

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE DISEÑO DE MODAS

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Ingeniera en Procesos y Diseño de Modas.

“La ilustración: el figurín de moda y el diseño inclusivo”

Autor: Saltos Urbina, Simonne Maité

Tutor: Arq. Mg. Suárez Abril, Santiago Eduardo.

Ambato – Ecuador

Agosto, 2019

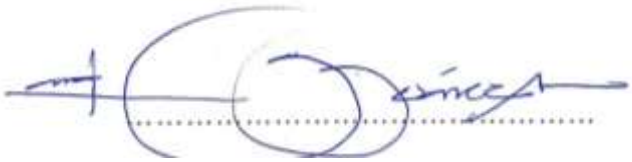
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el tema:

"La ilustración: el figurín de moda y el diseño inclusivo" de la alumna Saltos Urbina Simonne Maité, egresada de la Carrera de Diseño de Modas de la Facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, agosto del 2019

EL TUTOR



Suárez Abril Eduardo Santiago, Arq.Mg.

C.C.: 1802158020

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de **"La ilustración: el figurín de moda y el diseño inclusivo"**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, agosto del 2019

EL AUTOR



Saltos Urbina Simonne Maité

C.C.:1717273898

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Ambato, agosto del 2019

EL AUTOR



Saltos Urbina Simonne Maité

C.C.:1717273898

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación sobre el tema **"La ilustración: el figurín de moda y el diseño inclusivo"**, de. Simonne Maité Saltos Urbina, estudiante de la carrera de Diseño de Modas, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el Título Terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato.

Ambato, agosto del 2019

……

PRESIDENTE

NOMBRE:

C.C.:

……	……
MIEMBRO DEL TRIBUNAL	MIEMBRO DEL TRIBUNAL
NOMBRE:	NOMBRE:
C.C.:	C.C.:

DEDICATORIA

A mis padres Ximena Urbina y John Saltos, lo cuales han sido mi motivación para continuar con mis estudios, y los cuales siempre han puesto todo de ellos para poder darme una buena educación, sacrificando su tiempo y su trabajo.

A mis amigos y pareja, los cuales no me dejaron hundirme, y creyeron en mi para salir adelante ante toda circunstancia.

A mí misma por no sucumbir ante las calamidades del mi bienestar mental y anímico.

AGRADECIMIENTO

A mis padres Ximena Urbina y John Saltos, quienes pusieron cada granito de arena de esfuerzo y trabajo en darme una valiosa educación, y valores.

A la Ing. Mg., Margarita López y al Arq. Mg., Santiago Suárez que siempre me apoyaron, y me brindaron su mano amiga.

A mis pocos amigos, por aguantarme, quererme, y animarme en las situaciones más difíciles.

A mi novio, por ser incondicional, por que muy pocos pueden tener un corazón tan grande y una devoción tan fuerte.

¡A todos los llevo en el impregnados en mi ser, los quiero infinitamente!

ÍNDICE GENERAL

PORTADA ..... **i**
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR ..... **ii**
AUTORÍA DEL TRABAJO ..... **iii**
DERECHOS DE AUTOR ..... **iv**
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO ..... **v**
DEDICATORIA ..... **vi**
AGRADECIMIENTO ..... **vii**
ÍNDICE DE TABLAS ..... **xii**
ÍNDICE DE FIGURA ..... **xiii**
RESUMEN EJECUTIVO ..... **xiv**
ABSTRACT ..... **xv**
INTRODUCCIÓN **1**

CAPÍTULO I **3**
EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN **3**
1.1. Tema 3
1.2. Planteamiento del problema 3
1.2.1. Contextualización 3
1.2.2. Árbol de Problemas 12
1.2.3. Análisis critico 14
1.3. Prognosis. 15
1.3.1. Formulación del problema 16
1.4. Preguntas directrices. 16
1.5. Delimitación del objeto de investigación 16
1.6. Justificación 17
1.7. Objetivos 19
1.7.1. Objetivo General 19
1.7.2. Objetivos Específicos 19

CAPÍTULO II **20**
MARCO REFERENCIAL **20**
2.1. Antecedentes Investigativos 20
2.2. Fundamentación Filosófica 22
2.3. Fundamentación Legal 23

2.4. Categorías Fundamentales 24
2.4.1. Subordinación Variable Independiente 25
2.4.2. Subordinación Variable Dependiente 26
2.5. Fundamentación Teórico Variable Independiente 27
2.5.1. Técnicas de expresión. 27
2.5.2. Ilustración 27
2.5.2.1. Ilustradores de Moda 28
2.5.2.2. Ilustración de moda 29
2.5.2.3. Técnicas de ilustración de Figurín de Moda 30
2.5.2.4. Ilustración digital 32
2.5.2.5. Figurín de moda 35
2.5.2.5.1. Tipos de Figurín de moda 35
2.5.2.6. Canon 40
2.5.2.6.1. Tipos de cánones 40
2.5.3. Bocetos 42
2.5.4. Estilos 43
2.5.4.1. Color 46
2.5.4.2. Luminosidad 46
2.5.4.3. Matiz 47
2.5.4.4. Saturación 47
2.5.4.5. Contraste 47
2.5.4.6. Tipo de Estilo 47
2.5.4.7. Círculo Cromático 48
2.5.5. Fundamentación Teórico Variable Dependiente 49
2.5.5.1. Diseño Universal 49
2.5.5.2. Discapacidad 50
a) Tipos de Discapacidad 51
2.5.5.3. Prejuicios Sociales 54
a) Prejuicio Humano 54
b) Tipos de prejuicios 54
2.5.5.4. Valores y Actitudes 55
2.5.5.5. Diseño Inclusivo 55
2.5.5.6. Estereotipos 57
a) Funciones de Estereotipos 57
b) Medidas de Estereotipos 58
2.5.5.7. Tipos de Cuerpos 58
a) Endomorfo 58

b) Ectomorfo 60
c) Mesomorfo 61
2.5.5.8. Siluetas 62
2.6. Hipótesis 66
2.7. Señalamiento de Variables 66
Variable Independiente 66
Variable Dependiente 66

CAPÍTULO III 67
METODOLOGÍA 67
3.1. Enfoque de Investigación 67
3.2. Modalidad de Investigación 67
3.3. Nivel de Investigación 68
3.4. Población y muestra 68
3.5. Operacionalización de Variables 70
3.6. Técnicas e Instrumentos 72
3.7. Plan de recolección de información 72
3.8. Plan de procesamiento de la información 72

CAPÍTULO IV 73
ANÁLISIS DE RESULTADOS 73
4.1. Análisis de la entrevista aplicada a los diseñadores de modas y profesionales de salud 73

CAPÍTULO V 82
Conclusiones y recomendaciones 82
5.1. Conclusiones 82
5.2. Recomendaciones 84

CAPÍTULO VI 85
PROPUESTA 85
6.1. Datos informativos 85
6.1.1. Título de la propuesta 85
6.1.2. Unidad ejecutora 85
6.1.3. Ubicación 85
6.1.4. Tiempo 85
6.1.5. Responsables 85

6.2. Antecedentes de la propuesta 86
6.3. Justificación 86
6.4. Objetivos 87
6.4.1. Objetivo general 87
6.4.2. Objetivos Específicos 87
6.5. Fundamentación de la propuesta 87
6.5.1. Análisis de parámetros y normativas 87
6.5.1.1. Parámetros comerciales 87
6.5.1.2. Parámetros técnicos 89
Identificación del software a utilizar en los figurines de moda 92
6.5.1.3. Parámetros de confort 93
6.5.1.4. Normativa legal 94
6.6. Análisis de factibilidad 94
6.7. Diseño del producto (prototipo) 95
6.7.1. Memoria descriptiva 95
6.7.1.1. Descripción de características, proporciones, posturas y estética a utilizar en los figurines de moda 95
6.7.1.2. Características formales 98
6.7.1.3. Características técnicas 100
6.8. Administración de la propuesta 120
6.8.1. Recursos 120
6.8.1.1. Humanos 120
6.8.1.2. Técnicos 120
6.8.1.3. Materiales 120
6.9. Cronograma (opcional de acuerdo a la propuesta) 121
Bibliografía 123
Anexos 138

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Población y muestra 68
Tabla 2. Operacionalización de la variable independiente 70
Tabla 3. Operacionalización de la variable dependiente 71
Tabla 4. Descripción de características, proporciones, posturas y estética a utilizar en los figurines de moda..... 96
Tabla 5. Cronograma 121

ÍNDICE DE FIGURA

Figura 1. Árbol de problemas 12
Figura 2. Categorías Fundamentales 24
Figura 3. Subordinación Variable Independiente 25
Figura 4. Subordinación Variable Dependiente 26
Figura 5. Figurín de moda 35
Figura 6. Figurín de mujer 36
Figura 7,. Figurín psicológico 37
Figura 8. Figurín exótico 38
Figura 9. Figurín de imagen 38
Figura 10. Figurín sugerido 39
Figura 11. canon de 7 cabezas 40
Figura 12. Tipo de canónes 42
Figura 13. Boceto rápido 42
Figura 14. Boceto detallado 43
Figura 15, Minimalismo 44
Figura 16. Realista 44
Figura 17. Hiperrealismo 45
Figura 18. Semirealista de Fantasía 46
Figura 19. Niveles de amputación 52
Figura 20. Endomorfo 59
Figura 21. Ectomorfo 60
Figura 22. Mesomorfo 61
Figura 23. Cuerpo en forma de reloj de arena 63
Figura 24. Cuerpo triangular o invertido 63
Figura 25. Cuerpo ovalado o redondo 64
Figura 26. Cuerpo en forma de reloj de arena 65
Figura 27. Cuerpo triangular 65
Figura 28. Canon de 8 cabezas 98
Figura 29. Distribución para el canon de 8 cabezas 99

RESUMEN EJECUTIVO

Esta investigación tiene como característica subsanar las necesidades de vestuario para personas con discapacidades de miembros superiores e inferiores, así como también con cuadriplejía y paraplejía, a través de la representación de un canon real, representado en un figurín de moda, el objetivo de esta investigación se centra en determinar las características morfológicas de las personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato para el establecimiento de cánones dentro del diseño inclusivo a través de la ilustración de figurín de moda; la metodología de investigación que se aplicó fue descriptiva, exploratoria y correlacional, porque permitió analizar de qué manera la ilustración ayuda para diseñar o para representar el diseño, por ende facilita establecer el tipo de contribución de la ilustración de modas en los diseños dirigidos a personas con discapacidad. Dentro de los principales hallazgos que se obtuvieron son que dentro de las necesidades de las personas con discapacidad en relación con el diseño de modas, se sugiere un canon estándar como el de 7 u 8 cabezas; considerando las características físicas y estéticas de las personas con discapacidad, así como también la postura y la ilustración frontal y lateral; las discapacidades consideradas son amputaciones de miembros superiores e inferiores, así como paraplejia y cuadriplejia; dentro de las amputaciones de miembro superior se destacan desarticulación de la muñeca, la amputación transhumeral, y la desarticulación de codo; en las extremidades inferiores es frecuente la desarticulación de rodilla y cadera, amputaciones transfemoral y transtibial; la ilustración de figurín de moda integrando al diseño de canon inclusivo se utilizó un catálogo que ilustre los figurines bajo diferentes características de las personas con discapacidad.

PALABRAS CLAVES: DISEÑO INCLUSIVO, FIGURÍN DE MODA, ILUSTRACIÓN DE MODA, AMPUTACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES E INFERIORES, CUADRIPLEJÍA Y PARAPLEJÍA.

ABSTRACT

This investigation has as characteristic to correct the needs of clothing for people with disabilities of upper and lower limbs, as well as quadriplegia and paraplegia, through the representation of an real canon represented in a fashion figurine, the objective of this research is it focuses on determining the morphological characteristics of people with physical disabilities in the city of Ambato for the establishment of fees within the inclusive design through the illustration of a fashion figurine; The research methodology that was applied was descriptive, exploratory and correlational, because it allowed us to analyze how the illustration helps to design or represent the design, therefore it facilitates establishing the type of contribution of fashion illustration in designs aimed at people with disabilities Among the main findings that were obtained are that within the needs of people with disabilities in relation to fashion design, a standard canon such as 7 or 8 heads is suggested; considering the physical and aesthetic characteristics of people with disabilities, as well as the posture and frontal and lateral illustration; the disabilities considered are amputations of upper and lower limbs, as well as paraplegia and quadriplegia; Among the upper limb amputations, wrist disarticulation, transhumeral amputation, and elbow disarticulation; in the lower extremities knee and hip disarticulation, transfemoral and transtibial amputations are frequent; The fashion figurine illustration integrating the inclusive canon design used a catalog that illustrates the figurines under different characteristics of people with disabilities.

KEYWORDS: INCLUSIVE DESIGN, FASHION FIGURINE, FASHION ILLUSTRATION, AMPUTATION OF UPPER AND LOWER LIMBS, QUADRIPLEGIA AND PARAPLEGIA.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como finalidad destacar la importancia del figurín de moda como una representación dibujada de la figura humana a una escala reducida, pero esta vez que representen a las personas con discapacidad de miembros superiores e inferiores y hemiplejía, sin ser de carne y hueso el figurín realiza la misma función sobre el papel que en un modelo, con la ventaja que permite dibujar los rasgos y características destacados por el diseñador, pudiendo estilizar la figura sin los límites intrínsecos de la anatomía humana. La aportación que este trabajo realiza a la moda inclusiva es relevante, porque permite elevar carteristas propias de este tipo de personas y resaltar su belleza como un lenguaje y expresión visual plasmada en un figurín de moda.

Esta investigación se desarrolló en seis capítulos, en el cual se plasma todo el análisis, diagnóstico y desarrollo de un figurín de modas para personas con capacidades especiales, como se detalla a continuación:

"La ilustración: Figurín de moda y el diseño inclusivo"

Capítulo I: se expone el tema de investigación, el análisis de la ilustración y el figurín de moda orientada hacia el diseño inclusivo para personas que presentan discapacidades de miembros superiores e inferiores así como también cuadriplejía y paraplejía, además se encuentra el desarrollo del planteamiento del problema, el análisis macro, meso y micro alrededor del objeto de estudio lo que conlleva a un análisis crítico del problema principal analizando la importancia que tiene el desarrollo de un figurín de moda para personas con discapacidad. Se plantean también preguntas directrices las mismas que servirán para resolver el problema y cumplir con los objetivos planteados, finalmente con la justificación se explica cuál es razón, importancia, factibilidad, impacto y beneficiarios por la que se está realizando esta investigación.

Capítulo II: se encuentran los antecedentes investigativos, son investigaciones con temas similares que nos sirven de apoyo para un análisis más profundo del objeto de estudio y para una fundamentación teórica y normativa. Además, se desarrolla la

categorización de variables y se realiza el marco teórico con conceptos referente al tema y finalmente se realizará el señalamiento de variables.

Capitulo III: se plantea la metodología que se utilizó para la investigación; en el proyecto se determinó un enfoque cualitativo, siendo una investigación bibliográfica, a partir de la modalidad de la investigación se seleccionó la población y muestra para determinar el tipo de muestreo y conjuntamente seleccionar las técnicas e instrumentos de recolección de información, contenidos dentro del plan de procesamiento de información.

Capítulo IV: se expone todo lo relacionado al procesamiento de la información recopilada a través de la entrevista aplicada a profesional de salud y diseñadores de modas, lo que permitió una interpretación de los resultados y se realiza la validación de hipótesis.

Capítulo V: en base al proceso investigativo realizado se plantea las conclusiones y recomendaciones en relación al tema tratado y a los hallazgos encontrados.

Capítulo VI: se presenta la propuesta como fruto de la investigación que en este caso se plasma en un figurín de moda orientado a personas con discapacidad física, como es la amputación de miembros inferiores y superiores; así como, también aquellas personas que presentan cuadriplejía y paraplejía.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema

La Ilustración: el figurín de moda y el diseño inclusivo.

1.2. Planteamiento del problema

Las personas con discapacidad física han presentado toda la vida, inconvenientes al momento de vestir, pues la indumentaria está elaborada únicamente para personas que no poseen ninguna dificultad física, por lo que de manera empírica deben adaptar su vestimenta a su problema de discapacidad.

1.2.1. Contextualización

A nivel mundial, las personas que presentan alguna discapacidad se ven afectadas en sus resultados académicos, sanitarios, laborales, entre otros. Por esta razón los Objetivos de Desarrollo del Milenio manifiestan que se debe emancipar a las personas que viven con alguna discapacidad y suprimir los obstáculos que les impiden participar en las comunidades, recibir una educación de calidad, encontrar un trabajo digno y lograr que sus voces sean escuchadas. Ante este aspecto el Informe mundial sobre la discapacidad propone medidas para todas las partes interesadas incluidos los gobiernos, las organizaciones de la sociedad civil y las organizaciones de personas con discapacidad para crear entornos favorables, promover la rehabilitación y los servicios de apoyo, asegurar una adecuada protección social, crear políticas y programas inclusivos, y aplicar normas y legislaciones, nuevas o existentes, en beneficio de las personas con discapacidad y la comunidad en general. Las personas con discapacidad deberán ocupar un lugar central en esos esfuerzos (Organización Mundial de la Salud, 2017). Unos 1000 millones de habitantes, o sea el 15 % de la población del mundo, experimentan algún tipo de discapacidad, y la prevalencia de la discapacidad es mayor en los países en desarrollo. Entre 110 millones y 190 millones de personas, o sea la quinta parte del total de habitantes en el mundo, experimentan discapacidad

considerable. En general, como grupo, las personas con discapacidad tienen más probabilidades que las personas sin discapacidad de obtener resultados socioeconómicos adversos, como menor nivel de educación, peor estado de salud, niveles inferiores de ocupación y tasas más altas de pobreza (Banco Mundial, 2019).

Según el informe del Banco Mundial (2018), Unos 1000 millones de personas, que se dice que el 15 % de la población, tienen algún tipo de discapacidad, y su prevalencia es mayor en los estados que se encuentran en desarrollo. Entre 110 millones y 190 millones de personas, o un quinto del total, presentan un nivel de discapacidad considerable. En la Agenda 2030 en el Desarrollo Sostenible que establece claramente que la incapacidad no puede formar un impulso o juicio para despojar a las personas de acceso a eventos de desarrollo y el ejercicio de los derechos humanos. El marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) contiene siete metas que se representan en forma clara a las personas con incapacidad y otras seis que implican a las personas en contextos vulnerables, contenidas con alguna discapacidad. Los ODS principian con temas esenciales para el avance, a manera de la educación; el empleo y el trabajo decente; la protección social; la resiliencia frente a los desastres y la mitigación de estos; el saneamiento; el transporte, y la no discriminación, todas las esferas importantes en las que trabaja el Banco Mundial (Banco Mundial, 2018).

Según los datos de la ronda censal 2010, la prevalencia de la discapacidad en América Latina varía desde 5,1% en México hasta 23,9% en Brasil, mientras que en el Caribe el rango oscila entre 2,9% en Bahamas y 6,9% en Aruba. En total, cerca de 12% de la población latinoamericana y caribeña viviría con al menos una discapacidad, lo que involucra aproximadamente a 66 millones de personas, según cifras recogidas de distintas fuentes estadísticas de la región, no siempre comparables entre sí. Entre la población de la región prevalecen las limitaciones visuales y de movilidad, seguidas por las deficiencias de la audición y el habla en América Latina y por las dificultades relacionadas con las funciones mentales y la destreza en el Caribe, según información censal de 18 países. De acuerdo con el estudio, las personas con deficiencias cognitivas y mentales o con poca capacidad de autocuidado son las que encuentran más obstáculos para integrarse a la actividad económica y social. La discapacidad visual y la motora son las que menos impacto negativo tienen en el acceso a la educación y el empleo. Entre la población de la región prevalecen las limitaciones visuales y de movilidad,

seguidas por las deficiencias de la audición y el habla en América Latina y por las dificultades relacionadas con las funciones mentales y la destreza en el Caribe, según información censal de 18 países. De acuerdo con el estudio, las personas con deficiencias cognitivas y mentales o con poca capacidad de autocuidado son las que encuentran más obstáculos para integrarse a la actividad económica y social. La discapacidad visual y la motora son las que menos impacto negativo tienen en el acceso a la educación y el empleo (CEPAL, 2013).

En Ecuador como según el Consejo Nacional de Discapacidades (Conadis) "con corte al mes de septiembre 2016, el Registro Nacional enviado por el Ministerio de Salud Pública (MSP) obtiene que 415.500 personas están acreditadas a modo de personas con discapacidad en el Ecuador, lo que certeza una prevalencia del 2,52 por ciento". Por lo que de 100 ecuatorianos, casi 3 personas tienen reconocimiento nomotético como personas con discapacidad; razón a una población apreciada de 16.510.493 habitantes (CONADIS, 2017). Según estadísticas del Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades (2019), reporta las estadísticas de discapacidad en el Ecuador con el 46.65% discapacidad física; el 23,36% intelectual; 14,12% auditiva; 11,83% visual y 5,03% psico social; de los cuales el 48,83% son mujeres y el 56,17% hombres; distribuidos por edad de 0 a 3 años el 0,64%; de 4 a 6 años el 1,32%; de 7 a 12 años el 5,31% de 13 a 17 años el 5,98%; de 18 a 29 años el 14,7%; de 30 a 65 años el 40, 38% y mayores a 65 años de edad el 23,67% (Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades, 2019).

En la provincia de Tungurahua, se establecen estadísticas que reporta el informe del Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades (2019), en donde el 39,5% tiene discapacidad física, el 20,12% intelectual; auditiva el 23,09%; visual el 12,19% y sico-social el 5,1%, de los cuales el 46,78% son del género femenino y el 53,21% pertenecen al género masculino; comprendidos entre las edades de 0 a 3 años el 0,26%; de 4 a 6 años el 1,28%; de 7 a 12 años el 3,98% de 13 a 17 años el 4,24%; de 18 a 29 años el 12,75%; de 30 a 65 años el 48,59% y mayores a 65 años de edad el 28,58% (Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades, 2019). Se refleja un comportamiento similar al que se establece en Ecuador, la prevalencia de discapacidad física, más en hombres que en mujeres y en el grupo de edad de 30 a 65 años de edad.

Como la investigación se desarrollará en la ciudad de Ambato, es importante analizar el comportamiento de las personas con discapacidad, es un comportamiento similar del desarrollo de discapacidad, existiendo actualmente 7782 personas con capacidades especiales, por lo que es importante considerar estas estadísticas, para la presente investigación, así se tiene que prevalecer la discapacidad física en un 39,50% (3113 personas) y la edad predominante es el rango de 30 a 65 años en un 48,59% (3830 personas) (Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades, 2019).

Según Alejandra Cuevas (2018), al hablar de inclusión en el mundo de la moda, regularmente se hace referencia a un argumento en particular las tallas. Durante períodos, las marcas elaboraron sus prendas en una categoría de tallas suficiente pequeño, lo que desistía a muchas mujeres, por no decir exorbitantes, sin posibilidad de lucir como querían. Hoy, eso está cambiando cada día, más marcas contienen tallas grandes en sus colecciones y vemos, dichosas, la aparición de modelos en revistas y pasarelas que al fin están destruyendo los tantos estereotipos que existieron por años. Pero a pesar de estos adelantos, ¿existe una verdadera inserción en la moda? ¿Son las tallas el único tema que nos debería importar? ¿Qué ocurre cuando un individuo con capacidades diferentes necesita comprar ropa? ¿Son considerados por las marcas en sus procesos de diseño? Desde hace algunos años, el significado de la moda adaptativa, ha ido ganando un lugar en la industria y hoy, poco a poco, los diseñadores procedentes e incluso grandes marcas están perseverando por satisfacer las necesidades de personas que enfrentan a diversos desafíos físicos en su vida diaria. Dentro de esta revolución, dos poderosas mujeres está marcada la pauta.

Cuando la modista Mindy Scheier pensó que incorporar un par de jeans para su hijo, que usa acompañamientos ortopédicos para las piernas como consecuencia de una distrofia muscular, se desafió a tantos obstáculos que concluyó fundar, en 2014, Runway of Dreams, una empresa sin fines de lucro. Fundada sobre la base de que la ropa es una necesidad básica del ser humano, esta institución despliega y apoya iniciativas para aumentar la eficacia de este tipo de prendas. Su asistencia más exitosa ha sido la línea Tommy Adaptive de la marca Tommy Hilfiger, que desde 2016 mercantiliza ropa adaptativa para niños y adultos que manipulan silla de ruedas para movilizarse o prótesis. Hilfiger conserva sus clásicos diseños y colores, pero modifica

usando cierres con imanes, velcros y aberturas que faciliten el uso de extremidades ortopédicas o arneses (Cuevas, 2018).

Europa maneja impecables técnicas de ilustración del figurín de moda, pero en su mayoría excluyentes, los patrones desempeñan un papel importante, y esto se debe en gran medida a la tendencia que han adoptado estos elementos para poder imaginar la idea y los conceptos generales del diseño. Cada diseñador tiene su estilo de dibujo y su estilo de figurín, no todos tienen piernas largas, incluso hay dibujos de moda que son sola la ropa, sin rostro y apenas indicios de un trazo de pierna y brazos. Dichos bocetos en plano son las más aceptados por la gente en general, ya que, solo vemos representada una prenda de vestir, por lo cual el nivel de interpretación anatómica no se ve muy forzada a participar para apreciar dicho bosquejo (Suárez, 2017). Es complicado encontrar ilustradores de moda que dediquen su arte a representar cánones diferentes, puesto que en su mayoría los cuerpos representados son muy esbeltos, alargados y de rasgos faciales perfectos, y lo justifican aclarando que para la alta moda son necesarios este tipo de cuerpos, puesto que permiten destacar mejor la vestimenta. Pocos son los diseñadores que han decidido encontrar una musa distinta en cuanto a figurín de moda en el cual plasmar sus ideas.

Según Fernández (2015), manifiesta que las personas con capacidades especiales al momento de vestirse presentan múltiples inconvenientes, debido a su reducida movilidad, lo que influye directamente en su autoestima y en algunos casos, producen riesgos de caídas o heridas al tratar de incorporarse dentro de indumentaria para persona que no tienen discapacidades. Según estudios realizados por Fernández refiere que en América Latina, no existe definido un mercado de vestuario para este tipo de personas, sin embargo la demanda que existe es alta, no existen diseños acorde a la realidad de este sector, por su nivel de complejidad que existe al momento de satisfacer sus necesidades (p. 24-27).

Según María Hijet (2018), el Programa Nacional del Desarrollo y la inserción de las personas con Discapacidad 2014-2018, en México de cada 100 adultos mayores 31 padecen alguna discapacidad. Asimismo, 2 de cada 100 niños o jóvenes reporta discapacidad, por lo que la Universidad Iberoamericana con sus estudiantes de diseño de modas, realizaron un proyecto de diseño de indumentaria adaptada para personas con

necesidades especiales, en este caso personas en sillas de ruedas, las características de estas prendas fueron para hombres de 67 años de edad con esclerosis múltiple. A las prendas normales le realizaron reducidas modificaciones, con trapos suaves, delgados, nativos, compuestos y sobre todo con elástico para no lesionar. En las camisas se puso cierres en las mangas, broches de presión y magnéticos. Y a las chamarras, mangas desprendibles a través de cierres. El objetivo principal se enmarco en "brindar a medida de la ropa como un medio a los problemas cotidianos que afrontan los sujetos con discapacidad a la etapa de vestirse" (Hijet, 2018).

En Argentina la fabricación del boceto de moda ha descubierto en los últimos tiempos una necesidad de fundar indumentaria para personas con discapacidades. "Healthwear, ropa adecuada basada en la solución". Los tres requisitos se relatan a modificar para qué sirve la moda y cómo se puede trabajar en ella para resolver los problemas en lugar de crearlos. Son nociones que están siendo utilizados por primera vez por los proyectistas, que están trabajando en técnicas de diseño y propensiones para hacer que la ropa sea práctica y elegante para las personas con discapacidad. En vez de hacer que las personas con discapacidad se aprecien de un mal contexto consigo mismos o se sientan solitarias de la moda, muchos proyectistas se están dando cuenta de que pueden hacer la vida de aquellos prójimos mucho más fácil (Healthwear, 2017).

Previo al trabajo de investigación es necesario hacer un estudio de la evolución del canon de belleza que servirá como ayuda para la comprensión y entendimiento del ideal de belleza actual. El canon de belleza griego (de 1200 a.C. a 146 d.C.), se caracteriza porque realiza un culto al cuerpo, en donde los canónes se basaban en la simetría perfecta y la armonía de esta proporción clásica que se perseguía mediante el deporte y la buena alimentación. El canon de belleza egipcio (2955 a.C – 322 d.C) ya se maquillaban, aunque no fuera solo por estética, sino también para proteger la piel del sol y ahuyentar a los insectos. También usaban un polvo de los ojos (khol), que además de embellecer el ojo, servía de colirio y tenía propiedades antisépticas. Todo esto, además del detalle que prestaban a la ropa y, sobre todo, a las joyas. Más tarde en el Edad Media, y debido a la definitiva implantación y expansión del cristianismo, la belleza pasó a ser por y para Dios. La belleza era creación divina porque solo Dios podía crear belleza a su imagen y semejanza. Es entonces cuando surge el concepto tan manido de "*la belleza está en el interior*". La verdadera belleza radica en la espiritualidad y la

bondad porque tales rasgos no desaparecen con los años. Por otro lado, conforme van pasando los años, el canon de belleza también resulta influenciado por los pueblos del norte de Europa, que unido a la fe y la moralidad cristianas, terminaron de imponer lo que sería la moda de aquellos años. La forma de vestir se caracterizó por la ausencia de maquillaje, después de todo, las personas habían sido creadas a imagen y semejanza de Dios, y no necesitaban tales artificios. Posterior a Europa, China en el siglo X, se destaca por práctica de los *pies flor de loto*, consistente en, que a las niñas, desde los cuatros años de edad, y previamente a haberles untado los pies con leche de animales, sangre y otras hierbas para tratar de prevenir infecciones, se les rompían 4 de los dedos del pie, se envolvían en seda y se presionaban contra un tablón hasta los 14 años. Se dice que la finalidad era que la mujer no pudiese andar para que no se fuese con el vecino… (Zabalegui, 2017)

El ideal de belleza femenino de los años 70 siguió persistiendo durante esta década. Sin embargo, se empieza a dar un énfasis en los cuerpos fitness. Los cuerpos tonificados, sin llegar a estar muy musculosos, se convierten en un referente. Los espectáculos de ejercicio aeróbico y los videos se convirtieron en una tendencia. Esto hizo que se rompiera con el pensamiento de conseguir un cuerpo perfecto solo con dieta pasando a mantener una figura perfecta con ejercicio. A finales de los 80 y principios de los 90 surge el fenómeno de las supermodelos. Los medios de comunicación empezaban a tender a sacar mujeres cada vez más bellas y más altas. El fenómeno supermodelo no era solo de moda, sino también social. A la sociedad le empieza a interesar la vida privada de sus referencias ya que la mayoría de ellas estaban con famosos; Claudia Shiffer con David Copperfield, Stephanie Seymou con Axl Rose (cantante de Guns and Roses), Cindy Crawford con Richard Gere. Este hecho es el que más vendía en las revistas. Por lo tanto, las marcas empezaron a darse cuenta que incluir a las supermodelos en los desfiles era asegurarse que el público lo iba a ver (Llorca , 2017).

Por la misma época (siglo X), en Japón, se estilaban las mujeres, también pequeñitas, de tez blanca, pelo negro, cintura de avispa, y cultivadas en la lectura. No obstante, existía la idea de que los dientes blancos eran infantiles, así que se instauró la práctica del *Ohaguro*, que consistía en pintárselos de negro con limón y limaduras de hierro… Ya en el Barroco (siglo XVII y siglo XVIII), la tendencia fue más o menos la misma, pero como uno de los elementos distintivos, ahora le toca el turno a las pelucas,

tanto en hombres como en mujeres, además del abuso de perfume, los polvos blancos en la cara y el cuerpo o maquillarse y recalcar las venas. Sin olvidar, por supuesto, la tortura de los corsés, que literalmente llegaban a privar de aire a quienes los vestían, produciendo desmayos y malformaciones óseas. Por otra parte, además de la abundancia de joyas, fue en esta época cuando se conoció el concepto moderno de maquillaje. Aunque por aquél entonces, hombre y mujeres se pintaban en la cara un lunar negro que, dependiendo de su posición, podía tener uno u otro significado. A nivel físico, en esta época gustaban las mujeres de tener una piel blanca, cinturas estrechas, manos pequeñas y una frente muy redonda. Para lograr esto último, se afeitaban las entradas del cabello de la cara y se arrancaban cejas y pestañas. En los hombres, por otra parte, su aspecto afeminado rozaría hoy en día la pluma (Zabalegui, 2017) .

Cuando se dibuja un cuerpo humano no debe olvidarse que se está representando un ser animado. En el ámbito del diseño de moda es básico observar detenidamente los movimientos habituales de las maniquíes, que son flexibles, sinuosos y ágiles. La maniquí camina de una forma única e irrepetible, gira y se contonea admirablemente, se detiene y muestra unas poses que desafían el equilibrio. El figurín de moda es el medio ideal para representar gráficamente un vestido o toda una colección. Debe contar con una expresión viva, un trazo fresco, un movimiento dinámico, una pose elegante y una expresión adecuada al tipo de vestimenta propuesto. Hay que evitar representar un figurín con una pose demasiado estática o demasiado realista, ya que resultaría rígido y artificial, poco adecuado al lenguaje efímero y divertido del mundo de la moda. También debe evitarse reproducirlo en posiciones que no permitan interpretar el modelo. El cuerpo del maniquí debe ser la base del vestido, pero nunca debe destacar, cubrir ni deformar, sino facilitar la lectura del corte y los detalles, a tenor de las características de la modelo. Así, adoptará poses dinámicas para destacar una prenda amplia, sofisticada y sobria para destacar una línea más rigurosa, y más desenvueltas para una línea más juvenil. Para que un cuerpo cobre vida no basta con conocer la perfección de la anatomía, ya que una copa excesivamente fiel podría bloquear la imagen dándole un aspecto frío e impersonal. Por el contrario, es imprescindible plasmar con algunos trazos la expresión adecuada y distribuir los pesos corporales marcando dentro y fuera del cuerpo planos de incidencia, líneas comparativas, ángulos y líneas a plomo, de manera que sea posible reproducir la pose de la modelo de la forma más fiel posible (Pavlovsky, 2016).

En el Ecuador la industria de la confección en el sector de indumentaria adaptada no ha evolucionado convenientemente, por falta de iniciativa, ya que entran en juego el reconocimiento de las necesidades de la población y el ajuste a estándares para diseñar prendas adaptadas. Colaborar, como confeccionistas, con la solución de las dificultades que tienen las mujeres de 30 a 65 años con discapacidad física en extremidades inferiores, es la meta de este trabajo, facilitando la tarea del vestir, que es donde se encuentran las mayores dificultades.

1.2.2. Árbol de Problemas



Figura 1. Árbol de problemas
Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

1.2.3. Análisis critico

Dentro de la **formación académica** de los diseñadores de modas un área que se ve limitada en relación con el diseño de moda inclusivo, lo que hace que el perfil profesional de los futuros diseñadores de modas ecuatorianos, tenga un limitado campo de acción, por lo que es importante resaltar que en la actualidad es inexplorado el diseño inclusivo, y la formación de los profesionales de diseño de modas es limitado dentro del país son ajenos tanto al conocimiento de las técnicas de ilustración de moda más avanzadas, como a las técnicas de ilustración de moda inclusivas. Los factores causales que conllevan a estas consecuencias de índole académico es que las Instituciones de Educación Superior (IES) cuentan con recursos económicos limitados para las carrera de diseño de modas, si esto sucede entonces hace que se tenga un reducido tiempo para contenidos relacionados con temas de inclusión por lo que no se ha prestado en interés necesario por parte de las autoridades de las IES en la implementación de asignaturas de discapacidad inclusiva.

Dentro del punto de vista de la **cultura empresarial**, se observa que existe una desvalorización del diseño de moda inclusiva dentro de la estructura empresarial esto se debe a que hay baja implementación de transformación productiva en los diversos sectores debido a la escasa producción de figurines de moda para personas con discapacidad, por lo que conlleva a un bajo desarrollo económico y productivo para el país así como un deficiente proceso creativo e de innovación dentro del país. Las causa que inciden en estas consecuencias señaladas es que hay desinterés por parte del sector productivo para la elaboración de indumentaria para personas con discapacidad, debido a que por las políticas y los costos de inversión se refleja desconfianza de los empresarios frente al aporte del diseño de moda inclusiva para las empresas , esto se produce porque el clúster textil de moda inclusiva no aporta al desarrollo productivo y competitivo del tejido empresarial de la región de manera sostenible y dinámica.

Hoy en día, son muy pocos ya los que todavía piensan que el marketing tradicional por sí solo es capaz de influir en las decisiones de compra de los consumidores. Estos quieren saber qué hay detrás de una marca, lo que esta puede ofrecerle a cambio de su dinero. Muchas veces es simplemente una cuestión de valor: la mejor calidad por el

mejor precio. Pero cuando la gente compra una prenda de un diseñador de fama, lo que quiere es pagar un precio elevado por sentirse parte de la historia que está detrás de esa marca. Para muchos diseñadores, el secreto está en crear una especie de novela con la que la gente se sienta identificada y sea capaz de pagar por sentirse protagonista de la historia.

Desde el enfoque social referente a la moda inclusiva, se puede mencionar que, el figurín de moda que más se utiliza maneja una imagen corporal estándar, y se enfocan más en las prendas de vestir, sin pensar en toda la gama de usuarios que pueden aportar a su desarrollo e innovación en diseño. En el arte de la ilustración de figurín de moda, el dibujo es direccionado a representar individuos de fisionomía estándar; y es complicado para el diseñador de moda salirse de sus lineamientos y zona de confort. Pero este problema viene desde la academia, puesto que la anatomía impartida representa a figuras humanas físicamente perfectas, atractivas e íntegras; pero es bastante escaso el conocimiento de la anatomía y fisonomía de un cuerpo no estándar; es decir cuerpos que poseen una naturaleza distinta ya sea por genética o por fuerza mayor. Esto ha conllevado dentro del componente social se refleje inconformidad de las personas con discapacidad en su vestir, debido a que las técnicas de ilustración de moda se encuentran direccionadas a representar individuos de anatomía y fisonomía estándar.

1.3.Prognosis.

El diseño actual exilia a ciertas minorías sociales, y poco se piensa en la inclusión. Este es un problema que se irá arrastrando en generaciones futuras si no se comienza a investigar formas en que estas poblaciones puedan ser partícipes dentro de las diferentes disciplinas. El cuerpo en toda su diversidad debe ser respetado, y dentro del diseño debe ser estudiado para abarcar nuevos proyectos, en donde la inclusión sea permanente y fiel a toda la sociedad en general, solucionando problemas y creando bienestar para todos.

La ropa para discapacitados crea confort en ellos, facilitando el proceso de vestir y desvestir para luzcan siempre a la moda o tal vez para que se protejan de las inclemencias del tiempo. Es difícil para cualquier discapacitado adquirir prendas de vestir que contribuya a su movilidad, versatilidad y criterios de moda, por lo tanto, se requiere que exista diseños para personas con discapacidades físicas acorde a cada

realidad. El conseguir ropa que se acomode a la realidad de muchos discapacitados es toda una odisea, resulta más sencillo adaptar la ropa que tradicionalmente venden en almacenes, que conlleva mayores esfuerzos a la hora de vestirse teniendo en cuenta que la frecuencia de cambio de ropa es mayor, conllevando a un mayor problema de desgaste de las fibras.

Desde los orígenes de la moda el figurín ha servido como base para diseñar futuras prendas de vestir en el diseño de moda y de vestuario. Un buen figurín de moda combina el estilo más personal de su creador junto con la figura estilizada en una pose adecuada y las pautas gráficas necesarias para la interpretación de las prendas y colecciones diseñadas. Aunque el figurín de moda se ha utilizado durante siglos para diseñar moda, no se le había prestado la atención que se merece hasta ahora, momento en el que la ilustración de moda y los figurines están recuperando su merecido protagonismo en revistas de moda y publicaciones, generando a su vez, una demanda de profesionales cualificados en el dibujo de figurines de moda (López A. , 2018).

1.3.1. Formulación del problema

¿De qué manera la utilización de una metodología de ilustración de figurín de moda contribuirá al desarrollo del diseño para personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato?

1.4.Preguntas directrices.

- ¿Por qué es importante el conocimiento teórico y práctico acerca de la ilustración del figurín de moda?
- ¿Cuáles son las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración del figurín de moda para personas con discapacidad física?
- ¿Qué características y técnicas de diseño inclusivo se requieren para la lustración del figurín de moda para personas con discapacidad física?

1.5. Delimitación del objeto de investigación

Área: Ilustración de moda

Subárea: Diseño

Campo: Diseño de modas

Espacial: La investigación se realizará a estudiantes de diseño de modas de octavo y noveno semestre, y así mismo a profesores dentro de la rama de diseño de modas de la Universidad Técnica de Ambato.

Temporal: Se iniciará desde septiembre 2018 - julio del 2019

1.6. Justificación

El "Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida" plantea que es necesario crear mejores condiciones de vida para los ecuatorianos, mediante el emprendimiento como ente generador de empleo, las nuevas empresas deben ser gestionadas profesionalmente de manera que contraten varios empleados o colaboradores con diferentes profesiones a lo largo del territorio nacional. Bajo este parámetro esta investigación pretende dar respuesta a esto a través de la generación de nuevas alternativas de ropa para discapacitados de manera de satisfacer completamente las necesidades de los ecuatorianos en el cambio de matriz productiva que lleva cabo el gobierno nacional.

Debido a la importancia social esta investigación, además ayudará a incluir a las personas con capacidades especiales sobre todo de índole físico, en el mundo de la moda, no solo mediante el conocimiento sino también con el diseño de prendas cuya finalidad es satisfacer las necesidades de este grupo humano vulnerable. Una de las metas más importantes de éste proyecto, no es solo la creación de prendas que faciliten la puesta y retirada, sino también aportar a la inclusión de las personas con discapacidad, en la sociedad, para que se cumpla el artículo 47 de la Ley de Discapacidades del Estado Ecuatoriano, que reza: “el Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades y, procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social…” (Asamblea Nacional de la República del Ecuador, 2012)

El presente trabajo de investigación es original por cuanto en nuestro medio no se ha abordado la temática de la ilustración del figurín de moda combinada con el diseño inclusivo. Es decir, lo novedoso se encuentra en la propuesta de la inclusión de cánones atípicos dentro de la ilustración del figurín de moda. La investigación también permitirá escudriñar entre las diferentes técnicas de representación y tipologías del figurín de moda para aplicarlas sobre los nuevos cánones, fusionando ideas, colores y diseños. (Moliner,2013).

El proyecto es pertinente por el momento que vive la academia en Ambato, en donde se está generando la tendencia a estudiar nuevas y novedosas carreras, como es el caso del diseño de modas, a través del cual se puede orientar su formación a la creación del figurín de moda se basa en cuerpos que son estéticamente irreales, es decir son personajes excesivamente delgados y alargados con cánones de belleza ya establecidos, y por consecuencia se inculca el diseño idealizado para una sociedad utópica con cuerpos de supermodelo. Cuando la realidad es que todo cuerpo es diferente.

Es por eso que el proyecto es relevante, porque hay que reconocer que en la sociedad se dan diferentes ámbitos donde existen personas atípicas al canon convencional. Y al educar a actuales y futuros profesionales de las ramas del diseño de modas acerca de la ilustración de figurín inclusivo, desarrollaran una nueva visión creativa y les permitirá diseñar pensando más allá de los cuerpos típicos. Aparte también potenciarán sus habilidades dentro de la ilustración de figurines de moda. (Moliner,2013)

El trabajo de investigación es factible ya que permite educar a actuales y futuros profesionales en la carrera de modas de forma accesible. Es decir, lo más importante es el compromiso de las personas a aplicar las nuevas sugerencias en cuanto a ilustración y diseño inclusivo. Los materiales son recursos bastante fáciles de ser adquiridos y las bases del conocimiento de dibujo de figurín de moda vienen inculcadas desde la academia.

1.7. Objetivos

1.7.1. Objetivo General

Diseñar una metodología de ilustración de figurín de moda que contribuya al desarrollo del diseño inclusivo para personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato, a través de la ilustración de figurín de moda

1.7.2. Objetivos Específicos

- Fundamentar teóricamente la importancia de la ilustración del figurín de moda
- Analizar las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración del figurín de moda.
- Sustentar el desarrollo del diseño inclusivo en el ámbito teórico y práctico
- Definir las características y las técnicas de diseño inclusivo para personas con discapacidad física.
- Proponer una metodología de ilustración de figurín de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes Investigativos

Al realizar la revisión de diferentes repositorios se encontró investigaciones que tienen un referente con el tema propuesto, como se detalla a continuación:

En la investigación realizada por Geovana Gisela Romero Salazar (2018), relacionada con "Diseño de línea de ropa funcional para niñas con síndrome de down de 4 a 10 años de la Fundación Fasinarm en la ciudad de Guayaquil para mejorar su calidad de vida", su objetivo general fue, diseñar una línea de ropa funcional basada en las características físicas que el Síndrome de Down otorga a las niñas de 4 a 8 años de la fundación Fasinarm de la ciudad de Guayaquil, que está ubicada al norte de la ciudad de Guayaquil, con la finalidad de mejorar su calidad de vida; debido a que el mercado nacional y local no ofrece este tipo de indumentaria. Para alcanzar la meta propuesta se analizó las causas y consecuencias que originan este problema; también se hizo una investigación de fuentes a nivel mundial en el cual se visualiza la solución al plantear prendas de moda que ocasionen la inclusión de personas con algún tipo de discapacidad, y por último para la elaboración de las prendas se tomó en cuenta las medidas necesarias de las niñas. En cuanto a la metodología, se realizó una investigación de campo, con un enfoque cuantitativo; esta investigación exploratoria descriptiva facilitó conocer los gustos de las pequeñas, mediante una encuesta realizada a las madres. Para la elaboración de esta colección, se tomó en cuenta las tendencias actuales, tanto en color como en textura. El motivo de inspiración fue la pintura "Big heart" que pertenece al artista contemporáneo Romero Britto, es una obra llena de color y que expresa amor, finalmente cabe indicar que la propuesta planteada tiene como propósito el influir positivamente en quienes la experimenten (Romero Salazar, 2018).

Otra investigación que se relaciona con este proyecto es la que realiza Ardila Ronquillo, Yéssica Leonor (2017), referente con "Diseño de indumentaria adaptada para mujeres de 30 a 65 años con discapacidad física en extremidades inferiores de la ciudad de Ambato", es un trabajo exploratorio para reconocer los factores responsables de

incomodidad en el vestuario, debido al tamaño de las prendas, el confort, calidad o el diseño, su vestuario es disfuncional y difícil de conseguir, afectando principalmente la parte lumbar baja, la frontal de las rodillas, y las que tienen contacto con las prótesis, éstas sufren mayor desgaste en posaderas, muslos y rodilleras, son efectos obligatorios de éste problema, la incomodidad, el cansancio físico y la dificultad para movilizarse, demostrando la necesidad latente de disponer de prendas de vestir adaptadas para éste estrato social, siempre que reúnan cualidades como las particularidades de los pacientes, atendiendo a la comodidad e higiene, prendas que podrían adquirirse en almacenes y tiendas especializadas. Es por esto que partiendo de los fundamentos propios del diseño de indumentaria, ergonomía y antropometría como ejes fundamentales para la investigación, se pretende cubrir la demanda de vestuario, que cumpla con los requerimientos del mercado objetivo. Gracias a un estudio profundo de las personas con discapacidad física en extremidades inferiores, se logró obtener un abanico de alternativas de indumentaria para aportar confort e innovación (Ardila Ronquillo, 2017).

Un referente importante es el que impone Camila Chiriboga en el año 2017, modifica la industria textil con su colección VE° conducente hacia las personas con discapacidades sensoriales. De acuerdo con su exploración, solo un 10% de la localidad mundial mostrarse de acuerdo al método de comunicación ‘braille’ y de este conjunto de personas un 65% son personas de la tercera edad que en su mayoría no emplean esta técnica.

Chiriboga al observar estos padrones decidió juntar instintos de moda con nuevas tecnologías. Con la ayuda de etiquetas fundadas por ella, produjo una técnica de lectura digital a través del escáner y una aplicación que lee (audio) las descripciones de la prenda. Además, del uso de telas 3D con diversas texturas que estimulan el tacto de las personas con discapacidades, sin mencionar que todas las prendas son reversibles.

Como parte de la colección, Chiriboga también fundó alpargatas con tecnología que con vibraciones en los pies consiente guiar a las personas al aludir la dirección en una diligencia celular. Su juicio residía también en el desarrollo de un documento, cuyo documento muestra un esbozo de 8 formas de ayudar con la moda. “Quisiera que otros proyectistas lo usen. Que no sea solo la marca Camila Chiriboga”, declara. Esta talentosa diseñadora con un espíritu de lucha reta a la industria tradicional de la moda a

admitir una inclusión, uso de nuevas tecnologías, y así lograr acomodar la ropa para diferentes tipos de personas (Sánchez Vite, 2017).

Una investigación importante es la realizada por Alexia Baldárrago, 2014 relacionada a "La evolución de la ilustración de moda para la demanda de los nuevos mercados", en la cual se explora aquellos factores que han generado este cambio en la ilustración de moda y su reposicionamiento actual en la industria de la moda; Dentro del contexto internacional está formándose nuevamente un boom de la ilustración de moda. Sólo en el presente año (2014), algunas de las marcas más conocidas a nivel internacional han utilizado ilustración de moda para su publicidad en los medios tradicionales y para las diversas necesidades del branding, debido a que constituye un método publicitario poco común y por lo tanto, su uso genera más atención e impacto en el público consumidor (Baldárrago, 2014).

En las investigaciones realizadas se evidencia la evolución de la ilustración dentro del campo de las modas, en correspondencia con el contexto en el cual se desarrolla e innova de manera creativa con la utilización de técnicas, métodos tanto tradicionales como digitales que permiten responder a las necesidades de la sociedad. Hoy en día la ilustración de moda ha conseguido posicionarse como un recurso que ha logrado posicionarse y ha repercutido a nivel local, nacional e internacional.

2.2. Fundamentación Filosófica

El desarrollo del presente proyecto de investigación se enfoca en el paradigma crítico-propositivo.

Crítico, porque estudia una realidad existente, además toma como base el proceso formativo que no solo se centra en el aula, sino que toma en cuenta el entorno y el ambiente como un elemento importante en la moda inclusiva, concibe los esquemas que están comprometidos con la realidad de las personas con discapacidad dentro de los diferentes procesos del conocimiento como construcción social,

Propositivo, porque a través del análisis y descripción de la realidad de la moda inclusiva de las personas con discapacidad, permite el establecimiento de alternativas para la investigación, que permite la comprensión y explicación del fenómeno de

estudio, desde un punto de vista activo y no pasivo, a través de la sinergia y la pro actividad del diseño inclusivo, con la utilización de los figurines de moda.

Desde el punto de vista filosófico, explora a través de la investigación con interpretaciones generativas que permiten el descubrimiento de nuevas acciones y posibilidades que conllevan a la compresión del problema en su totalidad y su contexto, desafiando de una manera significativa los modelos mentales existentes con respecto al diseño inclusivo, para que por esta vía se interprete las causas y se plantee una propuesta de transformación.

2.3. Fundamentación Legal

Es importante la identificación de la base legal que ampara el desarrollo de este trabajo de investigación dentro del Ecuador:

El "Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 Toda una Vida" del gobierno de Lenín Moreno, está compuesto por tres ejes cada uno abarca un tema específico como garantizar los derechos de los ciudadanos, controlar la economía y mejorar el estado respectivamente; cada uno de estos ejes comprende 3 objetivos que se dividen en varios literales. En el eje 1, objetivo 1 afirma “Garantizar una vida digna con iguales oportunidades para todas las personas”. Especificando en diferentes literales la igualdad, inclusión, desarrollo de oportunidades, protección a la niñez y grupos vulnerables, así como también el derecho a un trabajo digno. También hay que considerar el eje 2, ya que en su objetivo 5 señala “Inducir la producción y capacidad para el desarrollo económico sostenible de manera redistributiva y adherida”. Así mismo en sus literales habla sobre estimular al sector productivo para que ofrezcan variedad de productos, apoyando al estudio y emprendimiento. Y por último en el eje 3, objetivo 9 dice “Garantizar la soberanía y la paz, y posicionar estratégicamente al país en la región y el mundo” asegurando defender los derechos de las personas y fomentar la inclusión en la sociedad tanto en el país como fuera de él. (SENPLADES, 2017).

En relación con el tema de discapacidades y su tratamiento en la Legislación ecuatoriana, merece ser citado el siguiente texto de la **Ley de Discapacidades del Estado Ecuatoriano (2012)**:

Literal 2: Procurar el cumplimiento de mecanismos de exigibilidad, protección y restitución, que puedan permitir eliminar, entre otras, la barreras físicas, actitudinales, sociales y comunicacionales, a que se enfrentan las personas con discapacidad. DISPOSICIONES GENERALES SEXTA. - Se entenderá por "diseño universal" el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación ni diseño especializado. La industria del vestido ha sido afectada varias veces por cuestiones como los derechos de los trabajadores y las leyes que regulan el trabajo infantil, las organizaciones de trabajadores cuando sus ingresos y beneficios de ley son menos favorables que los de otros trabajadores de la misma industria. (Asamblea Nacional, 2015).

2.4. Categorías Fundamentales

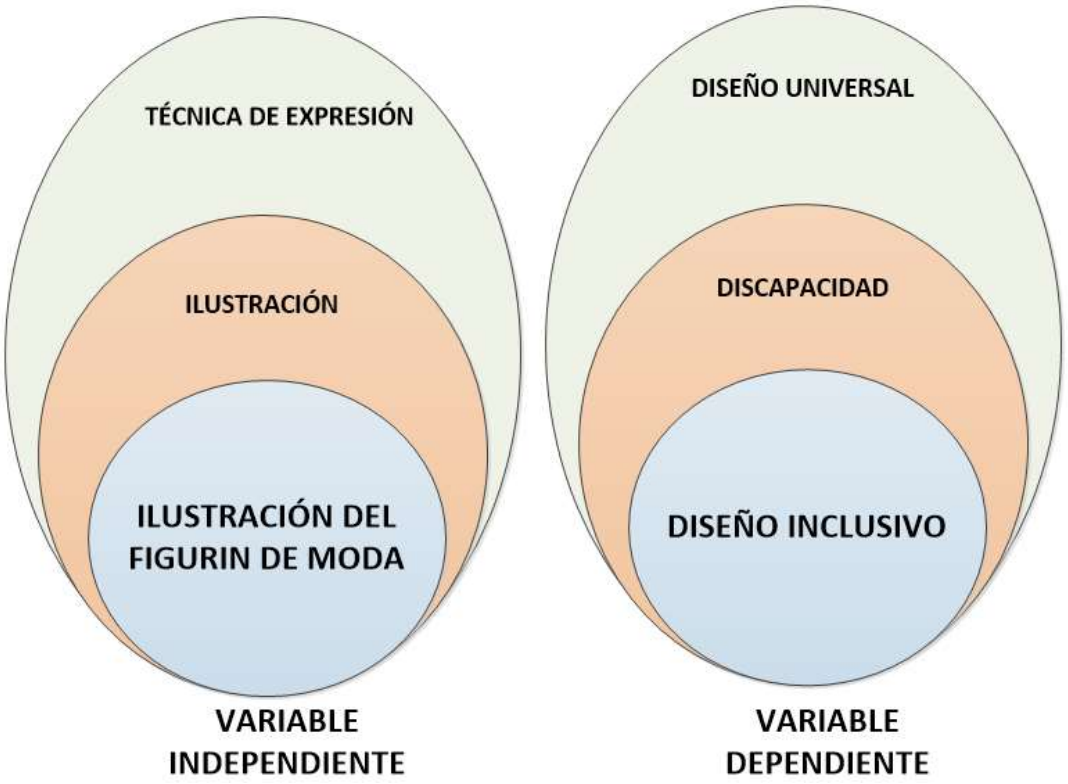


Figura 2. Categorías Fundamentales
Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

2.4.1. Subordinación Variable Independiente

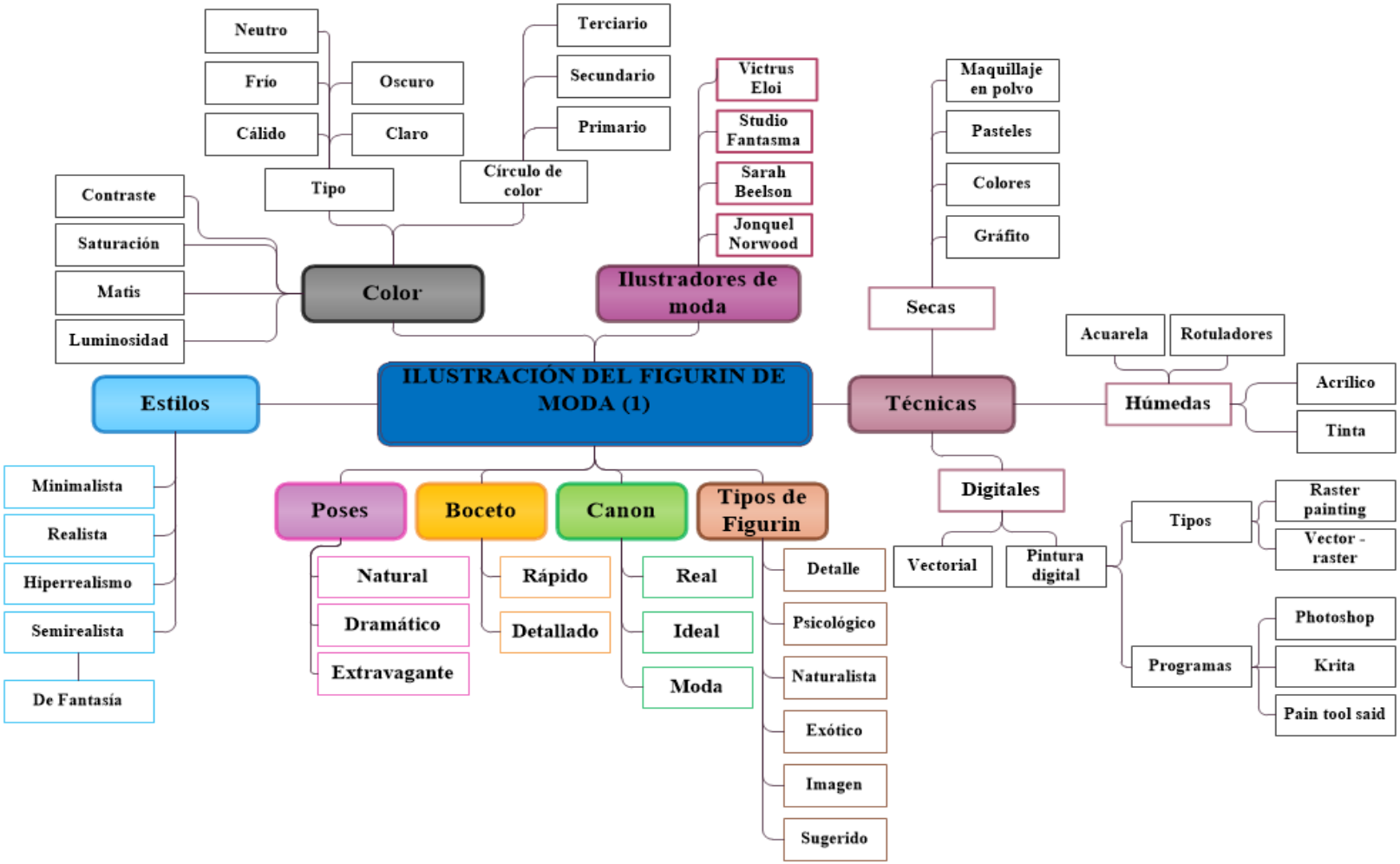


Figura 3. Subordinación Variable Independiente
Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

2.4.2. Subordinación Variable Dependiente

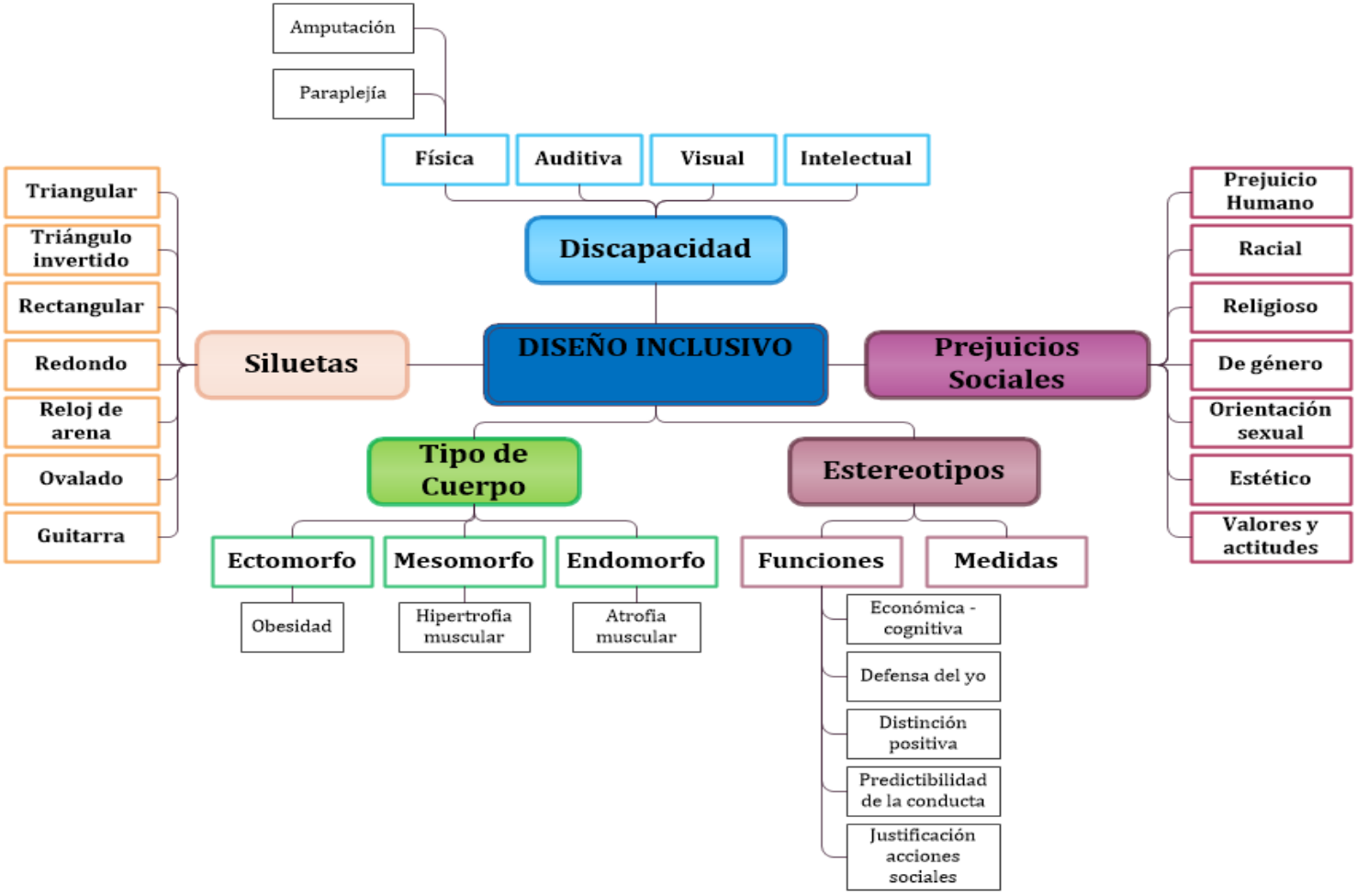


Figura 4. Subordinación Variable Dependiente
Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

2.5.Fundamentación Teórico Variable Independiente

2.5.1. Técnicas de expresión.

Se personifica a través de una serie de compendios, como son las líneas, el punto o el plano, con el fin de ceder un mensaje, para eso, es importante conocer los Medios de representación del plano (Huercano, 2018)

2.5.2. Ilustración

La ilustración es una de las competencias esenciales para todo diseñador en base a este contexto Helena García (2013), propone definiciones de ilustración:

Las ilustraciones son retratos coligadas con palabras. Esto figura que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un semblante importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión (García H. , 2013).

Según Oscar Chichoni (ilustrador y dibujante de cómics) "…En la ilustración, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa" (Ane, 2012).

La ilustración es un campo ilusorio donde puede desplegar un arte figurativo de excelsa calidad y con un extenso espectro de modalidades. Cada artista puede ejercerlo a su manera; desde el clásico concepto de la ilustración como interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura (Ane, 2012).

2.5.2.1.Ilustradores de Moda

Según la obra realizada en la Universidad de Palermo enfocada a "Ilustradores de moda Palermo. Creaciones de estudiantes de diseño de moda de la Facultad de Diseño y Comunicación", destaca a los siguientes ilustradores:

a. **Jonquel Norwood. Jonquel,** es una ilustradora de descendencia afroamericana, reside en los Estados Unidos y es especialista en ilustración de moda. Al ser una mujer de talla grande, sus obras son inspiradas en su cuerpo y en el de sus amigas, es por eso que el canon que ella utiliza es de proporciones más anchas. Sus figurines son llenos de detalle y colores alucinantes, y usualmente utiliza a íconos del cine y la música en sus figurines de moda.





Sarah Beetson. Colorista y alegre, Sarah Beetson se graduó por la Escuela de Diseño de Cornwall. En su currículum atesora fantásticos hitos, como haber trabajado en el departamento de diseño gráfico de Stella McCartney o haber publicado en el Telegraph, The Times o el Miami Herald. © Sarah Beetson (Benavent, 2015). La artista nacida en UK tiene un estilo totalmente propio, una referencia al arte pop que ha atraído a muchísimos clientes ya sean revistas, periódicos o clientes personales. Beetson en sus comienzos trabajó en estilismo y se dedicó a crear estampados de tela para la diseñadora británica Stella McCartney, trabajo que le sirvió de trampolín para despegar y convertirse hoy día en una de las grandes de la ilustración de moda. Luego de cuatro años en Londres trabajando en la moda, ilustración y el diseño en Yellowdoor, Pop y El Rostro revistas, se ha ido construyendo una carrera como artista independiente, exhibiendo el trabajo en lugares como Londres, Paris, Portland, Nueva York, Ottawa, Adelaida, Melbourne y Australia. Sarah crea todos los elementos dentro de su trabajo a mano con pintura, plumas y parafernalia técnica mixta, en capas de Photoshop si es

necesario. Luego de tanto demostrar su indudable talento, siguió junto a una comisión para decorar las paredes de la sala de zapatos de la tienda Stella Bruton que abrió en Londres en 2003. Luego de esto le ofrecieron un puesto en el bordado de alta costura para John Galliano en Dior en Paris, girando así su trabajo para configurar su propio puesto en el mercado (Beetson, 2015).

b. **Studio Fantasma.** Es una asociación creativa de Cristiana De Zanche y Pietro Gaudenzi 2007. País de origen Génova – Italia. Sus obras son una mezcla de ilustraciones y gráficos digitales hechos a mano. Proporciona ilustraciones digitales hechas a mano y gráficos de alto nivel. La misión es expresar el "superfluo necesario" para ayudar a clientes a mejorar su marca y productos y atraer a sus clientes ideales: contando su historia, sus inspiraciones y ambiciones. Se centra en la creación de un estilo reconocible y seductor que hace que las personas sueñen, sonrían y disfruten del producto (Studio Fantasma, 2016).



c. **Victrus Eloi,** es un ilustrador brasileño; crea personajes enfocados a la moda y la sexualidad, su estilo cartoon es muy llamativo y original. Victrus trabaja para marcas publicitarias y de ropa dentro de Brasil. El siempre busca que su arte sea impactante y muy abierto de mente. Sus figurines son todos muy variados, le gusta utilizar colores morenos de piel, y cuerpos diferente a lo convencional (Echevarría, 2011).

2.5.2.2. Ilustración de moda

La ilustración de moda son figuras, bosquejos, o esquemas plasmados con un estudio anticipado de tendencias de moda. Dentro de esta ilustración se pueden encontrar accesorios, ropa, calzado, y los diseños suelen ser aplicados en figurines súper estilizados. En la antigüedad al no existir la fotografía, todo debía hacerse a mano, y así nació la ilustración de moda, por la necesidad de saber lo último en tendencias de manera gráfica (Bryant, 2014).

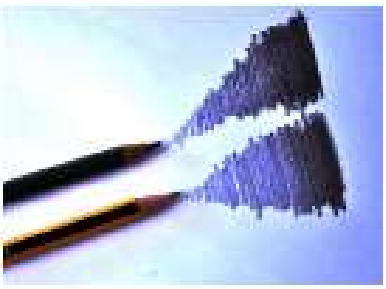
2.5.2.3.Técnicas de ilustración de Figurín de Moda

Muestran cómo se realizan ilustraciones de moda desde el punto de vista de un diseñador, refleja el trabajo bajo metodologías propias de los diseñadores que pueden ser: estilizaciones de la imagen rimbombantes y con inclinación, trabajo con texturas y figuras con diferentes medios y teniendo en cuenta figuras femeninas, masculinas y de niños, descubre múltiples posibilidades de los medios de dibujo y pintura y sus técnicas para mejorar y personalizar el estilo de cada dibujante (Kipper, 2016) .

6.1.1.1.1. Técnicas secas

Las técnicas secas son aquellas en las que no se emplea un medio líquido (graso o magro) para disolver los pigmentos (Ferrer, 2018).

Materiales:



a. Lápiz grafito. Consiste en la utilización de minas o barras de pigmento que se encuentran encapsuladas en cilindros de madera. Existen diferentes tipos de lápices según el trabajo que se va a realizar. Dentro de las tipologías encontramos los lápices B que permiten un trazado más intenso y los lápices H que posee tonos de gris más suaves. La dureza del trazo dependerá de la presión y el tipo de lápiz que se utilice. (Fernández & Roig, 2008)



b. Lápices de colores. Los lápices de color son pigmentos que permiten al artista prestar color a sus bocetos o dibujos. La calidad del color depende mucho de su composición ya que existen colores que su trazado es duro y deja marcas en el papel, y por otro lado están los colores de calidad que permiten cubrir de manera perfecta la superficie del dibujo. Esta técnica debe ser precisa ya que es difícil de borrar. (Fernández & Roig, 2008)



c. Pasteles secos. Los pasteles secos son una técnica que no utiliza disolvente y se aplica de manera directa sobre la superficie de trabajo. Esta técnica puede llegar a ser complicada porque al crear residuos de polvo puede llegar a manchar áreas del trabajo por error. Es recomendable para varias superficies, en especial las rugosas ya que permiten que el material se desempeñe de mejor manera. (Fernández & Roig, 2008)

d. Maquillaje en polvo. Dentro de esta técnica se puede utilizar cualquier pigmento seco dentro de las opciones de maquillaje. Se pueden crear combinaciones increíbles y traslucidas, y la gama de colores es muy extensa, pero también se debe tener en cuenta el utilizar los implementos o herramientas para aplicar esta técnica sobre el dibujo.



6.1.1.1.2. Técnicas húmedas

Las técnicas húmedas son aquellas en las que los pigmentos se encuentran diluidos en un medio acuoso o aceitoso y los colores se aplican con ayuda de pinceles u otros instrumentos (Ceballos, 2018).

Materiales:

a. **Acuarelas.** Las acuarelas son una de las técnicas más utilizadas dentro de la ilustración, permiten un buen cubrimiento de la superficie, y la gama de colores es muy variada. Para esta técnica es indispensable saber utilizar el agua ya que puede hacer que el color en el dibujo se vea muy opaco, sobrecargado o transparente. El papel indicado debe ser grueso, y que permita que el color se deslice fácilmente. (Fernández & Roig, 2008).



b. Rotuladores. Los rotuladores son una forma de arte que nació en Japón, y son instrumentos que contienen su propia tinta. Al ser una técnica húmeda donde el pigmento es fuerte, se vuelve un método delicado y



complejo, pero contrasta con sus increíbles resultados ante la correcta aplicación. Esta técnica permite al ilustrador ser rápido y creativo. Es preferible utilizar un papel que permita que la tinta del rotulador no traspase. (Fernández & Roig, 2008).

c. **Acrílicos.** La pintura acrílica posee bases similares al óleo y a la acuarela; pero necesita de un diluyente especial. Dentro de la ilustración es fácil trabajar con acrílicos ya que permiten que la obra se seque más rápido, y le proporcionan al trabajo un acabado mate muy atractivo. Son pigmentos fuertes, y dentro de este material existe una gama muy amplia de colores. (Fernández & Roig, 2008).



d. **Tinta.** La tinta se utiliza junto a su herramienta llamada plumilla o pluma, con esta se puede realizar trazos que según la presión aplicada ayudara a ensanchar o mantener el mismo trazo. Dentro de esta técnica son importantes las tramas, ya que estas nos permitirán crear efectos como son las sombras. Usualmente la tinta es de color negro, pero ya se ha conseguido crear otras tonalidades para técnica. “La tinta es una sustancia líquida con un alto poder de pigmentación”. (Fernández & Roig, 2008),



2.5.2.4.Ilustración digital

La ilustración digital es aquella que, más que plasmarse en papel, utiliza soportes tecnológicos o electrónicos para producirse, como es el caso del ordenador o de una tableta para gráficos (González, 2016).

a. **Ilustración digital vectorial.** La ilustración vectorial es uno de los recursos más utilizados por artistas publicitarios, y diseñadores gráficos ya que las imágenes que crean no están conformadas por pixeles, es decir se pueden estirar y deformar a



gusto sin perder la calidad del dibujo. Este tipo de ilustración es muy utilizada en el medio ya que permite realizar cambios rápidos sin estropear todo el trabajo.

b. Pintura Digital.

La técnica de Pintura Digital es aquella que se emplea para crear una imagen de manera digital mediante el uso de un software gráfico. El uso del ordenador, tableta gráfica o pantalla táctil, permite al artista generar, retocar o complementar imágenes y archivos digitales, a menudo, emulando técnicas de la ilustración tradicional. La forma de trabajo digital se ha convertido en algo habitual que ofrece al ilustrador todavía más posibilidades para crear sus obras (Del Burgo, 2017).

- **Raster Painting,** Tanto en el procedimiento como en el aspecto, una pintura de mapa de bits, cuadrícula o mapa de bits se asemeja más a una pintura tradicional con pinceles y pintura reales. La imagen se crea en la pantalla con un pincel virtual de forma espontánea, trazo a trazo. Los colores y las líneas se registran píxel por píxel. No se resumen y se traducen en fórmulas. Como resultado, las formas y líneas conservan todas las características de la mano del pintor individual. Una desventaja principal es que la resolución de la imagen es fija. A menudo, la longitud y el ancho de la creación son tan pequeños como una pantalla de computadora (móvil) y la resolución es tan baja como el estándar de 72 puntos por pulgada en la web. Si una imagen ráster debe ser transferida a un soporte físico de un tamaño habitual, debe ser ampliada considerablemente. La ampliación implica la corrección manual, un proceso que se complica por el tamaño del archivo que crece con la ampliación y se vuelve difícil de manejar (Dancys, 2015).

- **Vector – Raster,** La pintura Vector-raster combina las características individuales de la trama con líneas basadas en recetas y conveniencias de vector. Se obtiene un control total y un oposición visual entre las formas vectoriales y de trama trabajando en capas separadas o en programas separados para vector y raster, respectivamente. Los elementos ráster pierden nitidez cuando se agrandan, lo que requiere una corrección manual. Algunos programas de pintura. Una ventaja para el pintor es que el suavizado reduce la pérdida de resolución cuando la imagen se agranda (Dancys, 2015).

c. Programas de pintura digital

Los programas de pintura digital brindan al usuario un espacio similar al de un artista con pinturas: un espacio en blanco, herramientas de pintura, paletas de colores y multitud de opciones para experimentar con ellas. El usuario sigue dibujando digitalmente con el uso del software: a menudo el software está en el servidor del sitio web que se está utilizando. Sin embargo, con la aparición de HTML5, algunos programas ahora usan parcialmente el navegador web del cliente para manejar parte del procesamiento. La gama de herramientas y pinceles puede ser más limitada que el software autónomo. La velocidad de respuesta, la calidad del color y la capacidad de guardar en un archivo o imprimir son similares en cualquiera de los medios (Guerrero, 2010).

- **Photoshop,** permite al diseñador representar los modelos de forma sencilla aunque no tenga una gran capacidad para el dibujo manual; facilita muchos de los procesos necesarios para presentar una colección, una propuesta de tendencias u organizar todos los elementos que componen el diseño de una prenda y archivarlos para aprovecharlos en temporadas posteriores. Con Photoshop podemos visualizar los modelos con sus tejidos correspondientes y hacer simulaciones de los cambios de color sobre el dibujo de la prenda, utilizando los colores de la carta de temporada. En el proceso de creación de una colección participan muchos equipos profesionales diferentes y han de compartir información, que debe quedar siempre archivada para hacer correcciones o volver a trabajar sobre ella en futuras temporadas. Aunque Photoshop no es un programa específico de fichas técnicas podemos crearnos algunos modelos de que nos ayudarán en el complejo proceso de una colección de moda. Seguramente a partir de los ejercicios propuestos descubrirás otras formas de aplicar los temas explicados y adaptarlos a tus necesidades. En realidad, de eso se trata. Trabajar con herramientas informáticas aporta agilidad al trabajo del diseñador, acabados profesionales y estéticos además de un gran ahorro de tiempo respecto al trabajo manual (Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce, 2019).

- **Paint Tool sai,** es un programa para pintar y hacer ilustraciones digitales que incluye todas las herramientas que necesitan los artistas gráficos. Es una gran

alternativa a programas de mayor envergadura como Adobe Illustrator o Corel Painter, pero posee algunas particularidades que lo distinguen.

2.5.2.5.Figurín de moda



Figura 5. Figurín de moda
Fuente: (Drudi, 2013)

El figurín de moda es una ilustración que es utilizada para representar los diseños y colecciones de los expertos en moda, y una característica fundamental es la expresividad dentro del figurín, es decir debe ser dinámico y su pose llamativa. El diseño dentro del figurín es efímero por lo que el diseñador no utiliza del todo el realismo, y prefiere estilizar la figura tanto de la modelo como el de los detalles de las prendas. Siempre el figurín debe facilitar ver los cortes en las prendas y los detalles de la vestimenta (Drudi, 2013)

2.5.2.5.1. Tipos de Figurín de moda

a. **Figurín de detalle y/o de moda.** El figurín de detalle es aquel que permite poner más atención y detalle dentro de la prenda. El dibujo deja ver costuras, texturas exactas, rastros de hilo, y cualquier detalle que haga más realista a la prenda ilustrada. Este figurín sirve para destacar la parte más llamativa dentro del diseño. Muchos ilustradores de alta moda lo utilizan en especial para el diseño de atuendos en alta costura y vestidos de alta gama. Los pasos serían escoger la pose que quieres, dibujar el figurín, diseñar los atuendos, aplicarlos al figurín y finalizar la ilustración. Son pasos que no necesariamente son consecutivos, pues en algunos casos conviene

mucho diseñar el vestuario primero, y después escoger la pose que se ajuste al atuendo. Si diseñaste un vestido que tiene muchos detalles en la espalda, seguramente no lo vas a dibujar en un figurín de frente (Cruz, 2019).



Figura 6. Figurín de mujer
Fuente: (Cruz, 2019)

b. **Figurín psicológico.** Dentro de este estilo se deja muy aparte el canon realista, y se maneja mucho la estilización del figurín y sus prendas. Se deforma el figurín a veces a tal punto de caricaturizarlo de cierto modo. Pero incluso dentro de la psicodelia de las formas se mantiene la armonía del figurín. Estos figurines son realizados por maestros ilustradores, que conocen bien la anatomía y la física de las prendas. (Burke, 2011)



Figura 7,. Figurín psicológico
Fuente: (Laine, 2019)

c. **Figurín Naturalista.** Este es un estilo de figurín en donde el conocimiento de proporciones y anatomía es sumamente importante, puesto que se toma muy en cuenta la figura humana de manera casi realista. Este tipo de figurín suele utilizarse dentro de la publicidad e incluso dentro de las editoriales de moda. No son muy prácticos ya que requieren de un tiempo largo de elaboración para que todos los detalles colores y texturas estén en su lugar. (Burke, 2011).



d. **Figurín exótico**. El figurín exótico es aquel que goza de un estilo muy extravagante, podría decirse que fantástico. El figurín es muy visual y cargado de elementos artísticos que le dan una apariencia espectacular y a veces futurista como sí el figurín proviniera de algún lugar lejano y extraño. Dentro de la industria se lo utiliza

para representar a las diferentes etnias o culturas extrañas y generalmente son de medio cuerpo o solo el rostro.



Figura 8. Figurín exótico
Fuente: (Bocanegra , 2017)

e. **Figurín de imagen.** Este tipo de ilustración es muy ostentoso y estético. Dentro de este tipo de figurines los escenarios y el desenvolvimiento del figurín es primordial. La ilustración debe ser impecable ya que la mayoría de veces este arte es promocionado dentro de la publicidad o editorial de moda. Por lo tanto, quien realice el trabajo debe ser una persona sumamente creativa, talentosa y audaz, con conocimientos en alta moda. (Burke, 2011)



Figura 9. Figurín de imagen
Fuente: (Arturo, 2017)

f. **Figurín sugerido.** Dentro de este figurín la figura humana no juega un papel muy importante, puesto que se pone más atención a las prendas que a la

estilización de la figura. El rostro y extremidades del figurín pasan a un segundo plano, y la vestimenta destaca sin problemas, aunque tampoco se busca un nivel de detalle impresionante, lo que se quiere dar a conocer son colores y la forma de la prenda de forma sencilla. (Burke, 2011)



Figura 10. Figurín sugerido
Fuente: (Smith, 2016)

2.5.2.6.Canon

El canon, palabra que proviene del griego Χανων, regla, es un concepto que se refiere a las proporciones perfectas o ideales del cuerpo humano y se refiere a las relaciones armónicas entre las distintas partes de una figura (Ardao, El Canon de 8 cabezas, 2014).

2.5.2.6.1. Tipos de cánones

a. Canon real. Dentro de Grecia el griego Policleto fue el pionero del término canon real, y mediante un estudio estableció que las proporciones reales del canon humano se basaban en 7 cabezas, es decir que un humano promedio media 7 veces su misma cabeza, y realizo varias estatuas y dibujos con estas proporciones durante toda su vida. (Escobar, 2007)

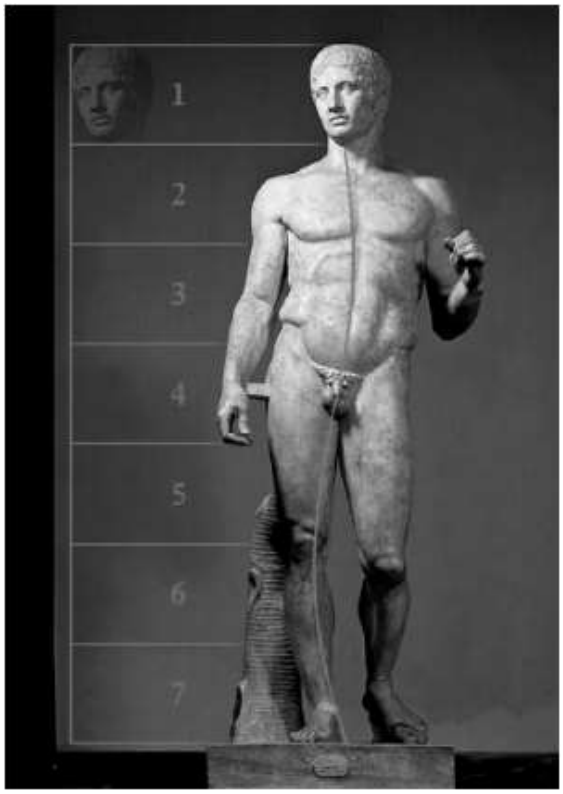


Figura 11. canon de 7 cabezas
Fuente: (Díaz, 2017)

b. Canon ideal. A diferencia del canon real, el canon ideal es aquel que propone que la altura del ser humano promedio es de 8 veces su cabeza. Se notó dentro

de las esculturas que los cuerpos con ese canon eran un poco más alargados y agraciados. Y se sostiene que esa es la medida perfecta de un cuerpo normal dentro de toda sociedad. (Escobar, 2007)

c. Canon de moda. El canon de moda es una figura humana algo irreal ya que puede ir desde las $8^{1/2}$ cabezas que es el cuerpo más cercano al real, hasta pasar al extremo que son figurines con 9,10,11,12 y hasta 15 cabezas. Este canon es específicamente solo para diseño de vestimenta ya que permite la estilización de la misma y un buen detalle de prenda. (Escobar, 2007). Los cánones del cuerpo humano nos sirven para poder dibujar una figura humana adecuadamente. Así para comenzar un figurín, empezaremos por la cabeza; tomándola como referencia para el tamaño del resto del cuerpo.

Los cánones ayudan a colocar adecuadamente zonas del cuerpo en nuestro boceto; por ejemplo el pubis se sitúa en el centro de la figura sin importar su altura. Así la anchura de las sienes establece lo ancho de los hombros, el muslo tiene la misma longitud que las piernas, los brazos llegan hasta la cintura, el antebrazo tiene el mismo tamaño que el brazo o la muñeca llegan hasta el pubis (Ruiz, 2017). Por tanto, los cánones son metas que nos auxilian a la hora de hacer un boceto de un figurín. Por último, vamos a nombrar los 3 cánones que existen actualmente:

- Canon de 7 cabezas y media que corresponde a la figura común.
- Canon de 8 cabezas, corresponde con la figura ideal. Usado por escultores y pintores.
- Canon de 8 cabezas y media, usado en cómics y figurines (Ruiz, 2017).



Figura 12. Tipo de canónes
Fuente: (Durero, 2013)

2.5.3. Bocetos

El boceto es el primer dispositivo concreto de un proyecto. Las líneas originarias que luego se transfigurarán en un dibujo o una pintura. Los bocetos cumplen diversas funciones. Pueden ser, como "estudios" o "apuntes", dibujos más o menos detallados que plasmen formas concebidas por la imaginación del artista, o reproduzcan formas de la naturaleza o de otras obras de arte con el fin de estudiar su estructura o composición, independientemente de que con posterioridad se realicen en otras obras o queden tal cual; mientras que, como "esbozos" o "bosquejos", pueden ser el primer trazado de puntos, líneas y manchas que constituye la base inicial de la superficie pictórica (Rodríguez, 2018).

a. **Rápido,** es un dibujo rápido y esquemático de las características principales de un dibujo, una ilustración o un diseño. Generalmente se usan papel y lápiz o tinta para su elaboración, aunque también es posible que desde un comienzo sea un archivo electrónico con la ayuda de tabla digitalizadora y lápiz óptico (Stevent, 2016).



Figura 13. Boceto rápido
Fuente: (Stevent, 2016)

b. Detallado, es un tipo de croquis más detallado y con más encuesta acerca de la colocación espacial de los elementos de la gráfica. Tiene en cuenta la posición de retratos y textos e ilustraciones. El contiene ciertos ajustes a dicha idea, a fin de mejorar su calidad y hacerla más comprensible. Para eso, se emplean diversas herramientas técnicas (Ortiz, 2017).



Figura 14. Boceto detallado
Fuente: (Ortiz, 2017)

2.5.4. Estilos

En todo proceso de diseño, el diseñador utiliza toda la información posible, retenida en su memoria, para realizar su creación. Una serie de imágenes, signos y demás recursos comunicativos son asociados y entrelazados entre sí dando lugar al diseño. Las tendencias, son una serie de grupos de un cierto estilo, estilísticos, que el diseño en si va adoptando (Arroba, 2016). Se encuentran en continua evolución y marcan el estilo de los diseños y futuras creaciones.

a. Minimalismo, como una propensión brotada en Estados Unidos, en la década de los sesenta del siglo pasado. El minimalismo es la simplicidad en su máximo esplendor. Esta escuela marcó profundamente a las bases de creatividad de arquitectos, escultores, pintores, fotógrafos, artistas y diseñadores, incluso a los músicos, a lo largo del siglo XX. Esta tendencia se utiliza muy a menudo en el diseño, ya que reduce el ruido, los elementos innecesarios, dejando lo importante y fundamental del diseño que se quiere representar (Arroba, 2016). El minimalismo es una corriente artística que sólo trae elementos mínimos y básicos. La clave de este estilo es utilizar prendas simples, aunque de muy buena calidad, cuyos diseños sean sencillos (Groba, 2014).



Figura 15, Minimalismo
Fuente: (Groba, 2014)

b. Realista, manifiesta una reacción contra el idealismo romántico; expresa democracia, con los temas de la vida cotidiana en retrato; traduce al hombre como única verdad del universo; y, plasma lo bello, lo feo, lo revulsivo y la ironía (Sánchez, 2016).



Figura 16. Realista
Fuente: (Galvis, 2016)

c. Hiperrealismo, nace en los Estados Unidos, años `60. Es una tendencia radical de la pintura realista que propone reproducir la realidad con más fidelidad y objetividad que la fotografía. A veces se confunde con el fotorrealismo que es menos radical. Los artistas hiperrealistas tratan de buscar, con el más radical de los verismos, una transcripción de la realidad usando los medios técnicos y fotográficos de la manipulación de las imágenes. Consiguen con la pintura al óleo o la escultura, el mismo

detallismo y encuadre que ofrece la fotografía. Traduce literal y fotográficamente la realidad con la técnica pictórica tradicional. Cada artista da un toque personal a sus obras, expresando de esta forma su opinión sobre la imagen. Coexiste tanto en pintura como en escultura. Se emplea la cámara fotográfica como elemento imprescindible para obtener la imagen de lo que se va a representar. Los temas generalmente son: paisajes urbanos, fachadas de tiendas, retratos, animales, detalles diversos, paisajes, bodegones (Sánchez, 2016).



Figura 17. Hiperrealismo
Fuente: (Rodríguez A. , 2019)

d. Semirealista, es un estilo que raya en la psicología con expresiones parecidas al realismo, obviamente apegándose a su estilo respectivo vale mucho la pena dibujar este estilo, es como dibujar un personaje estilo gibli pero distorsionado, loco y semirealista (Núñez, 2017).

e. Semirealista de Fantasía, el estilo de fantasía acoge a muchos otros subestilos, algunos de los cuales incluso están tomando su propio camino e importancia, como puede ser el gótico, que comparte sitio con otros menos populares como el futurista, el mitológico, etc, dentro de él podemos encontrar de todo (Núñez, 2017).



Figura 18. Semirealista de Fantasía
Fuente: (Núñez, 2017)

2.5.4.1. Color

El color, señala Rivière, (1996) siendo un elemento determinante para distinguir etapas y épocas diferentes en la indumentaria, muestra evolución y cambio, a la vez que define estilos y gustos durante siglos y décadas. La gama de colores se ha ampliado notablemente a medida que la tecnología, la industria, la cultura y la sociedad, fueron avanzando en el tiempo. El mismo ofrece un acercamiento estético al discurso y supone un elemento de reflexión cultural sobre las formas de vestir (Ornella , 2010).

2.5.4.2. Luminosidad

La luminosidad de color es un estándar establecido científicamente que mide la emisión de luz en color de un proyector digital. Se llegó a la conclusión de que las diferencias en el rendimiento de la luminosidad de color entre diferentes marcas y modelos de proyector eran tan significativas que el color debía medirse por separado para proporcionar a los consumidores una información imparcial y precisa (Zamora, 2014).

2.5.4.3. Matiz

La palabra matiz admite varios usos, aunque, el más extendido es aquel que surge cuando hablamos de colores, porque justamente el matiz es una propiedad esencial del color, que implica a cada uno de los grados que presenta un mismo color, sin que ello afecte su esencia, por ejemplo, del verde serán matices: el verde agua el verde oscuro, el verde esmeralda, entre otros.

2.5.4.4.Saturación

La saturación representa la cantidad de distintas longitudes de onda que componen una fuente luminosa. Una luz o color tendrán menos será menos saturación cuanto menos componentes igualados de colores primarios tenga. A mayor cantidad de longitudes de onda que puedan actuar como tres colores primarios para el ojo humano, menos saturación tendrás ese color

2.5.4.5. Contraste

Son los límites que determinan la forma de los objetos y está determinado por la capacidad que tiene el ojo de distinguir entre zonas de distinta luminosidad o colorido. También es la yuxtaposición entre dos sensaciones de color aparentemente opuestas. Que dan lugar a la intensificación de características contrarias. Hay varias formas de contraste: 1) entre dos colores distintos 2) entre complementarios 3) entre colores simultáneos 4) entre fríos y cálidos 5) Contrastes de claro u obscuro 6) contraste tonal o de intensidad (Alonso, 2013).

2.5.4.6. Tipo de Estilo

a. **Cálido,** los colores cálidos incluyen al rojo, naranja, amarillo y las variaciones de estos tres colores. Son los colores del fuego, de las hojas caídas, de los amaneceres y atardeceres, por lo general son energizantes, apasionados y positivos. El rojo y amarillo son colores primarios, con naranja entre estos dos, significa que los colores cálidos son realmente cálidos y no se obtienen

combinando un color cálido con un color frio. Usa colores cálidos en tus diseños para reflejar pasión, felicidad, entusiasmo y energía (Santa María, 2014).

b. **Frío,** los colores fríos son todos los tonos que van desde el azul al verde, además de los morados. Cuanto más azul tenga un color, más frío será. Los colores fríos son los tonos del invierno, de la noche, de los mares y lagos, etc. (Lagerfeld, Karl, 2014).

c. **Neutro,** son variaciones sutiles sobre blancos, grises y beiges. Los colores neutros contienen partes iguales de cada uno de los tres colores primarios, el rojo, el azul y el amarillo. Un color neutro se define como un color de una saturación baja, cercana a la del gris. El negro, el blanco, el gris y a veces el marrón se consideran también colores neutros. Son combinados frecuentemente con colores más claros de acento, pero pueden ser usados solos y crear diseños sofisticados. Los significados e impresiones de los colores neutros están más determinados por los colores que los rodean que en el caso de los colores cálidos y fríos (Kobra, 2017).

d. **Claro,** los colores claros inspiran limpieza, juventud, jovialidad, como ocurre con amarillos, verdes y naranjas, mientras que los oscuros inspiran seriedad, madurez, calma, como es el caso de los tonos rojos, azules y negros (Moreno, 2014).

e. **Oscuros,** obtenidos cuando se aumenta o disminuye la luminosidad de todo el círculo cromático. Los colores apagados expresan oscuridad, muerte, seriedad, mientras que los pastel sugieren luz, frescura y naturalidad (Moreno, 2014).

2.5.4.7.Círculo Cromático

El círculo cromático es un instrumento en el que los colores se organizan y segmentan circularmente, en base a su tono o matiz. Facilita la toma de decisiones para conformar paletas cromáticas armonizadas. Dicho en menos palabras, te ayuda a identificar combinaciones “correctas”, a partir de un modelo visual de fácil uso y

comprensión (Ledezma, 2018). El círculo cromático (círculo de colores, rueda de colores) es una exhibición gráfica que muestra de manera ordenada y bidimensional (Parra, 2018), la relación de armonía y contraste entre los colores que componen el círculo cromático:

Colores primarios (P) – Couleurs primaires. Son aquellos colores que no pueden obtenerse mediante la mezcla de ningún otro por lo que se consideran absolutos, únicos.

Colores secundarios (S) – Couleurs secondaires. Son los que se obtienen mezclando dos los colores primarios al 50 %, obteniendo: Verde, violeta y naranja.

Colores terciarios (T) – Couleurs tertiary. Mezclando un primario y un secundario se obtienen los llamados colores intermedios, que como su nombre indica están "entre medio" de un color primario (**P**) y un secundario (**S**) (Parra, 2018).



2.5.5. Fundamentación Teórico Variable Dependiente

2.5.5.1. Diseño Universal

El diseño universal o diseño para todos es la actividad que dirige sus acciones al desarrollo de productos y entornos de fácil acceso para el mayor número de personas posible, sin la necesidad de adaptarlos o rediseñarlos de una forma especial (Fundación Caser, 2017).

El diseño universal (o diseño para todos) son unos principios que persiguen un diseño de productos y entornos que puedan ser utilizados por la mayoría de la población sin necesidad de ser adaptados (Girona, 2019).

Ronald L. Mace (1941-1998) pionero en el diseño accesible, arquitecto, diseñador profesor y usuario de silla de ruedas, fundó el Center for Universal Design (Centro de Diseño Universal), ubicado en la Escuela de Diseño de la Universidad de Carolina del Norte en Raleigh, actualmente centro de referencia y de investigación en materia del Diseño para Todos, es el creador de una serie de principios que resumen esta

filosofía, conocidos como los "7 Principios del Diseño Universal" y ofrecen a los diseñadores una guía para integrar mejor las características que resuelven las necesidades de tantos usuarios como sea posible (Center for Universal Design, 2012). De este modo, el diseño universal significa que al diseñarse un producto se ha tenido en cuenta estos principios:

Igualdad de uso: El diseño debe ser fácil y adecuado a todo el mundo. Todas las personas deben poder utilizarlo igual o, como mínimo, de forma equivalente.

Flexible: Se debe adaptar a diferentes preferencias y maneras de utilizarlo

Simple e intuitivo: Debe ser comprensible por todo el mundo independientemente de la experiencia, conocimientos o nivel de concentración

Información fácil de percibir: El usuario debe poder intercambiar información fácilmente, independientemente de sus capacidades sensoriales o las condiciones ambientales

Tolerancia a errores: El diseño debe minimizar los posibles casos de error que el usuario pueda cometer y que conlleven consecuencias no deseadas

Poco esfuerzo físico: El diseño debe permitir ser utilizado con el mínimo esfuerzo posible

Dimensionado adecuadas: Las medidas y espacios deben ser apropiados para ser utilizados por cualquier usuario independientemente de su edad, medida, posición o movilidad (López, 2013).

2.5.5.2.Discapacidad

Discapacidad es toda aquella situación en que un sujeto ve limitada su participación en algún tipo de ámbito o acción, debido a la existencia de algún tipo de deficiencia en algún órgano o capacidad intelectual. Se trata en sí de la existencia de una limitación, no siendo causa sino consecuencia. La existencia de una discapacidad implica pues una dificultad u obstáculo para la participación del sujeto en la sociedad o en algún aspecto o dominio vital en comparación con las posibilidades que presentan

aquellas personas sin la deficiencia en cuestión o incluso el propio sujeto en un momento anterior de su vida (Castillero, 2017).

a) Tipos de Discapacidad

Física: De los tipos de discapacidad que existen esta se caracteriza por la disminución parcial o total de la movilidad de uno o más miembros de tu cuerpo, lo que se traduce en una dificultad o impedimento a la hora de realizar diversas tareas motoras, en especial las de la motricidad fina (García J. , 2017). Esto producto de que esta clase de discapacidad puede llegar a generar en la persona movimientos incontrolados, temblores, dificultad de coordinación, fuerza reducida, entre otros.

- **Paraplejía,** La paraplejía es la parálisis de todo o parte de su tronco, piernas y órganos pélvicos. La paraplejía es causada por el daño a su médula espinal. Cuando la médula espinal está dañada, usted pierde la sensación y el movimiento. Sus síntomas pueden depender del lugar y severidad de la lesión en su médula ósea (Medical Disclaimer, 2019).

- **Amputación,** Las amputaciones se realizan para eliminar extremidades con enfermedades o lesiones graves, o que ya no son funcionales. Aunque los avances médicos en antibióticos, atención traumatológica, cirugía vascular y el tratamiento de neoplasias han mejorado los prospectos para el salvamento de las extremidades, en muchos casos los intentos prolongados para salvar una extremidad que debe amputarse causan morbilidad excesiva, incluso la muerte (Smith D. , 2016). Los niveles de amputación se visualizan en la figura:

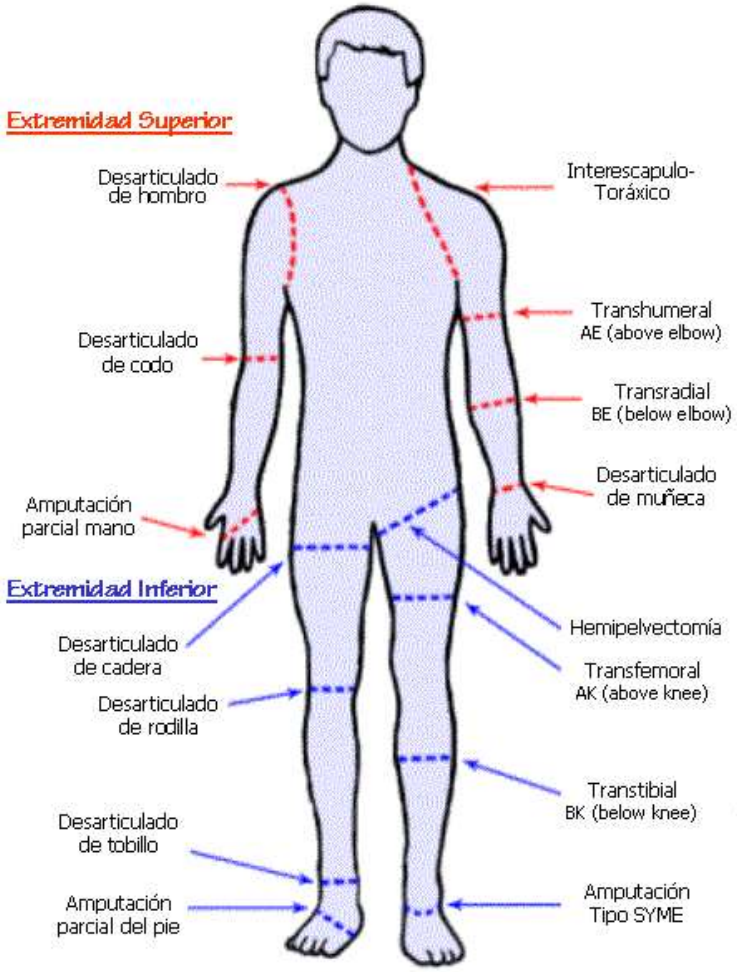


Figura 19.Niveles de amputación
Fuente: (Arce González, 2016)

- **Lesiones medulares (LM).** La LM puede definirse como todo proceso patológico (conmoción, contusión, laceración, compresión o sección), de cualquier etiología (traumática y no traumática), que afecta la médula espinal, y puede originar alteraciones de la función neurológica por debajo de la lesión: motoras, sensitivas y autonómicas Las lesiones medulares se denominan de acuerdo con el último nivel intacto, es decir, aquella metámera que preserva todas las funciones neurológicas: motoras, sensitivas y autonómicas. En este sentido, pueden clasificarse de acuerdo con la funcionalidad clínica del paciente como cervicales (C1 a C8), torácicas altas (T1 a T6), torácicas bajas (T7 a T12), lumbosacras (L1 a S1) y del cono medular (sacro coccígeas). Entre más alta la lesión mayor será el compromiso funcional del paciente (Insitut Gudman, 2017).

- **Tetraplejia,** la lesión se produce en los segmentos cervicales de la médula espinal (C1-C8). Este daño compromete a extremidades superiores, tronco, extremidades inferiores y órganos pélvicos. Si el compromiso es superior a C4, el individuo no puede respirar por sí mismo y se produce una tetraplejia dependiente de ventilación mecánica.

- **Paraplejia,** cuando la lesión ocurre por debajo de los segmentos cervicales. Esta denominación es común para la afectación de los segmentos dorsales, lumbares y sacros, dependiendo del nivel de lesión se verán afectados tronco, extremidades inferiores y órganos pélvicos (Federación Nacional Aspaym, 2012)

Auditiva. De todos los tipos de discapacidad que existen esta corresponde a la pérdida total o parcial de la percepción de los sonidos, y para diagnosticarla se evalúa cuánto es percibido por cada oído de forma individual. Se dice que una persona es sorda cuando su deficiencia auditiva es total o profunda, hipoacúsica si su pérdida de la audición es parcial y su audición puede mejorar con el uso de dispositivos electrónicos como los audífonos. De esta discapacidad se distingue un dato muy curioso y es que la lengua de señas no es universal, sino que cada país tiene su propio conjunto de señas y gestos. Normalmente son tres las causas de la discapacidad auditiva: la primera y más común es la genética, en segundo lugar, está la adquirida (es decir, que se adquiere en algún momento de la vida, como luego de un accidente) y por último están las congénitas, que son las prenatales, perinatales.

Discapacidad visual. En el mundo existen aproximadamente 280 millones de personas que sufren de discapacidad visual, siendo casi 40 millones ciegas y más de 240 de baja visión. Esto es importante mencionarlo, pues de los tipos de discapacidad la visual se divide en dos, y la primera y más popular es la pérdida total de la visión o ceguera, y la menos conocida es la disminución parcial, que es de hecho, la más frecuente.

Discapacidad intelectual. Es definida como el estado de una persona, pues no puede llamarse enfermedad ya que no se cura y acompañará al individuo durante toda su vida. Son cuatro, de las cuáles la más común es la hereditaria, como el síndrome de Down, aunque también existen causas congénitas o adquiridas durante la gestación (ingesta de diferentes drogas, contracción de rubéola o VIH) y por último, las

adquiridas, que se producen por daños al sistema nervioso central o al cerebro (meningitis, aspiración de toxinas, etc) (García J. , 2017).

2.5.5.3. Prejuicios Sociales

El prejuicio no es solamente una declaración de opinión o de creencia, sino una actitud que incluye sentimientos tales como desprecio, disgusto o total repudio. Donde esté latente el prejuicio, los estereotipos muy rara vez quedan atrás. El término estereotipo hace referencia a reproducciones mentales de la realidad sobre las cuales se generaliza acerca de miembros u objetos de algún grupo. Tanto el prejuicio como las generalizaciones pueden poseer contenido positivo o negativo (Martínez, 2014, p. 9).

a) Prejuicio Humano

Existen varios tipos de clasificaciones en cuanto a los prejuicios humanos. Si bien es cierta la historia nos demanda analizar y cuestionar ese odio y esa dictadura moral que cabe en la mente de las personas para encasillarnos los unos con los otros desde un cuestionamiento más clasificatorio se puede decir que existe presunciones, sui generis y no creencias que nos hacen caer en ese tipo de paradigmas sociales. El prejuicio humano es histórico no cabe duda que en la mente de la humanidad existe ese elemento que observa y genera juicios de valor (Pinillos, 2013, pp. 15-16). Bajo este concepto se puede decir que el prejuicio humano solo crea un estado de incertidumbre en la cabeza de las personas que lo practican es ahí cuando la educación rompe aquellas barreras que dañan a la sociedad

b) Tipos de prejuicios

Según Pinillos (2013) indica que existen varios tipos de prejuicios sociales estos pueden ser:

- **Raciales:** predomina el etnocentrismo en considerar que una raza es superior a otra.
- **Religiosos:** encasilla la creencia de un Dios verdadero ante las demás.
- **Prejuicios de género:** Prevalece la fuerza de hombres o de mujeres dentro de la sociedad para realizar determinado trabajo.

- **Prejuicios de orientación sexual:** Es un tema demasiado recurrente hoy en día ya se han ido controlando el tema de decidir cómo se desea ser.
- **Prejuicios estéticos:** Relacionado con la forma de ser y de proceder en la sociedad, en algunos trabajos exigen una buena presencia por A o B motivo es ahí donde las personas con modificaciones corporales sean estos tatuajes o perforaciones no se les permite el acceso a un trabajo que sea de cargo público o privado por su apariencia (pp. 24-26).

2.5.5.4.Valores y Actitudes

Básicamente se puede indicar que existen varias clases de prejuicios que se pueden tomar en cuenta en la sociedad actual que rige su calidad de persona por la mentalidad cuadrada y sin educación para respetar la manera de ser y de actuar de los demás es ese punto departida para buscar varias soluciones a los problemas que emana la sociedad es ahí donde la publicidad se puede enfocar de manera social para crear campañas que concienticen al respeto y tolerancia (Arenal, 2013, p. 88).

2.5.5.5.Diseño Inclusivo

El diseño inclusivo considera las necesidades y capacidades de la mayoría de las personas tanto como sea posible. Va más allá de la accesibilidad. Que se centra específicamente en personas con capacidades especiales y cómo hacer que los sitios web o aplicaciones puedan ser utilizados por ellos. La premisa del diseño inclusivo es que, aparte de las discapacidades permanentes, existen discapacidades temporales, situacionales o cambiantes que nos afectan a todos. (Maceira, 2018).

Será importante determinar la diferencia entre diseño inclusivo y diseño universal, en términos conceptuales tienden referirse a lo mismo, a la posibilidad de llegar a un diseño que pueda ser usado por toda la población sin importar su sexo, habilidades, fisiología y cultura. Sin embargo siendo un poco más perspicaz y analizando la bajada metodológica, el diseño inclusivo reconoce un campo de uso y un exterior que muchas veces no puede abarcarse porque existen grupos de usuarios con necesidades y realidades muy específicas y especiales. Se separa de "universal" una palabra y concepto muy ambicioso (Soto, 2012).

Entre los principales beneficios que se identifican se señala:

- Democratización del diseño que permite una mayor variedad de personas para acceder y utilizar el producto directamente (o cualquier otro dispositivo de ayuda) permite que el producto se utilice en una variedad más amplia de ambientes o situaciones.
- El diseño inclusivo es lo suficientemente flexible para satisfacer las necesidades de los principiantes y usuarios avanzados y también es amigable para los usuarios en general, siendo más fácil de entender y utilizar.
- El beneficio es individual, pero también se extiende a su contexto inmediato y la propia sociedad. El diseño inclusivo proporciona una sociedad más justa, con más oportunidades económicas para todos, crea la independencia emocional y física, el aumento de la autoestima y la dignidad.
- El diseño es, pues, un tema también social, ya que permite una mejora de la sociedad al incorporar más calidad de vida mediante el suministro de productos, servicios y sistemas adecuados para contribuir a una sociedad más sostenible.
- El diseño inclusivo es socialmente deseable y necesario, pero es también una oportunidad de negocio que no se puede descuidar.
- Productos y sistemas con diseño inclusivo son más competitivos, con la creación de nuevas oportunidades de mercado y la forma de diferenciar los productos tradicionales similares.
- También los mercados del futuro tendrán consumidores cada vez más diversificados en edad y capacidad física.
- Ahora la atención se centra en la integración de las mejores soluciones para todos, con el apoyo de nuevas técnicas de investigación permitiendo diseñar para centrar el proceso en el usuario.
- Con este enfoque es posible la creación de innovaciones en los sistemas y servicios, generando nuevas dinámicas en la vida cotidiana de oportunidades urbanas, sociales y económicos que puedan servir de modelo y ser aplicables a otros contextos, rompiendo los paradigmas tradicionales y colaborando a la creación de una sociedad sostenible innovadora (Dupont , 2014).

2.5.5.6. Estereotipos

Los estereotipo hace referencia a reproducciones mentales de la realidad sobre las cuales se generaliza acerca de miembros u objetos de algún grupo (Casas, 2008). Con este antecedente se puede decir que el punto de vista de cada persona puede crear una crítica sea esta positiva o no, pero siempre es bueno tomar en cuenta que catalogar o crear un estereotipo de cualquier índole que esta sea va a repercutir hacia la persona o grupo social al que se lo realice (Casas Martínez, 2015).

a) Funciones de Estereotipos

Básicamente las funciones de los estereotipos son puntos de vistas según cada categoría o nivel social que encasillan algunas características de grupos o personas, se puede analizar que los estereotipos ya depende de cada sociedad y de cada individuo en el cual se crea una teoría atreves de las experiencias para dar o emitir un comentario o negarse a la realidad existente de una sociedad en continuo cambio. Las funciones de los estereotipos se puede dividir en:

- **Función de economía cognitiva** que es una de las más importantes que permite canalizar la información obtenida del mundo a través de la simplificación.
- **Función de defensa del yo:** por medio de esta función los demás caracterizamos a los demás para hacernos ver como buenos haciendo notar las acciones negativas de otros.

- **Función de distinción positiva:** clasificación de los integrantes de los endo-grupos y exo-grupos dando un punto de vista positivo y favoritismo por uno de ellos.
- **Función de predictibilidad de la conducta:** se crean expectativas sobre la conducta de un individuo a un grupo que pueden ser positivas o negativas que los caracterizan del resto de individuos
- **Función de explicación y justificación de las acciones sociales:** Justifican las acciones de un grupo en relación de causa y efecto donde se relaciona su comportamiento (Martínez, 2014).

b) Medidas de Estereotipos

Suriá (2010) manifiesta que la mayor parte de los trabajos empíricos sobre estereotipos se han centrado en los correspondientes a grupos étnicos y nacionales, o en las categorías de género, que han experimentado un gran crecimiento a partir de los años setenta. Son algunos rasgos que ayudan a la correcta distinción de los individuos dentro de un grupo social donde se seleccionan rasgos , se valora las dimensiones que obtienen cada conjunto, la puntuación definen a los estereotipos, por otro lado también se representan ciertos rasgos que caracterizan al individuo del resto (p. 12).

2.5.5.7. Tipos de Cuerpos

El cuerpo humano es una estructura conformada por diferentes extremidades, que le otorgan su forma característica, diferenciándolo de los animales. No existen dos cuerpos iguales. Es por esto que un día el psicólogo William Sheldon, inventó una categorización de los cuerpos, con el fin de relacionar los diferentes organismos humanos con sus modos y conductas.

La forma de los cuerpos de los individuos, se establece por la incidencia de varios factores como pueden ser la naturaleza ósea, el metabolismo, la masa muscular y la propensión para reservar grasas. Este psicólogo, los clasificó en tres categorías. Si bien en la actualidad se sigue utilizando esta clasificación, algunos profesionales concuerdan en que está un poco desactualizada porque existen muchas más clasificaciones posibles, por lo que optan por usar como base la ordenación de Sheldon y guiarse por alguna otra como la clasificación frutal, en donde se pueden diferenciar cuerpos con forma de manzana y de pera (Enciclopedia de Clasificaciones, 2017).

Los tipos de cuerpo o tipos somáticos deben ser identificados para saber cómo es el cuerpo, de qué manera funciona y así poder saber cuáles son los ejercicios más convenientes o la alimentación a seguir.

a) Endomorfo

Un cuerpo endomorfo se caracteriza porque los individuos tienen una tendencia hacia el sobrepeso y porque su ritmo metabólico es lento, razón por la que acumulan

grasa con cierta facilidad. Casi siempre se encuentran por encima del peso medio de la población.

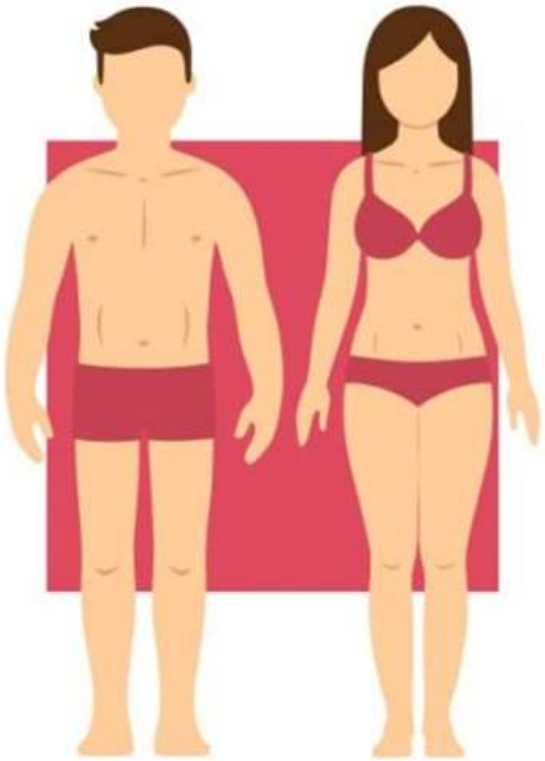


Figura 20. Endomorfo
Fuente: (Corbín, 2017)

Se recomienda vigilar de una manera más precisa el tipo de dieta que se sigue y aplicarla de una manera estricta, además de ser fundamental que se realice una cantidad mayor de trabajo aeróbico para que se mantenga el cuerpo bajo en grasa. De todas maneras, como ventaja en caso de entrenar bien, se gana músculo y fuerza con facilidad. De esta forma identificaremos un cuerpo endomorfo:

- Tendencia al sobrepeso.
- Un ritmo metabólico lento.
- Acumulador de grasa.
- Un físico redondo.
- Músculos poco tonificados.
- Dificultad para perder peso.
- Gana músculos con facilidad (Corbín, 2017).

b) Ectomorfo

Un cuerpo ectomorfo es un tipo somático en donde la persona suele ser delegada y sus extremidades son largas y de estructura ósea delgada. Lo usual es que se encuentren por debajo del peso considerado como normal y van a presentar dificultades para ganar peso. Por sus características, su metabolismo es acelerado por lo que aprovecha muy poco los alimentos ingeridos.

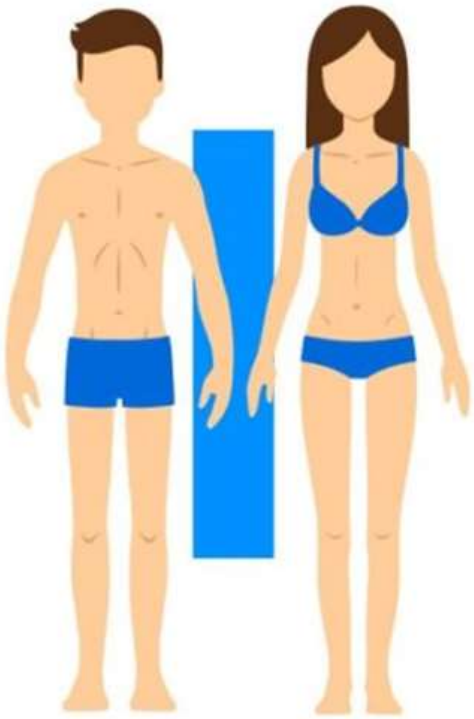


Figura 21. Ectomorfo
Fuente: (Corbín, 2017)

Una ventaja es que no es necesario que sigan una dieta tan estricta y no es muy necesario el ejercicio aeróbico para que el cuerpo se mantenga bajo en grasa. Pese a lo anterior, el inconveniente central es que tiene una dificultad clara para ganar músculo. Se pueden identificar de la siguiente forma:

- Pecho plano.
- Músculos pequeños
- Dificultad para ganar peso.
- Un cuerpo de naturaleza frágil.
- Son delgados.

- Ligeramente musculoso.
- Hombros pequeños (Corbín, 2017).

c) Mesomorfo

Un cuerpo mesomorfo es un tipo somático que se ubica en un punto medio entre un tipo somático endomorfo y ectomorfo. Este es un biotipo al que se le hace más sencillo tener una figura atlética. Los mesomorfos son más propensos al desarrollo de la masa y la tonificación muscular.

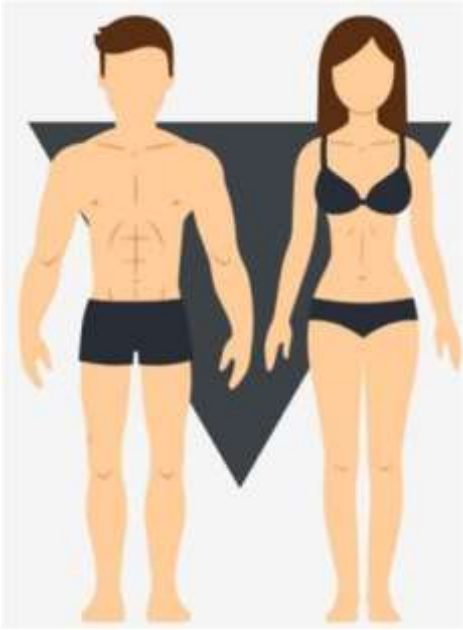


Figura 22. Mesomorfo
Fuente: (Corbín, 2017)

De acuerdo con los expertos en el físico culturismo, se suele anotar que este es un tipo de persona con un cuerpo en forma de V para los hombres o de reloj de arena para las mujeres. El metabolismo es regular y no hay que seguir dieta están estrictas para estar en forma, aunque es necesario vigilar más el peso porque hay una tendencia a la acumulación de grasas.

Para identificar un cuerpo mesomorfo en principio hay que fijarse en que son personas que pueden aumentar con facilidad su musculatura y pueden marcar su cuerpo tan sólo conseguir una dieta. Otros aspectos son:

- Aspecto atlético.
- Cuerpo duro.
- Buena postura.
- Son simétricos.
- Metabolismo regular.
- Tendencia mayor a acumular grasa muscular.
- Piel gruesa.
- Cuerpo en forma de V para los hombres y de reloj de arena para las mujeres (Corbín, 2017).

2.5.5.8.Siluetas

La forma que surge al trazar el contorno de un cuerpo se denomina silueta. En el rubro de la indumentaria, corresponde a la conformación de la vestimenta según cómo enmarca la anatomía y define sus límites (Ackerman, 2012).

Cuerpo en forma de reloj de arena: Esta silueta se caracteriza por tener los hombros y las caderas de la misma proporción y una cintura definida. Con este tipo de cuerpo se puede usar casi todos los estilos. Es la silueta perfecta según el canon de belleza. Se podría hablar del famoso cuerpo perfecto 90-60-90, pero también podemos ver este tipo con otras medidas igual de proporcionadas. Lo que se podría hacer en este caso es sacarle provecho a la cintura con un cinturón bonito delgado o medio para estilizar y marcar más la curva. Las prendas más recomendables con los tops, las blusas llamativas, el vuelo halter, las blusas escotadas, las chaquetas entalladas o complementos como los pañuelos, collares cortos o cinturones por debajo de la cintura. Lo que hay que tener en cuenta siempre es que los accesorios sean proporcionables a la altura y tamaño de la silueta (Diop, 2014).



Figura 23. Cuerpo en forma de reloj de arena
Fuente: (Syomina, 2017)

Cuerpo triangular o invertido: Esta silueta se caracteriza por tener los hombros más anchos que las caderas. Suele ser el cuerpo que desarrollan las nadadoras debido a todo el ejercicio que realizan. Lo ideal es desviar la atención de los hombros y resaltar las caderas y las piernas. Por ello, las prendas estrella son aquellas que tienen volumen en la parte inferior como fÁLDAS o vestidos con vuelo. Si además se usa en colores claro se dará una percepción de mayor tamaño y proporción en esa zona. Los cinturones a la cadera también funcionan muy bien, al igual que los cuellos de pico. Los pantalones de campana son otras de las prendas que más favorecen a este tipo de mujeres y las chaquetas deberán llegar a la altura de la cadera y no a la cintura (Alexander, 2013).



Figura 24. Cuerpo triangular o invertido
Fuente: (Syomina, 2017)

Cuerpo ovalado o redondo: Esta silueta se caracteriza por tener la cintura ancha, los hombros finos y, aunque no siempre, las piernas delgadas. Lo ideal es disimular el abdomen para estilizar todo el cuerpo. Para ello, lo que funciona muy bien

es usar prendas de la misma gama de colores o evitar los grandes contrastes. Las chaquetas que no sean ajustadas van muy bien para este tipo de mujeres así como los escotes en forma de pico, el corte imperio de blusas y vestidos o las fÁLDAS y vestidos que tenga un largo justo encima y debajo de la rodilla. Por su parte, los pantalones más recomendables son los de pierna recta. El zapato de tacón será un gran aliado. Se debería evitar la ropa ancha o muy ajustada (Dychtwald, 2017).



Figura 25. Cuerpo ovalado o redondo
Fuente: (Syomina, 2017)

Cuerpo rectangular o cuadrado: Esta silueta se caracteriza por tener unas medidas muy similares en la parte superior del cuerpo y en la inferior, con una anchura muy parecida y con una cintura poco definida. Lo ideal es destacar el busto con algunos accesorios o prendas que llamen la atención a la parte superior del cuerpo para darle volumen. Para ello, lo mejor sería usar camisetas o vestidos con escote en V, el vestido cruzado puede ayudar a crear curvas y definir la cintura así como los corsés. Serán ideales las fÁLDAS o vestidos con volumen en la parte inferior porque logrará dar la impresión de silueta en forma de reloj de arena. Los cinturones serán grandes aliados porque definirán la cintura, por tanto, todas aquellas prendas que vayan ceñidas en esta parte serán perfectas. Se debería evitar la ropa con cuello cuadrado, los pantalones con pierna ancha y las botas a la altura de la rodilla con minifalda (Diop, 2014).



Figura 26. Cuerpo en forma de reloj de arena
Fuente: (Syomina, 2017)

Cuerpo triangular o con forma de pera: Esta silueta se caracteriza por tener unas caderas generosas y los hombros más delgados o finos. Lo ideal es enfocar la atención en la parte superior y destacar-la para dar un efecto de hombros más anchos. Para ello, se pueden usar chaquetas que definan el torso y blusas o camisetas por encima de la línea de la cadera y no sobre ella. Los accesorios ideales son los que atraen la atención en la parte superior del cuerpo como los collares, pañuelos, bufandas… y de colores claros. Los estampados de rayas horizontales serán grandes aliados, por eso, los looks marineros son una perfecta opción. Por su parte, los pantalones que mejor sientan a este tipo de mujer son los rectos o de pata de elefante. Las fÁLDAS, en cambio, deberán tener volumen y vuelo pero ceñidas en las caderas. Se deberían evitar los cinturones a la cadena, los estampados grandes, los vestidos globo y las fÁLDAS y pantalones muy cortos (Saltzman, 2014).



Figura 27. Cuerpo triangular
Fuente: (Syomina, 2017)

2.6. Hipótesis

La implementación de una metodología de ilustración de figurín de moda contribuirá al desarrollo del diseño para personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato.

2.7. Señalamiento de Variables

Variable Independiente

- Figurín de moda

Variable Dependiente

- Diseño inclusivo

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Enfoque de Investigación

El enfoque de investigación aplicado es mixto esto cuali-cuantitativo, con peso en el segundo enfoque; **cualitativo,** en el momento que se realiza la caracterización desde el punto de vista del diseño de modas en relación con los canónes dentro del diseño inclusivo a través de la ilustración de figurín de moda, orientado a personas con capacidades especiales; **cuantitativo,** al analizar la estadística de personas con discapacidad, así como también en el momento de la tabulación de las encuestas que se aplicará a los profesionales dedicados al diseño de modas, con la finalidad de identificar las necesidades de ilustración a través del diseño inclusivo y desarrollado en el figurín de moda.

3.2. Modalidad de Investigación

Bibliográfica - Documental. Esta investigación levanta el fundamento bibliográfico y recaba información para el análisis de los diferentes tipos de canónes dentro del diseño inclusivo a través de la ilustración de figurín de moda, de fuentes primarias y secundarias a través de la revisión de documentos de internet, así como, libros físicos y digitales. Se analiza las estadísticas que propone el CONADIS en relación a las personas con capacidades especiales.

Investigación de campo. Es la recopilación de información fuera de un laboratorio o lugar de trabajo. Es decir, los datos que se necesitan para hacer la investigación se toman en ambientes reales no controlados (Cajal, 2017). Porque se desarrolla en el lugar de los hechos, esto es que se trabaja con una realidad del contexto y se responde a sus necesidades.

3.3.Nivel de Investigación

Descriptivo. Examinan el impacto de las modalidades, categorías o niveles de una o más variables en una población, donde los resultados obtenidos se describen (Cajal, 2017). A través de la recopilación de la información acerca de los diferentes tipos de canónes dentro del diseño inclusivo a través de la ilustración de figurín de moda para personas con discapacidad en la ciudad de Ambato, en donde partiendo de características especiales de las personas parte de esta investigación se establecerán canónes específicos.

Exploratorio. Como su nombre lo indica, se trata de comenzar a conocer las variables que intervendrán en la investigación en un momento específico (Cajal, 2017). Permite analizar de qué manera la ilustración ayuda para diseñar o para representar el diseño, así como también permite determinar el tipo de aporte de la ilustración de modas en las personas con discapacidad, enfatizando en las características que se deben tener en cuenta para desarrollar los figurines de moda que reflejen el diseño inclusivo, a través de la indagación del aporte a los diferentes autores.

Correlacional. Es un tipo de investigación no experimental en la que los investigadores miden dos variables y establecen una relación estadística entre las mismas (correlación), sin necesidad de incluir variables externas para llegar a conclusiones relevantes (Mejía, 2017). Determina el comportamiento de las dos variables de estudio como son el figurín de moda y el diseño inclusivo y la relación de estas para el diseño del figurín de moda para personas con discapacidad física.

3.4. Población y muestra

Se refiere al universo, conjunto o totalidad de elementos sobre los que se investiga o hacen estudios (Zita, 2016). La población de estudio representará a los diseñadores de modas quienes aportarán con su conocimiento del figurín de moda, y los profesionales de salud que se encargan del tema de discapacidad en los centros de salud de la ciudad de Ambato:

Tabla 1. Población y muestra

Población	N°.
Diseñadores de moda	3

Fisiatras	2
Neurólogos	2
Total	**7**

Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

La muestra es una parte representativa de una población donde sus elementos comparten características comunes o similares. Se utiliza para estudiar a la población de una forma más factible, debido a que se puede contabilizar fácilmente. Cuando se va a realizar algún estudio sobre el comportamiento, propiedades o gustos del total de una población específica, se suelen extraer muestras (Zita, 2016).

Para el caso de esta investigación, al ser una población finita se trabajará con la totalidad, sin necesidad de aplicar una fórmula de muestra

3.5.Operacionalización de Variables

Variable Independiente: Figurín de moda

Tabla 2. Operacionalización de la variable independiente

DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR	PREGUNTA	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
Es la representación dibujada de la figura humana a una escala reducida figura>figurín	Tipos de figurín	Figurín de moda	¿Qué características debe tener en cuenta para desarrollar los figurines de moda que reflejen el diseño inclusivo? ¿Cuáles son las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración que debe representar el figurín de moda?	Entrevista a los diseñadores de moda
	Canon	Canon inclusivo	¿Considera que existen cánones de moda específicos para personas con discapacidad física como la paraplejía, si/no por qué? ¿Considera que existen cánones de moda específicos para personas con discapacidad física con amputaciones, si/no por qué? ¿Qué condiciones y características debe establecerse para los cánones dentro del diseño inclusivo?	
	Técnica	Realista	¿Qué cree que debería ser lo más representativo en los figurines para personas con discapacidad?	

Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

Variable Dependiente: Diseño inclusivo

Tabla 3.Operacionalización de la variable dependiente

DEFINICIÓN	DIMENSIÓN	INDICADOR	PREGUNTA	TÉCNICAS / INSTRUMENTOS
Es un enfoque que garantiza que los productos y servicios diseñados satisfacen las necesidades de los ciudadanos de la manera más amplia posible, sin importar la edad o habilidad**.**	Discapacidad	Física	¿Qué es una amputación? ¿Qué tipos de amputación conoce? ¿Qué niveles de amputación dentro de las extremidades superiores conoce? ¿Qué niveles de amputación inferiores conoce? ¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con amputaciones en miembros superiores? ¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con amputaciones en miembros inferiores?	Fisiatras
Es un enfoque que garantiza que los productos y servicios diseñados satisfacen las necesidades de los ciudadanos de la manera más amplia posible, sin importar la edad o habilidad.			¿Qué es una lesión medular? ¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con paraplejía? ¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con cuadriplejia?	Neurólogos

Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

3.6. Técnicas e Instrumentos

La **entrevista:** Es una técnica de recogida de información que además de ser una de las estrategias utilizadas en procesos de investigación, tiene ya un valor en sí misma. El principal objetivo de una entrevista es obtener información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias, opiniones de personas (Folgueiras , 2017). Se aplicó a los profesionales de salud que se encargan del tema de discapacidad, así como también a los diseñadores de modas, con la finalidad de identificar condiciones y características que se debe establecer para los canónes dentro del diseño inclusivo

El instrumento representa la **Guía de Entrevista,** estructurada por preguntas abiertas, para la identificación de las características morfológicas de las personas con discapacidad física en el caso de los profesionales de la salud. Para los diseñadores de moda se pretende la identificación de condiciones y características que se debe establecer para los canónes dentro del diseño inclusivo (anexo 1 y 2).

3.7. Plan de recolección de información

Para la recolección de la información en relación con el levantamiento teórico de la investigación se realizó consultas en fuentes de primer y segundo nivel y se recopiló toda información necesaria en relación con las variables de investigación. Para las entrevistas se realizó un primer acercamiento con cada uno de los profesionales seleccionados explicándoles la necesidad de su aporte y experiencia para el desarrollo de esta investigación.

3.8. Plan de procesamiento de la información

La información recopilada en relación con el fundamento teórico se realizó un análisis de revisión bibliográfica, filtrando y seleccionando la información afín y se reconstruyó el marco teórico, en correspondencia con las variables de investigación, Las entrevistas fueron analizadas a través de un enfoque inductivo – deductivo permitiendo contar con información valiosa para la validación de los objetivos y y determinación de elementos necesarios para la propuesta.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Análisis de la entrevista aplicada a los diseñadores de modas y profesionales de salud

Con la finalidad de dar cumplimiento a los objetivos de la investigación se plantea la entrevista a profesionales como se demuestra a continuación

Para responder al primer objetivo: Fundamentar teóricamente la importancia de la ilustración del figurín de moda, así como lo relacionado con amputaciones:

Análisis de la entrevista aplicada a fisiatras

¿Qué es una amputación?

NELSON MUJICA	MÓNICA ÁLDAS
Una amputación es una cirugía para remover una extremidad que se encuentra extremadamente dañada. Se procura siempre hacer el corte con la intención de no dañar la articulación y que el paciente no pierda su movilidad por completo, claro que siempre habrá casos en que esto no sea posible	Es un corte que se realiza a través de una cirugía en donde se extrae un músculo dañado, sus causas son variadas.

ANÁLISIS

Los profesionales coinciden que la amputación es una cirugía en la cual se realiza la extracción de los miembros, y esto se produce por múltiples circunstancias.

¿Qué tipos de amputación conoce?

NELSON MUJICA	MÓNICA ALDÁS
Dentro de los tipos se pueden encontrar la amputación de miembros superiores y la amputación de miembros inferiores. También se la podría clasificar en amputaciones parciales y totales.	Son de dos tipos, miembros superiores e inferiores

ANÁLISIS

Los profesionales manifiestan que existen amputaciones de miembros superiores e inferiores.

¿Qué niveles de amputación dentro de las extremidades superiores conoce?

NELSON MUJICA	MÓNICA ÁLDAS
Las más comunes vienen a ser la desarticulación de la muñeca, amputación transhumeral, la desarticulación de codo y la amputación de dedos**.** .	En miembros superiores: desarticulado de muñeca, parcial de mano

ANÁLISIS

Los profesionales coinciden que existe desarticulación de la muñeca, la amputación transhumeral, la desarticulación de codo y la amputación de dedos

---

¿Qué niveles de amputación dentro de las extremidades inferiores conoce?

NELSON MUJICA	MÓNICA ÁLDAS
Dentro de esta clasificación los más comunes son: La desarticulación de rodilla, la amputación transfemoral, la desarticulación de cadera y la amputación transtibial.	Transfemoral, y desarticulado de caderas, transtibial

ANÁLISIS

Los profesionales coinciden que los niveles de amputaciones de miembros inferiores son desarticulación de rodilla, la amputación transfemoral, la desarticulación de cadera y la amputación transtibial.

Análisis de la entrevista aplicada a los diseñadores de moda

¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con amputaciones en miembros superiores?

NELSON MUJICA	MÓNICA ÁLDAS
Lo más característico de una amputación es la formación de un muñón al final de la extremidad retirada. Las consecuencias físicas dependen mucho del área del corte, por lo general el miembro amputado suele adelgazar y sus extremidades sanas suenen engrosarse.	Miembros superiores, al final se forma un muñón y pierde masa muscular

ANÁLISIS

Los profesionales coinciden que al final de la amputación del miembro superior se produce un muñón y una característica es una adelgazamiento del miembro superior

---

¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con amputaciones en miembros inferiores?

NELSON MUJICA	MÓNICA ÁLDAS
De igual manera que la pregunta anterior, la formación del muñón es inevitable, y en cuanto a consecuencias físicas es lo mismo. El miembro es amputado y este adelgaza y el resto de sus extremidades engrosa.	Similar el muñón y extremidad adelgaza

ANÁLISIS

Los profesionales coinciden que al final de la amputación del miembro inferior se produce un muñón y una característica es una adelgazamiento del miembro inferior y el resto de extremidades engrosan.

¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con cuadriplejia?

ESTEBAN HOLGUÍN	FRANCISCO TAPIA
Las extremidades se deforman y adelgazan y la posición del cuerpo cambia también, usualmente queda colgado.	Al no poder mover las extremidades superiores e inferiores la apariencia física de estas cambia de manera radical. El no poder mover las extremidades dificulta que el músculo permanezca activo y este se atrofia. Además, la posición del cuerpo se encorva o se daña.

ANÁLISIS

Los profesionales manifiestan que las personas con cuadriplejía se caracterizan por reflejar con dificultad movimiento de las extremidades, por lo que atrofia el músculo y el cuerpo se atrofia

---

¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con paraplejía?

ESTEBAN HOLGUÍN	FRANCISCO TAPIA
Las características morfológicas son el adelgazamiento de las piernas y la deformación del músculo.	El trauma afecta a las piernas, estas pierden movilidad y el músculo pierde masa y adelgaza. Estas personas utilizan más sus extremidades superiores lo que provoca la musculatura de miembros superiores crezca.

ANÁLISIS

En el caso de paraplejía las características morfológicas presentan adelgazamiento de las piernas y deformación del músculo, pierden movilidad, masa y se adelgaza.

Análisis de la entrevista aplicada a neurólogos

¿Qué es una lesión medular?

ESTEBAN HOLGUÍN	FRANCISCO TAPIA
Es una afectación crítica en la médula espinal debido a accidentes dentro de estos laborales o automovilísticos; y otra menos común son por enfermedad	Es un trauma en la médula espinal causada por accidentes entre los más comunes están los de tránsito y por enfermedades degenerativas.

ANÁLISIS

Los profesionales coinciden en que la lesión medular es una afección de la médula espinal causada por varios factores, entre los más recurrentes están los accidentes de tránsito.

En correspondencia con el segundo objetivo de esta investigación: Analizar las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración del figurín de moda.

¿Cuáles son las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración que debe representar el figurín de moda?

ANABELLA PONCE	DAYANARA RAMOS
La estética está relacionada con el concepto de belleza, en virtud de este concepto se generan los estereotipos en cada sociedad. La funcionalidad y el confort deben estar plasmados en las fichas técnicas (descriptiva y de diseño), las cuales permiten representar técnicamente las soluciones de diseño. La ilustración tiene un componente más artístico, por lo tanto, abarca en mayor porcentaje los aspectos estéticos y permiten demostrar las habilidades y competencias gráficas adquiridas por el diseñador. Sin embargo, considero que, para la realización técnica de las prendas, son indispensables las fichas técnicas, las cuales deben estar correctamente explicadas.	Para esta parte es importante analizar a la persona o sujeto de estudio, y proceder a formar una lista de características físicas y necesidades de estas personas; y solo así se podrá proceder a realizar la ilustración del figurín de moda, donde ya se podrá plasmar un diseño analizado, eficiente y estético según sea el estilo del diseñador.

ELIZA GUILLEN

Las necesidades deben tomarse en cuentan al momento de diseñar, estas necesidades se plasman a través de una investigación previa, para este caso tener claro los tipos de discapacidad, es importante el trabajo de campo.

ANÁLISIS

Las entrevistadas no coinciden del todo, cada una tiene un criterio algo diferente: para el primer caso se debe considerar las necesidades de aspectos estéticos y que se demuestre habilidades y competencias gráficas; para el segundo caso se debería tomar en cuenta las características físicas y la estética; mientras que, en la última opción lo más importante es la realización de una adecuada investigación de campo.

En relación con el tercer objetivo: Sustentar el desarrollo del diseño inclusivo en el ámbito teórico y práctico

¿Considera que existen cánones específicos para personas con discapacidad física con paraplejía, si/no, por qué?

ANABELLA PONCE

El canon de ilustración de la figura humana para todas las personas corresponde a la medida de la cabeza (siete cabezas), por lo tanto, **no considero que se deba realizar la diferenciación para las personas que tienen algún tipo de discapacidad**.
Las personas con paraplejia tienen la misma proporción que aquellas que no tienen esta condición. Considero que es relevante en el diseño inclusivo la aplicación de una estrategia de diseño, que les facilite el acceso a las prendas, estas se pueden describir en las fichas técnicas, más que en la ilustración

DAYANARA RAMOS

Dentro de la ilustración de figurín de moda **no tengo conocimiento de que existan libros, guías o textos en donde se pueda hallar referencias** a estos figurines. Supongo que sus escases o nula existencia se deban a que no es un tarjet o público objetivo apreciado en la industria.
Pero si se va a **utilizar el canon real** de la figura humana, entonces ya se puede tener una referencia del cuerpo de estas personas, ya que en donde más variaría seria solo en las extremidades afectadas.

ELIZA GUILLEN

Existen estas perspectivas, porque las proporciones no creo que varíen demasiado, se debe realizar un estudio antropométrico, para identificar las variaciones que se deben considerar en la ilustración. La postura es importante y considerar ilustración frontal y lateral.

ANÁLISIS

Las 2 primeras entrevistadas coinciden que el canon adecuado para estas personas seria el real de 7 a 8 cabezas, y por otra parte la diseñadora Eliza Guillen manifiesta que es importante el estudio de la postura y la ilustración frontal y lateral.

¿Considera que existen cánones específicos para personas con discapacidad física con amputaciones, si/no, por qué?

ANABELLA PONCE

El canon es igual para todas las personas, independientemente de su condición física.

DAYANARA RAMOS

Al igual que la pregunta anterior, no existen o son escasas las fuentes bibliográficas de esté canon. Y de la misma forma se puede partir del canon de

la figura humana real y realizar cambios según sea la afección.

ELIZA GUILLEN

No he encontrado libros especializados para este modo, pero debería existir

ANÁLISIS

Las 2 primeras entrevistadas coinciden que no debe existir cánones específicos, pero Eliza Guillen manifiesta que es importante que exista este tipo de estudios.

Para validar el cuarto objetivos de esta investigación: Definir las características y las técnicas de diseño inclusivo para personas con discapacidad física.

Preguntas

¿Qué características debe tener en cuenta para desarrollar los figurines de moda que reflejen el diseño inclusivo?

ANABELLA PONCE

Considero que es importante que los figures cuenten con la proporción real de la figura humana (siete cabezas), de tal forma que sean más reales las propuestas de diseño.

Para desarrollar la ilustración de un figurín, se debe tomar en cuenta la segmentación del mercado (demográfica, geográfica, socioeconómica, psicográfica y actitud de compra), esto permitirá realizar la fase gráfica más cercana a la realidad del consumidor, esto debido a que la segmentación define ciertas características físicas de los usuarios.

DAYANARA RAMOS

Pues me parece que sería acertado utilizar el canon real del cuerpo humano que van de 7 a 8 cabezas. Esto permitirá que la ilustración muestre de manera más realista el diseño de la indumentaria. Y aparte incluir toda característica física dependiendo de la persona a la que se la esté estudiando.

ELIZA GUILLEN

En primer lugar, se debe considerar la proporción, entre 7 y 8 cabezas, pero es común entre 9 y 11 cabezas, por lo que esto es alejado de la realidad. Por lo que es importante tomar en cuenta las características de estas personas a las que se desea incluir

ANÁLISIS

Las entrevistadas coinciden que lo primero que se debe tomar en cuenta es las proporciones lo común es en un canon de 7 a 8 cabezas, además se debe tomar en cuenta las características específicas de las personas para las cuales se va a diseñar.

Finalmente en respuesta al quinto objetivo: Proponer una metodología de ilustración de figurín de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato.

¿Qué cree que debería ser lo más representativo en los figurines para personas con discapacidad?

ANABELLA PONCE

Para el desarrollo de la ilustración de personas con algún tipo de discapacidad, es necesario que se representen con el mismo canon de proporción (siete cabezas).

Considero que, en una propuesta de diseño inclusivo, la realización de figurines debe expresar con mucho respeto la condición física de cada persona; para lograr esto se debe tomar en cuenta la posición del figurín en el plano y la relación con otros elementos que integran la gráfica, así como aspectos de simetría, equilibro, tamaño, escala y proporción.

DAYANARA RAMOS

Para el figurín sería muy importante que este represente de una manera digna a la persona con discapacidad, es decir que su afección sea expuesta pero que no denote aberración, sino lo contrario, intentar que sobresalga de manera estética.

.

ELIZA GUILLEN

El estudio de proporciones y posturas, porque no se puede distorsionar, se debe reflejar la discapacidad, se puede utilizar fotografías de referencia.

ANÁLISIS

Se mantiene el criterio de considerar las característica pero que no debe existir un canon específico por parte de las 2 primeras diseñadoras entrevistadas, más no con la tercera quien hacen mención a tomar en cuenta posturas así como también el apoyarse en la teoría de la fotografías y ver la posición de la persona.

¿Qué condiciones y características debe establecerse para los cánones dentro del diseño inclusivo?

ANABELLA PONCE

El diseño inclusivo implica atender a todas las personas, independientemente de su condición física, de acuerdo a las necesidades de los diversos grupos. Lo importante es generar diseños que les faciliten realizar actividades diarias como acceder a las prendas todos los días.

Por lo tanto, considero que, si bien la ilustración es importante en el desarrollo de proyectos de colecciones, la realización de las fichas técnicas, en este caso, van a describir con mayor claridad las facilidades que se plantean, por ejemplo, que facilidades está considerando el diseñador para que las personas con paraplejia puedan colocarse los pantalones sin ayuda de una tercera persona.

DAYANARA RAMOS

Para este tipo de cánones sería importante estudiar a las personas, y sus características físicas dependerán de su afección. El estudio de las necesidades del grupo objetivo también es vital ya que a partir de ahí se puede empezar a diseñar pensando en la comodidad de la persona, en este caso el cómo ponerse las prendas de vestir sin fallar en el intento.

.

ELIZA GUILLEN

Estudio de proporciones y posturas

ANÁLISIS

Se manifiesta que es importante estudiar las características de las personas con el estudio de proporciones y posturas. Y plantear soluciones para que no sea difícil el manejo de las prendas.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1.Conclusiones

Las conclusiones de la investigación responden a los objetivos de la misma, por lo que se plantean las siguientes, en relación con los resultados encontrados. En correspondencia con el primer objetivo: Fundamentar teóricamente la importancia de la ilustración del figurín de moda

- En el campo del diseño y otras áreas del conocimiento en las que la creatividad juega un papel preponderante, la capacidad de plasmar de una forma eficaz las ideas en el papel para visualizar, comunicar, recopilar y finalmente desarrollar un producto o concepto es fundamental y puede llegar a ser determinante si se tiene en cuenta que de este manejo de la expresión gráfica depende la fidelidad con que las ideas del diseñador llegan a los demás. Es así como el manejo de una técnica adecuada de ilustración puede mejorar la eficacia del proceso creativo y facilitar la comunicación del diseñador con los demás eslabones que participan en la elaboración del producto final, sin contar con las ventajas que puede representar la recopilación y buena presentación de un portafolio profesional.

Con los resultados encontrados se plantea una conclusión para el segundo objetivo de esta investigación: Analizar las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración del figurín de moda.

- Las necesidades de las personas con discapacidad en relación con el diseño de modas, se sugiere que el canon no puede ser específico, sino al contrario debe ser utilizado el que es estándar como es el canon de 7 u 8 cabezas, que responda a las características específicas del tipo de discapacidad.

En cuanto al tercer objetivo de la investigación: Sustentar el desarrollo del diseño inclusivo en el ámbito teórico y práctico, se tiene la siguiente conclusión:

- Dentro de los elementos a considerar es los aspectos estéticos, en donde se demuestren habilidades y competencias gráficas, tomando en cuenta las características físicas y estéticas de las personas con discapacidad, así como también la postura y la ilustración frontal y lateral.

- Los hallazgos para el cuarto objetivos de investigación: Definir las características y las técnicas de diseño inclusivo para personas con discapacidad física, permiten plantear la siguiente conclusión:

- Dentro de las discapacidades a considerar en esta investigación son amputaciones de miembros superiores e inferiores, así como paraplejia y cuadriplejia; dentro de las amputaciones miembro superior se destacan desarticulación de la muñeca, la amputación transhumeral, la desarticulación de codo y la amputación de dedos; en la miembro superior se caracterizan desarticulación de rodilla y cadera, la amputación transfemoral y transtibial.

- La características morfológicas de las personas con amputaciones de miembro superior se produce un muñón y adelgazamiento del miembro superior; mientras que, en las personas con amputaciones de miembro inferior produce un muñón y adelgazamiento del miembro inferior y el resto de extremidades engrosan; en relación con las personas parapléjicas existe desarticulación de muñeca y codo, amputación transhumeral y de dedos; y las personas con cuadriplejia presentan amputaciones de miembros superiores e inferiores.

Finalmente, el quinto objetivo de investigación: Proponer una metodología de ilustración de figurín de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de la ciudad de Ambato; permite concluir los siguiente:

- Para la ilustración de figurín de moda integrando al diseño de canon inclusivo se utilizó un catálogo que ilustre los figurines bajo diferentes características de las personas con discapacidad

5.2.Recomendaciones

- Para los diseñadores se recomienda no establecer canónes específicos, sino utilizar los estándares, pero estimar las características, proporciones, sin dejar de lado los elementos estéticos para personas con discapacidad de amputaciones de miembros superiores e inferiores, paraplejia y cuadriplejia.

- El diseño de las prendas de vestir para éste importante nicho de mercado, debe considerar la provisión de ciertas adaptaciones que faciliten actividades tan elementales como el aseo, sin descuidar el ajuste adecuado de las prendas, el confort, la calidad de la confección y el diseño, por ello debe establecerse en la ciudad de Ambato, almacenes, tiendas especializadas, talleres de confección, para dotar a éste importante sector de la población y evitar la importación de ropa.

- Realizar una investigación de proveedores de materiales como de maquinarias con la finalidad de siempre adquirir o contar con los mejores recursos para la producción, y elaboración de productos con diseño y que sigan tendencias de moda. Capacitar constantemente al personal que elabora el producto para que la calidad siga siendo la misma y mantener la idea de una prenda de excelente calidad y con un precio acorde al producto final. Se recomienda la investigación de nuevas materias primas inteligentes que aporten nuevos beneficios a este mercado mayoritario.

- Se recomienda la socialización del catálogo propuesto para las personas con discapacidad de amputaciones de miembros superiores e inferiores, paraplejia y cuadriplejia.

- Es importante que se realicen diseños de figurines para otro tipo de discapacidades, con la finalidad de mejorar su calidad de vida pero sobre todo su autoestima

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

6.1. Datos informativos

6.1.1. Título de la propuesta

Catálogo de figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física

6.1.2. Unidad ejecutora

Universidad Técnica de Ambato

6.1.3. Ubicación

Ciudad de Ambato

6.1.4. Tiempo

Seis (6) meses

6.1.5. Responsables

Saltos Urbina Simonne Maité

Arq. M Sc Suárez Abril, Santiago Eduardo.

6.2.Antecedentes de la propuesta

Joquel Norwood es una ilustradora de descendencia afroamericana que reside en los Estados Unidos y es especialista en ilustración de moda. Al ser una mujer de talla grande, sus obras son inspiradas en su cuerpo y en el de sus amigas, es por eso que el canon que ella utiliza es de proporciones más anchas. Sus figurines son llenos de detalle y colores alucinantes, y usualmente utiliza a íconos del cine y la música en sus figurines de moda.

Su canon es de naturaleza inclusiva puesto que diseña para personas con obesidad, respetando las proporciones reales, es decir que maneja el canon de cuerpo real de 7 a 8 cabezas. También maneja los diferentes tipos y tonalidades de piel. En cuanto a metodología de ilustración ella maneja tanto la digital como la tradicional, pero por cuestión tiempo, ella prefiere hacer sus diseños de manera digital.

El motivo de escoger esta diseñadora como referente para el proyecto, se debe a su utilización de canon real para ilustrar a las personas, y sus ilustraciones permiten visualizar de manera real los cuerpos de las personas, y el cómo las prendas se desenvuelven o comportan en cada cuerpo, sin dejar a un lado la parte estética.

6.3.Justificación

Este catálogo se caracteriza por representar diferentes tipos de cuerpos de las personas que presentan alguna discapacidad física, entendida por estas a: amputación de miembros superiores e inferiores, así como también personas para cuadriplejía y paraplejía. Permitiendo a estas personas ser parte del mundo de la moda y contar con un documento que contribuya a mejorar su estética y por ende su autoestima.

Se elaboran cánones bajo diferentes contextos y presentaciones considerando las proporciones físicas en relación con su morfología y además estableciendo como estándar el canon de 7 a 8 cabezas.

6.4.Objetivos

6.4.1. Objetivo general

Diseñar un catálogo de figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física

6.4.2. Objetivos Específicos

Determinar características, proporciones, posturas y estética a utilizar en los figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de amputaciones, cuadriplejia y paraplejia

Identificar el software de ilustración a utilizar acorde a las necesidades de la propuesta.

Identificar canon inclusivo apropiado para personas con discapacidad física de amputaciones, cuadriplejia y paraplejia

Bocetar las características, proporciones, posturas y estética identificadas a utilizar en los figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo

Ilustrar los figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de amputaciones, cuadriplejia y paraplejia

6.5.Fundamentación de la propuesta

6.5.1. Análisis de parámetros y normativas

6.5.1.1.Parámetros comerciales

Los figurines se utilizan para representar de forma precisa lo que el diseñador tiene en mente, por eso es importante que el diseñador cuente con ciertas habilidades para dominar la técnica del dibujo, en la cual se debe destacar el realismo y la exactitud de cada una de las prendas. Generalmente los figurines se caracterizan por un aspecto estilizado y hasta exagerado. Además, en los figurines debe reflejarse el movimiento y las poses habituales de las modelos, que son flexibles, armónicas y ágiles. En el diseño de indumentaria, los figurines siempre se utilizan para representar gráficamente un

determinado vestido o toda una colección. Para que las prendas se luzcas adecuadamente, el figurín debe tener una expresión viva, llena de frescura y dinamismo.

Al momento de confeccionar los figurines se debe evitar la representación de modelos estáticos o demasiado realistas porque no condicen a la esencia de los figurines que consiste en transmitir una imagen efímera y poética. Aunque los figurines suelen tener un aspecto estilizado nunca se debe deformar el cuerpo del maniquí porque su función es la de facilitar la lectura del corte y los detalles de la prenda. Por eso también es importante evitar los figurines con posiciones extrañas o inadecuadas porque no permiten interpretar el concepto general del vestuario. Un buen figurín es aquel que combina el estilo personal del diseñador junto con los patrones gráficos necesarios para interpretar fielmente las prendas que se han diseñado (Fude, 2014).

Últimamente se habla mucho de Diseño Inclusivo o Diseño Universal, pero el enfoque es casi siempre mal entendido, o sólo se piensa en el ámbito arquitectónico. Se nos olvida o no conocemos los beneficios generados por el Diseño Inclusivo aplicado al diseño de producto y diseño gráfico. Uno de los objetivos principales del diseño es proporcionar calidad de vida para todos, sin excepción. Sin embargo, parece que calidad de vida es sólo un derecho de los usuarios sin discapacidad o de los usuarios jóvenes y sanos. El diseño inclusivo no es un género nuevo, o una especialidad independiente (Dupont, Marcio, 2014).

Es un enfoque que garantiza que los productos y servicios diseñados satisfacen las necesidades de los ciudadanos de la manera más amplia posible, sin importar la edad o habilidad. El diseño inclusivo es lo suficientemente flexible para satisfacer las necesidades de los principiantes y usuarios avanzados y también es amigable para los usuarios en general, siendo más fácil de entender y utilizar. El beneficio es individual, pero también se extiende a su contexto inmediato y la propia sociedad. El diseño inclusivo proporciona una sociedad más justa, con más oportunidades económicas para todos, crea la independencia emocional y física, el aumento de la autoestima y la dignidad (Dupont, Marcio, 2014).

6.5.1.2.Parámetros técnicos

- Uso Justo: El diseño es ventajoso y negociable a personas con capacidades diferentes;

- Flexibilidad de uso: El diseño se acomoda a una extensa gama de preferencias y destrezas individuales;

- Simple e intuitivo: El uso del diseño es cómodo de entender, libremente de la experiencia del usuario, los conocimientos, destrezas lingüísticas o nivel de concentración;

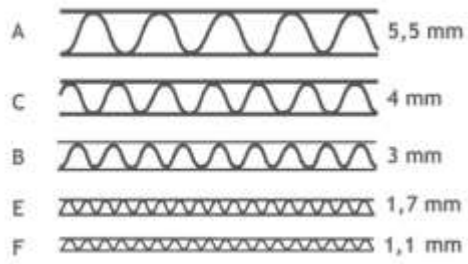
- Información perceptible: El diseño notifica la investigación necesaria efectivamente al usuario, independientemente de las capacidades sensoriales del usuario;

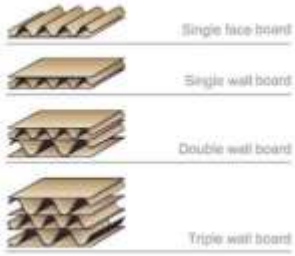
- Bajo Esfuerzo Físico: El diseño se puede utilizar de manera eficaz y cómoda y con un mínimo de fatiga (Dupont, Marcio, 2014)

Materiales e Instrumentos
Materiales pare ilustrar
Tableta gráfica **Computador** **Programa**




Materiales de impresión
Cartón de 3 líneas **Papel couchet 150gr** **Impresora Láser**


A
5,5 mm
C
4 mm
B
3 mm
E
1,7 mm
F
1,1 mm


Single face board
Single wall board
Double wall board
Triple wall board







Identificación del software a utilizar en los figurines de moda

SAI, mejor conocido como Easy Paint Tool SAI, es un programa de pintura digital japonés que intenta aparentar el trabajo con medios físicos, como pintura o lápices de colores. Este programa liviano suministra menos funciones que los programas profesionales comunes y no ejerce bien para la mayoría de los artistas por sí solo. Sin embargo, SAI también viene con una etiqueta de precio bajo y requiere de menos recursos del sistema, por lo que es una buena opción para artistas en un ajustado presupuesto o para aquellos con ordenadores más antiguos. También contiene algunas funciones estándar de edición de fotos como desenfocar, borrador y cubo de relleno. Paint Tool SAI brinda una amplia gama de selección de herramientas que muchos otros programas, como selección de rectángulo, varita mágica, lazo y una pluma de selección especial que funciona como un pincel.

Este liviano programa de gráficos tiene una cantidad de funciones limitada fuera de las herramientas básicas de dibujo. Cada instrumento puede utilizarse como un instrumento plano o variable para provocar una gama de marcas. También logran definir instrumentos para que parezca una imitación de papel o textura de lona, así como movimientos de la cerda. El programa brinda un color mezcla de paleta y un rango restringido de funciones de edición de imágenes. Por ejemplo, un menú "Tono y saturación" y otro de "Brillo y contraste". SAI soporta las capas transparentes en una variedad de tipos, incluyendo multiplicación, superposición y luminosidad. También soporta el trabajo de vector muy limitado en capas especiales. El programa contiene un menú de "Transformación" que consiente a los usuarios escalar, rotar o deformar objetos o capas. También contiene teclas de acceso rápido que permiten a los usuarios rotar fácilmente el lienzo y regresarlo a su estado predeterminado para los ángulos de dibujo más sencillos (Palmer, 2016).

El autor de esta investigación considera que utilizó este programa por:

- Software gratuito
- Cuenta con todas las herramientas de un software de alta gama
- Programa intuitivo y fácil de utilizar
- Permite la elaboración de ilustraciones tanto con tarjeta gráfica como con mouse
- Permite exportar a diferentes programas de ilustración

6.5.1.3. Parámetros de confort

Para este figurín se consideró no solo por su belleza sino que además elementos que sean útiles y entendibles, por lo que cumple con las siguientes especificaciones:

Tamaño del figurín. Es importante que el figurín tenga una medida adecuada en el que se puedan observar a detalle todos sus atributos.

Pose del figurín. El escoger un buen figurín con la pose adecuada es clave, ya que permitirá apreciar el diseño desde diferentes perspectivas.

Técnica del figurín. Existen diversas técnicas para la realización de un buen figurín: acuarela, digital, lápiz, plumones o colores.

Proporciones humanas. Gracias a las proporciones anatómicas del figurín, el patronista puede darse cuenta de las dimensiones de la prenda. Uno de los errores más comunes es el que suelen ponerle las piernas muy largas al figurín y la prenda aparenta ser más corta de lo que en verdad se requería.

Congruencia entre las vistas. Las vistas en las que presentes el diseño deberán de ser congruentes. Si un detalle se muestra en la parte delantera y sobresale de la silueta, en una vista lateral o trasera tendrá que verse justo ese detalle del diseño.

Tejido en el que se va a confeccionar. Tomar en cuenta el tejido es vital para un buen figurín, ya que debe ser claro dibujando pliegues, volumen o el movimiento que genera, dependiendo si el tejido es ligero o pesado.

Vestibilidad o flojo. Ambos términos son utilizados para considerar la holgura de la prenda sobre el cuerpo. Entre más claro seas de cómo la vestibilidad juega un papel importante dentro de tu diseño, tu muestra final será más real.

Sistema de cierre. Por lo general las prendas con poca vestibilidad o ajustadas, si no lleva un tejido con elastano, será necesario colocarle un sistema de apertura o cierre. Piensa cual será el más conveniente y su posición para lograr obtener un buen figurín.

Detalle de la prenda. La realidad de una prenda exitosa está basada en que tan detallada sea ésta. Dale su importancia debida más que al figurín. Recuerda poner énfasis a esos pequeños detalles que después serán útiles en la confección de un buen figurín.

Evita tachaduras. Un diseño pulcro denota ideas claras, por lo que evitar tachaduras y borrones mantendrá esa claridad pertinente en las siguientes etapas de patronaje y muestrario (Santillán, 2018).

6.5.1.4. Normativa legal

El **Código Orgánico de la Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e innovación**, denominado también como Código Ingenios, indica en su artículo 1 que es la encargada de salvaguardar la propiedad intelectual y "los saberes ancestrales". En el Libro 3 "De la gestión de los conocimientos" Título 1, capítulo 1, artículo 85 trata sobre los "Derechos intelectuales", garantizando protección tanto a la propiedad intelectual como a los conocimientos propios de la cultura ecuatoriana. La intención de este código es la propagación de los conocimientos favoreciendo al autor y la comunidad, evitando falsificaciones; mientras que en el artículo 89 se refiere a la "Tipología de la propiedad intelectual.- Los derechos de propiedad intelectual comprenden principalmente a los derechos de autor y derechos conexos, la propiedad industrial y las obtenciones vegetales" (Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación, 2015).

6.6.Análisis de factibilidad

La sostenibilidad y factibilidad del proyecto se enmarca dentro de los resultados que se obtuvieron de las entrevistas, y que permiten determinar las necesidades propias de las personas con discapacidad fisca de miembros inferiores. La sostenibilidad se fundamenta por el impacto de los resultados que permitirán ser socializados así como también es importante recalcar que el financiamiento estará a cargo de la Universidad Técnica de Ambato y por los investigadores inmersos dentro del proyecto. El trabajo de investigación tiene varios elementos que brindan facilidades entre ellos la necesidad que existen de las personas con capacidades especiales para verse estéticamente mejor y garantizar su bienestar emocional a través de su imagen. Además, la institución auspiciante que es la Universidad Técnica de Ambato, junto al tutor son quienes se comprometen a la entrega de información necesaria y apoyo respectivo en relación al

proyecto de acuerdo a la necesidad de los estudiantes quienes harán uso de estos recursos con fines académicos.

6.7.Diseño del producto (prototipo)

6.7.1. Memoria descriptiva

6.7.1.1.Descripción de características, proporciones, posturas y estética a utilizar en los figurines de moda

Tabla 4. Descripción de características, proporciones, posturas y estética a utilizar en los figurines de moda

TIPO DE DISCAPACIDAD	CARACTERÍSTICAS	PROPORCIONES	POSTURAS	ESTÉTICA
Amputación de miembro superior	**Género:** Hombres y mujeres con discapacidad física **Edad:** 25 – 30 años **Contextura:** **Endomorfos** – Son los que presentan una tendencia al sobrepeso debido a su ritmo metabólico lento, así que acumulan grasa fácilmente. **Mesomorfo** – Es un tipo de cuerpo (somático) en un punto medio entre el endomorfo y ectomorfo. Son más propensos a desarrollar masa y tonificación muscular. **Ectomorfos** – Son personas que suelen ser delgadas, de extremidades largas y una estructura ósea que es delgada. **Niveles de amputación superior:** transhumeral, transradial, desarticulado de muñeca, desarticulado de codo.	Canon de 7 a 8 cabezas	Natural	Embellecimiento del canon de la figura humana
Amputación de miembro inferior	**Género:** Hombres y mujeres con discapacidad física **Edad:** 25 – 30 años **Contextura:** **Endomorfos** – Son los que presentan una tendencia al sobrepeso debido a su ritmo metabólico lento, así que acumulan grasa fácilmente. **Mesomorfo** – Es un tipo de cuerpo (somático) en un punto medio entre el endomorfo y ectomorfo. Son más propensos a desarrollar	Canon de 7 a 8 cabezas	Natural	Embellecimiento del canon de la figura humana

	masa y tonificación muscular. **Ectomorfos** – Son personas que suelen ser delgadas, de extremidades largas y una estructura ósea que es delgada. **Niveles de amputación inferior:** transtibial, desarticulado de cadera, desarticulado de rodilla, transfemoral			
Cuadriplejía	**Género:** Hombres y mujeres con discapacidad física **Edad:** 25 – 30 años **Contextura:** **Endomorfos** – Son los que presentan una tendencia al sobrepeso debido a su ritmo metabólico lento, así que acumulan grasa fácilmente. **Mesomorfo** – Es un tipo de cuerpo (somático) en un punto medio entre el endomorfo y ectomorfo. Son más propensos a desarrollar masa y tonificación muscular. **Ectomorfos** – Son personas que suelen ser delgadas, de extremidades largas y una estructura ósea que es delgada.	Canon de 7 a 8 cabezas	Natural	Embellecimiento del canon de la figura humana
Paraplejia		Canon de 7 a 8 cabezas	Natural	Embellecimiento del canon de la figura humana

Elaborado por: Saltos Simonne, 2019

6.7.1.2.Características formales

El canon es un conocimiento que se relata a las cadencias perfectas o absolutos del cuerpo humano y las relaciones de medidas armónicas entre las distintas partes de una figura. Pero el canon de 8 cabezas es el que mejor representa la figura humana y el que generalmente se utiliza desde Grecia hasta nuestros días. Si tomamos 22.5 cm como medida de una cabeza humana de adulto ideal y la multiplicamos por 8 el total de su cuerpo seria 1,80 cm.

Los niños por supuesto tienen otras proporciones que van desde las 4 cabezas a las 7 cabezas en sus distintas etapas de crecimiento, gracias a esta división en ocho partes iguales se puede saber que el pezón de un adulto está situado exactamente a una distancia de 2 cabezas, el ombligo a 3 cabezas, los genitales a 4 y las rodillas a 6 cabezas. También se puede sacar el ancho de los hombros y las caderas que viene siendo 2 cabezas, estas dos medidas varían del hombre a la mujer, casi podemos decir que se invierten, los hombres tenemos los hombros un poco más anchos que las caderas y al revés en las mujeres, ellas tienen la cadera un poco más ancha que los hombros.

Un cuerpo humano ideal (180cm) lo podemos dividir en 8 partes iguales y cada parte equivale a la medida de una cabeza (22`5cm) (Ardao, 2014).

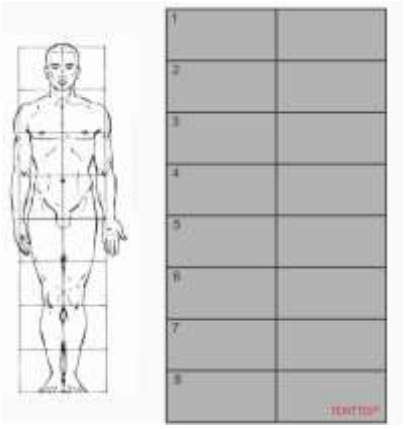


Figura 28. Canon de 8 cabezas
Fuente: (Ardao, 2014)

Cada una de estas 8 partes valer por el tamaño de la cabeza; Eje de hombros está situado en la mitad de la 2 cabeza y con un ancho de 2 cabezas. Eje de Caderas está situada en la mitad de la 4º cabeza y con un ancho de 1 cabeza y ½; Las piernas comienzan en la línea de las caderas hasta el final de la 8º y miden 4 cabezas y ½ (pies incluidos). Los

brazos comienzan en la línea de los hombros hasta la mitad de 5º cabeza y miden 3 cabezas (incluidas las manos). (Ardao, 2014).

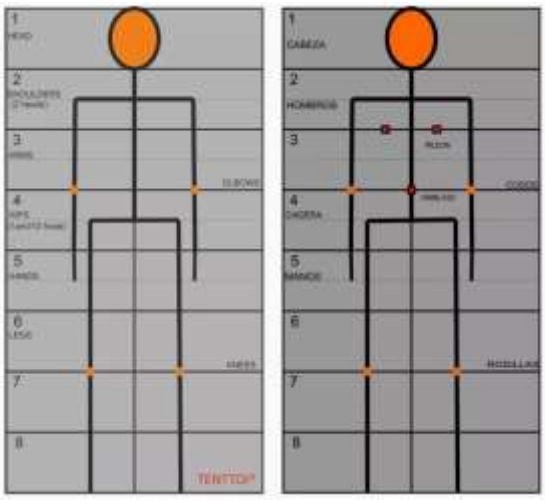
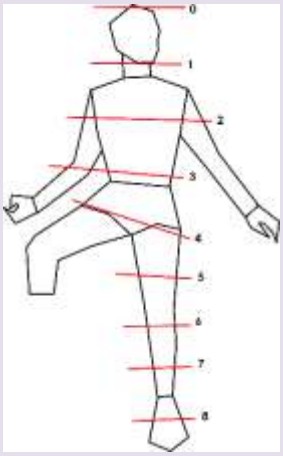
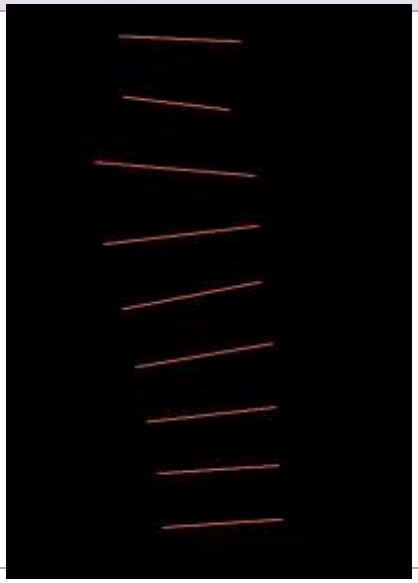


Figura 29. Distribución para el canon de 8 cabezas
Fuente: (Ardao, 2014)

Para la autora de la investigación el canon de 8 cabezas, porque permite la representación del cuerpo real de la persona; permite la visualización de las características reales del cuerpo.

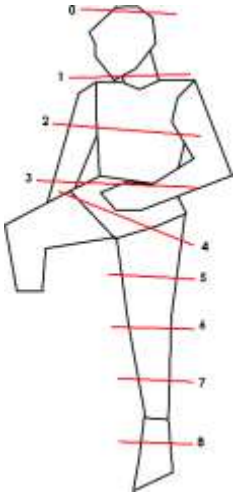
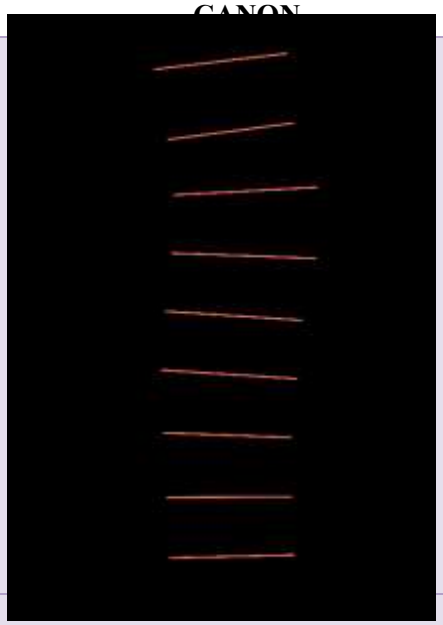
6.7.1.3.Características técnicas

<table>
<tr><th colspan="2">FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS INFERIORES</th></tr>
<tr><td colspan="2">La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.</td></tr>
<tr><th>REFERENCIA</th><th>CANON</th></tr>
<tr><td colspan="2">NIVEL DE AMPUTACIÓN: TRANSTIBIAL</td></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>Amputación transtibial: Corte por debajo de la rodilla</td><td>A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.</td></tr>
<tr><th>ILUSTRACIÓN</th><th>CANON</th></tr>
<tr><td></td><td></td></tr>
<tr><td>• El figurín presenta amputación de la pierna izquierda por debajo de la rodilla, conocida como amputación transtibial.

• El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.</td><td>Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior</td></tr>
</table>

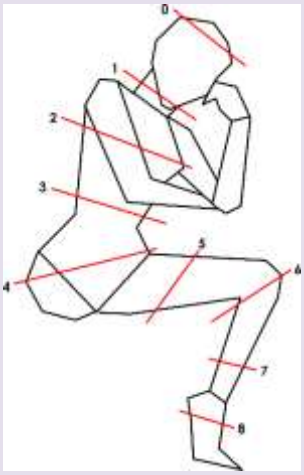
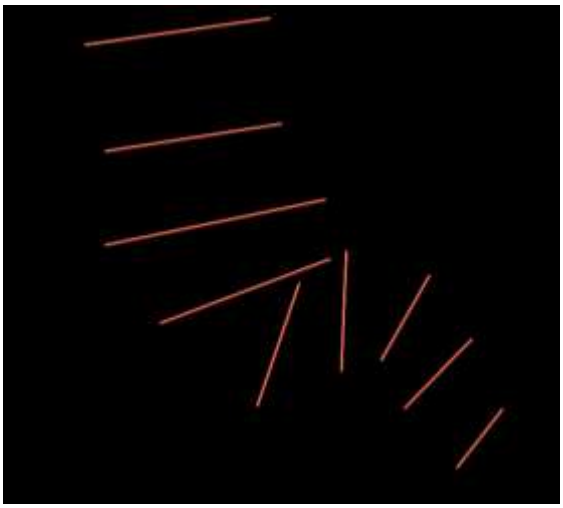
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS INFERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIAS	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN: TRANSTIBIAL	
	
Amputación transtibial: Corte por debajo de la rodilla	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación de la pierna izquierda por debajo de la rodilla, conocida como amputación transtibial. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es deportivo, específicamente para adaptarse al basquetbol.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

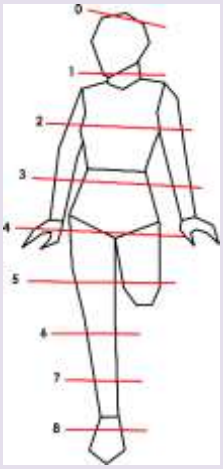
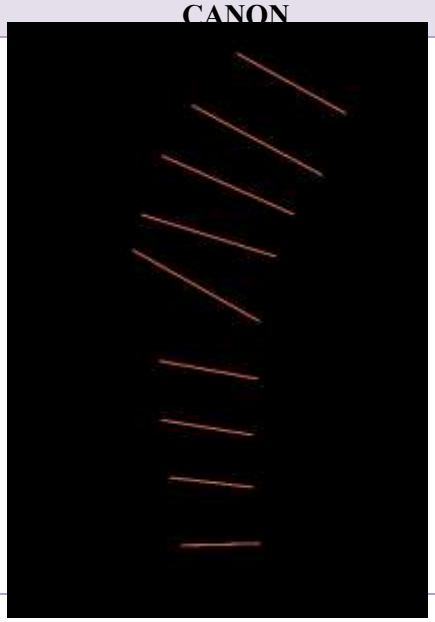
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS INFERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN: DESARTICULADO DE CADERA	
	
Desarticulado de cadera: Corte a nivel de la cadera	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
• El figurín presenta amputación de la pierna derecha al nivel de la cadera, conocida como desarticulado de cadera. **• El universo de vestuario utilizado en el figurín es teatral, es decir que el diseño puede ser utilizado en ocasiones especiales como presentaciones, o shows específicos.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

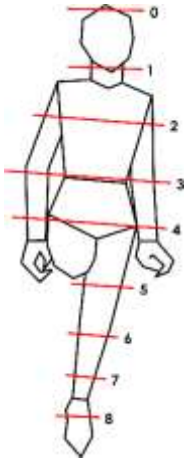
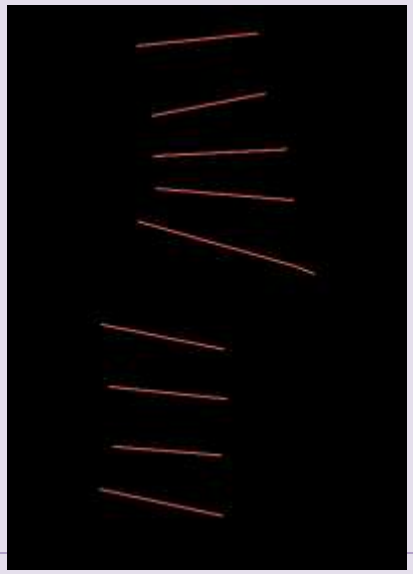
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS INFERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN:DESARTIULADO DE RODILLA	
	
Desarticulado de rodilla: Corte por encima del codo	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación de la pierna pasando por la rodilla, conocida como desarticulado de rodilla **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

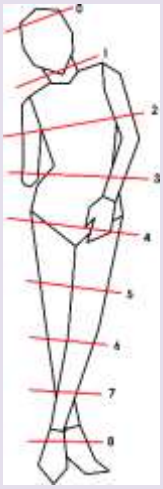
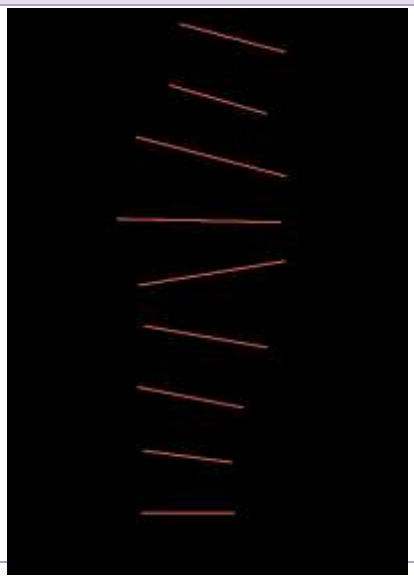
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS INFERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN:TRANSFEMORAL	
	
Amputación transfemoral: Corte por encima de la rodilla	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación de ambas piernas por encima de la rodilla, conocida como amputación transfemoral. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

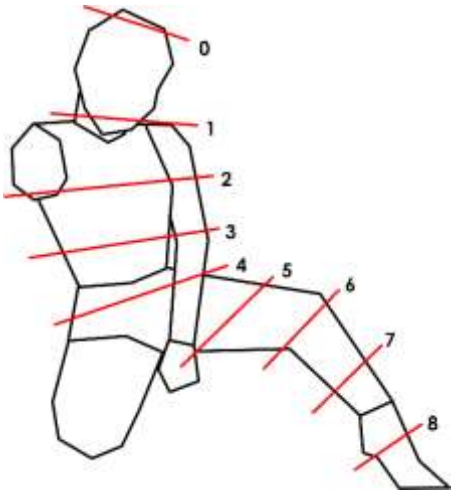
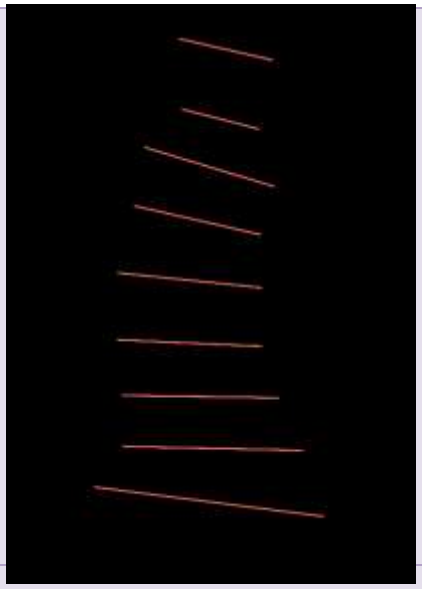
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN:TRANSRADIAL	
	
Amputación transradial: Corte por debajo del codo	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación del brazo derecho por debajo del codo, conocida como amputación transradial. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

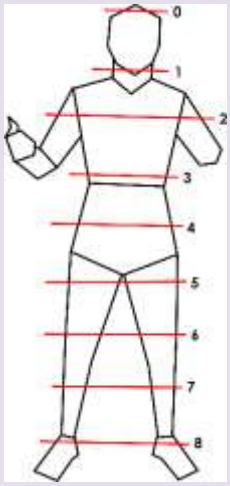
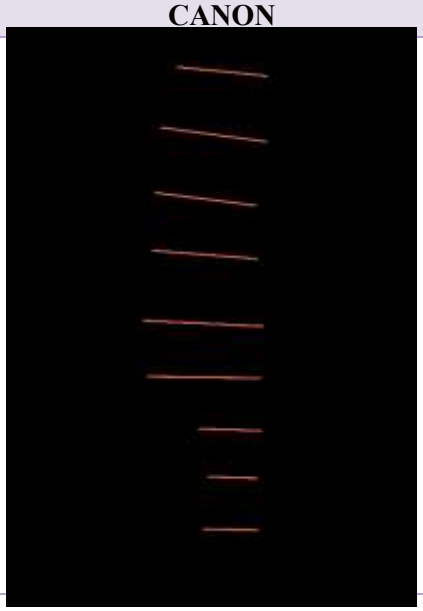
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN:TRANSHUMERAL	
	
Amputación transhumeral: Corte por encima del codo	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación el brazo izquierdo por encima del codo, conocida como amputación transhumeral. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es deportivo, es decir que el diseño puede ser utilizado solo en ocasiones informales como idas al gimnasio o deportes de bajo impacto.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

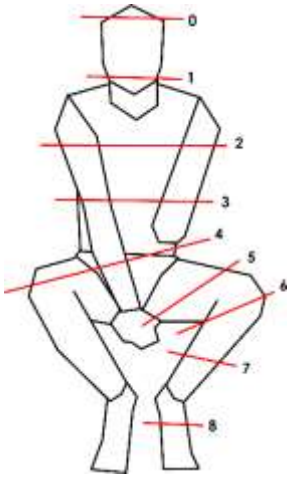
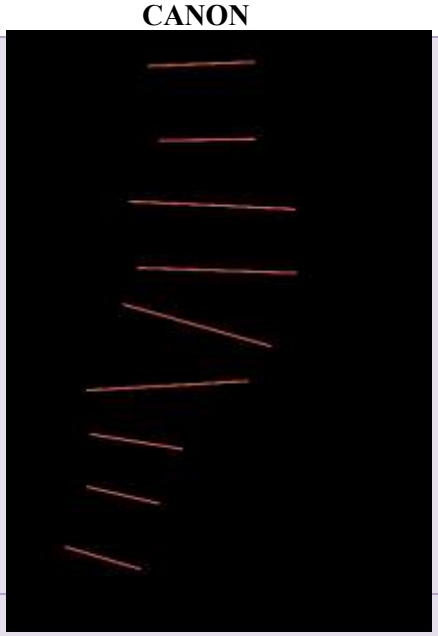
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN:DESARTICULADO DE CODO	
	
Desarticulado de codo: Corte por encima del codo	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación del brazo exactamente a través del codo, conocida como desarticulación de codo. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

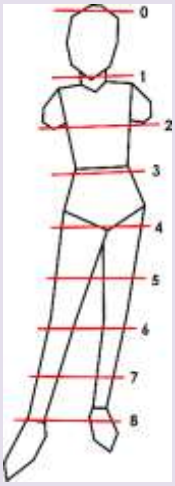
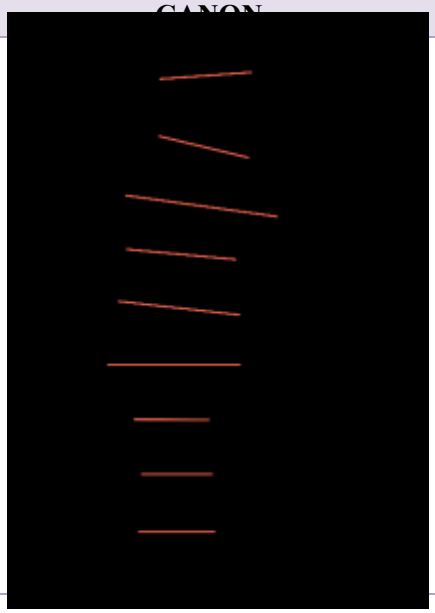
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN: DESARTICULADO DE MUÑECA	
	
Desarticulado de muñeca: Amputación por medio de la muñeca	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta amputación de la mano, por medio de la muñeca, conocida como desarticulación de muñeca. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es semi - formal, es decir que el diseño puede ser utilizado en ocasiones normales y algunas especiales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

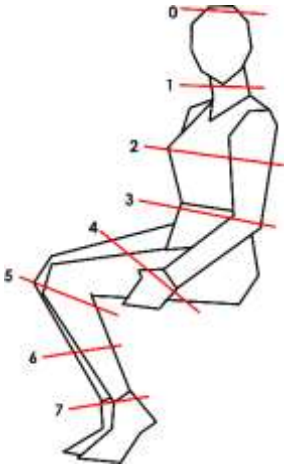
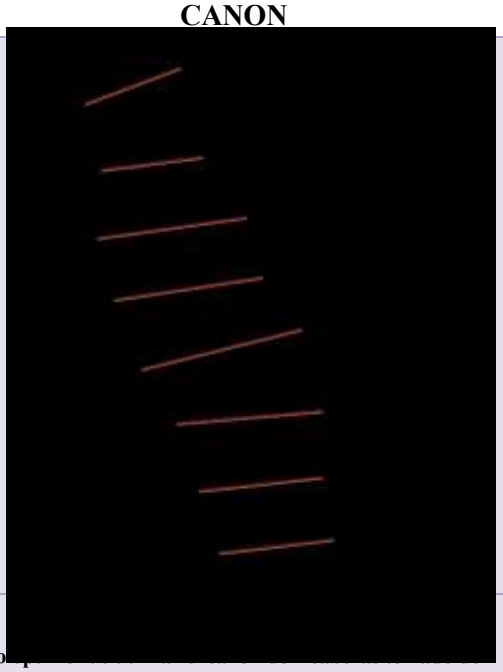
FICHA DE ILUSTRACIÓN DE MODA CON BASE EN LA AMPUTACIÓN DE MIEMBROS SUPERIORES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la amputación.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN: TRANSHUMERAL	
	
Amputación transhumeral: Corte por encima del codo	**A pesar de su condición, la persona presenta un canon normal de 8 cabezas.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
• El figurín presenta amputación de ambos brazos por encima del codo, conocida como amputación transhumeral. **• El universo de vestuario utilizado en el figurín es formal, es decir que el diseño puede ser utilizado en ocasiones especiales, respetando los protocolos de tiempo, lugar y ocasión.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon normal de 8 cabezas tomado del ejemplo superior**

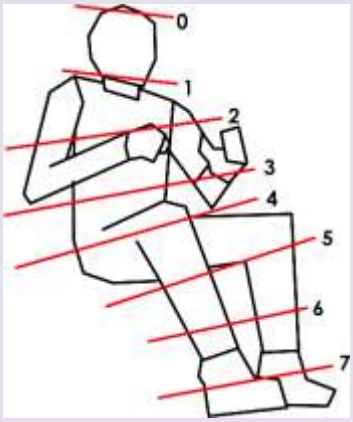
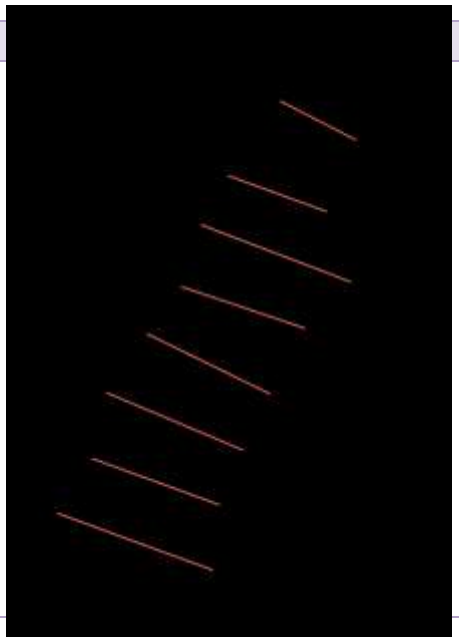
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la cuadriplejia.

REFERENCIA	CANON
CUADRIPLEJIA	
	
Inmovilidad total de extremidades superiores e inferiores, reducción muscular en los mismos y deterioro en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta inmovilidad, y reducción muscular en extremidades superiores e inferiores. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual con tendencia a lo informal, que se utiliza con frecuencia en situaciones cotidianas.**	**Lo[illegible] ejemplo superior.**

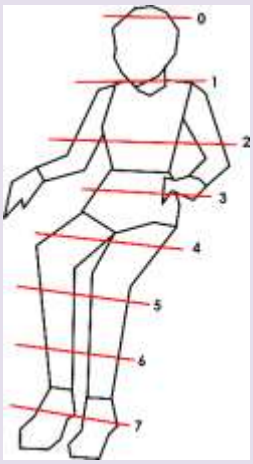
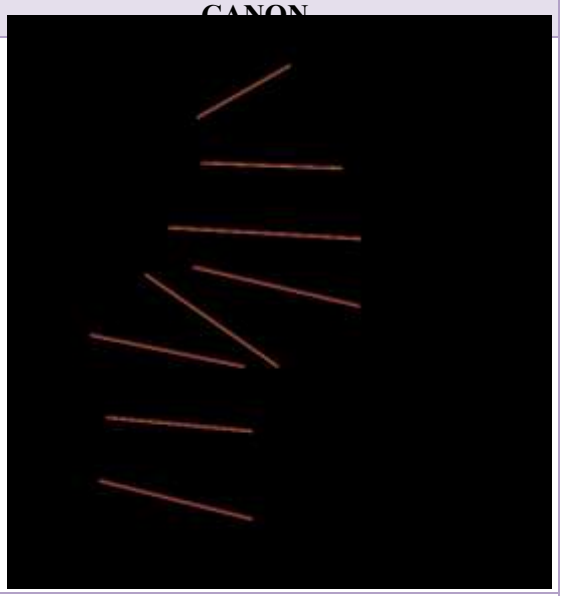
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la cuadriplejia.

REFERENCIA	CANON
CUADRIPLEJIA	
	
Inmovilidad total de extremidades superiores e inferiores, reducción muscular en los mismos y deterioro en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	
	
•El figurín presenta una reducción en sus miembros inferiores y superiores, también permaneciendo inmóvil. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

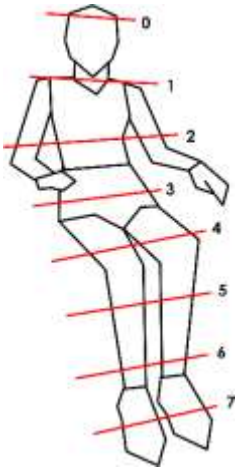
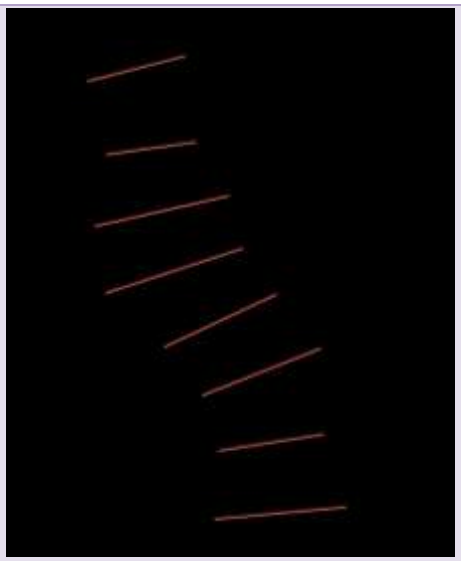
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la cuadriplejia.

REFERENCIA	CANON
CUADRIPLEJIA	
	
Inmovilidad total de extremidades superiores e inferiores, reducción muscular en los mismos y deterioro en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
PROPUESTA GRÁFICA	**CANON**
	
•El figurín presenta inmovilidad, encorvamiento, y deformación de la posición del cuerpo. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual, es decir que el diseño puede ser utilizado en la mayoría de las ocasiones, excepto para situaciones formales.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

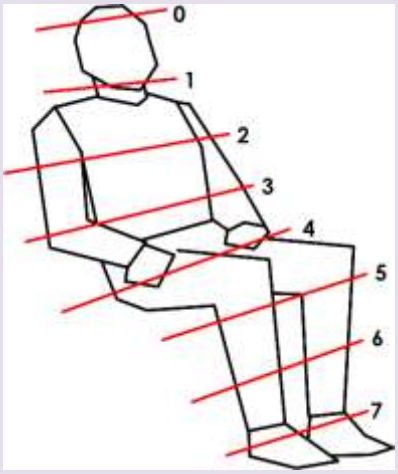
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la cuadriplejia.

REFERENCIA	CANON
CUADRIPLEJIA	
	
Inmovilidad total de extremidades superiores e inferiores, reducción muscular en los mismos y deterioro en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta inmovilidad, deformación de las extremidades inferiores. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es formal, es decir que el diseño puede ser utilizado en ocasiones especiales, respetando los protocolos de tiempo, lugar y ocasión.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

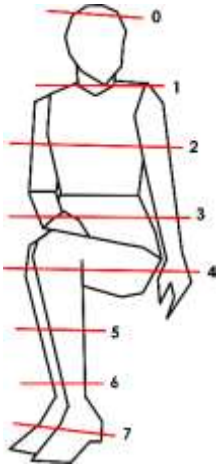
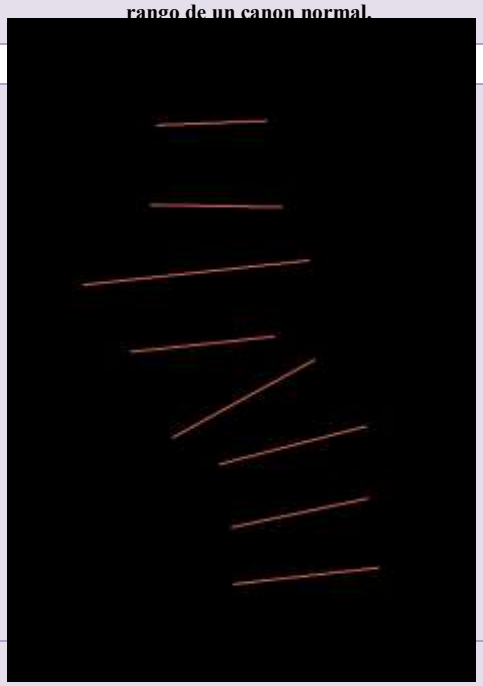
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la cuadriplejia.

REFERENCIA	CANON
CUADRIPLEJIA	
	
Inmovilidad total de extremidades superiores e inferiores, reducción muscular en los mismos y deterioro en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta deformación en extremidades superiores, inferiores, posición del cuerpo y cuello. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual con tendencia a lo informal, que se utiliza con frecuencia en situaciones cotidianas.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

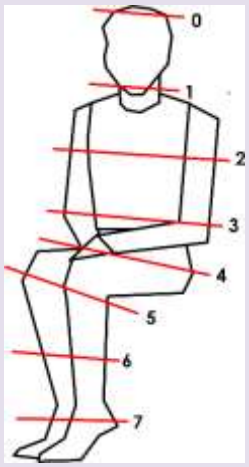
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la paraplejia.

REFERENCIA	CANON
PARAPLEJIA	
	
Inmovilidad de miembros inferiores, reducción muscular de miembros inferiores, y cambio en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	
	
•El figurín presenta deformación en extremidades superiores, inferiores, posición del cuerpo y cuello. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual con tendencia a lo informal, que se utiliza con frecuencia en situaciones cotidianas.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

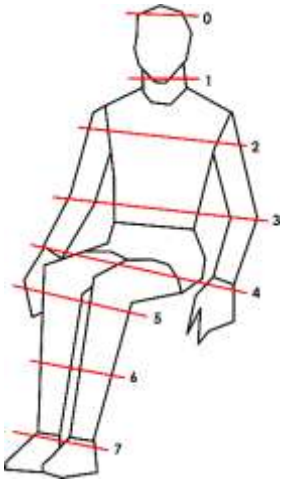
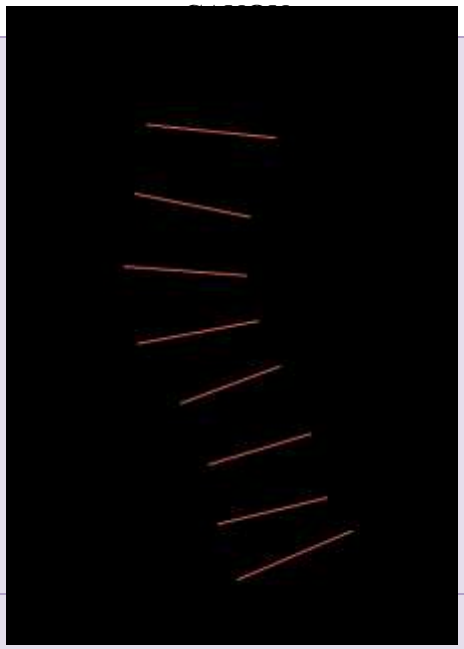
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la paraplejia.

REFERENCIA	CANON
PARAPLEJIA	
	
Inmovilidad de miembros inferiores, reducción muscular de miembros inferiores, y cambio en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta inmovilidad de extremidades inferiores, y reducción muscular de las mismas. El figurín mantiene características físicas normales en miembros superiores. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual - informal, adecuado para situaciones normales del día a día, en un clima cálido.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

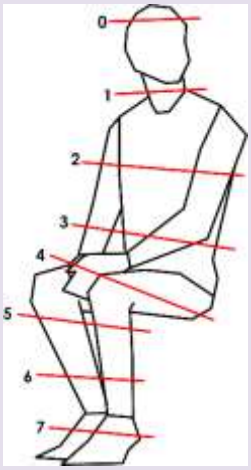
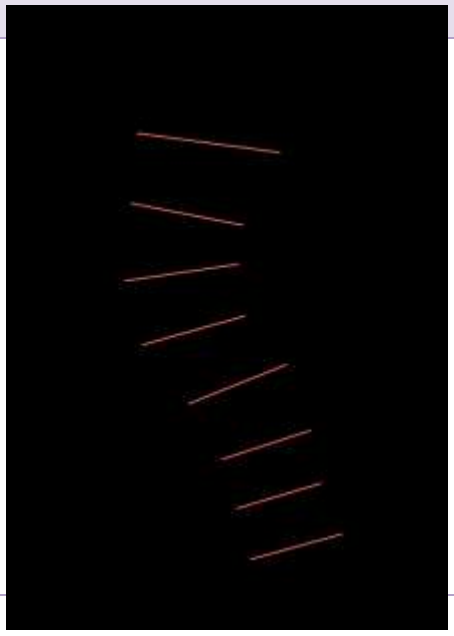
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la paraplejia.

REFERENCIA	CANON
NIVEL DE AMPUTACIÓN:	
	
Inmovilidad de miembros inferiores, reducción muscular de miembros inferiores, y cambio en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
	
•El figurín presenta inmovilidad de extremidades inferiores, y reducción muscular de las mismas. El figurín mantiene características físicas normales en miembros superiores. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es informal, adecuado para el día a día.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

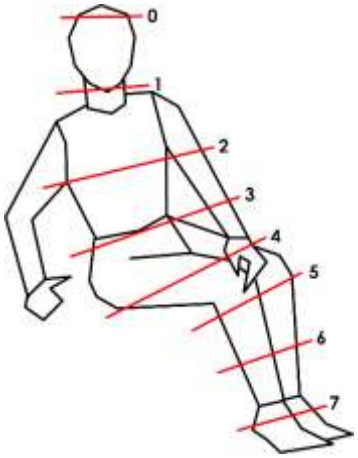
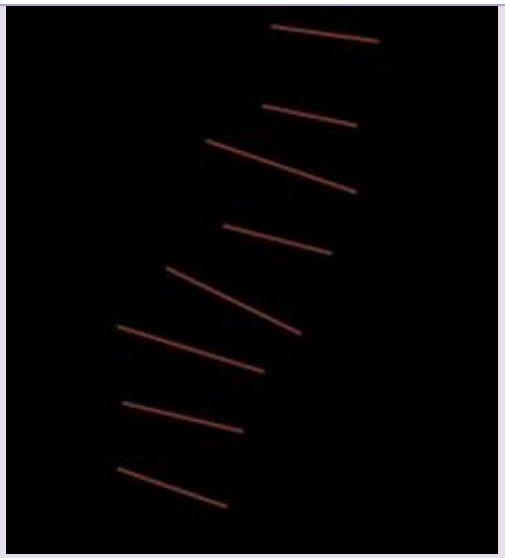
FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la paraplejia.

REFERENCIA	CANON
PARAPLEJIA	
	
Inmovilidad de miembros inferiores, reducción muscular de miembros inferiores, y cambio en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	
	
•El figurín presenta inmovilidad de extremidades inferiores, y reducción muscular de las mismas. El figurín mantiene características físicas normales en miembros superiores. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual - formal, es decir que el diseño puede ser utilizado tanto en situaciones cotidianas, como en eventos más serios.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

FICHA DE ILUSTRACIÓN CON BASE A LESIONES MEDULARES

La persona en la fotografía ha sido tomada solamente como referencia visual para una ilustración de moda más acertada en canon, y en características físicas propias de la paraplejia.

SUJETO	CANON
PARAPLEJIA	
	
Inmovilidad de miembros inferiores, reducción muscular de miembros inferiores, y cambio en la postura	**La persona posee un canon de 7 cabezas por las consecuencias físicas que causa su afección; sin embargo, sigue dentro del rango de un canon normal.**
ILUSTRACIÓN	**CANON**
	
•El figurín presenta inmovilidad de extremidades inferiores, y reducción muscular de las mismas. El figurín mantiene características físicas normales en miembros superiores. **•El universo de vestuario utilizado en el figurín es casual - informal, adecuado para situaciones normales del día a día.**	**Lo óptimo fue utilizar el canon de 7 cabezas tomado del ejemplo superior.**

6.8.Administración de la propuesta

6.8.1. Recursos

6.8.1.1.Humanos

Descripción	**Costos**
Investigador	$ 450,00
Subtotal recursos técnicos y tecnológicos	**$ 450,00**

6.8.1.2.Técnicos

Descripción	**Costos**
Internet	$ 250,00
Computador	$ 1500,00
Subtotal recursos técnicos y tecnológicos	**$ 1750,00**

6.8.1.3.Materiales

Descripción	**Costos**
Impresiones	$ 250,00
Copias	$ 70,00
Cds	$ 5,00
Flash	$ 8,00
Subtotal recursos materiales	**$ 333,00**

6.9.Cronograma (opcional de acuerdo a la propuesta)

Las actividades que se van a desarrollar en el estudio se describen a continuación:

Tabla 5. Cronograma

Actividades	**Sept**				**Oct**				**Nov**				**Dic**				**Recursos necesarios**
Semanas	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	
Determinar características, proporciones, posturas y																	PC, Papel, impresora
Identificar el software de ilustración a utilizar acorde a las necesidades de la propuesta.																	Información, PC, papel, internet impresora
Identificar canon inclusivo apropiado para personas con discapacidad física de amputaciones, cuadriplejia y																	PC, internet
Bocetar las características, proporciones, posturas y estética identificadas a utilizar en los figurines de moda																	PC, internet
Ilustrar los figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de																	PC, internet
Determinar características, proporciones, posturas y estética a utilizar en los figurines de moda integrando al																	PC, internet
Identificar el software de ilustración a utilizar acorde a las necesidades de la propuesta.																	PC, internet, impresora

Identificar canon inclusivo apropiado para personas con discapacidad física de amputaciones, cuadriplejia y paraplejia.																	PC, papel, internet, impresora
Bocetar las características, proporciones, posturas y estética identificadas a utilizar en los figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo.																	PC, papel, internet, impresora
Ilustrar los figurines de moda integrando al diseño de canon inclusivo para personas con discapacidad física de amputaciones, cuadriplejia y paraplejia.																	PC, papel, internet, impresora

Elaborado por los autores

Bibliografía

Aaby , N., Slate, S., Bonaccorsi, C., & Calof, F. (1989). Management Influences on Export Performance: A Review of the Empirica! Literature 1978-88. *International Marketing Review, Vol. 6*(num. 4), pp. 7-23.

Ackerman, D. (2012). *Una historia natural de los sentidos. Ën nlínea]. Disponible desde: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/6036_5430.pdf.* Buenos Aires: Ed. Emecé.

Alexander, C. (2013). *Ensayo sobre la síntesis de la forma. [en línea]. Disponible desde: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/blog/alumnos/trabajos/6036_5430.pdf.* Buenos Aires: Ed. Infinito.

Alonso, F. (13 de agosto de 2013). *Contraste en la teoría del color.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de http://gtechdesign.net/es/blog/guia-del-disenador-uso-del-contraste-en-diseno-grafico

Alvarez, J. (9 de octuibre de 2017). *Ilustración de modas.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de http://ilustracion-moda.blogspot.com/

Ane, D. (6 de junio de 2012). *¿Qué es la Ilustración?* Recuperado el 15 de junio de 2019, de https://anediseno.wordpress.com/2012/06/06/que-es-la-ilustracion/

Arce González, C. (14 de noviembre de 2016). *Niveles de Amputación.* Recuperado el 6 de julio de 2019, de http://www.arcesw.com/niveles.htm

Ardao, P. (16 de mayo de 2014). *http://www.tenttoi.com/canon-de-8-cabezas/.* Recuperado el 6 de julio de 2019, de http://www.tenttoi.com/canon-de-8-cabezas/

Ardila Ronquillo, Y. L. (2017). "Diseño de indumentaria adaptada para mujeres de 30 a 65 años con discapacidad física en extremidades inferiores de la ciudad de Ambato". *Proyecto Integrador previo a la obtención del Título de Ingeniera en Diseño de Modas*. Ambato. [En línea]. Disponible desde:

file:///C:/Users/DELL/Downloads/TESIS%20Y%C3%A9ssica%20Ardila%20(4).pdf: Universidad Técnica de Ambato.

Arenal, C. (2013). *La igualdad social y política y sus relacione scon la libertad.* España.

Arroba, F. (1 de septiembre de 2016). Recuperado el 15 de mayo de 2019, de https://www.fotonostra.com/grafico/estilosytendencias.htm

Arturo, E. (10 de febrero de 2017). *Fotografía de moda, grandes ejemplos de editorial.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.workshopexperience.com/editorial-de-moda-ejemplos-inolvidables/

Asamblea Nacional. (11 de octubre de 2014). Código Orgánico Integral Penal. *R.O. 180S, 10II2014*. Quito, Ecuador.

Asamblea Nacional. (25 de septiembre de 2015). Ley de Discapacidades del Estado Ecuatoriano. *Registro Oficial Nº 796. [En línea]. Disponible desde: https://oig.cepal.org/sites/default/files/2012_leyorg.dediscapacidades_ecu.pdf*. Ecuador.

Avella, L., & García, F. (2010). La actividad exportadora: ¿Causa o efecto de la competitividad de las pymes manufactureras españolas? *Revista GCG Georgetown University - Universia. [En línea]. Disponible desde: https://gcg.universia.net/article/viewFile/378/504, Vol. 4* (Num. 1), pp. 21-33.

Ballantyne, J. (30 de marzo de 2011). *Tecnicatura en diseño de indumentaria, U.B. Cátedra: Arte y Expresión.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de http://talleres-clasesveronicaallocati.blogspot.com/2011/05/tecnicatura-en-diseno-de-indumentaria.html

Banco Mundial. (18 de marzo de 2018). *Discapacidad.* Recuperado el 5 de abril de 2019, de https://www.bancomundial.org/es/topic/disability

Baño, M. (7 de septiembre de 2013). *Tipos de bocetos.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de https://sites.google.com/site/ingenieriadeldiseno/bocetos/bocetos-funcionales

Batch, A. (2 de agosto de 2016). *La ilustración.* Recuperado el 22 de abril de 2019, de http://valorizandoelpasado3.blogspot.com/2016/06/la-ilustracion.html

Benavent, V. (12 de octubre de 2015). *10 jóvenes ilustradores de moda que deberías conocer.* Recuperado el 16 de JUNIO de 2019, de https://www.harpersbazaar.com/es/moda/tendencias/g213192/jovenes-ilustradores-moda/

Besanko, E. (2015). *Economic of Strategy* (Fifth Edition ed.). Wiley.

Blackman, C. (2014). *100 años de ilustración de moda.* Londres: Editorial Blume.

Bocanegra , C. (14 de marzo de 2017). *Arte exótico.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.pinterest.cl/pin/538320961700990465/

Brigit , St. (23 de septiembre de 2011). *Breve historia de la ilustración.* Recuperado el 22 de abril de 2019, de http://www.lanubeartistica.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html

Bryant, M. (2014). *Dibujo de moda, Técnicas de ilustración para diseñadores de moda.* Barcelona: Editorial Blume.

Casas Martínez, M. (2015). Prejuicios, estereotipos y discriminación. Reflexión ética y sicodinámica. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, p. 8.

Casillas, J. (1998). La internacionalizacián de la empresa: la dimensián internacional de la empresa española,. *Tesis Doctoral*. España: Universidad de Sevilla.

Castillero, O. (12 de febrero de 2017). *Los 6 tipos de discapacidad y sus características.* Recuperado el 10 de mayo de 2019, de https://psicologiaymente.com/salud/tipos-de-discapacidad

Ceballos, M. (21 de enero de 2018). *Técnicas Húmedas.* Recuperado el 12 de junio de 2019, de https://plasticavisualyaudiovisual.wordpress.com/tecnicas-humedas/

Center for Universal Design. (2012). *The Principles of Universal Design.*

CONADIS. (3 de ENERO de 2017). *Ecuador: la prevalencia de personas con discapacidad es del 2,52%.* Recuperado el 5 de ABRIL de 2019, de CCChttps://www.redaccionmedica.ec/secciones/salud-publica/ecuador-la-prevalencia-de-personas-con-discapacidad-es-del-2-52--89339

Consejo Nacional para la igualdad de discapacidades. (2 de marzo de 2019). *estadísticas de discapacidad.* Recuperado el 5 de abril de 2019, de https://www.consejodiscapacidades.gob.ec/estadisticas-de-discapacidad/

Corbín, J. (6 de diciembre de 2017). *Tipos de cuerpo: Ectomorfo, mesomorfo y endomorfo.* Recuperado el 11 de mayo de 2019, de http://diafit.net/tipos-de-cuerpo-ectomorfo-mesomorfo-endomorfo/

Cruz, C. (3 de marzo de 2019). *Iilustración de figurines 2: canon, movimiento y contrapposto.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.cruzcostacostura.com/curso-diseno-moda-ilustracion-figurines-canon-movimiento-contrapposto/

Cuevas, A. (13 de diciembre de 2018). *Moda Inclusiva.* Recuperado el 9 de abril de 2019, de https://francamagazine.com/moda-inclusiva/

Dancys, T. (14 de julio de 2015). *Pintura digital.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.hisour.com/es/digital-painting-21030/amp/

Del Burgo, B. (25 de abril de 2017). *La técnica de Pintura Digital es también herramienta artística.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.arteneo.com/blog/tecnica-de-pintura-digital-ilustracion-madrid/

Díaz, M. (17 de febrero de 2017). *Cánones de la figura humana.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.dsigno.es/blog/diseno-de-moda/canones-de-la-figura-humana

Diop, K. (7 de septiermbre de 2014). *Tipos de silueta.* Recuperado el 13 de junio de 2019, de http://katherindiaz105.blogspot.com/2014/09/tipos-de-silueta.html

Dupont , M. (14 de febrero de 2014). *Diseño Inclusivo.* Recuperado el 11 de mayo de 2019, de https://www.porigualmas.org/articles/72/dise-o-inclusivo

Dupont, Marcio. (14 de febrero de 2014). *Diseño Inclusivo.* Recuperado el 6 de julio de 2019, de https://www.porigualmas.org/articles/72/dise-o-inclusivo

Durero, A. (14 de marzo de 2013). *Canon del cuerpo humano.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://valero7.webnode.es/tecnicas/a16-canon-del-cuerpo-humano/

Dychtwald, K. (2017). *Cuerpo-Mente.* México: Ed. Lasser Press.

Echevarría, O. (2011). *"Ilustradores de moda Palermo. Creaciones de estudiantes de diseño de moda de la Facultad de Diseño y Comunicación"* (Primera edición ed.). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

Enciclopedia de Clasificaciones. (12 de julio de 2017). *"Tipos de cuerpos".* Recuperado el 10 de mayo de 2019, de https://www.tiposde.org/ciencias-naturales/794-tipos-de-cuerpos/

Escandón, D. M., Hurtado Ayala, A., & Castillo Caicedo, M. (2016). "Influencia de las barreras a la exportación sobre el compromiso exportador y su incidencia en los resultados internacionales". *Rev. esc.adm.neg. [En línea]. Disponible desde: http://www.scielo.org.co/pdf/ean/n75/n75a04.pdf*, Pp. 38-55.

Escuela Superior de Diseño y Moda Felicidad Duce. (12 de febrero de 2019). *Photoshop aplicado al Diseño de Moda.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de http://campusonline.fdmoda.com/FCCCurso.aspx?IDCurso=11&IDConvocatoria=32

Fanjul, E. (21 de agosto de 2017). *Qué es la internacionalización.* Recuperado el 10 de mayo de 2019, de http://iberglobal.com/index.php/escuela-de-comercio-exterior/1448-que-es-la-internacionalizacion

Federación Nacional Aspaym. (2012). *Análisis de lesión medular en España.* España.[en líneas]. Disponible desde: http://www.aspaym.org/pdf/publicaciones/LM_Aspaym_Media.pdf: Hospital Nacional de Parapléjicos de Toledo.

Fernández, M. (2015). *Los heroes olvidados, el deorte en los discapacitados fisicos.* España: Universidad de Oviedo.

Ferrer, V. (14 de junio de 2018). Recuperado el 12 de junio de 2019, de https://tecnicasdegrabado.es/2009/la-punta-seca-esquema

Fude, E. (24 de enero de 2014). *El rol de los figurines en el diseño de indumentaria.* Recuperado el 6 de julio de 2019, de https://www.educativo.net/articulos/el-rol-de-los-figurines-en-el-disenio-de-indumentaria-527.html

Fundación Caser. (14 de agosto de 2017). *¿Qué es el diseño Universal?* Recuperado el 11 de mayo de 2019, de https://www.fundacioncaser.org/autonomia/cuidadores-y-promocion-de-la-autonomia/promover-la-autonomia-personal/que-es-el-diseno-universal

Galvis, S. (14 de junio de 2016). *Moda inspirada en el realismo.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.revistaexclama.com/eventos/moda-inspirada-en-el-realismo-magico/

Garcia Cediel, G. (2014). *"Intensidad Exportadora en firmas born global en países emergentes: evidencia empirica desde la óptica del Enfoque Upper Echelons"*. España: Universidad de Valencia.[En línea]. Disponible desde: file:///C:/Users/DELL/Downloads/2136_paperfinal%20(1).pdf.

García Pérez, F., & Avella Camarero, L. (2017). *Revista Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa*.

García Pérez, F., & Avella Camarero, L. (diciembre de 2017). "Intensidad exportadora y percepción de barreras a la exportación: un estudio de casos". *Revista Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa. [En línea}. Disponible desde: http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=274120871006, vol. 13*(núm. 3), pp. 93-106.

García, H. (12 de septiembre de 2013). *Concepto de ilustración.* Recuperado el 22 de abril de 2019, de http://ilustrandoenlaescueladearte.blogspot.com/2013/09/concepto-de-ilustracion.html

García, J. (20 de diciembre de 2017). Recuperado el 10 de mayo de 2019, de Tipos de discapacidad: https://www.incluyeme.com/los-tipos-discapacidad-cuantas-existen/

García, m. (7 de octubre de 2018). *Los 10 colores y su significado que tienes que usar en el diseño gráfico.* Recuperado el 12 de junio de 2019, de https://www.paredro.com/psicologia-del-color-en-diseno-grafico/

Girona, A. (11 de abril de 2019). *¿Qué es la accesibilidad?* Recuperado el 11 de mayo de 2019, de http://www.tothomweb.com/es/accesibilidad/accesibilidad-web

González, G. (12 de agosto de 2016). *La Ilustración Digital, un Arte emergente.* Recuperado el 12 de junio de 2019, de https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-digital-arte-emergente/

González, J., Navarro, M., & Peña, I. (2014). Internacionalización de empresas jóvenes innovadoras en España. *Revista Europea de Dirección y Economía de la Empresa, Vol.19*(num. 2), pp.61-82.

Groba, B. P. (15 de octubre de 2014). *La tendencia del ESTILO MINIMALISTA.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://historiasdemoda.com/la-tendencia-del-estilo-minimalista/

Guerrero, S. (14 de febrero de 2010). *Pintura digital y los programas para creativos.* Recuperado el 19 de junio de 2019, de http://redgrafica.com/Pintura-digital-y-los-programas

Gutiérrez Villar, B. (2014). Revista de métodos cuantitativos para la economía y la empresa. [En línea]. Disponible desde: file:///C:/Users/DELL/Downloads/2206-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6845-1-10-20161027%20(4).pdf.
"Intensidad exportadora e interacción entre fortalezas del marketing mix: un análisis basado en redes neuronales artificiales".

Healthwear, S. (12 de agosto de 2017). *La próxima frontera de la moda:Ropa funcional para personas con discapacidad.* Recuperado el 5 de abril de 2019, de http://www.ciaindumentaria.com.ar/plataforma/la-proxima-frontera-de-la-moda-ropa-funcional-para-las-personas-con-discapacidad/

Hijet, M. (16 de enero de 2018). *Diseñan ropa para personas con discapacidad.* Recuperado el 5 de abril de 2019, de https://www.sdpnoticias.com/estilo-de-vida/2018/01/16/disenan-ropa-para-personas-con-discapacidad

Hill, C. (2017). *International Business: Competing in the Global Market Place* (Sixth edition ed.). Boston: McGraw Hill Irwin.

Horst, T. (1972). Firm and lndustry Determinants of the Decision to Invest Abroad: An Empirical Study. *The Review of Economics and Stadistics*, pp. 285-266.

Huercano. (4 de mayo de 2018). *Técnicas de representación basica.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://aprendedecoraciondeinteriores.com/tecnicas-de-representacion-basica/

Ibeh, K. (2014). Furthering export participation in less performing developing countries: The effects of entrepreneurial orientation and managerial capacity factors. *International Journal of Social Economics, vol. 97*(num. 2), pp. 94-110.

INEGI. (2011). *SCNM : Sistema de Cuentas Nacionales de México: Metodología.* México: INEGI.

INEGI. (12 de julio de 2015). *Banco de Información Económica (BIE).* Recuperado el 22 de abril de 2019, de http://www.inegi.org.

Insitut Gudman. (23 de noviembre de 2017). *Lesión medular.* Recuperado el 6 de julio de 2019, de https://www.guttmann.com/es/treatment/lesion-medular

Institución Universitaria Colegios de Colombia. (11 de Febrero de 2016). *Semaforización.* (Unicoc, Ed.) Recuperado el 4 de junio de 2019, de https://www.unicoc.edu.co/Cargas/Archivos/2017/3/2017-3-13_8806.pdf

Kipper, A. (24 de mayo de 2016). *Ilustracion De Figurines De Moda: Tecnicas Y Medios.* Recuperado el 16 de junio de 2019, de https://www.casadellibro.com/libro-ilustracion-de-figurines-de-moda-tecnicas-y-medios/9788434238008/1846085

Kobra, E. (10 de febrero de 2017). *Qué son los colores neutros.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://arquitecturadecalle.com.ar/que-son-los-colores-neutros/

Kuivalainen, O., Saarenketo, S., & Puumalainen, K. (2015). Start-up patterns of internationalization: A framework and its application in the context of knowledge-intensive SMEs. *European Management Journal, vol. 30*(num. 5), pp. 372-385.

Kwon , Y., Hu, M., & Zaby, T. (1996). Comparative Analysis of Expor-Oriented and Foreign Market Entry Decisions: A Reply. *Management lnternational Review, vol. 36*(num. 4), pp. 371-379.

Lagerfeld, Karl. (24 de mayo de 2014). *Colores cálidos y colores fríos.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.fotonostra.com/grafico/colorescalifrios.htm

Lages, L., Silva, G., & Styles, C. (2013). Relationship capabilities, quality, and innovation as determinants of export performance. *Journal of International Marketing, vol. 17*(num. 4), pp. 47-70.

Laine, L. (23 de mayo de 2019). *Los ataques de pánico. ¿Por qué surgen.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.pinterest.com/pin/723038915145193651/?lp=true

Ledezma, M. (3 de saeptiembre de 2018). *Círculo cromático: qué es y cómo aplicarlo en tus diseños.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de https://www.canva.com/es_mx/aprende/circulo-cromatico/

lideika. (2 de noviembre de 2012). *Definición de mercado de exportación*. Recuperado el 23 de abril de 2019, de https://www.clubensayos.com/Negocios/Definici%C3%B3n-de-Mercado-de-Exportaci%C3%B3n/388301.html

López Rodríguez, J. (2014). Análisis de la actividad exportadora de la empresa: una aproximación desde la teoría de recursos y capacidades. *Tesis Doctoral. [En línea]. Disponible desde: https://core.ac.uk/download/pdf/61896819.pdf*. Coruña: Universidad de A Coruña.

López, A. (2013). *Acceplan. Plan de accesibilidad 2003-2010. Libro Blanco.* Editorial Ceapat.

López, C., & García, E. (2014). La estructura de propiedad de la inversión directa en el exterio. *Revista Investigaciones Económicas, Vol.22*(num. 1), pp.19-44.

Lugo Benítez, J. E. (2016). “El proceso de internacionalización de las empresas en el mundo competitivo y globalizado actual" . *Revista Contribuciones a la Economía. [En línea]. Disponible desde: http://www.eumed.net/ce/*.

Maceira, J. (30 de julio de 2018). *Diseño inclusivo: 12 formas de diseñar para todos.* Recuperado el 11 de mayo de 2019, de https://jesusmaceira.com/diseno-inclusivo-12-formas-de-disenar-para-todos/

Madsen, T. (2014). Executive insights: Managerial judgment of export performance. *Journal of International Marketing, vol. 6*(num. 3), pp. 82-93.

Martínez, C. (2014). *Factores implicados en el cambio de los estereotipos: Variables endógenas y exógenas.* Madrid: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Murcia. Murcia.

Medical Disclaimer. (31 de mayo de 2019). Recuperado el 19 de junio de 2019, de https://www.drugs.com/cg_esp/paraplej%C3%ADa.html

Ministerio de Comercio Exterior y Turismo. (2014). *Comercio exterior* (3° edición ed.).

Monreal, J., Aragón, A., & Sánchez, G. (2012). A longitudinal study of the relationship between export activity and innovation in the Spanish firm: The moderating role of productivity. *International Business Review, vol.21*(num. 5), pp. 862-877.

Moreira, R. (2019 de diciembre de 2017). *Del dibujo a tinta al dibujo digital.* Recuperado el https://raulmoreira.com/dibujo-digital/ de 15 de MAYO

Moreno, L. (7 de mayo de 2014). Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://desarrolloweb.com/articulos/1491.php

Núñez, E. (22 de enero de 2017). *Top de los mejores estilos de dibujo(opinion personal).* Recuperado el 19 de junio de 2019, de https://aminoapps.com/c/arte-amino-amino/page/blog/top-de-los-mejores-estilos-de-dibujo-opinion-personal/1eBe_kdH6u0oR07pkGmmJW6EmQdPG6RX0l

Ohlin, B. (2013). *Inter-regional and International Trade.* (H. University, Ed.) Cambridge.

Organización Mundial de la Salud. (2017). *Informe mundial sobre la discapacidad.* Ginebra: ONU y Banco Mundial. [En línea]. Disponible desde: https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/INEC/INTOR/informe-mundial-discapacidad-oms.pdf.

Ornella , V. (12 de julio de 2010). El Color en la Moda. Cómo crear armonía a través de su aplicación. *Trabajo Final de Grado*. España: Universidad de Palermo. [En línea]. Disponioble desde: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/823.pdf.

Ortiz, E. (8 de octubre de 2017). *Tipos de bocetos.* Recuperado el 19 de junio de 2019, de https://xn--diseoscreativos-1qb.com/diccionario/que-es-un-boceto-o-esbozo/

Oviatt, B., & McDougall, P. (2015). Defining international entrepreneurship and modeling the speed of internationalization. *Entrepreneurship Theory and Practice, vol.29*(num. 5), pp.537-554. .

Paéz, L. (9 de septiembre de 2014). *Cómo dibujar figurines de moda: mi proceso creativo.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de https://laurapaez.com/como-dibujar-figurines-de-moda/

Palmer, C. (21 de marzo de 2016). *¿Qué es el programa SAI?* Recuperado el 5 de julio de 2019, de https://techlandia.com/programa-sai-info_229400/

Parra, C. (29 de diciembre de 2018). *La importancia del color en el diseño: comencemos por el círculo cromático.* Recuperado el 15 de MAYO de 2019, de https://rockcontent.com/es/blog/circulo-cromatico/

Pedroso, S. (12 de marzo de 2018). *Técnicas de representación.* Recuperado el 12 de junio de 2019, de https://www.tuabogadodefensor.com/representacion-de-artistas/

Pennings, J., Barkema, H., & Douma, S. (1994). Organizational Leaming and Diversification. *Academy of Management Joumal, Vol. 37*(num. 3,), pp. 608-640.

Perdomo, S. (17 de octubre de 2016). *Técnicas de ilustración que son tendencia de diseño.* Recuperado el 12 de junio de 2019, de https://www.deustoformacion.com/blog/diseno-produccion-audiovisual/tecnicas-ilustracion-que-son-tendencia-diseno

Pérez, M., & Jiménez, M. (2016). Dinámica territorial y Economía Social: una reflexión con especial referencia a Andalucía ante los cambios sociales. *Revista de Estudios Empresariales*, pp. 40-58.

Pinillos, J. L. (2013). Los prejuicios y la sociedad contemporánea. *Revista Fundación Dialnet. [En línea]. Disponible desde: http://www.cuentayrazon.org/revista/pdf/005/Num005_002.pdf*(Nº 5), pp. 15-26.

Pla-Barber, J., & Alegre, J. (2013). Analysing the link between export intensity, innovation and firm size in a science-based industry. *International Business Review*, pp. 275-293.

Proexport Colombia. (2015). *Modalidades de exportación. [En línea]. Disponible desde: https://www.camaraarmenia.org.co/files/Modalidades%20de%20Exportacion(2).pdf.* Armenia: Cámara de comercio de Armenia.

Raffino, M. E. (24 de enero de 2018). *"Comercio exterior".* Recuperado el 30 de abril de 2019, de https://concepto.de/comercio-exterior/. Consultado: 02 de mayo de 2019

Raymond, M. (2010). *Tendencias: Qué son, cómo identificarlas, en qué fijarnos, cómo leerlas.* Londres: Editorial Promopress.

Rivera, A. (30 de enero de 2017). *Krita, una herramienta para crear arte digital, cómics o bocetos.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.paredro.com/krita-una-herramienta-crear-arte-digital-comics-bocetos/

Rodríguez, A. (27 de matzo de 2019). *Hiperrealismo aplicado al cuerpo humano.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://www.paredro.com/hiperrealismo-aplicado-al-cuerpo-humano/vv

Rodríguez, E. (20 de enero de 2018). *oceto o Bosquejo.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de https://www.vari-artes.com/2018/07/boceto-y-tipos-de-boceto.html

Roldán, P. N. (31 de octubre de 2018). *El comercio exterior consiste en el intercambio de bienes y servicios entre dos o más países.* Recuperado el 30 de abril de 2019, de https://economipedia.com/definiciones/comercio-exterior.html

Romero Salazar, G. G. (2018). "Diseño de línea de ropa funcional para niñas con síndrome de down de 4 a 10 años de la Fundación Fasinarm en la ciudad de Guayaquil para mejorar su calidad de vida". *Proyecto de investigación previo a*

la obtención del título de tecnólogo de modas. Guayaquil: Tecnológico Sudamericano.

Ruiz, N. (15 de febrero de 2017). *Cánones de la figura humana.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de https://www.dsigno.es/blog/diseno-de-moda/canones-de-la-figura-humana

Ryzhkova, E., & Prosvirkin, N. (2015). Cluster initiatives as a competitiveness factor of modern enterprises. *European Research Studies, Vol.18*(num. 3), pp.21-29.

Saltzman, A. (2014). *El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta.* Buenos Aires.: Ed. Paidós.

Sambharya, R. (1996). Research Notes and Comrnunications: Foreign Experience of Top Management Teams International Diversification Strategies of U.S. Multinational Corporations. *Strategic Management Journa, vol. 17*, pp. 739-746.

Sánchez Vite, É. (16 de octubre de 2017). *Ecuatoriana Camila Chiriboga impone su sello de diseño inclusivo en la moda.* Recuperado el 9 de marzo de 2019, de https://www.eluniverso.com/tendencias/2017/10/16/nota/6433474/camila-chiriboga-impone-su-sello-diseno-inclusivo

Sánchez, A. (23 de agosto de 2016). *Estilos de Diseño.* Recuperado el 15 de mayo de 2019, de http://gestiongrafico.blogspot.com/p/estilos-de-diseno.html

Santa María, F. (13 de mayo de 2014). *Teoría del Color para Diseñadores: Significado del Color.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/

Santillán, V. (4 de junio de 2018). *Las características de un buen figurín para que el tenga éxito.* Recuperado el 6 de julio de 2019, de https://www.audaces.com/es/las-caracteristicas-de-un-buen-figurin-para-que-el-tenga-exito/

Secretaría de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación. (29 de octubre de 2015). Código Orgánico de Economía Social del Conocimiento e Innovación. *Ley*. Ecuador.

SENPLADES. (2017). *El Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021 "Toda una Vida"*. SENPLADES, Quito.

Servicio Nacional de Aduana del Ecuador. (21 de octubre de 2017). *¿Qué es una Exportación?* Recuperado el 14 de mayo de 2019, de https://www.aduana.gob.ec/para-exportar/

Smith, C. (12 de marzo de 2016). *Moldería o Patronaje para hombres.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://dalemoda.com/producto/molderiahombre/

Smith, D. (31 de mayo de 2016). *Capítulo 11: Amputaciones.* Recuperado el 19 de junio de 2019, de https://accessmedicina.mhmedical.com/content.aspx?bookid=1596&sectionid=98181103

Soto, G. (6 de junio de 2012). *¿Qué es el Diseño inclusivo?* Recuperado el 10 de mayo de 2019, de http://www.turismoytecnologia.com/component/k2/item/1664-%C2%BFqu%C3%A9-es-el-dise%C3%B1o-inclusivo

Sousa, C. (2013). Export performance measurement: An evaluation of the empirical research in the literature. *Academy of Marketing Science Review, vol. 9*(num. 12), pp. 1-23.

Stanislav , R. Y. (21 de septiembre de 2016). *Metodología de investigación científica en economía y gestión empresarial.* Recuperado el 1 de mayo de 2019, de https://www.gestiopolis.com/metodologia-investigacion-cientifica-en-economia-y-gestion-empresarial/

Stevent. (25 de mayo de 2016). *Qué es un boceto rapido.* Recuperado el 19 de junio de 2019, de https://brainly.lat/tarea/3105792

Studio Fantasma. (4 de febrero de 2016). Recuperado el 16 de junio de 2019, de https://studiofantasma.com/about-us

Suárez, C. (12 de junio de 2017). *?¿Por qué los figurines de moda son estilizados.* Recuperado el 5 de abril de 2019, de https://disenadoresdemodadm.com/por-que-los-figurines-de-moda-son-estilizados/

Suría, r. (2013). Psicología Social. *Revista de Psicología Social*, p. 23.

Syomina, A. (14 de agosto de 2017). *Tipos de cuerpos.* Recuperado el 17 de junio de 2019, de https://redpersonalshoppers.com/tipos-de-cuerpos/

Udiz, G. (22 de mayo de 2012). *Cómo aplicar la "matriz de criterios" para la resolución de problemas.* Recuperado el 04 de junio de 2019, de https://www.sage.com/es-es/blog/como-aplicar-la-matriz-de-criterios-para-la-resolucion-de-problemas/

Zamora, R. (2014). *Diseño corte y confección.* Zamora editores.

Zou, S., & Stan, S. (2014). The determinants of export performance: A review of the empirical literature. *International Marketing Review*, pp. 333-356.

Anexos

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO DE MODAS

ENCUESTA DIRIGIDA A LOS PROFESIONALES DE DISEÑO DE MODAS DE LA CARRERA

OBJETIVO: Identificar condiciones y características que se debe establecer para los cánones dentro del diseño inclusivo

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente y conteste según su criterio

Preguntas

1. ¿Qué características debe tener en cuenta para desarrollar los figurines de moda que reflejen el diseño inclusivo?

2. ¿Cuáles son las necesidades de confort, funcionalidad y estética dentro de la ilustración que debe representar el figurín de moda?

3. ¿Considera que existen cánones específicos para personas con discapacidad física con paraplejía, por qué?

4. ¿Qué condiciones y características debe establecerse para los cánones dentro del diseño inclusivo?

5. ¿Cuál es la técnica adecuada para desarrollar el figurín de moda que represente o refleje el diseño inclusivo?

6. ¿Qué cree que debería ser lo más representativo en los figurines para personas con discapacidad?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO DE MODAS

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PROFESIONALES DE DISEÑO DE MODAS DE LA CARRERA

OBJETIVO: Identificación de las características morfológicas de las personas con discapacidad física

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente y conteste según su criterio

Preguntas

1. ¿Qué es una amputación?

2. ¿Qué tipos de amputación conoce?

3. ¿Qué niveles de amputación dentro de las extremidades superiores conoce?

4. ¿ Qué niveles de amputación dentro de las extremidades inferiores conoce?

5. ¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con amputaciones en miembros superiores?

6. ¿ Cuáles son las características morfológicas de las personas con amputaciones en miembros inferiores?

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO DE MODAS

ENTREVISTA DIRIGIDA A LOS PROFESIONALES DE DISEÑO DE MODAS DE LA CARRERA

OBJETIVO: Identificación de las características morfológicas de las personas con discapacidad física

INSTRUCTIVO: Lea detenidamente y conteste según su criterio

Preguntas

1. **¿Qué es una lesión medular?**

2. **¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con cuadriplejía?**

3. **¿Cuáles son las características morfológicas de las personas con paraplejía?**