



NÚCLEO 2: TENSIONES CONTEMPORÁNEAS

# MEMORIAS

DISEÑO DE VESTUARIO - UPB - 2018.01



# INTRODUCCIÓN

## OBJETIVO GENERAL

Abordar un proyecto de diseño del vestir centrado en las tensiones existentes entre las problemáticas sociales, las teorías del diseño de la última década y los diferentes ámbitos de acción profesional de un diseñador de vestuario, para la comprensión de los espacios, agentes, problemas y preguntas, implicados en su concepción y desarrollo en el contexto local y nacional.

# EXPERIENCIA

Durante el semestre nos enfocamos en una problemática que se presentaba a nivel mundial: los desperdicios textiles de la industria textil, centrándolo en el panorama de la ciudad. Además, tuvimos en cuenta las acciones que puede tomar el diseñador en la solución de una problemática, las cuales, también pueden convertirse en oportunidades laborales.

# CONTEXTUALIZACIÓN

## MEGATENDENCIAS

### SOSTENIBILIDAD:

“La sostenibilidad se refiere, por definición, a la satisfacción de las necesidades actuales sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer las suyas, **garantizando el equilibrio entre crecimiento económico, cuidado del medio ambiente y bienestar social**”<sup>1</sup> al lograr este equilibrio, se llega a un **desarrollo sostenible**.

### MODELO DE NEGOCIO:

Descripción de la forma en que cada negocio ofrece sus productos o servicios a los clientes, como llega a ellos y como gana dinero

## CONTEXTO

La industria textil es **la segunda más contaminante del mundo**, justo después de la del petróleo, desde su producción hasta su desuso, tiene grandes impactos en el medio ambiente.

Gran parte de las fibras usadas en la industria actual de la moda, son de poliéster, estas, no solo requieren una gran cantidad de petróleo para su producción, sino que pueden llegar a tardar **más de 200 años para descomponerse**.

El algodón es la fibra que le sigue al poliéster en la industria, pero para producir una prenda con este, son necesarios aproximadamente **5000 galones** de agua y miles de litros de plaguicidas e insecticidas, esto, además de las **modificaciones genéticas de las semillas**, que hacen imposible para los agricultores sembrar sin depender de grandes multinacionales que monopolizan el mercado.



La industria actual de la moda, específicamente el modelo "fast fashion", incita a la compra continua de productos desechables, esta diseñada para que se compre lo máximo posible en un mínimo de tiempo; vivimos en un tiempo de consumo indiscriminado de ropa, compramos 4 veces mas prendas que en los años 90, anualmente se producen 100.000 millones de prendas en el mundo, y se venden 80.000 millones



Además de la velocidad de compra, también esta la velocidad de desecho, la prenda textil se ha convertido en un producto perecedero, ya no dura varios años ni se hereda ni se da a un conocido, esta, solo se vuelve obsoleta; un español puede desechar 12 kilos de ropa al año<sup>2</sup>. ahora, ¿A dónde van a parar todas estas prendas? **Entre el 75 y el 80% de esta va a parar a los vertederos**, en donde pueden llegar a tardar mas de dos siglos en descomponerse.



Las grandes marcas de fast fashion le han apostado a una economía circular, en donde las prendas vuelven a las marcas para que ellas dispongan de ellas, el problema es que la tecnología para el procesamiento de estas prendas es casi nula, deben ser transportadas grandes distancias, usando **cientos de toneladas de combustible**, para llegar a lugares de selección, en donde parte es repartida a países del tercer mundo, donde terminan acumuladas en gigantescas montañas de ropa, ya que estos tampoco quieren comprarla usada. Y otra parte es procesada para relleno de cojinerías y colchones.



# PERSONAS INVOLUCRADAS

## EMPRESAS DEL FAST FASHION

Son las causantes de la sobre producción de ropa, del malgasto de recursos y de la contaminación química del agua y las tierras.

Presentan una falsa pantalla de "sostenibilidad" con campañas como "close the loop" de H&M, pero no hacen nada en cuanto a la producción.

## CONSUMIDORES

Los usuarios apoyan cada vez más a las empresas productoras, comprando de manera desbordada.

Estos son los responsables de la mala disposición de los residuos, al tirar las prendas a la basura, no reciclarlas y en lugar de alargar su vida útil, la disminuyen, tirándolas sin haberlas siquiera usado lo suficiente.

# SENS-LABS

Se realizaron una serie de ejercicios en donde se hacían propuestas rápidas para darse solución a la problemática general, observándola desde diferentes perspectivas.

## CAUSAS E IMPACTOS

<b>Socioculturales</b> Desconexión de la realidad gracias a la tecnología Inercia tecnológica Importancia	<b>Económico</b> Creencia en que otras formas de innovación dejan de ser rentables Creencia en que el desarrollo agride el medio ambiente y es de difícil inversión Generación de desempleo gracias a la tecnología de punta	<b>Tecnológicos</b> Tecnología de punta, como "turba" fuente de cambio Poco avances en tecnología de escalonamiento	<b>M. ambientales</b> Creencia en que el desarrollo agride el medio ambiente y es de difícil inversión Generación de alternativas de sostenibilidad a través de la sostenibilidad ambiental
--	---	---	---

## VÍAS ESPECULATIVAS

### 1

El textil de moda está del todo por hacer. El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

**ESTÉTICA**  
 Hay que pensar en el diseño de la moda como un arte que se produce en un momento de la vida humana. El diseño de la moda es un arte que se produce en un momento de la vida humana. El diseño de la moda es un arte que se produce en un momento de la vida humana.

**MATERIALES**  
 El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

**TECNOLOGÍAS**  
 El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

### 2

Con el tiempo, la industria de la moda se ha convertido en una industria de la moda. La industria de la moda se ha convertido en una industria de la moda. La industria de la moda se ha convertido en una industria de la moda. La industria de la moda se ha convertido en una industria de la moda.

**ESTÉTICA**  
 Hay que pensar en el diseño de la moda como un arte que se produce en un momento de la vida humana. El diseño de la moda es un arte que se produce en un momento de la vida humana. El diseño de la moda es un arte que se produce en un momento de la vida humana.

**MATERIALES**  
 El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

**TECNOLOGÍAS**  
 El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

### 3

La tecnología de punta sigue siendo la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

**ESTÉTICA**  
 Hay que pensar en el diseño de la moda como un arte que se produce en un momento de la vida humana. El diseño de la moda es un arte que se produce en un momento de la vida humana. El diseño de la moda es un arte que se produce en un momento de la vida humana.

**MATERIALES**  
 El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.

**TECNOLOGÍAS**  
 El problema de la moda es que se produce la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh. Los países de origen de la moda son los que producen la mayor parte de la producción de la industria del textil en China, India y Bangladesh.



12

# VÍAS ESPECULATIVAS

en este ejercicio, se miro la problematica desde unas vías especulativas, es decir posibles escenarios del futuro, estos no debian ser realistas u optimistas necesariamente.

se proponen 3 escenarios en donde el plástico o el poliéster es protagonista, se agota y convierte en un objeto precioso o se olvida por completo gracias a la vuelta al campo en busca de fibras.

Páginas  
 Capas  
 Vínculos  
 Trazo  
 Color  
 Bibliotecas CC  
 Carácter  
 Párrafo  
 Estilos de carácter  
 Estilos de párrafo  
 Muestras



## DISEÑO CRÍTICO:

### DESIGNACIÓN GENERAL

Definición y el planteamiento y propósito de las actividades de diseño. Definición clara de los objetivos y la metodología a utilizar para lograrlos. Definición clara de los recursos y el presupuesto.

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

### ESTÉTICO-COMUNICATIVO

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

### FUNCION

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

### LEGOPRODUCTIVO

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

## PERFORMANCE

1. **ESTÉTICO-COMUNICATIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

2. **FUNCION**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

3. **LEGOPRODUCTIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

4. **ESTÉTICO-COMUNICATIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

5. **FUNCION**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

6. **LEGOPRODUCTIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

# ENFOQUES DEL DISEÑO

en este ejercicio, estábamos mirando la problemática a través de los enfoques del diseño.

en este caso se eligió el diseño crítico y el diseño para la transición; la primera propuesta es una protesta en contra del modelo "fast Fashion". La segunda propuesta es una manera optimizada de hacer el upcycling de prendas, en este punto comenzamos a encaminar el proyecto.

## DISEÑO PARA LA TRANSICIÓN: "UPPER CYCLE"

### DISEÑO GENERAL

**UPCYCLE**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

**ESTÉTICO-COMUNICATIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

**FUNCION**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

**LEGOPRODUCTIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

**ESTÉTICO-COMUNICATIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

**FUNCION**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

**LEGOPRODUCTIVO**  
El diseñador debe tener en cuenta el contexto del proyecto y el medio en el que se va a desarrollar.

## SENSE LAB 3

conectar, explorar y comprender mejor

### ¿CUALES SON LAS ACCIONES DE LOS DISEÑADORES?

- Investigar un mercado
- Definición de objetivos
- Generar estrategias más creativas
- Validar la efectividad de los proyectos
- Implementar, etc.

### ¿QUE TIPO DE SERVICIOS O PRODUCTOS SE PUEDEN DESARROLLAR?

- Programas
- Plataformas digitales para redes sociales
- Aplicaciones móviles
- Plataformas de gestión de proyectos
- Plataformas y herramientas de diseño
- Servicios

### ¿CON QUE OTRAS ÁREAS DEL CONOCIMIENTO TRABAJA EL DISEÑADOR?

- Programación
- Comunicación
- Psicología
- Negociación
- Marketing
- Negocios internacionales
- Estadística

### ¿CUALES SON LAS ACCIONES DE LOS DISEÑADORES?

- Diseño de interfaces
- Investigación de usuarios y comportamiento de usuarios
- Definición de los objetivos de los servicios (UX/UI/USABILITY)
- Prototipado
- Validación de prototipos
- Plan de la experiencia de usuario
- Plan de la estrategia de comunicación de marca

## SENSE LAB 3

conectar, explorar y comprender mejor

### ¿QUE TIPO DE SERVICIOS O PRODUCTOS SE PUEDEN DESARROLLAR?

- Plataformas digitales para redes sociales
- Aplicaciones móviles
- Plataformas de gestión de proyectos
- Plataformas y herramientas de diseño
- Servicios

### ¿CON QUE OTRAS ÁREAS DEL CONOCIMIENTO TRABAJA EL DISEÑADOR?

- Programación
- Comunicación
- Psicología
- Negociación
- Marketing
- Negocios internacionales
- Estadística

#### Personaje

Empresas que tienen una idea de negocio enfocada en el Social Media con una comunicación más cercana a sus usuarios, incusas y snobs.

ej: las historias de una empresa, el comportamiento de sus usuarios, etc.

#### Personaje

Diseñadores responsables de los procesos de producción con mirada a la sustentabilidad, haciendo en cuenta la utilización de materia prima y diseño de esto, los procesos de construcción (soil) pensando en los diferentes vertidos de una zona urbanizada.



En la empresa Star Me, se busca que los usuarios tengan una experiencia de modo star y snobs y también la calidad de los servicios que se ofrecen. Se busca que los usuarios tengan una experiencia de modo star y snobs y también la calidad de los servicios que se ofrecen. Se busca que los usuarios tengan una experiencia de modo star y snobs y también la calidad de los servicios que se ofrecen.

#### OBTENCIÓN DE MATERIA PRIMA

La materia prima que se utiliza para la producción de los productos se obtiene de diferentes fuentes, como el reciclaje de residuos, el uso de materiales naturales, etc.

#### PRODUCCIÓN

La producción de los productos se realiza en un proceso que involucra diferentes etapas, como el diseño, el desarrollo, la fabricación, etc.

#### ESTÉTICO

Los productos se diseñan con un enfoque estético que busca atraer a los usuarios y mejorar su experiencia de uso.

#### CONSTRUCCIÓN

El proceso de construcción de los productos se realiza en un proceso que involucra diferentes etapas, como el diseño, el desarrollo, la fabricación, etc.

#### DESCHOS

Los desechos generados durante el proceso de producción se gestionan de manera responsable, buscando reducir su impacto ambiental.

#### ¿Innovación lo necesitan?

Una empresa innovadora que invita a los usuarios a hacer compras conscientes como muchas veces las compras que hacemos son compulsivas, costosas e incluso en algunas ocasiones perjudiciales.



En la industria de la construcción, se buscan materiales sostenibles que permitan reducir el impacto ambiental de los edificios. Se busca que los edificios sean más eficientes y saludables para los usuarios.

#### PERO ¿VALE LA PENA PARA CONSERVAR LOS RECURSOS?

El uso de recursos sostenibles en la producción de los productos puede ser más costoso, pero a largo plazo puede ser más beneficioso para el medio ambiente y la salud de los usuarios.

#### CONTRIBUCIÓN DE LAS EMPRESAS

Las empresas pueden contribuir a la sustentabilidad de diferentes maneras, como reduciendo su huella de carbono, utilizando materiales sostenibles, etc.

#### CONCLUSIONES

El uso de recursos sostenibles en la producción de los productos puede ser más costoso, pero a largo plazo puede ser más beneficioso para el medio ambiente y la salud de los usuarios.

#### ZERO WASTE

El objetivo de la producción de los productos es lograr un nivel de cero residuos, reduciendo el impacto ambiental de la producción.

en este ejercicio, se miro la problemática desde los campos de acción del diseñador, al haber encaminado un poco más el problema, nos enfocamos en el la creación de modelos de negocio sostenibles.

# PROBLEMÁTICA ESPECÍFICA

Se generan grandes cantidades de desperdicios en las empresas de confección, gracias al sistema de patronaje y corte tradicional que no logra el mayor aprovechamiento del textil.

# PREGUNTAS

Realizamos unas preguntas que ayudaban a darle enfoque al proyecto, a mirar diferentes opciones y caminos por el cual se podía encaminar

## PREVIO A LA CONSTRUCCION:

¿Qué consciencia existe sobre el desperdicio de residuos en la fabricación de prendas, en las empresas locales?

¿Qué otros procesos de construcción y adquisición de materia prima se generan a partir del desarrollo de textiles a partir de reciclaje?

¿Qué factores comienzan a ser relevantes en la construcción de un textil cuando se tiene en cuenta el mayor aprovechamiento de este?

## CONSTRUCCION DEL TEXTIL:

¿Qué otros elementos del medio ambiente se ven implicados al generar nuevas formas de construcción y diseños de textiles?

¿Qué impacto tendría el desarrollo de textiles a partir de desechos textiles

con el medio ambiente?

¿Qué impacto tiene la construcción de textiles a partir de desechos, en la industria del desarrollo textil?

CONSTRUCCION DE LA PRENDA:

¿Qué iniciativas o conocimiento existe sobre el patronaje zero waste en medellin y colombia actualmente?

¿Qué impactos tiene el patronaje Zero Waste (mayor aprovechamiento del textil) en los gastos (economía) de una empresa de confección y como estos puede incentivar a cambiar sus dinámicas tradicionales de patronaje?

# JUSTIFICACIÓN

Es necesario combatir esta problemática ya que el textil es producto que demora varios años en degradarse, por lo tanto, se necesita buscar otra alternativa de utilidad, que simplemente desechar los textiles y que sigan contaminando. El patronaje Zero waste ha sido un campo en el cual se ha indagado poco; en Colombia, especialmente en Medellín este no está muy desarrollado, lo que nos permite poner esta idea en marcha e indagar sobre esta, al igual que el desarrollar textiles a partir de retazos para generar nuevas prendas y así crear un concepto que aún no ha sido desarrollada local.

# IDEA DE PROYECTO

Un modelo de negocio que pretende minimizar el impacto que genera la industria en el medio ambiente, con la creación de bloques de textil hechos a partir retales, que tiran las empresas de confección, y la generación de prendas que no generen más desperdicios, desarrolladas con un tipo de patronaje de cero residuos

# PERSONAS INVOLUCRADAS

1. Empresas de confección: que generan residuos textiles.
2. Diseñadores textiles: que reutilicen residuos para la creación de nuevos textiles de manera sostenible.
3. Diseñadores y patronistas: que puedan implementar el patronaje Zero waste.
4. Usuarios finales: en los que se pueda generar una consciencia en cuanto al consumo lento y responsable y que estén dispuestos a consumir productos producidos responsablemente y sostenible.

# ESTUDIO DE CASO

Los estudios de caso fueron fundamentales para plantear objetivos en las investigaciones que se querían realizar y tener claro con que personas se iba a tratar específicamente. Para esto se escogieron como fuentes de información tres empresas, dos de estas son marcas de diseñador, una se basa en el patronaje zero waste, otra tiene como objetivo recolectar retales de tela para realizar bolsos y por último esta tiene como propósito la reutilización de textiles generando nuevos usos.

Una de las empresas fue Frau-Lamb esta marca es de una diseñadora llamada Ingrid Cordero radicada en Costa Rica esta nace de la preocupación que le genera todo el desperdicio que causa la industria de la moda, por medio de su empresa de patronaje cero residuos quiere lograr crear en las personas una consciencia de consumo sostenible y amigable con el medio ambiente. La segunda marca es Anastasia, creada por una diseñadora colombiana lla-

mada María Del Mar Jaramillo, realiza bolsos partiendo de los desechos de tela con un diseño único y sostenible, dándole a estos retales desperdiciados un nuevo uso. Finalmente, Riochevi es una compañía que se dedica a la compra de desperdicios de textil generando nuevos productos con diferentes usos, como rellenos, hilaturas, no tejidos y acolchados.

# TRABAJO DE CAMPO

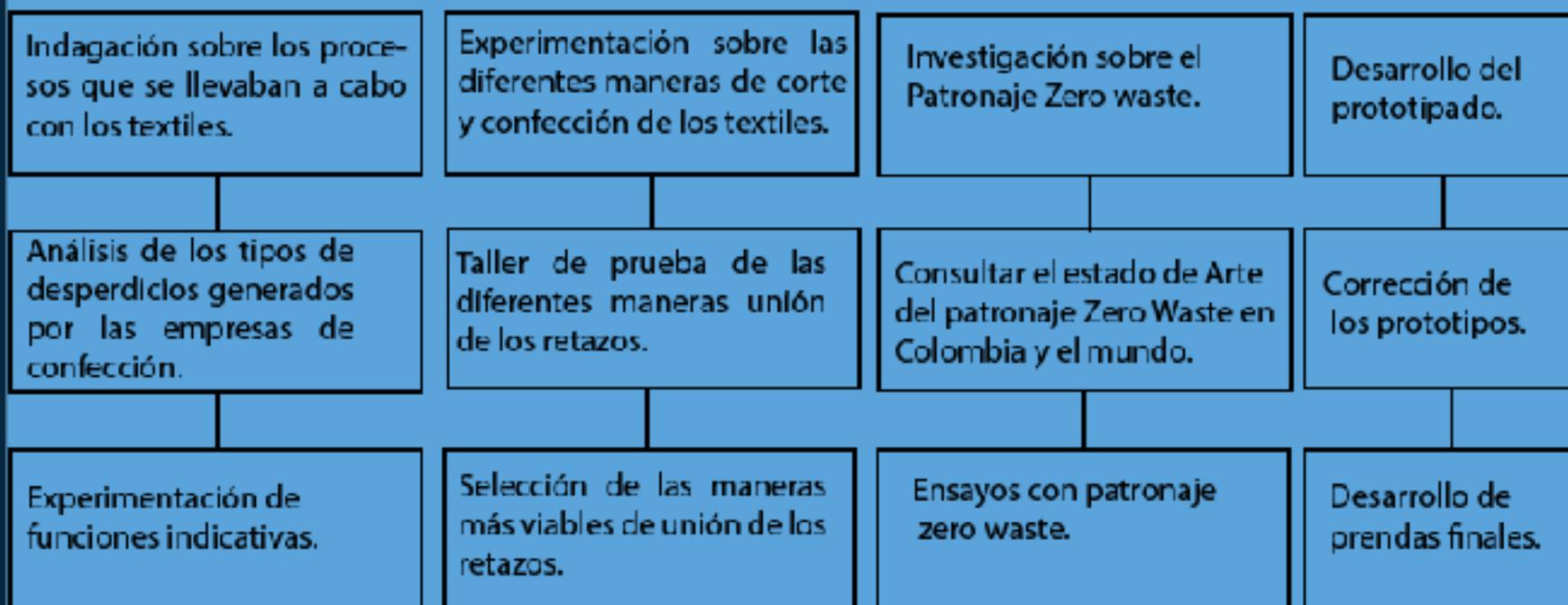
En la primera etapa se decidió realizar una investigación previa, para tener ciertos conocimientos acerca del tema que se va a tratar, indagamos sobre los procesos que se llevaban a cabo con los retazos de textil. Se realizó una visita a una empresa de confección la cual genera gran cantidad de desperdicios, para evaluar cómo se originan estos, tener una idea de a dónde van y que otros usos se pueden generar. En conjunto se realizó una búsqueda de información

acerca del patronaje zero waste por medio de libros digitales y personas expertas en este tema, que nos brindaran todo su conocimiento desde su experiencia en dicho campo. También se desarrolló una breve investigación de que personas han implementado el método en Medellín y se llegó a la conclusión de que es nula la experimentación con este tipo de patronaje en Medellín.

Otro punto primordial en este trabajo de campo fue la construcción de los textiles, realizamos una investigación y se consultó con expertos sobre las mejores maneras de unión de los retazos y se decidió realizar un taller en donde los invitados proponen diferentes maneras de unión de estos, con esto, se analizaron las más viables y se escogieron para aplicar en el proyecto.

# CRONOGRAMA

Cronograma de actividades



# HERRAMIENTAS

Este punto fue esencial en el proyecto, ya que partiendo de las herramientas que se utilizaron para recoger la información, se realizaron los análisis respectivos que nos ayudaron a guiar nuestro proyecto y llegar al producto final.

# IDEACIÓN

## 1. DESARROLLO DEL TEXTIL

### 1. DESARROLLO DEL TEXTIL A PARTIR DE LA EMPRESA:

- \* revisar inventario de la empresa
- \* elegir retazos que pueden ser útiles
- \* realizar estudio de diseño con la empresa, para determinar una carta de color
- \* clasificar los retazos de acuerdo con la carta de color
- \* definir método de corte de los retazos según el estudio de diseño
- \* definir método de construcción

- \* hacer prototipos, pruebas y presentarlos al cliente

### 2. DESARROLLO DE TEXTILES A PARTIR DE RESIDUOS DE CONFECCIÓN:

- \* recolectar residuos de diferentes empresas de confección
- \* clasificar los residuos por tamaños
- \* realizar estudio de tendencias para definir una carta de color y texturas
- \* definir métodos de corte según las tendencias
- \* definir métodos de construcción a partir de las tendencias

- \* hacer prototipos y pruebas
- \* desarrollar colección de textiles

## 2. PATRONAJE ZERO WASTE

### 1. ESTUDIO DEL PATRONAJE PARA DETERMINAR CARACTERISTICAS DEL TEXTIL

- \* estudio de las siluetas de las prendas
- \* desarrollo de los patrones zero waste
- \* análisis del escalado de prendas
- \* definir el ancho del patrón
- \* definir ancho de la tela

### 2. DESARROLLO DE PATRONAJE ZERO WASTE PARA PRENDAS DEPORTIVAS:

- \* estudio de diseño de la marca para definir su estilo
- \* estudio de los patrones de prendas deportivas
- \* desarrollo del patronaje zero waste de las prendas
- \* prototipado de las prendas
- \* corrección y desarrollo final de las prendas

### 3. OTROS USOS

#### 1. DESARROLLO DE ROPA DE HOGAR Y MOBILIARIO CON LOS TEXTILES DESARROLLADOS:

- \* presentación de la colección de textiles
- \* análisis de la ropa de hogar a desarrollar
- \* elección de características del textil (largo, ancho)
- \* elección de los procesos del textil por parte del cliente (corte y confección)
- \* desarrollo del textil
- \* desarrollo de los productos de hogar

### 4. MANERAS DE COMERCIALIZACIÓN

#### 1. DESARROLLO DE COLECCIONES PARA OFRECER A LOS CLIENTES:

- \* recolección de residuos
- \* estudio de tendencias
- \* definir carta de colores y texturas
- \* definir corte y confección a partir de las tendencias
- \* desarrollar una colección de textiles para la temporada
- \* ofrecer los textiles a los diferentes clientes

## 2. DESARROLLO DE LOS TEXTILES A PARTIR DE UNA COCREACIÓN DE DISEÑO

- \* recolección de los residuos
  - \* estudio de diseño a partir de la marca del cliente, que brinde información sobre la identidad de esta, en colaboración con los diseñadores de la marca
  - \* definir carta de colores y texturas
  - \* definir corte y confección del textil a partir del estudio de diseño
- desarrollo de los textiles únicos para el cliente

# OPORTUNIDADES

De los subproblemas surgieron tres oportunidades de encaminar el proyecto las cuales fueron, comercializar textiles hechos de retazos para ropa de hogar, mueblería, camas, entre otros. Otra de las propuestas encontradas fue realizar un textil hecho de retazos para crear prendas deportivas con patronaje "zero waste", está se propuso con la intención de ser un reto, ya que, con este patronaje desde lo investigado, las prendas no suelen ajustarse al cuerpo. Finalmente, la oportunidad que se eligió llevar a cabo en nuestro proyecto fue trabajar en colaboración con

las empresas que generan estos desperdicios y darles un nuevo uso, se hace un desarrollo del textil y se definen sus características de tamaño partiendo del patronaje para el mayor aprovechamiento del textil y por último se crean prendas según la ideología de la marca o empresa.

# PRE PROTOTIPADO

Se realizo un taller en el cual se hicieron combinaciones de las tipologías vestimentarias, de este ejercicio sacamos las siguientes combinaciones:

## 1. Formal-Deportivo:

Encontramos que las prendas formales son elegantes, ajustadas al cuerpo y discretas. A su vez las deportivas son cómodas, flexibles y ajustadas al cuerpo. Por medio del textil que componen las prendas deportivas logramos dar ajuste a las prendas formales, generando comodidad a la prenda formal.

## 2. Ropa interior- Casual:

De la ropa interior analizamos que son, seguras, dan soporte y ajuste al cuerpo. Y las casuales son cómodas, de fácil acceso, cierre, sostén y prácticas. Por medio de la ropa interior le dimos un ajuste y seguridad a la prenda casual.

## 3. Casual- Clínico:

Las prendas casuales son cómodas, de fácil acceso, cierre, sostén y prácticas. El vestuario clínico es de fácil acceso y genera un ahorro de insumos. De esta combinación se logro una prenda casual y versátil con una bata clínica.

Con este ejercicio se lograron analizar nuevas posibilidades de construcción y se observaron las probabilidades de combinación entre las diferentes tipologías del vestuario, es decir, se analizó de que maneras pueden funcionar entre sí.

# AUTO EVALUACIÓN

## DEL CURSO

1. ¿Fue coherente el manejo del tiempo planteado por el curso, para cada una de las fases del proceso?

Sí, cada fase encamino cada vez más nuestro proyecto, cada una fue fundamental para evolucionar y lograr darle avances de vital importancia al proyecto.

2. ¿Lograron las actividades planteadas, responden de manera clara y consistente con mi proyecto específico?

Sí, cada una de las actividades propuestas a lo largo del semestre nos dieron el conocimiento necesario para alcanzar cada etapa del proyecto y lograr encaminarlo hacia algo más específico logrando avanzar de manera

satisfactoria.

3. ¿Fue claro, oportuno y acertado el direccionamiento dado por los docentes encargados del curso, para cada uno de los proyectos?

En general, las asesorías fueron enriquecedoras para lograr los avances del proyecto y llegar de manera clara a cada paso del proceso.

4. ¿Fueron claros y coherentes los contenidos del curso y estuvieron acordes con el desarrollo del proyecto?

Sí, las actividades realizadas en el curso, fueron muy necesarias, ya que de estas logramos sacar nuestra idea específica del proyecto y en cada uno lograr avances fundamentales para la realización de este.