

PRENDAS FUNCIONALES,

piezas que comunican, moda sin límites

*Luisa María Reinoso Rojas**

RESUMEN

La moda atraviesa varias dinámicas: ha acompañado acontecimientos sociales y ayuda a comunicar y otorga nuevos códigos y significados mediante prendas de vestir. Así, en este capítulo se conocerá la experiencia realizada durante el semestre 2019A, en el programa de Diseño de Modas en la ciudad de Ibagué, en el que se decidió crear colecciones para responder ante las discapacidades físicas, visuales y cognitivas. En el proceso metodológico participó la Liga de Discapacidad Física del Tolima, con la comunidad de deportistas de alto rendimiento en el área de natación. De igual forma, se contemplaron las discapacidades mentales con una comunidad de psicólogos y pacientes con trastorno de ansiedad generalizada.

Palabras clave: diseño, moda, conceptualización, creación cultural, educación artística.

* Docente de Investigación en la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN), regional Tolima. Diseñadora de Moda de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior (CUN) y magíster en Imagen y Relaciones Públicas de la Universidad Madero, México. Contacto: luisa_reinoso@cun.edu.co lu.reinosoro@gmail.com

DISEÑO COMO *TRIBUTO* EN LA DINÁMICA DE INCLUSIÓN SOCIAL

Desde el diseño de moda o indumentaria se encuentran referentes importantes en desarrollo de prendas pensadas en la inclusión. Por ejemplo, Jácome (2014), con su tesis titulada “Diseño de indumentaria deportiva paralímpica de alto desempeño para categoría de baloncesto dirigida a la selección de Santo Domingo de los Tsáchilas” de la Universidad Tecnológica Equinoccial busca establecer, mediante el patronaje y desarrollo de moldes para la indumentaria, estrategias que suplan la necesidad de forma ergonómica, así como encontrar prendas cargadas de aplicación adecuada de color e inspiradas en las últimas tendencias de moda. En ese sentido, Villacrés (2018) menciona que

las personas con discapacidad requieren de prendas de vestir que estén diseñadas a la moda actual, ya que son parte de la sociedad y también deben de reclamar por su apariencia, durante muchos años ha acogido mucha fuerza, el generar ropa adaptada para sujetos discapacitados en otras regiones del mundo. (p. 22)

De acuerdo a lo anterior, Tributo Social permite que en los proyectos integradores de aula se pueda destinar una serie de parámetros a la búsqueda del trabajo en equipo y la sinergia con las habilidades aprendidas en clase, como se muestra a continuación:

Figura 1. Punto de partida PIA Tributo Social



INVESTIGACIÓN POR COMPETENCIAS ENFOCADA EN EL DISEÑO DE MODA

Existen varias metodologías aplicadas al estudio de las competencias a diferentes áreas del saber. Para el desarrollo de este proyecto, encontramos aquellas que están centradas en el usuario como punto de partida, un ejemplo claro de *design thinking* (Gasca y Zarazozá, 2014), pues sigue la ruta de empatizar, definir, idear, prototipar y probar. Sin embargo, se establece también el contexto que aborda la comunidad académica de la CUN en el programa diseño de modas, en tres ciclos académicos o –como son bien conocidos– ciclos propedéuticos (técnico, tecnólogo y profesional), divididos y diferenciados por los niveles de competencia que se adquieren al ir avanzando en cada uno de ellos. Dichas competencias abordan desde la mirada institucional una serie de elementos y herramientas investigativas que, una vez exploradas, probadas y aplicadas, enriquecen sustancialmente los procesos en el aula.

Desde la definición de los planes de estudio institucionales se identifican las asignaturas que representan los núcleos integradores problémicos (NIP) que permiten agrupar, propiciar y establecer un aprendizaje basado en problemas. De este modo se generan nuevos espacios para la creación del conocimiento, siendo el punto cero para el desarrollo de los proyectos integradores de aula (PIA), que integran a los estudiantes creativos como actor fundamental de la sociedad y así difundir su ejercicio académico, al fortalecer valores y pensamientos individuales, para ser transformados en acciones y actitudes frente a las problemáticas de su contexto social.

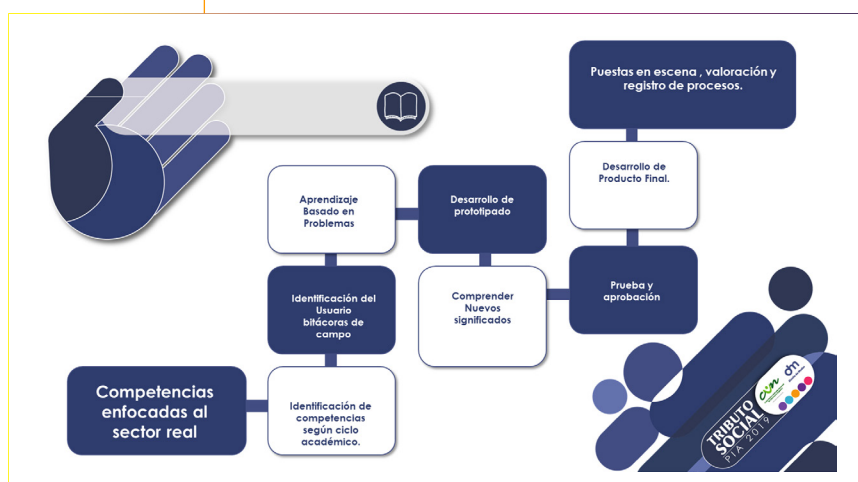
Definir el proyecto implica una ruta de acciones en el enfoque de la investigación-creación, definida por Bonilla *et al.* (2019) como una investigación artística, basada en la experiencia, que permite integrar comunidades en los procesos metodológicos. Esto tiene impacto en productos u objetos derivados de la investigación, lo que puede ser valorado desde un nivel cualitativo y puede impactar en el desarrollo cultural.

En ese contexto, el presente capítulo se enfoca en la experiencia significativa de creación de colecciones de moda con referentes locales, se diseña un método que encamina a el estudiante para recopilar la información necesaria mediante las herramientas de investigación, como la bitácora de

campo que posteriormente constituyen la base del ejercicio proyectual. En este sentido se realizan reuniones periódicas con el equipo docente para establecer una ruta de acción a ejecutarse durante el Tributo Social.

Énfasis en investigación por competencias enfocado a soluciones del sector real

Figura 2. Metodología del proyecto integrador de aula



Fuente: elaboración propia

En ese sentido, cada estudiante asume la función de mediador o solucionador frente al grupo de usuarios o comunidad determinada para su proceso, como indica MinEducación (2017). En el *Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026* se encuentra la importancia de impulsar la investigación enfocada en el desarrollo a partir de herramientas novedosas y tecnológicas, que mejoren el acceso a los bancos de información y el conocimiento en poblaciones con características diversas. Esto permite que los docentes contemplen en sus currículos una prospectiva de inclusión, en aras de fomentar la interculturalidad, los aspectos creativos para la innovación, el enfoque de emprendimiento y la interdisciplinariedad hacia una conciencia ambiental que estimule el pensamiento crítico a partir de la investigación y el desarrollo de competencias ciudadanas.

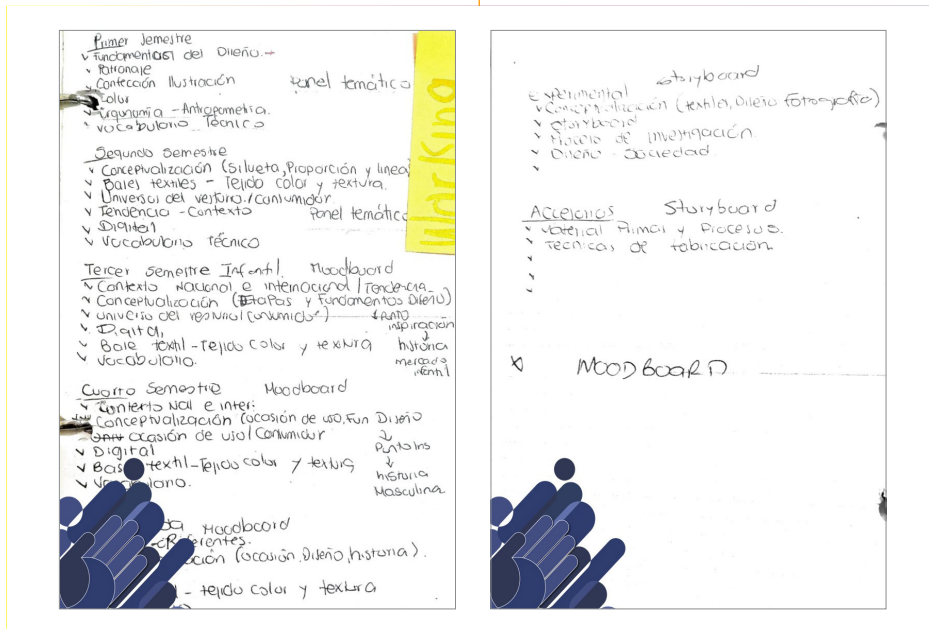
Descripción de fases en el proceso creativo

Identificación de la competencia

Este proceso fue desarrollado por el equipo docente, que se dio a la tarea de pensar en la particularidad de cada ciclo propedéutico y se apoyó el uso de herramientas como los paneles temáticos, que permiten descomponer los fundamentos del diseño y alinearlos para hacer una aplicación a las formas, detalles y siluetas para moda. De este modo, se aclara que estas últimas se podrán implementar en el desarrollo de la propuesta.

Así, se realizaron encuentros con el equipo de trabajo docente para desarrollar una revisión de syllabus académicos por parte del equipo de docentes, al establecer un listado de asignaturas que desarrollan y maximizan la competencia encontrada en la asignatura NIP o líder del PIA, adaptadas a la propuesta de Tributo Social y al contexto.

Figura 3. Documento de trabajo para la identificación de competencias



Fuente: elaboración propia

Asimismo, el estudiante reúne una serie de herramientas en torno a cómo abordar a este usuario, mientras responde a la pregunta por cómo desarrollar diseño de indumentaria, pensado en las necesidades y deseos de los usuarios en condición de discapacidad. Se orienta a los estudiantes a explorar la investigación primaria en la que, como menciona Mbonu (2014), se destacan los materiales que puede crear el diseñador; por ello, menciona como ejemplo los bocetos, fotografías, toma de materiales, entre otros.

Es ahora cuando el estudiante debe explorar la mejor manera de recopilar esta información relevante para su desarrollo, para lo que se sugiere el uso de una bitácora de campo. Esta servirá como documento para identificar el problema a resolver, así como su registro. Posteriormente, se obtiene la información para la creación de los tableros de inspiración. En ese sentido, se integran los significados de los valores estéticos y corporales (Bañuelos, 2005), al respecto de la influencia de la moda en un importante cambio social.



Figura 4. Trabajo de campo, acercamiento a las comunidades

Fuente: elaboración propia

Nuevos significados

La exploración y la creatividad permiten que el estudiante pueda remitirse a otras fuentes de información y procesos similares a su camino de búsqueda. En este punto se tendrán diversos elementos de construcción: las competencias adquiridas en el desarrollo de sus asignaturas, las conclusiones de la interacción con el usuario y el material de casos similares al que intenta resolver. Con esta información nace un nuevo significado y se inicia el proceso de construcción del prototipo acompañado del diálogo que integra las narrativas del diseño. Además de ello, se suma la resolución del problema establecido, que el estudiante deberá socializar por medio de un video tipo pechakucha, esto es, presentar una narrativa respecto de un tema determinado (en este caso la solución) con un máximo de 20 diapositivas, cada una de 20 segundos.

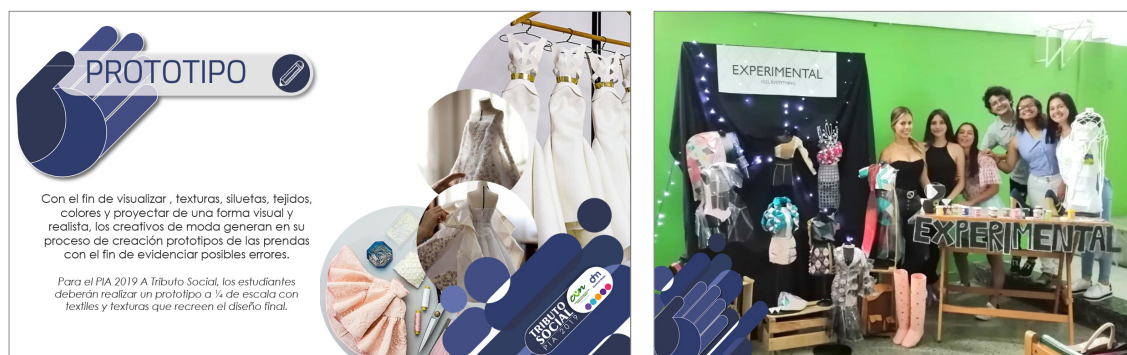
Figura 5. Pechakucha



Fuente: elaboración propia

En este punto puede repetirse la acción de nuevos significados, puesto que la construcción del boceto al prototipado puede traer consigo una serie de incidencias que refutan la anterior propuesta. En esta etapa el uso de algunos materiales y el comportamiento al mezclarlos pueden mostrar funcionalidades inapropiadas al fin destinado. El contexto local también puede afectar el proceso pues se podría ser necesario reemplazar materiales al no ser encontrados en el panorama de oferta del sector; o porque el método empleado, que busca brindar una alternativa, se constituye en una complejidad desde ejes de patronaje y confección, que deben ser ajustadas para que cumpla la necesidad del usuario.

Figura 6. Presentación de prototipo en segundo corte académico



Fuente: elaboración propia

Producto final

Finalmente, los creativos vinculados al proceso inician el desarrollo del producto final, fase que convoca una serie de encuentros para producir condiciones óptimas, desde diferentes saberes (docentes, usuarios y profesionales del medio), y así aprobar la culminación total del atuendo. A su vez, en este punto las particularidades de cada ciclo propedéutico retoman importancia, pues el estudiante debe ponerlas en práctica dado que este ejercicio es una aproximación a ejercicios identificados como investigación-creación,

cuyo ideal es tener un registro de procesos, técnicas y análisis de resultados que den lugar a discusiones en la comunidad académica y sean la base de posteriores avances sobre los logrados con la intervención y la experiencia significativa.

Aquí se encuentran tres particularidades:

Ciclo técnico: patronistas con conocimientos y uso de herramientas tecnológicas que el medio utiliza, como optitex y audaces.

Ciclo tecnológico: gestor de la producción industrial de vestuario, orientado a procesos productivos de calidad.

Ciclo profesional: creativo de moda. Este perfil se orienta al desarrollo industrial y empresarial, teniendo en cuenta tendencias globales, locales de uso y la comercialización de la moda.

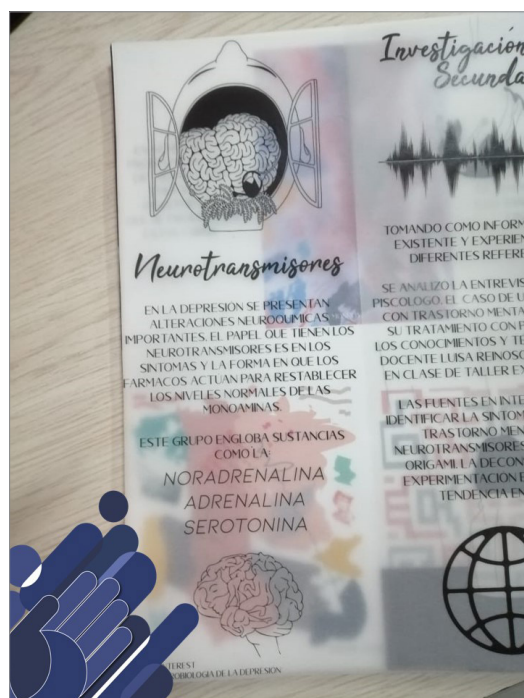


Figura 7. Particularidad creativo de moda

Fuente: Natalia Monroy (creativa)

Como se puede ver en las figuras 7 y 8, la particularidad de *creativo de moda* es destacada desde la concepción de un portafolio final que integra elementos de posterior uso empresarial. Este último reúne una serie de experiencias significativas escritas por los estudiantes de este ciclo, con lo que se apoya la competencia específica para el registro de bitácora, y se resalta cada uno de los procesos de investigación, así como las herramientas de recolección aplicadas para lograr los resultados allí plasmados, para finalmente diferenciar las competencias adquiridas en un ciclo propedéutico de las de otro.

Figura 8. Particularidad creativo de moda



Fuente: Natalia Monroy (creativa)

ESTUDIANTES COMO GESTORES DE EXPERIENCIAS SIGNIFICATIVAS A PARTIR DE PROYECTOS DE INTERVENCIÓN SOCIAL

Durante el desarrollo de proyectos académicos como *Encierro, ponerse en los zapatos del otro*, de la creativa Marah Lucia Tovar Ortiz, se da un proceso de investigación definido y apoyado por la asignatura Taller experimental de moda. En esta se desarrollaron una serie de experimentaciones textiles y de materiales involucrados con la indumentaria. Estos se convirtieron en elementos claves como lo son las texturas, sensaciones y apariencias que pueden ser relacionados con los síntomas de la ansiedad y trasladados a un concepto moda, al trazar un equilibrio entre las propuestas enmarcadas dentro de la moda experimental enfocada al arte. Esta se usa como un mecanismo pragmático de la sociedad para visibilizar estados de ánimo, incluyendo las sensaciones relacionadas con los trastornos mentales, para crear una relación estrecha entre el arte y la moda como una manera de expresión de los sentimientos colectivos, destinados al Tributo Social.

Identificar la competencia que desarrolla la capacidad para investigar, fundamentar y documentar procesos creativos relaciona a los estudiantes con una metodología de aprendizaje que impulsa al trabajo colaborativo y de campo. Con ello se logró, para el caso de este proyecto, contar de primera mano con pacientes que padecen algún trastorno emocional; su particularidad fue que en la mayoría de casos eran amigos y familiares cercanos. A través de sus historias, se logra un intercambio de conocimiento empírico acerca de cómo es llevar un trastorno emocional. Estas se acompañan con el apoyo profesional por parte del psicólogo vinculado a la institución para, posteriormente, contrastar con bases científicas y educativas sobre la enfermedad.

Por otra parte, las experiencias significativas se caracterizan por desarrollarse en conjunto y ser de enseñanza y aprendizaje. Durante el desarrollo de este proyecto se tuvo en cuenta un caso de vida familiar para trasladar los padecimientos del paciente con ansiedad generalizada y depresión a elementos de moda experimental enfocada al arte, es decir aquellas piezas de indumentaria que se crean para captar la atención y crear diferentes puntos de vista de quien la observa, lo que produce nuevos significados en los que transformamos lo intangible en tangible.

En el ejercicio de las competencias que exige un proceso creativo se extraen elementos gráficos que representen sentimientos relacionados con el trastorno. El resultado es una colección que resalta, mediante el actuar y las texturas, los sentimientos y padecimientos de las personas con depresión y ansiedad. Este hecho representa para nosotros como diseñadores un elemento crucial en el intercambio de experiencias y el uso de la moda como elemento comunicador, que usa cuerpos humanos como transporte de piezas expresivas y artísticas. Aquí se destaca la combinación de materiales inusuales propios de la moda experimental –como el plástico– que permiten el toque de realismo. Una muestra de ello es que estos se empañaban luego de que el calor y sudor humano se encontraran frente a frente, lo que se convirtió en un ejercicio protagónico, ya que durante los episodios crónicos las personas sienten que no pueden respirar, como si se encontraran en un encierro. En ese sentido, la moda está sujeta a valores más comerciales que el arte plástico; sin embargo, se evidencia su carácter emocional y de acercamiento a los usuarios, que logra erigirla como arte.

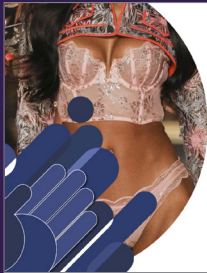
RESULTADOS

El cambio de usuarios e individuos como eje central para el desarrollo de alternativas en pro del mejoramiento de la calidad de vida o comunicación de sentimientos y emociones permitió que el programa de Diseño de Modas llevara a cabo la pasarela Tributo Social, en la que hubo una diversidad de actores involucrados, entre ellos varios participantes de los PIA. Esta pasarela tuvo lugar en el Teatro Tolima y contó con aproximadamente 700 asistentes, entre ellos y como invitados especiales, comunidades de personas en condición de discapacidad que aportaron su talento en danza, música y baile para acompañar la pasarela.

Durante la pasarela los estudiantes demostraron sus habilidades para responder a las diversas necesidades de esta comunidad y las convirtieron en parte de la solución, a través de prendas de vestir divididas en dos categorías con enfoque narrativo y comunicativo.

Tabla 1. Proyectos de creación funcional

CREACIONES FUNCIONALES PENSADAS EN LA DISCAPACIDAD	
Asignatura líder del PIA	Propuesta
 DISEÑO FEMENINO Objetivo: Implementar conceptos de mercado para suplir necesidades. Generando propuestas femeninas que parten de una tendencia específica y de elementos del diseño, cuya base permitan el estado de prendas formales para la mujer. Producto: Abrigos, Chaquetas, Pantalón, Intero, Cintas Asignatura Líder: Diseño Mercado Femenino	Creaciones funcionales para la discapacidad visual
 DISEÑO MASCULINO Objetivo: Implementar conceptos del mercado masculino según la investigación, el análisis del consumidor y elementos de diseño para la propuesta de colección. Producto: Camisa, Pantalón, Chaqueta, Bermudas, Chaleco y sus variantes. Asignatura Líder: Diseño Mercado Masculino.	Creaciones funcionales para discapacidad física

 DISEÑO INFANTIL Objetivo: Implementar conceptos del mercado infantil con características didácticas en su creación, generando prendas con los componentes idóneos para la edad correspondiente. Mercado Objetivo Bases Textiles: Algodón Producto: Abrigo, Chaqueta, Pantalón, Falda, Bata, Enterozo, Capas, Chalecos, Camisla, Busto, Busto. Asignatura Líder: Diseño Mercado Infantil 	Creaciones funcionales usuarios síndrome de Down
 DISEÑO ALTA MODA Objetivo: Desarrollar una colección que contenga elementos de patrones y confección propios de alta moda, haciendo uso de la investigación, la tendencia, el referente visual y conceptual para este mercado. Mercado Objetivo Bases Textiles: Mezclas Producto: Vestidos Cuello y Novio. Asignatura Líder: Diseño Mercado de Alta Moda. 	Creaciones funcionales para discapacidad física
 DISEÑO BEACH AND UNDERWEAR Objetivo: Crear una colección de prendas íntimas, beach o sport, teniendo deportistas de alto rendimiento y las características textiles a cual está dirigido el producto. Mercado Objetivo Bases Textiles: Producto: Vestidos Bata, Panto, Busier, Boxer, Sport, etc. Asignatura Líder: Diseño Mercado de Alta Moda. 	Creaciones funcionales para deportistas de alto rendimiento con discapacidad física

Fuente: elaboración propia

Dichas prendas fueron reinterpretadas desde los trastornos mentales, ejercicio que se desarrolló en las asignaturas:

Tabla 2. Proyectos de narrativas

CREACIONES FUNCIONALES PENSADAS EN LA DISCAPACIDAD	
Asignatura líder del PIA	Propuesta
 TALLER EXPERIMENTAL Objetivo: Desarrollar nuevos conceptos y posibilidades a partir de la experimentación en la moda, con la utilización de todo tipo de materiales e información que dará soporte para proponer nuevas soluciones que principalmente desarrollarán la investigación y creatividad de los estudiantes. Mercado Objetivo: Bases Textiles: Mezclas Producto: Atuendo libre. Asignatura Líder: Diseño Mercado de Alta Moda. TRIBUTOS SOCIAL	Prendas de vestir con enfoque narrativo y comunicativo desde los trastornos mentales
 TALLER DE ACCESORIOS Objetivo: Generar propuestas de accesorios, basadas en las necesidades y comportamientos de un mercado objetivo y reconocer materiales idóneos para cada uno de ellos. Mercado Objetivo: Bases Textiles: Producto: Bolsos, Caltado. (Atuendo básico) Asignatura Líder: Diseño Mercado de Alta Moda. TRIBUTOS SOCIAL	Accesorios con enfoque narrativo y comunicativo desde los trastornos mentales

Fuente: elaboración propia

A continuación, se muestran 10 de los 95 proyectos presentados para destacar las características de articulación de asignaturas, el enfoque del proyecto, la población beneficiada y el producto final:

Tabla 3. Proyectos presentados durante la Pasarela de Inclusión de la Gobernación del Tolima

IMAGEN REPRESENTATIVA	NOMBRE DEL PROYECTO	ASIGNATURAS DISCIPLINARES
	Zoa <i>Por:</i> Daniela Justinico <i>Beneficiarios:</i> discapacidad visual, deportistas de alto rendimiento	Programación de colecciones industriales, <i>beachwear</i> y <i>underwear</i>
	Zoa <i>Por:</i> Samuel Serna <i>Beneficiarios:</i> discapacidad física, deportistas de alto rendimiento	Programación de colecciones industriales, <i>beachwear</i> y <i>underwear</i>
	Zoa <i>Por:</i> Irmi Moreno <i>Beneficiarios:</i> discapacidad visual, deportistas de alto rendimiento	Programación de colecciones industriales, <i>beachwear</i> y <i>underwear</i>

	Metamorfosis <i>Por:</i> Nancy Ospina <i>Beneficiarios:</i> discapacidad visual, deportistas de alto rendimiento	Programación de insumos y bases textiles, diseño, patronaje y confección masculina
	Metamorfosis <i>Por:</i> Karol Campo <i>Beneficiarios:</i> discapacidad física	Programación de insumos y bases textiles, diseño, patronaje y confección masculina
	Metamorfosis <i>Por:</i> Milena Nieto <i>Beneficiarios:</i> discapacidad física.	Programación de insumos y bases textiles, diseño, patronaje y confección masculina
	Burbo <i>Por:</i> Cristian Cifuentes <i>Beneficiarios:</i> discapacidad física	Diseño, patronaje y confección infantil; figurín digital e historia del traje

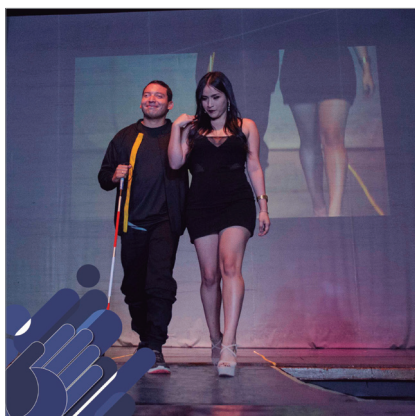
	Encierro	<i>Por:</i> Marah Tovar <i>Beneficiarios:</i> Narrativa sensaciones personas con trastorno de ansiedad	Taller experimental de moda, portafolio digital y taller de accesorios
	Liberina	<i>Por:</i> Natalia Monroy <i>Beneficiarios:</i> Narrativa sensaciones personas con trastorno de ansiedad	Taller experimental de moda, portafolio digital y taller de accesorios
	Ansie	<i>Por:</i> Milena Ramos <i>Beneficiarios:</i> Narrativa sensaciones personas con trastorno de ansiedad	Taller experimental de moda, portafolio digital y taller de accesorios

Fuente: elaboración propia con el apoyo de RH Cine

Durante este proceso se vio reflejado un ejercicio de integración de tres programas de la Escuela de Comunicación y Bellas Artes, mediante el proyecto denominado *Ímpetu*. Los integrantes de este proyecto son las estudiantes Natalia Arce, Stefanía Barrera y Angélica Florido del programa

Diseño de Moda; el estudiante David Garibello del programa de comunicación social y el estudiante Felipe Sterling del programa de Diseño Gráfico. Este proyecto buscó ofrecer soluciones desde indumentaria funcional y a la vez con un alto componente de diseño y materiales, generar un espacio digital con accesibilidad para personas con discapacidad visual; una revista física con páginas en braille; desde la parte gráfica descomponiendo *Ímpetu*, “Somos personas como tú”, y un manual corporativo de soporte que establezca una visión empresarial para el proyecto.

Figura 9. Alianza interdisciplinar grupo Ímpetu



Fuente: elaboración propia

CONCLUSIONES

Establecer proyectos de esta magnitud, en los que los estudiantes destinan el aprender a desaprender, permite que las competencias adquiridas en la academia sean puestas a disposición de una comunidad diferente a la que siempre se tiene proyectada. De igual manera, los soportes investigativos desarrollados por los estudiantes y los creativos se abordan desde el trabajo de campo, pues integran las condiciones diferenciales de nuevos usuarios.

Este conocimiento hace que se desarrollen estrategias que, una vez terminados los procesos académicos, puedan proyectarse como oportunidades de nuevos mercados, factibles a convertirse en emprendimientos creativos.

El diseño de inclusión despierta cada vez más el interés de los estudiantes, puesto que el hecho de desarrollar las habilidades en cada una de las clases impulsa el mejoramiento de la calidad de vida de una comunidad y requiere de más destreza, habilidades comunicativas, empatía y creatividad. Así, el diseño de inclusión se convierte en un reto que trasciende los límites académicos. Además, dados los nuevos modelos de pensamiento adquiridos por los estudiantes, los docentes deben responder activamente a resolver ejercicios salidos de la cotidianidad del aula para integrarse a procesos más cercanos a un ejercicio de laboratorio creativo, al hacer apuestas aún más profundas en cuanto a referentes, metodologías y aplicación de saberes.

Finalmente, la aplicación de competencias, acorde a los ciclos propedéuticos de cada estudiante, permite que se establezca mayor cercanía entre los docentes de un mismo programa, con lo que se logra una mayor comunicación, evidenciada semana a semana en un objetivo concreto. Así mismo, esta estrategia permite conocer a profundidad cada uno de los proyectos y requiere que el docente pueda ahondar mucho más en el conocimiento del usuario, para crear una adecuada relación y así volver a este último el protagonista para la solución de ABP. De igual manera, estrechación dota de validez a los procesos de nuevos significados de los productos y aporta experiencias en la intervención social.

REFERENCIAS

- Bañuelos, C. (2005). *La influencia de la moda en el cambio social de los valores estéticos y corporales*. España: Centro de Estudios Andaluces. Recuperado de <http://www.centrodeestudiosandaluces.es/?mod=actividades&ida=2&idm=&id=343&cat=1>
- Bonilla, H., Cabanzo, F., Delgado, C., Hernández, O., Niño, A. y Salamanca, J. (2019). Investigación-creación en Colombia: la formulación del “nuevo” modelo de medición para la producción intelectual en artes, arquitectura y diseño. *Kepes*, 16(20), 673-704. <https://doi.org/10.17151/kepes.2019.16.20.24>
- Gasca, J. y Zaragoza, R. (2014). *Designpedia. 80 herramientas para construir tus ideas*. Madrid: Editorial Lid.
- Jácome, K. (2014). *Diseño de indumentaria deportiva paralímpica de alto desempeño para categoría de baloncesto dirigida a la selección de Santo Domingo de los Tsáchilas* (trabajo de grado). Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador. Recuperado de <https://docplayer.es/68917725-Diseno-de-indumentaria-deportiva-parao-limpica-de-alto-desempeno-para-categoria-de-baloncesto-dirigida-a-la-seleccion-de-santo-domingo-de-los-tsachilas.html>
- Mbonu, E. (2014). *Diseño de moda, creatividad e investigación*. Madrid: Promopress.
- Ministerio de Educación. (2017). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026: El camino hacia la calidad y la equidad*. Recuperado de http://www.plandecenal.edu.co/cms/media/herramientas/PNDE%20FINANCIAL_ISBN%20web.pdf
- Villacrés, M. (2018). *Diseño de indumentaria para basquetbolistas con discapacidad motriz, en extremidades inferiores* (tesis de grado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador. Recuperado de <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28756>