetwear sostenible”. (Tesis de pregrado). UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA (UPV), Valencia, España.

Asamblea Nacional del Ecuador. 2004. *Ley de Gestión Ambiental, Codificación*. Registro Oficial 418. Quito: Asamblea Nacional. Recuperado de https://www.ambiente.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/09/LEY-DE-GESTION-AMBIENTAL.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (2006). *Ley de Propiedad Intelectual*. Registro Oficial 426. Quito: Asamblea Nacional. Recuperado de https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2018/10/Ley-de-Propiedad-Intelectual.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (2015). *Código Orgánico de la Producción, Comercio e Inversiones (COPCI)*. Registro Oficial 351. Quito: Asamblea Nacional. Recuperado de

https://www.gobiernoelectronico.gob.ec/wp-content/uploads/2018/10/C%C3%B3digo-Org%C3%A1nico-de-la-Producci%C3%B3n-Comercio-e-Inversiones-Copci.pdf

Asamblea Nacional del Ecuador. (2018). *Ley para Fomento Productivo, Atracción Inversiones, Generación Empleo*. Registro Oficial 309. Quito: Asamblea Nacional. Recuperado de https://www.gob.ec/sites/default/files/regulations/2018-09/Documento_Ley-Org%C3%A1nica-Fomento-Productivo-Atracci%C3%B3n-Inversiones.pdf

Atlas Stoked. (2025). "Estilo skater". [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://atlasstoked.com/blog/post/estilo-skater.html.

Auer, Liliane. (2025). "Estilo Urbano Chic". Pinteres. Recuperado de https://ca.pinterest.com/pin/865887465874153476/.

Ávila, Oscar. (2020). "Diseño de indumentaria urbano-deportiva en cuenca". (Tesis de pregrado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.

Barceló, Yuli. (2012). "UNIVERSOS del VESTUARIO". [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.calameo.com/read/001376751208219da825e.

Bobby, Jimmy. (2025). "Estilo Urbano Mujer". Pinteres. Recuperado de https://ca.pinterest.com/pin/155303888284495406/.

Comité Olímpico Ecuatoriano. (2025). "Federación Ecuatoriana de Patinaje". Recuperado de https://coe.org.ec/2023/02/patinaje/.

Corresponsables. (2024). "Prevención de riesgos en la industria textil ecuatoriana". Corresponsables ObservaRSE Fundación. Recuperado de https://www.corresponsables.com/ecu/opinion/prevencion-riesgos-laborales-industria-textil-ecuatoriana/.

DiMarket. (2025). “Dye Sublimation Printing Market 2025 to Grow at 10.44 CAGR with 15.97 Million Market Size: Analysis and Forecasts 2033”. DiMarket. Recuperado de https://www.datainsightsmarket.com/reports/dye-sublimation-printing-market-17006.

Fernández, Elena. (2024). “El Skate, más que un deporte: descubre su influencia cultural y legado”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://theindianface.com/blogs/news/el-skate-mas-que-un-deporte-descubre-su-influencia-cultural-y-legado.

Fuenmayor, Olga. (2022). “De la prenda y sus familias - Seampedia, sobre la industria moda”. Recuperado de https://seampedia.com/la-prenda/.

Fy, Shopi. (2024). “¿Qué es el estilo urbano?: origen y outfits”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.chio-lecca.edu.pe/blogs/articulos/estilo-urbano.

Galdón, José., & Lull, Juan. (2024). “Análisis PESTEL: analizando el entorno para la toma de decisiones”. Universitat Politècnica de València, Valencia, España. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/204007/LullGaldon%20-%20Analisis%20PESTEL%20analizando%20el%20entorno%20para%20la%20toma%20de%20decisiones.pdf?sequence=1

Giménez, Ines. (2023). “Tipologías de prendas y rubros de la moda”. (tesis de pregrado). Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Gonzáles, Lisi. (2014). *Manual de producción de moda: para todos aquellos interesados en incursionar en el ámbito de la moda*. editado por Editorial Dunken. Buenos Aires (746.92 GON).

Han, Rachel. (2025). “UNITRADE KOREA Ushers in a New Era of Sublimation Printing with UNI Subli Magic - Global Print Expo 2025”. Fespa Global Print Expo. Recuperado de https://www.fespaglobalprintexpo.com/2025-exhibitor-press-releases/unitrade-korea-ushers-new-era-sublimation-printing-uni-subli-magic.

INEC. (2025). “Índice de Precios al Consumidor (IPC)”. Recuperado de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Inflacion/2025/Marzo/01_ipc_Presentacion_IPC_mar2025.pdf.

INEN. (2017). “REGLAMENTO TÉCNICO ECUATORIANO RTE INEN 013:2006”. Recuperado de https://www.aduana.gob.ec/archivos/Boletines/2012/RTEINEN013_2006.pdf.

Inexmoda. (Productor). (2025). “Tendencias masculino primavera/verano 2025”. [Youtube]. De https://www.youtube.com/watch?v=Xr81Jv7FGvg.

Inlago, Wendy. (2024). “Generación de una línea de indumentaria urbana, inspirada en la resistencia indígena de la década de 1990”. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador.

Játiva, Pablo. (2025). “La política internacional de Ecuador: ¿qué pasa si gana Noboa o González?.” GKstudio. Recuperado de https://gk.city/2025/03/10/relaciones-internacionales-ecuador-propuestas-daniel-noboa-luisa-gonzalez-analisis/.

Jiménez, Carlos. (2025). “Tendencias del mercado 2025”. Carlos Jiménez. Recuperado de https://carlosjimenez.net/tendencias-del-mercado-2025/.

Juegos Olímpicos. (2020). “Skateboarding: historia olímpica, reglas, novedades y próximos eventos de los deportes olímpicos.” Juegos Olímpicos. Recuperado de https://www.olympics.com/es/deportes/skateboarding/.

Lagua, Tatiana. (2024). “Generación de una línea de Indumentaria urbana femenina a partir de la influencia de género musical reggaetón para la academia de baile Magnanimos Complex Studio”. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato. Ambato, Ecuador.

Lefineau, Marcelle. (2011). *Tribus urbanas: la indumentaria desde una perspectiva multicultural*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Nobuko. Recuperado de https://elibro.net/es/ereader/uta/77851?page=14.

Madrid, Fierro. (2024). "¿QUÉ TIPO DE COLECCIONES DE MODA EXISTEN?". [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://fierromadrid.com/que-tipo-de-colecciones-de-moda-existen/.

Manuel. (2024). "Moda y Estilo En El Skate: Tendencias y Cómo Combinar Tu Look Skater". [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.teironsurf.com/blog/2024/05/30/moda-y-estilo-en-el-skate-tendencias-y-como-combinar-tu-look-skater/#.

Mareque, Luciana. (2023). "Tipos de Skate: modelos y características". [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://blog.segurobici.com.ar/tipos-de-skate-modelos-y-caracteristicas/.

Mercado de Tapineria. (2025). "Tendencias de moda 2025: Lo que se lleva en la calle". Mercado de Tapineria. Recuperado de https://mercadodetapineria.com/tendencias-de-moda-2025-lo-que-se-lleva-en-la-calle/.

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2025). "Ecuador implementa su primera política nacional de fomento a sus industrias culturales y creativas". El nuevo Ecuador. Recuperado de https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ecuador-implementa-su-primera-politica-nacional-de-fomento-a-sus-industrias-culturales-y-creativas/.

Ministerio del Ambiente, Agua y Transición Ecológica. (2021). "Proceso de socialización programa Ecuador carbono cero". Recuperado de https://www.ambiente.gob.ec/programa-ecuador-carbono-cero-proceso-de-socializacion/.

Naula, Patricia. (2024). “Acuerdo comercial con China: Conozca qué productos ingresarán sin aranceles”. Recuperado de https://www.elmercurio.com.ec/cuenca/2024/04/30/acuerdo-comercial-ecuador-china-ingreso-productos-sin-arancel/.

NielsenIQ. (2025). “Análisis del público objetivo: todo lo que los marketers digitales necesitan saber”. Recuperado de https://nielseniq.com/global/en/info/target-audience/.

Nieto, Julián. (2016). “Estudio de los factores influyentes en la construcción de identidad y el consumo de marcas de la cultura urbana Skater de México D.F y Manizales-Colombia”. [Universidad Católica de Manizales]. Manizales, Caldas, Colombia. Recuperado de https://repositorio.ucm.edu.co/bitstream/10839/1521/1/Julian%20David%20Nieto%20E.pdf

Palta, Wanda. (2020). “ANÁLISIS DE LAS PRÁCTICAS CULTURALES QUE SE GENERAN A PARTIR DEL SKATEBOARDING”. (Tesis de pregrado). [UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE]. Santiago de Cali, Colombia. Recuperado de https://red.uao.edu.co/server/api/core/bitstreams/13a7b94b-82ba-41a1-a854-42a24f73f5b7/content

Petrovski, David., & Pestana, João. (2017). “La Importancia de la Selección del Público Objetivo para la Efectividad del Modelo Kano”. (Tesis de maestría). Universidad de Halmstad. Suecia. Recuperado de https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1080906/FULLTEXT01.pdf

Pia, Pau. (2014). “La influencia del skate en la moda Vol.1”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://25gramos.com/la-influencia-del-skate-en-la-moda-vol-1/.

Porter, Michael E., Bueno Campos, Eduardo., Merino Moreno, Carlos., & Salmador Sánchez, María Paz. (2010). *Ventaja competitiva: creación y sostenibilidad de un rendimiento superior*. editado por 2010 Madrid: Pirámide. España. Recuperado de https://books.google.com.ec/books?id=7UqQXsQ_dj4C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false

Prehu, Irenka. (2024). “5 impactos ambientales de la industria textil y 3 formas de ser más sostenible”. The Water Treatment Magazine. Recuperado de https://watertreatmentmagazine.com/es/impactos-industria-textil/.

Puga, Kevin. (2025). “Incertidumbre política aumentó el riesgo país de Ecuador a sus niveles más altos de 2025”. EL COMERCIO. Recuperado de https://www.elcomercio.com/actualidad/negocios/incertidumbre-politica-riesgo-pais-marzo.html

Ribeiro, Tomás. (2023). “El ascenso de la tribu del skateboarding y su influencia en el mercado de moda streetwear”. (Tesis de maestría). [Instituto Portugués de Administración de Marketing]. Portugal. Recuperado de https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/48757/1/tomas_ribeiro.pdf

Romero, Angélica. (2020). “Cuál es la influencia de la subcultura urbana de los skaters en la moda streetwear producida por la marca Perro Loco durante el periodo 2013-2019 en Lima”. (Tesis de pregrado), UNIVERSIDAD PERUANA DE CIENCIAS APLICADAS. Lima, Perú. Recuperado de https://repositorioacademico.upc.edu.pe/handle/10757/655531

Russell, Alex. (2013). *Principios básicos del diseño textil*. Barcelona. Spain: editado por Editorial GG. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de https://elibro.net/es/ereader/uta/45520?page=139.

Saraví, Jorge. (2021). “Skate en el Gran La Plata: Lógica interna, lógica externa y Educación Física”. (Tesis de doctorado). Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, Argentina.

Seivewright, Simon. (2014). *Diseño e investigación: (2 ed.)*. editado por S. Seivewright. Barcelona, Spain: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de https://elibro.net/es/ereader/uta/45505?page=13

Skate Plural. (2024). “Talleres y proyectos sociales”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.skateplural.com/proyectos/.

Skate Pro. (2024). “¿Qué es la ropa de skate?” SkatePro. Recuperado de https://www.skatepro.es/c8.htm#:~:text=No%20existe%20un%20tipo%20de,libertad%20de%20movimiento%20y%20maniobrabilidad.

Stüssy. (2025). “Website de Stüssy”. Recuperado de https://www.stussy.com/collections/new-arrivals.

Suellen Meski. (2025). “Stüssy historia del streetwear”. Suellen Meski. Recuperado de https://suellenmeski.com/stussy-historia-de-una-de-las-mejores-marcas-de-streetwear-los-origenes/.

Svetlana, Pimukova. (2025). “Estilo Urbano Moderno”. Pinteres. Recuperado de https://ca.pinterest.com/pin/3307399721129022/.

The Supply Network. (2023). “Skateboard: Culture, Lifestyle Community & Art”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.thesupplynetwork.co.uk/blogs/global-product-news/skateboard-culture-and-lifestyle?srsltid=AfmBOooxjq4rdieOYmBSZfz768KNNiCo94RkO4tY-RDboB13wDdiun1U.

The Supply Network. (2025). “The Skate History of Thrasher”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.thesupplynetwork.co.uk/blogs/global-product-news/the-history-of-thrasher?srsltid=AfmBOopU5J0-i5I7lKcp4Ntta21SrWSZrd0Xz7-5Hg6X7H9NcqhU_gE2.

Thrasher. (2025). “Thrasher Magazine’s Online Store”. Recuperado de https://shop.thrashermagazine.com/?srsltid=AfmBOoq5Q0dZ7CLHkVR83O0tG0IHFLkBWdmNmMhzZU9qnh-MiWBngH-m.

Todo skate. (2024a). “Historia del skate”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.todoskate.com/historia-del-skate/.

Todo skate. (2024b). “TRUCOS DE SKATE, guía para entender todos los trucos”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://www.todoskate.com/trucos-de-skate/.

Vale, Paul. (2024). “La historia de la ropa de skate | Ropa de skate a través de los años”. [Mensaje en un blog]. Recuperado de https://thevinessupply.co/es/blogs/thevinessupplyco/the-history-of-skateboard-clothing-skate-wear-through-the-years-1.

Vernon, Talya. (2025). “Estilo Urbano Clásico”. Pinteres. Recuperado de https://ca.pinterest.com/pin/898468194419648478/.

Vizcaíno Zúñiga, Paulina. Iveth., Cedeño Cedeño, Ricardo. Javier., & Maldonado Palacios Israel. Alejandro. (2023). “Metodología de la investigación científica: guía práctica”. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar* 7(4):9723–62. doi:10.37811/CL_RCM.V7I4.7658. Recuperado de https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i4.7658

Volcom. (2025). “Nuestra Historia”. Volcom. Recuperado de https://volcom.cl/nuestra-historia-volcom

Webwautec. (2024). “Desafíos y tendencias tecnológicas sector textil y moda 2025”. Wautechnologies. Recuperado de https://wautechnologies.com/noticias/tendencias-tecnologicas-sector-textil-moda-2025/.

Wong, Wuciu. (2014). *Fundamentos del diseño*. editado por Editorial GG. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de https://elibro.net/es/ereader/uta/45553?page=43.

Xtextile Provider Worldwide. (2024). “Tendencias en moda urbana para el 2025”. InLinkedin. Recuperado de https://es.linkedin.com/pulse/tendencias-en-moda-urbana-para-el-2025-xtextileprovider-hhlhe.

ANEXOS

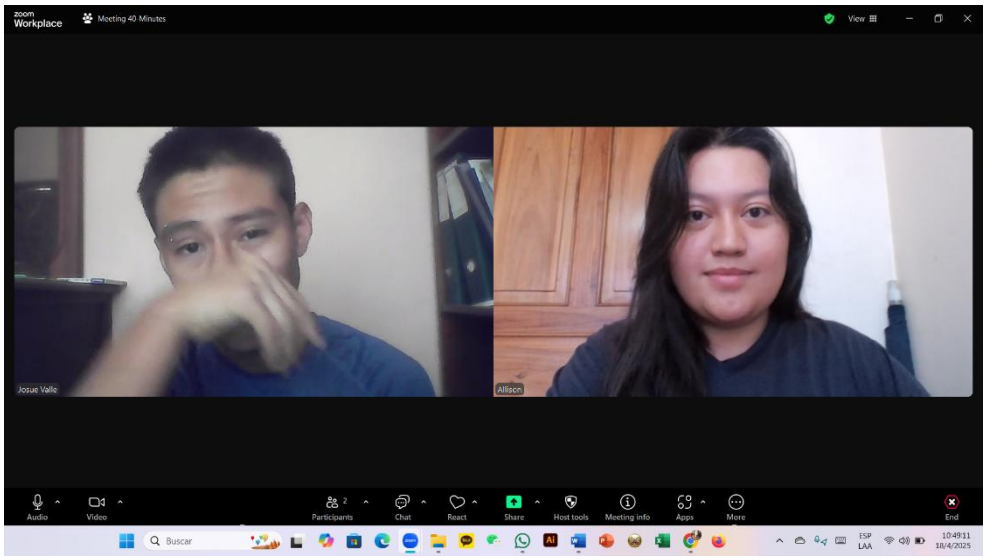


Figura 202. *Entrevista a Skater*

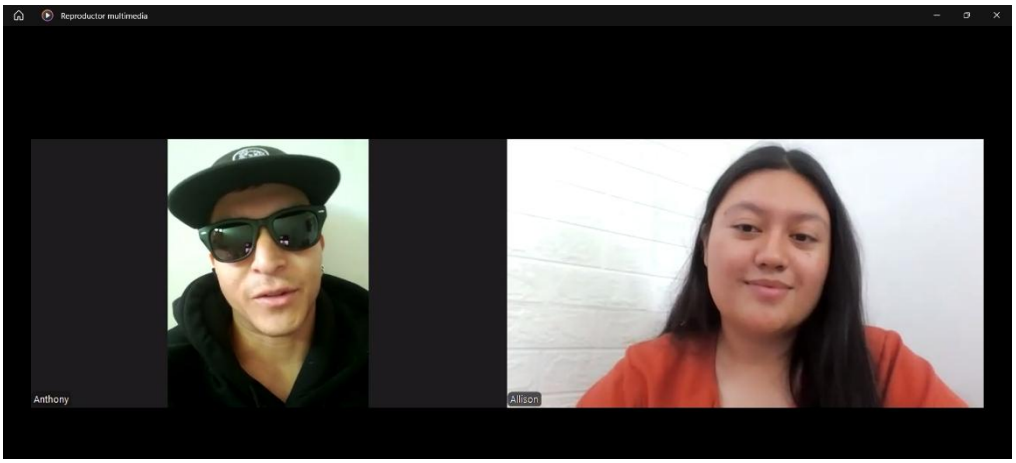


Figura 203. *Entrevista a Skater*



Figura 204. *Entrevista a Skater*



Figura 205. *Entrevista a Skater*



Figura 206. *Entrevista a Grupo focal*



Figura 207. *Entrevista a Grupo focal*



Figura 208. *Entrevista a empresa Lienzo*



Figura 209. *Interacción con skaters*



Figura 210. Toma de medidas a skaters



Figura 211. Toma de medidas a skaters



Figura 212. *Toma de medidas a skaters*



Figura 213. *Toma de medidas a skaters*



Figura 214. Prueba de vestuario a skaters

Evidencia adicional: entrevistas, transcripciones, videos

https://drive.google.com/drive/folders/195_usFwL2lQRi_mNd7wQ_4wM8LG9ToDT?usp=sharing