

**CREACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE OVA, PARA EL
PATRONAJE, CONFECCIÓN Y ACABADOS TEXTILES, DE LA CHAQUETA
FEMENINA TIPO VAQUERA**

Adriana Fuentes Betancourt

Brunilda Patricia Bornachera Cortés

Karen Stefanny Parra Torres



**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES**

Diseño de Modas

BOGOTA, D.C.

2018

**CREACIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE OVA, PARA EL
PATRONAJE, CONFECCIÓN Y ACABADOS TEXTILES, DE LA CHAQUETA
FEMENINA TIPO VAQUERA**

Adriana Fuentes Betancourt

Brunilda Patricia Bornachera Cortés

Karen Stefanny Parra Torres

Trabajo de investigación particular

Cielo Andrea Lizarazo Linares

ASESOR METODOLÓGICO

Mary Evelin Ruiz

ASESOR TEMÁTICO



**FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA
FACULTAD DE DISEÑO, COMUNICACIÓN Y BELLAS ARTES**

Diseño de Modas

BOGOTA, D.C.

2018

Dedicatoria

Agradecemos el apoyo de las instituciones como el Servicio Nacional de Aprendizaje SENA y las empresas como Prointex y CI. Jeans, que nos brindaron la información para la construcción de este proyecto, a los instructores Elsa Rodríguez por su acompañamiento en el área de confección y Ovidio Barrientos en el área de trazo y corte industrial.

A nuestras familias que estuvieron presentes apoyándonos en esta decisión de concluir nuestros estudios profesionales.

A nuestras asesoras de grado técnica y metodológica por su direccionamiento en cada una de las etapas de este proyecto.

Por último el buen trabajo en equipo que realizamos a pesar de la distancia logrando concluir con gran esfuerzo este proyecto.

Tabla de contenido

Resumen	4
Introducción	6
Planteamiento del problema	8
Formulación de la Pregunta.....	9
Objetivos	9
Objetivo General	9
Objetivos específicos.....	9
Justificación.....	11
Aporte social y académico	13
Marcos y referentes	14
Diseño Metodológico	72
Marco aplicativo.....	82
Prototipo.....	98
Conclusiones	112
Referencias	114
Anexos 1.....	118
Anexo 2	122

Índice de tablas

Tabla N°1 Relación entre la educación presencial y la educación a distancia y la virtual y la no virtual.....	14
Tabla N°2 Clasificación de objetos de aprendizaje.....	21
Tabla N°3 Tabla comparativa de plataformas virtuales.....	26

Resumen

Se tomó como referencia una fuente primaria de un proyecto de grado realizado en la Fundación Universitaria del Área Andina, que estaba enfocado a la realización de manuales virtuales para realizar un producto de moda como el jean cinco bolsillos.

Evidenciando la ausencia de más códigos de vestuario con fácil acceso en la web principalmente en las prendas básicas y de línea como la chaqueta femenina tipo vaquera, prenda que no se encontraba en un solo lugar todo el proceso de ejecución desde el patronaje hasta el producto final.

Se hizo una revisión bibliográfica que soportara las temáticas necesarias para la enseñanza-aprendizaje autónomo a través de un objeto virtual de aprendizaje (OVA), que contenga la información en un solo lugar y que se pudiera desplazar de manera dinámica por todos los procesos de la chaqueta para llegar a realizar un producto amigable y eficaz.

Creando una aplicación gratuita y dinámica que tenga acceso desde cualquier dispositivo tecnológico como computador smartphone y tablet con conexión a internet, brindándole al estudiante a través de módulos los pasos e instrucciones puntuales para el desarrollo del producto.

Aplicando la metodología de investigación cualitativa se logra observar a partir de la validación con instrumentos de encuestas su importancia y asertividad en el campo de la educación, como apoyo didáctico en las diferentes clases de patronaje, trazo, corte, confección y productividad en las dos modalidades presencial y virtual.

Finalmente la aplicación está dispuesta en la red con el vínculo <http://creativaap.mywebcommunity.org/> , cualquier estudiante, docente o vinculado al área de diseño podrá acceder de manera gratuita y hacer parte de esta aplicación.

Palabras clave: OVA, aplicativo, chaqueta vaquera, patronaje, aprendizaje autónomo.

Introducción

El presente proyecto titulado Creación de un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA, para el Patronaje, Confección y Acabados Textiles de la chaqueta femenina tipo vaquera , está orientado a la enseñanza teórica- práctica de todos los procesos que intervienen en la ejecución de la prenda mencionada anteriormente. El propósito puntual de la investigación es facilitar el proceso educativo no presencial y también como herramienta complementaria en el aula de clase.

La característica principal de esta herramienta propone facilitar el acceso al aplicativo en diferentes dispositivos como smartphone, portátil, tablet, así, como la interacción de los usuarios del aplicativo diseñado, respecto a los pasos operacionales en cada una de las áreas que intervienen en desarrollo de la prenda; también es importante destacar que toda la información necesaria para la construcción de la pieza de moda se encuentra relacionada en un mismo espacio, dispuesta en el objeto virtual de aprendizaje (OVA). En la actualidad existe mucha información en productos de vestuario textil virtuales, pero no se encuentran en un mismo lugar, dificultando el proceso de aprendizaje, y creando interrupciones puntuales en la ejecución y en el conocimiento.

La investigación del proyecto determinó seleccionar la chaqueta femenina tipo vaquera, por ser una prenda imprescindible en el vestuario, además de mantenerse en el tiempo y ser una de las pioneras en los universos de moda casual. Debido a esto en el campo educativo se define importante que el estudiante de moda aprenda, conozca, realice, y explore la versatilidad de esta prenda usada en todos los panoramas de ocasiones de uso. También se motiva para que realice innovaciones con los fundamentos básicos que se presentan en la aplicación, interviniendo desde

el desarrollo del patronaje a nuevos modelos, así como los acabados textiles de la prenda entre ellos lavandería, procesos manuales e industriales.

En el marco de la investigación cualitativa, se tuvieron en cuenta las visitas a empresas dedicadas a la producción de chaquetas y jeans, donde se pudo evidenciar la presencia de esta prenda como una de las más apetecidas en el campo de la moda. También a instituciones educativas donde se implementa formación en el campo de la industria de la moda, teniendo en cuenta áreas de estudio como el diseño, patronaje, confección, trazo y corte; analizando la forma de enseñanza y aprendizaje relación: profesor-alumno, para facilitar los medios didácticos educativos dentro y fuera del aula; así el estudiante despeja dudas y además tiene información demostrativa en cada uno de los procesos por medio del aplicativo.

Finalmente, en la investigación del proyecto se presenta, el marco referencial respecto a la definición de Objeto Virtual de Aprendizaje OVA, los modelos pedagógicos, la historia de la chaqueta femenina tipo vaquera, las proporciones y la ergonomía, las fibras textiles usadas para la construcción de la prenda, la innovación en la fibra textil, las tendencias, el patronaje del prototipo y la estructura de cada uno de los componentes participantes en la ejecución de la chaqueta femenina, el diseño y maquetación de la aplicación y la validación del objeto virtual de aprendizaje diseñado.

Planteamiento del problema

Siendo docentes del sector textil confección encontramos un déficit en la información académica documentada y avalada de procesos de patronaje y confección de prendas de vestir especialmente la chaqueta tipo vaquera.

A nivel profesional en Colombia no se cuenta con suficientes herramientas didácticas en un aplicativo, página de internet, libros o videos donde se enseñe de manera clara y concisa la elaboración de moldería y confección de la chaqueta tipo vaquera para la modalidad virtual.

Es por esto que el objeto de esta investigación es el diseño de una herramienta didáctica que nos facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de la chaqueta tipo vaquera para la modalidad virtual donde se evidencien los diferentes procesos y se evalúe la apropiación del conocimiento.

Formulación de la Pregunta

¿Cómo crear un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA, para el patronaje, confección y acabados textiles, de la chaqueta femenina tipo vaquera?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un manual virtual de procesos de patronaje, ensamble y acabados de la chaqueta femenina tipo vaquera.

Objetivos específicos

- Definir y describir qué es el Patronaje, el Ensamble y los Acabados Textiles en la línea femenina casual; investigando definiciones, conceptos y técnicas; con el fin de unificar criterios entre los investigadores y posibles lectores del proyecto.
- Conocer cuáles son las actuales metodologías de creación de OVA's; investigando teóricos y didácticos sobre la enseñanza virtual de temas prácticos; para definir cuál sería la más acertada para aplicar en el proyecto a realizar.
- Exponer las actuales metodologías virtuales de enseñanza del patronaje, confección y acabados textiles, línea femenina; indagando en la web sobre el material disponible tanto en videos como en multimedia; para establecer el estado del arte de estas didácticas a nivel nacional e internacional.

- Conocer cuáles plataformas virtuales se utilizan actualmente en la enseñanza de patronaje y confección; navegando por la web y visitando empresas y/o escuelas que utilicen la metodología; con el fin de definir cuál sería la más adecuada para montar allí el OVA en cuestión.
- Conocer la materia prima e insumos necesarios para la fabricación a pequeña y gran escala de la chaqueta femenina tipo vaquera; para la elaboración con calidad y productividad.

Justificación

En el ejercicio de búsqueda de guías y herramientas didácticas sobre la elaboración de la chaqueta tipo vaquera se encontró un 5% de información escrita en libros un 15% en videos tutoriales en línea en operaciones específicas de la chaqueta tipo vaquera y un 80% en modalidad virtual donde enseñan desarrollos y algunos parámetros para la elaboración del molde y operaciones de confección, las cuales no tienen fundamentación técnica que avale los procedimientos allí enseñados, por lo anterior se hace necesario desarrollar una herramienta didáctica que pueda ser verificada y avalada en un entorno académico que apoye y facilite la labor de enseñanza- aprendizaje; Mejorando así el déficit existente de la información condensada, documentada y avalada de guías e instrumentos didácticos para la elaboración de la chaqueta tipo vaquera.

Por lo anterior se plantea desarrollar una herramienta didáctica que permita facilitar la labor de enseñanza en patronaje y confección de la chaqueta tipo vaquera mostrando paso a paso como es su desarrollo técnico y de producción, indicando los materiales e insumos necesarios para la prenda.

Dirigido a los estudiantes que estén en formación en el sector del diseño, patronaje, confección y para los docentes que buscan nuevas estrategias para direccionar sus clases en modalidad a distancia y virtual siendo para esta última de vital importancia ya que será un apoyo para la construcción didáctica de las clases.

Esta herramienta didáctica debe ser dinámica, creativa y autónoma que induzca al estudiante a seguir profundizando en los temas tratados teniendo en cuenta la libertad académica que es adquirida en esta modalidad le permitirá experimentar de manera autónoma y confirmar las competencias adquiridas en el proceso pedagógico.

Al realizarse esta investigación observaremos el impacto que puede tener el aprendizaje virtual a través de las TIC (Tecnologías de la información y la comunicación) encontrando que en (investigar estadísticos) esto nos demuestra que la modalidad virtual está tomando fuerza en las diferentes universidades del país encontrando un nuevo entorno de aprendizaje e innovación que permite cambios en las estrategias didácticas que se direccionan a las tecnologías de información y la comunicación en el desarrollo pedagógico de enseñanza-aprendizaje.

Aporte social y académico

Uno de los propósitos fundamentales para realizar esta investigación, es contribuir principalmente en el estudiante, de aula presencial, virtual o amantes empíricos de la moda, transmitiendo conocimientos verídicos, facilitadores de realizar de una manera más efectiva, clara, concisa, además de motivarlos para que de manera autodidacta continúen explorando otras teorías, diseños, desarrollo de patrones, materiales textiles e insumos, todo en pro del aprendizaje continuo; así como el inicio de emprendimiento en áreas productivas que generen en la sociedad elevando los índices de empleabilidad en todos los campos en el área textil confección, siendo ésta una manera de mejorar su calidad de vida, y la de su entorno.

También es un apoyo para el profesor de Academia, suministrándole más herramientas didácticas en su pedagogía, la temática que la aplicación contiene, abarca 100% los contenidos correspondientes a las materias básicas de los programas de formación orientados al diseño, patronaje, trazo y confección. Además también está diseñado para que la metodología del aprendizaje a pesar de estar en grupos de 25 estudiantes o más, en el caso de las clases presenciales, la información sea efectiva y precisa debido al acceso personalizado de la aplicación, ésta es una de las mayores ventajas del proyecto que las entidades educativas tienen como objeto primordial ofrecer alternativas tecnológicas educativas donde el estudiante, pueda acceder fácilmente a la información y además tenga acompañamiento del profesor, en este caso, de dos modalidades: presencial y virtual, así, el estudiante, en su tiempo libre, puede dedicarse a ejecutar más fácilmente el tema visto en clase teniendo como apoyo los videos y la información recopilada en la aplicación.

El acceso al resultado de la investigación es muy amigable, además de gratuita comparado con otras fuentes de información que tiene un costo descargar e imprimir el archivo donde está digitalizada la información requerida. La finalidad para el proyecto es que el estudiante se empodere del conocimiento entregándole todas las herramientas disponibles para su experimentación y además de desarrollar nuevas teorías y prácticas, que pueden ser el principio para innovaciones en los procesos aquí planteados.

Marcos y referentes

La educación a distancia y virtual está creciendo fuertemente en Colombia como lo demuestra las estadísticas realizadas por el ministerio de educación donde se evidencia la apuesta que está realizando el gobierno nacional logrando un crecimiento exponencial donde “se señala que en el 2010 en el país se educaban virtualmente alrededor de 12.000 estudiantes, al 2015 más de 65.000 y para este año 2017 se calcula que alrededor de 80.000 están en modalidad virtual. En Colombia hay cerca de 500 programas virtuales en los diferentes niveles de formación: Técnicos, Tecnológicos, Profesionales y de Posgrado.” (Sandoval, 2018).

Esto nos enmarca una nueva realidad donde la inclusión de las tecnologías apoya de manera permanente los espacios educativos, generando nuevos retos ya que la sociedad esta direccionada a generar conocimiento y transferirlo a todo aquel que quiera acceder a él.

Esta tabla compara la educación virtual y no virtual (ANUIES, 2004).

	Educación Presencial	Educación a Distancia
Educación No-Virtual	Presencia de todos los actores al mismo tiempo en el mismo lugar (paradigma educativo presencial tradicional)	Actores en distintos lugares y tiempos, pero soportes educativos y métodos de entrega basados en medios tradicionales no-digitales ni computarizados (en papel, audio-casetes, video-casetes, películas, diapositivas, láminas de acetato, etc.) Paradigma tradicional educativo moderno de comunicación asincrónica
Educación Virtual	Actos educativos que se realizan mediante computadora, pero todos los actores se encuentran en el mismo lugar y al mismo tiempo. Paradigma educativo moderno de comunicación sincrónica	Los actores interactúan a través de representaciones numéricas de los elementos del proceso de enseñanza y aprendizaje, pero se encuentran en lugares y momentos de tiempo distintos Paradigma educativo moderno de comunicación asincrónica

Tabla N°1 Relación entre la educación presencia ly a distancia y la virtual y la no virtual

Evidenciando los beneficios y las bondades de cada una de las modalidades, destacando la educación virtual y a distancia, ya que permite interactuar de manera independiente los procesos de enseñanza y aprendizaje en tiempos distintos.

La sociedad colombiana está generando cambios orientados hacia la gestión del conocimiento como fuente principal de producción y riqueza que comprende la transferencia de conocimientos, la transformación de datos y el intercambio de este; exigiendo una mayor fluidez y constante renovación en los conocimientos y procesos educativos para dar respuestas dinámicas a las nuevas exigencias del ambiente laboral. Estos avances tecnológicos permiten disponer de fuentes de información inaccesibles en otros tiempos al estar dispuestos en otros lugares del mundo y alejados entre sí, la globalización del conocimiento ha generado nuevas tecnologías y nuevos

medios tecnológicos que responden a la al desarrollo acelerados de las telecomunicaciones y la informática.

Ante estos cambios y nuevos formatos tecnológicos el ambiente laboral se vincula brindando ambientes digitales y herramientas de trabajo que les permiten ser competitivos y dar respuestas rápidas al mercado.

Los profesionales tienen como eje diagnosticar y responder rápidamente (diseñar, enseñar, prescribir, intervenir, etcétera) esto ha dado como resultado la incorporación del uso de tecnologías de la información y la comunicación TIC.

La incorporación plena de las TIC es de una dimensión tal que incluso ella misma es vista como un cambio del paradigma educativo. En Europa, el Libro Blanco de la Universidad Digital 2010 (Pavo'n, 2008), visualiza como un cambio de paradigma la incorporación de estas tecnologías sobre la dinámica educativa por sus dimensiones diferenciadas, entre las cuales destaca la superación del calendario académico por uno todo el año; la superación del aprendizaje terminal por un aprendizaje continuo; la superación del libro como medio principal de información frente a Internet; la superación de la entrega en clase por una que se realiza en todos lados apoyados en plataformas; o la superación de los ladrillos por bytes y la creación de nuevas infraestructuras educativas y espacios de comunicación en la nube (Pavo'n, 2008).

Esta modalidad de educación necesita nuevos modelos centrados en el estudiante que promueva una educación que tenga como foco principal los ritmos de aprendizaje que sea más individualizado interactivo cooperativo participativo y constructivo. Ahora todo esto es posible de realizar gracias al desarrollo de estos medios tecnológicos basados en la comunicación mediante un computador dándole poder al estudiante sobre sus fuentes de información,

conocimientos y posibilidades de aprendizaje; de esta forma la educación virtual apoya y brinda una oportunidad al estudiante de construir su propio conocimiento.

Para estos nuevos modelos de enseñanza no solo basta con decir que se emplean las TIC, se debe cambiar el modelo de enseñanza tradicional e implementar un computador para su transmisión como afirmo (Hacia nuevos ambientes de aprendizaje ,(Hacia nuevos ambientes de aprendizaje, 2000) “No se trata de insertar lo nuevo en lo viejo, o de seguir haciendo lo mismo, con los nuevos recursos tecnológicos. Se trata de innovar haciendo uso de las herramientas pedagógicas y psicológicas contemporáneas y por supuesto de las nuevas tecnologías” es importante destacar la interdisciplinariedad de los docentes para generar un óptimo modelo que garantice el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante teniendo en cuenta 3 requisitos que (Herrera Batista, 2002), explica: donde hace referencia a los contenidos de la asignatura, los psicopedagógicos y los tecnológicos.

1. Aspectos teóricos

Se busca dar claridad a los conceptos teóricos que enmarcan la tecnología de objetos de aprendizaje.

1.1 ¿Qué es Objeto de Aprendizaje (OA)?

El termino objeto de aprendizaje, tiene un origen en 1992 algunos autores señalan que Wayne Hodgins creó la idea cuando observó cómo su hijo jugaba con piezas de lego, dándose cuenta de que existía la posibilidad de conceptualizar el aprendizaje de igual forma, es decir, a través de

piezas posibles de unirse entre sí, concepto el cual rápidamente se asoció al ámbito de las TIC por sus potencialidades de escalabilidad y crecimiento (Villegas Dianta, 2010).

"Un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El Objeto de Aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación" (Ministerio de Educación Nacional Colombiano, 2006). (Programa Innovación Educativa con Uso de TIC- Ministerio de educación nacional , 2009)

Se encuentra diferentes significados donde se explica el concepto pero no existe un significado unificado debido a que “no hay un consenso en la definición de objetos de aprendizaje.

La idea básica permite una amplia variedad de interpretaciones, es por esto que el término se define a nivel en el portal aprende en línea del Ministerio de Educación Nacional. República de Colombia (Programa Innovación Educativa con Uso de TIC- Ministerio de educación nacional , 2009), definiéndola como un objeto virtual y mediador pedagógico, diseñado intencionalmente para un propósito de aprendizaje y que sirve a los actores de las diversas modalidades educativas.

1.2 Atributos de los Objetos de Aprendizaje

Para crear objetos de aprendizaje se debe tener en cuenta unos atributos mínimos para una implementación eficaz según (Wiley, 1999), afirma que la reusabilidad y granularidad representan “las dos propiedades más importantes de los objetos de aprendizaje”. El concepto de

granularidad hace referencia a resaltar una concepción de objetos como pequeñas unidades, que pueden ser acopladas y/o adicionadas de diversas maneras (South, y otros, 2000), establecen que “la reusabilidad es en gran parte una función del grado de granularidad de los objetos”. La reusabilidad del objeto de aprendizaje va a depender en gran medida del grado de granularidad del recurso.

El autor (Longmire, 2000), propone que se debe cumplir con las siguientes características mínimas para desarrollar un buen objeto:

- *Flexibilidad*: crear contenido dinámico que permita colocarlo en cualquier contexto a través de un proceso de diseño instructivo para que no solo pertenezca a un curso sino que sea flexible entre cualquier aplicación.
- *Facilidad de gestión*: Se debe crear etiquetas mediante el empleo de metadatos para realizar actualizaciones búsquedas y gestión de contenidos educativos.
- *Personalización*: Los contenidos educativos deben adaptarse según las necesidades del usuario y competencias del mismo. El aprendizaje debe seguir un modelo basado en competencias y habilidades de los usuarios, más que en el seguimiento de cursos.
- *Interoperabilidad*: los operadores proveedores y gestores deben garantizar la operatividad según el diseño, desarrollo y presentación de los contenidos diseñados para el aprendizaje.
- *Valor añadido*: los contenidos deben reflejar el ahorro de costes de desarrollo y la distribución de los mismos.

Para diseñar objetos de aprendizaje es importante garantizar la calidad; como lo indica la (Universidad de Antioquia , 2009), el desarrollo de Objetos de Aprendizaje implica el trabajo coordinado de diferentes actores, que partiendo de un conocimiento interdisciplinario,

desarrollan componentes técnicos, académicos y metodológicos, con el fin de hacer un Objeto de Aprendizaje coherente y sobre todo útil para el alcance de los objetivos de aprendizaje por parte del estudiante.

Por tratarse de recursos didácticos se habla del cumplimiento de objetivos pedagógicos y del aseguramiento del aprendizaje como lo afirma Ruiz, Muñoz y Álvarez (Evaluación de objetos de aprendizaje a través del aseguramiento de competencias educativas, 2007-06-18), donde el contenido temático y los recursos que se emplearon aseguren el aprendizaje del estudiante para estos los OA deben tener ciertos criterios, entre los cuales se tiene a (Marquès Graells, 1999), que define criterios como:

- Logro de metas pedagógicas
- Facilidad de uso
- Calidad del entorno audiovisual
- Interacción con los contenidos
- Calidad de los contenidos temáticos

Al incluir estos elementos en los objetos de aprendizaje se tiene mayor porcentaje de asertividad y apropiación de los conocimientos entregados al estudiante.

1.4 Estándares de Objetos de Aprendizaje

El metadato es el elemento fundamental que permite acceder de manera directa a los contenidos de los objetos de aprendizaje además de determinar la pertinencia de los objetos digitales, (Katrien Verbert, 2003), dichos elementos se pueden tomar como una analogía de las fichas

usadas en las bibliotecas que especifican autores, editorial, entre otra información del libro, con el fin de ubicar los elementos con la mayor brevedad posible.

Para la elaboración de los metadatos se debe implementar una serie de estándares que establezcan políticas, mejoras y sugerencias para su uso pero no hay un modelo general por el cual regirse para la elaboración de estos, entre ellos tenemos los siguientes:

- *LOM (Learning Objects Metadata)*: Especifica un esquema conceptual de datos describe las características relevantes del objeto de aprendizaje al que se aplica. Tales características se pueden agrupar en, el ciclo de vida, meta-metadatos, educativos, técnicos, derechos, relación, anotación y categorías de clasificación (CEN WS-LT).
- *CanCore*: Creación de recomendaciones para la implementación de los campos de la especificación, agregar aportes de expertos y ejecutores de todo el mundo.

1.5. Clasificación de objetos de aprendizaje

Los objetos de aprendizaje se clasifican teniendo en cuenta los aspectos a los cuales están ligados, a continuación se presenta una clasificación que va de la mano a su uso pedagógico dada por (Force, 2002).

- **Objetos de instrucción**: Son los objetos que tienen como objetivo apoyar al aprendizaje, donde el aprendiz juega un rol más bien pasivo.
- **Objetos de colaboración**: Son objetos desarrollados para la comunicación en ambientes de aprendizaje colaborativos.

- **Objetos de práctica:** Son objetos basados en el auto aprendizaje, con una alta interacción del aprendiz.
- **Objetos de evaluación:** Son los objetos que tienen como función hallar el nivel de conocimiento adquirido por el aprendiz.

En la tabla N° 2 se resumen estas categorías:

CATEGORÍA OA	CASOS
Objetos de instrucción	Lección Work-shops Seminarios Artículos White-Papers Casos de Estudio
Objetos de colaboración	Monitores de ejercicios Chats Foros Reuniones on-line
Objetos de práctica	Simulaciones-Juegos de roles Simulación de software Simulación de Hardware Simulación Conceptual Laboratorios on-line Proyectos de investigación
Objetos de evaluación	Pre-evaluación Evaluación de pro eficiencia Test de rendimiento Test de certificación

Tabla 2. Clasificación de Objetos de aprendizaje según (Force, 2002)

Es importante entender que la enseñanza- aprendizaje en modalidad virtual no presencial conlleva a cambios en los modelos pedagógicos tradicionales para darle paso a nuevas corrientes

que permitan la participación activa de los estudiantes y se crea un vínculo e interacción continua con ellos ya que a partir de la generación de conocimientos podrán evidenciarse nuevas formas de transmitir y de apropiarse de los contenidos programáticos según el ritmo de aprendizaje particular del estudiante. Es por esto que haremos un recuento de los modelos pedagógicos y profundizaremos en los que nos apoyan el modelo virtual

2. Que es un modelo pedagógico

El modelo pedagógico se puede definir según los autores (Ochoa, 1994) afirmaba que los modelos pedagógicos son construcciones mentales mediante las cuales se reglamenta y normativiza el proceso educativo, definiendo qué se debe enseñar, a quiénes, con qué procedimientos, a qué horas, según cuál reglamento disciplinario, a los efectos de moldear ciertas cualidades y virtudes en los estudiantes. También asegura que los modelos pedagógicos son el efecto y síntoma de la concepción del mundo y de las ideologías que enmarcan la vida intelectual y la circulación de saberes filosóficos y científicos en cada sociedad históricamente determinada. Otro autor habla que los modelos pedagógicos se conciben como una serie de componentes que permiten definir, en cada uno de ellos, eventos educativos fundamentados en una teoría educativa, a partir de la cual es posible determinar los propósitos, contenidos, metodologías, recursos y evaluación que serán tenidos en cuenta durante el proceso de enseñanza/aprendizaje. (Construcción de objetos virtuales de aprendizaje para ingeniería desde un enfoque basado en problemas, 2010).

Y así infinidad de significados pero en general lo que busca un modelo pedagógico es representar la relación entre el acto de enseñar a partir de sus diferentes estados (psicológicos,

sociológicos y antropológicos) que ayudan a direccionar y dar respuestas a: ¿para qué? Como objetivos de aprendizaje el ¿cuándo? secuenciación o formas de organizar los contenidos, el ¿Cómo? las estrategias pedagógico-didácticas, los ¿Recursos? ayudas y medios educativos y logísticos y por último el ¿Qué se logró? proceso y estrategias evaluativas.

Dentro de estos modelos se encuentran el tradicional, romántico, conductista, desarrollista, socialista y el cognoscitivo, dentro de este, se encuentra ubicado el constructivismo y el aprendizaje significativo que es el que tiene mayor importancia para esta investigación ya que acá se centra nuestro objeto de investigación.

2.1 Modelo Tradicional

El modelo tradicional se entiende como la trasmisión de la información donde intervienen 2 personaje, un emisor (el educador) y un receptor (el aprendiz), de esta manera el mensaje es entregado al receptor donde los temas para la formación son escogidos por el receptor es decir el educador al igual que el escoge el contenido a impartir y la forma como se dicta la clase; los aprendices tiene un papel pasivo dentro de esta modalidad, ya que estos únicamente acatan las normas implantadas por el educador.

2.2 Conductista

Para este modelo la meta fundamental es el logro de los objetivos, la trasmisión parcelada de saberes técnicos, mediante un adiestramiento experimental; tiene como fin modelar la conducta.

El educador por medio de las instrucciones será el intermediario que ejecuta el aprendizaje para que el aprendiz se apropie del conocimiento.

2.3 Teoría Constructivista

Es una construcción de conocimiento que se realiza a través de un proceso mental que conlleva a la adquisición de un conocimiento nuevo. Esto quiere decir que el aprendiz construye se apropia y adquiere una nueva competencia que le permitirá generalizar y aplicar lo ya conocido en una nueva situación.

El Modelo Constructivista está centrado en la persona, en sus experiencias previas de las que realiza nuevas construcciones mentales, considera que la construcción se produce:

- Cuando el sujeto interactúa con el objeto del conocimiento (Piaget).
- Cuando esto lo realiza en interacción con otros (Vigotsky).
- Cuando es significativo para el sujeto (Ausubel).

2.3.1 El modelo constructivista con las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje

En los últimos diez años, muchos investigadores han explorado el papel que puede desempeñar la tecnología en el aprendizaje constructivista, demostrando que los Objetos virtuales de aprendizaje proporcionan un apropiado medio creativo para que los estudiantes se expresen y demuestren que han adquirido nuevos conocimientos. Los proyectos de colaboración en línea y publicaciones web también han demostrado ser una manera nueva y emocionante para que los

profesores comprometan a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje. Algunas investigaciones han demostrado que los profesores constructivistas, a diferencia de los profesores tradicionales, fomentan entre sus alumnos el uso del ordenador para realizar actividades escolares. En contraste, los profesores tradicionales promueven, como sistema de aprendizaje, situarse frente a la clase a impartir la lección, limitando a que los alumnos tengan la oportunidad de pensar libremente y usar su creatividad, al mismo tiempo que tampoco promueven el uso de la tecnología en clase.

2.3.1.1 Modelo Pedagógico utilizado

Esta investigación pretende exponer la directa relación existente entre el constructivismo y el objeto virtual de aprendizaje OVA, ya que la tecnología permite un acceso ilimitado a los estudiantes para que investiguen creen y desarrollen trabajos a un ritmo independiente; facilita la comunicación exponiendo a grupos más diversos sus experiencias y actitudes frente a una situación similar tomada desde un lugar o punto de referencia espacial diferente además, complementa los criterios en los cuales se basan los objetos virtuales de aprendizaje:

- **Atemporalidad:** Para que no pierda vigencia en el tiempo y en los contextos utilizados.
- **Didáctica:** El objeto tácitamente responde a qué, para qué, con qué y quién aprende.
- **Usabilidad:** Que facilite el uso intuitivo del usuario interesado.
- **Interacción:** Que motive al usuario a promulgar inquietudes y retornar respuestas o experiencias sustantivas de aprendizaje.
- **Accesibilidad:** Garantizada para el usuario interesado según los intereses que le asisten.

Dando respuesta a nuestra investigación la viabilidad de un objeto virtual de aprendizaje ova, para el patronaje, confección y acabados textiles, de la chaqueta femenina tipo vaquera. Donde evidenciamos la pertinencia de esta herramienta en el mundo digital donde se desarrollan los nuevos modelos pedagógicos en donde los apoyos digitales son de manera clara una herramienta que facilita el desarrollo de una clase para un estudiante que no tiene la posibilidad de estar presencialmente en ella.

La calidad de la educación no disminuye se mantiene y tiene como valor agregado la interacción con personas que no sean necesariamente de su clase.

Es importante recalcar el acompañamiento del educador virtual y de tener unos conocimientos previos para este caso en particular.

A continuación realizaremos una recopilación de información técnica donde encontraran la información de saberes previos para la elaboración de una chaqueta vaquera a través de una herramienta digital.

En la actualidad encontramos diferentes plataformas que nos permite diseñar e implementar todas las herramientas para crear un material de estudio pertinente y eficaz donde el aprendiz pueda acceder de manera gratuita o pagando; a continuación presentamos un cuadro descriptivo donde se enuncias las características más importantes de cada portal.

PLATAFORMA	DESCRIPCIÓN
Schooly	Una plataforma gratuita para establecer un contacto organizado con un grupo de personas que compartan intereses, básicamente contiene herramientas que pueden servir para estar en línea con un colectivo y programar actividades, compartir

	<p>ideas, material educativo o administrar un curso virtual 100% o que sirva como complemento de un curso presencial.</p> <p>https://www.schoology.com/home.php</p> <p>(https://www.schoology.com/home.php)</p>
Edmodo	<p>Una plataforma social que facilita la comunicación y la interacción virtual como complemento de la presencialidad, un ambiente de aprendizaje donde los involucrados pueden ser Directivos, Docentes, Estudiantes y hasta padres de familia. Contiene además aplicaciones que refuerzan las posibilidades de ejercitar destrezas intelectuales, además de convertirse en una opción sana para el ocio. La plataforma Edmodo también deja en bandeja de plata la posibilidad de monitorizar la interacción de la red por medio de las estadísticas que de ésta se pueden extraer.</p> <p>https://www.edmodo.com/?language=es</p> <p>(https://www.edmodo.com/?language=es)</p>
<p>Course Sites By</p> <p>Blackboard</p>	<p>Quizá una de las plataformas más completas, es la propuesta reciente de los creadores de Blackboard quienes ofrecen una alternativa muy profesional, es decir, todas las herramientas que se puede encontrar en Blackboard de las mejores instituciones de formación superior que ofrecen educación virtual, tales como la Fundación Universitaria Católica del Norte o el Servicio Nacional de Aprendizaje. Predeterminadamente tiene una interfaz en inglés, sin embargo es cuestión de explorar para</p>

	<p>comprender los espacios a través de los ejemplos que en la misma se encuentran. https://es.coursesites.com/webapps/Bb-sites-course-creation-BBLEARN/pages/index.html</p> <p>(https://es.coursesites.com/webapps/Bb-sites-course-creation-BBLEARN/pages/index.html)</p>
Lectrio	<p>La más integrada de todas, Lectrio tiene características básicas que permiten la orientación de cursos en línea sin muchas dificultades, se integra perfectamente con una variedad de servicios que tienen mucho que aportarle, principalmente con Google y otros como: Dropbox, Google Drive, Facebook, Instagram, SkyDrive, entre otros. La navegabilidad del sitio cuenta con unas características óptimas para la visualización desde diferentes dispositivos móviles, un aula virtual perfecta para llevar a la mano. http://lectrio.com/ (http://lectrio.com/)</p>
Moodle	<p>Aula virtual por excelencia utilizada en múltiples ámbitos. Es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet para dar soporte a un marco de educación social constructivista. Pese a necesitar un servidor para alojarlo, existen servicios en Internet que lo ofrecen de forma gratuita: www.gnomio.com, www.keytoschool.com. Más información en: http://moodle.org/ (http://moodle.org/)</p>

Hootcourse	<p>Se trata de una aplicación que nos permite crear clases virtuales usando las redes sociales. Podemos identificarnos con nuestras cuentas de twitter o Facebook y escribir los comentarios que creamos adecuados durante el transcurso de la sesión.</p> <p>http://hootcourse.com/ (http://hootcourse.com/)</p>
Claroline	<p>Es una plataforma de aprendizaje (o LMS: Learning Management System) y groupware de código abierto (GPL). Permite a cientos de instituciones de todo el mundo (universidades, colegios, asociaciones, empresas...) de crear y administrar cursos y espacios de colaboración en línea.</p> <p>http://www.claroline.net/ (http://www.claroline.net/)</p>
Docebo	<p>Es usado para aprendizaje corporativo y tiene interfaces para videoconferencias y sistemas HR. El uso de un sistema online para aprendizaje y capacitación, reduce el tiempo y los costos que podrían ser necesarios utilizar en cosas como impresión y distribución de materiales. El programa, ahora opera tanto como un software alojado en la nube como una plataforma que también es compatible con otros fabricantes. Actualmente circula la versión 6.1.8 La compañía, utilizando la plataforma de carga en curso, creó un usuario y contraseña para empleados, y así realiza un seguimiento de los usos que ellos le dan. Docebo está disponible en 30 idiomas. Si bien los principales usuarios de Docebo son las medianas empresas, también lo son lo de las</p>

	<p>grandes empresas y PYMES. http://www.docebo.com/es/ (http://www.docebo.com/es/)</p>
Mcourser	<p>Permite la creación de contenidos y sobre todo tomar contenidos de otros es una plataforma móvil de eLearning accesible de cualquier dispositivo (PC, Tableta, Teléfono Inteligente) creada con el fin de facilitar la colaboración entre los profesores y sus estudiantes en el proceso de aprendizaje interactivo, ofreciéndoles un espacio de interacción en cada etapa de la educación. Con MCourser los estudiantes siempre tendrán un acceso fácil a contenidos educativos que serán disponibles en sus dispositivos móviles preferidos, y no será difícil animarles a participar en actividades y colaborar entre ellos. Los profesores tendrán una clara visión de sus progresos y problemas durante todo el proceso de aprendizaje. http://www.mcourser.com/ (http://www.mcourser.com/)</p>

Tabla N° 3. Tabla comparativa de plataformas virtuales (TICeducacionEc, 2014)

Con esto podemos visualizar las diferentes propiedades que tiene cada plataforma según las necesidades que tiene el productor de contenido encontrando fortalezas y facilidades para llegarle al aprendiz de una manera clara y sencilla. (TICeducacionEc, 2014).

También es importante evidenciar las nuevas tendencias que se involucran en estos nuevos procesos de Enseñanza-aprendizaje;

3. Tendencias

Se pueden encontrar 8 tendencias a nivel general que permiten visualizar las nuevas estrategias de aprendizaje tales como:

3.1 Tendencia n°1: Machine Learning First

Es la aplicación donde el Big Data incursiona en la educación y donde se proyecta una gran revolución consiste en tener muchos datos, procesarlos y tratarlos, esto supone un cambio de mentalidad, de entender que cuantos más datos se tiene mejor puede ser el resultado esto se puede realizar aplicando la tecnología abierta, libre y Por un lado, gracias al Big Data se podrán identificar patrones de comportamiento en cuanto a estilos de aprendizaje y dotar de mayor adaptabilidad y personalización al proceso incluyendo aquellos elementos que más nos motivan. También permitirá adaptar el nivel de los itinerarios en función de las capacidades y motivaciones de cada alumno. Y todo esto de forma automática y con un aprendizaje continuo del sistema gracias a la aplicación del aprendizaje de las máquinas “machine”.

3.2 Tendencia n°2: Adaptive Learning El aprendizaje

Esta tendencia relaciona el método-aprendizaje a largo plazo, donde se busca adaptarel ritmo de aprendizaje, los objetivos y los contenidos programáticos en función de las múltiples inteligencias, las capacidades y las motivaciones de los aprendices cabe resaltar que se buscan grupos multidisciplinarios donde desarrollen sus talentos y capacidades.

3.3 Tendencia n°3: Experience Education

Esta tendencia habla de la posición de las instituciones educativas tradicionales y su transición a la era digital donde se necesitara de un gran esfuerzo en infraestructura y donde se necesitara la conexión de todas las competencias y aprendizajes tanto formales como informales. Una especie de columna vertebral donde se registre la formación que se recibe durante la carrera profesional que curse el aprendiz.

3.4 Tendencia n°4: Learning Analytics

En esta tendencia la observación es de vital importancia saber identificar las rutas de los contenidos y después analizarla de manera analítica.

3.5 Tendencia n°5: Instant Learning o microaprendizaje

Esta tendencia habla de un microaprendizaje donde podamos dar respuesta rápida a un mundo que se mueve velozmente y que necesita soluciones de manera inmediata.

3.6 Tendencia n°6: Internet de las cosas y los wearables

Se refiere a la conectividad entre objetos y de cómo obtener un control a distancia de estos objetos interconectados. Con esto podemos concluir que los objetos se vuelven herramientas pedagógicas que nos ayudan a crear experiencias de aprendizaje-enseñanza.

3.7 Tendencia n°7: Flipped Classroom o Clase Invertida

Un aprendizaje 3.0 donde el modelo es experiencial donde el diseño la usabilidad y la experiencia es el factor diferenciador de la experiencia.

3.8 Tendencia n°8: Gamificación y Aprendizaje social

Esta tendencia que viene fuertemente avalada por LEGO donde se enseña a través del juego se erige como uno de los mecanismos más efectivos a la hora de provocar una mayor motivación en el alumno y ayudarlo en su aprendizaje. Con aplicaciones comerciales como el WhatsApp, creando grupos de comunicación instantánea entre alumnos, los grupos de Skype. Entre otras plataformas que ayudan a crear contenidos didácticos.

3.9 Tendencia n°9: Procesamiento de Lenguaje Natural

Esta tendencia habla de un sistema de preguntas y respuestas (QA) es un sistema diseñado para responder preguntas formuladas en lenguaje natural. Algunos sistemas de GC extraen información de una fuente, como texto o una imagen, para responder a una pregunta específica. Estos sistemas “de origen” se pueden dividir en dos subcategorías principales: dominio abierto, en el que las preguntas pueden ser prácticamente cualquier cosa, pero no se centran en material específico, y dominio cerrado, en el que las preguntas tienen limitaciones concretas, en cuanto se relacionan a alguna fuente predeterminada. (Fuente, 2017)

Con estas tendencias en el sector de la educación y el E-LERNING se puede visualizar una enseñanza más personalizada donde el aprendiz tenga todas las herramientas y se motive a realizar sus actividades según sus capacidades y ritmo de aprendizaje; esto conllevará a que las entidades de educación superior implemente herramientas y capacite a su personal en estas tecnologías donde se adapten estos nuevos formatos y se comience a globalizar la educación.

Para este caso donde nuestra finalidad es crear un objeto virtual de aprendizaje donde se evidencie la pedagogía y las estrategias didácticas para apropiación del conocimiento de una chaqueta tipo vaquera utilizaremos varios de estos contenidos para crear un instructivo que permita de manera pertinente al aprendiz elaborar de manera correcta un producto siguiendo las instrucciones básicas y dándole cabida a que experimente analice y construya nuevos conocimientos además para que los comparta y se cree una red de saberes.

Para iniciar esta investigación debemos tener como principio el Origen de la chaqueta conocida comercialmente como cazadora vaquera: Trucker de Levi's R.

A continuación se mostrará una línea del tiempo donde se resalta las fechas y acontecimientos más relevantes de la chaqueta tipo vaquera.

4. Línea del tiempo y evolución de la chaqueta tipo vaquera

En 1880, la marca presenta la que sería la chaqueta denim original, más conocida como "blouse" en esa época. Una prenda en la que ya se reconocen algunos rasgos de lo que se terminará convirtiendo en la cazadora vaquera por excelencia de nuestros días, la Trucker Type III de

Levi's®: 3 pliegues a cada lado de los botones a modo de fuelle para facilitar la movilidad, remaches en los bolsillos delanteros, aberturas en puños y ajustes en la cintura. Todo un invento.



Ilustración 1 Origen de la cazadora vaquera: Trucker de Levi's®

Fuente: [http://www.neo2 \(MarcadorDePosición2\).es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/](http://www.neo2(MarcadorDePosición2).es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/)

Durante décadas, el diseño original ha ido evolucionando con los tiempos hasta llegar al modelo más mítico de todos los tiempos: la Trucker Type III de Levi's®, una chaqueta vaquera creada hace 50 años, en 1967, que está arrasando hoy en día. Pero no nos adelantemos, hasta llegar a ella aun hay varios pasos.

En 1905 nace la chaqueta Type I, 506XX: Un modelo de comienzos del siglo XX que incorpora algunas modificaciones con respecto al diseño original: plisado de 2 pliegues, en lugar de 3; y un solo bolsillo, a la izquierda.

Cabe destacar qué, en la segunda guerra mundial las mujeres dieron un paso a delante al tomar los trabajos que eran exclusivos para los hombre, ya que ellos estaban cumpliendo un

deber. Se tuvo que hacer prendas con gran comodidad para realizar el trabajo y a la vez durabilidad y simplicidad.



Ilustración 2 . La chaqueta “Blouse” de 1880, el primer antecedente de la Trucker Type III Fuente: [http://www.n\(MarcadorDePosición3\)eo2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/](http://www.n(MarcadorDePosición3)eo2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/)



Ilustración 3. Chaqueta vaquera Trucker Type III de Levi’s®, modelo Sherpa de chico, colección otoño invierno 2017-18

Fuente: [http://www.neo \(MarcadorDePosición4\)2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/](http://www.neo(MarcadorDePosición4)2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/)

El invierno de los años 50 da la bienvenida a una nueva chaqueta de Levi's®, la Type II, 507XX. Un modelo especial para los mineros y los vaqueros que necesitaban una protección extra contra el frío. Esta cazadora incorpora un forro de lana a rayas muy estiloso, un detalle aún vigente. Otra de sus características es la incorporación de 2 bolsillos ligeramente por debajo del pecho, pero la novedad más relevante fue desplazar el ajuste trasero de la cintura a los laterales de la chaqueta.

En 1967, en plena ebullición de los movimientos juveniles, nace un icono de la cultura pop: la Type III, 70505, más conocida como Trucker, suponemos que haciendo referencia a todos los camioneros que la incorporaron a sus estilismos y la movieron por todos los Estados Unidos. Este modelo ya se ha mantenido prácticamente intacto hasta nuestros días, salvo por los bolsillos laterales que se añadieron en los 80. Respecto a modelos anteriores, sus 2 principales rasgos es que los bolsillos están más elevados y que el plisado lateral se sustituye por unas costuras hasta la cintura.



Ilustración 4. Izquierda: La chaqueta vaquera Type II de Levi's®, un diseño de los (MarcadorDePosición6) años 50. Derecha: Chaqueta vaquera Trucker Type III de Levi's® con bolsillo (MarcadorDePosición5) os laterales, colección otoño invierno 2017-2018

Fuente: [http://www.neo2.es/bl \(MarcadorDePosición7\)og/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/](http://www.neo2.es/bl(MarcadorDePosición7)og/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/)

Dos años después de su nacimiento, en 1969, en plena lucha por liberación femenina, Levi's® presenta la Trucker especialmente diseñada para la mujer, ligeramente más larga y con un fit más ajustado que el modelo masculino.



Ilustración 5. Izquierda: La chaqueta vaquera Type II de Levi's®, un diseño de los años 50. Derecha: Chaqueta vaquera Trucker Type III de Levi's® con bolsillos laterales, colección otoño invierno 2017-2018

[http://www.neo2.es/blog/2017/10/ic \(MarcadorDePosición8\)ono-pop-la-trucker-type-iii-de-levis/levis-jacket-trucker-sherpa-ex-boyfriend/ \(MarcadorDePosición18\)](http://www.neo2.es/blog/2017/10/ic-(MarcadorDePosición8)ono-pop-la-trucker-type-iii-de-levis/levis-jacket-trucker-sherpa-ex-boyfriend/)

Desde finales de los 60, el fenómeno de la Trucker se ha convertido en algo imparable, conquistando a todas las generaciones, y principalmente a los espíritus más libres y creativos. Década tras década, esta cazadora ha servido de medio de expresión para todo tipo de inquietudes estéticas, musicales, filosóficas y, hasta, políticas. Ha sido pionera en el fenómeno de la customización en los orígenes de la cultura DIY.

Durante estos 50 años de historia, la mítica Trucker de Levi's® ha vivido de todo. Ha ido de gira con las más importantes estrellas del pop, ha protagonizado concursos de arte, la han customizado las firmas más importantes de moda, desde Yves Saint Laurent a Rei Kawakubo... Y a sus 50 años está en su mejor momento.



Ilustración 6. Saint Laurent colecciones Hombre Saint Laurent

Fuente: [https://www.luis \(MarcadorDePosición19\)aviaroma.com/e \(MarcadorDePosición9\)s/shop/hombre/saint-laurent?lvrid=_gm_dz3o](https://www.luis(MarcadorDePosición19)aviaroma.com/e(MarcadorDePosición9)s/shop/hombre/saint-laurent?lvrid=_gm_dz3o)

Todo el mundo quiere **customizarse** una Trucker. Acabamos de ver a Virgil Abloh con su propia interpretación de la Type III, o a músicos de la talla de Justin Timberlake, Snoop Dogg o Justice posando orgullosos con sus personales customizaciones de esta chaqueta vaquera de culto. Incluso, hace nada, ha sido el leit motiv de una exposición en Berlín donde jóvenes artistas europeos la han utilizado como soporte para su creatividad. Y para los amantes de las ediciones limitadas os tenemos que decir que hay una edición limitada de 50 unidades con la firma de Silvia Prada.



Ilustración 7. Tu los haces tuyos, repáralos.

Fuente: (MarcadorDePosición10) (MarcadorDePosición20)http://www.levi.com/ES/es_ES/live-in-levis-toolkit

Esta temporada otoño invierno 2017, la Trucker Type III también va a hacer historia. Levi's® presenta una serie novedades alucinantes en cuanto a texturas, tejidos y acabados. Personalmente, me molan mucho todas las variaciones sobre **el modelo Sherpa**, con forro de borrego. Las cazadoras acolchadas también son flipantes. Las de cuadros también. Y por supuesto, el modelo original.



Ilustración 8 tú lo haces tuyos repáralos ;

Fuente: <https://www.superdry.es/mujer/chaquetas-y-abrigos/details/70466/cazadora-sherpa-de-1%C3%ADneas-femeninas-azul>

Como dice la historia, es una prenda emblemática la cual no puede faltar en el closet, su inicio fue por una necesidad de proteger al trabajador de las minas, fué la compañía Levi Strauss quien introdujo al mercado de la moda logrando una evolución y manteniendo una silueta característica en los mercados femenino y masculino. Fue tanto el impacto que tuvo y sigue teniendo hasta la actualidad que los grandes diseñadores como Ralph Lauren, Calvin Klein y Gloria Vanderbilt fueron los pioneros en aventurarse a reinventar esta prenda de origen humilde para catapultarla a las cumbres de los mercados de lujo. Estos diseñadores lograron darle estatus convirtiéndola en una prenda como complemento a un look.



Ilustración 9. Here's How Levi Strauss & Co. is Using Artificial Intelligence to Create a Virtual Stylist

Fuente: [https://eta \(MarcadorDePosición12\)ilwest.wbresearch.com/levi-strauss-strategy-using-artificial-intelligence-to-create-virtual-stylist-ty-u](https://eta(MarcadorDePosición12)ilwest.wbresearch.com/levi-strauss-strategy-using-artificial-intelligence-to-create-virtual-stylist-ty-u)

Hoy por hoy su fuerza es plenamente individual, puesto que le agrega juventud a un look fuertemente adulto. Una sobreviviente atemporal que se adueña del guardarropa. La chaqueta vaquera llevó a rebeldes de los años 50 hasta los hombres más informales del cine como Paul Newman y Steve McQueen. Fueron ellos entre otros el encargado en lucir y brindar tendencias a los jóvenes independientemente del consumismo cultural social y económico. Gracias a lo

vintage renace con gran fuerza a una dicen algunos que nunca se fue; así lucía la chaqueta cazadora azul indigo su original color **Marilyn Monroe** un icono universal. Esta prenda a pesar de la lógica evolución que ha tenido sigue siendo y será por siempre la prenda imprescindible en el armario de una mujer y hombre.



Ilustración 10. Prendas emblemáticas: La chaqueta de jeans

Fuente: [http://viste \(MarcadorDePosición13\)lacalle.com/71579/](http://viste(MarcadorDePosición13)lacalle.com/71579/)

Su versatilidad y el hecho que se pueda lucir sin problema a cualquier edad la han convertido favorita del común de los mortales. Otras de las famosas actuales es **Selena Gómez** también es un icono de las celebridades actual donde muchos jóvenes la siguen porque aportes un toque diferente y original a su outfits.



Ilustración 11 La cazadora vaquera, una prenda atemporal que no puede faltar en tu armario

Fuente: <https://www.ho>

(MarcadorDePosición14)la.com/moda/galeria/20180119104873/selenagomez-cazadoras-vaqueras-imprescindibles-todo-el-ano-rj/1/

En la actualidad la chaqueta cazadora vaquera ha sufrido cambios en su apariencia desde su origen teniendo en cuenta el desgaste durante el trabajo en las minas a pesar del gramaje de la mezclilla; hoy en día el denim tiene una variedad de procesos textil y herrajes que ha llevado a una variedad de concepto. La tendencia actual es **customizarse** una chaqueta tipo vaquera como se observa en la figura 12 donde se evidencia la intervención y exploración de materiales.



Ilustración 12 customización de chaqueta

Fuentes.<http://viste.com/71579/prendas-emblematicas-la-chaqueta-de-jeans>/<https://www.hola.com/m/oda/galeria/20180119104873/selena-gomez-cazadoras-vaqueras-imprescindibles-todo-el-ano-rj/1/http://www.neo2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera> (MarcadorDePosición15)era-la-trucker-de-levis/ (MarcadorDePosición16)era-la-trucker-de-levis/ (MarcadorDePosición17)

EL GRUNGE Y LOS NOVENTA EN MI CAZADORA VAQUERA



Ilustración 13. La chaqueta “Blouse” de 1880, el primer antecedente de la Trucker Type III

Fuente: <http://www.neo2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/>

5. La chaqueta vaquera y su Ergonomía

Para construir la indumentaria y proteger el cuerpo humano, es necesario recordar algunas nociones de anatomía “estructura del cuerpo,” teniendo en cuenta los movimiento del día a día, como lo describe Antonio Donnanno “El esqueleto constituye el armazón del cuerpo humano y

por lo tanto nos indica sus proporciones y sus características. Según su forma, los huesos pueden ser largos, plano, anchos, cortos o irregulares. Los huesos de los miembros son largos y cilíndrico. Los huesos largos y planos cubren y protegen los órganos internos del cuerpo. Las partes más móviles del cuerpo, Las manos y pies, se componen de huesos cortos los huesos irregulares son los huesos cráneo. Los huesos están unidos por articulaciones las cuales pueden ser: articulaciones fibrosas, que no tiene movimientos (ej.: en el hueso del cráneo); articulaciones *cartilaginosas*, de movimientos limitados; articulaciones sinoviales, en las cuales los huesos están dotados de movilidad.

Los movimientos principales de movilidad son: flexión (plegamiento); extensión (enderezamiento); abducción (acercamiento a la línea media), rotación interna y externa.” (Donnanno 2014).

Los músculos también juegan una función muy importante ya que ellos protegen a todos los órganos internos, y es el protagonista de todos los movimientos y formas del cuerpo forman. Nuevamente Antonio Donnanno dice que “ Los huesos son movidos por los músculos. Estos tienen varias formas, y sus extremos se unen a los huesos mediante de tendones y tejidos cartilaginoso. Los músculos largos están incorporados sobre los miembros, mientras que en general los músculos anchos accionan los movimientos del tronco. Los músculos cortos son carnosos y muy potente. Músculos en forma de anillos circundan los orificios del cuerpo (ej.: el músculo articular de los labios). Los músculos cumplen una función: se contraen, es decir que se acortan y aumentan su volumen, mientras que sus extremos se acercan.”

De los músculos depende de los movimientos, flexores, plegamientos y enderezamientos tienen una coordinación perfecta para realizar las funciones que le dicte el cerebro. Cada cuerpo tiene

sus peculiaridades física que se identifican en el movimiento al tomar las medidas, para realizar las una muestras y realizar las correcciones pertinente del atuendo.

“ la mujer, por termino medio, es 10 cm mas baja que el hombre de altura total y de altura intermedia de las piernas (desde el suelo hasta la entrepierna).

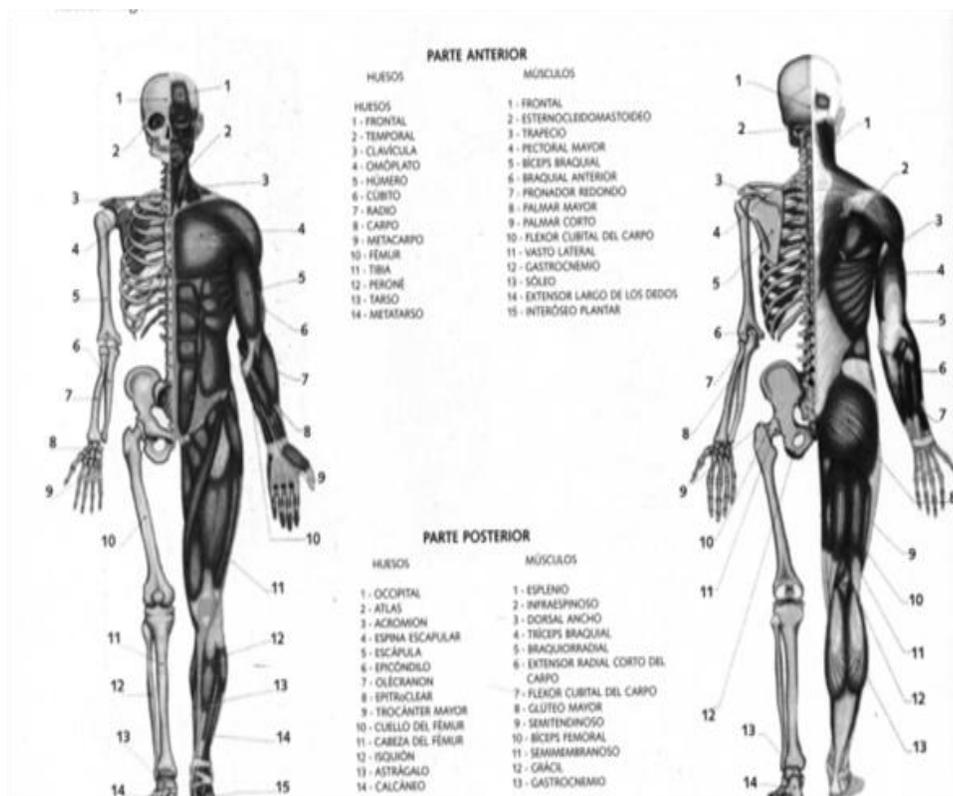


Ilustración 14. (Donnanno, Técnica de patronaje de moda)

El tórax en cambio, es igual; la prominencia del seno de la mujer reemplaza el menor desarrollo de los hombre y omóplatos.

No existe una diferencias importante en la altura del cuello; al tener la mujer los hombros más estrechos y los músculos menos desarrollados, parece que su cuello sea mas largo con respecto al del hombre, aunque en realidad es mas delgado y mas fragil, pero no mas largo.

5.1 Proporciones de la figura

Es el estudio de las proporciones, el cuerpo humano puede ser dividido en ocho partes iguales que toman como referencia la longitud de la cabeza.

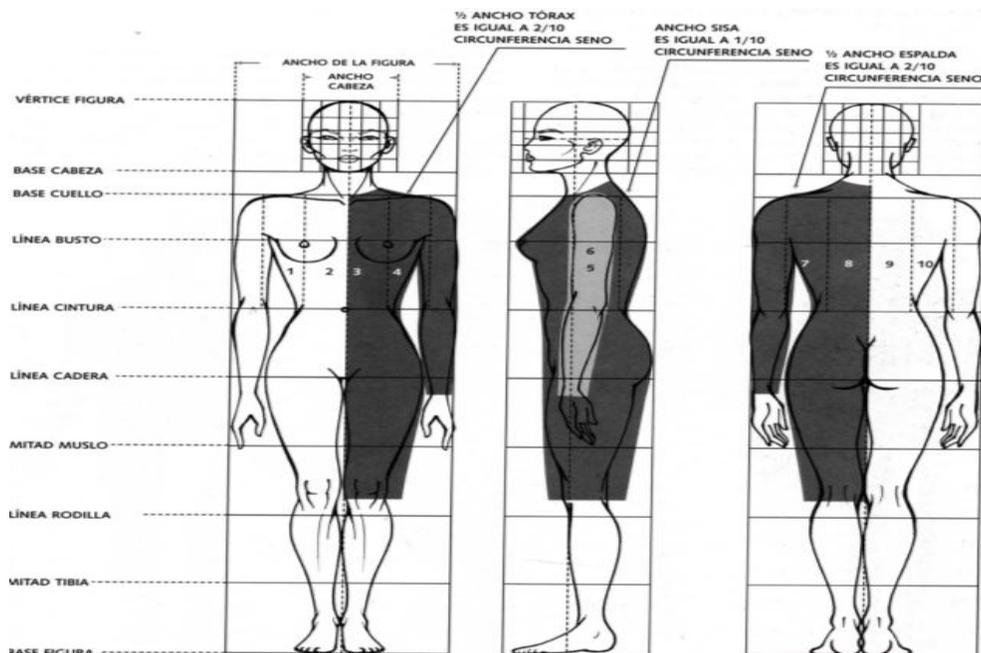


Ilustración 15. (Donnanno, Técnica de patronaje de moda)

Teniendo claro la ergonomía del cuerpo e identificar los puntos clave de los movimientos, para una operación previa la ejecución de un patrón, es tener claro qué método debemos escoger, si es talla ge personalizado o tabla de medida. Se trabajará la tabla de medidas industrializada de la Fundación Universitaria del Área Andina de Bogotá, dispone de un conjunto de medidas estándar para cada sector del mercado nacionales, si se quiere desarrollar prendas para exportación se tiene que realizar una nueva tabla de medidas dependiendo en el país

seleccionado, porque todas las medidas cambia por el prototipo del cuerdo de dicha región. Con base a la tabla de medida se desarrollará todo el proceso de la Chaqueta vaquera.

5.2 El patronaje para la aplicación de la investigación

“Es un proceso que comienza con el uso de una fórmula matemática y un cuadro de tallas para trazar una forma plana sobre papel o cartulina que representa una sección del cuerpo humano (El torso, un brazo o una pierna) en una forma bidimensional básica sin línea de estilo.” (Kershaw, 2013). Esa línea que habla el autor se puede decir que son puntos o eje de referencias para iniciar el trazo, y las formulas por ej.: (1/4 de contorno de busto) más el desahogo o la holgura de la prenda dependiendo del diseño seleccionado.

Analizar el diseño y seleccionar las medidas necesarias para su desarrollo y modificaciones a partir del corpiño básico como: los desahogos, desplazamientos por pinzas, interpretación del diseño y las proporciones. Muchas empresas de la industria textil utilizan el patronaje sobre plano por su economía, por tiempo y la fabricación final, mientras que trabajar sobre maniquí (drapeado) es exclusivo y requiere tiempo, por eso es más rentable patronar y escalar las tallas bien sea manual o digital. Teniendo el trazo y los patrones con todas las marcaciones industriales especificadas tanto para el cortador como la ensambladora y así poder hablar un idioma técnico y poder armar prendas con cero porcentaje de error y alta calidad, teniendo en cuenta una herramienta mediadora para facilitar el conducto regular de la comunicación, Fichas Técnicas; son formatos que detallan las especificaciones técnicas que el cortador, confeccionista deben tener en cuenta para cortar o confeccionar una prenda. El diseñador elabora las fichas

para el patronista en ella realiza todos los detalles del diseño, hay varias fichas técnicas para textil, bordado, estampados, ruta operacional, insumo, acabados, entre otros. ¿Qué puede llevar una ficha técnica? Nombre, referencia, talla, escala, código, cantidad, autor del diseño, a qué departamento va dirigido depende a la descripción del producto.

Al pasar al departamento de corte lo primero es organizar los patrones con las fichas técnicas y comprobar que todo esté en orden y proceder a realizar el tendido, es importante conocer “La telas y los tejidos de punto tienen una hechura ordenada, de hilos cruzados (en el caso de una tela tejida) o de lazadas entre lazadas (en el caso de tejido de punto). La hechura horizontal o vertical de cualquier tejido se conoce como “dirección de hilo recto” u horizontal, Además existe un tercer tipo de dirección del hilo: el bias. Tejido plano, una prenda cortada en la dirección del hilo recto de la tela son paralelos al centro delantero al de espalda. La urdimbre presenta un sentido descendente y aporta estabilidad, mientras que la trama (que discurre en horizontal) proporciona un poco más de elasticidad en contorno al cuerpo, por tanto los hilos rectos de la tela siempre son paralelos al orillo.” (Chunman, 2012)

Teniendo los cortes pasan al área de confección con su respectiva ficha técnica y revisar todos los detalles como: márgenes de costura, taladros, piquetes y analizar las siguientes fases de elaboración, También tener todas las herramientas necesarias para la producción, luego sigue el control de producto terminado, tiene la responsabilidad de proteger el producto en todos sus fases de proceso para así como: Medidas de las prendas, hilos sin pulir, hilos a tono, las puntadas derecha y revés, costuras no rectas, ubicación de marquilla, herrajes adecuados entre otros.

Para obtener una producción de atuendo industrial, es necesario realizar una premuestra o prototipo, se refiere al primer modelo de prueba para comprobar si las medidas, el textil, la confección, cantidad de insumo y el tiempo que se empleó, necesitan corrección, y así poder planificar y corregir todos las imperfecciones y actuar a tiempo para obtener una excelente producción.

Además de todo esto conocer de fibras textiles las cuales apoyará la fabricación de la chaqueta tipo vaquera, es de vital importancia conocer su procedencia desde sus orígenes, por diferentes factores climáticos, por pudor, protección; entre los más usados.

6. Fibras Textiles

Las fibras naturales se encuentran la lana, la seda, el lino, el algodón y en cuanto a las fibras artificiales que fueron creadas, para generar producción de fibras comerciales evitando el riesgo de agotar recursos naturales, encontramos el rayón, el poliéster, acetato y el nylon, entre otras.

En la actualidad encontramos nuevos avances en el uso de tecnologías textiles, como la nanotecnología generando bienestar y protección a la industria textil, así como otras propiedades que mejoran la estética, la funcionalidad y otros beneficios medicinales.

Las fibras usadas para la construcción de la chaqueta cazadora y las más comerciales son el algodón, el poliéster y el cuero, éste último no hace parte de las fibras pero si de las pieles de animales como nutrias, ovejas, cabras, cerdo o ciervo, así como algunos reptiles, donde se construye comercialmente esta prenda de vestuario.

6.1 El algodón



El algodón es una fibra, de la cual no se tiene un dato exacto de los inicios en que el hombre la empezó a utilizar. Dentro de las características más importantes de la fibra es su versatilidad para mezclarse con otras fibras como el lino, el poliéster, spandex.

Según el autor (Giraldo, 2015, pág 27-28) cita las características de esta fibra teniendo en cuenta su longitud: Algodón Pima entre 31.7 y 39.7mm, Upland entre 22,2 y 33,3 mm; Asiática entre 12,7 y 25,4mm

6.1.1 *Finura de la fibra:* Varía entre 3 y 6 micras de diámetro. La finura afecta el proceso de la hilatura mientras que una mayor madurez de la fibra le hará tener una mayor absorción del colorante.

6.1.2 *Uniformidad:* Entre más fino y constante es la fibra mejor es su desempeño y calidad en el textil.

6.1.3 *Pureza:* Las impurezas que posee la fibra se deben a las partículas de la planta.

6.1.4 *Color:* Generalmente tiene una gama desde el blanco hasta el pardo.

6.1.5 *Brillo:* Generalmente es un tono mate, si obtiene brillo se debe al proceso de la mercerización, un proceso químico a base de soda cáustica, que aumenta la resistencia en un 50%, y adicionalmente incrementa favorablemente el proceso de coloración.

6.1.6 *Textura:* Es suave fresca y cálida

Elasticidad y resistencia: Tiene mala resistencia a los ácidos y muy buena a los bloqueadores, en cuanto a su elasticidad es mayor que la del lino y menor que la de la lana.

6.2 El poliéster



Esta fibra es creada químicamente está compuesta de polímeros, inicialmente tenía el nombre de Terylene, la firma Dupont adquirió los derechos y para comercializarla tomó el nombre de Dacrón. Una de las ventajas principales de esta fibra aparte de ser compatible con otras, no necesita plancharse. Ha sido revolucionaria, compatible con las nuevas tecnologías, posee una alta tenacidad, la absorción de humedad es baja. (Giraldo, 2015, pág 40)

En la actualidad el poliéster es una fibra muy usada en el vestuario exterior, deportivo, y en otros códigos de vestuario, es amplio los procesos de acabados y terminados que la fibra permite obtener, por eso mismo la importancia de conocerla y aprovechar su versatilidad.

6.3 El cuero



La chaqueta cazadora cada vez es más usual encontrarla en este material, proveniente de animales como la vaca, la nutria, reptiles, y otros, donde en primera medida, se procesa eliminando la piel, los pelos, grasas y la suciedad; el siguiente paso es someter el cuero a varias máquinas mecánicas que le confieren forma; después se le aplican los químicos para colorear, suavizar, lubricar, y generar el acabado deseado para la piel final. (Gelvez, 2014).

7. Tejeduría

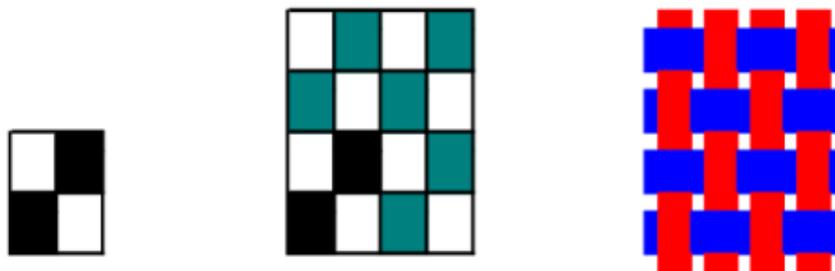
Continuando con el proceso textil, las fibras deben tejerse para convertirse en tela, la urdimbre y la trama son los nombres que se asignan a los hilos para identificar el ancho y largo de la tela, para entrar en contexto, debemos conocer tres grandes clasificaciones del tipo de tejeduría: Tejido Plano , Tejido de Punto y No tejidos.

7.1 Tejido Plano

Citando al autor (C., 2017) Es la unión de los hilos de la trama y de la urdimbre conformando un tejido longitudinal, también llamado ligamentos, dentro de los más conocidos y más usados en la chaqueta vaquera es el tejido tafetán, la sarga o diagonal y el satén.

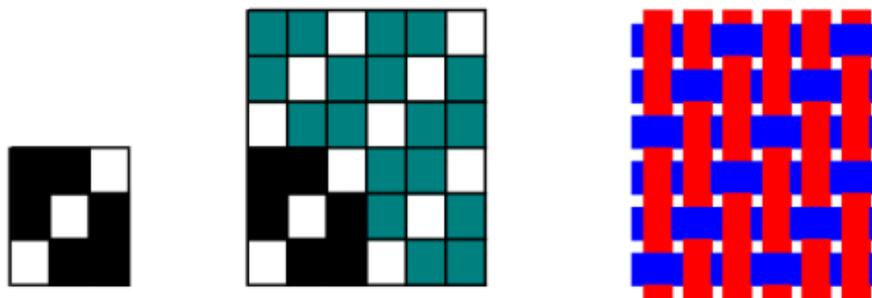
7.1.1 Tafetán

Este es uno de los derivados del tejido plano más antiguo, generalmente la presentación del tejido es de 1x1 como se muestra en la imagen, su resultado genera un diseño más compacto, otra de las características es que si la tela no es intervenida con algún estampado, no se diferencia el derecho y el revés. Las imágenes que se ilustran, el autor (C., 2017) las grafica de la siguiente manera.



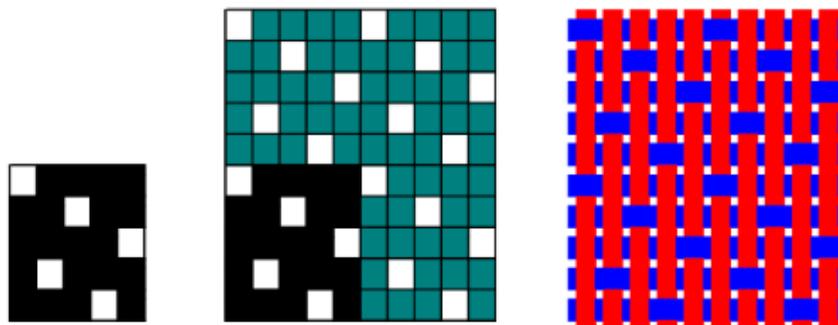
7.1.2 Sarga o Diagonal

El ligamento que también es llamado diagonal, se caracteriza por ser el más resistente, además tiene diferencia en el derecho y revés del textil, la chaqueta vaquera cuando se fabrica en algodón, y con el textil más usado es el denim, que tiene las propiedades anteriormente mencionadas, además se presenta en diferentes onzas, en el gráfico, vemos la presentación del textil y como se visualiza el entrelazamiento de la urdimbre y de la trama



7.1.3 Satén o Raso

El diseño de este ligamento es más escalonado que con los anteriores, generalmente se usan hilos satinados, para generar por el derecho de la tela el efecto brillante y por el revés su presentación es opaca, los textiles que se generan aquí son más livianos, y muy usados en telas para alta costura



7.2 Tejido de Punto

Consiste en pasar un hilo a través de otro, utilizando agujas. La base textil que se utiliza es el género de punto, la malla es el tejido que conforma este tipo de ligamentos, los tipos de entrelazamientos que se generan en el tejido de punto es: el jersey, interlock o doble punto, el rib, franela y el piqué.

7.3 No Tejidos

Se llaman así porque no tiene hilos, funcionan como láminas de fibras pero que no poseen hilos, son utilizadas para filtrar, aislar o sirven de refuerzos en las piezas textiles en confección, algunas de ellas funcionan como entretelas.

8 La producción del textil

8.1 Denim

Uno de los materiales más usados en la investigación de la chaqueta vaquera es el denim, proveniente de la fibra del algodón, es importante conocer un poco más de la creación de este textil, en la actualidad es una tela comercial que permite y se presta para la realización de diferentes acabados incluyendo la tintorería. El denim presenta un tipo de ligamento de tejido plano, la sarga, que es el tejido más resistente, y por lo mismo es facilitador para la aplicación de varios colorantes, procesos de desgaste, estampación, bordados y adornos.

Ampliando un poco, y teniendo en cuenta lo que cita el autor el algodón primero después de su recolección se presenta por pacas, que en su inicio deben ser la apertura de la fibra, la limpieza, para extracción de las impurezas, y auxiliado por una máquina abridora que separa fibras y otra máquina extrae el polvo que perjudica el proceso de la hilatura.

Una vez el algodón ya está separado, inicia el proceso del cardado que se trata de unir las fibras cortas en una sola cinta, por medio de una máquina, y se ubican en unos bigotes o carretas grandes.

Luego se inicia a pasar la fibra por el primer estirador, que toma 6 cintas de las que arrojó el primer proceso y las convierte en una sola; luego lo recibe el segundo estirador, aquí nuevamente se toman las seis cintas, que también reúne en una sola, verificando exactamente el grosor, y alerta a la máquina las que no cumplen con el requerimiento, el resultado es otro carrete o bigote con la fibra con el peso y grosor más exacto.

Open-End, es una máquina que procede a realizar el hilo, dependiendo de la configuración de la máquina puede llegar a producir 120.000 vueltas por minuto, y deposita el algodón en bobinas que sirven para el hilo de la trama, urdimbre y pie.

El proceso del urdido es cuando el hilo es llevado de las bobinas a las urdidoras; aquí se unen los hilos, dependiendo del tipo de tela que se va a trabajar y se organiza en una cuerda, para luego proceder a ser teñido.

El urdido arroja la presentación del hilo en bolas o madejas, donde cada una tiene un promedio de 400 hilos, significa que existen 20.000 metros aproximadamente en cada madeja, para iniciar el proceso del teñido se recogen 24 bolas o madejas que es la cantidad necesaria para iniciar completar el lote que se someterá al proceso.

El índigo es el colorante para el textil que la investigación de la chaqueta vaquera es pertinente mencionarlo, por las posibilidades que tiene para los procesos de confección y de acabados de la prenda, se refiere posteriormente este proceso de teñido para entender un poco más la versatilidad de la tela.

Los momentos por los que pasa el hilo para el tinturado es, descrude, el enjuague, las tinajas de teñido, nuevamente enjuague, suavizado, secado, y por último coilers y se refiere al hilo teñido y depositado ordenadamente en botes que oscilan más o menos con hilos de 1.5 metros a 1.52.

El engomado es otro de los tiempos en los que después del tinturado pasa el hilo y sirve para proteger con productos como almidones, resinas acrílicas con viscosidades altas medias o bajas, le genera al hilo mayor resistencia en el momento de la tejeduría ya anteriormente plasmada.

Por último tenemos el proceso de sanforizado que es el acabado final del textil donde la tela se somete a calentarla, enfriarla y posteriormente plancharla, para lograr textura, flexibilidad y dureza, (eadaoems, 2011).

9 Tendencias del denim

En la actualidad, y como anteriormente se ha citado, la tela más usada en el comercio textil es el denim, también llamada mezclilla, donde la chaqueta cazadora o vaquera ha tenido bastante aceptación, los procesos más usados teniendo como referencia la página de Fabricato, (Fabricato, 2016) una empresa colombiana dedicada a la fabricación de este textil, se pueden observar los diseños y los tipos de acabados que se muestran a continuación:

9.1 Recortes

Cortes deshilachados y agujeros forrados con telas transparentes, mezclas de driles e índigos en tonos de contraste y telas de malla se convierten en excelentes alternativas para crear este tipo de propuesta.



Foto tomada (Fabricato, 2016)

9.2 Holgadas y con muchos adornos

Chaquetas holgadas de tamaño exagerado con un juego excesivo de ribetes de metal que incluyen cadenas e insumos de gran tamaño, en los detalles de la espalda también se incluyen garabatos, dibujos hechos a mano, bordados, insignias y parches.



<http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

9.3 Brillo Festivo

Chaquetas de camionero con efectos de aerosoles metálicos en tonos caramelo, recubrimientos iridiscentes y aplicaciones de lentejuelas aplicadas en técnicas ombré.



<http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

9.4 Estilos Cortos y Ligeros

Estilos cortos, cuadrados, informales y relajados. Elaborados en denim livianos y suaves con detalles como capuchas ajustables, cordones y bolsillos de parche.



<http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

9.5 Chaqueta de Aviador

Las chaquetas de aviador en denim, con un lavado stone wash para lograr tonos vintages como en los años 90, con detalles como diseños láser para un mercado premium y con parches y colores para un mercado juvenil.



<http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

9.6 Tonos Intensos

Los colores pastel se van para pasar a tonalidades mucho más intensas inspiradas en los años 90, tonos lima, amarillo limón, rosa chicle y rojo.



<http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

10 Procesos industriales aplicados al denim

Dentro de la investigación la tela usada en la chaqueta, se realizan muchos procesos industriales para mejorar su aspecto, cambiar el color, estar en tendencia, diferenciarse; se enunciaran algunos de ellos, los mas usados.

10.1 Procedimiento físico con Piedra pómez



<http://aptperu.com/los-efectos-superficiales-indigo-parte-i/>

Se somete el textil a una velocidad en una lavadora industrial donde el efecto final es el suavizado de la prenda o de la tela. En ocasiones cuando la prenda tiene huecos o aberturas manuales intencionales, genera un acabado deshilando el textil y fusionandose el color con la tejeduria del denim.

10.2 Tacking



<http://aptperu.com/los-efectos-superficiales-indigo-parte-i/>

El autor (Lima, 2015) lo describe: “Consiste en sujetar pequeñas porciones de la tela en una zona específica de la prenda mediante el uso de flechas plásticas para de esa manera obtener un efecto de tono más oscuro en la zona de aplicación. Se realiza al principio o intermedio del proceso húmedo.”

10.3 Abrasión



<http://aptperu.com/los-efectos-superficiales-indigo-parte-i/>

(Lima, 2015), el autor lo define como un desgaste continuo en los bordes de los bolsillos delanteros y traseros, pretinas y boca pie o bastas de las http://aptperu.com/los-efectos-superficiales-indigo-parte-i piernas, se final del proceso húmedo.

10.4 Nicks



Desgaste intermitente o pequeño piques realizados en bolsillos, bocapie y bolsillos traseros mediante el roce de la prenda con un esmeril punteagudo. También un desgaste en forma de raya o línea delgada realizado en los /paneles u otras zonas de la prenda con el mismo artefacto. Así lo describe el autor del artículo (Lima, 2015).

11 Innovación del Algodón en la Industria Textil

El algodón se caracteriza por ser una fibra con muchas propiedades y entre ellas su versatilidad para mezclarse con otras fibras. En la actualidad (Fabricato, 2016), en su página de internet menciona los avances que se logran con la fibra, su nuevo desarrollo textil Bi-Strech, se caracteriza por su elasticidad, en todos los ángulos, de tacto suave facilitando al denim, mejor confortabilidad funcionalidad en las prendas que se fabriquen con este textil, evolucionando con las necesidades del usuario.

Además el autor cita varios acabados textiles, entendiéndose como efectos que se aplica después de la construcción del textil, se realizan aditamentos químicos como los que se refieren a continuación:

- 11.1 Repelmax:* Consiste en repeler líquidos químicos, agua, aceite, líquidos acuosos, fluidos corporales.
- 11.2 Thermax:* Cold Black, disminución de la sensación de calor, y, Thermal Comfort, control de la temperatura cuando hace calor y abrigada cuando hace frío.
- 11.3 Out Max:* UV Protection, se refiere a la protección contra los rayos UV del sol; Impermeable Transpirable, repelencia al agua, la lluvia, líquidos acuosos y permite transpirar.

11.4 *Easy Max* : Easycare, facilita la eliminación de arrugas en las prendas; Vitaminas y encapsulados, brinda bienestar; Alta Visibilidad, resalta visualmente al usuario; Resistencia al cloro, disminuye la decoloración de las prendas por el cloro.

11.5 *Biomax*: Antibacterial, que inhibe el crecimiento de las bacterias; y Antimosquitos, aleja los mosquitos de las prendas. (S.A, 2017).

11.6 *Stone wash*: Lavado con piedra pómez más agua y encimas celulosas, y un tiempo deseado, entre más es el tiempo, mas claro sera el efecto. (Tejicóndor, Fabricato)



11.7 *Rain washed*: Es un proceso donde se combina la arena y agentes químicos y se le puede aplicar a las telas teñidas con colorantes sulfurosos ya que estos ofrecen sensibilidad a la corrosión cuando se trata con algunos químicos. Su intensidad depende de la apariencia que se desee obtener, en este tipo de lavado se reemplaza la piedra por arena, para ejercer una acción abrasiva mas uniforme. (Tejicóndor, Fabricato)



11.8 *Sand wash*: Este proceso es como un envejecido, se puede usar tanto para punto como para tejido plano, se puede teñir y luego hacer el proceso, es un lavado de arena, en estampados con pigmentos se obtiene buenos efectos. (Tejicóndor, Fabricato)



11.9 *Sandblasting*: Es un proceso de gastado de la prenda en zonas específicas y se realiza por medio de arena con pistola o esmeril.



11.10 *Destroyed*: Es una manualidad que se hace sobre el denim para dar apariencia de desmechado o roído sobre la tela. Se hace por medio de esmeril o motrotol (aparato

eléctrico con lijas)y luego se somete a un lavado stone wash de 2 ó 3 horas . (Tejicóndor, Fabricato).



11.11 Whiskers (bigotes): Son las arrugas que se le realizan a los pantalones en el área de la entrepierna , a veces aparece detrás de las rodillas; y a las chaquetas en las mangas. Es un proceso inicialmente manual realizando las arrugas y sujetandolas con plastiflechas, y luego son sometidas a un lavado stone wash (lavado a piedra) para ablandar la tela y dar efecto de poque en índigo sobre los dobleces. (Tejicóndor, Fabricato).



11.12 *Láser:* Se realizan acabados en el denim, con figuras o diseños deseados quemando la tela, así se pueden ahorrar tiempo de manualidad, los bigotes, craquelados, diseños con rotos o huecos, aceleran el proceso , además de ser ecológico.



Actualmente, existen muchos más procesos, en la industria textil, aplicable al denim y a los tejidos de punto, en nuestro proyecto los mencionados anteriormente, algunos de ellos fueron aplicados en nuestra investigación.

Para el proceso de confección del producto es necesario tener en cuenta los insumos necesarios para realizar un producto con calidad.

Garra: la ubicación de este insumo es en la parte trasera donde se identifica la marca de la empresa puede elaborarse en cuero, carton cuero resistente a la lavada stone wash. Las garras en sintético son cortadas en laser y se van cambiando según la colección o temporada.



Botón de golpe: Puede ser metálicos como acero latón inoxidable con diferentes acabados de color puede ser resinados y van marcados con el nombre de la empresa pueden variar según la colección o la temporada



<https://www.elbaultdelacosturera.com/2010/09/aplicacion-de-botones-con-remache.html>

Remaches o taches decorativos: para aplicar por remachado con puntillas de aluminio, latón o cobre en bocas de bolsillos, como elemento de refuerzo o decorativo; vienen en diferentes medidas y su unidad son milímetros



<https://www.estradavelasquez.com/index.php/que-hacemos/remaches/remaches-metalicos-decorativos>

Tipos y calibres de hilo:

Calibre 75 Tex40 utilizado para filetes y presillas; igualmente puede utilizarse en pespuntos y amarres cuando se trata de prendas de dotación.

La composición de este hilo es 100% poliéster la construcción es fibra continua o monofilamento de poliéster revestido en poliéster comúnmente llamado Core-Spun.

Calibre 50 Tex60 para amarres en prendas de moda, pespuntos en prendas de dotación y presillas; la composición de este hilo es 100% poliéster la construcción es fibra continua o monofilamento de poliéster revestido en poliéster.

Calibre 25 Tex 120 utilizado para pespuntos decorativos; la composición de este hilo es 100% poliéster la construcción es fibra continua o monofilamento de poliéster revestido en poliéster.

Aguja: Se recomienda utilizar entre calibre -110/18 y 140/22, dependiendo de la operación y del peso de la tela. Así mismo debe utilizarse punta RG y para los tejidos que tienen elastómeros la punta debe ser FFG (SES); ambos tipos de punta son de bola, se recomienda usar agujas revestidas en nitruro de titanio especialmente las prendas con alto contenido de elastómero de igual manera se recomienda que la velocidad de las maquinas, no sea mayor a 3.500 RPM.

Es importante referir lo anteriormente citado en la investigación de la chaqueta vaquera, como pauta e inicio referencial para la construcción del objeto virtual de aprendizaje ova, para patronaje, confección y acabados textiles, de la chaqueta femenina tipo vaquera.

Diseño Metodológico

La observación constante, el análisis de cada situación relacionada con el comportamiento entre las personas, es la base de la investigación cualitativa. Y es que las personas no son números exactos. La conducta radica en la relación con el entorno, experiencias, conocimientos y contextos que, muchas veces, se nos escapan del control.

Por eso, es necesario aplicar un método de investigación cualitativo que recoja todas consecuencias de comportamientos del ser humano en relación con culturas e ideologías. Ya que esta investigación va direccionada al crecimiento profesional y personal del estudiantes a través del aprendizaje autónomo.

El método de investigación empleado para este proyecto esta direccionado a la metodología cualitativa la cual nos pide hacer una recolección de información basada en la observación de discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados.

Se detecta como primera necesidad el reconocimiento de los comportamientos y la aceptación de una modalidad no convencional de aprendizaje, de los estudiantes y la afinidad que tiene con la tecnología, por esto se aplica la encuesta de intereses como instrumento de medición para aportar a la investigación valores numéricos que permita cuantificar y tabular los resultados con una muestra tomada en diferentes instituciones de educación superior como la Universidad Manuela Beltrán(UMB), El Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) entre otras, donde grupos que cursan semestres de diseño de modas validan el producto, se analiza en conjunto la relación que tiene el individuo con el producto entregado, su interacción y aplicabilidad desde el área de la enseñanza y el aprendizaje autónomo.

El método de investigación cualitativa no descubre, sino que construye al conocimiento, gracias al comportamiento entre las personas implicadas y toda su conducta observable.

Se toma la tipología de observación participativa donde las investigadoras estuvieron presente realizando personalmente las validaciones a los grupos de estudiantes prestando acompañamiento para la aplicación del instrumento a evaluar.

Para técnicas de análisis de la información cualitativa se emplearon con técnicas grupales; en ella se destacan los grupos de discusión, se recopila la información con diferentes puntos de vista se clasifica y se selecciona la más valorada colocando a prueba los 2 prototipos (presentación en prezi y la APP), confrontadas para ver cuál es el más objetivo y eficiente para realizar el aprendizaje autónomo. Teniendo en cuenta las apreciaciones de los participantes donde la creatividad y las lluvias de ideas dadas por ellos apoyaron al desarrollo técnico del producto final además se aplicó la técnica del grupo de enfoque, donde se pide al grupo que responda de manera objetiva y honesta la encuesta para evidenciar la asertividad del producto realizado para esta investigación.

Las encuestas fueron aplicadas en una muestra de 80 estudiantes que cursan actualmente algún semestre de la carrera de Diseño de Modas.

26/5/2018 INTERESES DE LOS USUARIOS

INTERESES DE LOS USUARIOS
Esta encuesta busca perfilar los usuarios potenciales de la aplicación CREATIVAAP



1. Universidad
Marca solo un óvalo.

Universidad Fundación Área Andina
 Universidad Manuela Beltrán
 Servicio nacional de aprendizaje SENA
 Corporación educativa ITAE
 Otros: _____

2. Carrera que cursa
Marca solo un óvalo.

Diseño de modas
 Patronaje industrial
 Diseño industrial
 Otros: _____

26/5/2018 INTERESES DE LOS USUARIOS

3. Semestre que cursa
Marca solo un óvalo.

Entre 1 y 3 semestre
 Entre 4 y 6 semestre
 Entre 7 y último semestre

4. Cuantos años tiene
Marca solo un óvalo.

Entre 16 a 20 años
 Entre 21 a 25 años
 Entre 25 a 30 años
 Otros: _____

5. Conoce y maneja la Internet
Marca solo un óvalo.

Si
 No

6. A realizado algún curso virtual
Marca solo un óvalo.

Si
 No

7. Esta dispuesto a tomar un curso a través de manuales o tutoriales virtuales
Marca solo un óvalo.

Si
 No

8. Prefiere recibir instrucciones escritas o a través de videos
Marca solo un óvalo.

Escritas
 Videos

9. Conoce los procesos para la elaboración de una prenda
Marca solo un óvalo.

Si
 No

Con la tecnología de
 Google Forms

La primera encuesta aplicada fue de intereses del usuario, busca ubicar al usuario en el contexto estudiantil y reconoce la carrera que estudia, los años de edad que tiene para poder evidenciar las habilidades que tiene para el manejo de las TICS, además se pregunta si está dispuesto a realizar cursos virtuales para saber la acogida del producto en términos generales.

La segunda encuesta aplicada es de validación del producto donde se pregunta de manera directa como le pareció el servicio que presta la aplicación para su formación autónoma recurriendo a preguntas puntuales de los módulos.

26/5/2018 VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN CREATIVAAP

VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN CREATIVAAP
Esta encuesta busca validar la aplicación desarrollada por las estudiantes Karen Parra Bruny Bornachera y Adriana Fuentes, para comprobar su aplicabilidad en el mercado estudiantil



1. Accedió fácilmente a la aplicación
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

2. Comprende fácilmente la aplicación
Marca solo un óvalo.

Sí
 No
 Otros: _____

3. En el módulo de patronaje comprende y desarrolla fácilmente el molde de la chaqueta vaquera
Marca solo un óvalo.

Sí
 No
 Otros: _____

https://docs.google.com/forms/d/1UI4Up2xy_0UEntWIK41H9HzMii9QM4VQNVq64s_vg/edit

26/5/2018 VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN CREATIVAAP

4. En el módulo de trazo y corte comprende y desarrolla fácilmente el corte de la chaqueta vaquera
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

5. En el módulo de trazo y corte puede imprimir fácilmente el trazo de la chaqueta vaquera
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

6. En el módulo de confección comprende fácilmente las instrucciones dadas en cada operación para el ensamble de la chaqueta vaquera
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

7. El módulo de ficha técnica es claro el contenido técnico para el alistamiento y producción de la chaqueta vaquera
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

8. El módulo de ficha técnica es claro el contenido de los comentarios para llenar la información
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

9. El módulo de empresas tiene contenido claro de los acabados textiles
Marca solo un óvalo.

Sí
 No

Con la tecnología de


https://docs.google.com/forms/d/1UI4Up2xy_0UEntWIK41H9HzMii9QM4VQNVq64s_vg/edit

Con esto se puede evidenciar la acogida que tuvo la aplicación en los grupos de estudiantes de Diseño de Modas.

A continuación se representa gráficamente los resultados de la validación.

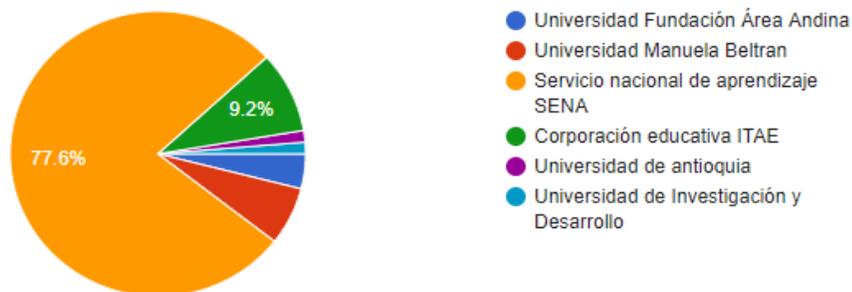
DATOS DE LA ENCUESTAS

Población encuestada	Estudiantes del SENA, UMB, ITAE, otros
Tamaño del muestreo	80 estudiantes
Recolección de la encuesta	Internet

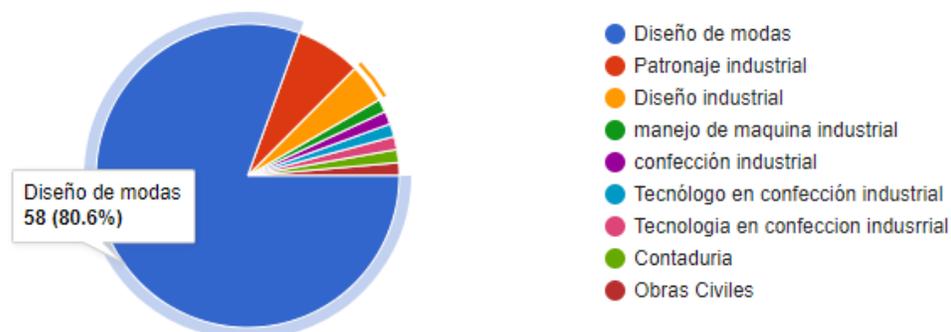
RESULTADOS DE LA ENCUESTAS

INTERESES DE LOS USUARIOS

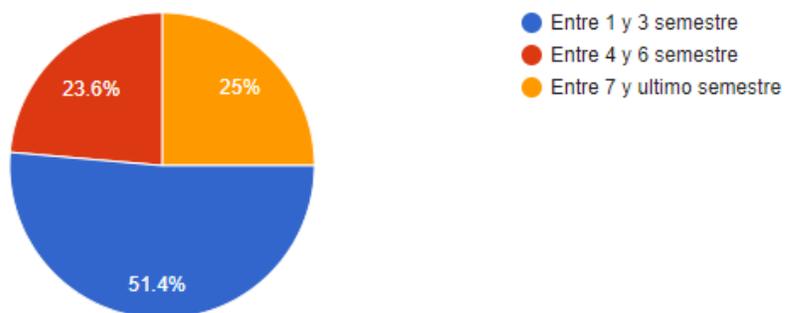
Universid



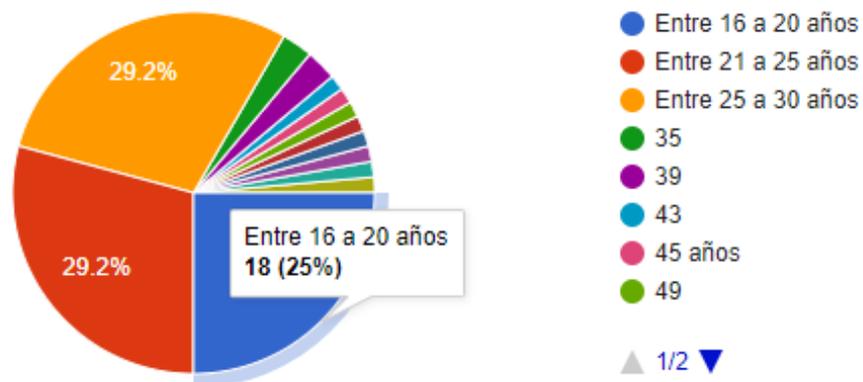
Carrera que cursa



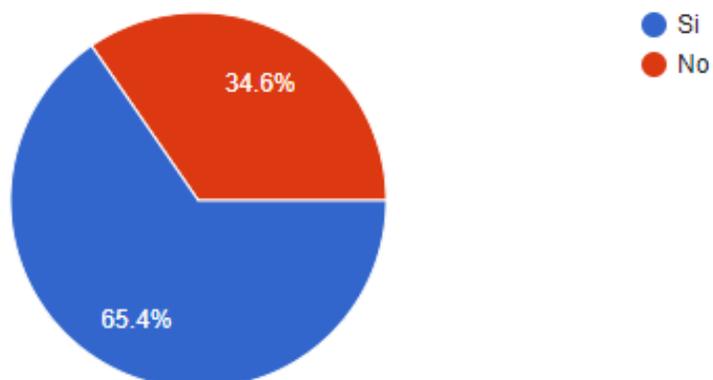
Qué semestre cursa



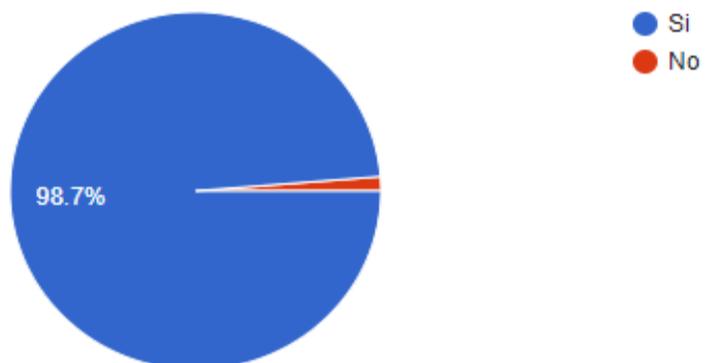
Cuántos años tiene



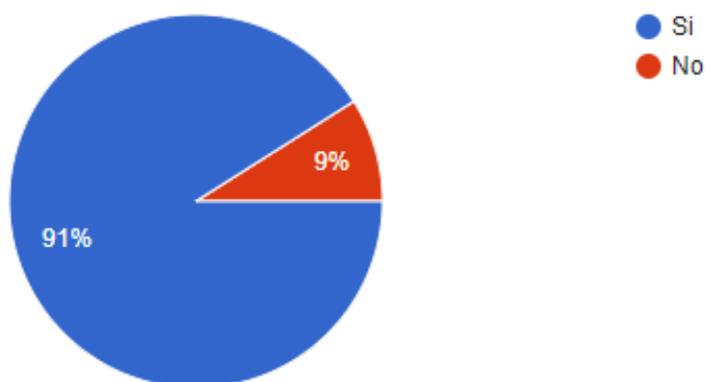
Conoce y maneja internet



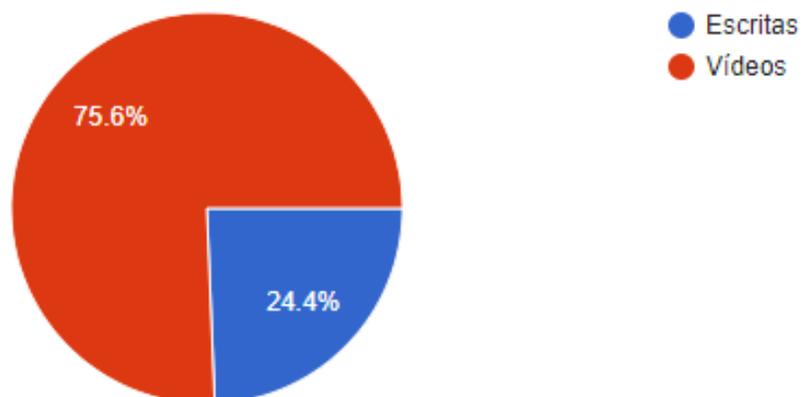
Ha realizado algún curso virtual



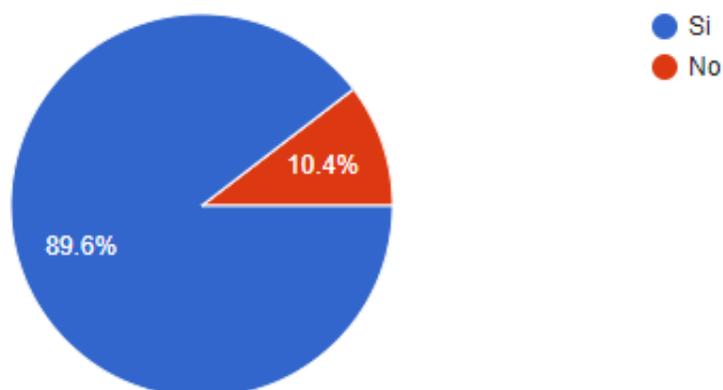
Está dispuesto a tomar un curso a través de manuales o tutoriales virtuales



Prefiere recibir instrucciones escritas o a través de vídeos



Conoce los procesos para la elaboración de una prenda



CONCLUSIONES DE LAS ENCUESTAS.

Los resultados arrojados de la primera encuesta INTERESES DE LOS USUARIOS comprobaron evidencia satisfactoria para confirmar que el grupo de estudiantes son aptos para utilizar la herramienta didáctica virtual OVA.

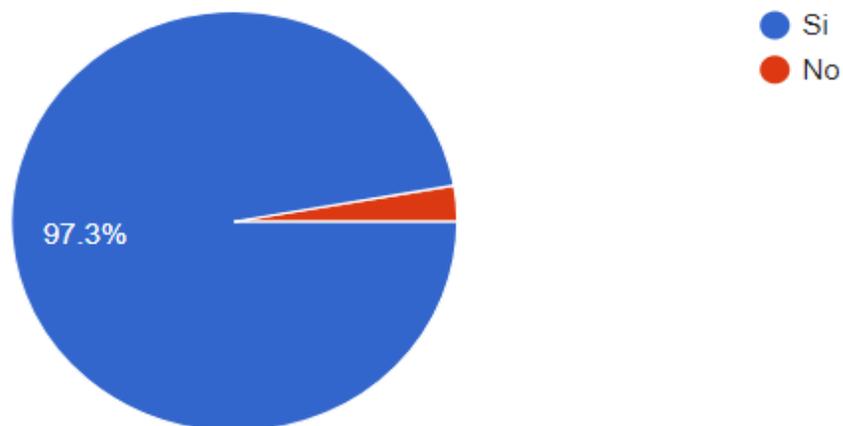
La segunda encuesta aplicada es de validación de la aplicación.

DATOS DE LA ENCUESTAS

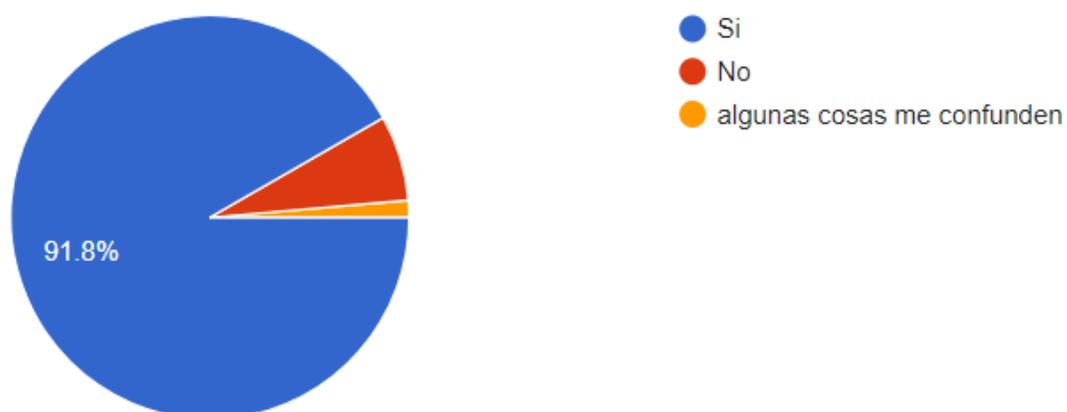
Población encuestada	Estudiantes del SENA, UMB, ITAE, otros
Tamaño del muestreo	77 estudiantes
Recolección de la encuesta	Internet

RESULTADOS DE LA ENCUESTAS

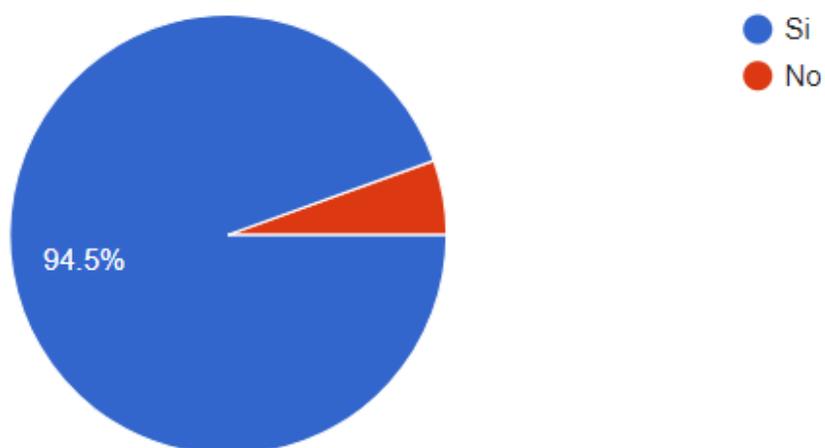
Accedió fácilmente a la aplicación



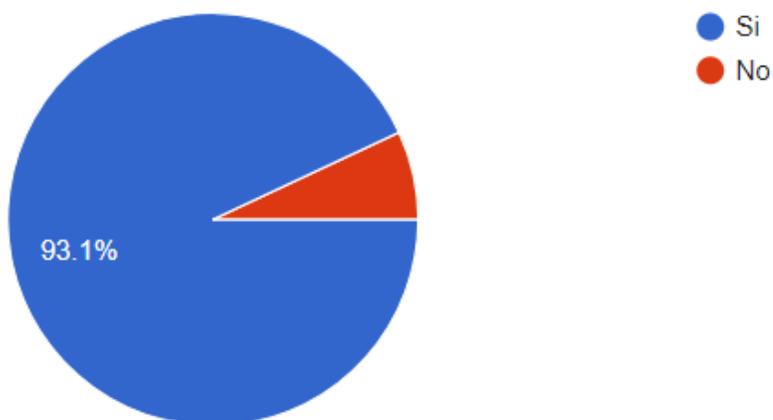
Comprende fácilmente la aplicación



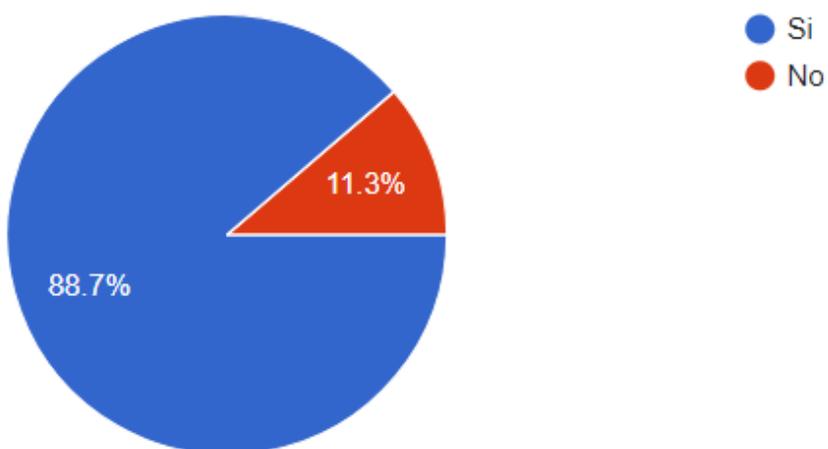
En el módulo de patronaje comprende y desarrolla fácilmente el molde de la chaqueta vaquera



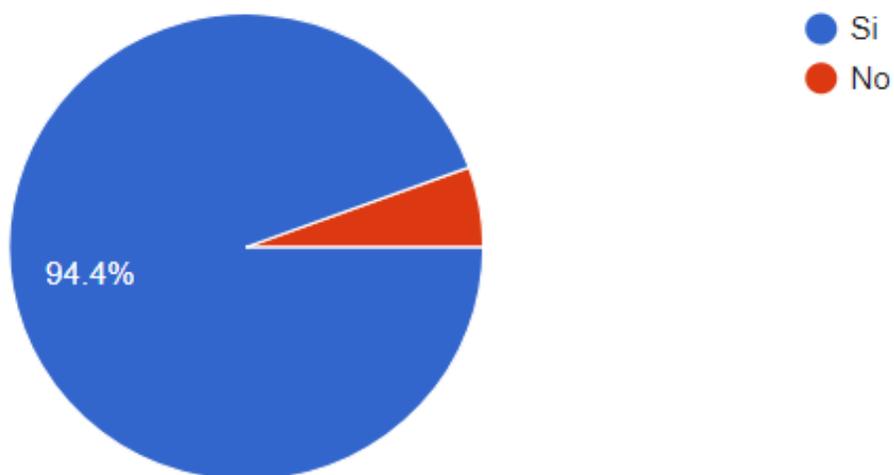
En el módulo de trazo y corte comprende y desarrolla fácilmente el corte de la chaqueta



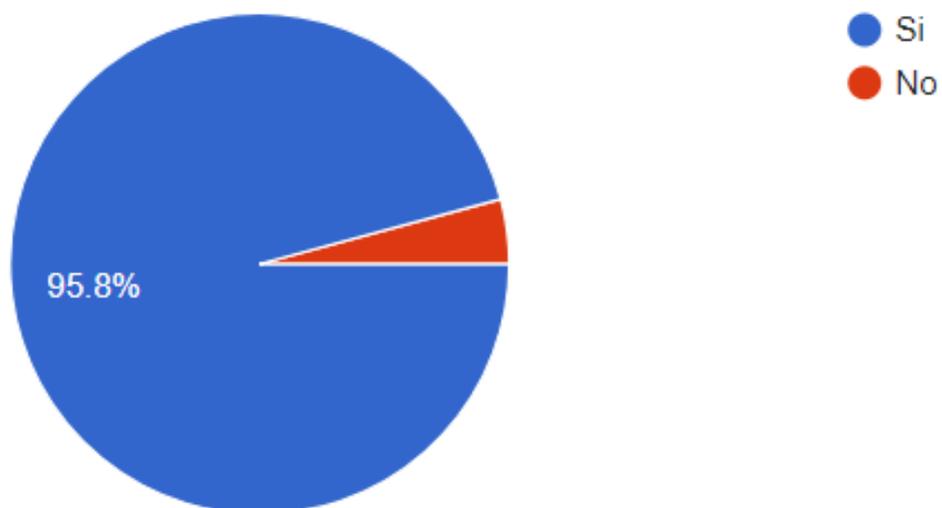
En el módulo de trazo y corte puede imprimir fácilmente el trazo de la chaqueta vaquera



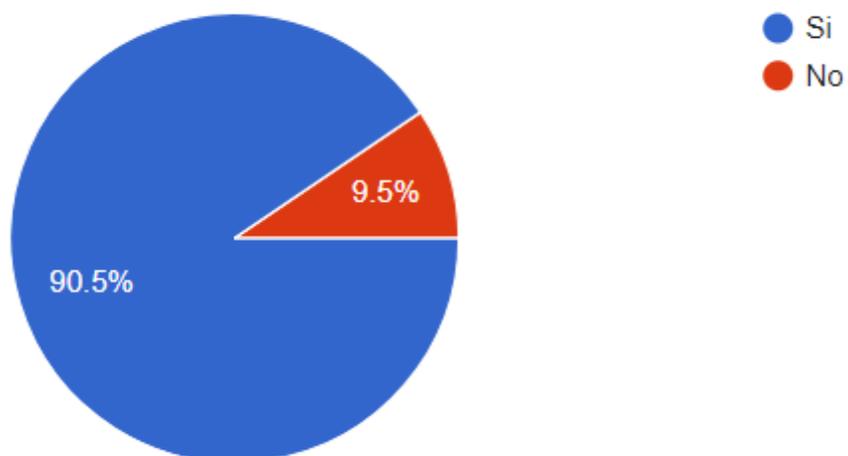
En el módulo de confección comprende fácilmente las instrucciones dadas en cada operación para el ensamble de la chaqueta vaquera



El módulo de ficha técnica es claro el contenido técnico para el alistamiento y producción de la chaqueta vaquera



El módulo de empresas tiene contenido claro de los acabados textiles



CONCLUSIONES DE LAS ENCUESTAS.

Los resultados arrojados de la segunda encuesta VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN CREATIVAAP se comprueba evidentemente con sus respuestas la aceptación de la herramienta virtual OVA y el manejo de internet; este es el punto más importante para implementar y cumplir con el objetivo propuesto.

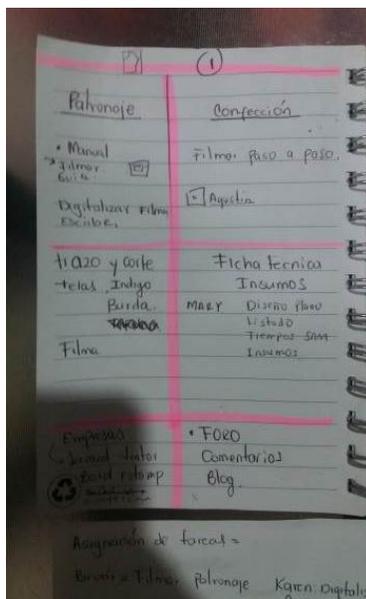
Marco aplicativo

A partir de la investigación realizada se logró identificar la importancia de la creación de objetos virtuales de aprendizaje que le permita a el estudiante acceder de manera gratuita a la información contenida en un solo lugar donde pueda de manera autónoma recibir la indicación y realizarla en un entorno diferente al aula de clase.

A partir de esto se buscaron diferentes plataformas y programas que permitieran colocar toda la información de manera didáctica e interactiva.

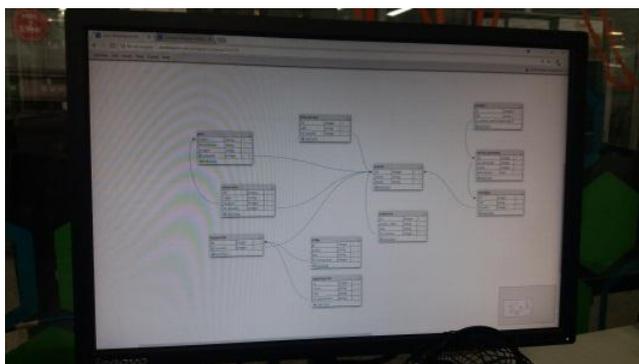
A continuación se describe todo el proceso creativo del objeto virtual de aprendizaje y su contenido técnico mostrando paso a paso su creación.

1. DIAGRAMACIÓN Y ESQUEMATIZACIÓN DE LA APLICACIÓN



Se plasmó en papel la idea de la diagramación de la aplicación para identificar los contenidos técnicos que se quiere desarrollar.

2. DIAGRAMACIÓN INICIAL DE LA APLICACIÓN



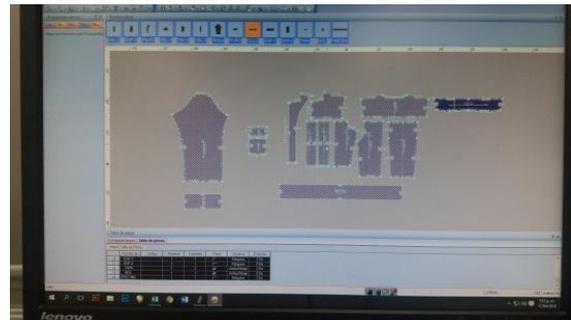
Esta diagramación inicial muestra una conectividad entre todos los módulos con un usuario inicial que debía inscribirse previamente para poder acceder a la aplicación

3. ELABORACIÓN DE PROTOTIPO Y MEDICIÓN



En esta etapa se realizó el prototipo del molde y se confecciono en talla 8, donde se identificaron 2 correcciones para hacerle al molde.

4. CORRECCION DE MOLDE Y DIGITALIZACION PARA ESCALAR



En esta etapa se digitalizo el molde realizado para el prototipo, se hicieron las correcciones identificadas en la medición y se escaló.

5. DIAGRAMACIÓN INICIAL DE LA APLICACIÓN



En esta etapa se buscaron las opciones para la elaboración de la APP y la programación de la misma en el link <http://ovaconfeccion.byethost3.com> el cual puede abrirse desde el computador, tablet o smartphone

La aplicación constará de 6 grandes módulos que son

- Patronaje en este encontrarán la guía paso a paso para imprimirla y los videos de apoyo
- Trazo y corte encontraras el trazo de la talle base y el trazo de las 4 tallas para imprimirlo en tamaño real además de los videos de apoyo donde se muestra el alistamiento y el pasos a paso para cortar el producto de manera industrial.
- Confección encontrarán los videos donde se describe paso a paso la confección de la chaqueta con una descripción técnica de la maquinaria, guías y aditamentos necesarios para la confección industrial de la prenda.
- Ficha técnica podrá descargar la ficha técnica de la chaqueta tipo vaquera pero también explica de manera explícita como llenar cada uno de los espacios además encontrara el orden operacional del producto con los tiempos estándares de confección.
- Empresa en este módulo encontraras visitas a diferentes empresas donde se explican diferentes procesos

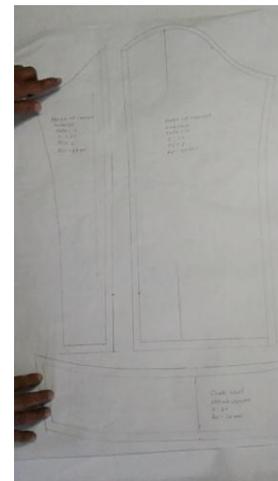
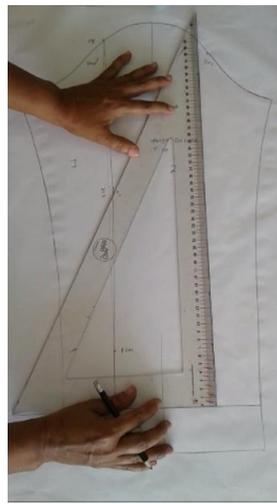
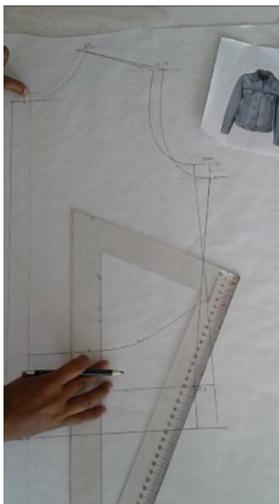
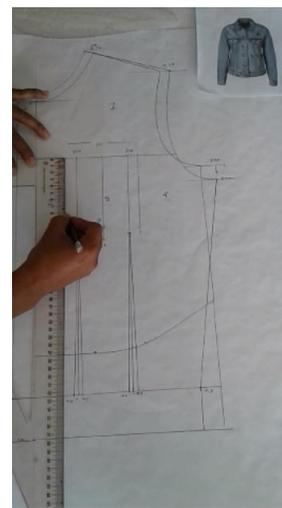
- Foro este módulo busca una interacción con los participantes y/o usuarios de la aplicación para hacer comentarios e interactuar entre profesor y estudiante.

6. ELABORACION DEL CONTENIDO TECNICO DE LOS DIFERENTES MÓDULOS

En esta etapa se recolectó y se creó la información que va a estar dispuesta en la aplicación, para esto se realizaron moldes, videos, instructivos, manuales, fichas técnicas y visitas a empresas.

6.1 VIDEOS

6.1.1 Videos para el módulo de patronaje



Para este módulo se hizo el alistamiento de las herramientas pertinentes y así lograr un trazo perfecto en medidas ángulos y curvas.

Se realizaron los videos mostrando el proceso del desarrollo del frente, espalda, mangas, cuello aplicando los desahogos necesarios y el despiece de las mismas.

6.1.2 Video de trazo y corte



Alistamiento



Este proceso se elaboró en las instalaciones del Centro De Diseño Confección Y Moda del Sena de Calatrava Medellín-Antioquia en el taller de confecciones con el apoyo del instructor Ovidio Barrientos que es el que hace la practica en el video y nos explica paso a paso como hacer el proceso de trazo y corte industrial.

Estos videos muestran el proceso completo para cortar una chaqueta tipo vaquera en 2 materiales denim y perchado, estos videos estarán depositados en la aplicación en el módulo de trazo y corte.

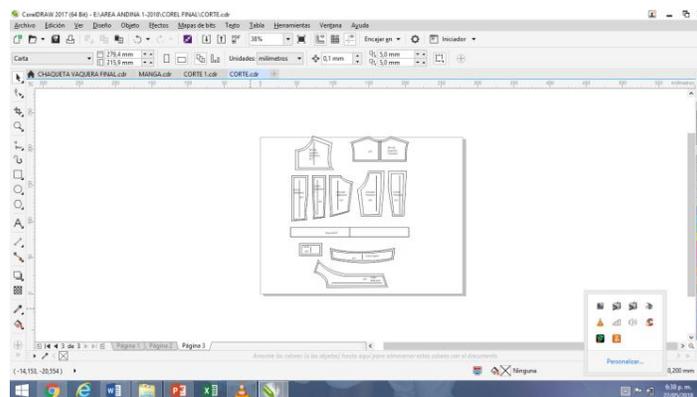
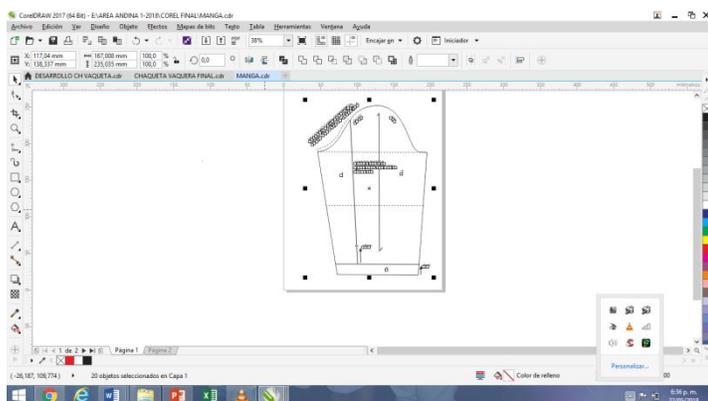
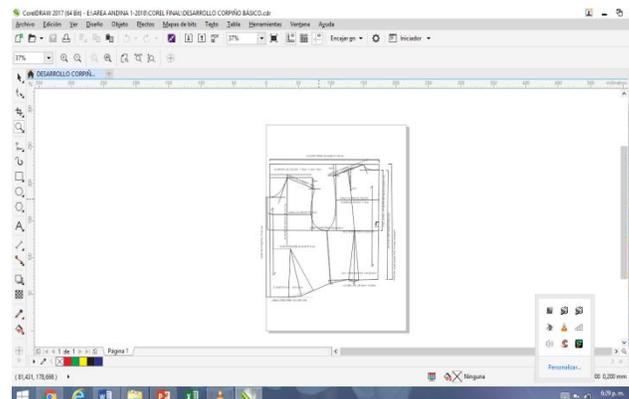
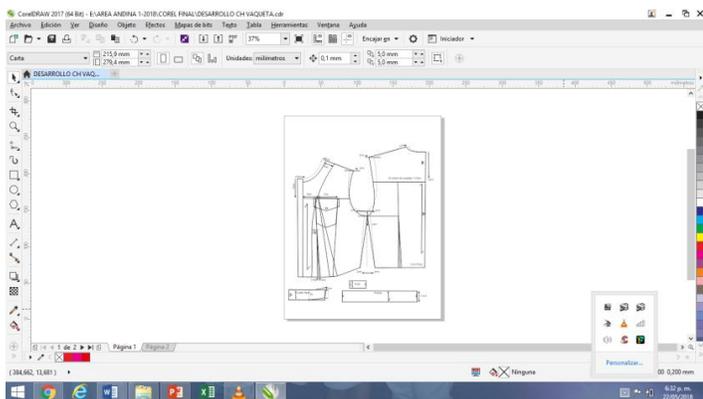
6.1.3 video de confección



Este proceso se filmó en las instalaciones del Centro De Diseño Confección Y Moda del Sena de Calatrava Medellín-Antioquia en el taller de confecciones con el apoyo de la instructora Elsa Rodríguez quien con su colaboración se realizó el contenido temático del módulo de confección de la aplicación donde se explica pasos a paso la confección de la chaqueta vaquera y se indica el tipo de maquinaria guías y aditamentos necesarios para la confección de este producto.

6.2 MANUALES

6.2.1 INSTRUCTIVO DE PATRONAJE



Los instructivos fueron creados en el programa de COREL DRAW y explica las medidas y pasos que se debe seguir para realizar el molde.

6.2.3 INSTRUCTIVO FICHA TÉCNICA

4 - MATERIALES - INSUMOS Y ACCESORIOS								
No.	MUESTRA	NOMBRE COMPOSICION	PROVEEDOR	REFERENCIA	COLOR CODIGO	LARGO ANCHO DIAMETRO	CANTIDAD	VALOR
								TOTAL
1								0
4	BOTONES							0,0
6								0
	MARQUILLAS							0
7		ETIQUETA	MARQUILLAS Y MARQUILLAS	INSTRUCCIÓN DE LAVADO TEJIDA	BLCO 000	LARGO 5,0 cm	PROMEDIO PRENDA	VALOR UNIDAD TOTAL
	ETIQUETA	ALGODON 100%				ANCHO 2,0 cm	1 Und.	200 200
8		ETIQUETA	MARQUILLAS Y MARQUILLAS	INSTRUCCIÓN DE LAVADO TEJIDA	BLCO 000	LARGO 5,0 cm	PROMEDIO PRENDA	VALOR UNIDAD TOTAL
		ALGODON 100%				ANCHO 2,0 cm	1 Und.	200 200
9		PLASTIFLECHA	LA PUNTADA	DENINSON 005	TRANSPARENT	LARGO 3,0 cm	PROMEDIO PRENDA	VALOR UNIDAD TOTAL
								0

Elaborar la ficha técnica de manera amigable y ejecutable para que en la aplicación quedara descargable

7. ELABORACION DEL CONTENIDO MODULO DE EMPRESAS

Visita a la empresa PROINTEX, ubicada en el municipio de Don Matías, Antioquia, se realiza el recorrido por todos los procesos de acabados textiles que permite la tela como , lija, nips, plastiflecha, arrugas de la manera manual y también aplicada en láser.

EL DISEÑADOR



IVÁN MAZO, explica

cada uno de los procesos realizados en la lavandería, trabajan para marcas como Chevignon, Pacifik, Esprit, Naf-Naf entre muchas otras, así como marcas de lujo PRPS, Diesel.

PROCESO EN LÁSER



Se elaboran procesos a la chaqueta vaquera prototipo y explican que “En nuestro trabajo nos centramos en la Tecnología del láser, por ser uno de los procesos que se diferencia la empresa de su competencia, además del ahorro que genera en mano de obra”.

OTROS ACABADOS



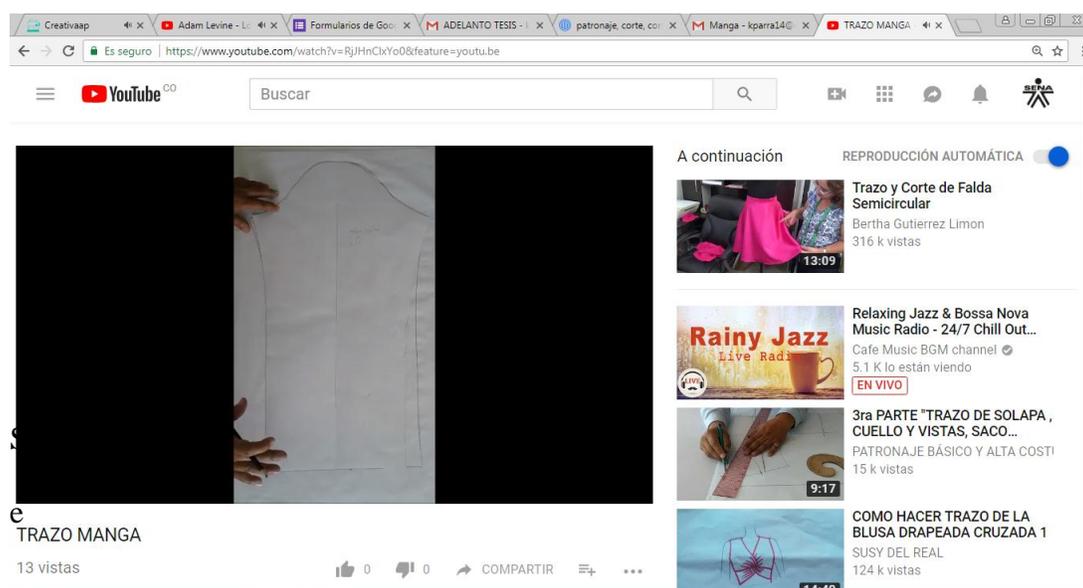


En este módulo contiene videos donde se muestran las propiedades de los diferentes procesos y acabados textiles con el acompañamiento del diseñador Iván Mazo.

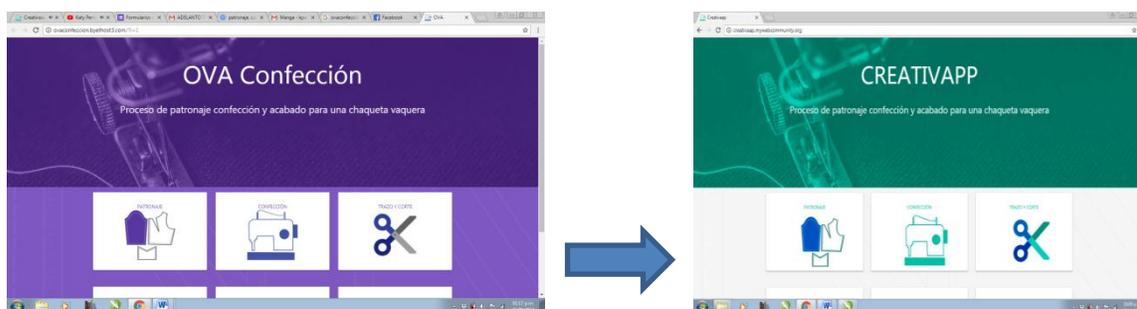


INCLUSION DE VIDEOS A LA APLICACIÓN Y CAMBIOS DE ESTRUCTURA

En esta etapa se realizaron cambios a la aplicación se incluyeron los videos primero montados en la plataforma de YOUTUBE se clarificaron y se marcaron debidamente para colocarlos en orden para poder realizar los diferentes procesos y obtener una chaqueta tipo vaquera como resultado final.



hace un cambio de hosting y se cambia de <http://ovaconfeccion.byethost3.com> a <http://creativaap.mywebcommunity.org/> esto con el fin de prestar un mejor servicio

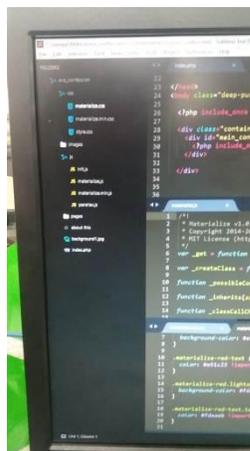
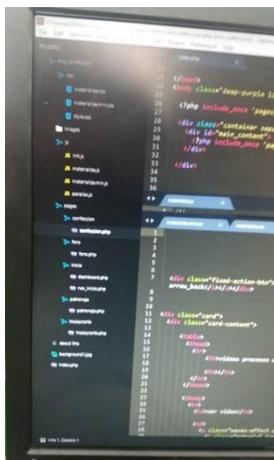
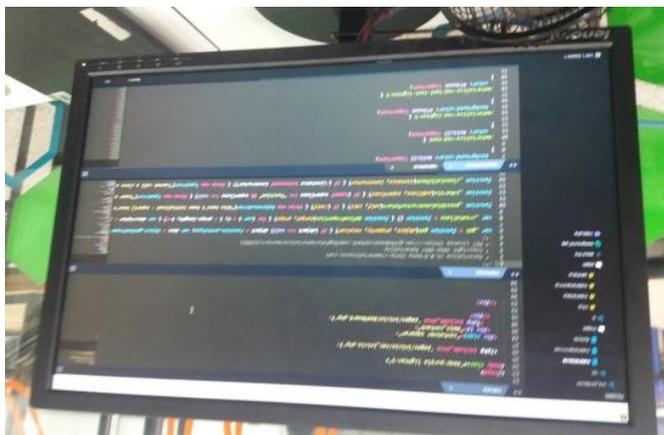


8. SE NOMBRA LA APLICACIÓN

CREATIVAAP

Se le coloca un nombre a la aplicación con las integrantes del grupo

9. ELABORACION Y EJECUCION DE LA APLICACIÓN

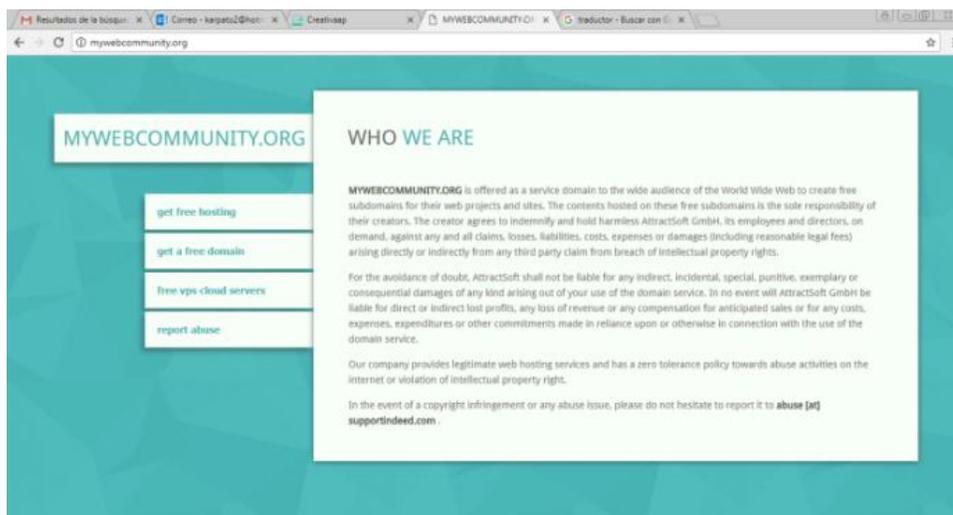


Análisis y programación de la aplicación a través del hosting *mywebcommunity* creando una cuenta con el correo electrónico y activándola para acceder al dominio.

En las imágenes podemos apreciar cómo está construida la aplicación y como unas carpetas contiene la información de los videos textos entre otros.

Por ser un objeto de aprendizaje virtual y según lo investigado para esta tesis logramos un producto que tenga la opción de abrirse desde cualquier equipo como tablet, smartphone, computador y smart tv entre otros; para poder acceder a la información y poder seguir paso a paso los videos tutoriales, imprimir la ficha técnica, los moldes y el trazo; además de tener un recorrido por algunas empresas de acabados textiles.

10. EL DOMINIO



Traducción: MYWEBCOMMUNITY.ORG se ofrece como un dominio de servicio para la amplia audiencia de la Word Wide Web para crear subdominios gratuitos para sus sitios web y proyectos. Los contenidos alojados en estos subdominios gratuitos son responsabilidad exclusiva de sus creadores. El creador acuerda indemnizar y eximir de responsabilidad a AttractSoft GmbH, a sus empleados y directores, a petición, contra todos los reclamos, pérdidas, responsabilidades, costos, gastos o daños (incluidos los honorarios legales razonables) que surjan

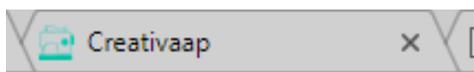
directa o indirectamente de cualquier reclamo de terceros de violación de los derechos de propiedad intelectual.

Para evitar dudas, AttractSoft no será responsable de ningún daño indirecto, incidental, especial, punitivo, ejemplar o consecuente de ningún tipo que surja de su uso del servicio de dominio. En ningún caso AttractSoft GmbH será responsable de los beneficios perdidos directos o indirectos, de cualquier pérdida de ingresos o de cualquier compensación por ventas anticipadas o por cualquier costo, gasto, gasto u otro compromiso asumido en dependencia o relacionado con el uso del dominio. Servicio.

Nuestra empresa ofrece servicios legítimos de alojamiento web y tiene una política de cero tolerancias hacia las actividades de abuso en Internet o la violación de los derechos de propiedad intelectual.

En el caso de una infracción de derechos de autor o cualquier problema de abuso, no dude en denunciarlo a [abuse \[at\] supportindeed.com](mailto:abuse@supportindeed.com).

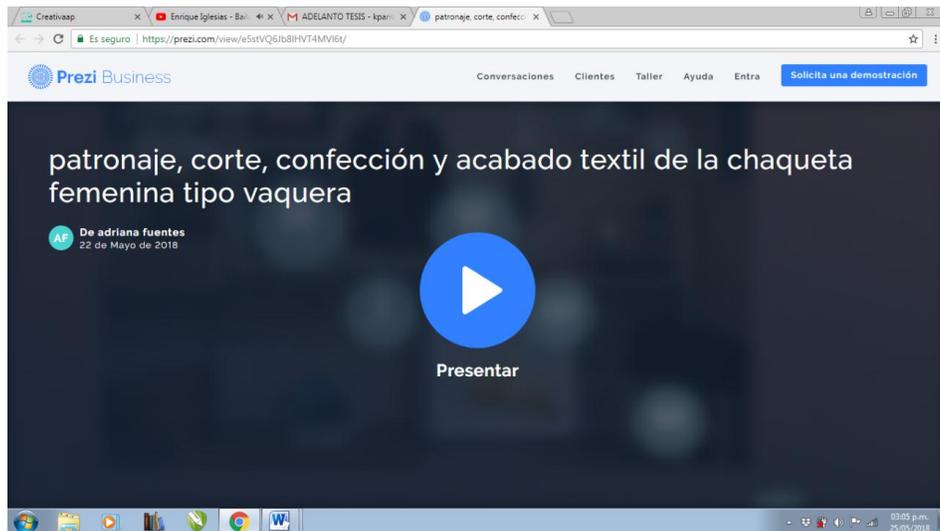
12 LINK DELA APLICACIÓN



La aplicación cambio de hosting para un mejor funcionamiento y quedo www.creativaap.mywebcomunnity.org, siendo este un espacio gratuito el cual se podrá seguir usando al pasar el tiempo sin pagar ninguna retribución monetaria al hosting.

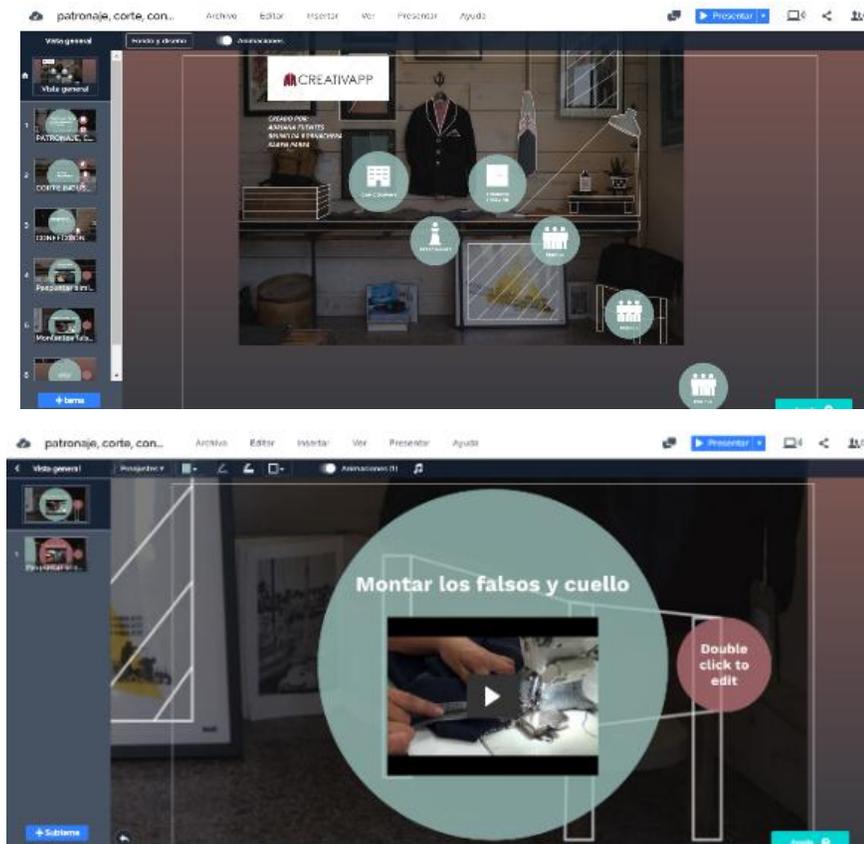
11. ELABORACION DE HERRAMIENTA N°2

Se elaboró una opción alternativa para poder validar el impacto de la herramienta



Se diseña otro prototipo en la plataforma de Presi, donde se explican los pasos de la construcción de la chaqueta femenina tipo vaquera, apoyado por fotografías y videos con cada uno de los pasos, así como muestras de los acabados. Textiles que se pueden realizar en la chaqueta.

<https://prezi.com/view/e5stVQ6Jb8IHVT4MVI6t/>



La plataforma es un servicio gratuito y adicional a esto es visitada frecuentemente por usuarios que quieren apoyarse en teorías para el desarrollo de sus proyectos.

Prototipo

La aplicación CRETIVAAP está diseñada para acceder a ella en cualquier dispositivo que tenga conexión a internet con una navegación amigable para el usuario a continuación se muestra las interfaces de la aplicación, donde se aprecia los diferentes módulos con el contenido técnico.

1. Escritorio o interface inicial



Se observa un escritorio interactivo donde podrá acceder al módulo de su preferencia dando un clic.

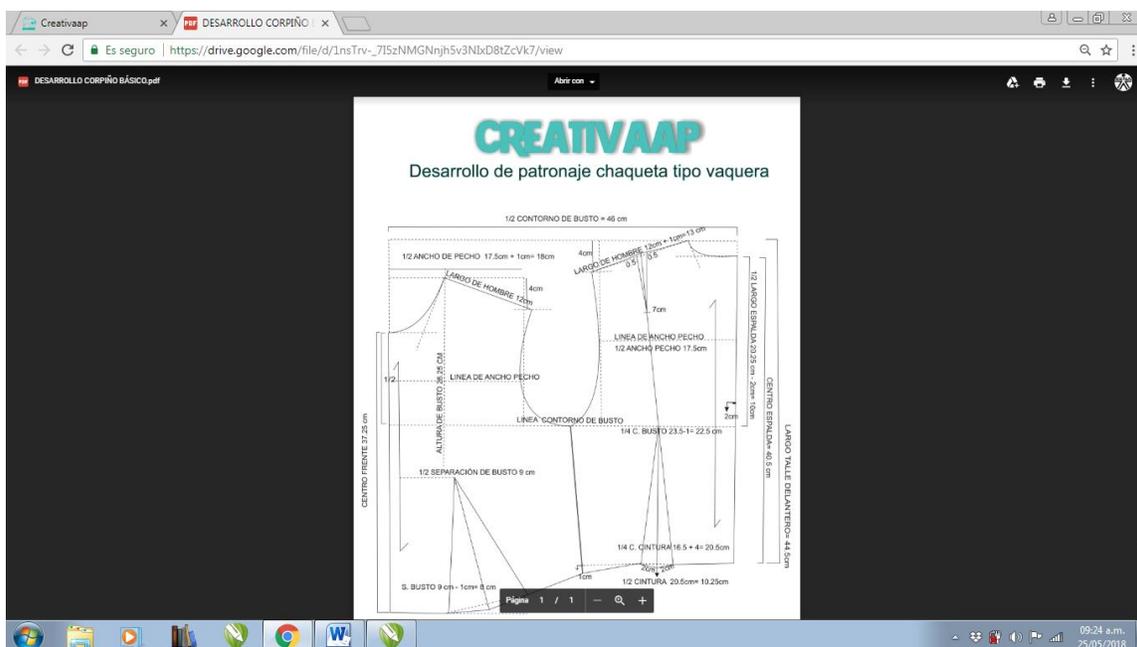
2. MÓDULO DE PATRONAJE



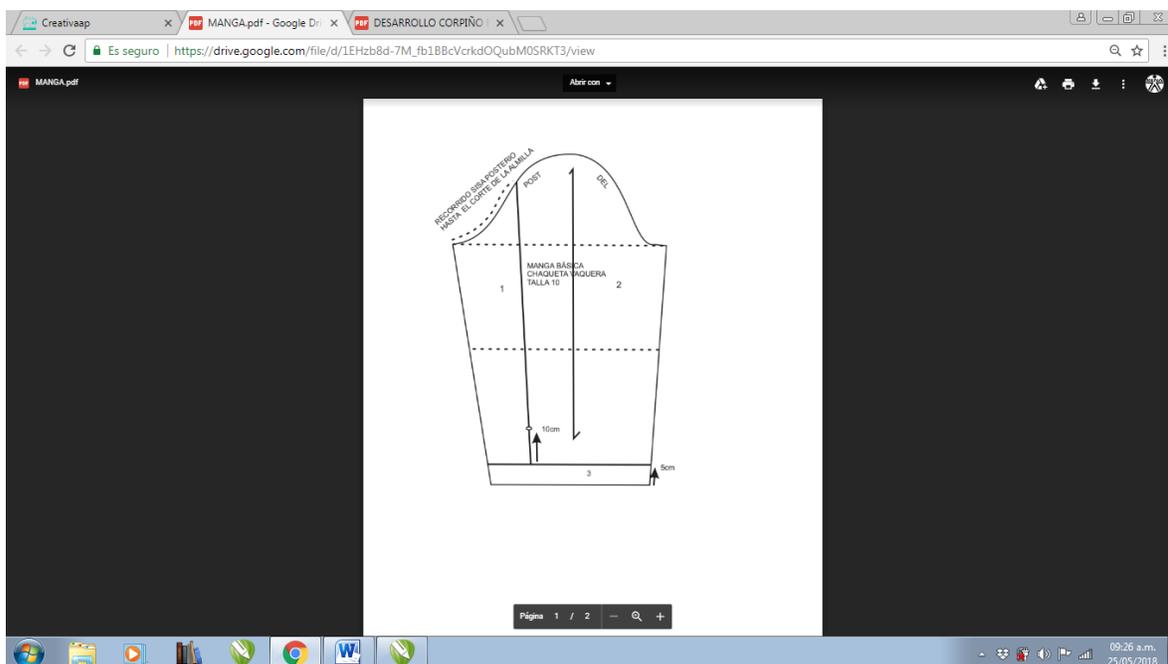
En este módulo técnico encontrará el instructivo para desarrollar el molde de la chaqueta tipo vaquera; podrá descargar el instructivo y ver el video donde se dan las instrucciones paso a paso de cómo realizar el molde.

2.1 INSTRUCTIVO DESCARGABLE EN PDF EL CUAL PUEDE IMPRIMIR.

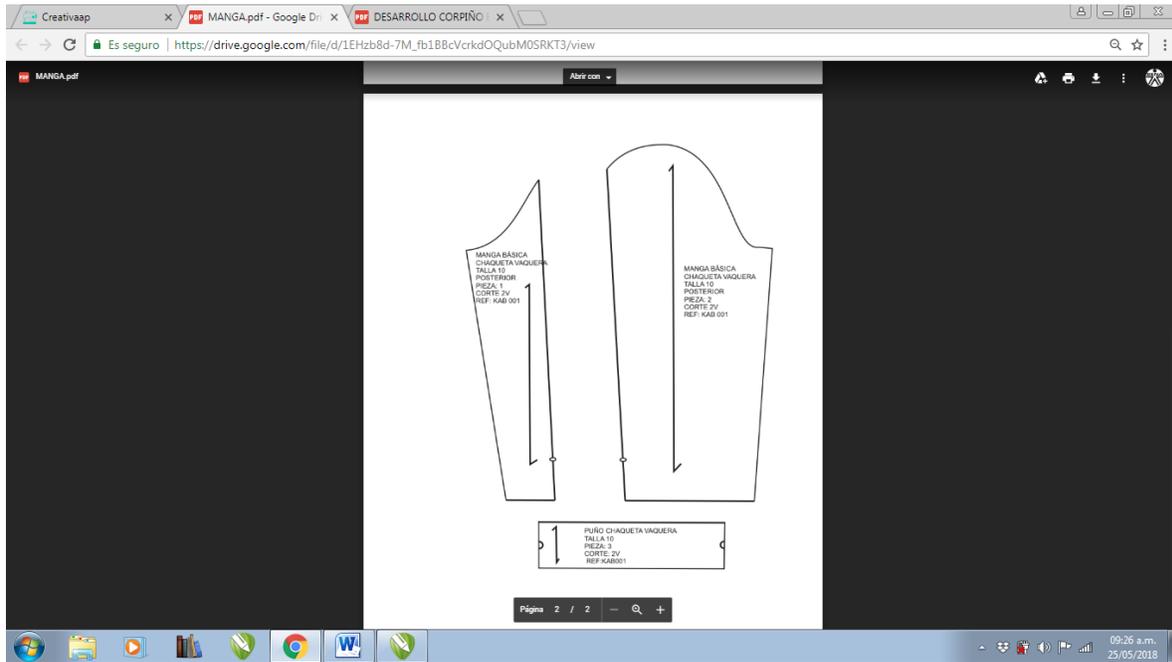
-Desarrollo de frente y espalda



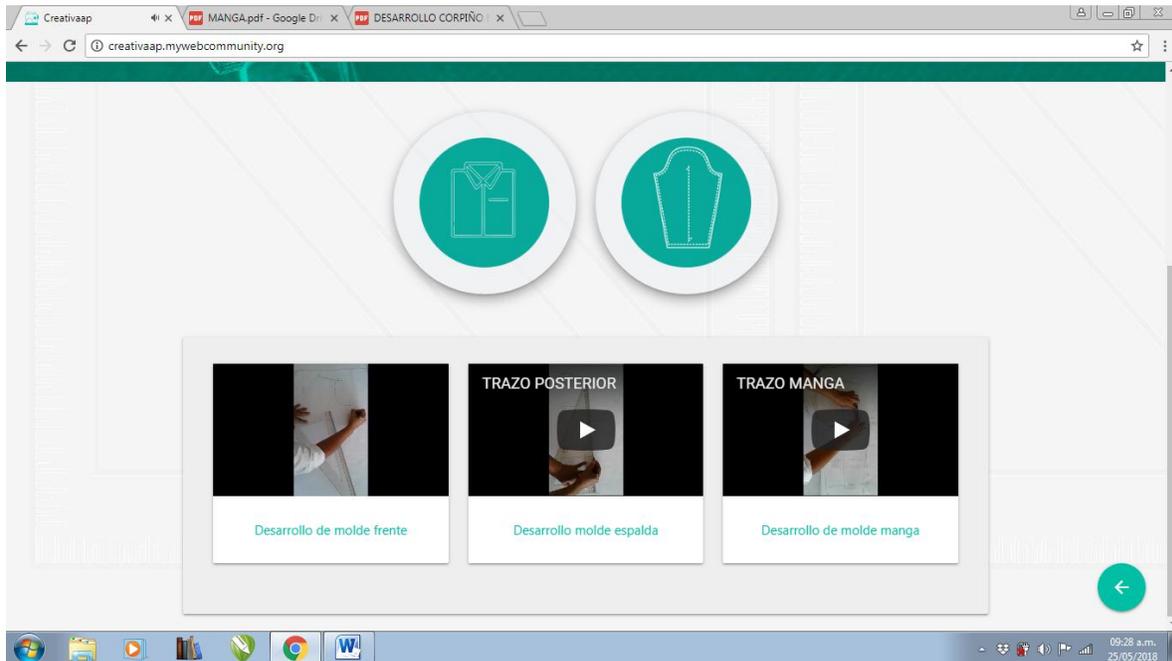
-Desarrollo de manga

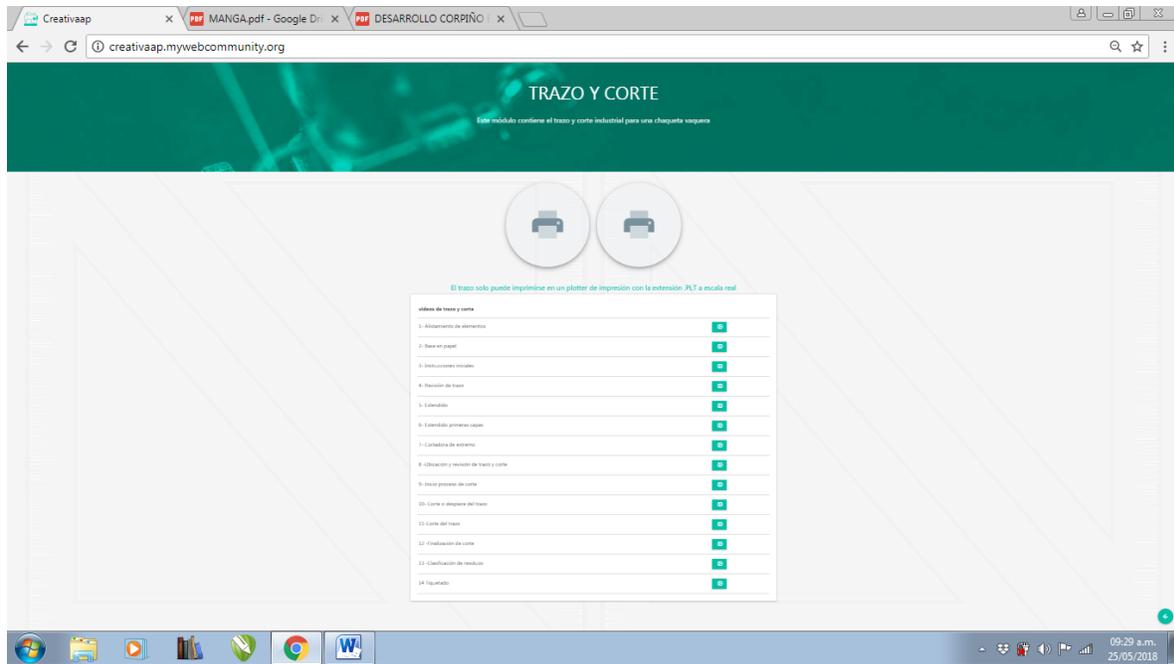


-Despiece de la chaqueta



2.3 VIDEOS DESARROLLO DEL MOLDE DE LA CHAQUETA VAQUERA





3. MÓDULO DE TRAZO Y CORTE

En este módulo técnico encontrará paso a paso, a través de videos como realizar el alistamiento y corte industrial de una chaqueta vaquera; además podrá imprimir a escala real los moldes.

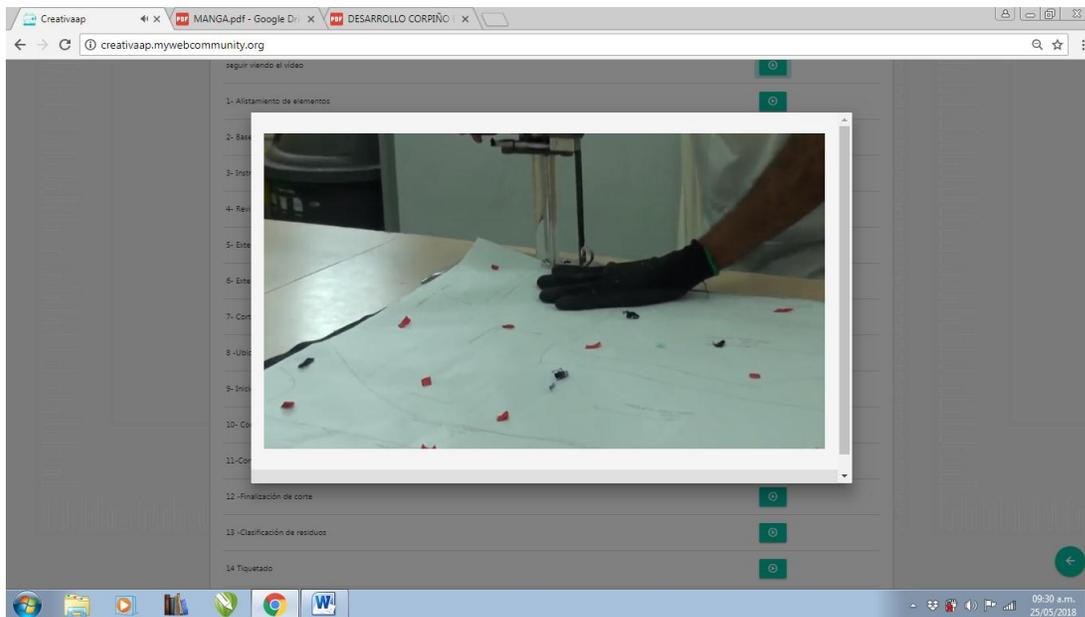
3.1 MOLDES A ESCALA REAL IMPRIMIBLES



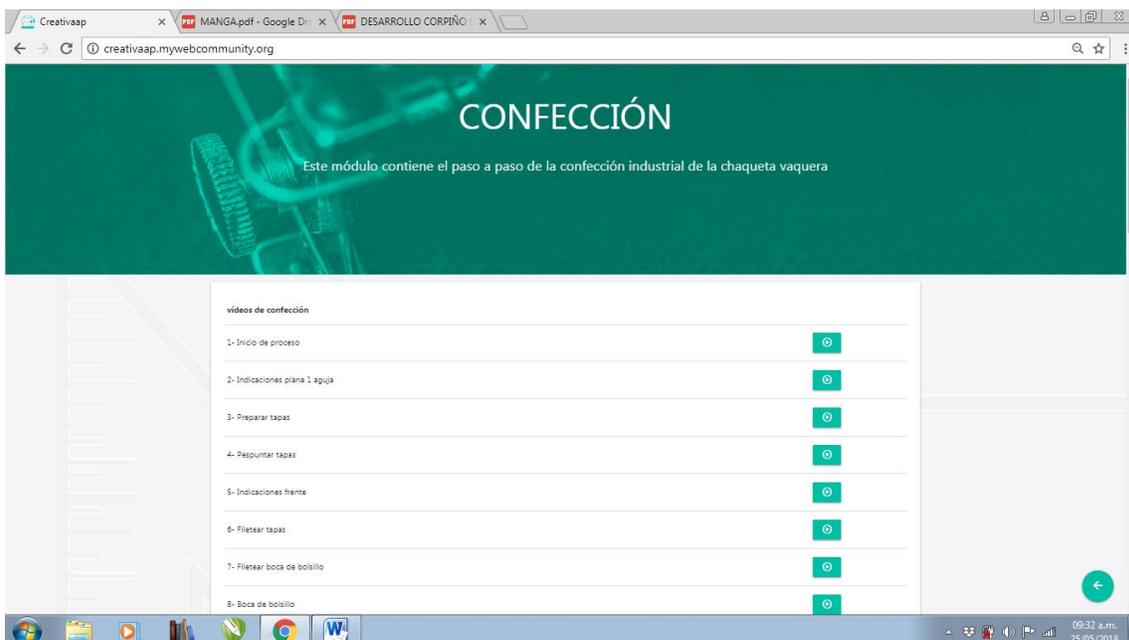
Este descargable permite imprimir los moldes desde una impresora de gran formato que tenga extensiones de impresión **.PLT**

Por ser una impresión a tamaño real se debe descargar el archivo y llevarlo a un lugar especializado en este tipo de impresiones.

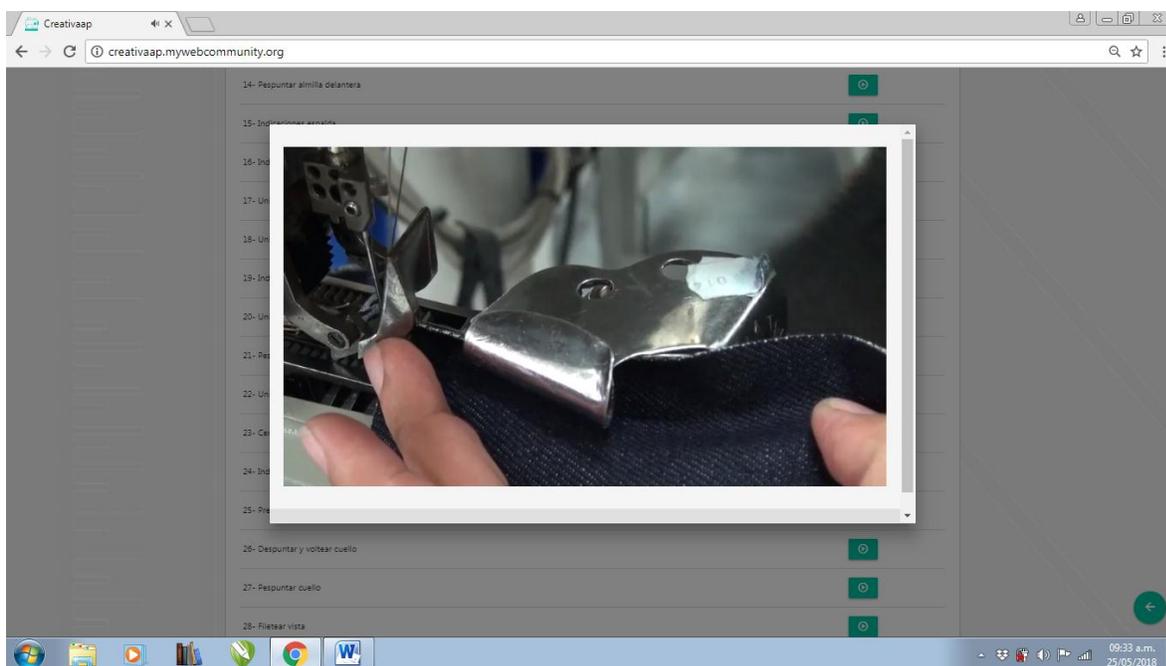
3.2 VIDEOS DEL ALISTAMIENTO Y CORTE INDUSTRIAL DE LA CHAQUETA VAQUERA



4. MÓDULO DE CONFECCIÓN



En este módulo técnico encontrará a través de videos las operaciones de confección para realizar una chaqueta vaquera indicando el tipo de maquinaria necesaria para realizar la operación y las guías y aditamentos necesarios para que el proceso sea más productivo.



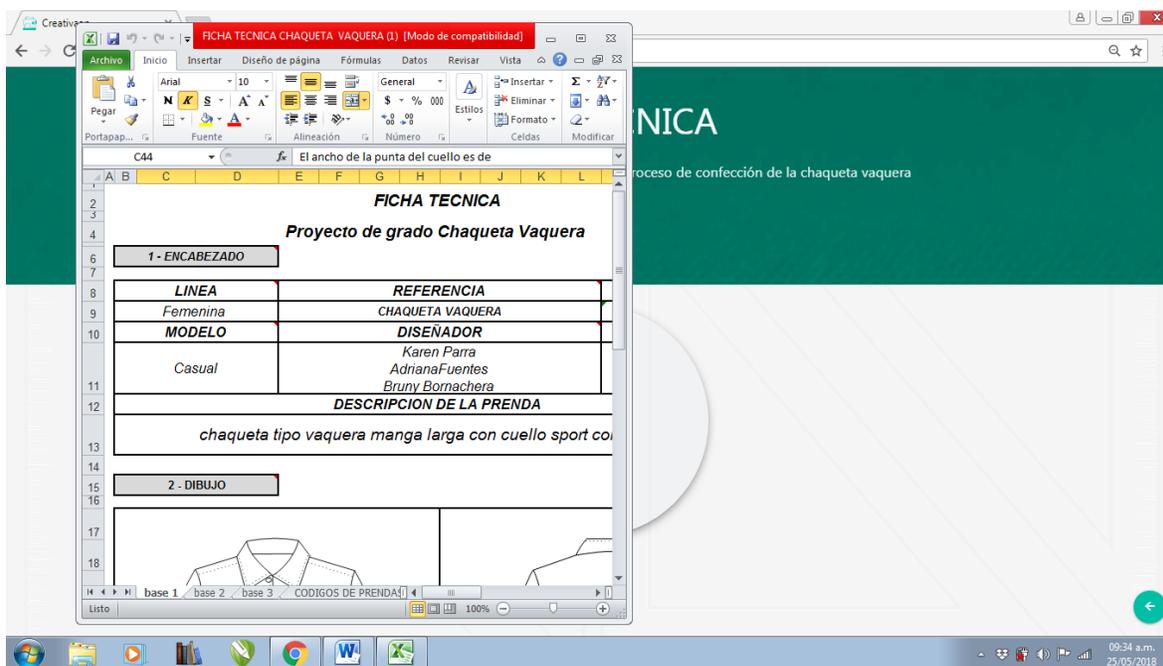
5. MÓDULO FICHA TÉCNICA

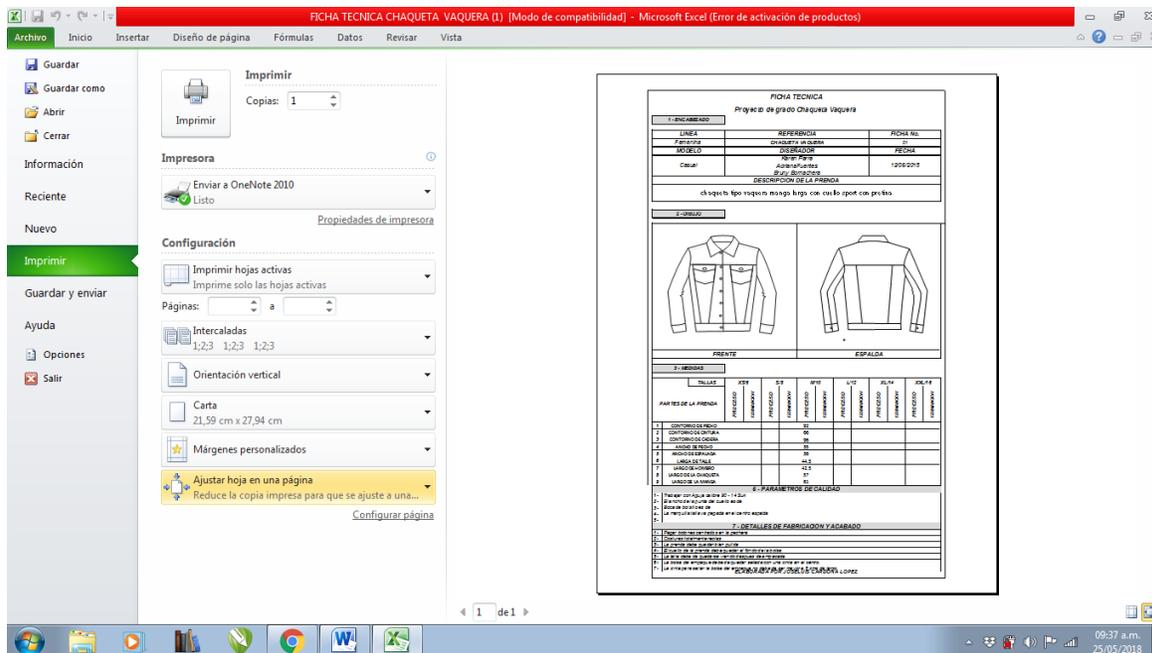


En Este módulo encontrará la ficha técnica de la chaqueta vaquera la cual nos ayuda a controlar que la producción salga con las mismas características técnicas y de calidad requeridas.

Contiene 3 hojas que muestra el comportamiento del producto en toda la fase de la producción.

5.1 ARCHIVO EN EXCEL DESCARGABLE E IMPRIMIBLE





5.2 CONTENIDO DE MATERIA PRIMA E INSUMOS

FICHA TECNICA CHAQUETA VAQUERA (1) [Modo de compatibilidad] - Microsoft Excel (Error de activación de productos)

Archivo Inicio Insertar Diseño de página Fórmulas Datos Revisar Vista

Cortar Copiar Pegar Copiar formato Portapapeles Fuente Alineación Combinar y centrar General Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celdas Insertar Eliminar Formato Celdas Autosuma Rellenar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar Borrar Modificar

B2 = 4 - MATERIALES - INSUMOS Y ACCESORIOS

4 - MATERIALES - INSUMOS Y ACCESORIOS									
No.	MUESTRA	NOMBRE COMPOSICION	PROVEEDOR	REFERENCIA	COLOR CODIGO	LARGO ANCHO DIAMETRO	CANTIDAD	VALOR	TOTAL
1		ALGODÓN 100%	Comertex	indigo 12 onzas	azul oscuro	LARGO 1,2 Mt ANCHO 1,6 Mt	PROMEDIO PRENDA 1,2 Mts.	VALOR METRO	TOTAL
4		BOTONES cobre	Estrada y Velasquez	cobre botonera	arena 2690	DIAMET. 9 mm 14 LN DIAMET. 12 mm	7 Und.	120	840,0
6		MARQUILLAS MARCA 100% POLIESTER TALLA 100% POLIESTER INSLAV 100% POLIESTER	MARQUILLAS Y MARQUILLAS	TEJIDA 05 ESTAMP. 02 ESTAMP. 01	AZUL 2030 AZUL 2030 BLCO 2032	8 x 7 cm 1 x 1,5 cm 8 x 5 cm	1 Und.	200 20 150	200 20 150
7		ETIQUETA ALGODON 100%	MARQUILLAS Y MARQUILLAS	INSTRUCCIÓN DE LAVADO TEJIDA	BLCO 000	LARGO 5,0 cm ANCHO 2,0 cm	PROMEDIO PRENDA 1 Und.	VALOR UNIDAD	TOTAL
8		ETIQUETA ALGODON 100%	MARQUILLAS Y MARQUILLAS	INSTRUCCIÓN DE LAVADO TEJIDA	BLCO 000	LARGO 5,0 cm ANCHO 2,0 cm	PROMEDIO PRENDA 1 Und.	VALOR UNIDAD	TOTAL
9		PLASTIFLECHA CODIGO DE BARRAS	LA PUNTADA	DENINSON 005	TRANSPARENT	LARGO 3,0 cm	PROMEDIO PRENDA 1 Und.	VALOR UNIDAD	TOTAL

ES LO QUE COBRA EL PROVEEDOR POR EL MATERIAL, INSUMO O ACCESORIO

Celda P4 comentada por jose

09:36 a.m. 25/05/2018

5.3 CONTENIDO OPERACIONAL

FICHA TECNICA CHAQUETA VAQUERA (1) [Modo de compatibilidad] - Microsoft Excel (Error de activación de productos)

PREPARAR CUELLO

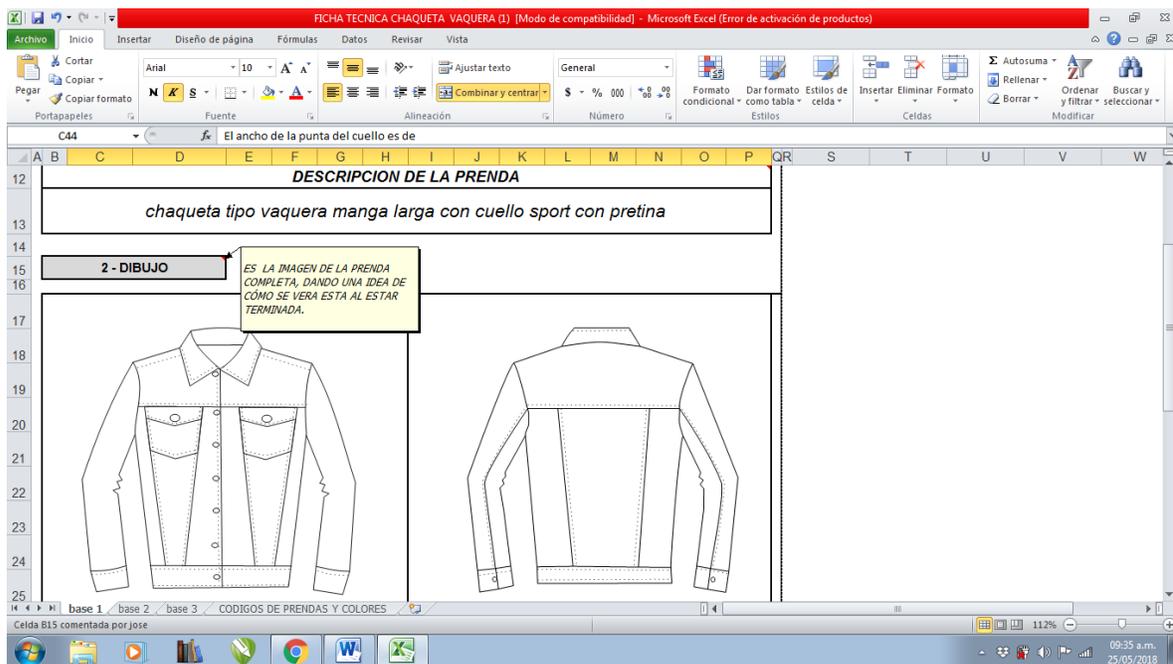
5 - ESPECIFICACIONES TECNICAS 109,38

ITEM No.	NOMBRE DE LA OPERACIÓN	TIPO DE MAQUINA	TIPO DE PUNTADA	P x P	MARGEN DE COSTURA	MARGEN DE COSTURA O PESTAÑA Es la distancia que hay desde el borde de la tela a la costura. 1/16" - 1/8" - 1/4" entre otras.	VALOR RACIÓN		
PRIMERA ETAPA - PREPARACION									
PREPARAR TAPAS									
1	preparar tapas x2	plana 1 aguja	301	8	guia de tope	75	75	0,8	88
2	pespuntar tapas x2	plana 2 agujas		8	prensatela 1/4	50	75	1,2	131
3	filetear tapas superior x2	fileteadora	504	12		75		0,6	66
PREPARAR BOLSILLOS									
4	filetear boca de bolsillo x2	fileteadora	504	12		75		0,5	55
5	hacer boca de bolsillo x2	plana 2 agujas		8		75	75	0,7	88
6	ubicar bolsillo a frente según piquetes y pegar a frente central x2	plana 2 aguja		8		75	75	0,8	88
7	asegurar bolsillos a pieza centro frente x2	plana 1 aguja	301	8		75	75	0,4	44
PREPARAR FRENTE									
8	unir cortes delanteros x2	fileteadora puntada de seguridad	516	12		75		0,7	77
9	unir almilla delantera a frentes x2	fileteadora puntada de seguridad	516	12		75		0,8	88
10	pespuntar almilla delantera x2	plana 2 agujas		8	prensatela 1/4	50	75	1,2	131
PREPARAR ESPALDA									
11	unir cortes espalda	cerradora de codo			guia de caracol	75	75	0,9	98
12	unir almilla espalda	cerradora de codo			guia de caracol	75	75	0,9	98

CODIGOS DE PRENDAS Y COLORES

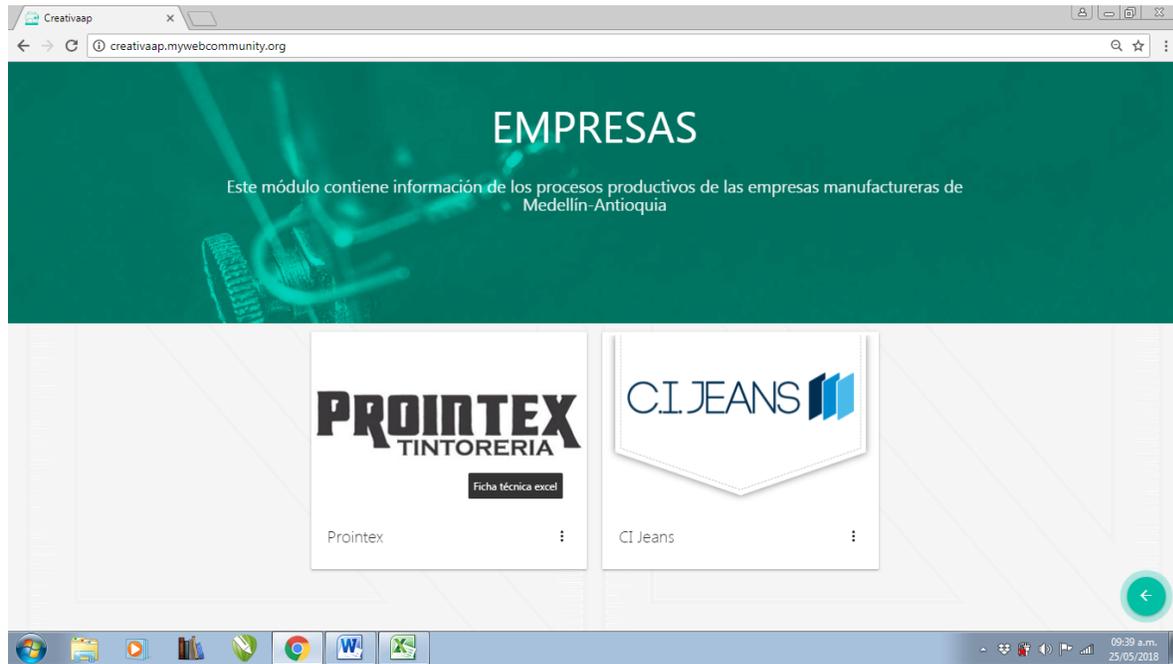
En esta tabla Encontrara un resumen para realizar una buena distribución de planta y balancear el módulo de producción teniendo en cuenta la maquinaria y las operaciones que lleva la prenda además cuenta con el tiempo estimado por operación lo que le va a permitir sacarle el costo a la prenda.

5.4 INFORMACION ADICIONAL DE LA FICHA TECNICA



El archivo contiene comentario en la mayoría de las casillas donde explica la importancia y de donde sale la información que está dispuesta en el formato esto con el fin que el estudiante pueda retomar esta ficha para otros productos que quiera realizar.

6. MÓDULO DE EMPRESAS



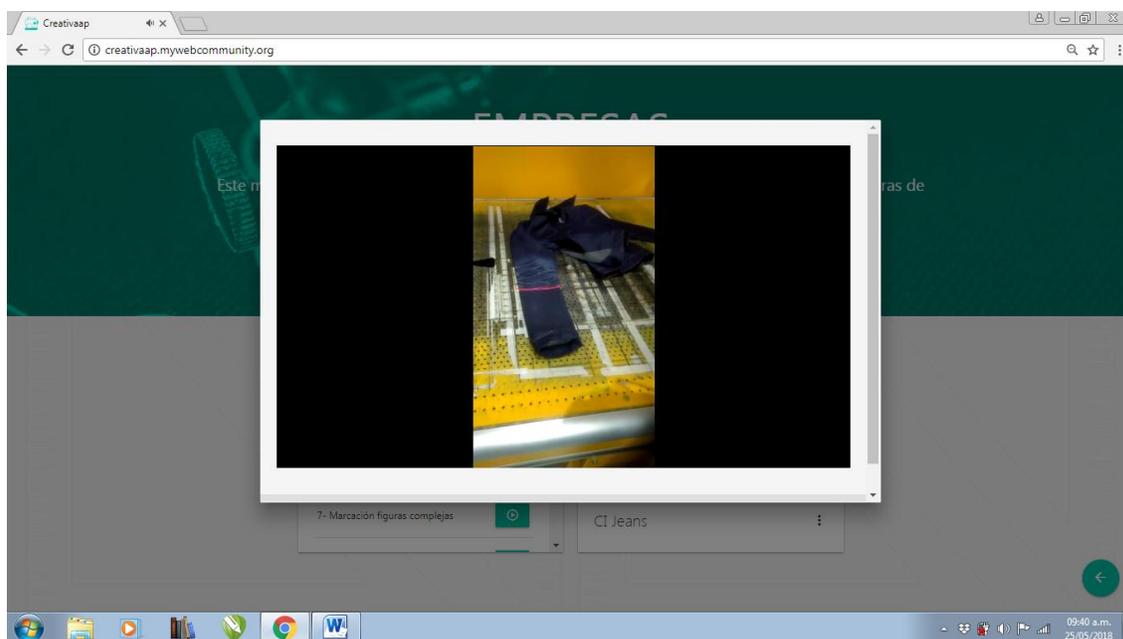
Este módulo contiene la información de las empresas vinculadas con los procesos de terminación y acabados que puede sufrir la chaqueta vaquera.

Con la participación de 2 reconocidas lavanderías ubicadas en el departamento de Antioquia reconocidas en el sector textil confección por sus buenas practicas productivas.

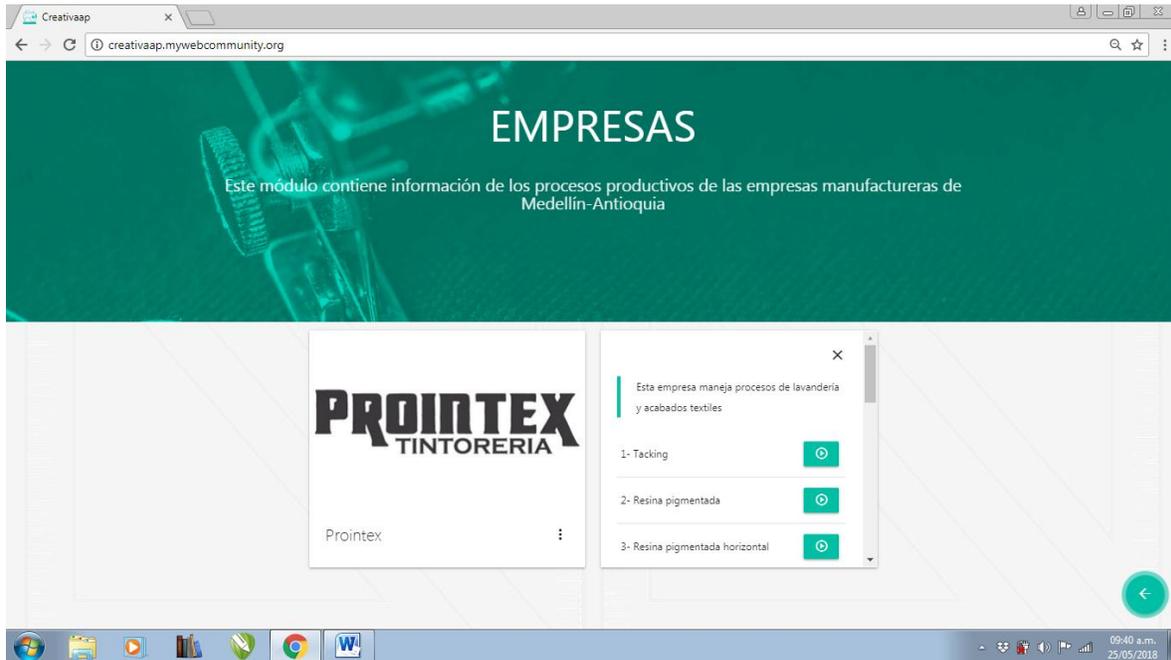
6.1 PROINTEX



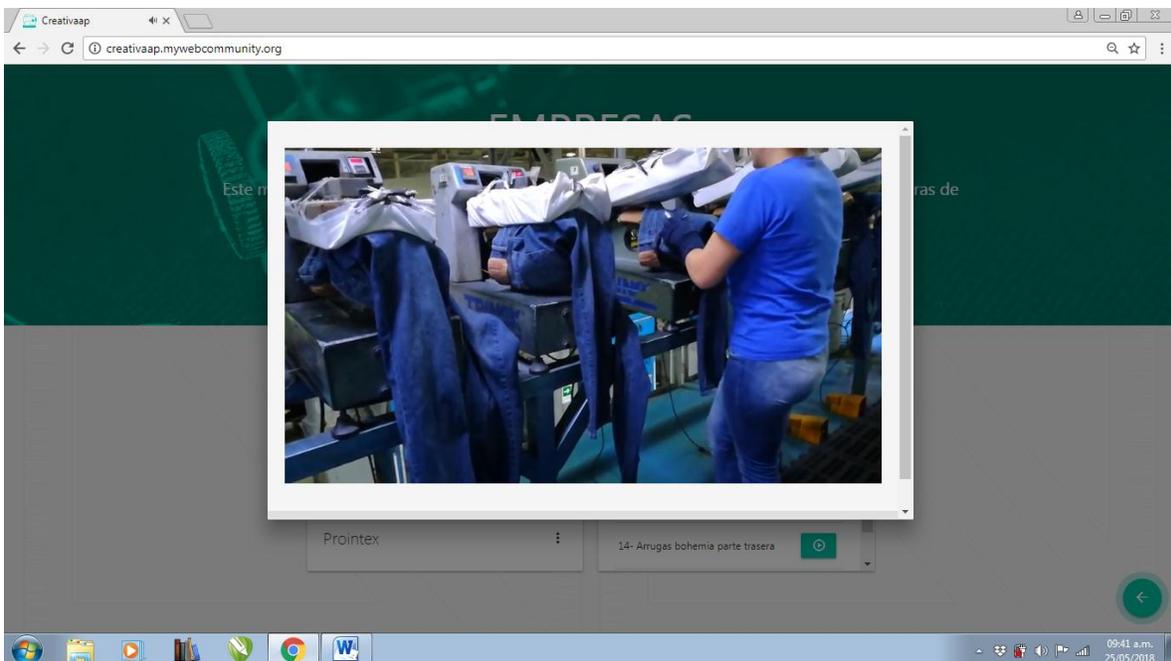
A través de videos se muestran los acabados textiles que se le pueden realizar a las prendas con tecnología que apoya los nuevos movimientos ambientalistas que se están generando alrededor del sector textil confección.



6.2 C.I JEANS



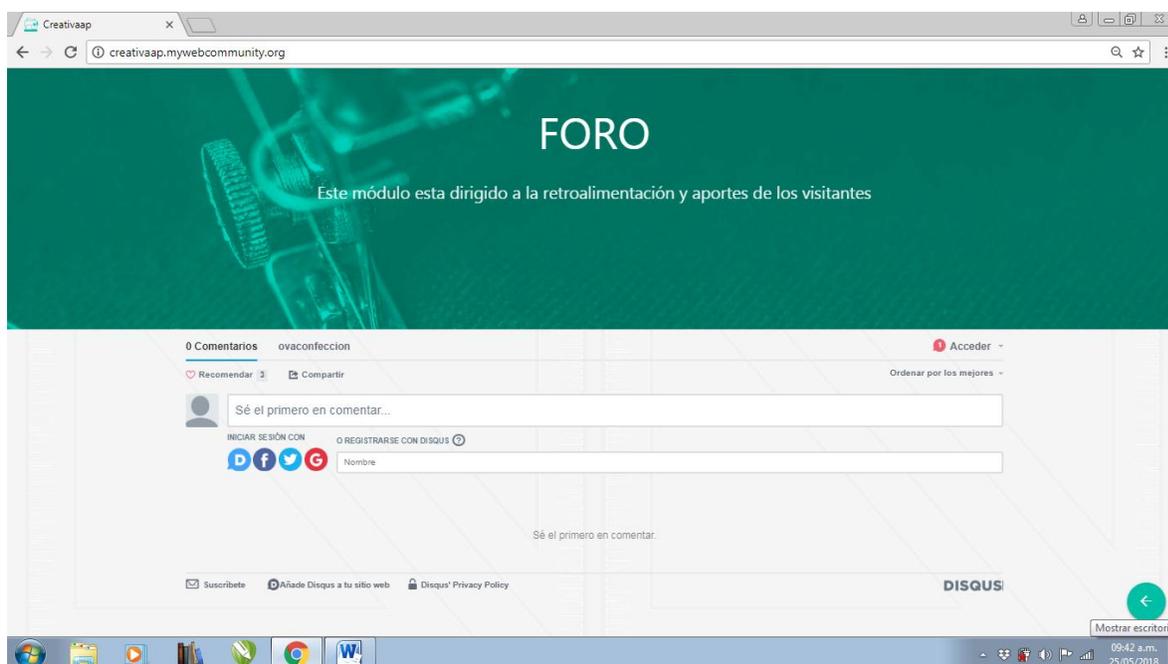
Los videos contenidos muestran los procesos de lavandería y acabados textiles que se le pueden realizar a las prendas que están construidas con la materia prima del denim.



7. MODULO FORO



Está creado con la finalidad de generar una comunidad y una continúa comunicación con los estudiantes, que permita retroalimentar el aprendizaje autónomo haciendo sus aportes y generando nuevos conocimientos.



El formato y el funcionamiento de la aplicación es igual para cualquier dispositivo electrónico con conexión a internet como Smartphone, Smart tv, Tablet y computador.

Es una aplicación gratuita de acceso libre a todo aquel que quiera conocer los procesos de la chaqueta vaquera.

El estudiante solo debe acceder al link y comenzar con la construcción de su conocimiento.

<http://creativaap.mywebcommunity.org/>

Conclusiones

- Se logra identificar que la metodología a través de videos tutoriales tienen muy buena acogida entre los usuarios, ya que estos no solo muestran la acción del hacer también se va hablando y direccionando la acción, además de acompañarla de algunos documentos de apoyo que se pueden imprimir para ir realizando los productos.
- Se elabora el estado del arte de las diferentes metodologías que se podrían aplicar para realizar el producto final de este proyecto, y se concluye que una **app** es un programa con unas características especiales destinadas a tablets (como el iPad o equipos Android) a teléfonos del tipo smartphone y computadores; es la mejor opción para el desarrollo del proyecto ya que impacta a una gran población de manera gratuita y de fácil manejo.
- Se identificaron las plataformas más usadas por las universidades e institutos para usar como apoyo a la formación; y con esto se diseñó la aplicación para trabajarla en la web 2.0 con una arquitectura en HTML y css para darle una apariencia llamativa además de tener JavaScript para lograr el dinamismo y darle fluidez al navegador y por últimos esta con php el cual permite seleccionar el código de programación para mayor velocidad en la red.
- Al visitar las empresas vinculadas al proceso de la fabricación de la chaqueta vaquera concluimos que sigue siendo un producto de alta rotación en el mercado nacional; se ha mejorado los procesos de acabados textiles con tecnologías que responden a los nuevos retos ambientalistas que tiene nuestro sector, además de mejorar los tiempos de fabricación y de entrega a través de montajes productivos más eficientes.
- En la experiencia como estudiantes de diseño de modas y a partir de la investigación de este proyecto podemos concluir que los conocimientos que adquirimos en el programa

de Diseños de Modas impartido por la Fundación Universitaria del Área Andina, se ven altamente reflejados en los diferentes módulos que encontrarán en la herramienta que está dirigida al sector educativo como un apoyo didáctico y en pro de las nuevas metodologías de enseñanza virtual.

- A partir de esta investigación se pueden generar nuevos proyectos encaminados a desarrollar diferentes códigos de vestuarios que permitan al estudiante capacitarse y emprender de manera autónoma su conocimiento creando redes de validación y co-creación de prendas de vestir.
- Se hará una divulgación de la aplicación en las diferentes instituciones que colaboraron con la validación de la aplicación, como apoyo didáctico en las diferentes materias involucradas.

Referencias

Marquès Graells, P. (1999). Criterios para la clasificación y evaluación. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de <http://www.raco.cat/index.php/Educар/article/viewFile/20717/20557>

ANUIES. (2004). LA EDUCACIÓN SUPERIOR VIRTUAL EN AMERICA LATINA Y EL CARIBE . México: Colección Biblioteca de la educación superior - Serie memorias .

Arteaga, J. M., González, R. E., & Álvarez Rodríguez, F. (2007-06-18). Evaluación de objetos de aprendizaje a través del aseguramiento de competencias educativas. Aguascalientes, Aguascalientes., México : Virtual Educa Brasil 2007 .

Callejas Cuervo, M. H. (2011). Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Entramado. 7(1).

FERREIRO GRAVIÉ, R. (2000). Hacia nuevos ambientes de aprendizaje.

Force, A. &. (2002). A Field Guide to Learning Objects. SmartForce.

Fuente, O. (04 de 12 de 2017). Innovación. Obtenido de <https://www.iebschool.com/blog/tendencias-e-learning-innovacion/>

Herrera Batista, L. M. (Diciembre de 2002). UAEM Redalyc.org. Recuperado el 24 de 04 de 2018, de <http://www.redalyc.org/html/340/34003507/>

Katrien Verbert, J. K. (2003). Towards a Global Component Architecture for Learning Objects: An Ontology Based Approach. Recuperado el 24 de 04 de 2018, de https://lirias.kuleuven.be/bitstream/123456789/125459/1/558_11340553_Chapter_82.

Longmire, W. (marzo de 2000). A Primer on Learning Objects. Recuperado el 27 de 04 de 2018, de <http://vcampus.uom.ac.mu/orizons/html/Res270704/LOR-RLO/Longmire-RLO-primer.doc>

Ochoa, R. F. (1994). *Hacia una pedagogía*. Bogotá - Colombia: McGRAW-HILE.

PARRA Eucario, N. A. (2010). Construcción de objetos virtuales de aprendizaje para ingeniería desde un enfoque basado en problemas. ((31), 84-104.).

Pavo'n, j. L. (2008). LIBRO BLANCO DE LA UNIVERSIDAD DIGITAL 2010. Barcelona: Ariel.

Sandoval, M. D. (29 de enero de 2018). Una educación cada vez menos física. Recuperado el 25 de Marzo de 2018, de : <https://revistaempresarial.com/educacion/virtual/la-educacion-virtual-retos-desafios-colombia/>

South, J., & Monson, D. (2000). universitywide system for creating, capturing and delivering learning objects. Obtenido de <http://reusability.org/read/chapters/south.doc>

TICeducacionEc. (03 de Mayo de 2014). Blog TIC para innovar. Obtenido de <http://www.ticeducacionec.com/2014/05/30-plataformas-virtuales-educativas.html>

Universidad de Antioquia . (2009). Aprende en línea. (Dirección de Fomento de la Educación Superior) Recuperado el 25 de 04 de 2018, de Ccolombia Aprende: <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

Villegas Dianta, A. (05 de Mayo de 2010). E-historia. Recuperado el 26 de 04 de 2018, de <http://www.e-historia.cl/e-historia/los-objetos-digitales-de-aprendizaje-odas-2/>

Wiley, D. (1999). So what do I do with a learning object? Recuperado el 24 de 04 de 2018, de <http://members.aect.org/publications/InstructionalUseofLearningObjects.pdf#page=7>

C., R. B. (31 de julio de 2017). Asociación Peruana de Técnicos Textiles. Obtenido de <http://aptperu.com/fundamentos-del-diseno-tejido-plano/>

Fabricato. (30 de Septiembre de 2016). www.fabricato.com. Obtenido de <http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/86-chaqueta-de-denim-primavera-verano-17>

Gelvez, D. (19 de marzo de 2014). prezi. Obtenido de <https://prezi.com/pbfrpx58f7lh/proceso-de-una-chaqueta-en-cuero/>

Giraldo, J. F. (2015). Manual Técnico Textil. Medellín: Edición Especial Microdenier/Polinylon.

Lima, M. R. (13 de Agosto de 2015). Asociación Peruana de Técnicos Textiles. Obtenido de <http://aptperu.com/los-efectos-superficiales-indigo-parte-i/>

S.A, F. (23 de febrero de 2017). Fabricato. Obtenido de <http://www.fabricato.com/es/tendencias/item/95-f-max>

Origen de la cazadora vaquera: Trucker de Levi's®. (2017). Blog Neo2. Retrieved 9 April 2018, from <http://www.neo2.es/blog/2017/11/el-origen-de-la-cazadora-vaquera-la-trucker-de-levis/>

Prendas emblemáticas: La chaqueta de jeans. (2012). Viste la Calle. Retrieved 9 April 2018, from <http://vistelacalle.com/71579/prendas-emblematicas-la-chaqueta-de-jeans/>

Reales, C., Fashion, ¿forma, ¿ Jiménez, R., Reales, C., & imágenes, E. (2018). La cazadora vaquera, una prenda atemporal que no puede faltar en tu armario. hola.com. Retrieved 9 April 2018, from <https://www.hola.com/moda/galeria/20180119104873/selena-gomez-cazadoras-vaqueras-imprescindibles-todo-el-ano-rj/1/>

Perfil, V. (2018). Del algodón a la mezclilla (procesos). Historiadelaester.blogspot.com.co. Retrieved 9 April 2018, from http://historiadelaester.blogspot.com.co/p/procesamiento-de-prendas-denim-y-la_14.html

LIBROS.

Kershaw, Gareth. 2013. Patronaje de moda para caballeros. Barcelona, España. Blume.

Donnanno, Antonio. 2014. Técnicas de patronaje de moda. Vol. 1. Barcelona, España. Promopress

Anexos 1

VALIDACIÓN Y DESARROLLO DE PROTOTIPOS

Estas chaquetas son el resultado de todo el proceso del contenido técnico de la aplicación.

- **PRIMER PROTOTIPO**



▪ **SEGUNDO PROTOTIPO**



PROCESOS Y ACABADOS TEXTILES



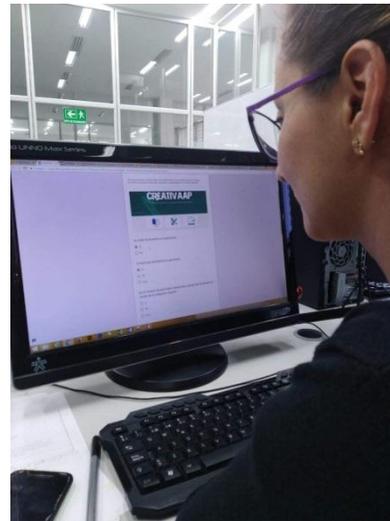
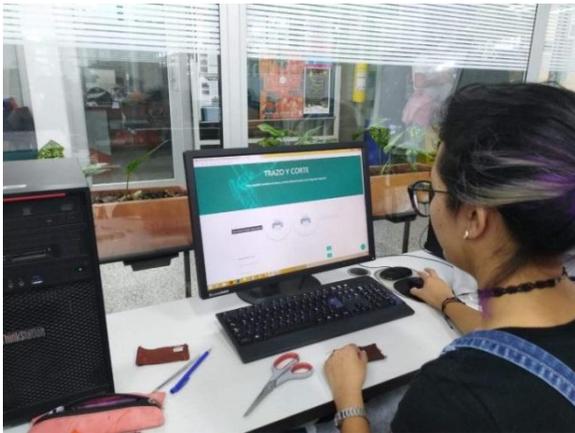
PROCESOS Y ACABADOS TEXTILES



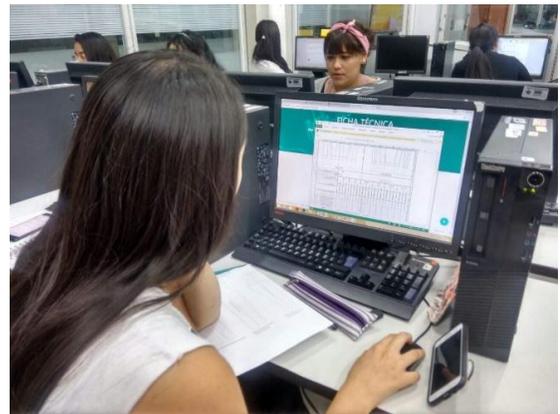
Anexo 2

VALIDACIÓN DE LA APLICACIÓN

- Muestra aplicada a 26 estudiantes
- Lugar: Centro de Formación en Diseño Confección y Moda del SENA- Antioquia
- Grupo de Tecnólogos de Diseño para la Industria de la Moda.



- Muestra aplicada a 24 estudiantes
- Lugar: Centro de Formación en Diseño Confección y Moda Del SENA-Antioquia
- Grupo de Tecnólogos de Diseño para la Industria de la Moda



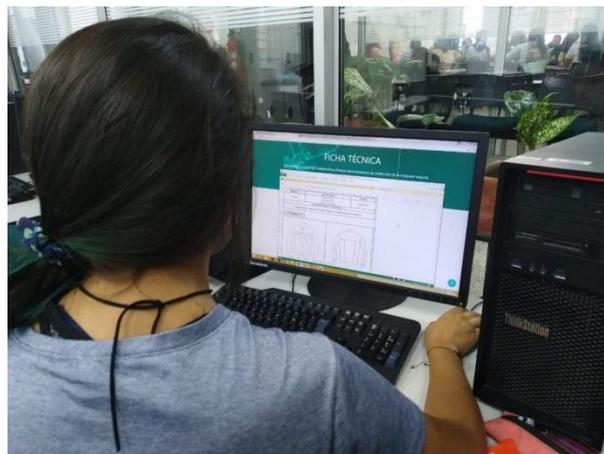
- Muestra aplicada a 20 estudiantes
- Lugar: Centro de Formación en Diseño Confección y Moda Del SENA-Antioquia
- Grupo de Tecnólogos en Diseño para la Industria de la Moda



- Muestra aplicada a 20 estudiantes
- Lugar: Centro de Formación en Diseño Confección y Moda Del SENA-Antioquia
- Grupo de Tecnólogos de Diseño para industria de la Moda



- Muestra aplicada a 16 estudiantes
- Lugar: Centro de Formación en Diseño Confección y Moda Del SENA-Antioquia
- Grupo de Tecnólogos de Diseño para industria de la Moda



- Muestra aplicada a 20 estudiantes
- Lugar: Centro de Formación En Diseño Confección y Moda Del Sena- Calatrava- Itagüí
- Grupo de Tecnólogos en Diseño para la Industria de la Moda

