



PROYECTO:
MEJORAMIENTO DEL NIVEL COMPETITIVO DE LA ACTIVIDAD ARTESANAL DE 30
MICROEMPRESAS DEDICADAS AL DESARROLLO DE PRODUCTOS ARTESANALES EN
EL MUNICIPIO DE YOPAL



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA INTERNACIONAL DEL TRÓPICO AMERICANO Y
ARTESANÍAS DE COLOMBIA S.A.

2010



Paola Andrea Muñoz Jurado
Gerente General

Juan Carlos Cabrera Córdoba
Subgerente Administrativo y Financiero
Director de Proyecto

Angela María Quevedo Martínez
Subgerente Comercial

Pedro Felipe Perini Guzmán
Coordinador Nacional Centro de Desarrollo Artesanal

Claudia Patricia Garavito Carvajal
Profesional Subgerencia de Desarrollo
Coordinadora Técnica del Proyecto

Diego Arturo Granados Flórez
Alvaro Andres Bastidas Muñoz
Martha Sofía Uribe Sierra
Asesores del Proyecto



Sandra Patricia Rincón Serrano
Rectora

Manuel Alejandro Grimaldos Mojica
Director de la Oficina de Gestión de Proyectos

Isis Helena Monroy Sanabria
Secretaria General

Sonia Edisabeth Hernandez Rincón
Asistente de dirección Oficina de Gestión de Proyectos

INTRODUCCIÓN

En el marco del Convenio de Cooperación suscrito entre La Fundación Universitaria del Trópico Americano UNITROPICO, se han llevado a cabo actividades de transferencia de tecnología a partir de la ejecución de un programa base de capacitación y asistencia técnica para mejoramiento productivo de las técnicas artesanales con miras a brindarle a las unidades productivas y a las unidades artesanales de Casanare, las herramientas necesarias para desarrollar habilidades a través de competencias en diseño y proyectarse ante un mercado específico.

El proyecto se constituyó en una valiosa experiencia por cuanto aporta bases para adelantar trabajos más amplios y estructurados en un programa de desarrollo para esta región, enmarcado en la búsqueda de conquistar metas comerciales, pero previo a esto se requiere que las unidades productivas necesitan fortalecer sus procesos productivos, de desarrollo de producto y sus estrategias empresariales, pues a pesar de que se ha identificado una amplia concentración de población artesana y de arte manual que constituyen un factor estratégico para la generación de empleo y de otra parte constituye un elemento cultural para apalancar otros procesos e iniciativas regionales; actualmente, no se encuentra una dinámica de desarrollo de producto y de gestión empresarial fortalecida.

Esto es posible a través de una organización productiva con formación técnica y visión empresarial para los artesanos del departamento, mediante la implementación de un programa productivo para las cuatro áreas identificadas: tejidos, trabajos en cuero, trabajos en madera, y otras expresiones. Proceso que para cada oficio en particular requiere de implementación de acciones y estrategias de acuerdo a las necesidades particulares y actuales.

Cada taller se llevó cabo con la metodología pedagógica participativa, haciendo énfasis en la aplicación de los nuevos conocimientos funcionales para el mejoramiento del desempeño productivo de los talleres artesanales, enfatizando en las características contemporáneas de la competitividad comercial basada en la calidad, diferenciación y fortalecimiento de la entidad.

Durante cada jornada se llevaba a cabo una plenaria para sondear los niveles de comprensión de los temas desarrollados y para evaluar la importancia y utilidad de los temas por parte de los participantes. De manera general, los participantes manifestaron su interés por aplicar las recomendaciones hechas en desarrollo de los talleres, en razón de estimar su pertinencia y utilidad práctica.

COMPONENTE DISEÑO.

Objetivo General

Desarrollar en el grupo de beneficiarios habilidades para comprender, apropiarse y aplicar la metodología de diseño aplicado a la artesanía para el diseño y desarrollo de producto respetuoso de la identidad cultural representada en la iconografía y/o formas de producción tradicionales así como su vocación productiva.

1. Conceptos básicos de Diseño.

1.1. Taller de sensibilización.

Taller que tiene como objetivo contextualizar a los artesanos ante conceptos generales de “Artesanía, Arte Manual, y Tendencias para enmarcarlos en la necesidad de responder a los requerimientos cambiantes de los diferentes mercados ante los cuales se enfrenta la artesanía actualmente.



1 Taller de sensibilización - Foto: Diego Granados

1.1.1. Taller de tendencias

Objetivo

Direccionar al artesano a través del manejo de Tendencias aplicadas al proceso de diseño de producto.

El taller tiene como objetivo contextualizar a los beneficiarios en un marco de tendencias globales, con el fin de que logren identificar mercados potenciales y amplíen sus

posibilidades de desarrollo de producto aplicables en otros medios culturales distintos a los del entorno propio. Se trata de introducirlos a nuevas funcionalidades, nuevos ambientes de aplicación como herramientas para el desarrollo de diseños innovadores.

Durante esta etapa se trata el tema de tendencias, no sólo como una serie conceptos que se “adaptan al producto”, sino que se deben analizar los diferentes conceptos que hacen parte del proceso:

1.1.1.1. Aspectos de las tendencias:

- ✓ Color: paleta de colores afines o que cuentan una historia sobre un tema específico, como por ejemplo, la naturaleza, un sentimiento como la alegría o un sitio geográfico
- ✓ Diseño: De acuerdo a conceptos y movimientos que ya están establecidos en el mundo del diseño, ejemplo, el minimalismo, lo kitsch lo retro etc.
- ✓ Forma: Esta tendencia se basa en los modelos en los diseños una forma, abstraída de cualquier medio de inspiración,
- ✓ Producto: Es generalmente para un nicho de mercado caracterizado por consumidores determinado perfil de consumidor influenciado por la moda un ejemplo podría ser la tendencia de productos para deportes.....
- ✓ Mercado: Enmarca necesidades y demandas específicas del mercado, como en el caso de los productos para regalo en fechas especiales como san Valentín, día de la madre navidad y otros según la cultura de cada región
- ✓ Tecnología: Tomando como punto de partida conceptos y tecnologías de punta para el desarrollo de propuestas que hagan uso de dichas tecnologías o compaginen en un entorno donde los accesorios y objetos que aplican conceptos tecnológicos actuales son necesarios el estilo de vida impuesto.
- ✓ Ingeniería: Basándose en conceptos actuales y tecnologías aplicadas en la rama de la ingeniería.

“No existe una sola tendencia, puesto que las tendencias ocurren al mismo tiempo y a nivel comercial son muchos los nichos posibles de mercado”...

Como elemento primordial en el desarrollo y mejora de los productos existentes se realizó una presentación de tendencias, en la que se resaltó la importancia de realizar una revisión y actualización constante del producto de cara a los requerimientos del mercado como una estrategia que aumenta la probabilidad de aceptación del mismo en el mercado. Dentro de los contenidos desarrollados se presentaciones de tendencias en mobiliario, decoración, accesorios, bolsos y calzado.



1.1.2. Caracterización del producto artesanal actual

Objetivo

Direccionar al artesano a través de pautas que le mejoren el producto actual bajo la óptica de los componentes del producto artesanal de Artesanías de Colombia.

En el transcurso de esta jornada se realizó una evaluación inicial de algunos productos que los participantes llevaron para registro fotográfico. Con el fin de realizar una caracterización general del estado actual del producto artesanal.


En general se identifican con grupos que han recibido capacitación en diferentes cursos de artes manuales donde no han profundizado en los procesos de transformación y preparación de las materias primas, desconocen de los procesos de acabados o de elaboración total de las piezas, pues han abordado muchas técnicas y materiales, pero no han direccionado los esfuerzos hacia la especialización, lo que ha generado que la generalidad de los productos que no cuenten con vigencia en el mercado y no suplan las expectativas económicas de los beneficiarios.

La generalidad de las unidades productivas no cuentan con un oficio artesanal consolidado, lo que se evidencia en:

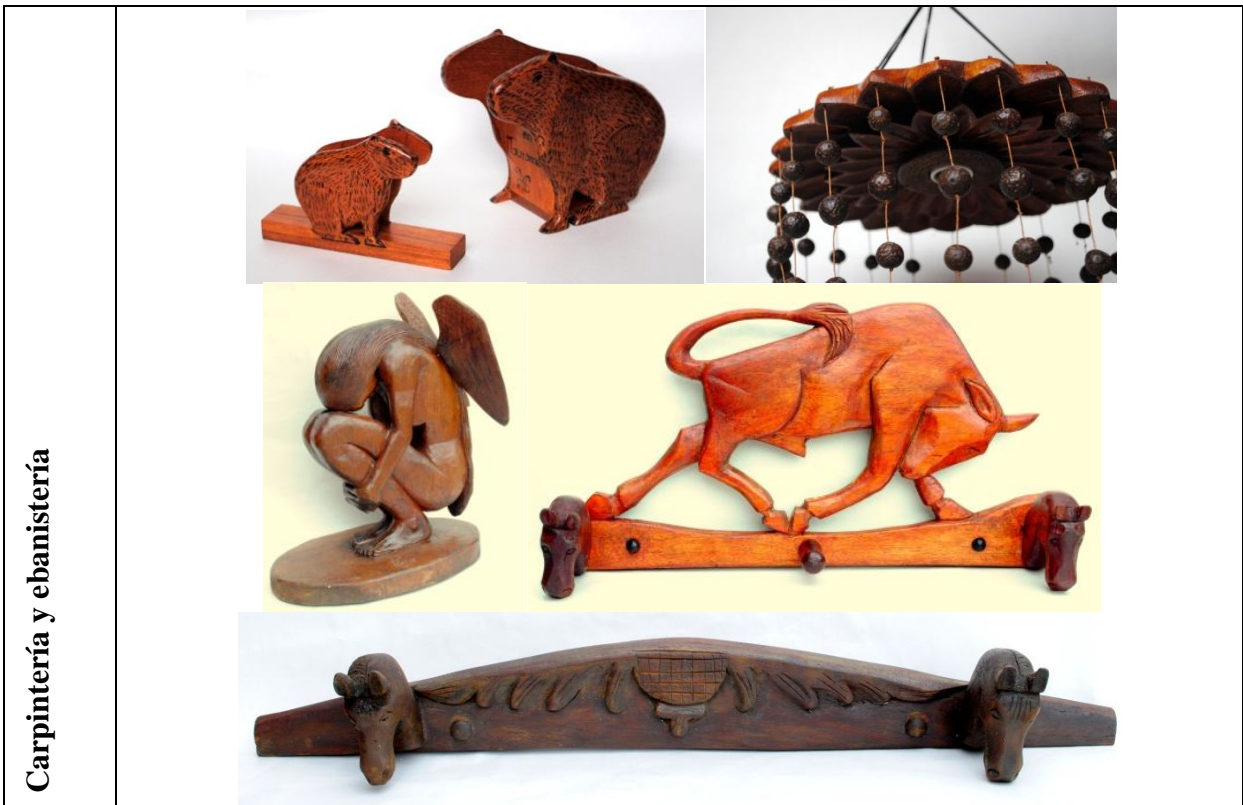
- El desconocimiento de procesos transformación y conservación de las materias primas.
- Limitaciones para experimentar en procesos
- Baja capacidad técnica y de desarrollo de producto

- Fallas técnicas y de calidad en los procesos productivos
- Una débil oferta de productos
- Desconocimiento de los procesos de costeo de producción y gestión para la comercialización partiendo desde el componente de imagen gráfica, empaque y embalaje.
- No cuentan con principios empresariales

En la generalidad de las unidades productivas no se detecta un principio de productividad pues no tienen claridad sobre sus capacidades de producción semanal o mensual, pues todo lo soportan bajo el principio de la producción sobre pedidos, pues en su mayoría los productos que tienen son los que elaboraron durante los talleres de capacitación.

Oficio	Productos identificados
Trabajos en Totumo	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Reproduccion en pequeño de figuras de animales y conjunto musical.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> En el caso de la panera no se encuentran relaciones entre la forma y el uso, la forma no indica la función de apertura, agarres, cierres.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> La panera no cumple con los estándares vigentes 30x26x17cm para una panera pequeña en la que el pan tenga espacio para conservarse y no acumular humedad.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> Los productos se limitan a la forma natural del fruto con cortes transversales, longitudinales u oblicuos, no los cocinan para mejorar la durabilidad del producto.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay un proceso de experimentacion que evidencie un conocimiento del material y las técnicas trabajadas.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Al usar herramientas rudimentarias como navajas y cuchillos para los grabados suerficiales y no hacer uso de plantillas las lineas y grabados conseguidos son disperejos dando un menor valor percibido al producto.</p> <p>Los acabados de la superficie denotan fallos en el proceso de raspado y lijado del totumo ya que se encuentran rayas supeficiales y rugosidades, lo que podría denominar un producto de mala calidad</p> <p><i>Empaque:</i> No cuentan con un empaque apropiado para garantizar el transporte adecuado del producto ni cuentan con identificación del artesano para nuevos pedidos.</p>	

<p>Tejidos y Cestería</p>	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Se evidencia que los productos son el resultado de cursos de artes manuales y son claramente una técnica aprendida pero no evolucionada lo que se evidencia con mayor énfasis en los productos elaborados en fique los cuales formalmente son exactamente iguales a los que se encuentran en otras regiones del país con el agravante que técnicamente tienen fallas que les deja en desventaja comercial.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> Tienen fallas técnicas desde la función y uso del producto, ya que no responden a los requerimientos técnicos de uso: Las prendas de vestir (vestidos y gorros) no responden a tallajes específicos y las formas no responden a la ergonomía del cuerpo.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> En cuanto a productos como los individuales, estos cuentan con un buen manejo técnico, pero la forma no es la mas comercial dentro del mercado sin tener en cuenta que son muy pequeños y no respnden a los estándares mínimos y el precio de venta expresados duplican los precios comerciales de cualquier unidad productiva que cuenta con un producto similar o igual. En cuanto a los bolsos, estos no responden a unas mediads base, para las diferentes utilidades. Algunos de tamaños pequeños cuentan con puntadas muy abiertas que limitan el uso de la pieza pues por los orificios se salen los objetos.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> No hay capacidad de realizar variables tecnicas sin que el producto pierda la forma, ni de involucrar el diseño grafico en el producto.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay experimentación desde los materiales ni la técnica.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> No se observan bordes parejos, detalles de pulimento en las puntadas y en el material.</p>	



Concepto de diseño: Los productos en general responden la reproducción figurativa de animales y formas humanas, las cuales, en términos generales cuentan con buen manejo de la proporción. Sin embargo el resultado final de los productos no respnden a los requerimientos actuales del mercado nacional, sin tener en cuenta que la aplicación de uso no se evidencia claramente.

Aplicación de Ergonomía y antropometría: No tienen definida claramente su función y uso, al adaptar sus formas de animales a la función. En general la forma se esbosa en el contorno de la forma, pero al interior de la talla no se explota al máximo la destreza técnica del tallador.


Aplicación de estándares dimensionales vigentes: Dentro del desarrollo de producto, no se evidencia la aplicación de estándares vigentes para productos de mesa y decoración, incluso los acabados no responden a las especificaciones como lo es el uso de barniz para productos que tienen contacto con alimentos.

Habilidad, nivel de transformación: La transformación de la materia prima parte del manejo y aprovechamiento respetuoso del recurso natural en donde se exaljen sus posibilidades y aparariencia. Sin embargo, al interior del grupo se encuentra el uso del pirograbado como un elemento decorativo en las piezas, el que usan para disimular fallas de lijado y acabados y en verdad este no le genera valor agregado al producto. En general no se evidencia apertura por parte del grupo intención de aplicar otras implementaciones gráficas.


Experimentación e Investigación: No hay experimentación desde los materiales ni la técnica.

Acabados y terminados: Hace falta lijar las superficies más antes de lacar y no hay buena aplicación del sellante motivo por lo cual las superficies se ven rayadas o con huellas de los cortes de las herramientas.


<p>Artes manuales</p>	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Se evidencia que los productos son el resultado de cursos de artes manuales y son claramente una técnica aprendida pero no evolucionada en reproducciones de flores naturales y decoración de portaretratos y espejos decorados.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> Productos que no responden a la seguridad de uso ya que quedan bordes cortantes y punzantes desprotegidos, allí se evidencia que no hay un conocimiento de técnicas de transformación y manipulación de los materiales.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> En general los productos no revidencian que responden a estándares específicos: en el caso de los espejos el área útil es muy reducida para ser espejo que va a la pared.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> Hay limitación a bastidores que proveen en el mercadop y sobre los cuales se decora. Las flores evidencian un proceso de transformación de las telas, pero se limitan a la imitación de un uso decorativo, en ellas no se exploran otras opciones de aplicaciones (diferentes a floreros de flores artificiaiales los cuales no se encuentran vigenetes en el mercado). Para avanzar en el proceso de desarrollo de producto se recomienda la exploración en tipos de flores y profundizar en la escencia de ellas: especies, variedades formas, colores.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay experimentacion que permita a partir del uso de la misma técnica nuevas formas o funcionalidades del producto ni que generen elementos diferenciadores que permitan una identidad de taller.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Hace falta mejorar el proceso de sellamiento de las superficies y lijar tanto las superficies como los bordes de los objetos. En cuanto a las flores los alambres no se recubren por completo y el giro de la cinta que los envuelve es disparejo generando en las uniones resaltos notorios.</p> <p><i>Empaque:</i> No hay desarrollo de empaque apropiado para el producto.</p>	


<p>Confección</p>	
<p><i>Concepto de diseño:</i> No hay una línea de producto claramente establecida, sin embargo en cuanto al poncho se evidencia el uso de una prenda de uso cotidiano en la zona. Sin embargo, estos reflejan un manejo de la materia prima, ni de la técnica que lo diferencie de las demás regiones del país.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> No hay aplicación de tallajes ni dimensiones acordes con la antropometría del consumidor ni con la función de uso tanto de bolsos como del poncho.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> No hay un patrón de uso identificado ni la aplicación de estándares de uso debido al desconocimiento del mercado, no se sabe cuál es el cliente objetivo.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> Los bolsos no responden a especificaciones técnicas reflejadas en el manejo técnico ya que no poseen estructura.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay una experimentación en el uso de las telas que permita generar texturas diferentes a las obtenidas con la tela obtenida en el mercado.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> No hay estructura en los bolsos ni refuerzos en las áreas donde se colocan los ojales lo cual puede ocasionar desprendimientos en el uso normal del producto.</p>	

<p>Cuero y marroquinería</p>	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Las unidades priducivas no evidencian un manejo específico de línea de producto claramente establecida, no hay uso de referentes ni un factor diferenciador.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> No hay aplicacion de tallajes ni medidas acordes con las medidas antropométricas del consumidor ni al uso previsto de cada producto. Las cotizas no poseen un forro que permita la transpiración adecuada del pie ni evitar posibles peladuras o quemaduras por su uso, el concepto de confort no es aplicado al producto.</p> <p><i>Aplicación de estandares dimensionales vigentes:</i>Las medidas de los bolsos no responden a uso ni a un tipo de consumidor específico, el cinturón es más ancho que el hueco del herraje.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> Hay un desconocimiento de las propiedades del material en cuanto a dirección de elongación.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay una experimentacion con el material ni el manejo de técnicas de transformación, lo cual se refleja en productos que no denotan ser productos artesanales.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> No hay proceso de devanado del cuero para hacer más delgadas las costuras, las costuras a mano son disperejas, la selección de la materia prima no responde al conocimiento del mercado objetivo.</p>	

Instrumentos musicales	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Línea de producto claramente establecida, que requiere profundizar en el uso de referentes y elementos difereciadores.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> Se deben realizar adecuaciones antropométricas principalmente en las maracas, en donde el mango debe responder a la comodidad del uso.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> El cuatro corresponde a una medida estandar se recomienda profundizar en los otros dos formatos.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> El manejo de los materiales es acorde a las especificaciones técnicas de los productos. Sin embargo, desde el punto de vista formal, se recomienda explorar en el uso del triplez y chapillas para el logro de la combinación de texturas posibles entre los diferentes tipos utilizados.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> En los productos se evidencia un principio de experimentación acústica con los tamaños del totumo, proceso que hay que profundizar aplicando los resultados en productos terminados.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Los acabados los realizan con lija y laca, pero para mejorar acústica es mejor utilizar acabados naturales los cuales deben profundizar a través de talleres.</p> <p><i>Empaque:</i> No se cuenta con empaque adecuado para los productos, los cuales los requieren para cumplir mínimo con requerimientos de protección.</p>	

Cuadros	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Producto artístico, el cual no se puede evaluar bajo los principios y variables de un producto artesanal comercial, pues en él priman las emociones y sensaciones que desea imprimir el artista en el espectador.</p>	
Jabonería	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Producto con proceso productivo claramente establecido, pero no hay uso de referentes ni un factor diferenciador que les permita competir en el mercado frente a los productos industriales existentes.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> Las formas de los productos no corresponden a la necesidad de uso pues no se ajustan a la anatomía de la mano lo que dificulta su manipulación.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> Las dimensiones de los jabones no corresponden a un estándar de medida, peso o contenido, lo que dificulta su lectura si son de decoración o para que tipo de uso.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> No hay capacidad de realizar variables técnicas procurando lograr nuevas formas, ni de involucrar el diseño gráfico en el producto</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay una experimentación con el material ni el manejo de técnicas de transformación, lo que lo deja en desventaja competitiva pues no se diferencia como una producción artesanal.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Los moldes existentes dejan huellas en el producto final reduciendo su calidad y valor percibido.</p> <p><i>Empaque:</i> Este es un producto que requiere de un empaque que debe responder a las condiciones técnicas del producto, el cual no es muy evidente, por otro lado, se requiere establecer un sistema imagen gráfica en donde se especifiquen las especificaciones de contenido y uso, reglamentaria en este tipo de producto.</p>	

Aperos	
<p>Productos que responden a las costumbres y tradiciones propias de la “vida del Llano”, sin embargo, son piezas que evidencian que se han quedado en su expresión básica. Las cacheras evidencian bajos procesos de transformación de la materia prima y en los acabados falta pulido y brillo, pues la superficie se ve rallada. Para el desarrollo de producto se requiere aprovechar el corte del cacho para desarrollar formas, que enriquezcan la composición de las piezas y se amplíen las posibilidades de uso.</p> <p><i>Concepto de diseño:</i> No hay producto claramente definido ni línea de producto aunque se parte de los objetos tradicionales llaneros no se han convertido aún en producto listo para el mercado.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> No hay claridad sobre la funcionalidad de los productos en donde la forma indique su secuencia de uso ni existen tratamientos para hacerlos aptos como implementos para el consumo de bebidas.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> No hay una aplicación de estándares dimensionales y las formas varían según la materia prima disponible.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> Al depender de la forma disponible los productos se limitan a lo que esta permita lograr, no hay transformación de la materia prima.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> No hay una exploración sobre las posibilidades de las técnicas y de los materiales.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Las superficies son rayadas, les hace falta lija y pulimento de la superficie para obtener un brillo natural, además los procesos de transformación como el lavado del material y las piezas es insuficiente.</p>	

Gastronomía		<p><i>Producto claramente definido y sobre el cual desde el punto de vista técnico (sabor, olor, ingredientes) no se realiza la asesoría, esta se lleva a cabo desde los componentes que lo soportan: envase, empaque, imagen.</i></p>
<p><i>Concepto de diseño:</i> La imagen gráfica y el empaque del producto presentan problemas de lectura sobre el contenido de los mismos, la imagen gráfica está sobre cargada con muchas formas y colores, mientras el empaque se vincula mas a un producto cosmético que un producto comestible.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> El empaque no tiene una indicación del contenido clara, y hace falta mejorar las indicaciones de apertura y consumo del producto. Así como todos los elementos de reglamentación, contenido, ingredientes, elaboración, vencimiento, etc.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> Los empaques presentan dos tamaños los cuales especifican el respectivo peso neto.</p>		

Empaques		<p><i>Concepto de diseño:</i> No hay un producto claramente definido por lo cual no se puede evaluar si hay una decisión acertada en el manejo de color formas y textura.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> No hay un uso claramente definido para los productos de tal manera que su forma corresponda a este uso establecido.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> Esta categoría de producto proyecta una gran variedad de desarrollo de producto con valor agregado, pero requiere de un profundo proceso de experimentación que evidencie el desarrollo de la técnica mas allá de la técnica aprendida. Un vez se logre esto, el desarrollo de producto se lleva a cabo a partir de lo requerimientos de esto.</p> <p><i>Experimentación e Investigación:</i> Es una tecnica aprendida pero no evolucionada, en donde es necesario no solo el logro de diferentes formas, sino hay que conocer todos los componentes normativos pertinentes a las diferentes categorías de productos a contener.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Se encuentran zonas con burbujas propias del proceso de pegue de las piezas de papel que conforman el llamado “papel elaborado”, en el caso de los empaques en cartón es uso de cabuya de fique genera una apariencia de producto sin terminar. Lo que requiere de un mayor fortalecimiento de los procesos de experimentación y especificar a que categoría de empaque desean llegar.</p>
-----------------	-------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Bisutería	
<p><i>Concepto de diseño:</i> Línea de producto con amplia aceptación y rotación en el mercado, pero dentro de lo identificado durante las jornadas de trabajo no se identifica un concepto de diseño claro, en donde se diferencien líneas o colecciones o perfil del consumidor que generen un elemento diferenciador de los diferencie en el mercado.</p> <p>Las formas no responden a intencionalidad determinada con miras a una funcion a cumplir. El uso del color no responde a una paleta específica y las combinaciones unidas a las de materiales compiten entre si por el protagonismo dentro del producto dando una sensación de productos saturados sin terminar.</p> <p><i>Aplicación de Ergonomía y antropometría:</i> Las manillas cuentan con un ajuste que permite graduar su longitud según la antropometría del usuario aunque hay que explorar más sistemas de ajuste como valor diferenciador del producto.</p> <p><i>Aplicación de estándares dimensionales vigentes:</i> Las medidas de las manillas y hebillas no estan estandarizadas, todas tienen dimensiones diferentes, no hay aplicación de tallajes. Las hebillas son difíciles de utilizar pues los ajustes son muy complejos.</p> <p><i>Habilidad, nivel de transformación:</i> En general en las piezas no se identifican procesos de transformación de las materias primas, se evidencia un exceso en la decoración utilizando semillas, lacas y otras técnicas que dejan ver un producto saturado.</p> <p><i>Acabados y terminados:</i> Los aabado en general requieren refuerzo desde el mismo manejo técnico de las materias primas. En cuano a cordones utilizados estos se utilizan de manera indiscriminada con el producto a terminar, en donde no tienen mucha relación con el cuerpo de la pieza disminuyendo el valor percibido del producto y no logrando así una diferenciación sobre los demás productos existentes en el mercado, compitiendo en desventaja con la oferta de plástico que existe desde la industria a unos costos mas bajos.</p>	

1.1.2.1. Artesanía, Arte Manual:

Taller que tiene como objetivo diferenciar los tipos de producción manual, donde se plantea unificar los conceptos a manejar durante las jornadas de trabajo y que posteriormente se puedan replicar a beneficiarios indirectos y aplicar en los procesos de desarrollo de producto.

El Sector Artesano es la fuerza productiva, compuesta por la población y sus recursos cognoscitivos y tecnológicos, con los cuales se genera la artesanía (bienes de uso y consumo) dentro de un marco geográfico, histórico, social y cultural.

En general, el proceso de contextualización tiene como objetivo que los productos que desarrollen las diferentes unidades productivas deben representar valores estéticos, culturales, costumbres y tradiciones propias de una región o poseer características formales distintivas, particulares de un taller, en donde sea palpable la búsqueda de una expresión a través de los materiales, la técnica y el diseño

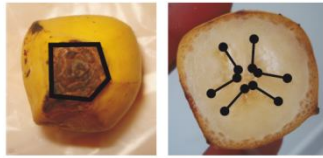
**La identidad indígena y tradicional siempre se evalúa colectivamente
En la artesanía contemporánea, la identidad se evalúa a nivel individual
No se debe implementar y/o apropiar patrones, esquemas, referentes y técnicas de una región en otra.**

1.2. Taller de identificación de referentes.

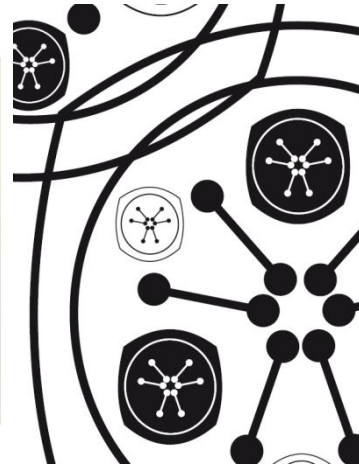
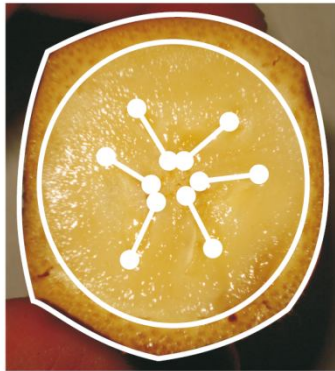
Objetivo

Establecer los lineamientos para el análisis y selección de referentes o puntos de inspiración para implementarlos en el desarrollo de sus productos.

Referente: Es aquello que se utiliza como punto de partida en un proceso de diseño, (a nivel formal o de la técnica artesanal) puede ser el producto sin intervención alguna, una muestra en proceso, un producto con intervención en diseño, o el conjunto de estos. También se interpretan hechos históricos, culturales, étnicos o elementos geográficos, arquitectónicos, que sean autóctonos de la localidad y del grupo.



Referente
Banano



3 Presentación Referentes

Taller desarrollado como fase inicial del proceso de consolidación de la oferta artesanal, permite la apropiación de los conceptos de identidad y cultura que caracteriza y diferencia la comunidad o el taller en particular; realizando inventario de elementos para ser implementados figurativa o conceptualmente en las líneas de producto a desarrollar.

Taller teórico práctico donde, surgieron los puntos de partida en el proceso de diseño, este proceso le permitió al grupo de trabajo identificar o establecer su elemento diferenciador.



2. Componente de diseño.

Componente direccionado hacia el fortalecimiento de la oferta de productos de cara a los diferentes nichos de mercado.

Este componente parte de una política de diseño en al cual se establecen parámetros globales a los cuales debe responder el desarrollo de producto y que luego se priorizan de acuerdo a la categoría de producto a desarrollar.

Los talleres son complementarios en donde los resultados de uno se convierten en insumos del siguiente, La jornada se inicio con la presentación de los componentes del producto artesanal.



The image shows two presentation slides side-by-side. The left slide is titled 'Componentes del Producto artesanal' and lists: **Cultura e Identidad**, **Diseño e Innovación**, and **Oficio**. It features an illustration of a man in a suit holding a lightbulb. The right slide is titled 'Identidad' and shows four images: a close-up of a person's face with colorful patterns, a stack of woven baskets, a woven basket with fruit, and a close-up of woven patterns. Both slides include logos for 'artesañas de colombia' and 'CDA Centro de Desarrollo Artesanal'.

4 Presentación Componentes del producto artesanal

2.1. Taller teórico práctico de identificación de referentes iconográficos.




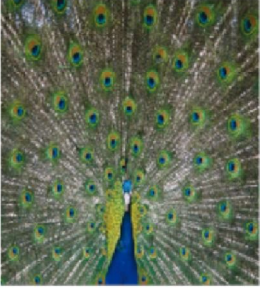


Objetivo

Establecer el inventario de referentes o puntos de inspiración para implementarlos en el desarrollo de sus productos.

El taller se enfocó en obtener puntos de inspiración para la conceptualización de productos de manera tal que los productos desarrollados posteriormente sean fácilmente identificables en el mercado.

Se expusieron diferentes referentes tanto desde la técnica como del oficio mismo, a partir de imágenes de productos elaborados tanto nacional como internacionalmente con el objetivo de identificar el estado del arte actual y generar propuestas diferentes.

Para el ejercicio se seleccionaron dos referentes, el Tucán y el Pavo real y mediante la exploración y aproximación gráfica de las características propias cada uno, cada artesano realizó un ejercicio de abstracción a partir de la búsqueda de formas propias del animal, identificación de la paleta de color, texturas, y demás características observadas.

Referente	Abstracción	Simplificación Geométrica
		
		

Cada artesano realizó la representación en papel utilizando material de apoyo como: lapiceros y lápices de colores. El seguimiento por parte de asesor fue permanente asegurándose de ayudar dirigir y corregir a los beneficiarios en el transcurso del proceso.

2.2. Taller teórico práctico de formas bidimensionales.

Objetivo

Lograr que la comunidad artesanal visualice y apropie los conceptos de la forma en el diseño de sus productos.

A partir de los conceptos básicos sobre forma, volumen y plano se realizó el ejercicio de simplificación geométrica de los referentes seleccionados. En este taller se resaltó la importancia del manejo de la abstracción en la asimilación y aplicación de los referentes en los productos, a partir de ejercicios de bocetación previa exposición de presentaciones en power point sobre Conceptos para la conceptualización, diseño y desarrollo de una colección.

De este ejercicio se obtuvieron los módulos iniciales para el siguiente taller a los cuales se les realizó un trabajo con línea y con plano sobre fondo blanco y negro.

Forma:

La forma expresa la apariencia exterior de los productos; a través de los sentidos se pueden apreciar el volumen, color, textura y evocar su significado
Es la apariencia visual total de un diseño.

Es la que transmite la mayor parte del impacto visual inicial del producto y la manera en que se maneje puede alterar el lenguaje del producto, sutil o significativamente; por lo tanto se debe hacer logrando un buen equilibrio estético y visual

Las partes que constituyen la forma, son: textura, volumen, color, tamaño

Al comenzar a definir una forma, es recomendable relacionarla con el concepto y/o tema de inspiración a desarrollar

Durante el proceso de selección de la forma final, es indispensable relacionar la forma, con intenciones prácticas de función, producción y uso del producto

Elementos conceptuales de diseño **Ejercicio básico**

Punto Punto

Línea Línea

Plano Plano

Volúmen Volumen

Ejercicio

COLIBRÍ

5 Presentación elementos conceptuales de diseño

Simplificación Geométrica	Trabajo con línea y plano	Modulaciones
		<p>Rotación/Escala</p> <p>original 15° 90° 302°</p> <p>Proporcional</p> <p>100% 75% 50% 25%</p> <p>Reflexión</p> <p>Repetición</p>
		<p>Rotación/Escala</p> <p>original 180°</p> <p>Proporcional</p> <p>100% 75% 50% 25%</p> <p>Reflexión</p> <p>Repetición</p>

Los módulos base (la abstracción primaria) la realizo cada artesano en papel y lápiz, en el anterior cuadro se muestran los resultados del modulo digitalizado, retocado y modulado por los diseñadores de Artesanías de Colombia S.A que sirvieron de guía y base para implementación y uso para los oficios y productos.

2.3. Taller teórico práctico de texturas viales y táctiles.

Objetivo

Lograr que la comunidad artesanal visualice y apropie como una opción de diseño la aplicación de texturas visuales o táctiles en sus productos.

En este taller, se trabajó con los artesanos en la generación de texturas a partir de la repetición del modulo obtenido en el taller anterior generando repeticiones con cambio de escala, rotación y cambio de posición, ejercicio precedido por una presentación en Power Point sobre los tipos de texturas visuales y táctiles, su importancia para el desarrollo de productos con el objetivo de generar mejoras en la técnica de los artesanos.

Textura:

Es un elemento visual que se refiere a las características de superficie de un objeto

“La textura es la Repetición de la unidad donde la lectura del conjunto es más importante que la lectura de la unidad. “

Texturas visuales. La textura visual es estrictamente bidimensional, puede ser vista por el ojo aunque puede evocar sensaciones táctiles

Texturas táctiles. No-solo es visible al ojo sino que pueden sentirse con el tacto, se eleva sobre una superficie de un diseño bidimensional y se acerca a un relieve tridimensional

La textura le asigna a los productos un determinado carácter perceptivo o sensorial, su apropiada elección le aporta riqueza, coherencia y comunicabilidad al objeto

Una textura está dada por las características de la superficie de un material, aunque está relacionada con el tacto, la textura se puede convertir en un efecto visual atrayente; puede estar en forma natural sin adornos o con un tratamiento especial, puede ser lisa, rugosa, mate o brillante

La textura de la superficie no debe ser arbitraria o caprichosa; si se aplican los procesos adecuados a través del material, se pueden imitar superficies fácilmente reconocibles que evoquen sensaciones y refuercen la intención del diseño.

Al elegir una textura para el producto, hay que tener en cuenta que permanezca durante la vida útil del mismo

En el proceso de diseño es de suma importancia, la ubicación de la superficie texturada, para protegerla del desgaste por uso; dependiendo del material, algunas veces es una ventaja usar la textura, ya que por lo general el proceso de pulimento es una de los acabados más difíciles de lograr



6 Presentación Texturas

Modulo simplificado	Textura digital	Textura artesano

Los artesanos elaboraron sus primeras texturas con los módulos seleccionados en los anteriores ejercicios, y a su vez los asesores de Artesanías de Colombia S.A: elaboraron su propia interpretación del modulo desarrollado por los artesanos a manera de ejemplo sobre cómo queda el ejercicio ya digitalizado.

2.4. Taller teórico práctico de experimentación con materiales.

Es un taller dirigido al fortalecimiento del oficio a través de la exaltación de la técnica y al manejo de la calidad en el trabajo con los materiales.

Se realizó una muestra de algunos de los materiales colombianos usados en la artesanía acompañados de fotografías de productos elaborados en cada material como una revisión del estado del arte y punto de partida para generar productos que se diferencien en el mercado.



7 Presentación Materiales Colombianos

Es importante tener en cuenta que todos los materiales tienen su propio carácter; por ejemplo los metales son materiales fríos, la madera es cálida y los textiles pueden tener una mezcla de ambos.

Esta combinación se debe manejar en una proporción de 70% y 30%, o 80%-20%. Si se utiliza un tercer material, éste se aplica solamente para los detalles pequeños - 5 a 10%. Los materiales tienen que alternarse en el producto, para obtener un adecuado balance de las características de los materiales, identificando las partes del producto y determinando acertadamente el material por componente.

Esta combinación se puede dar en dos formas:

- Combinación de materiales con características similares o cercanas
- Combinación de materiales con características diferentes

Cuando se combinan metales nobles y otros materiales, hay que seleccionarlos teniendo en cuenta que permitan expresar claramente el concepto de diseño y la sensación e impacto que se quiera transmitir.

2.5. Taller de Color.

Objetivo

Lograr que la comunidad artesanal apropie el concepto de la teoría del color, para que implemente en sus productos el adecuado uso del color como herramienta que permita ampliar sus canales de comercialización.

En este taller se trabajo en torno al manejo del color en el producto a partir de los conceptos básicos de la teoría del color, sus características, significado, armonía y combinaciones.

Color:

Es una impresión producida por la capacidad de una superficie de reflejar ciertas partes de luz blanca y de absorber otras.

Debemos tener en cuenta que los colores que vemos son parte esencial de la percepción del mundo que nos rodea. Los colores que apreciamos, no tienen lugar en el mundo sino en la mente, no solo en el ojo que es el receptor de las diferentes frecuencias de onda, sino en el cerebro que traduce éstas en conjuntos coloridos.

El color puede lograr que los diseños resulten más interesantes y estéticos desde el punto de vista visual, además de reforzar la organización y el significado de los elementos de un diseño

Circulo Cromático

Es la organización básica de los colores y gráfica la interrelación entre ellos



Circulo Cromático
Esta compuesto por 12 colores básicos

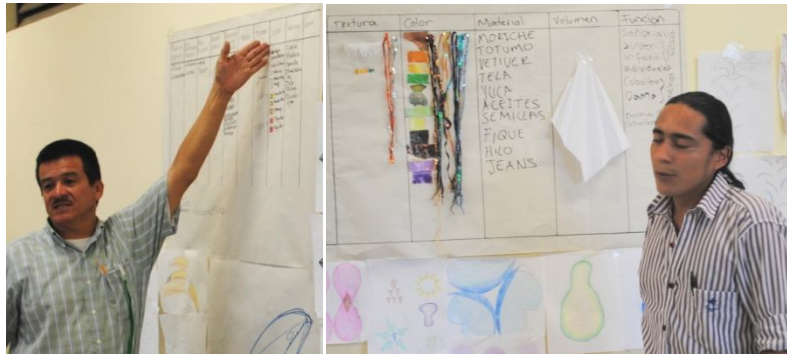
Significado de los colores

Valor Simbólico
Riqueza, suerte y abundancia.



8 Presentación Teoría del Color

En este taller, los artesanos procedieron a trabajar en grupos sobre los referentes identificados, seleccionando de los mismos una paleta de color con la cual realizarían posteriormente un ejercicio de aplicación de color sobre los ejercicios de abstracción.



9 Exposición resultados paleta de colores del referente - Foto: Diego Granados

El color al igual que la textura debe ser usado con una intención, para lograr un impacto visual

Hay que aprovechar que se pueden lograr distintos efectos en el producto al cambiar la intensidad, tono y luminosidad del color, así mismo, se debe considerar la superficie sobre la que se va aplicar o reflejar el color, ya sea esta brillante, mate, lisa o texturada.



2.6. Taller para la creación de líneas de producto y colección.

Objetivo

Establecer la matriz de concepto de diseño aplicando el inventario de referentes y los lineamientos de diseño para la artesanía y el listado de los requerimientos para el diseño de producto desarrolladas con técnicas y materiales locales.

Qué es una línea

- Se puede incidir en la compra a través de un producto muy llamativo, el cual despierta gran interés en el cliente, ofreciéndole otro producto de similares características bien sean formales o de uso.

Las líneas de productos bien diseñadas desempeñan un papel muy importante en la comercialización

- Una línea contiene mínimo tres (3) productos desarrollados con base en los requerimientos establecidos en la fase de conceptualización.

Línea y Colección



© Artesanías de Colombia 2008. Todos los derechos reservados.

10 Presentación Línea de Producto

A partir del análisis de los referentes se iniciales, se realizó un ejercicio de bocetación de productos que pudieran llegar a ser elaborados por los artesanos.



Para esto, se inició con el establecimiento del tipo de línea de producto a diseñar

En el proceso de diseño se debe tener en cuenta:

- Productos que se pueden elaborar con la técnica y materia prima.
- Productos que se puedan elaborar con el nivel de técnica y herramientas actuales
- Se debe tener previamente la información del modulo de comercialización para tener claridad acerca del mercado objetivo o los nichos de comercialización para estos productos
- Tener la información de tendencias (Paleta de colores, formas, texturas, volúmenes, conceptos



2.6.1. Elementos básicos de diseño

Son los elementos esenciales que deben considerarse durante el proceso de diseño. De acuerdo al concepto que hay detrás de un diseño en particular, algunos serán más importantes que otros, pero si se ignoran, es posible que el diseño no alcance su potencial completo

En el manejo de estos elementos es donde se comienza a expresar el lenguaje personal del creador, que responde al “¿Cómo lo digo?” e imprime su sello o estilo propio

Estos elementos, son:

Forma	Textura	Volumen
Color	Percepción	Emoción
Función	Materiales	Proceso de producción

2.6.2. Forma:

La forma expresa la apariencia exterior de los productos; a través de los sentidos se pueden apreciar el volumen, color, textura y evocar su significado

Es la apariencia visual total de un diseño.

Es la que transmite la mayor parte del impacto visual inicial del producto y la manera en que se maneje puede alterar el lenguaje del producto, sutil o significativamente; por lo tanto se debe hacer logrando un buen equilibrio estético y visual

Las partes que constituyen la forma, son: textura, volumen, color, tamaño

Recomendaciones:

Al comenzar a definir una forma, es recomendable relacionarla con el concepto y/o tema de inspiración a desarrollar

Durante el proceso de selección de la forma final, es indispensable relacionar la forma, con intenciones prácticas de función, producción y uso del producto

Se resalta la importancia de realizar aproximaciones tanto con bocetos tridimensionales como bidimensionales para mejorar la apariencia final del producto, invirtiendo tiempo y trabajo en el desarrollo de nuevos productos procurando llegar a obtener productos y soluciones innovadoras.

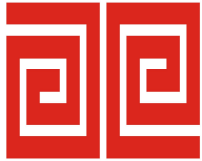
Los artesanos procedieron a realizar sus primeros bocetos a partir de los cuales se les realizaron correcciones para en la siguiente jornada revisar y hacer ajustes sobre productos en proceso.

En la siguiente jornada se presentaron 7 artesanos con productos con algún grado de avance a los cuales se les realizaron nuevas sugerencias ya sobre producto físico en el que se demuestra realmente la habilidad técnica y apropiación de los conceptos, siendo en general necesaria una revisión posterior de los avances tanto en manejo de técnica como en desarrollo de nuevo producto.



11 Ejercicios de Conceptualización de los artesanos

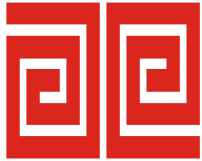
Icono	Conceptualización	Resultado Final de manera autónoma
		
		
		
		



artesanas de colombia

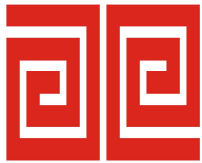




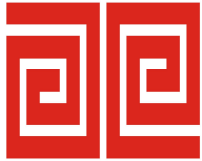
artesanas de colombia





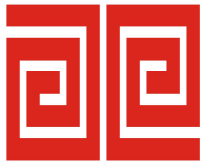
artesanas de colombia





artesanas de colombia





artesanas de colombia





12 Avance de productos presentados en segunda jornada



OBSERVACIONES

- En general el grupo de trabajo requiere fortalecer el proceso de desarrollo de productos pues en general no cuentan con un referente claro convirtiéndose en o copias de productos existentes en el mercado, teniendo en cuenta que El Yopal, es una ciudad en la que tienen fácil acceso a grandes marcas.
- El producto en general se limita a realizar reproducciones de diseños ajenos a los artesanos o aprendidos en cursos y talleres sin generar un concepto de identidad de taller o de región
- Se requiere reforzar y mejorar el manejo de las diferentes técnicas utilizadas, generando un concepto de oficio al interior de la región, en donde se ataquen falencias de identidad, manejo técnico, calidad, acabados y terminados para mejorar su posicionamiento en el mercado.
- Se identificaron muchas técnicas pero hace falta del desarrollo de oficios artesanales propiamente dichos ya que se manejan o conocen métodos de transformación pero ninguno es manejado a profundidad con destreza artesanal, en donde el productor identifique la totalidad de las posibilidades y limitantes del recurso natural o materia prima.
- Actualmente, se evidencia como al interior del departamento se han expandido las técnicas de arte manual, en donde “hay muchos artistas manuales pero pocos artesanos”. Donde se usan técnicas cuya aceptación en el mercado es completamente estacional y la vigencia en el mercado es muy preocupante pues muchas veces cuando se imparten estos cursos es porque la “ moda ya está pasando”
- La migración de oficios artesanales a técnicas de artes manuales se puede dar por la falta de adaptación a las necesidades del mercado de los productos, sumado a la reducción al mínimo en el manejo de las materias primas, el cual se ha abandonado prácticamente. Lo que hoy evidencia un adecuado uso y manejo tanto en los procesos de acopio, almacenaje seguido a los procesos de transformación y elaboración del producto final.
- Al realizar la trazabilidad del estado y evolución de algunos talleres artesanales se confirma el hecho de la estacionalidad de las “técnicas aprendidas” algunos talleres en el año 2006 presentaban a análisis de producto y de proceso productivo con un material y producto que hoy es completamente diferente. Lo que evidencia la migración total entre técnicas, materiales, producto sin lograr un desarrollo de ninguno.
- Se requiere iniciar un proceso de diversificación de productos ya existentes de tal manera que se le brinden opciones al productor, junto con su oficio y su técnica mantenerse vigentes en el mercado y abrir mercados más amplios a nivel nacional.

- Se requiere implantar al interior de la unidades productivas procesos productivos de de gestión empresarial en donde se encuentren en capacidad de identificar su capacidad instalada, su oferta y demanda de materia prima o recurso natural, incluso conocer las variables de la normatividad existente.
- Los acabados en el producto no siempre son los óptimos, ocasionado por el bajo manejo y conocimiento de la técnica a lo que se suma el desconocimiento de los diferentes proveedores de estos insumos.

Trabajos en Totumo

- Los productos elaborados en este material son muy básicos en la transformación del recurso natural y de la materia prima. Desde el punto de vista de diseño se limitan a la forma natural del fruto, en cuanto al uso de herramientas emplean navajas rudimentarias pero no hay una exploración que les permita aprovechar el desarrollo de producto a partir del totumo.
- No se evidencia un oficio artesanal establecido en el tema de tejidos, los productos son replicados de los patrones de revistas o aprendidas en cursos básicos sobre la técnica, donde no hay identidad ni diseños propios acordes a los mercados pero además no se aplican las determinantes mínimas sobre el desarrollo de producto. Incluso, cuando se realiza el proceso de conceptualización de producto las beneficiarias no logran traducir el diseño a la técnica, lo que les genera que la forma se altere o no aplicar diseños desde lo gráfico o desde la técnica.

Carpintería y ebanistería

- Los temas de las tallas son de tipo figurativo y poco funcional, hace falta generar valor de uso en los productos que les permita lograr innovación en el diseño del producto y generar formas que exalten la habilidad del artesano en el oficio.

Cuero y marroquinería

- Las cotizas productos que en general se identifican con buenos acabados, pero que requieren aún aterrizar especificaciones técnicas a los estándares de uso que existen en el tema de “calzado”. Es importante reforzar en los detalles que generen elementos diferenciadores como lo es la exploración del cuero, pues actualmente son piezas que se diferencian por el cuero que adquieren mas no por las características que le brindan.
- En cuanto a bolsos y otros productos, estos requieren fortalecer aquellos “detalles diferenciadores” ya sea dados por la manipulación y transformación de las materias primas, así como puntadas, calados, grabados, repujados, etc. Que generen un concepto de desarrollo de producto de región.

Instrumentos musicales

- Son productos con buen nivel de acabados, es importante generar acabados naturales para mejorar las cualidades acústicas de los mismos, así como generar su sello de identidad personal en los diseños de los mismos

Jabonería

- Es necesario implementar mejoras en el diseño de los mismos tanto del jabón en barra como en los empaques de los jabones líquidos y mejorar la imagen gráfica. Esta es una unidad productiva que ya cuenta con todo el concepto y manejo de la jabonería, ahora, es importante empezar a generar elementos que le permitan competir con líneas de jabones artesanales a nivel nacional.

Aperos

- Productos con una gran carga cultural y de identidad, hace falta trabajar sobre la transformación de las materias primas y los acabados, para luego iniciar un proceso de diversificación a partir del uso de las técnicas tradicionales y así generar rescate de las mismas y una revaloración del producto llanero.

Gastronomía

- Los productos de gastronomía y bocados típicos deben tener presente al iniciar su proceso de generación de empresa y de comercialización, tener en cuenta todos los aspectos que tienen que ver con la normatividad vigente: tanto para los procesos de producción como de comercialización en donde el sistema de imagen gráfica es fundamental.

Empaques

- Para esta categoría de producto se hace necesario antes que nada iniciar con un fortalecimiento técnico y de normatividad para luego, estandarizar medidas acordes al uso proyectado, es necesario manejar la apilabilidad, la modularidad y la estandarización del producto.

Bisutería

- Son productos sin identidad, es necesario mejorar los diseños, generar diseños propios y con identidad, que sean fácilmente diferenciables en el mercado.