

La importancia del diseñador gráfico, en el desarrollo de una colección de moda.

The importance of the graphic designer in the development of a fashion collection.

1. Wendy Vanessa Suarez
2. Diana Soto
3. Santiago Vesga

Recibido: 23-01-2021
Aprobado: 13-05-2021

Resumen

Es importante integrar los procesos de las actividades de diseño por la gran extensión de capacidades imaginativas, recursos innovadores y talento humano de los profesionales en sus diferentes áreas enfocadas a este campo. Las diferentes carreras direccionadas al diseño, tienen diversidad en métodos aplicativos y herramientas para la elaboración de inimaginables proyectos de creación, que permiten de una u otra forma desempeñarse en diferentes entornos que pongan a prueba su capacidad de desenvolverse en contextos de producción de nuevas ideas y la manera en las que estas son materializadas. Por lo anterior, dicha investigación va direccionada hacia la implementación de talento humano en el área de diseño gráfico, dentro del área de diseño de modas, lo cual puede servir como fundamento para la creación de un equipo excepcional y los resultados de calidad que mostrarían el alcance de un trabajo en conjunto, desde los diferentes puntos de vista, en este caso, de profesionales y/o estudiantes de diseño gráfico y diseño de modas, con el fin de cumplir un objetivo que implique ejecutar un plan de acción, por ejemplo, para trazar el desarrollo de una colección de moda, en donde se aplicaría una metodología integral, que permita el ajuste entre los trabajos de digitalización de prendas, creación de estampados, montaje de pasarela, entre otras, y así, verificar la importancia fundamental y el impacto que puede causar la fusión de ambas áreas en un solo campo de acción. Esto se aplicará con el fin de establecer que tan importante es el desempeño del diseñador gráfico en la elaboración de una colección de moda, ya que se pueden encontrar equipos de trabajo en los que aún no se aplica la estrategia, sin definir los pro y contras de dicha fusión.

Palabras clave: Diseño, Creación, áreas, Equipo, Colección, Estrategia.

Abstract

It is important to integrate the processes of design activities due to the great extent of imaginative capacities, innovative resources and human talent of professionals in their different areas focused on this field. The different careers directed to design have diversity in application methods and tools for the development of unimaginable creation projects, which allow one way or another to perform in different environments that test their ability to function in contexts of production of new ideas and the way in which they are materialized. Therefore, this research is directed towards the implementation of human talent in the area of graphic design, within the area of fashion design, which can serve as a foundation for the creation of an

exceptional team and the quality results that would show the scope of a joint work, from the different points of view, in this case, of professionals and / or students of graphic design and fashion design, in order to meet an objective that involves executing an action plan, for example, to trace the development of a fashion collection, where an integral methodology would be applied, which allows the adjustment between the work of digitizing garments, creation of prints, assembly of catwalks, among others, and thus, verifying the fundamental importance and the impact that can cause the fusion of both areas in a single field of action. This will be applied in order to establish how important the performance of the graphic designer is in the elaboration of a fashion collection, since it is possible to find work teams in which the strategy is not yet applied, without defining the pros and cons. of said merger.

Keywords: Design, Creation, Areas, Team, Collection, Strategies

Programa de Diseño Gráfico. Correo: est_wv_suarez@fesc.edu.co. Fundación de Estudios Superiores Comfanorte, Cúcuta, Colombia

Programa de Diseño de Modas. Correo: Est_dc.soto@fesc.edu.co. Fundación de Estudios Superiores Comfanorte. Cúcuta, Colombia

Programa de Diseño Gráfico. Correo: Sj_vesga@fesc.edu.co. Fundación de Estudios Superiores Comfanorte. Cúcuta, Colombia

***Autor de Correspondencia:** Sj_vesga@fesc.edu.co



© 2021. Editada por la Fundación de Estudios Superiores Comfanorte.

Introducción

El diseño es un arte ampliamente sumergible en la imaginación de los seres humanos, desde diferentes perspectivas. Es por esto que el diseño depende de una dirección enfática que permita distribuir de manera imparcial, las diferentes formas de aplicación, según el campo, la didáctica, la teoría curricular y la capacitación que se haya recibido al momento del aprendizaje y la especialidad a la que ha sido dirigido, fundamentada en la intervención conceptual de manera gradual implementado diferentes aspectos innovadores, diseñados específicamente para la variación o particularidad de los diferentes contextos (Cabero,2001).

Es pertinente entonces resaltar el trabajo de los diferentes profesionales del diseño, que se desenvuelven y tienen la capacidad de poderse adaptar a las áreas alternativas que ofrece este amplio mundo y la aplicación de sus habilidades en colaboración con otros contextos del diseño. En este caso otorgamos importancia al trabajo del diseñador gráfico cuya disciplina se ha enfocado en pilares tales como, diseño publicitario, editorial e imagen corporativa (Holguin, Becerra, 2016); en el trabajo de ejecución planteado por un diseñador de modas, el cual se enfoca en la creación de prendas bajo un concepto específico que tenga como trasfondo un desarrollo interesante y tecnológico de la industria textil (Carvaja,2003).

Por lo anterior, se requiere plantear una fusión entre estos dos campos del diseño y verificar que tan pertinente e innovadora se hace su ejecución a partir de sus competencias, y cuan medible es la perspectiva que tengan los diferentes profesionales de estas áreas, ante el planteamiento investigativo, con el fin de dar a conocer, resaltar y/o verificar el trabajo que puede surgir desde este equipo y su la aplicación de sus conceptos en el desarrollo de una colección, ya que hay muy pocos estudios que verifiquen la proyección del contenido del trabajo interdisciplinario y la diversidad de la alternativas innovadoras y productivas, que brinden oportunidad de proyección hacia el éxito del equipo en el sector textil (Malerba,2000).

Aunque no es indiferente el generar impacto en los diferentes sectores con esta fusión, debido al individualismo, es importante hablar sobre el desarrollo de conocimientos y las distintas capacidades que emergen a partir de la tecnología y que pueden ser aplicadas del mismo modo a la variante del sector productivo, en pro de abarcar oportunidades y plantear mecanismos de innovación que otorguen la solución a un problema o sencillamente una mejor y eficaz fluidez a una modalidad ya aplicada (Winter, 1977).

Estos mecanismos de innovación, pueden desencadenar habilidades y destacar el trabajo de los diferentes campos del diseño, manejando de forma oportuna la ejecución de actividades en el mundo de la moda, desde la perspectiva del diseño gráfico, con un sinnúmero de apoyo en eventualidades de estampados, ambientación, digitalización, etc. Es por esto que debe cuestionarse sobre los diferentes aportes y la importancia de los mismos, en el desarrollo de una colección de moda, determinando la variabilidad de los conceptos a partir de las diferentes experiencias obtenidas después de tener la oportunidad de laborar y evidenciar las diferentes prácticas y sus soluciones laborales.

Objetivo general:

- Resaltar la importancia del diseño gráfico, en el desarrollo de una colección de moda.

Objetivos específicos:

- Determinar de qué manera interviene un diseñador gráfico, en la ejecución y elaboración en prendas de moda.
- Establecer el rol que desempeña el diseñador gráfico en la planeación de una colección.

- Optimizar el desarrollo de procesos de moda, especificando la funcionalidad y el desempeño de cada profesional en la producción de un artículo de moda.

Justificación

El diseño enmarca un concepto amplio de percepción visual a partir de la representación mental en contextos bastante diversos. Es así como se necesita de un talento idóneo, el cual cuente con habilidades de observación, análisis, creatividad, innovación y un sinnúmero de características que le faciliten el desenvolvimiento en un mundo que consume productos y/o servicios a partir de una primera impresión visual.

El diseño industrial, la arquitectura, el diseño gráfico, el diseño de modas, son algunos de los campos profesionales en los que se visualiza la evolución imparable del diseño, haciendo inimaginable los grandes aportes que podrían consolidarse con una fusión, por ejemplo, entre las disciplinas del diseño gráfico y el diseño de modas, siendo este el punto crucial en el que se quiere generar impacto positivo, creando alianza y verificando la oportuna ejecución del trabajo de un diseñador gráfico en el desarrollo de una colección de moda.

Marco Teórico

La presente investigación hace referencia al diseño, es indispensable conceptualizar este proceso ya que es bastante amplio y categórico, debido a que es una actividad creativa excepcional, que está enmarcándose en lo habitual y que podría a futuro ser generada por cualquier ser humano que tenga la habilidad e imaginación de crear o mejorar algún producto o servicio, con el fin de satisfacer las necesidades de un público objetivo sin necesidad de abarcar un margen teórico previo (Gonzalez, 2014).

El diseño implica una serie de eventos experimentales que fusionen los componentes esenciales que hagan surgir la interacción, entre el diseñador y las necesidades de los clientes, estas son: el placer que causa lo estético, entender la funcionalidad del producto y grado de satisfacción (Desmek y Hekkert, 2007).

Una de las problemáticas del diseño se debe a que no es muy bien valorado económicamente por el público objetivo ya que existen diversas maneras de evaluar el diseño y en ocasiones las personas tienen un concepto errado de lo que pueden o no, catalogar como estético. Es así como finalmente el diseño generará un componente estético que definirá la imagen final del producto dependiendo de la percepción y el concepto de cada quien (Ibañez, 2000). Adicionalmente, el incremento en ventas, la participación del mercado digital y la percepción generada entre los consumidores son también evidencias del desempeño del producto. Por lo tanto, el diseño evoluciona permanentemente, así como la forma de diseñar, esto derivado de estilos de vida y las necesidades individuales colectivas, en donde se intenta combinar los elementos digitales y manuales (Camusso y Machetty, 2007).

Diseño interdisciplinario

Hablemos entonces sobre el diseño gráfico desde el punto de vista que es una disciplina híbrida y multifocal, que siempre va ampliando su funcionalidad y sus retos, a partir de las diferentes tendencias, demandas sociales y necesidades comunicativas; sin dejar atrás las viejas técnicas, pero si transformándolas e integrándolas, bajo nuevos estándares particularmente bajo estándares digitales, que incrementan sus aportes con el objetivo también de impresionar en diferentes campos (Morales, 2020). De allí partimos hacia el

concepto del diseño de modas y en sí, del profesional en esta área, que abarca el campo textil y lo adherido al en el mundo fashionista. Es por esto que se caracteriza por ser un profesional idóneo, creativo e innovador, ya que trabaja bajo altos estándares de innovación experimentación de materiales, texturas y digitalización, que lleven sus diseños un paso más allá de sus proyecciones, desarrollando habilidad para restaurar, rediseñar y crear habilidades que le permitan enfocarse y a su vez, desenvolverse en otros campos y dentro de un equipo de trabajo (Costalac, 2008).

Es así como el diseño desde los diferentes campos de acción, conduce hacia el proceso de la representación en diferentes contextos, la ingeniería, el arte, la arquitectura, la moda y lo gráfico, son algunos campos profesionales de donde emergen ideas de manera continua, que van enlazadas de una u otra forma, que tienen un foco de inspiración y permanecen en un proceso continuo de mejoramiento, para que la finalidad, que es generar inspiración y concepto, pueda darse desde el punto de vista y las necesidades del observador. Es entonces una aporta métodos y procesos diversos en función de un mismo objetivo (García, 2019).

Ahora bien, evidenciando la magnitud y demanda de los diferentes campos del diseño, nos encontramos con la valiosa disciplina en la que cada profesional idóneo, creativo, evolutivo e innovador, alimenta de diferentes formas este mundo funcional de representación mental, con una misma finalidad que implique el desarrollo de alternativas creativas que influyen de manera progresiva en la subjetividad colectiva e integra un equipo de diseño con habilidades distintas, que al fusionarse pueden compactar ideas en base al cumplimiento de necesidades de los demandantes y fijen alternativas creativas variables, que como diseñadores han aprendido en sus diferentes modalidades y currículos (Crilly, 2016).

Partiendo de lo anterior emergen ideas que conllevan a la relevancia que le otorga un valor agregado el integrar a un diseñador del campo gráfico en el contexto del diseño de modas, como profesional idóneo en la planificación y ejecución de un conjunto de prendas de vestir, sus estampados, la elección de colores y hasta en la proyección de dicha colección, fusionando el alto grado de conocimiento de estos profesionales y fluyendo de manera continua como equipo de trabajo, generando cultura y ambiente laboral, proyectado hacia un mismo objetivo, que es la selección, organización y planteamiento del diseño, creando un sistema que involucre actividades ejecutadas por diferentes integrantes del equipo, para un mismo fin con diferentes métodos aplicados (Moya, 2008). Es importante el trabajo interdisciplinar en el ámbito del diseño, debido a que se está en un aprendizaje continuo en el contexto, ya que eventualmente se estarán generando elementos frescos y originales, con un mismo fin (Ibañez, 2000).

La función de un diseñador no es simplemente representar objetos, sino que contribuye activamente en todos los aspectos de la vida social, económica, cultural, política, etc. El Diseño, por tanto, actúa en la sociedad e influye en los grupos e individuos que la conforman. Lo hace desde distintas especialidades y desde los objetos más simples y pequeños hasta los más complicados y grandes (Arroyo, 2011). La visión ha sido asumida como un hecho fisiológico y mecánico, la visualidad ha sido destacada como una propiedad de visibilidad de los objetos (Bal, 2004).

El diseño gráfico traspasa las barreras del lenguaje hablado, y, a partir de procesos semióticos, integra al hombre con el entorno y establece una relación entre el productor y el consumidor (Sánchez, 2012). No obstante, desde que el diseño gráfico es reconocido como disciplina académica, surge el interés por vincularlo a la investigación. En efecto el diseño es una actividad creativa la cual, sea de manera incremental o disruptiva, apunta a remodelar y mejorar lo existente a través de la introducción de algo novedoso (Mose et al 2017).

Ventajas

La creatividad es el proceso intuitivo que se encarga de priorizar factores imperantes, para la creación de supuestos basados en una situación real, para luego verificarlas y fundamentarlas, con el objetivo de resolver problemas (Torrance, 1988). De forma similar se basa desde el enfoque proyectual de crear inventos, hasta la evolución e interpretación, ya sea de la neotecnología, hasta, nuevos enfoques de interrelaciones humanas (Heller,1993).

Inicialmente, el estudio de la moda ha sido considerado un tema frívolo por la parte más seria de la investigación social. Esta creencia ha hecho que, durante algún tiempo, los que escribían sobre la moda lo hacían con discreción, ante el temor de ser acusados de frivolidad científica. Sin embargo, este prejuicio científico ha cambiado radicalmente, no solo porque es un sector económico importante a nivel mundial, sino porque es un sector con una gran transcendencia ambiental y sociocultural, además de una de las industrias más globalizadas (Gardetti,2018). indagar en la moda sostenible significa pensar en una amplia gama de teorías y conceptos, que pueden ayudar a comprender la relevancia de la moda sostenible desde la teoría social y cultural, además de la cultura material de la ropa o la vestimenta (Bovone, 2015).

A medida que la literatura sobre la moda sostenible se vuelve más rica, se necesitan nuevos enfoques y metodologías interpretativas, que puedan respaldar el desarrollo de futuras investigaciones de la moda sostenible (Entwistle, 2016). Llegados a este punto, en el nuevo paradigma de la “moda sostenible”, debemos comenzar a prestar una cuidadosa atención a las prácticas de consumo y al propio diseño de ropa. En los últimos años se han producido numerosas investigaciones dedicadas al estudio de la moda, lo cual nos confirma que se están produciendo un conjunto de conocimientos y actitudes compartidas hacia el tema de la sostenibilidad. En este nuevo campo de estudio, que se viene afianzando, la sostenibilidad se ha constituido en una nueva categoría esencial para el estudio de la moda en el siglo XXI (Mora et al 2014).

Efectivamente, responder a los retos empresariales desde la óptica de la formación, con un enfoque de competencias, requiere un aprendizaje significativo orientado a una formación integral (García.2012). Un concepto usado frecuentemente en el ámbito de la moda es el de diseño. Si bien, en la filosofía se han dedicado más estudios a dicho concepto en relación con la tecnología, el ámbito de la moda ha escapado a tales estudios. En el área de la moda, el término se usa de manera general para referirse a la elaboración de prendas de vestir, textiles y materiales, entre otros. Sin embargo, al igual que en la ingeniería, el diseño se concibe como una prefiguración del objeto en la mente del diseñador (Caravajal,2003).

El mensaje tradicional en el medio convencional adolece cada vez más de eficacia. El público masivo está hastiado de mensajes impuestos por el anunciante, y la audiencia especializada demanda contenidos específicos. Esta realidad es todavía más acusada cuando hablamos de un sector tan cultivado y elitista como el de la moda. A través de los fashion films las marcas de moda buscan interactuar con sus consumidores invitándolos a participar de su universo de marca a través de relatos impregnados de valores que conectan con sus emociones. Relatos cuidadosamente realizados que combinan arte, moda, música, cine y publicidad; logrando con ello un engagement con el público, destacando la belleza y estética de la pieza audiovisual (Castelló, 2015).

Metodología

Se optará por la aplicación de un método de investigación cuantitativa, que permita la descripción y análisis en secuencia de las respuestas a las preguntas cerradas que diligenciarán diez (10) profesionales en áreas de diseño gráfico y modas, con el fin de destacar aspectos importantes de las habilidades del diseñador gráfico, en una colección de moda:

Fuente	Cita	Análisis
Competencias capaces de integrar conocimientos, habilidades, amplitud y destreza (Aneca,2006).	Se deben generar capacidades para ejecutar diferentes planes, en distintos entornos, permitiendo la variabilidad en la aplicación de técnicas aprendidas en los currículos pertenecientes a cada área profesional, en este caso el diseño de modas y gráfico, que pueda ser adaptado a las distintas necesidades y contextos, sin dejar de producir habilidades en pro de la innovación y aplicación de las mismas.	En este caso, hemos aplicado una encuesta de preguntas cerradas en donde la primera pregunta, indaga lo siguiente: ¿Ha formado parte de su equipo de trabajo, un diseñador gráfico/modas?, con el fin de empezar a comprender sobre la experiencia del trabajo interdisciplinario y adentrarnos hacia diferentes apuntes de dicha experiencia.
Capacidad de adaptar los conocimientos a la práctica, adaptarse a nuevas situaciones y trabajar en equipo. (Gonzalez, 2003)	Saber reestructurar los planes aplicados en la práctica de diferentes áreas, hace que un profesional sea idóneo al momento de ejecutar un plan de acción, que implique la fusión de campos, en este caso , de diseño, con el fin de obtener buenos resultados.	Tener en cuenta las habilidades de los diferentes campos del diseño en general, hace que podamos adaptar las diferentes estructuras, las áreas y planes de acción, con el fin de obtener resultados en los objetivos trazados. ¿Conoce exactamente a qué se dedica un profesional en diseño gráfico/modas?
Es pertinente entonces resaltar el trabajo de los diferentes profesionales del diseño, que se desenvuelven y tienen la capacidad de poderse adaptar a las áreas alternativas que ofrece este amplio mundo y la aplicación de sus habilidades en colaboración con otros contextos del diseño. En este caso otorgamos importancia al trabajo del diseñador gráfico cuya disciplina se ha enfocado en pilares tales como, diseño publicitario, editorial e imagen corporativa (Holguin, Becerra, 2016)	No está de más tener la intención de complementar las habilidades de las demás carreras enfocadas hacia el diseño, sin dejar de lado las formas adecuadas de aplicación que aprendimos durante el estudio de nuestra profesión; esto buscando una fusión adecuada entre las diferentes áreas, buscando métodos de ejecución más rápidos y precisos para el cumplimiento de lo ya planeado.	Por lo tanto, es indispensable saber, que creen nuestros encuestados, sobre si es o no pertinente el complemento entre ambas carreras enfocadas hacia el diseño gráfico y diseño de modas, teniendo en cuenta la variabilidad de ambos campos. ¿Crees que el diseño gráfico/modas es complementario?
Es pertinente entonces resaltar el trabajo de los diferentes profesionales del diseño, que se desenvuelven y tienen la capacidad de poderse adaptar a las áreas alternativas que ofrece este amplio mundo y la aplicación de sus habilidades en colaboración con otros contextos del diseño. En este caso otorgamos importancia al trabajo del diseñador gráfico	Es importante otorgar merito a las diferentes producciones que han resaltado, bajo el trabajo en equipo de diferentes disciplinas, que han fusionado sus conocimientos, enfocando sus particulares habilidades y generando progresivamente un sinfín de aplicativos que terminan en la ejecución de objetivos trazados.	Por ello importante, cuestionar sobre su contexto laboral y el comportamiento dentro del mismo ¿Te gusta el trabajo en equipo?; la formación de equipos es importante, ya que se va creando un ambiente propicio en pro del cumplimiento de los objetivos y es válido, tener un conocimiento previo sobre esta experiencia.

Fuente	Cita	Análisis
cuya disciplina se ha enfocado en pilares tales como, diseño publicitario, editorial e imagen corporativa (Holguin, Becerra, 2016); en el trabajo de ejecución planteado por un diseñador de modas, el cual se enfoca en la creación de prendas bajo un concepto específico que tenga como trasfondo un desarrollo interesante y tecnológico de la industria textil (Carvaja, 2003).		
Aunque no es indiferente el generar impacto en los diferentes sectores con esta fusión, debido al individualismo, es importante hablar sobre el desarrollo de conocimientos y las distintas capacidades que emergen a partir de la tecnología y que pueden ser aplicadas del mismo modo a la variante del sector productivo, en pro de abarcar oportunidades y plantear mecanismos de innovación que otorguen la solución a un problema o sencillamente una mejor y eficaz fluidez a una modalidad ya aplicada (Winter, 1977).	El individualismo puede afectar de manera bastante negativa en el entorno laboral, es pertinente el trabajo en equipo y la ejecución del mismo, planteado desde los diferentes puntos y las habilidades ejecutivas aprendidas desde la preparación como profesionales .	Es pertinente abrirse como profesional, a críticas constructivas que amplíen las áreas de producción en otras, dejando de lado los individualismos entre profesionales, es por esto que se indaga sobre lo siguiente, ¿Pedirías opinión sobre algún diseño a un profesional en otra área (Modas/gráfico)?.
El diseño implica una serie de eventos experimentales que fusionen los componentes esenciales que hagan surgir la interacción, entre el diseñador y las necesidades de los clientes, estas son: el placer que causa lo estético, entender la funcionalidad del producto y grado de satisfacción (Desmek y Hekkert, 2007).	Es claro que las funciones de participación de diseño en los mecanismos digitales, es cada vez más importante, debimos sus múltiples acabados y técnicas, aunque no está de más resaltara, quienes en este mundo del diseño, aun prefiere o simplemente utiliza por gusto, la técnica manual de proyección de bocetos, ideas y/o representaciones de diseño.	Necesariamente se deben representar las ideas, pero de preferencia ¿Tus bocetos de diseño los realizas de qué forma?.
Es así como el diseño desde los diferentes campos de acción, conduce hacia el proceso de la representación en diferentes contextos, la ingeniería, el arte, la arquitectura, la moda y lo gráfico, son algunos campos profesionales	Aunque la diversidad de cada profesional, radica desde su preparación, en donde a lo largo de su carrera les ofrecen un sinfín de mecanismos y métodos, para la ejecución de sus diferentes ideas. Es pertinente dejar en claro que el	Es un tema que se debe cuestionar, no con el fin de definir quién es más hábil en aspectos tecnológicos, pero si determinar las habilidades digitales o manuales que más destacan ¿Qué profesional en diseño, crees que tiene más habilidades con

Fuente	Cita	Análisis
de donde emergen ideas de manera continua, que van enlazadas de una u otra forma, que tienen un foco de inspiración y permanecen en un proceso continuo de mejoramiento, para que la finalidad, que es generar inspiración y concepto, pueda darse desde el punto de vista y las necesidades del observador. Es entonces una aporta métodos y procesos diversos en función de un mismo objetivo (García, 2019).	diseño gráfico maneja un porcentaje de programas digitales para la elaboración de sus ideas, aun sin estar de más los programas digitales en los que los diseñadores de modas optimizan sus ideas, sus líneas y acabados.	programas digitales?.
Es importante el trabajo interdisciplinar en el ámbito del diseño, debido a que se está en un aprendizaje continuo en el contexto, ya que eventualmente se estarán generando elementos frescos y originales, con un mismo fin (Ibañez,2000).	La integración entre diferentes áreas del diseño, debe ser interesante, es un desborde de ideas, aprendizajes, ejecución de eventualidades y fusión de procesos diversos, que deriven en la ejecución de ideas creativas.	¿Siendo tú diseñador gráfico o de modas ,incluirías en tu equipo de trabajo a un profesional gráfico/modas que apoyara tus procesos de diseño desde su área laboral ?
El diseño implica una serie de eventos experimentales que fusionen los componentes esenciales que hagan surgir la interacción, entre el diseñador y las necesidades de los clientes, estas son: el placer que causa lo estético, entender la funcionalidad del producto y grado de satisfacción (Desmek y Hekkert, 2007).	Es oportuno dejar los agravios sobre la opinión de los demás profesionales, incluso en sus mismas áreas; ya que se debe resaltar la ventaja que se tendría sobre los aportes de los mismos para la obtención del producto final.	Es pertinente detectar el grado de interacción entre las diferentes disciplinas, ¿Solicitarías ayuda para desarrollar tus diseños, bocetos, estampados, a un profesional en otra área (modas/gráfico)?.
Es así como el diseño desde los diferentes campos de acción, conduce hacia el proceso de la representación en diferentes contextos, la ingeniería, el arte, la arquitectura, la moda y lo gráfico, son algunos campos profesionales de donde emergen ideas de manera continua, que van enlazadas de una u otra forma, que tienen un foco de inspiración y permanecen en un proceso continuo de mejoramiento, para que la finalidad, que es generar inspiración y concepto, pueda	Cada área, tiene un arraigo con sus diferentes habilidades, estas que han sido adquirida en base a diferentes contextos con el fin de ser aplicadas en pro del diseño. Aunque cada profesión tiene diferentes objetivos, no está de más fusionarlas, para lograr algo de mayor importancia, con más inspiración y ejecución de diferentes técnicas que de una u otra forma, pueda ser aplicada a su campo de acción,	Es importante cuestionarnos sobre ¿Crees pertinente la importancia del trabajo en equipo , entre un diseñador gráfico y un diseñador de modas ?.

Fuente	Cita	Análisis
darse desde el punto de vista y las necesidades del observador. Es entonces una aporta métodos y procesos diversos en función de un mismo objetivo (García, 2019).		

La siguiente encuesta será aplicada solamente a profesionales en diseño de modas y diseño gráfico.

Resultados y discusión

1¿Conoces los diferentes campos en los que se desempeñan un diseñador gráfico y un diseñador de modas ?

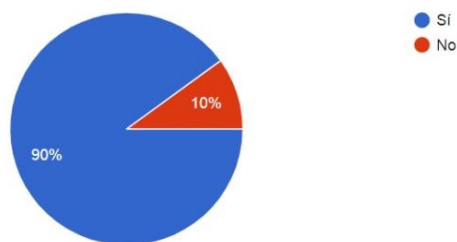


Si-No

2¿Te gusta el trabajo en equipo?

2.¿Te gusta el trabajo en equipo?

10 respuestas

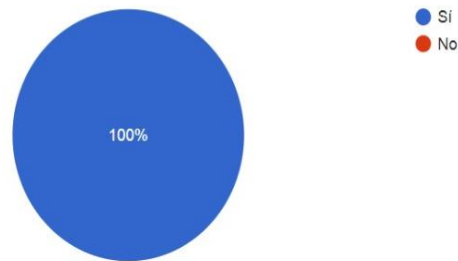


Si - No

3¿Alguna vez has formado equipo con un diseñador gráfico o de modas ?

3.¿Algunas vez has formado equipo con un diseñador gráfico o de modas ?

10 respuestas

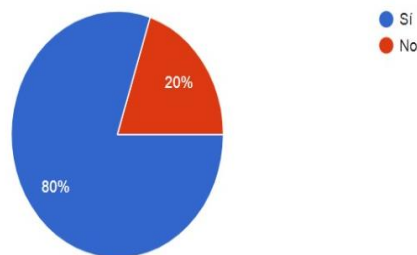


Si-No

4.¿Crees que el diseño gráfico y el diseño de modas, es complementario?

4.¿Crees que el diseño gráfico y el Diseño de modas, es complementario?

10 respuestas

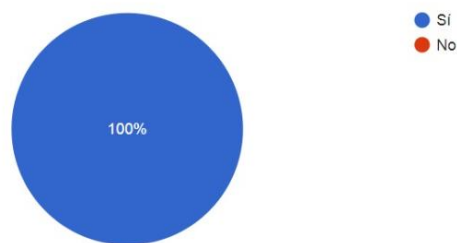


Si-No

5.¿Siendo tú diseñador gráfico o de modas ,incluirías en tu equipo de trabajo a un profesional gráfico/modas que apoyara tus procesos de diseño desde su área laboral ?

5.¿Siendo tú diseñador gráfico o de modas , incluirías en tu equipo de trabajo a un profesional gráfico/modas que apoyara tus procesos de diseño desde su área laboral ?

10 respuestas

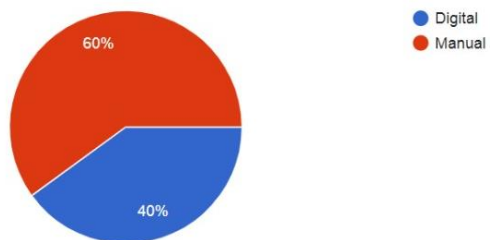


Si -No

6.¿Tus bocetos de diseño los realizas de qué forma?

6¿Tus bocetos de diseño los realizas de qué forma?

10 respuestas



Digital-Manual

7¿Qué profesional en diseño, crees que tiene más habilidades con programas digitales ?

7¿Que profesional en diseño, crees que tiene más habilidades con programas digitales ?

9 respuestas

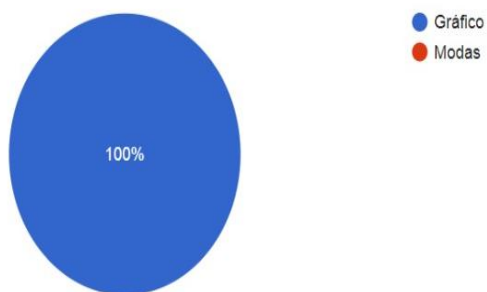
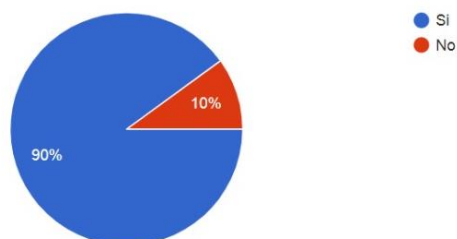


Gráfico -Modas

8¿Pedirías opinión sobre algún diseño a un profesional en otra área (Modas/gráfico)?

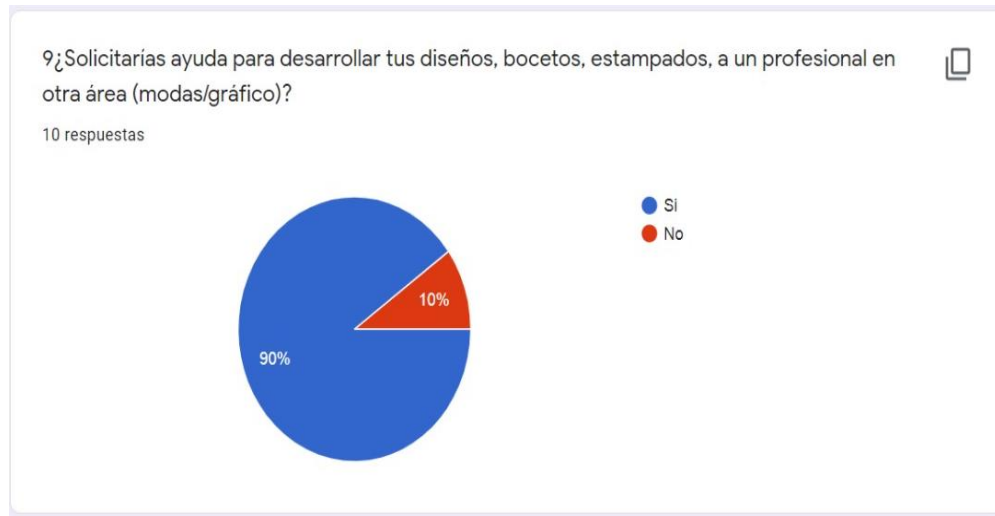
8¿Pedirías opinión sobre algún diseño a un profesional en otra área (Modas/gráfico)?

10 respuestas



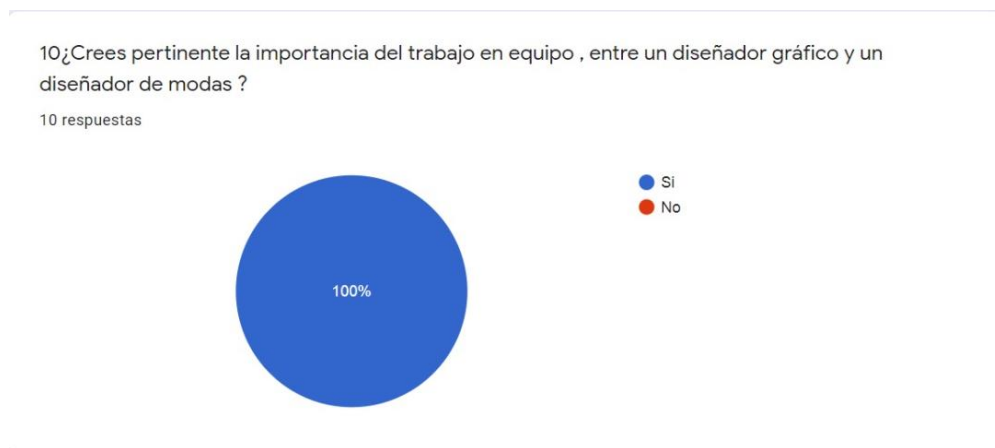
Si-No

9¿Solicitarías ayuda para desarrollar tus diseños, bocetos, estampados, a un profesional en otra área (modas/gráfico)?



Si-No

10¿Crees pertinente la importancia del trabajo en equipo , entre un diseñador gráfico y un diseñador de modas ?



Si - No

Conclusión

Mediante esta encuesta observamos que un 80% de los encuestados están de acuerdo con el trabajo en combinar el trabajo del diseñador gráfico y el diseñador de modas.

Referencias

Alvaro Carvajal (2017). Diseño, innovación y moda: entre la tecnología y el arte. Revista Legado de Arquitectura y Diseño (vol. 1 num. 22,2017) [fecha de consulta 20 de Abril de 2020] ISSN: Disponible en :

- ARIAS VILLAMAR, John Alfredo y PEZO CUNALATA, Claudia Liliana. La comunicación visual desde al aula para el mundo. *Universidad y Sociedad* [online]. 2018, vol.10, n.1 [citado 2021-05-06], pp.290-295. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202018000100290&lng=es&nrm=iso>. Epub 02-Mar-2018. ISSN 2218-3620.
- Camusso, Mariángeles y Marchetti, Viviana (2007). El diseño mutante.
- Camusso, Mariángeles y Marchetti, Viviana (2007). El diseño mutante. Transformaciones del diseño en la era digital. *La Trama de la Comunicación*, 12 (), 67-73. [Fecha de Consulta 15 de Abril de 2021]. ISSN: 1668-5628. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927062005>
- Carvajal-Villaplana, Álvaro (2017). Diseño, innovación y moda: entre la tecnología y el arte. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 1 (22),. [Fecha de Consulta 7 de Mayo de 2021]. ISSN: 2007-3615. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477951390003>}
- CASALLAS, Nicolás Peña. El diseño gráfico más allá de la experiencia visual-óptica,. *Bitácora Urbano Territorial* [online]. 2020, vol.30, n.2 [cited 2021-05-06], pp.101-112. Available from: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-79132020000200101&lng=en&nrm=iso>. ISSN 0124-7913. <https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81512>.
- Forero La Rotta, Augusto y Ospina Arroyave, Diego (2013). El diseño de experiencias. *Revista de Arquitectura (Bogotá)*, 15 (), 78-83. [Fecha de Consulta 14 de Abril de 2021]. ISSN: 1657-0308. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=125130521009>
- Francisco Arbaiza Rodriguez y Shirley Huertas García1 Recibido: 09-10-2017 - Aceptado: 08.01.2018 DOI: <https://doi.org/10.26441/RC17.1-2018-A1>
- Gamonal Arroyo, Roberto LA DISCIPLINA DEL DISEÑO DESDE LA PERSPECTIVA DE LAS CIENCIAS SOCIALES. *Prisma Social* [en línea]. 2011, (7), 351-368[fecha de Consulta 6 de Mayo de 2021]. ISSN: . Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=353744579013>
- GARCIA DE LA BARGA, Claudia y COSTALAT - FOUNEAU, Anne/Marie. Construcción de la identidad profesional a través de los procesos creativos: el caso de un estudiante de diseño de modas perspectiva ego-ecológica. *Revista de Psicología* [online]. 2014, n.12 [citado 2021-05-13], pp. 7-29 . Disponible en: http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S2223-30322014000200002&lng=es&tlng=es
- Gennero de Rearte, Ana y Liseras, Natacha y Graña, Fernando y Calá, Daniela (2009). Características del proceso de generación y difusión del conocimiento tecnológico en dos distritos industriales del sector textil-confecciones. *Territorios*, (20-21), 87-110. [Fecha de Consulta 7 de Mayo de 2021]. ISSN: 0123-8418. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35714248005>
- González Solas, Javier (2014). Antes del diseño. ICONO 14, *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 12 (1), 7-30. [Fecha de Consulta 14 de Abril de 2021]. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556575002>
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=323927062005>
<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477951390003/477951390003.pdf>
- IRIGOYEN MORALES, León Felipe.Estrategia de trabajo para consolidar un Lexicón para el diseño gráfico. *Zincografía* [online]. 2020, vol.4, n.8, pp.62-77. Epub 01-Sep-2020. ISSN 2448-8437. <https://doi.org/10.32870/zcr.v0i8.84>.
- Lozano Castro, Rebeca y García Izaguirre, Víctor (2014). Aporte del diseño gráfico en los materiales curriculares para e-Learning. ICONO 14, *Revista de comunicación y tecnologías emergentes*, 12 (1), 164-180. [Fecha de Consulta 7 de Mayo de 2021]. ISSN:. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556575006>
- MARTINEZ-BARREIRO, Ana. Moda sostenible: más allá del prejuicio científico, un campo de investigación de prácticas sociales. *Soc. Econ.* [online]. 2020, n.40 [cited 2021-05-06], pp.51-68. Available from: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1657-

63572020000200051&lng=en&nrm=iso>.

ISSN

1657-

6357. <https://doi.org/10.25100/sye.v0i40.7934>.

MORALES-HOLGUIN, Arodi y GONZALEZ-BELLO, Edgar O.. Enseñanza y uso de métodos de diseño en México. Percepciones del profesorado. *Form. Univ.* [online]. 2020, vol.13, n.1 [citado 2021-05-06], pp.35-42. Disponible en: <http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-50062020000100035&lng=es&nrm=iso>. ISSN 0718-5006. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062020000100035>.

NARVAEZ ZURITA, Ivonne; MONAGAS DOCASAL, Marusia y ERAZO ALVAREZ, Juan Carlos. Las competencias laborales en el sector de textiles y confecciones en la provincia Tungurahua, Ecuador. *Cofin* [online]. 2019, vol.13, n.1 [citado 2021-05-06], e03. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2073-60612019000100003&lng=es&nrm=iso>. ISSN 2073-6061.

Ramírez-Paredes, Karina Gabriela, Villar-García, María Gabriela, Maldonado-Reyes, Ana Aurora Escenario actual del diseño gráfico en el ámbito de la investigación en México. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño* [en línea]. 2017, (21), [fecha de Consulta 6 de Mayo de 2021]. ISSN: 2007-3615. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477948279052> Revista Legado de Arquitectura y Diseño, vol. 1, núm. 22, 2017 Universidad Autónoma del Estado de México, México Redalyc: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=477951390003>

Simó, Águeda, & Ferreira, Sílvia, & Ortuño, Pedro (2016). Workshops interdisciplinarios: implementación de metodologías de aprendizaje basado en proyectos y cooperativo. *Opción*, 32(10),752-772.[fecha de Consulta 13 de Mayo de 2021]. ISSN: 1012-1587. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31048901042> Transformaciones del diseño en la era digital. *La Trama de la Comunicación*, 12 (), 67-73. [Fecha de Consulta 20 de Abril de 2021]. ISSN: 1668-5628. Disponible en: