



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PELILEO**

INNOVACIÓN CREATIVA EN EL PATRONAJE: DISEÑO Y ESCALADO EN ROPA DEPORTIVA Y ROPA INTERIOR



INNOVACIÓN CREATIVA EN EL PATRONAJE: DISEÑO Y ESCALADO EN ROPA DEPORTIVA Y ROPA INTERIOR

Directorio editorial institucional

Dr. Rodrigo Mena Mg. Rector
Mg. Sandra Cando Coordinadora Institucional
Mg. Oscar Toapanta Coordinador de I+D+i
Ing. Johanna Iza Líder de Publicaciones

Diseño y diagramación

Mg. Belén Chávez
Mg. Santiago Mayorga

Revisión técnica de pares académicos

Mg. Silvana Guamán
IST PELILEO
Correo: silvana02.gmn@gmail.com

Mg. Isabel Tisalema
IST PELILEO
Correo: itisalema@institutos.edu.ec

ISBN: 978-9942-686-74-9

Primera edición
Agosto 2024
<https://istp.edu.ec>

Usted es libre de compartir, copiar la presente guía en cualquier medio o formato, citando la fuente, bajo los siguientes términos: Debe dar crédito de manera adecuada, bajo normas APA vigentes, fecha, página/s. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma arbitraria sin hacer uso de fines de lucro o propósitos comerciales; debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original. No puede aplicar restricciones digitales que limiten legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

Esta obra está bajo una licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0.](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



AUTORES



Ing. Elias Pilla, Mg.

DOCENTE



Ing. Gladys Buenaño.

DOCENTE

Ingeniero en Diseño de moda abalado por la Universidad Cristiana Latinoamericana, Magister en diseño y comunicación, abalado por la Universidad Israel, con una visión creativa y una profunda comprensión de las tendencias actuales y el arte del diseño. Se destaca dentro de la industrialización de prendas de en jeanswear. Maestro sastre mención por la cual tiene la destreza de funcionar diferentes universos del vestuario. En la actualidad es docente del Instituto Superior Tecnológico Pelileo, a tenido un recorrido dentro de la rama como Formador Eventual del Área Confecciones Textiles Industriales y certificación en el Servicio Ecuatoriano de Capacitación Profesional (SECAP), docente en el programa de Capacitación para los Sectores Productivos del Cantón Pelileo - Confecciones Textiles, instructor en ACONTEX E "HILANDO EL DESARROLLO"

,capacitador en Patronaje - plano de corte - operaciones de producción y control de calidad en SPIRIT BLUE, capacitador Patronaje, Corte Y Confección de Prendas De Vestir en la ASOCIACIÓN DE SASTRES, MODISTAS Y AFINES "UNIÓN Y PROGRES.

Es una docente apasionada por la confección textil, el diseño de modas y su participación en el mundo de la moda. Cuenta con una sólida formación académica como ingeniera en Diseño de Modas y licenciada en Ciencias de la Educación, con una especialización en Cultura Física. Estas credenciales le han permitido integrarse al equipo docente del Instituto Superior Tecnológico Pelileo, así como de otras instituciones educativas dedicadas a la formación de profesionales destacados. Además de su participación en importantes desfiles de moda, imparte talleres donde comparte sus amplios conocimientos técnicos y artesanales en el mundo de la confección, contribuyendo al desarrollo creativo de nuevos talentos en el campo de la moda.

PRÓLOGO

En el dinámico universo de la moda, la innovación se erige como la fuerza vital que impulsa la evolución constante de las tendencias y técnicas. En el cruce de la creatividad y la funcionalidad, el patronaje y el escalado juegan un papel crucial, especialmente en el ámbito de la ropa deportiva y la ropa interior. Estos procesos, a menudo invisibles para el ojo no entrenado, son fundamentales para transformar conceptos innovadores en prendas que no solo capturan la esencia del diseño, sino que también responden a las necesidades específicas del usuario.

Este libro, *Innovación Creativa en el Patronaje: Diseño y Escalado en Ropa Deportiva y Ropa Interior*, se adentra en el corazón de estas disciplinas, explorando cómo la creatividad puede revolucionar la forma en que concebimos y confeccionamos ropa. A través de un enfoque integral y contemporáneo, se desvelan técnicas avanzadas y estrategias innovadoras que redefinen el patronaje y el escalado, impulsando el diseño hacia nuevas fronteras de funcionalidad y estética.





INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PELILEO

TOMO 1:

Estudio de

Escalado

Ing. Elias Pilla Mg.



INTRODUCCIÓN

Fomentar la mejora del proceso de aprendizaje y la adquisición de habilidades de estudio efectivas al comprender y promover la importancia de la elaboración de guías de estudio tanto para estudiantes como para educadores.

Este propósito busca destacar cómo la creación y el uso de guías de estudio pueden tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes y en su capacidad para aprender de manera más efectiva.

Fomentar la mejora del proceso de aprendizaje y la adquisición de habilidades de estudio efectivas al comprender y promover la importancia de la elaboración de guías de estudio tanto para estudiantes como para educadores.

Este propósito busca destacar cómo la creación y el uso de guías de estudio pueden tener un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes y en su capacidad para aprender de manera más efectiva.

ASIGNATURA: ESCALADO DE
PRENDAS DEPORTIVAS Y ROPA
INTERIOR

SEMESTRE: TERCERO

CONTENIDOS

01

CAPÍTULO UNO

EL ESCALADO

Conceptos básicos

Tabla de tallas

02

CAPÍTULO DOS

ESCALADO DE PRENDAS BÁSICAS DEPORTIVAS

Ropa básica deportiva

Ropa básica deportiva femenina

Ropa básica deportiva masculina

Personificación y adaptación de prendas básicas deportivas

Escalado de transformaciones y despieces

Escalado de chompa deportiva

Escalado de pantalón deportivo

Verificación y pruebas

03

CAPÍTULO TRES

Ropa interior deportiva

Ropa interior deportiva femenina

Ropa interior deportiva masculina

Personificación y adaptación de ropa interior deportiva.

Escalado de transformaciones y despieces

Escalado de camiseta

Escalado de pantaloneta y short

Escalado de tops

Verificación y pruebas

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

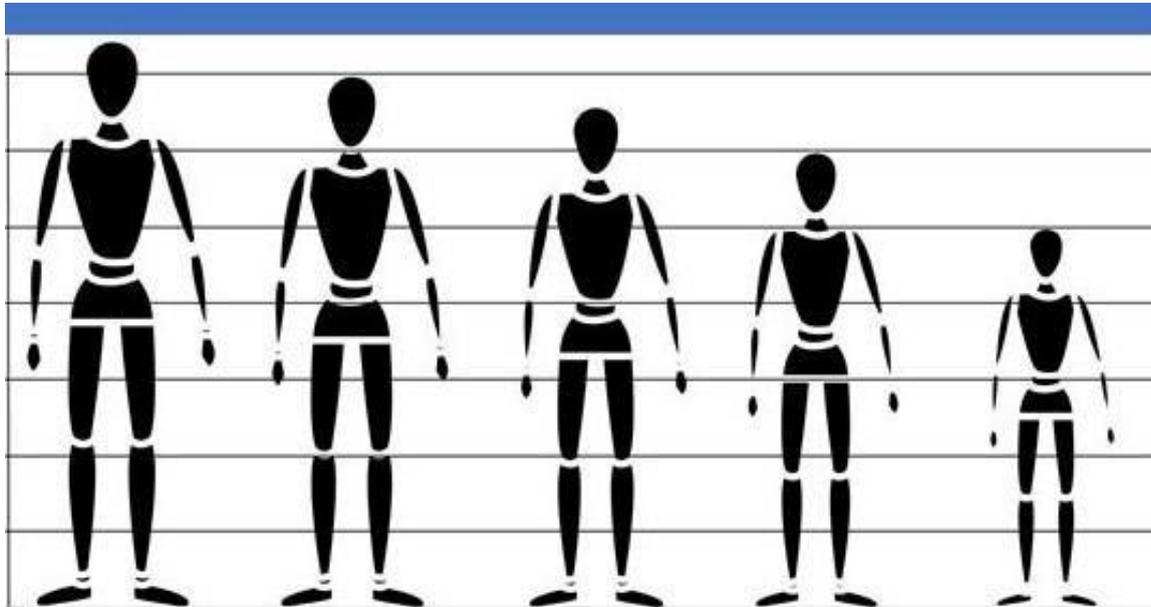


01

EL ESCALADO



INTRODUCCIÓN



https://media.licdn.com/dms/image/C4E22AQGv7qq10WT6iQ/feedshare-shrink_800/0/1676162293928?e=1712188800&v=beta&t=9vbCzjL2Tm4fSWvQvGivhj5vXCmbYpYroUo2cSf9o2w

La escala industrial surgió para satisfacer las necesidades de las grandes poblaciones y reducir los costos de producción en la industria textil.

Se cree que esta preocupación se originó antes de la Primera Guerra Mundial, cuando se exigió a miles de soldados que usaran uniformes militares. La industria de tallas de ropa ha tardado en desarrollarse y enfrenta enormes desafíos debido a la falta de un sistema estándar de medidas y ta

Actualmente, cuando hablamos de tamaños y dimensiones para realizar modelos es porque la "antropometría" estudia la estructura de los diferentes cuerpos humanos y ciertos tamaños estándar que se adaptan a las necesidades de la población a través de la cual realizamos modelos.

y un gran paso adelante en la medición.

El dimensionamiento se refiere al uso de patrones básicos para aumentar o disminuir el tamaño, también conocido como escalado.



Conceptualización

El proceso de escalado no se limita únicamente a aumentar o disminuir las medidas del patrón base de manera proporcional. También implica ajustes en áreas clave como la longitud de las mangas, el ancho de los hombros, la circunferencia del pecho, la cintura y la cadera, entre otros. Estos ajustes deben realizarse con precisión para garantizar que la prenda final se ajuste cómodamente y conserve las proporciones y la estética del diseño original.

El escalado de prendas es una combinación de arte y ciencia, que requiere un profundo conocimiento de la anatomía humana, así como habilidades técnicas en el uso de software especializado de diseño asistido por computadora (CAD) y herramientas manuales de escalado. Además, es crucial considerar las tendencias de moda, las preferencias culturales y las demandas del mercado al realizar el escalado de prendas para asegurar que las prendas resultantes sean estéticamente atractivas y comercialmente viables.

El escalado de prendas implica la aplicación de principios matemáticos y técnicas de diseño para modificar un patrón base, también conocido como patrón maestro, en una variedad de tallas estándar. Estas tallas pueden variar según las normativas de la industria textil y las preferencias del mercado objetivo.

<https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTi17tfGMiGG-9QXQMe6dwQ4P9knbrKSI5hgA&usqp=CAU>



Tecnología y Software. - Con los avances tecnológicos, el proceso de escalado se ha vuelto más eficiente gracias al uso de software especializado en diseño de patrones y escalado de prendas. Estas herramientas permiten a los diseñadores previsualizar cómo se verá un diseño en diferentes tamaños y realizar ajustes precisos para garantizar un resultado óptimo.

Innovación y Personalización. - la industria de la moda está explorando la personalización y la fabricación a medida utilizando tecnologías como la impresión 3D y el escaneo corporal. Estas innovaciones permiten crear prendas que se ajustan perfectamente a las medidas únicas de cada individuo, desafiando los métodos tradicionales de escalado de ropa.



https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fthecircularcapital.com%2F7-ways-ai-can-revolutionise-your-fashion-brand%2F&psig=AOvVaw1B1oat8_Q9n6y76zMFepN1&ust=1709476692510000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CB1QjRxqFwoTCKjy5Inn1YQDFQAAAAAdAAAAABAA



TABLA DE TALLAS

Para poder trazar patrones de prendas y sus escalados, es requisito indispensable elaborar una tabla de medida básica para cada grupo de edad y público objetivo al que vaya destinada la producción de ropa de la empresa, tablas realizadas como vimos anteriormente, a partir de las medidas estándares obtenidas de los diversos estudios antropométricos a la población masculina y femenina en distintas épocas, estas tablas una vez elaboradas de acuerdo a cada rango de edad, sexo, estatura y contorno de pecho, servirán de soporte al trabajo de escalado y resultaran tan variadas como tipos físicos diferentes, configuraciones y complexiones queramos vestir (ANTÓN).

TABLA DE MEDIDAS EN FUNCIÓN DE ESTATURAS Y DROPS

Para poder trazar patrones de prendas y sus escalados, es requisito indispensable elaborar una tabla de medida básica para cada grupo de edad y público objetivo al que vaya destinada la producción de ropa de la empresa, tablas realizadas como vimos anteriormente, a partir de las medidas estándares obtenidas de los diversos estudios antropométricos a la población masculina y femenina en distintas épocas, estas tablas una vez elaboradas de acuerdo a cada rango de edad, sexo, estatura y contorno de pecho, servirán de soporte al trabajo de escalado y resultaran tan variadas como tipos físicos diferentes, configuraciones y complexiones queramos vestir.

En líneas siguientes mostramos diferentes tablas de tallas con las medidas más importantes del cuerpo, comentadas en anteriores apartados, a la vez que reflejamos el drop, la edad y el sexo.



En estas tablas de medidas, además, el patronista escalador podría incluir un dato más, que reflejamos en la última

columna de todas ellas, denominada "Diferencias"; este dato aporta al profesional la información del crecimiento de cada medida, talla a talla. Estas medidas están recogidas en milímetros para trabajar con más precisión los distintos puntos de la escala.

Tabla # 1

TABLA PARA MUJER; De 20 a 45 años Estatura aproximada 1,65 metros. Media	Nº 1 DROP 2		OBSERVACIONES DE LA TABLA:			
			<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias de medidas de talla a talla se anotan en milímetros. La tabla está en semicontornos. Para tallas mayores será necesaria otra tabla con distintos crecimientos. La pinza que da forma al pecho está situada en el costado de la pieza del Delantero. 			
Tallas	42	44	46	48	50	Diferencias
Semipecho	42	44	46	48	50	20 mm
Semicintura	33	35,25	37,50	39,75	42	25 mm
Semicadera	44	46	48	50	52	20 mm
Talle delantero	44	45	46	47	48	10 mm
Talle espalda	42	42,5	43	43,5	44	5 mm
Sisa delantero	20,5	20,75	21	21,25	21,5	2.5 mm
Alto de cadera	19	19	19	19	19	0 mm
Frente de pecho/ ancho de pecho	16,5	16,9	17,3	17,7	18,1	4 mm
Encuentro / ancho espalda	17,5	18	18,5	19	19,5	5 mm
Anchos de escotes	7	7,2	7,4	7,6	7,8	2 mm
Bajada escote delante	7,5	7,7	7,9	8,1	8,3	2 mm
Largo de hombro	12	12,3	12,6	12,9	13,2	3 mm
Alto de hombro	5	5,1	5,2	5,3	5,4	1 mm
Separación centro pecho	9	9,4	9,8	10,12	10,6	4 mm
Alto de pecho	25	25,75	26,5	27,25	28	2.5 mm
Fondo pinza costado	3,5	4,25	5	5,75	6,5	7.5 mm
Ancho manga	30	31,5	33	34,5	36	15 mm
Largo de manga	59	59,5	60	60,5	61	5 mm
Alto de copa manga	13	13,5	14	14,5	15	5 mm
Largo de codo	31	31,5	2	32,5	33	5 mm
Ancho <u>bocamanga</u>	20	21	22	23	24	10 mm
Largo de vestido	Según moda/estética					10 mm
Largo de falda	Según moda /estética					0 mm
Largo de pantalón	103,5	104,1	104,7	105,3	105,9	6 mm
Tiro de pantalón	77	77	77	77	77	0 mm
Holgura de tiro o gavilán	12	12,75	13,5	14,25	15	7.5 mm
Alto de caja	26	26,75	27,5	28,25	29	0 mm

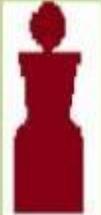


Tabla # 9

TABLA DE MUJER De 25 a 45 años Estatura promedio 1,65 metros. Media	Nº 2 DROP 5			OBSERVACIONES:				
				<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias de medidas de talla a talla se anotan en milímetros. La tabla está en semicontornos. Para tallas mayores será necesaria otra tabla. La pinza que da forma al pecho, está situada en el hombro del cuerpo Delantero. 				
Tallas	42	44	46	48	50	52	54	Diferencias
Semipecho	42	44	46	48	50	52	54	20 mm
Semicintura	33	35	37	39	41	43	45	25 mm
Semicadera	47	49	51	53	55	57	59	20 mm
Talle delantero	42,4	43	43,6	44,2	44,8	45,4	46	6 mm
Talle espalda	41,1	41,5	41,9	42,3	42,7	43,1	43,5	4 mm
Sisa delantero	21	22	23	24	25	26	27	10 mm
Alto de cadera	19	19	19	19	19	19	19	0 mm
Frente de pecho/ancho de pecho	16,4	17	17,6	18,2	18,8	19,4	20	6 mm
Encuentro o ancho espalda	17,4	18	18,6	19,2	19,8	20,4	21	6 mm
Anchos de escotes	7	7,2	7,4	7,6	7,8	8	8,2	2 mm
Bajada escote delante	7,5	7,7	7,9	8,1	8,3	8,5	8,7	2 mm
Largo de hombro	12	12,3	12,6	12,9	13,2	13,5	13,8	3 mm
Alto de hombro	4,2	4,4	4,6	4,8	5	5,2	5,4	2 mm
Separación centro pecho	8,2	8,5	8,8	9,1	9,4	9,7	10	3 mm
Alto de pecho	25,4	26	26,6	27,2	27,8	28,4	29	6 mm
Fondo pinza pecho (hombro)	5,6	6	6,4	6,8	7,2	7,6	8	4 mm
Ancho manga	33,3	34,5	35,7	36,9	37,1	38,3	39,5	12 mm
Largo de manga	59	59,3	59,6	59,9	60,2	60,5	60,8	3 mm
Alto de copa	12,1	12,4	12,7	13	13,3	13,6	13,9	3 mm
Largo de codo	33,5	33,8	34,1	34,4	34,7	35	35,3	3 mm
Ancho bocamanga	Según modelo (estrecha)							8 mm
Largo de vestido	Según moda y estética de prenda							6 mm
Largo de falda	Según moda y estética de prenda							0 mm
Largo de pantalón	102,4	103	103,6	104,2	104,8	105,4	106	6 mm
Tiro de pantalón	78	78	78	78	78	78	78	0 mm
Holgura de tiro o gavilán	12,6	13,3	14,1	14,8	15,6	15,3	16	7.5 mm
Alto de caja	24,4	25	25,6	26,2	26,8	27,4	28	6 mm



Tabla #

TABLA DE MUJER								OBSERVACIONES:
De 25 a 45 años	Nº 3							<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias de medidas de talla a talla se anotan en milímetros. La tabla está en semicontornos. Para tallas mayores será necesaria otra tabla. La pinza que da forma al pecho, está situada en el hombro del cuerpo Delantero.
Estatura promedio	DROP 6							
1,72 metros.								
Larga								
Tallas	42	44	46	48	50	52	54	Diferencias
Semipecho	42	44	46	48	50	52	54	20 mm
Semicintura	33	35	37	39	41	43	45	25 mm
Semicadera	48	50	52	54	56,5	59	61,5	20 mm
Talle delantero	44,4	45	45,6	46,2	46,4	46,6	46,8	6 mm /2mm
Talle espalda	43,1	43,5	43,9	44,3	44,3	44,3	44,3	4 mm /salto 2mm y cadencia 0
Encuentro o ancho espalda	17,9	18,5	19,1	19,7	20,5	21,2	22	6 mm/7mm
Alto de pecho	26,6	27,2	27,8	28,4	29,2	29,9	30,7	6 mm /7mm
7ª cervical al suelo	147,9	148,5	149,1	149,7	150,5	151,2	152	8 mm
Largo de brazo más ancho de espalda	77,4	78	78,6	79,2	80	80,7	81,5	6 mm/7mm con salto de 8mm
Largo de pantalón	104,4	105	106,6	106,2	106,5	106,8	107,1	6 mm / 3mm
Tiro de pantalón o entrepierna	77	77	77	77	77	77	77	0 mm

Como podemos ver, las tablas son tan variadas como el público objetivo sobre la que se base, utilizando medidas generalizadas, y otras concernientes al sistema de trazado de patrones que use el patronista, de ahí las diferencias de crecimiento talla a talla entre la pinza de pecho en la mujer, que puede ir en el costado del cuerpo delantero o en el hombro del delantero, o también podemos encontrar diferencias en las medidas para trazar pantalones,

que unos sistemas utilizan el largo de pantalón menos el tiro, o el alto de caja y largo de pantalón. Además, en la tabla número 3, observamos como los crecimientos de talla a talla no son regulares en todas las tallas, hay saltos de medida.

A esta particularidad se le denomina Rotura.



Tabla # 11

TABLA DE HOMBRE De 25 a 45 años Estatura media aproximada 1,70 metros. M	Nº 4 DROP-6 			OBSERVACIONES:				
	<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias de medidas de talla a talla se anotan en milímetros. La tabla está en semicontornos. Para tallas mayores será necesaria otra tabla. 							
Tallas	46	48	50	52	54	56	58	Diferencias
Semipecho	46	48	50	52	54	56	58	20 mm
Semicintura	40	42	44	46	48	50	52	20 mm
Semicadera	49	51	53	55	57	59	61	20 mm
Talle espalda (7ª cervical)	43	43,5	44	44,5	45	45,5	46	5 mm
Sisa delantero	23	24	25	26	27	28	29	10 mm
Alto de cadera	19	19	19	19	19	19	19	0 mm
Frente de pecho/ ancho de pecho	18,8	19,4	20	20,6	21,2	21,8	22,4	6 mm
Encuentro / ancho espalda	19,8	20,4	21	21,6	22,2	22,8	23,4	6 mm
Anchos de escotes	7,6	7,8	8	8,2	8,4	8,6	8,8	2 mm
Bajada escote delante	8,6	8,8	9	9,2	9,4	9,6	9,8	2 mm
Largo de hombro	13,7	14	14,3	14,6	14,9	15	15,3	3 mm
Alto de hombro	4,6	4,8	5	5,2	5,4	5,6	5,8	2 mm
Separación centro pecho	9,4	9,7	10	10,3	10,6	10,9	11,2	3 mm
Ancho manga	Según sisa del cuerpo							10 mm
Largo de manga	62	62,4	62,8	63,2	63,6	64	64,4	4 mm
Alto de copa	Según ancho de manga de la prenda							3.5 mm
Largo de codo								5 mm
Ancho bocamanga	Según modelo							6 mm
Largo de chaqueta	Según moda							6 mm
Largo de pantalón	104,8	105,4	106	106,6	107,2	107,8	108,4	6 mm
Tiro de pantalón	81	81	81	81	81	81	81	0 mm
Holgura de tiro o qavilán (del)	13,8	14,3	15	15,8	16,5	17,3	18	7.5 mm
Alto de caja	23,8	24,4	25	25,6	26,2	26,8	27,4	6 mm



Tabla # 5 HOMBRE

TABLA DE HOMBRE	Nº 5								OBSERVACIONES:
De 25 a 45 años	DROPS - 6, - 5, Y - 4								
Estatura media aproximada									<ul style="list-style-type: none"> Las diferencias de medidas de talla a talla se anotan en milímetros. La tabla está en semicontornos. Para tallas mayores será necesaria otra tabla. La bocamanga es más estrecha que la manga
1,65 metros.									
<u>CORTA</u>									
Tallas	42	44	46	48	50	52	54	Diferencias	
Semipecho	42	44	46	48	50	52	54	20 mm	
Semicintura	36	38	41	43	45	48	50	Roturas de 10mm, y 20 mm de consecución	
Semicadera	44	46	48	50	52	54	56	20 mm	
Talle espalda (7ª cervical)	43	44	44,5	45	45,5	46	46,5	5 mm	
Profundidad de sisa	21,5	22	22,5	23	23,5	24	24,5	10 mm	
Encuentro / ancho espalda	18,5	19	19,5	20	20,5	21	21,5	5 mm	
Anchos de escotes	7,2	7,4	7,8	8	8,2	8,4	8,6	2 mm	
Bajada escote delante	8,2	8,4	8,6	9	9,2	9,4	9,6	2 mm	
Largo de hombro	12,8	13,1	13,5	13,8	14,1	14,4	14,7	3 mm	
Ancho manga	Según sisa del cuerpo							10 mm	
Largo de manga	60	61	61,5	62	62,5	63	63,5	5 mm	
Alto de copa	Según ancho de manga de la prenda							3.5 mm	
Ancho bocamanga	Según modelo							6 mm	
Largo de chaqueta	73	74	75	76	76,5	77	77,5	6 mm	
Tiro de pantalón	78	78	78	78	78	78	78	0 mm	
Ancho de gavilán	13,8	14,3	15	15,8	16,5	17,3	18	5 mm	
Alto de caja	22	22,5	23,25	24	24,7	25,5	26,25	7 mm	

En esta tabla se contemplan varios drops dentro del grupo, por lo que el crecimiento de una talla a otra, sufre una variación en la cintura y su de cadencia de talla a talla, marcadas a color.

Veamos otro tipo de tabla dónde se refleja el crecimiento de la estatura talla a talla y la disminución del

drop a medida que aumenta la talla, por lo que se deduce que en este grupo disminuye la diferencia de cintura y se va igualando con el pecho.

Además de esto, podemos observar que las tallas están en números impares, caso menos frecuente en la producción de ropa.



ESTUDIO EN RANGO DE TALLAS

Un Rango de tallas es el conjunto de tallas que viste un segmento de población predeterminado a estatura y drop. considerando que la talla es la mitad del contorno de pecho, por tanto, todo semiperímetro sea cual sea la medida, par o impar, es una talla. Se pueden formalizar tantos rangos de tallas como sea necesario.

Este cuadro de medidas contiene medidas del cuerpo humano, esta actualizado para el **Ecuador**. Las medidas de contornos están dadas por mitad, no contienen holguras.

Esta tabla está elaborada para una estatura promedio de 160cms, por lo tanto, la estatura será 140 para todas las tallas.

El largo de mangas y de pantalón esta estandarizado, como es una medida variable, para trabajar sobre medida hay que personalizar el patrón.

Los patrones que vamos a trabajar tienen costuras incluidas y desahogo para movimiento.

Las medidas de contornos las utilizaremos por mitad ejemplo: contorno de cadera 98 trabajaremos con 49cms. (I., 2010)

Tabla # 6 cuadro de tallas aplicadas para Ecuador

TALLA	SIGLA	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22
BUSTO	B	42	44	46	48	50	52	54	56	58	60
PECHO	P	40	42	44	46	48	50	52	54	56	58
CINTURA	C	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50
CADERA	K	44	46	48	50	52	54	56	58	60	62
ANCHO DE PECHO	Ap	31	32	33	34	37	37.5	38	38.5	39	39
ALTURA DE BUSTO	Ab	25	25.5	26	26.5	27	27.5	28	28.5	29	29.5
TALLE ESPALDA	Te	39	39.5	40	40.5	41	41.5	42	42.5	43	43.5
TALLE DELANTERO	Td	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
ANCHO DE ESPALDA	HH	35	36	37	38	39	40	41	42	42	42
ANCHO DE HOMBRO	h	12	12.3	12.6	12.9	13.2	13.5	13.8	14.1	14.5	14.5
LARGO DE MANGA	Lm	56	56.5	57	57.5	58	58.5	59	59.5	59.5	59.5
LARGO DE PANTALON	Lp	98	99	100	101	102	103	103	103	103	103
CONTORNO DE CUELLO	CC	34	35	36	37	38	39	39.5	40	40	40
CONTORNO DE PUÑO	Cp	19	19.5	20	20.5	21	21.5	22	22.5	23	23

https://www.academia.edu/24033169/MANUAL_PATRONAJE_INDUSTRIAL_DE_ROPA_DE_MUJER_Contenido



02

ESCALADO DE PRENDAS
BÁSICAS
DEPORTIVAS DEPORTIVAS



<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fdepositphotos.com%2Fes%2Fvectors%2Fdeportes.html&psig=AOvVaw1ZcU7CYz97j-XbvQq-MCUq&ust=1709492436260000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CBiQjRxqFwoTCMio8tyh1oQDFQAAAAAdAAAAABAL>

El escalado de prendas básicas deportivas es un proceso esencial dentro de la industria del deporte y la moda deportiva, que aplica la adaptación en los diseños de ropa deportiva, como camisetas, pantalones cortos, sudaderas, entre otros, a una amplia gama de tamaños aplicando aumentos o disminuciones para satisfacer las necesidades de diferentes tipos de cuerpo y permitir la comodidad y el rendimiento óptimos durante la actividad física.

este tema implica comprender la importancia del ajuste adecuado en la ropa deportiva y los desafíos específicos que enfrentan los diseñadores y fabricantes al escalar prendas deportivas básicas

Ropa básica deportiva

LA ropa básica deportiva establece el marco para comprender la importancia de la producción de prendas de este universo del vestuario, aplicados en el proceso en la industria del deporte y la moda deportiva, así como los principales desafíos y consideraciones que influyen en el diseño y la fabricación de prendas deportivas.

Puntos clave considerados en la fabricación de prendas deportivas:

Tecnología de Materiales: La elección de los materiales adecuados es fundamental en la fabricación de ropa deportiva. Los tejidos deben ser transpirables, elásticos y resistentes al sudor para proporcionar el máximo confort y rendimiento. Al escalar prendas deportivas, es importante considerar cómo los cambios de tamaño pueden afectar la elasticidad y las propiedades de los materiales utilizados.

Ergonomía y Diseño: El diseño de prendas deportivas básicas debe adaptarse a la anatomía humana y tener en cuenta las áreas de alta movilidad y las zonas de fricción. Al escalar las prendas, los diseñadores deben prestar atención a la ergonomía para garantizar que las costuras y los paneles de refuerzo estén ubicados estratégicamente para mejorar el ajuste y la durabilidad.

Estilo y Tendencias: Aunque la funcionalidad es primordial en la ropa deportiva, el estilo y las tendencias también juegan un papel importante. Al escalar prendas básicas deportivas, los diseñadores deben mantener la coherencia estética en todos los tamaños, asegurándose de que el diseño y los detalles se vean proporcionales y atractivos en cada versión.

Feedback de los Usuarios: El feedback de los usuarios es invaluable en el proceso de escalado de prendas deportivas. Las marcas y fabricantes suelen recopilar datos sobre el ajuste y la comodidad de sus prendas en diferentes tamaños y utilizan esta información para realizar ajustes y mejoras continuas en sus productos.

Un enfoque cuidadoso en el escalado asegura que las prendas deportivas no solo se ajusten bien, sino que también potencien el rendimiento y la confianza de quienes las usan.

PRENDAS DEPORTIVAS FEMENINAS



<https://es.aliexpress.com/i/1005005992094990.html>

Las prendas deportivas femeninas son una parte importante del vestuario de muchas mujeres, ya que permiten realizar actividades físicas con comodidad y estilo, de las cuales podemos destacar las siguientes:

- Las camisetas deportivas femeninas suelen ser de algodón o poliéster, y están diseñadas para absorber el sudor y mantener el cuerpo fresco y seco.
- Los pantalones deportivos femeninos suelen ser de algodón o licra, y están diseñados para proporcionar comodidad y libertad de movimiento.
- Los shorts deportivos femeninos suelen ser de algodón o licra, y están diseñados para proporcionar comodidad y libertad de movimiento.
- Las faldas deportivas femeninas suelen ser de algodón o poliéster, y están diseñadas para proporcionar comodidad y libertad de movimiento.
- Los sujetadores deportivos femeninos están diseñados para proporcionar soporte y comodidad a los senos durante la actividad física.

PRENDAS DEPORTIVAS MASCULINAS



view-source:<https://es.aliexpress.com/i/1005001893372789.html>

Las prendas deportivas masculinas son una parte esencial del armario de cualquier hombre activo. Ofrecen comodidad, estilo y funcionalidad para una variedad de actividades deportivas y de ocio.

Hay muchos tipos diferentes de prendas deportivas masculinas disponibles, de las cuales podemos destacar las siguientes:

- **Camisetas deportivas:** Las camisetas deportivas están diseñadas para absorber el sudor y mantenerte fresco y seco durante el ejercicio. Suelen estar hechas de materiales como algodón, poliéster o el nylon, etc.
- **Pantalones deportivos:** Los pantalones deportivos son cómodos y permiten una gran libertad de movimiento. Suelen estar hechos de algodón o de materiales sintéticos.
- **Sudaderas deportivas:** Las sudaderas deportivas son perfectas para abrigarse antes o después del ejercicio. Suelen estar hechas de algodón o de materiales sintéticos.
- **Chaquetas deportivas:** Las chaquetas deportivas son ideales para protegerse del viento y la lluvia durante el ejercicio al aire libre. Suelen estar hechas de materiales impermeables y transpirables.

Personificación y adaptación de prendas básicas deportivas.

La personalización y adaptación de prendas básicas deportivas es una tendencia que ha ido creciendo en popularidad en los últimos años. Se trata de tomar prendas básicas, como camisetas, pantalones cortos o sudaderas, y añadirles un toque personal para que se ajusten mejor a tu estilo y necesidades

Hay muchas maneras de personalizar y adaptar tus prendas deportivas.

Añadiéndoles parches, bordados, estampados o incluso teñirlas de un color diferente. También puedes cortarlas o coserlas para cambiar su forma o añadirles detalles como bolsillos o cremalleras.



<https://koaj.ec/manga-corta/46980-camiseta-manga-corta-cuello-redondo-estampada.html#94bd/fullscreen-initial/>

Escalado de transformaciones y despieces

Es un proceso fundamental en la industria de la moda y la confección que implica ajustar proporcionalmente los patrones y diseños originales de prendas de vestir para crear versiones en diferentes tamaños o escalas. Este proceso es esencial para garantizar que las prendas se ajusten correctamente y mantengan su estética y funcionalidad en una variedad de medidas corporales.

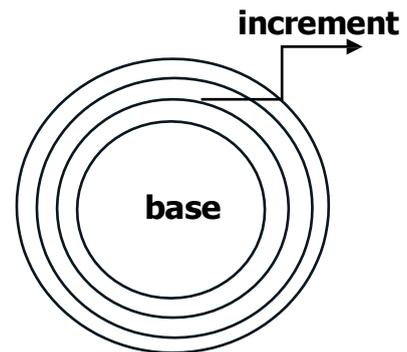
Este proceso no solo implica ajustar las dimensiones lineales de los patrones, sino también tener en cuenta otros aspectos como la proporción, la forma y la distribución de los elementos en la prenda.

El escalado o gradación es la técnica para obtener diferentes tallas directamente partiendo de talla base a otras menores o

mayores, sin necesidad de patronar una a una todas estas. Aplicaremos dos técnicas de escalado:

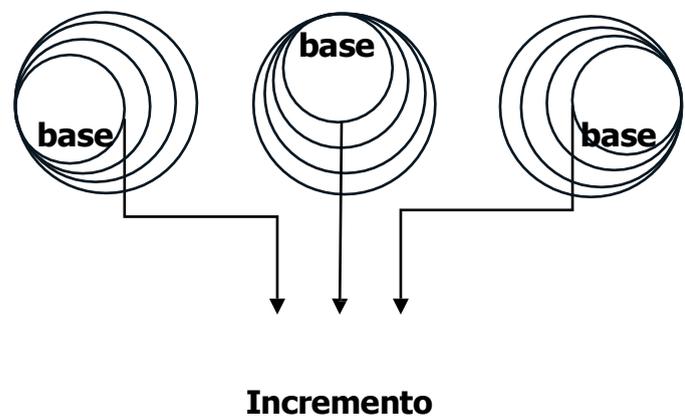
Escalado céntrico. - en la industria de la moda y la confección se aplica en los patrones base para obtener las diferentes tallas con la particular de que los aumentos o disminuciones se los aplica hacia todos los lados del patrón.

ESCALADO CÉNTRICO



Escalado Lateral. - En el ámbito de la producción textil el término "escalado lateral" se aplica a la técnica específica de escalar a uno de sus lados, partiendo de puntos bases, esta técnica nos ayuda a facilitar el proceso ya que solo se rectificaría un lado del patrón base. Ej.

ESCALADO LATERAL





COORDENADAS.- Es un concepto que se utiliza en la geometría y que permite nombrar a las líneas que se emplean para establecer la posición de un punto y de los planos o ejes vinculados a ellas.

Se conoce como sistema de coordenadas al conjunto de los valores que permiten identificar de manera inequívoca la posición de un punto en un espacio euclídeo (un tipo de espacio geométrico). Los sistemas de coordenadas más simples se definen sobre espacios planos.

La noción de origen de coordenadas hace mención al punto que actúa como referencia en el marco de un sistema de coordenadas. Esto quiere decir que, en dicho punto, el valor de la totalidad de las coordenadas del sistema tiene nulidad (en el caso de un sistema de dos dimensiones, $(0,0)$).

Dentro del ámbito de la Geometría, tampoco podemos pasar por alto la existencia de lo que se conoce como coordenadas cartesianas, que también se conocen por el nombre de coordenadas rectangulares. Las mismas pueden definirse como aquel sistema de referencia que se utiliza para localizar y colocar un punto concreto en un espacio determinado, tomando como referencia lo que son los ejes X, Y, Z.

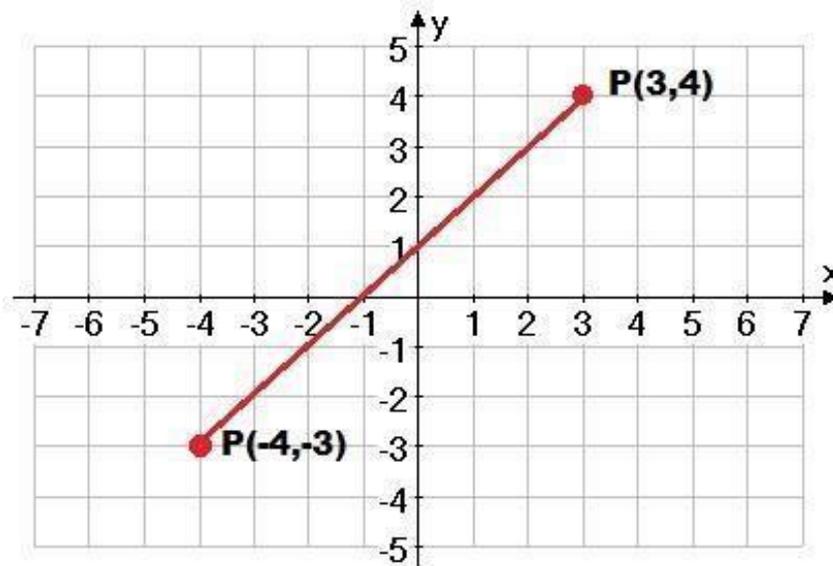
PLANO CARTESIANO. - Como plano cartesiano se conoce a 2 rectas numéricas perpendiculares, una horizontal y otro vertical, que se cortan en un punto llamado origen o cero del sistema. Su nombre cartesiano se debe al filósofo y matemático francés René Descartes.

Un plano cartesiano está formado por 4 cuadrantes o áreas producto de la unión de 2 rectas perpendiculares u coordenadas ortogonales y, 2 ejes conocidos como: el eje de las abscisas, ubicado de manera horizontal, identificado con la letra X y, el eje de las ordenadas, situado de manera vertical y representado con la letra Y.

La finalidad del plano cartesiano es ubicar parejas de puntos llamadas coordenadas que se forman con un valor X y un valor Y representado como P (X, Y) por ejemplo: P (3,4) se puede observar que el 3 pertenece al eje de las abscisas y, el 4 al eje de las ordenadas.

Asimismo, sirve para analizar matemáticamente figuras geométricas como: parábola, hipérbola, línea, circunferencia y eclipse, los cuales forman parte de la geometría analítica.

PLANO CARTESIANO

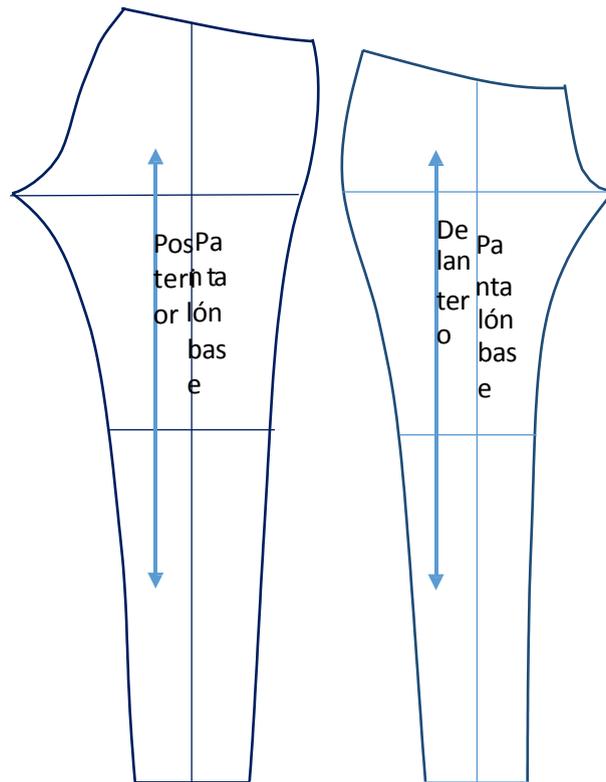


- Identificar el incremento a escalar, según parámetros del cuadro de tallas y tipo de diseño, repartiendo los incrementos en base a las piezas del modelo y sus características.
- Se utilizará una tabla de tallas, previamente elaborada y calculada las diferencias en todas sus medidas de talla a talla, cuyos valores se denominan incrementos.
- Para comenzar, será necesario una tabla de medidas básicas que recojan estándares donde se agrupen las medidas de una población, del rango a escalar tanto de caballero, dama o niños.
- El patron base, deberán estar comprobado mediante una muestra física y deberá estar identificado mediante simbología de patronaje.
- Correctamente aplomados entre sí.
- Tener revisadas todas sus entradas y recorridos.

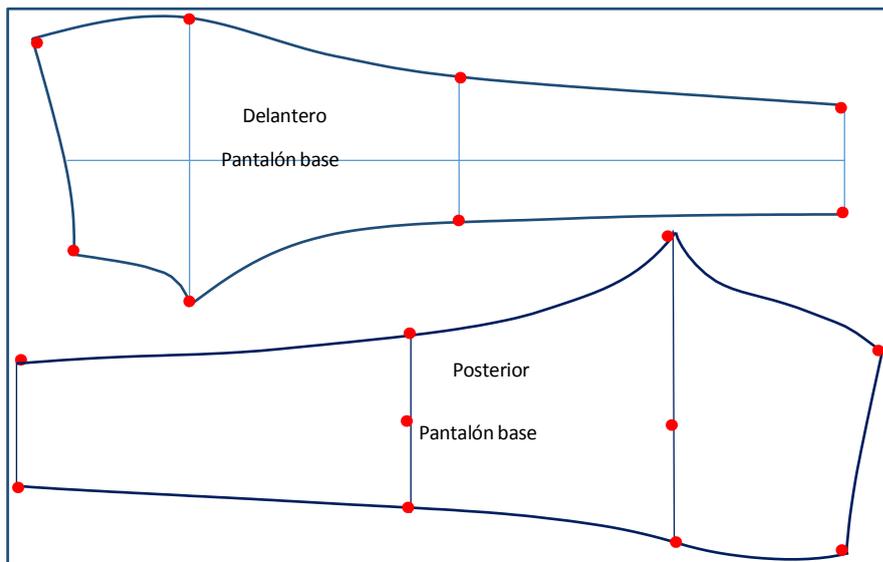


PATRON BASE

Es la talla intermedia que va a ser la base del incremento o disminución para la obtención de las demás tallas. Debe ser comprobada a través de un prototipo. Si el conjunto de tallas es de adulto la intermedia será la talla 38.



PUNTOS DE REFERENCIA. - Son guías que se colocan en todas las partes del patrón bases necesarias para aumentar o disminuir tallas.





ESCALADO DEL PATRÓN. - Una vez definido las tallas a escalar se aplicará la teoría.

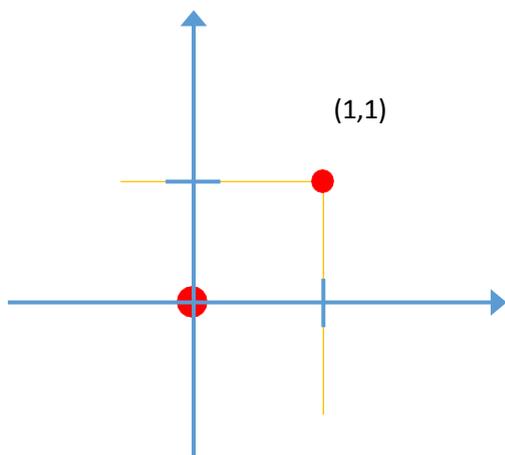
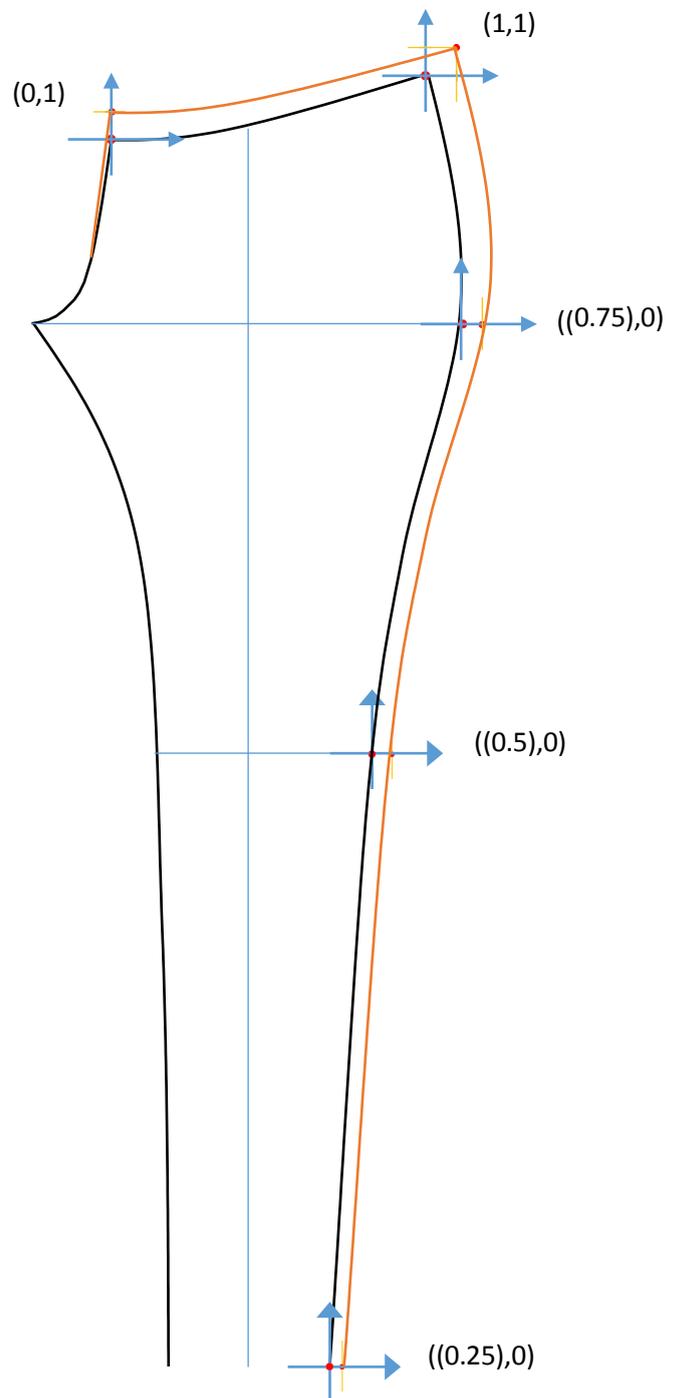
Los contornos tienen un incremento de 4 cm en cada talla, tanto en aumento como en disminución, es por esto que para escalar se aplicara esta constante a cada parte del patrono de la prenda. Para los largos se aplicará de forma proporcional a la talla. A continuación, explicaremos como aplicar en el patrón los aumentos o disminuciones.

Ejemplo:

En la cintura 1 cm de ancho y 1cm de alto = cintura (1,1)

En el tiro delantero 1 cm de alto = tiro delantero (0,1)

En el costado 0.75 cm en el ancho = costado-cadera ((0.75),0)





Escalado de chompa deportiva

LA Buzo hoodie es una prenda de vestir que se caracteriza por ser holgada y cómoda, con capucha y cordón ajustable. Suele estar hecha de algodón o poliéster, y puede tener diferentes grosores según la temporada. Es una prenda muy versátil que puede usarse tanto para hacer deporte como para vestir de forma informal.

MEDIDAS

Contorno Pecho	96
Contorno Cintura	76
Contorno Cuello	37
Ancho de espalda	38
Contorno de cadera	98
Ancho de puño	22
Talle delantero	43
Talle espalda	40
Largo de la prenda	58
Largo de manga	57

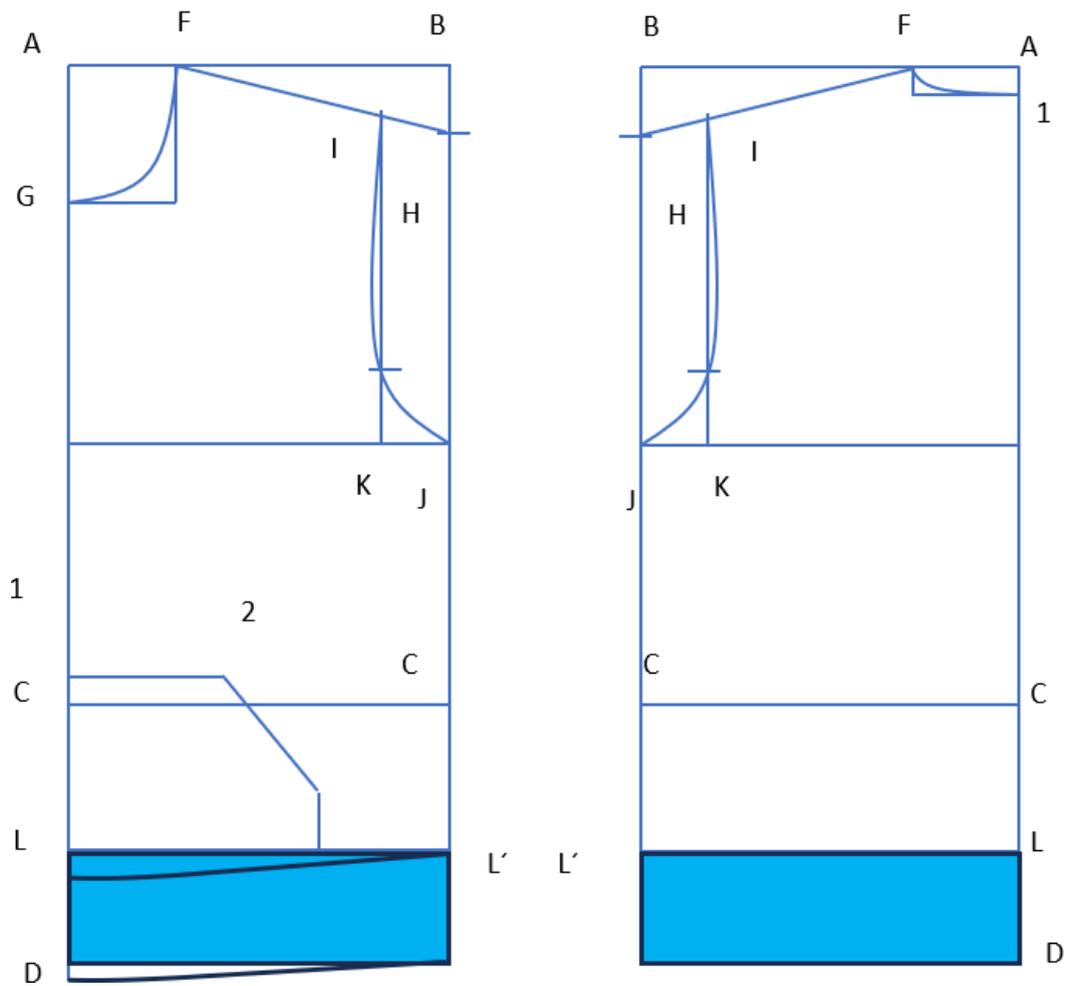
Delantera

- A es el vértice.
- Marcamos un rectángulo de la mitad de busto mas 2 cm X el largo de la prenda
- De A a B la $\frac{1}{4}$ de busto mas 2 cm .
- De A a C medimos la medida de talle mas 2 cm.
- De C a D alto de cadera
- De A a F $\frac{1}{4}$ de contorno de cuello menos 2 cm.
- De A a G $\frac{1}{4}$ de contorno de cuello.
- Escuadramos los puntos C/D
- De B a H bajamos 5 cm para caída de hombro.
- Unimos los puntos F/H con línea recta.
- De A a I por la línea de hombro aplicamos medida de hombro mas 2 cm.
- De B a J aplicamos la mitad de busto mas 2 cm.
- Escuadre J hacia línea centro frente.
- escuadre I con línea recta asiendo base línea de sisa punto K
- Comprobamos la medida decadera aplicando $\frac{1}{4}$ de cadera más 2 cm.
- De C a L bajamos 10 cm. Para el largo de la prenda, desde esta línea se considerará el reep de la cintura.
- De l bajamos 2cm. Para caída del delantero.

Espalda

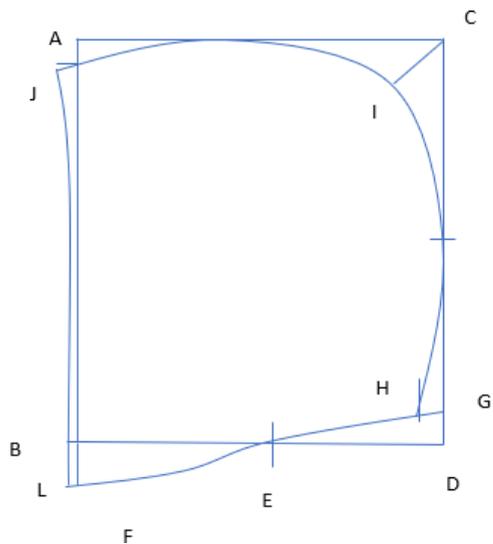
- Patronamos el delantero y rectificamos.
- De A a 1 bajamos 2 cm. para el escote del cuello.
- EN EL DELANTERO NO HAY CAÍDA

PATRONAJE DEL BUSO



- **Capucha**

- Trazamos un vértice A
- De A a B medida de cuello
- De B a E escote de cuello delantero
- De E a D medida de cuello espalda más 3 cm
- De B bajamos 4 cm.
- De D a G subimos 3 cm.
- De G a H ingresamos 2 cm.
- De C a I ingresamos 8 cm en una bisectriz
- De A a J bajamos 3 cm.
- De F a L salimos 1 cm.

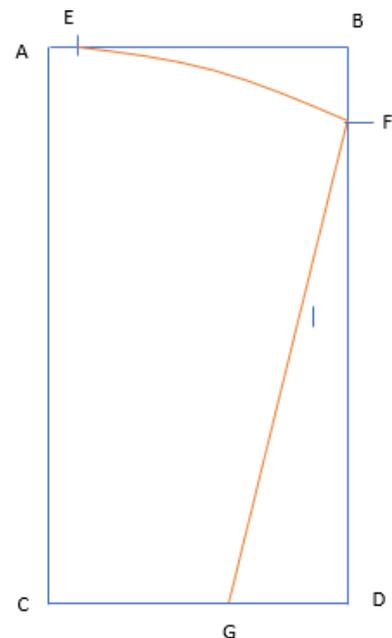




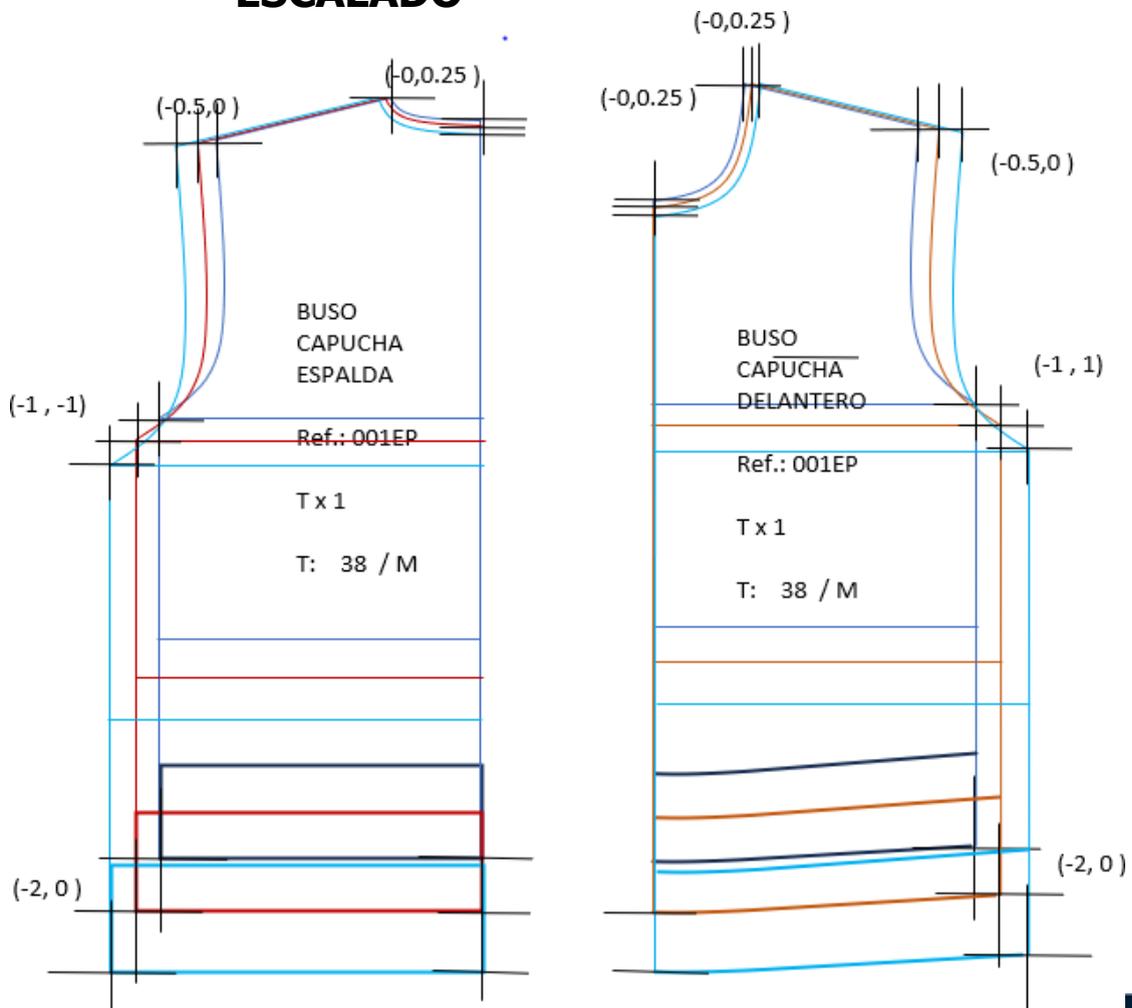
Manga

- A es el vértice.
- Formamos un rectángulo, del largo de la manga y la mitad del ancho de espalda
- De A a E 2 cm.
- De B a F bajamos 6 cm.
- De C a G entramos mitad de ancho de puño más 4 cm.
- Para márgenes de costura se aplicará 1,5 cm en la sisa y el costado para el puño 1.5 para dobladillo
- Nota:
- Para el cuello se debe tomar en consideración el material que se va a utilizar Ejemplo si fuera Rep. se aplicara el contorno de cuello menos $\frac{1}{4}$ para ajuste.

PATRONAJE DE LA MANGA



ESCALADO



ESCALADO DEL CALENTADOR



Los calentadores deportivos pueden ser de diferentes diseños, como pantalones largos o cortos, También pueden variar de acuerdo al uso que se le da durante la práctica de deportes o ocasión de uso ya sea en actividades al aire libre o en climas fríos, ya que ayudan a prevenir la pérdida de calor corporal mejorando el rendimiento deportivo al mantener los músculos calientes y flexibles.

Delantera

Medidas:

Largo	108
Cont. cintura	72
Cont. Cadera	88
Cont. rodilla	32
Cont. basta	28

• PANTALON CALENTADOR

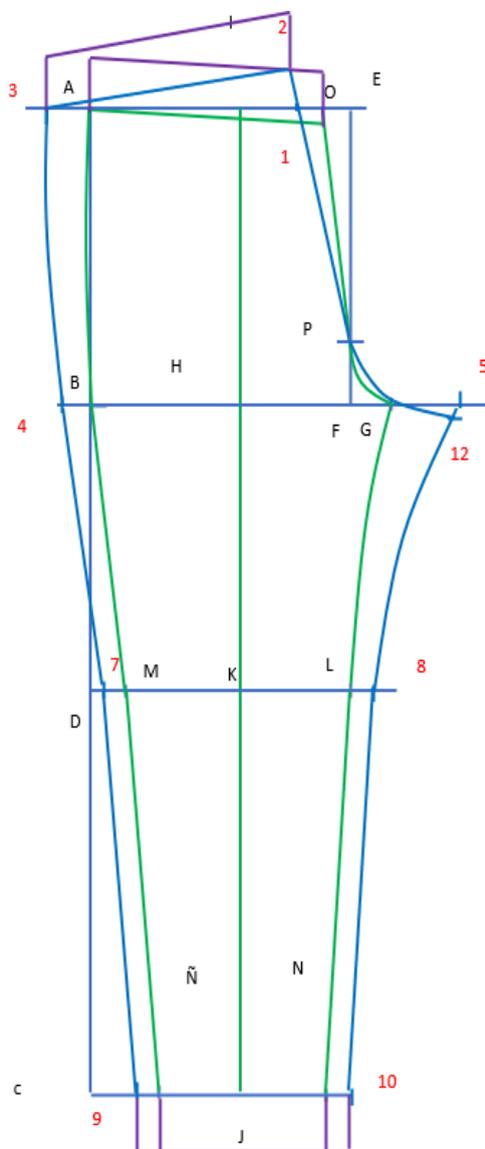
- Vértice A
- De A a B bajamos la $\frac{1}{2}$ de cadera mas 2 cm. (24 cm.)
- De A a C largo del pantalón
- De B a D la mitad de B/C menos 4 cm. Desde B
- Escuadre los B/D/C
- De A a E $\frac{1}{4}$ de contorno de cadera más 2 cm.
- Escuadre E hacia línea de tiro punto F
- De F a G $\frac{1}{20}$ de contorno de cadera
- El punto H esta a la mitad de G/B
- Escuadre H Hacia la cintura punto I y hacia la basta punto J línea de rodilla K
- De K a L mitad de rodilla
- De K a M mitad de rodilla
- De J a N mitad de basta
- De J a Ñ mitad de basta
- Unimos los puntos N/L con línea recta y L/G con curva suave
- Unimos los puntos Ñ/M con línea recta y M/B con curva suave
- De E a O ingrese 2 cm para acomodar el delantero
- De F a P subimos la distancia de F/G más 1 cm.
- Formamos el tiro delantero uniendo los puntos P/G
- Unimos O/P con línea recta



POSTERIOR

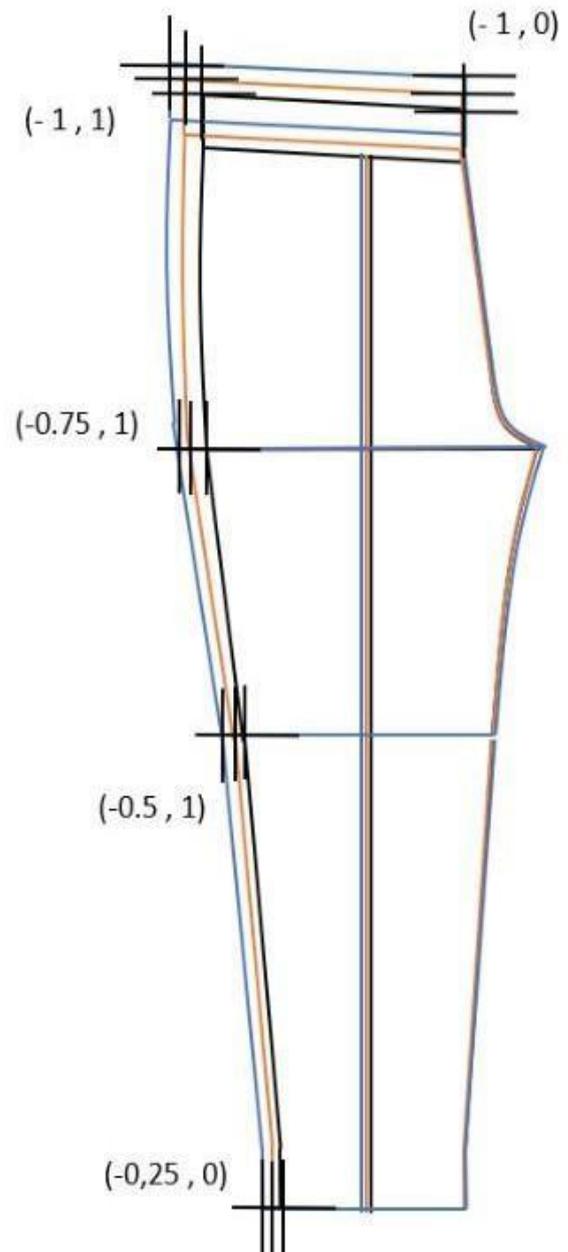
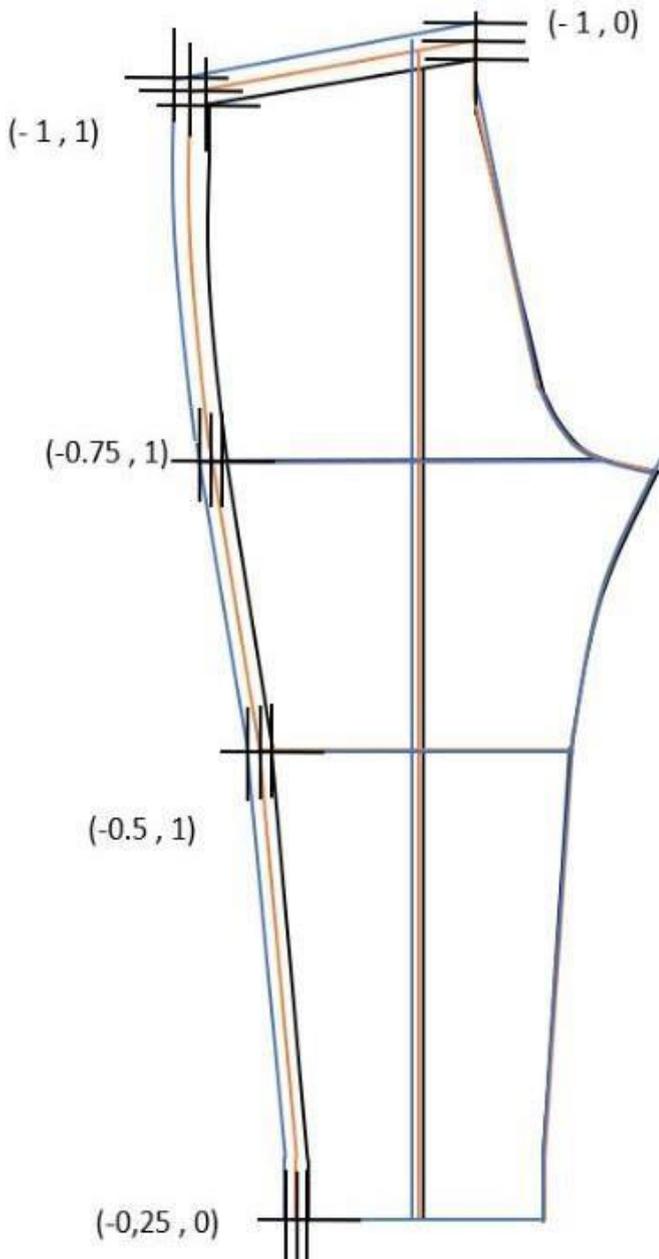
- De O a 1 ingrese 2 cm.
- Unimos con línea recta P/1 y prolongamos 2cm. Punto 2
- Prolongue la línea A a 3cm. Punto 3
- Una con línea recta los puntos 1 y 2
- Prolongue la línea de tiro B a 2 cm. Punto 4
- En M y Ñ salimos 2 cm.
- En N y L salimos 2 cm.
- Unimos lo puntos 3/4/9 formando el costado del posterior
- Unimos los puntos 10/ 8/12 dando la forma de la entrepierna como indica el grafico.

PATRONAJE DEL CALENTADOR





ESCALADO DEL CALENTADOR





03

ESCALADO DE ROPA
INTERIOR DEPORTIVA

ROPA INTERIOR DEPORTIVA FEMENINA



<https://www temu.com/us-es/conjunto-de-lenceria-de-sujetador-y-braguitas-con-estampado-de-letras-sujetador-deportivo-con-push-up-y-braguitas-elasticas-lenceria-y->

La ropa interior deportiva es una prenda diseñada específicamente para brindar comodidad y soporte durante la práctica de deportes o actividades físicas. A diferencia de la ropa interior tradicional, está confeccionada con materiales transpirables y elásticos que permiten una mayor libertad de movimiento y ayudan a regular la temperatura corporal.

La ropa interior deportiva suele incorporar características adicionales como costuras planas para evitar rozaduras, paneles de malla para mejorar la ventilación y refuerzos estratégicos para brindar soporte en áreas clave. También puede estar diseñada para absorber la humedad y el sudor, lo que ayuda a mantener la piel seca y fresca durante el ejercicio.

ROPA INTERIOR DEPORTIVA MASCULINA



<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fsvauto.dk%2Fconsejos-b%25C3%25A1sicos-a-considerar-en-tu-ropa-deportiva-%25E2%2580%2593-rr-5RmzVJH0&psig=AOvVaw3DOGCBX->

La ropa interior deportiva para hombre es una prenda diseñada específicamente para brindar comodidad y soporte durante la práctica de actividades físicas. Está hecha de materiales transpirables y elásticos que permiten una gran libertad de movimiento. Además, suele contar con costuras planas para evitar rozaduras e irritaciones en la piel.

Características básicas de las prendas interiores deportivas.

- Evita las costuras gruesas o ásperas.
- Elige el modelo que mejor se adapte a tu tipo de cuerpo y a tus necesidades.
- Prendas elaboradas en materiales que mejoren el rendimiento y prevengan lesiones.

LA CAMISETA





PATRONAJE

MEDIDAS

Contorno Pecho	96
Contorno Cintura	76
Contorno Cuello	37
Ancho de espalda	38
Contorno de cadera	100
Ancho de puño	22
Talle delantero	43
Talle espalda	40
Largo de la prenda	58
Largo de manga	57

Espalda

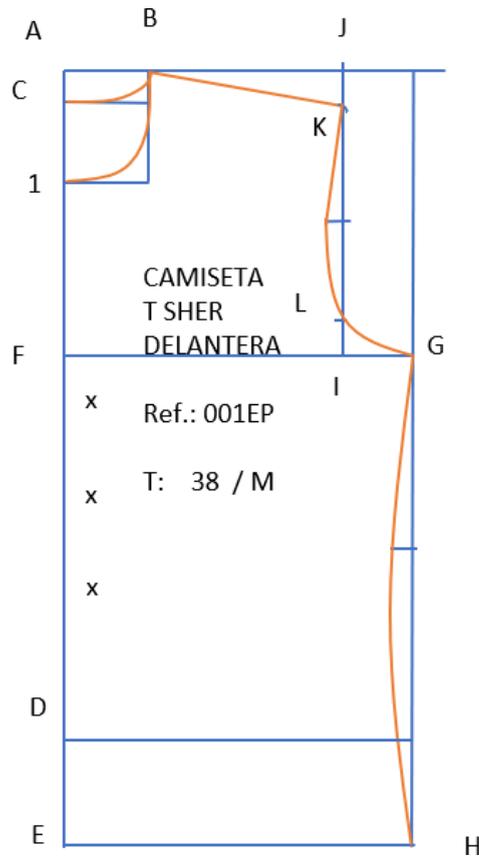
- A es el vértice.
- De A a B $\frac{1}{6}$ de contorno de cuello mas 1 cm.
- De A a C bajamos 2 cm para profundidad de escote formamos el escote cuello espalda.
- De A a D largo de talle (delantero).
- De A a E largo de la prenda.
- De C a F aplicamos el medio ancho de espalda.
- Escuadramos los puntos F/D/E .
- De F a G la $\frac{1}{4}$ parte de contorno de busto.
- Escuadre G a la línea de bajo punto H.
- De F a I aplicamos medio ancho de espalda y escuadramos hacia la línea de hombro punto J.
- De J a K bajamos 3 cm. Para caída del hombro

- Unimos los puntos B/K con línea recta para formar el hombro.
- De I a subimos 3 cm, para guía de la sisa.
- Tomamos la medida de I/K a la mitad entramos 1,5 cm. Y formamos la sisa.
- Tomamos la medide de G y cintura dividimos a la mitad e ingresamos 1,5 cm. Para ajuste
- De H subimos 1 cm para dar forma al bajo (opcional)

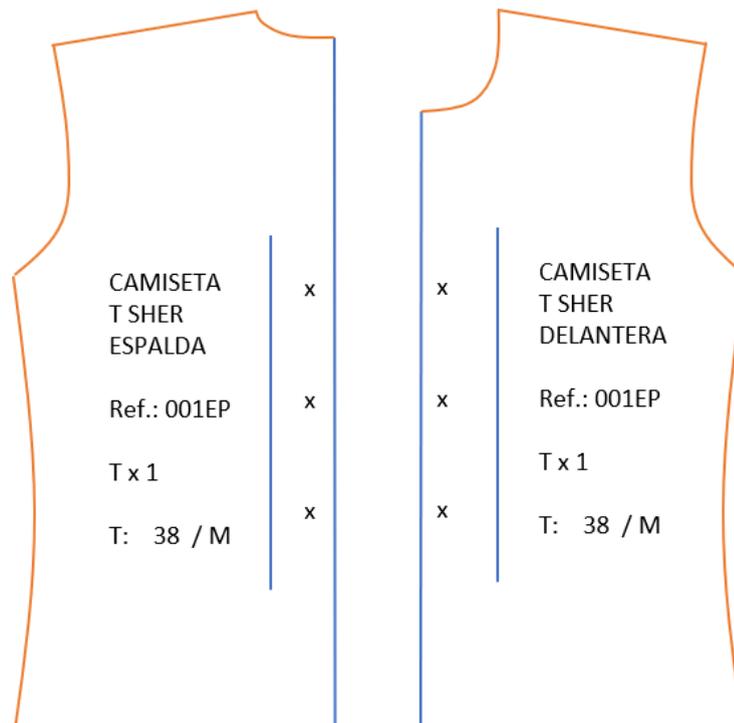
Delantero

- De C a 1 bajamos $\frac{1}{6}$ de contorno de cuello y las demás medidas las mantenemos
- Para margen de costura se aplicará 0,5 cm. en escote cuello, sisa, costado y hombro, en elbajo se aplicará 1,5 cm. de margen de costura para el dobladillo.
- Nota: el cuello se descontará el ancho de cuello tomando en consideración el ancho de cuello que se le vaya a aplicar aplicando como base un cuellode 1.5.

PATRONAJE CAMISETA T SHER



PATRONES



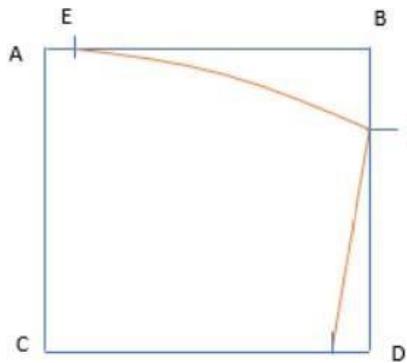
LA MANGA

- A es el vértice.
- Formamos un rectángulo, del largo de la manga y la mitad del ancho de espalda
- De A a E 2 cm.
- De B a F bajamos 6 cm.
- De D a G entramos 4 cm.
- Para márgenes de costura se aplicará 1,5 cm en la sisa y el costado para el puño 1.5 para dobladillo

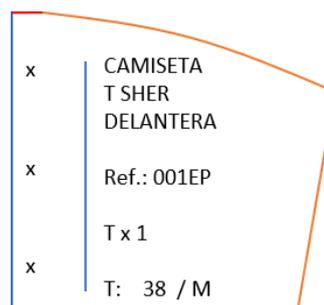
Nota:

Para el cuello se debe tomar en consideración el material que se va a utilizar. Ejemplo si fuera Rep. se aplicara el contorno de cuello menos $\frac{1}{4}$ del mismo para ajuste.

PATRONAJE



PATRONES

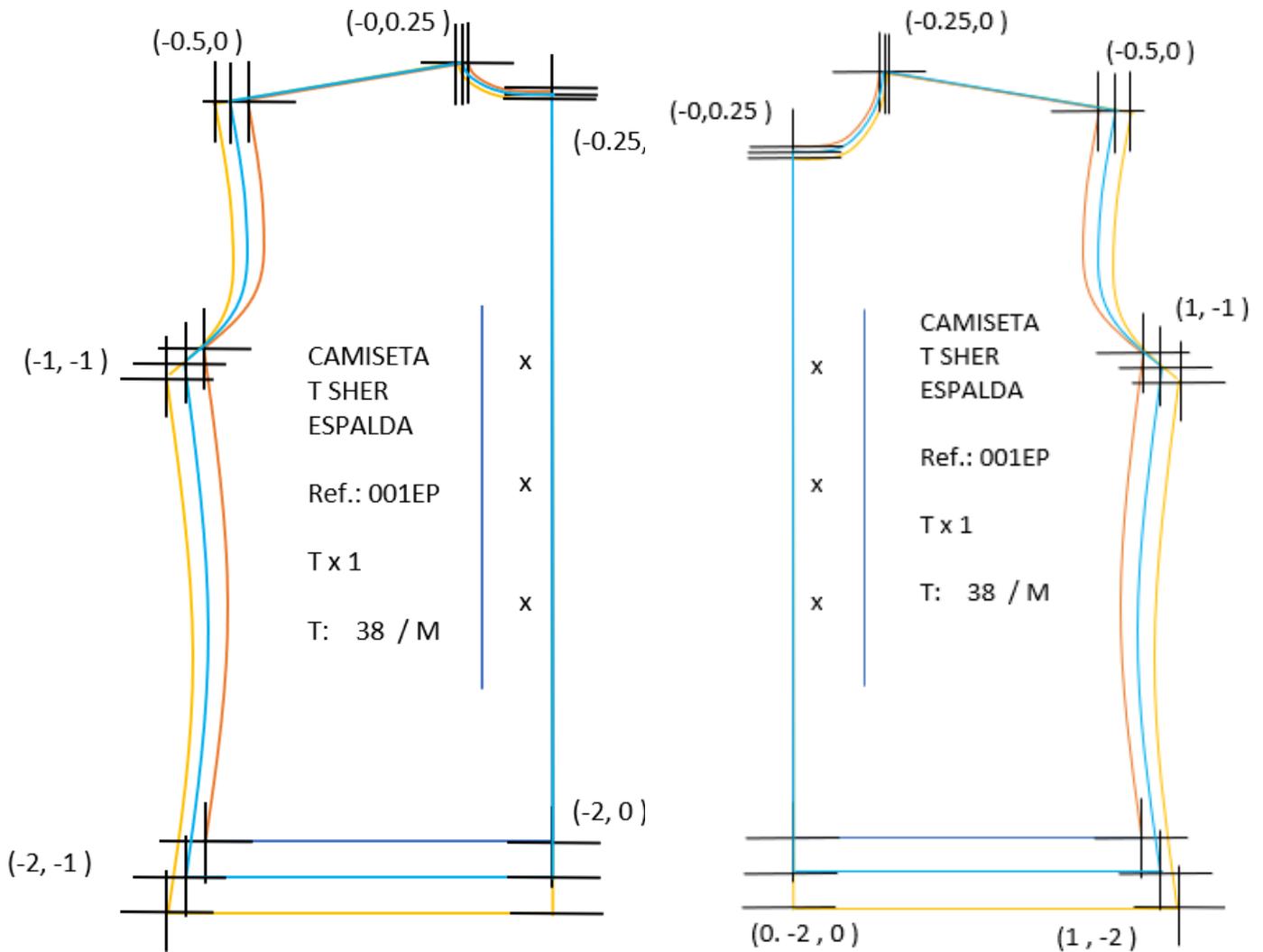




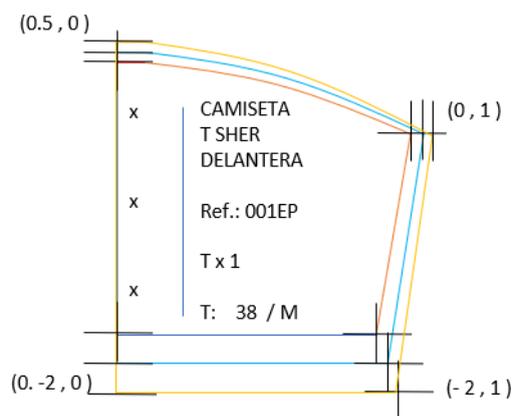
ESCALADO

ESPALDA

DELANTERO



MANGA





PATRONAJE DE LA BERMUDA

MEDIDAS

Contorno de cintura	80
Cadera	96
Altura tiro	23
Largo total	50

DELANTERO

- A es el vértice
- De A a B $\frac{1}{4}$ de cadera - 1 cm
- De A a C largo de la prenda.
- Escuadramos A/B/C
- De B a D $\frac{1}{4}$ de cadera, escuadre D hacia la cintura punto E.
- De D a F $\frac{1}{6}$ de la mitad de cadera menos 2 cm.
- De D a G suba 5 cm.
- De G a F formamos la curva del tiro.
- H esta a la mitad de B /F
- Escuadre H Asia la línea de la rodilla punto I
- De I a J la medida de H /B menos 1 cm.
- De I a K la medida de H /F menos 1 cm.
- Unimos los puntos J/B y K/F como indica el grafico.
- De E a L entramos 1cm. Para inclinación del delantero.
- De L a LL aplicamos la $\frac{1}{4}$ parte de cintura.
- De L a N bajamos 1 cm. Para caída del delantero y formamos la cintura con una line curva.

POSTERIOR

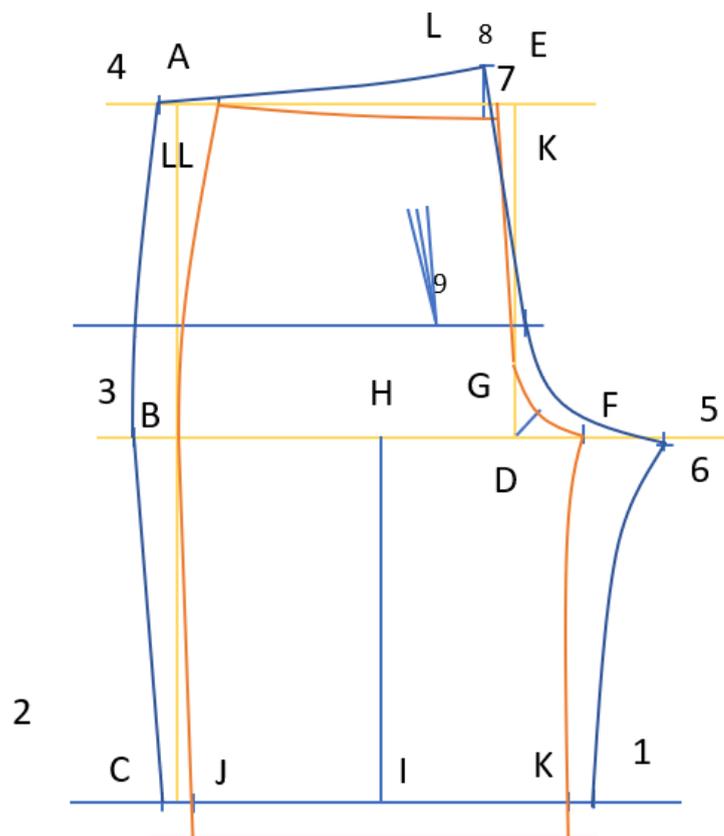
- De K a 1 Salimos 2 cm.
- De J a 2 salimos 2 cm.
- De B a 3 salimos 3 cm.
- De A a 4 salimos 4 cm.
- Formamos el costado uniendo los puntos 2/3/4.
- De F a 5 salimos 5 cm. escuadramos una línea hacia abajo, medimos la entrepierna en el delantero y trasladamos en el posterior desde el punto 1 hacia la extensión del punto 5 encontrando el punto 6.
- Formamos la entrepierna uniendo con línea curva 1/6.

GUÍA DE ESTUDIO

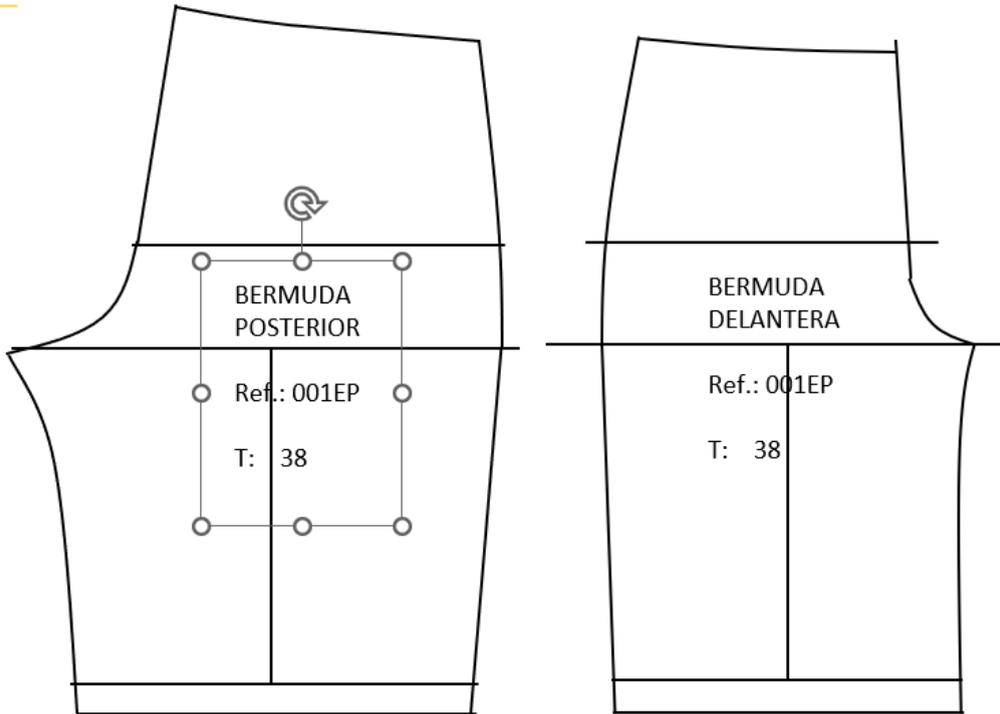
- De L a 7 en el delantero entramos 1 cm, y escuadramos hacia arriba 4 cm. Para formar el tiro punto 8 y unimos con el punto F en el delantero.
- Unimos los puntos 4/8 con línea curva dando la forma de la cintura.
- La pinza la ubicaremos a la mitad de la distancia 4/8 más 1 cm hacia el punto 4.

- Bajamos a 7 cm. y consumimos el aumento de la pinza.
- Para comprobar la medida formamos una paralela a 8 cm de la línea del tiro.
- Para comprobar aplicamos la mitad de cadera más 3 cm. De costura y más 2 cm. De pinza, la línea de tiro del delantero más el posterior y justificamos.
- En este patronaje la distancia es 49

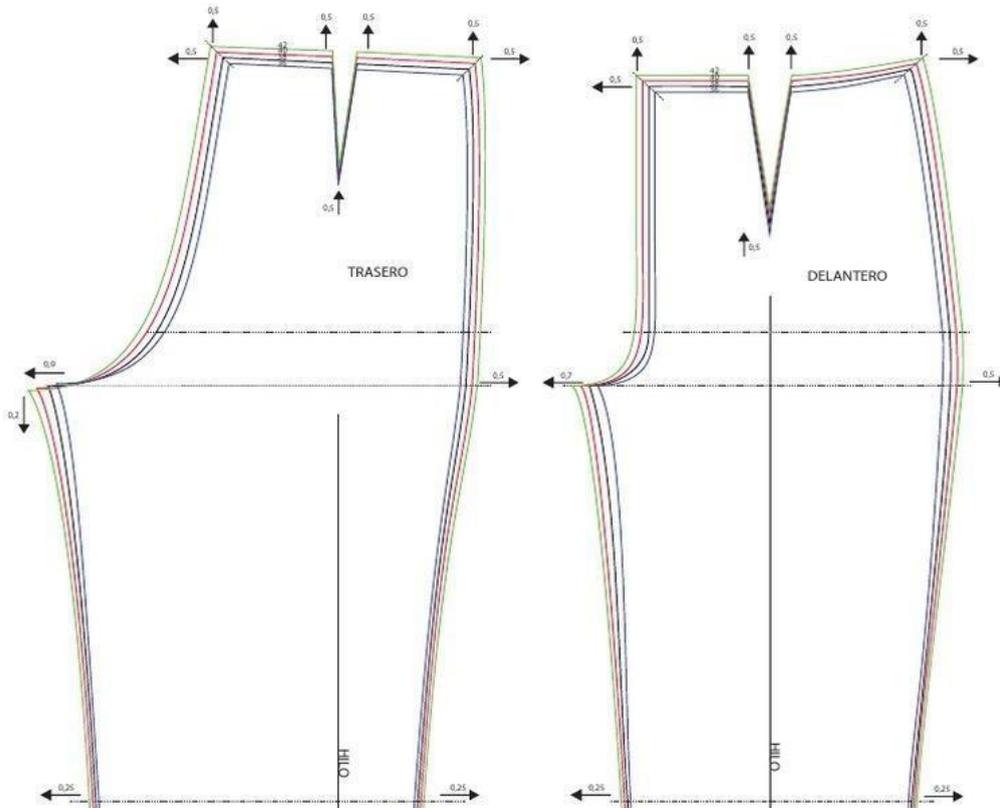
PATRONAJE DE LA BERMUDA



PATRON DE LA BERMUDA



ESCALADO DE LA BERMUDA



PANTY BÁSICO



<https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.amantelingerie.in%2Fproducts%2Ffiner-elastic-waistband-hipster-panty-pack-of-3->

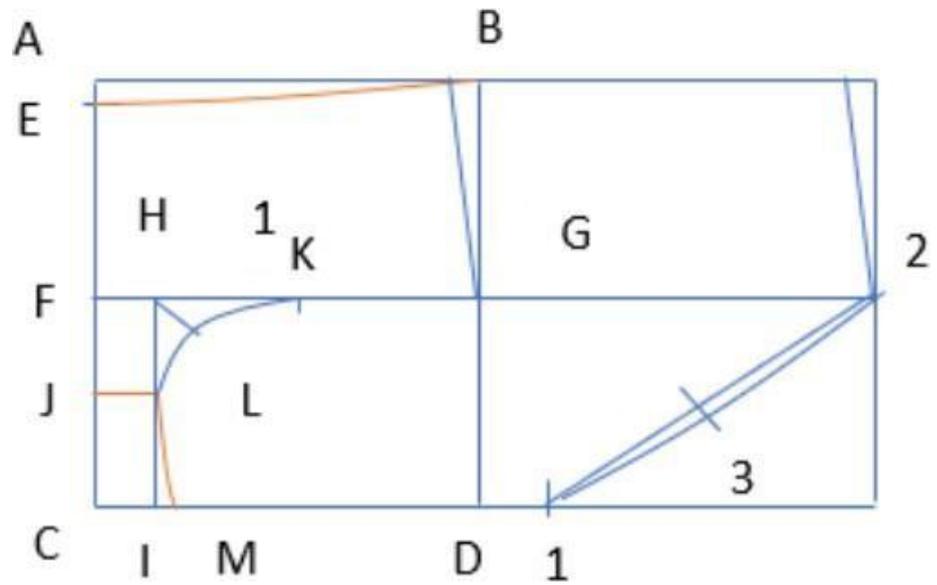
MEDIDAS

Contorno Cintura	76
Contorno de cadera	98
Largo de tiro	24
Alto de rodilla	59
Largo total	104
Contorno de rodilla	30
Contorno de basta o bota	25
	21,6

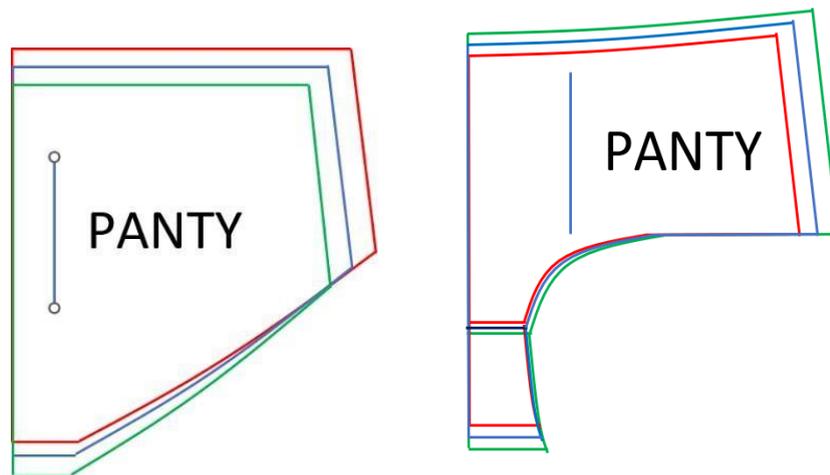
DELANTERA

- A es el vértice
- De A a B Marcamos el $\frac{1}{4}$ de cadera menos 3cm.
- De A a C bajamos $\frac{1}{4}$ de cadera menos 0,5 cm
- De A a E bajamos 1cm.
- Tomamos la medida de E/C y dividimos a la mitad punto F.
- Escuadre F hacia el costado punto G
- De F a H salimos 3.5 cm. y escuadramos hacia abajopunto I
- De I a J subimos 7 cm.
- Tomamos la medida de F/G y dividimos a la mitad punto K.
- En el punto H formamos una bisectriz de 2,5 cm.
- Unimos los puntos J/L/K
- De I a M aplicamos 0,5 cm y unimos con línea curva con el punto L.
- De B a Ñ entramos 1,5 cm para dar forma a la cintura.
- PARA EL POSTERIOR
- De D a 1 aplicamos 3,5 cm. O la medida del delantero.
- Unimos 1 con la línea de cadera punto 2, dividimos a la mitad y salimos 1 cm. Punto 3 y con línea curva modificamos como esta en la imagen.
- En el punto B descontamos 1 cm en la cintura, para darle un ajuste y le damos la forma.
- Nota: los puntos J/LC/M forman la mariposa y refuerzo del panty.
- En la línea de cintura entramos 1,5 igual que en el delantero.

PATRONAJE



ESCALADO



BIBLIOGRAFÍA

Vélez, M. García, M. Hincapié L. (1996). Patronaje y escalado línea interior y deportiva. SENA

<https://repositorio.sena.edu.co/handle/11404/4811>

Muñoz, M. (2004). Patronaje y escalado industrial. IMPACTE

<https://dokumen.tips/documents/libro-de-escalado.html>





INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO PELILEO

Educación gratuita y de calidad



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PELILEO

TOMO 2:

Patronaje

Deportivo

Ing. Gladys Buenaño.



INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PELILEO

TOMO 3:

Diseño Creativo e Innovación

Ing. Gladys Buenaño.



PROPÓSITO

Fomentar la mejora del proceso de aprendizaje y la adquisición de habilidades de estudio efectivas al comprender y promover la importancia de la elaboración de guías de estudio tanto para estudiantes como para educadores.

Este propósito busca destacar cómo el desarrollo y la utilización de guías de estudio pueden influir de manera positiva en el desempeño académico de los estudiantes y en su capacidad para aprender de manera más efectiva.

También enfatizar la relevancia de que los educadores integren esta herramienta en su práctica pedagógica.

“para facilitar un proceso de enseñanza - aprendizaje más efectivo y significativo”.

GUÍA DE ESTUDIO

ASIGNATURA: PATRONAJE DEPORTIVO Y ROPA INTERIOR

SEMESTRE: TERCERO



CONTENIDOS

01

CAPÍTULO UNO

PATRONAJE DE PRENDAS DEPORTIVAS FEMENINAS

Prendas deportivas femeninas

Cuadro de tallas femenino

Trazo de prendas deportivas femeninas

Trazo de chompa deportiva femenina

Trazo de pantalón deportivo femenino

02

CAPÍTULO DOS

PATRONAJE DE PRENDAS DEPORTIVAS MASCULINAS

Prendas deportivas masculinas

Cuadro de tallas Masculino

Trazo de prendas deportivas masculinas

Trazo de chompa deportiva masculina

Trazo de pantalón deportivo masculina

03

CAPÍTULO TRES

PATRONAJE DE ROPA INTERIOR FEMENINA

Prendas deportivas interior femenina

Trazo de prendas deportivas interior femenino

Trazo de la camiseta deportiva femenina

Trazo de top

Trazo de short licra deportivo femenino

04

CAPÍTULO CUATRO

PATRONAJE DE ROPA INTERIOR MASCULINA

Prenda deportiva interior masculina

Trazo de prendas deportivas interior masculino

Trazo de la camiseta deportiva masculina

Trazo de pantaloneta deportiva masculina

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS



01

PRENDAS DEPORTIVA

INTRODUCCIÓN



El patronaje de prendas deportivas es una disciplina del diseño de moda que se enfoca en la creación de patrones y la confección de ropa diseñada para actividades físicas y deportivas. A diferencia de la moda convencional, las prendas deportivas deben satisfacer criterios particulares que trascienden la apariencia y las tendencias de moda. Estas prendas necesitan ser prácticas, confortables, resistentes y ofrecer el desempeño adecuado para la actividad física específicas.

Estas prendas han experimentado una revolución en las últimas décadas, pasando de cumplir principalmente funciones prácticas a convertirse en un componente importante de la moda y la cultura contemporánea.

La ropa deportiva combina funcionalidad, comodidad y estilo, y desempeña un papel fundamental tanto en el rendimiento deportivo como en la expresión personal.

CARACTERÍSTICAS



<https://42krunning.com/como-lavar-tu-ropa-deportiva-para-que-dure/>

Las prendas deportivas comparten una serie de características distintivas que las diferencian de la ropa de uso cotidiano. Estas características están diseñadas para optimizar el rendimiento y la comodidad durante la práctica de actividades físicas.

FUNCIONALIDAD

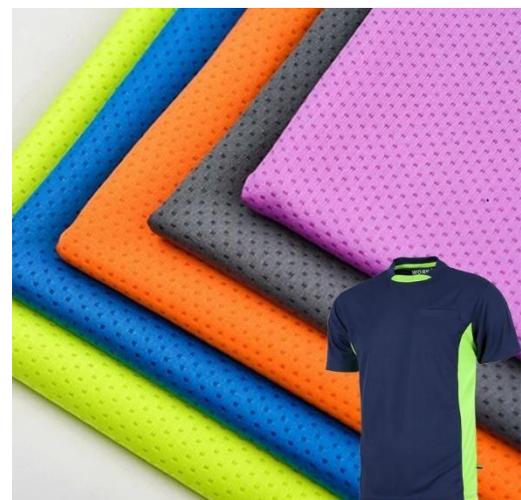
La utilidad es el elemento central de la indumentaria deportiva. Estas prendas son concebidas para satisfacer necesidades particulares de acuerdo al deporte o actividad física para la cual son empleadas.

TECNOLOGÍA DE MATERIALES

Esta ropa a menudo utiliza materiales técnicos avanzados, como tejidos de rendimiento, que ofrecen propiedades específicas, en donde los materiales permiten absorber la humedad, repelen el agua, controlan la temperatura, entre otros.

DISEÑO ERGONÓMICO

El diseño de las prendas se adapta a la anatomía y los movimientos del cuerpo durante la actividad deportiva. Esto implica la creación de patrones y cortes que permitan la libertad de movimiento al realizar alguna actividad física.



<https://konam.ec/categoria-producto/insumos/vestimentas/telas-deportivas/>

COMODIDAD

La comodidad es esencial en la ropa deportiva, ya que los deportistas necesitan movilidad sin restricciones y tejidos que minimicen la fricción y eviten las irritaciones en la piel.

LIGEREZA

Las prendas deportivas son ligeras para no añadir peso adicional al deportista y permitir un movimiento rápido y ágil.

RESISTENCIA AL DESGASTE

Debido a la alta actividad física y el lavado frecuente, las prendas deportivas suelen estar diseñadas para resistir el desgaste y la abrasión.

DURABILIDAD

Dado que las prendas deportivas se someten a un uso intensivo, se espera que sean duraderas y resistentes a la decoloración, estiramiento y desgaste.



<https://www.gq.com.mx/cuidado-personal/articulo/como-hacer-planchas-sentadillas-desplantes-segun-harvard>

TEXTILES DEPORTIVOS

Los textiles deportivos son una categoría de materiales textiles diseñados específicamente para su uso en la confección de prendas y productos relacionados con el deporte y la actividad física. Estos materiales están diseñados para cumplir con requisitos específicos que van más allá de la ropa convencional y se centran en mejorar el rendimiento, la comodidad y la seguridad de los deportistas.

Los textiles deportivos son esenciales para proporcionar a los deportistas ropa que no solo sea cómoda, sino que también mejore su rendimiento y los proteja de las condiciones ambientales adversas.



TRANSPIRABILIDAD: Los textiles deportivos están diseñados para posibilitar una adecuada ventilación y la evaporación del sudor, lo que ayuda a mantener al deportista fresco y seco durante el ejercicio. Esto previene la retención de humedad en la piel y disminuye la irritación.

GESTIÓN DE LA HUMEDAD: Estos textiles incorporan propiedades que absorben la humedad, como microfibras o materiales sintéticos avanzados, que alejan el sudor de la piel y lo transportan hacia la superficie del tejido, donde se evapora.

TEJIDOS TÉCNICOS: Los textiles deportivos suelen estar hechos de materiales técnicos como poliéster, elastano, nylon, y en algunos casos, fibras naturales como el algodón. Estos materiales son seleccionados por sus propiedades específicas, como la elasticidad, la resistencia al desgaste, la ligereza y la durabilidad.

PROTECCIÓN UV: Algunos textiles deportivos incluyen protección contra la radiación ultravioleta (UV), lo cual contribuye a resguardar la piel de los perjuicios ocasionados por la exposición solar.

ELASTICIDAD: Un textil con una elasticidad adecuada permite una amplia gama de movimientos sin restricciones. El elastano (Spandex) es un material comúnmente utilizado para proporcionar esta propiedad.

PRENDAS DEPORTIVAS FEMENINAS



<https://elpais.com/escaparate/2023-01-13/nike-puma-y-adidas-rebajas-en-ropa-deportiva-de-mujer-con-descuentos-de-hasta-el-50-en-amazon.html>

Las prendas deportivas femeninas son un tipo de ropa diseñada para la práctica de actividades físicas. Están fabricadas con materiales que permiten la transpiración y el movimiento, y suelen ser ajustadas para favorecer el rendimiento deportivo.

La ropa deportiva femenina se ha convertido en una parte importante de la moda. Las marcas de ropa deportiva ofrecen una amplia gama de estilos y diseños para adaptarse a diferentes gustos y necesidades.

Las prendas deportivas femeninas han experimentado cambios significativos a lo largo del tiempo, dado que las mujeres están involucradas activamente en una diversidad de deportes y ejercicios físicos. El patronaje de prendas deportivas femeninas se ha vuelto crucial para garantizar que las atletas tengan acceso a ropa que se adapte de manera óptima a su anatomía, ofrezca comodidad y permita el máximo rendimiento.

PATRONAJE DE PRENDAS DEPORTIVAS FEMENINAS

En este contexto, el patronaje de prendas deportivas femeninas aborda aspectos específicos relacionados con la morfología del cuerpo de la mujer, la selección de materiales adecuados, las técnicas de costura especializadas y la personalización de prendas para satisfacer las necesidades individuales de las deportistas.



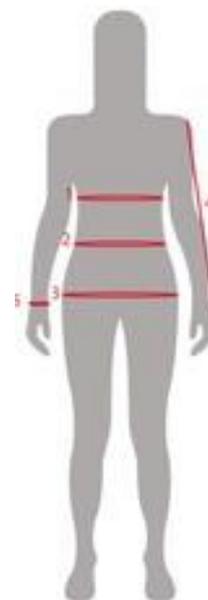
CUADRO DE TALLAS FEMENINAS

El cuadro de tallas para prendas deportivas femeninas debe ser detallado y preciso para asegurar un buen ajuste de las prendas, ya que la comodidad y el rendimiento son fundamentales en la ropa deportiva.

CAMISETA RUTA	XS	S	M	L	XL	2XL	3XL
1. Contorno de pecho	80-84	84-88	88-92	92-96	96-100	100-104	104-108
2. Contorno de cintura	62-66	66-70	70-74	74-78	78-82	82-86	86-100
3. Contorno de cadera	84-88	88-92	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112

CAMISETA REREATIVA	XS	S	M	L	XL	2XL	3XL
1. Contorno de pecho	80-84	84-88	88-92	92-96	96-100	100-104	104-108
2. Contorno de cintura	62-66	66-70	70-74	74-78	78-82	82-86	86-100
3. Contorno de cadera	84-88	88-92	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112
4. Largo de manga	60	60.5	61	61.5	62	62.5	63
5. contorno de puño	15	16	17	18	19	20	21

PANTALONETA	XS	S	M	L	XL	2XL	3XL
2. Contorno de cintura	62-66	66-70	70-74	74-78	78-82	82-86	86-100
3. Contorno de cadera	84-88	88-92	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112



<https://www.zerie.com/pages/cuadro-de-tallas>

<https://www.istockphoto.com/es/foto/deportes-entrenamiento-de-mujer-en-ropa-deportiva-con-estilo-negro->

TRAZO DE CHOMPA DEPORTIVA FEMENINA

Es una prenda versátil y esencial en el mundo de la moda deportiva y el vestuario activo de las mujeres, también puede ser conocida como sudadera o suéter deportivo.

Ha experimentado una evolución significativa a lo largo del tiempo, pasando de ser exclusivamente una prenda de abrigo a convertirse en un elemento de estilo y funcionalidad para las mujeres activas y deportistas.

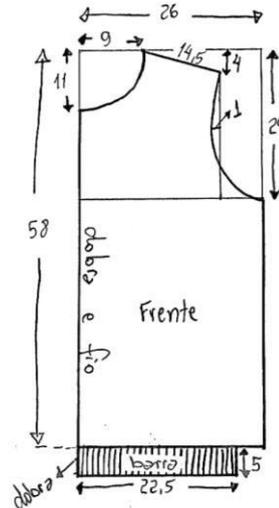
La chompa deportiva femenina combina características de moda y rendimiento para satisfacer las necesidades de mujeres que buscan comodidad y estilo durante sus actividades físicas, así como en su vida diaria. Algunas de las características clave de la chompa deportiva femenina incluyen:

- Comodidad y calidez
- Diseño Ergonómico
- Materiales técnicos
- Estilo y moda
- Uso versátil
- Personalización

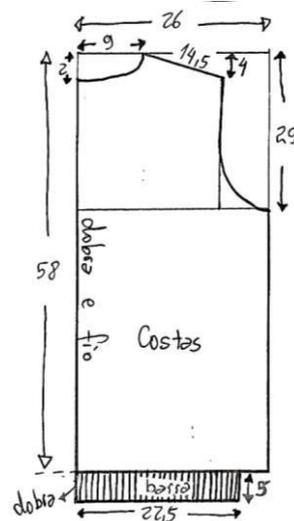


https://www.freepik.es/foto-gratis/joven-atractiva-mujer-delgada-haciendo-ejercicios-deportivos-playa-amanecer-manana-ropa-deportiva-estilo-vida-saludable-escuchando-musica-auriculares-haciendo-estiramientos-brazos_10885539.htm

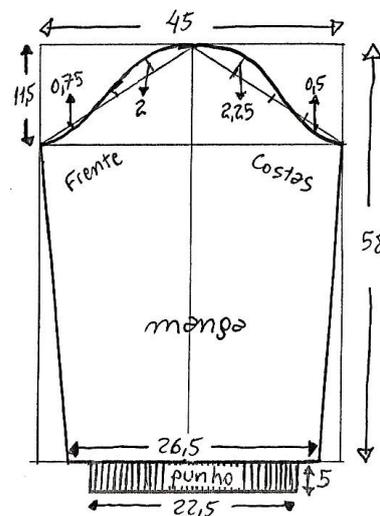
TRAZO DELANTERO



TRAZO ESPALDA



TRAZO MANGA



https://marlenemukai.com.br/?fbclid=IwAR3R-sBpQdetElqCoXbf6K7khXqv9KSmJ8j0c0FO_r_I2w8SgFiiN_zTjXg

PATRONES CHOMPA FEMENINA

Considerar las medidas corporales femeninas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

Medidas de:

- Busto
- Talle
- Cintura
- Cadera
- Espalda
- Largo de chompa



<https://i.pinimg.com/originals/1f/63/8a/1f638aaa78720aa8db071a327ee6e2d1.jpg>

TRAZO DE PANTALÓN DEPORTIVO FEMENINA



El pantalón deportivo femenino es una prenda versátil y esencial en el mundo del vestuario activo y la moda deportiva. A lo largo de las décadas, esta prenda ha evolucionado

significativamente para reflejar las cambiantes necesidades y preferencias de las mujeres en su búsqueda de comodidad y estilo durante la práctica de actividades físicas, así como en su vida diaria.

Existen muchos tipos diferentes de pantalones deportivos femeninos, que se adaptan a diferentes tipos de deportes y actividades físicas, algunos tipos de pantalones son:

- Pantalón chándal
- Leggings
- Pantalón de yoga
- Pantalones para correr

https://lovegolfmk.live/product_details/35304057.html

PATRONES

PANTALÓN FEMENINO

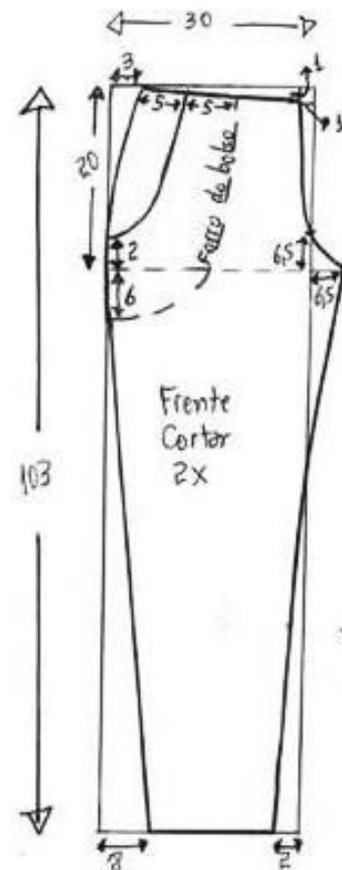
Considerar las medidas corporales femeninas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

Medidas de:

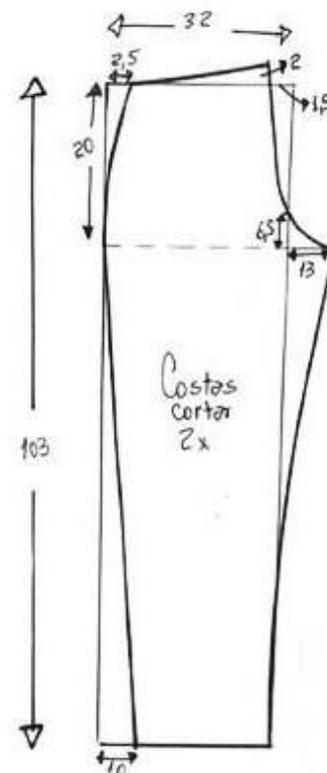
- Cintura
- Cadera
- Largo de pierna
- Tiro delantero
- Tiro posterior
- Ancho de bota



TRAZO DELANTERO



TRAZO POSTERIOR





PRÁCTICA

La confección de prendas deportivas femeninas es un proceso que combina la creatividad del diseño de moda con la precisión de la confección técnica para crear ropa que sea tanto funcional como estilizada.

Los procesos de confección, trazo y ensamble de piezas representan la unión de creatividad y artesanía. Estos procesos requieren una combinación de habilidades técnicas, creativas y de detalle lo que permite un producto de alta calidad.

EJERCICIOS

PRÁCTICA 1:

Elaboración de un prototipo de conjunto deportivo femenino utilizando el proceso de confección. (patronaje- corte- ensamblaje- acabados)



02

PRENDAS DEPORTIVAS MASCULINAS

PRENDAS DEPORTIVAS MASCULINAS



<https://www.gq.com.mx/moda/articulo/marcas-mexicanas-de-ropa-deportiva-para-hombre>

La ropa deportiva para hombres ha experimentado un cambio notable a lo largo del tiempo, ajustándose a las necesidades cambiantes de los atletas contemporáneos. La tecnología juega un papel fundamental en el diseño y fabricación de estas prendas, con tejidos avanzados que ofrecen propiedades como la transpirabilidad, la absorción de la humedad y la elasticidad para garantizar el máximo rendimiento durante la actividad física.

Además, el diseño estético ha ganado importancia, fusionando funcionalidad y estilo para que las prendas deportivas no solo sean herramientas de desempeño, sino también expresiones de moda en sí mismas.

Desde los clásicos pantalones cortos y camisetas hasta los modernos conjuntos de compresión y calzado especializado, las prendas deportivas masculinas abarcan una amplia variedad de estilos y usos.

PATRONAJE DE PRENDAS DEPORTIVAS MASCULINAS

En este contexto, el patronaje de prendas deportivas masculinas, este proceso implica la elaboración de patrones precisos que se adapten a la anatomía masculina, permitiendo libertad de movimiento y asegurando un ajuste óptimo.



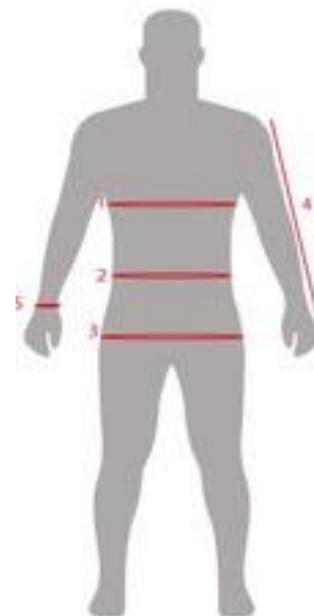
CUADRO DE TALLAS MASCULINO

La tabla de dimensiones destinada a las prendas deportivas dirigidas a hombres debe ser minuciosa y exacta con el fin de garantizar un ajuste adecuado, dado que la satisfacción y el desempeño son elementos esenciales en la confección de ropa para actividades físicas.

CAMISETA RUTA	XS	S	M	L	XL	XXL	3XL
1. Contorno de pecho	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112	112-116	116-120
2. Contorno de cintura	82-86	86-90	90-94	94-98	98-102	102-106	102-106
3. Contorno de cadera	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112	116-120	120-124

CAMISETA REREATIVA	XS	S	M	L	XL	2XL	3XL
1. Contorno de pecho	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112	112-116	116-120
2. Contorno de cintura	86-90	90-94	94-98	98-102	102-106	102-106	106-110
3. Contorno de cadera	96-100	100-104	104-108	108-112	116-120	120-124	124-128
4. Largo de manga	69	69.5	70	70.5	71	71.5	72
5. contorno de puño	17	18	19	20	21	22	23

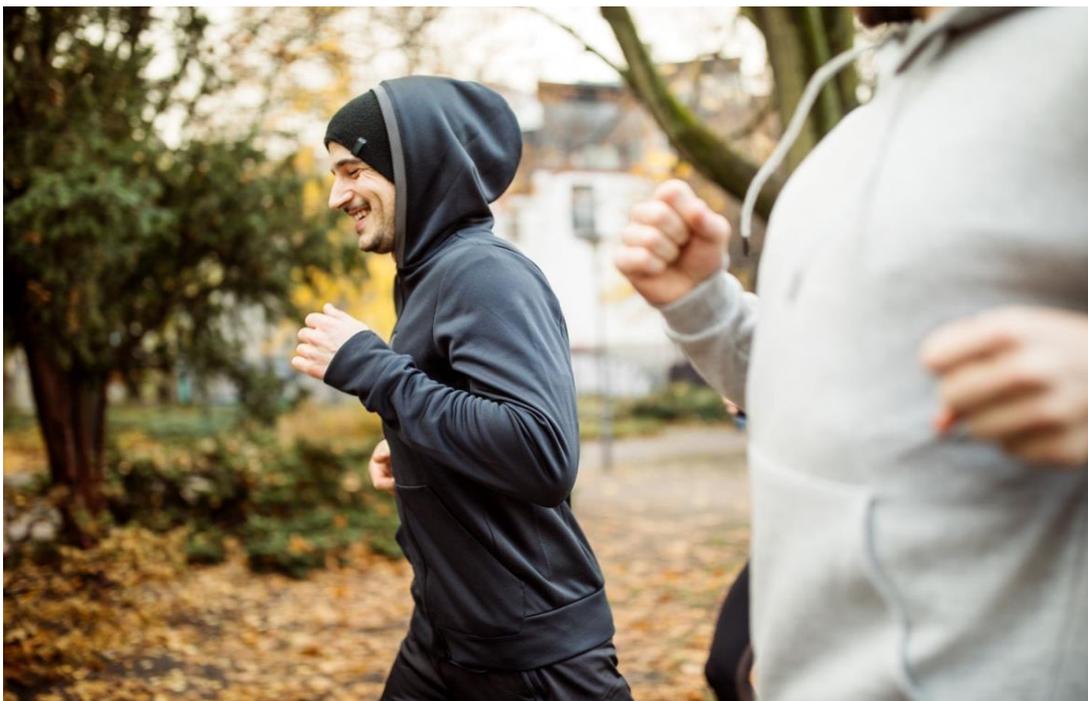
PANTALONETA	XS	S	M	L	XL	XXL	3XL
1. Contorno de cintura	82-86	86-90	90-94	94-98	98-102	102-106	102-106
2. Contorno de cadera	92-96	96-100	100-104	104-108	108-112	116-120	120-124



TRAZO DE CHOMPA DEPORTIVA MASCULINA

La chompa deportiva masculina es una prenda versátil y funcional diseñada para brindar confort y estilo durante la práctica de actividades físicas. Por lo general, confeccionada en materiales transpirables como poliéster, spandex o mezclas técnicas, esta prenda tiene como objetivo garantizar una óptima regulación de la temperatura corporal durante la actividad física. Su diseño suele incluir detalles como cremalleras, capuchas y bolsillos estratégicamente ubicados para facilitar la movilidad y el almacenamiento de pequeños objetos personales.

El corte de la chompa deportiva masculina se adapta a la silueta del cuerpo, ofreciendo un ajuste ceñido pero cómodo que permite una amplia gama de movimientos. Los puños y dobladillos elásticos contribuyen a mantener la prenda en su lugar, evitando molestias durante la actividad física. Además de su funcionalidad, la chompa deportiva masculina suele contar con detalles estéticos y gráficos modernos, incluyendo características de diseño que la hacen atractiva tanto para la práctica deportiva como para su uso informal.



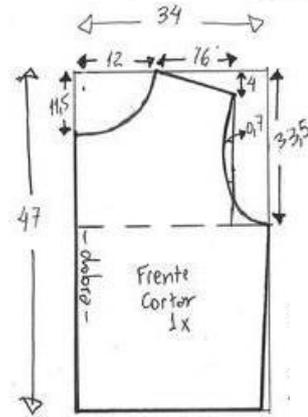
<https://www.runnersworld.com/es/training/a30603997/que-ponerse-correr-frio/>

PATRONES CHOMPA MASCULINA

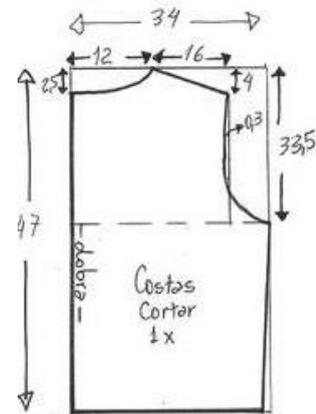
Considerar las medidas corporales femeninas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

Medidas de:

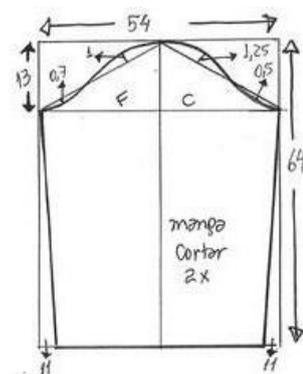
- Pecho
- Talle
- Cintura
- Cadera
- Espalda
- Largo de chompa



TRAZO ESPALDA



TRAZO MANGA



TRAZO GORRO



https://www.modarm.com/es_RW/HOMBRES/MODA-JUVENIL/CHOMPAS-Y-CHAQUETAS/CHAQUETAS-Y-ABRIGOS/Chompa-deportiva-azul-marino/p/005000000871611005

<https://www.patronesmil.es/blusa-sudadera-con-capucha.html>

TRAZO DE PANTALÓN DEPORTIVO MASCULINO



El pantalón deportivo masculino es una prenda diseñada para proporcionar comodidad y funcionalidad durante la práctica de actividades físicas. Por lo general, confeccionado con materiales ligeros y transpirables como poliéster, nylon o mezclas técnicas, este tipo de pantalón busca facilitar la movilidad y garantizar una adecuada gestión de la humedad corporal durante el ejercicio.

El diseño del pantalón deportivo masculino suele incluir características como cinturas elásticas, cordones ajustables y bolsillos estratégicamente ubicados para ofrecer practicidad y versatilidad.

Muchos modelos incorporan tecnologías avanzadas, como tejidos que se estiran para adaptarse a los movimientos del cuerpo, costuras ergonómicas que evitan rozaduras y paneles de ventilación para mejorar la transpirabilidad.

<https://www.zalando.es/adidas-performance-pantalones-deportivos-black-ad542e3mt-q12.html>

PATRONES PANTALÓN MASCULINO

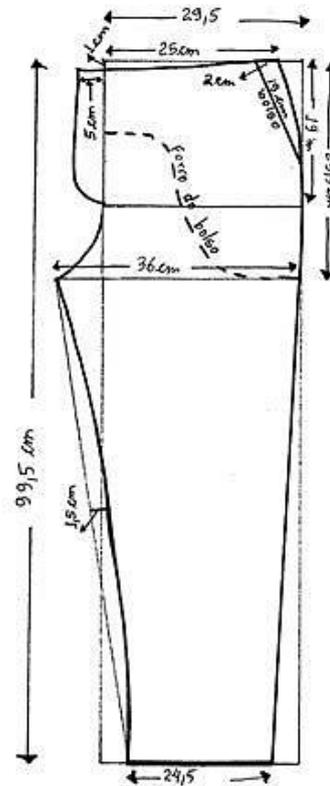
Considerar las medidas corporales femeninas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

Medidas de:

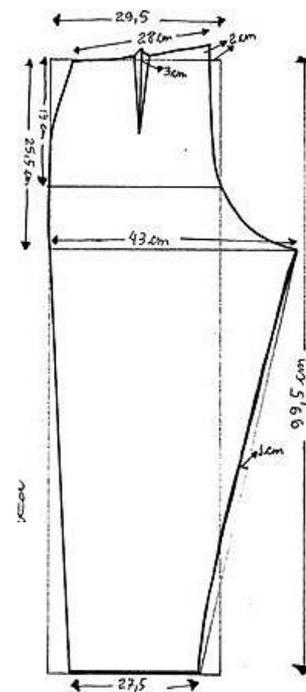
- Cintura
- Cadera
- Largo de pierna
- Tiro delantero
- Tiro posterior
- Ancho de bota



TRAZO DELANTERO



TRAZO POSTERIOR



PRÁCTICA

La confección de prendas deportivas masculinas es un proceso que combina la creatividad del diseño de moda con la precisión de la confección técnica para crear ropa que sea tanto funcional como estilizada.

Los procesos de confección, trazo y ensamble de piezas representan la unión de creatividad y artesanía. Estos procesos requieren una combinación de habilidades técnicas, creativas y de detalle lo que permite un producto de alta calidad.

EJERCICIOS

PRÁCTICA 2:

Elaboración de un prototipo de conjunto deportivo masculino utilizando el proceso de confección. (patronaje- corte- ensamblaje- acabados)



03

**PRENDAS DEPORTIVAS
INTERIOR FEMENINAS**

PRENDAS DEPORTIVAS INTERIOR FEMENINAS



https://www.freepik.es/fotos-premium/chica-haciendo-ejercicio-su-casa_3565423.htm

Las prendas interiores deportivas femeninas, como los tops, shorts y licras, son elementos fundamentales en el vestuario de cualquier mujer activa. Estas prendas están diseñadas específicamente para proporcionar comodidad, soporte y la capacidad de movimiento sin restricciones durante la participación en actividades físicas y deportivas. Los tops deportivos ofrecen un ajuste firme y sujeción adecuada para el busto, reduciendo el rebote y proporcionando comodidad durante el ejercicio. Los shorts deportivos permiten una movilidad sin restricciones y ofrecen transpirabilidad para mantener la frescura durante el

Por otro lado, las licras deportivas proporcionan compresión muscular, mejoran la circulación sanguínea y reducen la fatiga muscular, lo que ayuda a mejorar el rendimiento y acelerar la recuperación.

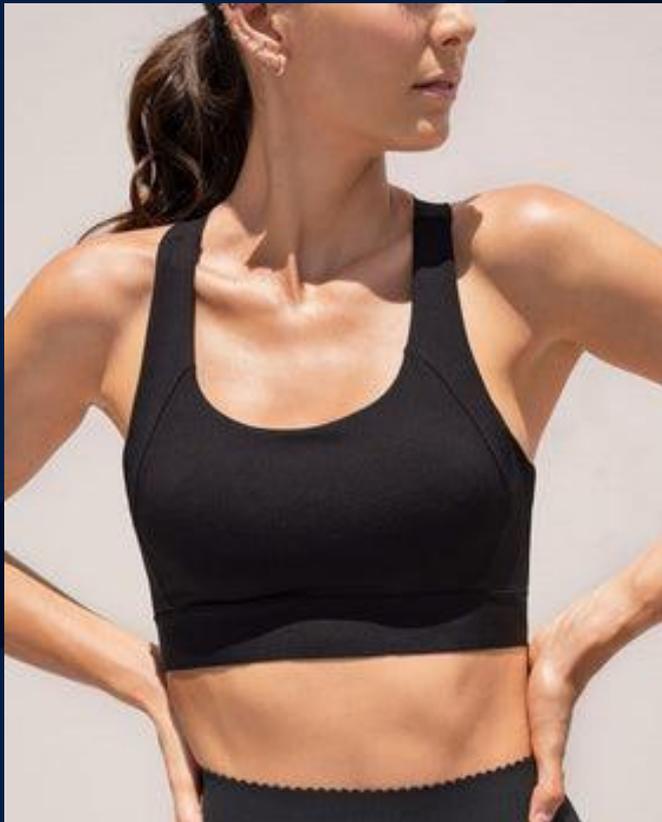
Estas prendas interiores deportivas no solo son funcionales, sino que también se han convertido en elementos de moda, ofreciendo una diversidad de estilos, tonalidades y diseños para complacer los gustos de las mujeres activas en todos los niveles de forma física y en diversas disciplinas deportivas.

PATRON TOP FEMENINO

Considerar las medidas corporales femeninas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

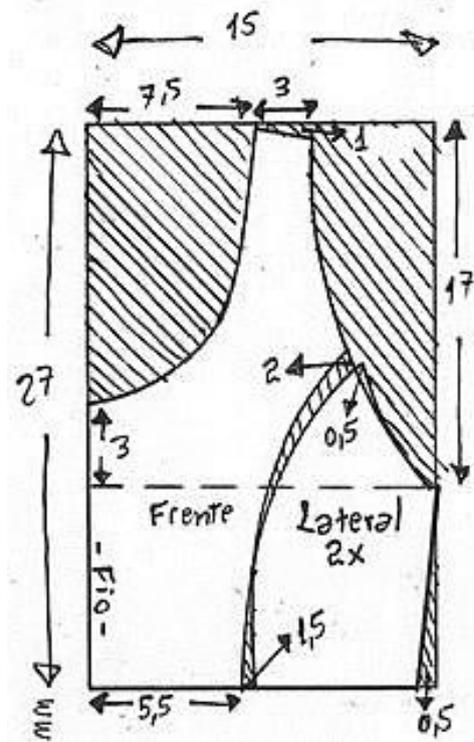
Medidas de:

- Busto
- Talle
- Cintura
- Cadera
- Espalda

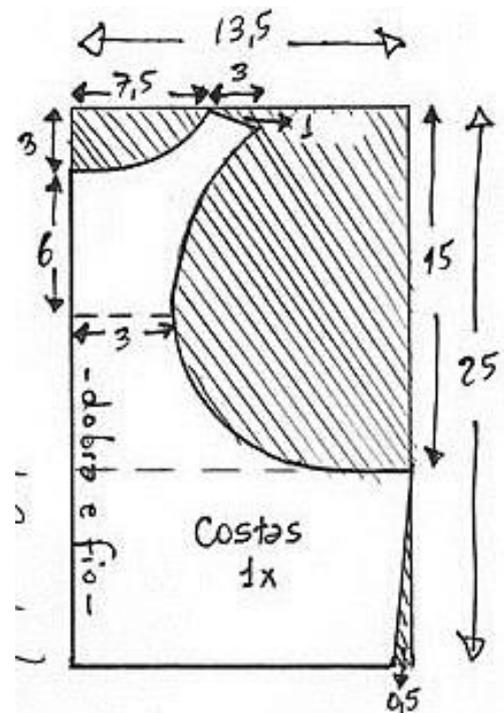


<https://leonisa.ec/collections/brasieres-tipo-top-deportivo>

TRAZO DELANTERO

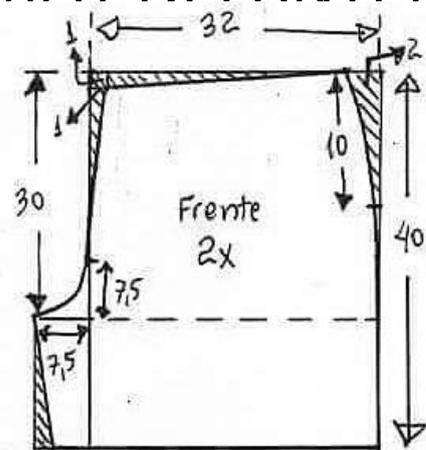


TRAZO ESPALDA

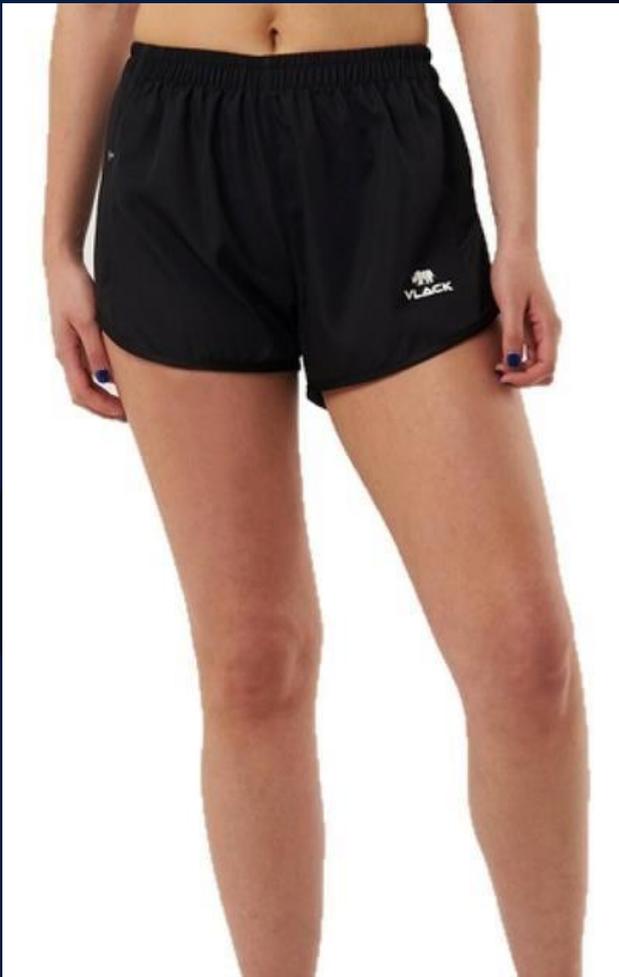
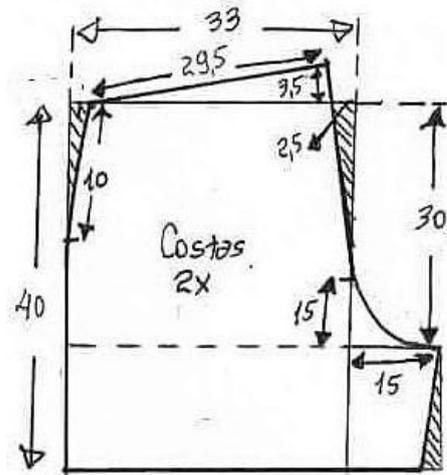


<https://www.patronesmil.es/blusa-sudadera-con-capucha.html>

TRAZO DE FRENTE



TRAZO POSTERIOR



BOLSILLO- FORRO



*Desenhe o bolso no molde da frente

*Copie com papel transparente o forro e espelho do bolso.

PRÁCTICA

La confección de prendas deportivas femeninas es un proceso que combina la creatividad del diseño de moda con la precisión de la confección técnica para crear ropa que sea tanto funcional como estilizada.

Los procesos de confección, trazo y ensamble de piezas representan la unión de creatividad y artesanía. Estos procesos requieren una combinación de habilidades técnicas, creativas y de detalle lo que permite un producto de alta calidad.

EJERCICIOS

PRÁCTICA 3:

Elaboración de un prototipo de conjunto deportivo interior femenino utilizando el proceso de confección. (patronaje- corte- ensamblaje- acabados)

PRÁCTICA

La confección de prendas deportivas masculinas es un proceso que combina la creatividad del diseño de moda con la precisión de la confección técnica para crear ropa que sea tanto funcional como estilizada.

Los procesos de confección, trazo y ensamble de piezas representan la unión de creatividad y artesanía. Estos procesos requieren una combinación de habilidades técnicas, creativas y de detalle lo que permite un producto de alta calidad.

EJERCICIOS

PRÁCTICA 2:

Elaboración de un prototipo de conjunto deportivo masculino utilizando el proceso de confección. (patronaje- corte- ensamblaje- acabados)



04

PRENDAS DEPORTIVAS

PRENDAS DEPORTIVAS INTERIOR MASCULINAS



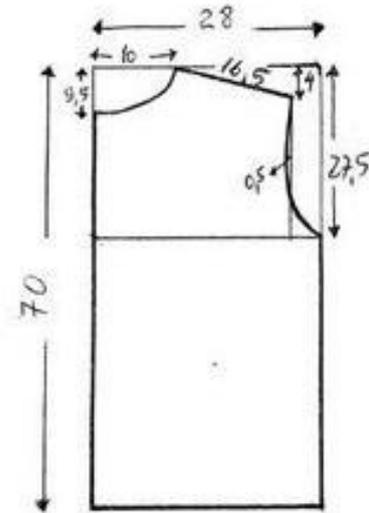
<https://www.istockphoto.com/es/search/2/image-film?phrase=hombre+haciendo+ejercicio>

Las prendas interiores deportivas masculinas, como las camisetas deportivas, pantalonetas y licras, son esenciales para los hombres activos que buscan comodidad, rendimiento y estilo durante la práctica de deportes y actividades físicas. Las camisetas deportivas están diseñadas con materiales transpirables que absorben la humedad y mantienen la frescura, proporcionando un ajuste cómodo y libertad de movimiento. Las pantalonetas deportivas ofrecen una cobertura ligera y una gran movilidad, ideales para actividades de alto rendimiento como correr, entrenamiento en el gimnasio o jugar deportes al aire libre.

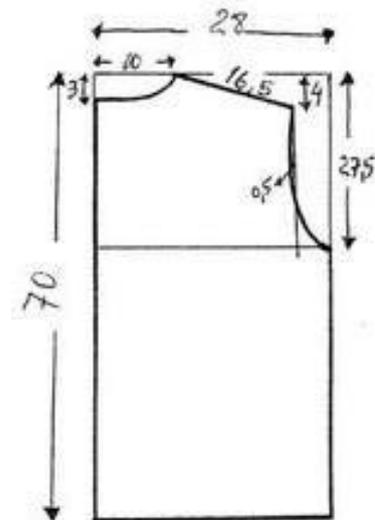
las licras deportivas brindan compresión muscular, apoyo y estabilidad durante el ejercicio, lo que ayuda a potenciar el desempeño y disminuir la probabilidad de sufrir lesiones.

Estas prendas interiores deportivas masculinas también han evolucionado en términos de estilo, ofreciendo una amplia gama de diseños, colores y tecnologías avanzadas para adaptarse a las necesidades y preferencias de los hombres activos en todos los niveles de condición física y deportes practicados.

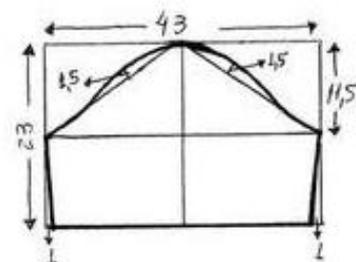
TRAZO DELANTERO



TRAZO ESPALDA



MANGA



PATRÓN CAMISETA DEPORTIVA

Considerar las medidas corporales masculinas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

Medidas de:

- Contorno de pecho
- Talle
- Cintura
- Cadera
- Espalda
- Largo de camiseta
- Anchos de hombros
- Cuello



<https://peoplecool.com.co/moda-hombre/ropa-moda-hombre/camisetas/camiseta-manga-corta-azul-rey/>

<https://www.patronesmil.es/blusa-sudadera-con-capucha.html>

PATRÓN

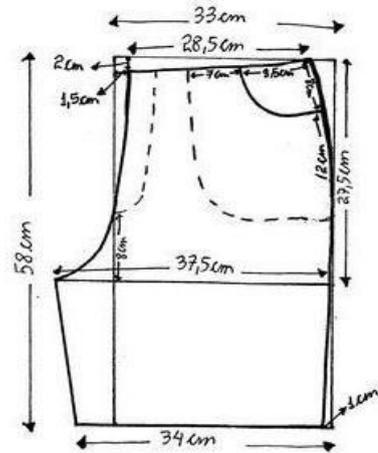
PANTALONETA

Considerar las medidas corporales masculinas para realizar los trazos de la prenda y confeccionarlos.

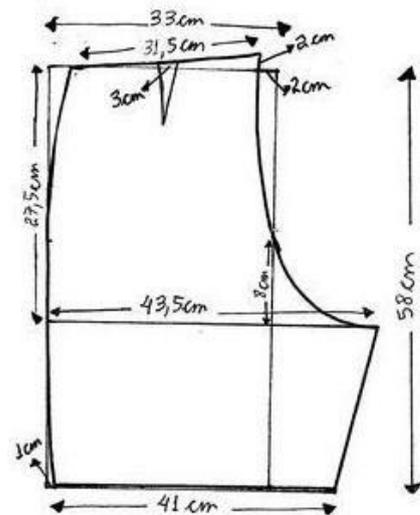
Medidas de:

- Cintura
- Cadera
- Tiro delantero
- Tiro posterior
- Ancho de musculo
- Largo de pierna interior
- Abertura de la pierna

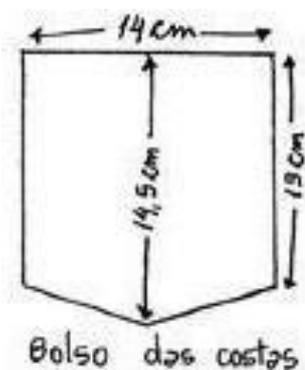
TRAZO DELANTERO



TRAZO POSTERIOR



BOLSILLO



<https://www.falabella.com.pe/falabella-pe/product/115709817/Short-deportivo-Hombre-Short-g/m-Ropa-deportiva-hombre/115709817>

<https://www.patronesmil.es/short-de-talle-alto.html>

PRÁCTICA

La confección de prendas deportivas masculinas es un proceso que combina la creatividad del diseño de moda con la precisión de la confección técnica para crear ropa que sea tanto funcional como estilizada.

Los procesos de confección, trazo y ensamble de piezas representan la unión de creatividad y artesanía. Estos procesos requieren una combinación de habilidades técnicas, creativas y de detalle lo que permite un producto de alta calidad.

EJERCICIOS

PRÁCTICA 4:

Elaboración de un prototipo de conjunto deportivo interior masculino utilizando el proceso de confección. (patronaje- corte- ensamblaje- acabados)

BIBLIOGRAFÍA

- Nuic, B. (s.f). Mordería industrial- Ropa deportiva I. Cium'ky. <https://mujeresyalfileres.blogspot.com/2013/02/molderia-industrial-ropa-deportiva-i.html>
- Velasquez, G (2020). Curso confección de ropa deportiva. LiveCursos. <https://es.scribd.com/document/480305183/CURSO-Ropa-deportiva>
- Carrera de Diseño y Gestión en Moda. (2013). Técnicas de patronaje - Tomo 1. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas S. A. C. (pp. 1-21). <https://repositorioacademico.upc.edu.pe/bitstream/handle/10757/344592/Patronaje-Rep.pdf>
- SENA. (s.f). Manual de patronaje básico e interpretación de diseños. Ej.6. https://repositorio.sena.edu.co/bitstream/handle/11404/4725/Manual_patronaje_basico_interpretacion_disenos.PDF;jsessionid=B1DA694656D7153D52BA408FB25EBA22?sequence=1
- Antón, P. (s.f). Escalar el patrón modelo. Aula Mentor. <https://books.google.es/books?id=QzAbAgAAQBAJ&lpg=PA1&ots=vOkqI GEUiy&dq=escalado%20b%C3%A1sico%20de%20prendas%20de%20vestir&hl=es&pg=PA1#v=onepage&q&f=true>
- Muñoz, M. (2004). Patronaje y escalado industrial. IMPACTE <https://dokumen.tips/documents/libro-de-escalado.html>
- Vélez, M. García, M. Hincapié L. (1996). Patronaje y escalado línea interior y deportiva. SENA <https://repositorio.sena.edu.co/handle/11404/4811>



<https://maquiladeropadeportiva.com/maquila-deportiva>

CONTENIDOS

01

CAPÍTULO UNO

FUNDAMENTO DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Fundamento de la creatividad e innovación.

Definiciones básicas.

Estrategias y estímulos para el fomento de la creatividad en productos de moda.

Metodologías proyectuales aplicadas al Diseño de modas.

02

CAPÍTULO DOS

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE MODAS

Definiciones de la moda.

Universos del vestuario y ocasiones del uso.

Formal.

Casual.

Jeanswear.

Sport.

Active.

Sleep.

Beach.

Under.

Perfiles y segmentos del consumidor.

Elementos y principios creativos del diseño de modas

Tipología de prendas.

Características de las prendas.

Detalles y acabados de las prendas.

03

CAPÍTULO TRES

ANÁLISIS DE COLECCIONES

Concepto

Localización y música

Aspectos formales

Volúmenes.

Estructurales.

Siluetas.

Color.

Tejidos.

Detalles.

Complementos.

Peinado y maquillaje.

Estructura.



GUÍA DE ESTUDIO

04

CAPÍTULO CUATRO

DISEÑO E INVESTIGACIÓN.

Análisis de tendencias de moda y estilo de vida.

Fuentes de inspiración y elementos de investigación.

Proceso de conceptualización del diseño.

Determinación del público objetivo (target).

Herramientas gráficas de conceptualización del diseño.

Moodboard.

Storyboard.

Sketchbook.

Paletas y armonías de color.

Tejidos y materiales de una colección.

Insumos (fornituras) adecuados para una colección de moda.

Motivos gráficos aplicados a una colección.

Siluetas y detalles.

Bocetaje y line up de colección.

Fichas técnicas (descriptivas y de producción).

Planning de colección y de prendas.

BIBLIOGRAFÍA

ANEXOS

01



FUNDAMENTO DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

CAPÍTULO UNO

FUNDAMENTO DE LA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

Introducción al fundamento de la creatividad e innovación



En el vibrante universo del diseño de modas, la creatividad y la innovación son los motores que impulsan la industria hacia adelante, desafiando constantemente las convenciones y redefiniendo los límites de la expresión artística y la funcionalidad. En esta introducción, nos sumergiremos en los fundamentos de la creatividad y la innovación en el diseño de modas, explorando cómo estas fuerzas poderosas colaboran para dar forma a las tendencias, inspirar nuevas formas de pensar y transformar el paisaje de la moda mundial.

Desde los cimientos de la inspiración hasta la materialización de conceptos audaces en prendas que trascienden lo ordinario,

descubriremos los pilares sobre los cuales se erige la creatividad en el diseño de modas. A través de este viaje, examinaremos cómo la innovación no solo impulsa el progreso técnico y estético, sino que también cataliza cambios culturales y sociales que reverberan en todo el mundo.

La experimentación también desempeña un papel fundamental en la creatividad en el

diseño de modas. Los diseñadores están constantemente probando nuevos materiales, técnicas de construcción y siluetas para descubrir nuevas formas de expresión y empujar los límites de lo que es posible en el mundo de la moda.

Por otro lado, la innovación en el diseño de modas implica no solo la creación de algo nuevo, sino también la capacidad de transformar y mejorar los procesos existentes. Desde la incorporación de tecnologías avanzadas en la fabricación de prendas hasta la adopción de prácticas sostenibles en todo el ciclo de vida del producto, la innovación impulsa cambios significativos que moldean el futuro de la moda.

Prepárense para sumergirse en un mundo de imaginación desenfadada, donde la tradición se fusiona con la vanguardia y donde cada puntada es una oportunidad para desafiar lo establecido y dar vida a nuevas formas de expresión. ¡Es hora de adentrarnos en los fundamentos de la creatividad y la innovación en el emocionante mundo del diseño de modas!

Definiciones Básicas

Las definiciones básicas de los fundamentos de la creatividad e innovación en el diseño de modas:

Creatividad en el diseño de modas: La capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios. Implica pensar de manera no convencional, combinar elementos de forma innovadora y encontrar inspiración en diversas fuentes para desarrollar conceptos frescos y emocionantes.

Innovación en el diseño de modas: La aplicación exitosa de nuevas ideas, métodos, tecnologías o materiales para mejorar o transformar el proceso de diseño, la producción o la experiencia del usuario en el mundo de la moda. La innovación en el diseño de modas implica la introducción de cambios significativos que pueden impactar en la estética, la funcionalidad, la sostenibilidad y otros aspectos de la industria.

Experimentación: La práctica de probar nuevas ideas, técnicas, materiales o procesos en el diseño de modas con el fin de descubrir nuevas formas de expresión y superar los límites creativos. La experimentación es fundamental para impulsar la creatividad y la innovación al desafiar las convenciones

establecidas y abrir nuevas posibilidades de diseño.

Adaptabilidad: La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado, las tendencias culturales, las demandas del consumidor y los avances tecnológicos. La adaptabilidad es esencial para mantenerse relevante en una industria en constante evolución y para aprovechar nuevas oportunidades creativas e innovadoras.

Colaboración: La práctica de trabajar en equipo y compartir ideas, recursos y conocimientos entre diseñadores, fabricantes, artistas, tecnólogos y otros profesionales de la moda para fomentar la creatividad y la innovación. La colaboración puede generar sinergias creativas únicas y llevar a la creación de productos y experiencias innovadoras que no serían posibles de forma individual.

Estas definiciones básicas ofrecen una comprensión inicial de los fundamentos de la creatividad e innovación en el diseño de modas, destacando la importancia de la originalidad, la experimentación, la adaptabilidad y la colaboración en el proceso creativo y en la evolución continua de la industria.



Figura 1

Muestra la habilidad y aplicación de los conceptos básicos dentro del diseño de modas

FOTOGRAFÍA DE ANDRES BLUES

<https://www.escueladesarts.com/wp-content/uploads/como-hacer-bocetos-disen%CC%83o-moda.jpg>

Estrategias y estímulos para el fomento de la creatividad en productos de moda

Fomentar la creatividad en productos de moda puede ser un desafío, pero hay varias estrategias y estímulos que puedes emplear para inspirar a tu equipo y promover la innovación:

Investigación y tendencias: Mantente al tanto de las últimas tendencias en moda, pero también busca inspiración en áreas fuera del ámbito de la moda, como el arte, la arquitectura, la naturaleza, la tecnología, etc. Organiza sesiones de lluvia de ideas donde todos compartan sus descubrimientos e ideas.

Viajes de inspiración: Organiza viajes de equipo a lugares que inspiren la creatividad, como museos de arte, galerías, ferias de diseño, o incluso viajes a destinos internacionales con culturas de moda vibrantes. Estos viajes pueden ayudar a estimular nuevas ideas y perspectivas.

Sesiones de lluvia de ideas: Programa regularmente sesiones de lluvia de ideas donde los miembros del equipo pueden compartir y desarrollar ideas libremente. Fomenta un ambiente de apertura y aceptación, donde todas las ideas sean valoradas y respetadas.

Desafíos creativos: Organiza desafíos creativos internos donde los diseñadores tienen que resolver problemas o crear nuevos conceptos bajo ciertas restricciones o temas específicos. Establece premios o reconocimientos para motivar la participación y el compromiso.

Colaboraciones: Fomenta la colaboración entre diferentes departamentos o equipos dentro de la empresa, así como la

colaboración externa con otros diseñadores, artistas o marcas. Las diferentes perspectivas pueden generar ideas innovadoras y frescas.

Experimentación con materiales y técnicas: Anima a tu equipo a experimentar con diferentes materiales, técnicas de fabricación y procesos de diseño. La experimentación puede llevar a descubrimientos inesperados y a nuevas formas de abordar el diseño de moda.

Feedback y retroalimentación: Fomenta una cultura de feedback constructivo donde los miembros del equipo puedan compartir sus opiniones y sugerencias de manera abierta y respetuosa. El feedback puede ayudar a refinar y mejorar las ideas existentes.

Celebración de la diversidad: Reconoce y valora la diversidad en el equipo, tanto en términos de antecedentes culturales y experiencias como en estilos de pensamiento y enfoques creativos. La diversidad puede enriquecer el proceso creativo y conducir a soluciones más innovadoras.

Espacios creativos: Crea espacios de trabajo que inspiren la creatividad, ya sea mediante la decoración, la iluminación, la disposición del mobiliario o la incorporación de elementos de diseño inspiradores. Un entorno de trabajo estimulante puede potenciar la creatividad del equipo.

Mantén un equilibrio entre libertad y estructura: Proporciona a tu equipo la libertad para explorar y experimentar, pero también establece objetivos claros y plazos realistas para mantener el enfoque y la dirección.

Metodologías proyectuales aplicadas al Diseño de modas

Las metodologías proyectuales aplicadas al diseño de modas son enfoques sistemáticos y estructurados para desarrollar colecciones de moda de manera efectiva y eficiente. Estas metodologías pueden variar según el diseñador, la marca o el equipo, pero a menudo siguen ciertos pasos generales:

Investigación y Análisis: Este primer paso implica investigar tendencias de moda, analizar el mercado y comprender las necesidades y preferencias de los clientes. Se pueden realizar estudios de mercado, análisis de competencia, y recopilación de información sobre estilos, materiales y tecnologías relevantes.

Definición del Concepto: Después de recopilar información, se define el concepto o la inspiración para la colección. Esto puede incluir la creación de un moodboard, que es una colección visual de imágenes, colores, texturas y conceptos que representan la dirección estética de la colección.

Diseño y Desarrollo Creativo: En esta etapa, se desarrollan los diseños de moda basados en el concepto establecido. Los diseñadores pueden crear bocetos, realizar pruebas de tejido y experimentar con patrones y siluetas. También se pueden utilizar herramientas de diseño asistido por ordenador (CAD) para crear diseños digitales.

Selección de Materiales y Procesos: Una vez que se han definido los diseños, se seleccionan los materiales y procesos de fabricación adecuados para cada prenda.

Esto puede implicar la búsqueda de proveedores de tela, accesorios y otros materiales, así como la experimentación con técnicas de fabricación específicas.

Prototipado y Pruebas: Se crean prototipos de las prendas para evaluar el ajuste, la funcionalidad y la estética. Se realizan pruebas de vestibilidad y se recopila feedback del equipo de diseño, modelos o potenciales clientes. Los prototipos se pueden ajustar y modificar según sea necesario.

Producción y Fabricación: Una vez que se han finalizado los diseños y se han realizado todas las modificaciones necesarias, se procede a la producción de la colección. Esto implica coordinar con proveedores, gestionar el proceso de fabricación y asegurar la calidad de los productos terminados.

Comercialización y Promoción: Una vez que la colección está lista, se desarrollan estrategias de comercialización y promoción para lanzarla al mercado. Esto puede incluir campañas publicitarias, desfiles de moda, colaboraciones con influencers y presencia en redes sociales.

Es importante tener en cuenta que estas metodologías pueden adaptarse y modificarse según las necesidades específicas de cada diseñador o marca. Lo importante es seguir un enfoque estructurado y sistemático para garantizar la coherencia y la calidad en el proceso de diseño de moda.



Cuestionario

Capítulo I



CUESTIONARIO CAPITULO 1

¿Qué es la creatividad en el diseño de modas?

- A. La capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios.
- B. La capacidad de perder ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios.
- C. La capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de planos.
- D. La incapacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios.

¿Qué es la adaptabilidad en el diseño de modas?

- A. La incapacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado
- B. La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado
- C. La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para no ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado.
- D. La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera no efectiva a los cambios en el mercado

¿Qué se aplica en la Innovación en el diseño de modas?

- A. Ideas pasadas, métodos, tecnologías o materiales.
- B. Nuevas ideas, practicas, tecnologías o materiales.
- C. Nuevas ideas, métodos, tecnologías o materiales.
- D. Nuevas ideas, métodos, sin tecnologías o materiales.

¿La creatividad en productos de moda puede ser?

- A. Un desafío.
- B. Un problema.
- C. Un malestar.
- D. Un reto.

¿Es necesario mantener un equilibrio entre?

- A. Creatividad y estructura.



- B. Libertad y estructura.
- C. Libertad y complejidad.
- D. Entusiasmo y estructura.

¿Qué enfoques se utiliza en las metodologías proyectuales aplicadas al diseño de modas?

- A. Enfoques descriptivos y experimentales.
- B. Enfoques analíticos y experimentales.
- C. Enfoques analíticos y estructurados.
- D. Enfoques sistemáticos y estructurados.

¿Cuál es el primer paso en las metodologías proyectuales aplicadas al diseño de modas?

- A. Investigación y Recolección.
- B. Investigación y Análisis.
- C. Recolección y Análisis.
- D. Investigación y Descripción.

¿Qué es el moodboard?

- A. Es una colección física de telas, colores, texturas.
- B. Es una colección visual de objetos, colores, telas.
- C. Es una colección visual de imágenes, figuras, prendas.
- D. Es una colección visual de imágenes, colores, texturas.

¿Qué se evalúa en el Prototipado y Pruebas?

- A. El ajuste, la creatividad y la estética.
- B. El precio, la funcionalidad y la estética.
- C. El ajuste, la funcionalidad y la estética.
- D. El ajuste, la funcionalidad y la perspectiva.

¿Qué herramienta de diseño asistido por ordenador para crear diseños digitales se puede utilizar?

- A. COD.
- B. TAD.
- C. CAD.
- D. GAD.



02

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE MODAS



CAPÍTULO DOS

Fundamentos de la creatividad e innovación

Definiciones de la moda

Existen varias definiciones referentes a la moda:

Definiciones

Tendencia en el vestir: La moda se refiere a las tendencias en el vestir, incluyendo la ropa, accesorios, maquillaje y peinado, que son populares en un momento y lugar específicos.

Expresión personal: La moda puede ser vista como una forma de expresión personal, donde las personas eligen su ropa y accesorios para comunicar su identidad, gustos y valores.

Industria creativa: La moda también se refiere a la industria creativa que incluye diseñadores, fabricantes, minoristas y medios de comunicación especializados en la producción y promoción de prendas de vestir y accesorios.

Cambio constante: La moda es inherentemente cambiante y dinámica, con nuevas tendencias que surgen y desaparecen con el tiempo, influenciadas por factores culturales, sociales, económicos y tecnológicos.

Reflejo de la cultura y la sociedad: La moda refleja las actitudes, valores y preocupaciones de una sociedad en un momento dado, sirviendo como un espejo de las corrientes culturales y sociales predominantes.

Identidad de grupo: La moda puede ser utilizada para expresar la pertenencia a un grupo social, como tribus urbanas, subculturas o comunidades específicas, a través de estilos de vestir compartidos y símbolos visuales distintivos.

Forma de arte: Algunos consideran la moda como una forma de arte, donde diseñadores y creadores utilizan tejidos, colores y formas para crear piezas únicas y expresivas que van más allá de la función práctica de la ropa.

La moda puede tener varias formas de representarse en cuanto al tiempo y otros factores:

Cambiantes: La moda es inherentemente cambiante, con nuevas tendencias que surgen constantemente y otras que desaparecen. Lo que está de moda hoy puede no estarlo mañana.

Innovadoras: La moda tiende a ser innovadora, ya que implica la creación de nuevos estilos, diseños, materiales y técnicas de fabricación para mantenerse fresca y relevante.

Cíclicas: Aunque la moda cambia rápidamente, también tiende a ser cíclica. Muchas tendencias pasadas son revisadas y reinterpretadas en diferentes momentos, reflejando la nostalgia y la influencia del pasado en el presente.

Influenciadas por múltiples factores: La moda está influenciada por una amplia gama de factores, incluyendo la cultura, la tecnología, la economía, la política, los medios de comunicación y las subculturas.

Expresivas: La moda es una forma de expresión personal y cultural. Las personas eligen su ropa y accesorios para comunicar su identidad, gustos, valores y pertenencia a determinados grupos sociales.

Adaptativas: La moda tiene la capacidad de adaptarse a diferentes contextos y necesidades, ya sea cambiando según las estaciones del año, las ocasiones sociales o los entornos laborales.

Globalizadas: En la era de la globalización, la moda se ha vuelto cada vez más global, con tendencias que se difunden rápidamente a través de las redes sociales, las pasarelas internacionales y la producción en masa.

Influyentes: La moda tiene un impacto significativo en la cultura y la sociedad, no solo en términos de estilo y estética, sino también en áreas como la autoestima, la identidad personal, el consumo y la sostenibilidad.



Figura 2

Características visibles de la moda en todos los factores explicados con anterioridad

FOTOGRAFÍA DE SILVIA GÓMEZ Y BERTA DE MIGUEL

<https://www.cosmopolitan.com/es/moda/tendencias-moda/g38175689/tendencias-moda-mujer/>

Universos del vestuario y ocasiones de uso

Formal

El Universo del Vestuario es un concepto amplio que abarca todos los aspectos relacionados con la ropa, desde su diseño y fabricación hasta su uso y significado cultural. Dentro de este universo, uno de los aspectos importantes es el uso formal de la ropa, que se refiere a las ocasiones en las que se requiere un código de vestimenta específico sofisticadas.

que exige prendas más elegantes y

Universo del Vestuario

Diseño y Fabricación: Incluye el proceso de diseño de prendas de vestir, la selección de tejidos y materiales, la confección y producción de la ropa.

Estilos y Tendencias: Aborda las tendencias en la moda, los estilos de vestir que están en

boga en diferentes momentos y lugares, y cómo estos evolucionan con el tiempo.

Funcionalidad y Estética: Considera tanto la función práctica de la ropa (protección, comodidad, etc.) como su aspecto estético y expresivo.

Cultura y Sociedad: Examina cómo la moda refleja y afecta a la cultura y la sociedad, incluyendo normas de género, identidad cultural, y cambios sociales.

Industria de la Moda: Involucra a diseñadores, fabricantes, minoristas, medios de comunicación y consumidores, y cómo interactúan en la producción y consumo de prendas de vestir.

Ocasiones de Uso Formal

Eventos Sociales: Incluyen bodas, galas, fiestas de graduación, cenas formales y otros

eventos donde se espera que los asistentes vistan de manera elegante y sofisticada.

Entornos Profesionales: Como reuniones de negocios, conferencias, entrevistas de trabajo y otros entornos profesionales donde se requiere una vestimenta formal para proyectar una imagen de autoridad y profesionalismo.

Ceremonias: Tales como ceremonias de premios, inauguraciones, ceremonias religiosas y otros eventos ceremoniales que requieren un atuendo formal apropiado.

Protocolo Diplomático: En eventos oficiales y diplomáticos, los representantes gubernamentales y diplomáticos suelen seguir códigos de vestimenta formales para mostrar respeto y protocolo.



Figura 3

Linea de vestuarios referentes a la ropa formal, que depende del evento, lugar o acontecimiento.

FOTOGRAFÍA DE SANDRITA SARMIENTOS

<https://es.slideshare.net/slideshow/ocasion-de-uso-universo-de-vestuario/135025792>

Casual

El universo del vestuario abarca todo lo relacionado con la ropa, desde su diseño y fabricación hasta su uso y significado cultural. Incluye:

Diseño y Fabricación: Proceso creativo que implica la conceptualización, el diseño, la selección de materiales, la confección y la producción de prendas de vestir.

Tendencias y Estilos: El estudio de las tendencias de moda, estilos de vestimenta y la evolución de la moda a lo largo del tiempo.

Funcionalidad y Estética: Consideración de la funcionalidad práctica de la ropa (como protección y comodidad) junto con su aspecto estético y expresivo.

Cultura y Sociedad: Reflexión sobre cómo la moda refleja y afecta a la cultura, la sociedad y la identidad personal, incluyendo cuestiones de género, clase social y expresión individual.

Industria de la Moda: Comprende los diseñadores, fabricantes, minoristas, medios de comunicación y consumidores que participan en la producción, distribución y consumo de prendas de vestir.

Ocasiones de Uso Casual en Diseño de Modas

Las ocasiones de uso casual en el diseño de modas se refieren a situaciones menos

formales en las que se prefiere una vestimenta más relajada y cómoda. Esto puede incluir:

Atuendo Diario: La ropa que se usa en el día a día para actividades cotidianas como ir de compras, pasear por la ciudad, hacer diligencias, etc.

Salidas Informales: Esto podría incluir encuentros con amigos, citas informales, ir al cine, salir a cenar a restaurantes informales, etc.

Ocio y Recreación: Actividades de tiempo libre como deportes recreativos, caminatas, picnics, visitas a parques temáticos, etc.

Trabajo Informal: Ambientes laborales que permiten una vestimenta más relajada, como empresas con políticas de vestimenta flexible, espacios de trabajo creativos, startups, etc.

Eventos Sociales Relajados: Reuniones familiares, barbacoas, fiestas en la piscina, eventos deportivos informales, etc.

En el diseño de modas, el atuendo casual suele caracterizarse por ser cómodo, versátil y relajado, con énfasis en telas suaves, cortes informales y colores más relajados. Las prendas como camisetas, jeans, sudaderas, zapatillas deportivas y otros elementos de vestuario informal son comunes en estas ocasiones.



Figura 3

Línea de vestuarios referentes a la ropa casual, que depende del evento, lugar o acontecimiento.

FOTOGRAFÍA DE SANDRITA SARMIENTOS

<https://es.slideshare.net/slideshow/ocasion-de-uso-universo-de-vestuario/135025792>



Jeanswear

El "Universo del Vestuario" en el contexto del jeanswear se refiere al mundo de la moda que gira en torno al uso y diseño de prendas de vestir hechas principalmente de denim, como los jeans, chaquetas, faldas y camisas. Aquí tienes una descripción completa del universo del vestuario y las ocasiones de uso jeanswear en el diseño de modas:

Universo del Vestuario

El universo del vestuario abarca todos los aspectos relacionados con la ropa, incluyendo:

Diseño y Fabricación: Proceso creativo que implica la conceptualización, diseño, selección de telas, confección y producción de prendas de vestir, específicamente aquellas hechas de denim en el caso del jeanswear.

Tendencias y Estilos: Estudio de las tendencias de moda relacionadas con el denim, como los cortes de jeans populares, los detalles de diseño de las chaquetas de mezclilla y las formas en que el denim se incorpora en otras prendas de vestir.

Funcionalidad y Estética: Consideración de la funcionalidad práctica del denim (durabilidad, resistencia) junto con su aspecto estético y expresivo. El denim puede ser versátil y adecuado para una variedad de ocasiones y estilos de vida.

Cultura y Sociedad: Reflexión sobre cómo el denim y el jeanswear reflejan y afectan a la cultura, la sociedad y la identidad personal, incluyendo su asociación con la rebeldía juvenil, el trabajo duro y la moda urbana.

Industria de la Moda: Comprende los diseñadores, fabricantes, minoristas, medios de comunicación y consumidores que

participan en la producción, distribución y consumo de prendas de vestir de denim.

Ocasiones de Uso Jeanswear en Diseño de Modas

Las ocasiones de uso jeanswear en el diseño de modas se refieren a situaciones en las que el denim es el protagonista de la vestimenta. Esto puede incluir:

Atuendo Diario: Los jeans son una opción popular para el uso diario, ya sea para ir de compras, pasear por la ciudad, hacer diligencias o cualquier otra actividad cotidiana.

Ocurrencias Informales: Los jeanswear son apropiados para ocasiones informales como reuniones con amigos, salidas informales, citas casuales, etc.

Eventos Relajados: Algunos eventos sociales más relajados, como fiestas en el jardín, barbacoas, conciertos al aire libre, pueden permitir un atuendo jeanswear.

Ambientes de Trabajo Informales: En entornos laborales con políticas de vestimenta más flexibles, como startups o empresas creativas, es común ver a empleados usando jeans y prendas de denim.

Ocio y Recreación: El denim es una opción popular para actividades de ocio y recreación, como salidas al aire libre, caminatas, excursiones informales, etc.

El jeanswear es una parte integral del mundo de la moda y ofrece una combinación única de estilo, comodidad y versatilidad. Desde sus humildes comienzos como ropa de trabajo hasta su estatus actual como un ícono de la moda casual, el denim y el jeanswear continúan siendo relevantes en la industria de la moda contemporánea.

Sport

El universo del vestuario abarca todos los aspectos relacionados con la ropa, desde su diseño y fabricación hasta su uso y significado cultural. Incluye:

Diseño y Fabricación: Proceso creativo que implica la conceptualización, el diseño, la selección de materiales, la confección y la producción de prendas de vestir.

Tendencias y Estilos: Estudio de las tendencias de moda y estilos de vestimenta, así como la evolución de la moda a lo largo del tiempo.

Funcionalidad y Estética: Consideración tanto de la función práctica de la ropa (como protección y comodidad) como de su aspecto estético y expresivo.

Cultura y Sociedad: Reflexión sobre cómo la moda refleja y afecta a la cultura, la sociedad y la identidad personal, incluyendo cuestiones de género, clase social y expresión individual.

Industria de la Moda: Comprende los diseñadores, fabricantes, minoristas, medios de comunicación y consumidores que participan en la producción, distribución y consumo de prendas de vestir.

Ocasiones de Uso Sport en Diseño de Modas

Las ocasiones de uso sport en el diseño de modas se refieren a situaciones en las que se prefiere una vestimenta más relajada, cómoda y funcional, adecuada para actividades deportivas o recreativas. Esto puede incluir:

Active

El universo del vestuario "active" se refiere al mundo de la moda que gira en torno a prendas diseñadas específicamente para actividades físicas y deportivas. Estas prendas suelen combinar funcionalidad, comodidad y estilo para adaptarse a un estilo de vida activo. Aquí tienes toda la información sobre el universo del vestuario "active" y las ocasiones en el diseño de modas.

Actividades Deportivas: Uso de ropa deportiva para practicar deportes como correr, hacer ejercicio en el gimnasio, jugar al tenis, al fútbol, etc.

Ocio y Recreación: Uso de prendas cómodas y funcionales para actividades de ocio como caminatas, paseos en bicicleta, patinaje, yoga, etc.

Viajes y Excursiones: Ropa cómoda y versátil para viajar o realizar excursiones, que permita moverse con libertad y comodidad.

Eventos Informales: Algunos eventos sociales informales pueden permitir un atuendo más deportivo, como reuniones con amigos, salidas informales, picnics, etc.

Ambientes de Trabajo Relajados: En entornos laborales con políticas de vestimenta más flexibles, como empresas tecnológicas o creativas, es común ver a empleados vistiendo de manera sport.

La moda deportiva o sportswear ha evolucionado para combinar estilo y funcionalidad, ofreciendo prendas que no solo son adecuadas para la práctica de deportes y actividades físicas, sino también para el uso diario. Las telas técnicas, los diseños ergonómicos y las siluetas modernas son características comunes de la moda sport en la actualidad.

El universo del vestuario "active" comprende todo lo relacionado con la ropa diseñada para actividades físicas y deportivas, incluyendo:

Diseño y Tecnología: Proceso creativo que implica el diseño de prendas que proporcionen comodidad, soporte y libertad de movimiento durante la práctica de actividades físicas. Esto puede incluir el uso de

telas técnicas, costuras ergonómicas y otros avances tecnológicos.

Funcionalidad y Rendimiento: Consideración de la funcionalidad práctica de la ropa "active", como la capacidad de absorber el sudor, secarse rápidamente, proteger contra los elementos y mejorar el rendimiento deportivo.

Estilo y Estética: Integración de elementos de diseño modernos y atractivos que permitan a las personas lucir bien mientras realizan actividades físicas. Esto puede incluir colores vibrantes, estampados llamativos y siluetas favorecedoras.

Cultura y Estilo de Vida: Reflexión sobre cómo la moda "active" refleja y afecta a la cultura y el estilo de vida contemporáneos, incluyendo la creciente importancia de la salud y el bienestar en la sociedad actual.

Industria de la Moda Deportiva: Comprende los diseñadores, fabricantes, minoristas y consumidores que participan en la producción, distribución y consumo de prendas de vestir "active".

Ocasiones en Diseño de Modas "Active":

Las ocasiones en las que se utiliza el diseño de moda "active" pueden incluir:

Entrenamiento y Ejercicio: Uso de ropa deportiva para actividades como correr,

hacer ejercicio en el gimnasio, practicar yoga, pilates, entrenamiento de fuerza, etc.

Deportes y Actividades al Aire Libre: Prendas diseñadas específicamente para deportes y actividades al aire libre, como senderismo, ciclismo, escalada, esquí, surf, etc.

Estilo de Vida Activo: Ropa que se adapta al estilo de vida activo de las personas, que puede incluir caminatas, viajes, salidas informales, compras activas, etc.

Atuendo Diario: Incorporación de elementos de moda "active" en el atuendo diario, como usar leggings con una camiseta para correr recados o una chaqueta deportiva con jeans para un look casual.

Eventos y Festivales Deportivos: Uso de prendas de vestir "active" en eventos deportivos y festivales, ya sea como espectador o como participante.

La moda "active" ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años, impulsada por una mayor conciencia sobre la importancia del ejercicio y el bienestar, así como por avances tecnológicos en materiales y diseño. Esta tendencia ha llevado a una mayor integración de la moda "active" en la vida cotidiana, ofreciendo a las personas opciones versátiles y atractivas para mantenerse activas y saludables.



Figura 4

Línea de vestuarios referentes a la ropa active, que depende del evento, lugar o acontecimiento.

FOTOGRAFÍA DE GIMI TOTORI.

https://www.freepik.es/fotos-premium/wear-active-performance-softshell-top-vest-disenado-tanto-hombres-como-diseno-creativo-idea-moda_91666948.htm



Sleep

El universo del vestuario sleep se refiere al mundo de la moda que se centra en prendas diseñadas específicamente para dormir y descansar. Estas prendas están diseñadas para ofrecer comodidad y facilitar un buen descanso durante la noche. Aquí tienes toda la información sobre el universo del vestuario sleep y las ocasiones en el diseño de modas:

El universo del vestuario sleep abarca todo lo relacionado con la ropa diseñada para dormir y descansar, incluyendo:

Diseño y Comodidad: Proceso creativo que implica el diseño de prendas que proporcionen comodidad y facilidad de movimiento durante el sueño. Esto puede incluir el uso de telas suaves y transpirables, así como cortes holgados y confortables.

Funcionalidad y Descanso: Consideración de la funcionalidad práctica de la ropa sleep, como su capacidad para mantener una temperatura corporal cómoda y facilitar un sueño reparador.

Estilo y Estética: Aunque la prioridad principal es la comodidad, las prendas de vestir sleep, también pueden incorporar elementos de estilo y estética para que las personas se sientan bien con lo que llevan puesto mientras descansan.

Cultura y Bienestar: Reflexión sobre cómo la moda sleep refleja y afecta a la cultura y al bienestar personal, incluyendo la importancia del sueño para la salud física y mental.

Industria del Vestuario para Dormir: Comprende los diseñadores, fabricantes, minoristas y consumidores que participan en

la producción, distribución y consumo de prendas de vestir sleep.

Ocasiones en Diseño de Modas Sleep:

Las ocasiones en las que se utiliza el diseño de moda sleep pueden incluir:

Dormir y Descansar: Uso de prendas de vestir sleep para dormir y descansar durante la noche, así como para tomar siestas durante el día.

Relajación en Casa: Ropa cómoda para relajarse en casa después de un largo día de trabajo, como ver televisión, leer un libro o pasar tiempo con la familia.

Viajes y Vacaciones: Prendas de vestir "sleep" diseñadas para viajar y descansar en hoteles, casas de vacaciones u otros alojamientos temporales.

Atuendo Nocturno: Incorporación de elementos de moda "sleep" en el atuendo nocturno, como pijamas o camisones para ocasiones especiales en casa.

Bienestar y Autocuidado: Uso de prendas de vestir "sleep" como parte de una rutina de bienestar y autocuidado, como meditar antes de dormir o realizar prácticas de relajación.

La moda sleep es una parte importante del universo del vestuario, ya que ofrece prendas diseñadas específicamente para facilitar un buen descanso y promover la salud y el bienestar. Estas prendas están diseñadas para ser cómodas, funcionales y estéticamente agradables, lo que las convierte en una opción popular para personas de todas las edades.



Figura 5

Línea de vestuarios referentes a la ropa sleep, que depende del evento, lugar o acontecimiento.

FOTOGRAFÍA DE GIMI TOTORI.

<https://esa.our-dogs.info/ropa-de-dormir-de-los-hombres>

Beach

El universo del vestuario beach se centra en la moda diseñada para actividades relacionadas con la playa y el océano. Estas prendas están diseñadas para ser funcionales, cómodas y a la vez estilasas, adaptándose al ambiente playero y a las actividades recreativas que se realizan en este entorno. Aquí tienes toda la información sobre el universo del vestuario beach y las ocasiones en el diseño de modas:

El universo del vestuario beach abarca todo lo relacionado con la ropa y los accesorios diseñados específicamente para su uso en la playa, incluyendo:

Diseño y Funcionalidad: El proceso creativo que implica diseñar prendas de vestir y accesorios que sean funcionales y prácticos para su uso en la playa. Esto puede incluir materiales resistentes al agua, telas de secado rápido y diseños que proporcionen protección contra el sol.

Estilo y Estética: La incorporación de elementos de diseño que reflejen el estilo de vida playero, como estampados tropicales,

colores brillantes y detalles inspirados en la naturaleza marina.

Comodidad y Versatilidad: La consideración de la comodidad y la versatilidad de las prendas de vestir y accesorios para que puedan adaptarse a una variedad de actividades en la playa, como tomar el sol, nadar, practicar deportes acuáticos o simplemente relajarse en la arena.

Cultura y Estilo de Vida: La reflexión sobre cómo la moda "beach" refleja y afecta al estilo de vida y la cultura asociada con las zonas costeras y las vacaciones en la playa.

Industria de la Moda Playera: La industria que comprende diseñadores, fabricantes, minoristas y consumidores que participan en la producción, distribución y consumo de prendas de vestir y accesorios para la playa.

Ocasiones en Diseño de Modas Beach

Vacaciones en la Playa: El uso de prendas de vestir y accesorios diseñados específicamente para disfrutar de unas vacaciones en la playa, ya sea en destinos tropicales o costeros.

Días de Playa: La ropa y los accesorios adecuados para pasar un día en la playa, incluyendo trajes de baño, pareos, sombreros, sandalias y protectores solares.

Actividades Acuáticas: La ropa diseñada para actividades acuáticas como surf, paddleboarding, snorkel o voleibol de playa.

Eventos en la Playa: La vestimenta apropiada para eventos celebrados en la playa, como bodas, fiestas, conciertos o festivales.

Estilo de Vida Costero: La ropa y los accesorios que reflejan el estilo de vida relajado y casual

asociado con vivir cerca del mar o pasar tiempo en la costa.

La moda beach es una parte importante del universo del vestuario, ya que ofrece prendas y accesorios diseñados específicamente para disfrutar y aprovechar al máximo la experiencia de estar en la playa. Estas prendas suelen combinar funcionalidad, comodidad y estilo para adaptarse al ambiente playero y a las actividades recreativas que se realizan en este entorno.



Figura 5

Línea de vestuarios referentes a la ropa beach, que depende del evento, lugar o acontecimiento.

FOTOGRAFÍA DE PORECHENSKAYA.

<https://es.dreamstime.com/moodboard-est%C3%A9tico-de-moda-estado-playa-vacacional-dise%C3%B1o-minimo-tonos-pastel-image188366297>

Under

El término under en el universo del vestuario se refiere a la moda íntima o ropa interior. Esta categoría de prendas incluye una amplia gama de artículos diseñados para ser usados debajo de la ropa exterior y cerca del cuerpo. Aquí tienes toda la información sobre el

universo del vestuario under y las ocasiones en el diseño de modas:

El universo del vestuario under abarca todo lo relacionado con la ropa interior, incluyendo:

Diseño y Confección: El proceso creativo que implica diseñar y fabricar prendas de ropa interior para diferentes tipos de cuerpo y necesidades, utilizando una variedad de materiales, técnicas de costura y tecnologías de tejido.

Funcionalidad y Comodidad: La consideración de la funcionalidad y la comodidad como principales características de la ropa interior, que debe proporcionar soporte, ajuste y libertad de movimiento.

Estilo y Estética: La incorporación de elementos de diseño que reflejen la personalidad y las preferencias estéticas de quienes las usan, incluyendo una amplia gama de estilos, colores, estampados y detalles decorativos.

Tecnología y Innovación: La integración de tecnologías innovadoras en el diseño de la ropa interior, como telas que absorben la humedad, tejidos transpirables, costuras sin costuras y diseños ergonómicos.

Cultura y Autocuidado: La reflexión sobre cómo la moda "under" refleja y afecta a la cultura y al autocuidado, incluyendo la autoexpresión, la confianza en uno mismo y la salud y el bienestar físico y emocional.

Ocasiones en Diseño de Modas Under:

Las ocasiones en las que se utiliza el diseño de moda under pueden incluir:

Uso Diario: La ropa interior que se usa a diario para proporcionar soporte y comodidad

debajo de la ropa exterior, incluyendo sujetadores, calzoncillos, bragas, camisetas interiores y calcetines.

Ocasiones Especiales: La ropa interior diseñada para ocasiones especiales, como lencería sexy, conjuntos de noche, corpiños y corsés, que están diseñados para ser vistos y apreciados.

Deportes y Actividades Físicas: La ropa interior deportiva diseñada para proporcionar soporte adicional y absorber la humedad durante la práctica de actividades físicas, como sujetadores deportivos, calzoncillos deportivos y ropa interior técnica.

Ropa de Maternidad: La ropa interior diseñada específicamente para mujeres embarazadas o en periodo de lactancia, que proporciona soporte adicional y comodidad durante este período de cambios en el cuerpo.

Salud y Bienestar: La ropa interior diseñada para proporcionar soporte y comodidad a personas con necesidades específicas, como sujetadores postoperatorios, fajas reductoras y ropa interior para personas con problemas de incontinencia.

La moda under es una parte esencial del universo del vestuario, ya que proporciona soporte, comodidad y confianza a quienes la usan, además de permitir la autoexpresión y la exploración de la propia identidad.



Figura 6

Línea de vestuarios referentes a la ropa under, que depende del evento, lugar o acontecimiento

FOTOGRAFIA DE FASHION Y ILUSTRATION

<https://fashionandillustration.com/bases-para-disenar-una-coleccion-de-moda/?v=5ea34fa833a1>

Perfiles y segmentos del consumidor

En el diseño de modas, los perfiles y segmentos del consumidor pueden variar según diferentes criterios, como la demografía, el estilo de vida, las preferencias de compra y los valores personales. Aquí tienes algunos perfiles y segmentos comunes del consumidor en el diseño de modas:

Demográficos

- **Edad:** Se pueden identificar diferentes grupos de edad, como adolescentes, adultos jóvenes, adultos de mediana edad y personas mayores, cada uno

Estilo de Vida

- **Profesionales:** Personas que trabajan en entornos corporativos pueden preferir prendas de vestir formales y de calidad, mientras que aquellos con estilos de vida más activos pueden optar por ropa deportiva o casual.
- **Viajeros:** Consumidores que viajan con frecuencia pueden buscar prendas versátiles que sean cómodas y fáciles de empacar.
- **Eco-conscientes:** Consumidores que priorizan la sostenibilidad pueden

con preferencias de estilo y necesidades específicas.

- **Género:** Aunque la moda está cada vez más orientada hacia la neutralidad de género, aún existen diferencias en las preferencias de moda entre hombres y mujeres, así como personas no binarias.
- **Ingresos:** Los consumidores pueden ser segmentados según su nivel de ingresos, lo que puede influir en sus decisiones de compra y marcas preferidas.

buscar marcas que ofrezcan prendas fabricadas de manera ética y con materiales sostenibles.

Personalidad y Preferencias

- **Tendencias:** Consumidores que están al tanto de las últimas tendencias de moda y buscan estar a la vanguardia de la moda.
- **Clásicos:** Personas que prefieren prendas atemporales y elegantes que no pasen de moda.
- **Únicos:** Individuos que valoran la originalidad y buscan prendas y

accesorios únicos y poco convencionales.

Comportamiento de Compra

- **Online vs. Offline:** Consumidores que prefieren comprar ropa en tiendas físicas frente a aquellos que prefieren comprar en línea.
- **Leales a la Marca:** Personas que tienen una fuerte lealtad hacia ciertas marcas de moda y tienden a comprar repetidamente de ellas.
- **Buscadores de Ofertas:** Consumidores que buscan constantemente ofertas y descuentos en ropa y accesorios.

Necesidades Específicas

- **Tallas Grandes:** Consumidores que necesitan tallas de ropa más grandes y

buscan marcas que ofrezcan una amplia variedad de opciones para sus necesidades.

- **Adaptaciones Especiales:** Personas con necesidades específicas, como adaptaciones para discapacidades o requisitos religiosos, que buscan prendas que satisfagan sus necesidades únicas.

Estos son solo algunos ejemplos de los perfiles y segmentos de consumidores que existen en el diseño de modas. Es importante para las marcas comprender las necesidades y preferencias de sus clientes para poder satisfacerlas de manera efectiva y crear productos que se ajusten a sus estilos de vida y valores.

Elementos y principios creativos del diseño de modas

El diseño de modas es una disciplina creativa que se rige por una serie de elementos y principios que guían el

proceso de creación de prendas y accesorios. Aquí tienes una descripción de los elementos y principios creativos más importantes en el diseño de modas:

Elementos Creativos del Diseño de Modas

Color: El color es un elemento crucial en el diseño de moda. Los diseñadores utilizan una amplia gama de colores para expresar ideas, transmitir emociones y crear impacto visual en sus creaciones. La elección del color puede influir en la percepción del diseño y en la forma en que se interpreta.

Tela y Textura: La elección de telas y texturas es esencial en el diseño de moda. Los diferentes tipos de telas y texturas pueden afectar la apariencia, la sensación táctil y la funcionalidad de una prenda. Los diseñadores experimentan con diferentes materiales para lograr efectos visuales y táctiles únicos en sus diseños.

Forma y Silueta: La forma y la silueta de una prenda son aspectos fundamentales del diseño de moda. Los diseñadores

juegan con la forma del cuerpo humano y las proporciones para crear prendas que realcen la figura y se ajusten

cómodamente. La forma y la silueta también pueden ser utilizadas para transmitir un estilo o una narrativa específica.

Línea: La línea se refiere a las formas y estructuras visuales creadas por los bordes de una prenda o los detalles de diseño. Las líneas pueden ser rectas, curvas, diagonales o cualquier otra forma geométrica y pueden influir en la percepción del movimiento, la dirección y

la fluidez de una prenda.

Detalles y Adornos: Los detalles y adornos agregan interés visual y complejidad a una prenda. Esto puede incluir bordados, encajes, apliques, volantes, pliegues, botones, cremalleras, entre otros. Los detalles pueden ser sutiles o llamativos, y pueden ser utilizados para realzar el diseño y añadir elementos de estilo distintivos.

Principios Creativos del Diseño de Modas

Equilibrio: El equilibrio se refiere a la distribución visual de los elementos dentro de un diseño. Los diseñadores buscan lograr un equilibrio visualmente armonioso entre los diferentes elementos de una prenda, como el color, la forma y la textura.

Proporción: La proporción se refiere a la relación entre los diferentes elementos de una

una prenda para lograr un resultado final coherente y estéticamente atractivo.

Contraste: El contraste se refiere a la diferencia notable entre los elementos en un diseño. Los diseñadores utilizan el contraste para crear interés visual y destacar ciertos aspectos de una prenda. Esto puede incluir contrastes en color, textura, forma o tamaño.

Énfasis: El énfasis se refiere al punto focal o

prenda en términos de tamaño y escala. Los diseñadores buscan crear proporciones que sean estéticamente agradables y que favorezcan la forma del cuerpo humano.

Armonía: La armonía se refiere a la combinación equilibrada y cohesiva de los elementos en un diseño. Los diseñadores buscan crear armonía visual al integrar de manera efectiva los diferentes elementos de

centro de atención en un diseño. Los diseñadores utilizan técnicas como el color, la textura, la forma o el detalle para crear énfasis y dirigir la atención del espectador hacia ciertos aspectos de una prenda.

Estos elementos y principios creativos son fundamentales en el diseño de moda y son utilizados por los diseñadores para crear prendas y accesorios que sean estéticamente atractivos, funcionales y expresivos



Elementos y estructuras de diseño bi y tridimensionales

En el diseño de modas, tanto los elementos bidimensionales como los tridimensionales son fundamentales para crear prendas visualmente atractivas y

funcionalmente efectivas. Aquí tienes una descripción de los elementos y estructuras de diseño bi y tridimensionales en el contexto de la moda:

Elementos Bidimensionales

- **Patrones y Diseños:** Los patrones son representaciones bidimensionales de las formas y estructuras de una prenda. Los diseñadores utilizan patrones para crear la forma básica de una prenda y para aplicar diseños, como estampados, bordados o detalles gráficos.
- **Tejidos y Texturas:** Los tejidos y texturas proporcionan interés visual y táctil a una prenda. Los diseñadores seleccionan tejidos con diferentes texturas y acabados para agregar profundidad y dimensión a sus diseños.
- **Color y Estampados:** El color y los

estampados son elementos clave en el diseño de modas bidimensional. Los diseñadores utilizan combinaciones de colores y estampados para crear impacto visual, expresar su estilo y transmitir una narrativa a través de sus diseños.

- **Líneas y Siluetas:** Las líneas y siluetas son elementos visuales que definen la forma y la estructura de una prenda. Los diseñadores utilizan líneas para crear dirección y movimiento en un diseño, mientras que las siluetas definen la forma general de una prenda y su ajuste al cuerpo.

Elementos Tridimensionales

- **Volumen y Estructura:** El volumen y la estructura se refieren a la forma tridimensional de una prenda y cómo se ajusta al cuerpo humano. Los diseñadores utilizan técnicas de corte, pliegue, fruncido y drapeado para crear volumen y forma en sus diseños.
- **Detalles y Adornos:** Los detalles y adornos tridimensionales agregan interés y complejidad a una prenda. Esto puede incluir pliegues, fruncidos, volantes, lazos, aplicaciones, encajes, entre otros, que añaden textura y profundidad al

diseño.

- **Accesorios y Complementos:** Los accesorios y complementos tridimensionales, como joyas, bolsos, cinturones, sombreros y calzado, son elementos esenciales en el diseño de modas. Estos elementos agregan dimensión y estilo a un conjunto, complementando y realzando el diseño de prendas.

- **Construcción y Acabado:** La construcción y el acabado de una prenda son aspectos tridimensionales del diseño de modas que afectan su apariencia y funcionalidad. Esto incluye la forma en que se unen las piezas de tela, la calidad de las costuras, los detalles de acabado y la atención al detalle en la fabricación de la prenda.

Al combinar elementos bidimensionales y tridimensionales en sus diseños, los diseñadores de moda pueden crear prendas que sean visualmente interesantes, funcionalmente efectivas y estéticamente atractivas. Estos elementos y estructuras son fundamentales para la creación de moda innovadora y expresiva

Tipología de prendas

En el diseño de modas, la tipología de prendas se refiere a la clasificación o categorización de las diferentes prendas de vestir según su función, forma, estilo y ocasión de uso. Aquí tienes una descripción de las principales tipologías de prendas en el diseño de modas:

Prendas Superiores

- **Camisas:** Prendas de manga larga o corta que cubren el torso y se abrochan por delante con botones o cremallera.
- **Blusas:** Prendas femeninas similares a las camisas, generalmente más holgadas y con detalles como pliegues, volantes o lazos.
- **Camisetas:** Prendas de manga corta o sin mangas que cubren el torso y se suelen usar como ropa informal.
- **Sweaters:** Prendas de punto que se usan para abrigarse, generalmente de

manga larga y con cuello redondo o de pico.

Prendas Inferiores

- **Pantalones:** Prendas que cubren las piernas y se ajustan a la cintura, con variedad de estilos como jeans, pantalones chinos, pantalones de vestir, etc.
- **Faldas:** Prendas que cubren la parte inferior del cuerpo desde la cintura hasta la rodilla o más abajo, con diferentes cortes y estilos como lápiz, plisada, acampanada, etc.
- **Shorts:** Prendas de longitud corta que cubren las piernas y se usan en climas cálidos o para actividades deportivas.

Prendas de Vestir Exterior

- **Abrigos:** Prendas largas y pesadas diseñadas para proteger del frío, con estilos como abrigos de lana, parkas, gabardinas, etc.

vestidos casuales, vestidos de noche, etc.

- **Chaquetas:** Prendas más cortas y ligeras que los abrigos, usadas como capa exterior para proteger del viento o la lluvia, como chaquetas de cuero, vaqueras, bomber, etc.
- **Chalecos:** Prendas sin mangas que se usan sobre otras prendas para agregar calor o estilo, como chalecos acolchados, de punto o de tela.

Prendas de Vestir de Punto

- **Suéteres:** Prendas tejidas de punto que pueden ser de cuello redondo, cuello de pico, cuello alto, etc., utilizadas para abrigarse.
- **Cárdigans:** Prendas abiertas por delante con botones o cierres, similares a los suéteres pero con la opción de abrocharse o desabrocharse.

Prendas de Vestir de Exterior Especiales

- **Trajes:** Conjuntos de prendas de vestir que coinciden, generalmente compuestos por una chaqueta y pantalones o falda, usados en contextos formales o profesionales.
- **Vestidos:** Prendas de una sola pieza que cubren el cuerpo desde el torso hasta las piernas, con variedad de estilos como vestidos de cóctel,

Prendas de Ropa Interior

- **Sujetadores:** Prendas usadas para proporcionar soporte y cobertura a los senos.
- **Calzoncillos y Bragas:** Prendas que cubren la zona íntima, con una variedad de estilos como briefs, boxers, tangas, etc.
- **Ropa de Dormir:** Prendas cómodas y holgadas diseñadas para dormir, como camisones, pijamas, batas, etc.

Prendas Deportivas y Activas

- **Ropa Deportiva:** Prendas diseñadas específicamente para la práctica de actividades deportivas, como camisetas técnicas, leggings deportivos, sudaderas, etc.
- **Ropa de Baño:** Prendas diseñadas para usar en la playa o la piscina, como bikinis, trajes de baño enteros, shorts de baño, etc.

Estas son algunas de las principales tipologías de prendas en el diseño de modas, pero hay muchas más variantes y estilos dentro de cada categoría, cada uno con sus propias características y detalles distintivos.

Características de las prendas.

Las prendas de vestir en el diseño de modas pueden tener una amplia variedad de características que las hacen únicas y distintivas. Estas características pueden incluir aspectos relacionados con la forma, el estilo, los materiales, la funcionalidad y la estética. Aquí tienes algunas características comunes de las prendas de vestir en el diseño de modas:

Forma y Silueta: Las prendas de vestir pueden variar en su forma y silueta, desde ajustadas y ceñidas hasta holgadas y fluidas. La forma y la silueta de una prenda pueden influir en

cómo se ajusta al cuerpo y en la percepción visual de quien la lleva puesta.

Materiales y Texturas: Los materiales utilizados en la fabricación de una prenda de vestir pueden incluir una amplia variedad de telas y tejidos, como algodón, lana, seda, denim, cuero, entre otros. Estos materiales pueden tener diferentes texturas, acabados y propiedades que afectan el aspecto y la sensación táctil de la prenda.

Color y Estampados: El color y los estampados son características importantes en el diseño de modas, ya que pueden

agregar interés visual y expresión artística a una prenda. Los diseñadores pueden utilizar una amplia gama de colores y patrones para crear impacto visual y transmitir una determinada atmósfera o mensaje.

Detalles y Adornos: Los detalles y adornos pueden añadir sofisticación y estilo a una prenda de vestir. Esto puede incluir bordados, encajes, apliques, volantes, pliegues, botones, cremalleras, entre otros, que agregan textura y dimensión al diseño.

Funcionalidad y Confort: Las prendas de vestir deben ser funcionales y cómodas para el uso diario. Los diseñadores pueden incorporar características como bolsillos, ajustes elásticos, forros suaves y costuras ergonómicas para mejorar la funcionalidad y el confort de una prenda.

Estilo y Tendencia: Las prendas de vestir pueden reflejar diferentes estilos y tendencias

de moda. Los diseñadores pueden crear prendas que sigan las últimas tendencias de la moda o que tengan un estilo más atemporal y clásico, dependiendo de la audiencia y el propósito de la prenda.

Durabilidad y Calidad: La durabilidad y la calidad de una prenda son características importantes para garantizar su longevidad y satisfacción del cliente. Los diseñadores pueden utilizar materiales de alta calidad, técnicas de fabricación expertas y atención al detalle para crear prendas que sean duraderas y estén bien construidas.

Estas son algunas de las características más comunes de las prendas de vestir en el diseño de modas, pero hay muchas otras que pueden influir en el diseño y la experiencia de uso de una prenda. La combinación de estas características es lo que hace que cada prenda sea única y especial.

Detalles y acabados de las prendas

Los detalles y acabados en las prendas de vestir son aspectos fundamentales que pueden realzar su diseño, calidad y estilo. Estos elementos añaden sofisticación, interés visual y funcionalidad a las prendas. Aquí tienes una descripción de algunos detalles y acabados comunes en el diseño de modas:

Detalles de Prendas de Vestir

Bordados: Decoraciones hechas a mano o a máquina con hilos de diferentes colores y estilos que agregan detalles intrincados y textura a la prenda.

Encajes: Telas delicadas con motivos ornamentales y transparentes que se utilizan para decorar bordes, escotes y mangas, añadiendo un toque femenino y elegante.

Apliques: Elementos decorativos como parches, cintas o recortes de tela que se aplican a la prenda para agregar detalles y crear contrastes visuales.

Volantes: Pliegues de tela que se superponen en capas para crear una apariencia ondulada o fruncida, añadiendo volumen y movimiento a la prenda.

Pliegues: Dobladuras de tela que se crean para agregar textura y volumen a la prenda, o para ajustar la forma y el ajuste de la prenda.

Fruncidos: Pliegues estrechos y reunidos de tela que se utilizan para agregar volumen y detalle a la prenda, a menudo en áreas como la cintura, los puños o los escotes.

Detalles de Botones y Cremalleras: Botones decorativos, cremalleras expuestas o tapadas, y cierres de gancho y ojo que agregan funcionalidad y estilo a la prenda.

Acabados de Prendas de Vestir

Ribetes y Pespuntes: Costuras visibles y bordes rematados con ribetes o pespuntes para una apariencia limpia y acabada.

Forros: Capas de tela suave y ligera que se colocan en el interior de la prenda para agregar comodidad, durabilidad y un acabado profesional.

Doblados: Bordes doblados y cosidos en el borde inferior de la prenda para un acabado limpio y ordenado.

Terminaciones en Crudo: Estilo de acabado que deja los bordes de la tela sin rematar, creando un aspecto informal y moderno.

Detalles de Etiquetado: Etiquetas tejidas o impresas con el nombre de la marca, el logotipo y las instrucciones de cuidado que se cosen en la prenda para identificación y branding.

Detalles de Lavado y Teñido: Tratamientos especiales como lavados ácidos, teñidos

degradados o efectos envejecidos que se aplican a la tela para crear un aspecto único y personalizado.

Acolchado: Capas adicionales de relleno o acolchado que se agregan a la prenda para agregar calor, volumen o textura, especialmente en abrigos, chaquetas y chalecos.

Estos son solo algunos ejemplos de detalles y acabados que pueden encontrarse en las prendas de vestir en el diseño de modas. La elección y la combinación de estos elementos pueden variar según el estilo, la estética y la función de la prenda, añadiendo un toque distintivo y personalizado a cada diseño.



Cuestionario

Capítulo II



CUESTIONARIO CAPÍTULO II

¿La moda puede ser vista como una forma de?

- A. Expresión pública
- B. Expresión personal
- C. Expresión emocional
- D. Expresión conductual

¿Qué es la tendencia cíclica?

- A. Tendencias pasadas son revisadas y reinterpretadas en un solo momento
- B. Tendencias pasadas son revisadas y no reinterpretadas en diferentes momentos
- C. Tendencias pasadas no son revisadas y reinterpretadas en diferentes momentos
- D. Tendencias pasadas son revisadas y reinterpretadas en diferentes momentos

¿A qué se refiere al mundo de la moda que gira en torno al uso y diseño de prendas de vestir hechas principalmente de denim, como los jeans?

- A. Jeanswear
- B. Casual
- C. Formal
- D. Deportiva

¿Qué agregan los detalles y Adornos?

- A. Los detalles y adornos agregan interés táctil y complejidad a una prenda
- B. Los detalles y adornos agregan interés visual y complejidad a una prenda
- C. Los detalles y adornos agregan interés olfativa y complejidad a una prenda
- D. Los detalles y adornos agregan interés visual y complejidad a una cosa

¿Qué corresponde a las prendas superiores?

- A. Camisa, blusa, correa
- B. Camisa, pantalón, gorra
- C. Camisa, blusa, camiseta
- D. Camisa, blusa, pantalón



03

ANÁLISIS DE COLECCIONES



CAPÍTULO TRES

Análisis de colecciones

El diseño de moda es una expresión artística que se fusiona con la funcionalidad y la identidad personal. Las colecciones de moda no solo son una manifestación de creatividad, sino también un reflejo de los cambios culturales, sociales y económicos de una época determinada. Analizar estas colecciones es fundamental para comprender el panorama actual de la moda y anticipar las tendencias futuras.

El análisis de colecciones en el diseño de moda implica desentrañar los elementos que componen una serie de prendas, desde los materiales y técnicas utilizadas hasta la

inspiración detrás de cada pieza. A través de este análisis, se pueden identificar patrones, tendencias emergentes y la evolución del estilo de un diseñador o una marca a lo largo del tiempo.

Este proceso analítico no solo es relevante para diseñadores y marcas de moda, sino también para consumidores, críticos, académicos y profesionales de la industria. Permite una comprensión más profunda de las narrativas detrás de cada colección, así como de su impacto en la sociedad y la cultura en general.

Localización y música

La localización y la música desempeñan roles significativos en el diseño de modas, añadiendo capas de profundidad y contexto a las presentaciones de colecciones y desfiles. La elección del lugar donde se lleva a cabo un desfile de moda puede tener un impacto poderoso en la percepción de la colección. Desde icónicos lugares urbanos hasta lugares exóticos y surrealistas, la localización puede evocar una atmósfera específica que complementa la estética de las prendas presentadas.

Por ejemplo, un desfile de moda en un almacén abandonado puede transmitir una sensación de rebeldía y vanguardia, mientras que un evento en un palacio histórico puede evocar elegancia y opulencia. La localización también puede ser utilizada estratégicamente para contar una historia o resaltar un tema específico dentro de la colección, creando una experiencia memorable para los espectadores.

Además, la música desempeña un papel fundamental en la creación de atmósfera y en la narrativa de un desfile de moda. La selección de la música puede influir en el ritmo y el tono del evento, intensificando la emoción y la energía de la presentación. Desde melodías tranquilas y etéreas hasta ritmos frenéticos y pulsantes, la música puede complementar y realzar la estética de las prendas, transportando a los espectadores a un mundo imaginario creado por el diseñador.

La sincronización entre la música y el movimiento de las modelos en la pasarela es crucial para crear una experiencia cohesiva y envolvente. Una combinación armoniosa entre la música, la localización y las prendas puede transformar un simple desfile de moda en una experiencia sensorialmente rica y emocionalmente resonante, dejando una impresión duradera en la audiencia y elevando la narrativa de la colección a nuevas alturas creativas.

Aspectos formales

Los aspectos formales en el diseño de modas se refieren a los elementos fundamentales que constituyen una prenda de vestir y su presentación. Estos aspectos son esenciales para la creación de una pieza de moda coherente y estéticamente atractiva. Algunos de los aspectos formales más importantes incluyen:

Silueta: La silueta se refiere a la forma general de una prenda. Puede ser ajustada, holgada, estructurada o fluida, y desempeña un papel crucial en la apariencia final de la pieza.

Líneas y cortes: Las líneas y cortes de una prenda determinan su estructura y forma. Estos pueden ser rectos, curvos, asimétricos, etc., y afectan la manera en que la prenda se adapta al cuerpo y cómo se percibe visualmente.

Textura: La textura se refiere a la apariencia y sensación táctil de una tela o material. Puede ser lisa, rugosa, brillante, mate, entre otras. La elección de la textura influye en la percepción de la prenda y en su adecuación para diferentes ocasiones y estaciones.

Color: El color es uno de los aspectos más llamativos del diseño de modas. La paleta de colores elegida para una colección puede

comunicar emociones, transmitir un tema o reflejar tendencias estacionales. La combinación y armonización de colores es crucial para crear una estética visualmente atractiva.

Detalles y adornos: Los detalles y adornos, como botones, encajes, bordados, apliques y estampados, agregan interés visual y personalidad a una prenda. Pueden ser utilizados para resaltar características específicas del diseño o para añadir un toque de lujo y sofisticación.

Proporciones y escala: Las proporciones y la escala se refieren a la relación entre las diferentes partes de una prenda y cómo se adaptan al cuerpo humano. Una atención cuidadosa a las proporciones garantiza que la prenda se ajuste adecuadamente y se vea equilibrada en su conjunto.

Acabados y confección: Los acabados y la confección se refieren a la calidad de la mano de obra y los detalles finales de una prenda. Esto incluye costuras limpias, dobladillos bien hechos, forros adecuados y cualquier otro detalle que contribuya a la durabilidad y la apariencia general de la prenda.

Volúmenes

refieren a la forma tridimensional que una prenda de vestir crea alrededor del cuerpo humano. Estos volúmenes son esenciales para la creación de siluetas únicas y expresivas que pueden transformar completamente la apariencia de una persona. Aquí hay algunas consideraciones importantes sobre los volúmenes en el diseño de modas:

Volumen positivo: Se refiere al espacio que la prenda añade alrededor del

Los volúmenes en el diseño de moda se refieren a la forma tridimensional que una prenda de vestir crea alrededor del cuerpo humano. Esto puede lograrse mediante capas, pliegues, frunces, godets, volantes y otros elementos que agreguen material para crear una apariencia más amplia y dimensional.

Volumen negativo: Es el espacio que la prenda vacía o "negativa" deja alrededor del cuerpo. Esto puede lograrse mediante cortes estratégicos, aberturas, recortes o tejidos que se ajusten más cerca del cuerpo,



creando espacios vacíos que juegan con la percepción visual.

- **Equilibrio de volúmenes:** En el diseño de moda, el equilibrio entre los volúmenes positivos y negativos es crucial para crear una silueta armoniosa y estéticamente agradable. Demasiado volumen en una parte del cuerpo puede abrumar la figura, mientras que muy poco volumen puede resultar en una apariencia plana y sin interés.
- **Manipulación de volúmenes:** Los diseñadores de moda pueden manipular los volúmenes de diversas maneras para lograr efectos específicos. Esto puede incluir la creación de volúmenes dramáticos para ocasiones especiales, como vestidos de gala o trajes de novia, o la exploración de volúmenes más sutiles
- individualidad y visión artística.

para prendas de uso diario.

- **Técnicas de construcción:** La manipulación de volúmenes en el diseño de moda requiere un dominio de técnicas de construcción avanzadas. Esto puede implicar el uso de drapeado, plisado, fruncido, entallado, o la creación de estructuras internas como ballenas o entretelas para mantener y dar forma al volumen deseado.
- **Expresión creativa:** Los volúmenes ofrecen a los diseñadores de moda una amplia gama de posibilidades creativas para explorar. Desde volúmenes exagerados y escultóricos hasta volúmenes más suaves y fluidos, la experimentación con diferentes formas y estructuras permite a los diseñadores expresar su

Estructurales

Los elementos estructurales en el diseño de moda son los componentes que proporcionan soporte, forma y estabilidad a una prenda. Estos elementos son fundamentales para la construcción y la funcionalidad de las prendas, y pueden variar desde elementos internos invisibles hasta características externas visibles que contribuyen a la estética general de la prenda. Aquí tienes una visión general de los aspectos más importantes:

Entretelas y refuerzos: Estos materiales se utilizan para agregar estructura y estabilidad a ciertas áreas de una prenda, como cuellos, puños, solapas y dobladillos. Las entretelas pueden ser termoadhesivas o cosidas y están diseñadas para mantener la forma y evitar que las áreas específicas se deformen con el tiempo.

Ballenas y varillas: Estos elementos se utilizan comúnmente en prendas como corsés, vestidos de novia y trajes formales para proporcionar soporte y definir la forma del cuerpo. Las ballenas

Forros: Los forros se utilizan para cubrir el interior de una prenda y proporcionar un acabado limpio y profesional. Además de mejorar la apariencia de la prenda, los

son varillas flexibles generalmente hechas de plástico o acero que se insertan en canales dentro de la tela para moldear y esculpir la figura.

Cinturillas y cinturones: Estos elementos se utilizan para definir la cintura y crear una forma más esbelta. Las cinturillas pueden ser elásticas o tener cierres como ganchos o botones, mientras que los cinturones pueden ser ajustables o fijos y se pueden decorar con hebillas u otros detalles decorativos.

Costuras y construcción: La forma en que se cosen las diferentes piezas de una prenda también contribuye a su estructura general. Las costuras pueden ser rectas, curvas, en zigzag o de otro tipo, y se utilizan para unir las piezas de tela y definir la forma de la prenda.

Pliegues y drapeados: Estos elementos no solo agregan interés visual a una prenda, sino que también pueden proporcionar estructura adicional. Los pliegues y drapeados pueden ser simples o complejos, y se utilizan para crear volumen, movimiento y textura en la tela.

forros también pueden agregar estructura y ayudar a que la prenda mantenga su forma con el tiempo.

Siluetas

Las siluetas en el diseño de modas se refieren a la forma general que una prenda de vestir crea alrededor del cuerpo humano. La silueta es uno de los aspectos más importantes del diseño de moda, ya que determina en gran medida la apariencia y el estilo de una prenda. Aquí hay algunas consideraciones importantes sobre las siluetas en el diseño de modas:

Ajustada: Una silueta ajustada se adapta estrechamente al contorno del cuerpo, resaltando sus curvas naturales. Este estilo de silueta es común en prendas como vestidos ceñidos, pantalones ajustados y blusas entalladas. Es ideal para ocasiones formales o para resaltar la figura.

Holgada: Una silueta holgada es más suelta y relajada, con más espacio entre la tela y el cuerpo. Este estilo es popular en prendas casuales y cómodas, como suéteres oversized, pantalones anchos y vestidos amplios. La silueta holgada puede ser cómoda y favorecedora para una variedad de tipos de cuerpo.

Estructurada: Una silueta estructurada se caracteriza por líneas definidas y formas geométricas. Este estilo de silueta a menudo se logra mediante el uso de cortes precisos, costuras elaboradas y tejidos rígidos. Las prendas estructuradas

pueden tener un aspecto elegante y sofisticado, y son populares en la moda de alta costura y de diseñador.

Fluída: Una silueta fluida se caracteriza por líneas suaves y fluidas que caen libremente sobre el cuerpo. Este estilo de silueta es común en prendas como vestidos maxi, faldas largas y túnicas. Es ideal para un look bohemio y relajado, y puede ser favorecedor para una amplia gama de tipos de cuerpo.

Asimétrica: Una silueta asimétrica se caracteriza por tener partes desiguales o una línea de corte no convencional. Este estilo de silueta puede agregar interés visual y una sensación de movimiento a una prenda. Las prendas asimétricas pueden incluir vestidos con un solo hombro, faldas con dobladillos inclinados y tops con cortes inusuales.

Exagerada: Una silueta exagerada se caracteriza por proporciones extremas y formas dramáticas. Este estilo de silueta puede ser creativo y llamativo, pero puede no ser adecuado para el uso diario. Las prendas con siluetas exageradas pueden incluir mangas extra largas, faldas con volúmenes excesivos y cuellos exuberantes

Color

El color es uno de los elementos más poderosos y expresivos en el diseño de modas, capaz de transmitir emociones, establecer tendencias y crear impacto visual. En el mundo de la moda, la elección del color es una decisión estratégica que puede definir el éxito de una colección y el mensaje que se desea comunicar. Desde

tonos vibrantes y audaces hasta matices sutiles y delicados, el color desempeña un papel fundamental en la creación de prendas que cautivan y emocionan al público.

Los diseñadores de moda emplean una amplia gama de colores para evocar

diferentes estados de ánimo y estilos. Los tonos cálidos como el rojo, naranja y amarillo pueden transmitir energía y pasión, mientras que los tonos fríos como el azul, verde y púrpura pueden evocar calma y serenidad. Además, la saturación y la luminosidad de un color pueden influir en su impacto visual, con colores intensos que llaman la atención y colores suaves que crean una sensación de delicadeza.

La combinación de colores también es un aspecto crucial en el diseño de modas. Los diseñadores pueden optar por paletas monocromáticas para una apariencia elegante y sofisticada, o paletas complementarias para un contraste audaz y dramático. La armonía entre los colores puede crear una

estética cohesiva y equilibrada en una colección, mientras que el contraste puede agregar interés visual y dinamismo a las prendas.

Además de su impacto estético, el color en el diseño de modas también está influenciado por las tendencias culturales, sociales y de mercado. Los colores de moda pueden cambiar de temporada en temporada, reflejando las preferencias cambiantes del público y los eventos actuales en la sociedad. Los diseñadores y marcas de moda están constantemente innovando y experimentando con el color para mantenerse relevantes y atractivos en un mercado competitivo y en constante evolución.

Tejidos

El tejido es un elemento esencial en el diseño de modas, ya que influye en la apariencia, la textura, la calidad y la funcionalidad de una prenda. La elección del tejido adecuado puede transformar por completo el resultado final de una pieza de ropa y afectar la forma en que se siente y se comporta sobre el cuerpo. Desde telas lujosas y delicadas hasta materiales técnicos y modernos, el tejido juega un papel crucial en la creación de prendas que sean estéticamente atractivas y cómodas de usar.

Los diseñadores de moda tienen a su disposición una amplia variedad de tejidos para elegir, cada uno con sus propias características únicas. Por ejemplo, la seda es conocida por su suavidad y brillo lujoso, mientras que el algodón es

apreciado por su transpirabilidad y versatilidad. El lino ofrece una textura natural y casual, mientras que el cuero agrega un toque de elegancia y resistencia. Además de los tejidos naturales, también existen tejidos sintéticos como el poliéster y el nylon, que ofrecen durabilidad y facilidad de cuidado.

La elección del tejido también puede influir en el diseño y la construcción de una prenda. Algunos tejidos son más adecuados para prendas estructuradas y con volumen, mientras que otros son ideales para prendas fluidas y con movimiento. Además, las propiedades del tejido, como la elasticidad, la resistencia a las arrugas y la facilidad de lavado, pueden afectar la funcionalidad y la comodidad de la prenda en el uso diario.

Además de su impacto en la estética y la funcionalidad, el tejido en el diseño de modas también está relacionado con consideraciones éticas y sostenibles. Cada vez más, los diseñadores y consumidores están buscando opciones de tejido que sean respetuosas con el

medio ambiente y éticamente producidas. Esto ha llevado al desarrollo de tejidos orgánicos, reciclados y de comercio justo que reducen el impacto ambiental y promueven prácticas de fabricación éticas en la industria de la moda.

Detalles

Los detalles en el diseño de modas son los elementos distintivos que agregan personalidad, interés visual y complejidad a una prenda. Pueden variar desde pequeños adornos hasta características más prominentes que contribuyen a la estética general de la pieza. Los detalles desempeñan un papel crucial en la diferenciación de una prenda y en la creación de una conexión emocional con el usuario.

Entre los detalles comunes en el diseño de modas se encuentran los siguientes:

Adornos: Los adornos son elementos decorativos que se agregan a una prenda para realzar su belleza y estilo. Pueden incluir bordados, apliques, lentejuelas, perlas, encajes y pedrería, entre otros. Los adornos pueden ser sutiles y delicados o llamativos y audaces, según el efecto deseado por el diseñador.

Botones y cierres: Los botones y cierres no solo cumplen una función práctica al mantener la prenda en su lugar, sino que también pueden ser elementos decorativos que agregan estilo y carácter a la prenda. Los botones vienen en una variedad de formas, tamaños, colores y materiales, y pueden ser utilizados de manera creativa para realzar el diseño general.

Pliegues y frunces: Los pliegues y frunces son detalles de diseño que agregan textura y movimiento a una prenda. Pueden ser utilizados para crear volúmenes interesantes, acentuar áreas específicas del cuerpo o simplemente para agregar interés visual. Los pliegues y frunces pueden ser sutiles o dramáticos, según la visión del diseñador.

Cuellos y puños: Los cuellos y puños son áreas de una prenda que a menudo se destacan con detalles especiales. Pueden ser adornados con ribetes, bordados, botones u otros adornos para agregar un toque de estilo y sofisticación. Los cuellos y puños pueden variar en forma y tamaño, lo que permite una amplia gama de posibilidades de diseño.

Costuras y acabados: Las costuras y acabados son detalles de construcción que pueden influir en la apariencia y calidad de una prenda. Las costuras decorativas, como las costuras francesas o las costuras de punto de cadeneta, pueden agregar un toque de elegancia y acabado a una prenda. Además, los detalles de acabado, como los dobladillos enrollados o los vivos, pueden mejorar la durabilidad y la estética general de la prenda.

Complementos

Los complementos en el diseño de modas son elementos adicionales que se utilizan para realzar y completar una apariencia. Estos accesorios pueden variar desde joyería y bolsos hasta sombreros, bufandas, cinturones, calzado y otros elementos que añaden estilo y personalidad a un conjunto. Los complementos desempeñan un papel crucial en la creación de looks completos y en la expresión individual a través de la moda.

Entre los complementos más comunes en el diseño de modas se encuentran:

- **Joyas:** Las joyas, como collares, pulseras, pendientes y anillos, son accesorios que agregan brillo y elegancia a un conjunto. Pueden ser simples y delicadas o audaces y llamativas, dependiendo del estilo y la ocasión.
- **Bolsos:** Los bolsos son accesorios funcionales que también pueden ser elementos de moda. Vienen en una variedad de estilos, tamaños y materiales, desde bolsos grandes y espaciosos hasta bolsos de mano pequeños y elegantes. Los bolsos pueden complementar el color y la textura de un conjunto, así como agregar un toque de estilo y sofisticación.
- **Calzado:** El calzado es otro elemento importante en el diseño de modas que puede completar un conjunto y definir su estilo. Desde zapatos de tacón alto y elegantes hasta zapatillas deportivas y botas de moda, el calzado puede variar ampliamente según la ocasión y el gusto personal.
- **Sombreros y gorras:** Los sombreros y gorras son accesorios versátiles que pueden agregar un toque de estilo y personalidad a un conjunto. Desde sombreros de ala ancha y elegantes hasta gorras de béisbol y boinas de moda, estos accesorios pueden complementar el estilo general de una persona y protegerla del sol o del frío.
- **Bufandas y pañuelos:** Las bufandas y pañuelos son accesorios que pueden agregar color, textura y dimensión a un conjunto. Se pueden usar de muchas formas diferentes, ya sea alrededor del cuello, en la cabeza, en la muñeca o como un cinturón improvisado, lo que los convierte en accesorios versátiles y multifuncionales.
- **Cinturones:** Los cinturones son accesorios que no solo sirven para ajustar la ropa, sino también para agregar estilo y definir la cintura. Vienen en una variedad de estilos y materiales, desde cinturones delgados y sutiles hasta cinturones anchos y llamativos que pueden convertirse en el punto focal de un conjunto.



Peinado y maquillaje

El peinado y el maquillaje son elementos clave en el diseño de moda, ya que complementan y realzan la apariencia general de un modelo o una prenda. En el contexto del diseño de moda, el peinado se refiere a cómo se arregla y estiliza el cabello de los modelos que presentan las prendas. Puede variar desde estilos simples y naturales hasta peinados elaborados y vanguardistas, dependiendo del tema y la visión del diseñador.

Por otro lado, el maquillaje implica la aplicación de productos cosméticos en el rostro y, a veces, otras partes del cuerpo, con el fin de resaltar características faciales, crear efectos

visuales específicos y complementar el estilo general del diseño de moda. El maquillaje puede ser sutil y natural para resaltar la belleza de manera discreta, o puede ser audaz y llamativo para complementar un diseño más vanguardista y expresivo.

Ambos elementos, peinado y maquillaje, son esenciales para la presentación de una colección de moda, ya que contribuyen a transmitir la atmósfera y la historia detrás de las prendas, así como a crear una imagen cohesiva y estilizada en la pasarela o en cualquier otro medio de presentación.



CUESTIONARIO

CAPÍTULO III

CUESTIONARIO CAPÍTULO III**¿El diseño de moda es una expresión?**

- A. Teórica
- B. Artística
- C. Natural
- D. Cognitiva

¿El tejido es un elemento esencial en el diseño de modas, ya que influye en?

- A. La apariencia, la textura, la cantidad y la funcionalidad de una prenda.
- B. La permanencia, la textura, la calidad y la funcionalidad de una prenda.
- C. La apariencia, la textura, la calidad y la no funcionalidad de una prenda.
- D. La apariencia, la textura, la calidad y la funcionalidad de una prenda.

¿Qué añade la música?

- A. Profundidad y contexto
- B. Calidad y contexto
- C. Profundidad y tiempo
- D. Silueta y contexto

¿Cuál no es un complemento?

- A. Bolso
- B. Pantalón
- C. Joyas
- D. Sombrero

¿Los elementos estructurales en el diseño de moda son los componentes que proporcionan?

- A. Soporte, forma y inestabilidad a una prenda
- B. Soporte, figura y estabilidad a una prenda
- C. Soporte, forma y calidad a una prenda
- D. Soporte, forma y estabilidad a una prenda



04

Diseño e investigación



CAPÍTULO CUATRO

DISEÑO E INVESTIGACIÓN

Análisis de tendencias de moda y estilo de vida.

El análisis de tendencias de moda y estilo de vida es una práctica crucial en las industrias del diseño y el marketing. Consiste en examinar y prever los cambios en gustos, preferencias y comportamientos de los consumidores en relación con la moda, el estilo y la cultura. Este proceso implica la observación detallada de diversos factores, como la evolución de las pasarelas, el arte, la música, el cine, las redes sociales y los movimientos culturales. Los expertos en análisis de tendencias recopilan información de múltiples fuentes para identificar patrones emergentes y anticipar las direcciones futuras en moda y estilo de vida.

Uno de los elementos fundamentales en el análisis de tendencias es la comprensión de las influencias socioculturales y económicas que moldean los comportamientos de consumo. Esto implica estudiar cómo factores como la tecnología, la política, el medio ambiente y los cambios demográficos influyen en las preferencias de los consumidores. Por ejemplo, la creciente conciencia ambiental puede impulsar la demanda de moda sostenible y ética, mientras que los avances tecnológicos pueden influir en el surgimiento de nuevas

formas de expresión a través de la moda digital y la realidad aumentada.

Otro aspecto importante del análisis de tendencias es la capacidad para interpretar y traducir las señales culturales en productos y servicios relevantes para el mercado. Los analistas de tendencias deben ser capaces de conectar los puntos entre las manifestaciones culturales emergentes y las oportunidades comerciales, ayudando a las marcas a desarrollar estrategias de diseño, marketing y posicionamiento que resuenen con su audiencia objetivo.

En última instancia, el análisis de tendencias no se trata solo de predecir qué será popular en el futuro, sino también de entender el contexto detrás de esas tendencias y cómo se relacionan con las necesidades y deseos cambiantes de los consumidores. Es un proceso dinámico y multidisciplinario que requiere una combinación de intuición creativa, análisis de datos y conocimiento profundo de la cultura y la industria. Las marcas que dominan el análisis de tendencias están mejor posicionadas para mantenerse relevantes y a la vanguardia en un mercado en constante evolución.



Fuentes de inspiración y elementos de investigación

El diseño de moda es un campo creativo que se nutre de una amplia gama de fuentes de inspiración y elementos de investigación para crear colecciones únicas y atractivas. Una de las fuentes más comunes de inspiración son las artes visuales, que incluyen el arte contemporáneo, la arquitectura, la fotografía y el diseño gráfico. Estas disciplinas ofrecen una rica paleta de formas, colores y texturas que los diseñadores pueden reinterpretar en prendas de vestir y accesorios. Por ejemplo, un diseñador puede verse inspirado por las líneas limpias y geométricas de un edificio modernista para crear una colección de ropa estructurada y minimalista.

La naturaleza también es una fuente inagotable de inspiración para los diseñadores de moda. Los paisajes, las plantas, los animales y los fenómenos naturales ofrecen una variedad infinita de texturas, patrones y tonalidades que pueden ser traducidos en diseños de prendas y estampados. Desde la elegancia de las flores en primavera hasta la fuerza y la majestuosidad de los océanos, la naturaleza proporciona un telón de fondo inspirador para la creatividad en la moda.

La cultura y la historia son otras influencias significativas en el diseño de moda. Los diseñadores a menudo exploran las tradiciones y los estilos de diferentes épocas y culturas para crear colecciones que fusionan lo antiguo con lo contemporáneo. Desde los opulentos trajes de la corte del siglo XVIII hasta la vibrante estética urbana de la década de 1990, la historia y la cultura ofrecen una rica fuente de referencias para los diseñadores en busca de inspiración.

Además de estas fuentes de inspiración, los diseñadores de moda también realizan una amplia investigación para informar sus procesos creativos. Esto puede incluir el análisis de tendencias de mercado, la exploración de materiales y técnicas de fabricación innovadoras, y el estudio de las preferencias y necesidades de los consumidores. Al combinar estas diferentes fuentes de inspiración y elementos de investigación, los diseñadores pueden crear colecciones que no solo sean visualmente impactantes, sino también relevantes y significativas para su audiencia.

Proceso de conceptualización del diseño

El proceso de conceptualización en el diseño de modas es el punto de partida para cualquier colección. Implica transformar ideas abstractas en conceptos tangibles que guiarán el desarrollo de las prendas y accesorios. Este proceso suele seguir una serie de etapas que van desde la investigación inicial hasta la creación de un concepto sólido y coherente para la colección. Aquí hay una descripción general del proceso de conceptualización:

1. **Investigación y Análisis:** El diseñador

comienza investigando diversas fuentes de inspiración, como arte, cultura, historia, naturaleza, tendencias sociales y de mercado. Esta investigación puede incluir la recolección de imágenes, muestras de tela, bocetos y notas sobre ideas y conceptos que llamen su atención.

2. **Exploración Creativa:** Con la información recopilada, el diseñador comienza a explorar creativamente las ideas y conceptos que surgieron durante la investigación. Esto puede implicar la creación de bocetos, collages, mood boards o incluso la experimentación con materiales y técnicas.

3. **Desarrollo del Concepto:** Basándose en las ideas generadas durante la fase de exploración creativa, el diseñador desarrolla un concepto sólido para la colección. Este concepto puede estar influenciado por una variedad de factores, como temas culturales, estilos históricos, emociones o mensajes que el diseñador desea comunicar a través de su trabajo.

4. **Refinamiento y Selección:** Una vez que se ha establecido el concepto principal, el diseñador refina y selecciona las ideas más fuertes y relevantes para la colección. Esto implica revisar y editar los bocetos, los materiales y las técnicas para asegurarse de que todo esté alineado con el concepto general.

Planificación de la Colección: Con el concepto definido y las ideas seleccionadas, el diseñador comienza a planificar la

Determinación del público objetivo (target)

La determinación del público objetivo, también conocido como target en el diseño de moda, es un paso fundamental para el éxito de cualquier colección. Este proceso implica identificar y comprender a fondo el grupo demográfico al que se dirige la marca o el diseñador. Comprender las características demográficas, psicográficas y de comportamiento de este público objetivo es esencial para desarrollar productos que resuenen con ellos y satisfagan sus necesidades y deseos específicos.

Para determinar el público objetivo, los diseñadores de moda suelen realizar una investigación exhaustiva que abarca diversos aspectos. Esto incluye el análisis de datos demográficos como la edad, el género, el nivel socioeconómico, la ubicación geográfica y el estado civil. Además, se exploran los aspectos

coleccion en su totalidad. Esto puede implicar la creación de una paleta de colores cohesiva, la selección de materiales y tejidos específicos, y la definición de los estilos y siluetas clave que se utilizarán en las prendas.

6. **Creación de Prototipos y Pruebas:** Una vez que se ha planificado la colección, el diseñador comienza a crear prototipos de las prendas y accesorios. Estos prototipos se prueban y ajustan según sea necesario para garantizar que cumplan con los estándares de calidad y diseño del diseñador.

7. **Presentación y Comunicación:** Finalmente, el diseñador presenta la colección al público a través de diversas formas, como desfiles de moda, presentaciones en showroom o campañas de marketing. Durante esta etapa, es crucial comunicar el concepto detrás de la colección y destacar las características y elementos clave que la hacen única.

psicográficos, como los intereses, los valores, el estilo de vida, las preferencias de compra y las actitudes hacia la moda.

Una vez recopilada esta información, se crea un perfil detallado del público objetivo, lo que permite al diseñador entender mejor sus necesidades, aspiraciones y motivaciones. Este conocimiento profundo sirve como guía durante todo el proceso de diseño, desde la selección de materiales y colores hasta la creación de estilos y siluetas que resuenen con la audiencia.

Además, la determinación del público objetivo también influye en las estrategias de marketing y comunicación de la marca. Al conocer a quién se dirigen, los diseñadores pueden adaptar sus mensajes y canales de comunicación para llegar de manera más efectiva a su audiencia. Esto puede incluir desde la elección de modelos y ubicaciones para las sesiones

fotográficas hasta la selección de plataformas de redes sociales y eventos de promoción que sean

Herramientas gráficas de conceptualización del diseño

En el proceso de conceptualización del diseño de modas, las herramientas gráficas desempeñan un papel crucial al ayudar a los diseñadores a visualizar y comunicar sus ideas de manera efectiva. Algunas de las herramientas gráficas más comúnmente utilizadas en este contexto incluyen:

Bocetos a mano alzada: Los bocetos a mano son una forma rápida y flexible de capturar ideas y conceptos. Permiten a los diseñadores expresar su creatividad de manera espontánea y explorar diferentes siluetas, detalles y estilos sin las limitaciones de un software digital.

- **Software de diseño gráfico:** Programas como Adobe Illustrator y Adobe Photoshop son herramientas poderosas para crear bocetos digitales y renderizaciones de prendas. Estos programas ofrecen una amplia gama de herramientas y funciones que permiten a los diseñadores crear diseños detallados y realistas, así como experimentar con diferentes combinaciones de colores y tejidos.

- **Mood boards o tableros de inspiración:**

Los mood boards son una forma efectiva de recopilar y organizar imágenes, colores, texturas y otras inspiraciones visuales en un solo lugar. Estos tableros ayudan a los diseñadores a establecer el tono y la dirección de una colección, así como a transmitir visualmente el concepto y la atmósfera que desean lograr.

- **Collages y montajes visuales:** Los collages y montajes visuales son herramientas creativas para combinar y reorganizar

imágenes, texturas y elementos gráficos de manera innovadora. Estas técnicas pueden ayudar a los diseñadores a explorar nuevas ideas y asociaciones, así como a comunicar de manera efectiva conceptos complejos o abstractos.

- **Tablas de colores y tejidos:** Las tablas de colores y tejidos son útiles para organizar y visualizar diferentes opciones de color y tela para una colección. Estas tablas pueden ayudar a los diseñadores a tomar decisiones informadas sobre la paleta de colores y los materiales que mejor complementan el concepto de diseño.
- **Storyboarding:** El storyboard es una técnica utilizada principalmente en la industria del cine y la animación, pero también puede ser adaptada al diseño de moda para visualizar la narrativa detrás de una colección. Al organizar los diseños en secuencias visuales, los diseñadores pueden contar historias a través de sus prendas y presentarlas de manera coherente y emocionante.
- **Sketchbook:** Es una aplicación de software desarrollada por Autodesk que proporciona a los artistas digitales, diseñadores y creadores una plataforma para realizar bocetos, dibujos y diseños de manera intuitiva y creativa. La aplicación está diseñada para funcionar en tabletas gráficas, dispositivos móviles y computadoras de escritorio, lo que permite a los usuarios crear arte digital en cualquier momento y lugar.

Paletas y armonías de color

En el diseño de modas, las paletas y armonías de color juegan un papel fundamental en la creación de colecciones visualmente impactantes y cohesivas. Estas herramientas permiten a los diseñadores elegir combinaciones de colores que transmitan la atmósfera deseada, resalten las características de las prendas y comuniquen mensajes específicos. Aquí hay algunas paletas y armonías de color comunes utilizadas en el diseño de modas:

Paleta monocromática: Esta paleta se basa en un solo color y sus diferentes tonos, matices y sombras. Por ejemplo, una colección que utiliza una paleta monocromática de azules podría incluir tonos que van desde el azul claro hasta el azul oscuro. Esta armonía de color transmite una sensación de elegancia y cohesión.

Paleta análoga: En una paleta análoga, se eligen colores que están cerca uno del otro en el círculo cromático. Por ejemplo, una paleta análoga de tonos cálidos podría incluir colores como rojo, naranja y amarillo. Estas combinaciones crean armonías suaves y agradables a la vista, perfectas para transmitir una

sensación de calidez y confort.

Paleta complementaria: Esta paleta utiliza colores opuestos en el círculo cromático para crear contraste. Por ejemplo, una combinación complementaria podría ser el azul y el naranja. Estas combinaciones crean un impacto visual fuerte y pueden ser ideales para destacar ciertas prendas o elementos en una colección.

Paleta triádica: Una paleta triádica utiliza tres colores equidistantes en el círculo cromático. Por ejemplo, una combinación triádica podría incluir los colores rojo, amarillo y azul. Esta armonía de color es vibrante y dinámica, pero puede ser un desafío equilibrarla para evitar que los colores compitan entre sí.

Paleta de colores neutros: Esta paleta se basa en tonos neutros como blanco, negro, gris, beige y marrón. Estos colores son versátiles y pueden servir como base para una colección, permitiendo que otras piezas más llamativas destaquen. Los neutros también son atemporales y elegantes, lo que los hace populares en el diseño de moda.

Tejidos y materiales de una colección

La elección de tejidos y materiales en una colección de moda es fundamental para definir su estética, calidad y sensación al usarla. Aquí hay una descripción de algunos tejidos y materiales comunes utilizados en el diseño de modas:

Algodón: Es uno de los tejidos más populares en la moda debido a su suavidad, transpirabilidad y versatilidad. El algodón viene en una variedad de pesos y acabados, desde ligeros y frescos hasta gruesos y estructurados, lo que lo hace adecuado para una amplia gama de prendas, desde camisetas y camisas hasta vestidos y pantalones.

Lino: El lino es un tejido natural hecho de fibras de la planta de lino. Es conocido por su frescura y ligereza, lo que lo hace ideal para prendas de verano como blusas, vestidos y pantalones. El lino tiende a arrugarse fácilmente, lo que puede agregar un aspecto casual y relajado a las prendas.

Seda: La seda es un tejido lujoso y elegante conocido por su suavidad y

brillo característico. Es ligero y fluido, lo que lo hace perfecto para prendas de noche, como vestidos de fiesta y blusas formales. La seda también puede ser utilizada en prendas más casuales para agregar un toque de sofisticación.

Poliéster: Es un material sintético que se usa ampliamente en la moda debido a su durabilidad, resistencia a las arrugas y facilidad de cuidado. El poliéster puede imitar una variedad de texturas y acabados, desde seda hasta algodón, y es comúnmente utilizado en prendas deportivas, prendas exteriores y ropa de trabajo.

Denim: El denim es un tejido resistente y duradero hecho de algodón con una textura característica de sarga. Es más conocido por su uso en jeans, pero también se utiliza en chaquetas, faldas y vestidos informales. El denim viene en una variedad de lavados y tratamientos para crear diferentes estilos y efectos de desgaste. **Cuero:** El cuero es un material duradero y resistente utilizado principalmente en prendas de abrigo, como chaquetas y abrigos, así como en accesorios como bolsos y zapatos.

Viene en una variedad de texturas acabados, desde suave y flexible hasta grueso y estructurado.

Insumos (fornituras) adecuados para una colección de moda

Una colección de moda, los insumos o fornitures adecuados pueden variar dependiendo del estilo y la estética de la colección, así como de las prendas específicas que se estén diseñando. Aquí hay una lista de algunos insumos comunes que podrían ser útiles para una colección de moda:

- **Botones:** Los botones vienen en una variedad de formas, tamaños, colores y estilos, y

pueden ser utilizados en prendas de todo tipo, desde camisas y blusas hasta abrigos y chaquetas. Los botones pueden ser funcionales o decorativos, y pueden agregar un toque de estilo único a una prenda.

- **Cierres y cremalleras:** Los cierres y cremalleras son esenciales para prendas que

- requieren apertura y cierre, como pantalones, faldas y vestidos. Estos vienen en diferentes longitudes y estilos, como cierres invisibles, cremalleras metálicas, ykk, entre otros, y deben elegirse según el diseño y la funcionalidad de la prenda.
- **Hebillas y broches:** Las hebillas y broches se utilizan para ajustar y asegurar prendas como cinturones, correas y cierres. Vienen en una variedad de estilos y tamaños, desde hebillas pequeñas para cinturones hasta broches decorativos para abrigos y capas.
 - **Ribetes y galones:** Los ribetes y galones se utilizan para decorar y realzar los bordes de las prendas, como puños, cuellos y dobladillos. Vienen en una variedad de colores, texturas y estilos, desde encajes delicados hasta ribetes metálicos y bordados elaborados.
 - **Cintas y cordones:** Las cintas y cordones se utilizan para agregar detalles decorativos y funcionales a las prendas, como tirantes, lazos, y detalles de contraste. Vienen en una variedad de anchos, colores y materiales, desde seda y satén hasta algodón y terciopelo.
 - **Adornos y apliques:** Los adornos y apliques se utilizan para agregar detalles decorativos a las prendas, como bordados, lentejuelas, cuentas y pedrería. Estos pueden ser cosidos a mano o aplicados con calor, y pueden transformar una prenda básica en una pieza llamativa y única.
 - **Forros y entretelas:** Los forros y entretelas se utilizan para dar estructura y forma a las prendas, así como para proporcionar confort y acabado interior. Vienen en una variedad de pesos y texturas, y deben elegirse según el tipo de tela y el estilo de la prenda

Motivos gráficos aplicados a una colección

La aplicación de motivos gráficos en una colección de moda puede añadir un elemento distintivo y visualmente interesante a las prendas, ayudando a definir su estilo y personalidad. Estos motivos pueden ser patrones repetitivos, imágenes o ilustraciones que se incorporan de diversas formas en las telas y prendas.

Por ejemplo, un diseñador podría optar por utilizar motivos florales en una colección primavera-verano para evocar una sensación de frescura y feminidad. Estos motivos podrían ser estampados grandes y coloridos para un look más

llamativo, o delicados bordados para un efecto más sutil y elegante. Los motivos gráficos pueden aplicarse en toda la prenda o en áreas específicas como cuellos, mangas o dobladillos para crear puntos focales.

Además de motivos florales, otros diseños gráficos como rayas, lunares, geometrías abstractas o inspiraciones artísticas pueden ser utilizados para añadir variedad y dinamismo a la colección. Estos motivos pueden ser adaptados y combinados de diferentes maneras para crear una estética cohesiva en toda la colección, o utilizados de manera más experimental para añadir un toque de

creatividad y originalidad.

La elección de los motivos gráficos dependerá del tema y la inspiración de la colección, así como del público objetivo y el estilo deseado. Los diseñadores pueden experimentar con diferentes técnicas de estampado, bordado, apliques o impresión digital para lograr el efecto deseado, y trabajar en colaboración con fabricantes y proveedores para asegurar la calidad y la ejecución precisa de los motivos gráficos en las prendas. En última instancia, la aplicación de motivos gráficos puede añadir un elemento de expresión artística y narrativa a una colección de moda, creando un impacto visual memorable y distintivo.

Siluetas y detalles

En el mundo del diseño de moda, las siluetas y los detalles son elementos clave que pueden transformar una prenda básica en una pieza extraordinaria. La silueta de una prenda se refiere a su forma general o contorno, mientras que los detalles son los toques distintivos que agregan interés visual y textural. Aquí te dejo algunos párrafos que profundizan en estos conceptos:

Siluetas:

La interacción entre siluetas y detalles:

La relación entre la silueta y los detalles es fundamental en el diseño de moda. Los detalles pueden realzar o modificar una silueta, creando efectos visuales que cambian la forma y la apariencia de una prenda. Por ejemplo, un cinturón con adornos puede acentuar la cintura en un vestido holgado, mientras que una fila de botones verticales puede alargar visualmente una silueta. Los diseñadores deben considerar cuidadosamente cómo los detalles interactúan con

La silueta de una prenda es su esqueleto, la forma que define su estilo y personalidad. Puede ser ajustada, suelta, estructurada o fluida, y cada silueta comunica una historia diferente. Por ejemplo, un vestido ceñido al cuerpo puede evocar elegancia y sensualidad, mientras que una silueta oversize transmite comodidad y modernidad. Los diseñadores juegan con las siluetas para expresar su creatividad y adaptarse a las tendencias de la moda, explorando nuevas formas y proporciones para sorprender a su audiencia.

Detalles:

Los detalles son como las pinceladas finales en una obra de arte, agregando profundidad y dimensión a una prenda. Pueden tomar muchas formas, desde bordados intrincados y apliques hasta pliegues delicados y volantes juguetones. Los detalles pueden ser tanto ornamentales como funcionales, como bolsillos ingeniosamente colocados o botones decorativos. Además de embellecer una prenda, los detalles también pueden enfatizar ciertas características del cuerpo o desviar la atención de áreas problemáticas, permitiendo a los diseñadores jugar con la percepción visual y la estética.

la forma general de una prenda para lograr el efecto deseado, equilibrando la creatividad con la funcionalidad y el estilo.

Bocetaje y line up de colección

El proceso de bocetaje y creación de un line up para una colección de moda es una etapa emocionante y crucial en el mundo del diseño. Aquí te presento algunos párrafos que exploran este

Line up de colección:

Una vez que los bocetos han cobrado vida y las ideas se han cristalizado, es hora de organizar el line up de la colección. El line up es la selección cuidadosamente curada de prendas que se presentarán en un desfile o en una presentación de moda. Los diseñadores consideran aspectos como la coherencia estilística, la narrativa de la colección y la variedad de piezas para crear un conjunto armonioso y visualmente impactante. Seleccionar el orden en el que se presentarán las prendas es crucial, ya que influye en la percepción y la experiencia del espectador. El line up es la culminación del proceso creativo, donde cada pieza encuentra su lugar dentro de la historia que el diseñador desea contar.

proceso:

Bocetaje:

El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda. Es el momento en el que la creatividad fluye libremente, donde las ideas toman forma en papel antes de convertirse en prendas tangibles. Los diseñadores se sumergen en un mundo de dibujos, esbozando siluetas, detalles y estilos que reflejan su visión y concepto. Cada boceto es una expresión única de la estética del diseñador, capturando la esencia de la colección y sirviendo como guía para el desarrollo posterior. Desde rápidos trazos a lápiz hasta detallados dibujos a color, el bocetaje es un proceso íntimo y personal que permite a los diseñadores explorar y experimentar sin límites.

La conexión entre bocetaje y line up:

El bocetaje y la creación del line up están intrínsecamente conectados, ya que uno alimenta al otro en un ciclo continuo de inspiración y refinamiento. Los bocetos sirven como punto de partida para el desarrollo de la colección, proporcionando la visión inicial que guía la selección de tejidos, la construcción de patrones y la confección de prendas. A medida que la colección toma forma, el line up cobra vida, transformando los bocetos en una narrativa visual cohesiva. Los diseñadores pueden ajustar y reajustar el line up según sea necesario, utilizando los bocetos como referencia para

mantener la integridad creativa de la colección. En última instancia, tanto el bocetaje como el line up son herramientas poderosas que permiten a los diseñadores compartir su visión única con el mundo, creando una experiencia emocionante y memorable para quienes interactúan con sus creaciones. **Fichas técnicas (descriptivas y de producción)**

Las fichas técnicas son documentos detallados que contienen información esencial sobre cada prenda dentro de una colección de moda. Estas fichas se dividen en dos tipos principales: descriptivas y de producción.

Fichas técnicas descriptivas

Estas fichas proporcionan información detallada sobre el diseño y las características de una prenda. Incluyen

aspectos como:

- Descripción del diseño: Detalles sobre la silueta, estilo, y

características distintivas de la prenda.

- Materiales y componentes: Lista de los tejidos, forros, botones, cierres y otros materiales utilizados en la prenda.
- Medidas y tallas: Especificaciones de las medidas clave de la prenda, así como las tallas disponibles.

Fichas técnicas de producción

Estas fichas están dirigidas al equipo de producción y proporcionan información específica para la fabricación de la prenda. Incluyen:

- Especificaciones técnicas: Detalles precisos sobre las medidas, tolerancias y requisitos de construcción de la prenda.
- Secuencia de operaciones: Desglose paso a paso de los procesos de fabricación necesarios para producir la prenda, desde el corte de los tejidos hasta el ensamblaje final.
- Lista de materiales: Desglose de

Planning de colección y de prendas

El planning de colección y de prendas es un proceso fundamental en el diseño de moda, donde se establecen los objetivos, se planifican las etapas y se coordina la creación de cada prenda dentro de una colección. Aquí te presento una descripción en párrafos de ambos conceptos:

Planning de colección: El planning de colección es el proceso de planificación estratégica que guía el desarrollo y lanzamiento de una nueva colección

GUÍA DE ESTUDIO

- Detalles de acabado: Instrucciones para la confección de la prenda, incluyendo costuras, dobladillos, pliegues y otros detalles de acabado.
- Instrucciones de cuidado: Recomendaciones para el lavado, secado, planchado y mantenimiento de la prenda.

todos los materiales necesarios para la fabricación de la prenda, incluyendo cantidades y especificaciones técnicas.

- Instrucciones de ensamblaje: Detalles sobre cómo ensamblar los diferentes componentes de la prenda, incluyendo costuras, inserciones y acabados.
- Costos de producción: Estimaciones de los costos asociados con la fabricación de la prenda, incluyendo materiales, mano de obra y tiempo de producción.

de moda. Este proceso comienza con la conceptualización de la colección, donde se define la visión creativa, la inspiración y el público objetivo. A partir de ahí, se establecen los objetivos de la colección, como la cantidad de prendas a incluir, el presupuesto disponible y el calendario de lanzamiento. Se realiza un análisis de tendencias y mercado para identificar oportunidades y asegurar que la colección sea relevante y atractiva para los consumidores. Luego, se elabora un plan

de acción detallado que incluye fechas límite, tareas y responsabilidades para cada etapa del proceso, desde el diseño y desarrollo de las prendas hasta la producción y comercialización. El planning de colección es fundamental para garantizar que la colección se desarrolle de manera eficiente y se lance con éxito al mercado.

Planning de prendas: El planning de prendas es el proceso de planificación específico para cada prenda dentro de una colección de moda. Comienza con la selección de los diseños que formarán parte de la colección, teniendo en cuenta la coherencia estilística, la variedad de estilos y la demanda del mercado. Cada prenda se analiza individualmente

para determinar los materiales, colores, técnicas de construcción y detalles de acabado necesarios. Se establecen los plazos de entrega para cada etapa del proceso de desarrollo de la prenda, incluyendo el diseño inicial, la creación de prototipos, las pruebas de ajuste y la producción en masa. Además, se asignan recursos y se coordinan las actividades de los diferentes equipos involucrados, como diseñadores, patronistas, costureros y proveedores de materiales. El planning de prendas es esencial para garantizar que cada prenda se desarrolle con éxito dentro del marco temporal y presupuestario establecido, cumpliendo con los estándares de calidad y diseño de la marca.



CUESTIONARIO

CAPÍTULO IV

CUESTIONARIO CAPÍTULO 4**¿Los diseñadores a menudo exploran?**

- A. Las tradiciones y los estilos de una sola época y cultura
- B. Las tradiciones y los estilos de diferentes personas
- C. Las tradiciones y los estilos de diferentes lugares
- D. Las tradiciones y los estilos de diferentes épocas y culturas

¿Cuál es uno de los tejidos más populares en la moda debido a su suavidad, transpirabilidad y versatilidad??

- A. Tela
- B. Algodón
- C. Botón
- D. Cartón

¿La aplicación de motivos gráficos en una colección de moda puede añadir un elemento distintivo y visualmente interesante a las prendas, ayudando a definir su estilo y personalidad, estos motivos pueden ser patrones repetitivos, imágenes o ilustraciones que se incorporan de diversas formas en?

- A. Telas y prendas
- B. Bocetos
- C. Tejidos
- D. Colores

¿Qué es el bocetaje?

- A. El bocetaje es el punto final para dar vida a una colección de moda.
- B. El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda.
- C. El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda.
- D. El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda.

¿Qué fichas están dirigidas al equipo de producción y proporcionan información específica para la fabricación de la prenda?

- A. Fichas técnicas de aplicación
- B. Fichas técnicas de registro
- C. Fichas técnicas de producción
- D. Fichas técnicas de acceso



SOLUCIONARIO



CAPÍTULO I

¿Qué es la creatividad en el diseño de modas?

- A. **La capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios.**
- B. La capacidad de perder ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios.
- C. La capacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de planos.
- D. La incapacidad de generar ideas originales y expresarlas de manera única a través de prendas y accesorios.

¿Qué es la adaptabilidad en el diseño de modas?

- A. La incapacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado
- B. **La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado**
- C. La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para no ajustarse y responder de manera efectiva a los cambios en el mercado.
- D. La capacidad de los diseñadores y profesionales de la moda para ajustarse y responder de manera no efectiva a los cambios en el mercado

¿Qué se aplica en la Innovación en el diseño de modas?

- A. Ideas pasadas, métodos, tecnologías o materiales.
- B. Nuevas ideas, practicas, tecnologías o materiales.
- C. **Nuevas ideas, métodos, tecnologías o materiales.**
- D. Nuevas ideas, métodos, sin tecnologías o materiales.

¿La creatividad en productos de moda puede ser?

- A. **Un desafío.**
- B. Un problema.
- C. Un malestar.
- D. Un reto.

¿Es necesario mantener un equilibrio entre?

- A. Creatividad y estructura.
- B. **Libertad y estructura.**



- C. Libertad y complejidad.
- D. Entusiasmo y estructura.

¿Qué enfoques se utiliza en las metodologías proyectuales aplicadas al diseño de modas?

- A. Enfoques descriptivos y experimentales.
- B. Enfoques analíticos y experimentales.
- C. Enfoques analíticos y estructurados.
- D. **Enfoques sistemáticos y estructurados.**

¿Cuál es el primer paso en las metodologías proyectuales aplicadas al diseño de modas?

- A. Investigación y Recolección.
- B. **Investigación y Análisis.**
- C. Recolección y Análisis.
- D. Investigación y Descripción.

¿Qué es el moodboard?

- A. Es una colección física de telas, colores, texturas.
- B. Es una colección visual de objetos, colores, telas.
- C. Es una colección visual de imágenes, figuras, prendas.
- D. **Es una colección visual de imágenes, colores, texturas.**

¿Qué se evalúa en el Prototipado y Pruebas?

- A. El ajuste, la creatividad y la estética.
- B. El precio, la funcionalidad y la estética.
- C. **El ajuste, la funcionalidad y la estética.**
- D. El ajuste, la funcionalidad y la perspectiva.

¿Qué herramienta de diseño asistido por ordenador para crear diseños digitales se puede utilizar?

- A. COD.
- B. TAD.
- C. **CAD.**
- D. GAD.



CUESTIONARIO II

¿La moda puede ser vista como una forma de?

- E. Expresión pública
- F. Expresión personal**
- G. Expresión emocional
- H. Expresión conductual

¿Qué es la tendencia cíclica?

- E. Tendencias pasadas son revisadas y reinterpretadas en un solo momento
- F. Tendencias pasadas son revisadas y no reinterpretadas en diferentes momentos
- G. Tendencias pasadas no son revisadas y reinterpretadas en diferentes momentos
- H. Tendencias pasadas son revisadas y reinterpretadas en diferentes momentos**

¿A qué se refiere al mundo de la moda que gira en torno al uso y diseño de prendas de vestir hechas principalmente de denim, como los jeans?

- E. Jeanswear**
- F. Casual
- G. Formal
- H. Deportiva

¿Qué agregan los detalles y Adornos?

- E. Los detalles y adornos agregan interés táctil y complejidad a una prenda
- F. Los detalles y adornos agregan interés visual y complejidad a una prenda**
- G. Los detalles y adornos agregan interés olfativa y complejidad a una prenda
- H. Los detalles y adornos agregan interés visual y complejidad a una cosa

¿Qué corresponde a las prendas superiores?

- E. Camisa, blusa, correa
- F. Camisa, pantalón, gorra
- G. Camisa, blusa, camiseta**
- H. Camisa, blusa, pantalón



CUESTIONARIO III

¿El diseño de moda es una expresión?

- E. Teórica
- F. Artística**
- G. Natural
- H. Cognitiva

¿El tejido es un elemento esencial en el diseño de modas, ya que influye en?

- E. La apariencia, la textura, la cantidad y la funcionalidad de una prenda.
- F. La permanencia, la textura, la calidad y la funcionalidad de una prenda.
- G. La apariencia, la textura, la calidad y la no funcionalidad de una prenda.
- H. La apariencia, la textura, la calidad y la funcionalidad de una prenda.**

¿Qué añade la música?

- E. Profundidad y contexto**
- F. Calidad y contexto
- G. Profundidad y tiempo
- H. Silueta y contexto

¿Cuál no es un complemento?

- E. Bolso
- F. Pantalón**
- G. Joyas
- H. Sombrero



CUESTIONARIO IV

¿Los diseñadores a menudo exploran?

- E. Las tradiciones y los estilos de una sola época y cultura
- F. Las tradiciones y los estilos de diferentes personas
- G. Las tradiciones y los estilos de diferentes lugares
- H. Las tradiciones y los estilos de diferentes épocas y culturas**

¿Cuál es uno de los tejidos más populares en la moda debido a su suavidad, transpirabilidad y versatilidad??

- E. Tela
- F. Algodón**
- G. Botón
- H. Cartón

¿La aplicación de motivos gráficos en una colección de moda puede añadir un elemento distintivo y visualmente interesante a las prendas, ayudando a definir su estilo y personalidad, estos motivos pueden ser patrones repetitivos, imágenes o ilustraciones que se incorporan de diversas formas en?

- E. Telas y prendas**
- F. Bocetos
- G. Tejidos
- H. Colores

¿Qué es el bocetaje?

- E. El bocetaje es el punto final para dar vida a una colección de moda.
- F. El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda.
- G. El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda.
- H. El bocetaje es el punto de partida para dar vida a una colección de moda.**

¿Qué fichas están dirigidas al equipo de producción y proporcionan información específica para la fabricación de la prenda?

- E. Fichas técnicas de aplicación
- F. Fichas técnicas de registro
- G. Fichas técnicas de producción**
- H. Fichas técnicas de acceso



BIBLIOGRAFÍA



Bibliografía

- Alcas, A. y García, A. (2023). *Centro de Innovación Tecnológico de Diseño de moda, Textil y Confecciones en el distrito de la Victoria, Departamento Lima*. [Tesis de Pregrado, Universidad Privada Antenor Orrego]. <https://repositorio.upao.edu.pe/handle/20.500.12759/10338>
- Amaya, H. y Granados, S. (2013). *Estudio industria moda, textil y confecciones mediante la teoría de pensamiento complejo: desarrollo productivo, creación e innovación*. [Tesis de Pregrado, Universidad Piloto de Colombia]. <https://repository.unipiloto.edu.co/handle/20.500.12277/460>
- Barral, D. (2023). *El camino del medievalista*. https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/99882041/82_1678798859_6410700bccec45_26110861_6410700bccecb9_17271915-libre.pdf?1678890081=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DE_fazian_fundamentos_El_Camino_del_Medie.pdf&Expires=1718387534&Signature=LTdm~u072AJHZag9NAUkJBOWfo-MSbOn5ByMIHQFQfeDILGSviLCNKQCQx1OYXvUAzrbC-HxvSD7WDDG8yPbARJ5NAu2oaYZg6eCQIae9NgNvifxLs4~bZKa2TEmaD-EjvmYCYIPLjionmsjEUiOZn1n1IipXma2OELFIrbU2Fe3g3v0VMKZ8ku855bI2wkcAHTtYEZ0hdsXMktbeAdOVdK5ZiDi-jpiOni6oAuEnPAPyxAKKf9fTbqVBSS8kootIq31nxnjaT0mBGXNgxxO1YjRX9kJrkfiRcljaNXprZFCuQ~xw0rWKOUovR0wc6NuWnzm7m2pI-Z24AqM0m86PQw&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA#page=190
- Bierut, M.; Helfand, J.; Heller, S. y Poynor, R. (1975) *Fundamentos del Diseño Gráfico*. 1ed. Ediciones Infinito. <http://carlosrighi.com.br/177/Design%20de%20Produtos/Edugrafologia%20-%20Los%20Mitos%20del%20Dise%C3%B1o%20y%20el%20Dise%C3%B1o%20de%20los%20Mitos%20-%20Papanek.pdf>
- Carmona, R. (2008). Competitividad y retos en la productividad del cluster textilconfección, diseño y moda en Antioquia. *Revista Ciencias Estratégicas*. 16(20), 247-263. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7410/Art%20c3%adculo%203.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Cordoba, C. (2015). Fundamentos del Pensamiento en Diseño. *Revista investigium IRE Ciencias Sociales y Humanas*. 6(2), 38-50. <https://investigiumire.unicesmag.edu.co/index.php/ire/article/view/191>

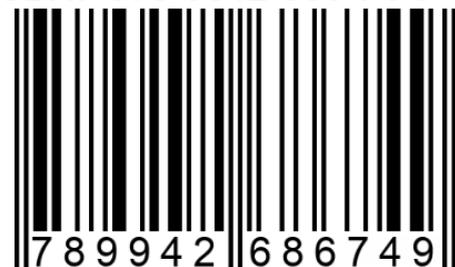


- Jiménez, R. (2019). Análisis del perfil del consumidor millennial para la fidelización de clientes de una tienda virtual, Chiclayo 2018. *Revista científica*. 6(1), 1-1. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/ING/article/view/1078>
- López, A. (2020). *El diseño pensando como arte: Análisis de trajes de pasarela*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/30785/1/L%c3%b3pez%20Adriana.pdf>
- Pardo, D.; Hernandis, B. y Paixao, S. (2013). Perfiles sociales para la moda: la segmentación de mercado como herramienta estratégica en las decisiones de diseño. *Revista ICONOFACTO*. 9(12). 118-135. <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/7340/Perfiles%20sociales%20para%20la%20moda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pérez, C. y Lueque, S. (2018). El marketing de influencia en moda. Estudio del nuevo modelo de consumo en Instagram de los millennials universitarios. *Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación*. 15(10), 255-281. <https://www.e-revistas.uji.es/index.php/adcomunica/article/view/4976/5313>
- Ramírez, N y Saca, V. (2019). *Accesorios de moda: entre la deconstrucción y la identidad*. [Tesis de Pregrado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/29362>



**INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO PELILEO**

ISBN: 978-9942-686-74-9



9 789942 686749

Educación gratuita y de calidad