

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

Producto intermedio 5.2.2.2

Memoria de talleres  
Prototipado

Santiago, Mutiscua, Pamplona, Abrego y Ocaña  
Norte de Santander

DT. Deisy Tatiana Silva Monterrey  
27 de Octubre de 2016



Artesanías de Colombia S.A.



Corporación propulsora de empresas  
De Norte de Santander  
Pro Empresas

## **TABLA DE CONTENIDO**

1. Introducción
2. objetivo
3. Metodología
4. Fortalezas
5. Recomendaciones y Sugerencias
6. Anexos

### **1. INTRODUCCIÓN**

Prototipo, este término se emplea para nombrar al primer dispositivo que se desarrolla de algo y que sirve como modelo para la fabricación de los siguientes o como muestra.

Lo habitual es que un prototipo se emplee a modo de prueba antes de proceder a la producción en serie del elemento en cuestión. La finalidad de un prototipo es que sus desarrolladores puedan advertir eventuales fallas en el funcionamiento y descubrir falencias. Tras las pruebas y los análisis necesarios del prototipo, el fabricante contará con la información que precisa para comenzar con la producción general. El prototipo también puede usarse como modelo para ser exhibido.

### **2. OBJETIVO GENERAL**

Elaborar el respectivo prototipo para el desarrollo de la producción.

### **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Realizar el respectivo prototipo según diseño aprobado  
Realizar las posibles modificaciones según muestra.

### 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 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.

#### CONTENIDOS APLICADOS

(Ver anexo 1 presentación Power point)

##### 3.1.2.1 PROTOPITO

Un prototipo es una simulación del producto final. Es como una maqueta interactiva cuyo objetivo principal es probar si el flujo de interacción es el correcto o si hace falta corregirlo. Los prototipos dan vida a cualquier diseño y proporcionan una gran cantidad de información sobre la interacción del usuario en varios niveles. No sólo nos permiten poner a prueba la viabilidad y la utilidad de nuestros diseños antes de que se comience a programar, sino que también ayudan a descubrir mejoras e innovaciones inesperadas que pueden hacer nuestro proyecto aún mejor.

¿Cómo se crean los prototipos?

Normalmente se tiende a diseñar prototipos de baja fidelidad porque, siempre y cuando un prototipo simule el flujo de interacción deseado y de la sensación de que estamos usando el producto final, será aceptable. Elementos como el diseño visual pueden quedarse en un segundo plano por el momento. Y, además, se tarda mucho menos tiempo y requiere menos esfuerzo construir un prototipo de baja fidelidad.

Un Prototipo es un objeto que sirve como referencia para futuros modelos en una misma

cadena de producción. Un Prototipo es el primer dispositivo que se fabrica y del que se toman las ideas más relevantes para la construcción de otros diseños y representa todas las ideas en cuanto a diseño, soporte y tecnología que se les puedan ocurrir a sus creadores. Por lo general un prototipo no sale a la venta a menos que sea menos que sea un terminal orientado para que otros desarrolladores de tecnología trabajen con él para insertar nuevas funciones o especificaciones a este para que funcione de una manera más eficiente.

El concepto de prototipo aporta una información relevante. Puede ser su exclusividad u originalidad, el inicio de un proyecto novedoso o el momento en el que algo da sus primeros pasos. Se aprecia que existe un componente especial en esta idea, se trata de algo que es único en algún sentido. El resto de cosas son repeticiones o variaciones que se basan o fundamentan en un prototipo.

Esta realidad singular de la idea que aquí tratamos se manifiesta con claridad en la industria, donde todas las cosas se hacen en serie y su número llega a ser casi incalculable en ciertos casos. Sin embargo, la repetición de los objetos alude siempre a uno, el que dio inicio a todas las series posteriores, el prototipo.

### 3.1.2.2 LA IMPORTANCIA DE LOS PROTOTIPOS

En cada etapa del proyecto de desarrollo de nuevo producto, y recomendablemente varias veces durante cada etapa, los innovadores deben ser capaces de plasmar sus ideas y avances en prototipos. Los prototipos son representaciones del diseño, que permiten comunicar y evaluar las características y el desempeño del producto que se está diseñando. Los bosquejos son los prototipos más básicos. Son útiles, pero no a todo el mundo le permiten imaginarse de qué se trata. Los programas de diseño permiten elaborar vistas parciales e incluso imágenes tridimensionales, lo que ayuda bastante a los que tenemos menos capacidad de imaginar las cosas.

Pero es preciso avanzar hacia versiones más reales y manipulables de las cosas. Un buen paso inicial son las maquetas, representaciones a escala de la forma y el volumen de las cosas.

A una escala más real, y con una mayor orientación a evaluar la funcionalidad de las cosas, es posible construir distintos prototipos:

- Prototipos de apariencia, que se orienten a evaluar la estética de las cosas o la posibilidad de manipularlas (cogerlas, trasladarlas, almacenarlas, etc).
- Prototipos de funcionamiento: sin preocuparse mucho por la estética, se muestra cómo las cosas “trabajan”, especialmente en aquellos aspectos más críticos e innovadores. Pueden representar el diseño en todas sus partes, o sólo parcialmente (por ejemplo, en el diseño de un vehículo, puede haber un diseño parcial para los frenos, otro para la conducción, etc).

Los prototipos completos permiten avanzar aún más. En sus primeras versiones, estos prototipos pueden usar materiales estándares que permitan una fácil construcción de prototipos, pero en la medida que se acerca la versión final, deben utilizarse los materiales reales. Así se probará, por ejemplo, cuánto pesan las cosas, cuánto duran, etc.

La elaboración de prototipos no sólo ilustra sobre el producto, sino también sobre el proceso: permite tener ideas más reales de las cantidades necesarias de materia prima e insumos, del trabajo requerido, la complejidad, el tiempo de producción, etc.

Por eso, es preciso realizar prototipos, también, del proceso productivo: una producción piloto, en una planta ya existente, o incluso la implementación de una planta piloto.

Hay que señalar con claridad que el prototipo no es una exclusividad de las cosas. También

los servicios pueden ser objeto de prototipo.

Técnicas como el juego de roles pueden permitir que una persona haga de cliente, la otra de prestador de servicios, y se simule completamente el servicio que se pretende ofrecer. Así, se identificarán eventuales problemas, tiempos envueltos en la interacción, necesidades de apoyo, etc.

Los prototipos deben ser generados en forma coherente con el proceso de planificación basado en la ingeniería concurrente. Es decir, deben ser producidos de más rudimentario a más completo en la medida que avanza el proyecto, pero en cada etapa, deben permitir evaluar las distintas dimensiones: la forma, la estética, la funcionalidad, la factibilidad de producción, etc. No es que en una etapa se evalúe la funcionalidad, en otra el diseño, en otra la factibilidad de producción, etc. En cada etapa se evalúan todas esas características, primero con la poca información disponible, y más adelante con un mayor nivel de precisión y detalle.

#### 4. 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 de los prototipos les sirvió de mucho apoyo para tener más claridad en los temas expuestos.

El entusiasmo por parte de los participantes por aprender cosas nuevas

Se resalta el trabajo activo en el momento de desarrollar los prototipos

## 5. ANEXOS

### ANEXO N.1

**REFERENTE**



**MUESTRA DE MATERIA PRIMA**



**PATRON GRÁFICO**



**PALETA DE COLOR**



**OBSERVACIONES:** MEDIDAS 40cms X 50cms.  
Fuelle: 10cms. ASA: 8cms X 140cms



**LABORATORIO:** NORTE DE SANTANDER

**PRODUCTO:** Bolsas de Empaque

**COMUNIDAD:** Asociación Asopro Ocaña

**OFICIO:** Tejeduría

**TÉCNICA:** Tejido en crochet

**DISEÑADOR:** Deisy Tatiana Silva Monterrey



**REFERENTE**



**MUESTRA DE MATERIA PRIMA**



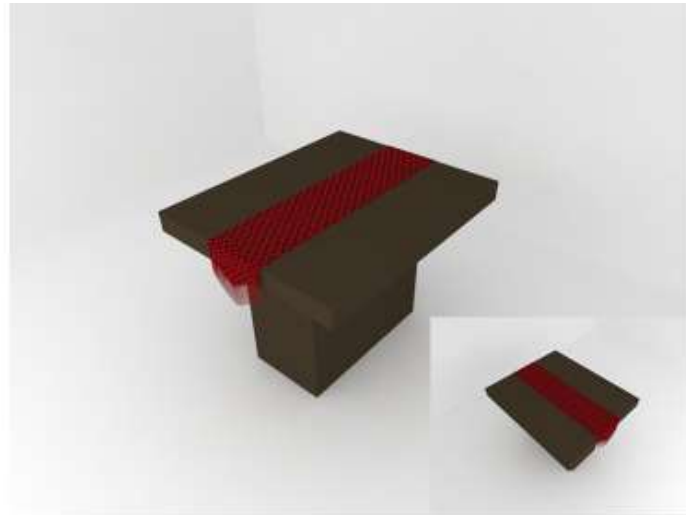
**PATRON GRÁFICO**



**PALETA DE COLOR**



**OBSERVACIONES:** LARGO 150cms X 30cms



**LABORATORIO:** NORTE DE SANTANDER

**PRODUCTO:** Carrino de mesa

**COMUNIDAD:** Asociación Asomercad Multiscua

**OFICIO:** Tejeduría

**TÉCNICA:** Tejido en telar horizontal

**DISEÑADOR:** Deisy Tatiana Silva Monterrey



REFERENTE



MUESTRA DE MATERIA PRIMA



PATRON GRÁFICO



PALETA DE COLOR



OBSERVACIONES: ALTO 60cms x 60cms DIAMETRO 120cms



LABORATORIO:  
NORTE DE  
SANTANDER

PRODUCTO: Puf

COMUNIDAD:  
Asociación  
Asomerced Mutiscua

OFICIO: Tejeduría

TÉCNICA: Tejido en  
dos agujas

DISEÑADOR:  
Deisy Tatiana Silva  
Monterrey



REFERENTE



MUESTRA DE MATERIA PRIMA



PATRON GRÁFICO



PALETA DE COLOR



OBSERVACIONES: 50cms X 50cms



LABORATORIO:  
NORTE DE  
SANTANDER

PRODUCTO: Cojines

COMUNIDAD:  
Pamplona

OFICIO: Tejeduría

TÉCNICA: Tejido en  
dos agujas

DISEÑADOR:  
Deisy Tatiana Silva  
Monterrey



REFERENTE



MUESTRA DE MATERIA PRIMA



PATRON GRÁFICO



PALETA DE COLOR



OBSERVACIONES: 50cms X 50cms



LABORATORIO:  
NORTE DE  
SANTANDER

PRODUCTO: Cojines

COMUNIDAD:  
Pamplona

OFICIO: Tejeduría

TÉCNICA: Tejido en  
dos agujas

DISEÑADOR:  
Deisy Tatiana Silva  
Monterrey



REFERENTE



MUESTRA DE MATERIA PRIMA



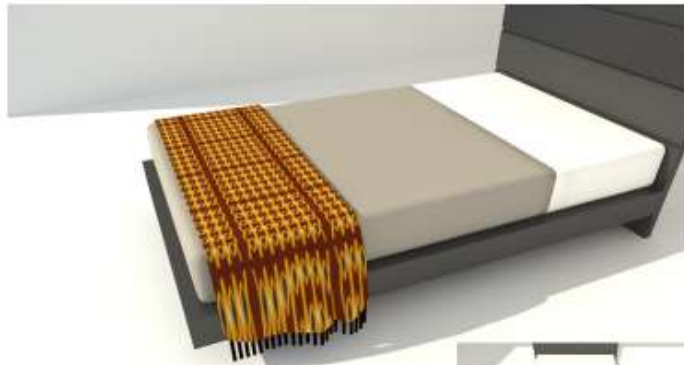
PATRON GRÁFICO



PALETA DE COLOR



OBSERVACIONES: LARGO 180cms X ANCHO 50cms



LABORATORIO:  
NORTE DE  
SANTANDER

PRODUCTO: Throw

COMUNIDAD: Abrego

OFICIO: Tejeduría

TÉCNICA: Tejido en  
dos agujas crochet

DISEÑADOR:  
Deisy Tatiana Silva  
Monterrey





ANEXO 2







