

**Identificación y fortalecimiento de los Oficios  
Artesanales del  
departamento del  
Norte de Santander**

**Componente de Diseño: Talleres de Diseño  
en los municipios de  
Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**

Norte de Santander  
DT. Deisy Tatiana Silva Monterrey  
noviembre 2016



Artesanías de Colombia S.A.



Corporación propulsora de empresas  
De Norte de Santander  
Pro Empresas

**Talleres Conceptualización y Matriz de Diseño  
Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña  
Norte de Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

En esta charla se hará énfasis en la conceptualización y Matriz de diseño la cual se elabora con el fin de identificar lineamientos claros de las líneas de producto a desarrollar. Este proceso de diseño se desarrolla a partir de una sinergia diseñador - artesano lo que permite que las propuestas estén claramente orientadas al oficio y la técnica para las cuales se desarrollan.

Proceso que parte de la identificación de cultural material e inmaterial de una comunidad con el fin de apropiarla y contextualizarla dentro de las nuevas técnicas o determinantes actuales de producción en dicha región. Los elementos a tener en cuenta son: Elaboración de actividades para el desarrollo, mejoramiento y diversificación de productos que exalten la técnica y el oficio a intervenir. Comprender y apropiarse los conceptos básicos de identidad y sensibilizar acerca de la importancia de desarrollar productos con identidad. Promover la reinterpretación de la simbología e iconografía de la identidad cultural para la diversificación de productos.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Analizar los componentes de una matriz de diseño a través de una conceptualización.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Definir que es una Matriz de Diseño

Identificar lineamientos claros de las líneas de producto a desarrollar

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 DESCRIPCION DEL TRABAJO**

#### **3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad**

Se socializó los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos. Se plantearon algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información para orientar y mejorar el desarrollo de la actividad.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar.

## CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

**3.1.2.1 Matriz de Diseño:** La matriz de diseño se establecen los requerimientos que cada diseñador o equipo de diseño debe identificar, analizar y desarrollar a partir de una metodología propuesta antes de abordar una comunidad, esto con el fin de realizar la trazabilidad del producto desde su concepción y desarrollo hasta su comercialización teniendo en cuenta aspectos específicos conceptuales, formales y funcionales. El ideal es generar una matriz de desarrollo de producto clara, donde haya un hilo conductor según lo analizado en la etapa de conceptualización, y donde se responda a esas necesidades identificadas con el fin de elaborar y presentar Productos vendibles, con alto valor formal, y de alta calidad, que fortalezcan la identidad y posicionen las comunidades dentro del mercado artesanal actual.

### 3.1.2.2 DESARROLLO DE MATRIZ DE DISEÑO

**3.1.2.2.1 CONCEPTO:** Vinculo temático entre el diseño, función y la transición del Mensaje al espectador. El concepto es establecido por el diseñador y se genera a partir del análisis de tendencias actuales, del estudio de las necesidades actuales del mercado artesanal, de los perfiles de consumidos y/o de los nichos de mercado identificados. Básicamente hace referencia a una descripción preliminar del producto futuro, o a lo que el diseñador pretende transmitirá través de este. Sirve como base para el planteamiento de los diferentes requerimientos y especificaciones formales, productivas y comerciales. El concepto, parte de la necesidad de fortalecer la identidad de cada comunidad, de resaltar elementos culturales y elementos que la identifican según la región, costumbres y referentes del entorno específico, haciendo uso de las materias primas, las técnicas y los oficios existentes.

**3.1.2.2.2. REFERENTE:** Se identifica un referente como punto de partida del proceso de diseño. Se establece conjuntamente a partir de todas las posibilidades planteadas por el grupo de artesanos y el diseñador. Puede venir de un objeto, una emoción, una persona, un lugar o forma. No hay reglas donde buscar; depende de los intereses propios.

**3.1.2.2.3 CATEGORIA DEL PRODUCTO:** Hace referencia al tipo de producto o línea de producto a desarrollar, según lo establecido inicialmente por el diseñador, teniendo en cuenta la funcionalidad, el uso y el tipo de producto desarrollado habitualmente por la comunidad. Es necesario tener en cuenta las categorías establecidas por ferias y eventos (Expo artesano y Expoartesaias) quienes se encargan de registrar para cada evento la categoría de producto a la que pertenece cada comunidad. Así, encontramos categorías de producto tales como: Mesa y decoración, juguetería, moda, etc.

**3.1.2.2.4 PIEZA (PRODUCTO O LINEA):** Se identifica la pieza o producto a desarrollar (mesas, canastos, bolsos, etc.) bajo los criterios establecidos. O al contrario de identificar una sola pieza, se presenta la línea de producto, que hace referencia al conjunto de elementos que están unidos a través de un lenguaje formal común, de su función, o de un

concepto, lo que los hace identificar como objetos de una misma familia, conformando un juego.

**3.1.2.2.5 PATRON GRAFICO:** Bajo el concepto propuesto, los referentes o la simbología Identificada, se propone un patrón gráfico para ser aplicado a la pieza o grupo de piezas, lo que fortalecerá, identificará y posicionará a la comunidad en el mercado artesanal.

**3.1.2.2.6 FORMA:** La forma expresa la apariencia exterior total de los productos. Es la que transmite la mayor parte del impacto visual inicial del producto y según 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. Es necesario que el equipo de diseñadores plantee arquetipos para cada oficio, esto con el fin de generar un lenguaje formal que identifique el trabajo de cada uno de los departamentos.

**3.1.2.2.7 FORMATO:** Los formatos son establecidos por el diseñador o equipo de diseño. Se debe tener en cuenta la estandarización de tamaños para los distintos oficios (lenguaje coherente entre oficios y/o líneas de producto) y sobre todo se debe tener en cuenta el estado actual del recurso natural para proponer tamaños antes de su desarrollo, ya que el producto debe identificarse como un producto con desarrollo sostenible, amigable con el medio ambiente.

**3.1.2.2.8 TEXTURA:** Es un elemento que se refiere a las características de superficie de un objeto. Hay dos tipos de texturas: Las texturas visuales son estrictamente bidimensionales, pueden ser vistas por el ojo aunque puede evocar sensaciones táctiles. Y las 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 carácter perceptivo o sensorial, su apropiada elección le aporta riqueza, coherencia y comunicabilidad al objeto.

**3.1.2.2.9 MATERIAL:** Se debe mencionar la materia prima con la que se pretende desarrollar el producto (dependiendo de la comunidad y el recurso natural utilizado). En caso tal de realizar combinación de materiales porque deben alternarse en el producto, para obtener un adecuado balance de las características de los materiales, deben ser mencionados los materiales por componente o ubicación dentro del producto.

**3.1.2.2.10 VOLUMEN:** El volumen hace referencia a la cantidad de unidades (productos) a desarrollar por cada diseño propuesto con cada comunidad, teniendo en cuenta su capacidad productiva (número de artesanos, cantidad y calidad de las herramientas de trabajo existentes, tecnología utilizada, tiempos de producción, etc.).

**3.1.2.2.11 COLOR:** El color es una cualidad visual del producto, y puede lograr que los diseños resulten más interesantes y estéticos para el usuario, además de reforzar la organización y el significado de los elementos de un diseño. Se debe proponer una paleta de color para cada comunidad, teniendo en cuenta las tendencias actuales, o simplemente generando paletas de color que apliquen y funcionen para la categoría de producto que se esté diseñando, que responda a las necesidades del nicho de mercado objetivo y a las características físicas del producto. Es muy importante identificar la paleta de color existente en cada comunidad, ya que puede limitarnos según la materia prima utilizada y los tintes implementados. No todas las comunidades logran obtener las paletas de color propuestas.

**3.1.2.2.12 FUNCION:** Se debe mencionar la función que cumpliría cada uno de los

productos a desarrollar ya sea la de contener, proteger, servir, dividir, apoyar, decorar, etc.

## 4. DESARROLLO

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia la charla explicando los conceptos de: Matriz de Diseño se apoya con imágenes para una mejor comprensión por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales. Se explicó por medio de ejemplos reales para un mejor entendimiento del tema.

### 4.1 Localización y Beneficiarios

#### 4.1.1 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 19 de Agosto, lugar de la reunión museo Pamplona hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente era muy propicio para el desarrollo de la actividad, se trabajó en un ambiente al aire libre.





(Foto propia)

(Museo Pamplona)



#### 4.1.2 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 24 de Septiembre, lugar de la reunión vereda San Agustín, hora de inicio 2:00p.m a 5:00p.m. En donde se encuentran las artesanas de ASOMERCED. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material. Esto no fue impedimento para cumplir con las actividades programadas.



(Foto propia)

(Vereda San Agustín Mutiscua)

### 4.1.3 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 10 de Octubre, lugar de la reunión Salón2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente le hizo falta mesas, para un buen desarrollo de la actividad ya que los participantes no se sentían a gusto, esto no afectó la participación activa de los mismos. El salón tenía buena iluminación.



(Foto propia)

(Salón N.2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

## 5. FORTALEZAS



Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo de la charla.

Se dio cumplimiento a los objetivos propuestos.

Se consiguió resaltar la prioridad de la ejecución del proyecto como base para el mejoramiento de los procesos de diseño de los artesanos.

El entusiasmo por parte de los participantes por aprender cosas nuevas

Los participantes aclararon dudas con base a los conceptos trabajados en la charla

**Taller de Cultura material**  
**Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**  
**Norte de**  
**Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

El tema que se va a trabajar es Taller de cultura material en donde se analizan aquellos elementos que nos permiten conocer cómo era la vida pasada y actual de los distintos grupos humanos. Hace referencia a los objetos y tecnología que se utilizan para satisfacer las necesidades de un grupo y nos muestran sus conocimientos y forma de pensar. Objetos físicos que las personas hacen y a los que dan significado.

Se realizarán ejercicios prácticos. Este taller está diseñado para que los participantes adquieran una metodología para la generación de ideas a través de diferentes técnicas y herramientas que ayudarán a expresar el potencial creativo innato existente en cada uno.

Se trabajará en forma didáctica de tal manera que los participantes tengan una buena percepción del tema expuesto y lo puedan aplicar en su vida laboral como artesanos.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Identificar que elementos de cultura material existen en el municipio para realizar productos.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Analizar si hay viabilidad de hacer productos  
Determinar los elementos que nos permitan conocer la cultura material del municipio

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO**

#### **3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad**

Se socializó los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició el taller planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de determinar los elementos de cultura material del

municipio. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

### **3 DESARROLLO**

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inician el taller; se organizaron por parejas, se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con el taller haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se aplicó un taller en donde el objetivo era identificar los elementos de cultura material del municipio. (Ver anexoN.1)

#### **4.1 Localización y Beneficiarios**

##### **4.1.1 Pamplona**

La charla se realizó el día 12 de Noviembre, lugar de la reunión vive digital Pamplona, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. Se contó con la participación activa de los asistentes.

#### 4.1.2 Mutiscua

El taller se realizó el día 12 de Noviembre, lugar de la reunión casa vereda San Agustín, hora de inicio de 2:00p.m a 4:00p.m.

#### 4.1.3 Santiago

La charla se realizó el día 09 de Noviembre, lugar de la reunión fue EL SALON VIVE DIGITAL, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. El espacio facilitó el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto en el ambiente a trabajar lo cual es muy importante para el desarrollo de los objetivos propuestos.

#### 4.1.4 Ocaña

La charla se realizó el día 09 de Abril, lugar de la reunión Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos.

## 5 FORTALEZAS

Fue notorio y satisfactorio el interés de los participantes en el desarrollo del taller, se evidencio el cumplimiento de los objetivos.

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo del taller.

Anexo 1 (taller N7)



**Identificación y fortalecimiento de los oficios artesanales del departamento Norte de Santander**

TALLER N.7  
TALLER DE CULTURA MATERIAL

FECHA: \_\_\_\_\_

ARTESANO: \_\_\_\_\_

MUNICIPIO: \_\_\_\_\_

OBJETIVO: identificar que elementos de cultura material existen en el municipio para realizar productos.

ACTIVIDAD

1. Se organizan por parejas, nombrar los elementos de cultura material existentes en el municipio y analizar si es viable hacer productos. Realizar propuestas de productos.
2. Entrega de material (cartulina, lápiz, marcadores, cinta)
3. Socialización de los diseños trabajados mediante una exposición

ELEMENTOS DE CULTURA MATERIAL	PRODUCTOS

**Taller de Identificación de Referentes  
Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña  
Norte de Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

En esta charla se hará énfasis en la Identificación de Referentes para identificar a un determinado pueblo, ciudad, país, grupo de gente de alguna época de la historia o de una estación del año. Algo que es realmente característico, que lo distingue y por lo cual es conocido.

se identificará el concepto básico de Referente, los tipos de referentes existentes con el fin de proporcionar herramientas de contextualización según la comunidad a intervenir, los criterios para seleccionar el tipo de referente con el que se va a trabajar y las herramientas para poder intervenir los productos con dicho mecanismo.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Determinar el tipo de referente con el que se trabajaran las propuestas de diseño.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Definir que es un referente

Realizar la respectiva identificación de los referentes.

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO**

#### **3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad**

Se aplicó una metodología teórico-práctica en donde se socializó primero la parte conceptual para luego llevarla a la práctica mediante el taller aplicado.

Se realizó la respectiva presentación de los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició la charla planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información para orientar y mejorar el desarrollo de la actividad. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.



Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar.

#### CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

**3.1.2.1 Qué es un Referente?** Se refiere o que expresa relación a algo (Dic. Lengua Española). Es algo que identifica a un determinado pueblo, ciudad, país, grupo de gente de alguna época de la historia o de una estación del año. Algo que es realmente característico, que lo distingue y por lo cual es conocido.

**3.1.2.2 ¿Qué es punto de inspiración?** La inspiración se valora en cualquier proceso creativo en el que surge la chispa, es decir, brotan las ideas de una forma espontánea y natural; El punto de inspiración es algo tangible o intangible que no siempre tiene que tener un valor real para una sociedad ni una causa justa de existencia.

Ej. Los tejidos inspirados en las olas del mar.

#### 3.1.2.3 TIPOS DE REFERENTES

**3.1.2.3.1 REFERENTES GEOGRÁFICOS:** Este tipo de referente se conoce como “accidente topográfico propio de cada región”; en las regiones con intervención mínima de las comunidades son tal vez el único referente seguro y confiable. En el paisaje urbano – en la ciudad – el relieve continúa compitiendo como referente de ubicación con “direcciones”, edificios, puentes y parques. Los elementos del paisaje socialmente construido, al igual que las bio formas, se caracterizan por unas persistencias “fugaces” cuando se las compara con aquellas de las geo formas.

**3.1.2.3.2 REFERENTES CULTURALES:** Se conoce como patrón o modelo de determinada población o grupo y es a través de la individualización de estos referentes (diferenciación) que podemos hacer estudios comparativos entre diferentes culturas, atribuirlos a un contexto o partir de una cierta base sustentable para las ciencias sociales. El marco de referencia de todo país para entender los procesos históricos de formación institucional se da en un contexto que tiene solución de continuidad. En este sentido, su devenir el proceso histórico productivo de varias comunidades en el mundo, y más en Colombia es acorde con varios fenómenos socio-culturales que, por su trascendencia, influyen y determinan el desarrollo objetual de la sociedad.

**3.1.2.3.3 REFERENTES ANCESTRALES:** Siendo este un subcapítulo de los referentes culturales, este método lo que desea es desarrollar un abordaje al problema de la gestión de las identidades desde el reconocimiento de la diferencia. Una propuesta sustentada en la comprensión de dos conceptos básicos. Por un lado la multiculturalidad, la cual se

determina por la interacción entre grupos humanos con diversos referentes culturales en un mismo espacio y contexto social. Interacción mediada por fenómenos como el enriquecimiento mutuo e intercambio de valores y formas de ver el mundo entre los integrantes de los grupos poseedores de dichos referentes culturales.

**3.1.2.3.4 REFERENTES FORMALES:** Este referente se determina a partir de la forma tangible que rodea a la comunidad, de los elementos materiales a los cuales ellos pueden acceder desde años atrás y que culturalmente se conocen en la región, bien sea característicos de la naturaleza animal o vegetal, de los arquetipos urbanos o rurales existentes o de los productos que tradicionalmente se desarrollan y han desarrollado de generación en generación.

**3.1.2.3.5 REFERENTES DE LA TÉCNICA:** El concepto general de este referente parte netamente de la exaltación de técnica como punto de partida esencial para el desarrollo conceptual y material del producto, a partir de ella se determina la capacidad que tiene el grupo artesanal de concebir piezas con un alto valor técnico, basándose siempre en el concepto de diseño y en el análisis que se haga a las tendencias. Existen diversas maneras de realizar una acción, la misma siempre depende de nuestros gustos, comodidades o afinidades con diversos materiales. Para pintar, por ejemplo, están aquellos que prefieren la técnica al óleo o al pastel; en caso de los grabados, algunos individuos prefieren grabar la madera con gubias en relieve mientras que muchos otros prefieren un grabado más profundo.

**3.1.2.4 CRITERIOS DE ELECCIÓN DE UN REFERENTE:** Los referentes requeridos para el desarrollo de productos artesanales se deben elegir bajo criterios o cualidades formales, funcionales, simbólicas o que puedan responder a las necesidades de mercado.

**3.1.2.4.1 REPRESENTATIVO:** El referente debe ser característico de su entorno geográfico, cultural y social

**3.1.2.4.2 IDENTIDAD Y VALORES:** Debe reflejar las costumbres, tradiciones, mitos, leyendas y de los objetos o productos que se emplean para su desarrollo. De igual forma manifiestan comportamientos y la forma de vida de sus habitantes.

**3.1.2.4.3 INNOVADOR:** La calidad de un referente innovador está supeditada a su correcta valoración y condicionada a la forma que se interprete e intervenga y de la capacidad de descubrir un fenómeno u objeto que normalmente pasa desapercibido.

**3.1.2.4.4 ALTO NIVEL DE PROFUNDIZACIÓN:** El referente debe tener cualidades que permitan encontrar diversas relaciones como la forma, la textura, el color.

**3.1.2.4.5 BIODIVERSIDAD:** Los referentes que emplean elementos de la biodiversidad brindan amplias posibilidades de intervención. Se describe en otros contextos como exóticos y autóctonos o endógenos.

**3.1.2.4.6 UNIVERSAL Y PARTICULAR:** Se puede considerar un referente por su validez y versatilidad de interpretación a nivel universal y particular.

## 4. DESARROLLO

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia la charla explicando los conceptos de: Categorías Standars del producto se apoya con imagenes para una mejor comprension por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales. Se explicó por medio de ejemplos reales para un mejor entendimiento del tema.

### 4.1 Localización y Beneficiarios

#### 4.1.1 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 19 de Agosto, lugar de la reunión Club del humilladero, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad, se trabajó en un ambiente al aire libre, se trabajó directamente con el portátil porque el video beam estaba ocupado.



(Foto propia)

(Club del humilladero Pamplona)

#### 4.1.2 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 04 de Septiembre, lugar de la reunión vereda San Agustín, hora de inicio 2:00p.m a 5:00p.m. En donde se encuentran las artesanas de ASOMERCEDE. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material. Esto no fue impedimento para cumplir con las actividades programadas.



(Foto propia)

(Vereda San Agustín Mutiscua)

#### 4.1.3.Santiago



Ilustración 1 Mapa: Ubicación Santiago

(Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 8 de Abril, lugar de la reunión fue EL SALON VIVE DIGITAL, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. Espacio acorde para el desarrollo de la actividad, cómodo y con las herramientas apropiadas para la aplicación del taller.

#### 4.1.6 Abrego



Mapa municipio de Abrego (Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 29 de julio, lugar de la reunión colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, hora de inicio 4:30p.m a 6:00pm. Espacio cómodo que permite el desarrollo de las actividades programadas y permite la aplicación del taller.

#### 4.1.3 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 30 de Julio, lugar de la reunión Salón N.2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:30m Se contó con la participación activa de los mismos.



(Foto propia)

(Salón N.2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

## 5. FORTALEZAS

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo de la charla.

Se dio cumplimiento a los objetivos propuestos.

Se consiguió resaltar la prioridad de la ejecución del proyecto como base para el mejoramiento de los procesos de diseño de los artesanos.

El entusiasmo por parte de los participantes por aprender cosas nuevas

Los participantes aclararon dudas con base a los conceptos trabajados en la charla

## 6. RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Se recomienda hacer una elección adecuada del ambiente para trabajar ya que esto influye mucho en la atención de los participantes.

**Taller de Referentes aplicado al producto  
Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña  
Norte de Santander**



## **1. INTRODUCCIÓN**

El tema que se va a trabajar es Taller de Referentes aplicado al Producto en donde se realizarán ejercicios prácticos. Existen diversas maneras de realizar una acción, la misma siempre depende de nuestros gustos, comodidades o afinidades con diversos materiales. Para pintar, por ejemplo, están aquellos que prefieren la técnica al óleo o al pastel; en caso de los grabados, algunos individuos prefieren grabar la madera con gubias en relieve mientras que muchos otros prefieren un grabado más profundo.

Los referentes requeridos para el desarrollo de productos artesanales se deben elegir bajo criterios o cualidades formales, funcionales, simbólicas o que puedan responder a las necesidades de mercado.

Se trabajará en forma didáctica de tal manera que los participantes tengan una buena percepción del tema expuesto y lo puedan aplicar en su vida laboral como artesanos.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Analizar los referentes para ser aplicados a un producto.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Establecer los principales referentes característicos de su entorno geográfico, cultural y social.

Clasificar los productos según el referente a trabajar.

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO**

#### **3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad**

Se socializarán los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició el taller planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información sobre creencias, percepciones y experiencias previas vividas para orientar mejor el desarrollo de la actividad. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

### **3 DESARROLLO**

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia el taller; se apoya con imágenes para una mejor comprensión por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con el taller haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se aplicó un taller en donde el objetivo era aplicar los referentes a un producto. (Ver anexoN.1)

#### **4.1 Localización y Beneficiarios**

#### 4.1.1 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 23 de Septiembre, lugar de la reunión museo Pamplona, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos.



(Foto propia)



(Museo Pamplona)

#### 4.1.2 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 24 de Septiembre, lugar de la reunión casa vereda San Agustín, hora de inicio de 2:00p.m 4:00p.m. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material.



(Foto propia)

(Vereda San Agustín)

#### 4.13 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 15 de Octubre, lugar de la reunión Salón 2centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad, esto no impidió participación activa de los mismos. El salón tenía buena iluminación



(Foto propia)

(Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

## 5 FORTALEZAS

Fue notorio y satisfactorio el interés de los participantes en el desarrollo del taller, se evidencio el cumplimiento de los objetivos.

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo del taller.

Anexo 1 (taller N.5)



**Identificación y fortalecimiento de los oficios artesanales del departamento  
Norte de Santander**

TALLER N.5

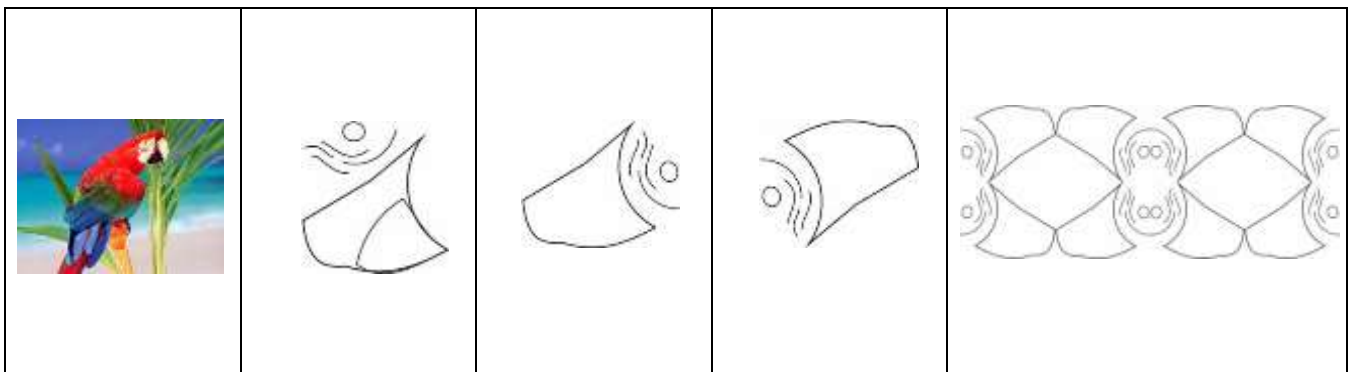
FECHA: \_\_\_\_\_

ARTESANO: \_\_\_\_\_

MUNICIPIO: \_\_\_\_\_

OBJETIVO: identificar patrones para aplicarlos en los diseños de los productos

1. Según el ejemplo tomar un referente y manejar el patrón para aplicarlo en propuestas de diseños.



**Talleres**  
**Categorías Standars del Producto**  
**Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**  
**Norte de Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

El tema a tratar es Categorías Standars del producto en donde, se pretende realizar una ubicación jerárquica de elementos que se formaran con un grupo de productos. Las diferentes clasificaciones nacen de la necesidad comercial de organizar la oferta de productos.

Se realizara mediante una charla donde los participantes tendrán la oportunidad de dar sus puntos de vista y a su vez hacerla más didáctica interactuando por medio de una presentación en Power point donde se mostraran imagenes para una mejor comprension de lo tratado.



## **2. OBJETIVO GENERAL**

Analizar las categorías Standars del producto para realizar una clasificación de las mismas realizando un reconocimiento y diferencia entre ellas.

## **OBJETVOS ESPECIFICOS**

Definer que es una categoría

Realizar la respectiva clasificación de las categorías Standars del producto

### 3. METODOLOGIA

#### 3.1 DESCRIPCION DEL TRABAJO

##### 3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad

Se aplicó una metodología teórico- práctica en donde se socializo primero la parte conceptual para luego llevarla a la práctica mediante el taller aplicado. Se realizó la respectiva presentación de los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició la charla planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información para orientar y mejorar el desarrollo de la actividad. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar.

#### CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

##### 3.1.2.1 Categorías de Producto:

Se denominan **categorías** a las generalidades por las cuales las ideas y los objetos son reconocidos, diferenciados y entendidos mediante las categorías, se pretende una ubicación jerárquica de elementos. Elementos muy parecidos y con características comunes formarán un grupo (categoría), y a su vez varias categorías con características afines formarán una categoría superior.

Por categoría de productos se entienden todos aquéllos elementos que están destinados a un mismo fin dentro de un marco de actuación determinado. Determinar la categoría facilita el desarrollo del concepto para las ideas a producir

##### 3.1.2.2 ¿Para qué categorizar? Las diferentes clasificaciones nacen de la necesidad

comercial de organizar la oferta de productos, es por ello que los grandes espacios comerciales están divididos por áreas especializadas. Ventajas Para el comprador:

- Facilitar la búsqueda de lo que quiere adquirir
- Brindar todas las posibilidades juntas para que pueda escoger
- Comparación de precios y calidad.

Ventajas para el comprador:

- Facilitar la búsqueda de lo que quiere adquirir
- Brindar todas las posibilidades juntas para que pueda escoger
- Comparación de precios y calidad
- Analizar la oferta

Para el productor:

Mejoramiento de su proceso productivo

Mayor capacidad de producción

Mejores precios

Pasar de minorista a mayorista, se abre la oportunidad de nuevos mercados

Manejo de nuevos conceptos para el desarrollo de productos

3.1.2.3 Tipos de Categorías:

- Por Clasificación de producto
- Por nicho de mercado
- Por materiales
- Por clasificación de Producto:
- Contenedores, canastos, jarrones, espejos, mobiliario, iluminación.

**Por nicho de mercado:**

- ✓ Categorías de producto para Artesanía:
- ✓ Juguetes e infantiles
- ✓ Instrumentos musicales
- ✓ Moda y accesorios (prendas, bolsos)
- ✓ Joyería y Bisutería
- ✓ Mesa y decoración (Mobiliario)
- ✓ Iluminación
- ✓ Regalos institucionales y/o corporativos
- ✓ Navidad y festividades
- ✓ Tipo de artesanía. Artesanía Tradicional, Indígena y étnica

**NICHO DE MERCADO:** es un término de mercadotecnia utilizado para referirse a una porción de un segmento de mercado en la que los individuos poseen características y necesidades homogéneas y estas últimas no están del todo cubiertas por la oferta general del mercado.

**SEGMENTO DEL MERCADO:** es un grupo relativamente grande y homogéneo de consumidores que se pueden identificar dentro de un mercado, que tienen deseos, poder de compra o hábitos de compra similares y que reaccionaran de modo parecido ante una mezcla de marketing.

Para hacer esta segmentación podemos utilizar diferentes variables; por ejemplo, podemos segmentar o dividir el mercado por:

- Ubicación (país, región, ciudad)
- Rango de edad (niños, adolescentes, adultos)
- Género (hombres y mujeres)
- Nivel socioeconómico (nivel A, nivel B, nivel C)
- Nivel de ingresos (rango de ingresos mensuales)
- Grado de instrucción (primaria, secundaria, universitaria)
- Estrato social (alto, medio, bajo)
- Estilo de vida (actividades, intereses, pasatiempos)

Por Oficio y Técnicas: se refiere al manejo de los productos por el proceso productivo, el cual enmarca intrínsecamente al producto dentro de la Artesanía o no. El manejo de esta categoría está dado más a nivel de investigación y desarrollo que a nivel comercial.

Por materiales: se refiere al manejo de los productos por la materia prima utilizada. El manejo de esta categoría está dado más a nivel de investigación y desarrollo que a nivel comercial.

### 3 DESARROLLO

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia la charla explicando los conceptos de: Categorías Standars del producto se apoya con imagenes para una mejor comprension por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales. Se explicó por medio de ejemplos reales para un mejor entendimiento del tema.

Se aplicó un taller en donde el objetivo era clasificar las diferentes categorías del producto. (Ver anexo 2)

#### 3.1 Localización y Beneficiarios

##### 3.1.1 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 15 de Julio, lugar de la reunión Salón de la salud en la Alcaldía, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos.



(Foto propia)

(Salón de la salud Alcaldía Pamplona)

### 3.1.2 Santiago



Ilustración 1 Mapa: Ubicación Santiago

(Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 11 de Julio, lugar de la reunión fue en el SALON VIVE DIGITAL, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. El espacio era cómodo con buena iluminación esto facilitó la realización de la actividad .se logró los objetivos propuestos.



Foto propia) (Salón vive digital)

### 3.1.3 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua ( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 04 de Septiembre, lugar de la reunión vereda San Agustín, hora de inicio 2:00p.m a 5:00p.m. En donde se encuentran las artesanías de ASOMERCED. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material. Esto no fue impedimento para cumplir con las actividades programadas.



(Foto propia)

(Vereda San Agustín Mutiscua)

### 3.1.4 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 30 de Julio, lugar de la reunión Salón N.2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente no era muy propicio los participantes trabajaron un poco incomodos, esto no impidió el desarrollo de la actividad.



(Foto propia) (Salón N.2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

### 3.1.5 Abrego



Mapa municipio de Abrego

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 29 de Julio, lugar de la reunión colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, hora de inicio 4:30p.m a 6:00pm, espacio facilitado por la Institución educativa el cual cuenta con un ambiente cómodo para el desarrollo de los talleres.



(Foto propia) (Colegio Carlos Julio Torrado)



#### 4. FORTALEZAS

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo de la charla.

Se dio cumplimiento a los objetivos propuestos.

Se consiguió resaltar la prioridad de la ejecución del proyecto como base para el mejoramiento de los procesos de diseño de los artesanos.

El entusiasmo por parte de los participantes por aprender cosas nuevas

Los participantes aclararon dudas con base a los conceptos trabajados en la charla

Se resalta el trabajo activo en el momento de desarrollar el taller

#### 5. RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Se recomienda hacer una elección adecuada del ambiente para trabajar ya que esto influye mucho en la atención de los participantes.

#### 6. ANEXOS

Anexo 1 (Presentación Power Point categorías Standars del producto)

Anexo 2 (taller N.4)

**Taller**  
**Componentes del producto Artesanal Santiago,**  
**Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**  
**Norte de Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

El tema que se va a trabajar es Componentes del Producto Artesanal en donde se explicaran los principales aspectos sobre la identidad la cual está ligada a la historia y al patrimonio cultural. La innovación es otro factor importante donde se realiza una actividad transformadora de productos, procesos y servicios que implica una aceptación exitosa en el mercado; así como la investigación, ergonomía, antropometría, color y materia prima.

Se trabajara en forma didáctica de tal manera que los participantes tengan una buena percepción del tema expuesto y lo puedan aplicar en su vida laboral como artesanos.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Analizar los componentes del producto artesanal mediante la charla para determinar sus características principales.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Establecer las principales características del producto artesanal.  
Clasificar los componentes del producto artesanal

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 DESCRIPCION DEL TRABAJO**

#### **3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad**

Se socializo los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició la charla planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información sobre creencias, percepciones y

experiencias previas vividas para orientar mejor el desarrollo de la actividad. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar.

## CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

3.1.2.1 Identidad: La identidad está definida como: Conjunto de rasgos, formas, materiales y técnicas de elaboración que caracterizan a un objeto, con los cuales reconocemos su lugar de origen, la persona o comunidad que la produce. Los objetos con identidad 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.

3.1.2.2 Artesanía étnica: Producción de bienes útiles, rituales y estéticos, condicionada directamente por el medio ambiente físico y social. Se constituye en expresión material de la cultura de comunidades con unidad étnica y relativamente cerradas. Elaborada para satisfacer necesidades sociales, integrando los conceptos de arte, cosmovisión y funcionalidad. Materializa el conocimiento de la comunidad sobre el potencial de cada recurso del entorno geográfico, el cual es transmitido a través de las generaciones.

3.1.2.3 Artesanía tradicional: Producción de objetos útiles y, al mismo tiempo, estéticos, realizada en forma anónima por una determinada comunidad, exhibiendo un dominio de materiales, generalmente procedentes del hábitat de cada comunidad. Se considera artesanía tradicional la generación de bienes estéticos y funcionales, realizados a través de la destreza tecnológica de oficios especializados, por parte de artesanos de comunidades mestizas, rurales o urbanas, cuyo conocimiento se transmite principalmente a través de las generaciones y/o de la pertenencia al contexto social.

3.1.2.4 Artesanía contemporánea: Producción de objetos útiles y estéticos, desde enmarcados en el dominio de los oficios, y en cuyo proceso confluyen elementos técnicos y formales. Se caracteriza por realizar una transición hacia la tecnología moderna y/o por la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos, y se destaca la creatividad individual expresada por la calidad y originalidad del estilo.

3.1.2.5 Identidad cultural: Se refiere a los productos que representan valores estéticos, culturales, costumbres y tradiciones propias de una región, comunidad o etnia, Se basa en la relación de comunidad con características comunes.

3.1.2.6 Identidad de producto: Conjunto de caracteres que distinguen a un producto de los demás.

3.1.2.7 Cultura material: Producción objetual de un grupo o comunidad determinada, mediante la cual se resuelven necesidades físicas como la comida, el cobijo y la protección, entre otras y espirituales de sus miembros.

3.1.3 Diseño e innovación: Los productos deben proyectar novedad en su diseño; siendo consideradas las piezas fundamentadas en usos, resultado de procesos de investigación y desarrollo y garantizando su funcionalidad, resistencia al uso y duración sin deterioro de acuerdo a las características de la materia prima. Se enmarca bajo los conceptos de:

3.1.3.1 Investigación y experimentación: Nuevos conceptos de diseño, de expresión formal, combinación de materiales e ideas de producto.

3.1.3.2 Ergonomía y antropometría: Los productos deben permitir su uso correcto, estar adaptados y adecuados a la escala del hombre.

3.1.3.3 Color: Equilibrio en el manejo del color. Definición de paleta de color

3.1.3.4 Materia prima: Materia: Calificativo de las partes del recurso natural, transformado y preparado para iniciar la elaboración de la pieza, con sus especificaciones técnicas y de condición material.

3.1.3.5 Línea y colección: Relación coherente de diseño a nivel formal o funcional; en productos con características similares.

3.1.3.6 Funcionalidad: El buen desempeño del producto y sus componentes, se relaciona directamente con las necesidades a satisfacer. Nivel de propuesta, diferencia con los esquemas tradicionales semejantes.

3.1.3.7 Propuesta de uso: Relación del producto con un quehacer, se desarrollan para una actividad específica, relación con el usuario.

## 4 DESARROLLO

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia la charla explicando los conceptos de: Identidad, Artesanía étnica, tradicional, contemporánea; identidad cultural, Identidad de producto, Cultura material, Diseño e innovación, Investigación y experimentación, Ergonomía y antropometría, Color, Materia prima, Línea y colección, Funcionalidad y Propuesta de uso; se apoya con imágenes para una mejor comprensión por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se aplicó un taller en donde el objetivo era diferenciar los componentes del producto artesanal mediante imágenes.

### 4.1 Localización y Beneficiarios

#### 4.1.1 Santiago



Ilustración 1 Mapa: Ubicación Santiago

(Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 11 de Julio, lugar de la reunión fue LA CASA DE LA CULTURA, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. El espacio era un poco incómodo para la realización de la actividad se necesitaban mesas. El ambiente no se presta para realizar este tipo de actividades. Esto no interfirió en el logro de los objetivos propuestos.



(Foto propia)

(Casa de la cultura Santiago)

#### 4.1.2 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 17 de Junio, lugar de la reunión Salón de la salud en la Alcaldía, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos.



(Foto propia)

(Salón de la salud Alcaldía Pamplona)

#### 4.1.3 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 18 de Junio, lugar de la reunión Salón Cultural, hora de inicio 10:00p.m a 12:00p.m. y de 2:00p.m 4:00p.m se trabajaron dos jornadas una en el municipio y la otra en la vereda San Agustín en donde se encuentran las artesanas de ASOMERCED. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material.



(Foto propia)  
(Salón cultural Mutiscua)

#### 4.1.4 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña  
(Imagen extraída de Wikipedia)



La charla se realizó el día 25 de Junio, lugar de la reunión Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos. El salón tenía buena iluminación y adecuación del mobiliario.



(Foto propia)

(Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

#### 4.1.5 Abrego



Mapa municipio de Abrego

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 25 de Julio, lugar de la reunión colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, hora de inicio 4:30p.m a 6:00pm,



(Foto propia)

(Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda)

## 5 FORTALEZAS

Fue notorio y satisfactorio el interés de los participantes en el desarrollo de la charla, se evidencio el cumplimiento de los objetivos con la aplicación del taller.

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo de la charla.

**Taller Relación con otras expresiones productivas  
en Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**

Norte de Santander

## **1. INTRODUCCIÓN**

En el desarrollo del Proyecto IDENTIFICACIÓN Y FORTALECIMIENTO DE LOS OFICIOS ARTESANALES DEL DEPARTAMENTO NORTE DE SANTANDER se fundamenta el objetivo principal de capacitar a los artesanos de los diferentes municipios, enfocándose en temas específicos relacionados con el diseño.

Para lograr este objetivo se desarrollará técnicas de exposición que permitirán interactuar en la temática aplicada a los artesanos. Fue primordial la aplicación de talleres haciendo énfasis en las aplicaciones productivas, que permitan un eficiente desarrollo de los procesos Artesanales.

Se realizó una primera charla en donde se hace énfasis en estos conceptos: ¿Qué es una Artesanía, Oficio artesanal, técnica, producto manual, arte y manufactura? En donde se explica cada termino para un mejor entendimiento por parte de los participantes, se realiza una Presentación en power point apoyada de imágenes para un mejor entendimiento y comprensión.

La charla se aplicó en los municipios de: Santiago, Abrego, Mutíscua, Pamplona y Ocaña.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Analizar la conceptualización de la Artesania, sus procesos para identificarla y diferenciarla.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Resaltar las diferencias entre manualidades, arte manual, arte y Artesanías.

Diferenciar los materiales usados en las artesanías y manualidades.

### 3. METODOLOGIA

#### 3.1 DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO

##### 3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad

Se socializó los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar.

#### CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

3.1.2.1 Definición de Artesanía: Actividad transformadora de recursos naturales y materias primas para la producción creativa de objetos, a través de oficios que aplican la energía física y mental humana, complementada con herramientas y maquinaria, donde se combina el saber con la tradición y la cultura material individual o colectiva.

3.1.2.2 .Definición Oficio Artesanal: El Oficio se define como los procesos de transformación de materias primas que conforman sistemas de trabajo, en los que se aplican la misma clase de conocimientos y destrezas mediante el uso de de máquinas, herramientas y procedimientos para la obtención de productos de función y usos semejantes, todo lo cual conforma una clase de producción que puede enmarcar numerosas líneas de la misma.

3.1.2.3. Definición Técnica: La técnica artesanal está definida por el conjunto de procesos que son aplicados en un producto según un oficio y el recurso empleado y transformado para su elaboración. La técnica en esencia es el conocimiento que adquiere el artesano por medio de la práctica, que requiere de gran destreza y que regularmente se transfiere de generación en generación, ya que es una expresión de identidad cultural y

un medio de sustento. Su objetivo es lograr reflejar una historia, una identidad y una cultura mediante la exaltación y la aplicación de la misma.

3.1.2.4 Definición Productos de arte manual: Piezas seriadas de Producción industrial, en donde no hay composición formal ni intervención personal, aparte de la aplicación de las “decoraciones”.

3.1.2.5. Definición de Arte : Actividad realizada con una misión estrictamente estética que es resultado de la creatividad del ser humano.

las piezas de arte son únicas e irrepetibles y manifiestan conceptos emocionales o sentimentales. En todas las piezas de arte la intencionalidad del artista siempre está reflejado.

## 4 DESARROLLO

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inició la charla planteando algunas interrogantes sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información y así orientar mejor el desarrollo de la actividad. Luego se explicó los conceptos de: Artesanía, producto artesanal, Oficio artesanal, técnica, manualidad, arte y manufactura. se apoya con imágenes para una mejor comprensión por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales. Se resalta la participación activa por parte de los participantes ya que dieron sus aportes según la explicación dada.

Se aplicó un taller en donde el objetivo era Fortalecer los conceptos generales en Artesanía, Oficio y técnica en los artesanos de Norte de Santander. (Ver anexoN.2)

## 4.1 Localización y Beneficiarios

### 4.1.1 Santiago



Ilustración 1 Mapa: Ubicación Santiago  
(Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 8 de Abril, lugar de la reunión fue EL SALON VIVE DIGITAL, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. El espacio facilito el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto en el ambiente a trabajar lo cual es muy importante para el desarrollo de los objetivos propuestos.



(Foto propia) (Salon vive digital Santiago)

### 4.1.2 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 13 de Abril, lugar de la reunión Salón de la salud en la Alcaldía, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos.



(Foto propia)



(Salón de la salud Alcaldía Pamplona)

#### 4.1.3 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua  
(extraído de Wikipedia)



(Foto propia)

(Salón cultural Mutiscua)

La



charla se realizó el día 16 de Abril, lugar de la reunión Salón Cultural, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material.

#### 4.1.4 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 09 de Abril, lugar de la reunión Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos. El salón tenía buena iluminación y adecuación del mobiliario.



(Foto propia)

(Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

#### 4.1.5 Abrego



Mapa municipio de Abrego

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 24 de Junio, lugar de la reunión colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, hora de inicio 4:30p.m a 6:00pm.



(Foto propia)

(Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda)

## 5 FORTALEZAS

Los participantes manifestaron interés y acogida por el trabajo realizado.

Se logró la motivación de los participantes para alcanzar los objetivos propuestos.

La aplicación del taller les sirvió de mucho apoyo para tener más claridad en los temas expuestos.

El entusiasmo por parte de los participantes por aprender cosas nuevas

Los participantes aclararon dudas con base a los conceptos trabajados en la charla

Se resalta el trabajo activo en el momento de desarrollar el taller

**Taller Producto, Línea y Colección  
Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**

**Norte de Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

Para el desarrollo de productos a partir de los procesos creativos de observación del entorno condiciones del mercado objetivo y un análisis previo a las tendencias que globalmente se manejan y las que son otorgadas por Artesanías de Colombia, para determinar un primer valor de línea a las colecciones o colección propuestas. Es determinante en este punto entender cuáles serán los alcances, los procesos de creación participativa que buscan el aporte de los participantes desde su riqueza mental o educación previa en alguno de los temas a manejar, es decir este método explora lo mejor de los ámbitos, el del diseñador y el del artesano, desde el análisis de un proceso básico de diseño hasta la exploración de la técnica y la evolución de la misma para consolidar piezas donde el proceso creativo este atado a la exaltación del oficio y no sea un proceso de diseño suelto.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Explicar la importancia de línea y colección para el desarrollo de los diferentes productos.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Definir que es una línea  
Identificar cuantos productos componen una línea  
Indicar cuantas líneas y Productos forma una colección

### 3. METODOLOGIA

#### 3.1 DESCRIPCION DEL TRABAJO

##### 3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad

Se realizó la respectiva presentación de los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició la charla planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información para orientar y mejorar el desarrollo de la actividad. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar.

#### CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

3.1.2.1 Líneas de Productos: Conjunto de productos homogéneos, que se relacionen entre sí a través de su uso, material y concepto para cumplir una función determinada en relación con los entornos en los que se desenvuelve la vida cotidiana. 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.

3.1.2.2 Concepto de colección a partir de líneas de producto: Una colección es un conjunto de líneas de producto, que mantiene una misma inspiración e hilo conductor en su tema, siendo esto lo que las relaciona entre sí para recrear un estilo de vida universal y

distintivo.

La colección se forma integrando 5 a 7 líneas de producto bajo un mismo tema, cada línea se conforma de 3 a 5 productos.

3.1.2.3 Línea por complemento: Productos similares que responden a diferentes situaciones de uso. Ejemplo: Un bolso playero, un bolso de fiesta, un sombrero y cinturón Comparten características formales y estéticas similares (hilo conductor) pero la ocasión de uso es diferente. Muchas veces la función puede ser la misma, ej. Contener elemento: Bolso, pero el uso y contexto cambian.

3.1.2.4 Línea por sistema: Un grupo de productos que tienen relación entre sí ya sea por función o aplicación, cada producto tiene una función diferente pero hace parte de un conjunto.  
Ejemplo: Mobiliario auxiliar, mobiliario principal, vajillas.

3.1.2.5 Producto: Establecer de acuerdo a las características del mercado previamente identificado el tipo de producto a realizar. Determinar esta relación en la matriz de diseño para definir cada una de las características de los productos a desarrollar, bien sea por líneas o por colección (es deseable manejar una colección general y para esto existe dentro del manual la definición estratégica de esto).

#### **4. DESARROLLO**

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia la charla explicando los conceptos de: producto, Línea y colección se apoya con imágenes para una mejor comprensión por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales. Se explicó por medio de ejemplos reales para un mejor entendimiento del tema.

Se aplicó un taller en donde el objetivo era identificar cuantos productos componen una línea para formar una colección. (Ver anexoN.2)

## 4.1 Localización y Beneficiarios

### 4.1.1 Santiago



Ilustración 1 Mapa: Ubicación Santiago

(Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 11 de Julio, lugar de la reunión fue en el SALON VIVE DIGITAL, hora de inicio 3:00p.m a 5:00p.m. El espacio era cómodo con buena iluminación esto facilito la realización de la actividad .se logró los objetivos propuestos.



(Foto propia)

(Salón VIVE DIGITAL Santiago)

#### 4.1.2 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona

( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 17 de Junio, lugar de la reunión Salón de la salud en la Alcaldía, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentían a gusto hubo participación activa de los mismos.



(Foto propia)

(Salón de la salud Alcaldía Pamplona)

#### 4.1.3 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua ( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 03 de Septiembre, lugar de la reunión vereda San Agustín, hora de inicio 2:00p.m a 5:00p.m. en donde se encuentran las artesanas de



ASOMERCED. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material. Esto no fue impedimento para cumplir con las actividades programadas.



(Foto propia)

(casa vereda san Agustín Mutiscua)

#### 4.1.4 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña (Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 25 de Julio, lugar de la reunión Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente permitió el desarrollo de la actividad ya que los participantes se sentian a gusto hubo participacion activa de los mismos. El salón tenía buena iluminación y adecuación del mobiliario.



(Foto propia)

(Salón centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

#### 4.1.5 Abrego



Mapa municipio de Abrego

(Imagen extraída de Wikipedia)

La charla se realizó el día 25 de Julio, lugar de la reunión colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda, hora de inicio 4:30p.m a 6:00pm.



(Foto propia)

(Colegio Carlos Julio Torrado Peñaranda)

## 5. FORTALEZAS

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo de la charla.

Se dio cumplimiento a los objetivos propuestos.

Se consiguió resaltar la prioridad de la ejecución del proyecto como base para el mejoramiento de los procesos de diseño de los artesanos.

## 6. RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Se recomienda hacer una elección adecuada del ambiente para trabajar ya que esto influye mucho en la atención de los participantes.

**Taller de Tendencias**  
**Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña**  
**Norte de Santander**

## **1. INTRODUCCIÓN**

El tema a tratar son las Tendencias 2017-2018 se mostraran conceptos donde determinan los productos, accesorios y/o objetos de consumo a consumirse mundialmente (comida, ropa, muebles, pinturas, zapatos, juguetes, etc.). Ahora, como ya sabemos, no todos somos o necesitamos las mismas cosas. Es por esto que una macro tendencia se divide en varias tendencias que se adaptan a las distintas sociedades y sus necesidades como consumidores. Inclusive hay tendencias dictaminadas exclusivamente para ciertos países e ideales culturales.

Es determinante saber que existe en el mercado y cuál es la visión global de determinados productos en el mundo, lo importante de unas tendencias no son los productos como tal si no los conceptos de diseño y las estrategias de intervención que presentan dichos productos, el análisis que se debe hacer al macro de las tendencias presentadas por Artesanías de Colombia anualmente, sirve para determinar conceptos, medios y estrategias de diseño propias para la Artesanías.

## **2. OBJETIVO GENERAL**

Identificar las tendencias 2017- 2018 para aplicarlas en los productos artesanales.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Definer que es una tendencia

Realizar un análisis de cada concepto de diseño presentadas en las tendencias.

## **3. METODOLOGIA**

### **3.1 DESCRIPCION DEL TRABAJO**

#### **3.1.2 Presentación y Contenido de la actividad**

Se realizó la respectiva presentación de los contenidos a trabajar en donde se resaltó la importancia de los mismos y la utilidad para el ejercicio de sus actividades laborales.

Se inició la charla planteando algunas interrogantes relacionadas sobre el tema elegido, con la finalidad de recoger información para orientar y mejorar el desarrollo de la actividad. Se logró la motivación de los participantes cumpliendo con los objetivos propuestos.

Se apoyó con material audiovisual como estrategia para lograr la mejor comprensión del tema a tratar en donde por medio de imágenes observaron las tendencias 2017-2018.

Se circuló un formato de registro, para que los participantes escribieran los datos personales solicitados y firmaran su asistencia. Estos registros sirven para fines de control.

#### CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

El CONCEPTO de diseño es una herramienta muy valiosa, que por lo general lo arroja el análisis de las tendencias, y está sujeto a la colección en general, si estamos hablando de varias comunidades a atender, estamos hablando de un solo concepto de diseño que las englobaría en un todo, cuando analizamos unas tendencias, definimos concepto y estrategias para llegar a ese concepto.

La tendencia es la fuerza que orienta la actividad del hombre hacia un fin determinado, es un momento nuevo de cambio de la moda en forma, función, color y actitud; Se usa como sinónimo de moda, en el sentido de tratarse de una especie de mecanismo social que regula las selecciones de las personas. Una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un periodo temporal o en un sitio y la probabilidad más alta de que un producto logre una buena aceptación.

El uso de las tendencias es fundamental para:

- Desarrollar productos nuevos y frescos
- Crear nuevos mercados
- Definir temporadas de compra
- Dar nuevas opciones al consumidor
- Establecer el sentido global de los negocios
- Crear movimientos de diseño
- Conocer el ciclo de vida de los productos

**TENDENCIA POR COLOR:** El color es una sensación que producen los rayos luminosos en los órganos visuales y que es interpretada en el cerebro. Se trata de un fenómeno físico-químico donde cada color depende de la longitud de onda. Existen dos grandes grupos en base a la sensación térmica que representan su relación con el entorno: los cálidos y los fríos.

Dentro las tendencias, por lo general se presentan las paletas o gamas de color que configuran todo un lenguaje visual en torno a un concepto en particular, es decir, que siempre habrá una interacción inmediata del color con otros colores, nunca existirá el color por sí solo como tendencia, a menos que sea el color del año, que es el que predominara esa temporada, y se resaltara por encima de los demás, sin estar exento de una posible combinación. Para dichas combinaciones hay que tener en cuenta los colores base y el color predominante, los colores base son aquellos que acentúan el color predominante y dan línea directa para la combinación de dos o más colores, por tal motivo tienen que ser colores de una misma gama por lo general y que tengan un valor de frío con relación al entorno, o de calidez si el color predominante aun así sobresale o sigue en la misma gama cromática.

**TENDENCIA POR FORMA:** La forma es la figura exterior de un cuerpo sólido. La clasificación de las formas en este sentido nos habla de Formas geométricas o básicas (triángulo, círculo y cuadrado, cada una tiene sus características propias y resultan ser la base para la formación de otras), Formas orgánicas o naturales (aquellas a las que recurre el hombre para llevar a cabo sus creaciones artísticas) y Formas Artificiales (las que crea el hombre a partir de las otras formas).

**TENDENCIA POR ESTRUCTURA:** La estructura dentro de las tendencias hacen relación al sistema interno del objeto, al medio por el cual se concibe una pieza y el punto de partida inicial para llegar a algo, por lo general casi todas las piezas diseñadas presentan una estructura, que bien puede ser visible o simplemente un sistema que se utiliza en el proceso de creación, para determinar si el sistema estructural es fundamental en las piezas o el protagonista de ellas, se determina cual es el grado de intervención que tiene dentro del producto, si la estructura simplemente es el punto de partida para generar el objeto, posiblemente las características funcionales o formales son las importantes, o, por el contrario si la estructura intencionalmente hace parte de todo el gran paquete de diseño, está pensada para verse, para interactuar con el usuario, o para ser protagonista de la pieza, es importante tenerla en cuenta; En este punto es fundamental leer el lenguaje del objeto y su estructura, si se presenta una estructura sólida, si la estructura es aireada, si el objeto presenta vacíos intencionales, si esta generado por medio de planos seriados, o aquellas disposiciones de la forma donde existe una lectura estructural consiente.

**TENDENCIA POR FUNCIÓN:** La función es el propósito o tarea que se le atribuye a una cosa; Una función se refiere a la actividad o al conjunto de actividades que pueden desempeñar uno o varios elementos a la vez, de manera complementaria, en orden a la consecución de un objetivo definido.

**TENDENCIA POR MATERIA PRIMA:** materia prima es el componente principal de los cuerpos, susceptible de toda clase de formas y de sufrir cambios, que se caracteriza por un conjunto de propiedades físicas o químicas, perceptibles a través de los sentidos.

## 4. DESARROLLO

Se inició informando el orden del día:

1. Saludo
2. Presentación de los temas a trabajar
3. Explicación de los temas a exponer
4. Proponer tareas a ejecutar
5. Despedida

Después de haber realizado el Saludo y Presentación de las actividades a desarrollar se inicia la charla explicando los conceptos de: Tendencias, se apoya con imágenes para una mejor comprensión por parte de los participantes. Se aclararon dudas e interrogantes; se continuó con la charla haciendo énfasis en la importancia de los mismos para el ejercicio de sus actividades laborales. Se explicó por medio de ejemplos reales para un mejor entendimiento del tema.

### 4.1 Localización y Beneficiarios

#### 4.1.1 Pamplona



Mapa: municipio de Pamplona  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 19 de Agosto, lugar de la reunión Club del Humilladero, hora de inicio 4:00p.m a 6:00p.m. El ambiente no era muy propicio, esto no interfirió en el desarrollo la actividad ya que los participantes participaron activamente.

Total de asistentes 3mujeres



(Foto propia)

(Club del humilladero Pamplona)

#### 4.1.2 Mutiscua



Mapa: municipio de Mutiscua  
( Extraído de Wikipedia)

La charla se realizó el día 24 de Septiembre, lugar de la reunión vereda San Agustín, hora de inicio 2:00p.m a 5:00p.m. En donde se encuentran las artesanas de ASOMERCED. El ambiente no era muy propicio para el desarrollo de la actividad ya que los participantes necesitaban mesas para trabajar el material.



(Foto propia)

(Vereda San Agustín Mutiscua)

#### 4.1.3 Ocaña



Mapa municipio de Ocaña  
(Imagen extraída de Wikipedia)



La charla se realizó el día 10 de Octubre, lugar de la reunión Salón2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana, hora de inicio 10:00p.m a 12:00m. El ambiente le hizo falta mesas, para un buen desarrollo de la actividad ya que los participantes no se sentían a gusto, esto no afectó la participación activa de los mismos. El salón tenía buena iluminación.



(Foto propia)

(Salón N.2 centro de Convivencia y conciliación ciudadana Ocaña)

## 5. FORTALEZAS

Se resalta el interés de los participantes en el desarrollo de la charla.

Se dio cumplimiento a los objetivos propuestos.

Se consiguió resaltar la prioridad de la ejecución del proyecto como base para el mejoramiento de los procesos de diseño de los artesanos.

El entusiasmo por parte de los participantes por aprender cosas nuevas

Los participantes aclararon dudas con base a los conceptos trabajados en la charla

## 6. RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

Se recomienda hacer una elección adecuada del ambiente para trabajar ya que esto influye mucho en la atención de los participantes.