



PONTIFICIA  
UNIVERSIDAD  
CATÓLICA  
DE CHILE

DISEÑO | UC  
Pontificia Universidad Católica de Chile  
Escuela de Diseño

# medaru

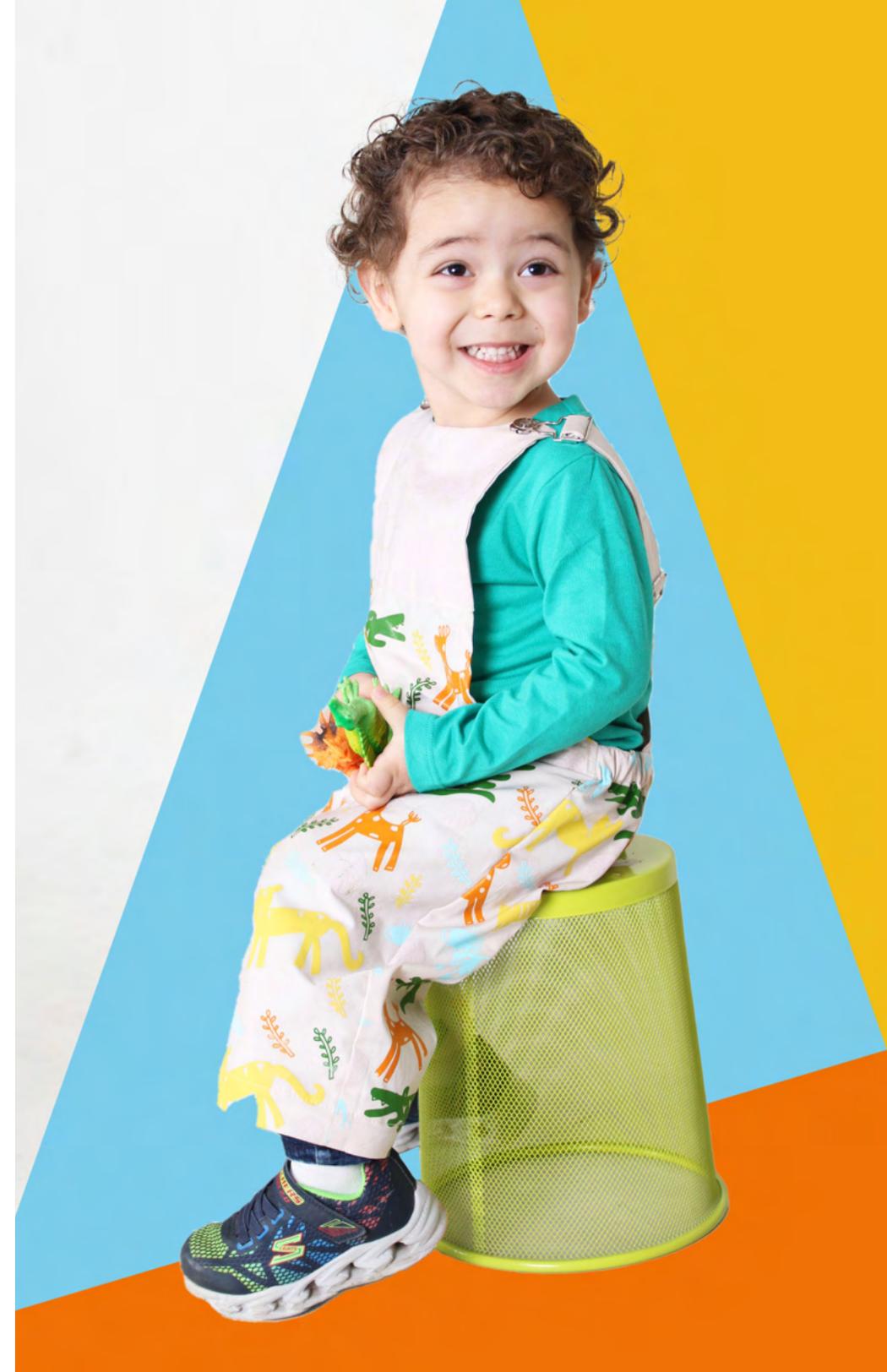
una mancha, una historia

Prenda infantil que promueve la libre exploración de niños y niñas en etapas de desarrollo temprano.



Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al Título Profesional de Diseñador

Autora: Patricia Luna Freyre  
Profesor Guía: Camila Ríos  
Julio 2023  
Santiago, Chile



## Agradecimientos

Agradezco a mis padres por su apoyo todos estos años de carrera, en especial en este proceso de seminario/título. Por su compañía, disposición, motivación y por confiar en mí siempre, siendo un apoyo fundamental en todo momento.

A mi abuela, por su paciencia al enseñarme e introducirme en el mundo de la costura, a mis amigas por apoyarme y escucharme.

Le agradezco a Camila Ríos por guiarme y orientarme a lo largo del proceso.

A los que me ayudaron en desarrollar el proyecto, Germán y Lissete, gracias.

# Índice

## 1. Introducción del proyecto

(pag 6) Motivación Personal

(pag 7) Introducción

## 2. Marco Teórico

(pag 10) Primera etapa de la vida del ser

(pag 11-12) Piaget, etapas de la teoría del desarrollo cognitivo

(pag 14-15) Desarrollo Psicomotor

(pag 16) El juego

(pag 17-18) Mancharse es parte de la vida del infante

(pag 19) Baby Leading

(pag 20-23) Vestir a un infante

(pag 24) Hábitos de consumo de prendas infantiles

(pag 25) El apego emocional de la indumentaria

(pag 26-27) Kintsugi, valorar la imperfección

## 3. Levantamiento de información

(pag 29) Investigación cualitativa

(pag 30) Observación

(pag 31) Entrevistas

(pag 32) Graffiti Walls

(pag 33) Encuestas

(pag 34) Mapa de Viaje de una prenda infantil

Photo Studies

Interacciones clave

(pag 36)

## 4. Propuesta de diseño

(pag 38) Oportunidad

(pag 39) Formulación

(pag 40) Objetivos específicos

(pag 41) Usuario

(pag 42) Contexto

(pag 43-44) Antecedentes

(pag 45) Referentes

## 5. Metodología del proyecto

(pag 47-49) Metodología

## 6. Proceso de diseño

(pag 51) Variables para diseño y fabricación

(pag 52) Bocetos primeras ideas

(pag 53) Elección de tela

(pag 54) Estampado

(pag 55) Elección diseño de estampado

(pag 56) Serigrafía con tinta Plastisol

(pag 57) Prototipado y testeo

(pag 58) Prototipo N1

(pag 59) Prototipo N2

(pag 60-61) Prototipo N3

(pag 62) Prototipo N4

(pag 63) Prototipo N5

(pag 64) Diseño de estamapdo final

(pag 65) Boceto de prenda

(pag 66) Mecanismo  
(pag 67) Testeo N1  
(pag 68) Testeo 2  
(pag 69) Testeo 3  
(pag 70) Detalles del estampado después del uso  
(pag 71) Conclusiones

### **7. Producto final**

(pag 73) Boceto de prenda  
(pag 74) Confección  
(pag 75-77) Estampado

### **8. Resultado**

(pag 79-86) Resultado  
(pag 87) Valores y atributos

### **9. Desarrollo de marca**

(pag 89) Manifiesto  
(pag 90) Naming  
(pag 91) Carta cromática  
(pag 92) Packaging  
(pag 93) Instructivo  
(pag 94) Etiqueta  
(pag 95) Estrategía de difusión  
(pag 97-102) Sesión de fotos  
(pag 103-104) Validación de objetivos

### **10. Estrategía comercial**

(pag 106) Misión y Vision  
(pag 107) Análisis FODA  
(pag 108) Modelo CANVA  
(pag 109) Financiamiento  
(pag 110) Estructura de Costos

### **11. Proyecciones y conclusión**

(pag 112) Proyecciones  
(pag 113) Conclusión

### **12. Anexos**

(pag 115-116) Bibliografía  
(pag 118-120) Instructivo y carta de registro

# 1. Introducción del proyecto

## Motivación Personal

Desde pequeña siempre estuve interesada por el diseño. No sabía qué rubro en específico me gustaba, pero sabía que tenía que ver con la creatividad. El tiempo fue pasando y opté por lo que sería un sueño hecho realidad, estudiar diseño en esta Universidad. A lo largo de estos 5 años he aprendido todo lo que significa diseñar y si bien no me había enfrentado a una máquina de coser hasta este año, quise aprovechar mi último proyecto para crear por primera vez indumentaria, fue un desafío muy grande y emocionante ya que nunca había ni cosido un botón.

Me considero una persona que le agrega valor simbólico a todo lo que me rodea. Soy peruana, y vivo en Chile hace 17 años. Cambiarme de país implicó un gran impacto en mi vida. Mis abuelos paternos, mis amigas de la infancia y mi primer colegio, marcaron un antes y un después. A pesar de ello, son los objetos y las prendas que traje de recuerdo, lo que me mantiene unida a esos momentos y vivencias.

Para mí los objetos que guardo de mi niñez atesoran los recuerdos de mi infancia, y creo que las prendas que rodean al ser humano se vuelven valiosas al momento de hilarlas con historias.

Mi motivación nació desde este pensamiento, donde, busqué crear un proyecto que le otorgue valor a las prendas prolongando su vida útil y así ayude a generar impacto en la industria textil.

## Introducción

La etapa de vida más importante a nivel de desarrollo psicológico y motriz es la infancia. Esta va a condicionar el desarrollo del individuo y su manera de situarse en el mundo. Los niños/as son seres que absorben toda la información de su entorno y a través de ésta, pueden desarrollar habilidades para su óptimo crecimiento. Aprenden a través de los sentidos, necesitan así la libertad de jugar y explorar su entorno para conocer texturas, olores, sabores y abrir su mundo.

Se detecta cómo hoy en día la indumentaria limita al niño/a a desarrollarse libremente por miedo a ensuciar las prendas, otorgando al acto de ensuciar, un sentido negativo que nace de comentarios expresados por sus madres, padres/cuidadores tales como “no juegues con tierra, vas a ensuciar la ropa” o “corre con cuidado, no te vayas a caer y ensuciar el pantalón” comentarios que son internalizados por los niños y niñas, perjudicando su psico motriz y creando desde pequeños el paradigma negativo hacia el manchar.

Sumado a esto, se estudia la industria textil infantil detectando que es la etapa de vida en la que una persona utiliza mayor cantidad de ropa, la etapa donde existe un mayor desecho de prendas, tanto por creci-

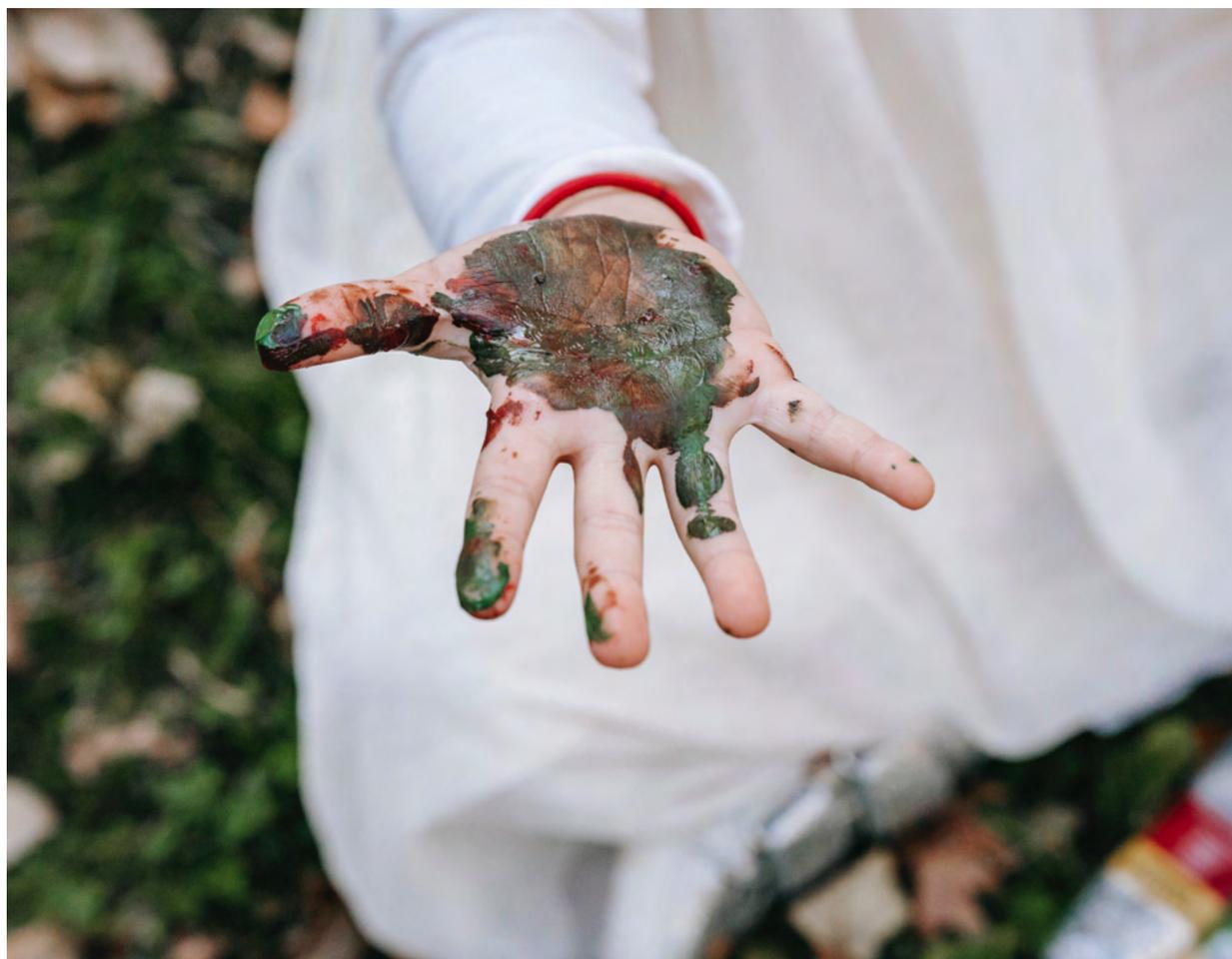
miento acelerado y cambio de talla frecuente, como también por el uso constante de la prenda y sus manchas permanentes. Por estas razones, entendiendo el desecho textil como un acto con grandes consecuencias medioambientales negativas, es que se halla la problemática ligada al tiempo de vida de una prenda infantil.

Se detecta que las prendas infantiles, en algunos casos, son de baja calidad y de bajo coste, haciendo su vida útil muy corta, sin dejar valor simbólico ni huella emocional ya que serán desechadas al momento de verse desgastadas, manchadas o rotas.

Por estas razones, a través del diseño, se estudia la indumentaria infantil como medio para dejar en libertad de movimiento y exploración al infante, dejándolo ensuciarse, mancharse y potenciar sus habilidades sin necesidad de cambiarle la prenda. Al contrario, darle la libertad de crear en su propia ropa una historia a través de las manchas.

Las manchas son parte de la vida del niño y se deben aceptar como parte de su crecimiento.

*En toda la vida del niño,  
estarán presentes  
las manchas*



Imágen 1 recuperado de ([www.pexels.com](http://www.pexels.com))

# Marco Teórico

## Primera etapa de vida del ser

La etapa más significativa en el desarrollo del ser humano es la infancia. Esta etapa comprende desde el nacimiento hasta los 7 años y sientan las bases del desarrollo próximo de la persona (Jaramillo, 2007). En la investigación "Primera infancia, una mirada desde la neuroeducación", Campos (2023) plantea que los estímulos que recibe el infante en este periodo de vida van a condicionar su crecimiento, madurez y desarrollo cerebral. Por lo tanto, el entorno visual, emocional, social, sensorial, educacional, entre otros, toman un rol clave para el crecimiento del infante. La autora plantea la importancia de cuidar el ambiente físico, los juegos, las conversaciones y el afecto presente en la relación madre-padre-tutor con el infante, ya que muchas de las habilidades emocionales, sociales y cognitivas se aprenden de los adultos.

Es por esto que es esencial que el infante se desenvuelva en un entorno positivo, que potencie su crecimiento y maduración, con estímulos que le permitan desarrollarse de manera óptima (Campos 2023).

*Aunque cada niño y niña nace con un cerebro programado genéticamente para sacar del entorno toda la información que necesita para desarrollarse, las experiencias vividas en la primera infancia, o la privación de las mismas, van a matizar el proceso de desarrollo cerebral, ya que en esta etapa se pueden identificar "periodos sensibles" para determinados aprendizajes*

(Campos, 2023, p.3)

## Piaget, Etapas de la teoría del desarrollo cognitivo

En Linares (s.f) se plantea que, para Piaget, los niños son “pequeños científicos” que interpretan el mundo diferente al adulto, así mismo, existen diversas etapas de desarrollo cognitivo experimentadas por el ser humano a lo largo de su infancia. Dentro del artículo académico de maestría en paidopsiquiatría de Linares (s.f) se exponen las 4 etapas planteadas por Piaget. Estas contemplan la etapa sensomotora, la etapa preoperacional, la etapa de operaciones concretas y, por último, la etapa de las operaciones formales. En cada etapa el infante actúa y piensa de forma diferente.



Imagen 2 recuperado de (<https://www.biografiasyvidas.com/>)

### JEAN PIAGET

Psicólogo constructivista suizo quien estudió el desarrollo intelectual y cognitivo del infante, influyendo en la psicología evolutiva y en la pedagogía. Representa uno de los principales lugares en la psicología contemporánea, siendo el más destacado en la psicología infantil (Fernández y Tamaro, 2023).

#### 4 ETAPAS DE DESARROLLO COGNITIVO DE JEAN PIAGET

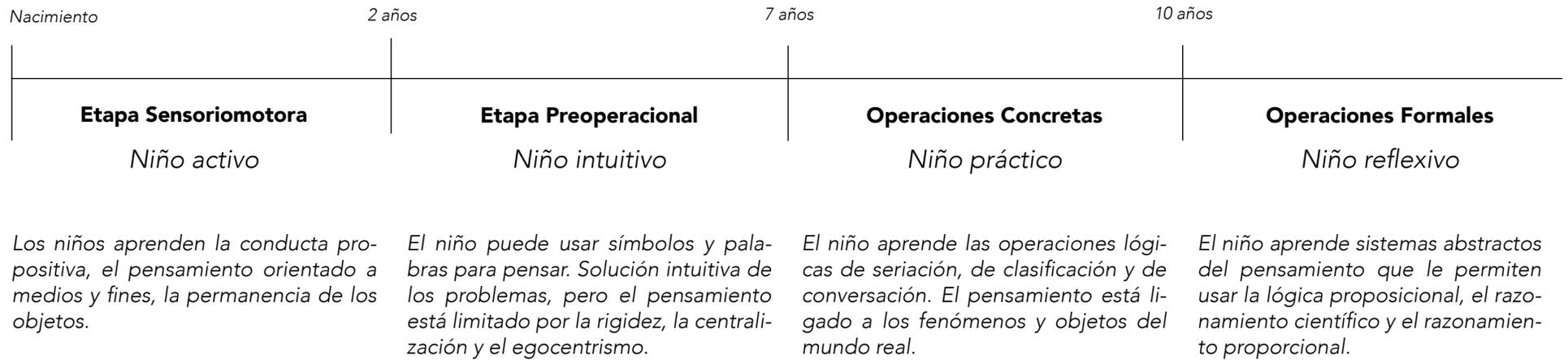


Figura 1. Elaboración propia, 2023, información extraído de "Etapas de desarrollo cognitivo de Piaget" Fuente: Linares (s.f)



Imagen 3 recuperado de (<https://www.pexels.com>)

Esta investigación se centra en la **etapa preoperacional**, etapa donde los niños comienzan a tener contacto con el exterior, y existe la búsqueda de conocer y explorar el entorno a través de los sentidos. Es en esta etapa donde además los niños empiezan a crear símbolos que representan su espacio. Empiezan los juegos colectivos, las ideas y deseos concretos (Linares, s.f)

## El desarrollo psico motor

En el texto “La expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años” Simbaña, et al.,(2022) se define la psicomotricidad como la parte fundamental del desarrollo integral. El movimiento permite conocer el estado anímico y de salud, por lo tanto, para el niño es esencial realizar ejercicios físicos, que aceleren sus funciones vitales, beneficien su salud e independencia.

*“La inteligencia se construye a partir de la actividad motriz del niño y niña”*

*(Duvivage, 1984, p.1, citado en Haro, et al., (2021)*

Moraga (2013) en “Orientaciones técnicas para las modalidades de apoyo al desarrollo infantil” plantea que el desarrollo psicomotor es un proceso evolutivo, multidimensional e integral en el que el infante adquiere un conjunto de habilidades complejas. El conjunto de habilidades permite adquirir nuevo conocimiento, alcanzando grados de independencia. Utiliza como ejemplo la diferencia de contacto con el exterior que tiene un infante nacido en una zona geográfica muy fría, con uno nacido en una cálida. Es así como la crianza, la estimulación, las personas que lo rodean, su educación y muchos otros factores tendrán una consecuencia en el desarrollo del niño/a.

En el libro “Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años” Regidor (2003) explica que el mejor momento para que las neuronas se activen, es en la infancia. Para esto, el infante necesita manipular objetos, conocer su entorno a través de los sentidos (tacto, gusto, vista, oído y olfato) y potenciar su desarrollo libremente. De igual manera, plantea que los infantes no son responsables de su aprendizaje.

### CAMPOS DE DESARROLLO

#### **Desarrollo sensorial:**

*Estimular los sentidos externos*

Estimulación visual  
Estimulación auditiva  
Estimulación táctil  
Estimulación gustativa  
Estimulación olfativa

*(Regidor, 2003)*

#### **Desarrollo Cognitivo:**

*Estimular el cerebro*

Razonamiento  
Creatividad  
Orientación  
Atención y memoria  
Sociabilidad

#### **Desarrollo motriz:**

*Estimular movimiento y coordinación*

Conocer el cuerpo  
Motricidad burda  
Motricidad fina  
Coordinación

Se demuestra que, para potenciar los campos de desarrollo del infante, es tarea de los padres, madres o cuidadores, otorgarle un entorno adecuado que promueva su crecimiento, logrando que el infante se desplace libremente, para así promover su desarrollo como individuo.

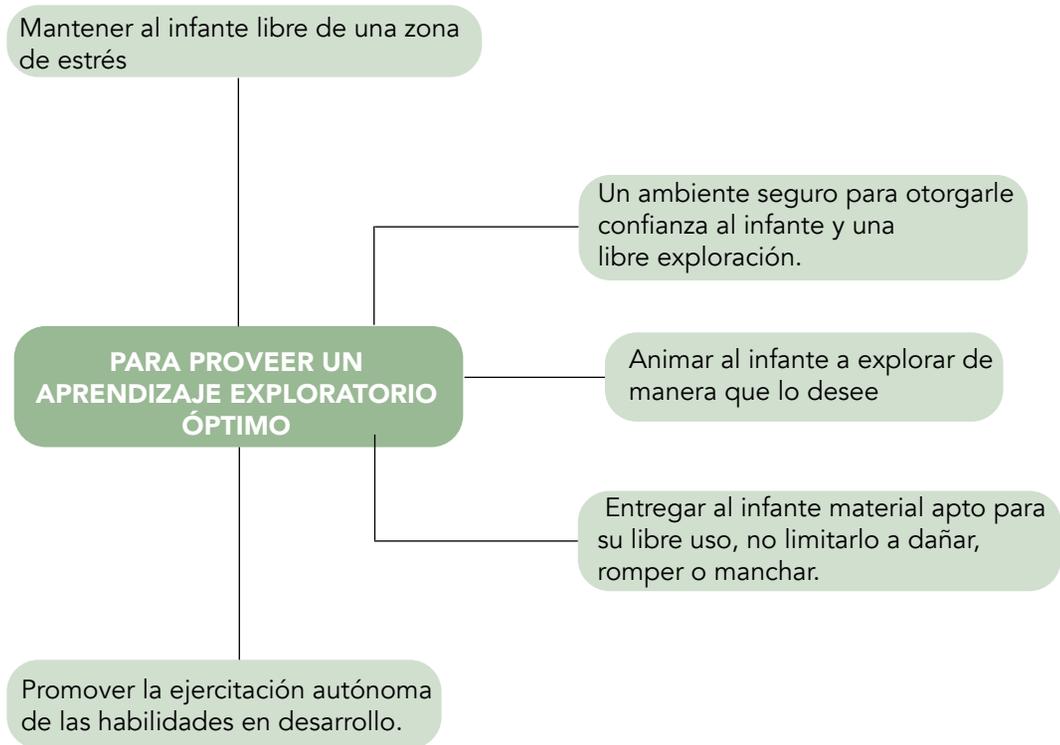


Figura 2. Elaboración propia, 2023, información extraída de "Las capacidades del niño: guía de estimulación temprana de 0 a 8 años" Fuente: Redigor, 2003

## El juego

El juego es la actividad fundamental para todo desarrollo de habilidades en los infantes (Jaramillo, 2007). Según el autor, para lograr un óptimo desarrollo se deben crear actividades que respondan a las necesidades e intereses de los infantes. La autora Lesley Britton (2017) explica en relación al Método Montessori que el infante, desde su nacimiento hasta los 6 años, pasa por una etapa de mente inconsciente absorbente, que a los 3 años se convierte en mente consciente absorbente. El niño absorbe toda información que recibe del exterior y la interioriza, formando su personalidad, sus habilidades y capacidades. Es por esto, que el infante debe tener tanta libertad como sea posible en los momentos de recreación para desarrollar todo su potencial (Britton, 2017). Jugar les permite explorar el entorno en el que se desenvuelven, potenciar su imaginación, y comunicarse mediante el lenguaje oral y corporal (Pérez, 2021). En el parque, el infante desarrollará habilidades motoras, correr, saltar, trepar, balancearse y mantener el equilibrio. Se debería disponer orden en el hogar para entregar diferentes experiencias y actividades acorde a su edad (Britton, 2017).

La naturaleza tiene un rol importante en el aprendizaje a través del juego. La dra Sandra Castro (UCM, 2018) plantea que el jugar en la naturaleza estimula al infante a querer tocar, apretar, sentir a través de sus manos, así el niño/a puede experimentar sensaciones nuevas que favorecen su aprendizaje. Una de las maneras más antiguas de jugar, es con elementos de la naturaleza, como la tierra, las hojas, el agua y el barro. Se debe comprender que el equivocarse, ensuciarse, caerse, golpearse, es parte del aprendizaje.



Imagen 4 recuperado de ( <https://www.pexels.com> )

## Mancharse es parte de la vida del infante

En el artículo “Un niño sano debe jugar, alborotar y ensuciarse mucho” escrito por la psicóloga Jennifer Delgado (2021) se plantea que los infantes necesitan moverse, explorar, vivir aventuras y descubrir su mundo a través de los sentidos, esto implica ensuciarse. Se ha visto, cómo los adultos relacionan las manchas de tierra, comida o pintura con un aspecto negativo, que limita al infante a jugar libremente. Delgado (2021) argumenta que, los niños aprenden tocando, y dentro del acto de tocar, está el mancharse. El infante al enfrentarse a nuevas texturas como tierra, barro, pintura experimenta nuevas sensaciones que benefician su crecimiento.

Las manchas son parte de las actividades del niño/a. Tal como lo dice Clarín (2021) es un signo de crecimiento si el infante vuelve del parque manchado. Por tanto, es fundamental que el infante realice actividades en lugares abiertos, donde, si bien la higiene es importante, debe haber una libertad controlada y segura que brinde apoyo en los momentos de recreación. Clarín (2021) afirma que, el dejar que un niño/a juegue con libertad ofrece posibilidades de crear, divertirse, descubrir y explorar a su propio gusto y ritmo.

*“El juego libre, sin ningún tipo de reglas, es la mejor forma de disfrutar de la actividad y divertirse, sacando toda la creatividad que hay dentro de él, especialmente en las primeras etapas evolutivas”*

*Maria Montessori*

## 8 BENEFICIOS QUE TRAE PERMITIR A LOS INFANTES ENSUCIARSE

### 1 Desarrollar su motricidad:

El ensuciarse implica tener contacto con diversos materiales (motricidad fina) o con el exterior (motricidad gruesa). Las manchas en este proceso no debiesen ser impedimentos.

### 2 Fomenta su desarrollo sensorial:

Otorga una gama de sensaciones positivas para su bienestar.

### 3 Mejora su creatividad:

Permite interactuar con su entorno sin limitaciones, creando juegos y actividades nuevas.

### 6 Fortalece el sistema inmunológico:

Exponer el sistema inmunitario a gérmenes, permite fortalecer su sistema inmunológico.

### 5 Favorece su autonomía:

Al darle la libertad para interactuar, se otorga independencia.

### 6 Inculca respeto y amor por la naturaleza:

Se introduce desde la niñez en la naturaleza, proporcionando un desarrollo respetuoso en su entorno, además del juego en el aire libre.

### 7 Actividades al aire libre:

Permite alejarse de pantallas y conectar con la naturaleza.

### 8 Aumenta su autoestima:

Otorga la sensación de estar en un entorno seguro y controlado.

*“Deja que tu hijo sea un niño. La suciedad es buena. Si tu hijo no viene sucio todos los días, no está haciendo su trabajo.”*

*Mary Ruebush (citado en Paulos, s.f)*

## Baby Leading

Para que un niño/a pueda tener un óptimo desarrollo motriz y cognitivo, necesita rodearse de personas que potencien e impulsen su exploración. Campos y Analí (2019) expone que los padres, cuidadores y educadores deben brindar condiciones físicas y emocionales que beneficien el desarrollo saludable del niño.

Hoy en día está muy presente en la educación a temprana edad, el Baby-Led Weaning, método que propone la introducción a la alimentación sólida del infante, sin ayuda de un adulto. De esta forma, se alimenta con las manos, logrando comer de manera autónoma (Fuentes et al., 2022). Psicólogos de la universidad de Iowa realizaron un estudio con 72 niños/as, y descubrieron que, los niños/as que se les permitía comer con las manos, habían aprendido palabras relacionadas a los alimentos y sus propiedades (Coulthard y Thakker, 2015).

El método "Aprender a comer solo" (ACS) o Baby-Led Weaning ha sido creado por Gill Rapley, la autora del libro. Consiste en que desde que el bebé puede mantenerse erguido y mientras aún conti-

núa con la lactancia, se introducen alimentos sólidos, sin tener que pasar por la fase de alimentación con biberones y purés. Y esto se hace integrando al niño/a con el resto de la familia, cuando comen los demás. De esta forma los niños/as desarrollan verdadero interés por la comida, a su propio ritmo, integrados socialmente. Comerá únicamente lo que necesite, por lo que reducirá las probabilidades de sufrir sobrepeso cuando crezca. Y sobre todo, disfrutará, desarrollará la confianza en sí mismo y se sentirá seguro durante la hora de la comida. Contribuirá al desarrollo de las habilidades de masticación, motricidad fina y coordinación. Los padres deben ofrecer pedazos de comida entera a sus infantes, de diversos tamaños que van a depender de la edad del pequeño. El baby led weaning

es un estilo de crianza que va a influir en la futura relación con la comida (Rybertt, 2022).



Imagen 5 recuperado de (<https://www.healthline.com>)

## Vestir a un infante

Desde la primera etapa de vida, el ser humano ha necesitado indumentaria. Sirve tanto como protección, como para establecer una imagen y una manera con la que las personas se enfrentan al mundo. Casa Blanca y Chacón (2014) plantean que, desde el origen de los tiempos, el hombre se ha vestido. Se ha visto cómo el portar indumentaria está presente desde la prehistoria y funciona tanto como una protección al ambiente físico, como también un conjunto de significados que diferencian a un ser humano de otro. Según los autores, el vestir es un factor básico para todo ser humano. El acto de vestir es presentar al cuerpo en sociedad “La ropa representa una experiencia íntima del cuerpo y a la vez una presentación pública del mismo” (Casa Blanca y Chacón, 2014).

*“Vivimos rodeados de tela. Nos envuelven en ella al nacer y nos cubren la cara con ella en el momento de la muerte. Dormimos rodeados de una capa tras otras (...) y, cuando nos despertamos, nos vestimos con más tela para enfrentarnos al mundo y hacerle saber quiénes seremos ese día.”*

(Clair, 2018 como se citó en Lobo, 2022).

Según Gómez y Cordero (2018), los niños tienen requerimientos dermatológicos especiales ya que la piel es suave, delgada, y no se ha desarrollado a tal nivel de ser inmune a infecciones ni picaduras como es la piel de un adulto. Estos factores deben considerarse a la hora de exponer al niño a diversas superficies que tengan contacto con la piel, como las prendas de vestir.

La ropa de los niños/as tiene que responder a las necesidades de movimiento. Algunas posturas producen contacto con la piel, es por esto que resulta imprescindible elegir correctamente el material del cuál está confeccionado.



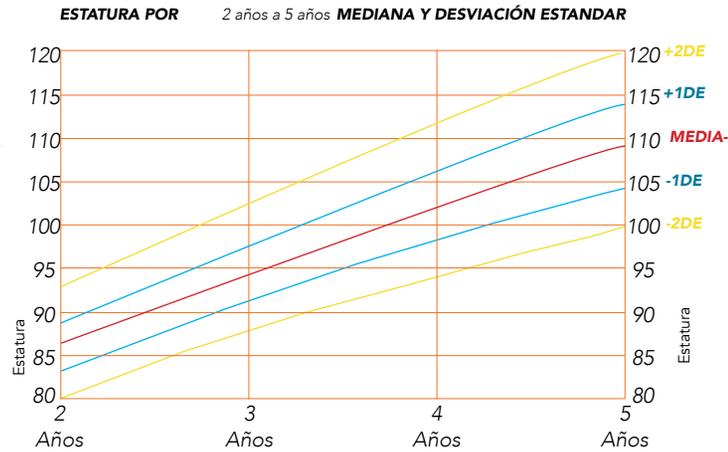
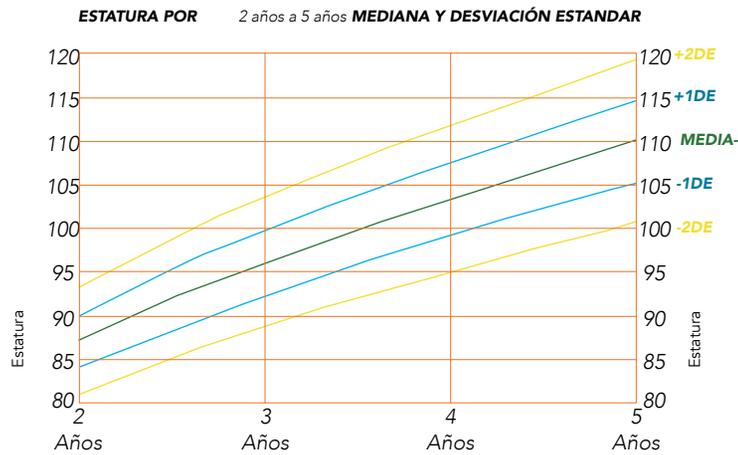
Imágen 6 recuperado de (<https://www.pexels.com>)



Imágen 7 recuperado de (<https://www.pexels.com>)

## HOMBRE

## MUJER



## CRECIMIENTO

A partir de los gráficos, tomando en cuenta la media de ambos sexos, se puede concluir que, existe una pequeña diferencia entre los 2 a 5 años que varía entre 3 cm a 4 cm de crecimiento y 2 kg de peso. Es por esto, que diseñar en torno a estas medidas, puede permitir crear prendas sin género, que puedan acomodarse a ambos cuerpos.

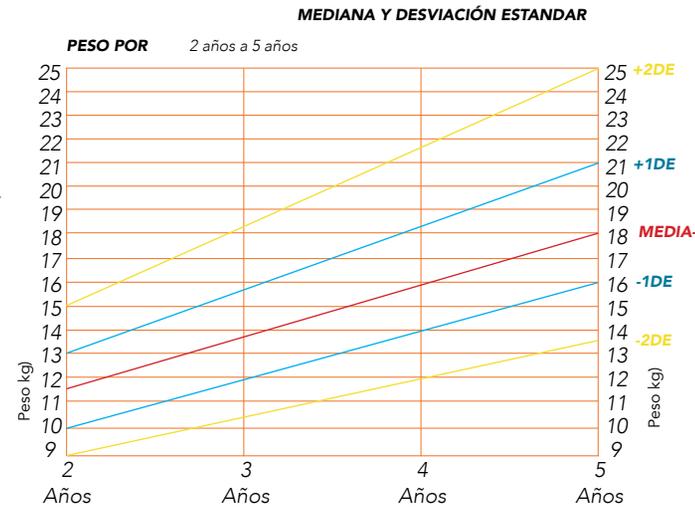
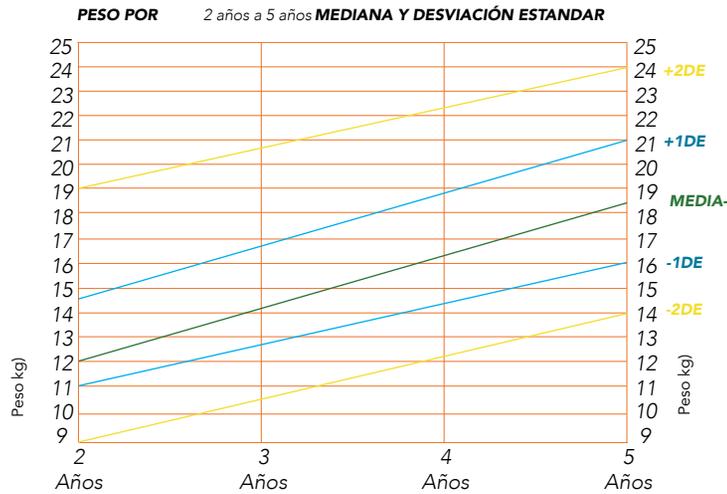


Figura 4. Elaboración propia, 2023, información extraída de "PATRONES DE CRECIMIENTO PARA LA EVALUACIÓN NUTRICIONAL DE NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES DESDE EL NACIMIENTO HASTA LOS 19 AÑOS DE EDAD" Fuente: Ministerio de la salud, 2018

Por estas razones, la etapa donde se necesita mayor cantidad de prendas, con una gran frecuencia, es en la niñez/infancia. (Gonzales, 2020).

A medida que el niño crece, su talla crece también, por tanto, existe una constante compra y reemplazo de prendas infantiles (Gómez y Cordero, 2018).

## Hábitos de consumo de prendas infantiles

Para entender los hábitos de consumo que ronda en el rubro infantil de vestir, es importante entender cómo la sociedad ha creado una constante necesidad de adquirir nuevas prendas en cortos periodos de tiempo (Martínez y Porcelli 2016). En la actualidad, la industria textil pertenece al **sector secundario de la economía** y brinda trabajo a millones de personas (Berniola 2020). Por su parte, la globalización ha llevado a un consumo masivo, y se han creado numerosas marcas, que a su vez crean prendas de vestir, un mercado que se traduce a un dinamismo constante (Medina y Pullutasig, 2015). La apertura de mercados lleva a que las empresas se globalizen, concepto conocido como “offshoring” que, tal como lo dijo Sanzo (2021) consiste en “traspasar la actividad productiva de una empresa a otra en distintos países (principalmente asiáticos), donde los costes de mano de obra y de producción son inferiores.

Este dinamismo se asocia a la constante creación de prendas por parte de las marcas en un corto plazo, lo que genera en el consumidor una necesidad de adquirir lo último en tendencia y traspasar el concepto de indumentaria, a un producto desechable. (Castro, 2021).

La problemática ronda en la producción de toneladas de prendas, que terminan siendo desechadas en cuestión de tiempo debido a su baja calidad y cambios de tendencia. Esto se traduce en la **segunda industria más contaminante del planeta**, generando gran impacto en la huella de

carbono, donde se expone que los usuarios cambian de ropa cada temporada, y que a su vez en un corto plazo, terminan en gigantescos vertederos ilegales (Bunster et al., 2020).

En el informe realizado por Lobo (2022) se analiza el ciclo de vida de una prenda, donde se plantea que, una vez llegada la prenda al consumidor, esta va a necesitar de lavado, secado y planchado, utilizando enorme cantidad de agua y electricidad, generando aún más huella de carbono. Por último, después de varios usos, decide donarla, reciclar, o desechar.

El rubro infantil no es ajeno a lo planteado, ya que, debido a el frecuente cambio de talla, la cantidad de mudas que requieren al día, y el estado de las prendas después de jugar, o realizar sus actividades diarias, existe una adquisición constante, y a su vez, desecho (Comunicación personal, 2022).

*“Opto por comprar 5 prendas en el retail, a un bajo costo, por que la ropa de los niños es de corta duración, y no veo sentido en invertir en ella”*

(Comunicación personal, 2022)

## El apego emocional de la indumentaria

Considerando que los niños y niñas utilizan prendas al momento de realizar las actividades diarias, y que éstas implican ensuciarse, es que se cuestiona el paradigma asociado a las manchas textiles.

Para esto, se estudia la psicología detrás de los objetos usados. Bernard (2006) plantea que, la relación objeto – ser humano, le otorga al objeto material aislado, una fantasía, donde el individuo deposita emociones.

Si de prendas hablamos, tal como lo dice Rodríguez (2020) en “Análisis de las condiciones psicológicas y sociales del apego emocional a los objetos”, el individuo otorga un valor simbólico a las prendas, siendo este un factor decisivo para su cuidado. Existen diversos motivos por los que una prenda se convierte en un elemento simbólico: asociarla a un recuerdo, persona o hecho específico.

Significante:

La realidad física de la palabra (letras y sonido).

Significado:

Conjunto de contenidos que genera el receptor.

Es así como un objeto material, se convierte en un objeto con significado emocional, pudiendo prolongar su reutilización.

Hay 3 factores que producen vínculos con la ropa:

- Propiedades estéticas
- Emociones positivas al usar la prenda
- Asociar un significado a la prenda

Para analizar los beneficios que puede traer el apego a la indumentaria, Ceballos y Min (2020) realizan un estudio que se centra en los baby boomers y su relación con la ropa. Se utiliza el término “baby boomer” al aumento de nacimientos de bebés después de la segunda guerra mundial en Estados Unidos (Colby y Ortman, 2015 citado en Ceballos y Min, 2020). Esta generación tiene un mayor apego a la ropa, debido a la escasez de recursos vivida en la Segunda Guerra mundial, lo que llevó a tener mayor conciencia sobre el ciclo de vida de los objetos. En este sentido, generar apego emocional a la vestimenta, puede crear hábitos más conscientes con su uso (Ceballos y Min, 2020).

Las autoras plantean que cuanto más fuerte es la experiencia generada con un producto, más fuerte será el nivel de apego. Respecto a esto, para crear un vínculo emocional debe existir un atractivo estético, una experiencia positiva en su uso y también emociones positivas ligadas (Chapman 2005 citado en Ceballos y Min, 2020). Por lo tanto, crear lazos mediante experiencia de uso, atractivo del producto y generar una positiva emoción al usarlo, puede crear apego que conlleve a la reutilización y valoración de los objetos.

Chapman (2005;2014 citado en Rodríguez, 2020) Ha demostrado que las emociones ligadas a los objetos están vinculadas a la durabilidad de los mismos. Por tanto, la diseñadora tiene la habilidad de crear lazos entre objetos y sus usuarios para prolongar su uso. De esta manera, crear conexiones objeto - usuario potencian el valor que tienen los objetos dentro de la vida del ser humano y a su vez, evitan el desperdicio y desecho.

*“El entender las emociones que provoca un objeto en los usuarios puede ayudar al diseñador a conocer el impacto emocional, debido a que es importante para este elaborar productos que provoquen experiencias”*

(Cárdenas 2020)

*Los seres humanos tomamos cariño al depositar un recuerdo en algún artefacto, es por esto que detrás de los objetos hay un significado.*

Rodríguez, 2020

## Kintsugi, valorar la imperfección

La práctica ancestral Kintsugi, invita a valorar las imperfecciones a través de las historias. Cárdenas (2020) explica que, la filosofía promueve el reparar objetos de cerámica rotos, uniendo sus partes con polvo de oro. De esta forma, un objeto roto y reparado, tiene más valor que uno nuevo, ya que porta una experiencia. Así, entender un objeto imperfecto, como uno dotado de historias, trae consigo un significado emocional, más allá de su materialidad y apariencia. Actualmente vivimos una época dominada por el consumismo, donde lo que se rompe, se desecha.

La práctica no busca esconder las roturas, si no que enaltecer en la reparación. De esta forma, el ser asocia un objeto con recuerdos que se mantienen plasmados en él. Löhndorf (2022) plantea que esta filosofía les entrega magia a las cosas, ya que además de resaltar las grietas, demuestra cómo algo roto no ha llegado a su fin. Kintsugi es celebrar la historia, el uso, el nuevo comienzo, el valor a la imperfección y el amor al paso del tiempo. Esta práctica también habla de trascender a través de un objeto, donde las almas que alguna vez lo utilizaron viven en él (Löhndorf, 2022).



Imagen 7 - 8 recuperado de (<https://cristalerialapaz.cl/>)

Bajo esta visión, las manchas simbolizan la trayectoria del infante utilizando la prenda, convirtiéndose en ropa que trae recuerdos.

Saunders, et al., (2022) plantean que la memoria afecta y cambia la manera en la que los individuos perciben las cosas y que las emociones se traspasan a objetos a través de historias.

Es por esto que, vincular las prendas de vestir con recuerdos y emociones, puede lograr prolongar su larga vida útil.

# Levantamiento de información

## Investigación Cualitativa

Para validar la experiencia del contexto estudiado, se realizaron actividades que permitieron obtener información valiosa para el proyecto. Para esto, se utilizaron las herramientas halladas en el libro **“Universal Methods of Design”** Hanington y Martin (2012).

### **OBSERVACIÓN**

Una habilidad de investigación fundamental, la observación requiere una mirada atenta y un registro sistemático de los fenómenos, incluidas personas, artefactos, entornos, eventos, comportamientos e interacciones. (Hanington y Martin (2012)

### **PHOTO STUDIES**

Los estudios fotográficos invitan al participante a documentar con fotografías aspectos de su vida e interacciones, proporcionando al diseñador información visual autoinformada sobre el comportamiento y las prioridades del usuario. (Hanington y Martin (2012)

### **INTERVIEW**

Las entrevistas son un método de investigación fundamental para el contacto directo con los participantes, para recopilar relatos personales de primera mano de experiencias, opiniones, actitudes y percepciones. (Hanington y Martin (2012)

### **USER JOURNEY MAP**

User Journey Maps es una visualización de las experiencias que tienen las personas al interactuar con un producto o servicio, de modo que cada momento puede evaluarse y mejorarse individualmente. (Hanington y Martin (2012)

### **GRAFITI WALLS**

Las paredes de grafiti proporcionan un lienzo abierto en el que los participantes pueden ofrecer libremente sus comentarios escritos o visuales sobre un entorno o sistema, directamente en el contexto de uso. (Hanington y Martin (2012)

## Observación

Se visita Plaza Las Lilas Providencia.

El objetivo de esta actividad fue entender la dinámica que existe en los momentos de recreación en el exterior, observar cómo los niños se relacionan con su entorno físico y cómo los juegos en plazas y parques están diseñados para suplir las capacidades físicas.

Se analizaron los juegos, sus formas, zonas de apoyo-agarre, escaleras, posibles zonas en las que se pueden ensuciar.

### EN RELACIÓN AL ENTORNO

Tobogán y columpios con tierra y polvo.

Áreas verdes mojadas.

Pavimento de maicillo.

La zona de los juegos está predeterminada dentro del parque.

### EN RELACIÓN A LOS NIÑOS

Tienden a buscar apoyo y se sujetan con las manos en los juegos.

Buscan constantemente la aprobación de los cuidadores, preguntan si está bien que hagan algo, y piden permiso para traspasar de un juego a otro.

Corren y saltan levantando polvo

Muchos llevan snacks, como compota y bebestible, estos son bebidos con rapidez, se distraen con facilidad. Los cuidadores deben llevar consigo una mochila/bolso, donde hay ropa de muda, ropa de abrigo.

\*en esta ocasión, no se hizo registro fotográfico a infantes.

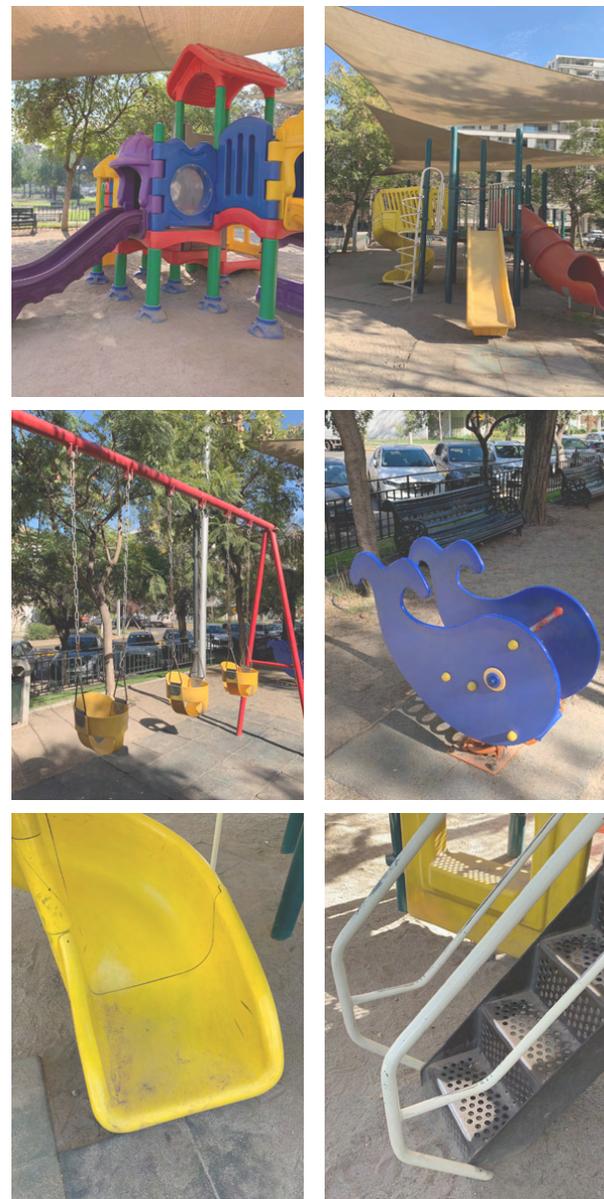


Imagen 9 - 15 elaboración propia, 2023

## Entrevistas

Por otro lado, para entender la visión de las/los encargados de adquirir las prendas de los niños y niñas, se entrevistaron a **5 personas**

A continuación se detallan los participantes y citas relevantes.

**María José**  
29 años

Soltera  
Jornada completa  
Providencia

Hija, 4 años

**María Paz**  
32 años

Casada  
Cesante  
Las Condes

Hijo, 2 años

**Josefina y  
Martín**  
36 - 38 años

Casados  
Jornada completa  
Vitacura

Hija, 4 años  
Hijo, 2 años

**Ángeles**  
26 años

Casada  
Cesante  
Las Condes

Hija, 3 años

*“La ropa de los niños es muy barata, pero me da cargo de conciencia estar botando prendas que podrían tener más uso”*

*“Me da pena por que aveces no la dejo jugar en charcos de agua, o en la arena”*

*“Mi hija sabe que no tiene que jugar con barro, o ensuciarse con pintura.”*

*“Se ven tñ felices cuando juegan como quieren y no los reto, por eso yo los dejo que hagan lo que quieren, que ensucien la ropa, se manchen y jueguen, total la ropa es tan barata que puedo ir comprando nueva y así las van usando.”*

*“Trato de que toda la ropa de Bautista la pueda usar la Eloisa, pero la que usa todos los días imposible, queda toda manchada ”*

*“Mucha ropa nueva de la Eloisa la he tenido que botar por que la usó una vez y mancha de comida no salió, como aún no aprende a comer se le cae todo”*

*“Cuando quiere jugar con pintura, le pongo un babero con mangas, pero se ve que son incómodos para salir al parque o para hacer actividades donde se tenga que mover más”*

*“La ropa de los niños es desechable, yo le compro las prendas, las usa 4-5 veces y ya tengo que botarla porque se manchó o se*

*“Cuando una mancha no sale, primero le pongo bicarbonato, luego limón, la dejo una hora y la pongo a lavar, si la mancha no sale, es por que ya no hay opción, y debo botarla.”*

*“Los niños crecen muy rápido, entonces hay que comprarles ropa constantemente”*

*“Hay ropa que la cuido mucho y no la voy a desechar, las que le regala algún familiar, o que me recuerda a algun momento”*

*“Sería ideal regalarla, pero no puedo regalar algo manchado ni tan carreteado”*

## Graffiti walls

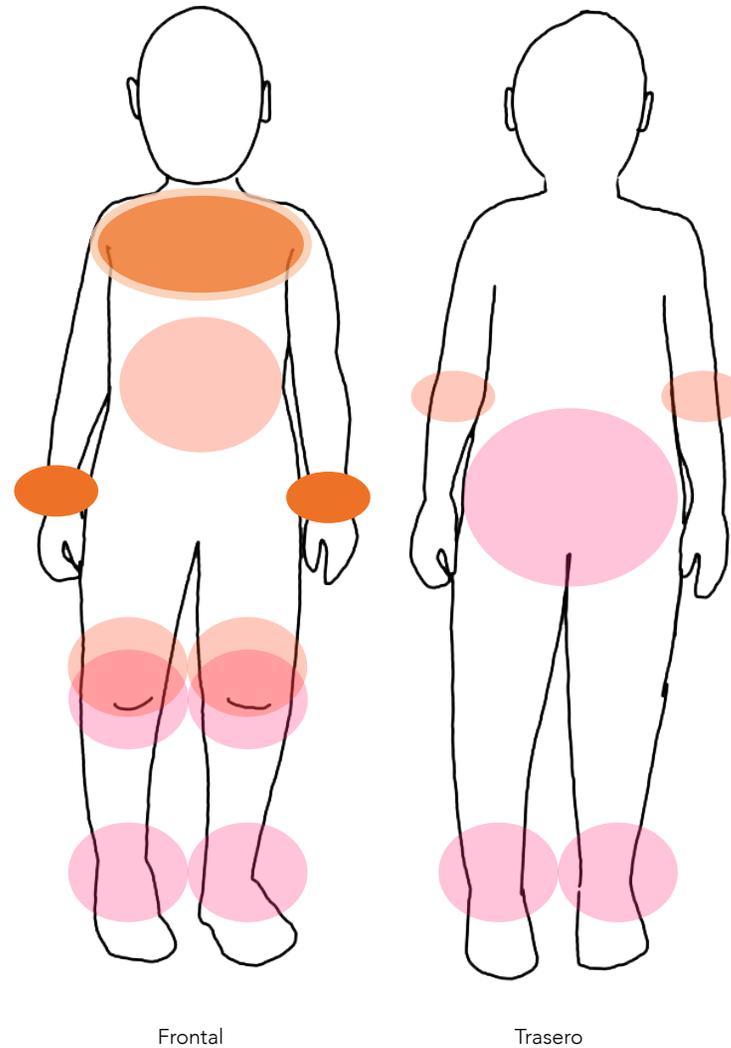
Dentro de la entrevista, se utiliza el método Graffiti Walls descrito por Hanington y Martin (2012).

Se le entregó a cada participante una hoja con un dibujo de un infante.

Se le pide que enmarque las zonas con manchas frecuentes y especifique qué tipo de manchas son: de comida o recreación.



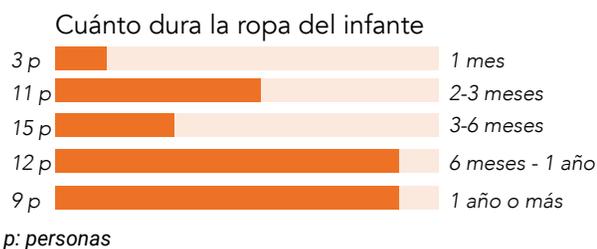
## ZONAS CRÍTICAS DONDE FRECUENTAN LAS MANCHAS TEXTILES



## Encuestas

Se realizó una encuesta en relación a los hábitos de consumo existentes en Chile, que rondan en la industria textil infantil.

El tamaño de la muestra fué de **50 personas**, **11 hombres** y **39 mujeres** con hijos e hijas entre los **2 y 5 años**.



**36**  
de 50 personas

Dicen estar de acuerdo con la frase:

*"Priorizo el precio de la prenda, y maximizar la cantidad de prendas compradas a un menor precio, ya que las prendas tienen poca duración por lo que no hago una gran inversión en la vestimenta de mi hijo"*

**40**  
de 50 personas

Dicen desechar las prendas por que están manchadas.

**4**  
de 50 personas

Dicen hacer upcycling, o darle otro uso a las prendas manchadas.

**35**  
de 50 personas

Son concientes del daño que genera la industria del vestuario.

## Mapa de viaje de una prenda infantil

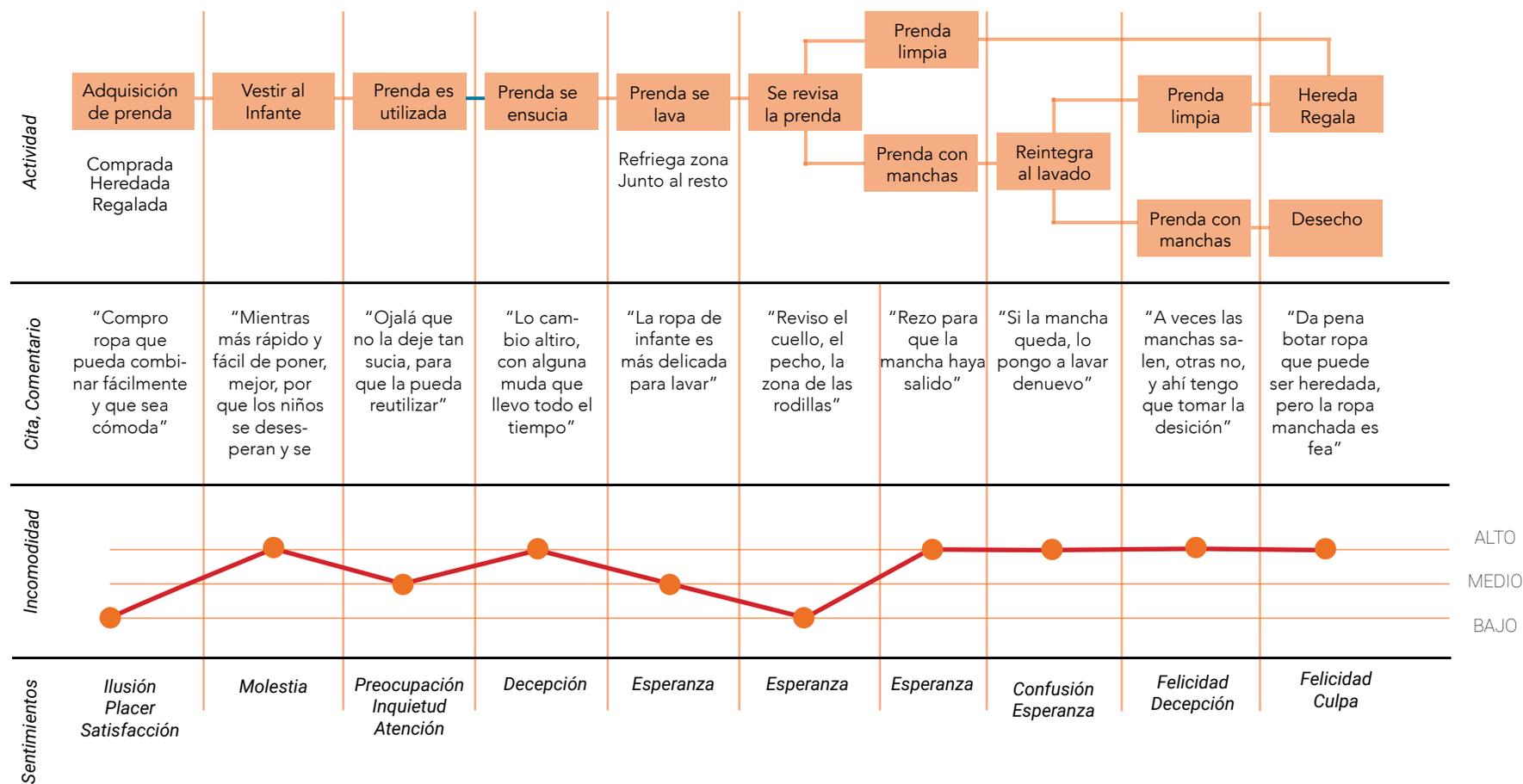


Figura 8. Elaboración propia, 2023, Mapa de viaje, información extraída de entrevista y encuestas

## Photo Studies

Por otro lado, se recolectan imágenes de prendas manchadas que pronto serán desechadas. Estas prendas tienen zonas oscurecidas, desgastadas o manchas.

Se puede concluir que las manchas en la ropa de los niños, después de ser lavadas, toman un color cafésoso.

Hay prendas en perfecto estado que podrían reutilizarse.

Las zonas donde frecuentan las manchas coinciden con lo afirmado por padres y madres.

Se podría prolongar el uso de las prendas disminuyendo lavados, ya que tanto la fibra como el estampado se desgastan



Imagen 16 - 25 elaboración propia, 2023

## Interacciones Clave

### **Asociar un recuerdo a una prenda la vuelve valiosa y perdurable.**

Existe un vínculo emocional que relaciona la vestimenta infantil con las etapas de vida del infante, donde se busca perpetuar los recuerdos de la infancia con prendas vinculadas a sus primeras vivencias. Estas son conservadas independiente de su estado, y tienen un valor emocional/simbólico.

### **Los infantes se limitan a ensuciar sus prendas.**

Desde el nacimiento hasta los 6 años, los infantes tienen una mentalidad absorbente donde reciben toda la información de su entorno (Britton, 2000). Es por esto que adoptan el miedo transmitido por su madre, padre o cuidador a ensuciar sus prendas, por tanto, existe una auto limitación a explorar con libertad su entorno, perjudicando su desarrollo psico-motriz.

### **Las prendas de los niños son objetos desechables.**

Existen prendas que son compradas para ser desechadas, ya que se adquieren bajo el concepto "ropa de batalla" refiriéndose a aquella indumentaria utilizada en el diario vivir del infante destinada a ser ensuciada, desgastada y lavada múltiples veces, prendas adquiridas en tiendas asociadas bajo el concepto de Fast Fashion. Por lo tanto, la ropa pasa a ser un objeto pasajero.

### **Las prendas de los infantes se desechan por factores estéticos.**

Si bien las prendas se lavan por higiene, gran parte de los lavados se deben a manchas que a la vista no son atractivas. Estas prendas, al ser compradas en industrias de comercio de baja calidad, se ven deterioradas en cortos periodos de tiempo, destiñéndose y agrietando su estampado. Existe un lavado innecesario de prendas, por factores estéticos.

### **Las manchas textiles están asociadas al fin de vida de las prendas.**

Las madres, los padres/cuidadores dicen regalar, donar o vender la ropa que ya no usa el infante, pero al enfrentarse a una prenda manchada, esta no vuelve a usarse, debido a factores estéticos que ponen fin a la vida útil de la ropa.

# Propuesta de diseño

## Oportunidad

Al descubrir la problemática ligada al desecho de prendas infantiles, y la limitación que tienen los infantes al usar libremente su ropa por temor a ensuciarla, se toma como oportunidad entregarle valor a las manchas textiles. De esta manera, se categorizan como huellas del crecimiento que se plasman en la prenda. Así, las prendas tienen mayor duración, gracias al valor simbólico que las acompañan. Saunders, et al., (2022) plantea que la memoria afecta y cambia la manera en la que los individuos perciben las cosas traspasando emociones a objetos a través de historias. Es por esto que, vincular las prendas de vestir con recuerdos y emociones, puede lograr que estas se reutilicen alargando su vida útil.

En este sentido se busca transformar el comprar, usar y desechar en comprar, usar, reutilizar y heredar, ligando emociones e historias atesoradas en las prendas.

## Formulación

### QUÉ

Prenda infantil que promueve la libre exploración de niños y niñas en etapas de desarrollo temprano. A través de estampados que repelen las manchas, se revelan en la prenda distintas figuras que sorprenden al infante. Cubre la ropa de uso diario, buscando proteger y prolongar su uso.

### POR QUÉ

Porque los niños y niñas se ven limitados al momento de jugar por miedo a ensuciar sus prendas, lo que perjudica su desarrollo psicomotriz. A su vez, existe un paradigma negativo asociado a las manchas textiles que lleva a las madres, padres cuidadores a desechar las prendas de los infantes con mayor frecuencia.

### PARA QUÉ

Para incentivar a las madres, padres y cuidadores a valorar las manchas textiles como huellas que deja el crecimiento de los niños y niñas, y así dejarlos jugar libremente, sin miedo a ensuciarse. A su vez, para prolongar la vida útil de la ropa cotidiana, disminuyendo lavados, y entregando una opción de indumentaria que puede ser heredada aún estando manchada, manteniendo su atractivo.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

## I.O.V

Prolongar la vida útil de las prendas, mediante técnicas textiles para disminuir la cantidad de ropa infantil desechada.

Promover que la indumentaria sea heredable de generación en generación contando historias.

Generar un impacto en los hábitos de consumo de prendas infantiles que disminuya la cantidad de indumentaria adquirida y desechada.

Impulsar la libertad de exploración potenciando el desarrollo psico motriz mediante la indumentaria en etapas de temprana edad.

Indagar en técnicas de estampado, diseñar prenda estratégicamente, verificar si el estampado cumple la función de mantener el atractivo de la prenda aún estando manchada.

Validar que la prenda sea traspasada a través de la creación de una carta de registro que acompañe la prenda.

Contabilizar la cantidad de residuos mensuales que cada madre desecha.

Validación del producto final y verificar las interacciones en función el objetivo del proyecto. Verificar que el infante utilice la prenda con libertad. Comparación de actividades realizadas con y sin MEDARU.

## Usuario

### USUARIO PRIMARIO

Niños y niñas de 2 a 4 años que se encuentran en la etapa de descubrimiento en su entorno y que por su edad las actividades que realicen marcarán su formación. Están en constante movimiento, les gusta descubrir cosas nuevas, tienen contacto con el exterior, les gusta relacionarse con sus pares y tienen un vínculo afectivo con sus padres y madres. Por su edad, la mayoría asiste al jardín infantil o colegio donde son estimulados por sus educadores y tienen mucho contacto con elementos que pueden llegar a ensuciar la prenda que traen puesta.

### USUARIO SECUNDARIO

Padres y madres de 28-38 años profesionales pertenecientes al nivel socioeconómico medio-alto que trabajan jornada completa y buscan aligerar las labores domésticas prefiriendo destinar su tiempo libre a compartirlo con sus hijos/as fuera de la casa para potenciar su desarrollo motor y social. Preocupados por el medio ambiente, son personas que prefieren gastar un poco más en el vestir de sus hijos/as en lugar de generar más desecho textil, les gusta las marcas innovadoras y buscan prendas que puedan ser heredadas y que contengan sentido.



Imagen 26 recuperado de (<https://www.pexels.com/>)

## Contexto

Se contempla como contexto el uso de la prenda en el cotidiano del infante. Esta comprende momentos de recreación en el exterior, como salidas al parque, juego con pares, caminar por el jardín, jugar con tierra, saltar, entre otros. A su vez las actividades de recreación al interior, como jugar con plastilina, pintar, dibujar y juego de roles.

Por otro lado, es importante considerar que la prenda puede también vestirse a la hora de alimentarse acompañando al infante a lo largo del día.

Además, dentro del contexto está la forma de donar, heredar o regalar donde se traspasa una historia a través de la ropa, y se crea una instancia de regalo con sentido.

De esta forma podemos lograr futuras generaciones con valores de consumo.



Imagen 27 recuperado de (<https://www.pexels.com/>)

Imagen 28 recuperado de (<https://www.dodot.es/>)

Imagen 29 recuperado de (<https://www.pexel.com/>)

Imagen 30 recuperado de (<https://www.pexel.com/>)

## Antecedentes

### DELANTAL O COTONA

Prenda escolar que usa el infante durante la jornada educativa, que protege su ropa de sus actividades diarias. Cubre mangas, torso hasta la rodilla.

Se rescata el proteger la ropa del infante para una actividad específica.



### ROPA PARA DORMIR TU SAQUITO

Saco de dormir en forma de pijama que responde a las necesidades del infante al dormir, gracias a su materialidad, y técnica

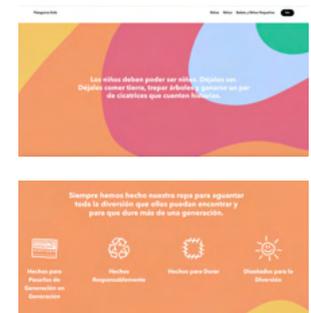
Se rescata el uso de cierres para remover las mangas.



### PATAGONIA KIDS

Marca de ropa Chilena que busca crear prendas para niños con diseños que respondan a sus necesidades, y gracias a su materialidad sean perdurables.

Se toma como inspiración el manifiesto de la marca, y como se comunica a su usuario invitándolos a permitir que los niños jueguen, se desafíen y exploren.



### FÁBULA

Tienda de ropa infantil brasilera que ofrece una amplia variedad de diseños innovadores, coloridos, y originales para niñas y niños.

Se destaca el trabajo gráfico de sus prendas, la producción de sus fotografías y el elementos gráficos coloridos.



Imagen 31 recuperado de (<https://www.dolly.cl>)

Imagen 32 recuperado de (<https://www.tusaquito.cl/>)

Imagen 33 recuperado de (<https://cl.patagonia.com/>)

Imagen 34 recuperado de (<https://https://www.afabula.com.br/>)

## Antecedentes

### **PETIT PLIE - LittleHumans**

Ropa para infantes que crece hasta 7 tallas, fabricada a partir de materiales resistentes, aptos para el uso diario, que busca disminuir la cantidad de desperdicios textiles.

Se rescata el diseñar en torno a un usuario que presenta una problemática, creando prendas que respondan a sus necesidades, aportando al medio ambiente mediante la creación de prendas longevas.



Imágen 35 recuperado de (<https://shop.petitpli.com>)

### **UPACH**

Proyecto de título de la escuela, que propone indumentaria escolar que responde a las necesidades de los estudiantes siendo un aporte mediante la indumentaria a la educación.

Se rescata identificar una problemática dentro de la indumentaria escolar, y diseñar ropa funcional acorde al tiempo que están en el colegio.



Imágen 36 recuperado de (<https://diseno.uc.cl/>)

## Referentes

### INSIGNIA SCOUT

Insignia de scout: se le otorga una medalla por cada logro o meta en el transcurso de la vida de un scout. Se simboliza a través de un objeto que se porta, y se une a la prenda. Se toma como inspiración el portar un símbolo de orgullo por un acontecimiento. Las manchas no son un objeto aparte de la prenda, pero se incorpora a ella otorgándole valor, significado y peso.



### POLERA DE COLEGIO RALLADA

Común en escolares chilenos, cuando un compañero se retira del colegio, se escriben dedicatorias en alguna prenda del uniforme. Se toma como referencia el simbolismo detrás de portar una dedicatoria, que le otorga valor y significado a la prenda.



### TEÑIDO BATIK

Teñido que a través del dibujo con cera reserva zonas que serán pintadas y otras que no. Se toma como inspiración el reservar cierta zona de un textil, para que no adquiera el color. A su vez, el acto de revelar una figura cuando el textil tiene contacto con el tinte.



### ROPA CAMUFLADA/MILITAR

Prendas con diseños que permiten ser camuflados, utilizadas en contextos donde el usuario busca pasar desapercibido y disimular su presencia. Se rescata la utilización de un patrón estampado inspirado en las zonas donde los militares frecuentan, abstrayendo los colores de los árboles y sus formas.



Imagen 37 recuperado de (<https://www.dolly.cl>)

Imagen 38 elaboración personal, 2023

Imagen 39 recuperado de (<https://www.balikmadrid.com/>)

Imagen 40 recuperado de (<https://freepik.es/>)

# Metodología del proyecto

## Metodología

El proyecto se abordó desde la metodología doble diamante elaborado por **Design Council** en el año 2004 y actualizado en el año 2015. Se opta por esta metodología debido a su eficacia para generar ideas y conceptos de investigación y a su vez definir los enfoques para determinar problemas y crear soluciones reales. Además se valora la flexibilidad de la metodología, ya que, al trabajar con niños/as, el proceso no es lineal, y deben haber iteraciones constantemente.

### ETAPAS DOBLE DIAMANTE

1. Descubrir
2. Definir
3. Desarrollar
4. Entregar

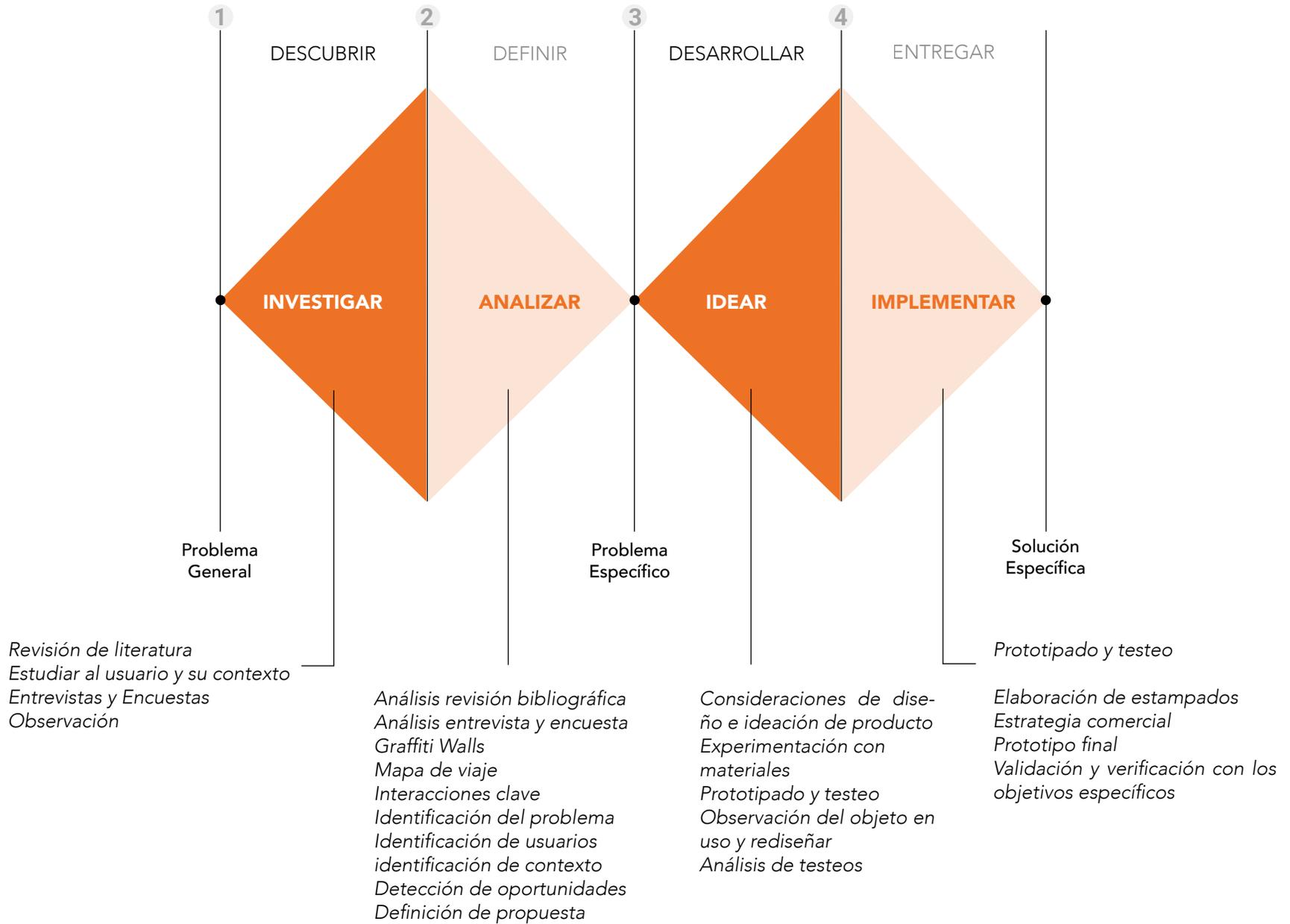


Figura 9. Elaboración propia, 2023, Diagrama doble diamante. Elaboración propia basada en información hallada en Desingn Council 2004

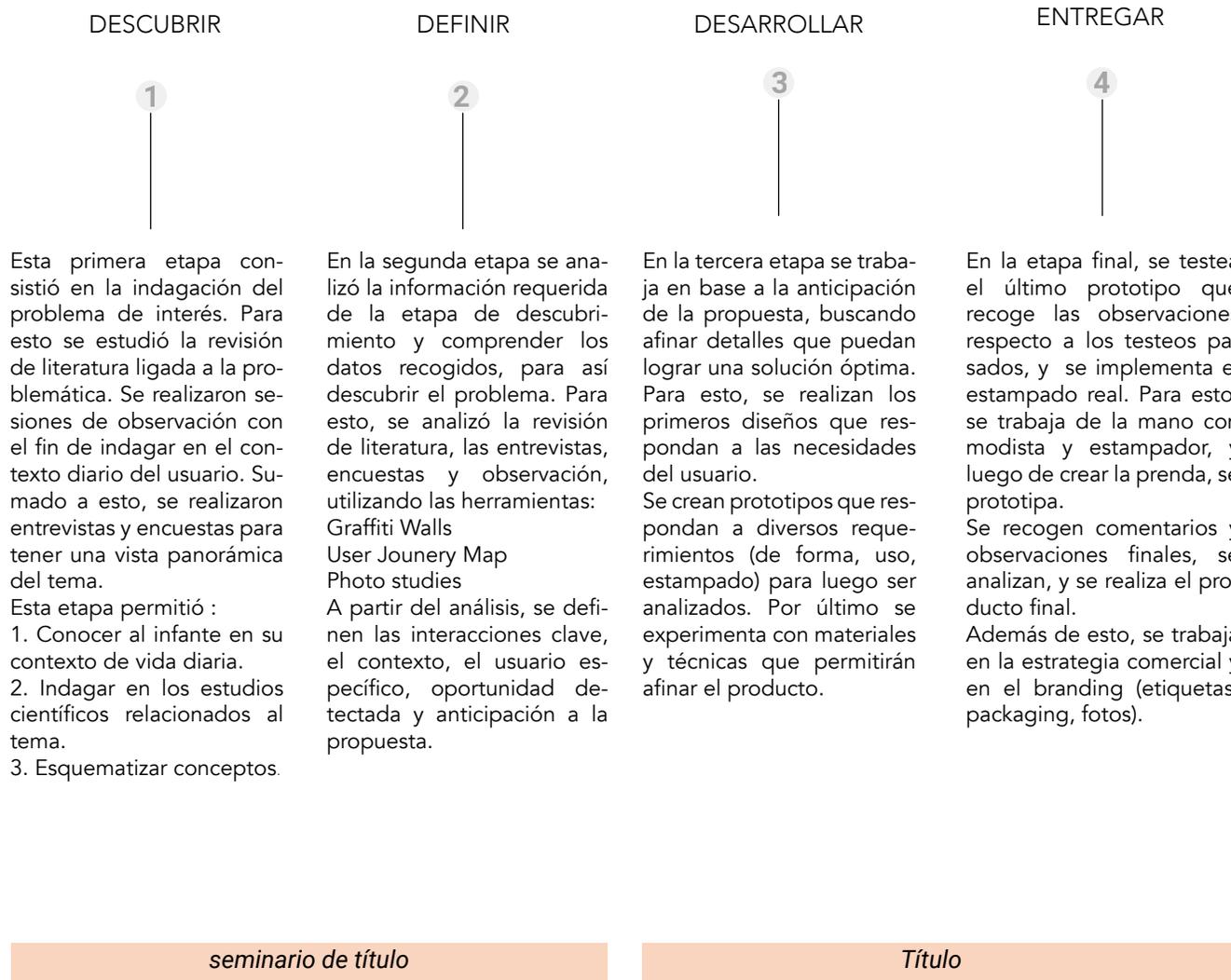


Figura10 . Elaboración propia, 2023, Diagrama explicativo doble diamante. Elaboración propia basada en información hallada en Desingn Council 2004

# Proceso de diseño

## Variables para diseño y fabricación

### **VERSATILIDAD**

Crear una prenda de uso diario, que se adapte a diversas actividades y climas, siendo versátil gracias a su diseño, calidad y forma.

### **COMODIDAD**

Prenda pensada para el uso diario, que permita movilidad, acorde a las necesidades dermatológicas e higiénicas de los niños y niñas.

### **DURABILIDAD**

Intencionar el manchado, para que la prenda una vez sucia pueda reutilizarse evitando lavar la prenda sólo por factores estéticos.

### **EMPAQUETADO**

Diseñar packaging acorde a la durabilidad que busca tener el producto.

### **VALORAR**

Crear métodos para transmitir mensaje de la marca, que permita otorgar valor al uso de los objetos y así, incentivar la reutilización.

### **HEREDAR**

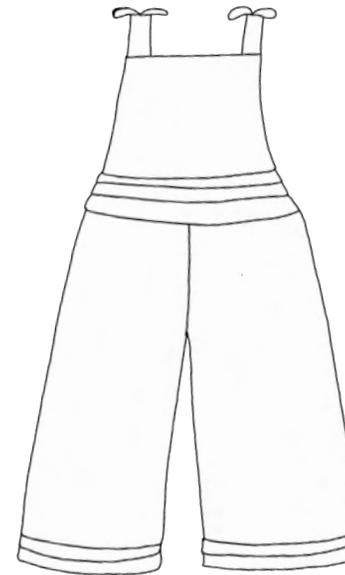
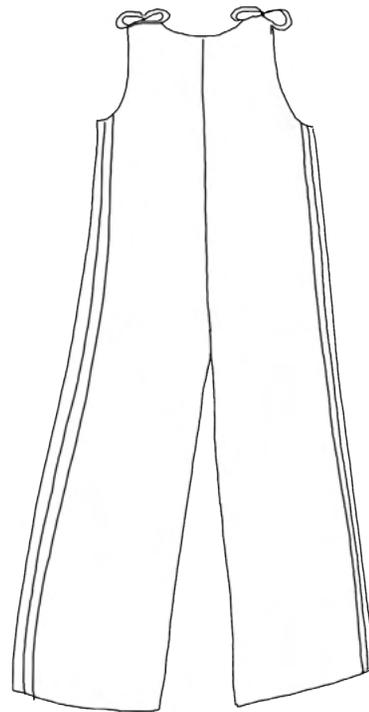
Invitar a madres, padres y cuidadores a adquirir la prenda con el compromiso de heredarla después de ser utilizada.

## Bocetos primeras ideas

Se busca diseñar una prenda que cubra las zonas donde las manchas sean las más recurrentes. Se prioriza la comodidad de la prenda, considerando que el infante la vista a lo largo del día.

La zona de las piernas debiese poder **agrandarse o achicarse** para ser adecuado a diferentes estaturas y de esta forma otorgar durabilidad y longevidad a la prenda.

**Brazos descubiertos**, ya que, según el análisis previo, los brazos otorgan libertad y comodidad al jugar.



Método que permita que **la prenda se adecue a diferentes pesos.**

Agarre con moños, permitiendo ajustar zona de pecho y unión con cadera.

## Elección de telas

Para la elección de la tela, se indagan en las cualidades de diferentes fibras. Para esto, se debía considerar que la fibra debe ser cómoda, suave al tacto, duradera, anti-desgarro, liviana pero a su vez con cuerpo y que pueda trabajarse con la técnica de estampación propuesta. A su vez, resistente a lavados y frecuente uso.

Se elige el **algodón** por las siguientes características:

**Capacidad de absorción:** puede absorber hasta 27 veces su peso en agua de esta manera es una ventaja para las personas que transpiran mucho. Evita la aparición de hongos e infecciones.

**Propiedades hipoalérgicas:** no produce reacciones alérgicas a las personas que tienen piel muy sensible

**Durabilidad:** el algodón resulta un tejido muy duradero y resistente, es difícil que se rompa fácilmente, de hecho es más resistente cuando está mojado.

**Regula el ph:** esta es la cualidad número uno al elegir el algodón para la fabricación de ropa interior, su uso regula el ph en las zonas íntimas evitando infecciones.

**Suavidad:** este tejido evita roces molestos que puedan provocar irritaciones. Es muy agradable al contacto con la piel.

**Transpiración:** debido a la capacidad de absorción que tiene, esta fibra permite que la piel respire con regularidad. Es la más recomendada para hacer deporte.

(Abanderado, 2022)

## Estampado

Se decide que a través del estampado, la prenda podrá mancharse y mantener su atractivo. A partir de esta decisión se investigan técnicas que permitan zonas que repelen las manchas, y otras que la retengan de esta manera, la prenda al ser mojada o ensuciada revelará nuevas figuras que llamen la atención del infante.

### TÉCNICAS PARA IMPRIMIR TEXTIL

#### SUBLIMACIÓN

Técnica de impresión digital de alta calidad que convierte la tinta en gas y a través de altas temperaturas inyecta la tinta en el textil (Ondarse 2021).

- La tela en su totalidad es impresa, y la tinta se transfiere al textil, por lo que no lograría el propósito de reservar zonas sin estampar que repelan la mancha.

- La sublimación puede transferirse a textiles que contengan al menos 70% poliéster.

#### IMPRESIÓN DIGITAL

Consiste en digitalizar un diseño e imprimirlo digitalmente con impresora especializada. Se realiza a través de inyección de tinta en el fluido (Cutter Printer System 2023).

- La técnica permite estampar/imprimir fibras de algodón impermeables, pero, se debe considerar que se busca que solo las figuras del estampado sean anti fluido, y no la prenda en su totalidad.

#### SERIGRAFÍA

Técnica de impresión que consiste en reproducir imágenes con tintes a través de una malla tensada en un bastidor. La malla solo permite el paso de la pintura en ciertas áreas. (Beltrán, 2021).

- Técnica permite transferir tinta de forma artesanal, por lo que puede lograr únicamente estampar cierta zona de la fibra. A través de tintes especiales, se podría lograr que la imagen estampada sea anti fluidos.

## Elección diseño de estampado

Se decide que a través del estampado, la prenda podrá mancharse y mantener su atractivo. A partir de esta decisión se investigan técnicas que permitan zonas que repelen las manchas, y otras que la retengan de esta manera, la prenda al ser mojada o ensuciada revelará nuevas figuras que llamarán la atención del infante.

*“Trepaba a los árboles ágilmente. Era para él un ejercicio tan normal como andar. Nadar y correr no tenían secretos para él.”*

*Rudyard Kipling, El libro de la selva (Citado en Unicef, 2007)*

Así como Mowgli, el famoso niño indio protagonista de El Libro de la selva, se busca que los infantes tengan una vida llena de aventuras, que corran libremente, exploren y descubran sus habilidades a través del movimiento.

Es por esto que se tomó la decisión de utilizar la temática de la selva para el estampado de la prenda, buscando animales acorde al tema. Además como diseño extra se ponen hojas para complementar la ilustración.



Imagen 41 recuperado de (<https://www.nationalgeographic.com.es/>)

Imagen 42 recuperado de (<https://sp.depositphotos.com/>)

Imagen 43 recuperado de (<https://atlasanimal.com/cocodrilo/>)

Imagen 44 recuperado de (<https://www.turismodeobservacion.com/>)

Imagen 45 recuperado de (<https://www.pinterest.cl/>)

Imagen 46 recuperado de (<https://concepto.de/selva/>)

## Serigrafía con tinta PLASTISOL

Se escoge la técnica de serigrafía ya que permite que hayan diferentes opciones de tintas y, al transferir solo una figura, pueda lograr que el estampado tenga características particulares: repeler fluidos.

Se busca que el estampado de la prenda repela elementos acuosos y suciedad, y las zonas donde no hay imagen, retengan la mancha, y la impregne.

Para esto, se utilizó la técnica Serigrafía con tinta PLASTISOL, a base de resinas plásticas (PVC), con el objetivo de que el tinte no deje entrar la mancha.

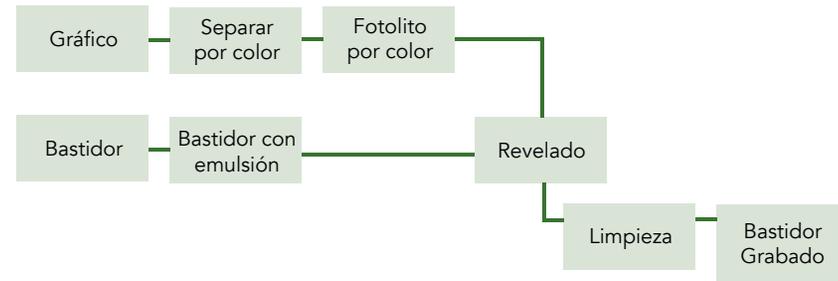
### ACTIVAS, CHILE

Para la realización del estampado, se contactó a la distribuidora de insumos Activas.

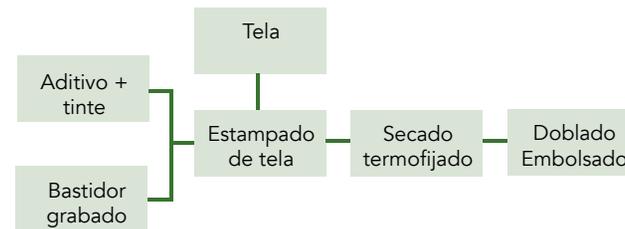
Al tener una reunión con el gerente, se comentó que el estampado sería de bajo volumen, por lo que no era una opción contactar con fábricas especializadas ya que comúnmente, trabajan desde 100 unidades.

Por estas razones, Germán, gerente de la empresa, me ofreció la posibilidad de trabajar con un cliente artesanal, y realizar el trabajo a pesar del bajo volumen.

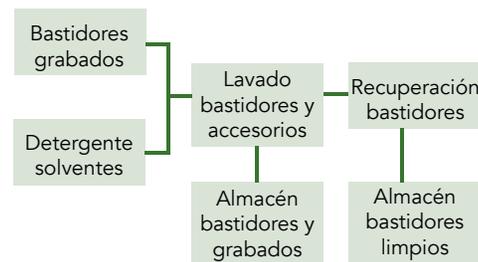
### PREPARACIÓN BASTIDOR CON GRABADO



### PROCESO DE ESTAMPADO



### PROCESO DE ESTAMPADO



## Protipado y testeo

El prototipado del diseño se creó a partir de piezas base, confeccionadas para una niña talla 4, con la que se realizaron todos los testeos. A partir del análisis, se realizaron las modificaciones.

Se opta por realizar prototipos según el objetivo deseado.

1. Forma
2. Métodos de ajuste
3. Forma y simulación de estampado
4. Muestras de estampado
5. Prenda estampada

## Prototipo N1

Se confecciona un mock up (la tela es algodón delgado) de una prenda de vestir, que cubre el torso y las piernas, zonas que suelen mancharse con mayor frecuencia (información adquirida de las entrevistas y encuestas).

Se realiza una visita a la plaza Golda Meier - Las Condes con niña de 4 años, se analizará si la forma de la prenda protege la ropa del infante, si es cómoda y existe naturalidad al movimiento.

### CONCLUSIONES

Su forma sí cumple con la función de otorgar comodidad al momento de jugar, y se evidencia naturalidad.

Sí cumple con las expectativas de cubrir y proteger la ropa que lleva dentro.

Considerar dejar en descubierto la zona de la espalda para permitir usar prendas de mayor tamaño en su interior.

Considerar que la prenda tiene contacto con superficies rugosas, por lo que debe ser anti desgarros, optar por un textil más grueso.

La prenda debe cubrir la pierna.



Imagen 47 - 53 Elaboración propia 2023

## Prototipo N2

Se idean maneras de agrandar o achicar la prenda para poder ser reutilizada en infantes de diferentes edades.

Se concluye que se deben agregar alforzas en la zona del pecho y las rodillas.

Se confecciona con textil más grueso.

### CONCLUSIONES

El método de las alforzas es complejo, y se necesitan habilidades de costura para descoser correctamente.

El acto de descoser puede dañar la prenda.

Las alforzas permiten que la prenda se agrande, pero no que se achique.

Ubicar el agrandar - achicar en el pecho y rodillas funciona mejor que en los costados, de esta forma, la prenda puede ajustar su estatura.



Imagen 54 - 58 Elaboración propia 2023

## Prototipo N3

Este prototipo busca verificar si manchar un estampado puede crear figuras, rellenar zonas y lograr la idea propuesta. Para esto, se realiza un estampado con Stencil, considerando que la técnica real a utilizar es de alto costo si se estampa en bajo volúmen.

Se utilizan plantillas con positivo - negativo, buscando comprobar si las manchas de las actividades de los niños tienen suficiente tamaño para completar una figura y revelarla.

Se prototipa en el acto de comer y posteriormente actividad con pintura.

### CONCLUSIONES

El estampado demuestra que las manchas de los niños sí logran revelar imágenes, pero se debe considerar que hay zonas donde se manchan más.

Considerar que la zona del pecho se mancha con comida y líquidos, siendo manchas de mayor tamaño, y difíciles de salir en el lavado.

Considerar que las manchas de pintura, son de menor tamaño, y tienen una forma más definida.

Considerar que el infante se limpia las manos con la zona del costado del pantalón.

Considerar que el método de agarre con moños debe ser cambiado, ya que es incómodo a la hora de sentarse.

La prenda debe llegar más arriba en el torso, para cubrir el cuello del infante.



Imágen 59 - 62 Elaboración propia 2023

Expresiones faciales demuestran confusión y niña se esfuerza por no mancharse con pintura.



Comer sin miedo a ensuciarse es emocionante



Expresiones faciales demuestran felicidad, emoción, curiosidad, interés, libertad.



Prenda después de ser utilizada.



Al otorgar la opción de pintar con las manos, niña inmediatamente sumerge cada dedo en un color.

Imagen 60 - 69 Elaboración propia 2023

## Prototipo N4

Se testean muestras de la primera propuesta de estampado inspirado en la selva, con diferentes alimentos que pueden manchar el textil.

Para esto, se contactó con el estampador, y se realizó el diseño, se estampó con serigrafía en base a tinta PLASTISOL (PVC) en algodón grueso.

Alimentos:

Salsa de tomate, Compota, Manjar, Frutilla, Frambuesa, Arandanos y Palta.

### CONCLUSIONES

El estampado cumple su función, y repele todos las comidas utilizadas.

Al lavarlo, la tela queda en perfecto estado, reteniendo el color de las manchas, pero más opacas. El estampado resiste a la limpieza.

La tela resulta ser demasiado gruesa, podría probarse en gabardina.

Las figuras del diseño debiesen intencionar el manchar la prenda. Por lo tanto, considerar agrandar su tamaño y crear algún método para que el niño al ensuciarse, complete el diseño.

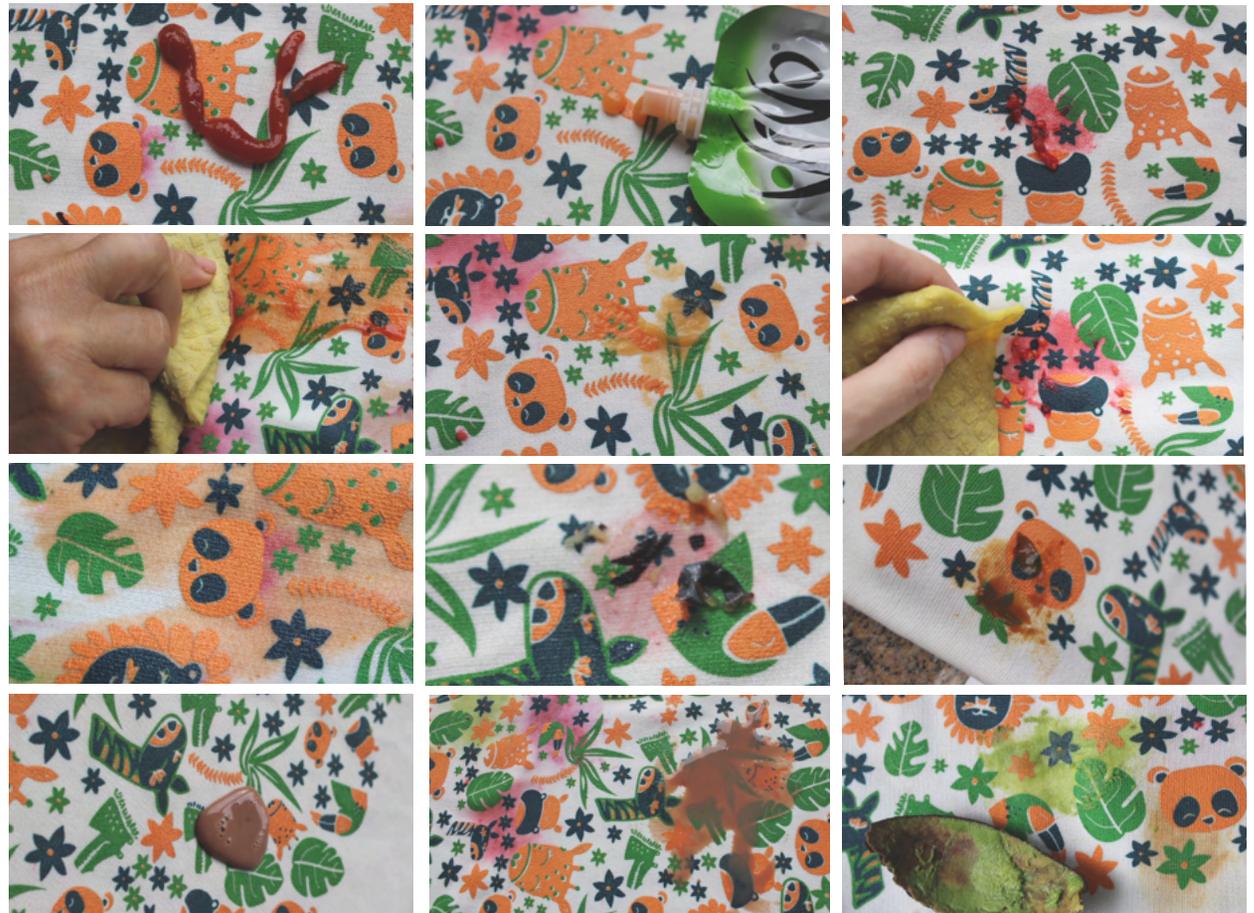


Imagen 70 - 82 Elaboración propia 2023

## Prototipo N5

Recogiendo tanto las consideraciones de re diseño de la forma, uniones, y técnicas, se crea el boceto final de la prenda, se confecciona y testea.

Se contó con ayuda de modelista, costurera y estampador.

En el testeo, se realizan las siguientes actividades, que consideran desde el momento de vestir al infante, hasta retirar la prenda:

1. Ida al parque con un niño de 2 años 10 meses.
2. Jugar con juguetes con niño de 4 años, juego libre dentro del hogar.
3. Jugar con una niña de 4 años, dentro del hogar.

### Objetivos:

1. Verificar forma y estampado final
2. Validar necesidades cubiertas y función de la prenda
3. Recoger comentarios para realizar mejoras para el producto final.
4. Analizar la versatilidad utilizando diferentes prendas.
5. Verificar que la prenda se acomode a diferentes cuerpos de niños de 2 a 4 años

### Materialidad:

Gabardina 100% algodón  
Estampado Tinta PLASTISOL  
Botones Snap



Imágen 82-84 Elaboración propia 2023

## Diseño de estampado final

Considerando diseñar figuras que se completen a la hora de ensuciar la prenda, se ilustran animales de la selva, idealmente con pelaje de diferentes colores.

Se ilustran los animales con lenguaje infantil, respetando su forma.

Se escojen los siguientes animales para la zona A de la prenda :

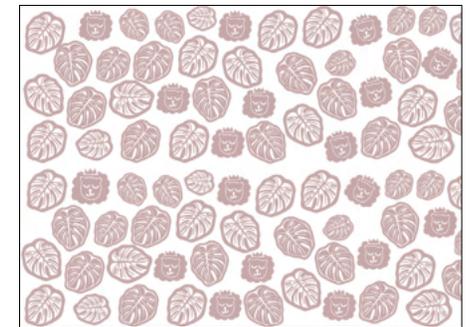
- Jirafa
- Cocodrilo
- Cebra
- Tigre

Para la zona B se escoje:

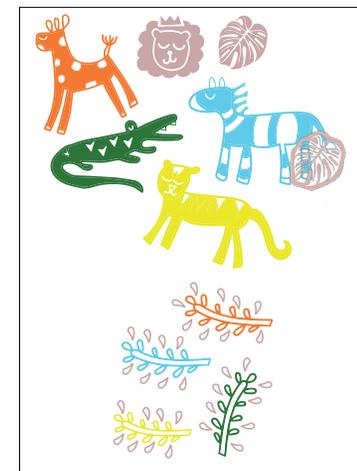
- Hojas selváticas
- Cabeza de león



zona A

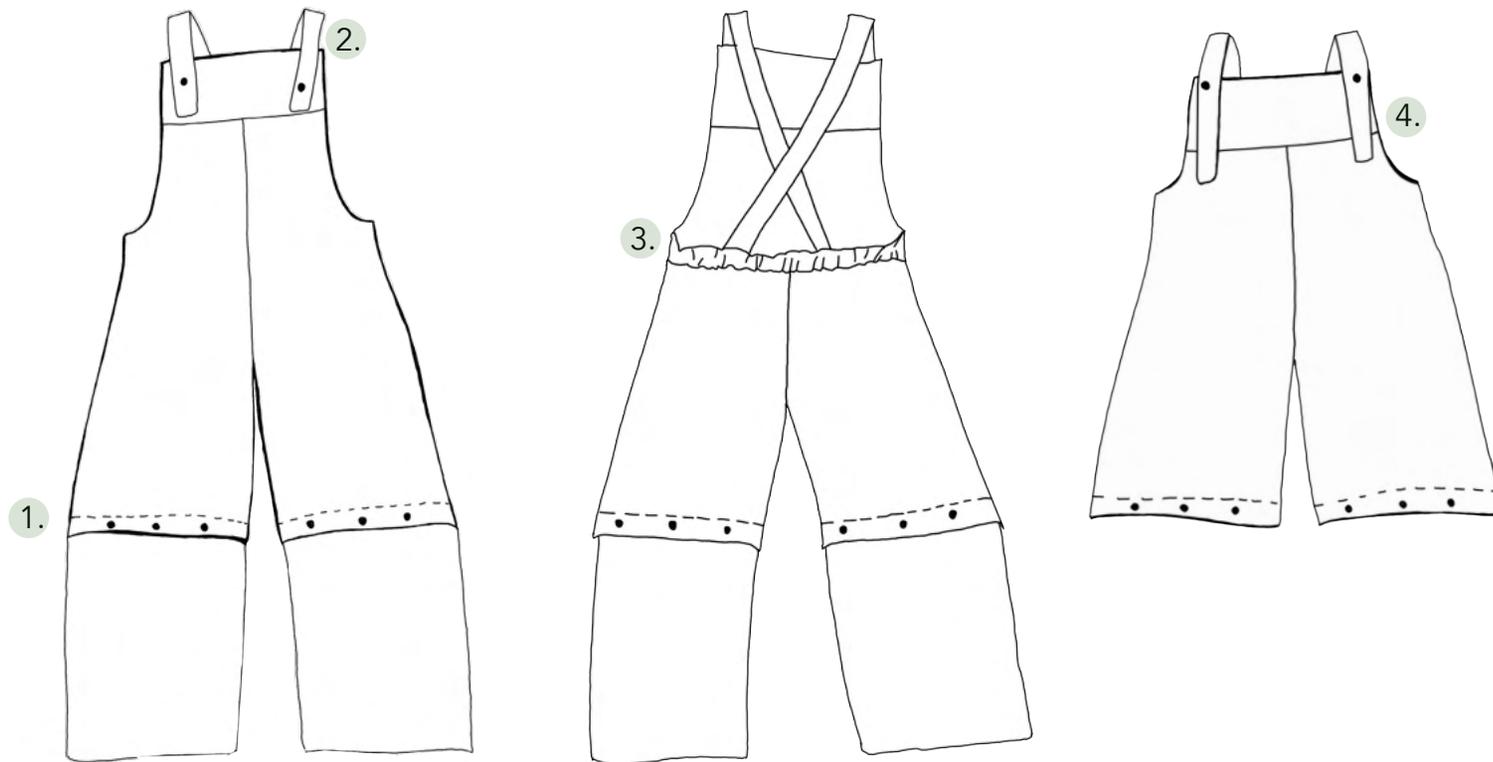


zona B



Elementos

## Boceto de prenda



1. Piezas removibles para agrandar y achicar prenda según estatura y necesidad, a través de botones snap.

2. Tirantes que se abrochan en la zona del pecho, con 2 opciones, que sirven para regular el tamaño del torso.

3. Elástico en la zona de la cintura, permite que la prenda se amolde a diferentes contornos.

4. Tela de la pechera diferente diseño.

## Mecanismo



Imágen 90 - 93 Elaboración propia 2023

## Testeo 1

Niño de 2 años 11 meses



## Testeo 2

Niño de 4 años



### Testeo 3

Niña de 4 años



## Detalles del estampado después del uso



Niña de 4 años escribe su nombre en la prenda:

La niña al comprender que puede usar la prenda como desee, escribe su nombre en ella, dando a entender que un **sentimiento de pertenencia**.



## CONCLUSIONES

El estampado de la zona de la pechera, debe ser de un color que iguale el tono de la gabardina.

El método de ajuste de tirantes es incómodo, ya que los niños juegan con pedazo sobrante y es una distracción.

El método de retirar la pieza de rodillas para achicar prenda, es efectivo, y da la posibilidad de que el infante de 4 años, lo utilice como pescador.

Los botones dan la sensación de no ser resistentes, y considerando que la prenda debe perdurar, se debe evaluar cambiar el material.

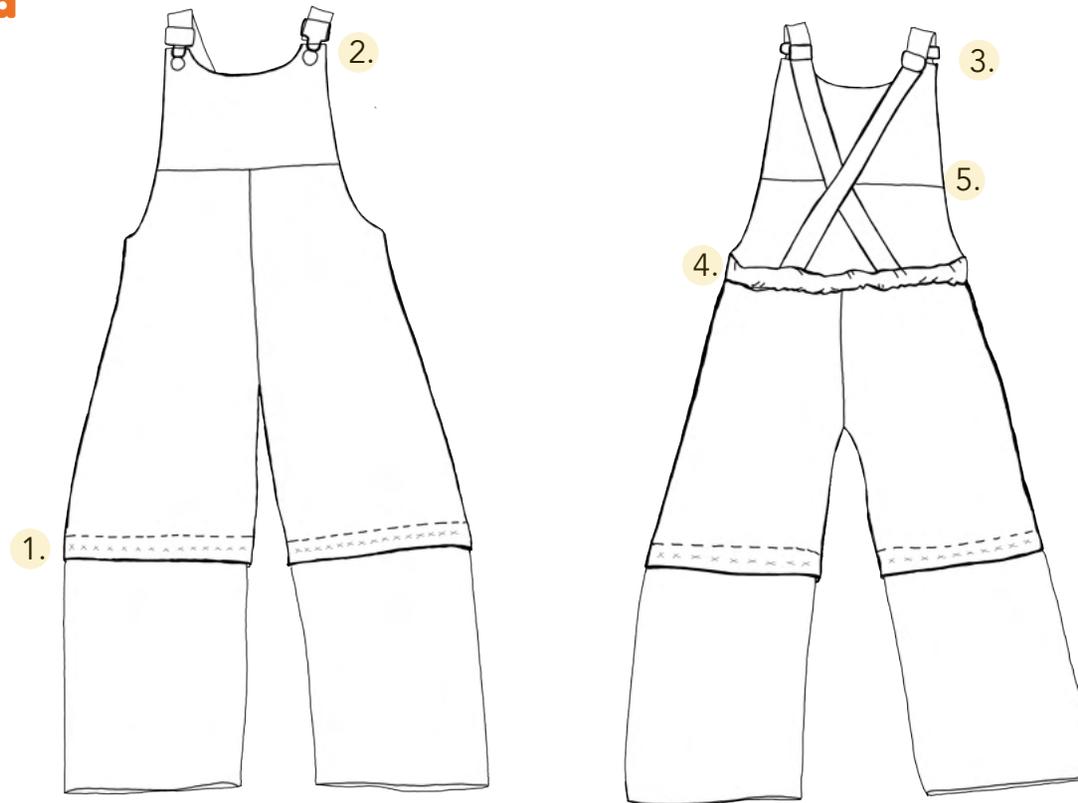
Los tirantes deben ir con costura interna al elástico.

Elástico funciona y se adapta a los cuerpos.

Las medidas de la prenda son correctas, pero la forma de la pechera podría llegar hasta más arriba y simular cuello polera.

# Producto Final

## Boceto de prenda



1. Piezas removibles para agrandar y achicar prenda según estatura y necesidad, a través de cierres desmontables con tapeta interna que evita el contacto del cierre con la piel del niño .

2. Hebilla de jardinera que permite que la prenda se ponga de manera rápida y pueda agrandarse y achicarse según necesidad.

3. Elástico en la zona de la cintura, permite que la prenda se amolde a diferentes contornos.

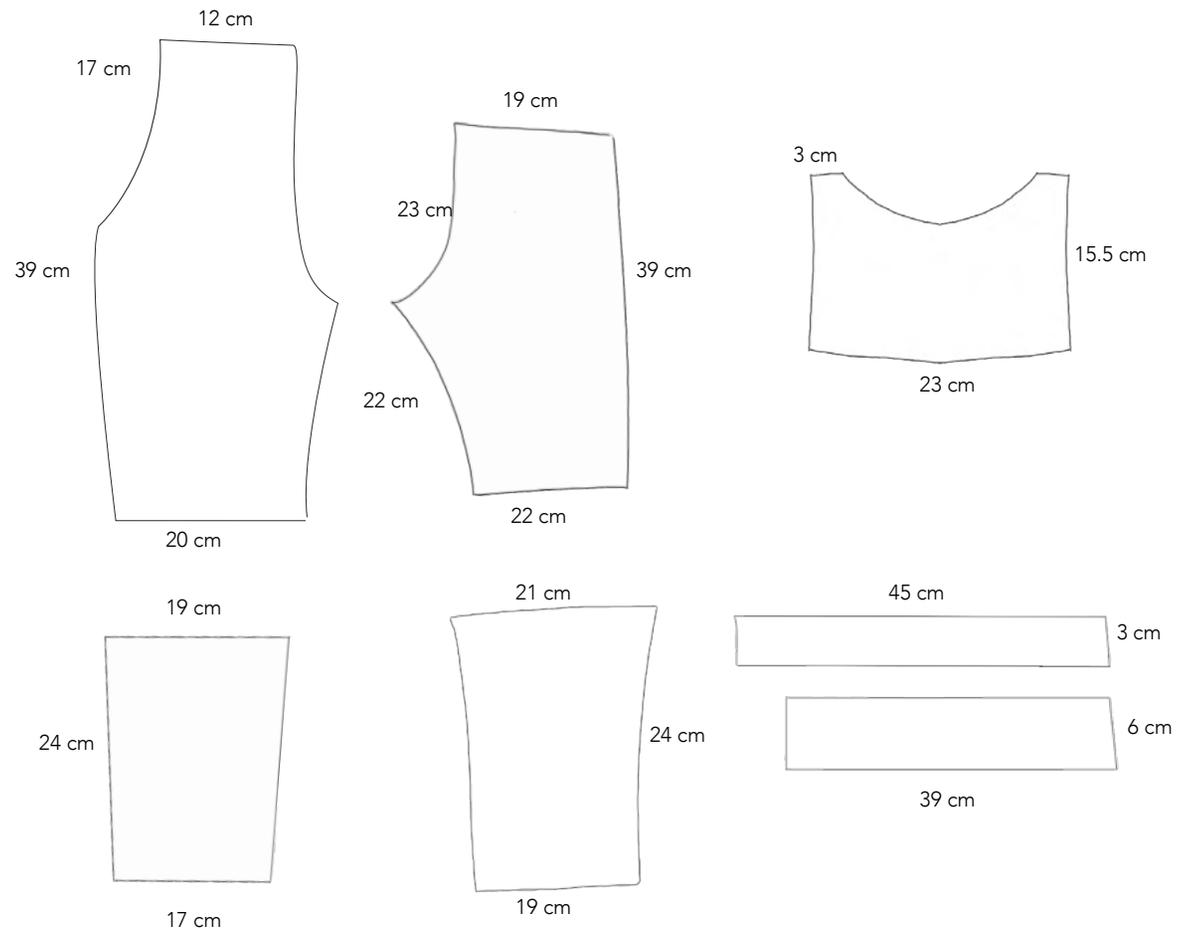
4. Tela de pechera es diferente a la del cuerpo, además de estar forrada con gabardina.

## Confección

Se contacta a "La Modisteria Chile" ubicada en Colina, donde junto con Lissete, se crea el molde para la posterior confección de la prenda.



### MOLDE



## Estampado

Para la proceso del estampado se cuenta con la ayuda de Germán, estampador de la empresa Activas en Santiago.

Se entregan las piezas de los moldes cortadas considerando 5 cm de margen para realizar el estampado en serigrafía.

Las piezas son ubicadas en el centro del marco. Se realiza el proceso de estampado, y están listas para la confección.

### PELÍCULAS

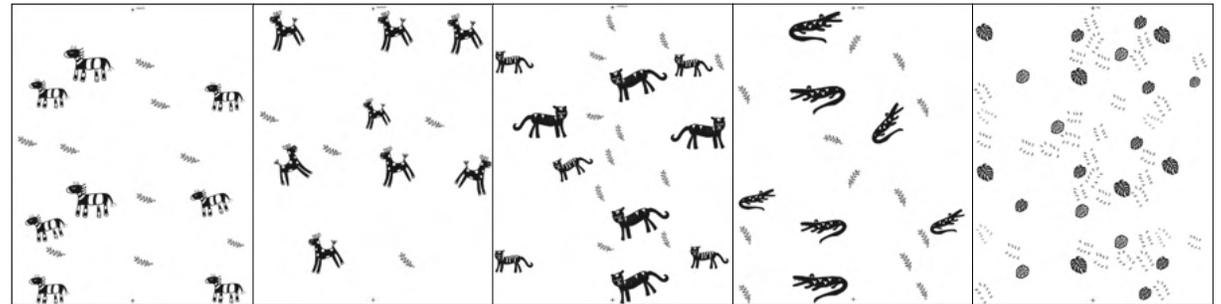


Imagen 128 Elaboración propia 2023

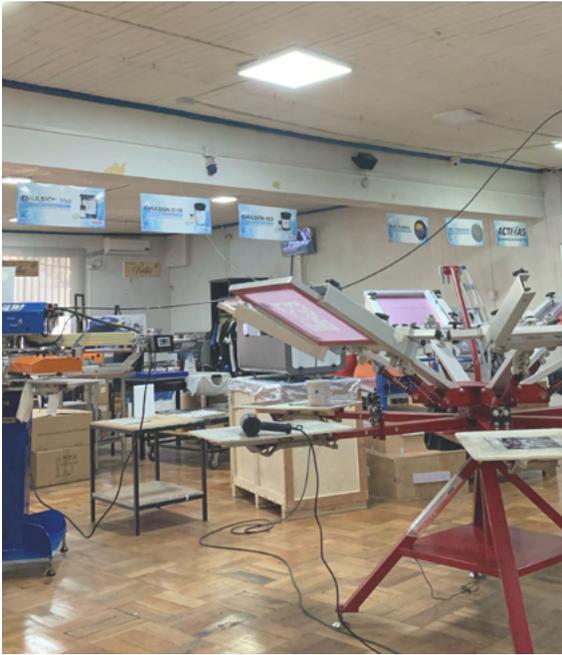




Imagen 135-138 Elaboración propia 2023

# Resultado





*MEDARU es una prenda infantil sin género, diseñada para acompañar a infantes de 2 a 4 años a lo largo de su día, promueve la libertad de exploración en etapas de desarrollo temprano.*

*Gracias a su materialidad, las madres, padres y cuidadores, ya no tendrán que preocuparse si la prenda es manchada debido a que la mancha, se adapta a la prenda, revelando figuras que sorprenden al infante.*

*De esta forma, la mancha adquiere un nuevo significado, y transforma la prenda, en un lienzo.*

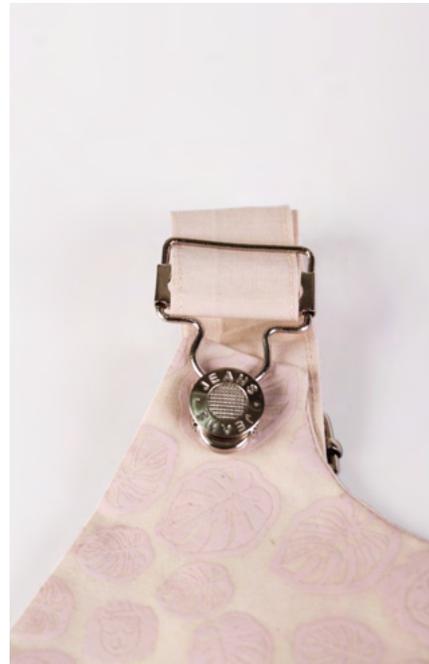




Tela color beige  
Estampado hojas, cabeza  
de león y logo beige

Propósito:

Mimetizar estampado con  
la tela, así al ensuciarse se  
revela la imagen





Imágen 150 - 152 Elaboración propia 2023





*El arte ancestral Kintsugi y Medaru comparten el mismo espíritu:*

*Ambos valoran las huellas y la historia que deja el paso del tiempo en un objeto.*

*Así como el arte de Kintsugi enaltece sus grietas con polvo de oro, MEDARU lo hace a través de figuras que, a la hora de ser ensuciadas no solo resaltan del fondo, si no que también cambian su tonalidad, diferenciándose del resto.*



## Valores y atributos

### COMODIDAD

Crear una prenda de uso diario, que se adapte a diversas actividades y climas, siendo versátil gracias a su diseño, calidad y forma.

### GENERA VÍNCULOS

Prenda pensada para el uso diario, que permita movilidad, acorde a las necesidades dermatológicas e higiénicas de los niños y niñas.

### TALLAJE

Intencionar el manchado, para que la prenda una vez sucia pueda reutilizarse evitando lavar la prenda sólo por factores estéticos.

### PRENDA ÚNICA

La prenda nunca termina de mancharse, por lo tanto cada niño genera el fondo del estampado según el uso que le de. Es por esto, que cada prenda será diferente a la otra, teniendo un diseño irrepetible.

### ATEMPORAL

Diseñar packaging acorde a la durabilidad que busca tener el producto.

### SIN GÉNERO

Crear métodos para transmitir mensaje de la marca, que permita otorgar valor al uso de los objetos y así, incentivar la reutilización.

### INCITA A LA REUTILIZACIÓN

Invitar a madres, padres y cuidadores a adquirir la prenda con el compromiso de heredarla después de ser utilizada.

### VERSÁTIL

Es una prenda que es fácil de combinar, diseñada con colores vivos que se adapten a las prendas encontradas en el mercado infantil. En cuanto a su uso, puede ser usado con prendas abrigadoras y/o veraniegas.

# Desarrollo de marca

## Manifiesto

*Mancharse es aprender,*

*Aprender a caminar, implica caerse.*

*Aprender a comer, implica desparramar el alimento.*

*Aprender a pintar, implica dibujar en las paredes.*

*Las manchas textiles representan historias y acompañan al niño en todo su crecimiento.*

*Son huellas que simbolizan el paso del tiempo y el aprendizaje.*

*Heredar una prenda es heredar historias, momentos, relatos y recuerdos.*

*MEDARU quiere invitarte a preservar tus prendas para la siguiente generación.*

*Una prenda manchada, debe ser atesorada.*



## Naming

Tomando en cuenta los pilares del proyecto, es importante que el nombre de la marca transmita el mensaje de la misma.

El proyecto tiene un sentido simbólico fuerte, que llama a valorar el paso del tiempo, el uso, el amor a la trayectoria y al crecimiento, por tanto, se buscó una palabra que enmarque los pilares a transmitir.

La prenda propuesta tiene un sentido lúdico en cuanto al recolectar medallas. El niño colecciona estas medallas, al dejar huellas en sus prendas.

Por lo tanto, se utilizó la palabra "Medalla" en japonés, para recordar, la importancia de la filosofía Kintsugi y su significado, que promueve el valorar los objetos usados.

Es así como se logra el nombre "MEDARU", acompañado de una bajada que diera cuenta el mensaje de la marca "una mancha, una historia"

Trabajo previo de naming, tipografía y estilo

MEDARU daru medaru medaru

## Logotipo

### TIPOGRAFÍA

Para el logotipo:  
Darumadrop One  
Formato: Regular

Se utiliza la tipografía, que, gracias a su contorno, transmite la irregularidad de las manchas.

Es modificada en ciertas zonas, creando una irregularidad más pronunciada.

Se juega con la composición de las letras.

Slogan:  
Myriad Pro Regular

Tipografía complementaria:  
Avenir Light Oblique  
Avenir Medium  
Avenir Black  
Fredoka One

medaru

### VARIACIÓN

medaru

una mancha, una historia

## Carta Cromática

Los efectos psicológicos que causan los colores en la vestimenta de los infantes pueden ser de gozo, alegría, tranquilidad, tristeza, entre otros factores que hacen, que la ropa infantil por lo general sea de colores claros llenos de vida, dejando un lado los colores oscuros que no aportan en nada en el crecimiento individual del niño (Pullutasig, 2015).

Por lo tanto se eligen los siguientes colores:

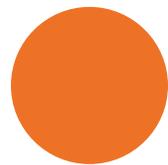
Naranja: Energía y alegría.

Celeste: Paz.

Amarillo: Estimula al actividad mental.

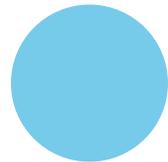
Verde: Armonía en el sistema nervioso.

Beige: Se busca igualar el tono a la fibra, para que cuando caiga algún líquido en la prenda, el fondo se oscurezca y se revele el estampado que contiene las medallas.



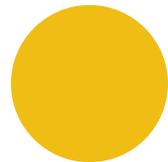
#ee7225

R: 238 C 0%  
G: 114 M 65%  
B: 372 Y 90%  
K 0%



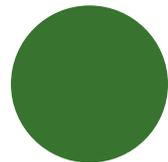
#76cbea

R 118 C 53%  
G 203 M 0%  
B 234 Y 7%  
K 0%



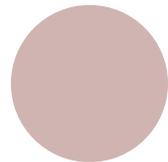
#7efbd14

R 239 C 7%  
G 189 M 26%  
B 20 Y 93%  
K 0%



#38742f

R 56 C 80%  
G 116 M 31%  
B 47 Y 100%  
K 18%



#cfb4b2

R 207 C 20%  
G 180 M 31%  
B 178 Y 25%  
K 3%

## Packaging

El packaging es una bolsa de algodón/crea que contiene la prenda. Esta bolsa sirve para guardar la parte desmontable de las piernas para cuando no sea necesario su uso. A su vez, está diseñada para usarse como envoltorio cuando sea heredada.

El molde está pensado para abrir y cerrar con facilidad, y una de sus caras está impreso el mismo estampado que la prenda, utilizando serigrafía con PLASTISOL que permite que la bolsa también pueda ser manchada. La cara contraria contiene el logo.

Para la estampación en serigrafía se reutilizan los marcos del estamapado de la prenda y se crea una nueva película con el logo y bajada, y posterior marco.



## Instructivo

Se busca que tanto la prenda como los elementos que la acompañan comuniquen el mismo mensaje. Dentro del packaging se añade un instructivo de uso, con un mensaje que transmita su valor y concientice la importancia de las manchas textiles.

A su vez, contiene una tarjeta donde se lleva el registro de fechas y nombres de los niños/as por la que la prenda ha sido usada. Así, se promueve el heredar conmemorando historias y siendo un regalo significativo.



## Etiqueta

La etiqueta especifica la fibra textil, condiciones de lavado y talla.

Tamaño: 7cm x 9 cm

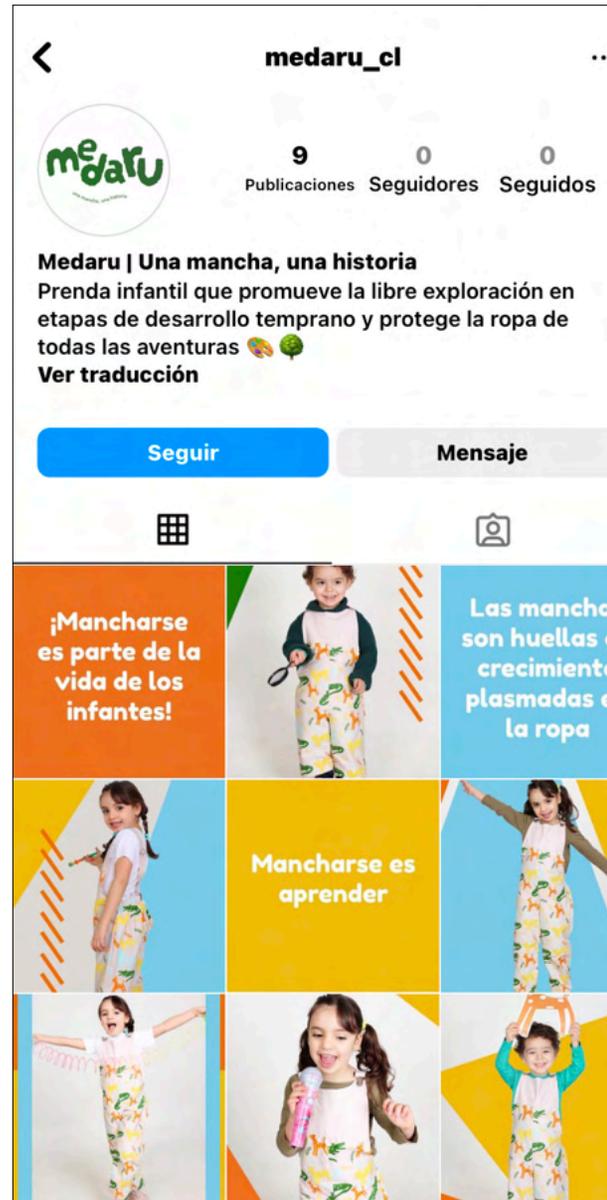
Técnica: Impresión digital color



## Estrategia de difusión

### INSTAGRAM

Según García (2022) Chile tiene 7,3 millones de usuarios en Instagram. Considerando que es una plataforma dinámica, con alto alcance, se crea el perfil @Medaru para lograr una difusión de marca amplia. Así, a través de los post, poder mostrar los productos, como también entregar el mensaje educando y concientizando a madres, padres / cuidadores o todo aquel que tenga relación con un infante, y busque comprar y regalar con sentido.



## Sesión de fotos

Considerando que MEDARU sirve para niños y niñas entre los 2 a 4 años, se escogieron 2 modelos, un niño de 2 años y 10 meses y una niña, de 3 años, 11 meses.

### **Así, a través de las imágenes se puede evidenciar que:**

Sirve para diversas edades

Puede utilizarse con prendas en su interior y seguir aportando comodidad: se utilizaron 2 chaquetas, 2 poleras manga larga, y una manga corta, además de jeans, patas, y shorts.

Se utilizaron zapatos colores neutros

Se ambientó la escena con juguetes, material didáctico, música infantil que incentivaron a los infantes a ser fotografiados en un entorno agradable, jugando, riendo, y sintiéndose muy cómodos en el set.

En cuanto al retoque digital, se busca que las imágenes transmitan diversión, felicidad, libertad, juego, aprendizaje.

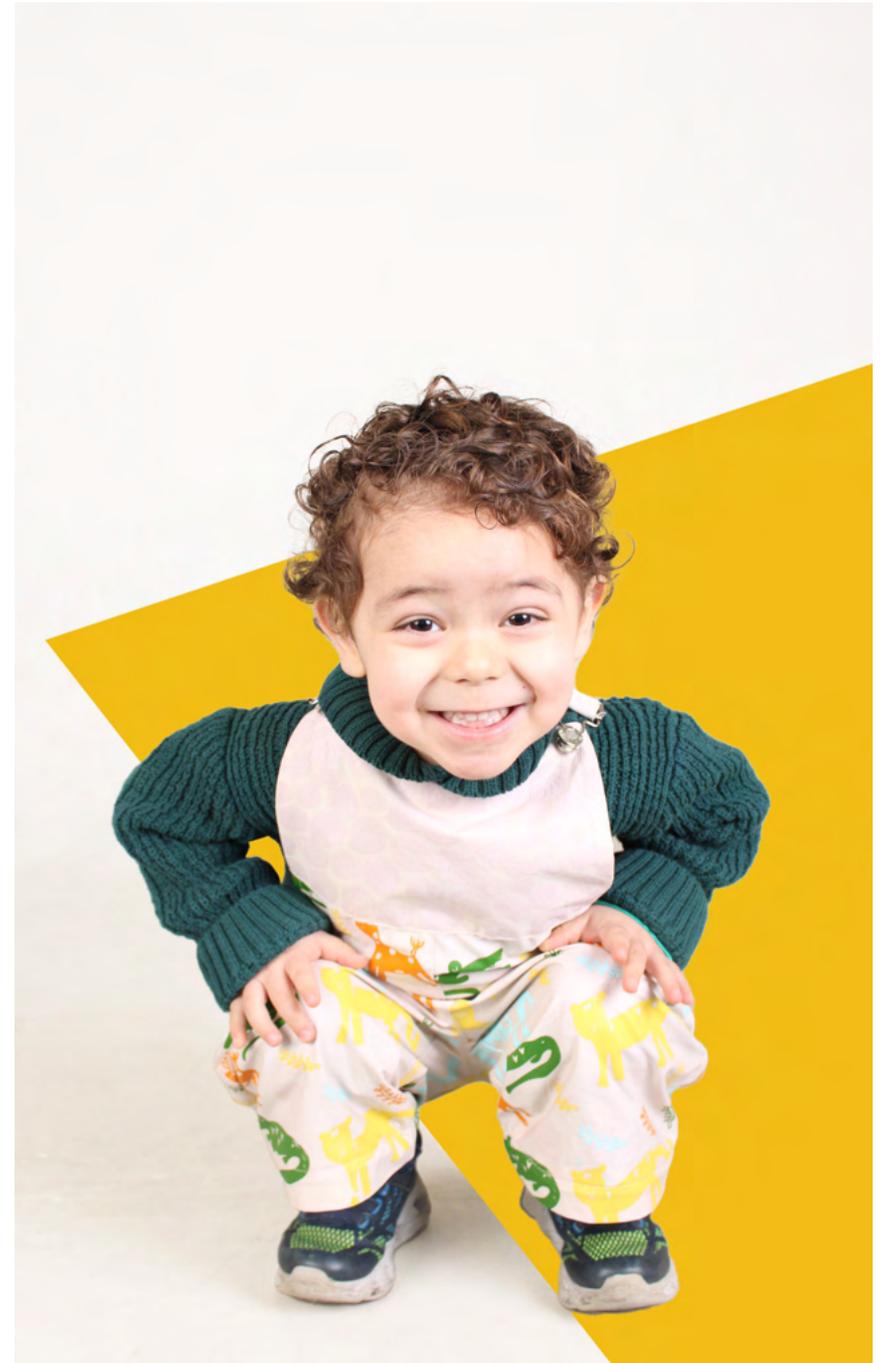
Producción: Patricia Luna

Styling: Patricia Luna

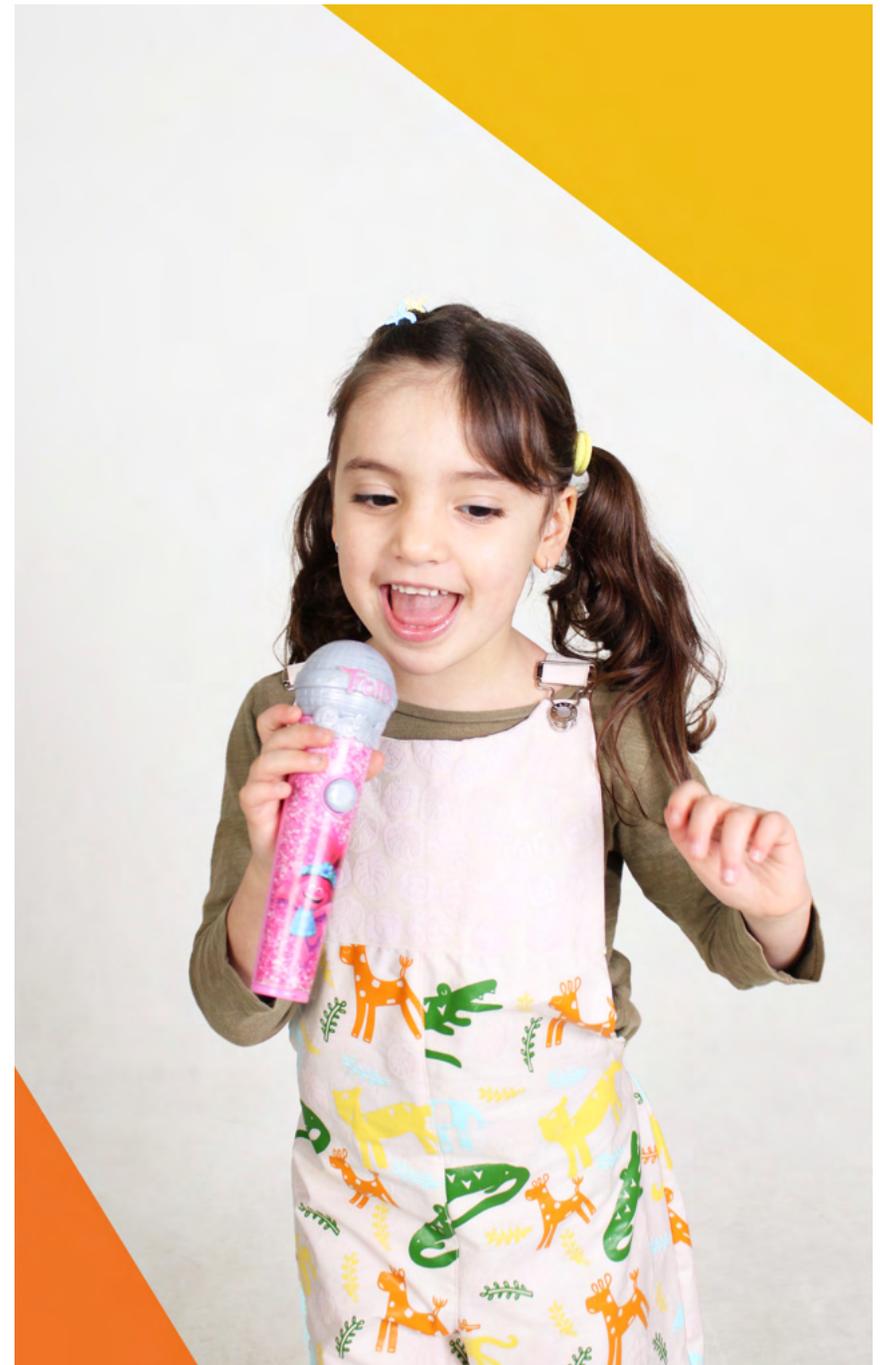
Fotografía: Patricia Luna

Edición: Patricia Luna

Asistente producción: Patricia Freyre



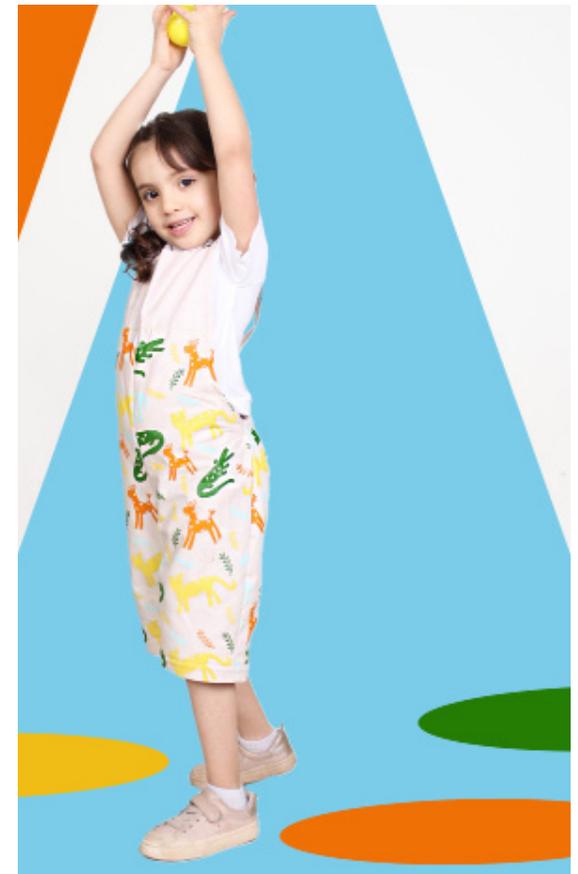






Imágen 170 - 171 Elaboración propia 2023

Imágen 172 - 174 Elaboración propia 2023





## Validación de objetivos

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Prolongar la vida útil de las prendas, mediante técnicas textiles para disminuir la cantidad de ropa infantil desechada.

Prenda adopta las manchas como parte de su diseño, manteniendo su atractivo promoviendo la reutilización.

Promover que la indumentaria sea heredable de generación en generación contando historias.

Se acompaña de un instructivo que incentiva a heredar, con una carta de registro que va a materializar los nombres de los infantes que usaron la prenda.

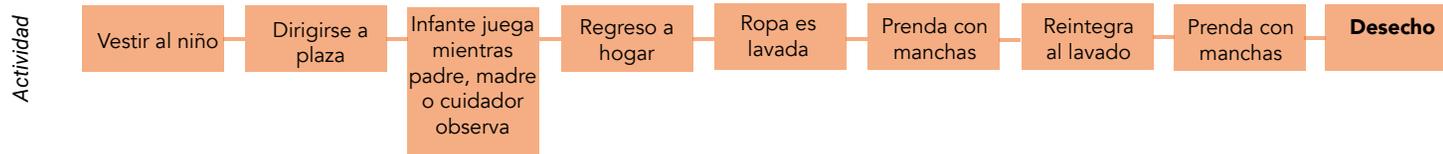
Generar un impacto en los hábitos de consumo de prendas infantiles que disminuya la cantidad de prendas adquiridas y desechadas.

El infante ya no necesita cambiar sus prendas 2-3 veces al día, ya que MEDARU va a proteger su ropa, permitiendo que necesite menores cantidades diarias, semanales y mensuales.

Impulsar la libertad de exploración potenciando el desarrollo psicomotriz mediante la indumentaria en etapas de temprana edad.

La prenda permite ser ensuciada manteniendo su atractivo, por lo que disminuye el miedo a ensuciarse, por lo tanto, el infante puede jugar libremente.

### MAPA DE VIAJE PRENDAS DE INFANTES SIN MEDARU



### MAPA DE VIAJE UTILIZANDO MEDARU

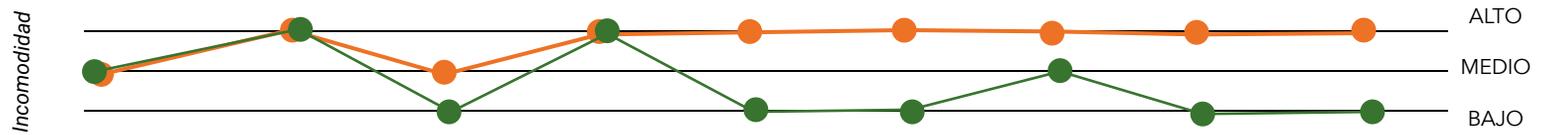


Figura 11 . Elaboración propia, 2023, Mapa de viaje, contraste utilizando MEDARU

# Estratégia comercial

### **MISIÓN**

Ser la indumentaria que vista a tu círculo familiar y cuente historias que trasciendan de generación en generación.

### **VISIÓN**

Generar un impacto en los hábitos de consumo en la industria de la indumentaria para infantes creando prendas que trasciendan de generación en generación contando historias.

## Análisis FODA

FORTALEZAS	DEBILIDADES
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Producto innovador, que permite al cliente olvidar la preocupación de ensuciar prendas, tomando esta acción como oportunidad e incentivar la libre exploración.</li> <li>- Prenda sin género, atemporal, que se adapta al cuerpo de niños y niñas entre los 2 a 4 años.</li> <li>- Prenda heredable, que mantiene su atractivo físico.</li> <li>- Conversa con la tendencia mundial del cuidado del medio ambiente.</li> <li>- Innovación en técnica de estampado y creación de gráfica que intenciona las manchas.</li> <li>- Mano de obra especializada en el producto suministrado al mercado</li> <li>- Producto de calidad, con producción y mano de obra local.</li> <li>- El producto tiene un costo de adquisición alto, pero a largo plazo favorece el bolsillo familiar.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Precio elevado en comparación a tiendas retail, debido a la alta calidad de fabricación.</li> <li>- Depende del compromiso del comprador, que después de su uso sea heredado y se cumpla la finalidad de la marca.</li> </ul>
OPORTUNIDADES	AMENAZAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actualmente, está más presente la educación que potencie el desarrollo a temprana edad, y se ha visto un interés hacia esta crianza.</li> <li>- Luego de la pandemia se está valorando el tiempo de recreación en el exterior, para lo cual es útil tener prendas que respondan a esta actividad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Amplia oferta de prendas por un bajo costo en retail, que puede inducir a su preferencia.</li> <li>- Copia/plagio de la propuesta de estampado y lo lleve a escalas industriales, limitando la llegada de MEDARU al mercado como marca.</li> </ul>

## Modelo Canva

<p><b>SOCIOS CLAVE</b></p> <p>Proveedores de insumos y textiles          Modelista y costurera          Estudio de serigrafía          Showrooms y espacios colaborativos de tiendas locales          Madres, padres, cuidadores o personas influencers activas en redes sociales, que tengan relación directa con niños.</p>	<p><b>ACTIVIDADES CLAVE</b></p> <p>Diseño de prendas          Estampado del textil          Confección de prenda          Confección de packaging          Diseño de etiquetas e instructivo          Venta, post – venta y despacho          Marketing digital          Promoción y difusión de marca</p>	<p><b>PROPUESTA DE VALOR</b></p> <p>Prolongar la reutilización de las prendas de los niños y pronto heredarlas. MEDARU protege la ropa de los infantes, siendo una prenda que, manteniendo su atractivo físico, puede heredarse y usarse cómodamente en los momentos de recreación, incentivando la exploración libre, en etapas de desarrollo temprano. De esta forma, MEDARU permite prolongar la vida útil de las prendas de los niños, disminuir lavados, evitar zonas refregadas y desgaste de la fibra, y a la vez permite que el niño juegue libremente, aprovechando el entorno exterior y la creatividad.</p>	<p><b>RELACIÓN CON CLIENTE</b></p> <p>El cliente puede comprar de manera presencial u online, y de esta forma crear una cercanía. Se busca crear un lazo a través del mensaje de la marca, y constantemente subir contenido a las redes sociales que inculquen el amor a las manchas. Incentivar a través de este contenido el heredar.</p>	<p><b>SEGMENTOS CLAVE</b></p> <p>Usuario primario: Niño de 2 a 4 años, que se relaciona activamente en un entorno exterior, estando en una etapa de desarrollo temprano.</p> <p>Usuario secundario comprador: Padres, madres o cuidadores pertenecientes al sector económico medio-alto que quieren prolongar el uso de la ropa de sus hijos, ya que son conscientes del daño que genera la industria textil en el planeta. Optan por comprar prendas en negocios locales, valorando el diseño local y se interesan por potenciar el crecimiento de los infantes.</p>
<p><b>ESTRUCTURA DE COSTOS</b></p> <p>Materia prima          Gastos en producción          Etiquetas          Packaging          Mantención página web</p> <p>Arriendo de punto de venta showroom.          Distribución y despacho          Sueldos a trabajadores</p>	<p><b>FLUJO DE INGRESOS</b></p> <p>Venta del producto          Postulaciones a fondos: FONDART DISEÑO, SEMILLA CORFO,          Ayuda de inversionistas</p>			

## Financiamiento

### POSTULACIONES A FONDOS

#### Sercotec Capital Semilla Emprende :

Es un fondo concursable de Sercotec que promueve la creación de negocios con oportunidad de participar en el mercado a través de su formalización. \$3.5 millones



#### Sercotec Capital Abeja Emprende:

Fondo exclusivo para mujeres mayores de 18 años que deseen emprender sin necesidad de inicio de actividades. \$3.5 millones



#### Semilla Inicia

Esta orientado en apoyar emprendedores que buscan crear negocios con potencial de crecimiento, proyectos innovadores, que proponga una solución a un nuevo y mejorado producto. Cubre 75% del costo total del proyecto con tope de hasta 15 millones



#### Inversionistas Ángeles:

Red de inversionistas que patrocinan a emprendedores de alto impacto con propuestas de alto valor e innovación.

## Estructura de costos

Item	Materias prima	Mano de Obra	Packaging	Costo Total	Precio de Venta	Margen Bruto
Producto 1	\$ 9.650	\$ 6.000	\$ 1.500	\$ 17.150	\$ 45.000	62 %

	Año 0	Año 1	Año 2	Año 3	Año 4	Año 5
Unidades vendidas	0	1200	1200	1200	1200	1200
Unidad Producidas	1200	1200	1200	1200	1200	0

Ingresos	\$ - 0	\$ 54.000.000	\$ 54.000.000	\$ 54.000.000	\$ 54.000.000	\$ 54.000.000
Costo de producción	\$ 20.580.000	\$ 20.580.000	\$ 20.580.000	\$ 20.580.000	\$ 20.580.000	\$ - 0
Costo Fijos	\$ 24.360.000	\$ 24.360.000	\$ 24.360.000	\$ 24.360.000	\$ 24.360.000	\$ 24.360.000
<b>Margen Operativo</b>	\$ -44.940.000	\$ 9.060.000	\$ 9.060.000	\$ 9.060.000	\$ 9.060.000	\$ 29.640.000
Impuestos (27%)	\$ 12.133.800	\$ -2.446.200,00	\$ -2.446.200,00	\$ -2.446.200,00	\$ -2.446.200,00	\$ -8.002.800,00
Beneficio Neto	\$ -32.806.200	\$ 6.613.800	\$ 6.613.800	\$ 6.613.800	\$ 6.613.800	\$ 21.637.200
Inversión	\$ 735.000	0	0	0	0	0
<b>Flujo de Caja Libre</b>	\$ -33.541.200	\$ -26.927.400	\$ -20.313.600	\$ -13.699.800	\$ -7.086.000	\$ 14.551.200

Materias Primas			
Concepto	Cantidad	Costo unitario	Costo total
Tela	1,5	\$ 2.500	\$ 3.750
Corretera	4	\$ 500	\$ 2.000
Cierres	2	\$ 600	\$ 1.200
Hilo	1	\$ 400	\$ 400
Elástico	1	\$ 300	\$ 300
Hebillas	2	\$ 1.000	\$ 2.000
<b>Total Materias Primas</b>			\$ 9.650

Mano de Obra			
Costurera y estampado	1200	\$ 6.000	\$ 7.200.000

Packaging			
Packaging: Tela	1	\$ 800	\$ 800
Packaging: Trabajo de estampado	1	\$ 700	\$ 700
<b>Total Packaging:</b>			\$ 1.500

Inversión			
Película	5	\$ 6.500	\$ 32.500
Packaging: Película	1	\$ 2.500	\$ 2.500
Registro de marca	1	\$ 150.000	\$ 150.000
Diseño pagina web	1	\$ 500.000	\$ 500.000
Patente Comercial	1	\$ 50.000	\$ 50.000
<b>Total</b>			\$ 735.000

Costo Fijo	
Mantenimiento pagina web	\$ 30.000
Redes sociales engagement	\$ 300.000
Administración de local	\$ 550.000
Renta de espacio comercial	\$ 500.000
Contabilidad	\$ 150.000
Despacho y bodega	\$ 500.000
<b>Total</b>	\$2.030.000

Figura 12 . Elaboración propia, 2023, Estructura de costos

# Proyecciones y Conclusión

## Proyecciones

En un principio, Medaru pretende implementar prendas infantiles de uso cotidiano, tales como: polerones, gorros, guantes, calcetines. Para así, crear un outfit completo MEDARU, que, gracias a su diseño de estampado que sorprende al niño, puede lograr que la madre, padre y cuidador, tenga a su disposición prendas que puedan ser utilizadas a diario, y a pesar de su constante uso, puedan ser heredadas, regaladas o donadas cuando sea necesario. De esta forma, se entregan soluciones a la vestimenta, que crean hábitos de vestir conscientes, e inculquen, desde la niñez, la valoración de prendas textiles.

Medaru en un futuro, busca ampliarse a otros sectores de indumentaria donde exista un desecho constante debido al uso que se le da a las prendas. Crear colecciones para un nicho específico, identificando problemas para luego diseñar prendas funcionales pensadas para el/la usuario/a y sus necesidades. Permitiendo así, evitar el desperdicio por factores estéticos y sacar el máximo potencial al textil.

De esta manera, identificar problemáticas ligadas al uso de la indumentaria en sectores específicos y poder diseñar en torno a ellos, para aportar, mediante el diseño, soluciones que entreguen una manera sustentable y consciente de vestir.

## Conclusión

Este proyecto nació desde la identificación de una problemática ligada al consumo de prendas infantiles, pero también de la necesidad de aportar como diseñadora al desarrollo temprano de los infantes, que representan la futura generación. Creo que como futura diseñadora tengo el deber de diseñar con un propósito, que beneficie al usuario en algún aspecto. Si diseñamos pensando en las necesidades del usuario, estamos creando prendas perdurables que puedan adecuarse funcionalmente a sus actividades, logrando acompañarlo en su diario vivir y convirtiéndose en objetos de gran valor y significado. El proyecto tiene un sentido emocional que logra traspasar una historia a una prenda y la dota de experiencias.

Se logró permitir que el niño porte una prenda que le otorgue libertad de movimiento y exploración, y a la vez entregarle a la madre, padre o cuidador tranquilidad despreocupándose de que se ensucie. El proyecto buscó aportar a la problemática desde el lado emocional y significativo. Fué muy gratificante evidenciar cómo la prenda cumple su función. A su vez, se crearon instancias de testeo con infantes, donde probarse la prenda significaba la hora de jugar libremente, con las manos, y experimentar cosas, que quizás, antes no podía con tanta libertad. Al mismo tiempo ver la cara de felicidad y asombro de las madres cuando el infante se retiraba la prenda y su ropa estaba intacta, expresando comentarios referidos a la reutilización y la dismi-

nución de lavados que implica utilizar la prenda MEDARU. A su vez, evidenciar cómo incentivaron a sus hijos a correr, saltar y moverse como querían ya que la prenda se podía manchar sin problema.

En cuanto al desarrollo del proyecto, fué gratificante ver que la propuesta de estampado sí funcionaba, testear y ver como una prenda limpia, nueva, se transforma en única e irrepetible gracias a su uso, y así, ver que realmente la ropa puede convertirse en un lienzo donde cada niño plasma su historia.

Por último, me enorgullece otorgarle valor a algo que generalmente es visto de manera negativa, y que las personas que conozcan el proyecto puedan adoptar esta visión en su propia indumentaria.

Ahora bien, todavía hay puntos a mejorar, ya que queda pendiente la utilización de insumos sostenibles certificados, que puedan dotar a la prenda con aún más valor y atributos, convirtiéndola en la mejor versión sostenible que podría diseñar.

# Anexos

## Bibliografía

- Abanderado. (2022, 29 junio). Ventajas del algodón para prendas. Abanderado. <https://www.abanderado.es/blog/ventas-algodon-prendas/#:~:text=El%20algod%C3%B3n%20destaca%20por%20su,a%20que%20le%20pase%20nada>
- Alemana, C. C., & Rybertt, V. (2022, 25 abril). ¿Qué es el Baby Led Weaning y cómo aplicarlo? Clínica Alemana. <https://www.clinicaalemana.cl/articulos/detalle/2022/qu%C3%A9-es-el-baby-led-weaning-y-c%C3%B3mo-aplicarlo>
- Beltrán, Y. (2021, 13 marzo). Serigrafía textil desde cero: Diseña tu propia camiseta. <https://www.crehana.com>. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/serigrafia-textil/>
- Bernard, M. (2006). Vínculo y relación de objeto. Psicoanálisis & intersubjetividad. <https://www.intersubjetividad.com.ar/vinculo-y-relacion-de-objeto/>
- Berniola, C. (2020). Fast fashion vs. slow fashion: Un análisis desde la perspectiva del consumidor. Universidad de Zaragoza. <https://zaguan.unizar.es/record/110147/files/TAZ-TFG-2021-4298.pdf>
- Britton, L. (2017). Jugar y aprender con el método Montessori. PAIDOS educación. [https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros\\_contenido\\_extra/37/36433\\_jugar\\_y\\_aprender\\_con\\_el\\_metodo\\_montessori.pdf](https://pladlibroscl0.cdnstatics.com/libros_contenido_extra/37/36433_jugar_y_aprender_con_el_metodo_montessori.pdf)
- Campos, A. (2023). PRIMERA INFANCIA: UNA MIRADA DESDE LA NEUROEDUCACIÓN. ensat. [https://www.academia.edu/40090497/PRIMERA\\_INFANCIA\\_UNA\\_MIRADA\\_DESDE\\_LA\\_NEUROEDUCACION%3F93N](https://www.academia.edu/40090497/PRIMERA_INFANCIA_UNA_MIRADA_DESDE_LA_NEUROEDUCACION%3F93N)
- Campos, M., & Analí, M. (2019). Estimulación temprana para desarrollar la expresión oral en niños de 2 años de la cuna "Pasitos de Colores" [Tesis]. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80968/Mar%25C3%25ADn\\_CMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/80968/Mar%25C3%25ADn_CMA-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)
- Casa Blanca, L., & Chacon, P. (2014). Vista de EL HOMBRE VESTIDO. UNA VISIÓN SOCIOLÓGICA, PSICOLÓGICA y COMUNICATIVA SOBRE LA MODA. <https://revistas.um.es/cartaphilus/article/view/216111/170421>
- Castro, B. (2021). La moda sostenible: la opción fashionista eco-friendly para reducir la contaminación del fast-fashion. Contexto UDLAP. <https://contexto.udlap.mx/la-moda-sostenible-la-opcion-fashionista-eco-friendly-para-reducir-la-contaminacion-del-fast-fashion/>
- Ceballos, L. M., & Min, S. (2020). Product experiences of clothing attachment in baby boomers in the United States. *Fashion and Textiles*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40691-020-0206-0>
- Clarín. (2021, 23 septiembre). Por qué jugar a ensuciarse ayuda al desarrollo infantil de los niños. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/vivo/mamas-y-papas/20210918/7723135/jugar-ensuciarse-desarrollo-infantil-pmv.html>
- Coulthard, H., & Thakker, D. P. (2015). Enjoyment of tactile play is associated with lower food neophobia in preschool children. *Journal of the Academy of Nutrition and Dietetics*, 115(7), 1134-1140. <https://doi.org/10.1016/j.jand.2015.02.020>
- CPS Spain. (2023, 9 marzo). ¿Qué es la impresión digital textil? Todos los beneficios clave. CPS Spain. <https://cps-spain.net/impression-digital-textil-que-es/>
- Delgado, J. (2021, 9 octubre). Un niño sano debe jugar, alborotar y . . . ¡ensuciarse mucho! Rincón de la Psicología. <https://rinconpsicologia.com/un-nino-sano-debe-jugar-alborotar-y/>
- Fernández, T., & Tamaro, E. (2023). Biografía de Jean Piaget. *Biografías y vidas*. <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- flugel, j. (1935). *Psicología del vestido*. Google Books. <https://books.google.es/books?id=41XvDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Fuentes, V., Leonelli, G., & Weisstaub, G. (2022). ¿Qué se sabe actualmente sobre el método de alimentación guiado por el bebé -BLW? *Scielo*, 93(3). [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2452-60532022000300300](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2452-60532022000300300)
- García, J. (2022, 6 enero). Uso de Instagram en Chile 2022 | IEDGE Business School. IEDGE Business School. <https://www.iedge.eu/instagram-en-chile-2020-por-javier-garcia>
- Gobierno de Chile. (2012). Orientaciones técnicas para las modalidades de apoyo al desarrollo infantil: <https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/Orientaciones-tecnicas-para-las-modalidades-de-apoyo-al-desarrollo-infantil-Marzo-2013.pdf>. <https://www.crececontigo.gob.cl/wp-content/uploads/2015/11/Orientaciones-tecnicas-para-las-modalidades-de-apoyo-al-desarrollo-infantil-Marzo-2013.pdf>
- Gobierno de Chile, Ministerio de Educación. (2018). Bases curriculares: Educación Parvularia. Subsecretaría de educación parvularia. [https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-69957\\_bases.pdf](https://www.curriculumnacional.cl/614/articles-69957_bases.pdf)
- Gómez, E., & Cordero, J. (2018). *Traumatología y Ortopedia*. Google Books. [https://books.google.es/books?id=D8rSD-wAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.es/books?id=D8rSD-wAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- González, S. (2020). PLAN DE NEGOCIOS PARA LA COMERCIALIZACIÓN DE ROPA HIPOALERGÉNICA INFANTIL EN LA PROVINCIA DE SANTIAGO. UNIVERSIDAD DE CHILE FACULTAD DE CIENCIAS FÍSICAS Y MATEMÁTICAS.
- Gragera, T. (2021, 10 mayo). Por qué es educativo dejar que se manchen. *HOLA*. <https://www.hola.com/padres/galeria/20211128302841/beneficios-dejar-que-se-manchen-al-jugar-tg-swnng/1/>
- Jaramillo, L. (2007). *Concepciones de la infancia*. Zona Próxima, 108 –123. <https://www.redalyc.org/pdf/853/85300809.pdf>

Life, A. T. (2020, 2 febrero). KINTSUGI. EL ARTE DE DEVOLVER LA VIDA. ASHES TO LIFE. <https://www.ashestolife.es/kintsugi-el-arte-de-devolver-la-vida/>

Linares, A. (s. f.). Desarrollo cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky [Informe]. Colegi Oficial de Psicòlegs de Catalunya y Universitat Autònoma de Barcelona. [http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS\\_DESARROLLO\\_COGNITIVO\\_0.PDF](http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF)

Lobo, D. (2022). Fast fashion y el cambio climático: la importancia de adoptar un modelo sostenible. <https://repositorio.comillas.edu/xmlui/bitstream/handle/11531/57059/TFG%20-%20Lobo%20Sanfiz%2c%20Daniela%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Löhndorf, A. (2022). Kintsugi. Google Books. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=FCxiEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=filosof%C3%ADa+k%20intsugi&ots=DdFPoNK8p4&sig=UoeqfSCXWasy4RUo5Gh0CDED3mQ#v=onepage&q=filosof%C3%ADa%20kintsugi&f=false>

Losada, T. (2022). 9 razones por las que es bueno dejar que los niños se manchen. Criar con Sentido Común. <https://www.criarconsentidocomun.com/es-bueno-que-los-ninos-se-manchen/#:~:text=Mancharse%20mientras%20juegan%20favorece%20su,no%20limite%20sus%20experiencias%20vitales>

Mantilla, D. C. (2019). PRIMERA INFANCIA: UNA MIRADA DESDE LA NEUROEDUCACIÓN. enssat. [https://www.academia.edu/40090497/PRIMERA\\_INFANCIA\\_UNA\\_MIRADA\\_DESDE\\_LA\\_NEUROEDUCACION%3%93N](https://www.academia.edu/40090497/PRIMERA_INFANCIA_UNA_MIRADA_DESDE_LA_NEUROEDUCACION%3%93N)

Maritza, G. H., & Batista, L. (2018, 24 agosto). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y las niñas de la primera infancia. Revista Atlante. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/08/motricidad-primer-infancia.html>

Medina, A., & Pullistag, M. (2015, 1 octubre). El color del vestuario infantil y su relación con la estimulación temprana de los niños y niñas del Centro de Atención Temprana de la Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/20149>

le/123456789/20149

Ondarse, D. (2021). Sublimación - Definiciones de físico-química, psicoanálisis, diseño. Concepto. <https://concepto.de/sublimacion/>

Paulos, S. (s. f.). PANHANDLE PERSPECTIVES: What's the dirt on dirt? It's OK for kids to get dirty | Nebraska extension. <https://extension.unl.edu/statewide/morrill/panhandle-perspectives-what%E2%80%99s-the-dirt-on-dirt-it%E2%80%99s-ok-for-kids-to-get-dirty/>

Pérez, A., & Uees. (2021). La importancia del juego para mejorar el desarrollo de nuestros niños. UEES - Universidad Espíritu Santo. <https://uees.edu.ec/la-importancia-del-juego-para-mejorar-el-desarrollo-de-nuestros-ninos/>

Porcelli, A., & Martínez, A. (2014). CONSUMO (IN) SOSTENIBLE: NUEVOS DESAFÍOS FRENTE A LA OBSOLESCENCIA PROGRAMADA COMO COMPROMISO CON EL AMBIENTE Y LA SUSTENTABILIDAD. Revista del Doctorado Interinstitucional en Ciencias Ambientales. <https://revistaambiente.univalle.edu.co/index.php/ays/article/download/4294/6514>

Rapley, G., & Murkett, T. (2012). El niño ya come solo. Medici. <https://es.scribd.com/document/262131461/El-Nino-Ya-Come-Solo#>

Regidor, R. (2003). Las capacidades del niño: Guía de estimulación temprana de 0 a 8 años (2.a ed.). <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=eDAetJ06s4sC&oi=fnd&pg=PA15&dq=ni%25C3%25B1o+0+a+2+a%25C3%25B1os+color&ots=uVnU4NRVGI&sig=j7yyDXNI5hz-8me8E5rFghuMaGkY%23v=onepage&q=ni%25C3%25B1o%25200%2520a%25202%2520a%25C3%25B1os%2520color&f=false#v=onepage&q=ni%25C3%25B1o%25200%2520a%25202%2520a%25C3%25B1os%2520color&f=false>

Ríos, M. (2017). TIENDA DE ROPA INFANTIL ITINERANTE Y CO – CREATIVA HABÍA UNA VEZ. ... Gestión de proyectos de diseño e innovación Universidad Católica de Pereira. <https://repositorio.ucp.edu.co/handle/10785/4919>

Rodríguez, L. (2020). "ANÁLISIS DE LOS CONDICIONANTES PSICOLÓGICOS Y SOCIALES DEL APEGO EMOCIONAL A LOS OBJETOS". FACULTAD DE COMERCIO VALLADOLID. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/43805/TFG-J-227.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rojas, O., Hinojoza, D., & Rojas, N. (2011). Insumos ecológicos en la serigrafía textil: Caso peruano. Datos Industriales. Industrial Data, 14(1):34–41. <https://www.redalyc.org/pdf/816/81622582006.pdf>

Sanzo, T. (2021). Perfiles de consumo del Fast Fashion [Tesis]. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51627/TFG-E-1284%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Saunders, C., Hackney, F., Hill, K., & Willett, J. (2018). The affective economy and fast fashion: materiality, embodied learning and developing a sensibility for sustainable clothing. Journal of Material Culture, 27(3), 219-237. <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/13591835221088524>

Simbaña, M., González, M., Merino, C., & Sanmartín, D. (2022). Vista de la expresión corporal y el desarrollo motor de niños de 3 años. <https://retosdelacienciaec.com/Revistas/index.php/retos/article/view/385/448>

UCM. (2018, 4 abril). Jugar con elementos de la naturaleza es clave para el desarrollo de los niños - Universidad Católica del Maule. Universidad Católica del Maule. <https://portal.ucm.cl/noticias/jugar-elementos-la-naturaleza-clave-desarrollo-los-ninos#:~:text=Esta%20diversi%C3%B3n%20se%20suma%20a,problemas%20o%20transformar%20los%20diferentes>

Unicef. (2004). La equidad se juega en la primera infancia. Unicef, [https://www.unicef.cl/archivos\\_documento/95/Infancia4.pdf](https://www.unicef.cl/archivos_documento/95/Infancia4.pdf).

UNICEF. (2017, 6 marzo). Ciudades y niños: las ventajitas de aprender en la selva &mdot; UNICEF. <https://ciudadesamigas.org/ciudades-y-ninos-aprender-en-la-selva/>

# CONSENTIMIENTO

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**

Declaro que el objetivo de investigación y todo lo relacionado con mi participación y la de mi hijo(a) me ha sido explicado claramente, que he leído y comprendido el contenido de esta página, que estoy de acuerdo en participar del estudio y que autorizo el uso de mi imagen y de mi hijo (a) para los fines del estudio.

Nombre: M<sup>o</sup> Paz Canino

Celia  
Firma Padre/Madre/Tutor legal

**diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

Patricia Luna Freyre  
Patricia Luna  
Estudiante

Santiago, 5 / 07 / 2023

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Proyecto "Medaru"  
Estudiante Patricia Luna Rut 22404410-D  
Profesor Guía Camila Ríos

El niño(a) Tomas Bravo Canino y su padre/madre/tutor legal M<sup>o</sup> Paz Canino están participando en el proyecto de Título Medaru a cargo de la estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, Patricia Luna. El objetivo de este consentimiento es ayudarle a usted a tomar la decisión de permitir que su niño o niña participe o no en este proyecto. Usted no está obligado a dar autorización para que su hijo (a) participe y/o puede arrepentirse de esta autorización en cualquier momento durante la ejecución de este proyecto.

Este proyecto consiste en analizar los hábitos de consumo de prendas infantiles y crear una prenda que invite a los infantes a ensuciarse y mancharse, potenciando habilidades motrices y cognitivas en etapas de desarrollo temprano a través de la libertad en el juego y la exploración.

Los nombres de los niños y niñas no aparecerán en los registros. Los datos serán usados exclusivamente para medir los aspectos mencionados anteriormente durante la actividad lúdica. Los datos serán analizados por personal del proyecto, y estarán bajo la custodia de la estudiante y Profesor Guía responsable.

Toda información acerca del tema en estudio será usada sólo con fines académicos.

Si tiene alguna duda, pregunta o reclamo puede contactar a la investigadora responsable en el teléfono 978061141 o en el mail [patricia.luna@uc.cl](mailto:patricia.luna@uc.cl) Si considera que sus derechos como participante en la investigación, no han sido respetados, puede contactar al Comité de Ética en Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile ([eticainvestigacion@uc.cl](mailto:eticainvestigacion@uc.cl)).

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Proyecto "Medaru"  
Estudiante Patricia Luna Rut 22404410-D  
Profesor Guía Camila Ríos

El niño(a) DAULITA DEL SOLAR CORTEI y su padre/madre/tutor legal JOSEFINA CORTEI están participando en el proyecto de Título Medaru a cargo de la estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, Patricia Luna. El objetivo de este consentimiento es ayudarle a usted a tomar la decisión de permitir que su niño o niña participe o no en este proyecto. Usted no está obligado a dar autorización para que su hijo (a) participe y/o puede arrepentirse de esta autorización en cualquier momento durante la ejecución de este proyecto.

Este proyecto consiste en analizar los hábitos de consumo de prendas infantiles y crear una prenda que invite a los infantes a ensuciarse y mancharse, potenciando habilidades motrices y cognitivas en etapas de desarrollo temprano a través de la libertad en el juego y la exploración.

Los nombres de los niños y niñas no aparecerán en los registros. Los datos serán usados exclusivamente para medir los aspectos mencionados anteriormente durante la actividad lúdica. Los datos serán analizados por personal del proyecto, y estarán bajo la custodia de la estudiante y Profesor Guía responsable.

Toda información acerca del tema en estudio será usada sólo con fines académicos.

Si tiene alguna duda, pregunta o reclamo puede contactar a la investigadora responsable en el teléfono 978061141 o en el mail [patricia.luna@uc.cl](mailto:patricia.luna@uc.cl) Si considera que sus derechos como participante en la investigación, no han sido respetados, puede contactar al Comité de Ética en Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile ([eticainvestigacion@uc.cl](mailto:eticainvestigacion@uc.cl)).

Campus La Compañía - Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos, Escuela de Diseño UC, Teléfono 562 334 5134, El Comendador 1916, Providencia, Santiago - Chile

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**

Declaro que el objetivo de investigación y todo lo relacionado con mi participación y la de mi hijo(a) me ha sido explicado claramente, que he leído y comprendido el contenido de esta página, que estoy de acuerdo en participar del estudio y que autorizo el uso de mi imagen y de mi hijo (a) para los fines del estudio.

Nombre: JOSEFINA CORTEI

Patricia Luna Freyre  
Firma Padre/Madre/Tutor legal

**diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

Patricia Luna Freyre  
Patricia Luna  
Estudiante

Santiago, 5 / 07 / 2023

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

**CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Proyecto "Medaru"  
Estudiante Patricia Luna Rut 22404410-D  
Profesor Guía Camila Ríos

El niño(a) Martina Gomez Maciel Guzmán y su padre/madre/tutor legal Maria José Guzmán Freyre están participando en el proyecto de Título Medaru a cargo de la estudiante de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, Patricia Luna. El objeto de este consentimiento es ayudarle a usted a tomar la decisión de permitir que su niño o niña participe o no en este proyecto. Usted no está obligado a dar autorización para que su hijo (a) participe y/o puede arrepentirse de esta autorización en cualquier momento durante la ejecución de este proyecto.

Este proyecto consiste en analizar los hábitos de consumo de prendas infantiles y crear una prenda que invite a los infantes a ensuciarse y mancharse, potenciando habilidades motrices y cognitivas en etapas de desarrollo temprano a través de la libertad en el juego y la exploración.

Los nombres de los niños y niñas no aparecerán en los registros. Los datos serán usados exclusivamente para medir los aspectos mencionados anteriormente durante la actividad lúdica. Los datos serán analizados por personal del proyecto, y estarán bajo la custodia de la estudiante y Profesor Guía responsable.

Toda información acerca del tema en estudio será usada sólo con fines académicos.

Si tiene alguna duda, pregunta o reclamo puede contactar a la investigadora responsable en el teléfono 978061141 o en el mail [patricia.luna@uc.cl](mailto:patricia.luna@uc.cl) Si considera que sus derechos como participante en la investigación, no han sido respetados, puede contactar al Comité de Ética en Investigación de la Pontificia Universidad Católica de Chile ([eticainvestigacion@uc.cl](mailto:eticainvestigacion@uc.cl)).

Campus La Compañía - Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos, Escuela de Diseño UC, Teléfono 562 334 5134, El Comendador 1916, Providencia, Santiago - Chile

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE** **diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

**DECLARACIÓN DE CONSENTIMIENTO**

Declaro que el objetivo de investigación y todo lo relacionado con mi participación y la de mi hijo(a) me ha sido explicado claramente, que he leído y comprendido el contenido de esta página, que estoy de acuerdo en participar del estudio y que autorizo el uso de mi imagen y de mi hijo (a) para los fines del estudio.

Nombre: Maria José Guzmán Freyre

Maria José Guzmán Freyre  
Firma Padre/Madre/Tutor legal

**diseño|uc**  
Pontificia Universidad Católica de Chile Escuela de Diseño

Patricia Luna Freyre  
Patricia Luna  
Académico

Santiago, 5 / 07 / 2023

## Instructivo y carta de registro



## Instructivo y carta de registro

La historia de mi  
**jardinera**

Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....	Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....
Y mañana será de .....	Y mañana será de .....
Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....	Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....

Esta prenda quiere acompañar al infante en su día a día y otorgarle la libertad de explorar su entorno libremente, sin miedo a mancharse.



Dentro del estampado, están escondidos los leones, cada uno de ellos es una medalla.

Esta prenda es única, ya que las manchas van a crear el fondo del estampado.

Se utiliza como prenda exterior y protege la ropa de todas sus aventuras, sólo debes lavarla cuando sea necesario y no te preocupes de las manchas, ¡son parte de la infancia!

**Las manchas son muy valiosas y representan las huellas del crecimiento, siendo parte de su desarrollo como ser humano, plasmando historias y aventuras en el textil.**



Unisex



Atemporal



Heredable



Diseño local

## Instructivo y carta de registro

<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>	<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>
<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>	<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>
<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>	<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>
<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>	<p>Hoy ... / ... / ... esta jardinera es de .....</p> <p>Y mañana será de .....</p>

# medaru

*una mancha, una historia*

Prenda infantil que promueve la libre exploración de niños y niñas en etapas de desarrollo temprano.



Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile para optar al Título Profesional de Diseñador

Autora: Patricia Luna Freyre  
Profesor Guía: Camila Ríos  
Julio 2023  
Santiago, Chile

