



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO DE MODAS

Proyecto Integrador, previo a la obtención del Título de Ingeniera en
Procesos y Diseño de Modas

**“Mecatrónica aplicada en un traje especial (fantasía), influenciado por
las principales festividades culturales de la provincia de Tungurahua.**

Autora: Villacrès Santillán Janeth Marisol

Tutor: Ing. Guamán Llamuca Carlos Alberto

Ambato – Ecuador
Diciembre, 2017

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema:

“Mecatrónica Aplicada en un Traje Especial (Fantasía), Influenciado por las Principales Festividades Culturales de la Provincia de Tungurahua, del/la alumno/a Villacrès Santillán, Janeth Marisol, Estudiante de la Carrera de Diseño de Modas, de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes 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, Diciembre de 2017

EL TUTOR



Ing. Carlos Alberto Guamán Llamuca
C.C. 180330350-1

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación **“Mecatrónica aplicada en un traje especial (fantasía), influenciado por las principales festividades culturales de la provincia de Tungurahua”**, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, Diciembre de 2017

LA AUTORA

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Janeth Marisol Villacrès Santillán', written in a cursive style.

Janeth Marisol Villacrès Santillán

C.C.1804531083

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de éste 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 autora

Ambato, Diciembre de 2017

LA AUTORA

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Janeth Marisol Villacrès Santillán', written in a cursive style.

Janeth Marisol Villacrès Santillán

C.C.1804531083

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema

Mecatrónica aplicada en un traje especial (fantasía), influenciado por las principales festividades culturales de la provincia de Tungurahua.

” Villacrès Santillán, Janeth Marisol, Estudiante de la Carrera de Diseño de Modas, de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, Diciembre de 2017

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

C.C.:

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

C.C.:

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto a mis padres, esposo e hijo, que han estado siempre a mi lado, apoyándome y brindándome su apoyo incondicional, que a base de consejos, experiencias y amor, han sabido guiarme por el camino correcto, para seguir adelante cumpliendo con todas mis metas.

A Dios principalmente, que ha sido un pilar importante en mi vida, el que siempre me ha bendecido en todas mis actividades profesionales y me ha dado las fuerzas para seguir cumpliendo mis granes anhelos.

Janeth Marisol Villacrès Santillán

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a las personas que me extendieron su ayuda incondicional en todo momento, siempre brindándome su apoyo y solidaridad para llevar a cabo el presente proyecto.

Agradezco a la Universidad Técnica de Ambato, especialmente a la Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes, a mi tutor Ing. Carlos Guamán quien me impartió sus conocimientos y alimento mi mente con sus conocimientos sobre el proyecto realizado.

A la Cultura Salasaca que me abrieron sus conocimientos sobre sus historias y costumbres para el desarrollo del proyecto.

Janeth Marisol Villacrès Santillán

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PORTADA	i
APROBACIÓN DEL TUTOR.....	ii
AUTORÍA.....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DEGRADO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vii
ÍNDICE DE CUADROS.....	xi
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. INVESTIGACIÓN.....	5
1.1 Problema/Oportunidad de diseño.....	5
1.2 Objetivos.....	6
1.2.1 Objetivo General.....	6
1.2.2 Objetivos Específicos.....	6
1.3 Justificación.....	6
1.4 Contextualización.....	7
1.4.1 Las leyendas, mitos y costumbres como inspiración.....	10
1.4.1.1 Leyendas.....	11
a. Muerta de frío.....	11
b. El Tren Negro.....	12
c. La oscura leyenda de “La Joaquina”.....	13
d. Leyenda del Tesoro de Atahualpa.....	15
e. Las velas del amador.....	16
f. La Laguna de Pisayambo (Leyenda del tesoro de los Incas).....	19
g. La historia de la huiña güilli.	20
h. Leyenda de agua santa.....	22
1.4.1.2 Costumbres y tradiciones.....	23
i. Matrimonio indígena.....	23
j. La novia salasaka.....	26

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL.....	32
2.1 Equipo de formación y experiencia/organigrama.....	32
2.1.1 Semiótica.....	32
2.1.2 Ergonomía.....	33
2.1.3 Patronaje.....	33
2.1.4 Equipo de trabajo en el proyecto de Trajes de fantasía aplicando Mecatrónica.....	34
2.2 Alianzas estratégicas.....	35
2.2.1 Contenido/inspiración.....	35
2.2.2 Mecatrónica.....	35
2.2.3 Materias primas.....	36
2.3 Análisis Estratégico (FODA).....	40
2.3.1 Fortalezas.....	41
2.3.2 Debilidades.....	41
2.3.3 Oportunidades.....	42
2.3.4 Amenazas.....	43
2.3.5 Evaluación de puntos fuertes y débiles, oportunidades y amenazas	43
2.4 Perfil del cliente.....	51
2.5 Descripción del mercado objetivo.....	52
2.6 Pronostico del mercado potencial.....	52
2.7 Marcas referentes.....	53

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO.....	56
3.1. Estudio del Mercado.....	56
3.1.1 Segmentación del mercado.....	56
3.1.1.1 Descripción del perfil.....	59
3.2 Tendencias del mercado.....	60
3.2.1 Análisis de tendencias.....	96
3.3 El Brief.....	97
3.4 Benchmarking.....	100
3.5 Marketing.....	104
3.5.1 Objetivo general del marketing.....	104
3.5.2 Objetivo específico del marketing.....	104
3.5.3 Estrategia de marketing mix.....	104
3.5.3.1 Producto.....	104
3.5.3.2 Precio.....	109
3.5.3.3 Promoción.....	110
3.5.3.4 Plaza.....	110
3.5.3.5 Persona.....	112

CAPÍTULO IV

4. DESARROLLO DEL PRODUCTO.....	114
4.1. Marco general del proyecto de diseño.....	114
4.1.1. Identidad del producto.....	114
4.1.2 Descripción del producto:.....	114
4.1.3. Necesidad del mercado.....	115
4.1.4 Modelo de negocio.....	115
4.1.5 Canal de distribución:	115
4.1.6. Concepto de marca	116
4.2. Plan de producción.....	124
4.2.1. Expresión creativa – puntos clave.	124
4.2.2. Valor agregado/propuestas de valor.....	125
4.2.3 Materiales e Insumos.....	126
4.2.4. Gama de color.....	129
4.2.5. Siluetas/formas.....	130
4.2.6. Descripción etiquetas, marquillas, empaque.....	131
4.2.7. Descripción del proyecto	134
4.2.8. Estudio de comunicación.....	135
4.2.9. Desarrollo de la propuesta (prototipo)	138
4.3 Costos de producción.....	151
4.3.1 Costos fijos:	152
4.3.2 Costo total:	152
4.3.3 Utilidad:	152

5. ANEXOS.....	153
5.1 Bibliografía.....	153
5.2 Formato de Encuestas.....	155
5.3 Materiales para la confección de trajes de fantasía.....	158
5.4 Autoridades.....	160

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1 Calendario de fiestas populares de la provincia de Tungurahua.....	28
Cuadro No. 2 Calendario de certámenes Miss Ecuador.....	31
Cuadro No. 3 Análisis de Uso de las plumas en la confección de prendas	36
Cuadro No. 4 Análisis de Uso de pedrería en la confección de prendas...	38
Cuadro No. 5 Análisis de Uso de abalorios en la confección de prenda...	39
Cuadro No. 6 Análisis de Uso de alambre en la confección de prendas...	39
Cuadro No. 7 Análisis de Uso de dispositivos electrónicos en la confección de prendas.....	40
Cuadro No. 8 Matriz de evaluación de factores internos.....	44
Cuadro No 9 Matriz de evaluación de factores externos.....	46
Cuadro No 10 Matriz de estrategias.....	49
Cuadro No. 11 Sexo de los encuestados.....	60
Cuadro No. 12 Edad de los encuestados.....	61
Cuadro No. 13 Ocupación del encuestado.....	62
Cuadro No. 14 Importancia de los trajes de fantasía en certámenes de belleza.....	63
Cuadro No. 15 Frecuencia de compra o vi trineo de trajes de fantasía....	64
Cuadro No. 16 Preferencia de medios masivos que difunden concursos de belleza.....	65
Cuadro No. 17 Valor a pagar por un traje de fantasía.....	66
Cuadro No. 18 Factor de elección de trajes de fantasía.....	67
Cuadro No. 19 Número de diseñadores nacionales e internacionales.....	68

Cuadro No. 20 Ranking de diseñadores de modas en Boutiques.....	69
Cuadro No. 21 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía.....	70
Cuadro No. 22 Conformidad con los diseños de trajes de fantasía.....	71
Cuadro No. 23 Razones de inconformidad con trajes de fantasía.....	72
Cuadro No. 24 Cambios necesarios en los trajes de fantasía.....	73
Cuadro No. 25 Conocimiento sobre mecatrónica.....	74
Cuadro No. 26 Factibilidad de usar mecatrónica en trajes de fantasía.....	75
Cuadro No. 27 Disposición a adquirir trajes de fantasía con mecatrónica	76
Cuadro No. 28 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas de Tungurahua.....	77
Cuadro No. 29 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas del Ecuador.....	78
Cuadro No. 30 Sexo del encuestado.....	79
Cuadro No. 31 Edad del encuestado.....	80
Cuadro No. 32 Ocupación del encuestado.....	81
Cuadro No. 33 Importancia de trajes de fantasía en certámenes de belleza.....	82
Cuadro No. 34 Frecuencia de compra de ropa de fantasía.....	83
Cuadro No. 35 Medios que difunden concursos de belleza.....	84
Cuadro No. 36 Preferencia de precio por compra de trajes de fantasía....	85
Cuadro No. 37 Factor de selección de trajes de fantasía.....	86
Cuadro No. 38 Conocimiento de diseñadores.....	87
Cuadro No. 39 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía.....	88
Cuadro No. 40 Inconformidad con los trajes de fantasía.....	89

Cuadro No. 41 Razones de la inconformidad.....	90
Cuadro No. 42 Cambios sugeridos para los trajes de fantasía.....	91
Cuadro No. 43 Nociones de mecatrónica.....	92
Cuadro No. 44 Factibilidad de inclusión de mecatrónica en trajes.....	93
Cuadro No. 45 Disposición a adquirir trajes con inclusión de mecatrónica.....	94
Cuadro No. 46 Inspiración para trajes en tradiciones de la provincia.....	95
Cuadro No. 47 Inspiración para trajes en tradiciones del Ecuador.....	96
Cuadro No. 48 Análisis de diseñadores.....	101

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1 Leyenda Muerta de frío.....	11
Gráfico No. 2 Leyenda El Tren Negro.....	12
Gráfico No. 3 Leyenda “La Joaquina”.....	13
Gráfico No. 4 Leyenda Tesoro de Atahualpa.....	15
Gráfico No. 5 Leyenda Las velas del amador.....	16
Gráfico No. 6 Leyenda La Laguna de Pisayambo.....	19
Gráfico No. 7 Leyenda La Laguna de Pisayambo.....	20
Gráfico No. 8 Leyenda La Laguna de Pisayambo.....	22
Gráfico No. 9 La ceremonia indígena del matrimonio.....	24
Gráfico No. 10 Espray mágico.....	53
Gráfico No. 11 Vestidos de boda hecho de un tejido que contiene alcohol poli vinílico,	54
Gráfico No. 12 Solar es el nuevo negro, inspirada en la tecnología fotovoltaica.	54
Gráfico No. 13 Pseudomorph.....	55
Gráfico No. 1 Sexo de los encuestados.....	60
Gráfico No. 2 Edad de los encuestados.....	61
Gráfico No. 3 Ocupación del encuestado.....	62
Gráfico No. 4 Importancia de los trajes de fantasía en certámenes de belleza.....	63
Gráfico No. 5 Frecuencia de compra o vitrineo de trajes de fantasía.....	64
Gráfico No. 6 Preferencia de medios masivos que difunden concursos de belleza.....	65
Gráfico No. 7 Valor a pagar por un traje de fantasía.....	66

Gráfico No. 8 Factor de elección de trajes de fantasía.....	67
Gráfico No. 9 Número de diseñadores nacionales e internacionales....	68
Gráfico No. 10 Ranking de diseñadores de modas en Boutiques.....	69
Gráfico No. 11 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía.....	70
Gráfico No. 12 Conformidad con los diseños de trajes de fantasía.....	71
Gráfico No. 13 Razones de inconformidad con trajes de fantasía.....	72
Gráfico No. 14 Cambios necesarios en los trajes de fantasía.....	73
Gráfico No. 15 Conocimiento sobre mecatrónica.....	74
Gráfico No. 16 Factibilidad de usar mecatrónica en trajes de fantasía.....	75
Gráfico No. 17 Disposición a adquirir trajes de fantasía con mecatrónica	76
Gráfico No. 18 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas de Tungurahua.....	77
Gráfico No. 19 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas del Ecuador.....	78
Gráfico No. 20 Sexo del encuestado.....	79
Gráfico No. 21 Edad del encuestado.....	80
Gráfico No. 22 Ocupación del encuestado.....	81
Gráfico No. 23 Importancia de trajes de fantasía en certámenes de belleza.....	82
Gráfico No. 24 Frecuencia de compra o vitrineo de ropa de fantasía...	83
Gráfico No. 25 Medios que difunden concursos de belleza.....	84
Gráfico No. 26 Preferencia de precio por compra de trajes de fantasía	85
Gráfico No. 27 Factor de selección de trajes de fantasía.....	86
Gráfico No. 28 Conocimiento de diseñadores.....	87

Gráfico No. 29 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía.....	88
Gráfico No. 30 Inconformidad con los trajes de fantasía.....	89
Gráfico No. 31 Razones de la inconformidad.....	90
Gráfico No. 32 Cambios sugeridos para los trajes de fantasía.....	91
Gráfico No. 33 Nociones de mecatrónica.....	92
Gráfico No. 34 Factibilidad de inclusión de mecatrónica en trajes.....	93
Gráfico No. 35 Disposición a adquirir trajes con inclusión de mecatrónica.....	94
Gráfico No. 36 Inspiración para trajes en tradiciones de la provincia.....	95
Gráfico No. 37 Inspiración para trajes en tradiciones del Ecuador.....	96

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen No. 1: Avestruz de dónde se extraen las plumas para los trajes...	36
Imagen No. 2: Ejemplar de las plumas utilizadas en los trajes de fantasía	37
Imagen No. 3: Inclusión de las plumas en trajes de fantasía (1).....	37
Imagen No. 4: Inclusión de las plumas en trajes de fantasía (2).....	37
Imagen No. 5 Diseño de trajes con plumas del diseñador Elie Saab.....	37
Imagen No. 6 Vestido de fiesta de tul sin mangas con plumas.....	37
Imagen No. 7: Aplicación de plumas gigantes de avestruz.....	38
Imagen No. 8 Aplicación de plumas de pavorreal.....	38
Imagen No. 9 Aplicación de cristalería en un traje de fantasía.....	38
Imagen No. 10 Aplicación de pedrería y cristales en trajes de fantasía...	38
Imagen No. 11 Abalorios de princesa y reina.....	39
Imagen No. 12 Brecas de abalorios.....	39
Imagen No. 13 Aplicación del alambre en la confección de trajes de fantasía.....	39
Imagen No. 14 Aplicación del alambre en la confección de trajes de fantasía.....	40
Imagen No. 15 Uso de dispositivos eléctricos en trajes de fantasía.....	41
Imagen No. 16 Traje de fantasía en el que se ha empleado mecatrónica..	41

RESUMEN EJECUTIVO

En la investigación sobre “Mecatrónica aplicada en un traje especial (fantasía), influenciado por las principales festividades culturales de la provincia de Tungurahua” se propuso analizar cualitativamente los trajes de fantasía, identificando la mejor alternativa de diseño para proponer un traje de fantasía, que conjugue la Mecatrónica como base de innovación. El tipo de Investigación al que corresponde este trabajo es de nivel exploratorio en el que se ha buscado reconocer los gustos y preferencias de la población objetivo, también conforma un trabajo de campo debido a la información recolectada por medio de una encuesta tanto de los propietarios de centros de moda, como también a diseñadores y docentes de la carrera de Diseño de Modas.

La metodología utilizada para llevar a cabo los objetivos fue Analítico-sintética, en base a la opinión de los involucrados, quienes mencionan que los trajes de fantasía son muy importantes para certámenes de belleza, gran parte de ellos compra trajes de fantasía una vez al año por un precio de 400 dólares, los concursos de belleza se difunden por Televisión, la prensa y el internet, siendo el diseño y el precio factores decisivos para la compra y donde Luis Tipán es el diseñador que más destaca.

OBJETIVO.

DESCRIPTORES: MECATRÓNICA, TRAJES DE FANTASÍA, CULTURAL, INNOVACIÓN, DISEÑADORES, CERTÁMENES.

ABSTRACT

In the research on "Mechatronics applied in a special costume (fantasy), influenced by the main cultural festivities of the province of Tungurahua" it was proposed to analyze qualitatively the costumes of fantasy, identifying the best alternative of design to propose a costume of fantasy, that Combines Mechatronics as a basis for innovation. The type of research that corresponds to this work is an exploratory level in which it has sought to recognize the tastes and preferences of the target population, also forms a field work due to the information collected through a survey of both the owners of Fashion centers, as well as designers and teachers of the fashion design career.

The methodology used to carry out the objectives was Analytical-synthetic, based on the opinion of those involved, who mention that fantasy costumes are very important for beauty contests, most of them buy fantasy costumes once a year For a price of 400 dollars, the beauty contests are spread by Television, the press and the internet, being the design and the price decisive factors for the purchase and where Luis Tipán is the designer who emphasizes more; The population recommends changing the colors, shape or texture of the suits and include mechatronics technology.

DESCRIPTORS: MECHATRONICS, FANTASY, CULTURAL, INNOVATION, DESIGNERS, OPINION, CONTESTS, VITRINEA, MASS MEDIA, CARNIVALS, TEXTURE

INTRODUCCIÓN

"La integración sinérgica de la ingeniería mecánica con la electrónica y el control inteligente por computadora en el diseño y manufactura de productos y procesos", son los términos por medio de los cuáles la UNESCO, hace un acercamiento a la definición de uno de los conceptos de mayor actualidad, de cuyos avances ni siquiera el campo de la Moda y el Diseño Textil, ha podido escapar fácilmente.

Para la periodista de Meta Actual, Paola Ruiz Rojas, la verdadera esencia de la Mecatrónica, es el diseño y construcción de sistemas mecánicos inteligentes", ésta "ciencia en plena formación", es una disciplina que fusiona las ingenierías mecánica, electrónica, de control e informática, ayudando a diseñar productos que involucren sistemas de control para el desarrollo tanto de productos como procesos inteligentes para facilitar las actividades del ser humano, siendo un gran punto a su favor, y el vínculo con cualquier otra área del conocimiento, la versatilidad.

Las necesidades latentes en las que infiere su participación, ésta interesante disciplina, son la automatización de la maquinaria para generar procesos productivos ágiles y confiables; la segunda, para crear productos inteligentes, que respondan a las necesidades del mundo moderno; y la tercera, no menos importante que las anteriores, armonizar entre los componentes mecánicos y electrónicos de las máquinas o productos en generar que se logren integrar

Los productos o procesos finalmente obtenidos, revelará características de mayor compactibilidad, menor costo, valor agregado para su funcionalidad, calidad y desempeño.

En la actualidad no existen procesos adecuados de diseño de trajes de fantasía dentro de los certámenes de belleza en el Ecuador, es por esta razón, que el presente proyecto, propone un concepto estilístico-filosófico, estudiado en detalle para la creación de esta línea de trajes de fantasía.

Para lograr ésta meta, se ha investigado acerca de la evolución de los trajes de fantasía en los certámenes de belleza más destacados del país, sin descuidar la moda y sus

aspectos más fundamentales como la semiótica, el color, las formas, siluetas, materiales y otros factores necesarios para lograr un proceso de diseño adecuado. Un complemento necesario, es el análisis de las distintas categorías de moda para ubicar al diseño de estos trajes dentro de una tipología específica de diseño ya que actualmente no se reconoce como tal. Dentro de éste ejercicio, se detectarán, las causas del problema, para finalmente confeccionar algunas propuestas de diseño de trajes de fantasía para este tipo de certámenes, dentro de los cuáles se vincule también el tema de la Mecatrónica.

Al existir varios certámenes de belleza en el Ecuador, se destaca la participación del diseño de trajes de fantasía, como una gran oportunidad de representar la riqueza de las culturas, la flora y la fauna como recursos naturales, además de las costumbres y tradiciones de cada región y provincia del país.

Estos concursos de belleza representan una valiosa oportunidad para todo diseñador de indagar, estudiar, analizar y reinterpretar toda la información cultural existente, para crear los diseños. Se puede aprovechar en el diseño de estas prendas, para añadirles un gran valor material y cultural., debido a la constante demanda del mercado de propuestas innovadoras de este tipo.

En el país, desde 1930, se ha venido desarrollando el certamen de belleza de Miss Ecuador, siendo, el uso de trajes de fantasía, un aspecto determinante en la elección, y en cuyo diseño han intervenido importantes personajes del país, incluyendo al pintor Oswaldo Guayasamin, la incrustación de accesorios y nuevas alternativas como la filigrana, flores naturales, cristales y bordados. Han sido innovaciones con alto índice de aceptación por parte de la población en general y es especial por el jurado calificador de cada evento.

Diseñadores de gran nombre como COCO CHANEL, CRISTIAN DIOR y YVES SAINT LAURENT fueron grandes influyentes en la liberación de las prendas de vestir de uso femenino.

Se puede ver en la actualidad, que a la hora de vestir, algo fundamental es la comodidad, pero a principios de siglo, lo principal era la silueta, sin importar que las prendas fueran incómodas o que cambiaran la anatomía humana como los corsés.

El evidente paso, de no utilizar maquillaje hasta volverse este en una necesidad casi básica para suplir la vanidad femenina. A mitad de siglo las tendencias musicales atraen a los jóvenes a llevar nuevos estilos de vestuario, tanto así que dejan de ser clones de sus padres para vestir de manera diferente. Al darse al mundo las drogas y la revolución sexual se exploran nuevas ideas que se llevan al vestuario, la ropa con colores fuertes, psicodélicos sin ninguna estructura como la de los hippies es muestra de ello.

Desde 1930 las mujeres rompen con el esquema de que los pantalones son solo de uso masculino y ya para 1965 se logra considerar esta prenda como de alta costura femenina apoyado por el diseñador YVES SAINT LAURENT. La ropa interior pasa de ser amplia e incómoda a ser una prenda de lujo que se puede y desea mostrar en exteriores con infinidad de aplicaciones y beneficios.

En su detalle, los mayores usuarios actuales de la Mecatrónica, incluyen a las empresas de la Industria de la Automatización: por ejemplo las de elementos computarizados y electromecánicos para controlar maquinarias y/o procesos industriales. (Revisado en <http://vestibular.brasilecola.com/guia-de-profissoes/engenharia-mecatronica.htm>, el 15-01-2016)

Otro conglomerado que está incrementando su demanda hacia los beneficios de la mecatrónica, incluye a las industrias, minera, manufactura, electricidad, comercio, comunicaciones y servicios; asimismo, por cuenta propia puede desarrollar la actividad profesional en gestión de empresas, ejecutando libremente servicios específicos requeridos por los clientes. (<http://vestibular.brasilecola.com/guia-de-profissoes/engenharia-mecatronica.htm>)

Para Giuseppe Michimani (2013), en “aportaciones y relaciones en mecatrónica y diseño textil”, en la industria de la moda, ésta novedosa rama de la Mecatrónica, podría ser muy útil ya que ayudaría a desarrollar diseños de productos textiles conforme a las necesidades reales y personalizadas del cliente, validar los materiales apropiados para

la manufactura de productos textiles a través de especificaciones técnicas, dirigir la manufactura y confección de productos textiles, anticipando como base estrictos estándares de calidad, administrar la producción textil de la confección mejorando el uso de los recursos de la empresa y algo mucho más interesante todavía para los diseñadores, la Mecatrónica, podría ayudar a administrar proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda.

La fusión de dos factores, hacen pensar que la industria de la moda estaría gobernada en un futuro próximo por, el uso de textiles inteligentes, creados por tecnología avanzada para brindan soluciones en el corto plazo, y la aplicación de la mecatrónica en el campo textil y diseño de modas, para la innovación de productos que faciliten las actividades del ser humano mediante tecnología.

Otras consideraciones que han de tomarse en cuenta para el uso adecuado de la Mecatrónica, son, su real valor ético en la industria, ayudando al bienestar de las personas, desarrollando competencia y profesionalidad, añadiendo confidencialidad y privacidad, y finalmente, asegurando compromisos de responsabilidad en la actuación profesional.

CAPÍTULO I

1. INVESTIGACIÓN

1.1 Problema /Oportunidad de diseño

La realización de éste proyecto nace como la respuesta a las constantes necesidades de innovación que exige el mercado local de la ciudad de Ambato, así como del centro del país, la inclusión de la Mecatrónica como ciencia en todos los campos del quehacer humano, se ha vuelto una necesidad insoslayable, pues las empresas no están dispuestas a perder participación en el mercado, por esta razón es que les conviene actualizarse, para ello deben generar productos que resuelvan problemas, pero que a la vez sean actuales y tengan vigencia por largo tiempo, mucho más si se trata de productos de moda, que requieren de innovación constante.

La escasa disponibilidad de este tipo de productos, confeccionados fusionando diferentes técnicas, ciencias y tendencias, son los determinantes de la preferencia de algunos mercados, en especial, de aquellos en que la innovación como factor decisivo, está bien determinada. La iniciativa de combinar los aspectos tecnológicos con la moda, es una tendencia en constante crecimiento en los países industrializados, tanto de América como de Europa y Asia, siendo éstos mercados, condicionantes de lo que se ha de utilizar a nivel global. Resulta entonces pertinente que se investigue y proponga al respecto.

Las prendas a elaborarse, tendrán una diferenciación marcada, en relación a la forma tradicional de diseñar, siendo ésta una actitud considerable, hay que tomar en cuenta que pasarelas y exhibidores, son una oportunidad de merchandising, importantísima para difundir lo novedoso y acostumbrarlo para comodidad del público y aliento del diseñador.

Los diferentes nichos de mercado, en diferentes productos y actividades socio-productivas, generan, como fruto de su evolución, nuevas necesidades que deben ser suplidas a tiempo. Esa es la mística de trabajo de las empresas de punta, descubrir y redescubrirse, se vuelve entonces un ejercicio necesario. El primero está enfocado en

reconocer las necesidades de diversificación e innovación que requieren los clientes, la creación de nuevas necesidades y la dotación de los productos que satisfagan esos requerimientos, entre ellos, confort, lujo, seguridad, elegancia, presencia, durabilidad, actualidad y otras, son solo ejemplos de factores que inciden en la selección de la vestimenta.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Aplicar la Mecatrónica en un traje de fantasía que esté influenciado por las principales festividades culturales de la Provincia de Tungurahua.

1.2.2 Objetivos específicos

- Analizar cualitativamente los trajes de fantasía dentro del mercado del vestido para certámenes, para reconocer las preferencias de los clientes.
- Identificar la mejor alternativa de diseño, utilizando métodos estadísticos para considerar las variables del mercado
- Diseñar un traje de fantasía, que conjugue la Mecatrónica como base de innovación, para brindarle al mercado una alternativa actualizada y diferente de acuerdo a las nuevas tendencias.

1.3 Justificación

Es conveniente llevar a cabo esta investigación, pues servirá para solucionar uno de los grandes inconvenientes que atraviesa la industria nacional del vestido, se trata de la innovación, pero apuntando al desarrollo tecnológico, influenciado a la vez por la necesidad de diseños innovadores, vistosos, espectaculares, fantasiosos y a la vez útiles.

El aporte de este proyecto a la teoría científica, es que servirá para enriquecer los conocimientos que tiene la sociedad ecuatoriana, especialmente aquel estrato vinculado con el desarrollo de vestimenta, sobre la inclusión de nuevas tecnologías para el diseño y confección de vestimenta y artículos, en la práctica textil y desarrollo de indumentaria; se espera promover una nueva cultura de producción, enfocada a considerar factores análogos para satisfacer realmente la demanda del mercado que cada día es más exigente, por otro lado éste proyecto es una propuesta vanguardista a la que será necesario promover con adecuadas técnicas de marketing mix para tener el éxito que se espera.

Los beneficios en el campo textil, incluyen el uso de nanotecnología en diseño de vestimenta y accesorios, así como la inclusión de la mecatrónica, permitan la elaboración de prendas con mayor número de posibilidades y una verdadera utilidad práctica, beneficiando de éste modo, tanto a industriales, artesanos y diseñadores.

Para el desarrollo de esta investigación, tanto en su planificación, ejecución, recolección y análisis de datos, diseño y confección de las prendas, se cuenta con la guía profesional experimentada, suficiente material de carácter bibliográfico y electrónico para consultas, tiempo suficiente para su realización, una inversión razonable y el auspicio institucional de la empresa interesada en que el estudio se realice.

1.4 Contextualización

El artículo sobre “Moda y Mecatrónica: fibras de alta tecnología” menciona que: El desarrollo de textiles de alta tecnología lleva unos cuantos años de investigación y desarrollo, desde el apareamiento de ensayos de carácter empírico orientados por la innovación, hasta la integración de varias ciencias para lograr modelos que satisfagan los más difíciles gustos, dentro de ésta armonía, aparece la inclusión de la tecnología (nanotecnología), y con ella, nuevos tejidos, como aquellos que cambian de color percibiendo el calor corporal o como “Jetconcept” e “Hydrofil”, usados para aportar calor a los buzos en temperaturas bajo cero, tal como ha introducido la marca Adidas.

Adicionalmente, ésta innovación no es la única razón por las que se emplean nuevos materiales, la demanda, también estará definida por las necesidades propias del ser humano, como por ejemplo los trajes de gala impermeables, o el uso del Nómex, una fibra que resiste a altas temperaturas, y que es usada en trajes para bomberos. (dandyssimo.com. Consultado 24/01/2016: 09h45 en <http://dandyssimo.com/moda-mecatronica-y-fibras-de-alta-tecnologia/>

Estas y otras formas de innovación extendidas en todo el mundo, incluyen el desarrollo de fibras tecnológicas, el uso y la aplicación de la mecatrónica, las tendencias más populares aparecidas en Asia y Europa y el descubrimiento de cada vez mayores y nuevas necesidades por parte de los consumidores. Un factor adicional y decisivo al momento de elegir, es el de la ciencia ficción, motivado por las obras de cine donde aparece el mundo cibernético que se entremezcla con el de carne y hueso, para lograr un amasijo tentador para la industria.

Respecto a la identificación de necesidades, aparecen aquellas que son muy humanas y propias de su desarrollo social, así como aquellas orientadas a la protección y conservación de la integridad, por ejemplo aquellos casos en los que la propensión a sufrir accidentes automovilísticos, hacen que los ciclistas busquen con mayor interés el uso de prendas que permitan a los conductores identificarlos fácilmente, inmediatamente aparece la inclusión de luces leds de gran intensidad con sensores de distancia para advertir a los automovilistas, según advierte istudyfashion.wordpress.com en su artículo “Moda, textiles y mecatrónica” consultado el 25/01/2016 (18h00) en:
<https://istudyfashion.wordpress.com/2014/08/31/moda-textiles-y-mecatronica/>

Resulta muy extraño, y se nota que muy poca gente, en especial diseñadores y otros profesionales de la moda, hayan imaginado siquiera que sea posible una combinación entre moda, tecnología, ingeniería y mecánica; sin embargo, el avance vertiginoso de la ciencia tiene mayor impacto al que está preparado el ser humano, sigue siendo un problema, el hecho de que la sociedad tarda en adaptarse a éstos cambios que su desarrollo mismo le exige. Lo que de alguna manera atenta contra su estabilidad.

En el artículo “Tecnología robótica al servicio de la moda”, la Universidad Carlos III de Madrid, registra que

Las compañías apoyadas por los institutos de ciencia, en especial el Vivero de Empresas del Parque Científico, han innovado el campo de la moda al introducir softwares basados en la robótica, como es el caso de SAMSAMIA con sus aplicación para celular – Dresscovery - que identifica un bolso con tan solo sacar una foto, o BEMEE quien con el sistema Proximus, es capaz de localizar a las personas que visitan un centro comercial para atender mejor sus intereses.
(Consultado en portal.uc3m.es, el 25/01/2016)

En el artículo “Textiles inteligentes en el CMB 2013”, donde se aborda el tema de “Moda del futuro: una convergencia de electrónica, robótica y nanotecnología”, Andrés García, director de Plataforma Bogotá: Laboratorio de Arte, Ciencia y Tecnología, sostiene que “los textiles siempre han sido inteligentes, en la medida en que el hombre, a lo largo de los siglos, ha empleado toda la técnica a su alcance para crear telas y prendas cada vez mejores. “Sin embargo, la moda del futuro es la convergencia de electrónica, robótica y nanotecnología”.

Ejemplos de ésta evolución necesaria, es el *Aerial*, del sello *KnoWear*, al frente del cual están *Peter Allen* y *Carla Ross Allen* (Estados Unidos), que se define como “un traje personal mediático”, pues tiene la capacidad de emitir música y sonidos gracias a condiciones como su tecnología radial satelital. Cuando la persona se pone la capucha, puede escuchar en sus audífonos y en privado la música que guste.

La moda del futuro se entiende entonces como la conjunción del trabajo del científico y también del artista, pues “las fronteras entre arte y ciencia se han venido diluyendo, ya que los científicos, cada vez más, ejercen un acto creativo y por su parte los artistas han venido adoptando el método científico”, es por ello que cuando ambos suman esfuerzos surgen obras verdaderamente memorables

Y aunque en América Latina la moda y la ropa inteligente son algo todavía incipiente, al menos por ahora, se trata de una tendencia que en otros lugares del mundo ha cobrado especial impulso. Al fin y al cabo esa tendencia empezó con la misma era digital, cuando lugares como el Massachusetts Institute of Technology (MIT) comenzó a tantear sus posibilidades.

Desde ésta perspectiva debe diferenciarse entre los profesionales mencionados:

Científico: Los científicos son los que realizan las investigaciones, en pos de una comprensión más integral de la naturaleza, incluyendo lo físico, matemático y social.

Artista: Del latín *ars*, persona que ejercita las artes y produce obras artísticas, el arte consiste en la expresión de sensaciones, emociones e ideas a través de recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.

Diseñador: Los diseñadores son responsables del desarrollo, en cuanto al proyecto, de un objeto, producto, o concepto. Los diseñadores trabajan según un proceso de diseño que comienza con la interpretación o detección de un problema o necesidad y culminan con la producción o construcción de la solución a este problema. En este proceso intervienen, entre muchas otras, habilidades que se relacionan con el manejo y conocimiento de las ciencias, auxiliares del diseño la tecnología, la psicología, la forma, la ergonomía, el lenguaje, la comunicación visual, la cultura general y una gran capacidad creativa.

1.4.1 Las leyendas, mitos y costumbres como inspiración

En vista de que se ha considerado como motivo de inspiración para el diseño de éstos trajes de fantasía a las principales festividades de la provincia de Tungurahua, conviene enumerarlas, en primera instancia, para posteriormente encontrar su sentido y símbolos representativos.

1.4.1.1 Leyendas

Las Leyendas más representativas de la provincia de Tungurahua son las siguientes:

a. Muerta de frío



Gráfico 1: Leyenda Muerta de frío
Fuente: Leyendas ,2013

En la ciudad de Ambato vivía Bienvenido Suárez, buscaba una esposa pues solamente ha salido con dos únicas chicas quienes al descubrir su pobreza se alejaron, era tan pobre que tenía que alquilar ropa para salir los domingos.

Un domingo por la tarde regresaba a su cuarto, pues su cita lo había plantado, por el parque la Merced vio a una chica sentada en una banca, ella se hallaba sola y su ropa totalmente empapada y se la veía con frío sus ojos estaban llorosos. Bienvenido se sentó al lado de ella y le preguntó por qué estaba triste, ella le dijo que su papá se enojó con ella, Bienvenido le aconsejó que volviera y le prestó su chompa para abrirla. La chica le dijo que al otro día le devolvería la chompa en el mismo lugar, cosa que no sucedió y como Bienvenido tenía que devolver la chompa alquilada fue hasta su casa, y al golpear salió un hombre de luto a quien le preguntó por Mercedes, y él le respondió que había muerto hace dos meses. Bienvenido relató lo sucedido, y el padre de Mercedes ante tanta incredulidad fueron al cementerio, en donde encontraron la chompa colgada en la reja del nicho, ante esto el padre concluyó diciendo: que el día que contrajo la neumonía, que fue la causa de su muerte estaba con esa vestimenta.

b. El Tren Negro



Gráfico 2: Leyenda El Tren Negro
Fuente: Leyendas 2013

En el límite entre la provincia de Tungurahua y Cotopaxi, cerca de Salcedo, está la laguna de Yambo, que tiene sus aguas verdosas, lo que no permite mirar más de un metro de profundidad.

Se cree también que la laguna está encantada, allí se hundió un tren del cual nunca se halló rastro alguno ni de los pasajeros tampoco.

Cuentan los moradores del sector que por la vía férrea que bordea peligrosamente las peñas sobre la laguna, corría un tren viejo, tan viejo y herrumbrado que parecía ser de color oscuro. La gente lo llamaba el tren negro.

Un Viernes Santo mientras hacía el recorrido de la tarde desde Quito hasta Riobamba, la locomotora tuvo que detenerse a la mitad del trayecto. Había llovido en la provincia de Cotopaxi y un gran derrumbe tapaba la vía. Los ferroviarios trabajaron el día entero para despejarle y solo cuando oscureció, los pasajeros se pudieron acomodar en los vagones y reiniciar la marcha.

El tren negro pasó pitando por Salcedo antes de las once de la noche; pero al llegar al sector de Yambo, donde los aguaceros habían arrastrado gran cantidad de lodo hacia los rieles, ocurrió el descarrilamiento con un rugido estruendoso. Los pasajeros, que dormían fatigados, despertaron al sentir que la máquina se precipitaba al vacío. Algunos alcanzaron a implorar a Dios por la salvación de sus almas. Otros pidieron perdón por ofender a Cristo al viajar en día santo.

El tren dejó escuchar su estrepitoso silbato en medio de la noche; como un monstruo agonizante cayó y se hundió en las aguas de la laguna sin fondo. Debido a que nunca se encontró rastro alguno se cree que todos los ocupantes perecieron.

Ellos se volvieron parte de la leyenda: cada Viernes Santo, a las doce de la noche, si uno pasa por la carretera hacia Ambato escuchará el espantoso silbato del tren negro, acompañado por los gritos de las almas condenadas que penan en el fondo de las aguas.

c. La oscura leyenda de “La Joaquina”



Gráfico No. 3 Leyenda “La Joaquina”
Fuente: Leyendas 2013

La Joaquina es el punto lúgubre de la vía a Píllaro. Las cruces que se observan en el kilómetro 10 contienen la tristeza de los deudos por las víctimas de los accidentes fatales ocurridos en la zona, pero también tejen la leyenda de una mujer que se suicidó por la traición de un chofer.

En esta “culebrera” carretera que comunica entre Ambato y Píllaro, donde el miércoles 26 de diciembre murieron otras 13 personas y 37 quedaron heridas, muchos conocen la historia de Joaquina, una hermosa mujer cuyo marido, un chofer, la habría traicionado. Ella al descubrir la ofensa corrió y se lanzó al precipicio. Años después, el espíritu de ella supuestamente se le aparecía a los conductores traicioneros que circulaban por ese sector de la vía a Píllaro y por ello lo habrían denominado con el nombre de la difunta, “La Joaquina”.

Hipólito Ronquillo, periodista ambateño y conocedor de las leyendas urbanas, relató sobre la historia tenebrosa, menciona que la Joaquina era una mujer muy bella que se enamoró de un mal hombre (Según la leyenda, al parecer era un chofer muy mujeriego, al descubrir la infidelidad de su cónyuge, ella no pudo soportar la traición y decidió poner fin a su existencia. La mujer decepcionada caminó por el sendero que había en aquella época y se lanzó al precipicio; más el cuerpo de la señora fue encontrado días después donde ahora se ha construido el santuario de La Virgen, en la vía Culapachán-Píllaro. (YIE)

Meses posteriores a este acontecimiento, en los años 60, empezaron a ver a una linda mujer vestida de negro que deambulaba cerca del lugar del suicidio, en esas épocas, para desplazarse hasta Ambato, los pillareños transitaban por un sendero o chaquiñán y con la utilización de caballos, mulas y asnos, según relató Ronquillo.

En aquella curva peligrosa, a los viajeros nocturnos y quienes andaban de “picaflor” se les aparecía la hermosa mujer vestida de negro. Los hombres embelesados la invitaban a que se subiera a la parte posterior de la montura del caballo. En el trayecto le hacían conversación, pero la mujer no respondía y cuando la regresaban a mirar se encontraban con una calavera que de los ojos irradiaba fulgurante luz. Las manos eran huesos. Lo demás cubría el vestido negro. Los galanes perdían la cordura al ver el espectro.

La vía asfaltada se construyó hace 70 años, contó Rosario Tenelema, habitante de Píllaro. La mujer ha escuchado sobre la leyenda, pero piensa que los accidentes en ese punto de la carretera ocurren por la imprudencia de los conductores, hace más de una década, en el punto La Joaquina, un bus con policías se fue al abismo. Más de 10 uniformados murieron y otros quedaron heridos. En el trayecto se observan las cruces y la leyenda en honor a los “Caballeros de la paz”.

Hay quienes afirman que cuando empezaron a circular vehículos a Píllaro no dejó de aparecer “La Joaquina”, pero en cambio los más crédulos dicen que han visto las sombras de personas en el lugar. “Mi papá contaba que los policías se aparecían para tocar sus instrumentos. Eran músicos los que murieron. Además, que siempre veían bultos en el sector La Joaquina”, dijo Marco Castillo, de 55 años, por coincidencia, en este tramo de la vía se han producido varios accidentes de tránsito con víctimas fatales. El último ocurrió el 26 de diciembre y los familiares de los deudos piden mayor control en la peligrosa vía.

Casualidad o no que la leyenda tenga que ver con los percances, en el sitio se requiere mayor señalización

d. Leyenda del Tesoro de Atahualpa



Gráfico No. 4 Leyenda Tesoro de Atahualpa
Fuente: Leyendas 2013

Cuando Atahualpa fue capturado por los españoles, cuenta la historia que, con el afán de recobrar su libertad, les ofreció un cuarto lleno de oro y dos de plata, objetos de estos preciosos metales comenzaron a llegar a Cajamarca (donde se encontraba Atahualpa cautivo) en caravanas de indígenas que venían de diferentes partes; sin embargo, debido a la grandeza del imperio Inca, la entrega del codiciado rescate demoraba.

Corría el rumor entre los captores de que el ejército del General Rumiñahui se acercaba para matar a Francisco Pizarro y los demás conquistadores, a quemar todo y liberar a Atahualpa, a tanto llegó el temor que, ocho meses después de la captura, el Inca fue asesinado. Se conoce que Pizarro se llevó la mayor parte del botín recaudado, pero no se sabe a ciencia cierta qué sucedió con el resto del rescate prometido, con las caravanas de oro y plata que iban en camino hacia Cajamarca. Al parecer, Rumiñahui pudo ocultar el rescate. Tras la muerte de Atahualpa, Pizarro se dirigió hacia el Cuzco y Sebastián de Benalcázar y se encontró con una ciudad saqueada e incendiada. Después de ocuparla, siguió el rastro de Rumiñahui que, según cuentan las crónicas, se encontraba en las peñas de los altos de Píllaro, cerca de los Llanganates.

Finalmente lo capturaron y lo quemaron en la plaza principal de Quito, pero no lograron conocer en dónde se encontraba escondido el tesoro. Hasta ahora no se sabe qué ocurrió con el tesoro de Rumiñahui, pese a las continuas expediciones que se han realizado. (uta leyendas 2013/07)

e. Las velas del amador



Gráfico No. 5 Leyenda Las velas del amador
Fuente: Ecuador leyendas, 2017

Don Juan Tenorio había llorado sobre la tumba de Doña Inés. Al final, acaso, había entendido que el Amor era una expiación. Por eso, en la escena del teatro se develaba una estatua. En medio de las sombras Doña Inés sale de su tumba y exclama: “Don Juan mi mano asegura/esta mano que a la altura/tendio tu contrito afán/y Dios perdona a Don Juan/al pie de la sepultura”.

Cuando el relato de Don Juan Tenorio, de José Zorrilla, cruzó el mar desde España, el actor llegó tan maltrecho que se lo confundió con cualquier personaje entregado a los lances amorosos. Y había una diferencia: los donjuanes de América no sufrían por amor. Sin embargo el personaje se había convertido en sinónimo de buscador de aventuras amorosas y por eso no fue casual que en San Miguelito, en Tungurahua, el cazador de fragancias del pueblo sea conocido como Don Tenorio, olvidándose el de Juan, porque hasta el nombre no había podido desembarcar de España.

Este mozuero llevaba una máxima: la empresa amorosa más ardua lo catapultaría a ser la admiración de todas las muchachas del pueblo. Por este motivo eligió a una hija de María, como se conocía a las doncellas que estaban con la profesión de beatas en el cuello. La joven llegaba temprano a la iglesia envuelta en una chalina negra y su cara cubierta de un velo casi imperceptible, aunque se podía intuir su cabellera larga. Don Tenorio la esperó con paciencia. Sabía que no hay diligencia mejor que la realizada con cautela.

La damisela declinó, al inició, la invitación pero ante los ruegos aceptó encontrarse en las primeras sombras de la tarde. Los jóvenes parecieron entenderse con las miradas. La mujer lo condujo hasta una casa apartada. Al cerrar la puerta una habitación mínima se develó ante la insistencia de un escaso fuego producido por siete velas. Las siluetas se proyectaron en las paredes ásperas con olor a tierra. Las sombras parecían disiparse y cuando Don Tenorio se acercó el leve resplandor se consumió. Las palabras se quedaron flotando en el aire. El joven llamó tiernamente a su futura amada pero no obtuvo respuesta. Después a tientas intentó localizar una cerilla pero fue inútil. Palpó la pared y tampoco encontró la salida.

Fue allí que comenzaron los fatigosos gritos envueltos en un eco bronco, en medio de una estancia oscura. Su cuerpo cayó al suelo sólo para comprobar que la tierra era más húmeda que antes. Para el tercer día Don Tenorio tenía la garganta lacerada y sus leves quejidos eran cada vez más distantes. Pero no dio tregua y siguió gritando mientras sus manos arañaban la pared, con rastros de sangre. Ese día el sepulturero del pueblo llegó más temprano y escucho unas voces que salían de una tumba.

Antes de que el aliento se le termine llego hasta la casa del teniente político con la inesperada noticia y la cara desencajada como un mal agüero. Cuando los dos hombres se dirigieron al cementerio ya les acompañaba una muchedumbre ansiosa por escuchar las voces que salían del cementerio. El panteonero, junto con algunos vecinos, cavó rápidamente la fosa y en medio de terrones negruzcos apareció la cabeza de Don Tenorio, con los ojos lastimados por la luz.

Fue sacado al vilo y antes que pudiera decir nada se arrodilló delante de medio pueblo y pidió perdón por su único delito: burlador de mujeres. Los viejos de San Miguelito aún no se ponen de acuerdo en las versiones del hecho. Hay quienes aseguran que Don Tenorio entró en un convento; otros dicen que un alma del otro mundo se enamoró del mozuelo. Más, en los textos de Zorrilla se puede encontrar una alegoría de lo sucedido en San Miguelito y es cuando la sombra de Doña Inés exclama:

Más tengo mi purgatorio
En este mármol mortuorio

Que labraron para mí.
Yo a Dios mi alma ofrecí
En precio de tu alma impura
y Dios, al ver la ternura
Conque te amaba mi afán
Espera a Don Juan
En tu misma sepultura.

f. La Laguna de Pisayambo (Leyenda del tesoro de los Incas)



Gráfico 6: Leyenda La Laguna de Pisayambo
Fuente: Leyendas urbanas, 2017

Cuentan los cronistas que en la época de la conquista vivía un español de apellido Valverde, quien estuvo casado con la hija de un cacique, quien era el jefe máximo de esta zona. Este español no tenía muchos recursos, en tal virtud al ver la precaria situación en la que vivían ellos, el padre de la chica le revela a su yerno el Sr. Valverde. Una historia en la cual se detallaba la trayectoria que siguió el General Rumiñahui, llevando el tesoro de Quito que servía, para el rescate de Atahualpa. Al ser ejecutado Atahualpa, Rumiñahui decidió esconder el tesoro en lo que hoy es el Parque Nacional Llanganates, del cual el suegro de Valverde fue el principal ejecutor.

El cacique invito a Valverde a realizar una jornada de 5 días, saliendo desde Píllaro hasta el lugar donde estaba el tesoro escondido de los Incas, con la condición que Valverde nunca revele el lugar donde se encontraba el tesoro. Los relatos indican que

Valverde entro en varias ocasiones saco grandes cantidades del tesoro; Valverde se convirtió en un hombre muy rico y regreso a vivir en España. Después de vivir muchos años en España, Valverde revelo el secreto de tales tesoros en un manuscrito dirigido al Rey de España. Este manuscrito desde esa época se le conoce como el Derrotero de Valverde.

El Rey de España encargo a un sacerdote de apellido Longo para que organice una expedición junto al gobernado de Tacunga (Latacunga). El Padre Longo llego a Ecuador y se entrevista con el gobernador y meses más tarde comienza la expedición; viajaron con 100 indígenas cargados de provisiones. El primer día salen de Píllaro y realizan el recorrido hasta el Cerro Guapa, lo que hoy corresponde a Huagraguasi, en donde deben pernoctar la noche, en la madrugada deben ponerse con sus espaldas con dirección a la ciudad de Ambato y mirar hacia el oriente donde localizarán una montaña con 5 picos que es el lugar donde deben llegar al término de la quinta jornada, donde se encuentra el tesoro de los Incas.

El segundo día remontan la cordillera y llegan hasta la Laguna de Antejos, en la madrugada tienen que realizar lo mismo del primer día; el tercer día la expedición llega hasta de Laguna de Yanococha, luego su descenso por el desaguadero del río golpe. Al amanecer del cuarto día el sacerdote Longo desaparece misteriosamente, sin encontrar rasgo alguno; luego de una infructuosa búsqueda, la expedición se da por vencida y deciden regresar; el gobernador de Tacunga escribe al Rey de España que el documento del Derrotero es totalmente falso porque la expedición fue un fracaso porque termino con la desaparición y posible muerte del padre Longo. (leyendas-urbanas).

g. La historia de la Huiña Güilli.



Gráfico No. 7 Leyenda La Laguna de Pisayambo

Fuente: Leyendas Urbanas, 2017

También llamado Uñaguilla, Uñaguille o Huiñi Huilli— tiene distintas versiones, pero, en lo que todas coinciden, es en su escenario: la región Interandina del Ecuador. En medio del páramo, en un camino desolado al lado de una quebrada, durante la noche, viajeros se pierden hasta escuchar el llanto de un bebé. Este clamor los atrae, evidentemente, y les urge ayudar al infante perdido.

El relato, transmitido oralmente por generaciones, toma diferentes rumbos en cada una de sus adaptaciones. La que rescataré pertenece a la colección de leyendas para niños, *Leyendas del Ecuador*, del escritor guayaquileño Édgar Allan García. La leyenda cuenta que, durante una noche oscura, José, un jugador de cartas tramposo, estaba retornando a su casa con los bolsillos llenos de dinero, la gente del pueblo donde hacía sus trucos sucios, harta de su presencia, decidió entregarle una botella llena de luciérnagas que lo iluminara por los senderos, para apurar su partida. Sin agradecer a nadie, José inició su caminata entre la niebla de los páramos de Quisapincha, cuidándose de no caer en la quebrada de Las Lajas.

De repente, desde la oscuridad insondable de la quebrada, el llanto de un bebé llegó a sus oídos. Aunque a este vividor no le interesaba ayudar a nadie, los lloriqueos desesperados le conmovieron tanto que descendió hasta ubicar la fuente del sonido. Mientras bajaba, soltó la botella de luciérnagas, que se rompió y lo dejó sin ninguna luz de guía. Encontró al infante, lo arrojó en su poncho y, casi en el acto, este dejó de llorar.

En el ascenso, José notó, extrañado, que la parte de su pecho, donde el niño estaba apoyado, empezó a calentarse, como una plancha de carbones encendidos. Intentó dejar al bebé en el suelo, pero sintió que una garra se le clavaba en el tórax. Horrorizado, escuchó que la criatura, con una voz gangosa y retumbante, le decía: —Ya te tengo. Regresó a ver su rostro y distinguió únicamente el brillo de unos colmillos afilados. —Ya te tengo y te voy a matar!- gritó el engendro. José, sorprendentemente, preguntó: —¿Por qué?!. El monstruo le respondió: —Porque eres una peste, eres egoísta!. Muerto de miedo, José se desmayó. Al siguiente día, despertó cuando el sol ya estaba muy alto. Convencido de que todo había sido un sueño, empezó a caminar hacia su pueblo. Escuchó, entonces, el llanto del bebé. Corrió aterrado, sin mirar atrás, y prometió que jamás volvería a robar y que ayudaría a quien se lo pidiera.

h. Leyenda de agua santa



Gráfico 8: Leyenda La Laguna de Pisayambo
Fuente: LEYENDA-DE-AGUA-SANTA, 2017

Baños debe su nombre y fama a la milagrosa estatua de Nuestra Señora del Rosario de Agua Santa que se encuentra en la iglesia central. Cuenta la leyenda que cuando la población acabada de fundarse había una pequeña choza que funcionaba como iglesia.

Una noche el sacristán vio que la imagen de la Virgen María abandonaba la choza acompañada de dos ángeles y se posó al pie del chorro de agua. Luego de que el fenómeno se repitiera varias veces, María apareció ante el cura y le declaró que su voluntad era que se le fabrique un templo al pie de la chorrera, asegurando que la Señora de los cielos, curaría a los enfermos que con mucha fe se bañaren en aquellas aguas. Así nació la leyenda de Baños de Agua Santa.

1.4.1.2 Costumbres y tradiciones

En las diferentes regiones del Ecuador, los diversos grupos poblacionales, resguardan y practican muchas costumbres y tradiciones heredadas de sus antepasados. Las tradiciones más notorias son el paseo del chagra, las danzas, las ollas encantadas, el gallo enterrado, los matrimonios particulares en cada pueblo o nacionalidad, bautizos, hasta, el corte de pelo, la celebración de todos santos, las guaguas de pan, el carnaval, los velorios en el campo y otras de origen nacional.

Los matrimonios, según lo mencionado, constituyen una de las mayores formas de perpetuar tanto la población como sus costumbres, es por eso que entre los pueblos aborígenes del Ecuador, ésta tradición ocupa un lugar preponderante dentro de la vida social.

i. Matrimonio indígena

En “La boda indígena, compromiso de amor y respeto” 16 de diciembre del 2015, publicado en el diario “La Hora”, menciona que éste rito fusiona las creencias; andina con católica: “El matrimonio indígena es una de las fiestas familiares más importantes que se respetan y son el centro de las personas que se fusionan a ese acto solemne”.

El matrimonio en general, consta de ciertas actividades que se pueden generalizar para la mayoría de matrimonios entre las poblaciones indígenas del Ecuador, el investigador Guaman, Julio caracteriza cada una de las etapas que son comunes para los matrimonios en éstas etnias.



Gráfico 9: La ceremonia indígena del matrimonio
Fuente: “La boda indígena,” diciembre del 2015, “La Hora”

Cortejo

En “El matrimonio indígena, preámbulo y ceremonia”, actualizado el 20 de enero del 2017 en diario Expreso, cuenta Mayanza, Carlos, que:

Mientras se llevan a cabo las cosechas, los varones suelen recoger pequeñas piedrecillas y se las arrojan al sombrero de quien cada joven deseara para sí, dentro de las tradiciones en los pueblos de Colta y Guamote en Chimborazo o Salasaca en Tungurahua, éste símbolo, marca un camino que posiblemente terminará en una boda indígena.

Si la fémina aceptaba este flirteo, permitía de buena gana el lanzamiento de las piedritas y accedía a cuidar el poncho quería decir que le gustaba, era como aceptar una declaración de amor.

Sin embargo la última palabra la darían los padres de la novia. Ellos debían estar de acuerdo con emparentarse con la familia del novio, cuyos miembros los visitarían para la pedida de mano, no sin llevar algún presente simbólico y brindarles algo de licor. Pero todo no queda ahí.

Para que el pretendiente pudiera contraer matrimonio con su amada, tendrá que convencer a sus suegros durante un día y medio, período en el cuál será sometido a diversas pruebas de trabajo en el campo, ofreciendo periódicamente presentes como licor y alimentos, para que finalmente aprobaran la unión. Tomado de “*El matrimonio indígena, preámbulo y ceremonia*”, actualizado el 20 de enero del 2017 en diario Expreso

Esa es la forma en que ancestralmente y hasta la actualidad se cumple con el ‘japitukuy’, que es el convencimiento o ‘palabreada’ en kichwa que el novio tiene que hacer para convencer a sus suegros.

En el caso particular del matrimonio Salasaca, existen algunas particularidades que han de diferenciarla del matrimonio común indígena, al respecto Masaquiza, C. (2009), afirma:

La tradición es que el joven Salasaca espera que la mujer salga de la casa a llevar el agua en un pondo de barro del manantial de agua. El joven sigue por atrás a la mujer y al regreso espera en un sitio especial para romper el pondo de agua que lleva la mujer en su espalda. Una vez que el hombre logro el objetivo se entiende que la mujer está comprometida a casar con el joven. Antes de eso la mujer se va a la casa para avisar a sus padres lo sucedido y que ya está comprometida para casar con el joven. El matrimonio Salasaca se celebra los días Domingos, pero más tradicionalmente se casan el domingo de ramos en la segunda semana de Abril y el 2 de noviembre el día de los difuntos de cada año.

Entrada.

“Los padres del novio que van a hacer ‘la entrada’ tienen que llevar un presente a los papás de la novia y planifican quienes pueden ser los padrinos para los prometidos y, una vez seleccionados, van a rogarles que acepten y después planifican el matrimonio civil y, posteriormente, el eclesiástico”, indica Guamán, J

De acuerdo con ésta tan arraigada tradición, los novios todavía no tienen autorización para convivir, mientras no se ha llevado a cabo el “matrimonio eclesiástico”

Matrimonio eclesiástico

De acuerdo con el mismo Guamán, J. ; “Los padrinos son quienes se encargan de que los novios utilicen el atuendo tradicional para la ceremonia, lo cual pueden comprarlo, alquilarlo, mandarlo a confeccionar o pedir a los ahijados anteriores que ayuden a buscar lo adecuado para el eclesiástico”

La vestimenta que se emplea en esta oportunidad es distintiva y sus detalles son respetados por generaciones, el novio lleva: pantalón corto, camisa blanca, zamarro, poncho negro de lana de borrego, sombrero grande y un pañuelo en la espalda; la novia, por su parte: pollera, anaco, camisa, balleta, collares, aretes, tupo, sombrero grande, una corona de varios colores, chal o bayetilla y un collar de plata blanca.

La celebración

Apenas los novios abandonan la iglesia, les aguardan un par de músicos que tocan un acordeón y un bombo, que son tocados largamente mientras que los recién casados, viajan a lomo de caballo en dirección del acto social en casa del novio, donde, es costumbre que:

Primero entre la novia, que llega por primera vez a la casa del que es su esposo. Después pasan los acompañantes para ubicarse en las mesas a la espera de que uno de los invitados dé ‘el parabién’ de la bienvenida.

A cada invitado le entregan un manojo de flores para que le lancen a los novios y exclaman el ‘¡Viva los novios!’. Entonces, a continuación se da la comilona, de lo cual se encarga el papá del novio. Se da caldo de res, carne, yuca, plátano y col. Después se sirven 12 ‘matiuchos’ que contienen papa, cuy, queso y pan.

“De los 12 ‘matiuchos’, uno es para el novio, la novia y su papá, otro para los padrinos, para quien dio el ‘parabien’, de acuerdo a la categoría. Esa comida va acompañada de una bebida” Guamán, J.

A la culminación del evento, le sigue el tradicional fandango.

j. La novia salasaka

A decir de Sinchigalo, H (2015) en “Estudio Semiótico de la vestimenta de la Cultura Salasaka y su influencia en la generación de Tendencias de Moda”, refiriéndose a la vestimenta de ésta población, menciona:

...todo lo que visten tiene un significado ancestral, sus rituales son referentes muy ricos para generar tendencias de moda, ésta comunidad está llena de colores vivos, la pacha mama es su principal fuente de inspiración para el desarrollo de sus tapices y otras artesanías que han logrado ser un icono de la comunidad para la sociedad (p.4)

Es particularmente interesante que al ser la provincia de Tungurahua un foco cultural, ésta tenga sus primeros destellos en las agrupaciones indígenas y los primeros colonos que habitaron éste sector, dentro de éstas culturas milenarias, destacan los Salasakas.

En el blog titulado “Culturas indígenas del Ecuador”, se refiere la vestimenta de éste importante grupo étnico como uno de los íconos más representativos del país en la llamada “Novia Salasaka”

El documento revisado, textualmente manifiesta:

La indumentaria femenina de diario se compone de: **anaco negro y estrecho** que llega hasta un punto intermedio entre la rodilla y el talón, sostenido por una faja llamada **huarmi chumbi**, dos **bayetas** de vara y media, una blanca **lishta** y otra oscura que cubre la espalda, las que se sostienen con el **tupo o topo**; en el uso del sombrero ocurre lo mismo que con los varones, sólo las personas mayores aún usan el sombrero blanco y el **pichu jirguita**. En la vestimenta ritual sobre salen la **ucupachallina**, que es una especie de manta que llevan las mujeres sobre los hombros (la novia y la madrina en la ceremonia matrimonial). La vestimenta usada por la mujer en las diferentes fiestas no es muy distinta de la que llevan a diario, se caracteriza por ser nueva y porque el **rebozo** es de color blanco y cuyos bordes llevan adornos de borlas de lana de colores vistosos y llamativos. (“Culturas indígenas del Ecuador”, revisado en <http://decimob001.blogspot.com/19/12/2016>)

Como una particularidad de éste sector vale la pena mencionar que aquí, se fabrican los populares chumbis que complementan la vestimenta indígena, en ésta última prenda, los artesanos plasman la naturaleza, la flora, la fauna, la vida cotidiana, las fiestas ancestrales, la cosmovisión y la historia del pueblo Salasaka.

Estas prendas que ajustan los anacos son importantes en la vestimenta de las mujeres de este lugar y de otras comunidades indígenas de Tungurahua y del país.

Resaltan sus atuendos compuestos por el anaco, la blusa blanca con bordados hechos a mano y la bayeta de color morado, rosado, verde o rojo. En la chumbi, que mide 2,50 metros de largo y de 10 a 15 centímetros de ancho, sobresalen los tonos como el morado, el verde, el rojo, el azul y el negro. También se puede identificar si una persona es soltera, casada o viuda por los colores que posee en su chumbi que lleva puesta. (Los chumbis salasakas tienen identidad propia. 20 de enero del 2016. La Hora Nacional)

Por otro lado, la realidad mencionada genera un sincretismo entre la religión católica y las costumbres paganas de los Incas, esta particular asociación permite que den a luz celebraciones tradicionales que se han mantenido durante toda la historia del Ecuador hasta la fecha, entre las que destacan el Corpus Cristus, Inti Raymi, San Juan, San

Pedro y San Pablo, el Paso del Niño, la Mama Negra celebrada en Latacunga, Semana Santa, la fiesta de todos santos, Año viejo, Los Santos Inocentes, la fiesta del Yamor (Otavalo), el Carnaval de Guaranda, el día de los Difuntos, etc. A continuación se expone el Calendario de Fiestas populares del Ecuador:

Fecha	Ciudad	Nacional	Local	Motivo
ENERO				
1ero.	Fiesta Nacional	X		Año nuevo: bailes, disfraces y máscaras.
1 al 6	Píllaro, Tungurahua		X	Diablada de Píllaro, desfiles por las calles de la ciudad, disfrazados como diablos con máscaras espectaculares.
5 y 6	Mocha, Tungurahua		X	Fiesta bailable, folclórica, Fiesta de Reyes Magos e inocentes y concurso de disfraces.
6	Ambato, Tungurahua		X	Festividades de los reyes magos, misa del niño, procesiones, villancicos, coros de las flores y la alegría.
6	Tisaleo, Tungurahua		X	Misa mayor: homenaje del niño Jesús en la cuna, presentación folklórica y bailes con el vestido nacional.
FEBRERO				
4	Patate, Tungurahua		X	Fiesta del Señor del Terremoto
26, 27 y 28	Ambato, Tungurahua		X	Feria de las Flores y las Frutas: desfiles, corso de flores y alegría, corrida de toros, ferias de artesanías y bailes populares.
26, 27 y 28	Baños, Tungurahua		X	Domingo de Carnaval, fiesta en honor la Virgen de Agua Santa
26, 27 y 28	Totoras-Salacas y Chicalpas, Tungurahua		X	Martes de carnaval: desfiles y comparsas de los caporales. Cambio de alcaldes.
MARZO				

ABRIL				
7	Quero, Tungurahua		X	Día del indio: Desfiles y Bailes
17	Cevallos, Tungurahua		X	Cantonización, eventos sociales y culturales, bailes populares.
MAYO				

14	Quero, Tungurahua		X	Día de la veneración de la Virgen del Monte, procesión, misa, bailes públicos, rodeo criollo, elección de la Chagra Bonita, corrida de toros de pueblo, festival folclórico y Feria Agrícola.
JUNIO				
15 al 21	Cañar, Cañar; Cuenca, Azuay; Salasaca y Pelileo, Tungurahua; Pujilí, Cotopaxi.		X	Corpus Christi: danzantes, bailes, misas y procesiones, quemazón de chamiza, juegos pirotécnicos y canelazo.
23 al 25	Mocha, Tungurahua		X	Fiestas patronales en honor a San Juan Bautista, quema de chamisa, elección de la reina, sesión solemne, 24 en la madrugada Salvas Indias y serenata, misa de fiesta, concurso de bandas y el 25 toros de matanza y toros populares.
JULIO				
Todo el mes	Mocha, Tungurahua		X	Commemoración de la llegada de la Virgen de la Paz, rodeo criollo, fines de semana culturales, festivales artísticos.
3	Tungurahua, Tungurahua		X	Provincialización de Tungurahua
22	Pelileo, Tungurahua		X	Aniversario de cantonización: desfiles, fiestas populares y eventos folklóricos.
27	Quero, Tungurahua		X	Fiesta de Cantonización, desfile folclórico, bailes populares, exposiciones, rodeo criollo, corrida de toros, corrida y desfile del chagra.
29	Píllaro, Tungurahua		X	Día de celebración del Apóstol Santiago el Viejo: Toros populares y atracciones.

AGOSTO				
	Pelileo, Tungurahua		X	Fiestas de los danzantes, actividades culturales, folclóricas y sociales.
10	Píllaro, Tungurahua		X	Fiesta de San Lorenzo: toros populares, mascaradas y bailes.
16	Huachi, Tungurahua		X	Fiestas de San Roque y San Jacinto, vísperas, chamiza, romería, misa, bandas populares y comida típica.

SEPTIEMBRE				
7	Píllaro, Tungurahua		X	Fiestas de la Niña María, bailes populares y eventos culturales.
7 y 8	San Miguelito de Píllaro, Tungurahua		X	Fiesta de la Natividad o de las Marías: reyes, loas, comparsas, toros populares y torneos de cintas.
13	Patate, Tungurahua		X	Fiesta de cantonización: inicia con la salida del animero sesión solemne, desfile, carrera de autos, bicicletas, motocross y jumping.
OCTUBRE				
	Baños de Agua Santa, Tungurahua		X	Fiestas de la Virgen de Agua Santa, juegos populares, procesión.
15	Cevallos, Tungurahua		X	Fiesta cultural de la Palla, Gran representación de la conquista española, en Tisaleo y Cevallos.
16 y 17	Tisaleo, Tungurahua		X	Santa Lucía y la Palla: Represión de la batalla entre españoles e indígenas. Desfiles, priostes y reyes.
NOVIEMBRE				
3	Baños, Tungurahua		X	Fiestas de Baños: desfiles, comparsas, bailes, bebidas y comida.
12	Ambato, Tungurahua		X	Independencia de Ambato, sesión solemne.
17	Tisaleo, Tungurahua		X	Fiesta de Cantonización, concursos de disfraces, elección de la reina, desfiles
DICIEMBRE				
16	Baños de Agua Santa, Tungurahua		X	Cantonización, desfile cívico, sesión solemne, elección de la reina, pregón, pirotecnia

Cuadro 1: Calendario de fiestas populares de la provincia de Tungurahua
Fuente: Dirección de Turismo de Tungurahua, 2016

La mayoría de certámenes de belleza para seleccionar a Miss Ecuador, se realizan en el mes de Marzo, como se puede ver en el siguiente cuadro histórico:

Fecha	Ciudad	Certamen
16/03/2012	La Libertad	Elección Miss Ecuador
08/03/2013	Guayaquil	Elección Miss Ecuador
14/03/2014	Guayaquil	Elección Miss Ecuador
19/03/2015	Guayaquil	Elección Miss Ecuador
12/03/2016	Machala	Elección Miss Ecuador

Cuadro 2: Calendario de certámenes Miss Ecuador 2015 a 2016,

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1 Equipo de formación y experiencia/organigrama

2.1.1 Semiótica

Para Eco, H (1986) en “La Estructura Ausente” “...en una primera aproximación, la semiótica, estudia todos los procesos culturales: aquellos en los que entran en juego agentes humanos que se ponen en contacto sirviéndose de convenciones sociales”. (pp: 22-23)

El mismo Humberto Eco, comenta que de aceptarse éste término en un sentido antropológico correcto, automáticamente aparecen dos fenómenos culturales de naturaleza comunicativa, siendo éstos; la fabricación y el uso de objetos y el intercambio parental como núcleo de una relación social institucionalizada, éstos juntamente con el lenguaje articulado, son los elementos constitutivos de todas las culturas, es decir que, la cultura es complementariamente, comunicación, humanidad y sociabilidad.

Por lo visto, el arte de comunicar es parte de la semiótica, en éste proyecto será empleado el significado cultural de las fiestas y eventos culturales más representativos de la provincia de Tungurahua, para que sean plasmados y luego difundidos a través de la creatividad en los diseños.

Finalmente, Del Olmo (2005: 1), ha manifestado con referencia al tema de semiótica en la moda que “para que la moda sea aceptada y consumida debe ser, en primer lugar, conocida y seguida, y ello sólo será posible si se conoce y se comunica”

2.1.2 Ergonomía

Sobre el principio de que “el beneficio que se brinde al usuario debe ser: resolver un problema en específico sin generar nuevos problemas”, Villareal, Carmen (2010) en *“La ergonomía es parte del proceso industrial”*, afirma que el confort a todo nivel para el ser humano, constituye la base del diseño de vestuario, de tal manera que la estructura/arquitectura, deberá reunir las condiciones de comodidad necesarias, para que el usuario/modelo, que exhiba el traje, sienta su armonía con su propia estructura anatómica.

De acuerdo con el Instituto Biomecánica de Valencia (1998): Se trata de un área multidisciplinaria en la que se estudian las características, necesidades, capacidades, habilidades de los seres humanos, siendo el principal propósito de ésta, adecuar los productos, las tareas, las herramientas, los espacios y el entorno en general a la capacidad y necesidades de las personas con el objeto de mejorar la eficiencia, la seguridad y el bienestar de los consumidores, usuarios o trabajador.

Es por lo tanto, la ergonomía, el grupo de condiciones de confort que debe reunir un producto, para satisfacer ciertas necesidades físicas y psíquicas de los usuarios.

2.1.3 Patronaje

Andrea Saltzman, (2004.p.85) en su libro *El cuerpo diseñado* manifiesta:

“Las líneas constructivas del vestido en general, son el correlato de las líneas de inflexión de la anatomía, de modo tal, de favorecer el modelaje de sus formas, su libertad de expresión y su movimiento. Ya sea en uniones de planos, pinzas o ajustes, se plantean desde la materialidad de la anatomía y se proyectan al vestido determinando la dimensión y la forma adecuada según el tipo de proyecto”

En referencia a la opinión de Saltzman, el diseñador de moda debe ser capaz de crear prendas de vestir, con características de sensibilidad enormemente desarrollada, además de una concepción clara y precisa de la anatomía del cuerpo humano en detalle, que apunte al logro de prendas que cumplan los requisitos de ergonomía, funcionalidad y belleza.

Las tan rebuscadas virtudes, le otorgan al diseñador de moda, la idoneidad para construir planos o moldes, lo que significa, traducir las formas del cuerpo al vestido en términos de lámina textil. La inspiración de éste profesional, a través de la historia ha sido la mujer, y su cuerpo; el hábitat a cubrir con un fin estético y/o artístico.

Un requisito definitivo e imprescindible en el diseño de vestuario, es el conocimiento sobre la anatomía del cuerpo, la aplicación de las mediciones corporales, cimentados en los principios básicos de ergonomía, para la construcción de la vestimenta.

En consideración de todo lo citado anteriormente, un método de patronaje viene siendo, una serie de pasos secuenciales, que permiten a través de un patrón básico, generar la construcción de una prenda de vestir, teniendo en cuenta no solo las medidas anatómicas, su aplicación técnica y su funcionalidad.

2.1.4 Equipo de trabajo en el proyecto de Trajes de fantasía aplicando Mecatrónica

Para el diseño y la confección de trajes de fantasía, se ha de conformar un equipo multidisciplinario cuyas características sean:

- Jefe de producción: Diseñador de moda
- Diseñadores: Profesionales en alta costura, patronaje y escalado
- Asesores tecnológicos: Técnicos en mecatrónica
- Confeccionistas: Personas con experiencia en confección y armado
- Compras y adquisiciones: Comisión.

2.2 Alianzas estratégicas

2.2.1 Contenido/inspiración

Las entidades con quienes es conveniente relacionarse para el diseño y elaboración de los trajes de fantasía, en su mayoría son de carácter público, entre ellas se pueden citar:

- Casa de la Cultura Ecuatoriana núcleo de Tungurahua
- Cámara de Turismo de Ambato
- Gobiernos Autónomos Descentralizados de los cantones de Tungurahua
- Tiendas de alquiler de trajes de fantasía

2.2.2 Mecatrónica

Mecatrónica vs Diseño

Catalogada por muchos, como el matrimonio perfecto entre la mecánica y la electrónica, la mecatrónica ha demostrado por casi tres décadas, que es mucho más que la simple unión de dos ingenierías. La integración interdisciplinaria es sin lugar a dudas, el recurso más importante que posee esta nueva tecnología, y la que le da el valor agregado respecto a otras que manejan conceptos similares. Los sistemas que convergen en la mecatrónica son:

- Sistema mecánico: encargado de la generación de fuerzas (motores, turbinas etc.)
- Sistema electrónico: partes y procesamiento de señales electrónicas.
- Sistema programable y de control: control de procesos (PLC).

La teoría de control está basada en la controlabilidad, a través del análisis lógico, de una situación y/o sistema, con el fin último de maximizar los beneficios de estos para la ciencia y la humanidad. El objetivo es eliminar toda incertidumbre y tener certeza del sistema para mejorarlo. Las alianzas estratégicas que se deben realizar en cuanto al componente tecnológico, comprenden a los siguientes tipos de profesionales:


- Ing. Mecatrónica
- Ing. Electrónico
- Taller de asesoría en microelectrónica Ases Corp de Ambato

2.2.3 Materias primas



En el ámbito de los materiales, la selección de los más aptos para el diseño de un traje de fantasía es uno de los pasos más importantes dentro del proceso estilístico, para lo cual es recomendado fundamentarse en toda la investigación realizada a cerca del tema de inspiración así como de las tendencias que se pretenden utilizar.

Existe una gran variedad de materiales y texturas que resultan apropiados para la confección de un traje, si bien esto depende directamente del criterio del diseñador y lo que él considere más apropiado para su diseño, se puede nombrar de manera general que existen ciertos materiales que casi nunca faltan en la elaboración de un traje de fantasía.

Las plumas son un elemento que frecuentemente está presente en un traje típico, al parecer es un elemento que resulta muy útil y versátil además de que es un medio semiológico de elegancia y distinción.


IMAGEN	ANÁLISIS	FUENTE
	<p>Imagen No. 1: Avestruz de dónde se extraen las plumas para los trajes</p> <p>El avestruz, es una de las principales especies de aves de las cuáles se extraen las plumas que se utilizarán en la decoración tanto de prendas como de accesorios de trajes de fantasía debido a su gran tamaño, calidad y versatilidad, toda vez que es posible encontrar diferentes tamaños de plumas, grosores, brillos, se pueden doblar, recortar, coser, pegar y pintar sin pérdida del material.</p>	<p>https://es.pinterest.com/pin/481674122621612417/</p>


	<p>Imagen No. 2: Ejemplar de las plumas utilizadas en los trajes de fantasía</p> <p>Las plumas para los trajes de fantasía, tienen propiedades específicas sobre el resto de materiales empleados en la confección, en especial, que son fácilmente vulnerables para la forma el tamaño, color y función dentro de un traje.</p>	<p>https://es.pinterest.com/pin/483292603740322185/</p>
	<p>Imagen No. 3: Inclusión de las plumas en trajes de fantasía (1)</p> <p>En la imagen anterior puede verse, en función de la vulnerabilidad al color y al brillo, que se han empleado plumas tratadas y en tono oscuro para los atributos ya mencionados</p>	<p>http://www.tendencias.com/tendencias/las-plumas-nos-invaden</p>
	<p>Imagen No. 4: Inclusión de las plumas en trajes de fantasía (2)</p> <p>En la imagen se puede verificar que las plumas se utilizan tanto para elaborar faldas como para blusas con la intención de resaltar la figura femenina, en ésta blusa, han sido empleadas generosamente plumas de color negro.</p>	<p>http://www.tendencias.com/tendencias/las-plumas-nos-invaden</p>
	<p>Imagen No. 5 Diseño de trajes con plumas del diseñador Elie Saab</p> <p>En la figura, destaca la versatilidad como propiedad dominante en las plumas haciendo su aparición en diferentes trajes, otorgándoles presencia y resaltando el volumen de la silueta femenina.</p>	<p>http://www.tendencias.com/tendencias/de-la-pasarela-a-la-calle-las-plumas-siguen-siendo-tendencia</p>
	<p>Imagen No. 6 Vestido de fiesta de tul sin mangas con plumas</p> <p>El uso de plumas, permite lograr trajes bastante elaborados, en la figura han sido empleadas en forma discreta.</p>	<p>http://www.milano.com/es/producto/vestido-de-fiesta-de-tul-sin-mangas-con-plumas-y-cuentas-p360965.html</p>

	<p>Imagen No. 7: Aplicación de plumas gigantes de avestruz</p> <p>La figura anterior, demuestra como el uso abundante de plumas de avestruz ha sido utilizado generosamente otorgándole un carácter de realeza al diseño de este traje de fantasía.</p>	<p>https://www.google.com.ec/search?q=trajes+de+fantasia+con+plumas&rlz</p>
	<p>Imagen No. 8 Aplicación de plumas de pavorreal</p> <p>Las plumas de pavo real, tienen su propio encanto, otorgándole de atractivos bastante llamativos al traje exhibido en la imagen No. 8.</p>	<p>https://www.google.com.ec/search?q=trajes+de+fantasia+con+plumas&rlz</p>



Cuadro No. 3 Análisis de Uso de las plumas en la confección de prendas

Fuente. Internet

IMAGEN	ANÁLISIS	FUENTE
	<p>Imagen No. 9 Aplicación de cristalería en un traje de fantasía</p> <p>El manejo de piedras y cristales resulta muy útil también ya que estos permiten destacar ciertos detalles especiales que puede tener un diseño.</p>	<p>https://medelhi.wordpress.com/category/vestido-de-miss-venezuela/</p>

	<p>Imagen No. 10 Aplicación de pedrería y cristales en trajes de fantasía</p> <p>En la imagen, la pedrería le otorga un tono de rigidez al diseño resaltando la figura femenina en cada caso exhibido.</p>	<p>http://cuadroder einasdragspr.bli goo.es/florecier on-como-la-primavera-y-vestidas-de-flores-mostraron-sus-encantos</p>
---	--	--



Cuadro No. 4 Análisis de Uso de pedrería en la confección de prendas

IMAGEN	ANÁLISIS	FUENTE
	<p>Imagen No. 11 Abalorios de princesa y reina</p> <p>Se conoce con éste nombre a las cuentas o mostacillas, a diversos tipos de elementos confeccionados en múltiples formas, materiales, colores y diseños utilizados para confeccionar collares, pulseras u otros objetos para decoración personal. Existen abalorios estructurados con distintos materiales, colores, formas y calidades. Dentro de toda ésta variedad, destacan los cristales, entre los que se destacan el austríaco, el de Bohemia o "cristal checo" y el de Murano.</p>	<p>http://www.alanaglassbeads.com/blog/wp-content/uploads/2014/05/Mu%C3%B1ecas-de-abalorios-Princesa-y-Reina.jpg</p>
	<p>Imagen No. 12 Blecas de abalorios</p> <p>Los abalorios combinan de una manera extraordinaria con las plumas mejorando las posibilidades para cada nuevo diseño, potenciándolo.</p>	<p>https://s-media-cache-ak0.pinning.com/236x/1c/6d/03/1c6d03e2c316c8e10eacda2844fcb628.jpg</p>

Cuadro No. 5 Análisis de Uso de abalorios en la confección de prendas
Fuente. Internet

Estructuras de trajes de fantasía



Los trajes de fantasía, en virtud de su misma complejidad, deben tener un soporte físico adicional sobre el cual se asientan las diferentes inspiraciones del diseñador, estas estructuras están construidas con materiales como alambre, broches, garras, uniones, ganchos, bisagras, cartón, plástico y otras.

IMAGEN	ANÁLISIS	FUENTE
	<p>Imagen No. 13 Aplicación del alambre en la confección de trajes de fantasía</p> <p>Cartón, Plástico, Styroplan, Alambre.- estos cuatro materiales son muy utilizados especialmente para tocados y accesorios complementarios a un diseño, resultan muy versátiles y prácticos ya que dependiendo de la necesidad de la pieza se puede escoger entre alguno de estos materiales según más fácilmente se acomode.</p>	<p>https://www.pinterest.com/aperalta2013/trajestipicos/</p>
	<p>Imagen No. 14 Aplicación del alambre en la confección de trajes de fantasía</p> <p>El empleo de los materiales mencionados, tiene un carácter más estructural que estético, el alambre y el cartón son bastante versátiles, por otro lado el plástico puede llegar a ser conveniente debido a su potencial ergonómico utilizado convenientemente.</p>	<p>https://es.pinterest.com/pin/4644405843905010/</p>

Cuadro No. 6 Análisis de Uso de alambre en la confección de prendas

Fuente. Internet

Dispositivos electromecánicos.

IMAGEN	ANÁLISIS	FUENTE
	<p>Imagen No. 15 Uso de dispositivos eléctricos en trajes de fantasía</p>	<p>http://www.noticierodigital.com/2012/12/fotomiss-guatemala-universo-2012-peligrosamente-navidena/</p>
	<p>Imagen No. 16 Traje de fantasía en el que se ha empleado mecatrónica.</p> <p>El empleo de dispositivos electro-mecánicos, no es una tendencia nueva, sin embargo siempre que han sido utilizados lo han hecho deslumbrando a los espectadores gratamente.</p>	<p>http://es.123rf.com/photo_23526759_mujer-de-latex-sexy-en-futuros-luces-de-neon-azul-del-traje.html</p>

Cuadro No. 7 Análisis de Uso de dispositivos electrónicos en la confección de prendas

Fuente .Internet

2.3 Análisis Estratégico (FODA)

Mediante el uso del análisis FODA, se detallan cada uno de los factores claves para el éxito del proyecto de Mecatrónica aplicada en un traje de fantasía, influenciado por las principales festividades culturales de la provincia de Tungurahua, el procedimiento mencionado incluirá el detalle de cada factor tanto interno como externo, la ponderación correspondiente a los mismos con el objeto de clasificarlos de acuerdo a su nivel de intensidad, y su confrontación para definir las estrategias de éxito del proyecto en su puesta en marcha.

Detección de los factores inherentes al proyecto

Factores internos: Fortalezas y Debilidades (F-D)

2.3.1 Fortalezas

- Administración y dirección en manos propias.
- El diseño de los trajes de fantasía en los que se aplique la mecatrónica está perfectamente vinculado con el adelanto tecnológico.
- Existencia de personal capacitado para diseñar trajes de fantasía de alta calidad.
- Confiabilidad del personal encargado de la propuesta.
- Disponibilidad de todo tipo de materiales como la filigrana, flores naturales, cristales y bordados, en el país.
- Conocimiento cabal de las principales festividades y sus características en la provincia de Tungurahua, que faciliten el diseño de las prendas.
- Asesoría especializada para el desarrollo del proyecto.
- Disponibilidad de recursos financieros.
- Excelentes relaciones con proveedores.
- Uso de materias primas e insumos de excelente calidad.
- Alta demanda

2.3.2 Debilidades

- Los productos innovadores tienen un elevado riesgo potencial.
- Desarrollo incipiente de la moda y ropa inteligente.
- Electrónica, robótica y nanotecnología son términos aún desconocidos en gran parte de la población consumidora.
- Lenta adaptación social a los cambios tecnológicos.
- Limitado reconocimiento del mercado actual en cuanto a gustos y preferencias.
- Reducido conocimiento respecto a los procesos de confección de trajes de fantasía con el uso de nuevas tecnologías.

Factores externos: Oportunidades y Amenazas

2.3.3 Oportunidades

- Costos elevados de las materias primas e insumos.
- Mercado amplio y en franco crecimiento para productos de vanguardia.
- Clientes actuales y potenciales guiados por la novedad y diversificación.
- La identificación de necesidades de desarrollo social propias, como la protección y conservación de la integridad.
- Inexistencia de procesos adecuados de diseño de trajes de fantasía dentro de los certámenes de belleza en el Ecuador.
- Posibilidad de explorar materiales nuevos e innovadores.
- Representar la riqueza de las culturas, la flora y la fauna como recursos naturales del Ecuador.
- La Mecatrónica, ayudaría a desarrollar diseños de productos textiles conforme a las necesidades reales y personalizadas del cliente.
- El uso de la Mecatrónica, permitirá validar los materiales apropiados para la manufactura así como dirigir la manufactura y confección de productos textiles través de especificaciones técnicas.

- La aplicación de la Mecatrónica, ayudara a garantizar la calidad de la producción, mejorando el uso de los recursos de la empresa.
- La Mecatrónica garantizara la administración de proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda.
- Las pasarelas y exhibidores, son una oportunidad de merchandising, importantísima para difundir lo novedoso.
- Existencia de gran interés por parte de los diseñadores de modas.
- Apertura de nuevos mercados.
- Evolución del diseño

2.3.4 Amenazas

- Desarrollo del mercado de la innovación por otras fuerzas competitivas.
- Uso de fibras tecnológicas por parte de la competencia.
- Inestabilidad de los precios de materia prima e insumos en el país.
- Desconocimiento de parámetros de valoración por parte de los evaluadores de la moda tecnológica.
- Existencia de productos sustitutos a menor costo.
- Competencia desleal

2.3.5 Evaluación de puntos fuertes y débiles, oportunidades y amenazas

EVALUACION PARA FACTORES INTERNOS

Matriz de evaluación para los factores internos.

La presente matriz determina de forma cuantitativa el predominio de fortalezas o debilidades más eminentes para el proyecto; asignando una ponderación que va de 0.0 (sin importancia), hasta 1.0 (de mayor importancia). Posteriormente se realiza una ponderación de los factores indicados, considerándose a 1, como debilidad importante, 2 la menos importante, 3 a la fortaleza menor y finalmente 4 a la de mayor importancia.

FACTORES INTERNOS CLAVES	PONDER (n/1)	CLASIF.	RESULTADO PONDERADO
FORTALEZAS			
Administración y dirección en manos propias.	0.064	4	0.256
El diseño de los trajes de fantasía en los que se aplique la mecatrónica está perfectamente vinculado con el adelanto tecnológico.	0.056	3	0.168
Existencia de personal bien capacitado para diseñar trajes de fantasía de alta calidad.	0.072	4	0.288
Experiencia y confiabilidad del personal encargado de la propuesta.	0.06	4	0.24
Disponibilidad de todo tipo de accesorios como la filigrana, flores naturales, cristales y bordados, en el país.	0.056	4	0.224
Conocimiento cabal de las principales festividades y sus características en la provincia de Tungurahua, que faciliten el diseño de las prendas.	0.064	3	0.192
Asesoría especializada para el desarrollo del proyecto.	0.06	3	0.18
Disponibilidad de recursos financieros.	0.072	4	0.288
Excelentes relaciones con proveedores.	0,048	3	0.144
Uso de materias primas e insumos de excelente calidad.	0.072	4	0.288
DEBILIDADES			
Los productos innovadores tienen un elevado riesgo potencial.	0.072	1	0.072
Desarrollo incipiente de la moda y ropa inteligente.	0,068	2	0.136
Electrónica, robótica y nanotecnología son términos aún desconocidos en gran parte de la población consumidora.	0,048	1	0.048
Lenta adaptación social a los cambios tecnológicos.	0,048	1	0.048
Limitado reconocimiento del mercado actual en cuanto a gustos y preferencias.	0.072	1	0.072
Reducido conocimiento respecto a los procesos de confección de trajes de fantasía con el uso de nuevas tecnologías.	0.068	2	0.136
TOTAL	1.00		

Cuadro No. 8 Matriz de evaluación de factores internos

Ponderación:	1.00
Sin importancia:	0.01
Muy importante	1.00

Clasificación: Se asigna

- 1 = Debilidad grave o muy importante
- 2 = Debilidad Menor
- 3 = Fortaleza Menor
- 4 = Fortaleza Importante

Conclusión.

Una vez ponderados los valores de acuerdo a su nivel de importancia para el proyecto, y el impacto de los mismos ya sean considerados como fortalezas y debilidades, se ha podido determinar que las fortalezas más importantes que tiene el proyecto de Mecatrónica aplicada a los trajes de fantasía, son la existencia de personal bien capacitado para diseñar trajes de fantasía de alta calidad, la disponibilidad de recursos financieros para invertirlos en los nuevos diseños y el uso de materias primas e insumos de excelente calidad. Todos estos factores deberán ser potenciados durante la marcha del proyecto para obtener resultados que sean óptimos.

En referencia a las debilidades que se han identificado, las más graves por las que atraviesa el proyecto que se piensa implementar, son dos principalmente, las ciencias modernas como la electrónica, robótica y nanotecnología, los cuales son términos aún desconocidos en gran parte de la población consumidora y aunque no sean decisivos al momento de adquirir una prenda, si causarían cierta resistencia a su adquisición pues existe otro factor coyuntural que afectaría a la propuesta realizada como lo es la lenta adaptación social a los cambios tecnológicos, los mismos que muchas veces son recibidos con desagrado.

Evaluación para los factores externos.

La presente matriz determina de forma cuantitativa la jerarquía de oportunidades y amenazas decisivas para el proyecto, dentro de su identificación se han tomado en cuenta los factores externos más críticos, a los que se les ha asignado una ponderación que va de 0.01: sin importancia, hasta 1.0: de mayor importancia. Posteriormente se realiza una calificación a los factores indicados que va desde: 1 como amenaza

importante, 2 la menos importante, 3 a la oportunidad menor y 4 a la de más importancia.

FACTORES INTERNOS CLAVES	PONDER	CLASIF	RESULTADO PONDERADO
OPORTUNIDADES			
Mercado amplio y en franco crecimiento para productos de vanguardia.	0.056	4	0.225
Clientes actuales y potenciales guiados por la novedad y diversificación.	0.063	3	0.567
La identificación de necesidades de desarrollo social propias, como la protección y conservación de la integridad.	0.042	3	0.127
Inexistencia de procesos adecuados de diseño de trajes de fantasía dentro de los certámenes de belleza en el Ecuador.	0.063	3	0.567
Posibilidad de explorar materiales nuevos e innovadores.	0.056	3	0.169
Representar la riqueza de las culturas, la flora y la fauna como recursos naturales del Ecuador.	0.063	4	0.253
La Mecatrónica, ayudaría a desarrollar diseños de productos textiles conforme a las necesidades reales y personalizadas del cliente.	0.063	4	0.253
El uso de la Mecatrónica, permitirá validar los materiales apropiados para la manufactura así como dirigir la manufactura y confección de productos textiles través de especificaciones técnicas.	0.063	3	0.190
La aplicación de la Mecatrónica, ayudara a garantizar la calidad de la producción, mejorando el uso de los recursos de la empresa.	0.056	3	0.169
La Mecatrónica garantizara la administración de proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda.	0.063	4	0.253
Las pasarelas y exhibidores, son una oportunidad de merchandising, importantísima para difundir lo novedoso.	0.049	3	0.148
Existencia de gran interés por parte de los diseñadores de modas.	0.056	3	0.169
Apertura de nuevos mercados.	0.049	3	0.148
AMENAZAS			
Desarrollo del mercado de la innovación por otras fuerzas competitivas.	0.063	1	0.063
Uso de fibras tecnológicas por parte de la competencia.	0.056	2	0.112
Inestabilidad de los precios de materia prima e insumos en el país.	0.035	2	0.070
Desconocimiento de parámetros de valoración por parte de los evaluadores de la moda tecnológica.	0.056	1	0.056
Existencia de productos sustitutos a menor costo.	0.042	2	0.084
TOTAL	142	1	

Cuadro No 9 Matriz de evaluación de factores externos

Ponderación:

Sin importancia: 0.01

Muy importante 1.00

Clasificación: Se asigna

1 = Amenaza grave o muy importante

2 = Amenaza Menor

3 = Oportunidad Menor

4 = Oportunidad Importante

Conclusión.

En el ámbito de las oportunidades que denota el proyecto, se puede ver que la ponderación y el análisis realizado, sugieren un valor de éxito a la iniciativa planteada, ya que factores como la novedad y diversificación con las que los clientes actuales y potenciales son guiados y, el aún escaso desarrollo de procesos adecuados de diseño de trajes de fantasía dentro de los certámenes de belleza en el Ecuador, son las grandes plataformas que impulsarían este trabajo.

A los mencionados factores, se deben añadir otros que alcanzaron altos puntajes dentro de la evaluación. Estos son los relativos al uso y aplicación de la Mecatrónica, como adelanto tecnológico, pues ésta, ayudaría a desarrollar diseños de productos textiles conforme a las necesidades reales y personalizadas del cliente y a la misma Mecatrónica bien aplicada, garantizaría la administración de proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda.

Desarrollo de estrategias del proyecto

Para descubrir las estrategias con las que el proyecto debe intervenir dentro del ámbito productivo, y las diferentes formas de penetración que tendrá el mismo en el

mercado consumidor, se emplea una matriz FODA, donde todos los factores identificados se confrontan para ayudar al descubrimiento de las actividades más oportunas para garantizar el éxito:

Desarrollo de estrategias de éxito para el proyecto

<p style="text-align: center;">FACTORES INTERNOS</p> <p>FACTORES EXTERNOS</p>	<p>FORTALEZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Administración y dirección en manos propias. • Excelente vinculación tecnológica del proyecto. • Personal bien capacitado en diseño de alta calidad. • Experiencia y confiabilidad del personal. • Disponibilidad de todo tipo de accesorios en el país. • Conocimiento de riqueza cultural de la provincia de Tungurahua. • Disponibilidad de asesoría especializada. • Disponibilidad de recursos financieros. • Excelentes relaciones con proveedores. • Uso de materias primas e insumos de excelente calidad. 	<p>DEBILIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elevado riesgo potencial por innovación. • Escaso desarrollo de la moda y ropa inteligente. • Desconocimiento social sobre la Mecatrónica • Lenta adaptación social a los cambios tecnológicos. • Limitado reconocimiento en gustos y preferencias. • Limitaciones cognitivas sobre confección de trajes de fantasía con nuevas tecnologías.
<p>OPORTUNIDADES</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mercado en crecimiento para productos de vanguardia. • Clientes guiados por la novedad y diversificación. • Necesidades de protección y conservación de la integridad permanentes. • No estandarización de procesos de elaboración de trajes de fantasía. • Posibilidad de explorar materiales nuevos e innovadores. • Explotación de la cultura local. • Desarrollo de textiles y moda personalizado al cliente. • Uso de la Mecatrónica, en manejo de especificaciones técnicas. • Aplicación de la Mecatrónica, como garantía de calidad de la producción. • Administración de proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda. • Exhibición en pasarelas y exhibidores públicos • Interés de los diseñadores de modas. • Apertura de nuevos mercados. 	<p>ESTRATEGIAS F-O</p> <p>Identificación y aprovechamiento del mercado de vanguardia para introducir moda tecnológica</p> <p>Aprovechamiento de la experiencia e inspiración de diseñadores para plasmar la cultura local.</p> <p>Uso de materiales, accesorios, textiles y tecnología mecatrónica, para garantizar la protección, confort y estética de alta calidad en los productos obtenidos.</p>	<p>ESTRATEGIAS D-O</p> <p>Reconocimiento del mercado actual y potencial, mediante el uso de fuentes documentales, entrevistas y encuestas.</p> <p>Empleo de paquetes informáticos para patronaje, escalado y reingeniería de los procesos de producción de trajes de fantasía.</p> <p>Difundir el desarrollo de trajes de fantasía con el uso de adelantos tecnológicos eventos a nivel local como la presentación de candidatas y exposiciones relacionadas con la moda.</p>
<p>AMENAZAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo vertiginoso de la competencia. • Uso de fibras tecnológicas en la competencia. • Inestabilidad de los precios de materia prima e insumos. • Escaso desarrollo de parámetros de evaluación de la moda tecnológica. • Existencia de productos sustitutos a menor costo. 	<p>ESTRATEGIAS F-A</p> <p>Empleo de textiles inteligentes en la confección de vestuario de fantasía.</p> <p>Manejo de pedidos con anticipación a la escases de materias primas e inestabilidad de precios.</p>	<p>ESTRATEGIAS D-A</p> <p>Emplear la nanotecnología, textiles inteligentes y mecatrónica, en trajes de fantasía y sus accesorios, para lograr un posicionamiento permanente en el mercado de la moda.</p>

Cuadro No 10 Matriz de estrategias

Fuente: Análisis FODA

Las estrategias derivadas del análisis de confrontación entre factores positivos y negativos del proyecto y su entorno, han permitido la obtención de las siguientes actividades obligatorias para el proyecto:

ESTRATEGIAS F-O

- Identificación y aprovechamiento del mercado de vanguardia para introducir moda tecnológica
- Aprovechamiento de la experiencia e inspiración de diseñadores para plasmar la cultura local.
- Uso de materiales, accesorios, textiles y tecnología mecatrónica, para garantizar la protección, confort y estética de alta calidad en los productos obtenidos.

ESTRATEGIAS D-O

- Reconocimiento del mercado actual y potencial, mediante el uso de fuentes documentales, entrevistas y encuestas.
- Empleo de paquetes informáticos para patronaje, escalado y reingeniería de los procesos de producción de trajes de fantasía.
- Difundir el desarrollo de trajes de fantasía con el uso de adelantos tecnológicos eventos a nivel local como la presentación de candidatas y expoferias relacionadas con la moda.

ESTRATEGIAS F-A

- Empleo de textiles inteligentes en la confección de vestuario de fantasía.
- Manejo de pedidos con anticipación a la escases de materias primas e inestabilidad de precios.

ESTRATEGIAS D-A

- Emplear la nanotecnología, textiles inteligentes y mecatrónica, en trajes de fantasía y sus accesorios, para lograr un posicionamiento permanente en el mercado de la moda.

Organizadas Cronológicamente estas actividades, podrían tomar la siguiente forma:

1. Reconocimiento del mercado actual y potencial, mediante el uso de fuentes documentales, entrevistas y encuestas.
2. Identificación y aprovechamiento del mercado de vanguardia para introducir moda tecnológica
3. Aprovechamiento de la experiencia e inspiración de diseñadores para plasmar la cultura local.
4. Empleo de paquetes informáticos para patronaje, escalado y reingeniería de los procesos de producción de trajes de fantasía.
5. Manejo de pedidos con anticipación a la escases de materias primas e inestabilidad de precios.
6. Uso de materiales, accesorios, textiles y tecnología mecatrónica, para garantizar la protección, confort y estética de alta calidad en los productos obtenidos.
7. Empleo de textiles inteligentes en la confección de vestuario de fantasía.
8. Empleo de la nanotecnología, textiles inteligentes y mecatrónica, en trajes de fantasía y sus accesorios, para lograr un posicionamiento permanente en el mercado de la moda.
9. Difusión del desarrollo de trajes de fantasía con el uso de adelantos tecnológicos eventos a nivel local como la presentación de candidatas y expoferias relacionadas con la moda.

2.4 Perfil del cliente

El cliente de los trajes de fantasía que se espera confeccionar a partir del estudio realizado, incluye a las candidatas a reina de la FFF, candidatas a otros reinados específicos, los lugares donde se alquila este tipo de vestidos, las instituciones públicas que tienen intervención directa en el ámbito cultural tales como la Casa de la Cultura Ecuatoriana núcleo del Tungurahua y otros negocios particulares como las Boutiques.

2.5 Descripción del mercado objetivo

Este proyecto de diseño de moda, titulado “Mecatrónica aplicada en un traje especial (fantasía), influenciado por las principales festividades culturales de la provincia de

Tungurahua, se enfoca en un segmento del mercado de consumidores, constituido por los diseñadores de trajes para los eventos de belleza dentro y fuera de la provincia de Tungurahua, tanto para profesionales de la moda, las candidatas, exhibidores en boutiques y organizadores de desfiles, así como también eventos internacionales.

2.6 Pronóstico del mercado potencial

Para realizar esta propuesta de diseño se ha considerado la información obtenida de los antecedentes y el contexto de la moda, de donde se determina que en el diseño de estos trajes deben exaltar la silueta femenina a través de una creatividad inspirada en los mitos y las costumbres de la provincia de Tungurahua, la cual como objeto de inspiración se relaciona muy bien con tendencias y formas de fantasía y creatividad.

La reacción que se prevé del mercado potencial es positiva, pues se toma en cuenta la riqueza cultural de la provincia a través de la promoción de sus tradiciones, ésta orientación, ha tenido gran éxito sobre todo en el ámbito turístico, por lo que se espera que tenga de igual manera un gran impacto en los desfiles de moda y eventos de belleza.

2.7 Marcas referentes

Son muy escasas las Marcas reconocidas en ésta especialidad del diseño de modas, pues los trajes de fantasía son asumidos mayormente a diseñadores individuales, antes que a emporios, más difícil aún es determinar marcas que ya empleen la Mecatrónica como parte de sus diseños. De manera que a continuación se citan a los diseñadores internacionales que actualmente se enfrentan con éste nicho del mercado:

- Especialistas del Imperial College London bajo la dirección del diseñador español Manel Torres, creadores del “Espray mágico”.



Gráfico No. 10 Espray mágico

- Investigadores del Departamento de Diseño de Modas y de Ingeniería de la Universidad de Sheffield Hallam (Reino Unido), creadores de una colección única de vestidos de boda hecho de un tejido que contiene alcohol polivinílico, un polímero sintético que se disuelve en el agua sin dañar el medioambiente.



Gráfico No. 11 Vestidos de boda hecho de un tejido que contiene alcohol polivinílico,
Fuente: 2011/06 vestido

- Seth Aarón creador de vestimenta creada bajo el lema de “Solar es el nuevo negro”, inspirada en la tecnología fotovoltaica.



Gráfico No. 12 Solar es el nuevo negro, inspirada en la tecnología fotovoltaica.
Fuente: industria-de-alta-costura 2017

- Anouk Wipprecht creador del vestido llamado Pseudomorph, que contiene un sistema de bombas cargadas con tinta, donde .el grado de transparencia de la prenda, construida de una "película inteligente", cambia dependiendo de la interacción personal creando un juego sensual de revelación.

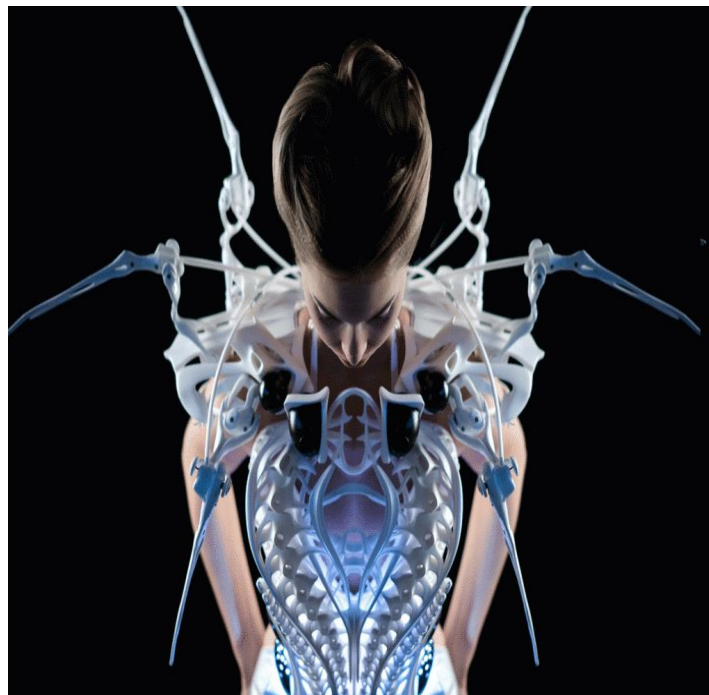


Gráfico No. 13 Pseudomorph
Fuente: vestido+llamado+Pseudomorph

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Estudio del Mercado

3.1.1 Segmentación del mercado

Variables demográficas:

VARIABLE DEMOGRÁFICA	VALOR
Edad	Mayores de edad (18-25 años)
Sexo	Hombre y Mujer
Nacionalidad	Todas las nacionalidades de habla hispana

Variables socio-económicas

VARIABLE SOCIO-ECONÓMICAS	VALOR
Ingreso	(Ingreso individual) Sobre los 26000 USD al año, manteniendo un promedio mensual que supera los 2000 dólares
Ocupación	El tener una actitud autónoma e independiente, le facilita ser dinámico, intenso; está lleno de múltiples actividades profesionales y sociales, maneja la obicuidad gracias a los avances tecnológico-electrónicos del nuevo siglo, puede trabajar como Modelo, Organizador de desfiles y eventos de belleza, dueños de boutiques. Se encuentra en permanente actualización y exploración de opiniones, la formación constantes la herramienta través de la cual logra adquirir nuevos conocimientos y asumir riesgos, retos que puedan ser enfrentados y manejados desde la experiencia, el aprendizaje y la habilidad para apropiarse de él.
Educación	Bachiller, Nivel superior y posgrado
Nivel socio-económico	Desde medio-alto, hasta alto

Variables psico-gráficas

VARIABLE PSICOGRÁFICAS	VALOR
Personalidad	Extrovertido. Sensible al cambio; adopta fácilmente nuevas alternativas para estar constantemente en evolución.
Estilo de vida	<p>Contemporáneo: Consumidores activos, independientes e individualistas, se desarrolla personal y profesionalmente. Buscan la tecnología e innovación, modifican fácilmente su apariencia y encuentra gran interés en las propuestas de moda así como en los temas de actualidad, maneja un ambiente informal.</p> <p>Siente placer en las grandes urbes; éstas le permiten buscar espacios estratégicos para observar su entorno y estar atento a nuevas experiencias, vivencias y adquirir conocimientos y referentes que propicien la construcción de nuevas perspectivas.</p> <p>Vanguardista: Original, genera cambios, rompe esquemas, inquieto, explorador, busca la aventura, el riesgo, lo nuevo, Vive en busca de lo que surge en las grandes capitales del mundo y la innovación es parte de su vida diaria, cambia la imagen, va 15-20 años más adelante, cambia la imagen permanentemente según el tema o concepto de las estéticas globales.</p>
Intereses	Excelente servicio de atención personalizada en la toma de medidas, pruebas y entrega de obras, amabilidad en el momento de verdad, cortesía en la exhibición toda la gama de diseños, colores, modelos materiales para la confección, Ambiente agradable de merchandising, acabados y accesorios entregados oportunamente.
Gustos	<p>Vestuario de fantasía, originales, a la medida, de elevado diseño, con materiales de alta calidad, a precios razonables.</p> <p>Contemporáneo: Adopta propuestas de moda para mantener una imagen actual</p> <p>Sus actitudes, manifestaciones y preferencias responden a su propio criterio, deseo y estilo, no se deja influenciar ni comprometer por el entorno cercano. Sensible a las estéticas actuales y la tecnología</p> <p>Siluetas desestructuradas.</p> <p>Integra novedosas construcciones en siluetas, las expresiones gráficas y la versatilidad de las piezas básicas del vestuario y accesorios con las claves imprescindibles de la temporada.</p> <p>El vestuario es atemporal y funcional. Mezcla prensa y accesorios con facilidad, creando y manteniendo un estilo aparentemente simple, pero rico en tecnología que le brinde ajustes fluidos, comodidad y confort.</p>

	<p>Integra accesorios novedosos con expresiones artísticas y étnicas. marcada influencia artística y tecnológica. Lo multicultural como memoria evolucionada. Valora la marca por su contenido, pero no expone el logro.</p>
Inquietudes	<p>Preguntan constantemente, desean conocer los detalles y también la opinión del proveedor. Es dinámico y versátil en su desarrollo personal, emocional y profesional; lo único constante en él es el cambio.</p>
Opiniones	<p>Tocan varios temas simultáneamente, intentan imponer su opinión pues tienen amplio conocimiento de las prendas y accesorios.</p> <p>Contemporáneo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Evoluciona y modifica sus valoraciones El conocimiento prima sobre lo material El desarrollo profesional son de gran prioridad Sensible al cambio, adopta fácilmente nueva información Dinámico, múltiples actividades sociales y culturales <p>Vanguardista:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cambia fácilmente la escala de valoraciones No tiene apegos con ningún formato Pertenece a los grupos que validan las ideas Conectado con las grandes capitales del mundo Alternativo, asume el riesgo en la estética y materiales
Actitud	<p>Rol desde el género, pragmático, democrático, global, dinámico, versátil, de mente consciente, casual, informal, espontáneo, actualizado, autónomo y seguro</p>
Valores	<p>Actualidad, Multiculturalidad, Originalidad, Identidad, exclusividad.</p> <p>El perfil contemporáneo se caracteriza por valorar el arte, etnias, técnicas, funcionalidad, confort, utilitarismo, expresión y es atemporal.</p>
Influencias	<p>Tecnología, estéticas globales, cultura, arte, modernidad, posmodernidad, funcionalidad, conocimientos, urbe, nuevos referentes, medios y sistemas electrónicos.</p>

Variables conductuales

VARIABLE CONDUCTUALES	VALOR
Lealtad de marca	Productos de calidad, servicio oportunos, entrega de incentivos y premios, buen trato,
Beneficios buscados	Buena calidad del diseño, materiales y confección. Precios razonables para las prendas elaboradas. Servicio de venta y posventa con garantía agregada a los vestidos y accesorios.
Tipo de usuario	Institucional, familiar, contemporáneo, vanguardista
Nivel de uso	Heavy, lighth users

Variables geográficas

VARIABLE GEOGRÁFICAS	VALOR
Continente	Sudamérica
País	Ecuador
Provincia	Tungurahua
Ciudad	Ambato

3.1.1.1 Descripción del perfil

El usuario de trajes de fantasía con inspiración en las tradiciones, mitos y costumbres de la provincia de Tungurahua, son ciudadanos del país, de clase media-alta, o instituciones dedicadas a participar u organizar eventos de belleza y desfiles de moda a nivel nacional e internacional, mayores de 25 años, de ambos sexos, modistos/as o diseñadores de modas, directivos, con un nivel de educación superior o más, en busca de servicios excelentes, atención personalizada, amable y cortes, toda la gama de diseños, colores, modelos materiales para la confección, un ambiente agradable de merchandising, acabados y accesorios entregados oportunamente.

3.2 Tendencias del mercado

Encuestas a boutiques y confeccionistas: Los resultados de las encuestas aplicadas a los confeccionistas y centros de exhibición y comercio de trajes para eventos de moda en la ciudad de Ambato son los siguientes:

A. Información general

Sexo: Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
masculino	10	17,5	17,5
femenino	47	82,5	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 11 Sexo de los encuestados

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

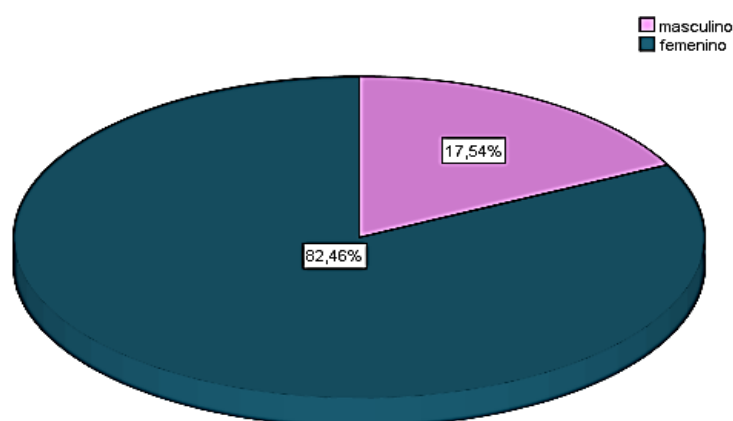


Gráfico No. 14 Sexo de los encuestados

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

De acuerdo con la información recopilada de los confeccionistas y de las tiendas donde se comercia con vestidos, se nota que existen notables sesgos en relación al sexo de las personas que representaron a cada uno de éstos negocios durante la encuesta. Al respecto, la gran mayoría, es decir el 82.5% de la población es de sexo femenino, y solo el 17.5% son caballeros, por ende, se distingue todavía una prevalencia de confeccionistas mujeres sobre los varones en los negocios referentes al vestido.

Edad de los encuestados

ESPUESTAS	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
16-25 años	11	19,3	19,3
26-35 años	12	21,1	40,4
36-45 años	14	24,6	64,9
46-55 años	13	22,8	87,7
no contesta	7	12,3	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 12 Edad de los encuestados

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

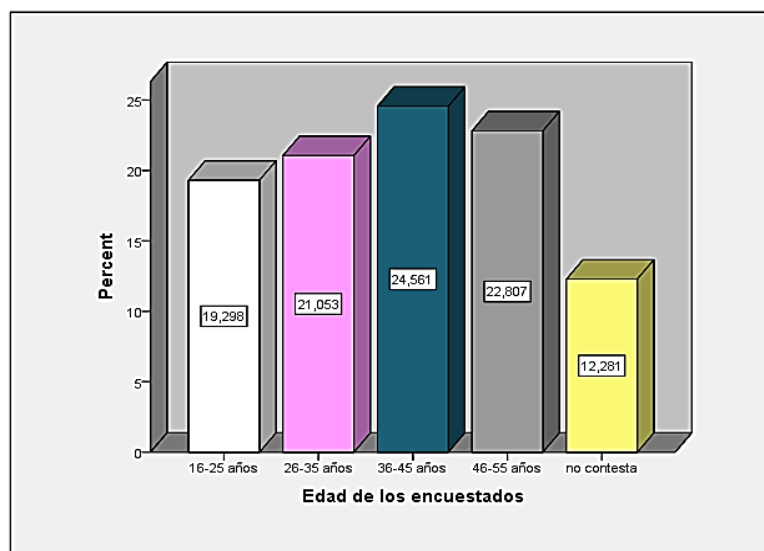


Gráfico No. 15 Edad de los encuestados

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Al ser encuestados sobre los rangos de edad del personal que trabaja como confeccionistas o en los centros de comercio de vestidos, existe un pico de 36-45 años que ocupa el nivel más elevado con un 24.6%, seguido del personal entre 46-55 años, que ocupa un 22.8% de la frecuencia, a continuación está el 21.1% de las personas con edades entre 26-35 años, el personal de 16-25 años, ocupa el 19.3% de las frecuencias y existe un 12.3% de la población que no responde a la encuesta.

Se concluye que la población encuestada puede calificarse como una población de confeccionistas y tenderos de vestidos relativamente jóvenes, lo que permite especular sobre sus buenas bases de conocimientos para realizar el trabajo que se les ha encargado en el campo de la moda.

Ocupación y/o profesión:

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
comerciante	28	49,1	49,1
estudiante	5	8,8	57,9
empleado público	3	5,3	63,2
contadora	1	1,8	64,9
diseñador	2	3,5	68,4
jefe almacén	6	10,5	78,9
costurera	8	14,0	93,0
no contesta	4	7,0	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 13 Ocupación del encuestado

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

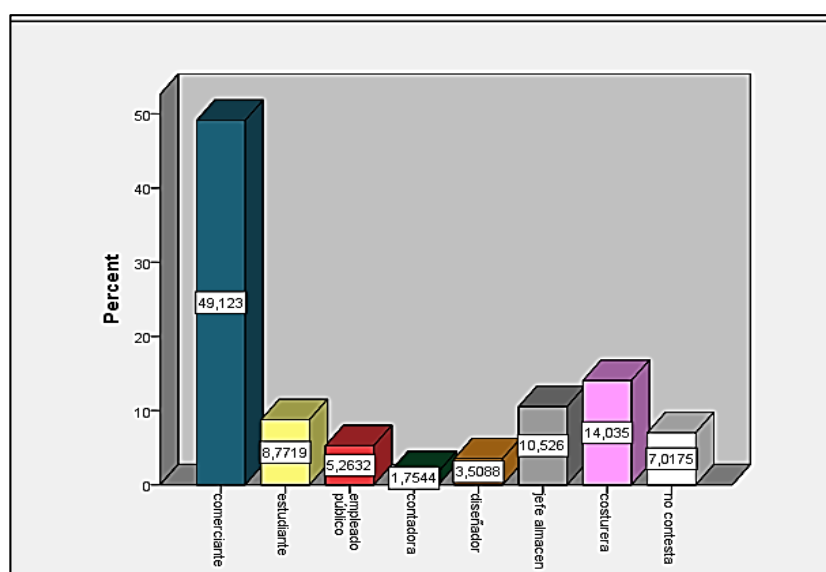


Gráfico No. 16 Ocupación del encuestado

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

De la investigación realizada se desprende que existe un amplio abanico de profesiones u ocupaciones que tienen aquellas personas que fungen como confeccionistas o tenderos, siendo en su gran mayoría comerciantes (49.1%), seguidos por el 14% quienes son costureros, el 10.5% que son jefes de almacén, el 8.8% que son estudiantes de modas, el 5.3% empleados públicos, el 3.5% diseñadores y un 7% que prefirió no contestar a la pregunta planteada. Se puede deducir de los resultados presentados, que las ocupaciones de la población investigada, en la mayoría de los casos es afín a la rama de la modistería y las confecciones de prendas de vestir femeninas.

CUESTIONARIO

1. ¿Qué importancia le atribuye al vestuario de fantasía en los certámenes de belleza?
- 2.

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
mucho	44	77,2	77,2
Poco	12	21,1	98,2
no contesta	1	1,8	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 14 Importancia de los trajes de fantasía en certámenes de belleza

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

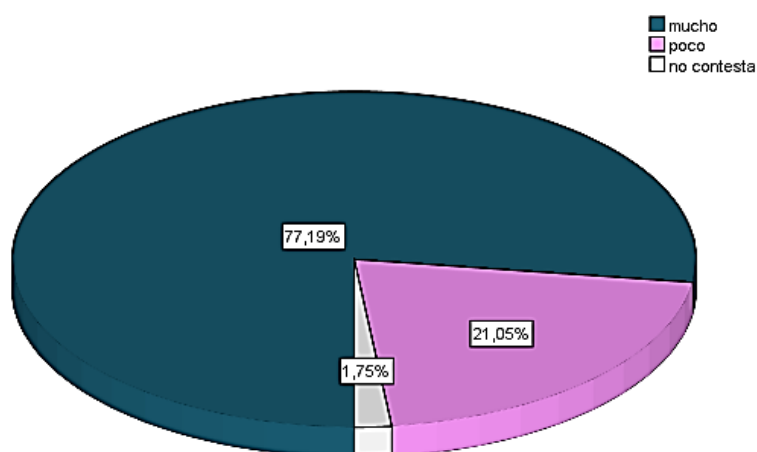


Gráfico No. 17 Importancia de los trajes de fantasía en certámenes de belleza

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

La importancia que la población encuestada, le atribuye a los trajes de fantasía en los certámenes de belleza, es muy elevada, según lo demuestra el 77.2%, a ésta tendencia le sigue el 21.1% de las personas, que piensan que es poco importante la presentación en trajes de fantasía y finalmente, está el 1.8%, para quienes la pregunta planteada, no merece contestación.

Se puede concluir en el análisis de la pregunta planteada, que es muy importante el uso de trajes de fantasía dentro de los concursos de belleza, al parecer, el uso de éstos trajes determina en un alto porcentaje la decisión de los jueces de tal o cual certamen. En éstas creaciones se ven involucradas las aspiraciones, anhelos, costumbres, cultura, historia, experiencias e inspiraciones, que dan sentido a las ideas que se plasman en cada diseño.

3. ¿Con qué frecuencia compra o vitrineo ropa de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Para concursos	12	21,1	21,1
Como asesor	11	19,3	40,4
Una vez por año	11	19,3	59,6
Más de una vez/año	12	21,1	80,7
no contesta	11	19,3	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 15 Frecuencia de compra o vitrineo de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

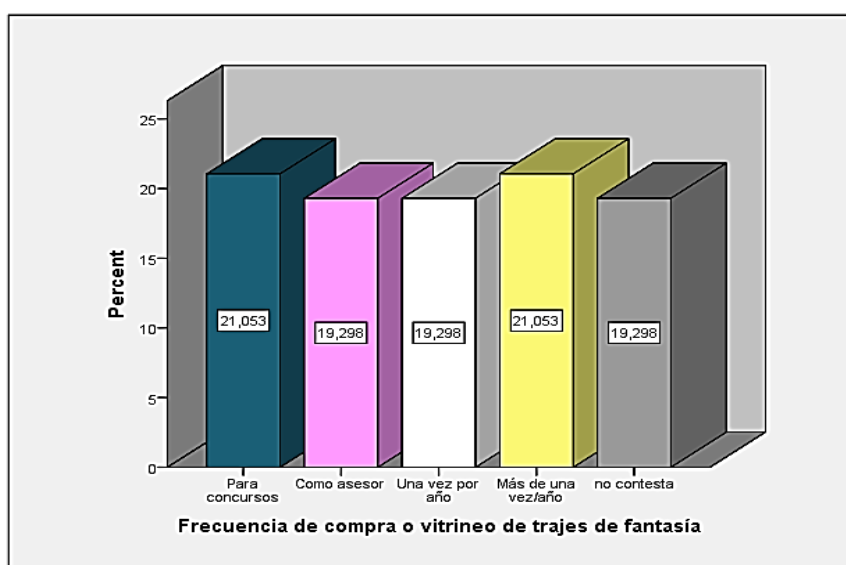


Gráfico No. 18 Frecuencia de compra o vitrineo de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

La frecuencia con la que los encuestados compran o vitrinean trajes de fantasía, es en promedio al menos una vez por año, lo hacen cuando las necesitan para lucirlas en concursos de belleza o para asesorar a personas interesadas en ésta variante del arte.

Las respuestas son muy variadas, si se deja un lado el 19.3% de personas que no contestan, el 21.1% de la población compra o vitrinea trajes de fantasía por lo menos una vez al año y el 19.3, lo hace una vez por año. Se concluye con referencia en las respuestas emitidas, que 4 de cada 10 personas encuestadas compran o vitrinean trajes de fantasía al menos una vez por año, y el otro 40%, también lo hacen para asesorar o concursar, es decir solo el 20% no sería tomado en cuenta como población que demanda la producción de trajes de fantasía.

4. ¿Por qué medio Ud., ha visto concursos de belleza?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
TV	46	80,7	80,7
Prensa	4	7,0	87,7
Revistas	1	1,8	89,5
Internet	4	7,0	96,5
No ve concursos	2	3,5	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 16 Preferencia de medios masivos que difunden concursos de belleza

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

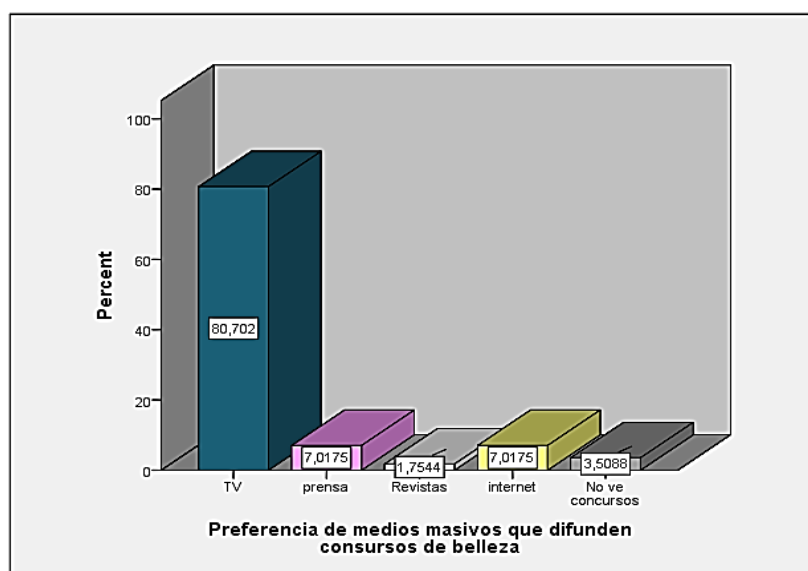


Gráfico No. 19 Preferencia de medios masivos que difunden concursos de belleza

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Los medios masivos por los cuales se difunden los concursos de belleza, tienen, a partir de la Televisión muy poca variabilidad, aún más tomando en cuenta que la primera es el medio masivo más popular con el 80.7% de las preferencias, la prensa y el internet, ocupan el 7% de las preferencias cada uno, y las revistas tienen el 1.8% de las preferencias, solo el 3.5% de las personas encuestadas no ve concursos de belleza por ningún medio.

La información más útil que se puede rescatar del análisis de los datos, es que la televisión es el medio por el que se debe difundir el diseño de trajes de fantasía con el fin de captar un mayor porcentaje del mercado potencial, por otro lado, la difusión por medio del internet, es una tendencia en franco crecimiento pero aún no toma el auge necesario para garantizar una negociación.

5. ¿Qué valor está dispuesto/a, a invertir en la compra de un traje de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
menos de 100 USD	29	50,9	50,9
de 101 a 200 USD	25	43,9	94,7
de 201 a 300 USD	2	3,5	98,2
de 301 a 400 USD	1	1,8	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 17 Valor a pagar por un traje de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

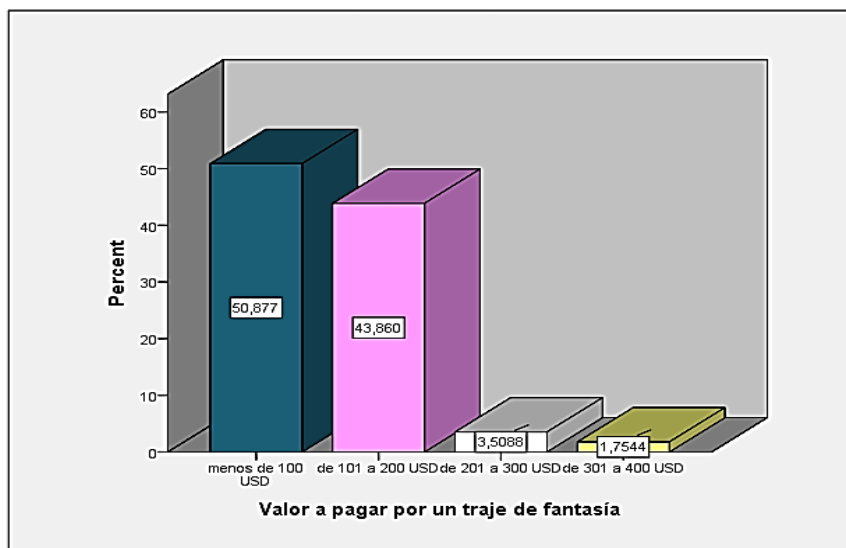


Gráfico No. 20 Valor a pagar por un traje de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Los precios que estarían dispuestos a pagar los clientes de trajes de fantasía dentro de la ciudad de Ambato, se manejan en un rango de menos de 100 dólares, hasta un valor que rodea los 400 dólares.

Los picos más elevados son: el 50.9% está dispuesto a pagar menos de 100 dólares por un traje de fantasía, le sigue el 43.9% de clientes, que estarían dispuestos a pagar un valor entre 101 hasta 200 dólares, seguidos por el 3.5% que pagarían por un traje de fantasía entre 201 hasta 300 dólares, y el porcentaje menor equivalente al 1.8%, pagarían valores de hasta 400 dólares por un traje de fantasía.

Se puede apreciar que un valor menor a 200 dólares por la confección de trajes de fantasía es el más frecuente que estaría dispuesto a tolerar el mercado de Ambato, por ende se deben adecuar los costos de producción a ese valor para satisfacer la demanda de la comunidad.

6. ¿Cuál es el factor prioritario al seleccionar un traje de fantasía? (Seleccionar máximo 3 alternativas)

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Confort	4	2,4	2,4
Estética	15	9,0	11,4
Diseño	40	24,1	35,5
Precio	36	21,7	57,2
Ajuste	10	6,0	63,3
calidad de materiales	15	9,0	72,3
calidad de confección	19	11,4	83,7
originalidad	10	6,0	89,8
exclusividad	16	9,6	99,4
inspiración	1	,6	100,0
Total	166	100,0	

Cuadro No. 18 Factor de elección de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

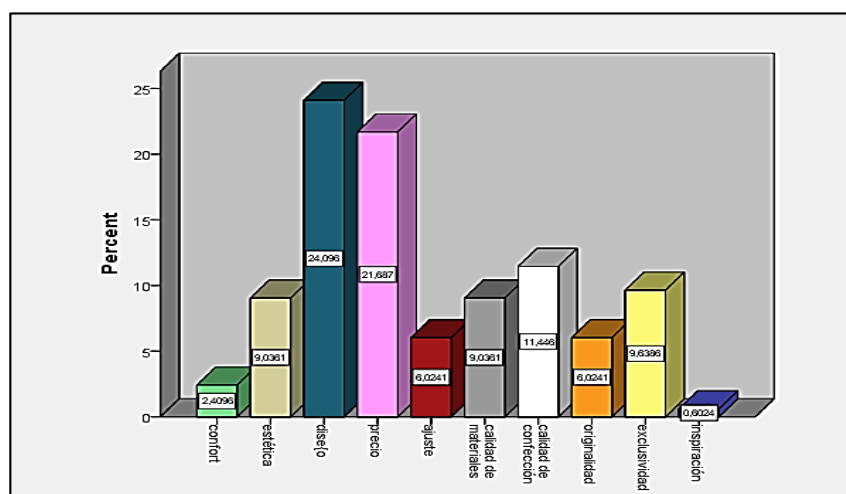


Gráfico No. 21 Factor de elección de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Existiendo una gran variabilidad de factores que favorecerían escoger un traje de fantasía, es necesario mencionar que la mayor preferencia es hacia el diseño, éste indicador tiene un valor del 24.1%, le sigue en orden de predilección, el precio con el 21.7%, a continuación está la calidad en la confección, que tiene un valor equivalente al 11.4% de las preferencias. Con el 9.6% de las preferencias está el factor de exclusividad, la estética puntúa con el 9%, al igual que la calidad de los materiales. En el nivel más bajo se encuentra la inspiración, con el 0.6% de las opiniones favorables. Se puede deducir de los resultados que los principales indicadores de calidad que deberían calificar a los trajes de fantasía son diseño, precio, calidad de la confección, exclusividad, estética y calidad de los materiales.

7. ¿Cuántos diseñadores de trajes de fantasía a nivel nacional e internacional conoce?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
de 1 a 3	36	63,2	63,2
de 4 a 6	2	3,5	66,7
de 7 a 10	2	3,5	70,2
más de 10	2	3,5	73,7
ninguno	15	26,3	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 19 Número de diseñadores nacionales e int.

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

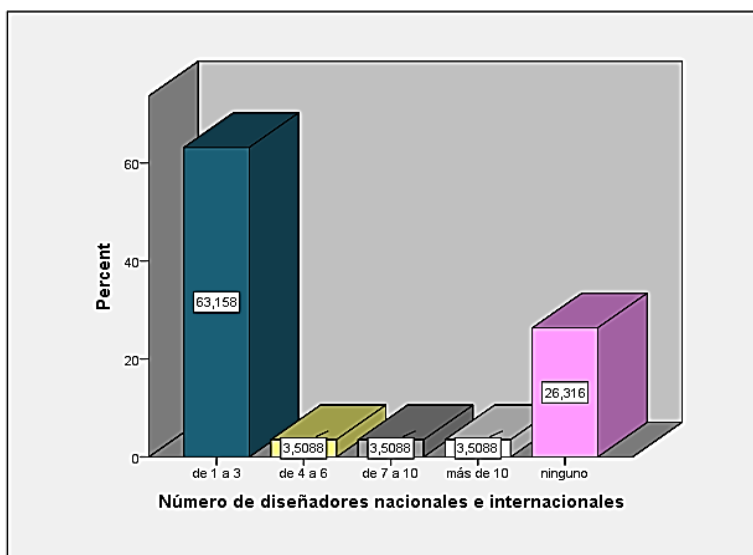


Gráfico No. 22 Número de diseñadores nacionales e internacionales

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

El reconocimiento de los diseñadores de trajes de fantasía a nivel nacional e internacional, son determinantes en cuanto a la cultura en la confección de vestidos, pues los diseños de éstos profesionales son reconocidos en el país y constituyen referentes al momento de juzgar una obra.

La población encuestada que afirmó conocer entre 1 a 3 diseñadores constituye el 63.2% del total, este grupo es seguido por el 26.3% que afirma no conocer a ninguno, éstas son las poblaciones mayoritarias con respecto al estudio y componen en suma el 89.5% de las opiniones.

El resto que suma el 10.5% está conformado por los que conocen entre 4-6 diseñadores, los que conocen de 7-10 y aquellos que conocen más de 10, cada uno de los mencionados, tiene el 3.5% de las opiniones.

Nombre de los diseñadores más reconocidos en Boutiques

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Solano	2	11,1	11,1
Luís Tipan	5	27,8	38,9
Nino Touma	2	11,1	50,0
Gianni Versace	3	16,7	66,7
Arroyo	4	22,2	88,9
Panchito	2	11,1	100,0
Total	18	100,0	

Cuadro No. 20 Ranking de diseñadores de modas en Boutiques

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

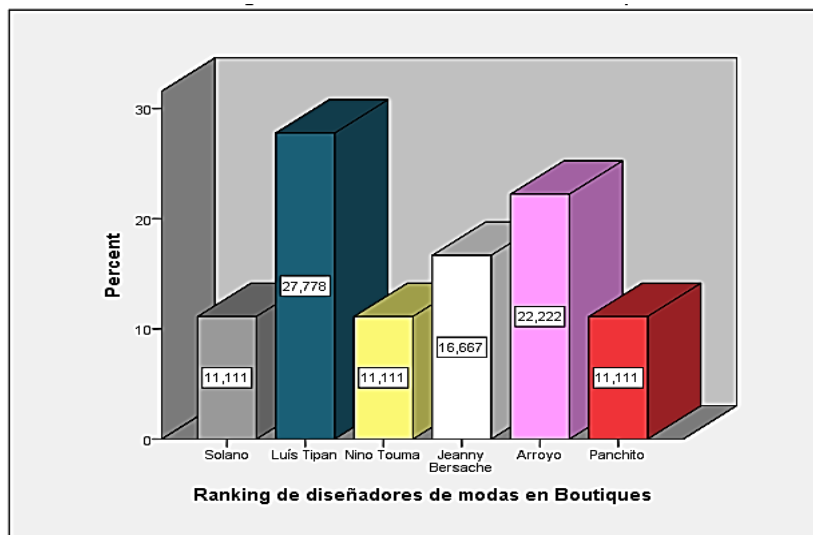


Gráfico No. 23 Ranking de diseñadores de modas en Boutiques

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Como complemento de la pregunta anterior, es necesario reconocer a los diseñadores a los que se hace referencia, entre los más reconocidos tanto nacionales como extranjeros, los propietarios de boutiques y confeccionistas en general han citado en orden de preferencias los siguientes:

Luis Tipán es el más reconocido, tiene el 27.8% de las preferencias, le sigue Arroyo con el 22.2%, el 16.7% le corresponde a Gianni Versace.

Finalmente el 11.1% es un puntaje común que comparten Solano, Nino Touma y Pachito. La apreciación de los estilos de estos grandes del diseño, permitirán trabajar en función de sus inspiraciones para lograr trajes de fantasía que sean del gusto general de los clientes.

8. En qué tipo de eventos Ud., ha visto que se exhiben trajes de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Reinas	24	42,1	42,1
desfiles	14	24,6	66,7
carnavales	18	31,6	98,2
planteles educativos	1	1,8	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 21 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

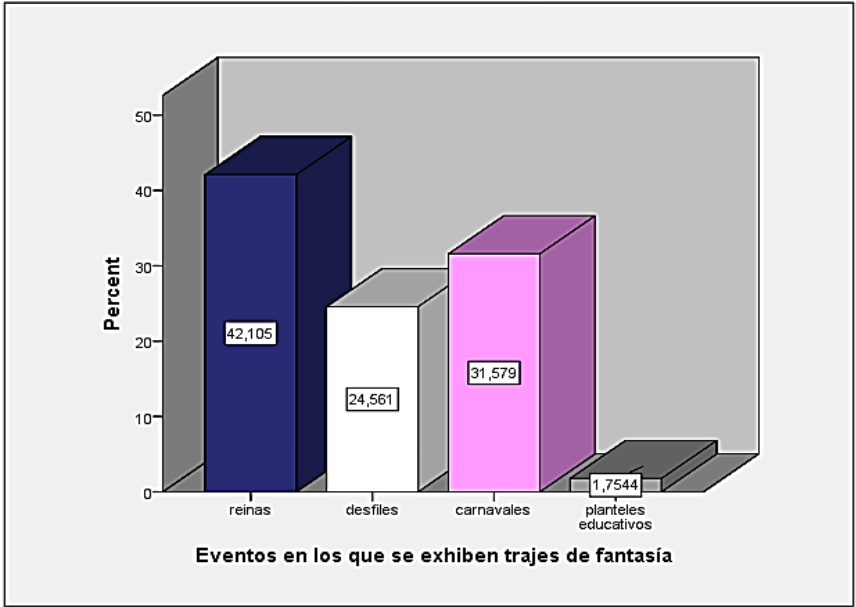


Gráfico No. 24 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Acerca de los eventos en los cuales se exhiben trajes de fantasía, se distinguen principalmente cuatro que son los más frecuentes.

La población que fue objeto del estudio, considera que donde más se exhiben este tipo de vestimentas, es en las elecciones de reinas, éste evento tiene un puntaje del 42.1%, en los carnavales también se exhiben éstas confecciones, la preferencia para éste tipo de festividad es del orden del 31.6%, a continuación se ubican los desfiles de modas, el 24.6% de la población ha opinado que éste es el evento donde mayormente se presentan trajes de fantasía, y para el 1.8% se exhiben también en los planteles educativos.

Este tipo de información es crucial para la investigación ya que establece el nicho del mercado en el que se deben colocar los trajes de fantasía, asignando a cada opción el volumen producido de acuerdo a su intensidad y preferencia.

9. ¿Ud., está conforme con los diseños de trajes típicos o de fantasía expuestos en diferentes certámenes?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
si	45	78,9	78,9
no	12	21,1	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 22 Conformidad con los diseños de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

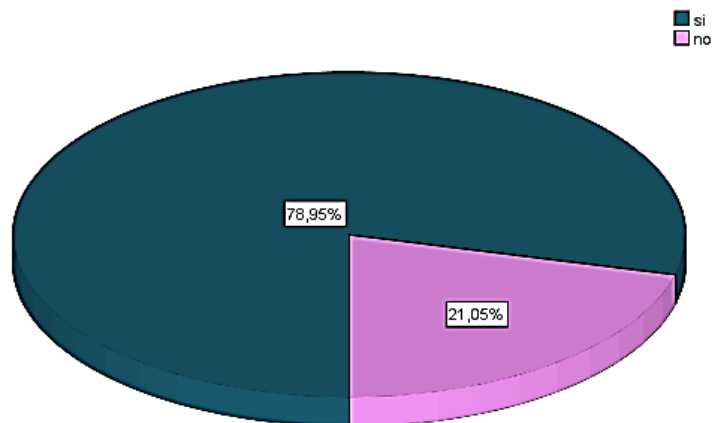


Gráfico No. 25 Conformidad con los diseños de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Respecto al nivel de conformidad con el diseño de los trajes de fantasía se puede ver que la gran mayoría de la población encuestada si está conforme con estas prendas (78.9%), por el contrario, el restante 21.1%, no se muestra conforme con el diseño actual de estos trajes.

Se distingue de acuerdo con la respuesta de la población que uno de cada cinco personas no está conforme con el diseño, lo que representa la demanda insatisfecha del mercado, esto corresponde al 21.1% de los clientes potenciales.

Se puede argumentar que el posicionamiento de los distintos nicho del mercado estarán determinados por la capacidad de captar ese 21% libre más un porcentaje del que ya se mantiene ocupado por las empresas de la competencia, combinando el marketing mix de manera precisa para captar el mayor porcentaje dela demanda posible.

¿Por qué no existe conformidad con el diseño de trajes de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
no se ajustan al motivo	5	41,7	41,7
escasa creatividad	7	58,3	100,0
Total	12	100,0	

Cuadro No. 23 Razones de inconformidad con trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

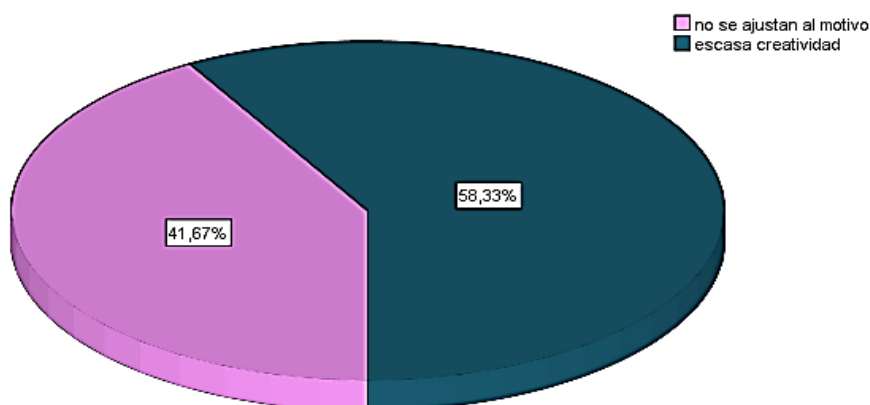


Gráfico No. 26 Razones de inconformidad con trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Entre las razones por las que existe disconformidad con el diseño de los trajes de fantasía se encuentran dos principalmente: la primera es que no se ajustan al motivo para el que fueron creados, y la segunda, es la escasa creatividad que se emplea para realizar los diseños.

La primera de las opciones para la disconformidad, ocupa el 58.3% de las opiniones, y está complementada por el 41.7% que se manifiesta en contra de la escasa creatividad.

Estas dos alternativas, sumadas a los indicadores de las preguntas 5 y 6 permiten tener bastante claro el panorama sobre la oferta del producto, a quienes imitar, que características potenciar y cuáles problemas corregir.

10.¿Qué cambiaría de los trajes típicos y de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
la moralidad	1	1,8	1,8
tamaño	3	5,3	7,0
textura	10	17,5	24,6
movimiento	2	3,5	28,1
forma	12	21,1	49,1
colores	16	28,1	77,2
diseño	6	10,5	87,7
sin cambios	7	12,3	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 24 Cambios necesarios en los trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

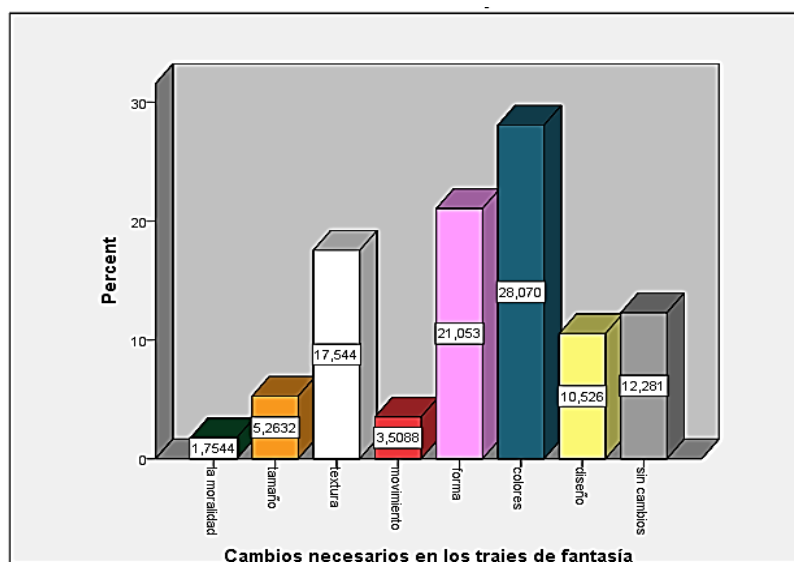


Gráfico No. 27 Cambios necesarios en los trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Los cambios necesarios que deben realizarse en los trajes de fantasía, han sido detallados por las personas del medio de la moda, entre las mejoras que necesitan éstos diseños, se encuentran; los colores con un 28.1%, seguidos de la forma con el 21.1% y la textura con el 17.5%. El diseño, es un aspecto que debe ser cambiado a juicio del 10.5% y el tamaño con un 5.3%.

Con el más bajo puntaje, se hallan el movimiento con el 3.1% y el aspecto ético (moralidad) con el 1.8%. Por lo visto, las correcciones que deben ajustarse tienen que ver principalmente con colores, formas, texturas y diseños, lo cual se convierte en una valiosa guía para la confección de mejores modelos.

11.¿Qué conoce usted acerca de la Mecatrónica?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
tecnología actual	6	10,5	10,5
mecánica y electrónica	6	10,5	21,1
robótica	6	10,5	31,6
desconoce	39	68,4	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 25 Conocimiento sobre mecatrónica

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

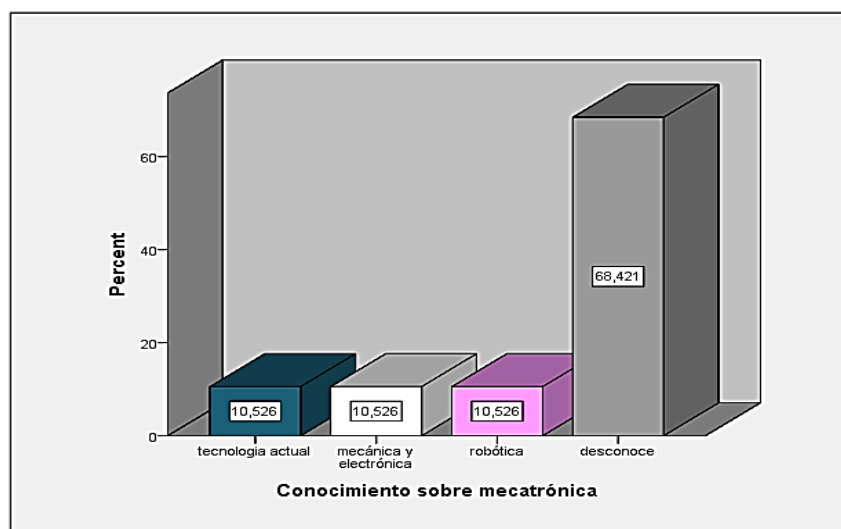


Gráfico No. 28 Conocimiento sobre mecatrónica

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

La mecatrónica, como una variante aparentemente útil en muchos campos de aplicación, -que incluyen el de la moda-, en ciertos países del primer mundo es bastante popular, sin embargo a nivel nacional todavía existe cierta reticencia para su uso de manera más abierta.

Con el objeto de implementar la mecatrónica como complemento de los trajes de fantasía, se pretende obtener información sobre el nivel de conocimiento que tienen los individuos y empresas relativas a este campo, al respecto, se nota un elevado desconocimiento del tema (68.4%), para el 10.5%, se refiere a la mecatrónica como una alusión a la tecnología actual, otro 10.5% menciona que se trata de una asociación de la mecánica con a electrónica y el otro 10.5% afirma que se trata de la robótica. Debe hacerse hincapié que todas las definiciones son complementarias y apuntan a la definición del término mecatrónica.

12. ¿Usted cree que es factible que se diseñe trajes típicos y fantasía con uso de tecnología Mecatrónica?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
si	13	22,8	22,8
no	5	8,8	31,6
desconoce	39	68,4	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 26 Factibilidad de usar mecatrónica en trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

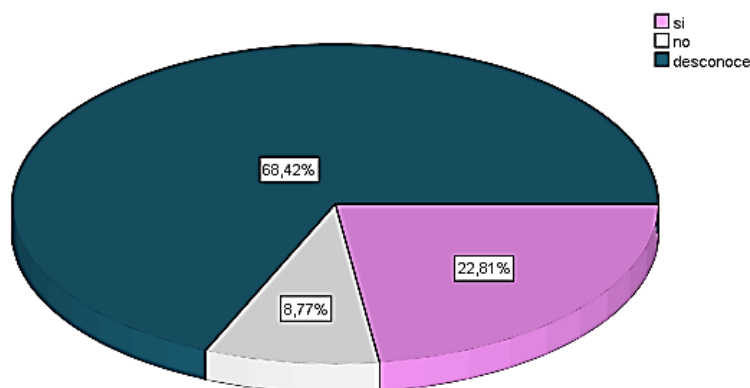


Gráfico No. 29 Factibilidad de usar mecatrónica en trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Obre la factibilidad de usar la mecatrónica para los trajes de fantasía, hay que notar que el 68.4% de los encuestados desconoce si existe la posibilidad de fusionar estas dos alternativas. Quienes piensan que si es posible esta suigéneris combinación, suman el 22.8% de los encuestados y quienes piensan que definitivamente no es posible hacerlo, constituyen el 8.8%.

En referencia a los resultados, es necesario notar que quienes aprueban el uso de mecatrónica en los trajes de fantasía, que son el 22.8% valor muy parecido al de los que no están conformes con los trajes de fantasía actuales, por lo que se nota la posibilidad de emplear esta nueva técnica para estimular la novedad en el diseño.

13.¿Estaría dispuesto/a a adquirir un traje de fantasía en el que se ha empleado la Mecatrónica en su diseño o confección?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
si	37	64,9	64,9
no	13	22,8	87,7
tal vez	2	3,5	91,2
no conoce	5	8,8	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 27 Disposición a adquirir trajes de fantasía con mecatrónica

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

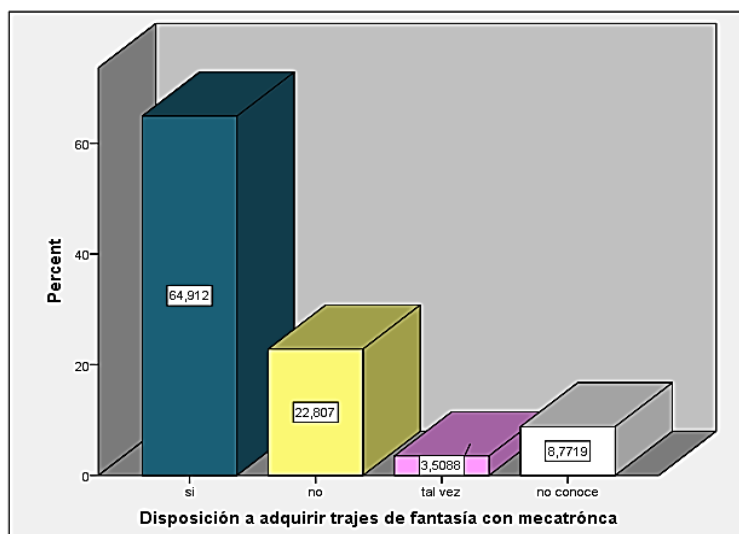


Gráfico No. 30 Disposición a adquirir trajes de fantasía con mecatrónica

Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

El 64.9% de los encuestados si estarían dispuestos a adquirir un traje de fantasía en el que se haya empleado mecatrónica tanto para su diseño como para su confección, le sigue el 22.8% que no se muestra realmente interesado en que se lleve a cabo este proyecto, ya que no adquiriría los mentados trajes.

En las respuestas adicionales, se muestra al 3.5% que tal vez adquiriría trajes de fantasía en los que se haya empleado la mecatrónica, y que puede ser sumado al 64.9% pues se trata de un público de clientes potenciales.

La última casilla está ocupada por el 8.8% que desconoce su disposición a adquirirlos o no, por lo visto las expectativas para el uso de la nueva tecnología en el diseño de trajes es muy buena.

14. ¿Qué festividades, leyendas o mitos de la provincia de Tungurahua, se podría plasmar en el diseño de trajes de fantasía? (Mencione al menos 3)

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
los jambatos	1	1,8	1,8
historia de Casigana	2	3,5	5,3
La novia de salasaka	16	28,1	33,3
semana santa	2	3,5	36,8
día de difuntos	3	5,3	42,1
la palla	5	8,8	50,9
fiestas de pueblo	11	19,3	70,2
diablada	14	24,6	94,7
toros de pueblo	2	3,5	98,2
no contesta	1	1,8	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 28 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas de Tungurahua
Fuente: Encuesta a confeccionistas y cetros de comercio de vestidos

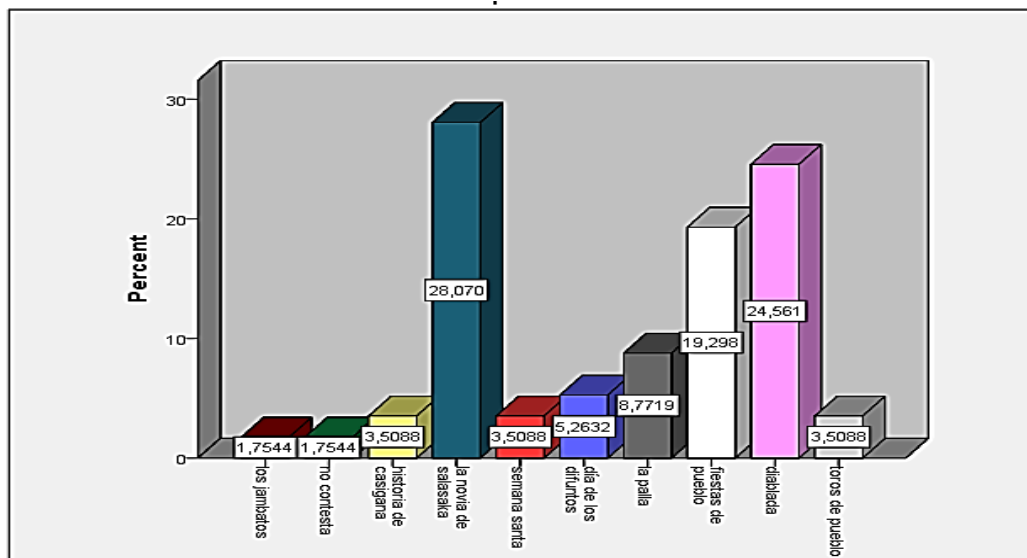


Gráfico No. 31 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas de Tungurahua
Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

Existe un gran número de tradiciones que bien podrían plasmarse en el diseño de los trajes de fantasía para que los mismos tengan el éxito deseado, entre éstas se encuentran: la novia de Salasaka con el 28.1%, seguido de la diablada pillareña con el 24.6% y las fiestas de pueblo con el 19.3%, un puntaje también digno de ser considerado es el que se asigna a la fiesta de la palla que tiene el 8.8% de las preferencias. El puntaje más bajo incluye a los jambatos con el 1.8%, pero que sin duda constituyen una fuente de inspiración dentro del rico acervo cultural de la provincia.

15. ¿Qué festividades, leyendas o mitos del Ecuador, se podría plasmar en el diseño de trajes de fantasía? (Mencione al menos 3)

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
independencias	26	45,6	45,6
Juan Mntalvo	1	1,8	47,4
Cumandá	1	1,8	49,1
La llorona	3	5,3	54,4
Corpus Cristi	3	5,3	59,6
Día de Santos	6	10,5	70,2
Mama Negra	3	5,3	75,4
Inti raymi	2	3,5	78,9
Folklore montubio	3	5,3	84,2
No contesta	9	15,8	100,0
Total	57	100,0	

Cuadro No. 29 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas del Ecuador
Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

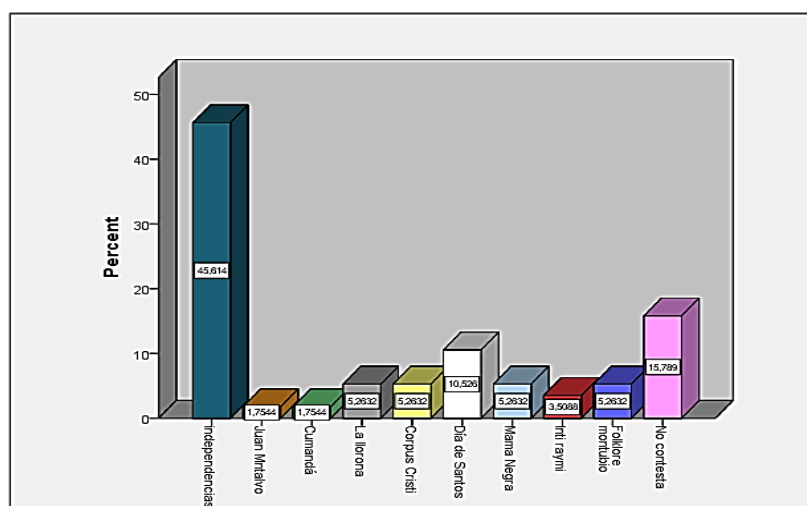


Gráfico No. 32 Inspiración para trajes de fantasía basados en leyendas del Ecuador
Fuente: Encuesta a confeccionistas y centros de comercio de vestidos

Análisis e interpretación de resultados

A nivel nacional, las fuentes de inspiración basadas en costumbres y tradiciones son todavía más abundantes, pero las más populares son sin duda, las fiestas de independencia 45.6%, seguidas por el día de los santos (10.5%), a continuación están con un puntaje similar de 5.3%; la Ilorona, el Corpus Cristi, la Mama Negra y el Folklore Montubio, una festividad adicional que ha de considerarse es el Inti Raymi, que califica con el 3.5% de aceptación.

De ésta manera y gracias a los aportes de las personas encuestadas, ya se puede definir los patrones más específicos que han de componer los trajes de fantasía que se elaborarán con motivo del presente proyecto.

Encuestas a diseñadores: Los resultados de las encuestas aplicadas a los diseñadores de modas, que trabajan como docentes de la Universidad Técnica de Ambato son los siguientes:

A. Información general

Sexo:

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
masculino	6	60,0	60,0
femenino	4	40,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 30 Sexo del encuestado
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

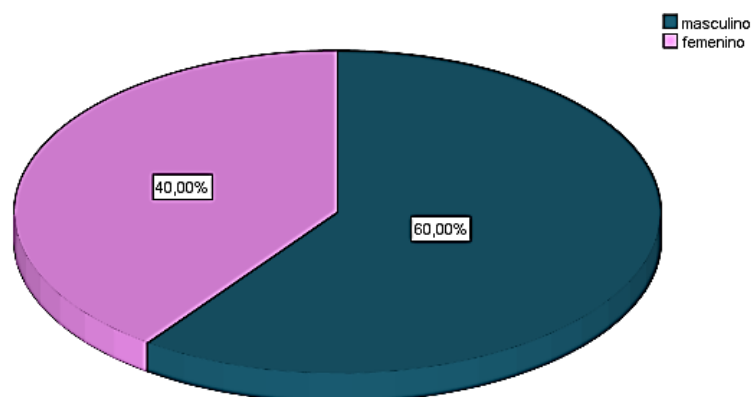


Gráfico No. 33 Sexo del encuestado
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

La población conformada por los docentes, diseñadores de moda de la Universidad técnica de Ambato, demuestran que existe en la actualidad cierto equilibrio en la participación por tipo de género.

Al respecto, el 60% de los docentes encuestados pertenecen al sexo masculino, en tanto que el 40% restante, son del sexo femenino.

Edad de los encuestados	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
21-25 años	2	20,0	20,0
26-30 años	3	30,0	50,0
31-35 años	1	10,0	60,0
36-40 años	4	40,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 31 Edad del encuestado
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

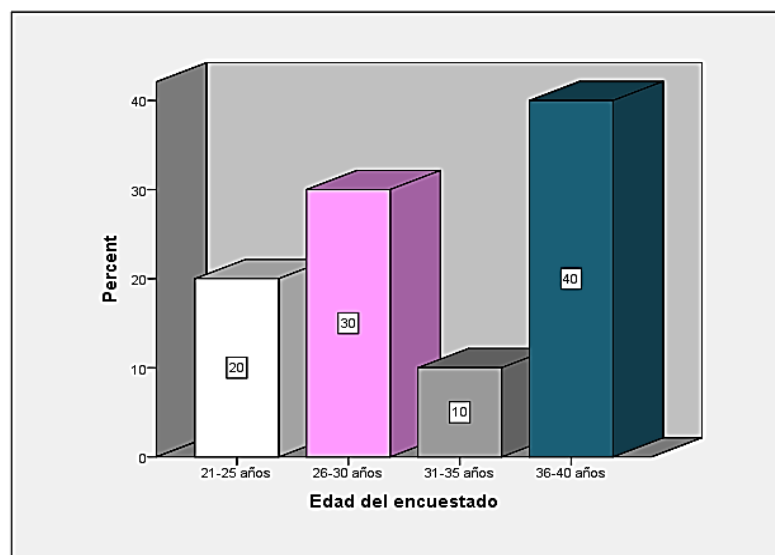


Gráfico No. 34 Edad del encuestado
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

El intervalo de edad en los que se encuentran los docentes, oscila entre los 25 y 40 años, con un rango de 15 años para la muestra poblacional.

Esta población está clasificada de la siguiente forma, el 40% está ocupado por los docentes que tienen entre 35 y 40 años, seguido por el 30% que oscila entre los 26-30 años; el tercer lugar está ocupado por el 20% que tiene una edad entre 21 y 25 años y al final de la clasificación está el grupo de 31-35 años. De lo mencionado se deduce que la población docente es relativamente joven.

Ocupación y/o profesión:

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Diseñador	6	60,0	60,0
Docente	4	40,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 32 Ocupación del encuestado
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

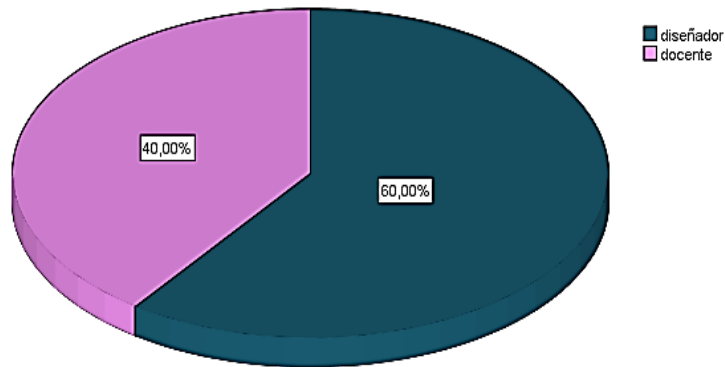


Gráfico No. 35 Ocupación del encuestado
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Aunque la encuesta se aplicó en exclusividad a los docentes de la facultad de Diseño, Arquitectura y Artes de la Universidad Técnica de Ambato, los profesores prefieren autodefinirse para responder al cuestionario.

Al respecto, el 60% mencionaron que su profesión es la de diseñador, en tanto que el restante 40% anunció que su profesión/ocupación representativa es la de docente.

Para los propósitos de la investigación, es importante reconocer que los docentes son simultáneamente diseñadores y por la misma razón sus opiniones pueden ser muy contundentes y pueden ser usadas como indicadores y condiciones de calidad de las prendas de vestir.

CUESTIONARIO

1. ¿Qué importancia le atribuye al vestuario de fantasía en los certámenes de belleza?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Mucha	9	90,0	90,0
Nada	1	10,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 33 Importancia de trajes de fantasía en certámenes de belleza

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

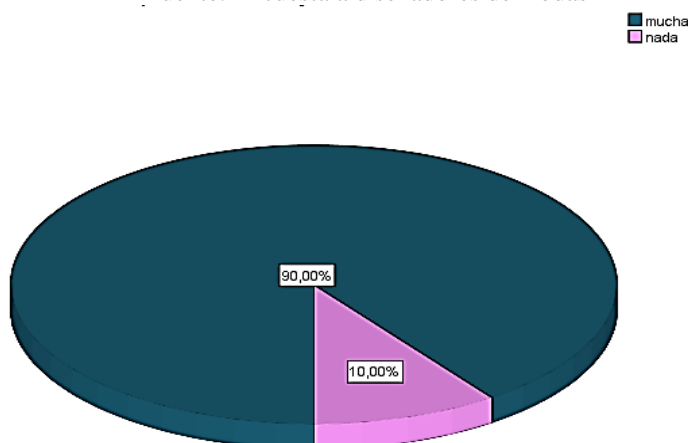


Gráfico No. 36 Importancia de trajes de fantasía en certámenes de belleza

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

La gran mayoría de diseñadores encuestados, apuestan a favor de la importancia de los trajes de fantasía dentro de la calificación de certámenes de belleza, a ésta opción le corresponde el 90% de las opiniones favorables.

Por el contrario hay un 10% de docentes que han mencionado que los trajes de fantasía no son importantes en la decisión que toman las autoridades de los concursos de belleza, existiendo otros indicadores como la forma y belleza del rostro la estructura del cuerpo, la calidad de las respuestas emitidas, la gallardía en el desempeño escénico y la presentación en otros diferentes trajes como gala y noche, son más definitivos al momento de la selección de las candidatas finalistas y las que ocupan las dignidades motivos de elección.

2. ¿Con qué frecuencia compra o vitrinea ropa de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Asesor en concursos	6	60,0	60,0
1 vez al año	3	30,0	90,0
Más de 1 vez al año	1	10,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 34 Frecuencia de compra o vitrineo de ropa de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

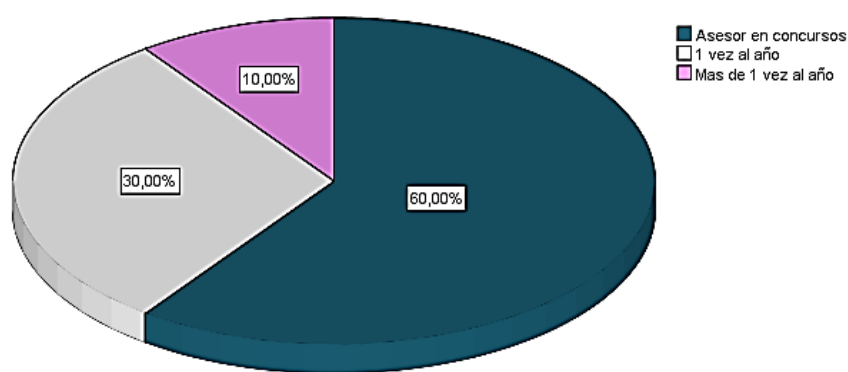


Gráfico No. 37 Frecuencia de compra o vitrineo de ropa de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

El 60% de los docentes/diseñadores encuestados, han manifestado que ellos vitrinean trajes de fantasía, o los compran cuando fungen como asesores de los diferentes concursos que se organizan, el 30% afirma que lo hacen por lo menos una vez al años, y finalmente, el porcentaje menor; 10% lo hace más de una vez al año.

A partir de esta información, se puede deducir que en su totalidad, los docentes/diseñadores que han sido encuestados como población objetivo de la investigación, visitan lugares donde se exhiben trajes de fantasía, ya sea para adquirirlos o simplemente para admirarlos.

3. ¿Por qué medio Ud., ha visto concursos de belleza?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
TV	5	50,0	50,0
Revistas	2	20,0	70,0
Internet	3	30,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 35 Medios que difunden concursos de belleza

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

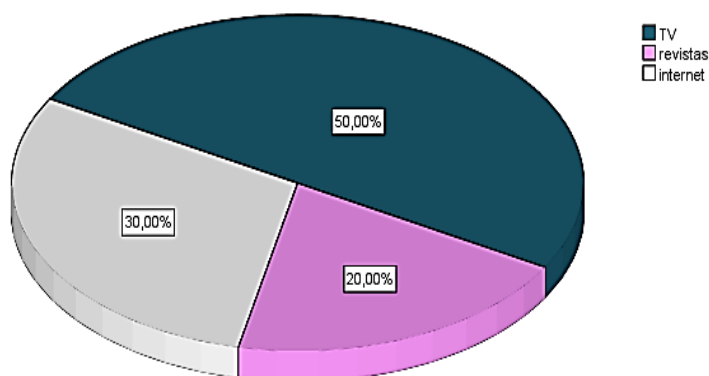


Gráfico No. 38 Medios que difunden concursos de belleza

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Los principales medios de información masiva a los que acceden los docentes o diseñadores para conocer acerca de los concursos que se llevan a cabo, son bastante diversos. Entre los medios favoritos de la población encuestada, aparece en primer lugar, con el 50% de las opiniones favorables, la Televisión, que aún sigue siendo el medio más popular entre la audiencia, le sigue en orden de preferencias el internet cuya popularidad sigue subiendo vertiginosamente, este medio tiene una preferencia del 30%. En último lugar están las revistas, que tienen el 20% de popularidad. Se concluye que al momento de publicitar los diseños y productos, la empresa debe

hacerlo asignando un presupuesto equivalente a la popularidad de cada uno de los medios, para obtener mayor preferencia en los clientes actuales y potenciales.

4. ¿Qué valor está dispuesto/a, a invertir en la compra de un traje de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
- 100 USD	3	30,0	30,0
301-400 USD	2	20,0	50,0
+ de 400 USD	5	50,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 36 Preferencia de precio por compra de trajes de fantasía
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

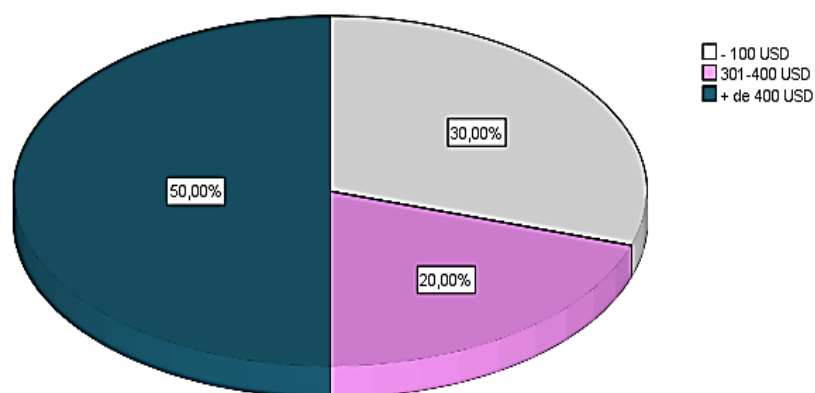


Gráfico No. 39 Preferencia de precio por compra de trajes de fantasía
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Los docentes/diseñadores, ciertamente tienen perspectivas más precisas en relación a los precios que se pueden pagar para la adquisición de trajes de fantasía, es así que el 50% de ellos cree que el precio de éstas prendas debe ser superior a los 400 dólares, con seguridad que éstos profesionales comprenden las complicaciones y el costo de la elaboración, diseños, materiales y detalles, tiempo y dinero que insume la confección de éstas prendas.

Otra tendencia que cobra cierta fuerza, es el valor de menos de 100 dólares por un traje de fantasía, que es asumido por el 30%, y el 20% que cree que entre 301 y 400 dólares es un precio razonable para este grupo de gente. Se concluye que aunque exista una gran variabilidad en los precios, existen trajes de fantasía para cada estrato social.

5. ¿Cuál es el factor prioritario al seleccionar un traje de fantasía? (Seleccionar máximo 3 alternativas)

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
estética	2	20,0	20,0
diseño	2	20,0	40,0
precio	2	20,0	60,0
calidad de materiales	1	10,0	70,0
calidad de confección	1	10,0	80,0
originalidad	1	10,0	90,0
diseñador	1	10,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 37 Factor de selección de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

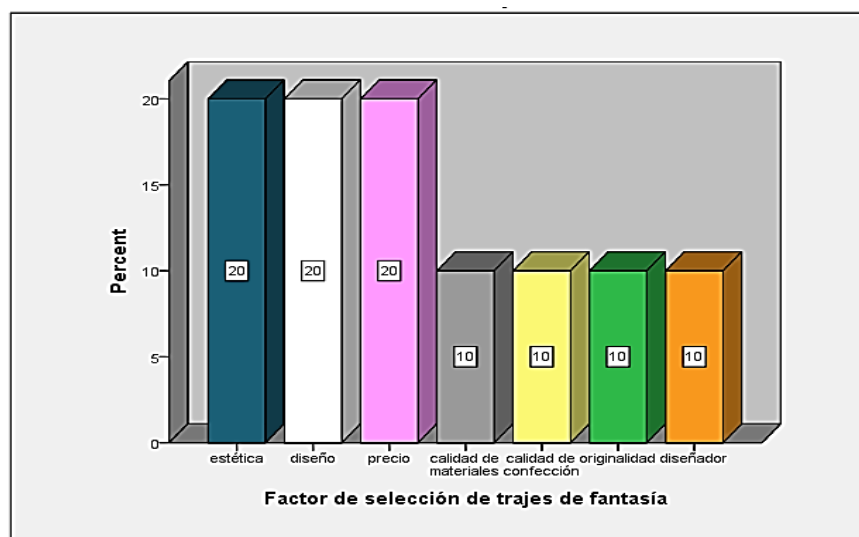


Gráfico No. 40 Factor de selección de trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Habiendo muchos factores para elegir trajes de fantasía, los encuestados, mencionan los más importantes desde su punto de vista profesional citando entre los más trascendentes a la estética, el diseño y el precio, cada uno con el 20% de las

preferencias. Factores como la calidad en la confección, calidad de los materiales, originalidad y renombre del diseñador, también son considerados como importantes por los docentes/diseñadores, ellos asignan a cada uno de estos factores el 10% de las opciones.

6. ¿Cuántos diseñadores de trajes de fantasía a nivel nacional e internacional conoce?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
1-3	4	40,0	40,0
4-6	4	40,0	80,0
7-10	2	20,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 38 Conocimiento de diseñadores

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

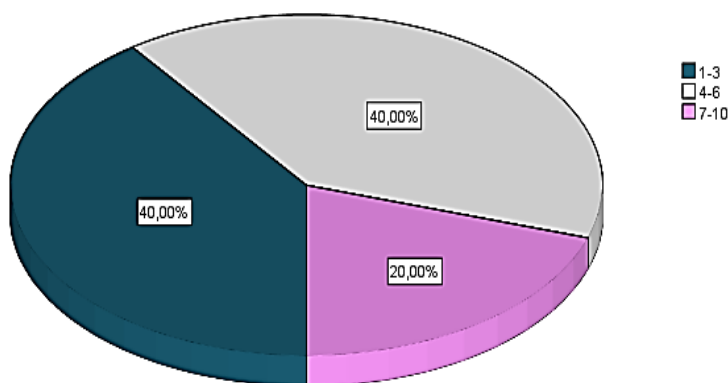


Gráfico No. 41 Conocimiento de diseñadores

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Los diseñadores más reconocidos por los docentes tienen que tener algún tiempo de trayectoria, pues los segundos han de valorar, esa trayectoria como uno de los indicadores más fundamentales para tomar a los diseñadores reconocidos como íconos a los cuales sus estudiantes podrán imitar mediante sus estilos, formas e inspiraciones, de forma que el 40% conoce entre 1 a 3 diseñadores, lo mismo que el otro 40% de los docentes.

Quienes conocen entre 7 a 10 diseñadores, son el 20% del total, lo que implica que en el país hay pocos diseñadores de modas reconocidos, pero sin embargo son fuente de inspiración para los estudiantes, siendo el más popular entre los docentes encuestados, el diseñador “Tipán”

7. En qué tipo de eventos Ud., ha visto que se exhiben trajes de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Reinados	6	60,0	60,0
Desfiles	1	10,0	70,0
carnavales	3	30,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 39 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

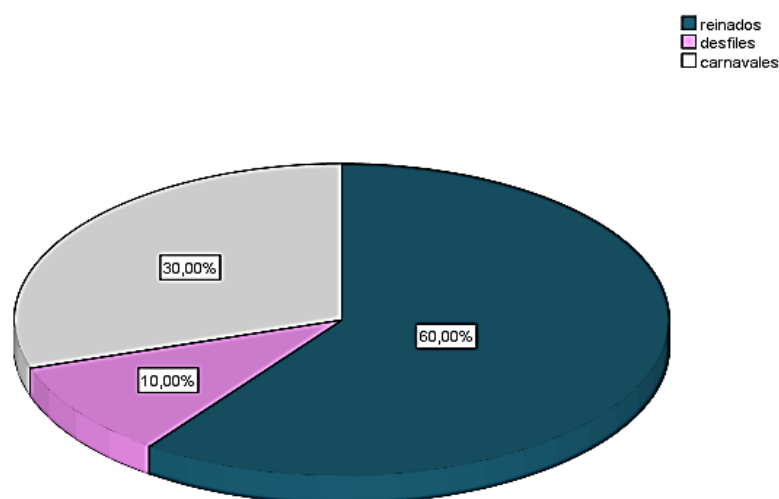


Gráfico No. 42 Eventos en los que se exhiben trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

El 60% de los docentes/diseñadores encuestados, manifestaron que los eventos en los cuales se exhiben con mayor frecuencia trajes de fantasía, son los reinados, le sigue el 30%, para quienes los eventos más populares para exhibir trajes de fantasía son los carnavales.

La tendencia menor está constituida por el grupo de docentes que creen que los desfiles en general son los eventos donde más trajes de fantasía se exponen.

A partir de esta información, se puede concluir que el nicho de mercado para trajes de fantasía de mayor a menor preferencia está conformado jerárquicamente por los reinados, seguido de los carnavales y de los desfiles en general.

8. ¿Ud., está conforme con los diseños de trajes típicos o de fantasía expuestos en diferentes certámenes?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Si	1	10,0	10,0
No	9	90,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 40 Inconformidad con los trajes de fantasía
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

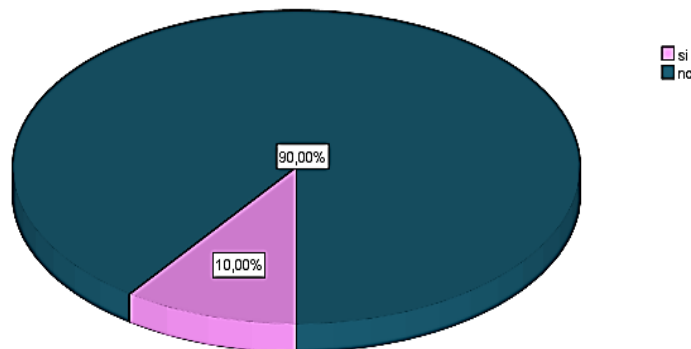


Gráfico No. 43 Inconformidad con los trajes de fantasía
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Cuando se abordó a los docentes sobre la conformidad con los diseños de trajes típicos o de fantasía expuestos en diferentes certámenes, se pudo notar que un alto porcentaje del 90%, muestra una notoria inconformidad con el diseño de este tipo de vestimenta en la ciudad de Ambato y la provincia de Tungurahua.

Solamente el 10% restante del análisis muestra conformidad con los diseños de trajes de fantasía en el Ecuador.

Es precisamente este nivel de inconformidad el que determina que exista una enorme demanda insatisfecha por los trajes de fantasía, lo que garantizaría, de alguna manera, la viabilidad del proyecto planteado.

¿Por qué no existe conformidad con el diseño de trajes de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
no son originales	6	60,0	60,0
son irreales	2	20,0	80,0
no evolucionan	2	20,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 41 Razones de la inconformidad

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

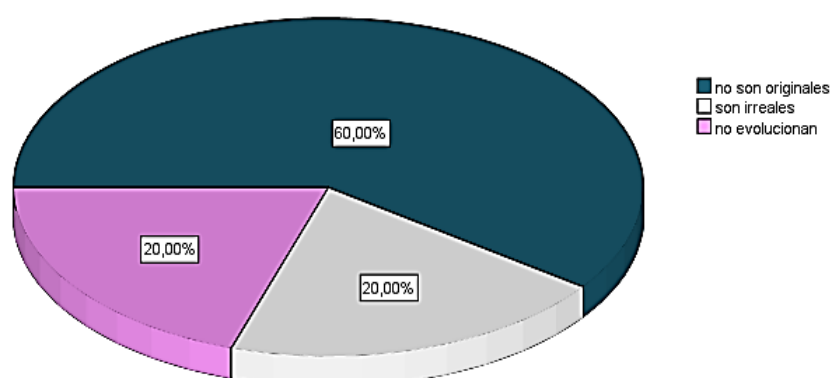


Gráfico No. 44 Razones de la inconformidad

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Los diferentes motivos de inconformidad entre los docentes/diseñadores encuestados, son, en primer lugar, porque no son diseños originales (60%), o porque son totalmente irreales (20%) o quizá porque son diseños estáticos, es decir que no han evolucionado (20%).

Estos datos son útiles para saber cuáles características no deberían plasmarse jamás en los trajes de fantasía que van a elaborar como parte del proyecto integrador, características como falta de originalidad, escaso realismo y estatismo (poca evolución) no deberían formar parte de las creaciones para que tengan éxito entre el público

9. ¿Qué cambiaría de los trajes típicos y de fantasía?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
Textura	3	30,0	30,0
movimiento	5	50,0	80,0
Forma	2	20,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 42 Cambios sugeridos para los trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

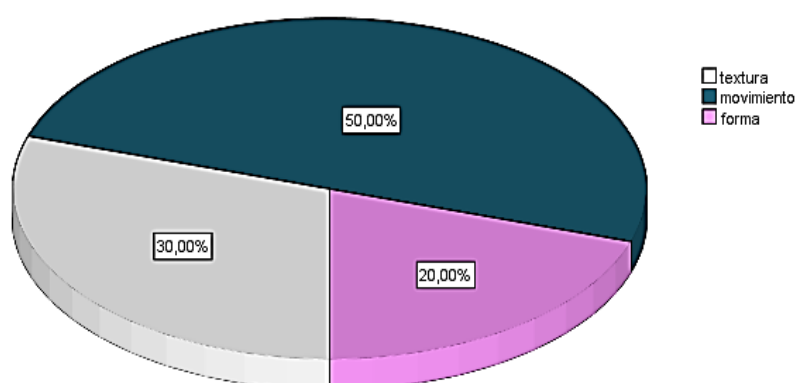


Gráfico No. 45 Cambios sugeridos para los trajes de fantasía

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Los factores que se deben cambiar de forma urgente en el diseño y confección de los trajes de fantasía, hacen referencia, de acuerdo a la opinión de los expertos docentes/diseñadores, son el movimiento impregnado en el conjunto del traje (50%), la textura que se presenta en la vestimenta terminada (30%) y la forma de los trajes que tiene que ver directamente con la inspiración y el diseño (20%).

El resumen de las características citadas, es que el traje de fantasía debe cambiar radicalmente su diseño basado en el concepto que quiere reflejar, tomando como uno de los parámetros, el hacerlo mayoritariamente ecuatoriano, que refleje la cultura, tradiciones y leyendas del país, ello aportará para que se encuentren los materiales más adecuados para su confección y ayudará a que se valore e impulse la cultura local.

10.¿Qué conoce usted acerca de la Mecatrónica?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
movimiento	1	10,0	10,0
sistema de control	3	30,0	40,0
tecnología	1	10,0	50,0
mecánica y electrónica	2	20,0	70,0
robótica	1	10,0	80,0
automatización	2	20,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 43 Nociones de mecatrónica

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

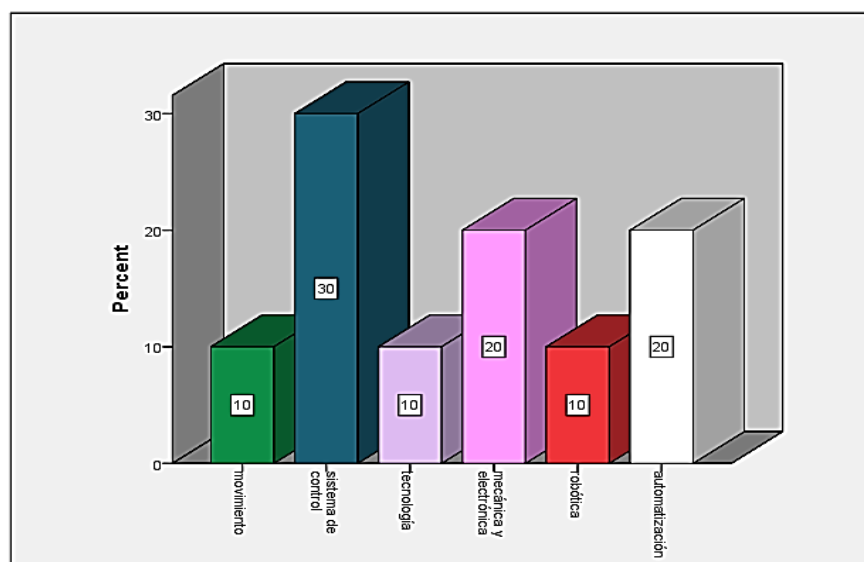


Gráfico No. 46 Nociones de mecatrónica

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

Encuestando a los docentes/diseñadores sobre los conocimientos que tienen en referencia a la ciencia de la Mecatrónica, se notan variadas respuestas que no se alejan ciertamente del concepto real lo que explica que si existen nociones de ésta área. El 30% de ls docentes la conceptúan como un sistema de control, unos dicen que se trata de una aleación entre la mecánica y la electrónica o que es algún tipo de automatización, estas últimas opciones tienen un 20% de las respuestas entre el público. Con un 10% cada una, se presentan las siguientes nociones de mecatrónica: robótica, tecnología y movimiento.

11.¿Usted cree que es factible que se diseñe trajes típicos y fantasía con uso de tecnología Mecatrónica?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
si	9	90,0	90,0
no	1	10,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 44 Factibilidad de inclusión de mecatrónica en trajes

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

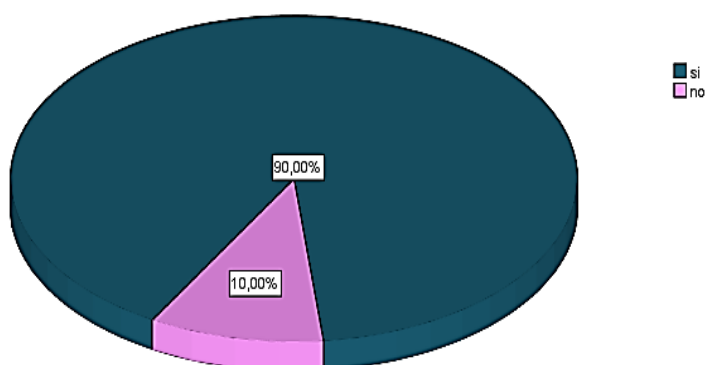


Gráfico No. 47 Factibilidad de inclusión de mecatrónica en trajes

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

A posibilidad de que se diseñen trajes de fantasía con uso de la mecatrónica, tienen una alta aceptación entre el personal docente/diseñadores de la Carrera de Diseño de Modas de la UTA, (90%).

Existe una reticencia a tolerar esta posibilidad por el 10% de los encuestados, quienes afirman que no es una buena iniciativa la de incluir la tecnología mecatrónica en los trajes de fantasía, es posible que el desconocimiento real del tema, fomente este tipo de respuestas.

12. ¿Estaría dispuesto/a a adquirir un traje de fantasía en el que se ha empleado la Mecatrónica en su diseño o confección?

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
si	6	60,0	60,0
no	4	40,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 45 Disposición a adquirir trajes con inclusión de mecatrónica

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

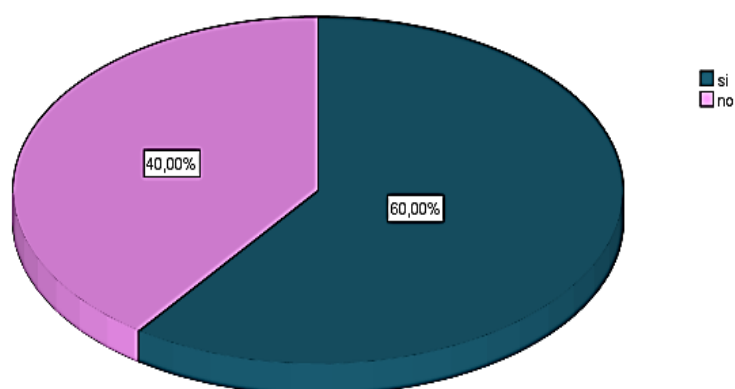


Gráfico No. 48 Disposición a adquirir trajes con inclusión de mecatrónica

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

De igual manera que se cree que el proyecto de inclusión de la mecatrónica en la elaboración de trajes de fantasía, sería exitoso, lo es también la creencia de que éstos diseños tendrían aceptación entre los adquirientes, el estudio arrojó resultados positivos para esta última alternativa, donde el 60% de los docentes/diseñadores, estarían dispuestos a invertir en a la compra de este tipo de trajes tan innovadores.

El volumen del mercado potencial también que da un poco más claro, ya que el 40% de los encuestados respondió que no adquirirían estas innovaciones. Entre las razones por las que se puede orientar, en consideración de los antecedentes presentados, están, los precios, la calidad de los materiales, la originalidad de os diseños y el mensaje que transmiten al público.

13.¿Qué festividades, leyendas o mitos de la provincia de Tungurahua, se podría plasmar en el diseño de trajes de fantasía? (Mencione al menos 3)

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
diablada de píllaro	3	30,0	30,0
Corpus cristi	2	20,0	50,0
volcanes	1	10,0	60,0
tierra de juanes	1	10,0	70,0
la novia de Salasaka	3	30,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 46 Inspiración para trajes en tradiciones de la provincia

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

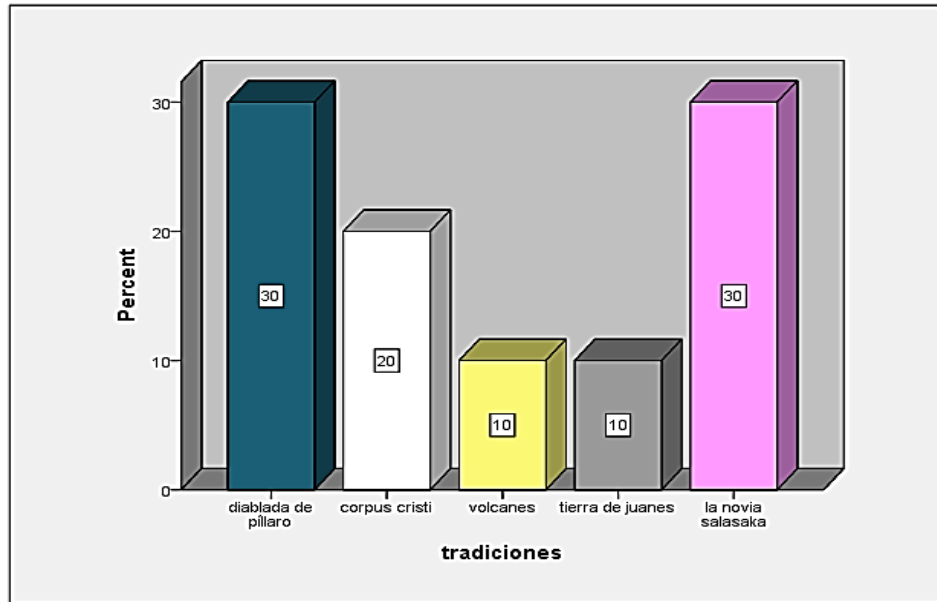


Gráfico No. 49 Inspiración para trajes en tradiciones de la provincia

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

La inspiración necesaria para diseñar los trajes de fantasía, dentro de la tradición de la provincia de Tungurahua tiene variados puntos de vista, que van desde la Diablada de Píllaro con el 30% de las preferencias, pasando por la novia de Salasaka, que equipara en puntaje con las primeras. En un valor razonable del 20% de preferencias está el Corpus Cristi, y también son citadas por los docentes las tradiciones de “La tierra de los tres Juanes” y los Volcanes de la región interandina.

14.¿Qué festividades, leyendas o mitos del Ecuador, se podría plasmar en el diseño de trajes de fantasía? (Mencione al menos 3)

Respuestas	Frecuencia	Frecuencia relativa	Frecuencia acumulada
ciudad misteriosa de chimborazo	1	10,0	10,0
tzáchila convertido en sol	1	10,0	20,0
leyendas del oriente	1	10,0	30,0
lagos de Ibarra	1	10,0	40,0
cacería de zorros	1	10,0	50,0
mitos de incas	1	10,0	60,0
Carnaval	1	10,0	70,0
Huasipungo	1	10,0	80,0
Cumandá	2	20,0	100,0
Total	10	100,0	

Cuadro No. 47 Inspiración para trajes en tradiciones del Ecuador

Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

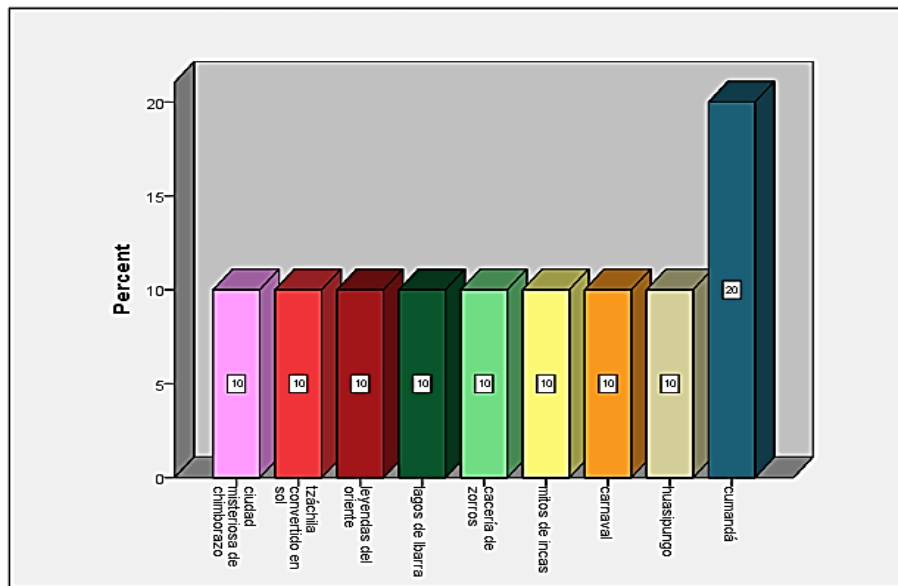


Gráfico No. 50 Inspiración para trajes en tradiciones del Ecuador
Fuente: Encuesta a diseñadores de modas

Análisis e interpretación de resultados

La inspiración para confeccionar trajes de fantasía con la inclusión de mecatrónica y tradiciones y costumbres locales, tiene su asidero en la cultura a nivel del país, es así que los encuestados sugieren que se considere incluir la leyenda de Cumandá (20%), A esta opción le secundan con similares porcentajes (10%); Huasipungo, Carnaval, mitos incas, casería de Zorro, lagos de Ibarra, las leyendas del oriente, la leyenda del tzáchila convertido en sol y la ciudad misteriosa del Chimborazo.

3.2.1 Análisis de tendencias

En el caso del certamen de Miss Ecuador, así como también en el certamen Reina de Ambato, el traje debe ser inspirado totalmente en una etnia que identifique la región central del país y sobre todo a la provincia de Tungurahua, para la Reina de Ambato, se han de exponer las leyendas o mitos de cada uno de los barrios que intervienen en la elección confeccionados en un traje de fantasía, el traje debe ser inspirado en la flora fauna y alegría de los carnavales, y en otras festividades tradiciones del país.

3.3 El Brief

1. Antecedentes:

En la actualidad no existen procesos adecuados de diseño de trajes de fantasía dentro de los certámenes de belleza en el Ecuador, es por esta razón, que el presente proyecto, propone un concepto estilístico-filosófico, minuciosamente estudiado para la creación de esta línea de trajes que requieren la inclusión de tecnologías actualizadas como forma de innovación.

Al existir varios certámenes de belleza en el Ecuador, entonces por ende, se destaca la participación del diseño de trajes de fantasía, como una gran oportunidad de representar la riqueza de las culturas, la flora y la fauna como recursos naturales como, además de las costumbres y tradiciones de cada región y provincia del país la versátil Mecatrónica puede aplicarse a una amplia variedad de campos que van desde la medicina hasta la minería, pasando por la industria farmacéutica, industria mecánica, automovilística, textil, comunicaciones, alimentación, comercio... y otros ilimitados. ayudaría a desarrollar diseños de productos textiles conforme a las necesidades reales y personalizadas del cliente, validar los materiales apropiados para la manufactura de productos textiles través de especificaciones técnicas, dirigir la manufactura y confección de productos textiles, anticipando como base estrictos estándares de calidad administrar la producción textil de la confección mejorando el uso de los recursos de la empresa y algo mucho más interesante todavía para los diseñadores, la Mecatrónica, podría ayudar a administrar proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda.

La fusión de dos factores, hacen pensar que la industria de la moda estaría gobernada en un futuro próximo por, el uso de textiles inteligentes, creados por tecnología avanzada para brindan soluciones en el corto plazo, y la aplicación de la mecatrónica en el campo textil y diseño de modas, para la innovación de productos que faciliten las actividades del ser humano mediante tecnología.

Las oportunidades que ofrece el producto a desarrollarse son muchas y muy variadas, entre las que se pueden destacar:

- Mercado en crecimiento para productos de vanguardia.
- Clientes guiados por la novedad y diversificación.
- Necesidades de protección y conservación de la integridad permanentes.
- No estandarización de procesos de elaboración de trajes de fantasía.
- Posibilidad de explorar materiales nuevos e innovadores.
- Explotación de la cultura local.
- Desarrollo de textiles y moda personalizado al cliente.
- Uso de la Mecatrónica, en manejo de especificaciones técnicas.
- Aplicación de la Mecatrónica, como garantía de calidad de la producción.
- Administración de proyectos innovadores conforme a las tendencias de la moda.
- Exhibición en pasarelas y exhibidores públicos
- Interés de los diseñadores de modas.

- Apertura de nuevos mercados.

Para el aprovechamiento de estas oportunidades de mercado, se propone la aplicación de estrategias como: Emplear la nanotecnología, textiles inteligentes y mecatrónica, en trajes de fantasía y sus accesorios, para lograr un posicionamiento permanente en el mercado de la moda, eventos a nivel local como la presentación de candidatas y expoferias relacionadas con la moda.

2. Descripción del proyecto a comunicar:

El producto que se pretende posicionar en el mercado local, son los trajes de fantasía inspirados en las principales festividades culturales de la provincia de Tungurahua, con inclusión de tecnología mecatrónica

3. Objetivos del negocio:

Dotar de trajes de fantasía a los clientes del mercado textil y diseñadores de modas de la ciudad de Ambato.

4. Objetivos del proyecto:

Introducir y posicionar una nueva marca para lograr su reconocimiento por la calidad y especialización en diseño/confección de trajes de fantasía con el uso de Mecatrónica en el mercado de la ciudad de Ambato

5. Objetivos de comunicación:

Lograr en el cliente una completa satisfacción con los trajes de fantasía, donde se logre destacarla originalidad, a la medida, de elevado diseño, con materiales de alta calidad, buena confección, las prendas confeccionadas son exclusivas y estéticas manteniendo precios razonables.

6. Insight:

El factor competitivo de los trajes de fantasía, radica en la originalidad de los diseños y la inclusión de nuevas tecnologías que sean atractivas para los clientes, acostumbrados a encontrar en el mercado trajes hechos de plumas y que no presenten ninguna novedad significativa.

7. Value Proposition:

Los principales beneficios que recibirá el cliente se encuentran todos en el diseño de los trajes y su costo, ya que están inspirados en las costumbres, tradiciones y mitos locales de la ciudad y el país, a éstos beneficios se suma el uso de la tecnología mecatrónica en el diseño, confección y presentación del traje, siendo el precio determinante para fidelizar a los clientes.

USP - (Promesa Única de Venta):

<p>Para convencerlo sobre la propuesta de valor, al cliente se le ofrecen trajes confeccionados a la medida, con diseños originales, incluyendo tecnología actualizada, cómodos y a precios relativamente bajos en relación a los de la competencia.</p>
<p><u>Reason Why</u></p>
<p>Los hechos que respaldan la Promesa Única de Venta, están sostenidos por los contratos aprobados por la Ley de Defensa del Consumidor, para la garantía total de los clientes.</p>
<p><u>Net Take Away</u></p>
<p>En la mente de los clientes debe pregnarse el diseño de trajes novedosos, su exclusividad y alta tecnología.</p>
<p>8. Piezas a desarrollar:</p>
<p>Trajes de fantasía con inclusión de dispositivos electromecánicos</p>
<p>9. Tono y Manera</p>
<p>Se dará un trato exclusivo y personalizado a cada uno de los clientes que soliciten el servicio de los trajes de fantasía, siendo contundentes en la oferta de los diseños, pero a la par, sensibles a las necesidades particulares de cada persona e institución.</p>
<p>10. Target:</p>
<p>El mercado de consumidores, estará constituido por los diseñadores de trajes para los eventos de belleza dentro y fuera de la provincia de Tungurahua, tanto para profesionales de la moda, las candidatas, exhibidores en boutiques y organizadores de desfiles, así como también para eventos internacionales, que posean las siguientes características:</p> <p>Mayores de edad Ambos sexos Ingreso mensual superior a los 2000 dólares</p> <p>Que tenga una actitud autónoma e independiente, le facilita ser dinámico, intenso; está lleno de múltiples actividades profesionales y sociales, maneja la ubicuidad gracias a los avances tecnológico-electrónicos del nuevo siglo, puede trabajar como Modelo, Organizador de desfiles y eventos de belleza, dueños de boutiques, de nivel de educación elevado y estrato económico medio-alto. Que sea extrovertido/a, de gusto contemporáneo /vanguardista</p>
<p>11. Periodo de duración de la campaña:</p>
<p>Las campaña de difusión por medios masivos, se presentarán principalmente en los períodos de festividades de carnaval que coinciden con la celebración de la Fiesta de las Flores y Frutas de Ambato, sin embargo habrá un ataque permanente al mercado institucional durante todo el año mediante volantes, pancartas y Publicidad en el sitio de venta.</p>
<p>12. Mandatarios:</p>
<p>En este proyecto, el cliente tiene la última palabra, pues podrá decidir los trajes de su elección interviniendo, inclusive en el diseño de los mismos si lo desea y en la elección de los materiales que se usen para la confección.</p>
<p>13. Presupuesto:</p>

El costo de los trajes es variable pues dependerá de las fluctuaciones del mercado sobre todo en cuanto a los índices de precios de las materias primas y accesorios electromecánicos, aunque se tiene previsto considerar el valor de los competidores que fluctúa entre 100 y más de 500 dólares. Por otro lado, la campaña publicitaria por medios masivos tendrá un costo cercano a los 2000 dólares mensuales durante los meses de enero y febrero de cada año y 2000 dólares adicionales se destinarán a la publicidad impresa.
14. Tiempos:
Aprobación Brief: Agosto 2016
Presentación Creativo: Agosto 2016
Producción/Impresión: Octubre 2016
Test/Piloto: Septiembre 2016
Al aire: Diciembre 2016
15. ¿Cómo vamos a medir resultados?
La efectividad de la propuesta realizada se medirá en los meses de febrero y marzo del 2017, por medio de encuestas aplicadas a los mismos clientes y a una muestra de la población de la ciudad de Ambato

3.4 Benchmarking

Las empresas de la competencia exhiben sus creaciones en trajes de fantasía en reinados, desfile y carnavales principalmente, difundiendo sus productos por tres medios que van en orden jerárquico desde la televisión, seguida por el Internet y luego las revistas.

Los diseñadores que se destacan en la confección de trajes de fantasía a nivel del país, o que al menos son un referente para los nuevos diseños son en orden de importancia; Luis Tipán es el más reconocido, tiene el 27.8% de las preferencias, le sigue Arroyo con el 22.2%, el 16.7% le corresponde a Gianni Versace. Finalmente el 11.1% es un puntaje común que comparten Solano, Nino Touma y Pachito.

Las nuevas prácticas y métodos que deben implementarse, incluyen mejorar los diseños, trabajar con precios más razonables, sin que disminuya la calidad en la

confección, por ésta razón es que se piensa incluir Mecatrónica para el diseño de los trajes.

Cuadro No. 48 Análisis de diseñadores

DISEÑADOR	CARACTERÍSTICAS	ESTRATEGIA DE INNOVACIÓN PARA EL TRAJE DE FANTASÍA
Luís Tipan	Novedad Autenticidad Cultura Etnias Estilizado Pedrería Mitos Trajes: De gala Alta costura Típicos De fantasía	Novedad Autenticidad Cultura Etnias Estilizado Pedrería Mitos
Joselo Arroyo	Entorno Gente	Tecnología mecatrónica Mitos y cultura
Versace	Ambos sexos Influencia griega y romana Excesos en forma y color Excesos ornamentales Arte abstracto, cubista y déco Estética exuberante Tonos flúor y dorados Etilo barroco Incorpora materiales y técnicas novedosas Uso de paneles de transparencia en faldas de cuero Camisas de seda con grandes estampados Jeans de colores vivos Chaquetas de colores Uso de aluminio y tecnología laser Colores morado, dorado, azul y verde Estampados en animal prade Telas brocadas, trajes entallados, chaquetas y faldas de cuero y telas metalizadas	Excesos en forma y color Excesos ornamentales Estética exuberante Incorpora materiales y técnicas novedosas Uso de aluminio y tecnología laser Telas metalizadas

Touma	Línea fresca y divertida Colorido Moda contemporánea Texturas y colores seleccionados Ropa comercial divertida Especialista en calzado cómodo Calzado Contemporáneo Calzado vanguardista Precios cómodos	Texturas y colores seleccionados Calzado cómodo, vanguardista
-------	--	--

A pesar de que se requiere una revisión en los costes, el factor de exclusividad, no puede quedar excluido de un traje de fantasía, lo mismo que la estética y la calidad de los materiales, lo mismo que las mejoras en el aspecto estético, colores y texturas. El movimiento impregnado en el conjunto del traje (50%), con la inclusión de la Mecatrónica debe convertirse en una fortaleza para los diseños que se vayan a confeccionar.

Como motivos inspiradores para el diseño y confección de trajes de fantasía ha de considerarse en gran manera la sugerencia de los docentes quienes creen que a nivel local deben resaltar:

La Novia Salasaka: 28.1%,

La Diablada Pillareña: 24.6%

Las Fiestas de Pueblo: 19.3%,

La Fiesta de la Palla: 8.8%

Por otro lado, las siguientes alternativas citadas también son dignas de consideración a nivel nacional: Cumandá, Huasipungo, Mitos incas, Casería del Zorro, Las Leyendas del Oriente, Las Fiestas de Independencia, La Llorona, el Corpus Cristi, la Mama Negra, el Folklore Montubio y el Inti Raymi.

3.5 Marketing

3.5.1 Objetivo general del marketing

Introducir y posicionar una marca que sea reconocida por su calidad y especialización en diseño y confección de los trajes de fantasía con el uso de Mecatrónica en el mercado de la ciudad de Ambato

3.5.3 Objetivo específico del marketing

- Elaborar la imagen corporativa de una nueva marca orientada a confeccionar trajes de fantasía con introducción de nuevas tecnologías, para el mercado local e internacional, para que sea difundida por medios masivos.

3.5.3 Estrategia de marketing mix

3.5.3.1 Producto

Los bienes tangibles e intangibles que se espera ofrecer al mercado que se ofrecen al mercado para satisfacer sus necesidades, son los trajes de fantasía, que incluyen los accesorios y el servicio de asesoría, entrega en el lugar donde se los solicite y servicio postventa (ajustes y reparaciones)

La imagen que presentará el producto estará representada por cualquiera de las siguientes inspiraciones, ya que con ellas se espera reflejar los mitos y tradiciones de la provincia:

- La Novia Salasaka



Novios Salasakas
Fuente: Internet

- La Diablada Pillareña



Máscara de la Diablada Pillareña
Fuente: Internet

- Las fiestas de pueblo



Fiestas de pueblo
Fuente: Internet

- gLa Fiesta de la Palla



Fiestas Pallas
Fuente: Internet

Son comunes en los trajes de fantasía, el uso de **diseños extravagantes y de vanguardia**, especialmente para el sexo femenino, con características como la innovación mediante la inclusión de la tecnología mecatrónica, productos, confeccionados fusionando diferentes técnicas, ciencias y tendencias, usando como base para su confección, plumas, piedras y cristales, cartón, plástico, styroplan, alambre y dispositivos electromecánicos entre otros, siendo su característica diferenciable el empleo de símbolos, mitos y costumbres se la provincia de Tungurahua, como fuente de inspiración.

Las características más relevantes del producto de acuerdo con los requerimientos de los clientes deberían contener:

Existiendo una gran variabilidad de factores que favorecerían escoger un traje de fantasía, es necesario mencionar que la mayor preferencia es hacia el diseño, éste indicador tiene un valor del 24.1%, le sigue en orden de predilección, el precio con el 21.7%, a continuación está la calidad en la confección, que tiene un valor equivalente al 11.4% de las preferencias. Con el 9.6% de las preferencias está el factor de exclusividad, la estética puntúa con el 9%, al igual que la calidad de los materiales. En el nivel más bajo se encuentra la inspiración, con el 0.6% de las opiniones favorables. Se puede deducir de los resultados que los principales indicadores de calidad que deberían calificar a los trajes de fantasía son diseño, precio, calidad de la confección, exclusividad, estética y calidad de los materiales.

Luis Tipán es el más reconocido, tiene el 27.8% de las preferencias, le sigue Arroyo con el 22.2%, el 16.7% le corresponde a Gianni Versace.

Los cambios necesarios que deben realizarse en los trajes de fantasía, han sido detallados por las personas del medio de la moda, entre las mejoras que necesitan éstos diseños, se encuentran; los colores con un 28.1%, seguidos de la forma con el 21.1% y la textura con el 17.5%. El diseño, es un aspecto que debe ser cambiado a juicio del 10.5% y el tamaño con un 5.3%.

Sobre la factibilidad de usar la mecatrónica para los trajes de fantasía, hay que notar que el 68.4% de los encuestados desconoce si existe la posibilidad de fusionar estas dos alternativas. Quienes piensan que si es posible esta original combinación, suman

el 22.8% de los encuestados y quienes piensan que definitivamente no es posible hacerlo, constituyen el 8.8%.

Materias primas e insumos

Materias primas

Las materias primas para la confección de trajes de fantasía, han de ser dotados por los siguientes importadores:

- Importadoras de tela: Boston, La Elegancia, Comercial City, Comercial Teresita, Edymatex
- Bazar la Tranca
- Ecuatoriana de curtidos Salazar

En cuestión de materiales e insumos, existe una gran variedad de nuevos textiles que se pueden emplear para mejorar significativamente las prendas que se diseñarán, de lo que se pueden mencionar las siguientes fibras, que en la actualidad son muy populares (Udale, Jenny: 2008)

Entre las fibras más comunes utilizadas para confeccionar trajes de fantasía, se puede citar:

FIBRAS MAS COMUNES	FIBRAS ARTIFICIALES:	FIBRAS SINTÉTICAS
Rayon Viscosa Acetato Cupro Modal Triacetato Latex	Tipos de rayón celulósico: - Rayón nitrocelulosa - Rayón cuproamoniaco - Rayón viscosa - Rayón acetato - Rayón triacetato - Rayón nitrocelulosa: Seda artificial Chardonet - Rayón cuproamoniaco	Nailon, El poliéster o dacrón, El polivinilo, El polietileno, La olefina Qiana. Poliamidas: Nomex, Kevlar, Kermel, Karvin.

Fuera de esta clasificación tradicional se sitúan las nuevas fibras: fibras bicomponentes, microfibras y nanofibras.

Insumos y accesorios

Existen insumos y accesorios, tanto electrónicos, como electromecánicos que se requieren para el proyecto, se pueden obtener en los siguientes proveedores:

- Centro ferretero Kiwi
- Materiales eléctricos Mayorga

Plumas

- “Plumas Del Cisne” plumasdelcisne. com telefono 957607676

3.5.3.2 Precio

La investigación de mercado ha permitido determinar los siguientes precios fluctuantes en cuanto a la preferencia de los potenciales clientes, desde luego, los mismos estarán sujetos a la definición de los diferentes costos y al margen de utilidad para establecer los precios de venta definitivos.

A pesar de lo mencionado, hay que destacar que un costo promedio detectado en la investigación de los clientes, podría oscilar entre más de 100 dólares, hasta bordear los 400, inclusive, se han de considerar también precios mucho más elevados, dependiendo de los materiales que se emplearían en la confección.

Percepción del consumidor (cuánto pagaría el cliente)

Los picos más elevados son: el 50.9% está dispuesto a pagar menos de 100 dólares por un traje de fantasía, le sigue el 43.9% de clientes, que estarían dispuestos a pagar un valor entre 101 hasta 200 dólares, seguidos por el 3.5% que pagarían por un traje de fantasía entre 201 hasta 300 dólares, y el porcentaje menor equivalente al 1.8%,

pagarían valores de hasta 400 dólares por un traje de fantasía. Se puede apreciar que un valor menor a 200 dólares por la confección de trajes de fantasía es el más frecuente que estaría dispuesto a tolerar el mercado de Ambato, por ende se deben adecuar los costos de producción a ese valor para satisfacer la demanda de la comunidad.

3.5.3.3 Promoción

La difusión del servicio de confección de trajes de fantasía se lo hará por medio de las redes sociales, la visita a los clientes y la presentación de diseños en Pasarela.

Descuentos por pronto pago

3.5.3.4 Plaza

El producto a comercializarse se ha de distribuir por medio del reconocimiento de los eventos de belleza en los que se requiere la presentación de trajes de fantasía, son conocidos los desfiles en instituciones educativas, las elecciones de reinas, desfiles de carnaval y otros.

El lugar adecuado para la presentación de los diseños, es en los desfiles y en las oficinas de los clientes, la entrega del producto terminado se hará de puerta a puerta.

Dada la iniciativa de diseñar y confeccionar en función de los pedidos de los clientes, no se puede mantener un stock de trajes confeccionados, sin embargo los materiales que se empleen con mayor frecuencia si se pueden almacenar.

Acerca de los eventos en los cuales se exhiben trajes de fantasía, se distinguen principalmente cuatro que son los más frecuentes.

La población que fue objeto del estudio, considera que donde más se exhiben este tipo de vestimentas, es en las elecciones de reinas, éste evento tiene un puntaje del 42.1%, en los carnavales también se exhiben éstas confecciones, la preferencia para éste tipo de festividad es del orden del 31.6%, a continuación se ubican los desfiles de modas, el 24.6% de la población ha opinado que éste es el evento donde mayormente

se presentan trajes de fantasía, y para el 1.8% se exhiben también en los planteles educativos.

Respecto al nivel de conformidad con el diseño de los trajes de fantasía se puede ver que la gran mayoría de la población encuestada si está conforme con estas prendas (78.9%), por el contrario, el restante 21.1%, no se muestra conforme con el diseño actual de estos trajes.

Se distingue de acuerdo con la respuesta de la población que uno de cada cinco personas no está conforme con el diseño, lo que representa la demanda insatisfecha del mercado, esto corresponde al 21.1% de los clientes potenciales.

Entre las razones por las que existe disconformidad con el diseño de los trajes de fantasía se encuentran dos principalmente: la primera es que no se ajustan al motivo para el que fueron creados, y la segunda, es la escasa creatividad que se emplea para realizar los diseños.

La primera de las opciones para la disconformidad, ocupa el 58.3% de las opiniones, y está complementada por el 41.7% que se manifiesta en contra de la escasa creatividad.

Estas dos alternativas, sumadas a los indicadores de las preguntas 5 y 6 permiten tener bastante claro el panorama sobre la oferta del producto, a quienes imitar, que características potenciar y cuáles problemas corregir.

Los cambios necesarios que deben realizarse en los trajes de fantasía, han sido detallados por las personas del medio de la moda, entre las mejoras que necesitan éstos diseños, se encuentran; los colores con un 28.1%, seguidos de la forma con el 21.1% y la textura con el 17.5%. El diseño, es un aspecto que debe ser cambiado a juicio del 10.5% y el tamaño con un 5.3%.

El 64.9% de los encuestados si estarían dispuestos a adquirir un traje de fantasía en el que se haya empleado mecatrónica tanto para su diseño como para su confección, le sigue el 22.8% que no se muestra realmente interesado en que se lleve a cabo este proyecto, ya que no adquiriría los mentados trajes.

En las respuestas adicionales, se muestra al 3.5% que tal vez adquiriría trajes de fantasía en los que se haya empleado la mecatrónica, y que puede ser sumado al 64.9% pues se trata de un público de clientes potenciales.

3.5.3.5 Persona

Al respecto, la gran mayoría, es decir el 82.5% de la población es de sexo femenino, y solo el 17.5% son caballeros, por ende, se distingue todavía una prevalencia de confeccionistas mujeres sobre los varones en los negocios referentes al vestido.

Al ser encuestados sobre los rangos de edad del personal que trabaja como confeccionistas o en los centros de comercio de vestidos, existe un pico de 36-45 años que ocupa el nivel más elevado con un 24.6%, seguido del personal entre 46-55 años, que ocupa un 22.8% de la frecuencia, a continuación está el 21.1% de las personas con edades entre 26-35 años, el personal de 16-25 años, ocupa el 19.3% de las frecuencias y existe un 12.3% de la población que no responde a la encuesta.

Se concluye que la población encuestada puede calificarse como una población de confeccionistas y tenderos de vestidos relativamente jóvenes, en su gran mayoría comerciantes (49.1%), seguidos por el 14% quienes son costureros, el 10.5% que son jefes de almacén

Las respuestas son muy variadas, si se deja un lado el 19.3% de personas que no contestan, el 21.1% de la población compra o vitrinea trajes de fantasía por lo menos una vez al año y el 19.3, lo hace una vez por año. Se concluye con referencia en las respuestas emitidas, que 4 de cada 10 personas encuestadas compran o vitrinean trajes de fantasía al menos una vez por año, y el otro 40%, también lo hacen para asesorar o concursar, es decir solo el 20% no sería tomado en cuenta como población que demanda la producción de trajes de fantasía.

La población que fue objeto del estudio, considera que donde más se exhiben este tipo de vestimentas, es en las elecciones de reinas, éste evento tiene un puntaje del 42.1%, en los carnavales también se exhiben éstas confecciones, la preferencia para

éste tipo de festividad es del orden del 31.6%, a continuación se ubican los desfiles de modas, el 24.6% de la población ha opinado que éste es el evento donde mayormente se presentan trajes de fantasía, y para el 1.8% se exhiben también en los planteles educativos.

El 64.9% de los encuestados si estarían dispuestos a adquirir un traje de fantasía en el que se haya empleado mecatrónica tanto para su diseño como para su confección, le sigue el 22.8% que no se muestra realmente interesado en que se lleve a cabo este proyecto, ya que no adquiriría los mentados trajes.

En las respuestas adicionales, se muestra al 3.5% que tal vez adquiriría trajes de fantasía en los que se haya empleado la mecatrónica, y que puede ser sumado al 64.9% pues se trata de un público de clientes potenciales.

CAPÍTULO IV

4. DESARROLLO DEL PRODUCTO

4.1. Marco general del proyecto de diseño

4.1.1. Identidad del producto

La realización del traje de fantasía para elección de reinas pretende realzar valores ancestrales de la Cultura Salasaca, por medio de formas colores costumbres y tradiciones, en especial el vestuario de la novia Salasaca,

4.1.2 Descripción del producto:

La ingeniería mecatrónica es una disciplina que une la ingeniería mecánica, ingeniería electrónica, ingeniería de control e ingeniería informática, y sirve para diseñar y desarrollar productos que involucren sistemas de control para el diseño de productos o procesos inteligentes, lo cual busca crear maquinaria más compleja para facilitar las actividades del ser humano a través de procesos electrónicos en la industria mecánica, principalmente. Debido a que combina varias ingenierías en una sola, su punto fuerte es la versatilidad. Un consenso común es describir a la mecatrónica como una disciplina integradora de las áreas de mecánica, electrónica e informática cuyo objetivo es proporcionar mejores productos, procesos y sistemas industriales. La mecatrónica no es, por tanto, una nueva rama de la ingeniería, sino un concepto recientemente desarrollado que enfatiza la necesidad de integración y de una interacción intensiva entre diferentes áreas de la ingeniería.

Con base en lo anterior, se puede hacer referencia a la definición propuesta por J. A. Rietdijk: "Mecatrónica es la combinación sinérgica de la ingeniería mecánica de precisión, de la electrónica, del control automático y de los sistemas para el diseño de productos y procesos", la cual busca crear maquinaria más compleja para facilitar las actividades del ser humano a través de procesos electrónicos en la industria mecánica

principalmente. Existen, claro está, otras versiones de esta definición, pero ésta claramente enfatiza que la mecatrónica está dirigida a las aplicaciones y al diseño.

4.1.3. Necesidad del mercado

Falta de diseño de trajes de fantasía con la utilización de mecatrónica dentro del Ecuador

Carencia de utilización de bordados para reflejar las diferentes culturas leyendas

4.1.4 Modelo de negocio

“Demi-couture”.

Surgió gracias a la gran demanda del mercado de diseños personalizados a precios asequibles y a la negativa de muchos diseñadores a renunciar a la esencia de la costura artesanal. La semicostura que, por un lado, permite al diseñador conseguir esos acabados artesanales que dotan a la prenda de una mayor calidad y diferenciación y por otro, reduce el número de reproducciones debido a su técnica de fabricación, ha conseguido bastantes seguidores entre los diseñadores y muchos más adeptos entre los consumidores. Los tejidos empleados en este híbrido de la costura suelen ser bastante ricos, sin llegar a la calidad de la materia prima empleada en el haute couture, pero su precio es bastante menor. Una solución a medida para diseñador y cliente.

4.1.5 Canal de distribución:

Canal directo desde el productor al consumidor que es el nivel más corto, los artículos se venden directamente del fabricante al consumidor

4.1.6 Concepto de la marca



Manual Básico de Identidad Corporativa

Introducción

El presente Manual tiene como fin recoger los elementos de identidad gráfica de VSMaísol y la gama de aplicaciones de uso más generalizado.

La denominación, la tipografía y los colores corporativos serán de utilización exclusiva para todos los documentos que se editen, no estando permitida su utilización en versiones y formatos distintos a los que se especifican en los apartados correspondientes de este Manual.

Las normas contenidas en este documento deben respetarse y mantenerse constantes, a fin de facilitar una difusión única y reforzar y asentar definitivamente su Identidad Visual.

●●● Índice

1. LA MARCA

- 1.1 Logotipo
- 1.2 Zona de seguridad y uso mínimo del logotipo
- 1.3 Usos y variantes del logotipo

2. COLORES CORPORATIVOS

3. TIPOGRAFÍA CORPORATIVA

4. PAPELERÍA

- 5.1 Hoja carta DIN-A4
- 5.2 Tarjetas de visita
- 5.3 Etiquetas
- 5.4 Carpeta Corporativa
- 5.5 Sobres
- 5.6 Carátulas CD y DVD

5. PLANTILLAS PARA CONTENIDOS DIGITALES

●●● 1. La Marca

La marca es un nombre, término simbólico o diseño que sirve para identificar los productos o servicios de un vendedor o grupo de vendedores, y para diferenciarlos de los productos de los competidores.

La marca, además de ser un elemento de diferenciación de empresas y organizaciones, permite al consumidor identificar con mayor rapidez los productos y servicios que necesita.

Desde el punto de vista de las empresas les permite diferenciarse de la competencia y les ayuda a establecer una determinada posición en la mente de sus clientes (actuales y potenciales).

1.1 Logotipo

El logotipo es el elemento que puede ser reconocido a la vista pero que no puede ser pronunciado o expresado.

El logotipo o logo es un importante elemento que forma parte de la marca porque ayuda a que ésta sea fácilmente identificada, rápidamente reconocida y dependiendo el caso, mentalmente relacionada con algo con lo que existe cierta analogía.

La marca se desarrolla partiendo de la necesidad de posicionarse en el mercado y crear pregnancia en los usuarios.

Se buscan imágenes estilizadas y fusionadas con elementos tipográficos para así generar una marca que genere impacto y atracción.



1.1 Zona de seguridad y uso mínimo del logotipo

Zona de seguridad

Se entiende como zona de seguridad al espacio que debe existir alrededor del logotipo o marca sin que ningún otro elemento lo rebase o interfiera, consiguiendo así una correcta visualización del mismo.

Definir una zona de seguridad para el logotipo o marca asegura la independencia visual del mismo respecto a otros elementos gráficos que pudieran acompañarlo, facilitando de esta forma su inmediata identificación.

Zona de seguridad



Uso mínimo del logotipo

Se entiende como el menor tamaño al que puede ser reproducido el logotipo conservando su adecuada visibilidad.

Este tamaño mínimo será diferente según el soporte sea on-line o impreso.



1.3 Usos y variantes del logotipo

Usos correctos del logotipo



Logotipo en positivo



Logotipo en negativo



Logotipo color con fondo oscuro



Logotipo en escala de grises



Logotipo color con fondo claro

Variantes del logotipo

Logotipo + slogan



Banner



●●● 2. Colores Corporativos

El color es un elemento fundamental para identificar y personalizar la identidad visual corporativa. La aplicación de estos colores debe mantenerse constante en la medida lo posible.



Pantone: 1088C

RGB

R: 21

G: 20

B: 15

CMYK

C: 92 %

M: 84 %

Y: 36 %

K: 33 %



Pantone: 7425C

RGB

R: 193

G: 37

B: 99

CMYK

C: 21 %

M: 98 %

Y: 41 %

K: 2 %

●●● 3. Tipografía Corporativa

La normalización de la tipografía es un elemento que aporta homogeneidad y armonía a todos los soportes contemplados en un programa de identidad visual. Al igual que los colores corporativos, también deberá mantenerse constante, no obstante se definirá una tipografía auxiliar para soportes informáticos.



DreamAmericanDiner

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

GoodVibrations Script

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . _ } : ' * ~

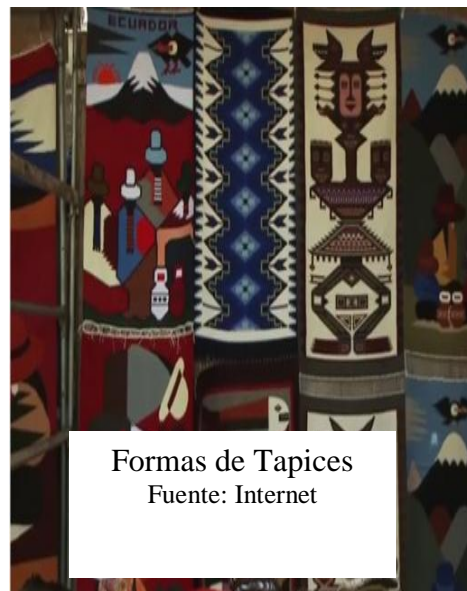
4.2. PLAN DE PRODUCCIÓN

4.2.1. Expresión creativa – puntos clave.

SÍMBOLOS Y EMBLEMAS

Piezas que brillan con luz propia.

Desde las civilizaciones antiguas, los accesorios han tenido un carácter simbólico, la esencia guardada entre sus materiales y formas naturales, nos permite viajar hacia un mundo lleno de historias y vivencias mágicas, que brindan un momento de resplandor e integridad con el entorno. Varias formas y texturas se pueden apreciar en las variantes alhajas, así como la utilidad de tonos deslumbrantes y cautivos.



BORDADOS Y COLORES

Detrás de un rústico telar se encierra la tradición y ancestralidad de toda una cultura, no solo de su familia, sino de todo un pueblo milenario, manifiesta Kuri Caizabanda, artesano de la parroquia Salasaca

Los diseños de los productos dependen de la experiencia, creatividad y técnica de cada artesano, pero eso sí, debe llevar un significado cultural propio del pueblo Salasaka.



Los colores son variados y la tintura para los tejidos se obtiene de ciertas plantas que crecen en los páramos

Tejer se ha convertido en una forma de transportarse en el tiempo y revivir los recuerdos



4.2.2. Valor agregado/propuestas de valor

Se trata de un traje de fantasía caracterizado por sus bordados coloridos y detalles que dan una elegancia y en su tocado sobresale un movimiento que nos ayuda a dar un movimiento que nos ayuda a resaltar el toque mecánico que se diferencia de todos los trajes comunes.

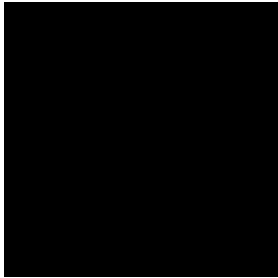
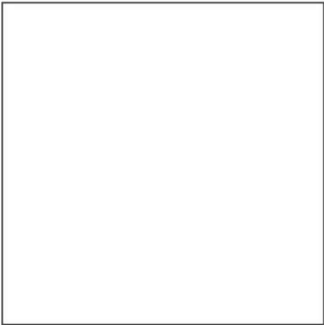
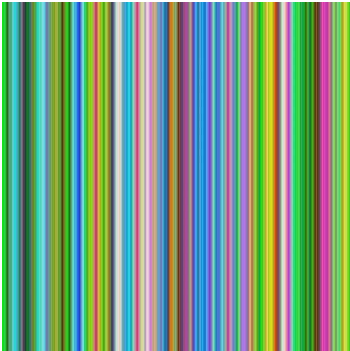
4.2.3 Materiales e insumos

<p>HILOS</p> <p>Los hilos que se emplean en el bordado son los mismos que sirven para el tejido pero sobre todo se utilizan los de seda, lana y lino, todos con variados colores y los de plata y oro con las formas diferentes que se adoptan en tejeduría. Con ellos, se ensartan a veces gemas, perlas, abalorios y lentejuelas metálicas</p>	<p>Imagen</p> 
<p>PLUMAS DE FAISÁN</p> <p>Plumas de faisán más selectas para tocados</p>	
<p>PLUMAS DE PAVO REAL</p> <p>Son muy elegante y son muy utilizadas para trajes de fantasía</p>	

<p>LAS PINTURAS</p> <p>La pintura es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras</p>	
<p>CINTAS</p> <p>Una cinta es una banda fina de un material flexible, típicamente textil</p>	
<p>MOSTACILLAS</p> <p>Las mostacillas históricamente usadas para la confección de bijouterie, bordados acompañadas</p>	
<p>BROCHES</p> <p>Un broche es una joya que se engancha por un objetivo esencialmente estético sobre las prendas de vestir</p>	

<p>LENTEJUELAS</p> <p>Las lentejuelas son pequeñas planchas brillantes, generalmente en forma de lenteja o circular, usadas con propósitos decorativos</p>	
<p>TERCIOPELO</p> <p>El terciopelo es un tipo de tela velluda en la cual los hilos se distribuyen muy uniformemente, con un pelo corto y denso, dándole una suave sensación</p>	
<p>TAFETÁN</p> <p>Tela delgada de seda sintética muy tupida y de superficie lustrosa</p>	

4.2.4. Gama de color

<p>Imagen</p> 	<p>Negro Punto de origen De la parte del anaco</p>
<p>Imagen</p> 	<p>Blanco Punto de origen Parte de la blusa</p>
<p>Imagen</p> 	<p>Colores Punto de origen De los colores de los bordados</p>

4.2.5. Siluetas/formas

El cuerpo vestido. Siluetas y moda

Desde la antigüedad los humanos han alterado la forma y la apariencia de su cuerpo con peinados, joyas, tatuajes y, sobre todo, mediante el vestido.

Las diferentes maneras de vestirse tienen que ver con los códigos morales, sociales y estéticos de cada época. La moda impone cánones de belleza y las siluetas y los volúmenes se modifican: la naturaleza deja paso al artificio. El vestido cambia las proporciones y modifica la relación de la persona con respecto al espacio y a los demás individuos.

La exposición El cuerpo vestido explica cómo el vestido modifica la apariencia del cuerpo mediante unas acciones que tienden a comprimirlo y a liberarlo alternativamente, desde el siglo XVI hasta la actualidad.

Las acciones

El vestido modifica la apariencia del cuerpo

1. Amplía:

Crea volumen mediante estructuras interiores o bien con tejidos rígidos y amplios que lo separan del cuerpo.

Ensanchan la figura de la cintura a los pies: guardainfantes, enaguas, miriñaques y polisones.

Envuelven y amplían la silueta: chales y capas.

2. Reduce:

Disminuye las formas naturales del cuerpo, especialmente el tórax y la cintura.

Comprimen el torso: corsés, jubones, sujetadores y cinturones.

3. Alarga:

Estira la imagen para que el cuerpo parezca más alto.

Prolongan la figura: zapatos de tacón y plataformas, peinados, sombreros y vestidos de largas colas.

4. Perfila:

Sigue las formas del cuerpo sin modificarlo.

Marcan la silueta: medias, guantes, bodys y camisetas de género de punto y tejidos elásticos.

5. Destapa:

Insinúa la silueta, muestra piernas y brazos y enseña la piel.

Revelan la figura: tejidos transparentes; vestidos cortos, sin mangas y escotados.

Silueta de ropa

El área de una prenda que está definida por su perfil exterior. Podemos distinguir entre siluetas ajustadas, rectas, amplias o con forma de campana.

4.2.6. Descripción etiquetas, marquillas, empaque.

Etiquetan

Etiqueta colgante rectangular, opción de varios tamaños, impresa sobre cartón blanco, plata o kraft de 300 grs



Marquilla nos ayuda a cuidar a nuestra prenda

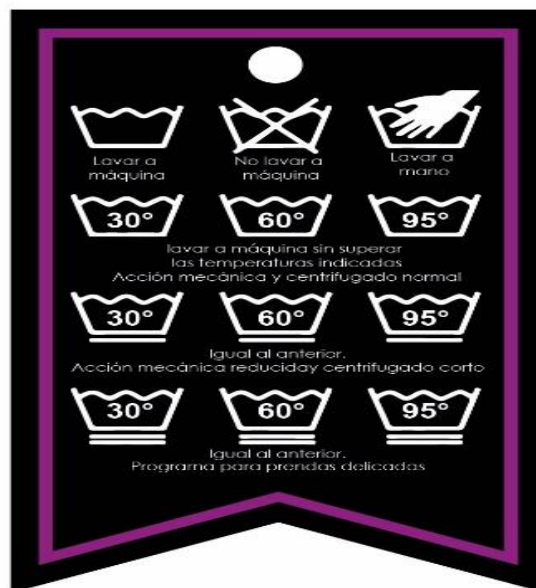
Un símbolo de lavado, también llamado símbolo de cuidado, es un pictograma que representa un método de lavado, por ejemplo, secado, limpieza en seco y planchado de ropa. Tales símbolos se escriben en las etiquetas, conocidos como etiquetas de cuidado, que se adjunta a la ropa para indicar cómo un artículo en particular se debe limpiar. Hay diferentes normas para las etiquetas de cuidado para los diferentes países/regiones del mundo. En algunas normas, los pictogramas coexisten con o se complementan con instrucciones escritas.

El tratamiento indicado por los símbolos es el "tratamiento máximo permitido" y no se requiere ni se recomienda. GINETEX establece que las formas más leves de tratamiento y las temperaturas más bajas que las indicadas en la etiqueta, son siempre

permitidas. Por ejemplo, si un símbolo indica lavado en agua caliente y secado en una secadora, el lavado con agua fría y secado en un tendedero son también aceptables.

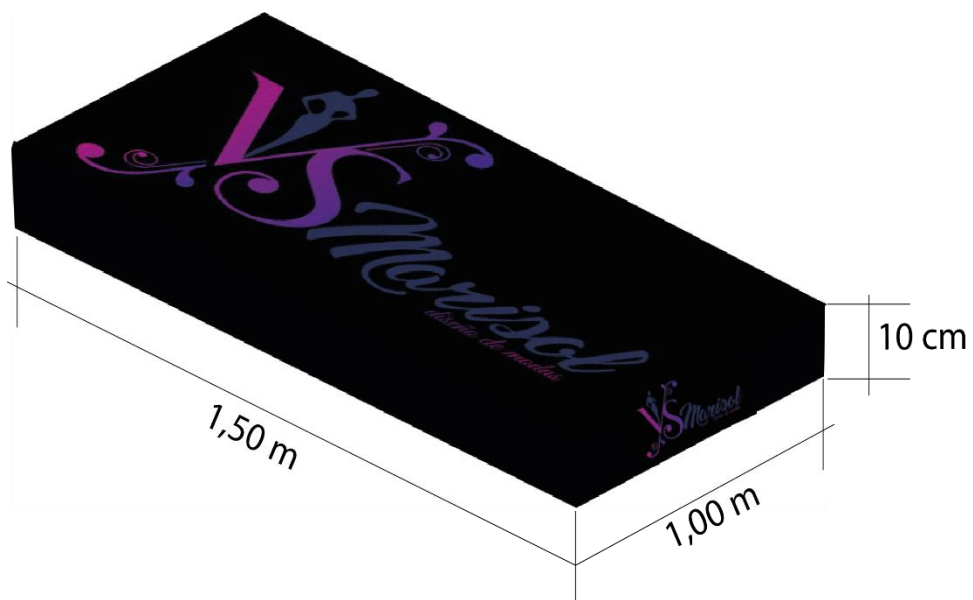
El sistema canadiense era más colorido, con tres colores: verde para "seguir adelante", amarillo para "tenga cuidado", y rojo para "deténgase". Este sistema ha sido abandonado con la decisión de pasar a un esquema común de América del Norte.¹

GINETEX, con sede en Francia, es la asociación europea para el etiquetado de cuidado textil, formada en 1963 después de que las conferencias académicas a finales de la década de 1950 se formaron para definir una norma de etiquetado



Empaque

un adecuado sistema de empaque nos ayudara a proteger de cualquier tipo de riesgo que les puede afectar su diseño , durante todas las etapas a las que se traslada el traje

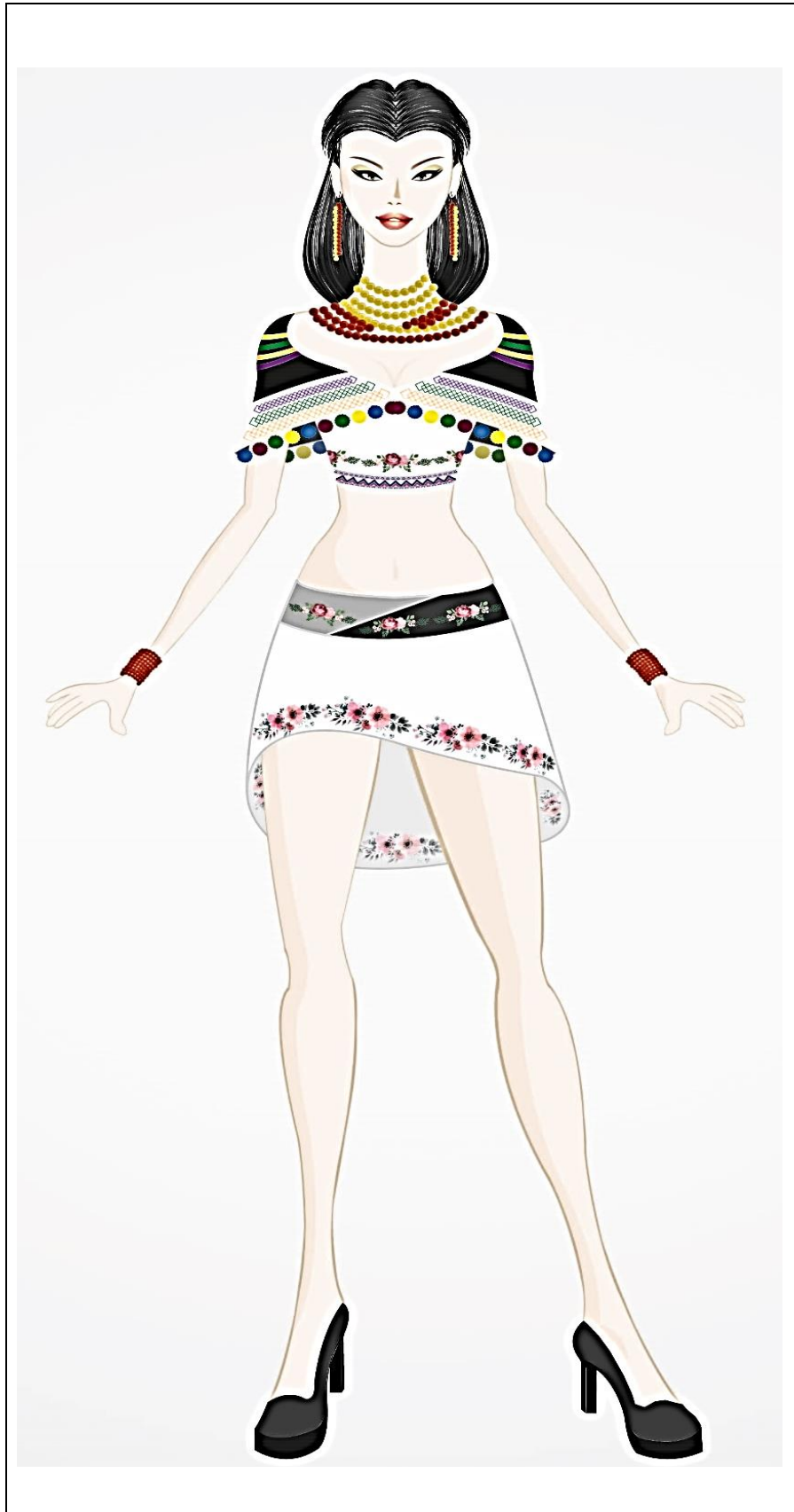


4.2.7. Descripción del proyecto

El traje de fantasía se desarrollara en tela terciopelo y tafetán con bordados. Con representaciones artesanales se da a conocer la cultura en todas las riquezas, costumbres y tradiciones, para que la sociedad sepa el modo de vida de cada habitante de la comunidad. Con un gran esfuerzo y dedicación para la presentación de proyecto

4.2.8. Estudio de comunicación







4.2.9. Desarrollo de la propuesta (prototipo)

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes

FICHA DE SUSTENTACIÓN



Nombre de la Colección: traje de fantasía

Fecha de Sustentación: Marzo

Tungurahua: Ambato:

Nombre del Alumno: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

Código: 001 Grupo: UNICO

Semestre del Año: | 2016 | 2017

Semestre Académico: Décimo Jornada:

Documento de Identidad: 104531093

Tel. Residencia / Trabajo: Condominio Miravale

Celular: 0992775680

Correo Electrónico: katyffabella@hotmail.com

Asesor de Diseño: Carlos Guamán

Asesor de Patronaje y/o Drapeado: Carlos Guamán

Asesor de Taller: Carlos Guamán

Asesor de Portafolio: Carlos Guamán

Asesor de Producción: Carlos Guamán

Asesor de Mercadeo: Carlos Guamán

Masculino Femenino Infantil Junior

Casual - Wear Formal - Wear Street - Wear

Jeans - Wear Active - Wear Beach - Wear

Kid - Wear Seduction - Wear Intima

NOMBRE DEL ALUMINO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

CONCEPTO DE MODA

COMPONENTES DE MODA

SILUETAS

El traje de fantasía tienen siluetas ajustadas con un toque elegante por sus formas y colores.

DETALLES Y PUNTOS CLAVE

El traje de fantasía está realizado con formas y colores que le ayudan a darle una elegancia única. Los bordados son parte esencial para este traje por con ellos reflejamos una parte cultural. La pintura cuenta historia y tradiciones. El tocado cuenta una parte de su tradición y colores.

MATERIALES Y TEXTURAS (TRAJAMIENTOS Y ACABADOS)

El terciopelo es un tipo de tela veluda. Su composición es 100% de algodón. Su ancho de es 150cm.

El tafetán o tafeta es una tela que se confecciona con seda y que se caracteriza por su escasa grosa. tafetán se conoce como una tela de lujo.

Plumas de faisán son caracterizadas por la elegancia.

Pluma de pavo real. El pavo real es uno de los pájaros más vistosos que podemos encontrar. Su plumaje ha captado la atención. Las lentejuelas son pequeñas planchas brillantes, generalmente en forma de lenteja o circular, usadas con propósitos decorativos.

COLORES

El color blanco representa la pureza de los Salasacas, la limpieza y calidez de una naturaleza donde no se ha contaminado nada. El color negro se utiliza para proporcionar calor al cuerpo, los rayos del sol penetra fácilmente en el poncho donde mantiene el cuerpo a buena temperatura, además, es muy bueno para la noche.

En las mujeres Salasacas el color del anaco es negro de lana, la blusa es negra de lana tejida, las boyetas son de varios colores representan al arco iris.

SEGMENTOS DE MERCADO

Jóvenes elegantes, atractivas que buscan resaltar su belleza, en ocasiones de reinas con trajes de fantasía que con este traje le ayuda a reflejar sus tradiciones y sus costumbres, donde su máximo objetivo es alcanzar su objetivo con estilo propio y único.

ACCESORIOS

Zapatos altos con colores referentes al traje, collar de mostachas y pulseras

un tocado de plumas de pavo real y de faisán.

NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

CARTA DE COLORES



COLOR: Blanco

NÚMERO
PANTONE: X



COLOR: Negro

NÚMERO
PANTONE: 100



COLOR: Celeste

NÚMERO
PANTONE: 298



COLOR: Gris

NÚMERO
PANTONE: 431



COLOR: Rojo

NÚMERO
PANTONE: 1795



COLOR: Verde

NÚMERO
PANTONE: 356



COLOR: Vino

NÚMERO
PANTONE: 200



COLOR: Azul marino

NÚMERO
PANTONE: 3165



COLOR: Amarillo

NÚMERO
PANTONE: 109



COLOR: Lila

NÚMERO
PANTONE: 264

DESCRIPCIÓN DE LOS COLORES

Los colores empleados en el presente traje de fantasía representan las tradiciones y costumbres de la cultura Salasaca con el propósito de reflejar y transmitir con éxito la parte ancestral de dicha cultura.

NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

MUESTRAS FÍSICA, ACABADOS Y TRATAMIENTOS

Muestra Física sin tratamiento



Muestra Física con tratamiento



La muestra física siempre está sujeta y está cubierta con (faja ligera)

Ferrocilado

Temperatura

Presión

NOMBRE COMERCIAL / CARACTERÍSTICAS GENERALES

Nombre: Tafeta Proveedor: Almacén City
Estructura: Pelo corto y denso Costo: \$6.80
Referencia Comercial: Ancho: 1.80 cm

COMPOSICIÓN

Es un tejido formado de un cruzamiento de hilos pares de la urdimbre por un hilo de la trama y un cruzamiento de hilos impares de la urdimbre por otro hilo al igual que la trama.

ACABADOS Y TRATAMIENTOS

El acabado de la tela tafeta es la aplicación de la sosa cáustica sobre la tela para que proporcione brillo y suavidad aumentando la resistencia y genera una mayor afinidad a los colorantes.

PRUEBA DE SALIDA Y ENCOJIMIENTO

CONSERVACIÓN Y MANTENIMIENTO

LAVADO

- Lavar a mano con agua a temperatura ambiente.
- Lavar cuidadosamente con agua fría
- Lavado mediano, agitación moderada, puede usar agua caliente
- Lavado con agitación normal, puede usar agua hirviendo

PLANCHADO

- No planchar
- Planchar a baja temperatura
- Planchar a temperatura media
- Puede plancharse a alta temperatura

BLANQUEADO

- No usar cloro
- Puede usar cloro

SECADO

- Puede secarse a máquina
- Secar colgado
- Secar a la sombra

LAVADO EN SECO

- No lavar en seco
- Usar únicamente esencias orgánicas, gaseosas y vapor
- Esencias orgánicas o perboratos
- Todos los solventes permitidos

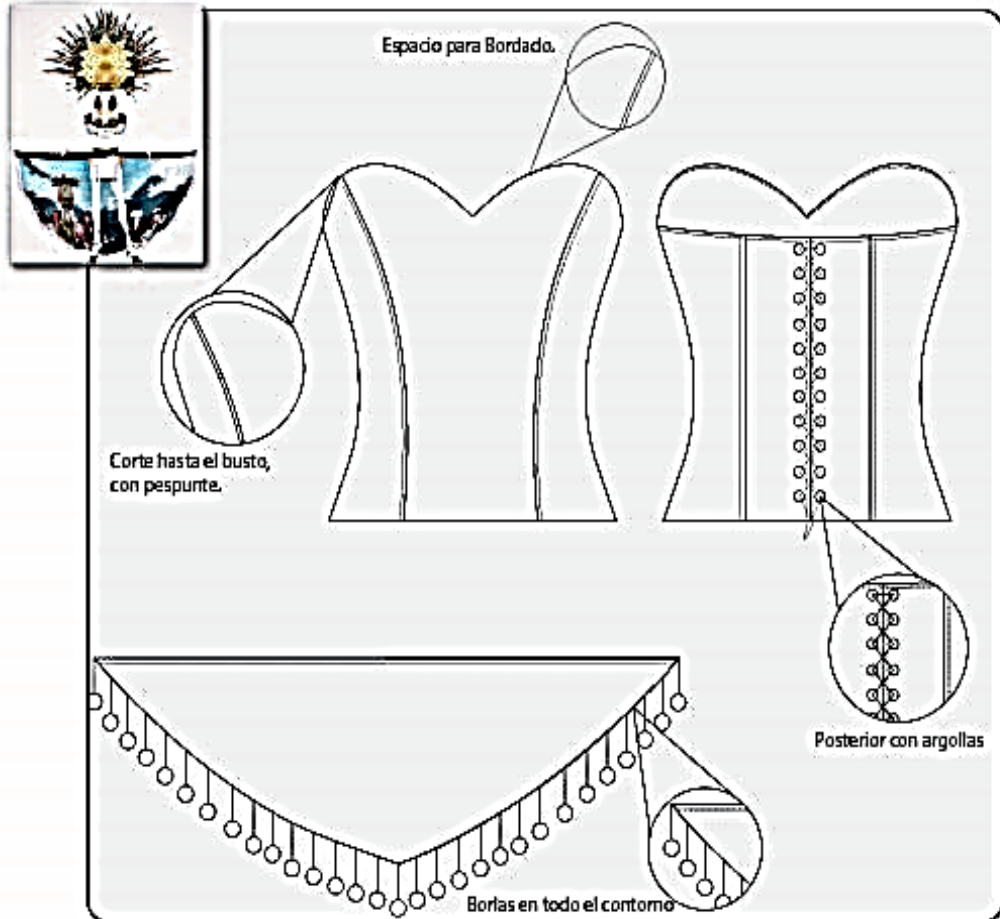
NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANJILLAN

FICHA TÉCNICA DE DIBUJO PLANO PRENDA SUPERIOR

Atuendo No. 1

Prenda: Coné

Referencia: JVD01



Talla	M		
Talle de Espalda	39	cm	
Contorno de Busto	96	cm	
Contorno de Cintura	72	cm	
Contorno de Codo	80	cm	
Ancho de Hombro	12	cm	
Largo de Manga	X	cm	
Contorno de Puño	X	cm	
Ancho Cuello(CA)	X	cm	
AnchoCuello(Frente)	X	cm	

Ancho de Pespunte 5 mm mm mm mm

Boton1	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Botillo int.	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad
Boton2	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Hombreira	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad
Cremallera 1	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Hebilla	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad
Cremallera 2	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Ojete	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad

Terminación de ruedo invisible Pespuntado Ruedo superior y cortis

Forma Completo

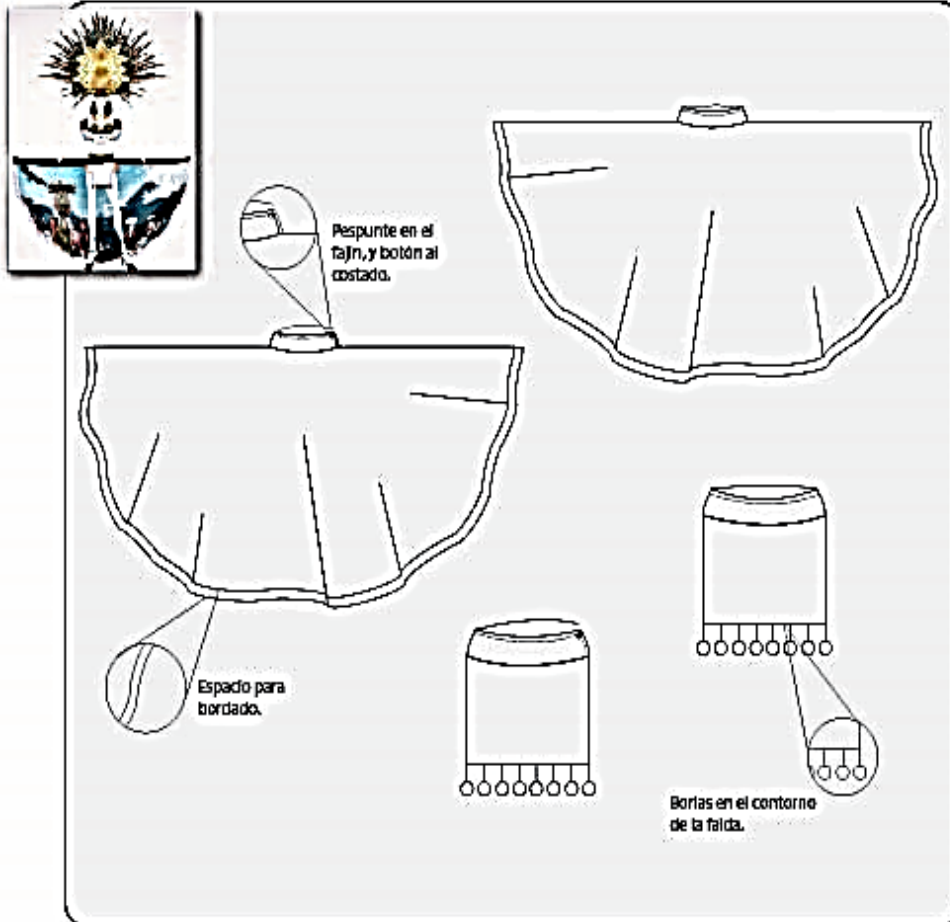
NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

FICHA TÉCNICA DE DIBUJO PLANO PRENDA INFERIOR

Afuero No. 1

Prenda: Corsé

Referencia: JVD02



Talla	M
Talle de Espalda	39 cm
Contorno de Busto	96 cm
Contorno de Cintura	72 cm
Contorno de Cadera	300 cm
Ancho de Hombro	12 cm
Largo de Manga	X cm
Contorno de Puño	X cm
Ancho Cuello(CA)	X cm
AnchoCuello(Frente)	X cm

Ancho de Pespunte 5 mm mm mm mm

Boton1	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Bollo Int.	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad
Boton2	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Nombreo	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad
Cremallera 1	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Hebilla	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad
Cremallera 2	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Ojeta	<input checked="" type="checkbox"/>	mm	Cantidad

Terminación de ruedo

Otro:

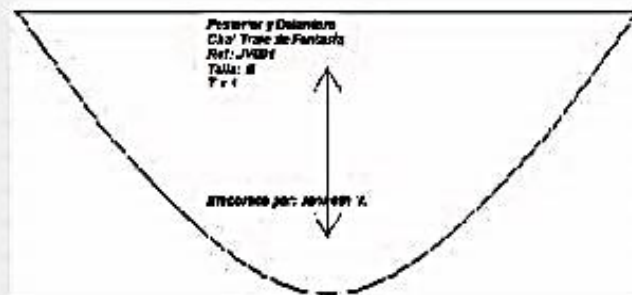
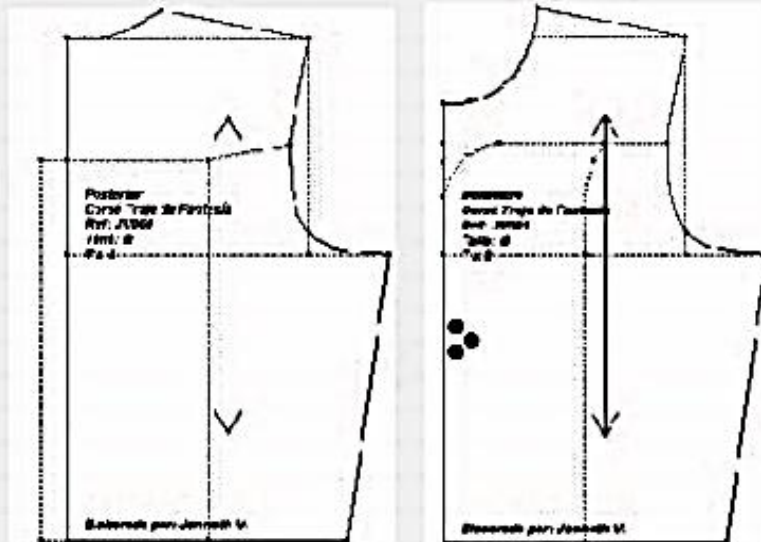
Foro

Otro:

NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

FICHA TÉCNICA DE PATRONAJE

CATEGORÍA DE PRENDA: Casual y chál (Traje de Casaca) REFERENCIA: TALLA:
MASCULINO FEMENINO INFANIL



HILO DE TELA COSTURA

CONVENCIONES
DOBLE
PIQUETE

TRAVÉS
SEGO

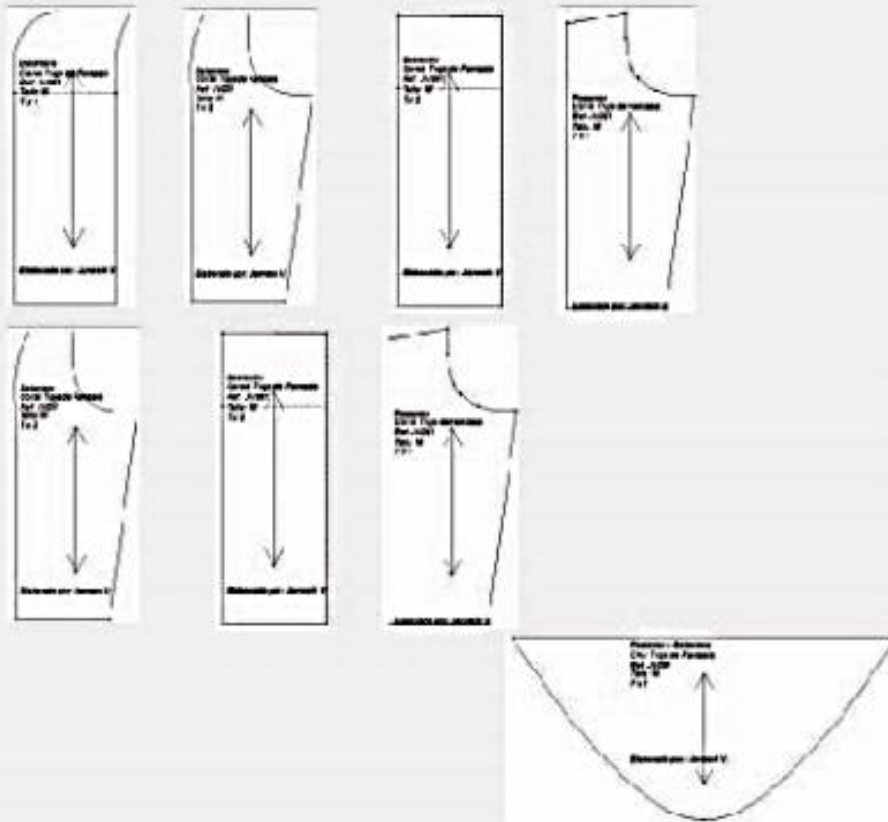
NOMBRE DEL ALUMNO: JANETH MARISOL VELLACRES SANCILLAN

FICHA TÉCNICA DE DESPIECE Y GRADUACIÓN

Alfondo No. 1

Prenda: Corsé y Chal

Referencia: JV001



NÚMERO DE ELEMENTOS O PIEZAS DE LA PRENDA

Pieza delantera central	1
Pieza delantera costado	2
Pieza posterior costado	2
Pieza posterior centro	2
Chal	1

NORMAS DE GRADUACIÓN

ESPECIFICACIONES DE LOS PATRONES

Nombre de la Pieza	Corsé y chaqueta, corsé y chal	Referencia	JV001	Número de piezas por corte	7
Hilo de la Tela		Doble de la Tela	↔	Doble de la Tela	1

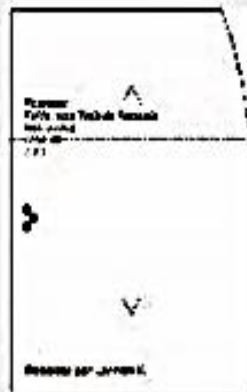
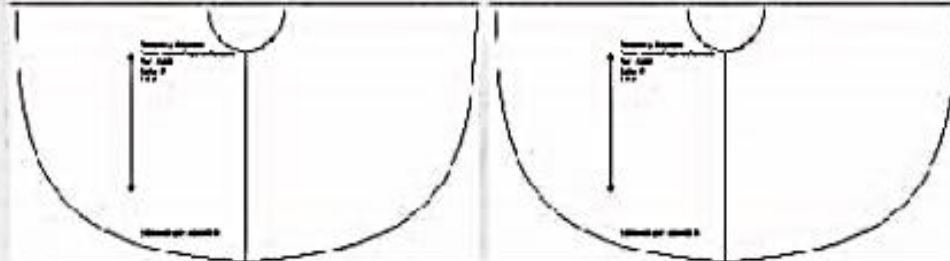
NOMBRE DEL ALUMNO: JANETH MARISOL VELLACRES SANTILLAN

FICHA TÉCNICA DE DESPIECE Y GRADUACIÓN

Atuendo No. 1

Prenda: Falda

Referencia: JV002



NÚMERO DE BIENOS O PIEZAS DE LA PRENDA

Falda rotonda pieza delantera	1
Falda rotonda pieza posterior	1
Falda recta pieza posterior	1
Falda recta pieza delantera	1
Fajín	2

NORMAS DE GRADUACIÓN

ESPECIFICACIONES DE LOS PATRONES

Nombre de la Pieza	Caro (seleccionar en el menú desplegable)	Referencia	JV002	Número de piezas por corte	4
Hilo de la Tela		Doblez de la Tela		Doblez de la Tela	2

NOMBRE DEL ALUMNO: JANETH MARGOL VILLACRES SANILLAN

FICHA TÉCNICA HOJA DE RUTA

Ajuenda No. 1

Prenda: Traje de fantasía

Referencia: JV001

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO	Traje de fantasía, inspirado en la cultura Salasaca.
MATERIAL PRINCIPAL	Terciopelo, Tafeta
No. DE PRODUCTOS A FABRICAR	1
TIEMPO TOTAL DE FABRICACIÓN	Un mes

No.	DESCRIPCIÓN	TIEMPO T. S.	MAQUINA	UNID. AD. HORA	UNID. AD. DIA
1	Entretelar piezas del corsé	7	Plana sencilla		
2	Unir piezas del corsé	5	Plana sencilla		
3	Colocar barillas en el corsé	8	Manual		
4	Pespuntear piezas	5	Plana sencilla		
5	Pegar forro	6	Plana sencilla		
6	Realizar ruedo a 0.5 cm	10	Plana sencilla		
7	Colocar broches para cerrar	8	Manual		
8	Unir delantero y posterior de falda rotonda	2	Plana sencilla		
9	Pegar entretela en fajín	2	Plana sencilla		
10	Unir falda con fajín	2	Plana sencilla		
11	Realizar el ruedo a 1 cm	3	Plana sencilla		
12	Pegar botón	1	Manual		
13	Unir delantero y posterior de falda recta	2	Plana sencilla		
14	Pegar entretela en fajín	2	Plana sencilla		
15	Pespuntear fajín	2	Plana sencilla		
16	Unir falda con fajín	2	Plana sencilla		
17	Realizar el ruedo a 1 cm	3	Plana sencilla		
18	Pegar botón	1	Manual		
19	Planchar	15	Manual		
TIEMPO TOTAL DE FABRICACIÓN		86 minutos			

RESUMEN GENERAL DE NECESIDAD DE MAQUINAS

MAQUINA	COD.	SUMA T. S.	No. de UNID.	TIEMPO NECES. x LOTE	TIEMPO DISPONIBLE	No. MAQ. NECES.
Plana de 1 aguja	PL					
Plana de 2 agujas	PL2					
Filteadora puntada sencilla	F3H					
Filteadora puntada de seguridad	F5H					
Encuchadora	ENC					
Recubridora	REC					
Cajadora	CJA					
Emprestadora	EMP					
Balonadora	BOT					
Pesilladora	PRE					
Cortadora vertical	CV					
Otra						

NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

FICHA TÉCNICA DE COSTOS

Aluendo No. 1

Prenda: Corsé y Falda (Traje de fantasía)

Referencia: JV001

COSTO PRIMO DE PRODUCCIÓN

Descripción	MATERIALES DIRECTOS			VALOR TOTAL
	Unidad de medida	Valor Unitario	Consumo	
Terciopelo	metros	\$ 10.50	4	\$ 42.00
Tafeta	metros	\$ 8.50	2	\$ 17.00
Entretela	metros	\$ 3.00	1.50	\$ 4.50
Botón negro redondo	unidad	\$ 0.50	2	\$ 1.00
Cintas de colores	metros	\$ 0.50	15	\$ 7.50
Plumas de faisán	unidad	\$ 2.00	20	\$ 40.00
Plumas de pavo real	unidad	\$ 2.50	50	\$ 125.00
Greca	metros	\$ 2.00	8	\$ 16.00
Pedrería	sartas	\$ 8.00	5	\$ 40.00
Estructura de tocado	unidad	\$ 20.00	1	\$ 20.00
Pintura de tela	unidad	\$ 6.00	10	\$ 60.00
TOTAL DE MATERIALES DIRECTOS (1)				\$ 373.00

COSTO DE MATERIALES INDIRECTOS

5% de materiales directos (2) \$ 18.65

COSTO DE MANO DE OBRA DIRECTA

Costo contratación confección prenda (3) \$ 400.00

COSTO DE MANO DE OBRA INDIRECTA

15% de la mano de obra directa (4) \$ 60.00

TOTAL COSTO PRIMO DE PRODUCCIÓN (1) +(2)+(3)+(4)		\$ 951.65
PRECIO DISTRIBUIDOR 1	(MARGEN DEL 25%)	\$ 974.91
PRECIO DISTRIBUIDOR 2	(MARGEN DEL 35%)	\$ 983.08
PRECIO DE VENTA PÚBLICO (FINAL)	(MARGEN DEL 70%)	\$ 1000.16

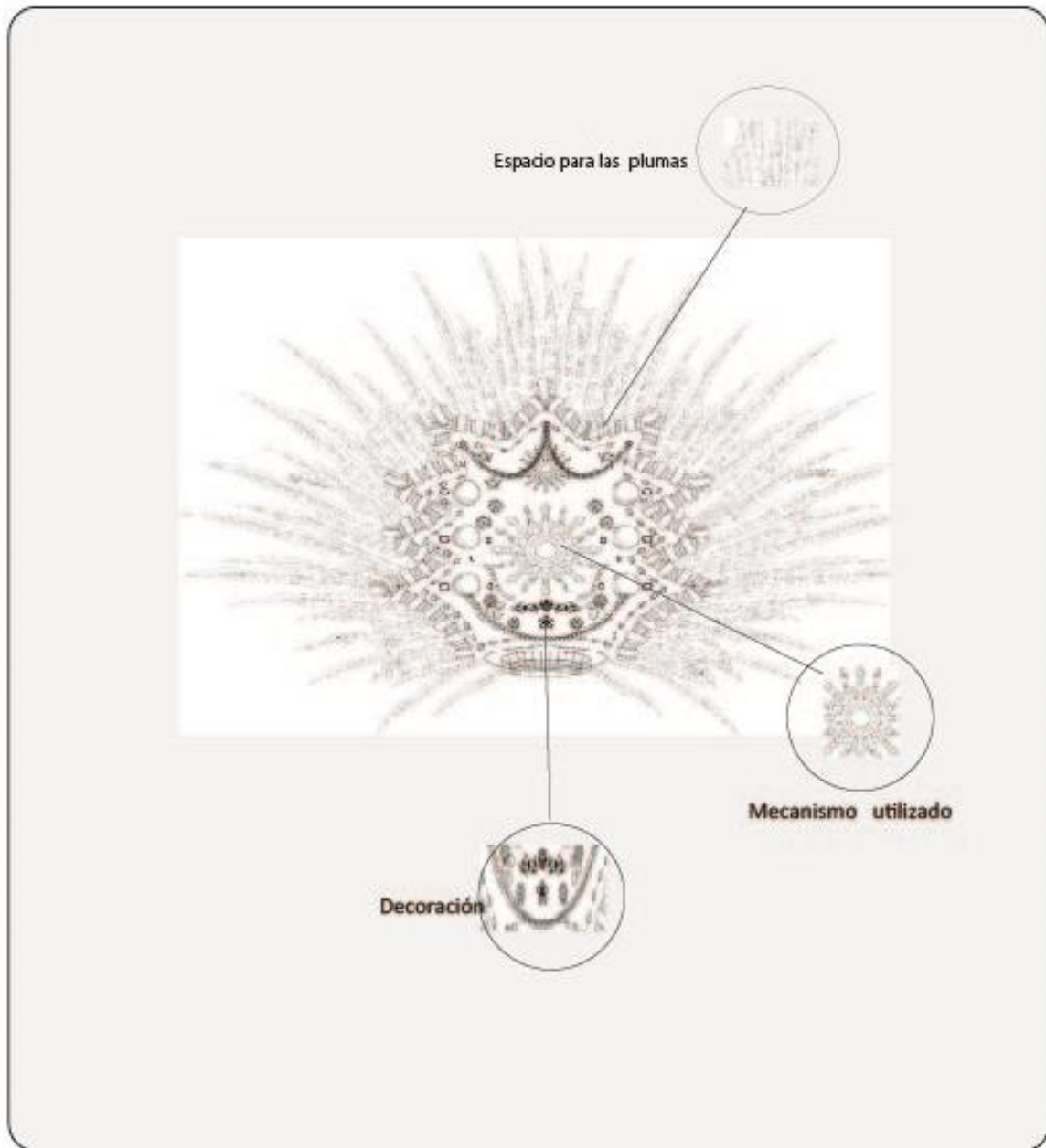
NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILACRES SANIBLAN

FICHA TÉCNICA DE DIBUJO PLANO PRENDA SUPERIOR

Atuendo No. 1

Prenda: Corsé

Referencia: JV001



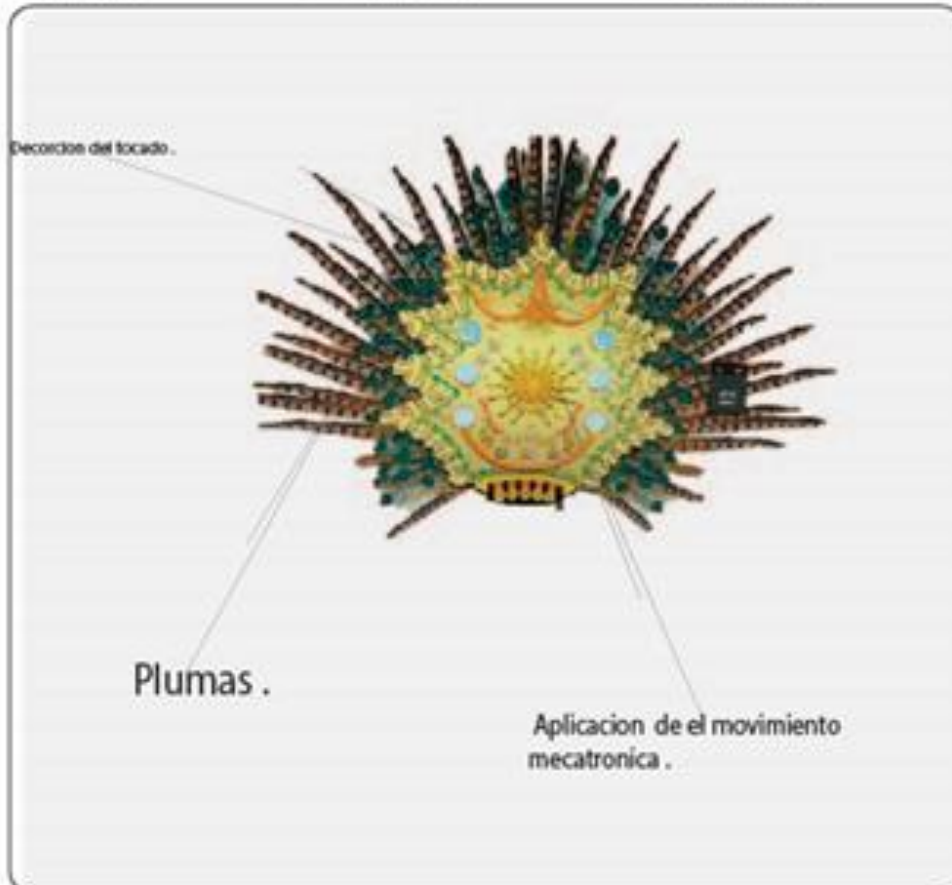
NOMBRE DEL ALUMNO: JANNETH MARISOL VILLACRES SANTILLAN

FICHA TÉCNICA DECONSTRUCCION

Atuendo No. 1

Piñiza Corá

Referencia: /V003



DESCRIPCION DEL ELEMENTO MECATRONICO

En el proceso de diseño para un producto o sistema con un controlador electrónico de forma convencional. Los componentes mecánicos son diseñados aisladamente del controlador electrónico, el cual es entonces diseñado y 'sintonizado' para encajar con la mecánica. No hay razón para que esto deba llevar a una mecánica de solución general de diseño óptima (de hecho usualmente no lo hace). La partición entre las funciones, mecánica y electrónica

NOMBRE DEL ALUMNO: JANETH MARISOL VILLACRES SANJUAN

4.3 COSTOS DE PRODUCCIÓN

COSTOS VARIABLES			
CONCEPTO	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL	VALOR TOTAL
MANO DE OBRA			
CORTE	60.00	60.00	60.00
ARMADO	100.00	100.00	100.00
BORDADO	100.00	100.00	100.00
ACABADOS	140.00	140.00	140.00
TOTAL MANO DE OBRA:			400.00
MATERIA PRIMA DIRECTA			
BUSTIER	30.00	30.00	
ALFILERES	5.00	5.00	
CINTA METRICA	2.00	2.00	
TELA TERCIOPERLO	10.50	42.00	
TELA TAFETA	8.50	17.00	
AGUJAS PARA BORDAR	3.00	3.00	
AGUJAS DE MANO	2.00	2.00	
AGUJAS PARA MAQUINA	4.00	4.00	
HILOS SEDA	3.50	7.00	
HILOS POLIESTER	3.00	9.00	
CINTAS DE COLORES	0.50	7.50	
PLUMAS DE FAISAN	2.00	40.00	
PLUMAS DE PAVO REAL	2.50	125.00	
GRECA	2.00	16.00	
PEDRERIA	8.00	40.00	
ESTRUCTURA DE TOCADO	20.00	20.00	
PINTURA DE TELA	6.00	60.00	
BOTONES NEGROS	0.50	1.00	
ENTRETELA	3.00	4.50	
TOTAL MATERIA PRIMA DIRECTA			430.00
MATERIA PRIMA INDIRECTA			
MAQUINARIA	10.00		
TRANSPORTE	40.00		
MARQUILLA	1.50		
ETIQUETA	1.00		
VARIOS	15.00		
TOTAL MATERIA PRIMA INDIRECTA			67.50

4.3.1 Costos fijos:

COSTOS FIJOS			
CONCEPTO	COSTO UNITARIO	COSTO UNITARIO	VALOR TOTAL
CONCEPTO DE MARCA	50.00		
AGUA	5.00		
TELEFONO	10.00		
TOTAL COSTOS FIJOS			65.00

4.3.2 Costo total:

TOTAL COSTOS			
CONCEPTO			TOTAL
VARIABLES			497.50
FIJOS			65.00
TOTAL COSTOS			562.50

4.3.3 Utilidad:

UTILIDAD			
CONCEPTO			TOTAL
TOTAL COSTOS			562.50
UTILIDAD			421.50
TOTAL			

PRECIO TOTAL

\$984.00

5. ANEXOS

5.1 Bibliografía

Del olmo, José Luís (2005). *“Marketing de la moda”*. Madrid: ediciones Internacionales Universitarias. México.

Eco, Humberto (1986) *“La estructura ausente: Introducción a las semiótica”* Tercera Edición. Editorial Lumen. Barcelona-España

Masaquiza, C. (25 de noviembre de 2009). Matrimonio Salasaca. Recuperado el 21 de septiembre de 2015, de:

http://salasakaestradiacion.blogspot.com/2009_11_01_archive.html

Saltzman, A. (2004). El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta. Buenos Aires: Paidós.

Udale, Jenny (2008). «Las fibras.». *Diseño textil, tejidos y técnicas*. (Primera edición). Barcelona (España): Editorial Gustavo Gili, S.L. pp. 40-67. ISBN 978-84-252-2269-6.

Villareal, Carmen (2010) en *“La ergonomía es parte del proceso industrial”* Universidad de Monterrey. México

<https://alixann.wordpress.com/2011/09/09/los-atuendos-de-las-reinas-pero-de-belleza/>

<https://actualidad.rt.com/ciencias/view/18326-Las-altas-tecnolog%C3%ADas-en-industria-de-alta-costura>

<http://www.trendencias.com/noticias-de-la-industria/moda-de-cine-vestuario-de-oz-un-mundo-de-fantasia>

<http://www.itfashion.com/cultura/reportajes/10-obras-de-arte-en-la-pasarela/>

<http://www.vanidades.com/moda/11/07/29/grandes-disenadores-mas-alla-pasarelas/>

<http://fiestasdeambato.com/comite/directorio>

<http://ilabsurgenia.blogspot.com/2010/10/demi-couture-un-lujo-de-costura.html>

<http://lahora.com.ec/index.php/noticias/fotoReportaje/1101852737#.WJJYbvnhDI>

5.2 Formato de Encuestas



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

Encuesta dirigida a los usuarios de trajes de fantasía en la provincia de Tungurahua.

Instrucciones: Usted ha sido elegido/a al azar para contestar este cuestionario. Sus respuestas permanecerán totalmente anónimas y no serán nunca utilizadas individualmente. Todas las respuestas son igualmente válidas y necesarias.

Objetivo: Identificar y cuantificar las preferencias del público, sobre el uso de trajes de fantasía con moda tecnológica de Diseñadores profesionales y tiendas de moda, organizadores de desfiles de moda, agencias de modelos, Cámara de turismo de Tungurahua, docentes.

INFORMACIÓN GENERAL

Sexo:

- Masculino
- Femenino

Edad:Años

Ocupación y/o profesión:

.....

CUESTIONARIO

1. **¿Qué importancia le atribuye al vestuario de fantasía en los certámenes de belleza?**
 - Mucho
 - Poco
 - Nada
2. **¿Con qué frecuencia compra o vitrina ropa de fantasía?**
 - Solo cuando existen concursos de belleza.
 - Cuando participa como asesor/a o candidato/a en concursos.
 - Una vez por año
 - Más de una vez por año
3. **¿Por qué medio Ud., ha visto concursos de belleza?**
 - TV.
 - Prensa
 - Revistas
 - Internet
 - Otro. ¿Cuál?

.....
4. **¿Qué valor está dispuesto/a, a invertir en la compra de un traje de fantasía?**

- Menos de 100 dólares
- De 101 a 200 dólares
- De 201 a 300 dólares
- De 301 a 400 dólares
- Más de 400 dólares

5. ¿Cuál es el factor prioritario al seleccionar un traje de fantasía? (Seleccionar máximo 3 alternativas)

- Estética
- Diseño
- Precio
- Ajuste
- Calidad de los materiales utilizados
- Calidad de la confección
- Originalidad
- Exclusividad
- Inspiración
- Confort
- Trayectoria del diseñador

Otro. ¿Cuál?

.....

6. ¿Cuántos diseñadores de trajes de fantasía a nivel nacional e internacional conoce?

- Entre 1 y 3
- Entre 4 y 6
- Entre 7 y 10
- Más de 10

Puede nombrar alguno?

7. En qué tipo de eventos Ud., ha visto que se exhiben trajes de fantasía?

- Reinas
- Desfiles
- Carnavales
- Otro. ¿Cuál?

.....

8. ¿Ud., está conforme con los diseños de trajes típicos o de fantasía expuestos en diferentes certámenes?

- Si
 - No ¿Porqué?
-

9. ¿Qué cambiaría de los trajes típicos y de fantasía?

- Tamaño
- Textura
- Movimiento
- Forma
- Colores
- Otro ¿Cuál?

10. ¿Qué conoce usted acerca de la Mecatrónica?

.....

11. ¿Usted cree que es factible que se diseñe trajes típicos y fantasía con uso de tecnología Mecatrónica?

- Si
- No ¿Por qué?

12. ¿Estaría dispuesto/a a adquirir un traje de fantasía en el que se ha empleado la Mecatrónica en su diseño o confección?

- Si
- No ¿Por qué?

13. ¿Qué festividades, leyendas o mitos de la provincia de Tungurahua, se podría plasmar en el diseño de trajes de fantasía? (Mencione al menos 3)

.....

14. ¿Qué festividades, leyendas o mitos del Ecuador, se podría plasmar en el diseño de trajes de fantasía? (Mencione al menos 3)

.....

5.3 Materiales para la confección de trajes de fantasía

Tejido formado por hilos de seda, algodón, lino o hilos metálicos, torcidos o trenzados, que se puede realizar a mano o a máquina; se utiliza principalmente como adorno o aplicado sobre otras telas.

Tipos de encajes

Es aquella tela que, colocada en la parte interior de una prenda, oculta sus costuras y le da mejor presentación.

Forro

Tira larga y estrecha de papel, plástico u otro material flexible.

Que nos sirve para adornar, decorar alguna prenda de vestir y darle un efecto diferente que llame la atención.

Cintas

Tipos de forro

Tipos de encajes

Materiales para la confección de trajes de fantasía

Los forros están hechos de 100% de poliéster.

SATIN

CAROLA

CAROLINA

KIANA

TAFETA

RUSELLA

Tipos de cintas

GAMUSA

TERCIOPELO

RASO

SESGO
ELÁSTICA
DECORATIVA
ORGANZA
ENCAJE FIRME
ENCAJE ELÁSTICO
GUIPIUR

5.4 Autoridades

Directorio Comité Permanente F.F.F.

Ing. Luis Amoroso Presidente, Alcalde de Ambato
Ing. Fernando Naranjo Lalama Vocal, Prefecto de Tungurahua
Lic. Ma. Fernando Naranjo Vocal, Concejala
Ing. Salome Marín Vocal, Concejala
Lcdo. Felipe Bonilla Vocal, Delegado FEDEBA
Sr. Bolívar Cevallos Vocal, Consorcio de Cámaras

Miembros del Comité Permanente

María Cecilia Cuesta Directora Ejecutiva
Tamara González Secretaria General
Ana Armas Contadora
Diego Gamboa Relacionador Público
Jaime Ortega Coordinador General
Fernando Mariño Coordinador Artístico
José Antonio Barragán Coordinador Cultura
Mónica Pazmiño Coordinadora de Protocolo
Giovanny Villafuerte Coordinador de Reinas
Tatiana Grandes Marketing
María Eugenia Jácome Tesorera
David Poveda Compras Públicas
Oscar Rosales Auxiliar Contable
Vinicio Vargas Asistente General
Marco Vinicio Cobo Asistente Compras Públicas
Lorena Arboleda Auxiliar de Secretaría
Ricardo Castro Asistente Coordinación General
Iván Ocaña Asistente Coordinación General
Ana Cristina Lalama Asistente Artístico
Daniel Rodríguez Asistente Artístico
Jeanette Paredes Coreógrafa
Jorge Álvarez Camarógrafo Oficial
Iván Álvarez Fotógrafo Oficial
Miguel Cabrera Asistente Relaciones Públicas

Antonio Benitez Bodeguero

Patricio Yauli Coordinador Barrios

Jefferson Hurtado Castillo Asistente de Coordinación de Deportes y Barrios

Jorge Alarcon Practicante UTA

Paco Rodriguez Conductor GADMA