

Tabla de Contenidos

1. Justificación.....	4
2. Origen del proyecto.....	5
2.1 Problemática.....	7
3. Objetivos del proyecto.....	8
3.1 Objetivo general.....	8
3.2 Objetivos específicos.....	8
4. Marco referencial.....	9
4.1 Marco teórico.....	9
4.2 Estado del arte.....	15
5. Planteamiento de diseño.....	19
6. Proceso de diseño.....	24
6.1 Génesis formal.....	26
6.2 Primer estado de morfoconcepción.....	28
6.3 Segundo estado de morfoconcepción.....	29
6.4 Tercer estado de morfoconcepción.....	29
6.5 Forma final y paquete tecnológico.....	30
7. Producto Final.....	32
7. Conclusiones.....	38
8. Bibliografía.....	39

Lista de figuras

iv

Figura 1. <i>Tipos de lesiones</i>	13
Figura 2. <i>Prenda compresiva</i>	15
Figura 3. <i>Ultrane, electroestimulante</i>	16
Figura 4. <i>Kinesiotapping</i>	17
Figura 5. <i>Playertek GPS</i>	18
Figura 6. <i>Esquema conceptos de diseño</i>	24
Figura 7. <i>Matriz Conceptual de Morfoconcepción</i>	25
Figura 8. <i>El tatuaje y el fútbol</i>	26
Figura 9. <i>El tatuaje como símbolo</i>	27
Figura 10. <i>El tigre, símbolo y geometrización</i>	27
Figura 11. <i>Primer acercamiento formal</i>	28
Figura 12. <i>Primer propuesta formal</i>	29
Figura 13. <i>Propuesta formal prenda exoesqueletica</i>	30
Figura 14. <i>Propuesta final</i>	30
Figura 15. <i>Identificador gráfico</i>	31
Figura 16. <i>Prototipo final</i>	32
Figura 17. <i>Vistas prototipo final</i>	33
Figura 18. <i>Aplicación móvil</i>	34
Figura 19. <i>Simulación app móvil</i>	35
Figura 20. <i>Ingreso información jugadores</i>	35
Figura 21. <i>Monitoreo de los músculos y retroalimentación</i>	36
Figura 22. <i>Render de producto en contexto</i>	37