



Trabajo final de grado
Licenciatura en Diseño Industrial perfil Textil - Indumentaria

Indumentaria de básquetbol.
Estudio del uniforme utilizado por la Institución Atlética Larre Borges
en el Torneo Metropolitano de Básquetbol.

Julieta Gil Ramos



UNIVERSIDAD
DE LA REPÚBLICA
URUGUAY



Facultad de Arquitectura,
Diseño y Urbanismo
UDELAR



Escuela Universitaria
Centro de Diseño

Trabajo final de grado

Licenciatura en Diseño Industrial perfil Textil - Indumentaria

**Indumentaria de básquetbol.
Estudio del uniforme utilizado por la Institución Atlética Larre Borges
en el Torneo Metropolitano de Básquetbol.**

Autora: Julieta Gil Ramos

Tutoría: Eduardo Sganga

Tribunal: Ana Inés Vidal, Alejandra Martínez

Fecha: Febrero 2023



Resumen

El presente trabajo final de grado se desarrolla en conjunto con diversos jugadores de básquetbol de la Institución Atlética Larre Borges y otros equipos que participan dentro del Torneo Metropolitano de Básquetbol, con la finalidad de investigar los aspectos fundamentales para los usuarios a la hora de utilizar indumentaria deportiva.

Se considera que los testimonios de jugadores permiten generar distintas alternativas a la indumentaria que se utiliza al día de hoy, brindando información para poder crear una propuesta de diseño de colección para dicha institución.

Este proyecto pretende brindar a dicha institución una propuesta de diseño creativa, tomando como agente principal al usuario/jugador. De esta manera se busca investigar sobre indumentaria deportiva, como también explorar y descubrir nuevas alternativas a la hora de generar un diseño que cumpla con los ítems establecidos dentro del reglamento del torneo.

En una primera instancia, se realizan variedad de entrevistas a jugadores de dicho torneo, buscando recopilar testimonios y datos relevantes que el usuario quiera compartir con respecto a la indumentaria que utiliza.

Posteriormente se investigan materiales y textiles que se utilizan para este tipo de indumentaria y mediante los resultados obtenidos se realiza una colección ilustrada para la Institución Atlética Larre Borges.

Además, para finalizar este trabajo, se realizan fichas técnicas correspondientes a 2 conjuntos (uno principal y otro alternativo), elegidos por los usuarios entrevistados previamente.

Agradecimientos

Este trabajo no hubiera sido posible sin el apoyo de mi familia. Estando en cada momento de felicidad infinita y también de mucha ansiedad.

A mamá, quien lloró conmigo al quedar en el sorteo de la EUCD y compartió todas las traspasadas de entregas.

A papá, quien me apoya desde aquella salida del colegio en donde elegí hacer artístico, dueño de los comentarios más duros de escuchar pero siempre de corazón.

A Gui y Coti, hermanas y amigas, compañeras de todas y cada una de mis decisiones. Las que nunca me van a soltar la mano.

A mi iaia Ninina por la complicidad e incondicionalidad de siempre.

A mi madrina, por siempre buscar la forma de ayudarme con cada desafío sin importar el grado de dificultad.

A Ceci, por leer mil párrafos y ayudarme a que todo quede de la mejor manera. A Agus y Bela, por acompañarme en todo el proceso.

A Vale, Cami, Lu, Abi, las Micas y Rola, sumados a todos mis amigos, dueños de cada risa y dando siempre para adelante.

A Edu, mi tutor, por las incontables reuniones y el apoyo con cada duda.

A todo mi club, a sus hinchas y a cada persona que se me acercó en la tribuna para darme una mano con este proyecto que amé tanto y lleva la bandera de un barrio entero de pasión.

A Fran, por nunca dejarme caer.

A mis tatas, a mi iaia Rocío y a Lu y Ele, estando conmigo desde otro plano pero compartiendo mis logros constantes, un abrazo directo al cielo.

Hoy cierro un ciclo que me permitió conocerme en todas mis facetas, las lindas y las no tanto. Una carrera de educación pública. Completa, hermosa y llena de momentos inolvidables.

A mis profesores y compañeros con los que compartí tanto tiempo de esfuerzo, y para finalizar, a mi tan querida Universidad de la República, a la Facultad de Arquitectura, y al Centro de Diseño, que siempre serán mi casa.

Glosario

DCU: Diseño Centrado en el Usuario es una filosofía de diseño que tiene por objeto la creación de productos que resuelvan necesidades concretas de sus usuarios finales, consiguiendo la mayor satisfacción y mejor experiencia de uso posible con el mínimo esfuerzo de su parte.

FIBA: Federación Internacional de Baloncesto, organismo que se dedica a regular las normas del baloncesto mundialmente, así como de celebrar periódicamente competiciones y eventos en sus dos disciplinas. Fue fundada en 1932.

Fibra: Filamento de origen natural, artificial o sintético, apto para ser hilado y tejido, que generalmente presenta gran finura y buena flexibilidad.

Fibra sintética: Fibra textil que se obtiene por síntesis química utilizando materias primas y procesos de distinto tipo.

FUBB: Federación Uruguaya de Basketball es el organismo rector del básquetbol en Uruguay.

Jerseys: Prenda de punto elástico, manual o mecánico, de lana, algodón o alguna fibra sintética, cerrado o abierto por delante, con escote o cuello de distinto tipo y generalmente manga larga, que cubre el cuerpo hasta la cadera o medio muslo.

Microfibras: Textil Fibra o filamento de densidad lineal aproximada 1,0 dtex, o menos. Se emplea principalmente para fabricar artículos similar seda, artículos transpirables e impermeables al agua, artículos similar cuero, artículos para enjuagar y productos industriales de superficie específica.

NBA: National Basketball Association, Liga privada de baloncesto profesional que se disputa en Estados Unidos desde 1949, cuando se fusionaron las ligas profesionales National Basketball League y la Basketball Association of America

Playoffs: El término inglés play-off, o playoff, se usa en el deporte para designar una competición entre los principales competidores de una liga deportiva para coronar a un campeón o similar, normalmente después de la temporada regular.

Índice

Capítulo 1 - Fundamentación del proyecto	Pág. 7
1.1 Planteamiento del problema	Pág. 9
1.2 Justificación	Pág. 10
1.3 Antecedentes	Pág. 10
1.4 Objetivos	Pág. 11
1.5 Metodología	Pág. 12
Capítulo 2 - Marco teórico	Pág. 13
2.1 Básquetbol	Pág. 14
2.1.1 Historia del básquetbol	Pág. 14
2.2 Modo de juego	Pág. 16
2.2.1 Posiciones	Pág. 17
2.3 Campeonatos	Pág. 18
2.4 Evolución de la indumentaria deportiva	Pág. 20
2.5 Diseño centrado en el usuario	Pág. 24
Capítulo 3 - Desarrollo - Estudio del caso	Pág. 29
3.1 Institución Atlética Larre Borges	Pág. 30
3.2 Indumentaria en el metro	Pág. 31
3.3 Indumentaria en el club	Pág. 31
3.4 Investigación de campo	Pág. 32
3.5 Textiles en el deporte	Pág. 38
3.6 Aspectos generales	Pág. 40
3.7 Proceso de diseño	Pág. 41
Capítulo 4 - Conclusiones	Pág. 61
Bibliografía	Pág. 64
Anexo	Pág. 65

Capítulo 1:

Fundamentación del proyecto

- 1.1 Planteamiento del problema
- 1.2 Justificación
- 1.3 Antecedentes
- 1.4 Objetivos
- 1.5 Metodología

Capítulo 1: Fundamentación del proyecto

Introducción

La siguiente investigación se constituye como un Trabajo de Grado para la Licenciatura en Diseño Industrial perfil textil Indumentaria perteneciente a la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD) de la Universidad de la República, dirigida a diseñadores y estudiantes de diseño.

Este trabajo fue tutorado por Eduardo Sganga, y con apoyo e información brindado por la Institución Atlética Larre Borges y por diversos jugadores de básquetbol locales. Fue un proceso realizado a partir de Agosto de 2021 hasta Febrero de 2023.

El interés entre el básquetbol y el diseño es algo que me llama la atención desde que soy muy pequeña, no solo por mi gusto propio por el deporte en sí mismo y por un vínculo familiar con el básquetbol, sino también por la relación de la indumentaria con los jugadores y la

forma que la misma tiene para identificar al equipo de manera inmediata.

Además, a lo largo de la carrera, he comenzado a interesarme por el vínculo que tiene la indumentaria para con el usuario, y como la misma impacta directamente en la vida de cada uno de forma diferente.

En mis años de formación, fueron pocas las veces en las que he trabajado con el usuario directamente y con las necesidades que el mismo debe tener cubiertas. Por lo general, se trabaja con un usuario “tipo” en el cual pensar a la hora de diseñar y cumplir con nuestras premisas, lo que genera la creación de diversos estereotipos y productos que a mi parecer no siempre cumplen las necesidades que deben cubrirse, ni tienen las medidas necesarias, ni abarcan los talles que realmente necesita cada persona; pero sobretodo, no solucionan de forma completa los problemas

planteados a la hora de comenzar a diseñar.

Debido a esto, surge esta investigación que toma como enfoque el vínculo entre el jugador y sus necesidades, las cuales deben verse reflejadas directamente en la indumentaria deportiva.

1.1 Planteamiento del problema

El planteamiento del problema parte desde el interés por trabajar directamente con el usuario a la hora de diseñar indumentaria deportiva, ya que de esta manera podemos enfocarnos en las necesidades del mismo jugador desde su habitar con la indumentaria y su entorno.

Tomando esta problemática como punto de partida se realizará un estudio de caso centrado en la indumentaria utilizada en el básquetbol masculino dentro del Torneo Metropolitano de Básquetbol, específicamente, en la Institución Atlética Larre Borges.

De esta manera, evitamos la creación de diversos estereotipos y productos que no cumplan las necesidades de talles, género, formas y otros aspectos fundamentales a la hora de diseñar.

En base a ésta problemática, planteamos ciertas preguntas:

- ¿Qué es la indumentaria deportiva y qué características tiene?
- ¿Cómo se puede mejorar este tipo de indumentaria centrándose en el usuario?
- ¿Qué exigencias y limitantes dentro de la indumentaria se plantean en el reglamento del Torneo Metropolitano de Básquetbol en la actualidad?
- ¿Qué tipo de indumentaria es considerada uniforme deportivo dentro del básquetbol?
- ¿Qué aspectos de la indumentaria deportiva en el básquetbol son fundamentales para sus usuarios?

1.2 Justificación:

La razón principal por la que surge esta investigación es el vínculo entre el jugador y sus necesidades, las cuales deben verse reflejadas directamente en la indumentaria deportiva. Se toma como punto de partida la importancia del básquetbol dentro del Uruguay, como deporte popular.

Además, se observa el consumo de la indumentaria deportiva para uso casual o informal, lo que genera que los materiales, tecnologías y diseños empleados no siempre tomen al jugador como usuario principal ni le brinden al mismo comodidad, seguridad y un mayor rendimiento.

1.3 Antecedentes:

Se mencionan como investigaciones existentes:

- Tesis *“Co-cuerpo: vínculo e impacto del diseño de indumentaria en relación al cuerpo”*, realizada por Lucía Trías en 2017 dentro de la EUCD.

Vinculada a la relación que tiene la indumentaria con el cuerpo, las distintas formas de impacto que tiene la vestimenta sobre el físico de sus usuarios y el lugar que ocupa el cuerpo y las necesidades del mismo dentro del diseño de indumentaria.

- Tesis *“Indumentaria deportiva aplicando textiles inteligentes”*, realizada por Jessica Mora, para la Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.

Vinculada a la indumentaria deportiva en particular, los recursos de diseño y la evolución de la misma dentro del básquetbol. Desde los enfoques morfológicos, funcionales y tecnológicos de las prendas.

1.4 Objetivo:

Diseñar una propuesta de colección para la Institución Atlética Larre Borges, apuntada al Torneo Metropolitano de Básquetbol en el año 2021, con enfoque en el diseño centrado en el usuario.

Objetivos particulares:

Obtener información y características sobre la indumentaria existente dentro del club de básquetbol local, que permita visualizar los recursos de diseño utilizados en la misma y su evolución dentro del básquetbol como deporte.

Conocer las necesidades del usuario con respecto a dicha indumentaria y su relación con el deporte para de esta manera proponer la realización de una colección ilustrada de indumentaria deportiva basada en el análisis de la indumentaria ya existente de dicho club.

Validar los diseños realizados con los usuarios que fueron parte de la investigación.

1.5 Metodología

En base a los objetivos del proyecto, el mismo tiene un carácter descriptivo, buscando especificar características, propiedades y rasgos importantes de la indumentaria deportiva, tomando también cierto enfoque evaluativo de las mismas para analizar la efectividad de la indumentaria destinada al deporte como producto de diseño.

Pasos metodológicos a seguir:

- 1) Se realizó como primera instancia una investigación general relacionada a la indumentaria deportiva y los aspectos fundamentales de la misma a lo largo del tiempo.
- 2) Se realizó una investigación sobre la indumentaria dentro de la Institución Atlética Larre Borges a lo largo de su historia.
- 3) Se realizó una investigación relacionada al cuerpo como objeto de estudio con respecto al deporte y al vínculo que tiene esta actividad con la vestimenta utilizada, tomando como testimonio principal a diversos jugadores de básquetbol.
- 4) Se realizaron etapas de trabajo de campo con diversos jugadores que aportaron en base a sus vivencias información relevante con respecto a la indumentaria que han utilizado, tanto en partidos como en entrenamientos. Lo cual permitió observar aspectos tanto morfológicos como estéticos de las prendas que impactan directamente con el usuario.
- 5) Se analizaron las características de las prendas en relación con el jugador, comparando aspectos generales como paleta de colores, materiales, tecnologías, diversidad de usuarios, etc., para finalmente diseñar una colección dentro de la Institución Atlética Larre Borges, adaptada al Torneo Metropolitano de Básquetbol 2021 centrada en los usuarios con los que se realizó la investigación.

Capítulo 2:

Marco teórico

2.1 Básquetbol

2.1.1 Historia del básquetbol

2.2 Modo de juego

2.2.1 Posiciones

2.3 Campeonatos

2.4 Evolución de la indumentaria deportiva

2.5 Diseño centrado en el usuario

Capítulo 2: Marco teórico

2.1 Básquetbol

2.1.1 Historia del Básquetbol



Figura 1, James Naismith

Básquetbol o baloncesto, parte de la palabra en inglés “basket” que significa “canasta” y “ball” que significa “pelota”. Fue creado en 1891 por James Naismith, canadiense y profesor de educación física del Springfield Collage de Massachusetts (en ese entonces, conocido como International YMCA Training School)

James Naismith se había propuesto crear un deporte que pudiese ser practicado bajo techo para mantener activos a sus alumnos durante los fríos inviernos de la ciudad de Springfield, que impedían la práctica de actividades físicas al aire libre.

El 21 de diciembre de 1891, James Naismith publicó las reglas para el nuevo juego de basquetbol y le pidió a su clase que jugara un partido en una de las canchas del Springfield Collage, con una pelota de fútbol y dos canastos de durazno.¹

Es un deporte de equipo, jugado entre dos conjuntos de cinco jugadores cada uno durante cuatro períodos o cuartos de diez minutos cada uno. El deporte ganó rápidamente popularidad y se expandió por las universidades y colegios norteamericanos a principios del siglo XX.

Poco después de su creación, el básquetbol se extendió fuera de los

¹ Rains, Rob; Carpenter, Hellen (2009). *James Naismith: The Man Who Invented Basketball*

Estados Unidos y Canadá y llegó a Europa, donde se instaló rápidamente.

El 18 de junio de 1932, se fundó la Federación Internacional de Baloncesto Amateur (FIBA), con base en Ginebra. Los primeros países miembros fueron Argentina, Checoslovaquia, Grecia, Italia, Letonia, Portugal, Rumania y Suiza. El deporte debutó en los Juegos Olímpicos de verano en 1936 y en 1946 se fundó la principal liga profesional de los Estados Unidos, la National Basketball Association (NBA).

A partir de los años ‘90, se puede hablar de una globalización del básquetbol, con la aparición de numerosos campeonatos y ligas por todo el mundo. A los torneos más antiguos, creados antes de la década de los setenta se sumaron las nuevas ligas profesionales de Asia, donde el deporte estaba en pleno auge, y la Liga de Baloncesto de Australia, fundada en 1979.

National Basketball Association - NBA

En el año 1946, año siguiente a la finalización de la Segunda Guerra Mundial, un grupo de propietarios de algunas de las salas deportivas de diversas ciudades de Estados Unidos, se reunieron en el Madison Square Garden de Nueva York, con el fin de buscar alternativas deportivas diferentes al hockey o boxeo (deportes de moda en esa época) pero que sin embargo, no alcanzaban a llenar los estadios.

Es así como el 6 de junio de 1946 se crea oficialmente la Basketball Association of América (BAA), la cual en 1949, debido a la fusión de distintos equipos a la misma, pasa a llamarse National Basketball Association, (NBA).

Desde 2004, la NBA está conformada por 30 franquicias y sigue desarrollándose como una de las principales ligas deportivas del mundo.²

² NBA Media Venture, 2022, NBA History, <https://www.nba.com/history>

Tal es así, que no solo a nivel deportivo, sino que también a nivel de indumentaria, la influencia de los jugadores es cada vez más importante para los fanáticos de este deporte. Es mediante la NBA que las diversas tipologías de prendas y marcas se vuelven tendencia año tras año.

International Basketball Federation - FIBA

La Federación Internacional de Básquetbol, es el organismo que se encarga de regular las normas de dicho deporte alrededor del mundo.

Se fundó en 1932, y su sede actual se ubica en Suiza. Cuenta con la afiliación de 212 federaciones a nivel mundial, las cuales a su vez se dividen de manera continental en: África, América, Asia, Europa y Oceanía.

A su vez, tiene como misión organizar y coordinar diversas competiciones globales que incluyan al básquetbol

como disciplina, tanto masculino como femenino.

2.2 Modo de juego

El básquetbol es un deporte que se juega entre dos equipos compuestos por cinco jugadores cada uno, y con una variante de suplentes de entre 5 y 7 jugadores. Cada equipo puede tener hasta 12 jugadores. El entrenador puede realizar cambios de jugadores cada vez que lo considere necesario.

El objetivo del juego es anotar puntos al introducir la pelota en la cesta, aro o canasta del equipo contrario. El ganador será el equipo que más anotaciones alcance.

En los inicios del deporte, James Naismith creó 13 reglas básicas para el desarrollo del juego, sin embargo, en la actualidad y a medida que se ha perfeccionado el deporte, la FIBA ha modificado alguna de ellas, y éstas son acatadas por diversas federaciones. Por otro lado, la NBA, aplica un reglamento diferente.

Los partidos de básquetbol tienen una duración de 40 minutos, divididos en cuatro períodos o cuartos, de 10 minutos cada uno. En caso de que al finalizar el tiempo, haya un empate, se juegan períodos extra, más conocidos como “alargues”, que duran 5 minutos.

En cuanto a las anotaciones, el valor de la misma varía dependiendo del lugar donde se realice el lanzamiento de la pelota.

- 1 punto: si se realiza la anotación desde la línea de tiro libre
- 2 puntos: si se realiza la anotación dentro de la zona de tiro cerca del aro
- 3 puntos: si se realiza la anotación delimitada por la línea de los 6,75 metros del aro.³

³ Toda Materia Contenidos escolares, 2020, “Reglas básicas del básquetbol”, <https://www.nba.com/enebea/players.htm>

2.2.1 Posiciones

Dentro del básquetbol, se observan las siguientes posiciones para situar a los jugadores:

- **Base:** Por lo general, es el jugador de menor estatura del equipo. Es el encargado de subir la pelota, debiendo tener un buen manejo de la misma y para los respectivos pases. En una situación de ataque, se encarga de subir la pelota hasta la sección de la cancha correspondiente al equipo contrario. Dirige el juego ofensivo, indicando el sistema de juego. En defensa deben dificultar la subida de la pelota del base contrario, tapar las líneas de pase y estar atento a recoger los rebotes largos. Normalmente estos jugadores no son de una elevada estatura, pues lo realmente importante es la capacidad organizativa y de dirección de juego. Conocidos como **1** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Escolta:** Normalmente es más bajo, ágil y rápido que el resto del equipo, con excepción del base. Debe aportar puntos al equipo, con un buen tiro (incluyendo los 3 puntos), buen dominio de la pelota y gran capacidad para ingresar a la zona del aro. Conocidos como **2** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Alero:** Generalmente de altura intermedia. Su juego debe mantener un equilibrio entre la fuerza y el tiro. Debe complementarse entre altura y velocidad. En situaciones de ataque debe tener un buen tiro de tres puntos y saber ingresar al tablero contrario, ya que por lo general suelen culminar la mayoría de las jugadas. Conocidos como **3** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Ala-Pívot:** Se encarga de obtener la mayor cantidad de puntos posibles en el poste bajo, aunque también entrenan tiros exteriores. Sirven de ayuda para el pivot, con el cual cumplen un rol bastante similar. Deben impedir el juego interior contrario y cerrar los rebotes. Conocidos como **4** en la terminología empleada por los entrenadores.
- **Pívot:** Por lo general, los jugadores de mayor altura del equipo, y los más fuertes a nivel muscular. Su altura facilita el juego cerca del aro. En situaciones de defensa, deben llegar a los rebotes cortos, impedir el juego interior del rival y tapar entradas de jugadores desde el exterior. Conocidos como **5** en la terminología empleada por los entrenadores.⁴

⁴ NBA Media Venture, 2016, "Jugadores y posiciones", <https://www.nba.com/enebea/players.html>

2.3 - Campeonatos

Federación Uruguaya de Basketball (FUBB)

La Federación Uruguaya de Basketball fue fundada en 1915, su primer presidente fue Federico Crocker.

Debido a la gran popularidad del fútbol, el básquetbol en Uruguay, estaba en segundo plano. Aún así, la selección uruguaya de básquetbol consiguió el sexto puesto en los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936 y fue en ese mismo año que la FUBB se convirtió en miembro de la FIBA.

Con el paso de los años, el básquetbol pasó a ser el segundo deporte de preferencia de los uruguayos, lo que permitió la supervivencia de la FUBB hasta la actualidad.

Entre los logros más importantes del equipo de básquetbol uruguayo se destacan la obtención de medallas de bronce en los Juegos Olímpicos de 1952 y 1956, en Helsinki y Melbourne respectivamente, así como varios campeonatos sudamericanos y participaciones en torneos panamericanos y mundiales.

Campeonato Federal

El Campeonato Federal fue el torneo más importante de la Federación Uruguaya de Basketball, y la continuación de lo que fue el "Campeonato Nacional", al cual se le cambió el nombre.

Este campeonato fue la competencia nacional de clubes de básquetbol masculino de primer nivel en Uruguay .

Organizado por la Federación Uruguaya de Basketball, existió desde 1915 hasta 2003, cuando fue reemplazado por la recién formada Liga Uruguaya de Básquetbol (LUB), convirtiéndolo en una de las competiciones de básquetbol más antiguas del continente sudamericano.

Los equipos con peor desempeño de cada temporada de la competencia descendieron al segundo nivel "Segunda de Ascenso", que a su vez fue reemplazado por el Torneo Metropolitano en 2004, o como es actualmente llamado "El Metro".

Liga Uruguaya de Básquetbol (LUB)

En el plano local, en 2003, la FUBB funda la Liga Uruguaya de Básquetbol, el torneo más importante del básquetbol a nivel nacional, con la intención de que los equipos más importantes del país puedan unirse en una sola competición.

Hasta ese entonces los clubes de la capital participaban de torneos federales, y los clubes del interior en torneos regionales. A su vez, posteriormente se creó la Liga Femenina de Básquetbol, para también profesionalizar la práctica femenina del deporte.

La Liga Uruguaya ha tenido variedad de formatos, buscando el más acertado para los distintos clubes y para la conformidad de cada uno.

Últimamente, el más usado consiste en que los ocho primeros equipos clasifiquen a una Super Liga y los restantes a un Reclasificatorio/Liguilla por la permanencia en la LUB, donde se jugarían los puestos por el descenso y la posibilidad de jugar playoffs.

Este formato ha variado mucho, sobre todo en cuanto a los puestos de descenso, la cantidad de equipos, etc.

Sin embargo, la nueva edición de la LUB se abrirá con dos ruedas en modalidad todos contra todos. La primera de ellas se denominará Apertura y la segunda Clausura.

Los dos primeros equipos de cada torneo, así como los cuatro mejores de la tabla general podrán acceder a la liguilla, arrastrando la mitad del puntaje de las dos primeras ruedas.

La liguilla se jugará a una sola rueda y determinará del primer al octavo lugar para posteriormente jugar los play off.

Los playoffs comienzan en cuartos de final de la LUB, y se disputan al mejor de cinco partidos, hasta que dos equipos alcancen la final. Se enfrentan los tres clasificados del reclasificatorio y los cinco clasificados de la súper liga, con ventaja de localía para los cuatro mejores de la súper liga.

Los ganadores de las llaves avanzan a las semifinales, nuevamente al mejor de cinco partidos y los ganadores avanzan a la final, la cual se disputa entre el mejor de 7 encuentros.

La Liga Uruguaya, está activa durante 7-8 meses del año, conviviendo con El Metro, que se disputa días después de las finales.

El Metro

La Liga Uruguaya de Ascenso, popularmente conocida como El Metro es una competición de básquetbol organizada por la FUBB, la cual nuclea a los clubes de segunda división de la capital y su área metropolitana. Los equipos participantes de este torneo compiten por ascender a la Liga Uruguaya de Básquetbol.

El torneo fue creado a modo de reemplazo del Campeonato Federal de Segunda de Ascenso, con el nombre de Metropolitano de Básquetbol, pasando a denominarse como Metropolitano. En el 2017 fue comercialmente denominado en base a su popularidad como "El Metro".

El Metro 2022 se disputará bajo el mismo sistema de liga. La primera fase se jugará en modalidad todos contra todos. Los 4 mejores clasificados avanzarán directamente a cuartos de final mientras que entre las posiciones 5° y 12° se enfrentarán por los cuartos de final.

Los ubicados en la 13° y 14° posición descienden directamente a la DTA: competición de básquetbol organizada

también por la FUBB realizada para que los clubes de tercera división participen por ascender al Metro.

Los ganadores de los octavos de final del Metro, se enfrentarán a los primeros cuatro equipos de la fase regular por los cuartos de final. Los equipos que avancen se enfrentarán en las semifinales por un ascenso a la Liga Uruguaya. Tanto octavos, como cuartos y semifinal serán a series al mejor de 3 encuentros.

Los ganadores se medirán en la final del torneo a partido único para definir el campeón de El Metro 2022.

El Metro, convive con la Liga Uruguaya, ya que se disputa días después de las finales, y los ascendidos en este torneo deben estar aproximadamente un año sin competir, debido a que el ascenso cuenta para la siguiente temporada.⁵

⁵ Federación Uruguaya de Basketball, 2022, Torneos, <http://www.fubb.org.uy/torneos/>

2.4 Evolución de la indumentaria deportiva

Previo a que las multinacionales compitan por presentar las últimas innovaciones y tecnologías textiles, la indumentaria deportiva no tenía un espacio fundamental dentro del mundo de la moda.

Las prendas deportivas comenzaron a diseñarse entre la primera y la segunda Guerra Mundial, principalmente en Estados Unidos. Se crearon prendas para determinados deportes, exclusivas y para determinadas clases sociales.

Tuvieron que pasar varios años de por medio para que las preferencias en cuanto a ropa deportiva comenzaran a variar. El quiebre fundamental se produjo a mitad del siglo XX cuando la figura masculina comienza a consumir “moda” como tal, rompiendo los estereotipos culturales que vinculaban al hombre únicamente con el traje.

El deporte en la posmodernidad dejó de lado la idea de competir y jugar simplemente por vocación. Hoy en día, se rige por valores materiales y económicos.

La indumentaria deportiva también fue parte de este cambio, sobre todo en cuanto a innovación dentro de los diseños, que actualmente parten dirigiéndose hacia el lado comercial y utilizan variedad de sponsors en las mismas.⁶

Esto se generó en base al desarrollo de innovaciones en cuanto a materiales textiles y diversas morfologías de prendas que se basaban en análisis biomecánicos realizados por grandes marcas, que daban como resultado ropa y calzado más costosos, sofisticados, y especialmente diseñados para diferentes deportes, usuarios, categorías, etc.

En la actualidad, la indumentaria deportiva debe poder ofrecer extrema comodidad, prácticamente como un elemento que cumpla la función de ser segunda piel. Además, debe proporcionarle ventajas al usuario para que el mismo tenga seguridad y se

⁶ Esparza Ontiveros, Miguel Ángel, Junio 2010, “La indumentaria deportiva en la modernidad y en la posmodernidad”
<https://efdeportes.com/efd145/la-indumentaria-deportiva-en-la-posmodernidad.htm>

pueda sentir protegido de los diversos elementos a los que se expone practicando deporte (el clima, las lesiones, etc.).

La indumentaria de deporte a nivel profesional actualmente busca innovar desde la posibilidad de mejorar el rendimiento de los atletas de alta gama, pero también tomando en cuenta a los principiantes que buscan generar ese sentido de pertenencia y son potenciales compradores de la misma. Son estos cambios en los diseños y morfologías de las prendas los cuales han dado lugar a la creación de la moda deportiva.

La innovación en la moda deportiva se enfoca más que nada en dos puntos, la utilización de materiales y textiles que permitan aumentar el desempeño deportivo del jugador, brindándole una mayor protección, seguridad y comodidad al mismo. Y por otro lado, la concepción estética de las prendas, el valor simbólico que las mismas tienen y la presencia de nuevas tendencias, colores y diseños que generan atracción para sus consumidores.

Desde comienzos del 2000 la ropa deportiva toma mayor importancia. Las marcas conocidas mundialmente comenzaron a dividir sus prendas por deporte, para que sea más fácil para sus consumidores decidir qué tipo de ropa comprar.

Se considera más importante tener la indumentaria ideal, ropa ligera, holgada, que permita la libertad de movimientos y flexibilidad sobre todas las cosas.

La tecnología ha permitido desarrollar diversas fibras textiles que combaten de mejor manera el mal olor, la transpiración y evaporan el sudor para mejor comodidad del deportista.

Con respecto a la indumentaria en el básquetbol en específico, la misma ha variado mucho desde los inicios del deporte hasta la actualidad. No solo por diversas cuestiones de moda, sino también por la evolución de los diversos materiales y textiles utilizados que permiten abarcar otro tipo de necesidades que los jugadores tienen, como por ejemplo: mayor transpiración, comodidad, practicidad, etc.



Figura 2. Indumentaria de básquetbol y su evolución

Indumentaria de básquetbol

Originalmente, el básquetbol se podía jugar con cualquier tipo de indumentaria deportiva, desde trajes deportivos hasta indumentaria de fútbol.

Los primeros uniformes oficiales, presentaban tres tipos de pantalones diferentes: acolchados hasta la rodilla, más cortos tipo shorts, y mallas hasta la rodilla. Los pantalones fueron evolucionando, pasando de largos a cortos, y lo mismo pasó con las camisetas y con los materiales utilizados

A lo largo de los primeros 30 años del siglo XIX, la lana y el algodón eran los materiales predominantes en América del norte, por lo tanto, durante los primeros años en los que se jugó el deporte, los pantalones holgados y jerseys de lana eran lo que se usaba comúnmente, no solo para el deporte en sí mismo, sino para la vida cotidiana de los jugadores. Sumado a esto, se prohíbe llevar la marca de la indumentaria (ni la del proveedor oficial) ni publicidad alguna en las camisetas, salvo el logo de la NBA.

También se establecen reglas como por ejemplo: tener que llevar la camiseta siempre metida en el short, los shorts tenían que estar una pulgada por encima de la rodilla, etc.

Es en 2010, cuando Adidas crea los Revolution 30, un conjunto de indumentaria deportiva para básquetbol realizado tras cuatro años de investigaciones y pruebas con más de 200 jugadores de la NBA. El resultado fue indumentaria deportiva 30% más ligera, hecha con un 60% de materiales reciclados, secan más rápido, tienen mayor transpirabilidad, y al tener menos costuras, producen menor fricción con la piel del jugador. Este tipo de conjuntos aún se utiliza en la actualidad.

Actualidad

Después del 2010, los uniformes de básquetbol de aspecto holgado se han vuelto más exagerados. De esta manera el uniforme permite a los jugadores más espacio para saltar a mayor altura y correr alrededor de la cancha.

Actualmente las camisetas y pantalones cambian los diseños para cada torneo o temporada, incluyendo diversos sponsors, e incluso muchas veces se realizan sorteos entre socios e hinchas que presentan diseños al club para que los demás voten y decidan qué indumentaria lucirá su cuadro en cada torneo.

El atuendo de un jugador de baloncesto actualmente debe ser ligero y permitir el movimiento sin ningún tipo de inconveniente. La vestimenta consta de una camiseta amplia y larga; tanto musculosa cómo manga corta, según lo especifique el equipo que se deba utilizar para identificar a su cuadro.

En la parte delantera aparecen los escudos o el logo del equipo y, en las ligas donde esté autorizado también figuran diversas publicidades. En la parte

trasera se encuentra el número y el nombre o apellido del jugador.

La longitud del pantalón varía y puede llegar hasta la rodilla, y el mismo puede estar acompañado por accesorios como las medias, calzas térmicas, vendas específicas para distintos tipos de lesiones, etc.

El calzado debe ser cómodo y a la vez proteger contra esguinces y otras lesiones. Las zapatillas ideales de básquetbol deben ser de caña alta para proporcionar buen soporte al tobillo, y la suela suele tener cámaras de aire para preservar la planta del pie y facilitar el frenado.

Figura 3, Joel Embiid, jugador de Philadelphia 76ers



Figura 4, Lebron James, jugador de Los Angeles Lakers



2.5 Diseño centrado en el usuario

El término “experiencia del usuario” fue creado por Donald Norman, profesor graduado de ciencia cognitiva en la Universidad de California y profesor de Ciencias de la Computación en la Universidad de Northwestern, en 1993 cuando trabajaba para Apple. A mediados de la década de 1990, muchas empresas de tecnología utilizaron este término como un diferenciador clave para sus productos.⁷

El diseño centrado en el usuario busca generar un diseño de productos que sitúe al usuario en el centro de todo el proceso. Se puede entender como una forma de diseñar en la que para garantizar el éxito de un producto, hay que tener en cuenta al usuario en todas las fases del diseño.

Durante el diseño centrado en el usuario (DCU), los diseñadores combinan métodos y herramientas de investigación como encuestas, entrevistas, lluvias de ideas, etc., para de esta manera poder comprender más adecuadamente las

⁷ Norman, Donald, 2022, “About Don Norman” Jnd.org, <https://jnd.org/about/>

necesidades del usuario para el que buscan diseñar.

En cuanto al proceso, se busca involucrar al usuario en todas las fases a lo largo del desarrollo del producto, desde la conceptualización hasta su evaluación final.

El objetivo del diseño centrado en el usuario es la creación de productos que los usuarios consideren funcionales y usables; es decir, que en base a sus características puedan satisfacer sus necesidades. Es debido a esto que el proceso y las etapas del desarrollo de diseño del producto son fundamentales, ya que ayudan a saber cómo actuar en cada situación.

La investigación y análisis de los usuarios permite recopilar los requisitos y necesidades de cada uno, etapa clave en cualquier proceso de DCU. Si no se conociera al usuario, sus gustos, necesidades, limitantes, etc., resulta imposible brindar una respuesta/producto adecuado a estas características.

Otro aspecto importante es el contexto de uso. Algunas metodologías dentro del DCU se basan en la observación del usuario en su contexto natural. Las fases de diseño y evaluación son posteriores a la investigación de usuarios, y es en donde se busca iterar todos los elementos necesarios.

Para cada tipo de proyecto y su respectivo proceso, los métodos de diseño que se utilicen serán distintos y se adaptarán a sus características, pero siempre deberá existir un acercamiento a los usuarios objetivos y a sus contextos de uso.

El diseño centrado en el usuario no es un proceso independiente del proyecto, sino que está estrechamente vinculado a cada conjunto de usuarios, funcionalidades y contexto de los mismos.⁸

⁸ Domingo Garreta Muriel, Pera Mor Enric, 2011, *Diseño centrado en el usuario*, Universitat Oberta de Catalunya

Elementos, conceptos y disciplinas que se relacionan con el DCU

- **Factores humanos:** Disciplina que estudia el papel de los humanos en la relación entre la persona y el producto/sistema, y como él mismo puede funcionar con el usuario, especialmente en cuanto a la seguridad y la eficiencia. Tradicionalmente, esta disciplina ha sido aplicada a diversos sistemas industriales ya que por lo general se ha vinculado con la perspectiva de la ingeniería y el diseño industrial.
- **Ergonomía:** Disciplina científica responsable de entender las interacciones entre los humanos y los elementos de cada sistema. También se puede definir como la profesión que aplica conceptos teóricos y métodos para diseñar con el objetivo de optimizar el bienestar de los humanos y el rendimiento entre la relación de la persona con el producto/sistema.
- **Experiencia de usuario:** Conjunto de sensaciones, motivos, percepciones, y satisfacciones de un usuario que interacciona con un producto/sistema. La experiencia de usuario busca enfatizar en los aspectos que mayor se relacionan con la experiencia, la afectividad, y el valor que tiene la interacción con el producto. Sin embargo, también tiene en cuenta la perspectiva del usuario con respecto a la utilidad, funcionalidad, eficiencia, etc. La diferencia que tiene la experiencia de usuario con la mayoría de las disciplinas que se vinculan con el DCU, es que la misma nace desde una perspectiva menos científica y más subjetiva, poniendo foco en el vínculo entre lo emocional, el placer y el rendimiento del producto/sistema.
- **Usabilidad:** Por lo general, se busca aplicarla al software, pero al ser una característica de la facilidad de uso, puede aplicarse y es relevante para cualquier tipo de producto/sistema. En términos generales, un producto/sistema es fácil de utilizar cuando responde efectivamente a la tarea para la cual se utiliza. Se puede cuantificar por el tiempo que se tarda en cumplir una tarea en específico, por el número de errores que el usuario comete al utilizarlo, por lo rápido que se comprende al utilizarlo y sobre todo por la satisfacción del usuario.
- **Accesibilidad:** Concepto que aplica a todos los productos/sistemas diseñados. De esta manera, se busca que todas las personas, independientemente de sus características y sus contextos de uso, puedan utilizarlos. La accesibilidad busca que personas con un amplio abanico de

habilidades o con distintas circunstancias, entornos y condiciones puedan comprender el funcionamiento del producto/sistema de la mejor manera posible. En consecuencia, beneficia a todas las personas.

- **Arquitectura de la información:**

Disciplina que estudia la organización de la información y cómo generar estructuras para que las personas la encuentren y utilicen de manera correcta.

- **Diseño de interacción:** Disciplina que estudia los elementos con los que el usuario debe interactuar a la hora de utilizar un producto. Este tipo de diseño tiene como objetivo definir cómo se comporta un producto/sistema en respuesta a las acciones de sus usuarios, buscando enfatizar en la manera en que los usuarios se comunican e interactúan con el mismo.

- **Diseño gráfico:** Rama del diseño que se basa en la variedad de disciplinas artísticas y profesionales centradas en la comunicación visual y su presentación. Busca representar visualmente diversas ideas, símbolos, imágenes, conceptos, mensajes, etc. utilizando composiciones, tipografías, artes visuales, etc.

- **Design Thinking:** Proceso que se focaliza en las habilidades de combinar la empatía, creatividad y racionalidad para generar un mejor resultado y responder de la mejor manera a las necesidades de los usuarios con los que se trabaja. El design thinking es un proceso creativo que se busca construir desde el planteo de variedad de ideas sin tener miedo a equivocarse ni caer en ningún prejuicio. Consiste en siete etapas: definir, investigar, idear, prototipar, escoger, implementar y aprender.⁹

⁹ Norman A. Donald, 1988, *The Psychology of Everyday things*, Basic Books

La psicología de los objetos cotidianos

Según Norman dentro de “La psicología de los objetos cotidianos”, el diseño debería:

- Facilitar la determinación de qué actos son posibles en cada momento dado (utilizar limitaciones).
- Hacer que las cosas sean visibles, comprendiendo el modelo conceptual del sistema/producto, los diversos actos posibles y los resultados de esos actos.
- Hacer que resulte fácil evaluar el estado actual del sistema/producto.
- Seguir las topografías naturales entre las intenciones y los actos necesarios; entre los actos y el efecto consiguiente, y entre la información que es visible y la interpretación del estado del sistema/producto.

Dicho en otros términos, asegurar que: 1) el usuario pueda imaginar lo que ha de hacer, y 2) el usuario pueda saber lo que está pasando.

Entonces, ¿Por qué deberíamos aplicar el diseño centrado en el usuario al desarrollo de productos?

El DCU busca obtener la mayor cantidad de información sobre los usuarios, las tareas que los mismos realizan, sus objetivos, etc. En base a toda esta información, se busca orientar el diseño y el desarrollo de los productos.

Por lo tanto, para comenzar a diseñar un producto centrándonos en el usuario, debemos tener información fundamental:

- ¿Quiénes son los usuarios del producto?
- ¿Cuáles son las tareas y objetivos de los usuarios?
- ¿Cuál es el nivel de conocimiento de los usuarios y su experiencia previa con este tipo de productos o su tecnología?
- ¿Qué funcionalidades esperan los usuarios que tenga el producto?

El objetivo final de generar estas preguntas es diseñar productos que

cubran las necesidades, deseos, limitantes, requisitos, etc., de nuestros usuarios. No solo para de esta manera generar un producto atractivo y funcional para ciertas personas, sino también para que los usuarios incrementen el producto a su vida diaria, puedan aumentar su satisfacción y tengan mayor productividad y eficiencia.

Además, evitamos los costos de mantenimiento y soporte, y también reducimos el tiempo que pierde el usuario en el desarrollo del producto, ya que el mismo estará directamente diseñado en base a lo que la persona necesita, garantizando un desarrollo correcto desde la primera instancia de interacción.

Métodos de investigación dentro del DCU

Dentro del DCU, hay variedad de métodos, sin embargo, todos tienen el mismo objetivo: involucrar al usuario para obtener información fundamental para diseñar y definir el producto/sistema. Es importante conocer el contexto de los usuarios, el conocimiento que los mismos tienen con el producto a definir, sus necesidades y objetivos. De esta manera se puede generar un desarrollo más concreto.

Estos métodos pueden clasificarse por el tipo de información que permiten recoger:

- Métodos cualitativos (observación, entrevistas, dinámicas de grupo)
- Métodos cuantitativos (encuestas y cuestionarios).

Es importante tener en cuenta que cada tipo de método permite obtener distintos tipos de información, y debe definirse y analizarse en base a lo que queramos saber.

Capítulo 3:

Desarrollo - Estudio del caso

- 3.1 Institución Atlética Larre Borges
- 3.2 Indumentaria en el metro
- 3.3 Indumentaria en el club
- 3.4 Investigación de campo
- 3.5 Textiles en el deporte
- 3.6 Aspectos generales
- 3.7 Proceso de diseño

Capítulo 3: Desarrollo - Estudio del caso

Introducción

Para comenzar con la etapa de desarrollo del producto, se realizó una investigación previa en cuanto a la historia de la Institución Atlética Larre Borges, su indumentaria a través de los años y distintos aspectos característicos que debe tener la misma a la hora de diseñarse. Además, se realizaron diversos acercamientos a los usuarios mediante encuestas y entrevistas que permitieron definir características morfológicas y tecnológicas con respecto a las prendas que se van a diseñar.

3.1 Institución Atlética Larre Borges

La Institución Atlética Larre Borges es un equipo de básquetbol uruguayo, fundado el 17 de julio de 1927, en Montevideo, Uruguay en el barrio La Union.

El club toma su nombre en homenaje al Mayor Tydeo Larre Borges, por la hazaña del momento, el cruce del Atlántico en el hidroavión "Uruguay".

Si bien fue creado inicialmente como club de fútbol, se afilió a la FUBB en el año 1935, jugando su primer partido oficial de básquetbol el 15/07/1935.

Comenzó en divisiones inferiores, consiguiendo su primer ascenso a la primera división de básquetbol uruguayo en 1945.

En el 2010, alcanzó su primer ascenso a la formalmente llamada Liga Uruguaya de Básquetbol. De esta forma, logró entrar en primera división luego de 12 años, pero por primera vez en la Liga Uruguaya, ya que su última temporada en primera había sido en 1998 cuando el torneo aún se llamaba Campeonato Federal.

En 2013 fue campeón Metropolitano tras 24 victorias y una sola derrota; participó luego en la Liga Uruguaya de Básquetbol desde 2014 hasta 18, disputando por primera vez en su historia cuatro temporadas consecutivas en primera división. En esta última edición descendió, disputando en 2018 y 2019 el campeonato de ascenso, Metro 2018/2019.

En la temporada 2020 del Metro, en plena pandemia, el club mantuvo su lugar sin descensos, debido a que la nueva normalidad establecía que ningún equipo dentro de esa particular temporada sin público y jugando solo en una sola cancha, iba a bajar de división.

Es en 2021 cuando el club logró ascender nuevamente a la Liga Uruguaya de Básquetbol tras vencer en semifinales a Sayago 2-0, y lograr el campeonato frente a Stockolmo.

3.2 Indumentaria en El Metro

¿Qué exigencias y limitantes dentro de la indumentaria se plantean en el reglamento del Torneo Metropolitano de Básquetbol en la actualidad?

Dentro del reglamento del Torneo Metropolitano de Básquetbol se puede observar una sección dedicada a la indumentaria deportiva.¹⁰

La misma plantea lo siguiente:

- Los Clubes deben disponer de dos juegos completos de indumentaria deportiva; una clara y otra oscura.
- En caso de confundibilidad será el equipo locatario quien deberá cambiar su vestimenta habitual.
- Como norma general y segunda reglamentación FIBA, el local juega con indumentaria clara.
- Se presentarán los diseños antes de su realización, a consideración de la dirección de marketing de la

FUBB, quien luego de controlar el cumplimiento de las exigencias de la publicidad corporativa, procederá a su aprobación. Esta aprobación es requisito indispensable para participar en el Torneo, como así entregar un equipo completo y una camiseta de alternativa antes del comienzo para la presentación ante los sponsor corporativos. De no cumplir con estas exigencias el equipo no recibirá los fondos propuestos por el SPC (Sistema de Pago de Costos).

3.3 Indumentaria dentro del club

Desde sus inicios, el club se vio identificado por los colores amarillo y negro, colores tomados del Club Atlético Peñarol.

Al momento de su fundación, el club no contaba con suficientes recursos para confeccionar sus propias camisetas. En ese momento la mayoría de los fundadores tenían camisetas del Club Atlético Peñarol, y además uno de ellos trabajaba en una tienda de la zona, por lo cual conseguía las camisetas a precio de costo, y tomaron la decisión de adoptar estos colores para la institución.

La camiseta utilizada por el club en su primer partido oficial de básquetbol fue una camiseta a cuadros amarillos y negros, este diseño se mantiene hasta el día de hoy como camiseta titular.

¹⁰ Reglamento del Torneo Metropolitano de Básquetbol, 2021, <http://www.fubb.org.uy/estatutos-y-reglamentos-internos/>

3.4 Investigación de campo

En primer lugar se realizaron entrevistas en el mes de mayo del 2022. Estas entrevistas se dividen en 2 tipos:

- 1) Entrevistas realizadas a 3 jugadores de básquetbol de distintos equipos y edades, las cuales tienen como objetivo recabar información pertinente sobre la indumentaria deportiva a nivel del básquetbol uruguayo.
- 2) Entrevistas realizadas a 3 jugadores de la Institución Atlética Larre Borges, que constaban de una serie de preguntas específicas con respecto a los uniformes deportivos utilizados por la Institución.

Posteriormente, el jugador contaba con la opción de poder comentar libremente otros tipos de aspectos que le parecieran relevantes para la investigación.

Además, se tomaron testimonios de individuos relacionados al deporte que permitían desde su experiencia recabar datos e información relevante para la investigación.

Una vez realizadas éstas entrevistas, se avanzó a la sección cuantitativa mediante la realización de una encuesta a 35 jugadores.

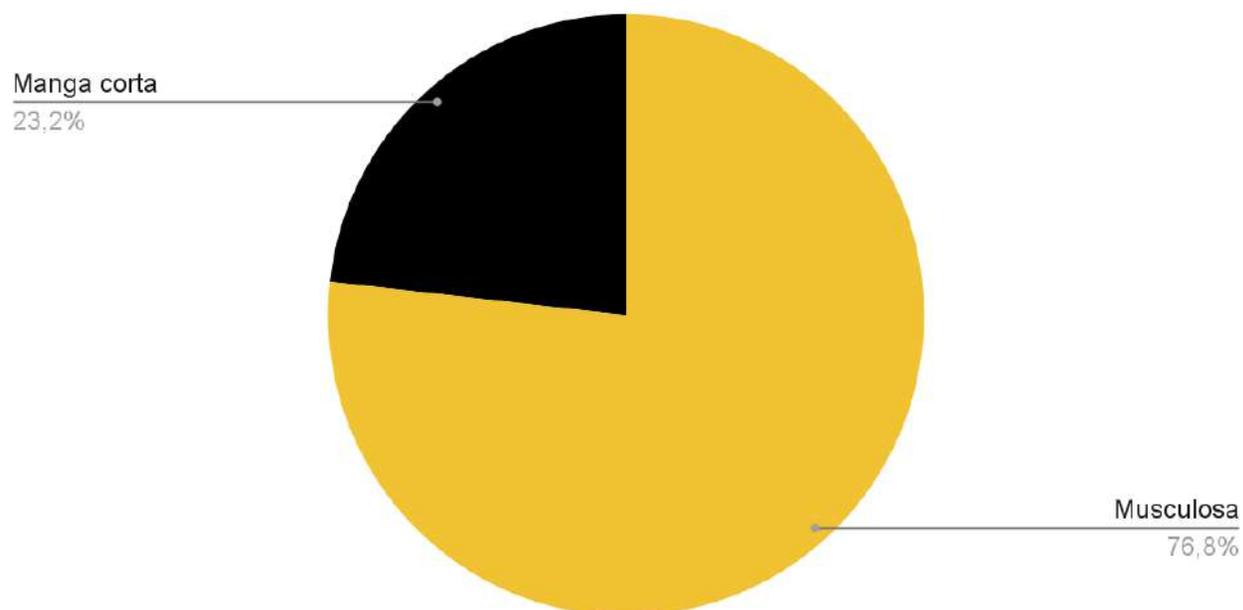
La misma constaba con algunas preguntas en específico sobre la indumentaria deportiva y los usuarios a los que se les realizó la misma fueron jugadores de la Institución Atlética Larre Borges.

Preguntas realizadas:

Basándonos en las encuestas realizadas, se pueden observar varios aspectos que son de gran importancia para los jugadores a la hora de tomar decisiones con respecto a su vestimenta:

Casi el 80% de los jugadores entrevistados eligen la musculosa como prenda ideal. Esto se debe a que el juego requiere demasiado movimiento en el tren superior, tanto en hombros como en brazos, y estando ésta zona libre de tela, hay mayor facilidad para realizar los movimientos necesarios. Podemos observar que la mayoría de los usuarios optó por la musculosa, algunos por la manga corta, y ninguno por la manga larga.

En cuánto a la parte superior de la indumentaria, ¿con qué tipo te sentís más cómodo para jugar?



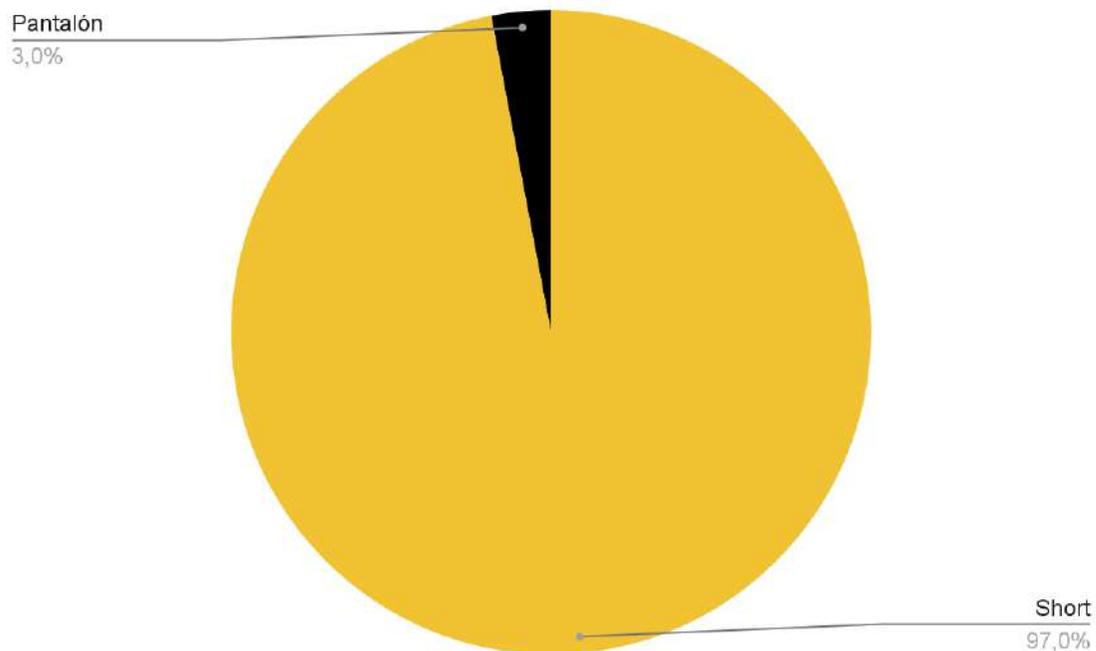
En cuanto al tren inferior, podemos observar un porcentaje mayor de jugadores optando por el short como indumentaria ideal. Ninguno de los jugadores eligió la opción de bermuda, y tan solo un 3% comenta que utiliza pantalón en algunas circunstancias (sobre todo influenciadas por el clima).

El short por encima de la rodilla, permite evitar accidentes, ya que no hay manera de pisarlo o resbalarse, y además al igual que la musculosa, permite realizar los movimientos de manera más cómoda y fluida. Tanto el short como los pantalones, deben ser holgados, y con la posibilidad de colocar prendas por debajo (ya sean remeras térmicas o calzas).

Otro aspecto importante para los usuarios son las medias, que más allá de no ser parte del uniforme deportivo, son una prenda fundamental para este deporte. Todos los jugadores comentan que deben ser un poco más altas que el calzado que vayan a utilizar, ya que de esta manera se pueden prevenir ampollas u otro tipo de lesión que impidiera jugar de forma correcta. Es importante también que el calce de la

media sea correcta y el material (en lo posible) sea algodón por su importante absorción.

En cuánto a la parte inferior de la indumentaria, ¿con qué tipo te sentís más cómodo para jugar?

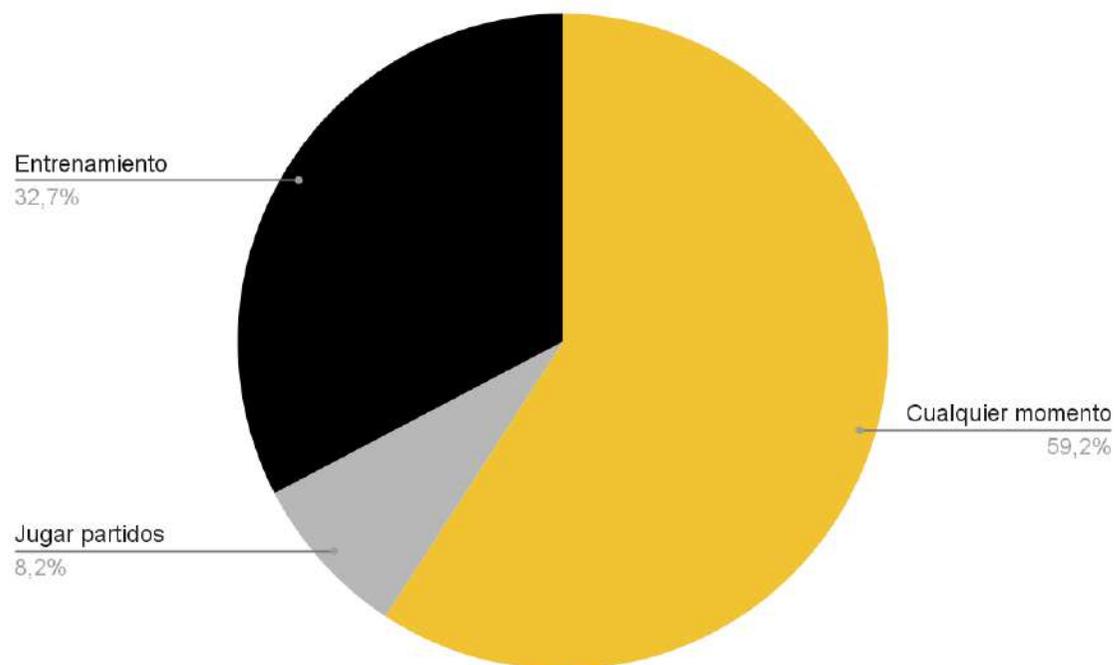


¿Qué tipo de indumentaria es considerada uniforme deportivo?

Desde lo cotidiano, es la ropa utilizada para la práctica de deportes y surge como respuesta a las diversas innovaciones que permiten y facilitan el desempeño deportivo, ofreciendo comodidad y diversas ventajas al jugador.

Tomando en cuenta las entrevistas realizadas, nuestros usuarios concluyen que uniforme deportivo es tanto la indumentaria que utilizan en los partidos, como la que utilizan en cualquier momento en el que realizan deporte, ya que al ser parte de un equipo a nivel profesional, toda la indumentaria utilizada para los torneos (ya sea el uniforme para los partidos como la ropa de entrenamiento) está vinculada con cada institución deportiva de la cual son parte.

¿Qué tipo de indumentaria consideras uniforme deportivo?



Como se menciona anteriormente, en la modernidad comenzaron las innovaciones físicas a la indumentaria cotidiana para transformarla en ropa deportiva, pero además, se comenzó a vincular la ideología dentro del uniforme deportivo, es decir, los valores ideológicos y políticos de cada club se visualizaban en la vestimenta que los deportistas usaban. Por lo tanto, los uniformes deportivos comenzaron a mostrar emblemas representativos de cada club.

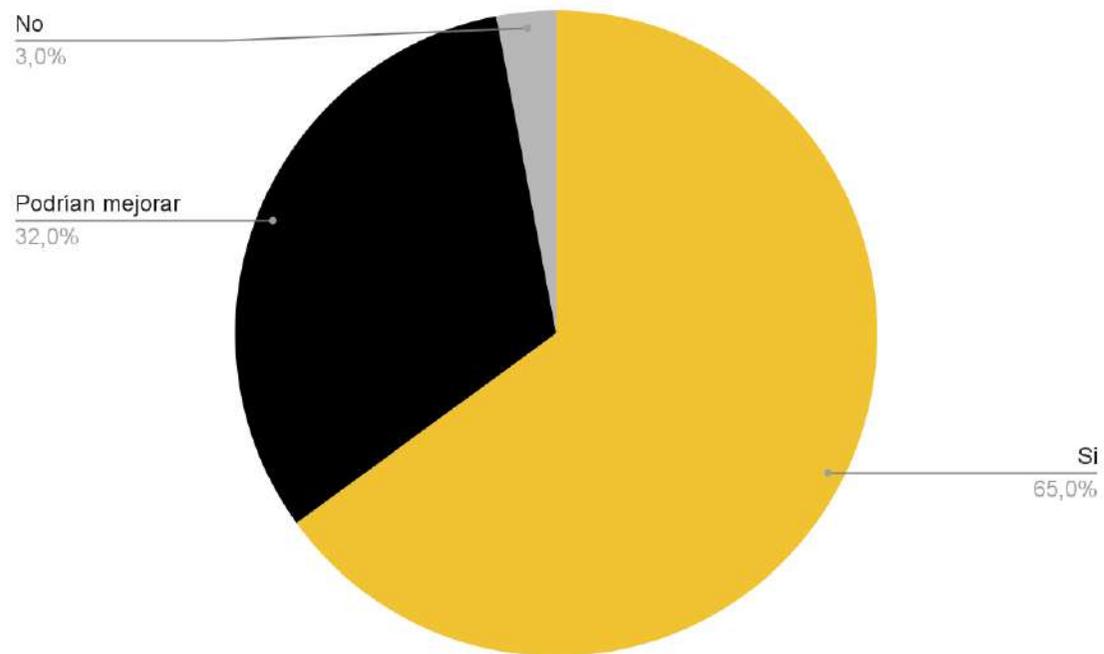
Todas estas características y elementos derivan en que al momento de jugar, los deportistas busquen diferenciarse de todos sus contrincantes mediante el diseño y confección de uniformes que portan logos, símbolos representativos de su ideología y objetivos del club o equipo. De esta manera los socios y público en general pueden sentirse identificados con el mensaje que transmiten, generando el sentido de pertenencia por su cuadro.

Por ejemplo, al asistir a un partido de básquetbol (o encuentro deportivo en general), es posible constatar a qué equipo apoya cada integrante del público con el simple hecho de observar las camisetas que utilizan. Los colores, logos,

palabras en los uniformes, etc., son elementos que logran una diferenciación de las ideologías a partir de la vestimenta.

¿Cómo se puede mejorar este tipo de indumentaria centrándose en el usuario?

Una de las preguntas de la encuesta consultaba si los jugadores se sentían cómodos con los talles que tienen a disposición. No se notó una completa disconformidad desde el jugador con los mismos. Sin embargo, más del 30% de los encuestados consideran que los talles podrían mejorar y que les interesaría poder utilizar indumentaria a medida para cada uno.



3.5 Textiles en el deporte

En cuanto a los textiles, hay grandes innovaciones tecnológicas creadas en los últimos años como son los shorts hechos en base a poliéster reciclado de botellas de plástico, camisetas livianas que permiten regular la temperatura corporal, camisetas con pequeñas microfibras que brindan pequeños masajes para ampliar la potencia muscular y permitir recuperarse de mejor manera del esfuerzo físico, etc.

Fue tal el despliegue de la tecnología en la indumentaria deportiva en los últimos años que se pudo evidenciar cómo la investigación científica ayuda a desarrollar nuevos productos en el mundo textil.

También se encuentra vigente la tendencia del tejido respirable, un tejido protector al agua, viento, etc, que permite que los vapores que se generan en el cuerpo se liberen hacia el exterior. Este tejido se logra haciendo un tratamiento especial, usando membranas muy pequeñas que se juntan y le dan la propiedad de ser respirable.

En base a estas nuevas tendencias, se pudo observar que la tecnología textil en el ámbito deportivo también comenzó a formar parte dentro de la moda sustentable. No solo se comenzaron a realizar nuevos tejidos en tendencia sino que se busca poner el foco en que sean más ecológicos.

Se sabe mundialmente que las telas sintéticas son las más utilizadas en el ámbito deportivo, pero el futuro está influenciado por los textiles biosintéticos, más amigables con el medio ambiente.

Las alternativas sustentables o ecológicas buscan proponer un cambio dentro de la indumentaria deportiva, promoviendo sobre todas las cosas el uso de materiales reciclados. Tanto el poliéster, como el nylon o el elastano se pueden reutilizar, sin importar si vienen de una red de pesca o de una botella de plástico. La tecnología textil ha avanzado generando procesos de estampado sustentable digital que busca reducir el consumo y contaminación del agua, promoviendo la producción y moda responsable.

En Uruguay y Latinoamérica, el algodón es una de las fibras favoritas por sus diversas cualidades, entre ellas la

suavidad, absorción y ventilación. Sin embargo, las fibras sintéticas fueron incorporadas por los consumidores de indumentaria deportiva rápidamente.

Actualmente, las fibras sintéticas han mejorado debido a la constante investigación e innovaciones en cuanto a la ingeniería textil, lo cual brinda a una fibra totalmente creada por el hombre, las mismas cualidades que anteriormente solo brindaba el algodón.

El Polietileno Tereftalato, también conocido por su sigla PET, es un tipo de plástico 100% reciclable comúnmente utilizado en envases y botellas de gaseosa, agua y aceite, etc.¹¹

Este tipo de envase comenzó a ser un importante residuo en todo el mundo, lo cual lo convirtió en el material ideal para realizar fibras textiles. Algunos de los aspectos fundamentales de estos envases son su resistencia y transparencia, aunque posteriormente también se pueden clasificar por color.

¹¹ ¿Qué es el PET? Materiales ecológicos, 2021, <https://materialesecologicos.es/que-es-el-pet/#historia-del-pet>

El reciclaje de botellas de envases de PET para el uso de fibras poliéster se ha practicado desde hace muchos años y en diferentes países. Las botellas desechadas se recolectan y reciclan para producir nuevos envases, bloques de construcción o productos plásticos. El hecho de comenzar a reciclar este material para realizar fibras textiles genera no solo la opción de obtener una fibra sustentable sino que también abarata el costo de materia prima. Además, consumen menos agua en su proceso de fabricación y también al momento de su lavado y secado¹²

Durante el último año, y debido a la pandemia, la indumentaria deportiva sustentable comenzó a tener mayor demanda por parte de sus consumidores, lo que llevó a las empresas a tener que adecuarse a la nueva normalidad. En Latinoamérica el cambio suele tomar más tiempo en llegar, pero aún así ya existen variedad de marcas sustentables en la industria.

¹² Laura Mansilla Pérez, Marcos Ruiz Ruiz, 2009
"Reciclaje de botellas de PET para obtener fibra de poliéster"

Características del PET como fibra de poliéster:

En la industria textil, se puede observar el petróleo como fuente de materia prima principal para generar las fibras de poliéster.

Debido a esto y al notorio consumo de energía que se genera, se comienza a tener en cuenta la opción de generar las fibras de poliéster mediante el reciclado de botellas PET, creando de esta manera una fibra con igualdad de calidad que las derivadas directo desde el petróleo, en donde su única diferencia es el origen de la misma.

La fibra poliéster reciclada consume un 80% menos de energía que la fibra poliéster a partir de PET virgen.

El PET, debido a su composición química, es un poliéster, lo cual significa que como material, tiene la capacidad de estirarse sin sufrir daños, característica fundamental para realizar indumentaria deportiva, ya que tiene un importante grado de estiramiento y resistencia.

Otros aspectos característicos de este material son su flexibilidad e impermeabilidad, importantes a destacar debido a su contacto directo con el sudor del jugador.

Además, volviendo al enfoque sustentable, el reciclado de PET,

contribuye a la reducción de envases de plástico, evitando que los mismos terminen en vertederos generando emisiones tóxicas.

Su fabricación no requiere extracción de nuevo petróleo, hace que la fuerte dependencia del sector textil por el petróleo como materia prima se reduzca y genera un 75% menos de emisiones de CO₂ ya que requiere menos energía que el poliéster virgen.

En resumen, reduce el impacto ecológico y favorece a las condiciones climáticas del planeta, además de cumplir con variedad de características que lo colocan como un material acorde para diseñar indumentaria deportiva.

3.6 Aspectos generales:

Se realizaron ilustraciones, de 12 prendas:

- 3 musculosas que correspondan a la indumentaria clara del equipo
- 3 shorts que correspondan a la indumentaria clara del equipo
- 3 musculosas que correspondan a la indumentaria oscura del equipo
- 3 shorts que correspondan a la indumentaria oscura del equipo

En este caso se tomará el conjunto de indumentaria clara como uniforme deportivo principal, y la indumentaria oscura como uniforme deportivo alternativo.

Para la selección de los modelos finales se tomaron en cuenta los testimonios de jugadores en cuanto a los aspectos morfológicos de las prendas y la facilidad que le debe generar al usuario la misma, para poder realizar las actividades deportivas sin ningún inconveniente.

Estas prendas tienen como finalidad principal la comodidad y seguridad para

el jugador, y están destinadas a usuarios masculinos de entre 18 y 45 años pertenecientes a la Institución Atlética Larre Borges.

Al ser un uniforme para una institución y para un determinado torneo, se debe agregar a las prendas distintos logos institucionales y aspectos gráficos. Además, buscamos reconocer aspectos fundamentales de la institución para también transmitirlos a través de nuestras prendas.

Elementos que debe tener la indumentaria:

- Logo de la Institución Atlética Larre Borges
- Logo del Torneo Metropolitano de Básquetbol
- Paleta de colores correspondiente a los colores del club



3.7 Proceso de diseño

El proceso de diseño y bocetaje se realizó en varias etapas, mostradas a continuación.

La primera etapa se realizó investigando los uniformes que el club presentó para sus antiguos torneos, sus tipologías, colores, etc.

Se utilizaron fotografías de las distintas épocas de cada uniforme para observar distintos detalles.

A partir de ahí se comenzaron a bocetar diversas propuestas, siempre tomando como base las dos tipologías de prendas elegidas: short y musculosa.

Se puede observar que en cuanto al sector superior, el club ha variado sus diseños de camisetas a lo largo de los años. Sin embargo, en cuanto al sector inferior, los shorts no han variado de gran manera y se repiten variando su color (negro o blanco) a lo largo de los años, según la camiseta que se diseñe.

Volviendo al enfoque sustentable y basándonos en los antecedentes de productos similares dentro del país, se seleccionó como material principal de las

prendas las fibras textiles recicladas en base a botellas PET.

Es necesario entender que es la primera vez en la que se realiza una propuesta de diseño sustentable para dicho club.

Partiendo de este punto se buscó brindar a la institución la posibilidad de contactar con empresas que experimenten con este tipo de materiales.

De esta manera se logra generar un acercamiento entre el club y el producto final en su material real, haciéndolo un proceso más esclarecedor que el bocetaje con papel y lápiz.

Como última etapa y luego de tener los respectivos bocetos y diseños, se generaron las ilustraciones finales, y las fichas técnicas correspondientes de los conjuntos elegidos como principales.

Primera etapa: Orígenes

Camisetas dentro del club - Siglo XX



Como aspectos a observar dentro de la morfología de las prendas en ésta época, se aprecia la musculosa de cuello redondo como principal tipología.

También se puede ver el color rojo como acento a la hora de destacar los números de los jugadores, sin tener ningún tipo de vínculo con la paleta de colores del club.

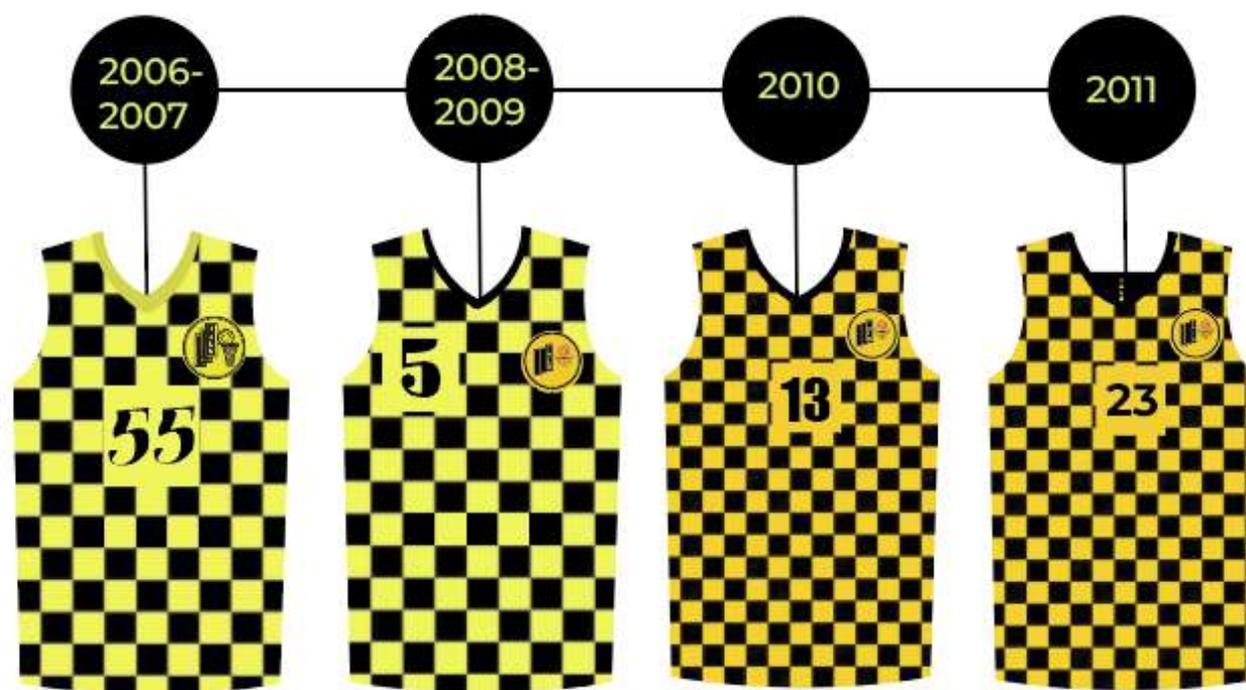
Por último, se presenta una única vez la camiseta con el logo de la institución, ya que en primeras instancias no se contaba con el presupuesto correspondiente.

Camisetas dentro del club - Siglo XXI

La historia de temporadas de la Institución Atlética Larre Borges dentro del siglo XXI, data desde 2006, ya que en años anteriores (2003, 2004, y 2005) el club participó por el campeonato Tercera de Ascenso. Es debido a esto que se propone analizar la indumentaria utilizada en sus competiciones en el Torneo Metropolitano y la Liga Uruguaya a partir del año 2006 y hasta la fecha.

También es importante aclarar que no se realizaron variantes de diseño en todos los años en los que se disputó el torneo.

Varios años se mantuvo el mismo uniforme deportivo, variando en los sponsors que acompañaron a la institución en cada una de las competiciones.



Camisetas utilizadas en los primeros años de Torneo Metropolitano

Camisetas con cuadros más pequeños

Como aspectos a destacar en este período, se puede observar con más intensidad la presencia del estampado a cuadros, prácticamente en la totalidad de las variantes de camiseta.

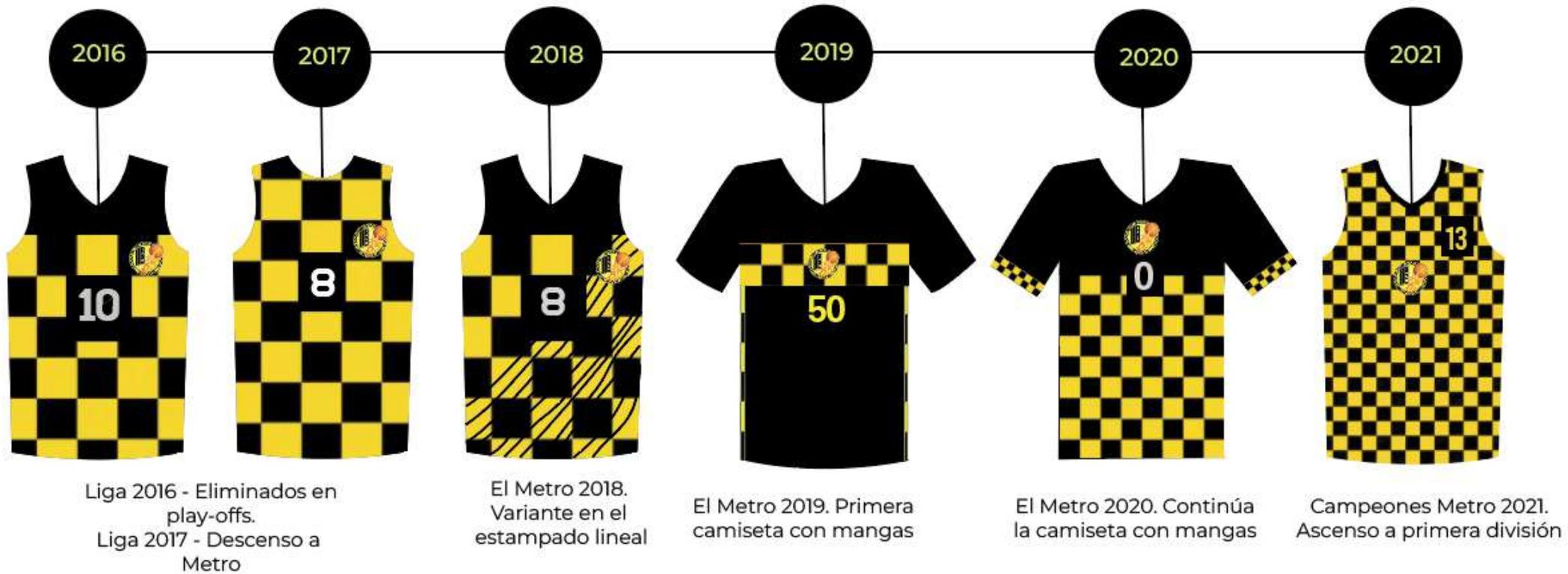
Además, se puede ver por primera vez la inclusión de las mangas a partir del año 2019. Se comprueba que no fue un diseño cómodo para los jugadores, por lo cual se optó por volver a la musculosa en el año 2021, en el que el club se consagró campeón del Torneo Metropolitano y ascendió a la Liga Uruguaya donde se encuentra actualmente.



Metro 2012
Camiseta oficial
completamente amarillo.
Sin presencia de cuadros.

Metro 2013 - LUB 2014
Se mantiene la misma
camiseta cuadrículada.
Cambia la tipografía

Homenaje 100 años
de la FUBB -
Edición especial



Segunda etapa: Colección

La propuesta de colección surge desde el objetivo presentado al inicio de la tesis: la realización de una propuesta de diseño para la indumentaria de la Institución Atlética Larre Borges, teniendo en cuenta también los objetivos particulares, sobre todo, el conocer las necesidades del usuario con respecto a dicha indumentaria y su relación con el deporte.

Se diseñaron 12 prendas, 6 conjuntos en total.

Se utiliza una paleta de colores limitada (negro, amarillo y blanco) para enfocarse en los colores que identifican al club, y no se generen inconvenientes a la hora de identificarse entre demás equipos.

Nombre de la colección: “Restauración”

Público objetivo: Masculino

Rango etario: De 18 a 45 años

Esta colección busca vincular aspectos característicos del club como también del barrio La Unión, anteriormente conocido como “Villa La Restauración”.

Larre Borges como Institución se ha restaurado a lo largo de los últimos años, tanto en cuanto a su estructura física como club, como también a nivel deportivo, restaurándose a primera división.

Es debido a esto y a su vínculo barrial que la colección cuenta con esta nomenclatura.

Más allá de que la colección esté apuntada a su realización con un material sustentable, es de conocimiento que la Institución está vinculada a diversas marcas que realizan su indumentaria 100% poliéster, por lo cual la colección propuesta podría realizarse de todas maneras con este material.

Al igual que la nomenclatura de la colección, se buscó elegir una tipografía que tuviera que ver con el club.

Es debido a esto que se escogió la tipografía “Unión”, creada a mediados del siglo XX, con letras y números altos y condensados.



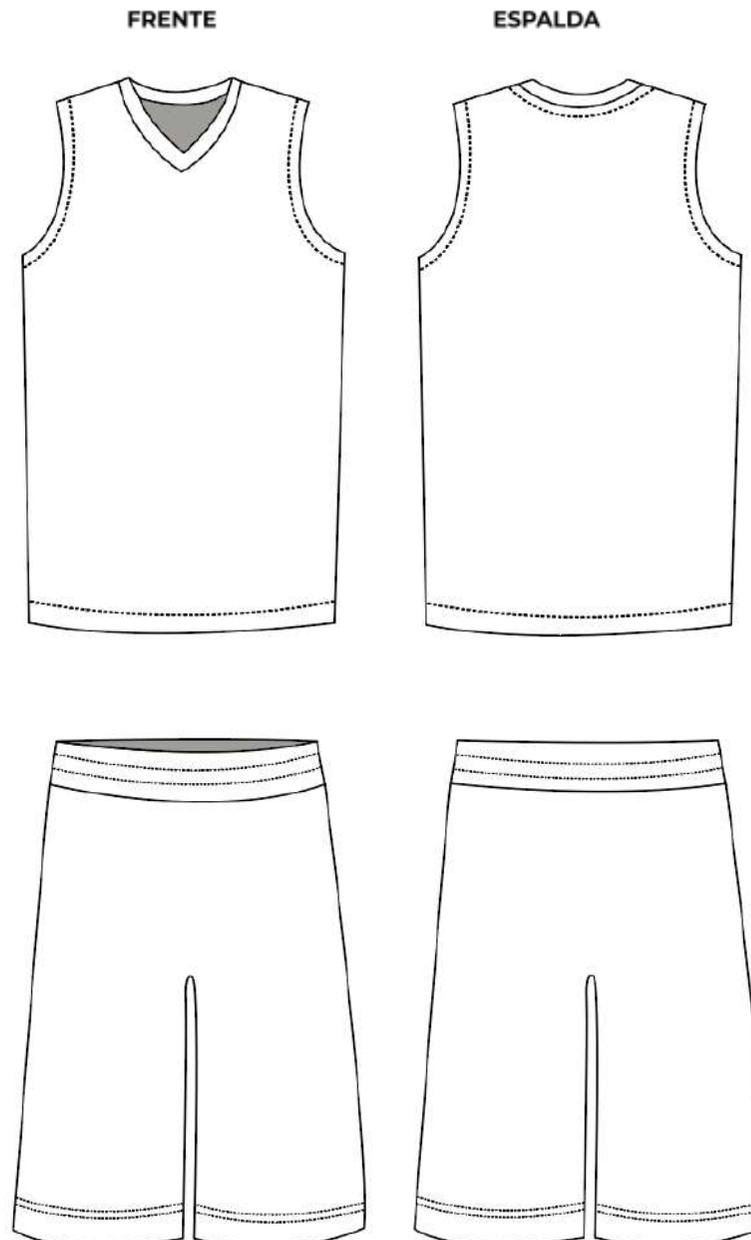
En cuanto a la tipología de las prendas planteadas en la colección, se tomaron las encuestas realizadas como base.

Se optó por realizar una colección de **conjuntos de short y musculosa**, basándonos en las necesidades que plantearon los usuarios.

La colección se logró diseñar mediante la utilización de los recursos que se nombraron dentro del marco teórico con respecto al diseño centrado en el usuario, enfocándose en la morfología, funcionalidad y tecnología de las prendas.

La elección de la tipología fue un paso fundamental en la generación de los diseños ya que permitió comenzar este proceso colocando al usuario como fuente principal de información.

De esta manera, una vez realizados los diseños, se realizó una encuesta en la que los usuarios optaron por el diseño que consideraban cubre sus necesidades de mejor manera, y así se realizaron sus respectivas fichas técnicas.

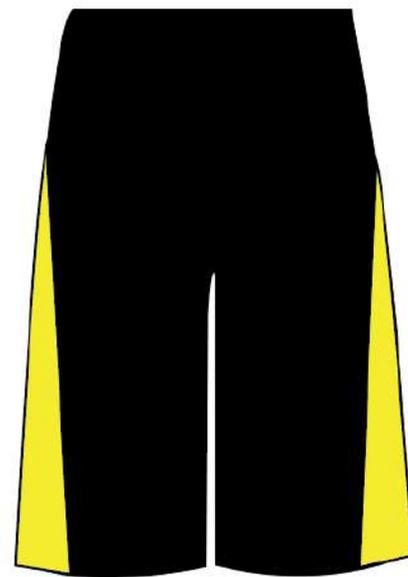
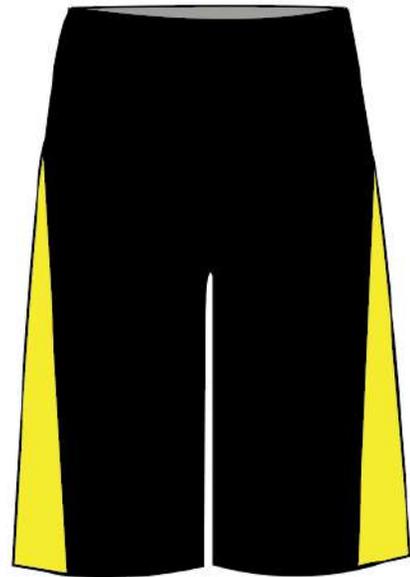


Tercera etapa: Ilustraciones
Conjunto 1: "Volviendo al inicio"

En el año 1945, la Institución Atlética Larre Borges logró por primera vez en la historia el ascenso a primera división.

Buscando representar el nuevo ascenso a la Liga uruguaya que se obtuvo en el año 2021, se buscó generar un diseño que traiga el recuerdo de la primera camiseta con la que la Institución tuvo su tan anhelado ascenso, el cual se logró volver a repetir en la actualidad.





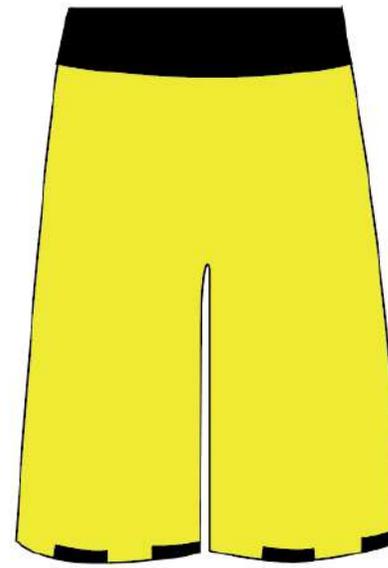
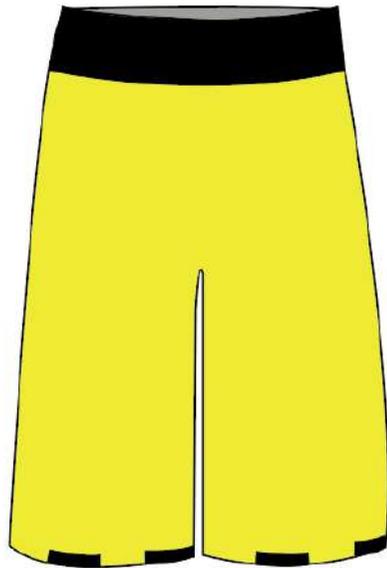
Conjunto 2: "Barrios unidos"

La Institución Atlética Larre Borges se encuentra ubicada en el barrio La Unión, límite con el barrio Maroñas, entre otros.

Es sabido entre los hinchas del club y en el barrio en sí mismo, que además de la familiaridad del equipo con Peñarol, también hay un gran sentido de pertenencia con Danubio, ya que muchos de sus hinchas también son parte de Larre Borges.

Es debido a esto que se genera este diseño característico con la franja, pero en este caso, amarillo y negro.



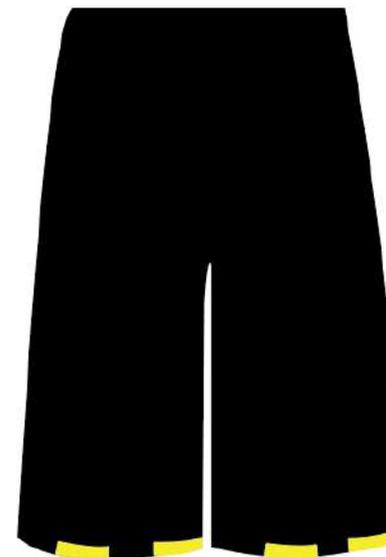
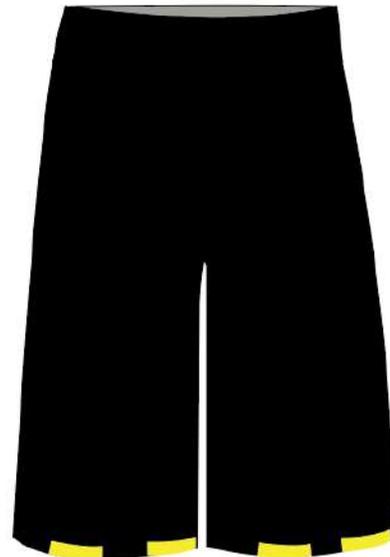


Conjunto 3: "Villagrán"

Larre Borges ha tenido variedad de sedes a lo largo de su historia, sin embargo, su cancha actual y en la que se encuentra hace varios años, está ubicada en la calle José Villagrán.

Debido a esto, se tomó la iniciativa de diseñar un conjunto con las líneas características de las calles de Montevideo, que se pueden observar en los laterales, haciendo referencia a la histórica calle dónde se encuentra el club.





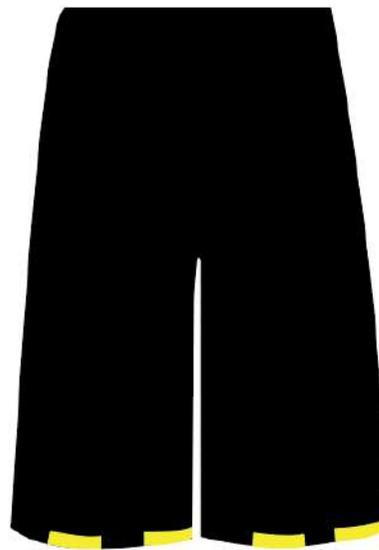
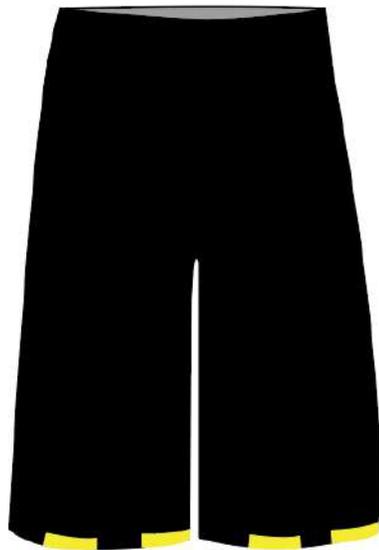
Conjunto 4: "Romeo Schinca"

En los últimos años, Larre Borges realizó una gran remodelación en su estadio "Romeo Schinca", gracias a la presentación de una de las propuestas ganadoras del Presupuesto Participativo del Municipio F en el Ciclo 2018, y también con ayuda de sus hinchas.

Hoy en día, el estadio de Larre Borges es de los mejores de Montevideo, siendo anfitrión de variedad de espectáculos relacionados al básquetbol tanto masculino como femenino.

Es debido a esto que este diseño se realiza tomando las líneas verticales características de las paredes de la sección remodelada del estadio, y de sus grandes tribunas, que tienen la capacidad de hasta 1100 espectadores.





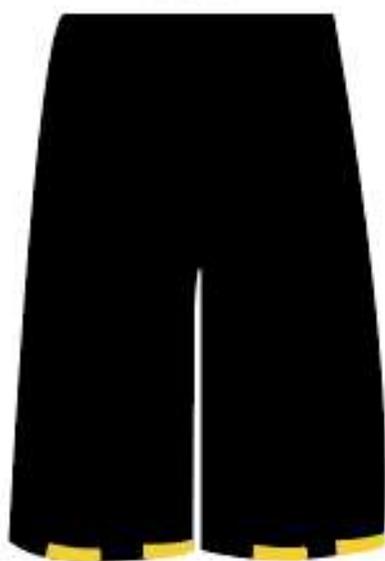
Conjunto 5: "La Unión"

En el año 2013, Larre Borges obtuvo su segundo ascenso a primera división, logrando además la mejor campaña de la divisional con dos rachas consecutivas de 10 y 13 triunfos.

Ese mismo año, la camiseta cuadriculada llevaba el logo antiguo de la institución, por lo cual se optó por generar un diseño que utilice este logo nuevamente.

Además, las camisetas del año 2013, contaban con un gran cuadrado amarillo que funcionaba como resaltador del número del jugador, por lo tanto, se intentó generar la versión oscura de ese diseño, utilizando el color negro en el sector superior de la camiseta, enfatizando el número en tono blanco, y los cuadros característicos en el inferior.





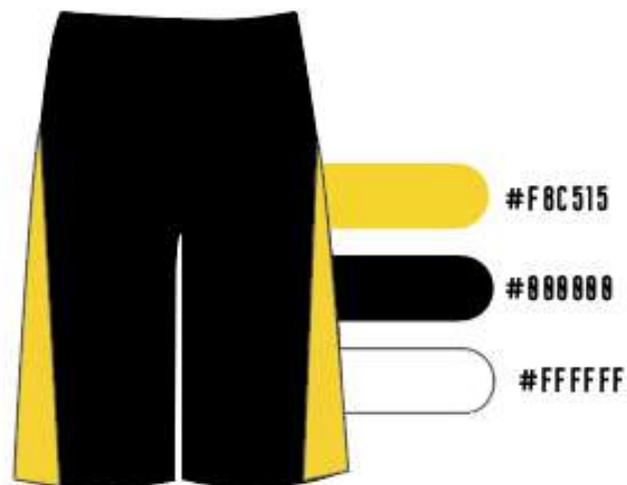
Conjunto 6: "Piel Cuadriculada"

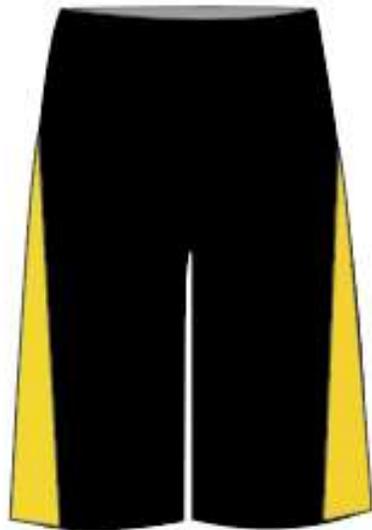
Para finalizar con la serie de diseños, se consideró pertinente realizar un conjunto que tuviera como elemento principal el emblema del club: los cuadros.

La camiseta cuadriculada pertenece a Larre Borges desde sus inicios, y ha sido a lo largo de los años, la más usada.

La institución no solo se ve representada por sus colores, sino que mediante la camiseta cuadriculada, se identifica al club de forma instantánea.

Debido a esto, se optó por generar un diseño totalmente cuadriculado con detalles en los laterales, los cuales se ven complementados con los laterales del short.





Validación de diseños

Para finalizar la etapa de diseño y validación, se volvió a entrevistar a los respectivos usuarios que trabajaron en conjunto para ésta investigación.

Se les brindaron las imágenes de los diseños realizados, para que posteriormente puedan elegir un conjunto principal, y un conjunto alternativo.

Luego, se le brindó al usuario la posibilidad de realizar comentarios sobre los mismos¹³, pudiendo argumentar cuál de estos conjuntos representaba de mejor manera al club y permitía cubrir sus necesidades planteadas en el inicio de este trabajo de grado.

Una vez realizada la encuesta final, se realizaron las respectivas ilustraciones de los dos conjuntos elegidos: "Piel cuadriculada" como indumentaria principal y "La Unión" como indumentaria alternativa.¹⁴

¹³ Ver anexo 3

¹⁴ Ver anexo 4 por detalles de construcción y fichas técnicas



Capítulo 4:

Conclusiones



Conclusiones

Para comenzar a concluir este trabajo final de grado se debe hacer énfasis en los objetivos planteados al inicio de la investigación.

Se ha logrado diseñar una propuesta de colección para la Institución Atlética Larre Borges, apuntada al Torneo Metropolitano de Básquetbol en el año 2021, con enfoque en el diseño centrado en el usuario, debido a que se realizaron diversos acercamientos a los jugadores, mediante entrevistas y encuestas que permitieron obtener los datos relevantes y necesarios para el proceso de diseño.

Con respecto a los objetivos particulares, se ha logrado la obtención de datos y características que permitieron estudiar la indumentaria existente dentro del club, no solo dentro del Torneo Metropolitano, sino también dentro de los años en Liga Uruguay, lo que permitió que la investigación fuera aún mayor.

Se ha logrado conocer las necesidades del usuario con respecto a dicha indumentaria y su relación con el

deporte, lo que permitió proponer una colección que partiera directamente desde las necesidades del mismo, tanto desde lo estético hasta las tipologías de las prendas, partiendo desde los lugares y momentos en dónde utilizaban esta indumentaria, hasta sus preferencias con respecto a cada prenda.

Además, se pudieron visualizar los recursos de diseño y la evolución de la indumentaria dentro del básquetbol. Desde la funcionalidad de las prendas hasta sus particularidades dentro de la tecnología de los textiles que se han creado a lo largo del tiempo.

A lo largo del proceso de tesis, fue fundamental tener en cuenta los diversos objetivos planteados al inicio, para no desviarse del camino, y también, tener presente que se estaba diseñando para una Institución deportiva, que busca verse representada directamente mediante su indumentaria.

No sólo fueron importantes los testimonios de los jugadores del club, sino también los datos relevantes de

diversos jugadores de básquetbol en cuanto a su vestimenta, ya que brindaron distintos enfoques y datos relevantes sobre lo que buscaban dentro de su indumentaria.

Es importante destacar la disposición de la Institución y sus hinchas con respecto al rediseño de su indumentaria, y también, entender que este proyecto, no pretende cambiar inmediatamente los textiles ni las marcas con las que trabaja el club; sino que busca brindarle la posibilidad de que el mismo pueda dirigirse a un camino de vestimenta sustentable.

Se pudo observar que más allá de presentar diseños nuevos para la institución, tanto jugadores como hinchas siguen inclinándose por la presencia de los cuadros debido a la importancia histórica que tienen para el club.

Para finalizar, se considera que los objetivos de este trabajo fueron cumplidos satisfactoriamente, y la posibilidad de la realización de esta colección en los próximos años, quedó totalmente a disposición del club.

Reflexión final:

No es fácil luego de tanto esfuerzo realizado, concluir el trabajo final en esta última página.

Cuando entré a la facultad, veía el recibimiento como algo lejano, pero que eventualmente llegaría y tendría un gran valor simbólico para mí.

Al día de hoy, no solo lo siento como un logro personal, sino también como un proceso de muchas frustraciones, y mucha plenitud.

La elección de la temática fue variando a lo largo de los años de carrera, pero entendí, luego de la pandemia y los 4 años de formación, que la relación con el usuario era el sector que me interesaba.

Vincularlo con el deporte y con el club del cual soy hincha, es un privilegio del que siempre estaré agradecida.

Para poder abordar esta temática, fue necesario acceder a otras disciplinas del diseño y de las cuales espero, me pueda seguir nutriendo a lo largo de mi vida.

El proceso de diseño, me permitió obtener nuevos conocimientos relacionados al diseño en sí mismo, pero también al relacionamiento directo con los usuarios para los que a lo largo de mi carrera quiera diseñar.

Si bien es un proyecto que tiene un largo camino por delante, considero que tiene un gran potencial.

Es importante, tanto dentro del deporte como dentro del diseño de indumentaria en sí mismo, comenzar a priorizar al usuario y tomarlo como una herramienta fundamental dentro de todo el proceso. Nadie más que el propio usuario para el que vamos a diseñar nos va a brindar mayor información.

A lo largo de toda la tesis, busqué relacionarme con diversos jugadores, entender el porqué de cada una de sus necesidades, y también comprender la importancia de la indumentaria para ellos, ya que además de vincular la misma directamente con su cuerpo, es una importante herramienta de trabajo.

El diseño centrado en el usuario me permitió entender que hay que estar dispuesto en cada etapa a obtener distintos tipos de información y que se deben percibir las necesidades y limitantes del usuario como datos relevantes para nuestro diseño, aunque no siempre estemos de acuerdo con eso.

Espero que este trabajo final de grado sea de gran utilidad para otros estudiantes y diseñadores que busquen enfocar sus trabajos en el área del diseño centrado en el usuario, y que a su vez, motive la creación de diseños con diversas alternativas dentro de la indumentaria deportiva.

Bibliografía

Textos

- Domingo Garreta Muriel, Pera Mor Enric (2011), *Diseño centrado en el usuario*, Universitat Oberta de Catalunya
- Mansilla Pérez, Laura; Ruiz Ruiz, Marcos (2009) *“Reciclaje de botellas de PET para obtener fibra de poliéster”* Lima, Perú
- Nielsen, Jakob. (1994) *“Usability Inspection Methods”*. 1ra Edición. New York: John Wiley & Sons
- Norman A. Donald (1988), *The Psychology of Everyday things*, Basic Books
- Rains, Rob; Carpenter, Hellen (2009). *James Naismith: The Man Who Invented Basketball*
- Saldain, María Eugenia (2014) *“Con sumo cuidado. Fibras poliéster para uso textil producidas con botellas recicladas en Uruguay”* Montevideo, Uruguay

Páginas web

- Federación Uruguaya de Basketball, 2022, Torneos, <http://www.fubb.org.uy/torneos/>
- NBA Media Venture, 2016, “Jugadores y posiciones”, <https://www.nba.com/enebea/players.html>
- NBA Media Venture, 2022, NBA History, <https://www.nba.com/history>
- Norman, Donald, 2022, “About Don Norman” Jnd.org, <https://jnd.org/about/>
- Reglamento del Torneo Metropolitano de Básquetbol, 2021, <http://www.fubb.org.uy/estatutos-y-reglamentos-internos/>
- Toda Materia Contenidos escolares, 2020, “Reglas básicas del básquetbol”, <https://www.nba.com/enebea/players.htm>

Anexo

Anexo 1: Entrevistas

Anexo 2: Evolución de la indumentaria en el básquetbol

Anexo 3: Comentarios sobre la validación de diseños

Anexo 4: Fichas técnicas

Anexo 5: Fotografías indumentaria Larre Borges a lo largo de los años

Anexo I: Entrevistas

A continuación, se presentan fragmentos de algunas de las entrevistas realizadas.

Se entrevistaron 6 jugadores de básquetbol uruguayo, tanto de la Institución Atlética Larre Borges como de otros clubes, lo cual permitió obtener información relevante sobre la indumentaria deportiva dentro del Uruguay.

Se tomaron 5 preguntas a modo de guía para comenzar con la entrevista, y posteriormente se continuó con la conversación de manera natural según los tópicos relevantes para cada jugador.

¿Qué tipo de indumentaria consideras uniforme deportivo?

“En un principio la que se usa para jugar, dependiendo del club o del momento. Puede ser pantalón y remera, o en partidos por lo general musculosa y short.”

“Uniforme me parece más que nada la ropa con la que identificamos al equipo. Pero indumentaria deportiva podría ser calzas, pantalones, camperas o buzos”

“Uniforme completo considero que es remera o musculosa y un short. Lo que se use para el partido”

En cuánto a la ropa para los partidos, ¿con qué tipo te sentís más cómodo para jugar?

“Siempre preferí la musculosa con el short. A veces entrenábamos con nuestra ropa y usábamos short y remera. Pero si es para partido es más cómodo sin las mangas”

“En lo que tiene que ver con la comodidad siempre preferí la musculosa. Para abajo puede ser short pero también bermuda”

“Short en la parte de abajo y musculosa arriba. De tener mucho frío utilizo alguna remera térmica por debajo”

¿Te sentís cómodo con los talles disponibles de los uniformes deportivos?

“Nunca tuve mucho problema con los talles pero es verdad que en mi época si había jugadores muy grandes las prendas se mandaban a hacer”

“Deberían contemplar todo tipo de cuerpos. Salir un poco de la norma y adelantarse a la diversidad de tamaños”

“Si hoy en día se mandaran a hacer todos los equipos a medida sería mucho más fácil y cómodo para todos”

“También se podrían hacer a medida y tener en el club algunas remeras de repuesto con algún talle tradicional tipo S, M, L o algo así”

“No tuve a lo largo de mi vida problemas con los talles pero entiendo que se deben contemplar distintos tipos de físicos”

¿Consideras la indumentaria deportiva un aspecto importante a la hora de hacer deporte?

“Si, es importante porque hace que pertenezcas a un club, a sus colores, valores y al equipo”

“A la hora de trabajar nunca tuve ningún problema con ponerme ninguna indumentaria de ningún club pero es verdad que mediante la ropa uno representa a un equipo y se siente parte de cada club”

“Me parece que es importante solo a los efectos de poder hacer la actividad cómodo. Tiene que ver con la comodidad para jugar”

“Me parece clave porque es lo que acompaña al deportista como herramienta de trabajo”

¿Te importa de qué tipo de material está hecha la indumentaria o si es de buena calidad?

“Es importante que sea de calidad pero más que nada que mantenga la comodidad”

“Si, claro, no es lo mismo exponerte al sudor en prendas transpirables y que no sientas tanto calor, a otro tipo de remeras con telas más calientes”

“El material es importante porque la tela debe acompañar el juego, no puedes tener una remera que dificulte el movimiento a causa del sudor”

Anexo 2: Indumentaria de básquetbol: Primera mitad del siglo XX

A principios de la década de 1920, cuando el básquetbol tomó popularidad en las universidades, los funcionarios de la Liga decidieron comenzar a organizar la indumentaria que utilizaban los jugadores, para que de esta manera se pudiera evitar que el balón se pasara a un jugador del equipo contrario y no confundirse.

Los uniformes de la primera mitad del siglo XX eran bastante similares a la ropa interior. Comenzaron siendo una camiseta sin mangas con el nombre del equipo en el pecho y unos pantalones sin ningún tipo de logotipo o sponsor como lo son actualmente.

A partir de 1930, se comenzaron a utilizar pantalones cortos de longitud media y jerseys de lana. Las camisetas se fijaron únicamente para el momento del juego, ya que de esta manera se evitaba el desgaste de las prendas.

Spalding, gran marca de ropa deportiva, creó algunos de los primeros shorts acolchados que utilizaron los jugadores

durante esta época. Tal era el impacto de la vestimenta que no solo los jugadores la utilizaban, sino que las mujeres y los niños eran obligados a usar rodilleras durante los partidos. Con la llegada de los materiales sintéticos, las lanas se vieron sustituidas por versiones más finas de poliéster y nylon.

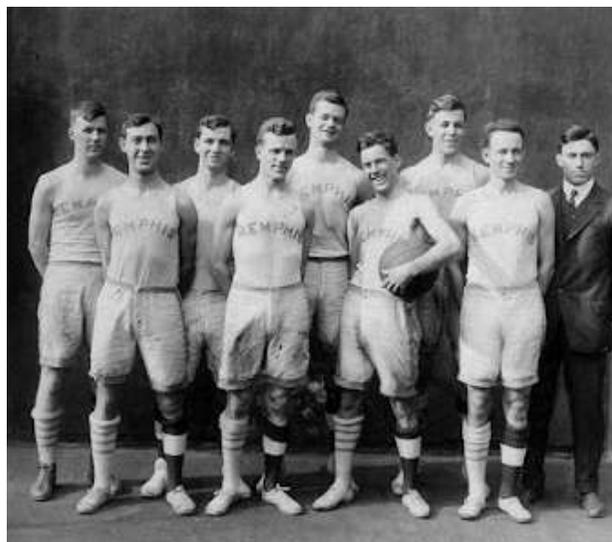


Figura 5, Uniformes de baloncesto en 1900

Segunda mitad del siglo XX

Los primeros cambios en los tejidos y en la estética de los equipos se dieron en los años 50 del siglo XX. Las primeras variantes comenzaron en la parte superior, pasando de camisetas sin mangas, a musculosas con tirantes más finos, que por lo general tenían el número del jugador en la parte delantera.

Los materiales más habituales de los jerseys eran el poliéster, el algodón y el brillante satén que se utilizaba en los shorts. Estos últimos solían estar acompañados de un cinturón, ya que aún no existían las pretinas elásticas.

Los materiales transpirables no se habían desarrollado y la importancia a la hora de elaborar una prenda era su durabilidad y no el confort de los jugadores. Es debido a esto que la fibra sintética se vuelve una novedad, ya que ofrecen menor encogimiento, no se arrugan, no se decoloran, no requieren de planchado, se secan fácilmente y por lo tanto, son mucho más duraderas,

En base a esto y a la fama que adquieren diversos jugadores, comienza una

competencia entre variedad de marcas por proporcionar los mejores equipos y las mejores telas, para así patrocinar a los jugadores importantes y destacar sus productos como estrategia de marketing.



Figura 6, George Mikan y Jack Allen, 1944

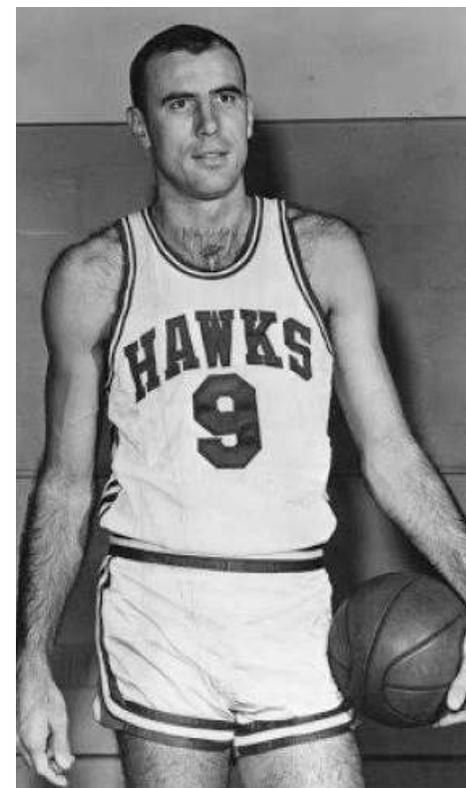


Figura 7, Bob Pettit, jugador de la NBA, 1961

Años 90

Es en los años 90 donde se pueden observar mayores cambios, en donde la indumentaria similar a la ropa interior, comienza a ensancharse y los shorts pasan a ser pantalones un poco más largos. Aquí comienzan los propios jugadores a ser partícipes del diseño, debido a que buscan una mayor comodidad de movimientos, dentro de lo que era tendencia en ese momento, ya que la moda era el principal motivo de las variaciones.

Aunque las prendas todavía tenían “tamaños estándar”, se logra generar un adelanto en cuanto a la transpiración debido a la mezcla de poliéster y algodón, y además, se empieza a romper con los diseños básicos de años anteriores. En 1986 se le agrega el logo de la NBA a los jerseys por primera vez, y en base a esto, el merchandising de la NBA se vuelve más accesible, lo que permitía que cada vez más personas pudieran contar con indumentaria deportiva.

Es recién en 1989, cuando Champion, la gran marca de indumentaria, se convierte en el nuevo proveedor oficial de

indumentaria de básquetbol, y se comienzan a ver los primeros talles de shorts diferentes, basados en la altura de cada jugador.

En la década de los 90 entran las marcas Nike y Starter como proveedoras de diversos artículos textiles. Se comienzan a ver cambios en los tirantes de las camisetas, pasando a ser breteles más gruesos y se comienzan a utilizar nuevos textiles más cómodos al tacto y con menor peso. En cuanto a los diseños, comienza la digitalización de logos y se renuncia a las diversas capas de telas cruzadas.

Figura 8, Vince Carter, jugador de Toronto Raptors.

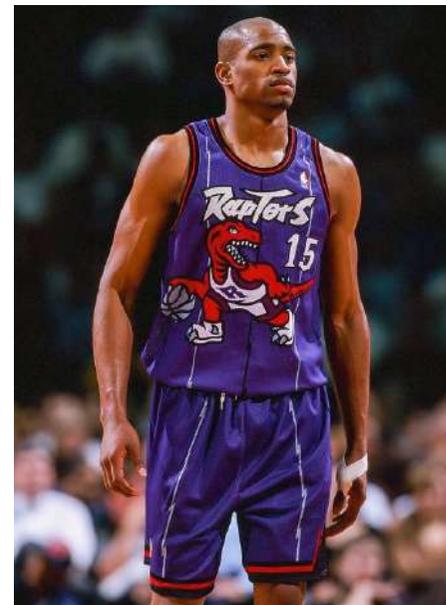
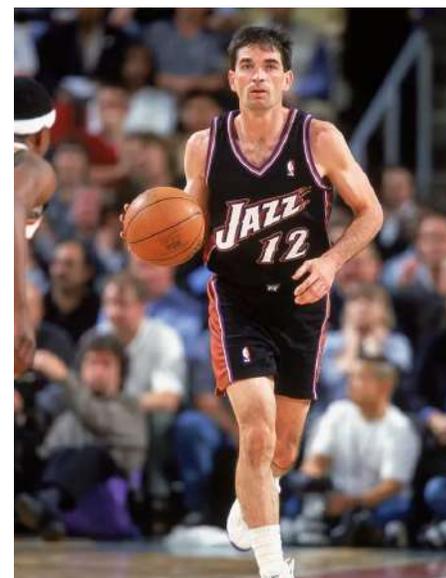


Figura 9, John Stockton, jugador Utah Jazz



2000 - 2010

El rap y el hip hop comienzan a verse involucrados en el básquetbol. Los jugadores, en su mayoría fanáticos de este género, comienzan a utilizar indumentaria relacionada a este tipo de música y las marcas deportivas incentivan este tipo de vestimenta.

Los equipos pasan a ser anchos y largos. Se puede observar que los shorts, dejan de ser cortos y empiezan a sobrepasar la rodilla y las camisetas parecen ser varios talles más de lo debido.

La llegada de los 2000 trajo consigo la mayor variedad de camisetas existentes de la NBA, con nuevos diseños, distintos colores, camisetas para conmemoraciones, etc.

Además, en 2001 Reebok pasó a ser el proveedor oficial de uniformes NBA, y en 2006, la marca Adidas, tras hacerse con el control de Reebok, pasó a ser el proveedor principal.

Sin embargo, en 2005, llega el NBA Uniform Requirements, que buscaba poner orden en los uniformes y accesorios usados en la cancha (cintas para la cabeza, muñequeras, medias,

zapatillas, etc.). Sumado a esto, se prohíbe llevar la marca de la indumentaria (ni la del proveedor oficial) ni publicidad alguna en las camisetas, salvo el logo de la NBA.

También se establecen reglas como por ejemplo: tener que llevar la camiseta siempre metida en el short, los shorts tenían que estar una pulgada por encima de la rodilla, etc.

Es en 2010, cuando Adidas crea los Revolution 30, un conjunto de indumentaria deportiva para básquetbol realizado tras cuatro años de investigaciones y pruebas con más de 200 jugadores de la NBA. El resultado fue indumentaria deportiva 30% más ligera, hecha con un 60% de materiales reciclados, secan más rápido, tienen mayor transpirabilidad, y al tener menos costuras, producen menor fricción con la piel del jugador. Este tipo de conjuntos aún se utiliza en la actualidad.

Figura 10, Allen Iverson, jugador de Philadelphia 76ers

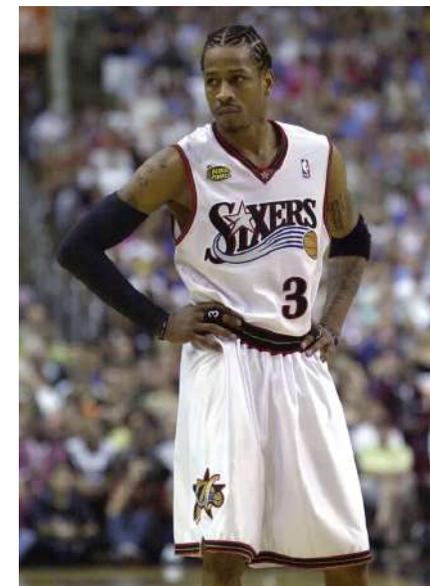


Figura 11, Hakeem Olajuwon, jugador de Houston Rockets



Anexo 3: Comentarios sobre validación de diseños

- *“Opción 3 “Piel cuadriculada”.”*
 - *“Cualquiera de las opciones que elegí nos representa a los hinchas de Larre Borges. Muy buen trabajo sobre la institución.”*
 - *“Para mí siempre va a ser cuadriculada, nací frente al club, viví y disfruté mi adolescencia en mi querido Larre Borges.”*
 - *“Me pareció muy acertada la camiseta “Villagrán” para conjunto principal y la “Piel cuadriculada” como alternativa.”*
 - *“Excelente trabajo de investigación, los diseños son muy bonitos.”*
 - *“Los diseños son muy significativos y recogen la historia*
- del club con sus respectivas explicaciones.”*
- para representar al club por el valor histórico que tiene”*
- *“Elegí el conjunto “La unión” por el diseño y por incorporar el logo viejo que es una joya par la institución.”*
 - *“Muy lindos diseños, bien pensado con lo que significa el barrio para nosotros. Como la cuadriculada no hay.”*
 - *“Elegí la cuadriculada por lo que representa para el club, sin embargo, el diseño con la franja en diagonal como Danubio está muy linda y habla de la relación que tenemos entre los barrios”*
 - *“Quizás puede sonar antiguo o conservador pero de mi parte siempre elegiré la cuadriculada*

Ficha técnica: Tabla de medidas y moldería

Modelo: "Piel cuadriculada"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Musculosa clara, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		



Tabla de medidas Unidad: cm

A	Cuello	20 cm
B	Bajada escote delantero	15 cm
C	Caída de hombro	10 cm
D	Largo total desde HPS	79 cm
E	Abertura de sisa	36 cm
F	Abertura del ruedo	63 cm
G	Hombro a hombro	55 cm
H	Bajada escote trasero	2 cm
I	Largo espalda	78 cm
J	Largo lateral hasta sisa	50 cm
K	Ancho pieza lateral	15 cm

Observaciones

- Medidas tomadas en base a un usuario talla XL.
- Realizar 1 pieza delantera, 1 pieza trasera, 2 piezas laterales.

Ficha técnica: Ilustración

Modelo: "Piel cuadriculada"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Musculosa clara, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

Delantero



Trasero



Observaciones

-  #F8C315
-  #000000
-  #FFFFFF

- Uniones realizadas con overlock
- Una sola costura realizada en el cuello
- Grifa de cuidados en el costado interior derecho

Para pieza lateral: Generar 2 piezas de 15 x 50 cm de color negro. Coser nuevamente a molde delantero y trasero por los costados.



100% poliéster -    

Lavar con colores similares, no dejar en remojo, volver a dar forma mientras está húmedo, planchar por el revés, lavar con agua fría.

HECHO EN URUGUAY

Ficha técnica: Elementos gráficos

Modelo: "Piel cuadriculada"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2022
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:
Descripción: Musculosa clara, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

Delantero



Logo de 8x8 cm

Trasero



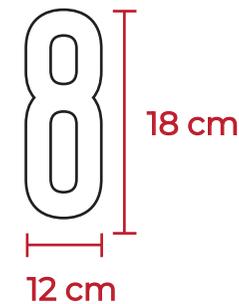
Ubicación de elementos

Logo - Distancia A (desde abertura de escote 10 cm)
Distancia B (desde sisa: 17 cm)

Número delantero - Distancia C (desde abertura de ruedo: 40 cm)
Distancia D (desde sisa: 22 cm)

Número trasero - Distancia E (desde bajada de cuello: 26 cm)
Distancia F (desde lateral: 22 cm)

Número trasero:



Tipografía "Unión"



Estampa de cuadros mediante sublimación totalidad de la camiseta excepto laterales.

Ficha técnica: Tabla de medidas y moldería

Modelo: "Piel cuadriculada"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados: ☒ ☒ ☒ ☒
Descripción: Short claro, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

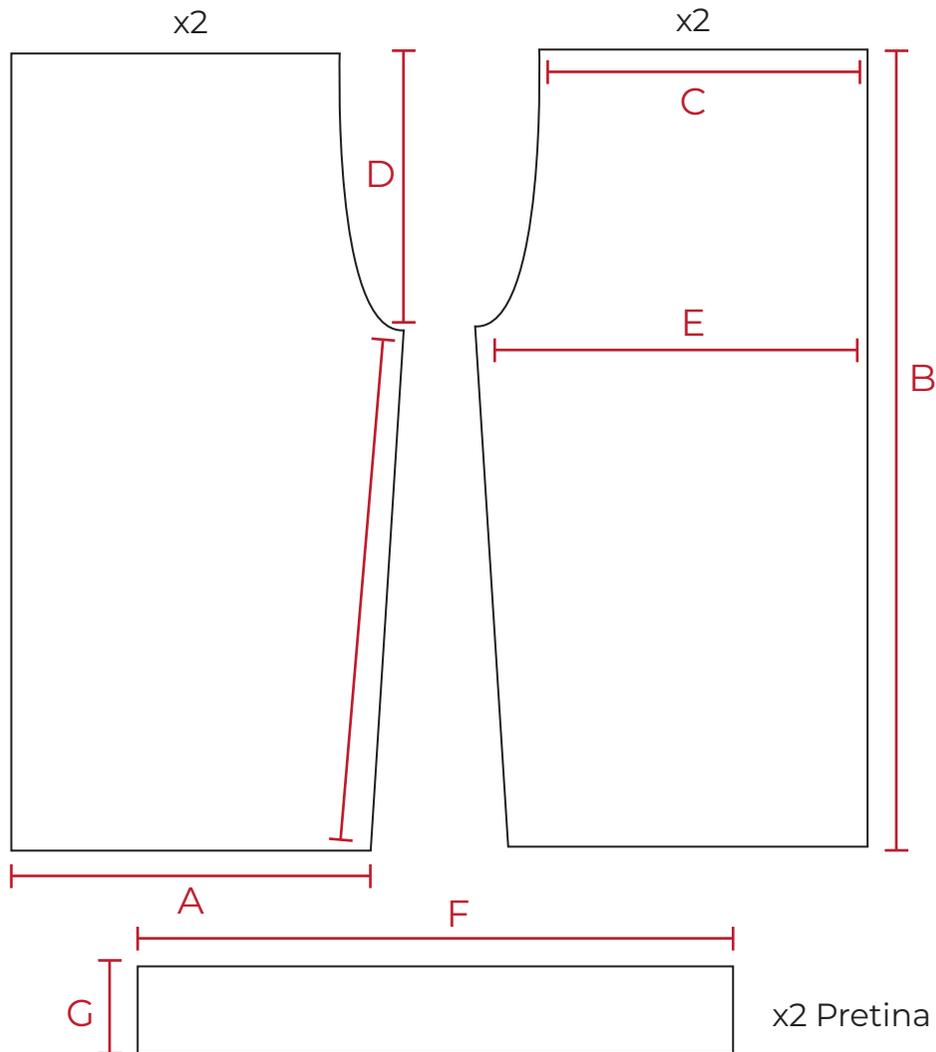


Tabla de medidas

Unidad: cm

Letra	Descripción	Medida (cm)
A	Abertura de ruedo	35 cm
B	Largo total	55 cm
C	Ancho de cadera	22 cm
D	Largo de tiro	18 cm
E	Ancho de pierna	37 cm
F	Largo pretina	41 cm
G	Ancho pretina	6 cm

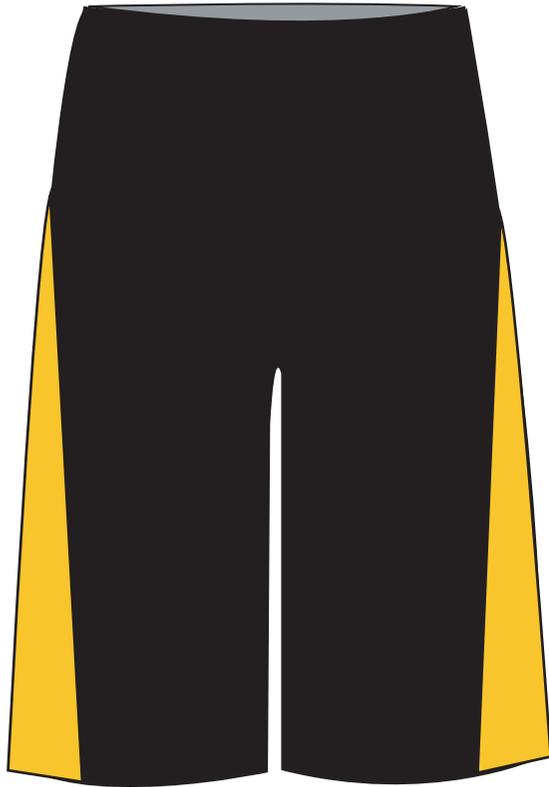
Observaciones

- Medidas tomadas en base a un usuario talle XL.
- Realizar 2 piezas delanteras, 2 piezas traseras, y 2 pretinas.

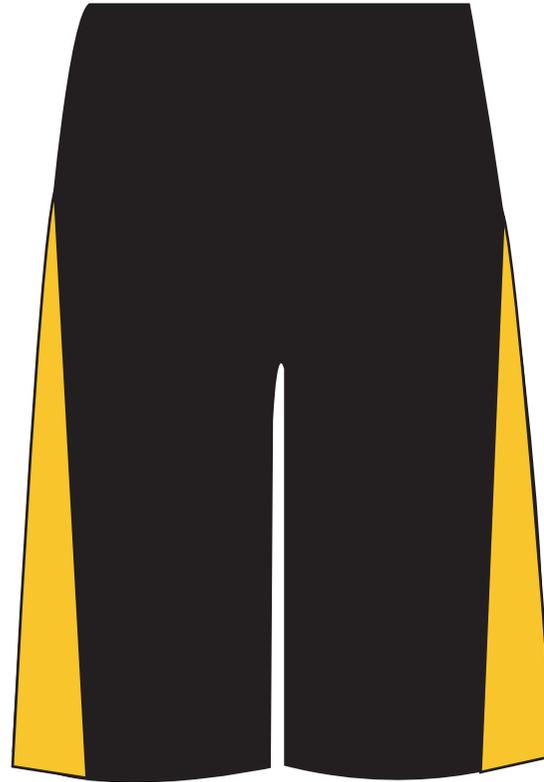
Ficha técnica: Ilustración y elementos gráficos

Modelo: "Piel cuadriculada"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:
Descripción: Short claro, uniforme deportivo Institución Atlético Larre Borges		

Delantero



Trasero



Observaciones



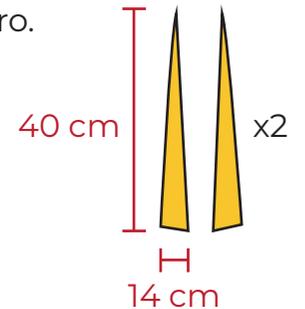
#F8C315



#000000

- Uniones realizadas con overlock
- Colocar elástico de 82 cm en la pretina
- Grifa de cuidados en la mitad de la pretina trasera.

Para pieza lateral: Generar 4 piezas triangulares de 40 cm x 14 cm. Unir mediante costura al sector lateral del molde delantero y del molde trasero.



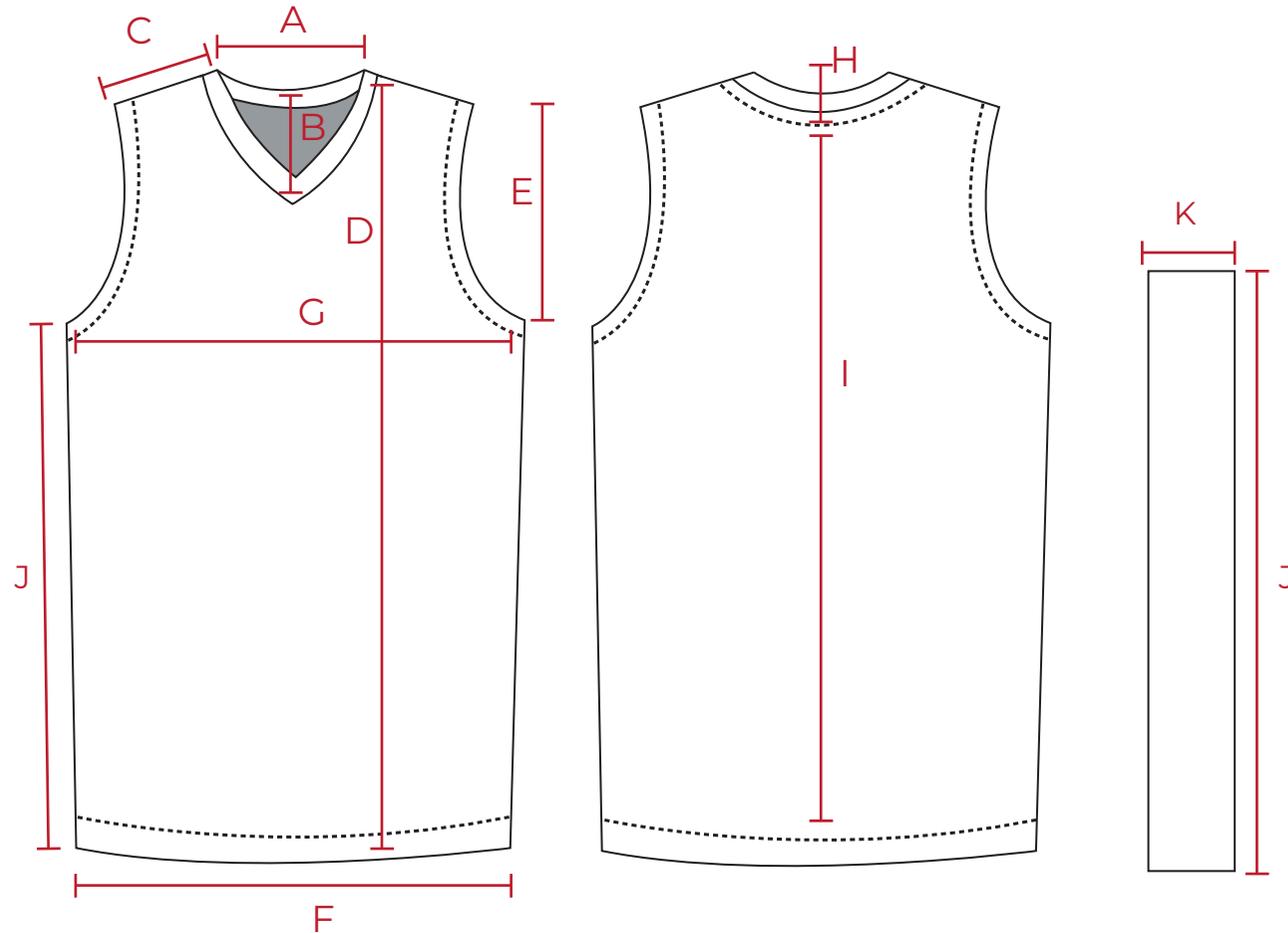
100% poliéster -

Lavar con colores similares, no dejar en remojo, volver a dar forma mientras está húmedo, planchar por el revés, lavar con agua fría.

HECHO EN URUGUAY

Ficha técnica: Tabla de medidas y moldería

Modelo: "La unión"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Musculosa oscura, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		



Lateral

Tabla de medidas

Unidad: cm

A	Cuello	20 cm
B	Bajada escote delantero	15 cm
C	Caída de hombro	10 cm
D	Largo total desde HPS	79 cm
E	Abertura de sisa	36 cm
F	Abertura del ruedo	63 cm
G	Hombro a hombro	55cm
H	Bajada escote trasero	2 cm
I	Largo espalda	78 cm
J	Largo lateral hasta sisa	50 cm
K	Ancho pieza lateral	15 cm

Observaciones

- Medidas tomadas en base a un usuario talla XL.
- Realizar 1 pieza delantera, 1 pieza trasera, 2 piezas laterales.

Ficha técnica: Ilustración

Modelo: "La unión"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Musculosa oscura, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

Delantero



Trasero



Observaciones

	#F8C315
	#000000
	#FFFFFF

- Uniones realizadas con overlock
- Una sola costura realizada en el cuello
- Grifa de cuidados en el costado interior derecho

Para pieza lateral: Generar 4 piezas de 15 x 12,5 cm.
2 piezas negras y 2 piezas amarillas.
Unir mediante costura intercalando colores.
Cosar nuevamente a molde delantero y trasero por los costados.



100% poliéster -    

Lavar con colores similares,
no dejar en remojo, volver a
dar forma mientras está húmedo,
planchar por el revés, lavar con agua fría.

HECHO
EN URUGUAY

Ficha técnica: Elementos gráficos

Modelo: "La unión"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2022
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Musculosa oscura, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

Delantero



Trasero

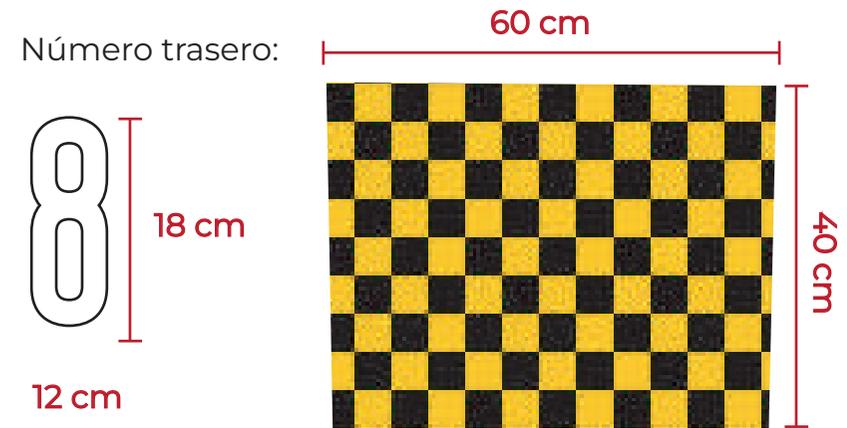


Ubicación de elementos

Logo - Distancia A (desde abertura de escote 7 cm)
 Distancia B (desde sisa: 17 cm)

Número delantero - Distancia C (desde abertura de ruedo: 45 cm)
 Distancia D (desde lateral: 22 cm)

Número trasero - Distancia E (desde bajada de cuello: 23 cm)
 Distancia F (desde lateral: 20 cm)



Tipografía "Unión"

Estampa de cuadros mediante sublimación

Ficha técnica: Tabla de medidas y moldería

Modelo: "La unión"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Short oscuro, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

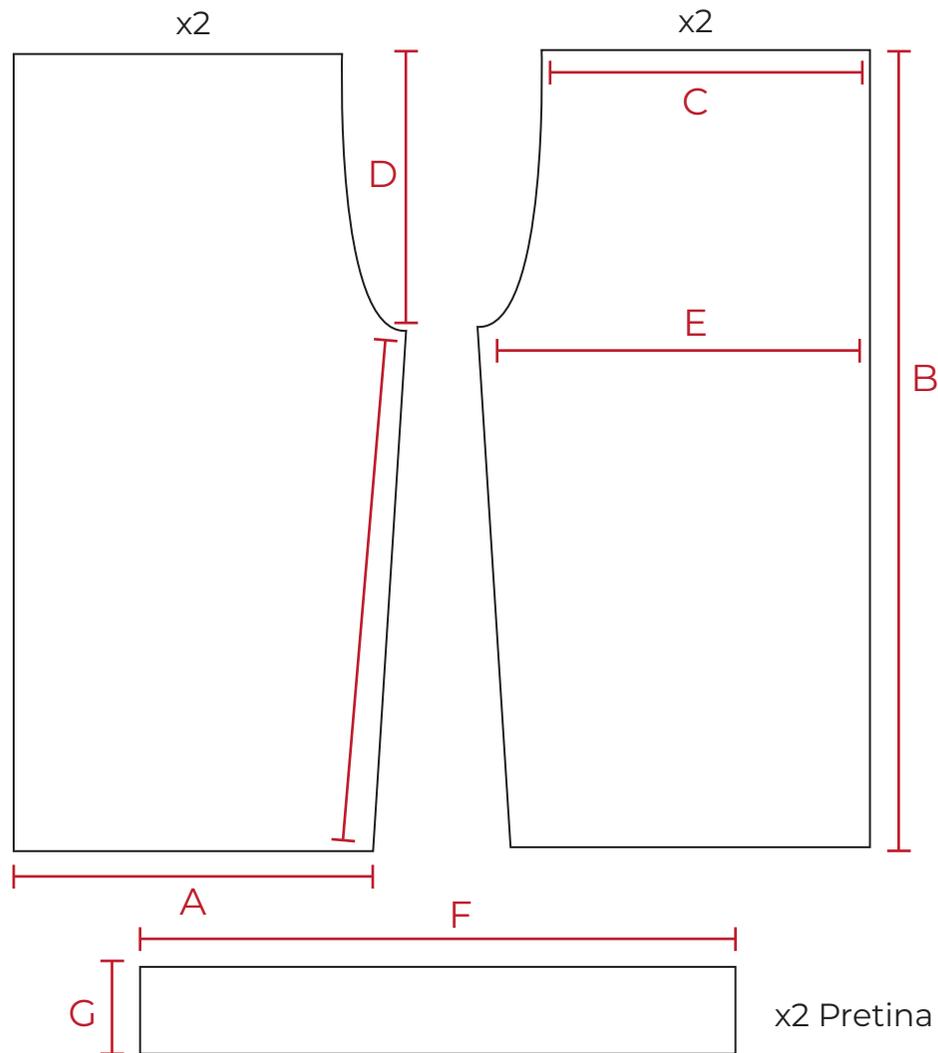


Tabla de medidas

Unidad: cm

Letra	Descripción	Medida (cm)
A	Abertura de ruedo	35 cm
B	Largo total	55 cm
C	Ancho de cadera	22 cm
D	Largo de tiro	18 cm
E	Ancho de pierna	37 cm
F	Largo pretina	41 cm
G	Ancho pretina	6 cm

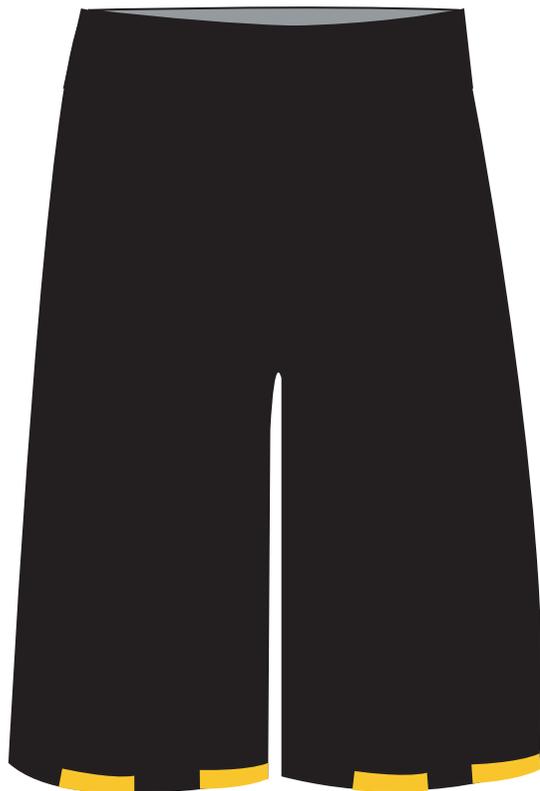
Observaciones

- Medidas tomadas en base a un usuario talle XL.
- Realizar 2 piezas delanteras, 2 piezas traseras, y 2 pretinas.

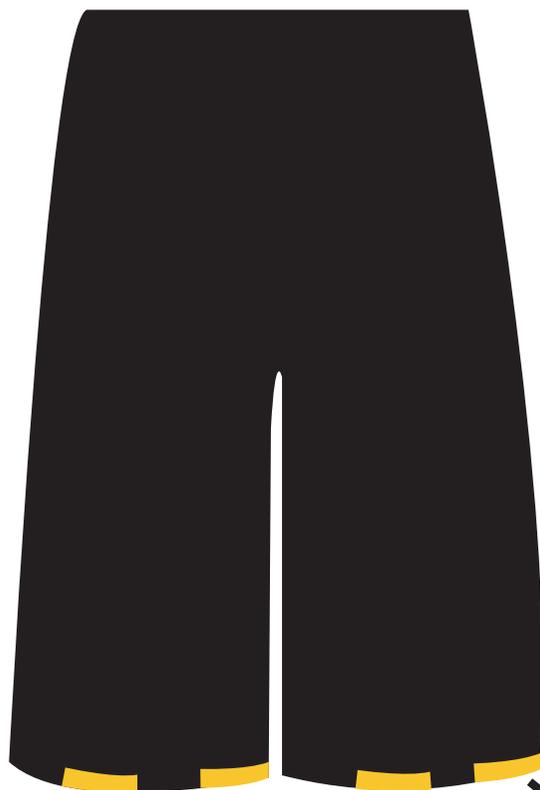
Ficha técnica: Ilustración y elementos gráficos

Modelo: "La unión"	Temporada: Torneo Metropolitano 2021	Fecha: 07/02/2023
Diseñador: Julieta Gil Ramos	Línea: Deportiva masculina	Cliente: Larre Borges
Colección: "Restauración"	Composición: 100% poliéster	Cuidados:    
Descripción: Short oscuro, uniforme deportivo Institución Atlética Larre Borges		

Delantero



Trasero



Observaciones



#F8C315



#000000

- Uniones realizadas con overlock
- Colocar elástico de 82 cm en la pretina
- Grifa de cuidados en la mitad de la pretina trasera.

Para pieza inferior: Generar 4 piezas de 8,75 x 4 cm.
2 piezas negras y 2 piezas amarillas.
Unir mediante costura intercalando colores.
Cosar nuevamente a molde delantero y trasero por la abertura de ruedo.



100% poliéster -    

Lavar con colores similares,
no dejar en remojo, volver a
dar forma mientras está húmedo,
planchar por el revés, lavar con agua fría.

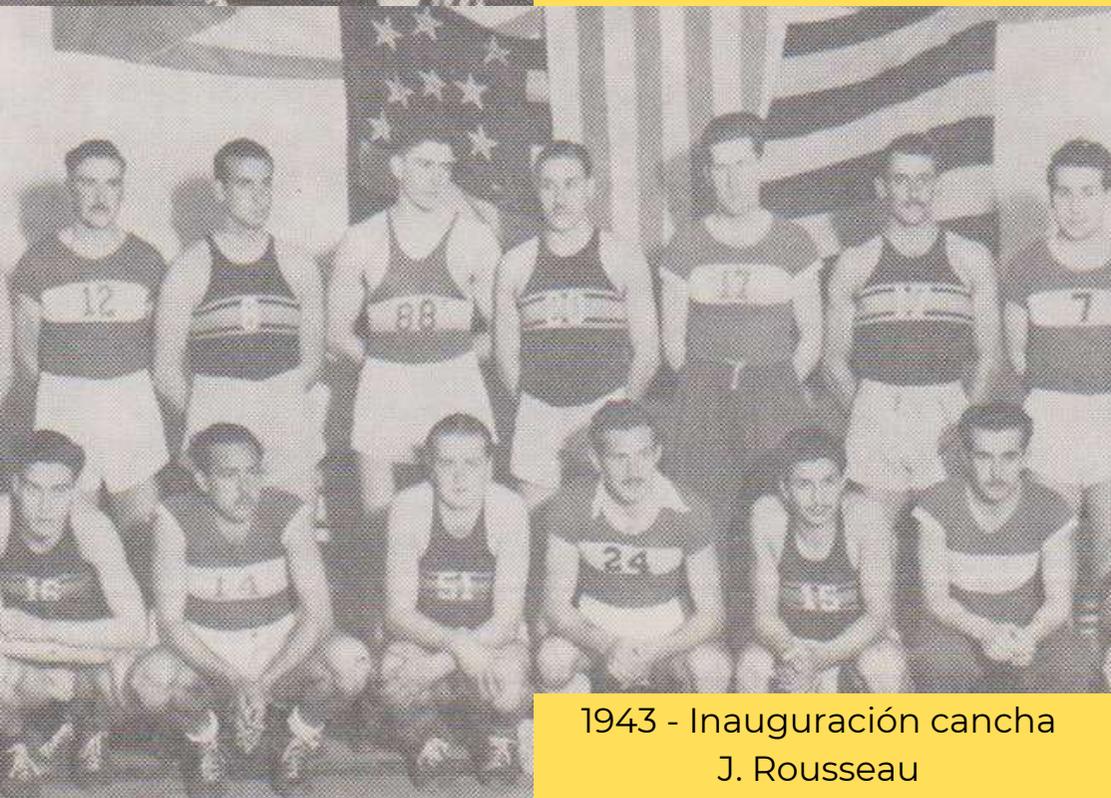
HECHO
EN URUGUAY



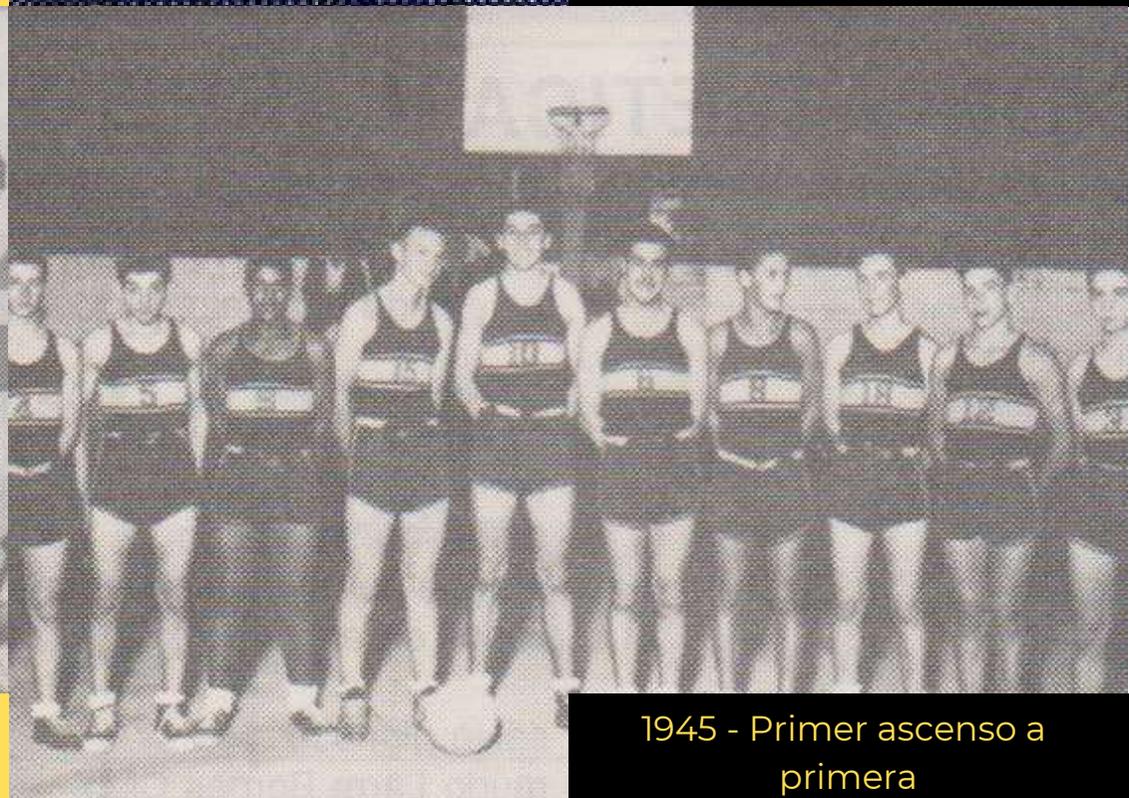
1935 - Primer partido oficial



1940 - Campeones lera de ascenso



1943 - Inauguración cancha J. Rousseau



1945 - Primer ascenso a primera



1945 - Indumentaria de ascenso a primera



1959 - Campeonato federal retorno camiseta cuadros



1959 - Inauguración cancha Villagrán



1979 - Camiseta a cuadros con número rojo



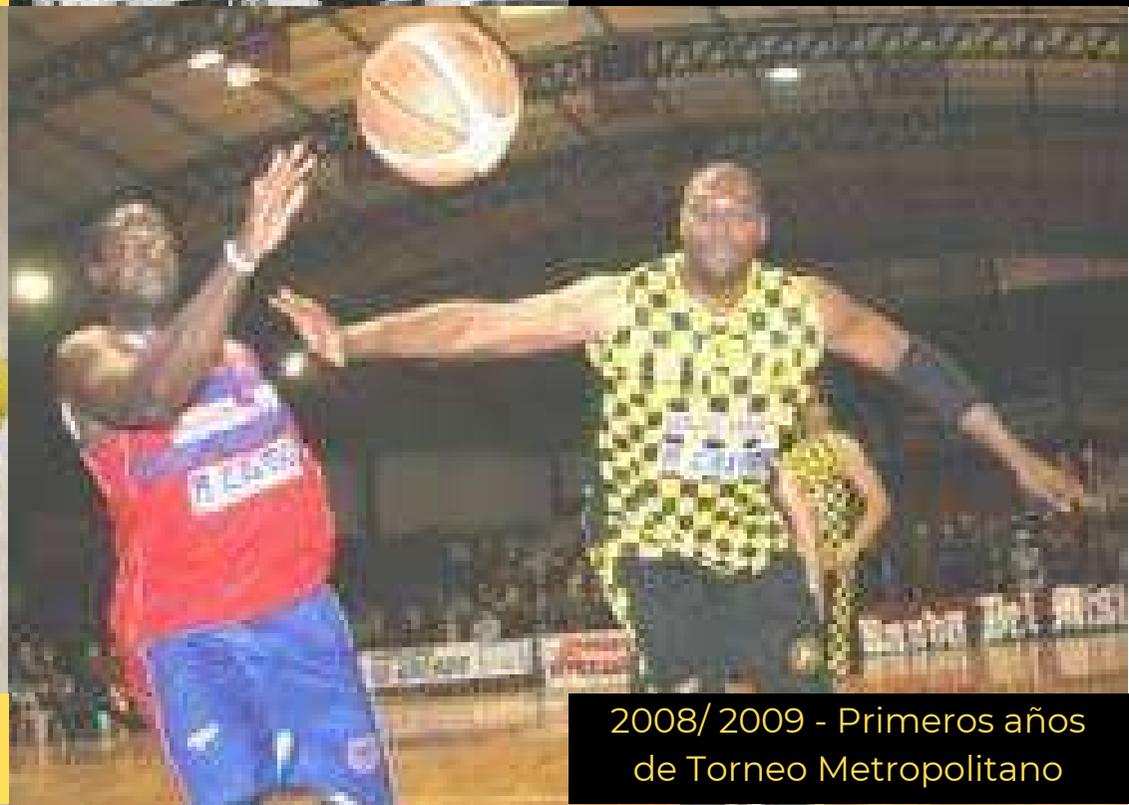
1988 - Plantel superior
vicecampeón federal



1989 - Ascenso a primera
división



2006/2007 - Camiseta posterior
al ascenso de la DTA



2008/2009 - Primeros años
de Torneo Metropolitano



2010 - Camiseta con cuadros más pequeños



2011 - Cuadros más pequeños y detalles en escote



2012 - Camiseta oficial sin presencia de cuadros



2013 - Ascenso a primera división



2014 - Se mantiene camiseta.
Se cambia la tipografía



2015 -Homenaje 100 años
FUBB



2016 - Liga 2016/2017
eliminación en play-offs



2017 - Descenso a
Metro



2018 - El Metro. Variante en estampado lineal



2019 - Primera camiseta con mangas



2020 - Continuación de camiseta con mangas



2021 - Campeones Metro. Ascenso a LUB

