

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN

Enrique Guzmán y Valle

Alma Máter del Magisterio Nacional

FACULTAD DE TECNOLOGÍA

Escuela Profesional de Tecnología del Vestido



MONOGRAFÍA

**Diseño, patronaje y proceso de confección de ropas deportivas para varones
en tejido plano**

Examen de Suficiencia Profesional Res. N° 0399-2017-D-FATEC

Presentada por:

Curasi Pari, Cinthia Rosmeri

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación

Especialidad: Tecnología del vestido

Lima, Perú

2017

MONOGRAFÍA

Diseño, patronaje y proceso de confecciones de ropa deportiva para varones en
tejido plano

Designación de Jurado Resolución N° 0399-2017-D-FATEC

Dra. Vidal Pozo, María Marina
Presidente

Dra. Alfaro Saavedra, Maura Natalia
Secretario

Dra. Valenzuela Rodríguez, María Angélica
Vocal

Dedicatoria

A mis padres, gracias a su confianza y fe
en mí; a mis profesores por la enseñanza,
gracias a ellos es que logro ser mejor
cada día.

Índice de contenidos

Hoja de firmas de jurado	ii
Dedicatoria	iii
Índice de contenidos	iv
Lista de tablas	vii
Lista de figuras	viii
Resumen	xii
Introducción.....	xii
Capítulo I. Generalidades de la ropa deportiva en tejido plano de varón	13
1.1 Tejido plano.....	13
1.1.1 Urdimbre y trama	14
1.1.2 Diseño textil	14
1.1.3 Los ligamentos simples fundamentales.....	16
1.1.4 Tafetán o plano.....	16
1.1.5 Sarga.....	17
1.1.6 Satén o raso.....	18
1.1.7 Ligamento compuesto o dobby	19
1.1.8 Sentido del ligamento.....	20
1.1.9 Análisis de tejidos	22
1.1.10 Gramaje	22
1.2 Diferencia entre un tejido punto y plano.....	22
1.3 Evolución de la ropa deportiva	24
1.4 La tecnología en la ropa deportiva.....	27

1.5 Deportes con ropa deportiva de varones en tejido plano.....	33
Capítulo II. El diseño de la ropa deportiva en tejido plano para varón.....	41
2.1 Diseñadores dedicados a la ropa deportiva	41
2.1.1 Kenzo.....	42
2.1.2 Stella McCartney	42
2.1.3 Tory Burch.....	43
2.1.4 Ricardo Tisci para Nike	44
2.2 El diseño de ropa deportiva de varón en tejido plano.....	45
Capítulo III. Patronaje de ropa deportiva en tejido plano.....	53
3.1 Segundo Senati	53
3.1.1 Casaca deportiva de varón en tejido plano.....	53
3.1.2 Buzo deportivo de varón en tejido plano.....	61
3.2 Segundo Alarcón.....	63
3.3 Segundo Chiscul	67
3.3.1 Trazado para la casaca	67
3.3.2 Trazo delantero.....	67
3.3.3 Trazo para el pantalón (buzo)	70
3.4 Patronaje de ropa deportiva.....	75
3.4.1 Clasificación de patronaje	75
3.4.2 Origen de las tallas industriales.....	76
3.4.3 Antropometría de ropa deportiva para escalar.....	77
3.4.4 Almacenaje de patrones	78
3.4.5 Materiales y herramientas de trabajo.....	79
3.4.6 Condiciones para el molde	84
3.4.7 Codificación	84
3.4.8 La seguridad del almacén.....	87
3.5 Control de calidad del patronaje de ropa deportiva.....	88

3.5.1	Lista de chequeo	88
3.5.2	Verificación tela.....	89
3.5.3	Elaboración de trazo en papel.....	90
3.5.4	Extendido de tela.	91
3.5.5	Tipos de extendido.....	92
3.5.6	El corte.....	94
3.5.7	Procesos iniciales para cortear en plano.	99
Capítulo IV. Confección de ropa deportiva en tejido plano para varones.....		102
4.1	La industria de la confección.....	102
4.1.1	Previo a la confección.....	104
4.1.2	Momento de la confección.	104
	Sesión de aprendizaje	106
	Conclusiones y recomendaciones.....	164
	Referencias	165
	Apendices A	167
	Apendices B.....	170
	Apendices C.....	185

Lista de tablas

Tabla 1. Ficha de desarrollo de la casaca deportiva para caballero.....	49
Tabla 2. Ficha de desarrollo del pantalón deportivo para caballero.....	51
Tabla 3. Procedimiento de casaca.....	63
Tabla 4. Procedimiento de manga.....	64
Tabla 5. Procedimiento del buzo.....	65
Tabla 6. Codificación por género	84
Tabla 7. Codificación por modelo	85
Tabla 8. Codificación para molde patrón.....	85
Tabla 9. Codificación para moldes derivados.....	86
Tabla 10. Ficha técnica de costura.....	105

Lista de figuras

Figura 1. Tejido plano en una prenda formal de vestir.....	13
Figura 2. La figura muestra la representación de la urdimbre y trama	14
Figura 3. La figura muestra el ligamento representado en un plano en cuadrículas.....	15
Figura 4. La figura ilustra la estructura del tafetán	16
Figura 5. La figura ilustra la estructura de la sarga.....	17
Figura 6. La figura ilustra la estructura del satén o raso.	18
Figura 7. La figura ilustra la estructura del ligamento compuesto listado.....	19
Figura 8. La figura ilustra la estructura del dobby que es común para adornos.	20
Figura 9. La figura ilustra la orientación de un ligamento en sentido "S"	20
Figura 10. La figura ilustra la estructura de un tejido en mismo sentido.....	21
Figura 11. Se ilustra la estructura del pasado, picado, ligamento, urdimbre y trama	21
Figura 12. La figura ilustra cómo está compuesta la estructura tafetán.....	23
Figura 13. La figura ilustra la estructura de las telas hechas con tejido punto.	24
Figura 14. La figura ilustra una representación del deporte en la antigüedad	25
Figura 15. La figura ilustra al atleta Ron Hill en la maratón.	27
Figura 16. Se ilustra una prenda hecha por científicos confines deportivos.....	32
Figura 17. La imagen muestra lo que vendría a ser una ropa deportiva futurista.....	32
Figura 18. La figura muestra como es un atuendo estándar del deporte del box.....	34
Figura 19. La imagen se observa el atuendo estándar del deporte de las artes marciales....	35
Figura 20. En la imagen se puede observar el atuendo estándar del Hocke y sobre hielo. ..	36
Figura 21. En la figura se ilustra como es el atuendo usado en el motocross.....	37
Figura 22. En la figura se observa como es el atuendo usado en las carreras de autos.	38

Figura 23. En la figura se ilustra las prendas que generalmente se usan en el golf.....	39
Figura 24. En la imagen se observa como es el atuendo estándar usado para escalar.....	40
Figura 25. Diseño de Kenzo.	42
Figura 26. Diseño de Stella McCartney.....	43
Figura 27. Diseño de Tory Burch.	44
Figura 28. Diseño de polo de Jeremy S. para Adidas.	45
Figura 29. Diseño de tenis de Jeremy S. para Adidas.....	45
Figura 30. Ficha técnica de diseño.....	48
Figura 31. Estructura 1er imagen.....	54
Figura 32. Estructura 2da imagen.....	55
Figura 33. Estructura 3ra imagen.....	56
Figura 34. Estructura 4ta imagen.....	57
Figura 35. Estructura 5ta imagen.....	58
Figura 36. Estructura 6ta imagen.....	59
Figura 37. Estructura 7ma imagen.....	60
Figura 38. Plano de espalda y delantera	64
Figura 39. Plano de manga	65
Figura 40. Plano del buzo.	66
Figura 41. Trazo delantero de casaca.....	67
Figura 42. Trazo de manga de casaca	70
Figura 43. Trazado del buzo parte delantera.....	72
Figura 44. Trazado del buzo parte trasera.....	74
Figura 45. Herramientas de trabajo 1.....	79

Figura 46. Tipos de reglas 1.....	80
Figura 47. Tipos de reglas 2.....	81
Figura 48. Tipos de reglas 3.....	82
Figura 49. Herramientas de trabajo 2.....	83
Figura 50. Molde cortado.....	88
Figura 51. Telas disponibles para su uso.....	89
Figura 52. Proceso de la elaboración de trazo en papel.....	90
Figura 53. Proceso de extendido de la tela.	91
Figura 54. Proceso de extendido Cara-cara	92
Figura 55. Proceso de extendido Cara arriba.....	93
Figura 56. Proceso de extendido Zig-Zag.....	94
Figura 57. Proceso del corte de las telas.....	95
Figura 58. Proceso del empaquetado de los cortes	96

Resumen

Este trabajo se ha realizado buscando información de los autores:

José Cortez, Chía Véneto, Senati, manual del docente, Morales Flores, Pavón, Milla

Mostanau, Portela Pruaño, Difoncad, mediante libros, revistas, visitas a talleres en tejido plano como: Nevith SAC, Cupar SAC, recopilándose información sobre la tela plana y la creación de ropa deportiva para varones y las diferentes telas planas de acuerdo al deporte que se practica.

Mediante la información que se ha obtenido por los diversos autores, editoriales, revistas y visitas a talleres, nos permite conocer la gran variedad de telas que existen como el translan, el tafeta, la sarga entre otros, para la confección de ropa deportiva para varones y pueda usarse para la comodidad del deporte.

La información recopilada nos muestra grandes rasgos del diseño, patronaje y confección de ropa deportiva en tejido plano para varón, teniendo como algunos deportes al motociclismo, el golf, el futbol americano, las escaladas, teniendo como resultado el confort del deportista manteniendo la temperatura del cuerpo y permitiendo desplazarse con comodidad.

Introducción

En el milenio pasado los griegos fueron quienes introdujeron al mundo la práctica de los deportes; cabe resaltar que su cultura apreciaba la belleza y la estética de la anatomía humana, por esa razón preservaban tales atributos físicos ejercitando sus cuerpos; dicho esto; la disciplina más practicada fue el atletismo. Sin embargo, en estos tiempos no podemos imaginar que dicho deporte lo realizaban al desnudo.

Gracias a los avances y aportes de innumerables personas, hoy podemos tener la comodidad de vestirnos con prendas adecuadas a cada deporte. La tecnología por su parte ha provisto al sector textil de telares con características especiales para determinados deportes, gracias a ello la industria de ropa deportiva está innovando, mejorando e introduciendo al mercado sus propuestas, las cuales tienen gran aceptación del público masculino.

Capítulo I

Generalidades de la ropa deportiva en tejido plano de varón

1.1 Tejido plano

Llamamos tejido plano a la ejecución del entrecruzamiento de un dúo de hilos lo cual son denominados urdimbre que es longitudinal y transversal que viene a ser el segundo hilo llamado trama.



Figura 1. Tejido plano en una prenda formal de vestir. Fuente: Recuperado de <http://apptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano/>.

1.1.1 Urdimbre y trama.

La urdimbre está formada por un conjunto de componentes que son denominados hilos lo que forman la también llamada urdimbre. La trama de similar forma tiene componentes que reciben el nombre de pasada, por lo consiguiente también es llamado Trama.

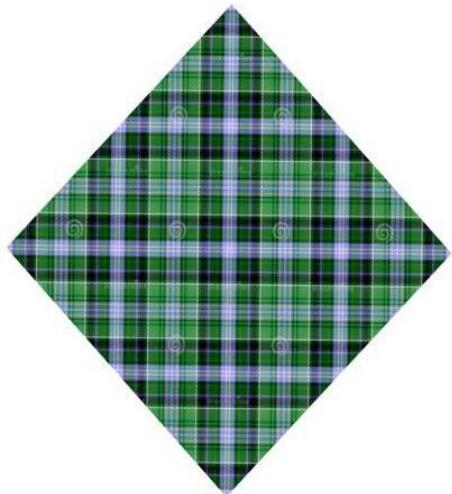


Figura 2. La figura muestra la representación de la urdimbre y trama.

Fuente: Recuperado de <http://aptpperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>

1.1.2 Diseño textil.

El diseño textil tiene como objetivo manejar técnicas las cuales serán utilizadas para fabricar telas a base de pequeñas fibras de hilos, éstas serán utilizadas en diversos campos en la sociedad como en deportistas, desfiles de modas, centros de salud o educativos, etc.

Se tiene que seguir una secuencia en general comenzando por identificar las necesidades, luego es encontrar el sistema correcto para dicha necesidad y por último utilizar los materiales necesarios para la fabricación.

Ligamento. Llamamos ligamento a la representación de cuando los hilos se entrelazan con pasadas para así dando como producto un tejido.

Curso del ligamento. Es la menor cantidad de hebras y de pasadas que se tiene que tener para poder formar el ligamento.

Muestra del ligamento en el hoja cuadrícula. En la imagen 3 se muestran las columnas de cuadrados que representan un hilo, y la fila la pasada. El conteo de hilos comienza desde la izquierda hacia el otro extremo y las pasadas desde la parte inferior hacia la superior.

Muestra del ligamento. Las hebras están figuradas por las columnas y las Pasadas están figuradas las líneas horizontales.

Un Tomado es aquella acción en donde una hebra de urdimbre cruza sobre la Pasada.

Un Tejado es aquello donde una hebra de urdimbre cruza por la parte inferior de la Pasada.

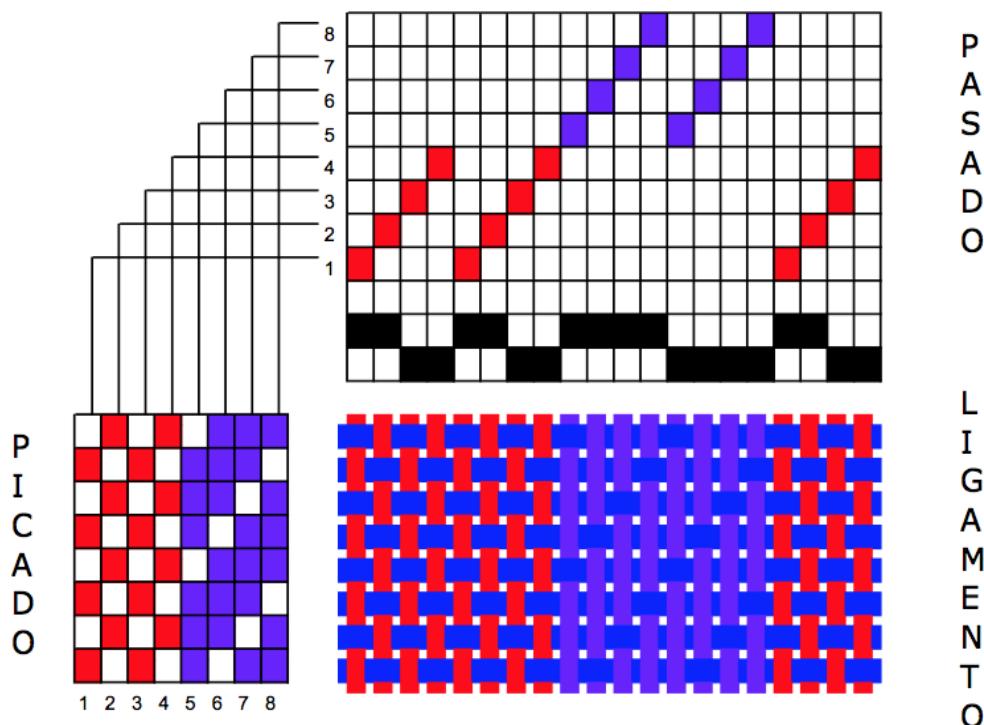


Figura 3. La figura muestra el ligamento representado en un plano en cuadrículas.
Fuente: Recuperado de <http://apptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>.

1.1.3 Los ligamentos simples fundamentales.

Los ligamientos simples y fundamentales son aquellos necesarios para el cimiento e inicio del proceso para el resto, sus principales cualidades son:

1. El de tener un recorrido cuadrado.
2. tener una gradualidad constante.
3. Tener una puntada escalonada en cada hebra y pasada en su recorrido.

1.1.4 Tafetán o plano.

El tafetán es aquella utilizada para la producción de varios tipos de tejidos que van desde la muselina usada en diversos campos profesionales o uso diario de las personas hasta prendas complejas como vestimentas formales u otros.

Cabe resaltar que solo hay un patrón de tafetán, pero eso no impide que se pueda hacer un tejido de diversos tipos según la consistencia de las hebras del trama y urdimbre.

Se considera que el Tafetán es aquella que realiza una especie de crasis aplicado en el contexto textil por lo que tiene un mayor número de puntadas atadas así formando una contextura más apretada que se pueda obtener de una tela.

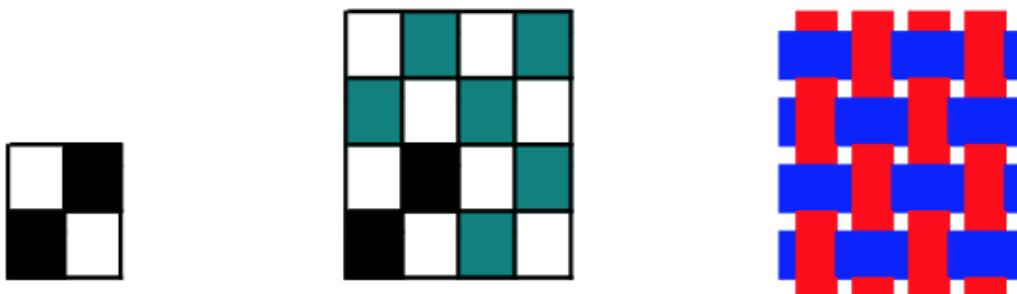


Figura 4. La figura ilustra la estructura del tafetán.
Fuente: Recuperado de <http://aptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>

1.1.5 Sarga.

La figura que muestra la Sarga es esencialmente de manera oblicua realizándose por la urdimbre. Se permuta entre las otras hebras oblicuas para así componer en cierta manera cariles entre los cruces de la trama.

La dirección de la Sarga en su forma oblicua tendrá variación depende del grosor del urdimbre y la trama, de igual forma si ambos tienen un volumen muy similares entonces por lo consiguiente la sarga tendrá una dirección de 45° .

En ocasiones conviene que la diagonal se las sargas sea de derecha a izquierda o viceversa, en estos casos se dice que es en “S” o “Z”. Generalmente se recomienda que la sarga este diagonalmente direccionado del lado zurdo al diestro o contrariamente.

Se puede formar con 3 espacios pero en general es con 6 designándose una sarga de a 3. En la imagen se muestra que los rebotes son de unidad.

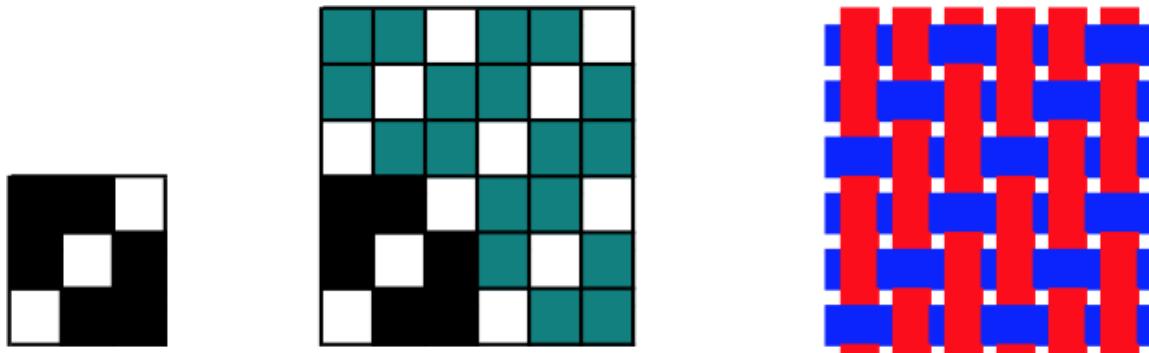
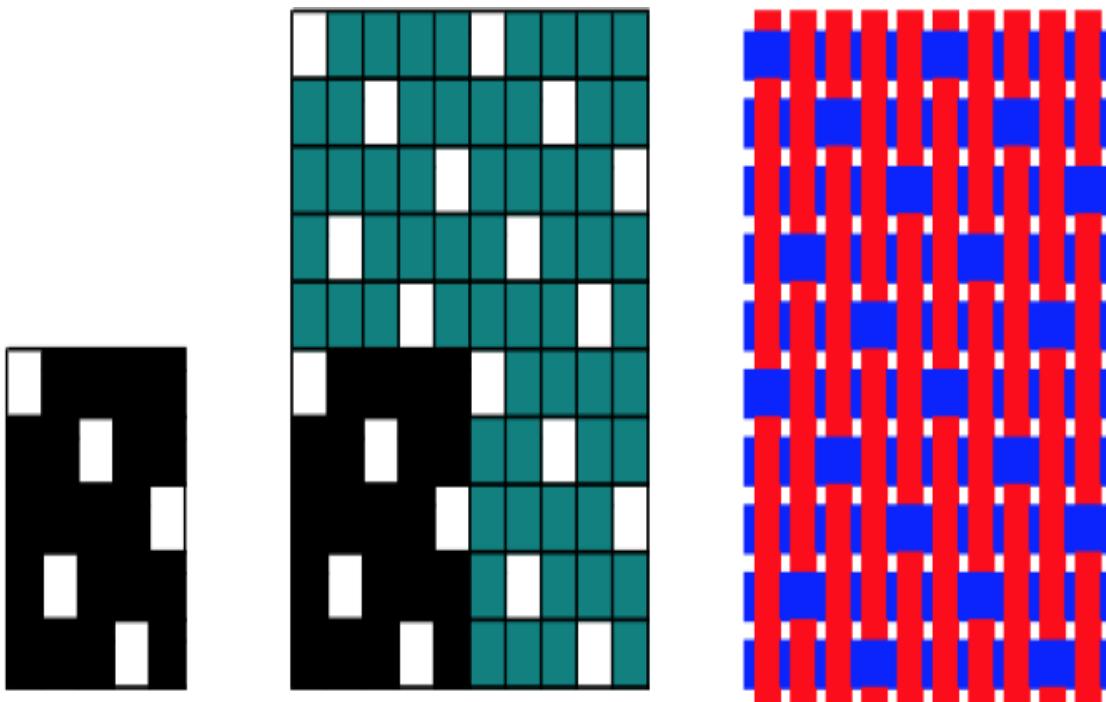


Figura 5. La figura ilustra la estructura de la sarga. Fuente: Recuperado de <http://aptpperu.com/fundamentos-del-diseño-tejido-plano>.

1.1.6 Satén o raso.

El satén es aquel cordón donde sus puntadas graduales tienen rebotes diferentes a 1, por lo tanto en esencia se puede catalogar como variable, invariable e inconcluso. En cada ciclo de la tela se tendrá cruzadas que se cogerán o se soltarán.

Los lienzos con este tipo de textura en general son fabricados con hebras que son refulgentes de distintas tonalidades. El hilván de las hebras acapara casi todo el ámbito de la tela lo que es causado por la refulgente fibra. Este tipo de tejido es denominado una de las lucientes que se manufacturan. El patrón se puede formar desde 5 cuadros y se designa Satén de cinco.



*Figura 6. La figura ilustra la estructura del satén o raso.
Fuente: Recuperado de <http://aptpperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>*

1.1.7 Ligamento compuesto o dobbby.

El dobbby es un conjunto de ligamentos simples, las muestras prácticas de la estructura dobbby es muchas veces muy difíciles o en ciertos casos imposibles, debido a sus puntadas graduales y sus fundamentos evolutivos. Para tener un concepto global para hacer la estructura dobbby, se tiene que trazar de forma total captando efecto que se quiere tener en la tela. En la figura 7 se muestra un ligamento compuesto listado que es formado por un tafetán 1-1 con franjas de una sarga 3-1.

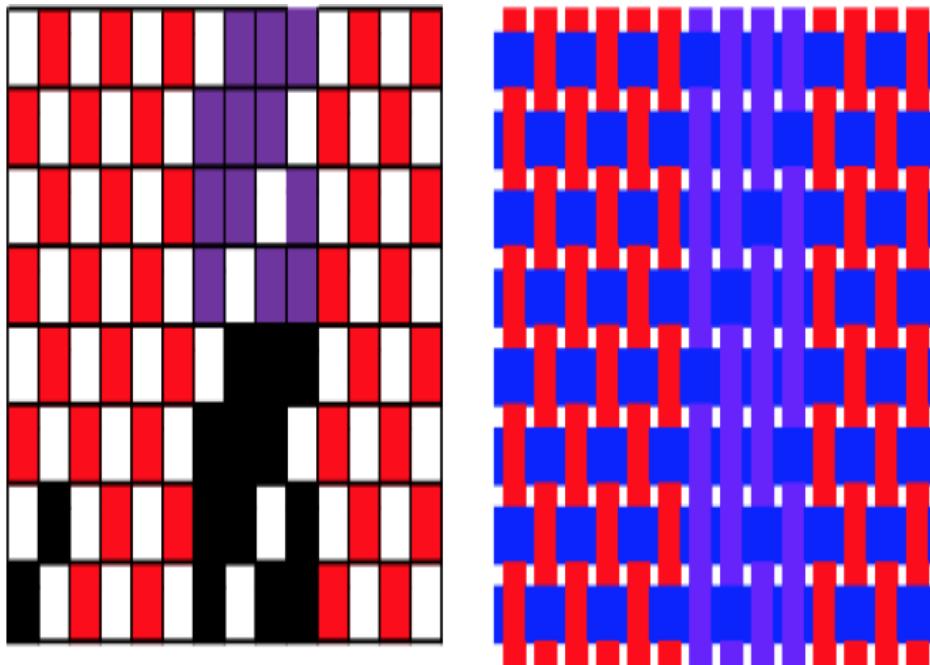


Figura 7. La figura ilustra la estructura del ligamento compuesto listado.
Fuente: Recuperado de <http://aptpperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>

A continuación podemos ver un ligamento compuesto comúnmente utilizado para motivos ornamentales, es crucial que los borden no sean demasiados largos. En cada ciclo, las puntadas que se cogen y dejan de cada hebra es necesario que tengan semejante porción para prevenir que se resbale y al momento de hilar estas hebras no se queden en el aire.

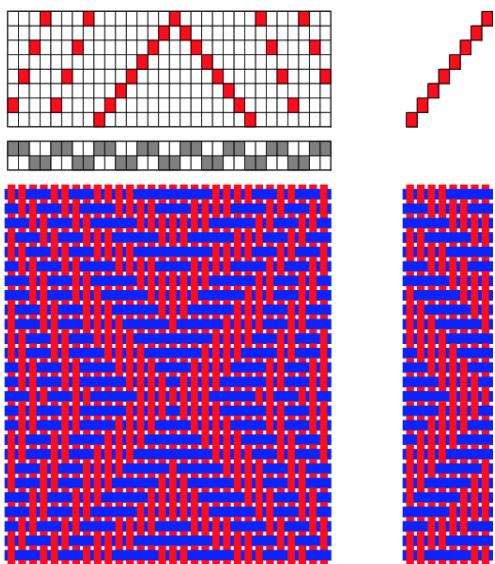


Figura 8. La figura ilustra la estructura del dobby que es común para adornos.

Fuente: Recuperado de <http://apptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano/>

1.1.8 Sentido del ligamento.

Existen 2 formas para la fabricación en la que se le asignará la dirección del hilado y son representados con "Z" o "S", por lo consiguiente cualquiera de estas técnicas van a tener intervención con la apariencia del producto, en la tela.

En la siguiente figura se muestra lo que comúnmente utilizan las empresas, el hilado en general están en sentido "S".

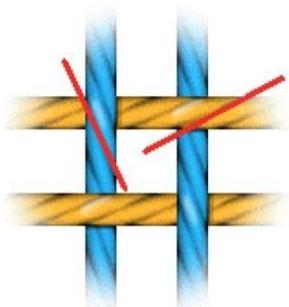


Figura 9. La figura ilustra la orientación de un ligamento en sentido "S".

Fuente: Recuperado de <http://apptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano/>

Cuando la dirección de los hilos están en ángulo recto con los demás hilos, la línea oblicua tiende a verse más marcada y en realce. Pero es recomendable que bien la trama o la urdimbre estén en sentido contrario al igual que en la línea oblicua del ligamento.

En la figura se muestra que ambos hilos están en sentido de una misma dirección, en éste caso la "S", por lo que se podría considerar en tener la línea diagonal en la dirección contraria "Z" de igual forma en viceversa.

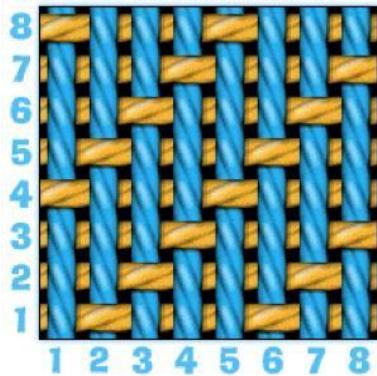


Figura 10. La figura ilustra la estructura de un tejido en mismo sentido.
Fuente: Recuperado de <http://aptpperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>

PASADO	PICADO	LIGAMIENTO	URDIMBRE	TRAMA
Z	Z	Z	S	Z
Z	S	S	Z	S
S	Z	S	Z	S
S	S	Z	S	Z

Figura 11. Se ilustra la estructura del pasado, picado, ligamiento, urdimbre y trama.
Fuente: Recuperado de <http://aptpperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano>

1.1.9 Análisis de tejidos.

Se va a definir análisis como la acción de indagar y observar en este caso los despliegues de tejidos para encontrar todos sus aspectos para así poder tomar acciones de acuerdo a lo que se quiere conseguir como:

- Hacer una fabricación similar a la muestra.
- Hacer modificaciones a algún tejido que tenga un parecido aspecto.

Gracias a estas indagaciones sobre las telas, los diseñadores tienen la oportunidad de enseñar sus competencias, ya que si no se toma en cuenta la composición de estos, no sería posible la creación de diseños y modelos.

1.1.10 Gramaje.

Entendemos por gramaje el calcular la pesantez generalmente del papel, en este contexto se referirá a los tejidos ya que comúnmente es muy utilizado en la organizaciones de tejido. Estas empresas cuantifican los tejidos en gramos, calculan la estructura de las telas que son la urdimbre y la trama clasificando en metro lineal y metro cuadrado. Es muy relevante conocer la pesantez exacta de las telas ya que va a servir para designar los precios, también conocer la cabida en la producción de tejido según la cantidad de metraje y es así como se clasifican en categorías de peso.

1.2 Diferencia entre un tejido punto y plano

El tipo de tejido plano es una técnica mayormente usada y la más común en la fabricación de las hechuras. En las hechuras en plana se tiene la urdimbre la cual será formada

por las fibras colocadas de forma longitudinal y de igual manera los demás hilos continuamente para componer el cimiento para así entretejer las fibras de la trama de forma colateral desde la dirección diestra hacia la zurda y contraria con las fibras de la urdimbre formando una estructura para así dar soporte a la hechura fabricada.

La fabricación más sencilla es con el tafetán así como se muestra en la imagen, las fibras señaladas con el símbolo (1) formadas paralelamente autorizan a la fibra señalada con el símbolo (2) seguir el camino intercaladamente moviéndose de izquierda a derecha alternando los hilos verticales y retornando cumpliendo el ciclo y repitiéndolo para así finalmente crear el producto final que viene a ser la tela.

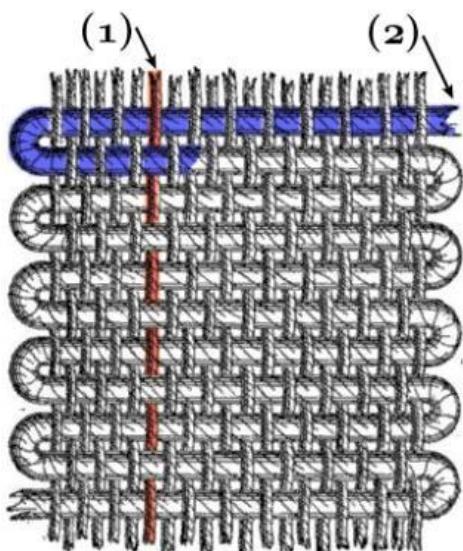


Figura 12. La figura ilustra cómo está compuesta la estructura tafetán.
Fuente: Recuperado de <https://iacolonial.wordpress.com/>(Colonial, 2014).

Se muestra en la figura la estructura del tejido hecha por la urdimbre señalada en color rojizo y la trama con el color violeta.

Por lo siguiente es un hecho que se puede ver que los diferentes tipos de telas como las sargas, tafetanes, etc. son dependientes de la forma del entrelazado.

La diferencia más notoria que tiene la técnica de punto con la plana, es que en la plana como ya se vio anteriormente es necesario el uso de 2 hilos que se entrelazan entre sí para dar

forma a la tela, en cambio en la del punto simplemente se puede utilizar un hilo lo cual se entrelaza entre sí misma dándole un aspecto diferente en la textura de la tela.



La Figura 13. Muestra la estructura de las telas hechas con tejido punto. Fuente: Recuperado de <https://licolonial.wordpress.com>

Cabe mencionar que otra diferencia más relevante entre estos tipos de tejidos es que desde la manipulación del tejido se manifiesta la elasticidad por parte del tejido de punto, a diferencia de la plana que prácticamente no tiene esa elasticidad.

Cabe mencionar que otra diferencia más relevante entre estos tipos de tejidos es que desde la manipulación del tejido se manifiesta la elasticidad por parte del tejido de punto, a diferencia de la plana que prácticamente no tiene esa elasticidad.

1.3 Evolución de la ropa deportiva

Las primeras actividades llamadas deporte se realizaron en la Grecia antigua, aproximadamente en el año 770 A.C. al aire libre y solo las practicaban varones. Lo hacían sin ningún tipo de prenda que les cubra el cuerpo, para que sus movimientos sean más cómodos y

ágiles; sin embargo; esto hacia que sufran ciertas lesiones; limitando a las personas a querer practicar tales deportes.



Figura 14. Muestra una representación del deporte en la antigüedad.

Fuente: Recuperado de <https://cdnpym.es/quierodeporte.com/wp-content/uploads/2016/01/>

El deporte en la antigüedad no respondía al concepto actual que tenemos, de hecho era mucho más valioso y recogía un amplio espectro de valores, el culto al cuerpo era uno de ellos pero no el único, la preparación psicológica para la competición o el respeto a los dioses imprimían mayor ánimo al atleta y aportaba los requisitos que todo griego distinguía del hombre perfecto o lo que es lo mismo "bello y bueno".

A través del siglo XX, la ropa deportiva fue mutando a medida que los estilos, las costumbres y los intereses cambiaban; la ropa deportiva se reservaba para los atletas de alto rendimiento; sin embargo, en los años 60s comenzaron a prevalecer los estilos más casuales y urbanos. En la actualidad la ropa deportiva debe ser capaz de ofrecer extremo confort, casi como una segunda piel o como si no se usara nada, además, de ofrecer ventajas al usuario para protegerlo de todos los elementos externos como el calor, el frío, la lluvia o la nieve. El deporte de alta competencia y el ocio se han fusionado y ahora las innovaciones en pro del mejoramiento del desempeño deportivo no solo van encaminadas para los atletas de alto

rendimiento, sino que también, van dirigidas a los aficionados quienes son percibidos como potenciales compradores.

La innovación en la ropa deportiva se enfoca en dos niveles básicos: la perspectiva técnica con nuevos textiles que mejoran el desempeño deportivo y que además brindan una mejor protección al atleta y la concepción estética de la ropa donde nuevos estilos, colores y diseños lucen atractivos a la vista de los consumidores.

Las mayores influencias a la ropa deportiva actual surgen en el seno de la milicia en los años posteriores a la segunda guerra mundial. Estas innovaciones se comenzaron a desarrollar cuando las tropas británicas enviadas a combatir en la guerra de Corea (en el más crudo invierno de esos años), se vieron en la necesidad de vestir un mejor uniforme, pues vestían un uniforme diseñado en la década de los 40's, el cual no ofrecía la protección ni el confort necesario para el combate en una situación de frío extremo por ser obsoleto para las condiciones en las que en Corea se estaba guerreando, por lo que fue necesario diseñar innovaciones que cubrieran las necesidades que el soldado encontrara en el campo de batalla.

Los primeros desarrollos de indumentaria netamente deportiva se realizaron en los años 50's, cuando inició el auge del campismo, las actividades al aire libre, los deportes de montaña y las primeras expediciones que buscaban conquistar las cumbres más altas del planeta como el Everest. El incremento en el desarrollo de equipo, ropa y calzado especializado para actividades deportivas de montaña, destapó un boom que introdujo un cambio en la actitud de las personas hacia los deportes, inmiscuyéndolas más en ellos hasta convertirlos en frecuentes practicantes y permanentes compradores, lo que mantiene en vigencia la dinámica de seguir en constante mejoría la tecnología y los diseños de la ropa deportiva.

Ahora bien, otro tipo de mejoras en el diseño de la ropa deportiva que marcan una nueva visión de ella, es la que los deportistas por experiencia propia han tratado de implementar para solventar las deficiencias técnicas que la ropa tradicional generaba por no ser la más adecuada para la práctica deportiva. Una de las mejores innovaciones desarrolladas en el campo atlético, fue la realizada por el maratonista y empresario británico Ron Hill (1970), quien instauró una nueva moda en los shorts de correr a partir de una modificación realizada a los tradicionales Shorts. En primera instancia, Hill optó por cambiar la tela con que estaban confeccionados los shorts (algodón) por fibras sintéticas (nylon), en seguida los recortó significativamente y por último, inventó la abertura a los lados para permitir mayor libertad de movimiento, esencial para una prueba tan larga y desgastante como la maratón.



Figura 15. La figura ilustra al atleta Ron Hill en la maratón.

Fuente: Autoría propia.

1.4 La tecnología en la ropa deportiva

En la época antigua, el uso de ropa deportiva fue para mantener la temperatura del cuerpo del deportista dentro de los límites de protección para evitar la calentura o enfriamiento extremos.

Con el desarrollo continuo de los tejidos para la ropa deportiva se crearon materiales como el algodón, lana, poliéster, fibras de poliamida, y así sucesivamente proporcionando

aislamiento e impedir el paso del aire hacia la piel humana o viceversa; los textiles absorbentes de rayos UV provenientes del rayo solar han ayudado a mejorar la resistencia térmica, y éstos han sido fabricados desde finales de 1980. Aunque todos los materiales tradicionales utilizados para aislamiento proporcionan efectos superiores del mismo, resultan insuficientes para atender las necesidades derivadas de la participación en deportes al aire libre.

La textilería inteligente la cual es aplicada a los campos como la industria aeroespacial y/o militar entre otros tuvieron un crecimiento relativamente veloz gracias a estos campos ya antes mencionados, ya que se tiene años haciendo inversiones para desarrollar resultados favorables ante diversos problemas como vendrían a ser ambientes extremos.

Gracias a estas inversiones se puede identificar 2 áreas las cuales son denominadas "Textiles use technical" (TUT) y "Smart Textiles and InteractiveFabrics (STIF)".

Los textiles tienen una amplia variedad de usos y no solo para hacer ropa. Un ejemplo claro son los Geo-textiles que son usados en distintos campos de construcción como en las carreteras o en gabardinas pero para balsas.

Se puede definir su uso o utilización propia donde se necesiten ciertos elementos determinados como vendría a ser la dureza mecánica, fortaleza a los rayos ultra-violeta, aguante termal.

Los elastanos o también las membranas impermeables y absorbentes que permiten la transpiración son algunas ya conocidas micro fibras. También podemos encontrar los tejidos inteligentes designados como interactivos que tienen buen tiempo desarrollándose, pero su entrada en el cercado actual es relativamente lente y se debe por los gastos que se tiene en su

fabricación, no obstante tiene una buena acogida en otros tipos de sectores como en el campo de la medicina.

Para definir mejor el textil inteligente, son los que cambian su origen y alteran ciertos de sus atributos con ayuda de instrumentos electrónicos. Para poder llegar a los resultados que se quieren se tiene que trabajar en conjunto con la bio tecnología, nano tecnología o la micro electrónica.

Esta técnica textil solo es realizable por ayuda del crecimiento científico que se fue desarrollando a lo largo de los años hasta la actualidad ya que proveen elementos electrónicos miniaturizados como son los detectores, etc.

A continuación se verán brevemente algunos tipos de tejidos inteligentes las cuales tienen aplicaciones relacionadas a las actividades.

Para la termorregulación tenemos los tejidos con microcápsulas, su funcionamiento no es muy complicado ya que se utiliza en las actividades deportivas, como se sabe de estas actividades es necesario un control equilibrado del calor generado del cuerpo y el calor que viene del ambiente, ya que si el calor del cuerpo es muy elevado puede causar sudoración extrema generando así un estrés térmico.

Por otro lado en los tiempos donde no hay actividad el cuerpo genera menos calor por lo cual se necesita una calentura extra para no caer en el enfriamiento evitando que este salga al exterior, de no ser así la persona podría sufrir una hipotermia.

Actualmente hay vestimentas que se comercializan que ayudan a realizar este equilibrio de temperatura y es gracias a que tienen microcápsulas denominadas PCM o Material de cambio de fase.

Estas microcápsulas se denominan así porque tienen diminutas porciones de ceras y parafinas. Por lo general las sustancias sufren alteraciones de temperatura cuando capturan o liberan calor al exterior, por otro lado cuando estas sustancias permutan de fase y capturan o liberal calor no se altera la temperatura.

Por lo que sabemos es que el calor es el factor que hace posible el cambio de fase de la materia en el agua (solido a líquido, líquido a gaseoso). Tengamos una imagen mental de un cubo de hielo sobre una bebida, lo que va a pasar es que el hielo se va a derretir por lo que presenciamos un cambio de fase de estado sólido a líquido además el hielo va a capturar el calor que se encuentra en la bebida para así nuestra bebida se mantenga en una temperatura que queremos.

De igual manera con el mismo principio anterior, si el cuerpo se calienta demasiado va a causar una energía que va a ser usada para que la parafina tenga un cambio de fase de sólida a líquida para así equilibrar la temperatura capturando el calor para cuando se invierta la temperatura ambiental. Cuando el cuerpo se está enfriando, la energía que fue capturada en las microcápsulas es expulsada causando que la parafina cambie de nuevo a estado sólido para que proporcione el calor.

Los materiales de memoria de forma son aquellos que pueden revertir las alteraciones que sufren ya sea por distintos factores como el calor, intensidad, etc. Y aun así regresar a su forma original.

Podemos imaginar un uso para esta tecnología textil en la aplicación de un abrigo con capas juntas donde entran en contacto con el frío para alcanzar un estado de activación causando un incremento de espacio las cubiertas para así aumentar su volumen y aislamiento del frío. Del mismo modo de manera contraria al detectar temperatura calurosa, la

deformación de las cubiertas se revierten por lo que el aislamiento se reduce. También podemos hablar sobre los materiales que varían su permeabilidad, según la temperatura del cuerpo por ejemplo el calor causa el aumento de las hendiduras del tejido por lo que es capaz de evaporar el sudor a su través.

Del mismo modo invirtiendo los hechos y factores el enfriamiento causaría que el tejido recuperara su forma original y así aumentar su capacidad de abrigo.

La cooperación entre físicos, químicos y profesionales del textil condujo a la tecnología punta del laminado, en base a las membranas de polímeros micro porosas o hidrofílicas, y a los textiles de uso técnico. Encontramos dos técnicas a grandes rasgos: por medios físicos o micro poros (cada poro puede ser 20.000 veces más pequeño que una gota de agua y unas 700 veces mayor que la molécula de vapor de humedad) y por medios químicos (por los que una molécula hidrófila capta el vapor de la transpiración para pasarlo a una hidrófoba, que a su vez repite el proceso hasta llevar al exterior la humedad). En el área textil, la nano tecnología se desenvuelven fabricando productos para diversos usos con diversas propiedades, algunas de estas con las anti manchas, antivirus, hidro fóbicos, etc. Un tejido de anti manchas a simple vista se puede ver que posee una superficie lisa pero en realidad tiene la superficie rugosa y solo se puede observar microscópicamente y es por eso mismo que puede hacer que las sustancias no puedan atravesarla eludiendo la suciedad. Su hallazgo fue por los años 80 y fue denominada como el efecto Flor de Loto. Por otro lado tenemos al efecto auto limpiador donde que algunos de sus componentes son plantas específicas y ciertos insectos lo que hace posible que puedan estar libre del polvo y sustancias líquidas. En consecuencia se obtiene superficies que son completamente hidro fóbicas eludiendo totalmente los líquidos. El funcionamiento es el siguiente; por la parte exterior el líquido es repelida en su totalidad, en

cambio en el interior la humedad tiene un proceso de absorción más rápida para trasladarla a la superficie y evaporándola. En conclusión podemos decir que los nano materiales tienen una gran capacidad para aumentar la calidad de vida y colaborar en diversos campos, no obstante se puede observar que algunos de este tipo de materiales tienen cierto grado de amenaza para el medio ambiente y la salud del ser humano. Aún hay ciertas dudas entre los expertos científicos por lo que se están controlando más que todo en su entrada al mercado.



Figura 16. Se ilustra una prenda hecha por científicos con fines deportivos.

Fuente: Autoría propia



Figura 17. La imagen muestra lo que vendría a ser una ropa deportiva futurista. Fuente: Recuperado de <http://inspirations.cgrecord.net/>.

1.5 deportes con ropa deportiva de varones en tejido plano

Deportes para varones en tejido plano

Boxeo:

Podemos decir que la vestimenta usada en el deporte de la lucha va a depender mucho de qué tipo sea, en este caso se estará refiriéndose al boxeo. Los guantes cuya finalidad es respaldar a los nudillos cuyo aspecto son como unos guantes hinchados, generalmente son de color rojo o azul, según sea preferencia del portador.

En tiempos antiguos no se usaban estos guantes, ahora en la actualidad son de uso obligatorio ya que el reglamento así lo dice.

Los pantalones o calzones en generalmente llevan colores llamativos incluso los mismos portadores usan ciertos diseños únicos como parte de su imagen, esta práctica fue aumentando con el pasar de los años y las modas en las vestimentas haciendo que ahora sea mucho más normal. Ciertamente esto trae ventajas como facilitar el trabajo a los jueces para poder diferenciarlos y así se pueda dar los puntos según las acciones del luchador.

El calzado o también llamados botines deportivos son aquellos usados con la finalidad de proteger y dar respaldo a los tobillos ya que la hechura los cubre. Tienden a ser livianos para que no interfiera con la movilidad y desplazamiento, poseen una suela con una buena tracción con el suelo del cuadrilátero y su altura puede llegar hasta las pantorrillas. Tiene pasadores con colores mayormente a preferencia del portador, cabe resaltar que algunos luchadores tienden a usar diseños en su vestimenta con la finalidad de distracción para el oponente.



Figura 18. La figura muestra como es un atuendo estándar del deporte del box.

Fuente: recuperado de <http://boxeo-historia.blogspot.com/2010/10/indumentaria.html>

Artes Marciales:

Indumentaria de las artes marciales; Los guantes de artes marciales mixtas y los pantalones cortos de AMM son las únicas piezas permitidas durante peleas profesionales. Este tipo de vestimenta se diferencia de la ropa de moda en AMM, que incluye camisetas, sudaderas, gorras y sombreros.



Figura 19. La imagen se observa el atuendo estándar del deporte de las artes marciales.
Fuente: Recuperado de <https://soloartesmarciales.com/blogs/news/tecnicas-y-equipamiento> (SoloArtesMarciales, 2017)

Hockey sobre hielo:

El hockey es un deporte de contacto donde los participantes se movilizan con rapidez por lo que es común que las lesiones sean constantes, es por esta razón que la vestimenta de estos jugadores son en general para la protección además de su uniforme básico como son las camisetas, los pantalones y los patines.

El accesorio más importante vendría a ser el casco ya que según el reglamento del juego es obligatorio el uso y va de la mano de unas viseras para que respalden la parte de los ojos, la nariz y los ojos. En el caso del jugador que cumple el rol de portero, usa una reja cubriendo su rostro ya que es más propenso a las lesiones. Para el cuerpo se llevan los accesorios de coderas, un par de hombreras, una coquilla y unos guantes especiales, para las piernas a parte de los pantalones, se usan unas mallas cuya finalidad es proteger del frío sin interrumpir su movilidad.



Figura 20. En la imagen se puede observar el atuendo estándar del Hockey sobre hielo.

Fuente: Recuperado de <http://hockeylineaes.blogspot.com/2015/03/equipacion.html>
(Veguss, 2015)

Motocross:

Indumentaria del Motocross; Cuando tengamos que elegir nuestra indumentaria offroad será muy importante que prioricemos ante todo la resistencia y comodidad. No debemos notarnos apretados en ningún momento y tenemos que asegurarnos que disfrutamos de la máxima libertad posible de movimientos. Además, dependiendo del clima, tendremos que tener en cuenta si es o no necesario usar una mayor protección para el frío y el agua (se puede barajar en este momento la opción de una chaqueta offroad).

En cuanto al pantalón off road, debemos tener muy presente el tipo de rodillera que utilizaremos, ya que ésta siempre irá por debajo de los pantalones. En este sentido, es recomendable llevar unos pantalones un poco más anchos de lo habitual para que puedan albergar en la zona de la rodillas las protecciones correspondientes. Por ejemplo, el pantalón Profile 15 de Acerbis puede ser una opción ideal para aquellos que buscan un pilotaje off road

de lo más cómodo y seguro. Por otro lado, si queremos optar por un mayor ajuste y una gran durabilidad, la gama de pantalones Thor Core serán la mejor decisión.

Respecto a la camiseta off road, seguiremos priorizando el confort y la resistencia y de forma similar a lo que sucede con los pantalones, volveremos a optar por prendas un poco más holgadas que nos permitirán llevar por debajo protecciones como el peto o las coderas. Si quieres disfrutar de una camiseta ligera y resistente, seguro que la AcerbisProfile 15 te convence desde el primer momento. En cambio, si prefieres una camiseta con una ventilación insuperable y confeccionada con unos tejidos súper resistentes, los modelos de la emblemática Thor Core serán una opción a tener muy en cuenta.



Figura 21. En la figura se ilustra como es el atuendo usado en el motocross.

Fuente: Autoría propia

Carreras de autos:

Los pilotos de las carreras de autos usan vestimentas especiales ya que están expuestos a tener fatales accidentes, estos tipos de trajes son hechos con muchas capas de telas de material plástico. Primero que nada estos trajes pasan por un testeo para saber si están en buenas condiciones contra el fuego, para las pruebas normalmente usan una llama de propano.

A pesar de las varias capas que llevan, estos tienen que ser ligeros para que no obstaculice los movimientos de los pilotos cuando conduzca o en caso de algún accidente que se pueda producir. Otro elemento fundamental de sus trajes son los respiraderos cuya finalidad es para que el sudor pueda evaporarse y no sea una molestia para el piloto.

Los trajes llevan unas hombreras ya que su uso de estas está en el reglamento de seguridad, ya que con ayuda de esas hombreras se puede facilitar la extracción del piloto del auto junto con el asiento en caso de algún tipo de accidente fatal.



Figura 22. En la figura se observa como es el atuendo usado en las carreras de autos.
Fuente: Recuperado de <https://decastex.blogspot.com/2011/11/pilotos-de-la-formula-1.html> (Hernandez, 2011).

Golf:

Indumentaria del golf; Los caballeros deben usar camisetas con cuello y pantalones deportivos. Están prohibidos los pantalones vaqueros. Las damas también deben usar camisetas con cuello. Están prohibidos la ropa escotada y los vaqueros.



Figura 23. En la figura se ilustra las prendas que generalmente se usan en el golf.

Fuente: Recuperado de <https://golfretamares.com/2017/08/04/vestuario-jugadores-de-golf/> (Golfretamares, 2017).

Escalar:

Indumentaria de escalar; Lo primero en lo que nos fijaremos es la roca, aunque admite varios matices. La escalada siempre es un ejercicio muy intenso, aunque el vestuario dependerá de dónde escalemos y de la situación meteorológica. No es lo mismo escalar a cubierto, en un rocódromo, que hacerlo en paredes junto a la playa o en plena montaña.

En cualquier caso, la primera capa debe ser una camiseta térmica de manga corta o larga, según la época del año, de materiales sintéticos que gestionan el sudor mucho mejor que las camisetas de algodón.

Las membranas Gore-Tex son muy útiles en caso de lluvia, aunque si vas a escalar al gimnasio lo más seguro es que con la camiseta de manga corta tengas más que suficiente.

En cualquier caso, tanto los pantalones como la camiseta o las prendas que utilices para la parte superior del cuerpo deben ser lo más elásticas posible para facilitar tus movimientos en la pared. Si vas a la montaña, no olvides una sudadera o una chaqueta para los ratos que estés quieto, e la reunión o mientras aseguras a un compañero.



Figura 24. En la imagen se observa como es el atuendo estándar usado para escalar.
Fuente: Recuperado de <https://www.makorrishon.co.il/nrg/online/20/ART2/486/107.html>
(Mark, 2013)

Capítulo II

El diseño de la ropa deportiva en tejido plano para varón

2.1 Diseñadores dedicados a la ropa deportiva

El arte de aplicar el diseño a la ropa, resaltando la belleza de la anatomía humana. El diseño se vale de variados recursos disponibles, como lo son la colorimetría, la antropometría, la variedad de telares con características diferenciadas y usos diversos. Todo lo descrito permite diseñar prendas resaltando lo más importante de cada colección. En el caso del diseño de ropa deportiva; se debe tomar en cuenta ciertos criterios como la adaptabilidad de las prendas a las necesidades de los deportistas en las diferentes disciplinas que existen y que en ciertos casos necesita características únicas, citando solo un ejemplo; las prendas usadas en los deportes bajo el agua necesitan como característica principal mantener seco en cuerpo del deportista mientras esté sumergido. Descrito esto el diseñador debe estar en la capacidad de cubrir esta necesidad haciendo una elección correcta del tejido que usará en sus diseños.

2.1.1 Censo.

La lujosa marca francesa expandió su línea a ropa deportiva, la cual se caracteriza por ser oversized, por sus colores neones, sus salvajes estampados de animales y su manera de llevar el estilo urbano de la calle al deporte.



Figura 25. Diseño de Kenzo.

Fuente: Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/forbes/ropa-deportiva-alta-costura/> (Opalin, 2016).

2.1.2 Stella McCartney.

La diseñadora inglesa hizo una alianza con Adidas para crear ropa deportiva que refleje las tendencias más recientes.

Estampados divertidos y coloridos, prendas metálicas, tonos extravagantes y femeninos como rosa, morado y verde. La ropa también está especializada según el deporte que realices: yoga, para correr y de deportes desinvierno.

Además la línea tiene bolsas, gorras, tenis y otros accesorios para que tu outfit esté completo.



Figura 26. Diseño de Stella McCartney.

Fuente: Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/forbes/ropa-deportiva-alta-costura/> (Opalin, 2016)

2.1.3 Tory Burch.

En julio de 2015 la diseñadora estadounidense lanzó una colección de tenis, ropa para correr, ropa de surf, ropa de golf, y toda clase de prendas para realizar algún deporte.

La colección está inspirada en la película The Royal Tenenbaums y muestra una colección moderna pero con vibras retro de los años 70.

La ropa es clásica como la diseñadora, en colores neutros como azul, blanco, negro y rojo, para mujeres más conservadoras. La ropa es clásica y elegante.



Figura 27. Diseño de Tory Burch.

Fuente: Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/forbes/ropa-deportiva-alta-costura/> (Opalin, 2016)

2.1.4 Ricardo Tisci para Nike.

El hombre que estaba detrás de la colección de Givenchy diseñó una colección de edición limitada para Nike. La ropa está inspirada en los atletas que compitieron en Río de Janeiro este verano.

La colección cuenta con diseños gráficos monocromáticos, estampados florales y caleidoscopios. Tiene chaquetas acolchadas, camisetas, chalecos, pantalones cortos, faldas, sombreros y tenis, que tienen doble función: proporcionan amortiguación consistente para ejercicios cardiovasculares y estabilidad para levantamiento de pesas.



Figura 28. Diseño de polo de Jeremy S. para Adidas.
Fuente: Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/forbes/ropa-deportiva-alta-costura/> (Opalin, 2016)

El excéntrico diseñador de Adidas presentó una colección edición limitada de divertidos tenis.

El polémico diseñador le inyectó un diseño divertido al tradicional tenis y sus creaciones se convirtieron en un éxito que se agotó rápidamente.



29. Diseño de tenis de Jeremy S. para Adidas.
Fuente: Recuperado de <https://www.forbes.com.mx/forbes/ropa-deportiva-alta-costura/> (Opalin, 2016)

2.2 El diseño de ropa deportiva de varón en tejido plano

La cultura del deporte ha cambiado en los últimos tiempos. La ropa deportiva ya no forma parte sólo de la práctica deportiva sino que está presente en cualquier contexto urbano,

social. La ropa deportiva ha entrado en la cultura de masas con la misma naturalidad con la que ha llenado calles y todo tipo de espacios.

La práctica deportiva, tanto profesional como amateur, ha ido aumentando en los últimos años, por lo que los fabricantes también amplían la oferta de ropa deportiva adaptándose a los diferentes perfiles de sus consumidores finales. La variedad de deportes y la especialización de los productores requieren de una industria innovadora que responda desarrollando una prenda creativa, adaptable, técnica y funcional.

Este tipo de prendas son un gran adicional para los atletas por lo mismo que les permite un mejor desempeño elevando las propiedades de su propio cuerpo. Esto se debe a la tecnología y a su entrada al mercado pudiendo mejorar en el sector textil, alterando su peso y material con la que es fabricada.

Actualmente estos tejidos ya son elementos elementales ya que tienen impacto en los resultados de cada atleta ya que al momento de pasar la prueba, las prendas pueden mejorar y aumentar aspectos en la comodidad, flexibilidad, etc. Este tipo de prendas se convierten en factores decisivos en el avance de una competencia impactando en los resultados de las competencias como por ejemplo en la natación que usa el elemento de repeler el agua.

El diseño aplicado a la ropa deportiva para los atletas de alto rendimiento de las diferentes disciplinas debe estar estructurada de una manera totalmente personalizada. Se tiene como requisito principal el estudio de los movimientos y la reacción del cuerpo a tales movimientos, en primera fase estos datos son esenciales para hacer un óptimo desarrollo del diseño de la ropa deportiva; así mismo el medioambiente en que se realiza cada deporte son indicadores importantes con los cuales el diseñador debe basar su elección del tejido con el que trabajará cada prenda. Cada dato es imprescindible, ya que es en el diseño donde la

creatividad del diseñador sumado a su conocimiento técnico y habilidades adquiridas por su experiencia, logra dar vida a cada obra maestra que se crea.

Por otra partes el diseño de ropa deportiva urbana no se queda atrás, la gran aceptación que tiene este tipo de prendas sumado a esto el cambio climático y la tendencia mundial de llevar una vida más activa y saludable ha llevado a grandes marcas de diseñadores en los diferentes países del mundo a sacar sus propias líneas de ropa deportiva, porque ven claramente que las personas adquieren prendas deportivas con más frecuencia, esto ha ido creciendo enormemente en los últimos años, y no tiene nada de extraño, ya que por naturaleza propia el ser humano busca el confort, adaptabilidad y versatilidad de las prendas que adquiere para su uso. Aquí se empieza a describir el diseño de ropa deportiva de una manera más específica, tanto en el tipo de estructura que usará la prenda y el material en que se plasmará el diseño. Esto tiene como consecuencia una mayor especialización e investigación para realizar diferentes tipos de prendas enfocadas en la estructura corporal masculina.

La prenda diseñada en tejido plano tiene usos específicos de acuerdo al deporte que se realice, en este caso para este tipo de tejido el cual no tiene la elasticidad igual a la de un tejido de punto, se debe tener en cuenta la manera en que se tomaran las medidas del cuerpo para plasmarlas al patrón, así poder realizar un diseño acorde a esa determinada estructura corporal teniendo mucho en cuenta el tejido plano que se está usando y las propiedades que le han agregado, como es el caso de micro-encapsulación, para prendas deportivas de varón en ambientes de altos contrastes como el invernal o el veraniego.

El diseño de ropa se inicia con la elección de los colores, esto con la guía de las tendencias actualizadas, la elección del tipo de tejido plano que se usará para la confección de la prenda, teniendo en cuentas las características del tejido, su textura, su peso, las

propiedades especiales agregadas para una mejor adaptación a las reacciones que el cuerpo del deportista experimente; todo esto para que el diseño cumpla el propósito que el deportista está buscando, el cual es ganar.

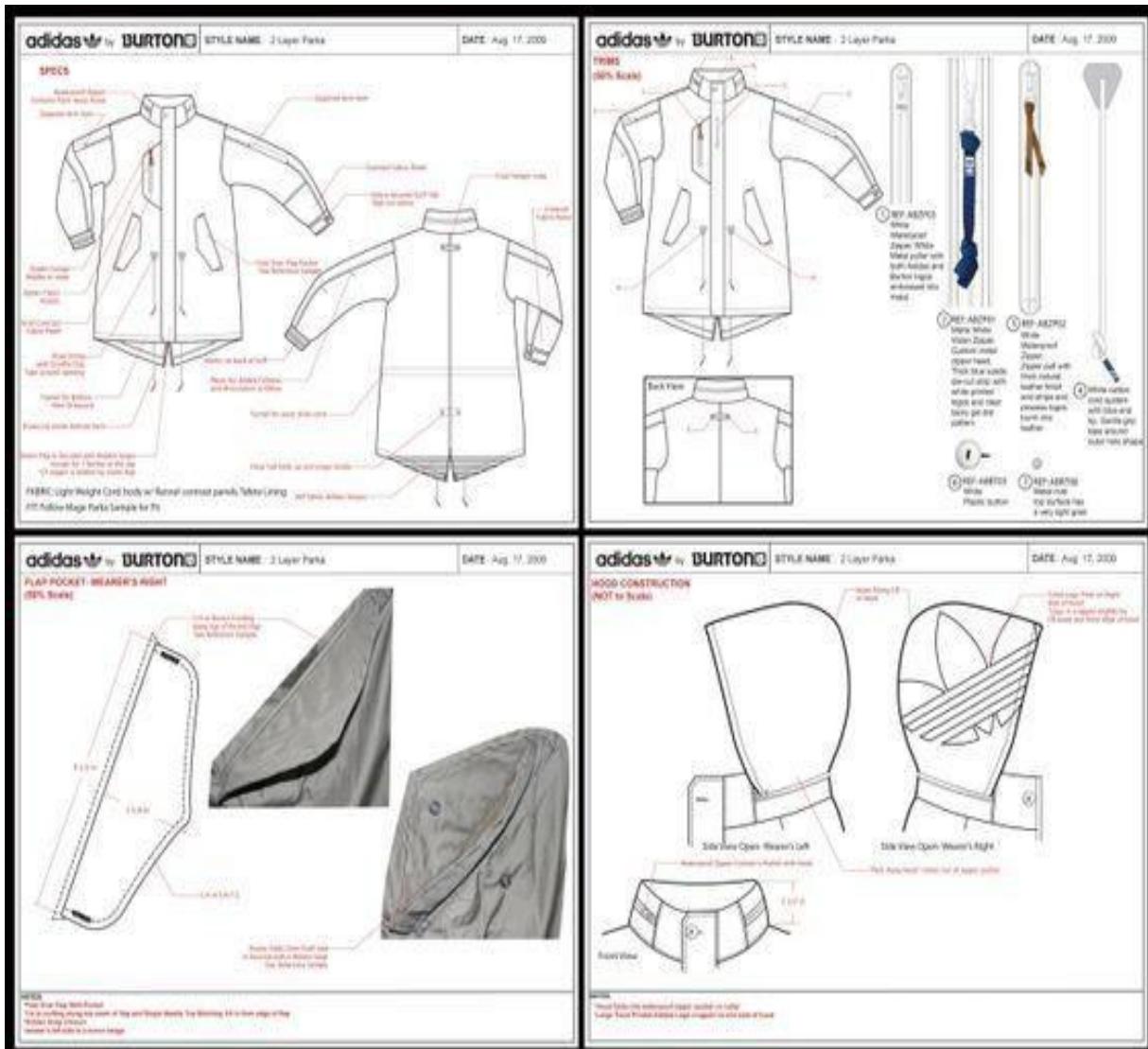


Figura 30. Ficha técnica de diseño.

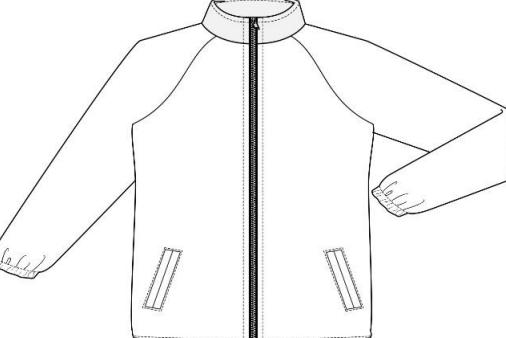
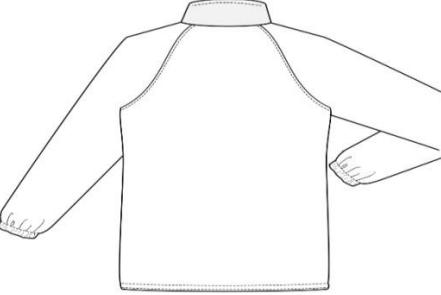
Fuente: Autoría propia

**Desarrollo del diseño de la casaca deportiva para varón en
Tejido plano para escalar**

Tabla 1.

Ficha de desarrollo de la casaca deportiva para caballero.

“DESARROLLO DE LA CASACA DEPORTIVA PARA CABALLERO”	COLEGIO PARTICULAR “JULIO CESAR TELLO” 	ASIGNATURA Industria del Vestido
DOCENTE: Prof. Cinthia Curasi Pari	“Académicamente superior, con convicción empresarial”	05/10/17
PASO 1: Elegir el modelo y hacer la hoja de diseño de la casaca deportiva.		
FICHA DE DISEÑO		
Talla: S Tela: Traslan Diseñadora: Cinthia Curasi Pari Fecha: 06/10/17	Cliente: C.E.P. Julio Cesar Tello Prenda: Casaca deportiva para caballero. Código: CDV_002_2017	

	
Análisis e interpretación en el delantero:	Análisis e interpretación en la espalda:
<ul style="list-style-type: none"> • Manga ranglan. • Cuello sport • Cierre hasta el cuello • Bolsillo ojal 	<ul style="list-style-type: none"> • Manga ranglan • Cuello sport
ELABORADO POR: Nombre del estudiante	APROBADO POR: La docente del curso.

Ficha de diseño para el desarrollo de la casaca deportiva para hombres.

Fuente: Autoría propia.

**Desarrollo del diseño del pantalón deportivo para
Caballero en tela plana para escalar**

Tabla 2.

Ficha de desarrollo del pantalón deportivo para caballero.

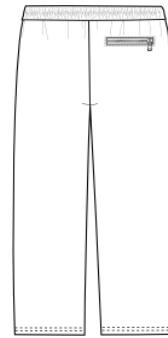
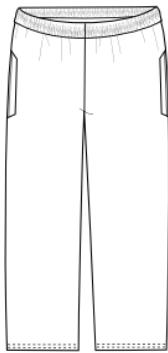
“DESARROLLO DELPANTALÓN DEPORTIVO PARA CABALLERO”	COLEGIO PARTICULAR “JULIO CESAR TELLO”	ASIGNATURA Industria del Vestido
DOCENTE: Prof. Cinthia Curasi Pari		05/10/17

“Académicamente superior, con
convicción empresarial”

Elegir el modelo y hacer la hoja de diseño del buzo deportivo.

FICHA DE DISEÑO

Talla: S	Cliente: C.E.P. Julio Cesar Tello
Tela: Traslan	Prenda: Buzo deportivo para caballero.
Diseñadora: Cinthia Curasi Pari	Código: BDV_002_2017
Fecha: 06/10/17	
DELANTERO	ESPALDA



Análisis e interpretación en el delantero:

- Elástico en la cintura.
 - 2 Bolsillos ojal
-

Análisis e interpretación en la espalda:

- Elástico en la cintura

ELABORADO POR:

Nombre del estudiante

APROBADO POR:

La docente del curso.

La tabla 2 muestra la Ficha de diseño para el desarrollo del buzo deportivo para hombres.
Fuente: Autoría propia.

Capítulo III

Patronaje de ropa deportiva en tejido plano

3.1 Según Senati

El patronaje es uno de los procesos de la cadena productiva textil, es por excelencia el sistema organizacional en la creación de una prenda y la base para la búsqueda de soluciones problemas comunes referentes al diseño y construcción de prendas de vestir. El conocimiento y desarrollo de sus técnicas contribuye de manera significativa a la obtención de los resultados esperados, es aquí donde se analiza el cuerpo humano, su constitución y tipología, la estructura de la prenda y sus posibilidades de construcción; adicionalmente posibilita el cálculo de materiales requeridos.

3.1.1 Casaca deportiva de varón en tejido plano.

Proceso de ejecución: Para cualquier trazado comenzamos con una línea vertical soltando un margen de 5 centímetros y al comienzo delimitamos el punto A.

1 Formar $\blacktriangle 90^\circ = A$

- 2 A ↓ 1.5 = B profundidad de escote espalda
- 3 A ↓ 8.5 = C profundidad escote delantero
- 4 A ↓ mitad de tórax + 1 = D
- 5 A ↓ largo de casaca + basta = E(72cm)
- 6 Marcar líneas bases

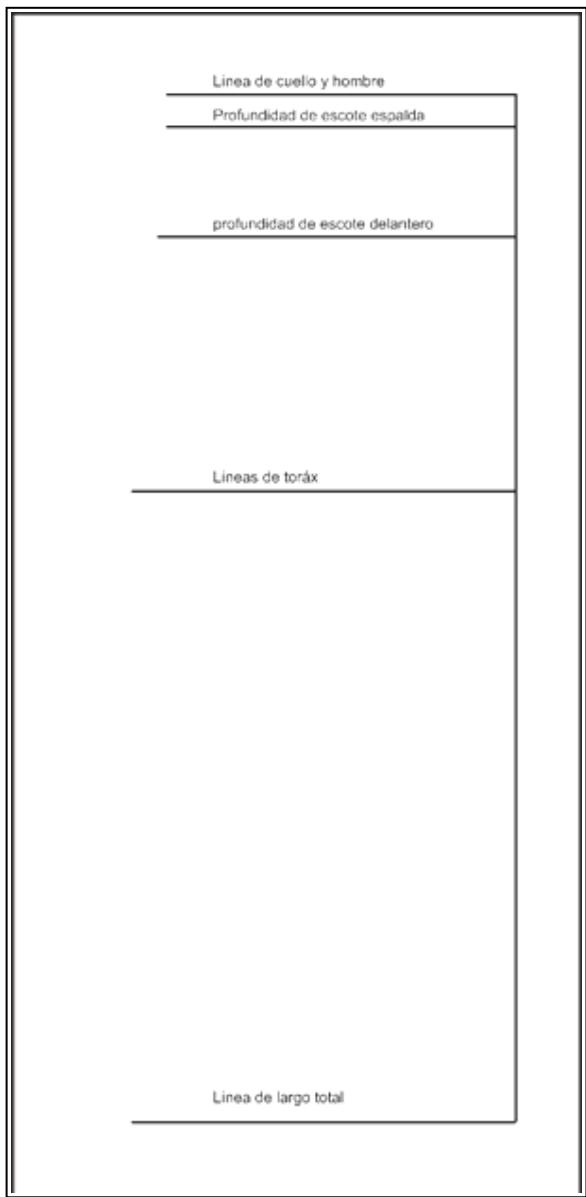


Figura 31. Estructura 1er imagen .Fuente: Autoría propia.

7 Escotes:

7.1 A → ancho escote = A1 (7.5 cm)

7.2 ↓ A ↓ B1 -C1

7.3 U Rf B – A1 escote delantero (Figura 2)

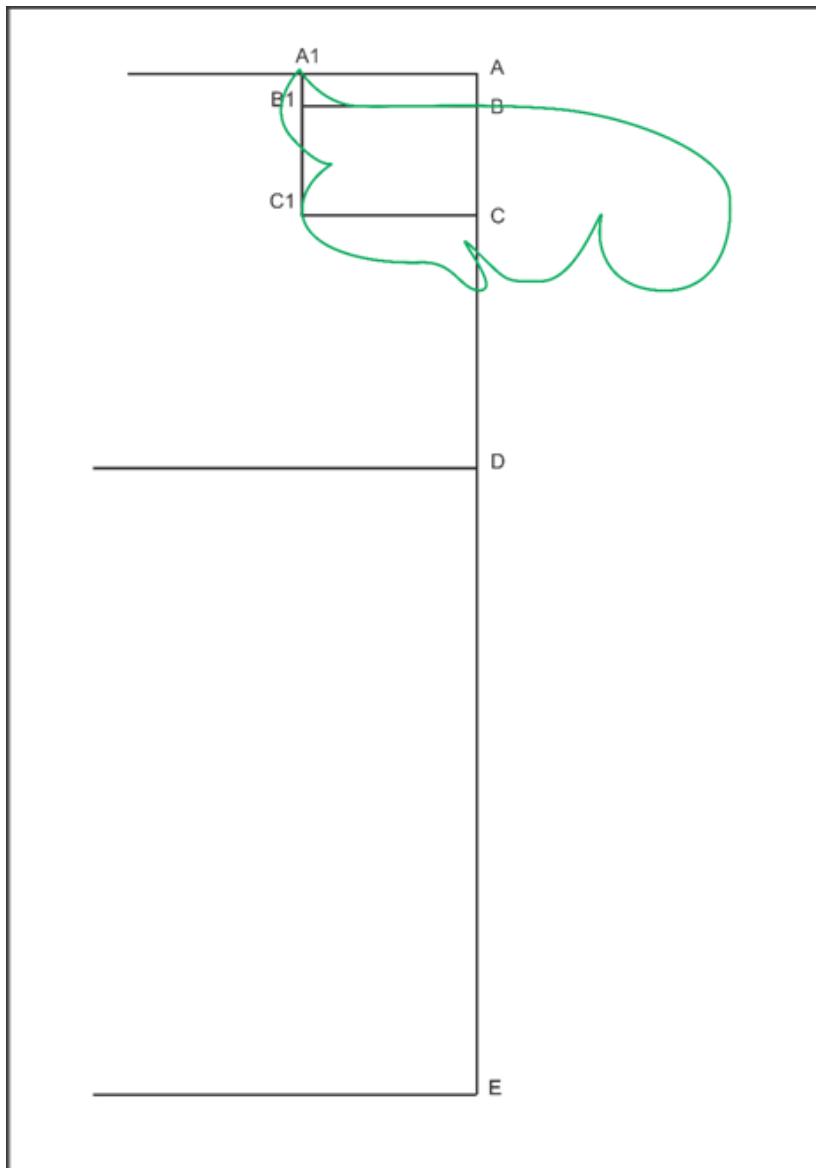


Figura 32. Estructura 2da imagen. Fuente: Autoría propia.

8 Inclinación de hombro y manga

8.1 A ← mitad de tórax + 1 = F (29.5)

8.2 ↓ F ↓ = D1 -E1

8.3 F ↓ 2 cm PTT =G

8.4 U A1 – G : (línea recta prolongada)

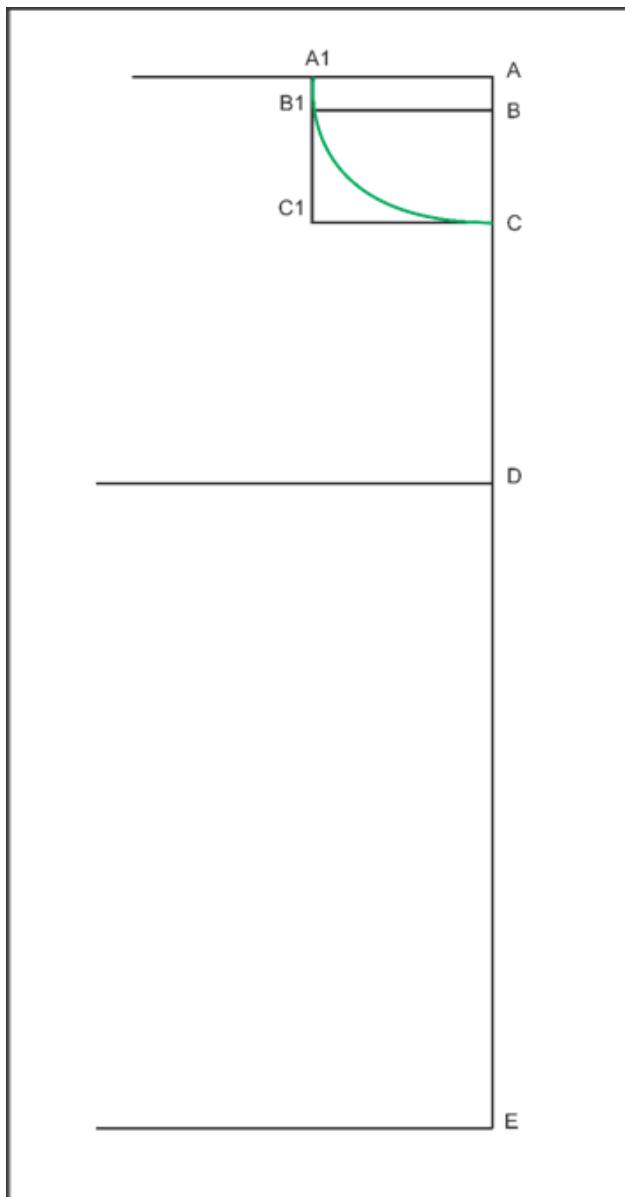


Figura 33. Estructura 3ra imagen. Fuente: Autoría propia.

Haga el patrón estándar de la casaca

De A hacia B trazar el largo de la manga menos 6 centímetros.

De B hacia C trazar 26 centímetros.

De C hacia D la mitad de la medida de circunferencia de puño.

Marque con E la mitad de A-F.

Una con un trazo recto G-E y E-C.

Verificar que C-E tenga el largo de la manga.

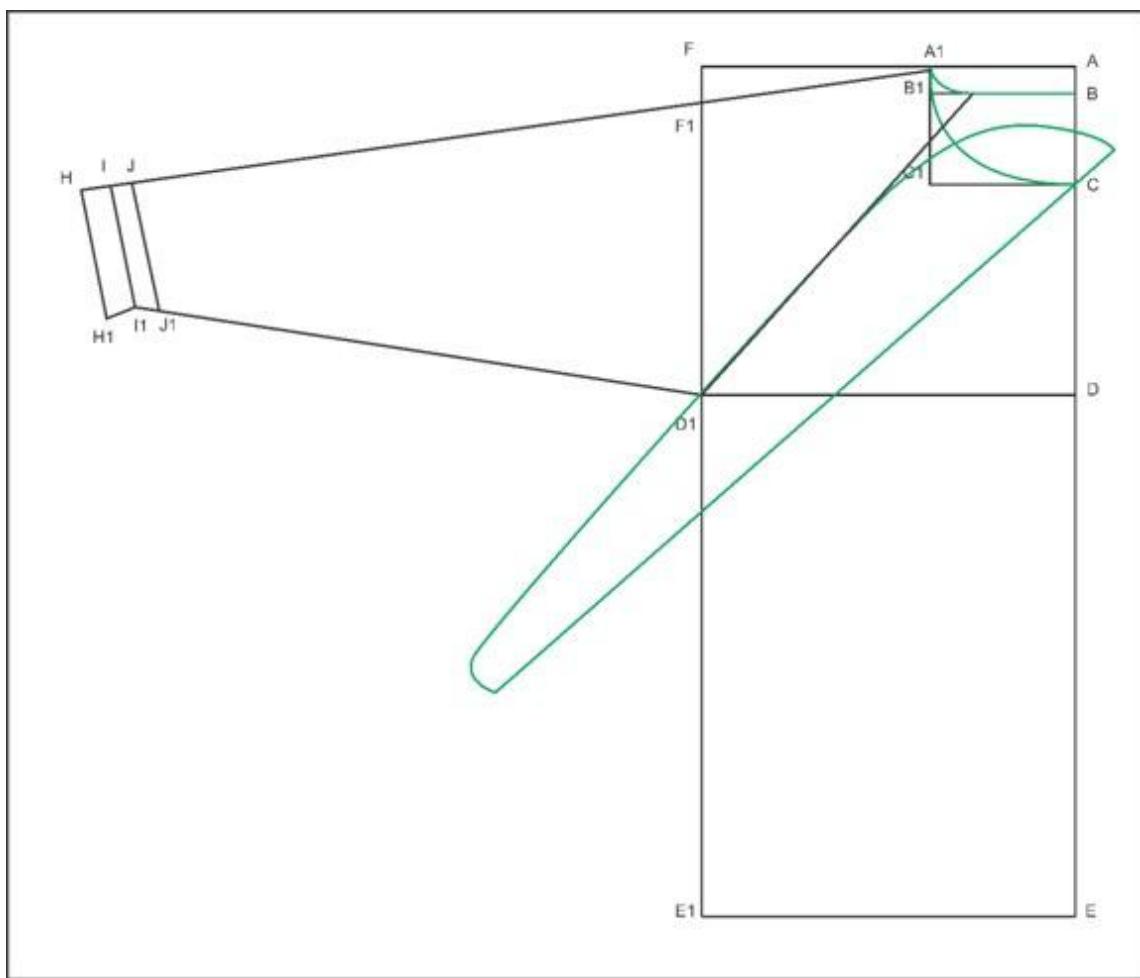


Figura 34. Estructura 4ta imagen. Fuente: Autoría propia.

De G a H baje 2 cms en el cuello.

Una con línea punteada H-I. Marque J.

Busque la mitad de H-J y marque con letra K.

De K a L suba 1 cm.

Una con línea curva H-L-J.

De I a M marque 3 cms.

Una con línea curva M-J.

Mida la distancia entre J-M y ponga igual medida de J a N.

De M a N deben quedar 6 cms de separación.

Una con línea curva N-J según muestra el dibujo.

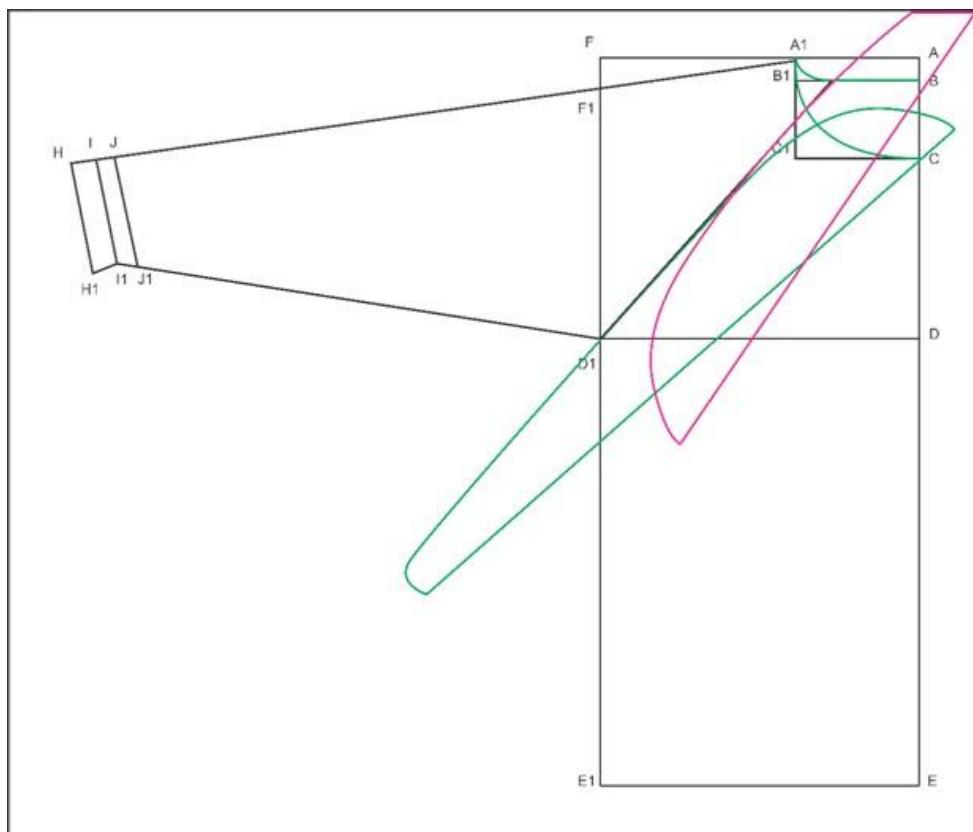


Figura 35. Estructura 5ta imagen. Fuente: Autoría propia.

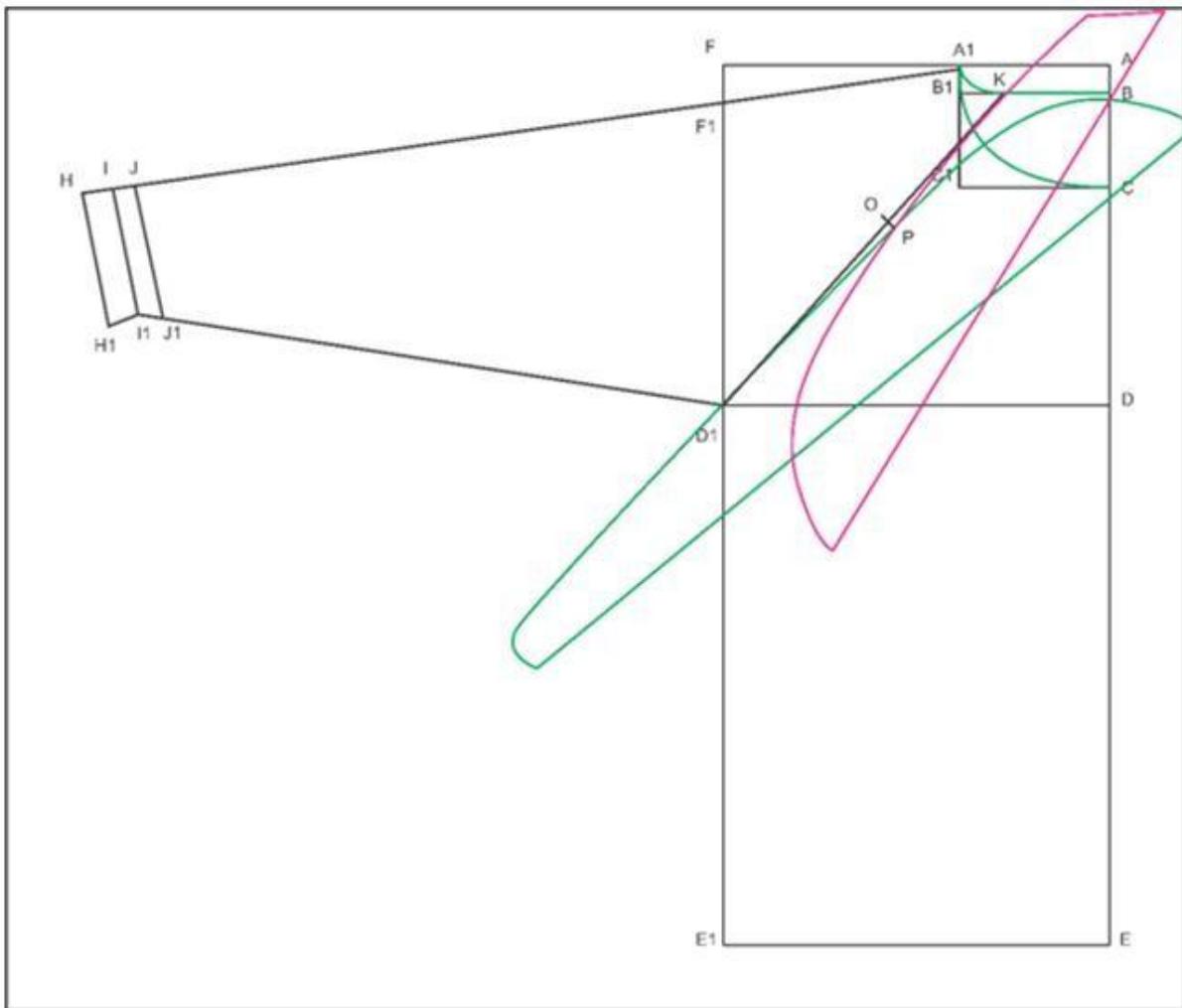


Figura 36. Estructura 6ta imagen. Fuente: Autoría propia.

Con línea recta se unirán N-D.

Cuadre en C-E y partiendo de C trace la línea C-R.

Para cortar la manga, ponga un papel debajo y pase, ya sea con ruleta o papel carbón, los puntos C-E-G-H-L-J-N-R-C.

Recorte según la marca.

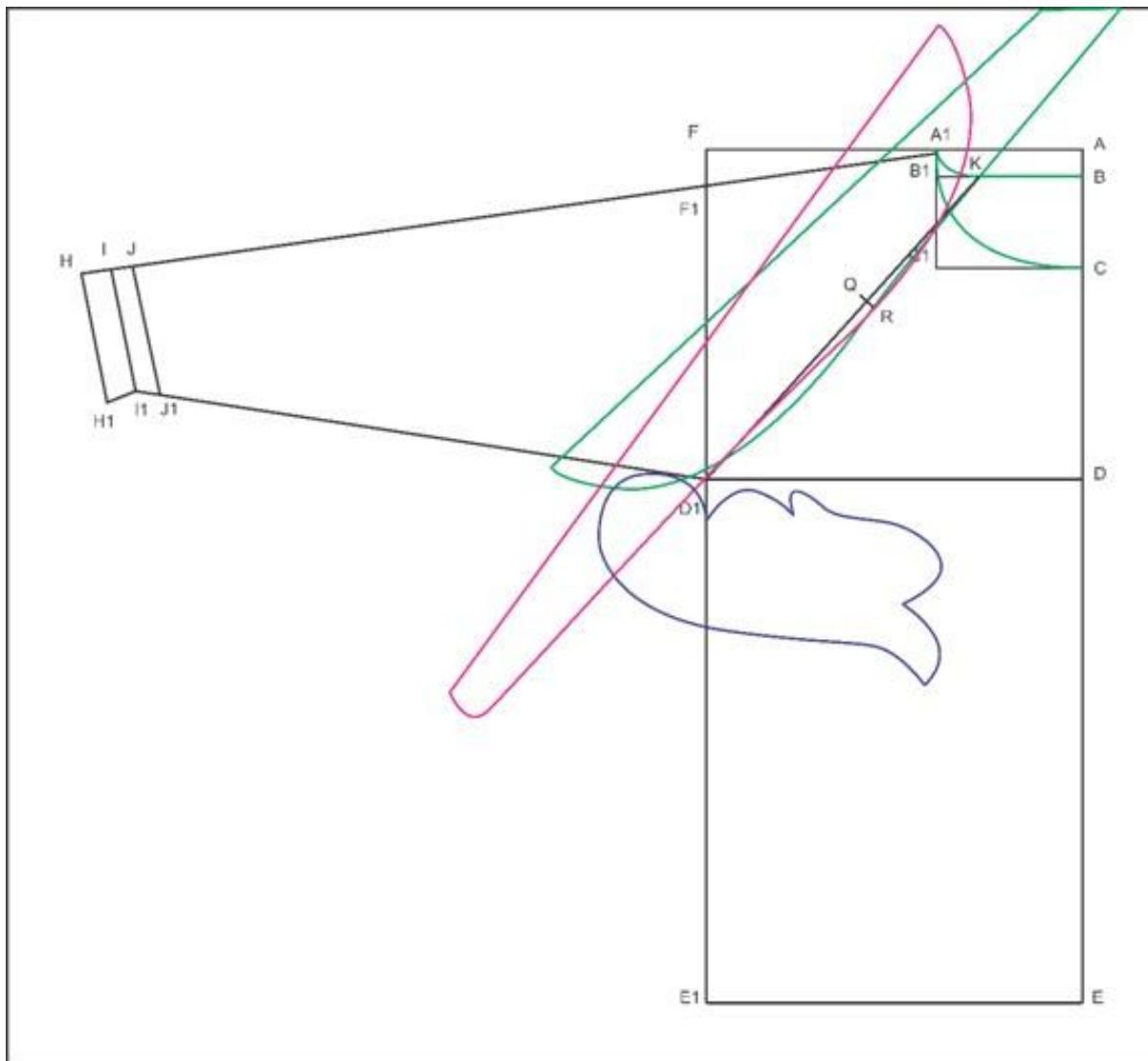


Figura 37. Estructura 7ma imagen. Fuente: Autoría propia.

3.1.2. Buzo deportivo de varón en tejido plano.

Trazo del tiro de Buzo de Caballero

1er Paso Trazar líneas bases

Trazar \uparrow al inicio marcar el punto A

$A \downarrow B =$ profundidad de tiro ($1/2$ cintura + 2cm)
= 23 cm

$B \downarrow C =$ medida de entrepierna = 80cm

$B \downarrow D =$ altura de cadera ($1/6$ de cadera) = 8.3

Marcar con el punto E

La mitad de la medida de los puntos D - C

Angulo $\leftarrow A - B - C - D$ y E

2do Paso Trazar cadera y fundillo

$B \leftarrow B1 = 1/2$ cadera + 1.5cm = 26.5cm

Angulo $B1 \uparrow =$ (unir R.R. B1 - Y)

$B1 \leftarrow B2 = 1/8$ cadera - 1.5cm = 4.7cm

$B1 \uparrow T = 4.5$ PTT

$Y \rightarrow K = 1$ cm

U.R.R K - T

U.R.F T - B2 (no formar ángulo)

$B \leftarrow N = 0.5$

3er Paso Trazar cintura

$K \rightarrow A1 = 1/2$ cintura + 2.5cm = 23.5

U.R.C A2 - D

4to Paso Trazar línea de planchado

Mitad de B y B2 = punto 1

Angulo 1 $\uparrow \downarrow$

En la intercepción de L. Rodilla = 2

En la intercepción de L. Botapie = 3

5to Paso Trazar Rodilla y Botapie

$2 \rightarrow E1 = 1/2$ rodilla = 12cm

$2 \leftarrow E2 = 12$ cm

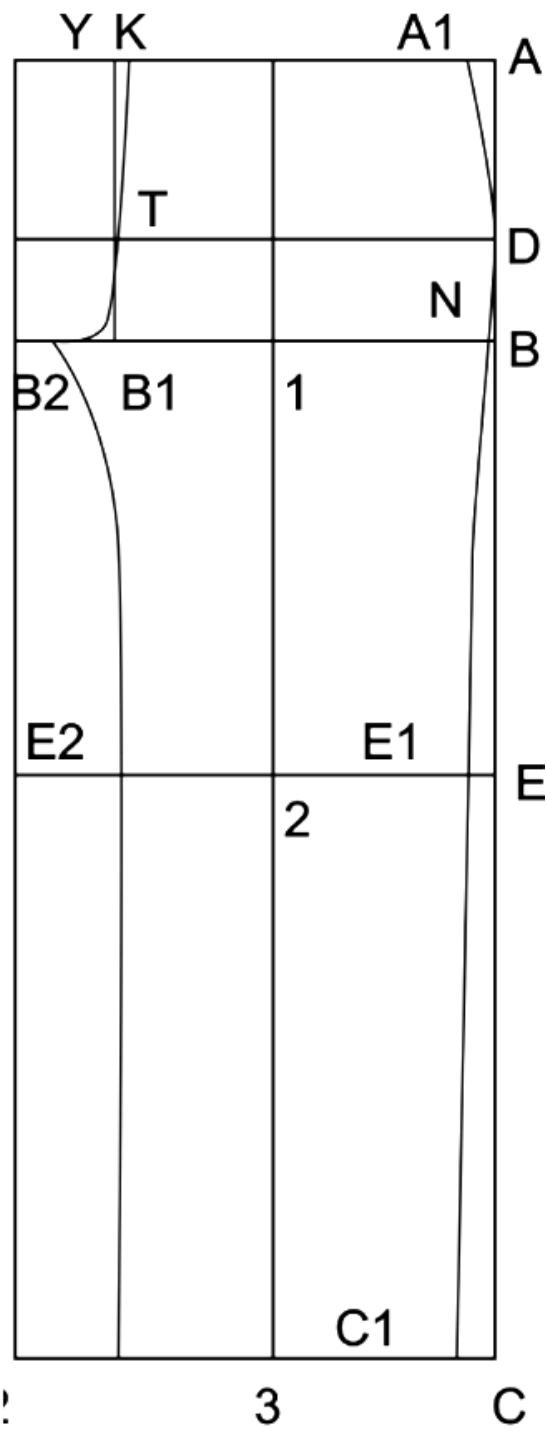
$3 \rightarrow C1 = 1/2$ botapie = 11

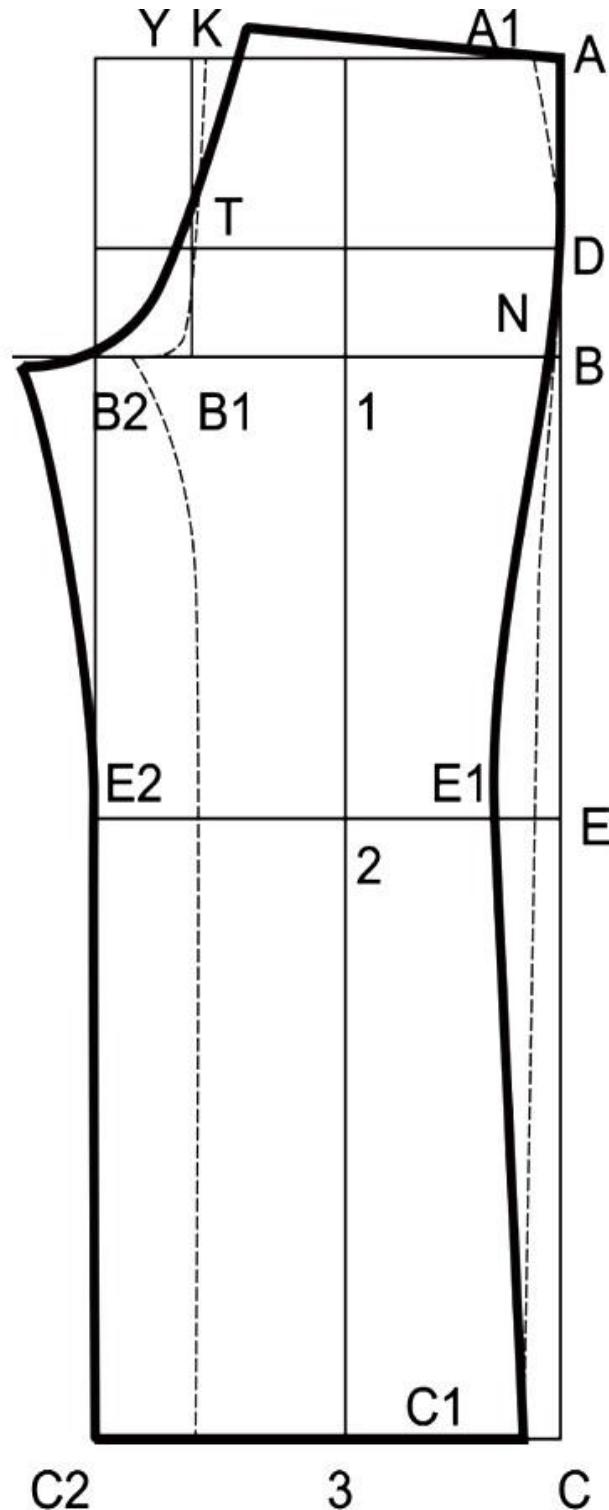
$3 \leftarrow C2 = 11$ cm

6to Paso Unión de puntos

Unir R.R C1 - E1 y C2 - E2 (piernas)

Unir R.C E1 - N y E2 - B2 (muslo y entrepierna)





Trazar Posterior de Buzo de Caballero

1er paso copiar patrón básico delantero

Copiar la silueta del patrón delantero del pantalón básico, manteniendo la posición vertical de la línea de hilo, dejar márgenes superior y lateral.

Identificar todos sus puntos y prolongar hacia los extremos sus líneas horizontales.

2do paso trazar cadera y fundillo

$$D \leftarrow d = \frac{1}{2} \text{ cadera} + 2\text{cm} = 27$$

$$K \rightarrow k_1 = 3 \text{ PTT}$$

$$R.R k_1 - d \text{ prolongando en } k_1$$

$$k_1 \nearrow f = 3\text{cm PTT}$$

$$N \leftarrow g = 0.5\text{cm PTT}$$

$$B1 \leftarrow g_1 = \frac{1}{3} \text{ cadera} - 2.5\text{cm} = 14.2$$

$$g_1 \downarrow g_2 = 0.5\text{cm PTT} \text{ Angulo } g_2 \rightarrow$$

$$B2 \uparrow h = 1.3\text{cm} \pm 0.2\text{cm por talla}$$

Unir R.F g2 - h - d (en dos posiciones)

3er paso Trazar Cintura y costado

$$F \searrow a_1 = \frac{1}{2} \text{ cintura} + 2\text{cm} = 23$$

Unir R.C a1 - D

4to paso Trazar rodilla y botapie

$$E1 \leftarrow e_1 = 3\text{cm PTT}$$

$$E1 \leftarrow e_2 = \text{rodilla} + 4\text{cm} = 28\text{cm}$$

$$C1 \leftarrow c_1 = 3\text{cm PTT}$$

$$C1 \leftarrow c_2 = \text{botapie} + 4\text{cm} = 26$$

NOTA: Para un short de B a E se cuadra la mitad y se agrega 2cm de costura y para un bermuda se agrega 2cm en la recta E.

3.2 Según Alarcón

Tabla 3.

Procedimiento de casaca.

PROCEDIMIENTO DE CASACA	
12cm	Ancho de escote a la derecha
3cm	Profundidad de escote espalda, formar escote
7cm	Profundidad de escote espalda, formar escote
14cm	Sisa escuadrar a la derecha hasta 18cm
43cm	Largo de casaca escuadrar a la derecha hasta 18cm
4cm	Inclinación de hombro
9cm	Caída de hombre en línea recta
Formar sisa y unir con línea recta largo de casaca y sisa	
Aregar 2cm de costura para la vasta y 2cm para el cruce	

La tabla 3 muestra los Datos usados para el procedimiento de la casaca deportiva.

Fuente: Autoría propia.

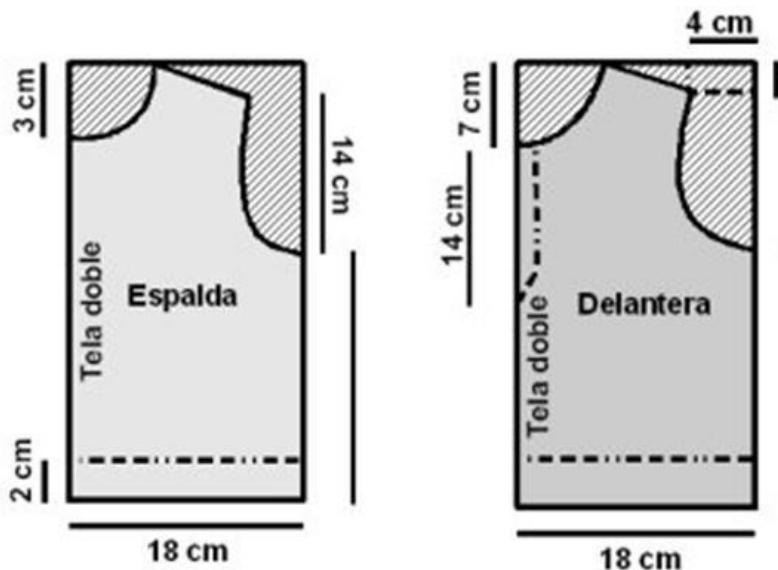


Figura 38. Plano de espalda y delantera. Fuente: Autoría propia.

Tabla 4.

Procedimiento de manga.

PROCEDIMIENTO DE MANGA

Medir el contorno de manga

25cm

Ancho de sisa

6cm

Bajar trazar una línea recta

1cm

Hacia arriba y formar curva

55cm

Largo demanda

15cm

Ancho de puño, unir líneas

La tabla 4 muestra los Datos a usarse para el procedimiento de la manga de la casaca deportiva.
Fuente: Autoría propia.

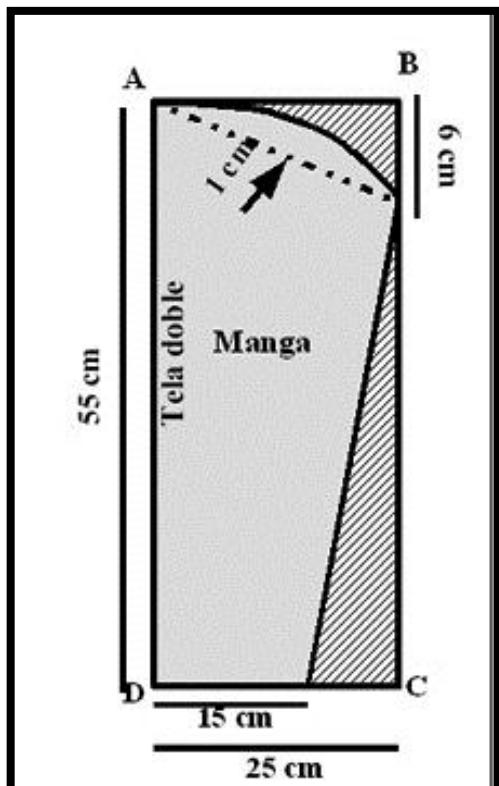


Figura 39. Plano de manga. Fuente: Autoría propia.

Tabla 5.

Procedimiento del buzo.

PROCEDIMIENTO DEL BUZO

33cm-91cm	Escuadrar 33cm por 99cm y formar un rectángulo para el
-----------	--

DELANTERO 1cm	Entrar 1cm y suavizar ligeramente
---------------	-----------------------------------

5cm	Medir 5cm y bajar 2cm, unir con línea recta
-----	---

23cm	Bajar 23cm para el tiro, unir el tiro con regla curva
------	---

41cm-91cm	Escuadrar y formar un rectángulo para el POSTERIOR
-----------	--

2cm	Meter 2cm a la derecha y formar la basta con regla recta
-----	--

26cm	Marcar 26cm para la izquierda
------	-------------------------------

29cm	Bajar 29cm para el tiro. Unir con regla curva el tiro
2cm	Entrar 2cm para la derecha y formar la basta con regla recta
Para una bermuda se toma la mitad del pantalón y para un short se toma la $\frac{1}{4}$ parte del largo	
parte del largo	

La tabla 5 muestra los Datos a usarse para el procedimiento del buzo deportivo para hombre.
 Fuente: Autoría propia

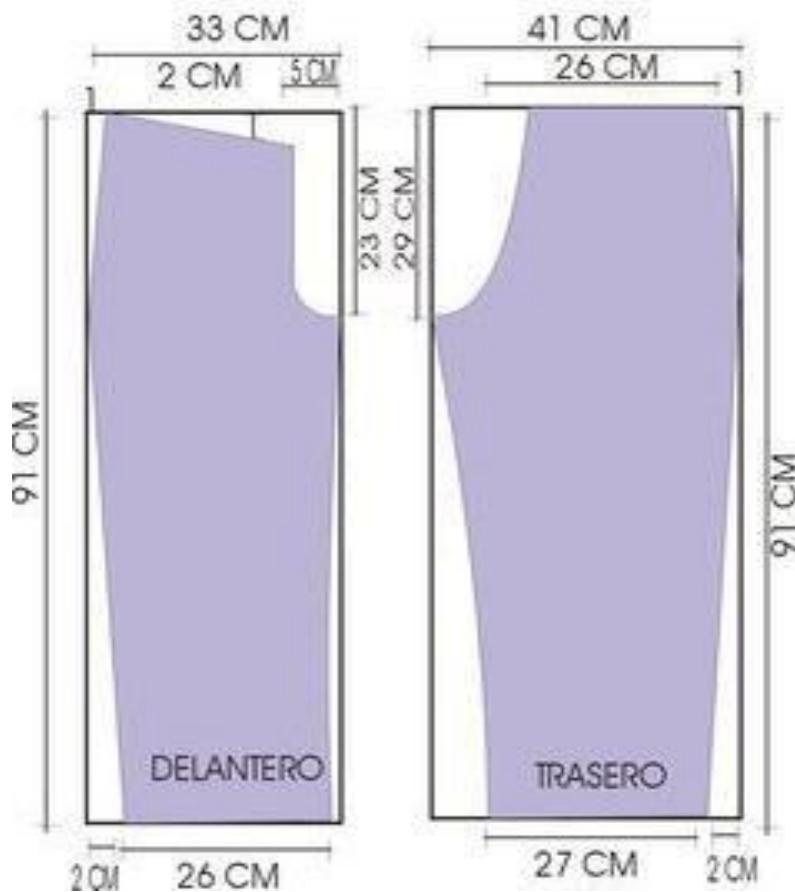


Figura 40. Plano del buzo. Fuente: Autoría propia.

3.3. Según Chiscul

3.3.1. Trazado para la casaca.

3.3.2. Trazo delantero.

- Altura de cintura= 1/4 de altura.
- Escote de espalda= 1/20 pecho + 2,5cm.
- Ancho de sisa= 1/8 pecho -2cm.
- Ancho de espalda= 1/4 pecho – 1/2 ancho de sisa.
- Ancho de pecho= 1/4 pecho – 1/2 ancho de sisa.
- Bajada de hombro= 1/20 pecho-0,8cm.
- Bajada de escote delantero= 1/20 pecho + 2,5cm
- Ancho de escotes= 1/20 pecho + 2,5cm
- Profundidad de sisa trasera/ Profundidad de sisa delantera
 $= 1/8 \text{ pecho} + 1/4 \text{ altura de cintura.}$

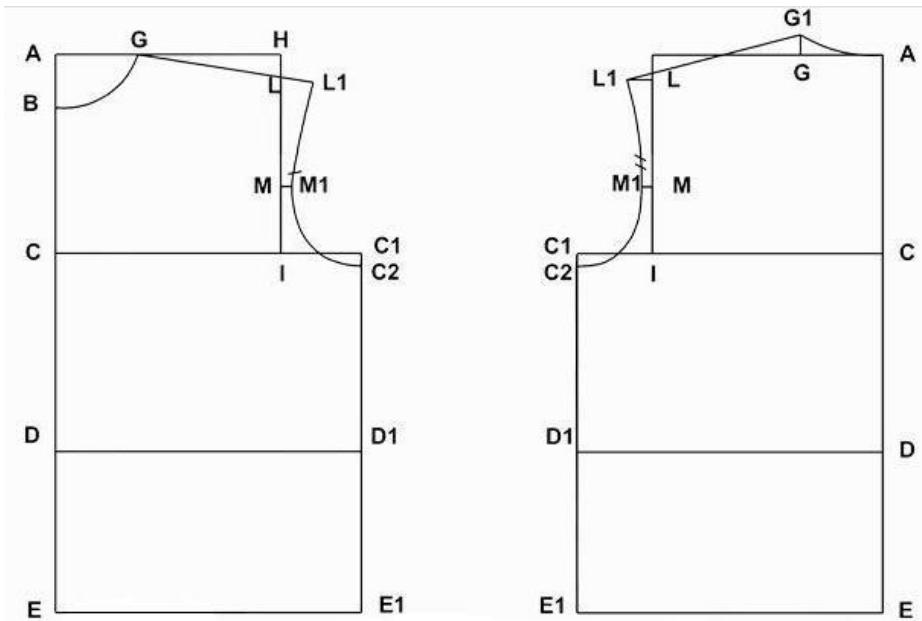


Figura 41. Trazo delantero de casaca. Fuente: Autoría propia.

Trazo espaldar

- 1-2= Profundidad de sisa espalda.
- 1-3= Altura de cintura.
- 3-4= Altura de caja
- 1-2-3-4=Escuadrar.
- 2-5= Ancho de espalda.
- 5-6= 1/2 ancho de sisa.
- 1-7=2-5
- Unir5-7.
- 4-8= 1/4 contorno de cadera.
- Unir el punto 6 y 8, encontrando el punto 9 (línea de cintura).
- 1-10= Ancho de escote.
- 10-11= 2,5 cm (subida escote trasero).
- 7-12= 1,5cm.
- 11-13= Largo de hombro, pasando por el punto12.
- 13-6= Trazar sisa con línea curva.
- Intensificar patrón final.

Trazo delantero

- 1-2= Profundidad de sisa delantera.
- 1-3= Altura de cintura.
- 3-4= Altura de caja.
- En 1-2-3-4= Escuadrar.
- 2-5= Ancho de pecho.
- 5-6= 1/2 ancho de sisa
- 1-7=2-5
- Unir 5-7.
- 4-8= 1/4 contorno de cadera.
- Unir en el punto 6 y 8, encontrando el punto 9 (línea de cintura).
- 1-10= Bajada de escote delantero.
- 1-11= Ancho de escote.
- 7-12= Bajada de hombro.
- 11-13= Largo de hombro, pasando por el punto 12.
- 13-6= Trazar sisa con línea curva.
- Intensificar patrón final.

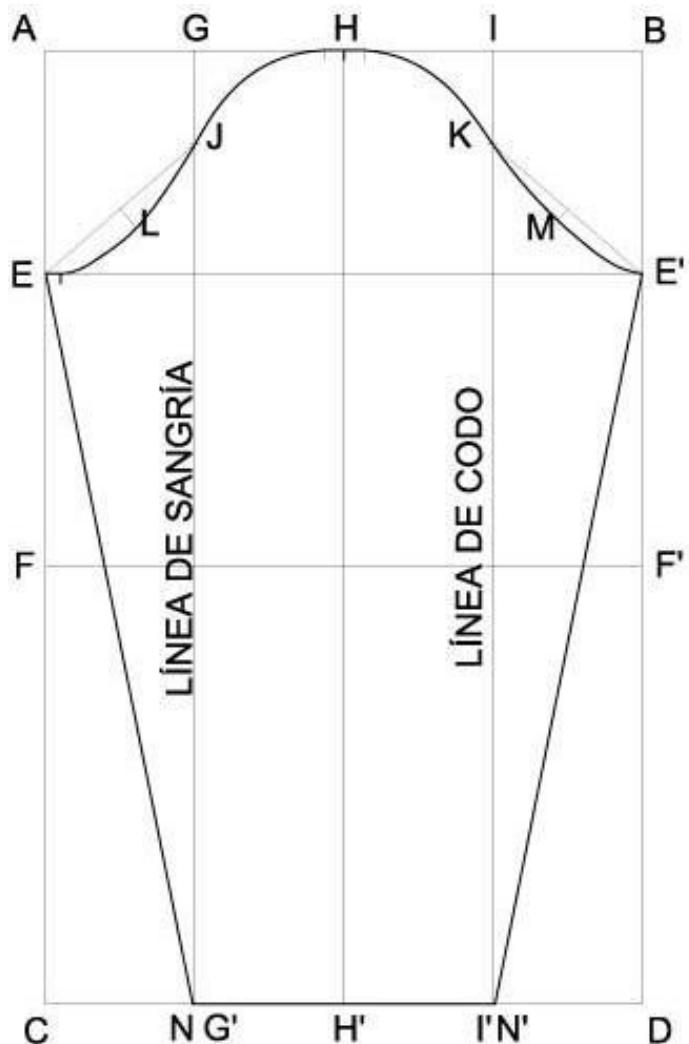


Figura 42. Trazo de manga de casaca. Fuente: Autoría propia.

3.3.3 Trazo para el pantalón (buzo).

Trazado parte delantera

- En una superficie de papel raye dos líneas, la primera en vertical y la otra en horizontal en la orilla de la hoja con un margen de 10cm y 5cm. Nombrar a la intersección "1".

- Del p1 hacia la mano zurda tener la medición de $\frac{1}{4}ck$ y designarle p2.

- Del p1 hacia debajo tener la medida de tiro y designarle p3.
- Del p1 hacia debajo tener la medición LT y designarle p5
- Con una escuadra desde el p2 rayar una línea horizontal larga que llegue al otro lado opuesto del papel.
- Con un ángulo desde el p5 marcar una línea horizontal larga y señalar con p4 en el cruce con la línea de la basta.
- Con el ángulo en el p3 marca una línea prolongada hasta el otro lado y señalarlo como p6 en el cruce con la línea de lacad era.
- Desde el p1 hasta arriba dejar 1cm y señalar como p9.
- Desde el p6 hasta el lado izquierdo marcar la medición ck/16 y señalar como p7.
- Desde el p6 hasta arriba marca la medición de (ck/16)+2 y señalar como p8.
- Juntar con una raya recta el p2 con p9 y el p9 con p3.
- Encontrar el medio entre el p3 y p7 y señalarlo con (*).
- Con el ángulo desde el * marcar una línea prolongada hasta la base y señalarla como p9.
- Tomar la medida de p5 y p9 y llevarla a la derecha del p9 y señalarla como p10.
- Desde el p3 hasta abajo tener la medida y llevarla a la mitad del p3 y p4, luego disminuir 4 centímetros y señalarla como p11.
- Con el ángulo desde el p11 marca una recta horizontal luego señalar con un * el cruce que se produce en el p2 y p5. Desde el * medir 2cm a la izquierda y señalarla como p12.
- Marcar con un * entre la mitad del p7 y p12, Posicionar el * 1cm por dentro de la figura.

- Conectar con una línea curva el p7 y p12.
- Conectar con una línea derecha el p12 con el p4, el p4 con el p10, el p10 con el p3.

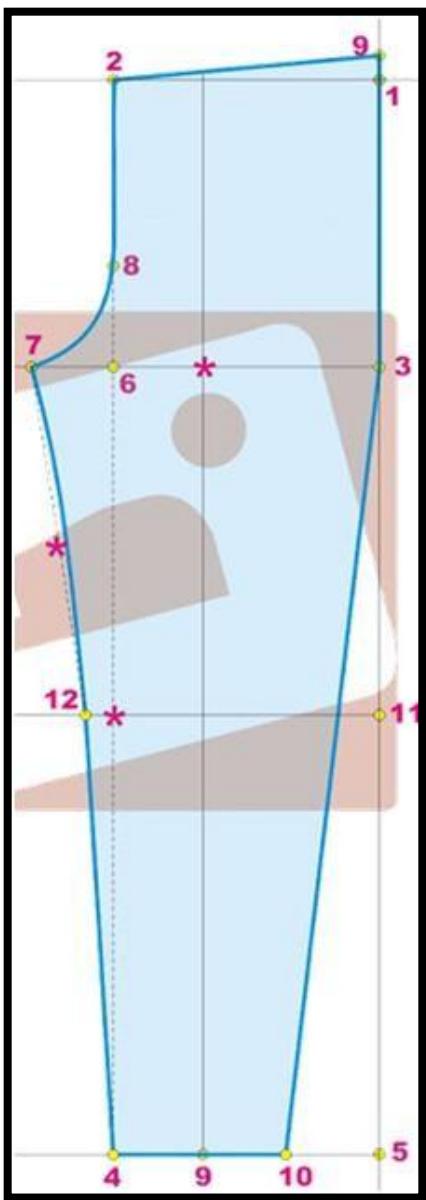


Figura 43. Trazado del buzo parte delantera. Fuente: Autoría propia.

Trazado parte trasera

- Para iniciar el trazado de la parte de atrás del pantalón de va a iniciar partiendo desde el trazado de la parte de adelante ya hecho anteriormente.

- Aminore recortando la pieza y dibuje la silueta en otra superficie de papel respetando y señalando las nomenclaturas y líneas.
- Desde el p1 posicionar y trasladar 4cm a la derecha, luego subir 4cm y señalalarla como p13.
- Extender la línea del p2 y p9 del p13 a la derecha y medir $\frac{1}{4}$ CC + 4cm hasta que cruce con la línea trazada del p2 y p9, señalalarla comop14.
- Desde el p3 llevar 2 cm hacia la derecha y señalalarla comop15.
- Desde el p10 llevar 2 cm hacia la derecha y señalalarla comop16.
- Desde el p4 llevar 2cm hacia la izquierda y señalalarla comop17.
- Desde el p12 llevar hacia la derecha y señalalarla comop18.
- Trazar una línea recta el p13 con el p14, el p14 con el p15, el p15 con el p16, el p16 con el p17 y el p17 con el p18.
- Desde el p8 llevar 2 cm por adentro y señalalarla con un*.
- Desde el p7 llevar medio centímetro hacia abajo y señalalarla con un*.
- Desde el p7 llevar la medida $(CK / 16) / 2$ hacia el lado izquierdo y señalalar lacón p19.
- Desde el p19 medir 1 cm y llevarla por abajo, señalalarla con un*.
- Buscar el centro entre el * y el p16, luego señalalarla con un*.
- Desde el * marcar 1 cm y llevarla hacia adentro, trazar una línea curva ligera el *, el centímetro y el p16.

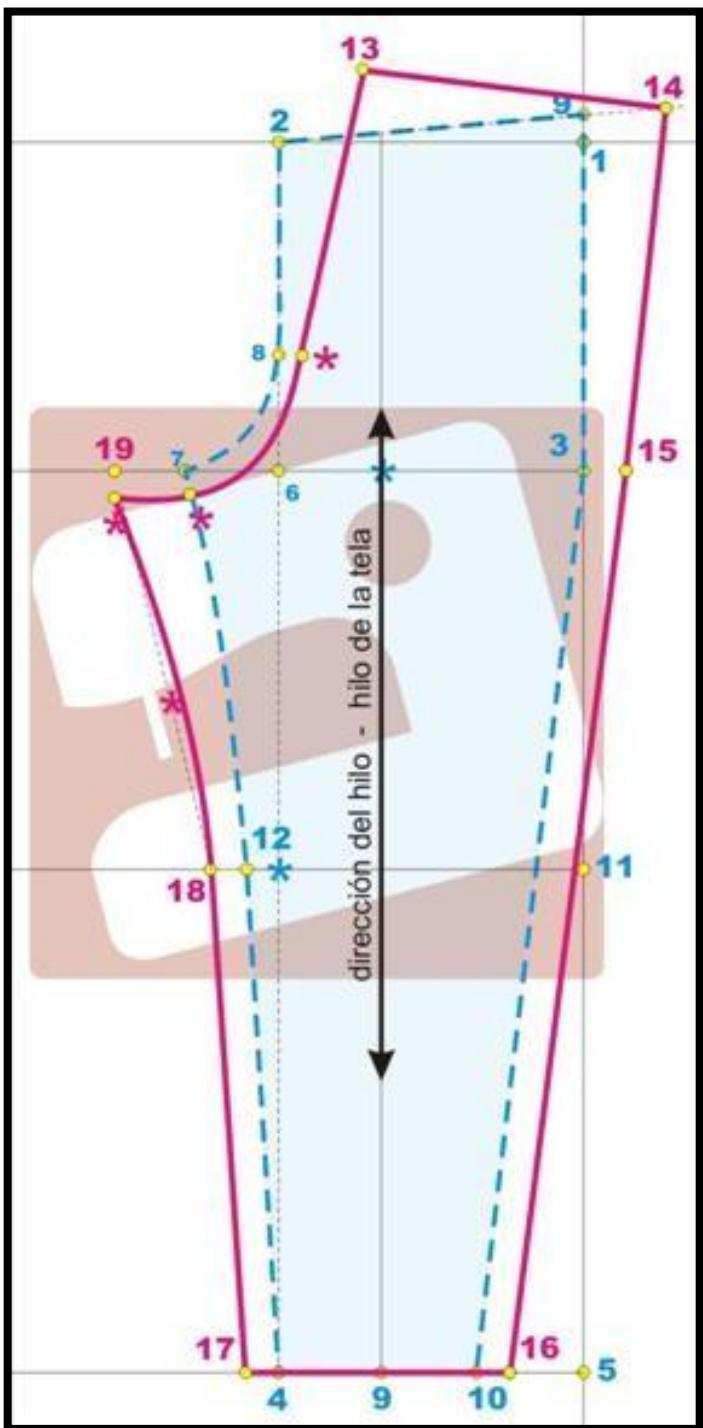


Figura 44. Trazado del buzo parte trasera.

Fuente: Autoría propia.

3.4 Patronaje de ropa deportiva

El patronaje industrial se llama así por la confección de los moles bases para las vestimentas ya que están basadas a las tallas industrial las cuales se consiguieron de una investigación estadística relación en la proporción y conformación de varios cuerpos y así se estableció las medidas estándar las cuales se ajustan a la necesidad de la población.

Este proceso facilita la fabricación en masa de los ropajes, por consiguiente permite abaratar los costes de producción.

La modistería y la alta costura son denominada como la preparación de la ropa donde se necesita moldes los cuales son hechos en medidas específicas por la silueta del cuerpo humano y es usado para lograr una prenda confortable para una cierta persona.

3.4.1 Clasificación de patronaje.

Para clasificarlo primero se tiene que identificar el material que se va a usar, por lo consiguiente existen 3 grupos generales:

- Hecho en tejido plano
- Hecho en tejido punto
- Hecho encuero

Tejido plano

Para recordar, podemos llamar un tejido plano a la tela que está conformada por hebras denominadas urdimbre y trama entrelazadas perpendicularmente entre ellas mismas.

Tejido punto

Para recordar, podemos llamar tejido punto a la tela que está conformada por una sola hebra la cual se entrelaza por sí misma pasando de izquierda a derecha, arriba hacia abajo y en sentido contrario en ambos casos.

Principales aspectos del tejido plano

- La trama posee poca o muy poca elasticidad.
- La urdimbre no posee ninguna elasticidad.
- A pesar de la falta de elasticidad en la urdimbre, cabe mencionar que en la dirección diagonal de la tela posee elasticidad también llamada sesgo.
- Tiene una gran diversidad de aspecto en la parte exterior.
- Tiene una gran diversidad en la textura.
- Tiene una gran diversidad en la calidad de las fibras.
- Es posible cambiar la urdimbre y la trama por hilos elásticos, esas son las telas planas llamadas strech.

3.4.2 Origen de las tallas industriales.

Son originadas a causa de que nace cierta necesidad de las grandes masas de personas por conseguir ropajes por lo mismo se tuvo que pensar en una forma para poder reducir los costos de fabricación. Se especula que esa agitación yace desde la 1ra guerra mundial donde millones de reclutas debían ser uniformados.

Se puede decir que el tener las ropas por tallas tuvo un proceso de industrialización tardío y difícil ya que no existía un sistema de medidas estándares que puedan ajustarse al cuerpo.

Es notable decir que actualmente las tallas que se usan para fabricar los patrones es causa de los estudios llamados antropométricos lo cual se refiere a la conformación de varios tipos de formas de cuerpos y ciertas medidas estándar las cuales se adaptan a la necesidad de las personas, gracias a esto se puede decir que hicimos un gran avance para la unificación de tallas y medidas para la industria peruana.

3.4.3 Antropometría de ropa deportiva para escalar.

La antropometría compuesta por dos términos que son el "antro" que significa cuerpo y "metria" que significa medida. Por lo consecuente podemos decir que es una ciencia la cual analiza las medidas del cuerpo a través de datos estadísticos hechos a muestras de grupos de humanos.

La antropometría en el Perú:

La entidad INDECOPI comienza sus investigaciones de antropometría sobre el cuerpo humano peruano datando en el año 1978. Da a conocer sus resultados alrededor del año 1981 y concluyen con un promedio de proporciones del varón y la mujer peruanos para así quesean de utilidad para los demás diseños en la industria peruana.

3.4.4 Almacenaje de patrones.

Ambientación

Para este proceso es imprescindible establecer una estancia especial para guardar los patrones. Esta habitación tiene que tener ciertos requisitos obligatorios para que su propósito se cumpla satisfactoriamente.

Dimensiones del cuarto

El almacén no puede tener menos de 12 m² ya que ahí irán los percheros y los caballetes con sus ganchos al lado de la pared con el propósito de sostener los patrones nombrados con un código único.

Por ejemplo los pantalones, polos, poleras, etc. que son prendas con patrones bases van a ser catalogados con el código 001 y con alguna letra adicional distintiva para su rápida reconocida. De igual manera en la habitación se necesita un espacio donde se va a guardas las herramientas como son las tijeras, reglas, sacabocado, tizas, lápices, borradores, etc. Se debe tener un folder que contengan todos los códigos de los patrones, los diseños y los ficheros de control de moldes.

Características del cuarto

Los siguientes puntos son una lista de los requisitos que se debe tener en cuenta para habilitar un almacenaje de patrones:

- La habitación debe estar totalmente libre de humedad.
- La habitación debe estar ubicada en un sitio donde la luz del sol no choque con los moles.
- La habitación debe tener una gran iluminación con fluorescentes.

- La habitación debe ser condicionada.
- La habitación debe estar relativamente cerca al área donde se hace los cortes de las telas.
- Se debe contar con una persona que esté a cargo del almacén.

3.4.5 Materiales y herramientas de trabajo.

Para trabajar eficientemente, el patronista debe tener todas las herramientas apropiadas.

Además, para que sus patrones puedan ser entendidos y utilizados por otros patronistas o confeccionistas debe conocer la terminología utilizada en la industria de la moda.

En esta sección presentamos las herramientas, los complementos y la terminología adecuada para poder desenvolverse en esta industria con facilidad.

En primer lugar, cada patronista debe tener las siguientes herramientas de trabajo:

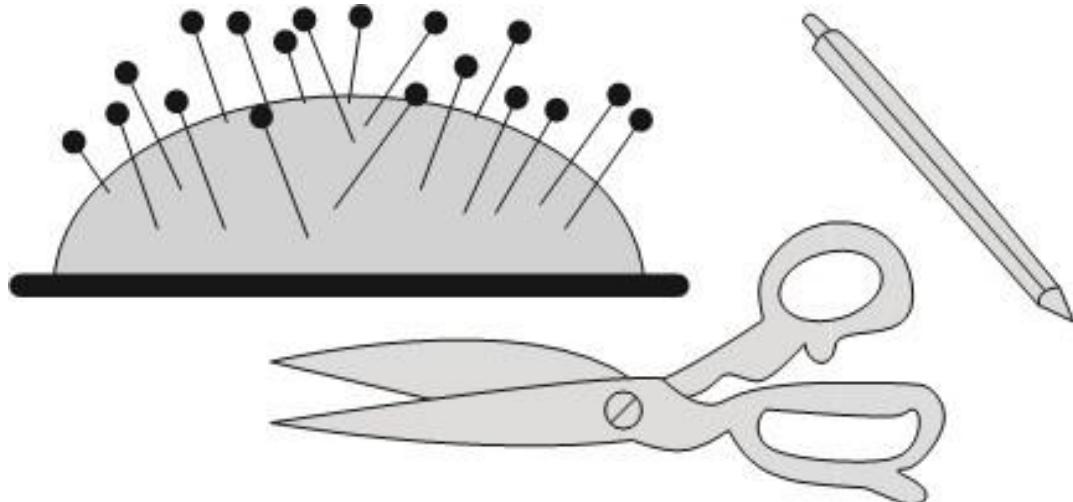


Figura 45. Herramientas de trabajo 1.Fuente: Autoría propia.

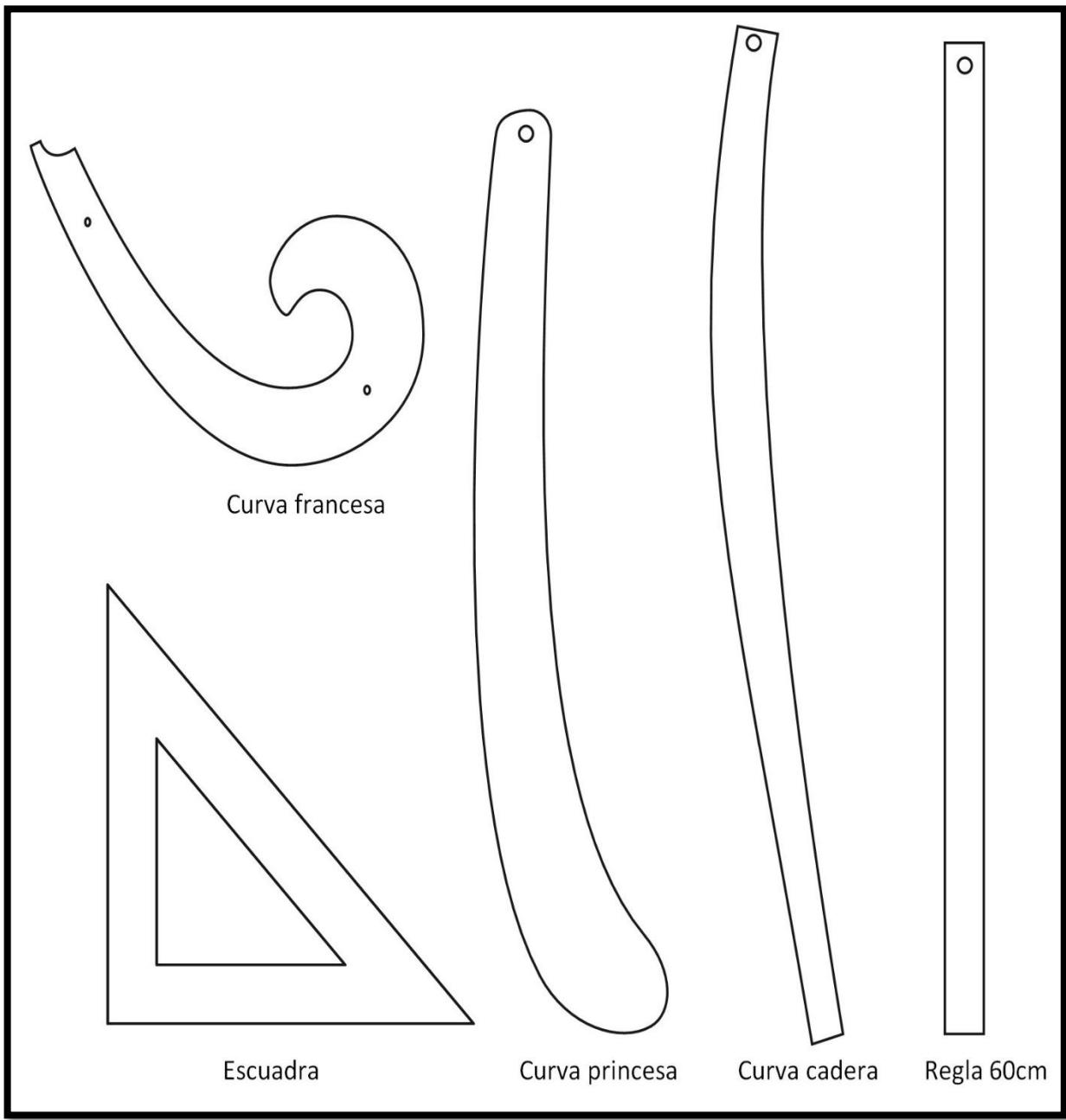


Figura 46. Tipos de reglas 1.Fuente: Autoría propia

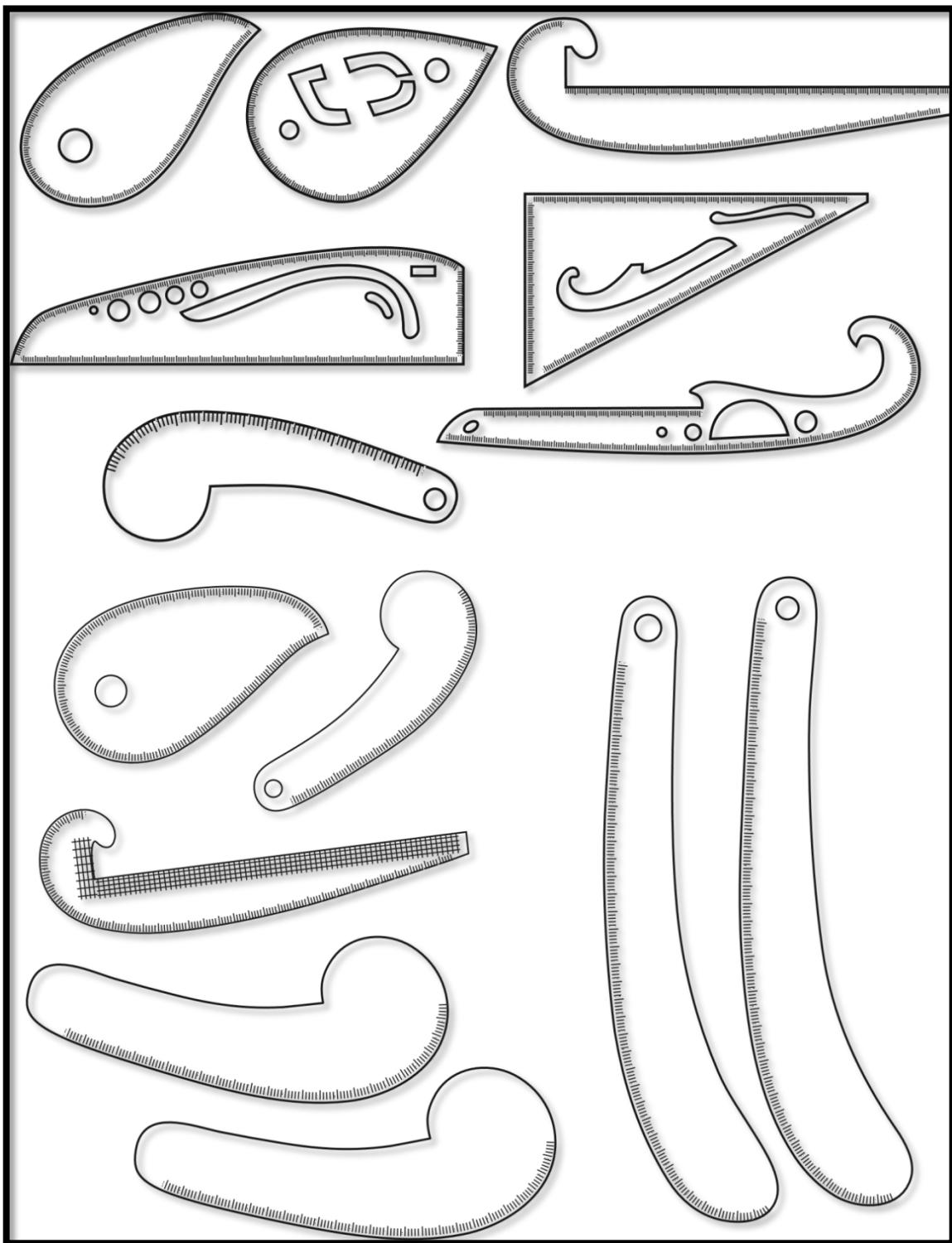


Figura 47. Tipos de reglas 2. Fuente: Autoría propia.

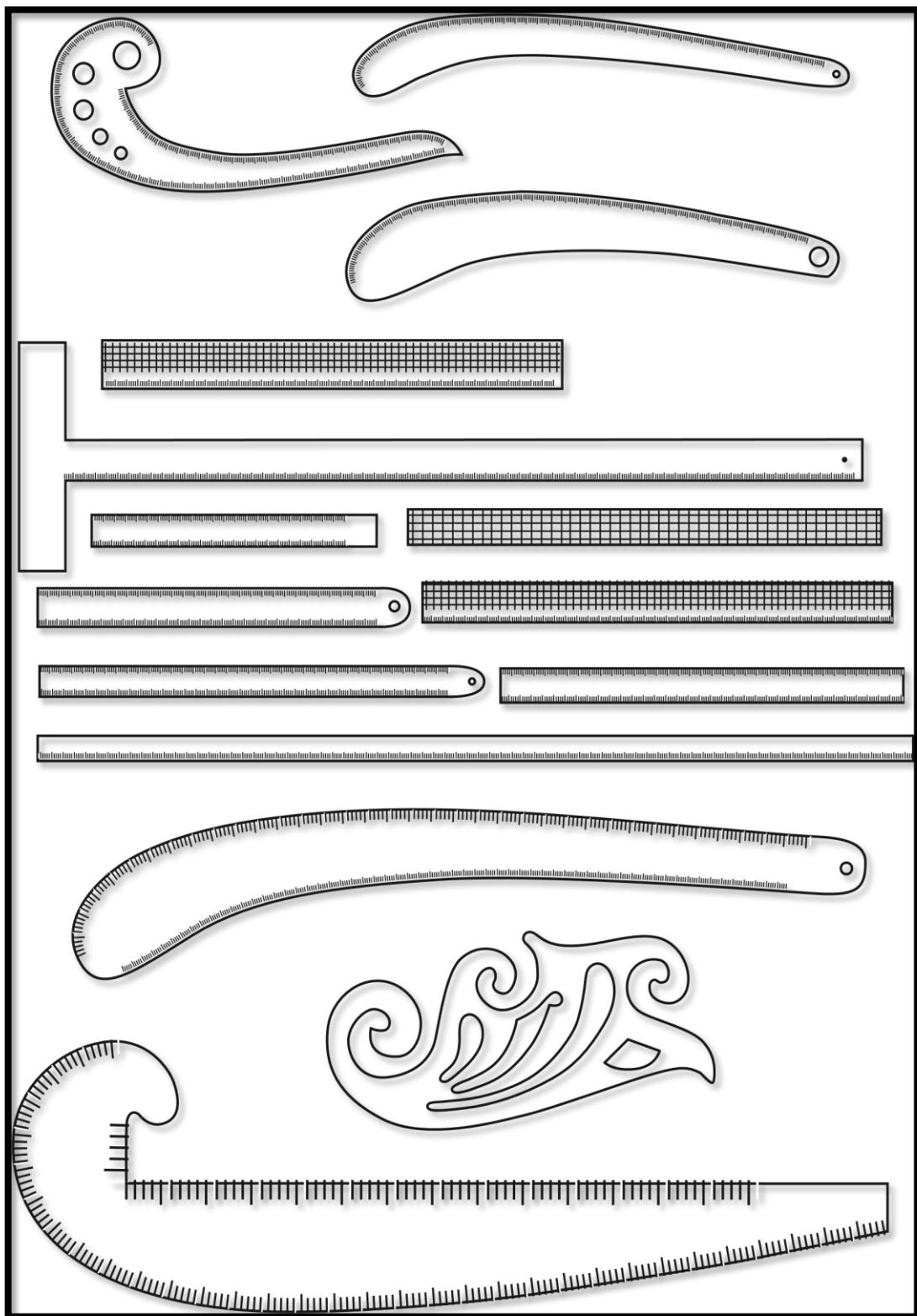


Figura 48. Tipos de reglas 3.Fuente: Autoría propia.

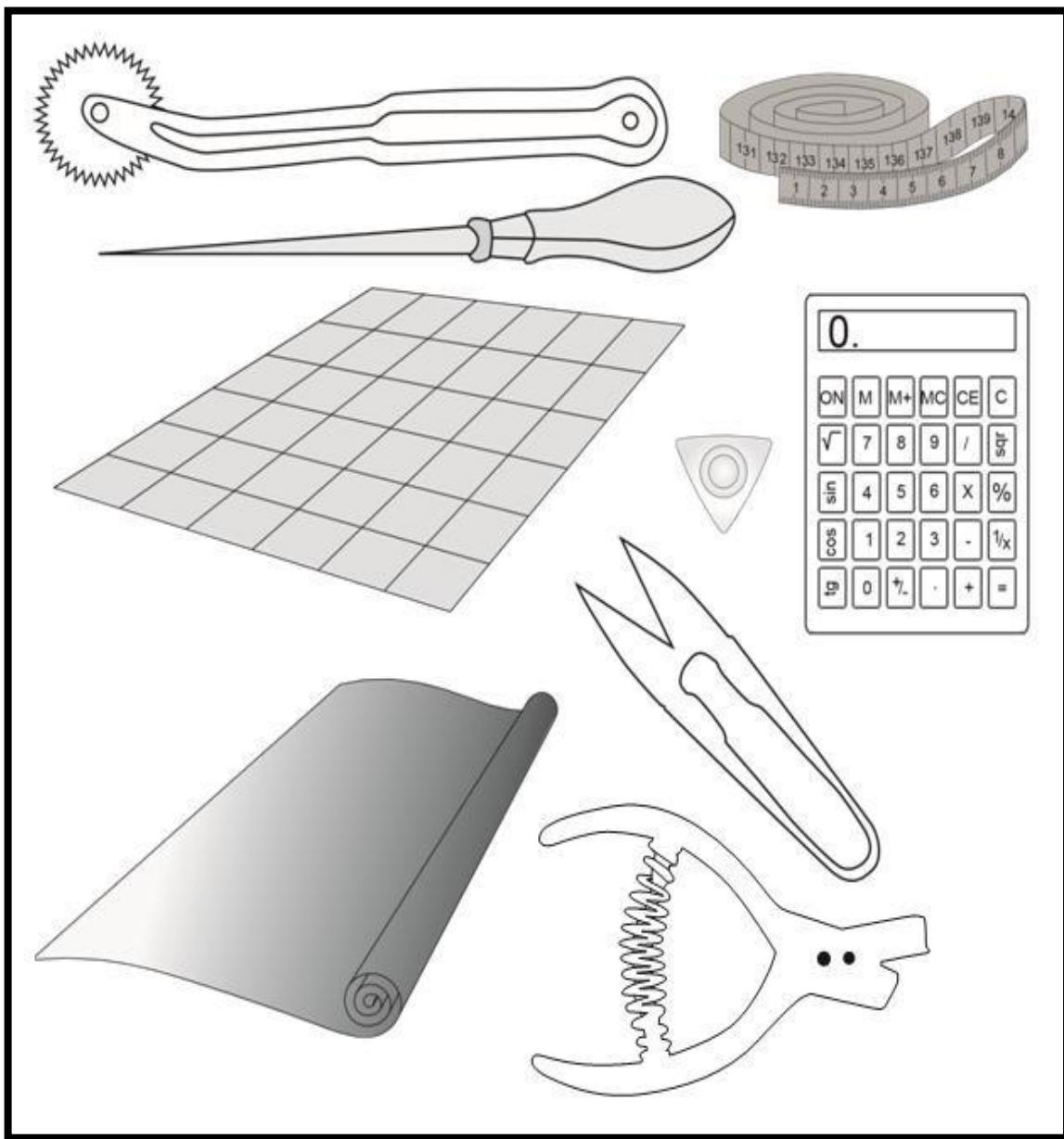


Figura 49. Herramientas de trabajo 2. Fuente: Autoría propia.

3.4.6 Condiciones para el molde.

La importancia que tienen los patrones se ve reflejada en la misma industria ya que la comodidad, confortabilidad y la forma anatómica al cuerpo va a estar sujeta a esto. El material usado para realizar los patrones tiene que ser un cartón con un grosor considerable. Primero se debe crear una muestra de la ropa luego ser testeado en varias personas que comparten misma talla, posteriormente recién se pueden hacer los patrones decisivos a ser guardados en el almacén.

3.4.7 Codificación.

A simple vista se puede ver que los patrones tienen cierta semejanza por lo que se necesita algún sistema para poder diferenciarlos e identificarlos en cualquier momento con rapidez y sin retrasos. Una manera de hacer la codificación es poniendo como primer dígito el distintivo del género de la persona o si es un menor de edad.

Tabla 6.

Codificación por género

DÍGITO	TIPO
D	Dama
C	Caballero
N	Niño
B	Bebé

La tabla 6 muestra un ejemplo de la codificación en diferentes categorías.
Fuente: Autoría propia

Tabla 7

Codificación por modelo

DÍGITO	TIPO
A	Bermudas
B	Blusa
C	Camisa
D	Chaleco
E	Falda
F	Casaca
G	Pantalón
H	Short

La tabla muestra el siguiente dígito que será el tipo de prenda la cual se va a codificar.

Fuente: Autoría propia

Número para molde patrón

El molde patrón son todos aquellos moldes que se efectúan en primera instancia en la confección y se tiene que codificar con la serie "001" sin importar el tipo de diseño.

Tabla 8.

Codificación para molde patrón

CÓDIGO	DISEÑO
DC -001	Dama corpiño - molde patrón
NC -001	Niño corpiño - molde patrón

La tabla muestra la codificación del molde patrón base. Fuente: Autoría propia.

Número para moldes derivados

Los moldes que sean elaborados teniendo como base a los moldes patrones serán codificados con la serie "002".

Posteriormente estos solo pueden entrar al almacenaje si tienen son sigo una imagen para que se pueda identificar el diseño la cual es donde se precisa la forma, botones, broches, etc.

Tabla 9

Codificación para moldes derivados.

CÓDIGO	DISEÑO
DB-005	Dama blusa - cuello V
NS-015	Niño blusa - cuello marinero

La tabla muestra la codificación de los moldes derivados del patrón base.

Fuente: Autoría propia.

Nomenclatura

La nomenclatura es usada para denominar un registro de algún tipo de dato. En el campo del patronaje industrial es usada para ser plasmada en algún patrón.

Esta acción va a ayudar a poder encontrar y distinguir entro los tantos patrones, también va a guiar al personal encargados de la producción. Por lo general la información del patrón y sus atributos que son registradas son los siguientes:

- El nombre.
- La talla de la ropa.
- El número de partes que tienen y que deben ser cortadas.
- El código.

- El número de partes que tiene el juego completo del patrón.
- La fecha de fabricación del patronaje.
- La dirección del hijo que posee el telar mostrada con una flecha.
- Sello, firma o marca del fabricante.

Imágenes del modelo

Todos los patronajes realizados que tienen que entrar al almacén necesitan estar adjuntados con una imagen o foto con sus respectivos códigos iguales entre sí y su número de molde correspondiente. Esta foto es donde se pre visualizará la prenda ya terminada pudiendo ver sus detalles, costuras, etc.

3.4.8 La seguridad del almacén.

No se debe descuidar la seguridad de la habitación donde se guardan los patrones ya que es un sitio donde terceras personas pueden entrar y copiar e incluso apropiarse los diseños. El personal responsable de esta área debe ser alguien que tenga mucha familiaridad y confianza absoluta además de que tiene que tener el entendimiento en la fabricación de patrones. Las actividades que debe tener esta persona responsable del almacén son:

- Recibir, examinar y comprobar que los patrones están en buen estado y del material correspondiente.
- Corroborar que estén sus piquetes y su correspondiente nomenclatura.
- Corroborar que posea la imagen o foto adjunta al patrón.

- Tener un sistema de registro de los juegos de patrones de salidas, entradas, lugar al que se va y la persona responsable de la solicitud.
- Corroborar que estén completos cada juego de patrón es ingresa.
- Revisar siempre las piezas, reemplazar en caso alguno este dañado.

3.5 Control de calidad del patronaje de ropa deportiva

3.5.1 Lista de chequeo.

Iniciamos el proceso con la verificación de la porción exacta según la pieza que se va a elaborar, el número de marcaciones y de piezas.

Seleccionar moldes

Comprobar el molde con algún otro que ya este hecho y fijarse bien la posición, la cantidad a cortar y revisar si las tallas o las demás piezas como las tapas, cintura, etc. son estándar.



Figura 50. Molde cortado. Fuente: Autoría propia

3.5.2 Verificación tela.

En este proceso se tiene que revisar la anchura que tiene la tela ya que en este se basará el trazo en la superficie del papel, fijarse minuciosamente si la tela presenta algún tipo de imperfección como agujeros, manchas, rasgaduras, etc.

De ser el caso de que la tela esté hecha con tejido de punto, un paso fundamental es tender el tejido desenrollada y dejarlo en reposo un mínimo de un día con la finalidad de que la tela no se recoja cuando se haga el tendido.



Figura 51. Telas disponibles para su uso. Fuente: Autoría propia.

3.5.3 Elaboración de trazo en papel.

En esta parte se tiene que validar la anchura útil de la tela, encajar todas las marcaciones que se tienen guiándose de la orilla del papel. Para un mejor proceso se tiene que corroborar que las líneas de cada molde estén bien encajadas haciendo el uso de una escuadra. Se recomienda tratar de hacer un aprovechamiento óptimo del material.



Figura 52. Proceso de la elaboración de trazo en papel. Fuente: Autoría propia.

Poner una base de papel en el mueble

En este proceso, la base que se hará de papel tendrá como finalidad mejorar el trabajo de extendido y así en la instancia donde se va a deslizar sea mucho más fácil en la trayectoria, con esto se puede evitar que el paquete de corra de una forma no deseada.

La permisividad que se puede disponer es aproximadamente de 1cm a 2cm lo cual la dependencia va a caer en manos de la calidad que tiene la tela y el tendido ya que cabe decir que en los tejidos de punto tienden a tener un extendido defectuoso.

3.5.4 Extendido detenla.

El extendido de la tela comúnmente se puede hacer de 2 formas, previamente se tiene que revisar el número de capas que se va a tender. La primera es manualmente, esta acción es hecha por 2 personas en donde deben estar en sincronía para hacer un tendido óptimo ayudándose de una cortadora de extremos. La segunda es con una maquina ya sea automática o extendedora y lo que hacen es extender la tela según el tamaño de la mesa o del corte. Al hacer alguno de estos procesos se tiene que tener en cuenta:

- Los bordes.
- La dirección que tiene la tela.
- La tonalidad que tiene la tela.
- El número decapas.
- La tirantez que tiene el extendido.
- Los límites de la tela.
- Las imperfecciones de la tela.



Figura 53. Proceso de extendido de la tela. Fuente: Autoría propia.

3.5.5 Tipos de extendido.

El tipo de extendido va a estar sujeta según el pedido de corte y ahí recién será definida y optar por cual es mejor, por lo tanto tenemos los siguientes tipos:

Cara-cara

Este tipo de tendido es muy efectivo cuando se quiere cortar piezas simétricas, para esto las capas tienen que quedarse en derecho con derecho.



Figura 54. Proceso de extendido Cara-cara. Fuente: Autoría propia.

Cara arriba

Este tendido tiene la característica de poner la tela en el sentido para arriba, esto es para que los trazos seas más fáciles de hacer.



Figura 55. Proceso de extendido Cara arriba. Fuente: Autoría propia.

Al lomo

Este tipo de extendido es utilizada cuando las partes y las piezas del trazo viene consigo las piezas dobladas.

Zig-Zag

Este tipo de extendido es particularmente similar al tipo cara-cara tan solo diferenciando el hecho de poder cortar o no los extremos, esto se debe a que sigue un despliegue con la finalidad de prevenir por su se realiza un error en la acción, pueda tener arreglo y simplemente poder volver a tenderlo. Para hacer este proceso se tiene que tener siempre presente la revisión del trazo y que las fracciones de la ropa estén íntegras sin falta de alguna.

Se tiene que verificar los instrumentos y los telares, la anchura útil y si por si este tienda a recogerse ya que de hacerse así se tiene que dejar en quietud el plazo mínimo de 1 día entero antes de realizar el proceso de tendido, esto es con la finalidad de prevenir el recogimiento.



Figura 56. Proceso de extendido Zig-Zag. Fuente: Autoría propia.

3.5.6 El corte.

El proceso de corte es de los más fundamentales, de este paso va a depender que tanto nivel de calidad será la prenda. Para poder tener un óptimo corte se requiere lo siguiente:

- Con los alfileres finos con cabeza, las pinzas y la prensa telas de debe de fijar el trazo a la tela.
- Se tiene que verificar minuciosamente que estén en buen estado los afiladores y las cuchillas de la maquina cortadora.
- Se tiene que revisar que la maquina esté lubricada, de no estar se tiene que hacerlo.

Por lo expuesto el personal tiene que llevar puesto el equipo de seguridad y protección lo cual consta de lo siguiente:

- Un gorro de lino.
- Unos guantes de seguridad.
- Un tapaboca.
- Unos lentes de seguridad.
- El personal no debe llevar accesorios como joyería, tocados, etc.



Figura 57. Proceso del corte de las telas. Fuente: Autoría propia.

Entrega de corte

La entrega de corte es el proceso donde se revisa y se da la cantidad de la tela cortada, se revisa haciendo comparaciones entre el corte y el molde, en caso de que alguno este mal hecha se tiene que reemplazar.

- Los bloques son clasificados según el proceso para posteriormente etiquetarlos.
- Los moldes de telas son ordenadas según sea el pedido de fabricación.
- Se hacen envoltorios firmemente atados para prevenir las pérdidas que se puedan ocasionar de las piezas en algún proceso.
- Estos envoltorios o paquetes no tienen que ser tan voluminosos o chicos, se tiene que dejar ordenados estrictamente para que posteriormente no haya alteraciones en las tallas.



Figura 58. Proceso del empaquetado de los cortes. Fuente: Autoría propia.

Condiciones para un óptimo proceso de corte

Para tener un buen proceso de corte se recomienda que la mesa donde se hace el corte sea de forma rectangular con una longitud de uno a dos entre los lados.

Por eso mismo es que las mesas largas pueden facilitar este proceso, las medidas en promedio generalmente no tendrían que ser menos de 9 o 10 metros pudiendo llegar a 28 o 30 metros, en la anchura debería estar alrededor de 1.5 a 2 metros.

Cabe resaltar que mientras más se tenga la disponibilidad en m² en el área se va a tener mejor posibilidad en elaborar series mediadas o pequeñas.

Ahora en cuando al apartado de costura con relación al apartado de corte se van a presentar una serie de guía:

Es una norma no escrita que las dos secciones siempre deben estar relacionadas proporcionalmente ya que el flujo de productividad siempre va a estar abastecido por apartado de corte. Esto quiere decir que el área de corte debe estar en parejo con el área de costura en una manufactura de producción masiva.

Pero cabe decir que esta información es meramente teórica y orientativa, por eso que en la práctica se tiene que tener en cuenta la siguiente relación entre la sección de corte con la sección de costura según el tamaño de la empresa:

- En una organización pequeña va de 70% a 80% en proporción al área de costura.
- En una organización mediana va de 80% a 90% en proporción al área de costura.
- En una organización grande va de 100% en proporción al área de costura.

Procesos básicos en corte

En general este procedimiento se va a separar en varios grupos los cuales son:

- La técnica por computadora.
- La técnica de troquel.
- La técnica con la labor preparada para la costura.
- La técnica tradicional.

Pedido de orden de corte

El pedido de corte es aquella documentación donde se describe los componentes esenciales que va a ayudar en la realización de los cortes con la calidad que el cliente desea.

Elementos

En este documento se debe describir los siguientes elementos:

- La fecha.
- La serie numeral del pedido de corte.
- Alguna descripción o referente de la prenda.
- Los aspectos que posee la prenda.
- El número de prendas que se cortarán
- La talla y mediciones que tiene la prenda.
- La inspección de la tela.
- La persona responsable de la solicitud de corte.

Cabe resaltar que las solicitudes de orden de compra siempre deben ser registradas por escrito mediante un documento ya que se está manejando materiales de trabajo con costos elevados de la fábrica.

3.5.7 Procesos iniciales para corte en plano.

Técnicas de Corte Tradicional

Como primer paso va el proceso de marcar la silueta del patrón dependiendo de las propiedades que posea el tejido que se va a utilizar, esto puede hacerse de frente sobre el papel o tejido.

Luego se procede al extendido de las telas y según la necesidad y tipo se aplica alguna de las siguientes técnicas de extendido:

- Cara hacia arriba.
- Cara-cara.
- ZigZag.
- Escalón.
- Tubular.
- Allomo.

A continuación se hace un corte por la silueta al conjunto de bloques de telas pero sin ninguna precisión.

En este paso el personal no mueve la tela para hacer el corte sino manipulan la máquina de disco manualmente, también se puede usar la cuchilla vertical.

Otro tipo corte es hecho con una cortadora sínfin que a diferencia del paso anterior en este caso lo que se manipula es la tela mientras que la herramienta se queda inmóvil.

La técnica Corte de troquel.

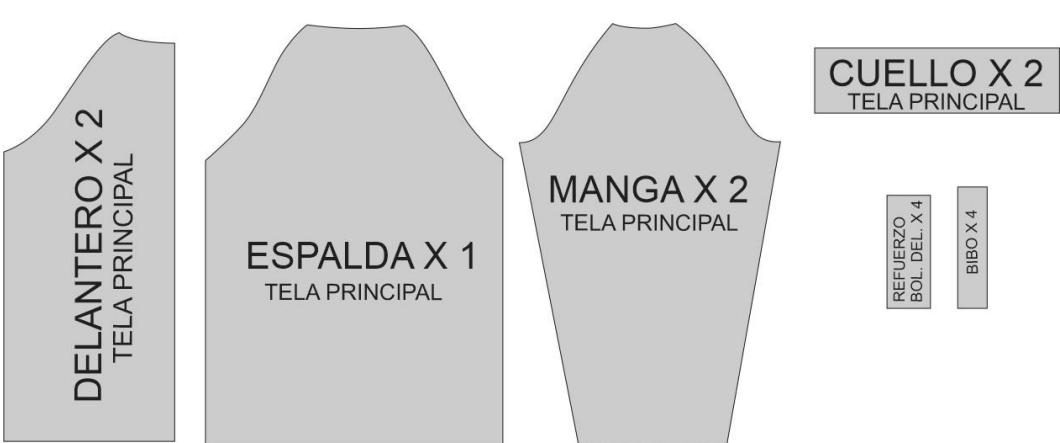
El proceso de esta técnica a diferencia de la tradicional es que en lugar de utilizar herramientas cortantes se reemplazan por troqueles. Algunos de estos troqueles pueden ser forjados o de fleje.

Para esta técnica se pueden usar diferentes máquinas para el corte, como las maquinas por presión de elementos, maquina por presión de marcada entera, máquina por presión a tela suela y por presión de paneles lo cual el uso de alguna de estas va a depender del tipo de marcada que se tiene.

Para continuar, antes se tiene que hacer el cambio de la cortadora de cinta por una de prensa de troquelar, al momento de realizar el corte se tiene que ir por el borde pero sin ser precisos siempre dejando un margen.

Procedimiento del cuadro de medidas de ropa deportiva para Caballero para escalar

“DESARROLLO DEL PATRÓN DEL BUZO DEPORTIVO ”	COLEGIO PARTICULAR “JULIO CESAR TELLO”  “Académicamente superior, con	ASIGNATURA Industria del Vestido
DOCENTE:		

Prof. Cinthia Curasi Pari	convicción empresarial”	05/10/17
Desarrollo del patronaje y desglosado de piezas.		
FICHA DEL PROCEDIMIENTO DE PATRONES		
Codificar las piezas de los patrones		
 <p>DELANTERO X 2 TELÁ PRINCIPAL</p> <p>ESPALDA X 1 TELÁ PRINCIPAL</p> <p>MANGA X 2 TELÁ PRINCIPAL</p> <p>CUELLO X 2 TELÁ PRINCIPAL</p> <p>REFUERZO BOL. DEL. X 4</p> <p>BIBO X 4</p>		

Capítulo IV

Confección de ropa deportiva en tejido plano para varones

4.1 La industria de la confección

Desde una perspectiva industrial, la confección de prendas de vestir se define como una serie de actividades de manufactura que llevan a la creación de ropa, a partir de un diseño realizado previamente y con ayuda de las herramientas tecnológicas adecuadas para optimizar los procesos necesarios.

En la confección de prendas se pueden distinguir dos etapas: la pre-producción y la producción.

Pre-producción; Se trata de una serie de operaciones que se deben realizar antes de comenzar con la confección propiamente dicha, de ciertas decisiones que deben tomarse para dar forma al trabajo, y son las siguientes:

- Políticas de dirección: son las pautas de la dirección de una compañía, las cuales se establecen en esta etapa inicial para que los diseñadores tengan un marco de referencia para su trabajo. En las pequeñas empresas, estas políticas suelen fijarlas los propios diseñadores antes de comenzar con la producción.
- Diseño y patronaje de confección: la selección del patronaje y del diseño, el análisis del catálogo de modelos y la confección de la prenda modelo;
- Abastecimiento de materia prima: de acuerdo con las decisiones tomadas hasta este punto, se debe determinar qué proveedores ofrecen las telas y los insumos necesarios para la fabricación de las prendas, cuáles son sus precios, sus condiciones, cuánto tardan en hacer los envíos, etcétera.

Producción; cuando se ha completado la etapa inicial y han sido establecidas las bases del trabajo, llega la hora de la confección de las prendas, para lo cual se deben seguir una serie de pasos en secuencia: mordería de muestras; escalado; tizado; corte; pre-costura; costura; ensamblado; fusionado; terminaciones; etiquetado; empaque.

Por último, es importante resaltar que a lo largo de las dos etapas recién descritas, se debe llevar a cabo el control de calidad, el cual se enfoca en las telas y los insumos, en el proceso y los equipos utilizados, y en el producto terminado.

En el mundo de la confección, son variados y extensos los trajes que se elaboran, por lo tanto no solo se limitan a la ropa deportiva, pero para nuestro proyecto nos guiaremos solamente por este tipo de prendas.

Se quiere dar a conocer como se confecciona cualquier prenda deportiva partiendo desde su diseño, hasta el momento de estar lista para su venta o utilización, por tal efecto en

este proceso mostraremos los dos pasos que debemos tener en cuenta, que son: un momento inicial y el momento netamente de la confección.

4.1.1 Previo a la confección.

Es aquel en donde dibujamos la prenda que queremos confeccionar y que va hasta antes del inicio de la confección y que cuenta con los siguientes pasos:

- Dibujo o diseño de la prenda.
- Elaboración de patrones.
- Trazo.
- Corte.

4.1.2 Momento de la confección.

Son todos aquellos pasos que seguimos una vez tenemos la tela debidamente cortada y que tiene que ver con la elaboración de la prenda mediante el uso de las diferentes máquinas.

Ejemplo: Costura de casaca deportiva con forro. Esta casaca protege del frío, viento, lluvia o nieve. En los deportes de acción como el golf, las carreras, el esquí, etc.

Tabla 10.

Ficha técnica de costura.

FICHA TÉCNICA COSTURA			
CLIENTE:	DEPORTES SAC	TEMPORADA:	PRIMAVERA - VERANO
FECHA DE ENTREGA:	11/10/2017	DESCRIP. PREnda:	CASACA CORTAVIENTOS
FECHA DE RECEPCIÓN:		TALLAS:	S
OPERACIÓN	COD. PUNT.	MÁQUINA	DESCRIPCION
DELANTEROS	301	RECTA	PEGAR BIBOD
	301	RECTA	PEGAR REFUERZO DE BOLSILLO DELANTERO CON CIERRE
MANGA	504	REMALLADORA SIMPLE	UNIR MAGAS CON DELANTEROS
	504	REMALLADORA SIMPLE	UNIR MANGAS A ESPADA
	504	REMALLE SIMPLE	CERRAR COSTADOS DE CUERPO PRINCIPAL Y FORRO
CUELLO	MANUAL	PLANCHAS	PEGAR ENTRETELAS ADSIVA A CUELLO
	301	RECTA	PEGAR CUELLO A CUERPO PRINCIPAL Y FORRO
CIERRE	301	RECTA	PEGAR CIEERE DE NAYLON AL CUERPO
ENSAMBLE	301	RECTA	CERRAR RUEDO DE BASTA UNIENDO CUERPO PRINCIPAL Y FORRO
ELASTICO	301	RECTA	PEGAR ELASTICO A PUÑO
ENSAMBLE	301	RECTA	CERRA LA MANGA PRINCIPAL UNIENDOLO CON EL FORRO

En la tabla10 muestra cómo será la ficha técnica de costura. Fuente: Autoría propia.

El tipo de máquina y otros elementos

En las grandes confecciones de ropa deportiva existen varios tipos de máquinas que son:

- Maquina recta: sirve para hacer costuras simples como uniones y o pespuntos.
- Encauchadora: como su nombre lo indica solo sirve para pegar caucho.
- Collarín: esta la utilizamos para coger los dobladillos de mangas y coger ruedo.
- Plana: es la máquina que se utiliza para asegurar el fileteado.
- Plancha: este elemento solo la utilizamos para planchar.
- Fileteadora: esta es la más necesaria a la hora de confeccionar ya que con ella podemos pegar las diferentes partes; (en la camisa) pegar hombros, pegar mangas, pegar cuello y cerrar lados. (pantaloneta) pegar delantero con trasero, pegar tiro trasero, pegar caucho, pegar tiro delantero y pegar entrepierna.

Sesión de Aprendizaje

I. INFORMACIÓN GENERAL:

- Dirección Regional de Lima :DREL
- Unidad de Gestión Educativa : UGEL01
- I.E.E. : Julio Cesar Tello
- Área : INDUSTRIA DEL VESTIDO
- Ciclo VI
- Grado : Cuarto
- Secciones : A, B
- Horas semanales : 2 horas
- Director : Andrés Franco Flores
- Subdirector : Bernardino Llacma Hilares
- : Oswaldo Oré Quiñones
- Docente responsable : Curasi Pari, Cinthia

II. DESCRIPCIÓN:

El área de Educación por el trabajo en el VI ciclo de la educación básica regular en los estudiantes consolidar los niveles de logros alcanzados en el V ciclo. En un mundo en pleno sentido, se espera que el estudiante alcance los siguientes logros:

- En gestión de procesos, se espera que el estudiante pueda realizar procesos emprendedores formando y administrando su empresa.

- En comprensión y aplicación de tecnología, se espera que el estudiante, comprenda capacidades para la movilización laboral de los estudiantes dentro de un área o familia profesional, capacidades para comprender y adaptarse a los cambios e innovaciones tecnológicas.
- En ejecución de procesos, el estudiante tendrá la facilidad de utilizar avance tecnológico y globalizado, el área curricular está orientada a fortalecer en los estudiantes capacidades innovadoras, que permitan a los estudiantes insertarse en el mercado laboral como trabajador dependiente para generar su propio puesto de trabajo, creando su micro empresa, en el mercado, desarrollando proyectos productivos con una cultura exportadora y emprendedora de la opción ocupacional en diferentes especialidades. En tal herramientas y equipos para realizar diferentes actividades productivas.

Asimismo, se abordarán los campos temáticos vinculados a la industria de vestido: introducción a la especialidad, organización y funcionamiento del taller, equipos y materiales de la industria del vestir, Puntada a mano, técnicas para realizar trazos, técnicas para colocación de moldes, máquina de coser, técnicas de manejo de la máquina.

III.- ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES:

				NUMERO DEL BIMESTRE			
				NÚMERO DELA UNIDAD			
				DURACIÓN DE SESIONES POR SEMANA			
I	I	II	II	09	X	- Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas	GESTIÓN DE PROCESO
					X	- Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación y comercialización de bienes	EJECUCIÓN DE PROCESO
					X	- Realiza procesos básicos de control de calidad.	
					X	- Interpreta croquis y especificaciones específicas para la producción de proyectos sencillos.	COMPRENSIÓN Y APPLICACIÓN DE TECNOLOGÍA
					X	- Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos considerando las especificaciones técnicas	
					X	- Realiza tareas y operaciones con herramientas para la producción de proyectos sencillos considerando las formas de seguridad y	
					X	- Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y	
					X	- Comprende las características del mercado del consumo local, el mercado laboral local y las	
					X	- Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales, de estructuras en la producción	
IV	IV	III	III	10	X		
				10	X		

NOMBRE Y NÚMERO DE LA UNIDAD	SEMANAS	CAMPOS TEMÁTICOS	PRODUCTOS
<p>UNIDAD I</p> <p>Conociendo la organización y el funcionamiento de la industria del vestido y el cuidado del medio ambiente</p> <p>En industria del vestido se concibe la enseñanza de la tecnología como la adquisición de conocimientos que sistematiza el saber-hacer presente en los procesos de invención, creación, transformación. En esta actividad tecnológica se elaboran transformaciones básicas, puntadas básicas a mano, puntadas básicas a máquina, Elaboración de una prenda de vestir, transformación y comprobación de tallas, entre otros temas.</p> <p>Además, teniendo en cuenta que los estudiantes tienen inadecuados hábitos para cuidar su medio ambiente ya que arrojan la basura en cualquier espacio de la I.E.</p> <p>¿Cómo funciona un taller de la industria del vestido?</p> <p>¿Qué acciones realizarían los estudiantes para mejorar el cuidado de su medio ambiente</p>	<p>10</p> <p>S E M A N A S</p>	<p>1. INDUSTRIA DEL VESTIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la industria del vestido. - Organización y funcionamiento del taller. <p>2. EQUIPOS Y MATERIALES DE LA INDUSTRIA DEL VESTIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales (características propiedades, usos, precios y almacenamiento) - Herramientas, máquinas y equipos: principios de funcionamiento, tipos, normas de seguridad. <p>3. DISEÑO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas de dibujo - Puntada a mano - Elaboración de bolsillo ojal con dos bibos 	<ul style="list-style-type: none"> - Organizadores visuales - Dibujos - Diseños - Muestras entela <ul style="list-style-type: none"> - Colocación de tachos de basura. - Elaboración de pequeño proyecto

UNIDAD II			
<p>Confeccionando una casaca deportiva de Varón</p> <p>Para que toda actividad industrial, comercial o de servicios pueda llevarse a cabo necesita ser planeada. Aunque la idea surja de repente en la mente, su elaboración requiere una serie de pasos, métodos, técnicas, pruebas y una larga lista de requisitos para poder materializarse. Todos esos requisitos forman parte de lo que denominaremos como proyectos.</p> <p>Como sabemos en nuestra asignatura a lo largo de tres ciclos creamos una serie de productos, los cuales no pueden ser elaborados sin un proyecto técnico, así que para facilitar su desempeño en clases y obtener mejores resultados académicos, a continuación de la manera más simplificada dejo lo siguiente que les será de mucha utilidad.</p>	<p>09</p> <p>S</p> <p>E</p> <p>M</p> <p>A</p> <p>N</p> <p>A</p> <p>S</p>	<p>1.-TECNICAS PARA TRAZOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazos y cortes de tela para casaca deportiva. - Elaboración de casaca deportiva de varón. <p>2.-PRESUPUESTO YEJECUCIÓN</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de presupuesto - Diagrama de operaciones y procesos para elaborar una casaca deportiva de varón - Confección de la casaca deportiva. <p>3.-CONTROL DE CALIDAD.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para el control de calidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Trazo y corte en tela. - -Presupuesto - -Informe - -Elabora casa deportiva de varón - -Producto final

<p>UNIDAD III</p> <p>Confeccionando un buzo deportivo de varón</p> <p>La materialización de un proyecto en la elaboración de un modelo, casi siempre se experimenta y comprueba su diseño, funcionalidad y resistencia, con el fin de corregir errores para posteriormente iniciar la fabricación. La realización de un prototipo permitirá analizar las soluciones y los resultados obtenidos.</p>	<p>09</p> <p>S E M A N A S</p>	<p>1.- TOMA DE MEDIDAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para tomar medidas de un pantalón. - Técnica para realizar trazos. <p>2.- TRAZADO DE MOLDES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para colocación de moldes - Tizado de la tela <p>3.- CORTE DE LA TELA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hilvanado del proyecto - Acabado de proyecto - Control de calidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Elabora medidas - Realiza trazos - Elabora moldes. - Proyecto final - -Prototipo.
---	--	--	---

<p>UNIDAD IV</p> <p>Confeccionando short deportivo</p> <p>La industria textil y confecciones presenta una tendencia creciente en sus niveles productivos apoyada en las confecciones de prendas de vestir, que son enviadas a los mercados nacionales e internacionales, que dada la calidad de las prendas peruanas, son demandadas por el segmento alto del mercado.</p>	<p>10</p> <p>S E M A N A S</p>	<p>1.- TOMA DE MEDIDAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para tomar medidas de un short deportivo. <p>2.- TRAZADO DE MOLDES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnica para realizar trazos delanteros, posterior. - Tizado del short - Corte del short <p>3.- CORTE DE LA TELA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Técnicas para la confección de vestido básico - Acabado de proyecto - Control de calidad 	<p>Elabora medidas</p> <p>Realiza trazos</p> <p>Elabora moldes.</p> <p>Producto final.</p>
--	--	--	--

IV. PRODUCTOANUAL

- Organización visual.
- Prototipo
- Proyecto

V. VÍNCULO CON OTRASÁREAS

UNIDAD I. Se relaciona con el área de Comunicación para que los estudiantes utilicen el lenguaje de manera eficaz. Además, con el área de arte porque los estudiantes realizaran trazados, gráficos que utilizaran para elaborar proyectos y con el área de F.C.C. donde utilizan a la familia para formar talleres familiares.

UNIDAD II. Se relaciona con el área de Comunicación para que los estudiantes utilicen el lenguaje de manera eficaz, Se relaciona con el área de Matemática porque ayuda realizar la adaptación de medidas para trazos y con el área de F.C.C. donde utilizan a la familia para formar talleres familiares

UNIDAD III. Se relaciona con la matemática para actuar en los diversos campos de la medida. También con el área de Comunicación para utilizar el lenguaje de manera eficaz. Además, con el área de arte porque los estudiantes realizaran trazados, gráficos que utilizaran para elaborar proyectos.

UNIDAD IV. Utiliza la matemática básica para registrar las medidas. También con el área de Comunicación para utilizar el lenguaje de manera eficaz, con el área de F.C.C. donde utilizan a la familia para formar talleres familiares. Además, con el área de arte porque los estudiantes realizaran trazados, gráficos que utilizaran para elaborar proyectos.

La información de las unidades se vincula para un reforzamiento. Fuente:
Autoría propia.

VI. CALENDARIZACIÓN

BIMESTRE	DURACIÓN		SEMANA
	INICIO	TÉRMINO	
I	13/03/17	19/05/17	10 semanas
II	22/05/17	21/07/17	09 semanas
	24/07/17	04/08/17	02 semanas
III	07/08/17	13/10/17	09 semanas
IV	16/10/17	21/12/17	10 semanas
Clausura Escolar	29 de Diciembre		
TOTAL			38 SEMANAS

VII. ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN

GRADO Y SECCIÓN: 4A

LOGRO DE APRENDIZAJE	ESCALA DE CALIFICACIÓN	2016		METAS AL 2017	
		CANTIDAD	%	CANTIDAD	%
DESTACADO	18-20	--	---	1	3,0
PREVISTO	14-17	14	46,7	16	54,0
EN PROCESO	11-13	14	46,7	12	40,0
EN INICIO	00-10	2	6,7	1	3,0
TOTAL		30	100	30	100

GRADO Y SECCIÓN: 4B

LOGRO DE APRENDIZAJE	ESCALA DE CALIFICACIÓN	2016		METAS AL 2017	
		CANTIDAD	%	CANTIDAD	%
DESTACADO	18-20	--	---	1	3,0
PREVISTO	14-17	13	44,8	15	55,0
EN PROCESO	11-13	16	55,2	13	42,0
EN INICIO	00-10	--	--	--	--
TOTAL		29	100	29	100

VIII. RECURSOS Y MATERIALES

Para el docente:

- Educación y cultura emprendedora. EDUCA
- Texto industria desvestido
- Revistas de Moda.
- Internet

Para el estudiante:

- Separatas.
- Folder de trabajo
- Cuaderno de trabajo
- Hojas de papel de molde
- Lápiz, reglas, etc.

UNIDADES DIDACTICAS

UNIDAD I

DATOS GENERALES

- U.G.E. L	: 01 S.J.M
- I.E.E.	: JULIO CESAR TELLO
- ÁREACURRICULAR	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- ESPECIALIDAD	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- GRADOYSECCIÓN	: 4to A,B
- NIVELYMODALIDAD	: SECUNDARIA
- DOCENTE	: CURASI PARI,CINTHIA
- HORASSEMANALES	: 2 HORASSEMANALES.
- DIRECTOR	: ANDRÉS FRANCOFLORES

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

En industria del vestido se concibe la enseñanza de la tecnología como la adquisición de conocimientos que sistematiza el saber-hacer presente en los procesos de invención, creación, transformación. En esta actividad tecnológica se elaboran transformaciones básicas, puntadas básicas a mano, puntadas básicas a máquina, Elaboración de una prenda de vestir, transformación y comprobación de tallas, entre otros temas. ¿Qué acciones realizarían los estudiantes para mejorar el cuidado de su medio ambiente?
¿Cómo funciona una empresa de la industria del vestido?

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y los elementos básicos del diseño. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas opciones ocupacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo del área en un organizador visual. - Tiene el interés de conocer los equipos y materiales de industria de vestido.
<ul style="list-style-type: none"> - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta croquis y especificaciones Específicas para la producción de proyectos sencillos 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene interés para realizar las puntadas a mano. - Dibuja a mano alzada.
	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja con entusiasmo las máquinas de coser - Tiene interés de diseñar los trazos. - Emplean materiales de calidad. - Demuestra entusiasmo en culminar su proyecto

CAMPO TEMÁTICO

- Introducción del área de I.D.V.
- Características. Importancia de la industria del vestido
- Organización de un taller
- Equipos y Herramientas
- Materiales
- Dibujos
- Herramientas
- Muestras
- Proyecto sencillo de bolsillo ojal con dos bibos

PRODUCTO IMPORTANTE

- Informe de indagación
- Organizador visual
- Aplicación de proyecto

- Muestras de puntadas a mano
- Proyecto sencillo de bolsillo ojal con dos bibos

SECUENCIAS DE LAS SESIONES (SECUENCIA DIDACTICA)

Sesión 1 (2 horas) Título: Dando la bienvenida a los estudiantes y conociendo el área de Educación Para el Trabajo	Sesión 2 (2 horas) Título: Conociendo las características de la industria del vestido
Sesión 3 (2 horas) Título: Organización y funcionamiento de un taller.	Sesión 4 (2 horas) Título: Conociendo los equipos de un taller.
Indicador de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo del área en un organizador visual. - Tiene el interés de saber cómo organizar un taller de industria de vestido. 	Indicador de desempeño: <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer los equipos y materiales de industria de vestido - Dibuja con entusiasmo las máquinas de coser Campo temático:

<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización de un taller - Funcionamiento de un taller <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños - Organizador visual 	<ul style="list-style-type: none"> - Equipos <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizadores visuales - Dibujos - Diseños
<p>Sesión 5 (2 horas)</p> <p>Título: Conociendo las herramientas y materiales de la industria del vestido.</p>	<p>Sesión 6 (2 horas)</p> <p>Título: Elaborando muestras en tela.</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer los herramientas y materiales de industria de vestido <p>Campo temático:</p>	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de elaborar muestras entela. <p>Campo temático:</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas de la industria del vestido. - Materiales de la confección. - Elaboración de muestras en tela. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizadores visuales - Dibujos - Diseños 	<ul style="list-style-type: none"> - muestras entela. - Elaborando tipos de puntadas <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizadores visuales - Dibujos - Diseños
<p>Sesión 7 (2 horas)</p> <p>Título: Técnicas de Dibujo para proyecto sencillo</p>	<p>Sesión 8 (2 horas)</p> <p>Título: Realizando proyecto de una muestra de bolsillo</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sustenta la utilidad del uso de los modelos de dibujos <p>Campo temático:</p>	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene interés para realizar el proyecto de una muestra de bolsillo. - Dibuja a mano alzada.

<ul style="list-style-type: none">- Modelo de dibujos <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizadores visuales- Dibujos- Diseños	<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Muestras el proyecto bolsillo ojal <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés de diseñar la muestra de bolsillo- Emplean materiales de calidad.- Demuestra entusiasmo en culminar su proyecto.
Sesión 9 (2 horas) Título: Aprendiendo hacer un presupuesto	

<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés para realizar el proyecto de la muestra de bolsillo- Realiza el control de calidad de su proyecto. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- El control de calidad de su proyecto <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Demuestra entusiasmo en culminar y hacer el control de calidad de su proyecto.	
---	--

EVALUACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y aplicación de tecnología 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas opciones Ocupacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo del área en un organizador visual. - Tiene el interés de conocer los equipos y materiales de industria de vestido.
	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta croquis y especificaciones para la producción de proyectos sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene interés para realizar las puntadas a mano. - Dibuja a mano alzada.
	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibuja con entusiasmo las máquinas de coser. - Tiene interés de diseñar los trazos. - Emplean materiales de calidad. - Demuestra entusiasmo en culminar su proyecto.

RECURSOS Y MATERIALES

Para el estudiante:

- Texto de diseño.
- Revistas de moda
- Materiales: Laminas, telas, hilos, mercería en general, moldes
- Herramientas: equipos de medición , cinta métrica, tiza, hojas de información, hojas de proyecto
- Folder de trabajo
- Cuaderno de trabajo

Para el docente:

- Texto de industria del vestido
- Revistas de Moda
- Internet

UNIDAD II

DATOS GENERALES

- U.G.E. L	: 01 S.J.M
- I.E.E.	: JULIO CESAR TELLO
- ÁREACURRICULAR	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- ESPECIALIDAD	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- GRADOYSECCIÓN	: 4to A,B
- NIVELYMODALIDAD	: SECUNDARIA
- DOCENTE	: CURASI PARI,CINTHIA
- HORASSEMANALES	: 2 HORASSEMANALES.
- DIRECTOR	: ANDRÉS FRANCOFLORES

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Para que toda actividad industrial, comercial o de servicios pueda llevarse a cabo necesita ser planeada. Aunque la idea surja de repente en la mente, su elaboración requiere una serie de pasos, métodos, técnicas, pruebas y una larga lista de requisitos para poder materializarse. Todos esos requisitos forman parte de lo que denominaremos como proyectos. Como sabemos en nuestra asignatura a lo largo de tres ciclos creamos una serie de productos, los cuales no pueden ser elaborados sin un proyecto técnico, así que para facilitar su desempeño en clases y obtener mejores resultados académicos, a continuación de la manera más simplificada dejo lo siguiente que les será de mucha utilidad.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> - Diferencia los campos de aplicación empresarial, los procesos generales y los elementos básicos del diseño. - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas opciones ocupacionales. - Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos considerando las especificaciones técnicas y dibujos de taller. - Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales de estructura en la producción de bienes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés para elaborar sus proyectos De la casaca deportiva de varón. - Realiza operaciones de suma y división. - Toma, adapta medidas de la casa deportiva. - Calcula los materiales. - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta tela para la casaca deportiva. - Realiza acabados de los proyectos.

CAMPO TEMÁTICO

- trazos y corte de tela para la casaca deportiva de varón.
- Elabora el proyecto
- Elabora presupuesto de su proyecto.
- Control de calidad.
- Trazo y corte de tela para la casaca deportiva de varón.
- Elabora su proyecto de la casaca deportiva de varón.
- Elabora Aplicación con puntadas a mano para su proyecto
- Elabora su presupuesto de la casaca deportiva de varón.
- Diagrama de operaciones y procesos para elaborar los proyectos.
- Control de calidad.

PRODUCTO IMPORTANTE

- Informe de indagación.
- Organizador visual.
- Aplicación de proyectos.
- Elaboración de los proyectos.
- Proyecto de la casaca deportiva de varón.

SECUENCIAS DE LAS SESIONES (SECUENCIA DIDACTICA)

Sesión 1 (2 horas) Título: Trazo y corte de tela para la casaca deportiva de varón.	Sesión 2 (2 horas) Elaborando mi proyecto de la casaca deportiva de varón.
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés para hacer trazos y corte de tela para elaborar sus proyectos de la casaca deportiva de varón. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazo y corte de tela para proyecto de la casaca deportiva de varón. - Corte de la botella descartable a medida. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos. - Diseños. - Corte de telas. 	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo de su proyecto. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora las puntadas a mano en tela para su proyecto. - Pagado de tela con creatividad. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos. - Diseños. - Elabora proyecto.
Sesión 3 (2 horas)	Sesión 4 (2 horas)

Título: Control de calidad y presupuesto del proyecto.	Título: Trazo y corte de tela para la casaca deportiva de varón.
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollar el presupuesto y control de calidad, <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora el presupuesto. - Control de calidad. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños - Organizador visual 	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer los materiales para su proyecto. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trazo y corte de tela para la casaca deportiva de varón. - Diseña, traza y corta tela para la aplicación en la casaca deportiva de varón. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizadores visuales - Dibujos - Diseños
Sesión 5 (2 horas)	Sesión 6 (2 horas)

Título: Elaborando mi proyecto de la casaca deportiva de varón.	Elaborando mi proyecto de la casaca deportiva de varón.
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene el interés en la elaboración de la casaca deportiva de varón. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Confeccionando la casaca deportiva de varón. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizadores visuales- Dibujos- Diseños	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene el interés en la elaboración de la casaca deportiva de varón. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Confeccionando la casaca deportiva de varón. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizadores visuales- Dibujos- Diseños

Sesión 7 (2 horas) Título: control de calidad	Sesión 8 (2 horas) Título: Elaboración de presupuesto
Indicador de desempeño: <ul style="list-style-type: none">- Sustenta el control de calidad. Campo temático: <ul style="list-style-type: none">- Realiza el control de calidad. Actividad : <ul style="list-style-type: none">- Demuestra entusiasmo en culminar yacer el control de calidad de su proyecto.	Indicador de desempeño: <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés en desarrollar un presupuesto. Campo temático: <ul style="list-style-type: none">- Elaborando presupuesto. Actividad : <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.- Diseños.

Sesión 9 (2 horas) Título: Diagrama de operación y procesos.	
Indicador de desempeño: <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés para realizar el diagrama y el procedimiento de la casaca deportiva de varón. Campo temático: <ul style="list-style-type: none">- Diagrama de operación y procedimiento de la casaca deportiva de varón. Actividad : <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.- Diseños.	

EVALUACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
- Comprensión y aplicación de tecnologías	- Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas opciones ocupacionales.	- Demuestra interés en el desarrollo del área en un organizador visual. - Tiene el interés de conocer los equipos y materiales de industria de vestido.
	- Interpreta croquis y especificaciones Específicas para la producción de proyectos sencillos	- Tiene interés para realizar las puntadas a mano. - Dibuja a mano alzada.
	- Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis	- Dibuja con entusiasmo las máquinas de coser - Tiene interés de diseñar los trazos. - Emplean materiales de calidad. - Demuestra entusiasmo en culminar su proyecto

RECURSOS Y MATERIALES

Para el estudiante:

- Texto de diseño.
- Revistas de moda
- Materiales: Laminas, telas, hilos, mercería en general, moldes
- Herramientas: equipos de medición , cinta métrica, tiza, hojas de información, hojas de proyecto
- Folder de trabajo
- Cuaderno de trabajo

Para el docente:

- Texto de industria del vestido
- Revistas de Moda
- Internet

UNIDAD III

DATOS GENERALES

- U.G.E. L	: 01 S.J.M
- I.E.E.	: JULIO CESAR TELLO
- ÁREACURRICULAR	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- ESPECIALIDAD	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- GRADOYSECCIÓN	: 4to A,B
- NIVELYMODALIDAD	: SECUNDARIA
- DOCENTE	: CURASI PARI,CINTHIA
- HORASSEMANALES	: 2 HORASSEMANALES.
- DIRECTOR	: ANDRÉS FRANCOFLORES

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Elaborando un prototipo de polo básico.

La materialización de un proyecto en la elaboración de un modelo, casi siempre se experimenta y comprueba su diseño, funcionalidad y resistencia, con el fin de corregir errores para posteriormente iniciar la fabricación. La realización de un prototipo permitirá analizar las soluciones y los resultados obtenidos.

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza operaciones y divisiones toma y adaptación de medidas del buzo deportivo de varón - calcula los materiales. - Realiza dibujos trazos, del buzo deportivo de varón - Prepara la tela, distribuyen los moldes, coloca, tiza, corta y arma del buzo deportivo de varón - Habilita y prueba la prenda de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación y comercialización de bienes de diversas opciones ocupacionales - Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos considerando las especificaciones técnicas y dibujos de taller. - Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales de estructura en la producción de bienes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo del área en un organizador visual. - Tiene el interés de conocer los materiales de industria de vestido. - Muestra interés para elaborar sus proyectos del buzo deportivo de varón - Realiza operaciones de suma y división. - Toma, adapta medidas del buzo deportivo de varón - Calcula los materiales. - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta tela para el buzo deportivo de varón - Realiza acabados de los proyectos.

CAMPO TEMÁTICO

- trazos y corte de tela para el buzo deportivo de varón
- Elabora el proyecto del buzo deportivo de varón
- Elabora presupuesto del buzo deportivo de varón
- Control de calidad.
- Diagrama de operaciones y procesos para elaborar los proyectos.

PRODUCTO IMPORTANTE

- Informe de indagación.
- Organizador visual.
- Aplicación de proyectos.
- Elaboración de los proyectos.
- Proyecto del buzo deportivo de varón

SECUENCIAS DE LAS SESIONES (SECUENCIA DIDÁCTICA)

<p>Sesión 1 (2 horas)</p> <p>Título: Toma de medidas y Trazo en papel de molde del buzo deportivo de varón</p>	<p>Sesión 2 (2 horas)</p> <p>Título: Reconociendo los tipos de tela el buzo deportivo de varón</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés para tomar la medida y trazar en papel molde del buzo deportivo de varón 	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer los materiales para su proyecto del buzo deportivo de varón
<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de medidas y Trazo en papel de molde del buzo deportivo de varón. - Corte del trazo en papel de molde. 	<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora un álbum con tipos de telas. <p>Actividad :</p>

<p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos. - Diseños. - Corte de molde en papel kraft. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dibujos. - Diseños. - Organizadores visuales.
<p>Sesión 3 (2 horas)</p> <p>Título: Tizado y corte en tela del buzo deportivo de varón</p>	<p>Sesión 4 (2 horas)</p> <p>Título: Reconociendo las piezas del proyecto del buzo deportivo de varón</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manifiesta interés y curiosidades por hacer el tizado y corte de la tela para el buzo deportivo de varón <p>Campo temático:</p>	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer las piezas del buzo deportivo de varón básico de su proyecto.

<ul style="list-style-type: none"> - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta y arma el buzo deportivo de varón <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños 	<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las piezas del buzo deportivo de varón <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños
<p>Sesión 5 (2 horas)</p> <p>Título: Elaborando el buzo deportivo de varón</p>	<p>Sesión 6 (2 horas)</p> <p>Título: Elaborando el buzo deportivo de varón</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <p>Tiene el interés en la elaboración de su proyecto del buzo deportivo de varón.</p>	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés en la elaboración de su proyecto del buzo deportivo de varón

<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Confeccionando su proyecto del buzo deportivo de varón <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Dibujos- Diseños	<p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Confeccionando el su proyecto del buzo deportivo de varón <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organizadores visuales- Dibujos- Diseños
<p>Sesión 7 (2 horas)</p> <p>Título: control de calidad</p>	<p>Sesión 8 (2 horas)</p> <p>Título: Elaboración de presupuesto</p>

<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sustenta el control de calidad. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Realiza el control de calidad. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Demuestra entusiasmo al culminar. - Hacer el control de calidad de su proyecto. 	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene interés en desarrollar un presupuesto. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborando presupuesto. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organización visual. - Dibujos. - Diseños.
<p>Sesión 9 (2 horas)</p> <p>Título: Diagrama de operación y procesos.</p>	<p>Sesión 10 (2 horas)</p> <p>Título: Diagrama de operación y procesos.</p>

<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés para realizar el diagrama y el procedimiento del buzo deportivo de varón <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Diagrama de operación y procedimiento del buzo deportivo de varón <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.Diseños.	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés para realizar el diagrama y el procedimiento del buzo deportivo de varón <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Diagrama de operación y procedimiento del buzo deportivo de varón. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.- Diseños.
---	--

EVALUACIÓN

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y aplicación de tecnologías. 	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas opciones ocupacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo de los moldes, coloca la tela tiza, corta y arma el buzo deportivo de varón
	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta croquis y especificaciones Específicas para la producción de proyectos sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta y arma el buzo deportivo de varón - Realiza acabados de los proyectos.
	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene interés de diseñar los trazos. - Emplean materiales de calidad. - Demuestra entusiasmo en culminar su proyecto.

RECURSOS Y MATERIALES

Para el estudiante:

- Texto de diseño.
- Revistas de moda.
- Materiales: Laminas, telas, hilos, mercería en general, moldes papel kraft.
- Herramientas: equipos de medición, tijeras, cinta métrica, tiza, hojas de información, hojas de proyecto.
- Folder de trabajo.
- Cuaderno de trabajo.

Para el docente:

- Texto de industria del vestido.
- Revistas de Moda.
- Internet.

UNIDAD IV

DATOS GENERALES

- U.G.E. L	: 01 S.J.M
- I.E.E.	: JULIO CESAR TELLO
- ÁREACURRICULAR	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- ESPECIALIDAD	: INDUSTRIA DELVESTIDO
- GRADOYSECCIÓN	: 4to A,B
- NIVELYMODALIDAD	: SECUNDARIA
- DOCENTE	: CURASI PARI,CINTHIA
- HORASSEMANALES	: 2 HORASSEMANALES.
- DIRECTOR	: ANDRÉS FRANCOFLORES

SITUACIÓN SIGNIFICATIVA

Elaborando un prototipo de polo básico.

La materialización de un proyecto en la elaboración de un modelo, casi siempre se experimenta y comprueba su diseño, funcionalidad y resistencia, con el fin de corregir errores para posteriormente iniciar la fabricación. La realización de un prototipo permitirá analizar las soluciones y los resultados obtenidos.dsds

APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<ul style="list-style-type: none"> - Realiza operaciones y divisiones toma y adaptación de medidas del short deportivo. - calcula los materiales. - Realiza dibujos trazos, del short deportivo. - Prepara la tela, distribuyen los moldes, coloca, tiza, corta y arma del short deportivo. - Habilita y prueba la prenda de vestir. 	<ul style="list-style-type: none"> - Organiza y ejecuta procesos de diseño, planificación y comercialización de bienes de diversas opciones ocupacionales - Selecciona materiales e insumos para la producción de proyectos sencillos considerando las especificaciones técnicas y dibujos de taller. - Identifica y aplica los principios tecnológicos de los materiales de estructura en la producción de bienes. - Comprende las características del mercado del consumo local, el mercado laboral local y las características del emprendedor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo del área en un organizador visual. - Tiene el interés de conocer los materiales de industria de vestido. - Muestra interés para elaborar sus proyectos del short deportivo. - Realiza operaciones de suma y división. Toma, adapta medidas del short deportivo. ➤ Calcula los materiales. - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta tela para el short deportivo. - Realiza acabados de los proyectos.

CAMPO TEMÁTICO

- trazos y corte de tela para el short deportivo.
- Elabora el proyecto del short deportivo.
- Elabora presupuesto del short deportivo.
- Control de calidad.
- Diagrama de operaciones y procesos para elaborar los proyectos.

PRODUCTO IMPORTANTE

- Informe de indagación.
- Organizador visual.
- Aplicación de proyectos.
- Elaboración de los proyectos.
- Proyecto del short deportivo.

SECUENCIAS DE LAS SESIONES (SECUENCIA DIDACTICA)

<p>Sesión 1 (2 horas)</p> <p>Toma de medidas y Trazo en papel de molde del short deportivo.</p>	<p>Sesión 2 (2 horas)</p> <p>Título: Reconociendo los tipos de tela del short deportivo.</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Muestra interés para tomar la medida y trazar en papel molde del short deportivo. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de medidas y Trazo en papel de molde del short deportivo. - Corte del trazo en papel de molde. <p>Actividad :</p>	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer los materiales para su proyecto del short deportivo. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora un álbum con tipos de telas. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos. - Diseños.

<ul style="list-style-type: none">- Dibujos.- Diseños.- Corte de molde en papel kraff.	<p>➤ Organizadores visuales.</p>
<p>Sesión 3 (2 horas)</p> <p>Título: Tizado y corte en tela del short deportivo.</p>	<p>Sesión 4 (2 horas)</p> <p>Título: Reconociendo las piezas del proyecto del short deportivo.</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Manifiesta interés y curiosidades por hacer el tizado y corte de	<p>Indicador de desempeño:</p>

<p>la tela para el short deportivo.</p> <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta y arma el short deportivo. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés de conocer las piezas del short deportivo de su proyecto. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reconoce las piezas del short deportivo. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños
<p>Sesión 5 (2 horas)</p> <p>Título: Elaborando el short deportivo.</p>	<p>Sesión 6 (2 horas)</p> <p>Título: Elaborando el short deportivo.</p>
<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés en la elaboración de su proyecto del short 	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tiene el interés en la elaboración de su proyecto del

<p>deportivo.</p> <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confeccionando su proyecto del short deportivo. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujos - Diseños 	<p>short deportivo.</p> <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Confeccionando el su proyecto del short deportivo. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Organizadores visuales - Dibujos - Diseños
<p>Sesión 7 (2 horas)</p> <p>Título: control de calidad</p>	<p>Sesión 8 (2 horas)</p> <p>Título: Elaboración de presupuesto</p>
<p>Indicador de desempeño:</p>	<p>Indicador de desempeño:</p>

<ul style="list-style-type: none">- Sustenta el control de calidad. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Realiza el control de calidad. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Demuestra entusiasmo en culminar y hacer el control de calidad de su proyecto.	<ul style="list-style-type: none">- Tiene interés en desarrollar un presupuesto. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Elaborando presupuesto. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.- Diseños.
Sesión 9 (2 horas) Título: Diagrama de operación y procesos.	Sesión 10 (2 horas) Título: Diagrama de operación y procesos.

<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene interés para realizar el diagrama y el procedimiento del short deportivo. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Diagrama de operación y procedimiento del short deportivo. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.- Diseños.	<p>Indicador de desempeño:</p> <ul style="list-style-type: none">- Tiene- interés para realizar el diagrama y el procedimiento del short deportivo. <p>Campo temático:</p> <ul style="list-style-type: none">- Diagrama de operación y procedimiento del short deportivo. <p>Actividad :</p> <ul style="list-style-type: none">- Organización visual.- Dibujos.- Diseños.
---	--

EVALUACION

COMPETENCIAS	CAPACIDADES	INDICADORES DE DESEMPEÑO
<p>- Comprensión y aplicación de tecnologías.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Realiza procesos de estudio de mercado para la producción de bienes sencillos de diversas opciones ocupacionales. 	<ul style="list-style-type: none"> - Demuestra interés en el desarrollo de los moldes, coloca la tela tiza, corta y arma el short deportivo.
	<ul style="list-style-type: none"> - Interpreta croquis y especificaciones específicas para la producción de proyectos sencillos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Preparan la tela distribuyen los moldes coloca la tiza corta y arma el short deportivo. - Realiza acabados de los proyectos.
	<ul style="list-style-type: none"> - Aplica técnicas y procedimientos de dibujo geométrico, bocetos y croquis. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tiene interés de diseñar los trazos. - Emplean materiales de calidad. - Demuestra entusiasmo en culminar su proyecto.

RECURSOS Y MATERIALES

Para el estudiante:

- Texto de diseño.
- Revistas de moda.
- Materiales: Laminas, telas, hilos, mercería en general, moldes papel kraft.
- Herramientas: equipos de medición, tijeras, cinta métrica, tiza, hojas de información, hojas de proyecto.
- Folder de trabajo.
- Cuaderno de trabajo.

Para el docente:

- Texto de industria del vestido.
- Revistas de Moda.
- Internet.

Sesión de Aprendizaje

I. INFORMACIÓN GENERAL

- UNIDAD DEGESTIÓN EDUCATIVA : UGEL01
- I.E.E. : “JULIO CESARTELLO”
- ÁREA : INDUSTRIA DEL VESTIDO
- GRADO Y SECCIÓN : 4° A,B
- NIVEL Y MODALIDAD : SECUNDARIA
- DOCENTE : CURASI PARICINTHIA
- HORAS SEMANALES : 2 HORAS
- FECHA : 05/10/2017

II. TITULO DE LA SESIÓN

- ELABORANDO BOLSILLO O JAL

III. SECUENCIADIDACTICA

ETAPAS	PROCESOS PEDAGOGICOS Y COGNITIVOS	ACTIVIDADES / ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	TIEMPO APROXIMADO
ENTRADA	MOTIVACION INICIAL	<p>La docente saluda a los estudiantes, se presenta.</p> <p>La docente procede a mostrar posteriormente unas imágenes para captar la atención de los estudiantes.</p>	3'
	RECOJO DE SABERES PREVIOS	<p>La docente planteará las siguientes preguntas.</p> <p>¿Qué observan?</p> <p>Interactuación de la docente y los estudiantes.</p> <p>La docente explica una pequeña reseña sobre la ropa deportiva de varón, especificando el bolsillo de la casaca.</p>	5 '
	CONFLICTO COGNITIVO	¿Qué se necesita la casaca para guardar cosas y tengamos la seguridad que no se nos pierda?	5'
PROCESO	PROCESO DE INFORMACIÓN	La maestra entrega fichas aplicativas y materiales para poder realizar el trabajo del día	
	APLICACIÓN DE LO		30'

	APRENDIDO	Los estudiantes avanzan en conjunto con la maestra siguiendo los pasos de la ficha aplicativa.	
SALIDA	EVALUACIÓN DE REFLEXIÓN DE LO APRENDIDO METACOGNICIÓN EXTENSIÓN	<p>El docente evalúa a los estudiantes a través de una lista de cotejo.</p> <p>La maestra realiza las siguientes preguntas interactuando con los alumnos.</p> <p>¿Qué aprendí? ¿Cómo aprendí? ¿Para qué me sirve lo que aprendí?</p> <p>Se les pide a los alumnos que desarrollen el DOP del bolsillo ojal.</p>	5'

Conclusiones y recomendaciones

Se concluye que la ropa deportiva en tejido plano, es beneficioso para los deportistas, porque no solo brindan confort, y protección. También permite agregarle estética, dando una personalidad agradable al deportista.

Se recomienda que este trabajo sirva como una guía para el diseño, patronaje y confección de ropa deportiva en tejido plano para varones, inculcando la importancia de la ropa deportiva y diferenciando de los distintos tipos de ropas urbanas que existen.

Motivas e incentivas a los estudiantes a crear empresas mediante los conocimientos obtenidos en ropa deportiva para varones en tejido plano, dándoles mayores enfoques a los estudiantes, permitiéndoles proyectarse para un futuro empresarial.

Referencias

APTT. (31 de Julio de 2017). *aptpperu*. Obtenido de [aptpperu.com: -del-diseño-tejido-plano/](http://aptpperu.com/-del-diseño-tejido-plano/)

CGRecord. (04 de 2014). *Inspirations area*. Obtenido de <http://inspirations.cgrecord.net/>:
<http://inspirations.cgrecord.net/2014/04/lacoste-future-and-making-of.html>

Colonial, L. (26 de 01 de 2014). *lacolonial*. Obtenido de [lacolonial.wordpress.com:](http://lacolonial.wordpress.com/)
<https://lacolonial.wordpress.com/2014/01/26/tejido-a-la-plana-y-tejido-de-punto/>

Golfretamares. (08 de 2017). *golfretamares*. Obtenido de [golfretamares.com:](http://golfretamares.com/noticias/2017/08/04/el-vestuario-de-los-jugadores-de-golf/)
<https://golfretamares.com/noticias/2017/08/04/el-vestuario-de-los-jugadores-de-golf/>

Hernández. (11 de 2011). *Pilotos de la formula1*. Obtenido de [decastex.blogspot.com:](http://decastex.blogspot.com/2011/11/pilotos-de-la-formula-1.html)
<https://decastex.blogspot.com/2011/11/pilotos-de-la-formula-1.html>

Mark. (06 de 2013). *Escaladores en el Everest*. Obtenido de [makorishon.co:](http://www.makorishon.co.il/nrg/online/20/ART2/486/107.html)
<https://www.makorishon.co.il/nrg/online/20/ART2/486/107.html>

Matías. (10 de 2010). *Historia del boxeo*. Obtenido de [boxeo-historia.blogspot.com:](http://boxeo-historia.blogspot.com/2010/10/indumentaria.html)
<http://boxeo-historia.blogspot.com/2010/10/indumentaria.html>

Opalin, G. (12 de 2016). *Forbes*. Obtenido de [forbes.com.mx:](http://www.forbes.com.mx/forbes-life/ropa-deportiva-alta-costura/)
<https://www.forbes.com.mx/forbes-life/ropa-deportiva-alta-costura/>

Palamedes. (01 de 2016). *cdnpym*. Obtenido de cdnpym.es:

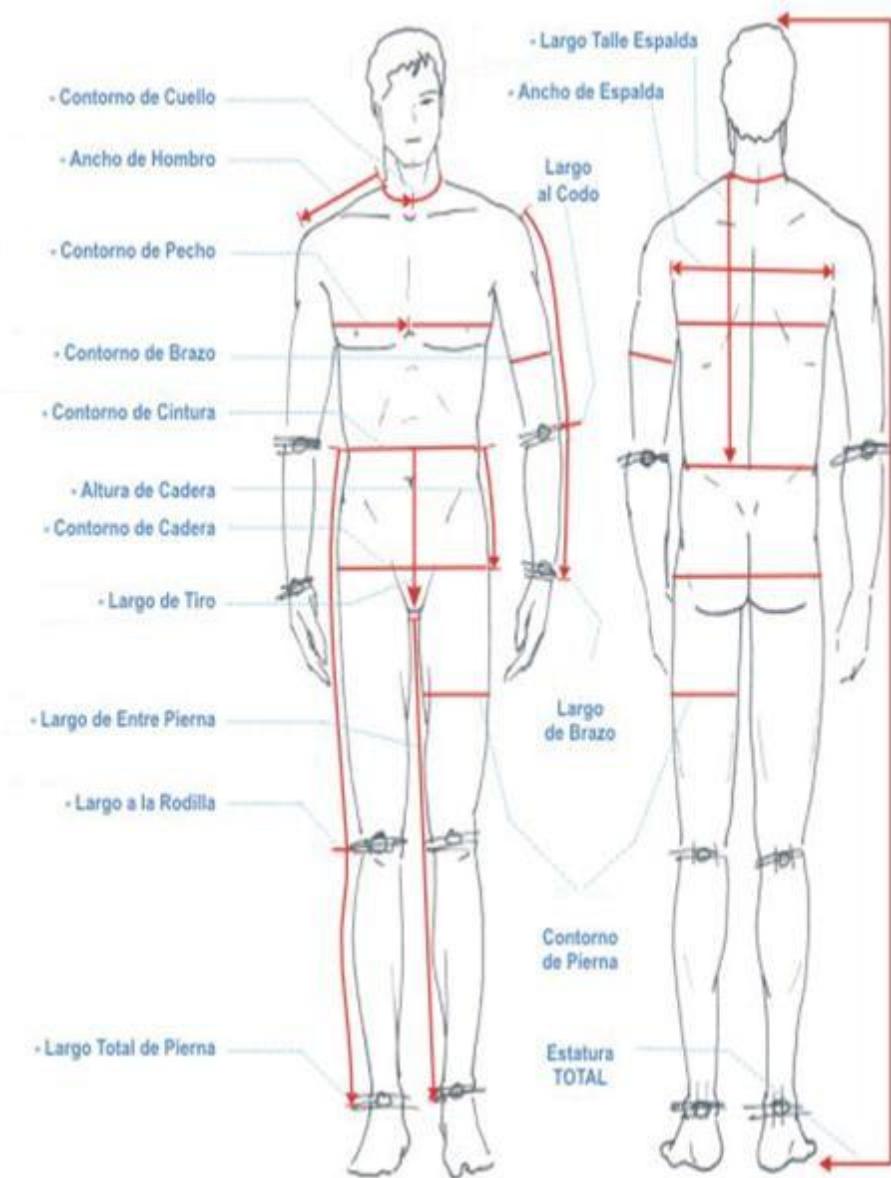
<https://cdnpym.es/quierodeporte.com/wp-content/uploads/2016/01/>

SoloArtesMarciales. (09 de 2017). *SoloArtesMarciales*. Obtenido de SoloArtesMarciales.com:

<https://soloartesmarciales.com/blogs/news/hapkido-origen-tecnicas-y-equipamiento>

Apéndice A

<p>“DESARROLLO DE CUADRO DE MEDIDAS DE ROPA DEPORTIVA PARA CABALLERO”</p> <p>DOCENTE: Prof. Cinthia Curasi Pari</p>	<p>COLEGIO PARTICULAR “JULIO CESAR TELLO”</p>  <p>“Académicamente superior, con convicción empresarial”</p>	<p>ASIGNATURA Industria del Vestido</p> <p>05/10/17</p>
<p>Información de trazo: Aplicación del cuadro de medidas corporales de una determinada talla en el cual se desarrolla el modelo de la prenda deportiva.</p> <p>Toma de medidas y realización del cuadro de adaptaciones de medidas personales y estandarizadas.</p> <p>FICHA DE TOMA DE MEDIDAS</p>		



CUADRO DE MEDIDAS

TALLAS INTERNACIONALES		1	2	3		4		5
TALLAS ANGLO-SAJONAS		XS	X	M		L		XL
TALLAS FRANCESAS		34	36	38	40	42	44	46
EVOLUCIÓN DE TALLAS (en mm)		MEDIDAS EN CM						
1 TALLE ESPALDA	5	40	40.5	41	41.5	42	42.5	43
2 TALLE DELANTERO	5	36	36.5	37	37.5	38	38.5	39
3 PECHO	40	80	84	88	92	96	100	104
4 ALTURA DE PECHO	5	21	21.5	22	22.5	23	23.5	24
5 ENTRE PECHOS 1/2 MEDIDA	2.5	8.75	9	9.25	9.5	9.75	10	10.25
6 CINTURA	40	60	64	68	72	76	80	84
7 CONTORNO DE ALTO DE CADERAS	40	77	81	85	89	93	97	101
8 CADERAS	40	86	90	94	98	102	106	110
9 1/2 CUELLO	5	17	17.5	18	18.5	19	19.5	20
10 1/2 ESPALDA	2.5	17	17.25	17.5	17.75	18	18.25	18.5
11 1/2 TORAX	2.5	16	16.25	16.5	16.75	17	17.25	17.5
12 HOMBRO	4	11.2	11.6	12	12.4	12.8	13.2	13.6
13 SISA	10	37.2	38.5	39.5	40.5	41.5	42.5	43.5
14 LARGO BAJO MANGA	2.5	21	21.25	21.5	21.75	22	22.25	22.5
15 LARGOTOTAL DE BRAZO	0	60	60	60	60	60	60	60
16 CONTORNO DE BRAZO	10	24	25	26	27	28	29	30
17 LARGO DE CODA	0	35	35	35	35	35	35	35
18 PUNO	2.5	15.5	15.75	16	16.25	16.5	16.75	17
19 ALTO DE CADERAS	0	22	22	22	22	22	22	22
20 ENTREPIerna	5	25.5	26	26.5	27	27.5	28	28.5
21 ENTREPIerna Y CUERPO	20	56	58	60	62	64	66	68
22 LARGO DE RODILLAS	10	56	57	58	59	60	61	62
23 LARGO TOTAL DE TALLE	10	104	105	105	106	106	107	108
24 LARGO TOTAL DE COSTADO	10	104.5	105.5	105.5	106.5	106.5	107.5	108.5

Apéndice B

<p>“PROCESO DE CONFECCIÓN DE CASACA Y BUZO DEPORTIVO PARA CABALLERO”</p> <p>DOCENTE: Prof. Cinthia Curasi Pari</p>	<p>COLEGIO PARTICULAR “JULIO CESAR TELLO”</p>  <p>“Académicamente superior, con convicción empresarial”</p>	<p>ASIGNATURA Industria del Vestido</p> <p>05/10/17</p>
<p>Tendido, tizado y corte de los moldes en la tela.</p> <p>Confección de la ropa deportiva.</p>		
<p>PROCESO DE CONFECCIÓN</p>		
<p>TENDIDO DE TELA</p>  <ul style="list-style-type: none"> - Se tiende la tela en una mesa amplia, teniendo en cuenta que no debe de tener fallas o arrugas. 		

- Se procede a ubicar los moldes en la tela tratando de que no se desperdicie tela fijándose siempre la trama y urdimbre del tendido.
- Se procede a tizar los moldes a la tela con cuidado.

CORTE DE LA TELA

Una vez tizada la tela, se procede a cortar, teniendo cuidado con no mover la tela, se corta de preferencia con ayuda de unas pesas, para que facilite el trabajo.

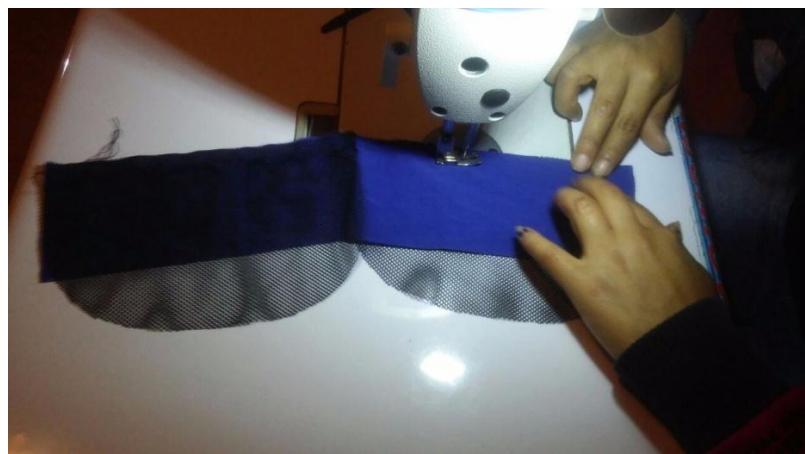


COSTURA

FORRO ARMADO



PEGADO DEL FORRO A LA VISTA (BOLSILLO)



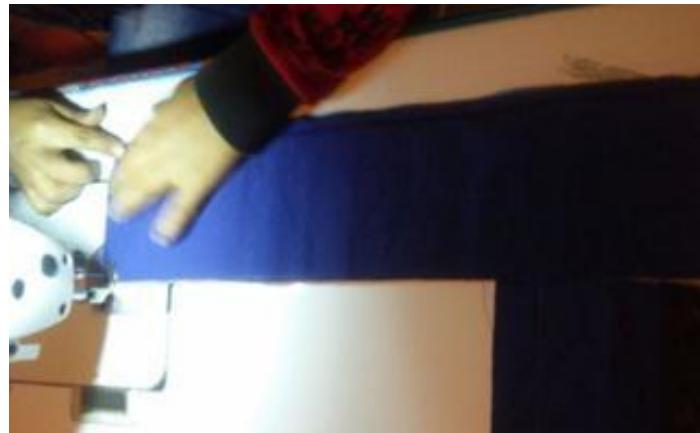
UNIÓN DE RELLENO Y CUELLO



EMBOLSADO DE CUELLO Y RELLENO



EMBOLSADO DE COSTADOS DE CUELLO



FIJAR EL FORRO EN EL CUELLO



UNIR LOS BIBOS AL DELANTERO Y CORTAR



VOLTEAR Y PESPUNTAR



ARMADO DE BOLSILLO**PEGADO DE MANGAS AL DELANTERO Y ESPALDA EN LA TELA PRINCIPAL**

CERRADO DE COSTADOS



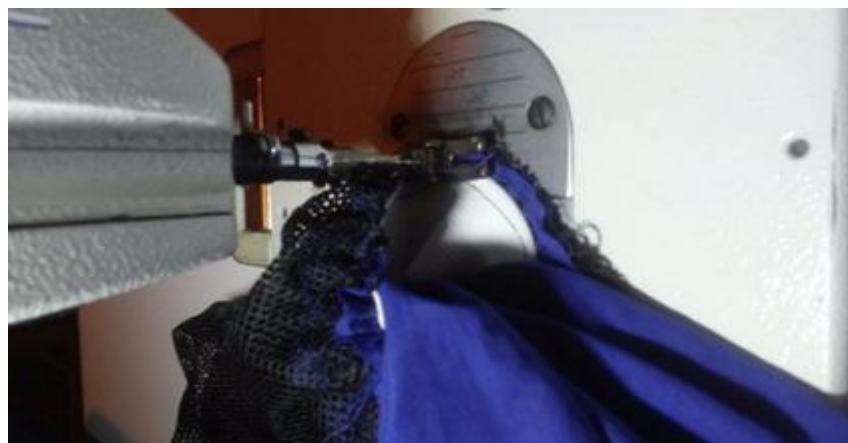
PEGADO DE CUELLO A FORRO



UNIÓN DE ELASTICO AL PUÑO (17CM CON 1CM PARA COSTURA)



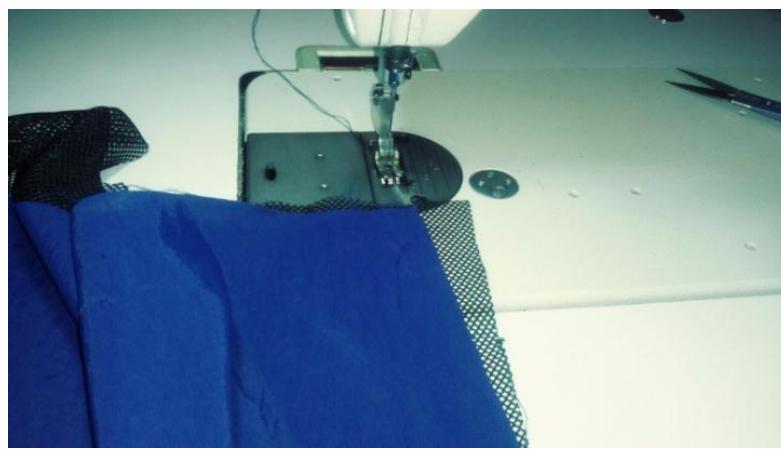
UNIÓN DE PUÑO CON FORRO



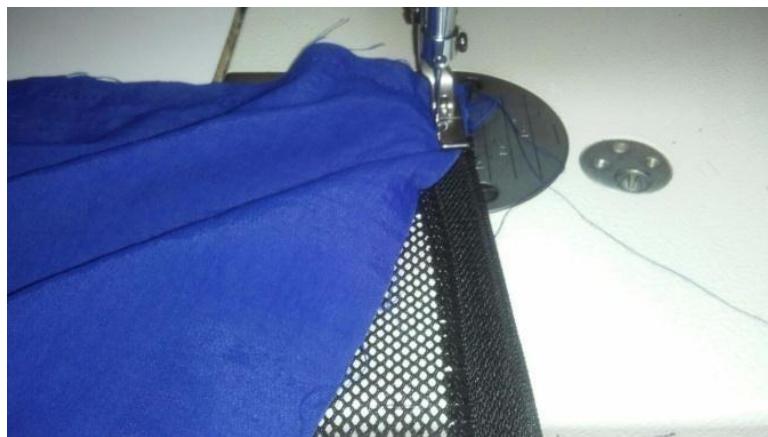
PESPUENTE DE PUÑO



DE BASTA (FORRO Y TELA PRINCIPAL)



PEGADO DEL CIERRE EN LA TELA PRINCIPAL Y EL FORRO



PESPUNTE DE CONTORNO DE CASACA (CIERRE, CUELLO Y BASTA)



CASACA TERMINADA



COSTURA DE PANTALÓN BUZO

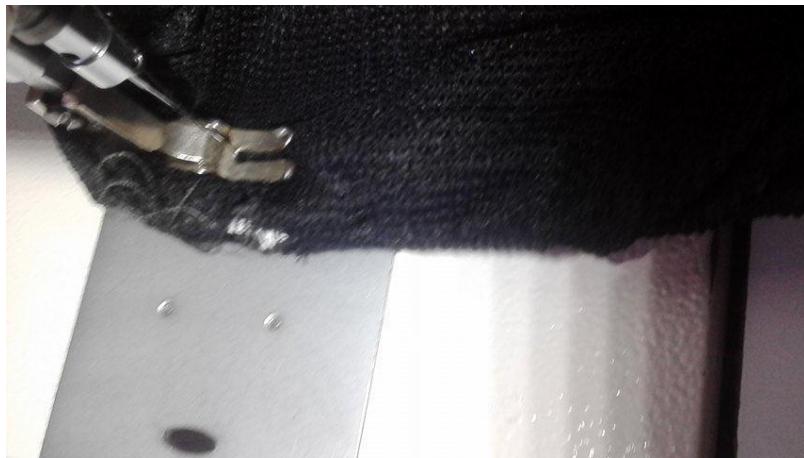
UNIR FORRO



UNIR TELA PRINCIPAL



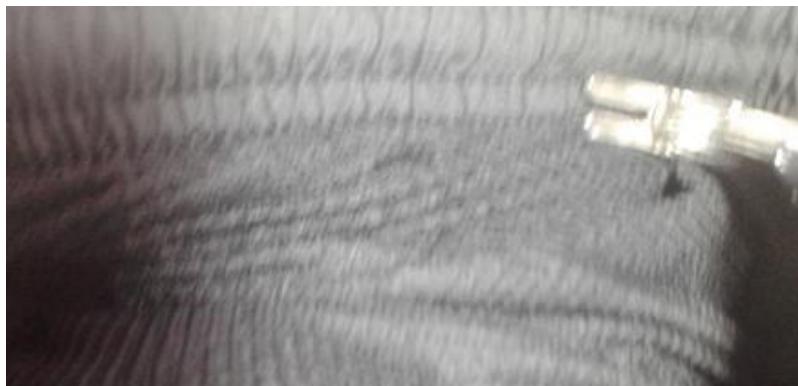
PEGAR EL ELASTICO AL FORRO Y TELA PRINCIPAL



UNIR FORRO A LA BASTA Y PESPUNTAR



PESPUNTAR ELASTICO



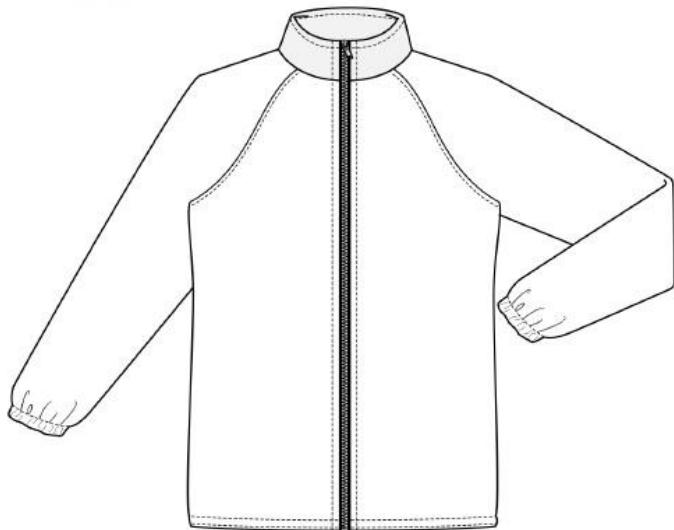
BUZO TERMINADO



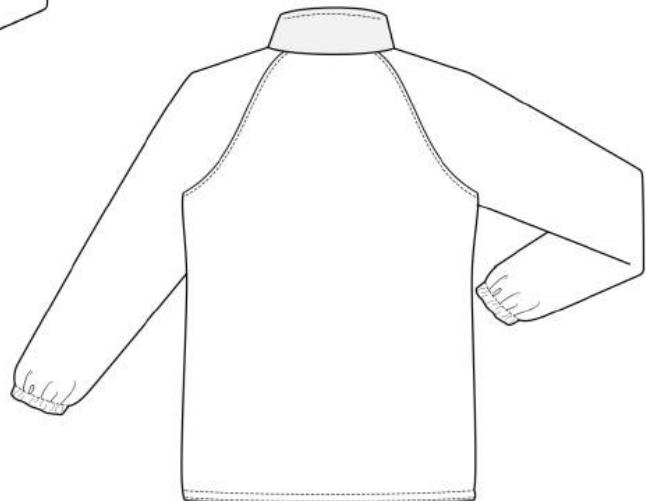
Apéndice C

FICHA TÉCNICA DE DISEÑO			
CLIENTE: DEPORTES SAC	TEMPORADA: PRIMAVERA - VERANO	CÓDIGO: CASDA 503	
FECHA DE ENTREGA: 11/10/2017	DESCRIP. PREnda: CASACA CORTAVIENTOS	TELÁ: MOJADA	
FECHA DE RECEPCIÓN:	TALLAS: S	GÉNERO: VARON	

DELANTERO



ESPALDA



RUTA DE PRODUCCIÓN

1.-CORTE Y HABILITADO

2.-CONFECCIÓN DE PRENDAS (LA PREnda DEBERÁ SER ENTREGADA LIMPIA).

3.- INSPECCIÓN DE CALIDAD (REVISIÓN DE PRENDAS

4.-ACABADO, DOBLADO EMBOLZADO DE PREnda (LA PREnda TENDRA QUE ESTAR CON TODOS SUS AVIOS).

FICHA TÉCNICA DE CORTE		
CLIENTE: DEPORTES SAC	TEMPORADA: PRIMAVERA - VERANO	CÓDIGO: CASDA 503
FECHA DE ENTREGA: 11/10/2017	DESCRIP. PREnda: CASACA CORTAVIENTOS	TELÁ: MOJADA
FECHA DE RECEPCIÓN:	TALLAS: S	GÉNERO: VARON

PIEZAS DE MOLDE		
DESCRIPCION	Nº DE PIEZAS	SENTIDO
DELANTERO	2X PREnda	AL HILO
ESPALDA	1 X PREnda	AL HILO
CUELLO	2X PREnda	AL HILO
BIBOS	4 X PREnda	AL HILO
REFUERZO BOLSILLO	4 X PREnda	AL HILO
DELANTERO FORRO	2X PREnda	AL HILO
ESPALDA FORRO	1 X PREnda	AL HILO
MANGA FORRO	2X PREnda	AL HILO

CUADRO DE TELAS		
COMBOS	DESCRIPCION	TELÁ
COMBO 1	DELANTERO	TELÁ MOJADA
	ESPALDA	TELÁ MOJADA
	CUELLO	TELÁ MOJADA
	BIBOS	TELÁ MOJADA
COMBO 2	REFUERZO BOLSILLO	TELÁ MOJADA
	DELANTERO FORRO	MALLA PARA FORRO
	ESPALDA FORRO	MALLA PARA FORRO
	MANGA FORRO	MALLA PARA FORRO



FICHA TÉCNICA MATERIA PRIMA			
CLIENTE: DEPORTES SAC	TEMPORADA: PRIMAVERA - VERANO	CÓDIGO: CASDA 503	
FECHA DE ENTREGA: 11/10/2017	DESCRIP. PREnda: CASACA CORTAVIENTOS	TELA: MOJADA	
FECHA DE RECEPCIÓN:	TALLAS: S	GÉNERO: VARON	

TEL A MOJADA

DATOS DE LAS TELAS		
NOMBRE	TEL A MOJADA	MALLA PARA FORRO
COLOR	AZUL	NEGRO
TEÑIDO	DE FABRICA	DE FABRICA

DATOS TECNICOS DE TELA ACABADA		
NOMBRE	TEL A MOJADA	MALLA PARA FORRO
TIPO	TEJIDO PLANO	TEJIDO PLANO
CONSTRUCCION	RASO	NO TEJIDO
ONZAS	2.5	2
TIPO DE HILADO	TRAMA Y URDIMBRE	MALLA
SENTIDO DE TORSION	S	-
ANCHO	1.70	1.60
COMPOSICION	100% POLIESTER	100% POLIESTER

FICHA TÉCNICA COSTURA

CLIENTE: DEPORTES SAC	TEMPORADA: PRIMAVERA - VERANO	CÓDIGO: CASDA 503
FECHA DE ENTREGA: 11/10/2017	DESCRIP. PRENDA: CASACA CORTAVIENTOS	TELA: MOJADA
FECHA DE RECEPCIÓN:	TALLAS: S	GÉNERO: VARON

OPERACIÓN	COD. PUNT.	MÁQUINA	DESCRIPCION
DELANTEROS	301	RECTA	PEGAR BIBOD
	301	RECTA	PEGAR REFUERZO DE BOLSILLO DELANTERO CON CIERRE
MANGA	504	REMALLADORA SIMPLE	UNIR MAGAS CON DELANTEROS
	504	REMALLADORA SIMPLE	UNIR MANGAS A ESPADA
	504	REMALLE SIMPLE	CERRAR COSTADOS DE CUERPO PRINCIPAL Y FORRO
CUELLO	MANUAL	PLANCHAS	PEGAR ENTRETEL A CUELLO
	301	RECTA	PEGAR CUELLO A CUERPO PRINCIPAL Y FORRO
CIERRE	301	RECTA	PEGAR CIERRE DE NYLON AL CUERPO
ENSAMBLE	301	RECTA	CERRAR RUEDO DE BASTA UNIENDO CUERPO PRINCIPAL Y FORRO
ELASTICO	301	RECTA	PEGAR ELASTICO A PUÑO
ENSAMBLE	301	RECTA	CERRAR LA MANGA PRINCIPAL UNIENDO CON EL FORRO

CANTID AD	UNIDAD DE MEDIDA	ELEMENTOS DEL COSTO	PRECIO	COSTO FIJO	CO STO VARI ABLE
1.2	Metros	Tela	S/. 9.50		S/. 11.40
1	Metros	Malla para forro	S/. 3.50		S/. 3.50
0.2	Metros	Entretela	S/. 2.00		S/. 0.40
1	Unidades	Cierre nylon 50 cm	S/. 1.50		S/. 1.50
2	Unidades	Cierre nylon 10 cm	S/. 1.30		S/. 1.30

					2.60
1	Unidades	Hilo de costura azul	S/. 3.50		S/. 3.50
1	Unidades	Hilo de costura negro	S/. 3.50		S/. 3.50
0.5	Horas	Mano de Obra Marcado y Corte	S/. 6.00		S/. 3.00
1	Horas	Mano de Obra Confección	S/. 8.00		S/. 8.00
0.5	Horas	Mano de Obra Armando y Term	S/. 8.00		S/. 4.00
2	Horas	Alquiler local	S/. 2.80	S/. 5.60	
1.5	Horas	Alquiler máquina	S/. 2.00	S/. 3.00	
Proporció n	%	Gasto Teléf.	S/. 0.50	S/. 0.50	
2	Horas	Energía eléctrica	S/. 2.35	S/. 4.70	
		Totales	S/. 54.45	S/. 13.80	S/. 41.40

Determinación del Precio de Venta

Producto	Costo Unitario de Producción (CUP)	Cto. Total de Venta(CTV)	Utilidad	Precio de Venta Sin IGV	Precio de Venta Con IGV
Chaleco de Tela Polar	S/. 54.45	S/. 54.45	S/. 16.34	S/. 70.79	S/. 83.53

Porcentaje de utilidad 30%

IGV 18%