

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES

CARRERA DE DISEÑO

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN PRODUCTOS**

**“APLICACIÓN DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO
CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES
BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA”**

ESTEFANIA LEIVA

DIRECTOR: DIS. FREDDY ALVEAR

QUITO, 2013

Dedicatoria

Para Juliana y los abuelos

Agradecimientos

A ustedes papis por toda la paciencia y apoyo incondicional, en todo momento, este trabajo es nuestro.

A mi príncipe por el amor durante todo este tiempo.

A ustedes Foso y Beto por poner siempre un granito de arena.

A Freddy por su conocimiento y destreza para preocuparse sin preocuparme.

A los artesanos de Zuleta que participaron en el proyecto y aportaron con sus habilidades para el óptimo desarrollo del mismo.

A Caro, Cris, Nathy, Dani, Majo, Dani Izu y Steff, por estar ahí siempre.

Índice

Dedicatoria.....	2
Agradecimientos	3
Índice.....	4
1. Introducción.....	8
2. Antecedentes	9
2.1 Sector artesanal en Ecuador.....	9
2.2 Políticas de Estado	11
2.2.1 Plan Nacional para el Buen Vivir.....	11
2.3 Desarrollo de artesanía textil en Ecuador	13
2.3.1 Breve reseña histórica (desde la Conquista Española hasta la actualidad)	13
2.3.2 Datos actuales	16
2.3.3 Contexto Económico	17
3. Justificación.....	20
3.1 Productos artesanales ecuatorianos y la intervención del Diseño	20
3.2 Desarrollo artesanal en Ecuador.....	21
3.3 Aspectos generales de la artesanía textil en Ecuador	22
3.3.1 Evolución del sector artesanal textil ecuatoriano	22
3.3.2 Distribución del Sector artesanal textil en ecuador	23
3.3.3 Situación actual en la economía del sector textil.....	24
4. Problemática central.....	25
5. Objetivos	26
5.1 Objetivo General	26
5.2 Objetivos Específicos.....	26
6. Marco teórico.....	27
6.1 Diseño.....	28
6.1.1 Diseño Industrial	28
6.2 Acto de diseño	29
6.2.1 Potencia, Esencia y circunstancia.....	29
6.2.2 Configuración	31
6.2.3 Estética	32
6.2.4 Objeto de uso.....	33

6.2.5 Usuario.....	34
6.3 Factor Humano	35
6.3.1 Ergonomía.....	35
6.3.1.1 Antropometría	37
6.3.2 Sociología	37
6.3.3 Historia.....	38
6.4 Factores Técnicos.....	39
6.5 Factores Ambientales	40
6.5.1 Ciclo de vida del producto.....	40
6.6 Factores Económicos.....	41
6.6.1 Mercado	41
6.6.1.1 Segmentación de mercados.....	42
6.6.2 Precio.....	43
6.6.3 Distribución	43
Canales de distribución.....	44
6.6.4 Promoción.....	44
6.7 Territorio.....	45
6.7.1 Desarrollo Territorial.....	46
6.8 Cuadro de teoría para TFC	48
6.8.1 Artesanía.....	49
6.8.2 Productos Artesanales	50
6.8.3 Cultura	50
6.8.4 Cosmovisión.....	51
6.9 Metodología	52
6.9.1 Diseño participativo.....	52
6.9.1.1 Descripción de las fases (Barreto, 2011):	53
6.9.2 Animación Socio Cultural	55
La cultura	56
La organización de personas	57
Los proyectos e iniciativas	57
El desarrollo social.....	57
6.9.2.1 Enfoque sistémico.....	57
7. Método, técnica y procedimiento.....	59

7.1 Caso de Estudio: Comuna de Zuleta	60
7.1.1 Ubicación	60
7.1.2 Artesanía en Zuleta.....	61
7.2 Participantes del proyecto.....	63
7.3 Cronograma de trabajo	64
7.3.1 Primera visita (Tiempo 1 hora).....	65
7.3.2 Segunda Visita (Tiempo 1 hora).....	66
7.3.3 Tercera Visita (Tiempo 1 hora 30 minutos)	66
7.2.4 Cuarta Visita (Tiempo 1 hora y 30 minutos).....	73
7.3.5 Quinta visita	74
Brief.....	74
7.3.6 Sexta y Séptima visita (Tiempo 4 horas cada visita).....	82
Alternativas de Diseño	82
7.3.6.1 Cosmovisión y simbología Zuleteña.....	83
7.3.6.2 Estructura formal.....	90
7.3.7 Octava visita (Tiempo 2 horas)	103
7.2.7.1 Desarrollo de alternativas.....	103
7.4 Materiales, tecnología y procesos.....	110
7.4.1 Tela.....	110
7.4.1.1 Herramientas para trabajo con tela.....	110
7.4.1.2 Procesos para trabajo con tela.....	110
7.4.2 Elementos para bordar a mano.....	110
7.4.2.1 Hilos DMC.....	110
7.4.2.2 Aguja metálica.....	111
7.4.2.3 Técnicas artesanales	111
7.4.3 Madera.....	113
7.4.3.1 Tintes para madera	113
7.4.3.2 Tintes de Agua.....	114
7.4.3.3 Sellador.....	114
7.4.3.4 Lacas poli acrílicas y barniz	115
7.4.3.5 Herramientas para trabajar en madera	115
7.4.3.6 Procesos	115
7.5 Cromática.....	116

Funciones del color	116
7.5.1 Poder de impresionar	116
7.5.2 Poder de expresión	116
7.5.3 Poder de construcción	116
7.5.4 Paleta de colores	116
7.6 Desarrollo de productos	121
7.6.1 Guías de corte y bordado en tela	121
7.6.2 Proceso Bordado	124
7.6.3 Desarrollo de mecanismos y uniones en madera	125
7.6.4 Prototipos (Estructuras en madera)	128
8. Resultados	130
9. Conclusiones y Recomendaciones	164
Conclusiones	164
Recomendaciones	165
10. Bibliografía	166
Libros	166
Internet:	169

1. Introducción

La artesanía en Ecuador es una fuente importante de ingresos para sus habitantes. De acuerdo con esta afirmación en el siguiente trabajo de fin de carrera (TFC), se plantea la vinculación del diseño con la artesanía. Nuevos usos, aplicaciones y diversificación de productos.

La artesanía como forma de expresión ha ido evolucionando y en muchos casos se ha modificado según influencias ajenas a nuestra cultura.

Por esta razón se buscó generar una nueva visión en los artesanos, para crear productos innovadores que se adapten a tendencias de mercado pero que reflejen la identidad de una comuna que como muchas otras busca plasmar en sus objetos, elementos en los que la cosmovisión e historia son bases importantes para seguir alimentando el orgullo del oficio.

El planteamiento es básicamente la relación directa de diseñadores y artesanos, mediante un trabajo continuo con el aporte de pensamiento, destreza y conocimiento.

En general el siguiente es un caso de estudio que puede ser aplicado en cualquier proyecto de vinculación entre diseñadores y artesanos. Que necesitan abrir su mente y conocer otras maneras de mantener vivas sus costumbres y aprovechar de la mejor forma sus recursos humanos y naturales.

El proyecto planteado pretende crear una línea de productos, conservando técnicas artesanales e innovando en la fusión de materiales, con la Comuna de Zuleta, por medio de capacitaciones referentes a diseño de productos. Introduciendo una metodología de diseño participativo y animación socio cultural, en la que el trabajo involucre a varios actores como son diseñadores y artesanos.

2. Antecedentes

2.1 Sector artesanal en Ecuador

“El sector artesanal genera plazas de empleo directo en el país, llegando a ser el segundo sector manufacturero que más mano de obra emplea después del sector de bebidas, alimentos y tabacos”, según la Asociación Interprofesional de Artesanos.

La Subsecretaría de Pymes y Artesanías del MIPRO estima que existen alrededor de 32000 artesanos en el país, con ello se espera un crecimiento del 30 % del sector para el 2013 (Ministerio de Industrias y Productividad, 2010).

Este sector productivo en el Ecuador contribuye al crecimiento económico por medio de actividades que encierran la tradición y cultura de los pueblos del país, que pese a ser un país pequeño cuenta con una diversidad de pueblos con alta riqueza cultural, que se ve plasmada en los diferentes trabajos que realizan artesanalmente.

La capacidad creativa en el sector artesanal ofrece la posibilidad de nuevos programas para la implementación de políticas y fortalecimiento de cadenas productivas o clúster¹, desarrollando programas de capacitación en todos los sectores artesanales que llevan a la descentralización de recursos económicos y humanos del país(MIPRO, 2010)

A nivel regional, en el año 2010 la participación del país en estas ramas fue mínima. A nivel de América Latina participó con el 1,85% del total exportado y a nivel mundial con el 0,017%, sin embargo de esta baja participación, es el sexto país tanto en exportaciones como importaciones en América Latina. A nivel Latinoamericano, el país con mayor exportación de artesanías es Brasil

¹ Concentración geográfica de empresas, instituciones y universidades que comparten el interés por un sector económico y estratégico concreto. Estas “asociaciones” generan una colaboración que permite a sus miembros abordar proyectos conjuntos de todo tipo. Internet:http://www.madridnetwork.org/red/que_es_cluster/concepto_cluster. Acceso: 01 de Enero del 2013

con el 33,3% del total exportado de este región, seguido de Chile, Argentina, Colombia, Bolivia y Ecuador.

En países como Colombia existen varias entidades orientadas hacia el desarrollo artesanal. Una de ellas es Artesanías en Colombia, encargada de la estructuración de políticas de desarrollo artesanal, mediante la coordinación y unificación de esfuerzos y recursos de los sectores público y privado, que se interesen por los artesanos y la artesanía.

Dentro de los programas que lleva a cabo se destaca el diseño e implementación de los laboratorios de diseño para la artesanía y la pequeña empresa, unidades descentralizadas con autonomía técnico administrativa, que reciben apoyo y participación de instituciones gubernamentales y privadas, miembros del sistema productivo y la comunidad académica.

Éstos centros brindan asesoría, asistencia técnica y de información al sector artesanal y de la pequeña empresa, en áreas de tecnología y diseño; formulan y ejecutan proyectos de desarrollo y gestión de productos, fortaleciendo su identidad y reconocimiento en los mercados internos y externos del país; realizan estudios e investigaciones; y recopila, procesa y difunde información técnica referente a materias primas, procesos, productos y servicios para el sector. De igual manera, establece relaciones de cooperación nacional e internacional, con intercambios tecnológicos a todo nivel y en todos los campos de actuación del laboratorio, y ofrece programas de capacitación y calificación a diseñadores y profesionales especializados en las áreas de producción y desarrollo de productos (Ministerio de Cultura, 2008).

Cuentan con el apoyo de varias instituciones como el Centro de Investigación y documentación Artesanal (Cendar), que es una dependencia de Artesanías de Colombia, creada para recopilar y organizar la información sobre el sector artesanal y el arte popular, cuyos principales objetivos son: producir, acopiar y clasificar material escrito y audiovisual sobre la artesanía y el arte popular, nacional e internacional, y difundir información sobre el tema artesanal.

La Asociación Colombiana de Promoción Artesanal. Museo de Artes y Tradiciones Populares es una entidad de carácter civil sin ánimo de lucro,

constituida en 1966 para colaborar en el mejoramiento del nivel de vida de los artesanos, a través de la organización empresarial y del mejoramiento cualitativo y cuantitativo de las artesanías (Asociación Colombiana de promoción Artesanal, 2004)

En Ecuador los recursos destinados para investigación y desarrollo en estos sectores son muy bajos, 3% de los establecimientos han destinado recursos para investigación y desarrollo con un monto de 272.917 dólares y 7,3% para capacitación de sus empleados con un monto de 1,2 millones de dólares. Este punto es también importante para que el sector público participe en estas áreas para el desarrollo de estos sectores (FLACSO-Ecuador, 2010). Provocando que unos de los principales problemas del sector artesanal sea la falta de competitividad.

2.2 Políticas de Estado

Existen entidades como PRO ECUADOR, Instituto de Promoción de Exportaciones e Inversiones y el Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio e Integración que realizan Capacitaciones orientadas a la artesanía y hacia la exportación de productos a mercados internacionales, mediante el diseño.

Como parte de la iniciativa se realizó la Capacitación: Tus Artesanías al Mundo, por parte de la Organización Afroart de Suecia, dirigida a los exportadores, microempresarios y productores de artesanía ecuatorianos.

Afroart es una organización sueca que tiene como objetivo importar artesanías tradicionales para el mercado occidental directamente de los artesanos o por medio de organizaciones de Comercio Justo. En principio la fundación se centró en el continente africano, pero más tarde se expandió para incluir a países de Asia y América Latina. En este evento los participantes aprendieron de las representantes suecas de Afroart la creación de nuevos diseños y técnicas para que sus artesanías sean más atractivas en el mercado europeo.

2.2.1 Plan Nacional para el Buen Vivir

La Junta Nacional de Defensa del Artesano, ampara bajo la Ley de Defensa del Artesano a 1'500.000 artesanos, 261.000 talleres artesanales calificados, 980 organizaciones gremiales; distribuidas en 1 Confederación Nacional, 33

Federaciones Nacionales y Provinciales y 946 Organizaciones de base, por rama de especialización, organizados en 172 ramas artesanales de producción y servicios reconocidos legalmente; y 914 Centros y Unidades de Formación Artesanal en todo el país (JNDA, 2004).

La Junta Nacional de Defensa del Artesano, es la Institución Rectora de la Información, titulación y calificación artesanal a nivel nacional, que garantiza los derechos profesionales y socioeconómicos de los artesanos. Realizó varias propuestas destinadas a proyectos que se ubiquen en el sector productivo. Donde se encontraron problemas relacionados entre otras cosas, con el mejoramiento de la calidad de productos artesanales, creación de nuevas plazas de trabajo para evitar el flujo migratorio.

Dentro del Plan de Desarrollo Nacional 2007- 2010 se Establecen algunas políticas de Estado para promover el desarrollo artesanal en el Ecuador. A continuación se mencionan algunos de los puntos considerados:

1. Rescate de los valores sociales, artísticos y culturales incorporados al proceso productivo artesanal: familia; formación humana y cultural integral; socialización de conocimientos, habilidades y destrezas entre la comunidad; capacitación y formación de artesanos en el taller.
2. Apoyo a la comercialización de los bienes y servicios artesanales a nivel nacional internacional, manejo y difusión del sistema de información comercial artesanal.

Dentro de los objetivos tratados en el desarrollo del plan, el objetivo número 6: "Garantizar un sustento (trabajo) sostenible, justo y digno". Incluye varias políticas y lineamientos, una de ellas habla acerca de "Impulsar actividades económicas que conserven empleos y fomenten la generación de nuevas plazas, así como la disminución progresiva del subempleo y desempleo" (JNDA, 2007 - 2011). Y dentro de este esquema se mencionan puntos como el crear iniciativas de trabajo autónomo y comunitario, para aprovechar y fortalecer los conocimientos y experiencias locales. Además de apoyar líneas de producción artesanales que hacen parte de las culturas locales, la promoción, rescate y fomento de técnicas, diseños y producción, así como a la

revalorización y al uso de productos y servicios artesanales utilitarios y de consumo cotidiano. Y también generar condiciones que promuevan la permanencia en el país de profesionales, técnicos y artesanos, y fomentar el retorno voluntario de aquellos que hayan emigrado. Por otro lado se habla de promover los talleres artesanales como unidades de organización del trabajo que incluyen fases de aprendizaje y de innovación de tecnologías.

Los lineamientos estratégicos de esta propuesta buscan crear microempresas productivas para reducir el nivel de desempleo y subempleo, para así fomentar la exportación de productos artesanales. Así como tener la posibilidad de trabajar con un turismo alternativo por medio de vitrinas artesanales, en donde se comercialicen las diferentes artesanías (SENPLADES, 2007).

2.3 Desarrollo de artesanía textil en Ecuador

2.3.1 Breve reseña histórica (desde la Conquista Española hasta la actualidad)²

La elaboración de los productos textiles y tejidos tenía gran importancia en la cultura Inca, ya que mostraba cual era la situación económica y social de los pobladores. Se utilizaban además en actos ceremoniales y funerales.

Al inicio los conquistadores se contentaron con la recaudación de tributos pagaderos en trabajo en las tierras del Inca y en productos artesanales, sobre todo tejidos; luego la producción doméstica de tejidos por prestación rotativa resultó insuficiente para las necesidades entonces se formaron grupos de artesanos (Wikipedia, 2012).

A partir de esta organización se estructuraron grupos de artesanos especializados en la producción de artículos en mayor volumen, para que se viera el Inca, su familia y los miembros de la corona; así como para proveer de vestimenta a los ejércitos conquistadores. De esta manera se fue ahondando la separación entre el trabajo manufacturero y las tareas agrícolas.

² El período histórico seleccionado se debe a la influencia cultural de España a Ecuador tras la conquista, tiempo en que se inicia la actividad del bordado. Internet: www.comunazuleta.com Acceso: 20 de Enero del 2012

Posteriormente los españoles fundaron Quito en 1534 y establecieron todo un sistema de control político, económico y religioso. El país se fue dividiendo en corregimientos y los indígenas quedaron bajo la tutoría y control de los encomenderos, personal encargado de recaudar los tributos. La recolección de tributos en especie era difícil y de poca utilidad para los encomenderos.

A finales del siglo XVI, tras la conquista de los españoles, las actividades económicas en la Real Audiencia de Quito se concentraron tanto en la producción textil como en el comercio. En el siglo XVII, esta actividad tuvo un desarrollo notable por lo que fue el principal eje de la economía colonial quiteña (Ayala Mora, 1999).

Con el objeto de aumentar la producción excedente expropiable y facilitar la recaudación de tributos, los encomenderos introdujeron el sistema de "obrajes" una especie de gran taller artesanal donde se producían tejidos para pagar los tributos. Estos obrajes funcionaban con mano de obra mitaya (o mano de obra gratuita hacia los españoles)³, no eran muy productivos por el alto costo que implicaba el control del trabajo forzado. Al mismo tiempo, se instalaron obrajes particulares con licencia y asignación de indios y obrajes particulares con licencia para "indios voluntarios" y obrajes sin licencia.

La producción de los obrajes sufrió una caída desde las primeras décadas del siglo XVIII, cuando se incrementó cada vez más la importación de textiles europeos. Desde 1750 y durante todo el siglo XIX funcionaron pequeños talleres familiares o con unos pocos trabajadores asalariados, que destinaban su producción al mercado interno, así como a Colombia y Perú. La mayoría de estos talleres estaban localizados en las áreas rurales desde Otavalo hasta Cuenca y Loja y utilizaban sobre todo mano de obra familiar, combinando la producción textil con la agricultura de auto subsistencia.

La decadencia de los obrajes, llevó al surgimiento de la artesanía casera practicada por artesanos campesinos, que destinaban su producción textil al mercado interior y a la exportación hacia países vecinos. Los indígenas de

³Mano de obra especializada en los mercados coloniales de Charcas. Bolivia, siglos XVI-XVII. Internet: <http://nuevomundo.revues.org>. Acceso: 05 de Febrero del 2012

Otavalo producían grandes cantidades de ponchos, bayetas, lienzos, sombreros de lana y paja, esteras, alpargatas y muchos otros productos que se vendían en las ferias locales y se exportaban hacia Colombia.

En la Sierra luego de los obrajes se da un importante contingente de artesanos campesinos, que producían bayetas, estopas de cabuya mantas, sacos, etc. Esta producción artesanal y otras cucharas, sombreros, zuelas, bateas, etc. encontraría su principal mercado en Colombia, así como en los mercados urbanos litoral ecuatoriano. Estas actividades eran particularmente importantes en la provincia de Imbabura.

En la década de 1960, los otavaleños que trabajaban en la Hacienda Zuleta lograron aprender técnicas de trenzado, con lo que fueron desarrollando productos. Inicialmente trenzaban en un material que se llamaba cachemira otavaleña (proveniente de la lana de cabra). Con el tiempo fueron utilizando nuevos materiales y se abrieron paso hacia el mercado nacional e internacional, llegando a países como Venezuela, Colombia, Estados Unidos, Europa y Asia. (Ecuador, 2010).

Uno de sus productos más comercializados son las fajas, tiras largas de tela bordada, utilizadas por las mujeres indígenas en su vestimenta a manera de cinturón. Además realizan otros productos como bolsos, billeteras, monederos, amacas, etc.

La Comuna Zuleta, fundada el 11 de enero de 1943, de acuerdo a investigaciones es probable que sus primeros pobladores fueron los Caranquis, una cultura antigua que habitó la sierra norte de Ecuador, en la parte sur de Carchi, la parte norte de Pichincha e Imbabura en su totalidad. Quienes permanecieron en la zona desde los años 800 hasta aproximadamente el año 1470 D.C., tiempo en el que llegaron los Incas. La batalla duró nueve años aproximadamente en la que la resistencia Caranqui trataba de impedir la ocupación Inca. Finalmente y por casi cuarenta años los Incas se asentaron en la zona. Tras la conquista española, los terrenos que corresponden a la hacienda y la Comuna de Zuleta fueron entregados a los misioneros jesuitas por la corona. En 1767, el rey Carlos III expulsó a los jesuitas del país y los

terrenos fueron confiscados y posteriormente vendidos al canónigo Gabriel Zuleta (Comuna Zuleta. s.f).

En el año de 1898 la familia de los ex presidentes ecuatorianos Leónidas Plaza y Galo Plaza Lasso, compró los terrenos, y llevaron con ellos a sus “Yanapas” o colaboradores, indígenas que se habían movilizado de sus comunidades de origen a Zuleta, para trabajar en la hacienda. En el año de 1917 en las orillas del río Tahuano es donde se asienta la primera familia. Hacia el norte se registran los asentamientos mestizos y hacia el sur los posteriores asentamientos indígenas.

En la Hacienda Zuleta del ex presidente Galo Plaza Lasso, alrededor de 1940 varias jóvenes indígenas fueron instruidas en la técnica del bordado, por la esposa del ex mandatario Doña Avelina, para realizar mantelería y posteriormente paneras. De esta manera se fue difundiendo la técnica del bordado a mano (Imbabura Turismo, 2011).

2.3.2 Datos actuales

Ecuador es un país multiétnico y pluricultural, la vestimenta autóctona de las regiones es muy diversa, por las distintas sociedades existentes.

En el Ecuador la producción textil y tejidos autóctonos, es una de las actividades artesanales más importantes que existe en Ecuador, la misma genera empleo a más de 46.240 artesanos que trabajan en los distintos talleres artesanales del país (Cámara de Turismo de Pichincha, 2010).

El MIPRO nos indica que la provincia de Imbabura cuenta con la mayor producción textil artesanal de la región Sierra. Mientras que en la provincia del Azuay se ubica el 11.65% de talleres textiles y tejidos autóctonos, en donde se destacan los tejidos teñidos con la técnica del ikat , ponchos, macanas, cobijas, pantalones, blusas y chompas bordadas, polleras (traje típico) como otras prendas realizadas en telar de cintura (MIPRO, 2010).

Tomando algunos ejemplos tenemos que en la provincia del Carchi se concentra el 10,83% de talleres de textiles y tejidos autóctonos. Realizando tejido de cobijas, sacos de lana, gorras y guantes. La provincia del Chimborazo

tiene entre su actividad textil la elaboración de ponchos, teñidos con la técnica ikat, las famosas alfombras de Guano, fajas, cintas para envolver el pelo, etc.

La mayor concentración de talleres textiles y tejidos autóctonos se localiza en los cantones de Alausí, Chunchi, Colta, Guamote, Guano, Penipe y Riobamba. En esta provincia encontramos, el 15,02% de la actividad textil artesanal. Tungurahua cuenta con más 397 talleres de textiles y tejidos autóctonos que representa el 5,15% de la producción nacional, entre las principales zonas se encuentran los cantones de Ambato, Mocha, Pelileo, Quero, estos pueblos se dedican a la elaboración de tapices, hechos en telares de pedal, shigras de lana de borrego, ponchos, sombreros de paño, entre otros. Encontramos otras provincias donde su producción textil artesanal es de alta calidad y el porcentaje de talleres oscila entre el 1,36% al 0,14%, citando a la provincia de Bolívar, donde su mayor actividad se desarrolla en el cantón Guaranda en la parroquia de Salinas, dedicándose a la producción de sacos de lana, shigras, ponchos y bayetas (Valencia, 2009).

2.3.3 Contexto Económico

La actividad textil en el Ecuador, varía según cada región, así encontramos que en la Sierra Norte (Provincias de Chimborazo, Cotopaxi, Pichincha e Imbabura) se utilizaba lana de oveja, dejando a la cabuya y al algodón para la fabricación de textiles de baja calidad; y la Sierra Sur (Provincias de Bolívar, Cañar, Azuay y Loja) donde se realizaban actividades textiles con la del Norte, trabajando en el tejido de algodón.

En la provincia de Imbabura existen algunas zonas que se dedican a elaborar tapices, fajas, tanto en telar de cintura, como de pedal, también confeccionan manteles, vestidos, blusas bordadas, sombreros de paño y un sin número de artículos textiles y tejidos autóctonos.

El 45.9 % de artesanía textil y tejidos del Ecuador se encuentran en la provincia de Imbabura. La ciudad de Otavalo ubicada en la provincia de Imbabura. Es conocida por su trabajo con artesanías, especialmente en lo que se relaciona a productos textiles, sector al que dedican casi un 80% de sus 52 000 habitantes aproximadamente (Franco, 2006).

Imbabura, ha fomentado el desarrollo de las artesanías; la producción de tallados, esculturas, tejidos, trabajos de cuero que tienen amplia demanda en los mercados de América y Europa. Los telares de Otavalo, superación constante, producen nuevos y variados diseños con motivo de su folklore y existe una corriente positiva de comercialización que beneficia directa e indirectamente a un amplio sector de la Provincia.

Los tejidos de Otavalo y Peguche, las artesanías de cuero de Cotacachi, los bordados a mano de acabado perfecto de Santa María de la Esperanza y de la Comuna de Zuleta, ubicada en la parte sur oriental de la provincia de Imbabura. Forma parte del Cantón Ibarra, Parroquia de Angochagua y tiene una superficie alrededor de 4770 hectáreas. En el año 1995 se las declaró como “Bosque y Vegetación Protectora”.

Dentro de los lugares donde se realiza artesanía la comunidad de Zuleta, mantiene una tradición antigua como es la del bordado a mano. Sus habitantes son parte de una comunidad organizada. Debido a un problema con el acceso a la comunidad no se han realizado gestiones que ayuden a potenciar e incrementar la comercialización de sus productos.

Zuleta tiene 1037 habitantes aproximadamente, los cuales están distribuidos en 329 familias. En su mayoría la población es indígena que habla kichwa y español.

Una de las actividades importantes que realizan los habitantes de la zona es la agricultura donde cultivan productos como: maíz, trigo, cebada, papas, fréjol, arveja, lenteja, quinua, ocas. La base de su economía está constituida por la crianza de ganado vacuno, porcino y ovino.

Para poder aprovechar de una manera sustentable la fibra de alpaca, realizan talleres de elaboración de artesanías en fibra de alpaca.

Los artesanos especializados elaboran muebles con troncos de árboles. Entre algunos ejemplos están sillas, mesas, camas. Para tallar estos objetos tratan de seguir y respetar las formas de la madera dadas por el tiempo y la lluvia.

Actualmente la Zona de Zuleta se caracteriza principalmente por sus bordados hechos totalmente a mano, presentando productos como manteles, paneras, servilletas, tapetes, porta vasos, camisetas, camisas, vestidos, etc.

Originalmente los recursos tradicionales que fueron utilizados eran: algodón, lana de llama y de alpaca. Esta se utilizó para crear complicados brocadas, tapicerías, forro y gaza. Con el arribo de los españoles en los años 1500 nuevos recursos fueron presentados, tal como la seda y bordados en hilo. Las mujeres zuleteñas en seguida incorporaron estos hilos en sus tejidos.

El Grupo de Mujeres Bordadoras de Zuleta, es una asociación formada por 11 integrantes que se dedican a bordar a mano sobre telas o prendas de vestir. Han preservado la tradición del bordado como técnica antigua. Aunque realizar algunos de estos objetos les lleva demasiado tiempo y da como resultado un alto costo. Haciendo que no todos los turistas puedan acceder a los productos.

Según Mayra Sandoval, presidenta del Grupo de Mujeres Bordadoras, sería de mucha ayuda poder expandir sus grupos de mercado. Existe además una necesidad de exportar sus productos. Cuenta que ha tenido algunas propuestas pero debido a que no pueden producir en serie sus prendas u objetos. No lo han logrado.

La forma de comercializar sus objetos bordados es mediante una feria que según un calendario establecido por año, se lleva a cabo un fin de semana cada quince días.

Tania Bosmediano, socia del grupo, sostiene que la integración de nuevos productos puede incrementar las ventas. Les falta innovación y trabajar en líneas de productos que cambien continuamente según tendencias de mercado, etc.

3. Justificación

3.1 Productos artesanales ecuatorianos y la intervención del Diseño

La falta de competitividad en los productos artesanales en Ecuador, indica que existen aspectos como la falta de innovación, repetitividad de un producto y otros factores que hacen que se pierda el interés por las artesanías. En este sentido existe un campo amplio de intervención para el diseño y diseñadores. Trabajando junto a los artesanos, definiendo perfiles de usuarios, creando nuevas líneas de productos, que vayan según tendencias de mercado. Se pretende desarrollar nuevos productos artesanales.

Fernando Shultz Morales (2012), en su artículo “Diseño y artesanía”, presenta desde su propia experiencia cómo es el equilibrio de esta relación y además plantea posibles formas de tener una convivencia con el artesano. El diseñador toma entonces un rol importante al momento de mejorar procesos, estética y de tener en cuenta el impacto ambiental, sin dejar a un lado las técnicas ancestrales, como lo menciona Gabriela Cordovez (2005).

Tomando como referencia el programa ACUNAR de Eduardo Naranjo (Colombia), nos basamos en una transferencia de Diseño a Comunidades productivas para la innovación y competitividad. Donde “las dinámicas de los mercados actuales, exigen cada vez más productos altamente competitivos y diferenciados que satisfagan realmente las necesidades demandadas por los consumidores. Frente a estos escenarios, muchos de los productos que actualmente desarrollan nuestras MIPYMES no tienen en cuenta esta serie de exigencias y por ello, el nivel de incertidumbre del producto en el mercado es muy alto” (Naranjo, 2010). Con este programa se establecen relaciones de transferencia a los sectores productivos, se construyen alternativas de desarrollo, nuevas metodologías y herramientas que permitan la autogestión para así actualizar, optimizar recursos y tecnología.

En ACUNAR el diseño funciona como un instrumento articulador de la cultura material, aspectos económicos, culturales y organizacionales. Incluyendo

elementos como objeto, contexto y cultura. Con la capacidad de crear y gestionar escenarios sociales imaginarios.

Durante la ejecución del proyecto, el diseñador, actúa como intérprete y traductor del trabajo interdisciplinario. Enfocándose en tres áreas:

- Cultura de proyecto: El diseño permite consolidar a las comunidades mediante ejercicios de reconocimiento de su cultura, organización, economía, mercado y cómo lograr competitividad en sus productos.
- Cultura organizacional: El diseño potencia el desarrollo local, reconociendo el capital humano. Para trabajar con alianzas estratégicas.
- Cultura material: Por medio del diseño se gestiona y brinda las herramientas necesarias para que las comunidades conozcan el comportamiento del producto en el mercado (Toquica y Morantes, 2006:6).

En general la baja en ventas de los productos artesanales se produce por la pérdida del autoconsumo y el consumo regional de productos tradicionales reemplazado por un nuevo consumidor urbano con expectativas diferentes. La falta de viabilidad de un ingreso digno para las nuevas generaciones de artesanos que provoca cambio de ocupación y la migración a ciudades o centros urbanos (Foro Nacional Artesanal, 2010).

En conclusión en países como Brasil y Colombia existen varios programas de desarrollo artesanal y políticas de Estado que aportan a la evolución del sector y estimulan la organización de los actores en el proceso de artesanal. Por esta razón se deben tomar en cuenta estas experiencias para aplicarlas mediante diseño en la realidad ecuatoriana.

3.2 Desarrollo artesanal en Ecuador

Existen programas por parte del Estado y organizaciones privadas que buscan impulsar la producción artesanal. Pero no se ha vinculado en el proceso a diseñadores que puedan brindar una guía a los artesanos.

Sería importante centrar los objetivos en:

- Rescatar técnicas artesanales.

- Desarrollar nuevas propuestas.
- Preservar los valores culturales teniendo en cuenta la artesanía como símbolo cultural.
- Capacitar a los artesanos en dinámicas de nuevos mercados.
- Aportar desde el diseño una visión estratégica.

Así como el diseño de nuevas líneas de productos. Donde se trabajen características como medidas, tamaños, acabados, materias primas, para ampliar la producción.

Las políticas de fomento artesanal que han aplicado las instituciones estatales, resultan ser descoordinadas por no centrarse en áreas específicas. Es por esta razón que en el Ecuador no encontramos una política específica para desarrollo de la artesanía por parte de los organismos públicos donde se vea vinculado diseño.

El Plan Nacional para el buen vivir, en su agenda, tiene como meta el desarrollo artesanal. Apoyado en capacitaciones y con la colaboración de la Junta Nacional de Defensa del Artesano, busca generar microempresas de artesanos, como parte del emprendimiento. En este proceso de preparación no se han formalizado talleres de diseño, por ejemplo, en los que la participación sea continua y en los que exista un seguimiento que evalúe mediante parámetros de calidad y estándar los avances y el desarrollo acertado de los productos.

3.3 Aspectos generales de la artesanía textil en Ecuador

3.3.1 Evolución del sector artesanal textil ecuatoriano

La historia nos muestra que el proceso cultural a partir de la conquista española se ha visto influenciado por costumbres y tradiciones ajenas a nuestras raíces.

Tras la llegada de los españoles se estructuraron organizaciones formadas por grupos de artesanos, para mejorar la producción textil. Donde se abrieron los obrajes o grandes talleres artesanales. Pero debido a las importaciones

provenientes de Europa, el sector textil tuvo una caída notable, que hizo que los campesinos de las zonas rurales realicen artesanía casera.

Así es como se fusionaron las actividades artesanales de los incas con los requerimientos de los españoles. Los artesanos cubrían las necesidades de su hogar, trabajaban para pagar tributos y cumplir con pedidos para el ejército de la corona, entre otros.

Con el paso del tiempo esta situación ha cambiado debido a la integración de los artesanos con el sector urbano. Actualmente existe un mercado libre, y un proceso de globalización que permite un intercambio mucho más diversificado de productos.

Aunque todavía hay artesanos que realizan productos que les permiten abastecer su demanda interna. En otros casos existen productos exportados, realizados en grandes cantidades, pero en los que se aprecia una notoria pérdida de elementos culturales. En los que se afronta la demanda de un determinado mercado, en cantidad pero en lo que se refiere a calidad, no existen mecanismos de control, que marque una guía de producción.

Dentro del presente proyecto el análisis histórico permite evaluar el proceso de desarrollo artesanal en Ecuador y específicamente en la Comuna Zuleta. En donde las actividades artesanales son una fuente de sustento bastante importante.

3.3.2 Distribución del Sector artesanal textil en Ecuador

Actualmente la provincia de Imbabura es una de las provincias con el mayor número de habitantes dedicados a la producción artesanal textil, en distintas zonas. Repartiendo un índice de participación mayoritario en mujeres de 14.8 % (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010). Quienes dedican en algunos casos todo su trabajo a esta actividad, y en otros resulta ser una fuente más de ingreso económico.

Según los datos estadísticos, la artesanía textil es una actividad importante a nivel nacional y más aún en la provincia de Imbabura, donde dentro de actividades como la realización de tejidos, bordados y confecciones se reparte

un índice del 53% (Gobierno Provincial de Imbabura, 2010). Por esta razón es importante centrarse en el trabajo comunitario, que según la metodología de este proyecto se puede aplicar en cualquier comunidad artesanal del Ecuador con un perfil similar al que encontramos en la Comuna de Zuleta, que se presenta como fuerte y organizada. Características necesarias para el proyecto porque facilita el proceso de diseño.

3.3.3 Situación actual en la economía del sector textil

La situación del sector artesanal en la actualidad en Zuleta, presenta el uso de una tecnología apropiada, según sus recursos materiales. Altos costos de producción y baja competitividad. Además de un alto flujo migratorio debido a la búsqueda de nuevas fuentes de empleo, para obtener ingresos fijos⁴.

El presente trabajo intenta crear una relación entre el diseño industrial o de productos y la artesanía, mediante el diseño para artesanía. Al mismo tiempo afirmar la identidad cultural de una zona específica (Zuleta), por medio de productos influenciados por registros de la cultura del lugar de estudio.

⁴Entrevista realizada a Tania Bosmediano, integrante del Grupo de Mujeres bordadoras de Zuleta.
Fecha: 07 de Abril del 2012

4. Problemática central

Según lo analizado encontramos que la falta de vinculación con diseño hace que los productos que tienen actualmente los artesanos de Zuleta, resulten muy costosos y presenten una falta de iniciativa en cuanto a la exploración de nuevas líneas de productos.

Los artesanos carecen de criterio en cuanto a la optimización de recursos y a la posibilidad de crear fusiones de materiales, por ejemplo.

No trabajan a partir de un concepto contemporáneo de acuerdo a las demandas actuales del mercado. Por esta razón es difícil desarrollar líneas de productos innovadores.

Durante muchos años sus productos se han limitado al uso de tela exclusivamente. Por lo que han incursionado básicamente en el área de vestuario y elementos de uso doméstico como toallas, manteles, etc. Lo que ha ocasionado la pérdida de interés por parte de turistas hacia lo que existe.

5. Objetivos

5.1 Objetivo General

Impulsar la innovación y desarrollo en el ámbito artesanal, a través del diseño de una colección de objetos, conservando la identidad cultural de la Comuna de Zuleta, con el propósito de potenciar su competitividad.

5.2 Objetivos Específicos

- Introducir a los artesanos en la cultura de diseño a través del proceso de diseño participativo.
- Iniciar una revalorización de la cultura y de las técnicas de producción artesanal con la vinculación de diseño.
- Innovar en una colección de productos artesanales, determinados por su diseño, uso, calidad e identidad para un segmento de mercado.

6. Marco teórico

A continuación se definirán algunos de los términos que intervienen en el siguiente esquema, en el que se basa el desarrollo del marco teórico. Cabe resaltar que el Cuadro General de Teoría de Diseño propuesto, está orientado como guía para cualquier proyecto de diseño. Se lo puede aplicar en cualquier caso de estudio, modificando las variables que lo identifiquen.



Fig. 1.1 Cuadro General de teoría de Diseño
Autor: Estefanía Leiva

6.1 Diseño

A partir de su significado etimológico, la palabra diseño proveniente del italiano disegnare, que a su vez viene del latín designare, cuyo significado es marcar, dibujar o designar.

Entonces al referirnos a marcar o dibujar hablamos sobre crear una representación de algo, que mediante una proyección de dibujo marca su aspecto y se configura. Así mismo la palabra designar quiere decir elegir o asignar a lo elegido. Otorgar singularidad a algo de lo variado o de lo común. Por lo tanto la designación es una asignación y se traduce en una intención de llevar a un objeto a su signo, darle un significado, mediante la acción de diseñar.

Según Jhon Heskett (2002), “diseño es una de las características básicas del ser humano y un determinante esencial de la calidad de vida. Afecta a todas las personas, en todos los detalles de lo que hacemos cada día (...)”. Y continuando con la intervención del ser humano, el mismo autor define al diseño como: “la capacidad humana para dar formas y sin precedentes en la naturaleza a nuestro entorno, para servir a nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas” (Ibid, 2002:6).

De esta manera se puede decir que el diseño así como el lenguaje, es una característica definitoria de lo humano.

Asimismo encontramos que “diseño es un acto y acto se debe entender como manifestación de la voluntad humana en sentido integral, es decir que reúne, pensamiento, sentimiento y sueño” (Franky, 2004).

En el proceso de diseño el ser humano durante la historia fue modificando su propia “naturaleza” ya que diseña comportamientos sociales.

6.1.1 Diseño Industrial

Gustavo Valdés de León (2010) en su libro: Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del Diseño afirma que “Diseño consiste en el procesamiento racional e intuitivo de un conjunto de variables objetivas y subjetivas que, siguiendo una metodología específica y dentro de un horizonte

tecnológico, estético e ideológico dado, permite proyectar objetos y servicios que luego serán producidos industrialmente con el propósito de satisfacer las demandas materiales o simbólicas, reales o inducidas, de un mercado segmentando, en un contexto económico-social concreto”.

Según el ICSID (International Council of Societies of Industrial Design, 2010) “el diseño es una actividad creativa que tiene como objetivo establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas en sus ciclos de vida completos”.

El diseño Industrial coordina, integra y articula los factores que de una u otra forma, establecen parte del proceso constitutivo de la forma de un producto. Todas las propiedades del producto se consideran como elementos del concepto de diseño industrial; hablamos de las funcionales, formales o simbólicas.

Al hablar de forma nos referimos a las partes que componen un objeto, su estructura, dimensiones o características superficiales. Se analiza además la estructura, como un conjunto de elementos organizados y dispuestos de una determinada manera, en la que se establecen relaciones.

En el análisis funcional se determina el funcionamiento global del objeto y por lo tanto el de cada una de sus partes.

Las propiedades simbólicas nos permiten interpretar a un objeto y a entender su función dentro de un entorno, éstas integran aspectos como tamaño, textura color, ubicación, forma que nos ayudan a leer al objeto y a sus cualidades.

6.2 Acto de diseño

Es el “proyecto y puesta en práctica de un designio, de la índole que fuere, mediante el trabajo –propio o ajeno, manual o intelectual–, en el interior de un escenario social determinado (Valdéz de León, 2010)

6.2.1 Potencia, Esencia y circunstancia

Lo que el diseño es en potencia, esencia y circunstancia, nos lleva a dar un contexto al acto de diseñar.

Para hablar de diseño potencialmente, se deben nombrar tres elementos importantes pensamiento, sentimiento y sueño, como lo asegura Jaime Franky (2010),

El primero nos lleva a la reflexión de lo que pensamos, por lo tanto a construir un pensamiento y en el caso de los diseñadores un pensamiento de diseño. Se ubica en la esfera de la razón. Así se puede nombrar al “sistema de ideas” de Morín, que no es más que un conjunto de enunciados que ayudan a la comprensión de la práctica de diseño y brindan una guía y dirección para su desarrollo. Consiguiendo encontrar el sentido de la profesión, su historia y metodología.

Dentro de un esquema teórico, una de las analogías de Morín, considera que al igual que en una célula, existen partes como el núcleo, que en este caso es lo que el diseño es en esencia (configuración). Y en su membrana encontramos todos los postulados que permiten la conexión con el exterior (Cultura, industria, medio ambiente).

Una aplicación de esta analogía en el presente TFC se la puede encontrar a continuación, donde el núcleo es el diseño, como centro y eje principal en el desarrollo de un proyecto. Contenido por el acto de diseño y sus elementos, involucrando al usuario y a los distintos factores dentro de un territorio.

El sentimiento por su parte hace referencia a percepciones exteriores e interviene en el campo de la estética, que llega a ser el dominio del diseño. Esta percepción varía según factores como un determinado espacio de tiempo, una determinada cultura, etc. Y se abre campo en aspectos como la responsabilidad social que tiene el diseño y la interpretación de expectativas del usuario.

Por último el sueño para el diseño industrial y en general para los diseñadores se relaciona con la razón, la estética y el sentido de la humanidad. Refiriéndose al deseo de vivir mediante el diseño, en un mundo mejor con una mejor calidad de vida. En este aspecto el diseñador piensa acerca de qué es lo que se desea y con qué recursos se lo puede hacer para que se convierta en realidad.

La esencia del acto de diseñar es la prefiguración. Así se diferencia la actividad de diseño de otros modos de transformación del entorno artificial. Ya que podemos “concebir una realidad antes de que esta sea” (Franky, 2010). En diseño Industrial, entonces la prefiguración, entra en el plano de la representación de un objeto, imaginando un futuro, para lograr precisión, mediante pruebas y comprobaciones.

La representación puede tener 4 sentidos, uno es el de la percepción del objeto, otro es el de la memoria, como reproducción de hechos pasados, la imaginación como la anticipación de hechos futuros y por último la alucinación, que es una apreciación que no corresponde a un estímulo físico externo. Estas formas de representación se conjugan en el proceso de diseño y nos llevan a la creación.

El llamado “proceso” de diseño, se inicia con la concepción de un producto, seguido por su desarrollo y al final con el estudio de su ciclo de vida. En el cual interviene varios factores técnicos, humanos, ambientales, económicos, usuario y territorio, temas de los cuales se hablará más adelante.

Para terminar tenemos que la circunstancia que es la “situación o condición que rodea y afecta a alguien” (Wordreference, 2010). Por esta razón es que según su experiencia, cada diseñador reinterpreta el momento en el que va a actuar. De esta manera conocemos que el diseño está orientado por el pensamiento en la teoría y por las experiencias integras vitales en la práctica. Es importante decir según lo mencionado que cada uno vive en sus circunstancias, de acuerdo a sus experiencias y que cada circunstancia es distinta una de otra, por su historia, entorno cultural, ubicación geográfica, etc.

Dentro de este campo es necesario establecer cuál es la situación donde se va a intervenir (problema), y como son los hechos del entorno que la rodea. Al definir, clasificar éstos hechos, sabemos que sirve o no para un proyecto, así encontramos la problemática.

6.2.2 Configuración

En la prefiguración se da forma a un objeto de uso. Se le atribuyen una serie de componentes y requisitos, para un conjunto de limitaciones. En el proceso de

configuración se puede hablar acerca de la definición de un orden de posibles soluciones hacia un problema planteado, a través de un objeto de uso o servicio. Y de la disposición de partes que forman un todo.

Es una operación intelectual por la cual un objeto, que no existe en el presente, es imaginado con anticipación, proyectado hacia el futuro y llevado a la realidad del presente. Donde tendrá modificaciones a través de un acto impulsado por un propósito.

Mediante este proceso se concibe una realidad antes de que esta sea, o se representa un producto que se quiere llegue a la realidad. Por esta razón la prefiguración es la llamada esencia del diseño.

Dentro del trabajo con los artesanos y siguiendo la metodología de diseño participativo que según Jorge Montaña (2011), diseñador Industrial y editor de la Red Latinoamericana de Diseño, “En un mundo donde todos estamos interconectados y en el que la tendencia es la consolidación y fusión de grandes empresas, es indispensable establecer mecanismos de acción diferenciadores, siendo el diseño participativo el escenario apropiado para ello”. Y donde los diseñadores en lugar de autores intervienen como facilitadores dentro de la creación de un espacio de comunicación efectivo. Se suman el trabajo con la metodología de animación socio cultural, que según sus autores Fernando Cembranos, David H. Montesinos y María Bustelo (1995:13), se dirige a la organización de las personas para realizar proyectos e iniciativas desde la cultura y para el desarrollo social.

Nos enfocamos en un proceso creativo que les permita prefigurar un objeto en la realidad. Mediante el uso de técnicas como dibujo y fotografía. Para ir transformando y materializando las ideas que se presentan durante las intervenciones.

6.2.3 Estética

Cuando el diseño se aproxima hacia la emoción y la sensibilidad, entra en la esfera de lo estético. Aspecto que está presente en el proceso de diseño, desde una perspectiva relacionada con el sentimiento. Por medio de la capacidad de aprehender a través de los sentidos.

La percepción se presenta como un juicio inmediato sin conceptualización alguna, tomando como referencia la forma del objeto. Este juicio se basa en el grado de satisfacción producido, que va según experiencias de cada individuo.

Fusionando las teorías de formalista y funcionalista, tenemos como resultado un solo pensamiento: Función y forma son una misma cosa. La expresión formal es el resultado inmediato de los aspectos funcionales (Solanas, 1985).

La estética es una forma de vinculación entre el individuo y el objeto. Así es como se aplica conceptualmente al proyecto, desde las percepciones de los usuarios hacia los objetos a partir de una coherencia entre elementos similares, que como efecto producen unidad, armonía y orden.

En el trabajo con los artesanos se logra este efecto en el uso de colores, texturas y materiales similares en los productos.

6.2.4 Objeto de uso

Los objetos son un conjunto de artefactos u objetos artificiales, que tienen como finalidad cumplir una función práctica, así adquieren un determinado valor de uso.

Son además “un mensaje tridimensional, portador de visiones y concepto” (Sánchez, 2006).

“Una de las características propias del diseño de productos es que tiene como campo de acción y aplicación las tres dimensiones (x, y, z). El resultado del trabajo de un diseñador de productos es tangible y afecta directamente nuestro entorno material” (Barreto, 2011).

Por esto es que a través de los objetos se expresa de forma material, las ideas de cómo debería ser nuestra forma de vida. Ya que son representaciones materiales de concepto y de formas que no se encuentran en la naturaleza.

El objeto se presenta como portador de un mensaje, mediante el cual se expresa información y se representa un concepto.

El objeto signo, es aquel que se comporta como código ante un usuario. Por lo tanto se toma al signo como punto central, del cual derivan tres vértices. Uno es el significado, formado por una estructura significativa en la que intervienen la función, la praxis, estética, etc. Otro es el significante que tiene que ver directamente con la estructura morfológica. Y por ultimo un referente que sería el objeto resultado de cómo se codificaron el significado y el significante.

Además un objeto, en “la práctica del diseñador, se compone de partes diseñables. Son las formas básicas de un conjunto, sus elementos estructurales, que es el diseñador, mediante su investigación y trabajo, conjuga e interpreta en razón de las ventajas e inconvenientes (...)” (Solanas, 1985).

La solución del diseño industrial se presenta como un producto u objeto de uso. Y en el proyecto planteado, la innovación de productos, es la respuesta a los objetivos planteados acerca de impulsar la actividad artesanal en la comuna de Zuleta, preservando sus técnicas ancestrales. Mostrando de una forma tangible, el resultado de un proceso de diseño, que se centra en una línea de productos que conceptualmente brindan la posibilidad de crear un ambiente propicio para realizar varias actividades.

A partir de la definición anterior, el trabajo del proyecto planteado, busca reflejar en el desarrollo de la nueva línea de productos el conocimiento adquirido en los participantes (artesanos) y mostrar como resultado tangible la asimilación e interpretación de la teoría expuesta.

6.2.5 Usuario

Según la Real Academia Española, un usuario es una persona que usa ordinariamente algo.

En diseño es quien utiliza algún tipo de objeto o servicio. El producto llega al usuario una vez culminada toda su etapa de desarrollo (proceso de diseño), para que exista una interacción directa de éste con el objeto.

Por medio del diseño emocional, el cual se refiere a los aspectos del diseño que crean una conexión con el usuario traspasando lo racional, se puede llegar

a éste, a través de estímulos para obtener así una respuesta emocional y de aceptación.

En la memoria de Oscar Conejera B, Kurt Vega O y Constanza Villarroel Diseño emocional “Definición, metodología y aplicaciones” (2005), de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana de Chile, se hace un estudio de cómo trabaja el diseño emocional y sus cuáles son sus aplicaciones afirmando que éste “se logra durante la experiencia de uso, en otras palabras, en la práctica, en el momento en que las personas interactúan con sus objetos y se llevan una impresión de éste (objetiva-subjetiva).”

En el proyecto planteado se pretende cubrir las necesidades emocionales y físicas del usuario, desde la prefiguración del objeto, hasta su presentación final.

El Diseño Participativo, como metodología de trabajo con los artesanos del presente caso de estudio, integra por completo al usuario en el proceso de desarrollo. Desde la concepción del producto hasta su materialización.

6.3 Factor Humano

6.3.1 Ergonomía

A partir del planteamiento del sistema persona – máquina (sistema P – M), tenemos la premisa básica para nombrar a cualquier proyecto que una persona lleve a cabo condicionado por un conjunto de sistemas inter actantes. En donde el trabajo debe adaptarse al hombre. Como se muestra en el siguiente esquema, que utilizaremos como herramienta para definir a la ergonomía.

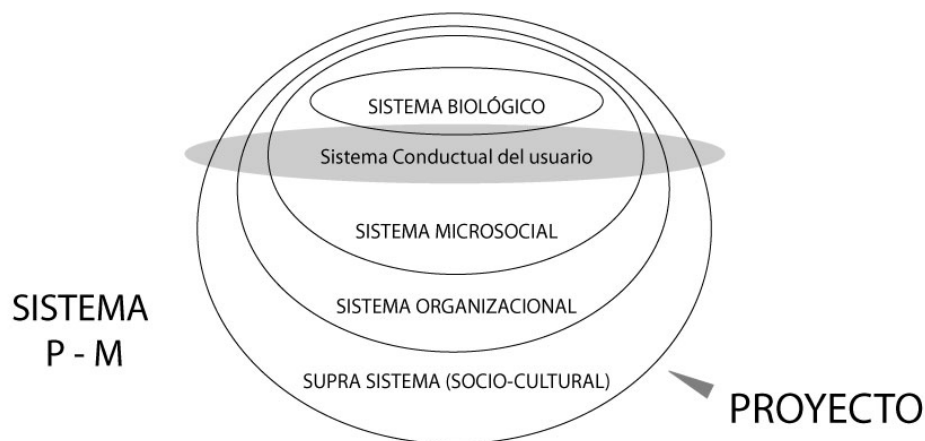


Fig. 1.2 Sistema Persona Máquina
Fuente: Ergonomía 1 Fundamentos

Citando algunas definiciones de varios autores entre las más próximas tenemos que para Wisner (1973), quien fue uno de los fundadores de la ergonomía centrada en la actividad, “la Ergonomía es el conjunto de conocimientos científicos relativos al hombre y necesarios para concebir útiles, máquinas y dispositivos que puedan ser utilizados con la máxima eficacia, seguridad y confort”.

Así también para McCormick (1981), la ergonomía relaciona las variables del diseño y los criterios de eficacia funcional o bienestar para el ser humano.

Pheasant (Citado en Mondelo, 1994), define la ergonomía como la aplicación científica que relaciona a los seres humanos con los problemas del proyecto tratando de “acomodar el lugar de trabajo al sujeto y el producto al consumidor”.

La ergonomía es entonces la disciplina aplicada para mejorar la calidad de vida de las personas, que toma en cuenta los factores humanos y sirve además como fuente de datos acerca de las capacidades y limitaciones de respuesta del usuario. Sus objetivos son dar seguridad, bienestar y eficacia.

En la aplicación de ergonomía de un producto su ámbito son los usuarios, consumidores y las características del contexto donde se va a utilizar el producto. Gracias a un estudio se puede adaptar a los elementos de uso

cotidiano, a las características de la persona o grupo de personas que lo van a usar.

De todo lo anterior descrito, la ergonomía sirve como herramienta activa, para lograr el uso eficiente de los objetos, analizando las características de las personas que interactúan con ellos. Tomando en cuenta el espacio en que se lo utilizará o desarrollará una actividad.

6.3.1.1 Antropometría

“Es la disciplina que describe las diferencias cuantitativas de las medidas del cuerpo humano, estudia las dimensiones tomando como referencia distintas estructuras anatómicas, y sirve de herramienta a la ergonomía con objeto de adaptar el entorno a las personas” (Mondelo, 1994).

Las distintas dimensiones del cuerpo humano varían de acuerdo al sexo, edad, raza, nivel económico, etc. La antropometría interviene en adaptar las dimensiones de un producto según el grupo de individuos con características similares al que va dirigido.

Nos ayuda a establecer diferencias entre individuos.

La aplicación de antropometría en el trabajo del presente TFC hace que los artesanos realicen un análisis de percentiles del ser humano, tomando en cuenta la anatomía y adaptándose de mejor manera a las distintas necesidades.

Esto nos ayuda a definir el perfil de usuario y a diseñar de acuerdo a un grupo determinado.

6.3.2 Sociología

La sociología se inserta dentro de los factores humanos, en el proceso de diseño, como la ciencia que estudia los fenómenos socioculturales, que nacen a partir de la interacción entre individuos y entre estos y su medio. Analiza el desarrollo, función, organización y estructura de la sociedad.

La sociología establece que los seres humanos no actúan en base a decisiones individuales, sino a través de influencias culturales o históricas, haciendo que sus acciones vayan de acuerdo a expectativas de un grupo o comunidad.

Anthony Giddings (1982), afirma: "La unidad de investigación en sociología es el "socius", es decir, el individuo que no es solamente un animal y un espíritu consciente, sino también un compañero, un aprendiz, un maestro, un colaborador. La sociología estudia la naturaleza del "socius", sus costumbres y sus actividades"

Actualmente la tendencia de la sociología es el estudio e investigación de cómo incide la comunicación simbólica en un grupo así como la interacción individual en la sociedad.

Gracias a la influencia de otras disciplinas, la sociología realiza estudios sobre movimientos sociales mediante un análisis pluridisciplinar en el que también coinciden la antropología y la psicología social.

Max Weber, economista, sociólogo y filósofo alemán, describe que la sociología, debe ser "comprehensiva", es decir, esforzarse en escoger la "significación de los actos sociales", en los que se distinguen diversos tipos según su motivación: racional, afectiva, tradicional, etc.

Con las afirmaciones presentes se puede establecer que los actores y actos sociales, los símbolos y estructuras de grupos colectivos diferencian unos de otros y según cada proceso histórico evolutivo y cultural se refleja una identidad que define su forma de vida.

La sociología según lo descrito anteriormente, permite hacer un breve estudio acerca de la evolución de la artesanía. Su participación en distintos espacios de la sociedad. Y su campo de desarrollo además de influencias e impacto social.

6.3.3 Historia

Es la ciencia, que se integra en el proceso de trabajo en diseño por medio del estudio de hechos o fenómenos que se han producido a lo largo del tiempo, con trascendencia en la vida de los seres humanos, los cuales pueden ser de

corta, media y larga duración, es decir, horas y días, años o siglos, respectivamente. Forma parte de las ciencias humanísticas, por lo tanto dentro de este trabajo se la categorizó como parte importante de los factores humanos, como complemento al desarrollo del conocimiento de diseño.

Por medio de la historia se puede conocer cuál es la interconexión sincrónica entre estos hechos importantes, dentro de la evolución del diseño, que pueden tener la característica de proyectarse al futuro a través del presente. Dichos fenómenos pueden estar relacionados con religión, economía, política, cultura, arte, etc.

Según su etimología griega, la historia como ciencia nos lleva al conocimiento adquirido por investigación, en este caso de hechos pasados que pueden explicar y fundamentar como se dio el avance de un grupo o cómo a través de los años se mantienen costumbres y tradiciones, por varias generaciones.

En el presente trabajo de fin de carrera la historia nos permite tener un conocimiento profundo sobre el origen de la técnica del bordado a mano y su preservación en el tiempo, hasta la actualidad. También podemos analizar cómo se ha visto influenciada por factores externos, y que elementos se han mantenido a lo largo del tiempo y cuáles se han perdido o se han modificado.

6.4 Factores Técnicos

Dentro de los factores técnicos se toma en cuenta temas como el aprovechamiento de materiales, en donde el diseño interviene en su uso y la disminución de desperdicios así como la optimización de procesos.

El objetivo fundamental del diseño entonces, es que exista en los artesanos y participantes del proyecto un criterio que vaya de acuerdo al conocimiento adquirido en el proceso de capacitación.

Al momento de configurar un producto se debe tener en cuenta las herramientas, tecnología disponible y recursos materiales con los que se cuenta.

Encontraremos información detallada de factores técnicos en el capítulo 7 de método, técnica y procedimiento. Donde se define mediante un trabajo grupal, los materiales, técnicas y procesos para la elaboración de los productos.

6.5 Factores Ambientales

Según los Modelos de Diseño Centrado en el Medio Ambiente, presentados por Bolívar Chávez (2011), se pretende que el diseño trabaje orientado a la conservación de este y a reducir el impacto, que genera el ser humano.

Por lo tanto el Modelo de Diseño Centrado en el Medio Ambiente interviene en la “Generación de productos ambientalmente más aceptables” y ayuda a “Ofrecer respuestas social y éticamente compatibles con el ambiente.”, de acuerdo a lo estudiado y desarrollado por el autor.

El diseño centrado en el proceso nos da la posibilidad de evaluar, sus componentes, posición en el mercado, su ciclo de vida comercial en el área ambiental y comercial, su usuario y cliente, servicio, calidad e innovación.

6.5.1 Ciclo de vida del producto

El ciclo de vida comprende desde las primeras etapas de conceptualización del diseño hasta su retirada del mercado, pasando por el proceso de fabricación, distribución, comercialización, estrategias de reciclado, rediseño, etc.

Hoy en día encontramos herramientas como la metodología de Análisis de Ciclo de Vida, que mediante ecodiseño.se aplica de acuerdo al siguiente análisis:

- La obtención de las materias primas y los procesos que se requieren para hacer de éstas un material aprovechable - incluyendo la utilización de materiales reutilizados o reciclados.
- La fabricación del producto y las tecnologías asociadas.
- Su empaque y transporte (incluyendo los materiales, equipo y recursos energéticos involucrados).

- El uso del producto por el consumidor - incluyendo el impacto ambiental asociado y los materiales y energía requerida.
- La disposición del producto una vez concluida su vida útil, o la reincorporación de algunas de sus partes o materiales como materia prima al inicio del ciclo de vida del mismo u otro producto (Cegesti, s.f).

Con elementos de evaluación podemos estudiar el impacto potencial de un producto hacia el medio ambiente.

6.6 Factores Económicos

Dentro de la investigación y del cuadro de teoría general de diseño (ver pág 26), enmarcamos como elementos dentro de un territorio a los factores económicos, cabe resaltar que dentro del trabajo la siguiente información fue proporcionada a los artesanos como guía para entender como potencialmente comercializar sus productos, ya sea de los existentes como los de la nueva línea.

Lo presentado es un acercamiento, con términos básicos, la vinculación de estos temas se produjo en el momento de la capacitación a la comunidad.

Pero es necesario señalar que el objetivo final del presente trabajo de fin de carrera no está centrado en la comercialización de los productos sino más bien en el proceso de configuración, con la vinculación de diseño y artesanía.

6.6.1 Mercado

“El mercado es el conjunto de 1) compradores reales y potenciales que tienen una determinada necesidad y/o deseo, dinero para satisfacerlo y voluntad para hacerlo, los cuales constituyen la demanda, y 2) vendedores que ofrecen un determinado producto para satisfacer las necesidades y/o deseos de los compradores mediante procesos de intercambio, los cuales constituyen la oferta. Ambos, la oferta y la demanda son las principales fuerzas que mueven el mercado” (Thompson, s.f).

6.6.1.1 Segmentación de mercados

Significa dividir el mercado en grupos más o menos homogéneos de consumidores, en su grado de intensidad de la necesidad. Más específico podemos decir que es la división del mercado en grupos diversos de consumidores con diferentes necesidades, características o comportamientos, que podrían requerir productos o mezclas de marketing diferentes.

Determinación del Mercado potencial y necesidades genéricas. Es decir, se debe identificar la máxima posibilidad de venta de la industria, y las necesidades reales de los posibles compradores futuros.

Paso 1 Determinar las variables relevantes para la segmentación. Se debe identificar aquellas variables o características importantes, que nos permitan llegar a una división o agrupación de estos mismos, dado nuestros objetivos.

Paso 2 Determinación y proyección potencial de cada segmento. Una vez definido cada grupo. Obtendremos una matriz de segmentos. Cada segmento o "nicho de mercado" tendrá una característica peculiar, y por tanto un probable potencial propio.

Paso 3 Determinar y proyectar la acción de la competencia en cada segmento. Antes de seleccionar un nicho a quien dirigirnos, debemos tener presente las actividades o roles que juega la competencia en cada uno de ellos.

Paso 4 FODA de cada segmento. Determinar las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas que ofrece cada segmento, es una tarea estratégica antes de optar por una posición. Esta visión permitirá saber el lugar que nos encontraremos para competir en el mercado, dado el segmento elegido (Uribe, 2005).

6.6.2 Precio

Es el valor que da un comprador por la utilidad que recibe de un bien o servicio. Es además un instrumento importante para la competitividad de un producto, produce ingresos e interviene de manera importante en la psicología del usuario. Se puede percibir como única información al momento de compra en los usuarios.

Existen algunas condiciones para la fijación de precios que se refieren al marco legal, al tipo de mercado y competencias, a los objetivos de la empresa, o distintas partes interesadas como intermediarios, trabajadores o proveedores.

Encontramos varios métodos para la fijación de precios que pueden estar basados en la competencia y en el mercado. Así se generan varias estrategias de precios que según los objetivos de la empresa se ubican de acuerdo a flexibilidad y orientación de mercado.

El precio también se considera como “el punto al que se iguala el valor monetario de un producto para el comprador con el valor de realizar la transacción para el vendedor. El precio para el comprador, es el valor que da a cambio de la utilidad que recibe” (Tomatore, s.f).

El artesano podrá entender mejor como orientar su producto dependiendo del segmento de mercado al que quiera dirigirse y como ubicarlo en una categoría de status de acuerdo a un precio

6.6.3 Distribución

Se utiliza como “herramienta de la mercadotecnia (las otras son el producto, el precio y la promoción) que los mercadólogos utilizan para lograr que los productos estén a disposición de los clientes en las cantidades, lugares y momentos precisos” (Thompson, 2009).

Funciona como un instrumento que relaciona directamente la producción con el consumo. Su misión es crear utilidad de tiempo, posesión y colocar al producto a disposición de los consumidores en el lugar, la cantidad y momento deseados.

Dentro de la empresa se deben realizar actividades como diseñar y direccionar los canales de distribución (personas u organizaciones que facilitan la circulación del producto elaborado desde la producción hasta el consumo), localizar los puntos de venta, definir la logística de distribución.

Canales de distribución

Las características del producto, del mercado, de la competencia, de intermediarios y los recursos disponibles, son los factores que condicionan los canales de distribución.

Éstos pueden ser directos, cortos o largos. Que van desde el fabricante al consumidor o pasan por intermedia diarios como compradores o distribuidores industriales.

En la distribución se puede clasificar el comercio como mayorista o minorista, de acuerdo al caso de estudio se trabajará con comercio minorista, que se caracteriza por la venta al consumidor el cual se clasifica según a) la actividad, que en el caso de este proyecto va ligada a el área textil y al equipamiento del hogar dirigida hacia el comercio rural mixto; b) a la propiedad o vinculación ya sea de comercio independiente o de grupos de distribución, que para este proyecto están relacionados con la feria Artesanal de bordados en primera instancia y luego a la búsqueda de nuevos puntos de venta directa, con la posibilidad de ubicar éstos en distintos espacio geográficos, donde se encuentra el mayor número de consumidores según el grupo al que va dirigida la línea de productos.

6.6.4 Promoción

Mediante la promoción se comunica la existencia de un producto. Sus objetivos principales son informar, persuadir, recordar y dar a conocer sus características y ventajas.

Instrumentos de promoción:

- Publicidad.
- Promoción de ventas

Objetivos de las acciones promocionales:

- Creación de imagen.
- Diferenciación del producto.
- Posicionamiento del producto o de la empresa.

6.7 Territorio

Como aporte al conocimiento y al desarrollo del marco teórico del presente proyecto. Se han definido y nombrado los principales términos que intervienen en el proceso, y a continuación siguiendo con la investigación se da paso a un aporte importante en el proceso y es el escenario donde se encuentran los elementos que intervienen, de acuerdo con lo establecido en la Fig. 1.1 Cuadro general de Teoría de Diseño (Pág. 28), donde se muestra que el territorio abarca dentro de sí a todos los actores y teorías del proceso de diseño.

Así es como en los siguientes párrafos se hablará sobre su definición y acerca de desarrollo territorial.

“El territorio es el elemento fundamental del Estado, pues sin territorio no hay Estado. El territorio es una parte de la superficie del mundo que pertenece a una nación; dentro de esa superficie se crea un país que es habitado por un pueblo que tiende a tener las mismas costumbres y hábitos, país que mediante el uso de fronteras o límites territoriales delimita su territorio respecto del de las naciones vecinas” (Banrepcultural, s.f),

Es muy importante conocer al territorio en donde se realizará el presente trabajo, ya que dentro de éste están involucrados factores humanos, sociales, técnicos, ambientales y económicos.

También encontramos al usuario como ente que conjuga todos estos factores y es parte de igual manera del territorio.

6.7.1 Desarrollo Territorial

Una visión sistémica del territorio (dos dimensiones: multi-sectorial y holística) ofrece un punto de vista ajustado sobre su funcionamiento (dinámicas, flujos, relaciones inter-territoriales, fronteras) y permite la integración vertical y horizontal entre escalas y niveles territoriales (por ejemplo geográfico, socioeconómico y administrativo). Además, al trabajar sobre un nivel territorial podemos centrarnos en las propiedades del territorio (inclusive la herencia cultural y natural), sus potencialidades y limitaciones. La valoración de las características territoriales ayuda a desarrollar sinergias dentro del territorio y incorpora los lazos con otros territorios (competencia, pero también complementariedad) y, ayuda a revitalizar a territorios que han sido marginados en el pasado (FAO, 2011).

La utilización del término "desarrollo territorial" remite al territorio como escenario para el desarrollo. Hablamos de un proceso integral en el que intervienen factores económicos, políticos, ambientales, sociales, institucionales y culturales, en un espacio geográfico determinado para estructurar un proceso de desarrollo en forma sistémica. En este sentido, la unidad espacial trasciende la noción de territorio como unidad administrativa, lo que da lugar a la identificación más flexible de nuevas entidades territoriales de referencia.

En el siguiente esquema se puede observar que están mencionados temas tratados anteriormente en el marco teórico. Específicamente en el desarrollo de factores humanos, técnicos, ambientales y económicos.

Con esta gráfica podemos ver la relación que existe entre los factores mencionados anteriormente, dentro del territorio. Y su participación dentro de un proceso de desarrollo integral.

El Desarrollo Territorial apunta a la expansión de las capacidades y condiciones asociadas a un área geográfica particular en donde viven personas que comparten historia, cultura, aspiraciones, medios sociales y políticos, un ambiente con sus respectivos recursos naturales, medios productivos,

económicos y de infraestructura que requieren ser encadenados para potenciar el desarrollo.

Los distintos valores, así como las visiones e intereses relacionados al uso y manejo de la tierra y otros recursos naturales coexisten en un territorio dado, y están orientados a un acuerdo como base para el diseño de estrategias de desarrollo territorial.

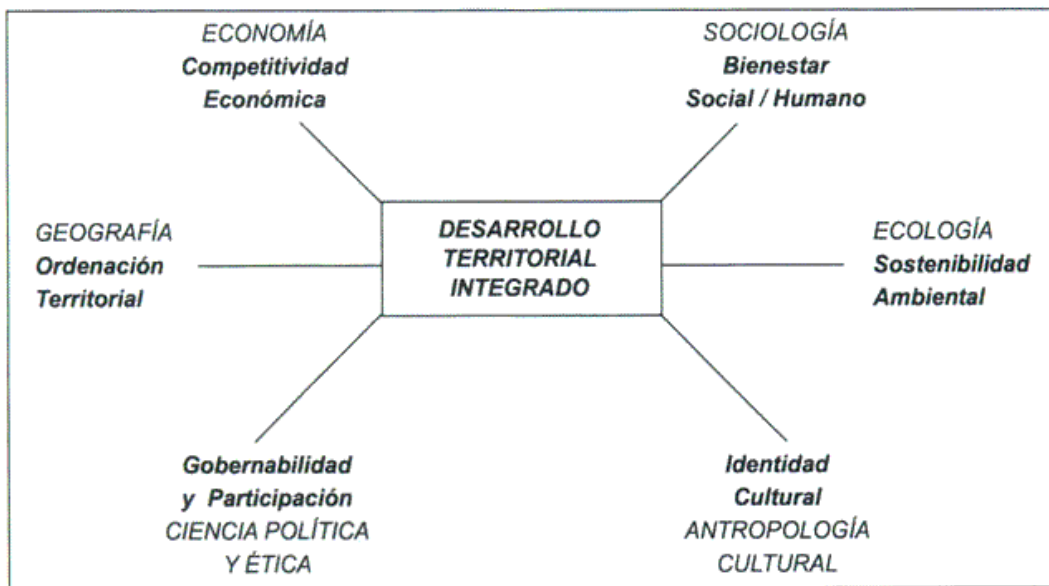


Fig1.3 Esquema de Diseño Territorial
Fuente: http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext

Dentro de este espacio llamado territorio, se conjugan los elementos que hemos nombrado en el marco teórico denominados como factores, donde se integran la sociología, economía, geografía, ecología, participación y la identidad cultural.

6.8 Cuadro de teoría para TFC

Dentro de la metodología de trabajo, así como se propuso un cuadro general de teoría de diseño, también se realizó un cuadro de teoría propia para el presente Trabajo de fin de Carrera y para cualquier proyecto de vinculación relacionado con el trabajo artesanal, presentado a continuación y del cual se desprenden nuevos términos pertinentes al tema general, de los que se hablará y explicará como es el trabajo entre diseñadores y artesanos. y que metodología se manejó para llegar a resultados.



Fig. 1.4 Cuadro de Teoría para TFC
Autor: Estefanía Leiva

6.8.1 Artesanía

“El trabajo manual es fruto del arraigo en las tradiciones, así como de la creatividad y la modernidad. La artesanía y el diseño aportan una contribución considerable al desarrollo de los países (ONU, 2011).

La artesanía es el trabajo hecho a mano, utilizando técnicas que se han mantenido por las tradiciones. El artesano, quien la realiza, es la persona que conserva un legado cultural que se transmite de generación en generación y se va adaptando a las necesidades de la sociedad contemporánea. La revalorización de éste trabajo manual es importante porque al hablar de identidad representa un “capital de autoestima” y una forma de expresión cultural. Puede ser de tipo utilitario o artístico.

En un ensayo sobre “Diseño y artesanía: límites de intervención” de Eduardo Barroso Neto (1999), se divide a la pirámide de consumo según parámetros de mercadotecnia, unidos al diseño y explica que “en el tercer nivel está la artesanía contemporánea, urbana, producida por individuos con una base cultural y tecnológica más amplia, también conocida como, “artesanía de Creación”. Su valor comercial está en gran medida, determinado por el equilibrio entre el valor expresivo (referentes estéticos y culturales) y el valor de uso. En este nivel las intervenciones pueden ser totales y radicales, yendo de la sustitución de materia prima, pasando por la racionalización de la producción, diseño de nuevos productos, estrategias comerciales, llegando hasta la gestión del negocio, porque en este nivel en general, el artesano es un aspirante a empresario. Su principal motivación es la ganancia económica, la necesidad de supervivencia.”

Encontramos también el llamado diseño artesanal que se define según el FONART (2010) como “una capacitación orientada a mejorar la calidad y el diseño de los productos artesanales para adaptarlos a las necesidades y demandas de los mercados nacionales e internacionales sin perder de vista los elementos esenciales de su origen tradicional.”

6.8.2 Productos Artesanales

"Los productos artesanales son los producidos por artesanos, ya sea totalmente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más importante del producto acabado. Se producen sin limitación por lo que se refiere a la cantidad y utilizando materias primas procedentes de recursos sostenibles. La naturaleza especial de los productos artesanales se basa en sus características distintivas, que pueden ser utilitarias, estéticas, artísticas, creativas, vinculadas a la cultura, decorativas, funcionales, tradicionales, simbólicas y significativas religiosa y socialmente" (UNESCO, 1997. Por ésta razón se puede afirmar que el significado de un producto es la base de su concepción.

6.8.3 Cultura

Al hablar de cultura nos referimos al cultivo del espíritu humano, por lo tanto al estudio de las facultades intelectuales del ser humano.

En la sociedad la cultura se inserta como un tejido, que abarca formas de expresión, prácticas, y tradiciones de un grupo determinado.

La Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural, adoptó la siguiente definición (2001): "La cultura debe ser considerada como el conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias."

La cultura trabaja según la UNESCO (2001) en tres ejes principales:

1. La cultura como un sector de actividad económica: Generando empleos, ingresos y por consiguiente crecimiento económico. "Los sectores culturales y creativos se refieren a individuos, organizaciones y actividades relacionadas con la creación, producción y distribución de bienes y servicios en áreas tales como la edición, las artes escénicas, los medios audiovisuales, la artesanía o el diseño."

2. La cultura como factor transversal que contribuye a los procesos de desarrollo: La cultura se adapta a las creencias, tradiciones y costumbres de una localidad. Siendo un medio importante para el desarrollo e interviniendo en diferentes áreas.

3. La cultura como un marco para la cohesión social y la paz: Siendo una fuente para la expresión individual y colectiva. Y fomentando respeto hacia la diversidad cultural, mediante el diálogo intercultural y la reinterpretación de tradiciones y patrimonio.

6.8.4 Cosmovisión

Es un conjunto de creencias, valores y sistemas de conocimiento que articulan la vida social de un determinado grupo.

La cosmovisión está ligada a la religión, política, economía, medio ambiente, etc. Siendo la forma de concebir e interpretar al mundo propio de una persona o de una época.

En el caso del presente TFC, se puede hablar de una cosmovisión de la cultura andina, misma que está, por sus raíces, ligada a la naturaleza y a sus elementos como plantas, animales, etc. Así como a los varios dioses, según cada cultura.

La cosmovisión interviene entonces en la revalorización de las culturas originarias y la reafirmación étnica de los pueblos, que rescatan y redescubren lo que dejaron sus ancestros.

La naturaleza y la tierra no son sólo objeto de producción sino de contemplación.

6.9 Metodología

6.9.1 Diseño participativo

El diseño participativo se define como la “construcción colectiva, entre diversos actores involucrados, en la que la relación entre diseñador, la interfaz y le usuario es una simbiosis para la creación de un producto. Es una metodología de trabajo horizontal y abierto, no lineal, ni cerrado. El equipo de trabajo de diseño participativo, está constituido por diferentes personas de una empresa u organización, que dejan de lado el pensamiento estricto de que el proceso de diseño debe estar en manos de un solo individuo (...)” (Montaña, 2010).

A continuación se presentan las fases del Diseño Participativo, mostrando la participación activa de cada operador en las distintas fases.

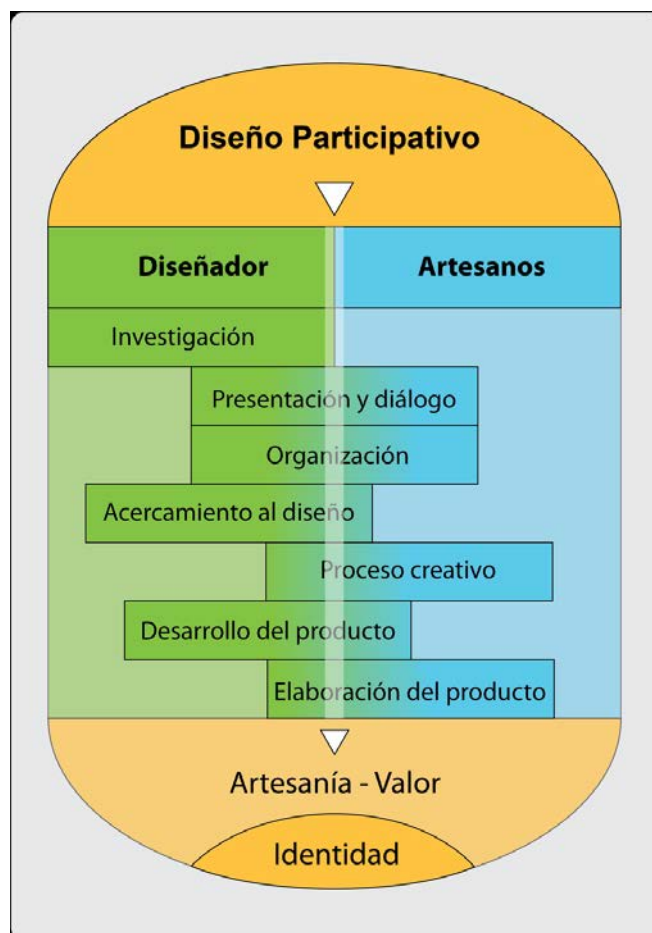


Fig. 1.5 Fases Diseño Participativo
 Autor: Gabriel Barreto, Modelo de diseño participativo.

6.9.1.1 Descripción de las fases (Barreto, 2011):

Investigación:

Se recopila información básica acerca del grupo de personas o la comunidad con que se pretende trabajar como: ubicación, vías de acceso, transporte, tipo de productos que realizan, etc. Debido a que esta información se la obtiene antes del primer encuentro, es probable que no sea precisa pero se aconseja realizar la investigación para tener una idea de lo que comprenderá el proyecto.

Presentación y diálogo:

Sera el primer encuentro con los artesanos. Se realiza una presentación de cada uno de los participantes dentro del proceso, es decir: diseñador(es) y artesano(s).

Presentación de la propuesta por parte del diseñador y dialogo entre las partes para saber su aceptación o rechazo y para definir objetivos conjuntos.

Es necesario ser totalmente transparente al momento de plantear la propuesta para no generar falsa expectativas en los artesanos y de esta forma propiciar un ambiente de confianza.

Organización:

Una vez que las partes han quedado de acuerdo, se cuadran los posibles días de trabajo, horarios, etc. Esto ayudará al diseñador a programar los temas que se tratarán en cada encuentro.

Acercamiento al diseño:

Familiarizar a los artesanos con algunos conceptos importantes de diseño como: forma-función, producción, tendencias, etc.

Se debe tomar en cuenta que el artesano puede desconocer gran parte de las palabras técnicas utilizadas comúnmente en esta disciplina, por lo que se recomienda ser lo más didáctico posible. Por ejemplo, resulta más fácil entender la relación forma –función, que la de uso-significado.

La influencia del diseñador en esta parte del proceso es mayor que la del artesano ya que de él provendrá la información que será compartida

Proceso Creativo (prefiguración):

En esta parte del proceso se generan las ideas y las posibles opciones de objetos.

Para lograrlo, en el modelo participativo propuesto por Jorge Montaña se plantea la realización de un collage, el cual es de mucha ayuda para asegurar que el proceso creativo sea participativo. Sin embargo no se descartan otras opciones siempre y cuando se considere a la participación como eje central.

Se puede trabajar también con herramientas de trabajo como dibujo, siempre y cuando la participación de los actores, en este caso artesanos, sea de forma libre sin intervenciones que afecten su proceso.

Desarrollo del producto

De las ideas obtenidas en el proceso creativo, se analiza y se define conjuntamente las opciones más eficientes. Se realizan las modificaciones necesarias para que el objeto funcione adecuadamente y se estudian los posibles materiales y las técnicas de producción que se utilizarán.

Se realiza los planos técnicos para saber cuáles serán las medidas y proporciones que tendrá cada objeto, ya que esto ayudará a que el proceso constructivo sea más eficiente. La información que contienen los planos es muy útil para saber las medidas y la formas exactas de cada objeto, sin embargo es muy probable que el artesano no sepa asimilar esta información, debido a que su formación no le permite acceder a las mismas herramientas que tiene un diseñador gracias a sus estudios. Por esta razón se recomienda utilizar otra forma de comunicación a través de una explicación con un lenguaje más familiar, con capacitaciones.

Como ejemplo, puede resultar muy útil la realización de un boceto o render en donde se puedan observar las proporciones que deberá tener el objeto. O esquemas gráficos que faciliten al artesano entender al objeto y su composición.

La influencia del diseñador en esta parte del proceso es muy importante, ya que desde su perspectiva reconocerá los problemas que presente el objeto y puede planificar las soluciones tomando en cuenta las posibilidades de producción que disponga los artesanos.

Producción

Una vez que el objeto ha quedado definido, se inicia su producción. La influencia del artesano es mayor en esta parte del proceso, ya que éste es quien realizará el objeto, sin embargo, es posible que se presenten algunos problemas que el diseñador puede ayudar a resolver.

6.9.2 Animación Socio Cultural

Como complemento al diseño participativo, siguiendo con la línea de vinculación social, el trabajo se basa además en la siguiente metodología como herramienta que aporta herramientas para facilitar el trabajo con los artesanos.

Ésta propuesta metodológica se establece como un proceso que interviene en la organización de un grupo de personas para realizar un proyecto ubicado en la cultura y el desarrollo social. Existen cuatro ejes que articulan el proceso:

- La cultura
- La organización de personas
- Los proyectos e iniciativas
- El desarrollo social

A continuación es importante presentar un cuadro general de los ejes semánticos mencionados. Para establecer cómo están relacionados entre sí, según los autores de la metodología.

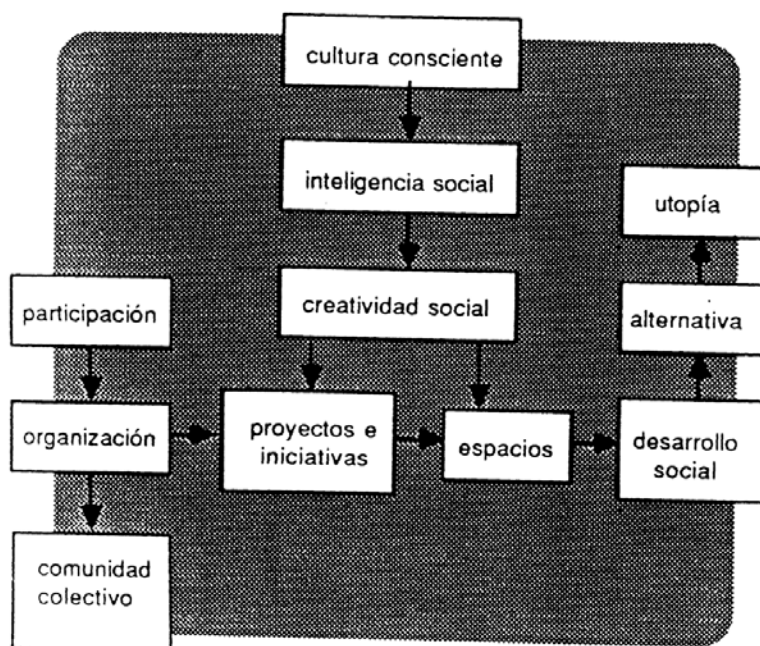


Fig. 1.6 Ejes semánticos
Autor: Fernando Cembranos, David H. Montesinos y María Bustelo.
La animación Socio cultural: Una propuesta Metodológica.

La cultura

Es un conjunto de hábitos y manifestaciones de los pueblos que han ido evolucionando a través de la historia.

La animación socio cultural maneja la cultura consciente, que es aquella que se da a partir de una decisión consciente de cómo se quiere ser, qué se quiere desarrollar. Se basa en la cultura del pasado como apoyo pero mira hacia el futuro. De ahí que se deriva la cultura inteligente y así mismo la inteligencia social, con la cual se analizan problemas y sus posibles soluciones. El siguiente paso es la creatividad social, la cual busca dar respuestas a éstos problemas.

El desarrollo del tema se encuentra dentro de los subtemas del Cuadro de Teoría para el presente TFC (Pág. 51), donde además se abordan artículos sobre desarrollo cultural y sus características.

La organización de personas

En este paso es importante la articulación de la comunidad mediante un sistema socialmente inteligente, con el cual se desarrolle la capacidad de analizar, responder, construir, crear, renovar e innovar. Y permita mediante proyectos e iniciativas la participación y organización de una comunidad o colectivo.

La participación social es un aspecto importante de ésta metodología. Con la que se da un criterio adicional de valoración en desarrollo de proyectos, sobre como es el índice de participación de los actores.

Los proyectos e iniciativas

A través de los proyectos e iniciativas se logra tener espacios de encuentro comunitario, donde el trabajo en conjunto, se ve reflejado en la toma de decisiones.

La comunicación es necesaria para llegar a un criterio colectivo que integre las manifestaciones de la comunidad, dándole la importancia del caso a cada una, más la ayuda y aporte de formación especializada.

El desarrollo social

La búsqueda del cambio social, lleva a la necesidad de encontrar respuestas alternativas en un ámbito global que permitan direccionar el desarrollo.

6.9.2.1 Enfoque sistémico

“En lo que a metodología de animación sociocultural se refiere, las entradas provienen de la realidad en la que se desarrolla, las salidas son las acciones que van configurando el cambio social que se plantea como objetivo final del propio sistema, los mecanismos de control se establecen con los diferentes procedimientos de evaluación empleados”.

Dentro del enfoque sistémico se pretende en primer lugar conocer la realidad, para realizar un análisis y organización de los recursos humanos, materiales y económicos existentes, para una posterior planificación dirigida hacia una

intervención orientada al desarrollo social, la cual debería mantenerse en constante evaluación.

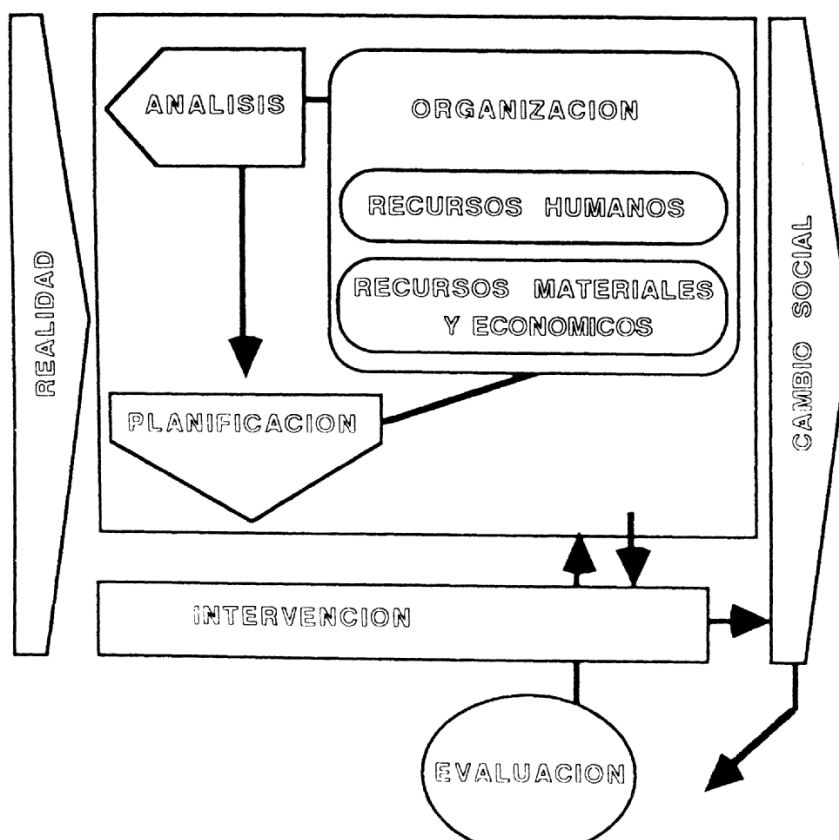


Fig. 1.7 Enfoque Sistémico
Autor: Fernando Cembranos, David H. Montesinos y María Bustelo.
La animación socio cultural: Una propuesta metodológica

7. Método, técnica y procedimiento

En el Plan de Acción Académica (PAC), se menciona en uno de sus objetivos el “orientar el conocimiento hacia la resolución de problemas reales y concretos, en la perspectiva de búsqueda de nuevas alternativas de desarrollo social [...]”, así como fortalecer “la creación del conocimiento adecuado a la práctica del diseño en lo local y lo global, a la apropiación del conocimiento de frontera desarrollado en el contexto internacional y a la proyección del mismo como motor de desarrollo social”.

El presente Trabajo de Fin de Carrera (TFC) sigue con el esquema basado en el desarrollo y la inclusión social, guiada por las metodologías de diseño participativo (Pág. 53) y Animación Socio Cultural (Pág. 57.) Vinculando a la artesanía con diseño, específicamente con diseño de productos.

Se eligió a la Comuna Zuleta, porque es una comunidad vinculada. Mi lugar actual de residencia me permite tener un acercamiento a la zona. Y existe un interés particular hacia sus productos y técnicas artesanales ancestrales.

Además encuentro mucho potencial en los artesanos para crear y desarrollar productos nuevos. Así como la posibilidad de innovar y trabajar en equipo.

7.1 Caso de Estudio: Comuna de Zuleta

7.1.1 Ubicación

La Comunidad de Zuleta está ubicada en la parte sur oriental de la Provincia de Imbabura. Forma parte del cantón Ibarra, parroquia de Angochagua.



Imagen 1.1 Comuna Zuleta
Fotografía: Estefanía Leiva



Imagen 1.2 Mapa ubicación Comuna Zuleta
Autor: www.comunazuleta.com

7.1.2 Artesanía en Zuleta

Dentro del sector artesanal, conocemos que en Zuleta su principal actividad en la artesanía es el bordado a mano. Aunque también realizan quesos artesanales, muebles en madera y vestuario tejido en fibra de alpaca.



Imagen 1.3 Artesanía en madera
Fotografía: Estefanía Leiva

En lo que se refiere a la artesanía en madera actualmente son pocos los artesanos que realizan trabajos en maderas como el pino, eucalipto y ciprés, nativos de la zona, debido a que no todos poseen las herramientas adecuadas para esta labor.

Los moradores del sector que se dedican a esta actividad cuentan que el proceso de preparación de la madera lleva tiempo. Una vez recolectada desde los árboles necesitan un periodo mínimo de dos años de secado al ambiente. Por esta razón lo que han optado por el trabajo en MDF, ya que consideran que es más sencillo adquirir este recurso.

Las nuevas generaciones de artesanos han mostrado interés en el aprovechamiento de sus recursos y en la optimización de tiempo y material durante los procesos.



Imagen 1.4 Tejidos en fibra de alpaca
Fotografía: Estefanía Leiva

En lo que se refiere a la actividad del bordado a mano y la comercialización de sus productos, encontramos entre muchos otros, al grupo de mujeres bordadoras de Zuleta. Ésta Asociación integrada por 10 mujeres actualmente, busca mantener viva la tradición del bordado a mano. Realizan la venta de sus productos en la Feria de Bordados de la Comuna Zuleta, desde hace 16 años aproximadamente, en la casa comunal de la comuna. Durante todo el año se realizan ferias donde muestran sus creaciones cada 15 días, sábado y domingo.



Imagen 1.5 Feria de bordados - Casa Comunal Zuleta
Fotografía: Estefanía Leiva

Los productos de las siguientes imágenes son muestras del trabajo que realizan las artesanas, la mayor parte de bordados se los hace durante la feria. Se dedican en gran parte a bordar toallas, manteles, individuales, bolsos, blusas, camisas, cubre botellas, paneras, delantales, caminos de mesa, etc.



Imagen 1.6 Bordados Zuleta
Fotografía: Estefanía Leiva

7.2 Participantes del proyecto

En el siguiente cuadro se presentan datos generales acerca de edad y tiempo que llevan en la actividad las participantes de este proyecto. Como se aprecia la edad de los artesanos es variable, y casi la mayoría de personas resultan tener una relación familiar cercana.

Del grupo total alrededor del 50 % de participantes, no viven en la Comuna de Zuleta, debido a que han migrado por varias razones, pero este factor no impide que entre todas las integrantes de la asociación se mantengan en constante comunicación.

Asociación de Mujeres Bordadoras de Zuleta		
Nombre	Edad	Tiempo que lleva realizando artesanías
1. Sra. Mayra Sandoval (Presidenta)	30 años	10 años / Bordados a mano
2. Sra. Magali Casa (Vice Preseidenta)	32 años	10 años / Bordados a mano
3. Sra. Lourdes Sarzosa (Secretaria)	56 años	17 años / Bordados a mano
4. Sra. Tania Bosmediano	28 años	8 años / Bordados a mano
5. Sra. María Gertrudis Chachalo	55 años	40 años / Bordados a mano
6. Sra. Luzmila Echeverría	64 años	44 años / Bordados a mano
7. Sra. Gloria Egas	73 años	17 años / Bordados a mano
8. Sra. Margarita Albán	57 años	40 años / Bordados a mano
9. Sra. Lilián Casa	48 años	32 años / Bordados a mano
10. Sra. Teresa Casa	52 años	32 años / Bordados a mano
11. Sr. Diego Cholca	28 años	5 años / Madera

Fig. 1.8 Cuadro Artesanos Zuleta
Autor: Estefanía Leiva

7.3 Cronograma de trabajo

Para trabajar con los artesanos se llegó a un acuerdo desde la primera visita.

Las fechas de reuniones estarían regidas únicamente por el calendario de la feria de bordados. De esta manera no existirían cambios en las fechas ni inconvenientes durante el proceso.

En la siguiente calendario proporcionado por los participantes se muestran los días exactos, dando inicio al trabajo desde el mes de Marzo.

ZULETA
EMBROIDERY FAIR
FERIA DE BORDADOS

2012			
ENERO	FEBRERO	MARZO	ABRIL
14 - 15 28 - 29	11 - 12 25 - 26	10 - 11 24 - 25	7 - 8 21 - 22
MAYO	JUNIO	JULIO	AGOSTO
5 - 6 19 - 20	2 - 3 16 - 17 30	1 14 - 15 28 - 29	11 - 12 25 - 26
SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE
8 - 9 22 - 23	5 - 6 20 - 21	3 - 4 17 - 18	1 - 2 15 - 16 29 - 30

Imagen 1.7 Calendario Feria de Bordados Zuleta
Autor: Grupo de Mujeres Bordadoras de Zuleta

7.3.1 Primera visita (Tiempo 1 hora)

- Acercamiento con la zona y ubicación de la comunidad, vías de acceso y transporte.
- Reconocimiento del lugar y posibles áreas de trabajo.
- Entrevista con la Sra. Mayra Sandoval, Presidenta del Grupo de Mujeres Bordadoras de Zuleta y planteamiento del proyecto.

RESULTADOS

- Se proporcionó información necesaria acerca de cómo sería la participación de las integrantes y los aportes del proyecto. Se establecieron fechas de reuniones, según el calendario de la Feria de Bordados.
- Se reconoció el tipo de transporte que permite llegar a la Comuna. Y los horarios disponibles.

- Hubo un primer acercamiento a los posibles espacios y escenarios de trabajo.



Imagen 1.8 Vías de acceso – Comuna Zuleta
Autor: Estefanía Leiva

7.3.2 Segunda Visita (Tiempo 1 hora)

- Se realizó una introducción a las personas involucradas acerca del trabajo de fin de carrera. Y explicación sobre cuáles fueron las razones para vincular diseño y artesanía con la comuna.

RESULTADOS

- Se pudo ver el interés sólo de una parte del grupo. No de todos debido al desconocimiento del tema a tratar. Por lo que se generaron varias inquietudes que se resolvieron con una breve introducción al tema central del trabajo en conjunto.

7.3.3 Tercera Visita (Tiempo 1 hora 30 minutos)

- Se realizó una capacitación y aproximación a conceptos generales de diseño, artesanía, mercado, tendencias. Mediante una exposición con la ayuda de diapositivas realizadas con gráficos y texto para que los artesanos entiendan de una manera sencilla la explicación.

- Se mostraron algunos ejemplos de trabajo entre diseñadores y artesanos y los productos artesanales resultantes.
- Tras la exposición se dio paso a las inquietudes que surgieron de los participantes con respecto a cómo se realizaría el trabajo.

Para trabajar con los artesanos se llegó a un acuerdo desde la primera visita. Mediante el cual se establecía que función cumplía cada parte, el diseñador brindaría capacitaciones y guías para el desarrollo de productos y los artesanos participarían como actores directos en el proceso y además aportarían con su trabajo o mano de obra, sin recibir una remuneración.



Imagen 1.9 Capacitación en la Comuna Zuleta
Fotografía: Estefanía Leiva

A continuación el esquema de diapositivas, de la presentación que se realizó al grupo de artesanos. Para esta guía se utilizó un lenguaje sencillo, que permitió la fácil comprensión por parte de los colaboradores.

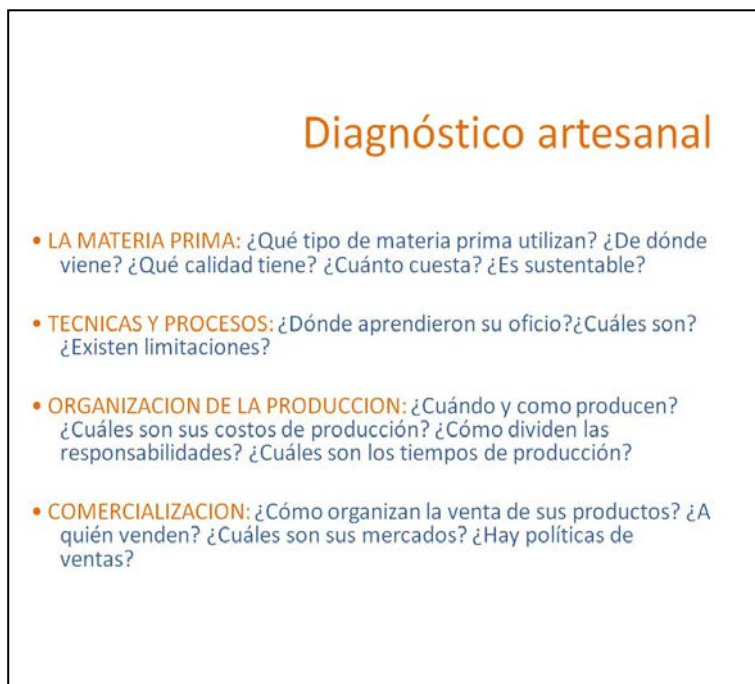
El tiempo de duración de la exposición fue aproximadamente de 25 minutos.

DIAPOSITIVA 1



Desarrollo de un producto

DIAPOSITIVA 2



Diagnóstico artesanal

- **LA MATERIA PRIMA:** ¿Qué tipo de materia prima utilizan? ¿De dónde viene? ¿Qué calidad tiene? ¿Cuánto cuesta? ¿Es sustentable?
- **TECNICAS Y PROCESOS:** ¿Dónde aprendieron su oficio? ¿Cuáles son? ¿Existen limitaciones?
- **ORGANIZACION DE LA PRODUCCION:** ¿Cuándo y como producen? ¿Cuáles son sus costos de producción? ¿Cómo dividen las responsabilidades? ¿Cuáles son los tiempos de producción?
- **COMERCIALIZACION:** ¿Cómo organizan la venta de sus productos? ¿A quién venden? ¿Cuáles son sus mercados? ¿Hay políticas de ventas?

DIAPOSITIVA 3

Propuesta de Diseño Artesanal

1. El mercado al cual está dirigido el producto artesanal
2. La función del producto
3. Las características formales del producto y los procesos de producción
4. Los elementos de identidad y tradición que reflejan la identidad del lugar donde está producido.

DIAPOSITIVA 4

1. La importancia del mercado: ¿Cómo sabemos que es lo que quiere el mercado?

- El diseñador artesanal debe tener relaciones o conocer bien por lo menos un mercado. En muchos casos el diseñador artesanal sirve como vínculo entre los mercados domésticos e internacionales y los grupos artesanales.
- Idealmente el diseñador sabe lo que pide el mercado y el producto artesanal que se desarrollará reflejará sus demandas.

DIAPOSITIVA 5

Investigación

- Tendencias actuales
- Modas
- Concepto de líneas y juegos de productos
- Precios
- Acabados

DIAPOSITIVA 6

- **Autoconsumo:** Para la comunidad donde vive el artesano. De uso utilitario, religioso o ceremonial.
- **Casa/decorativo:** Productos con uso doméstico: sala, comedor, cocina, baño y jardín.
- **Turístico:** Recuerdos de lugares y ciudades. (suvenir)
- **Reproducciones:** prehispánicas de sitios arqueológicos.

DIAPOSITIVA 7

2. ¿Para qué sirve el producto?

- Hay que explicar bien la función y el uso del nuevo producto a los artesanos porque en muchos casos no entra en su contexto de vida.
- Un ejemplo son los juegos de individuales manteles y servilleteros, hay que enseñar al grupo el uso del servilletero y los individuales y el porqué. Esto les permite explorar nuevas líneas de productos.

DIAPOSITIVA 8

3. Definición formal de las características de un nuevo producto y los procesos de elaboración. (Bocetos, dibujos y plantillas)

- Línea o colección o es pieza única?
- Tamaños y medidas: Elemento importante para la venta del producto. Dependiendo del mercado, se determina el tamaño. Si el producto es para turismo, se conviene diseñar algo pequeño que sea fácil de empacar. Las medidas son: mini, pequeño, mediano, grande y extra grande.
- Color: Definir gama de colores
- Materias primas: Hay que procurar usar materiales que estén disponibles localmente o sean accesibles. Uno debe eliminar el uso de materiales tóxicos o materias primas en peligro de extinción.
- Textura: ¿Liso o rasposo?
- Acabados: Establecer medidas de calidad.
- Iconografía/decoración: ¿Cuáles son los motivos, decoración de las piezas?
- Procesos y técnicas de elaboración: Es elemental poner a disposición de los artesanos, solamente técnicas y tecnologías apropiadas. No tienen caso de introducir, por ejemplo, máquinas de coser eléctricas en un lugar donde no hay electricidad. Uno siempre tiene la obligación de aprovechar todas las aptitudes y capacidades de todos los integrantes en el grupo.

DIAPOSITIVA 9

4. Elementos de tradición o identidad

- Es fundamental introducir nuevos diseños sin poner en riesgo los elementos culturales que forman parte de una tradición y una identidad. Es decir el producto desarrollado por el diseñador debe de reflejar la identidad distintiva del lugar de origen.
- La identificación de los elementos tradicionales y de identidad son claves en el desarrollo de los productos artesanales . Hay que retomar sus características para:
 - Dar singularidad e importancia cultural al objeto
 - Crear un punto de atracción para el mercado
 - Preservar la cultura tradicional del artesano
 - Difundir los valores culturales al público

DIAPOSITIVA 10

El proceso propuesto es:

1. Elaboración de diagnósticos: socio-político, artesanal y de diseño
2. Identificación de las necesidades del grupo
3. Elaboración de la propuesta de proyecto
4. Elaboración de bocetos, plantillas, moldes, etc.
5. Capacitación de diseño
6. Prototipo
7. Guía de factores económicos

RESULTADOS

- Se generó un interés total, ya que se visualizaron las posibilidades de ingresar en nuevos mercados.
- Los artesanos estuvieron de acuerdo con lo planteado, aunque todavía no lograban entender cuál sería el proceso de diseño.

7.2.4 Cuarta Visita (Tiempo 1 hora y 30 minutos)

- Se realizó un focus group en el que los artesanos aportaron con lluvia de ideas (brainstorming).
- Como resultado del proceso primero se ordenaron por categorías los posibles productos que se podrían realizar con funciones destinadas específicamente para el hogar. Tratando de agruparlos para formar una línea de productos.

Durante este proceso cada artesano tomó la palabra y aportó con ideas de las cuales se desprende el siguiente cuadro:

CATEGORIA	OBJETO
1. Cocina	<ul style="list-style-type: none"> ■ Forros para electrodomésticos: Licuadora, horno pequeño, batidora, etc. ■ Porta cubiertos ■ Porta vasos ■ Delantal
2. Dormitorio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Cortinas ■ Espejos ■ Salidas de cama ■ Biombos ■ Revisteros ■ Percheros ■ Lámparas ■ Espaldar para cama ■ Almohadones
3. Oficina	<ul style="list-style-type: none"> ■ Papelera ■ Porta lápices y esferos

	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pisapapeles ■ Lámpara de escritorio ■ Cortinas ■ Forro para sillas ■ Lámpara para techo
4. Bisutería / Accesorios	<ul style="list-style-type: none"> ■ Aretes ■ Pulseras ■ Collares ■ Bolsos de mano ■ Correas ■ Cintillos

RESULTADOS

- La participación en términos generales fue aprovechada casi en su totalidad. Los artesanos se fueron involucrando más con la metodología. Sus aportes fueron de gran ayuda al momento de limitar el espacio en el que se actuaría posteriormente y por lo tanto la línea de productos. Dentro de las categorías se encuentran objetos que producen actualmente y otros que no han realizado nunca.

7.3.5 Quinta visita

- Se recopilaron datos para llenar el brief y definir la línea de productos.

Brief

Producto o Servicio

- **¿Qué se hará? (Objetos o Piezas de Diseño)**

Se realizará una colección de objetos mobiliarios y auxiliares que se encuentren dentro de un mismo espacio para crear el concepto de “dormitorio spa”, en el que se puedan llevar a cabo varias actividades especialmente de relajación, distracción y descanso. Tomando como caso de estudio las artesanías de la comuna Zuleta.

1. Lámpara colgante.
2. Lámpara con base.
3. Soportes para / prendas de vestir / libros / revistas.
4. Soporte auxiliar, porta objetos.
5. Soporte para masajes y relajación con espaldar.
6. Sandalias para descanso.

- **¿Qué se espera de estas piezas?**

Que formen un ambiente armónicamente adecuado para el desarrollo de actividades de relajación y descanso, y en el que se visualice un entorno artesanal conformado por los productos artesanales de la Comuna Zuleta.

- **¿Qué no se debe hacer?**

No se debe repetir objetos ya elaborados y que estén relacionados únicamente con vestuario o el área de cocina, ya que buscan explorar nuevos espacios del hogar, mediante una línea de productos.

- **Defina en una sola frase su producto**

CONCEPTO DE DISEÑO:

1. Refugio
2. Armonía relajante
3. Fusión

Estos tres conceptos se relacionan entre sí, ya que el trabajo general se enfoca en la creación de un dormitorio SPA, en el cual podemos realizar actividades de descanso y relajación, como leer, recibir masajes, descansar los pies, escuchar música y deleitarse con aromas que se encuentren en una atmósfera adecuada para el usuario. Por medio de elementos que sirvan de soporte para dichas actividades.

• **Tecnología disponible para la producción**

TECNICA	MATERIAL	PROCESO
1. Preparación	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tela Lienzo Lagunilla ■ Tela Vicky ■ Tela Aruba 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Remojar con agua ■ Lavar con agua ■ Secar ■ Planchar
2. Patronaje	<ul style="list-style-type: none"> ■ Tela Lienzo Lagunilla ■ Tela Vicky ■ Tela Aruba ■ 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Molde ■ Corte
3. Bordado a mano	<ul style="list-style-type: none"> ■ Hilos DMC ■ Aguja metálica 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bordado fino y plano
4. Dibujo Corte Calado Lijado Engomado Atornillado Tinte Lacado	<ul style="list-style-type: none"> ■ Madera ■ MDF 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Trazar piezas ■ Cortar las partes ■ Labrado de superficies ■ Lijar superficies y filos ■ Unir partes ■ Unir mediante mecanismos ■ Pintar las partes ■ Impermeabilizar las piezas

Público Objetivo

- Edad 38 – 42 años
- Masculino () Femenino (x)(mayoritario)
- Poder Adquisitivo BAJO MEDIO MEDIO-ALTO ALTO
- **¿Cómo decide el usuario en relación a su producto por sobre otros?**

Después del estudio del público objetivo, sabemos que el usuario mayoritario femenino en este caso, de poder adquisitivo medio alto, toma sus decisiones en base a parámetros estéticos, de calidad, status, innovación y emocionales.

- **¿Cómo toma el usuario sus decisiones racionales?**

El usuario realiza una búsqueda y evaluación de información sobre el producto que le permita decidir basado en términos de ventajas y desventajas que le ofrece cada uno. Y analizando cualidades que complementen su estilo de vida.

- **¿Cómo toma el usuario sus decisiones emocionales?**

El usuario se siente emocionado y atraído por la idea de tener productos nuevos, de una cultura diferente a la suya.

El usuario pone menos énfasis en la búsqueda, análisis y evaluación de información previa antes de comprar. Se puede decir que sus decisiones emocionales son impulsivas y pueden ser inducidas si es que al momento de la compra se crea una atmósfera que cree sensaciones en el comprador, haciendo que se interese por todos los productos.

Además el usuario busca alternativas a los productos industriales en la calidez de la artesanía.

- **¿Qué desea el usuario? ¿Qué necesita?**

Al momento de viajar el usuario que forma parte del grupo de turistas extranjeros busca los atractivos culturales como monumentos históricos (arqueológicos y arquitectónicos) y una serie de costumbres y tradiciones que muestran una cultura diferente a la suya. Por lo tanto buscan un producto artesanal único con el cual se identifique una técnica o tradición ancestral. En donde se refleje también un estilo de vida.

- **¿Cómo se pretende afectar al usuario?**

Se pretende afectar al usuario emocionalmente, creando interés hacia una cultura ajena a la suya. Haciendo que perciba la historia y aprecie la artesanía ecuatoriana a través de una línea de objetos artesanales armónicos con distintas funciones.

• **¿Por qué los usuarios preferirán su producto o servicio sobre otros?**

Porque es una línea de productos artesanales que fusionan materiales como son la tela y madera. Además mantiene la técnica ancestral del bordado a mano.

Distribución (Dónde se vende el producto)

- Interno
- Forma de distribución:
 - Punto de Venta: Feria Casa Comunal – Comunidad de Zuleta.
- Transporte

El producto se movilizará por tierra, empacado hacia los puntos de venta.

Estudio de tipologías

OBJETO DE USO	Productos que suplen la necesidad	Ventajas	Desventajas
1. Luminaria: Techo / Velador	<ul style="list-style-type: none"> ■ Lámparas colgantes ■ Lámparas para velador 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Fabricación Industrial. ■ Desarmables. ■ Materiales Reciclables. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Pérdida de elementos identitarios.
2. Soporte: Toallas / Prendas de vestir	<ul style="list-style-type: none"> ■ Toallero ■ Ropero 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Bajo costo 	<ul style="list-style-type: none"> ■ No son elementos únicos
3. Mesa auxiliar	<ul style="list-style-type: none"> ■ Mesa de centro ■ Velador 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Materiales resistentes como plástico. ■ Bajo costo ■ Producción en serie 	<ul style="list-style-type: none"> ■ No tienen superficie flexibles
4. Soporte para masajes y relajación.	<ul style="list-style-type: none"> ■ Sillas para masajes ■ Camillas 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Producción en serie ■ Desarmables 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Problemas con el material ■ Problemas de

Necesidades 3

Deseos 1

Expectativas 2

Experiencia de uso

Identificación 1

Interpretación del producto 2

Compresión del producto 3

Interacción 3

Percepción de mejora 3

Experiencia de compras

Objeto deseado 1

Escenario de compras 2

Motivación Contexto 3

Identificación con el contexto 1

Producto

Beneficio percibido 1

Funciones esperadas 2

Uso 3

Forma 2

Empresa (solo para proyectos de vinculación)

Auto percepción	2
Reconocimiento	1
Capital de marca	2
Entorno	3
Medio ambiente	2
Mundo	1
País	2
Sociedad	2
Sector	3

Tecnología

Materialidad	2
Procesos	3
Distribución	2
Almacenamiento	1
Ciclo de vida	1

Durante el proceso de diseño es necesario cuantificar, mediante la asignación de números, que van del 1 (Imprescindible), 2 (Importante), al 3 (Secundario), varios parámetros relacionados con el trabajo, impacto social, ambiental y económico de los nuevos productos.

En el trabajo con los artesanos es importante definir categorías como la experiencia de diseño dentro la vinculación con diseñadores, para evaluar el aporte de cada parte y si resultados de las capacitaciones y exposición del conocimiento resulta ser óptimo para cumplir los objetivos planteados.

7.3.6 Sexta y Séptima visita (Tiempo 4 horas cada visita)

Durante estas dos visitas se llevaron a cabo ejercicios de diseño con el objetivo de tener alternativas para la elección de los productos finales

Alternativas de Diseño

Para llegar a las alternativas de diseño, se realizaron ejercicios de trabajo con los artesanos. Partiendo de ejercicios como salir a caminar, observar, en algunos casos fotografiar, discutir, dibujar y analizar componentes y elementos de su entorno. Se manejó un proceso participativo donde todos los integrantes captaban información del ejercicio y transmitían desde su experiencia lo aprendido, exponiendo propuestas desde distintos ángulos. Como resultado se obtuvo tres propuestas distintas partiendo de los siguientes conceptos:



Imagen 1.10 Observación
Fotografía: Estefania Leiva

7.3.6.1 Cosmovisión y simbología Zuleteña

Para esta alternativa se tomaron elementos naturales simbólicos como la flor de Ñachag. Planta nativa de la zona de cultivo y mantenimiento sencillo, proveniente de una especie fuerte y muy resistente a los cambios bruscos de clima y temperatura de la Serranía ecuatoriana. Y otras especies de árboles como el ciprés, pino y eucalipto, nativas de la zona. Así como pencos y otras flores.



Imagen 1. 11 Flor de Ñachag
Fotografía: Estefanía Leiva





Imágenes 1.12 Elementos naturales - Zuleta
Fotografía: Estefanía Leiva

Se tomaron fotografías de elementos naturales como flores, hojas, árboles, distintas plantas y vegetación del lugar. Se analizó su composición, estructura, tamaño, color, textura, ubicación y distribución.

Según la visión de cada participante, el siguiente paso fue realizar bocetos, y trazos a partir del ejercicio de observación de formas.

Se utilizó el principio de modularidad para establecer un módulo, como forma base unitaria para crear la composición. Algunos de los conceptos a los que se recurrió para el proceso de configuración fueron rotación y orden dentro de un eje lineal, lo que nos llevó a trabajar con repetición del módulo para tener una estructura base, y así reconocer puntos de unión, distancias, ejes centrales, figuras cerradas y planos. Se definieron puntos de articulación y continuidad como recorrido visual.

Como resultado se presentan los siguientes dibujos, realizados por las artesanas en base al ejercicio propuesto, en donde como primera parte se analizaron las fotografías de los lugares visitados, que en general son paisajes y caminos por los que transitan a diario, muchas veces sin prestar atención a los detalles.

Se dieron cuenta de las líneas que resultan desde una mirada diferente a los elementos naturales, en este caso.

En el proceso realizaron varios trazos rápidos, intentando reflejar lo primero que veían en la imagen. Y siguiendo una secuencia en cuanto a la forma y a repetición.

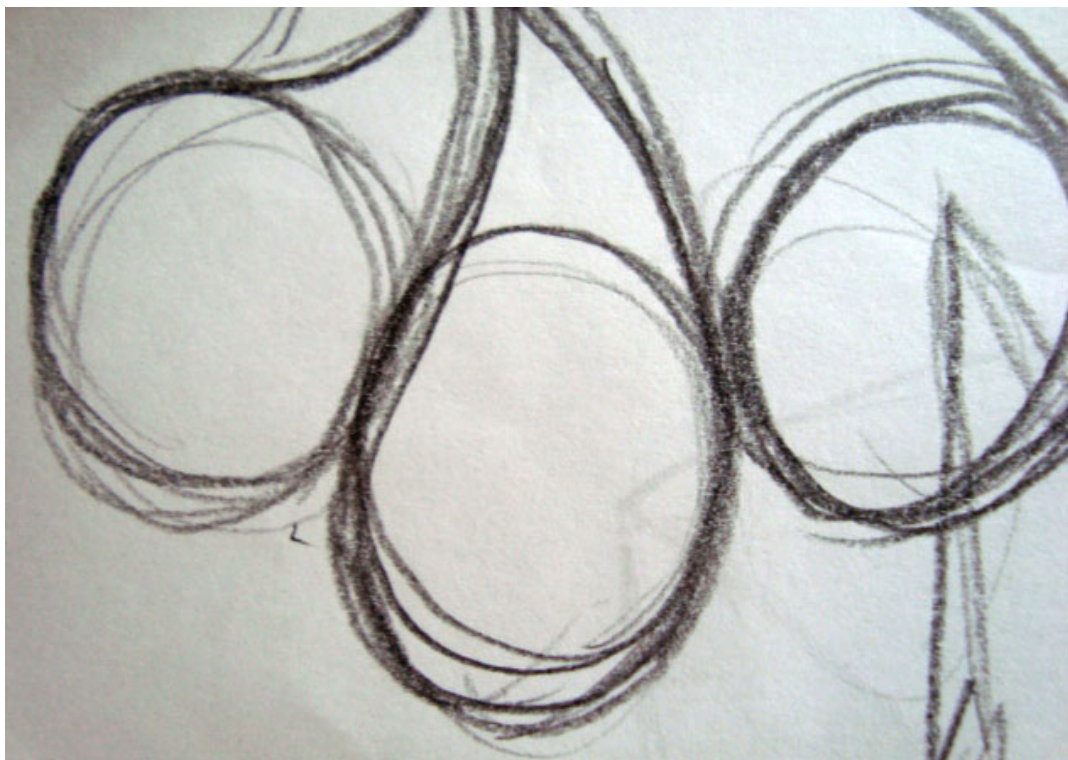


Fig. 1.9 Abstracción árbol
Autor: Artesanas de Zuleta

Gracias a la técnica del bordado a mano, las artesanas del grupo de mujeres bordadoras tienen una habilidad para el dibujo que permite que sus ideas fluyan de mejor manera y que puedan representar lo que piensan en el papel, sin dificultad, muestra de lo expuesto son las siguientes imágenes.

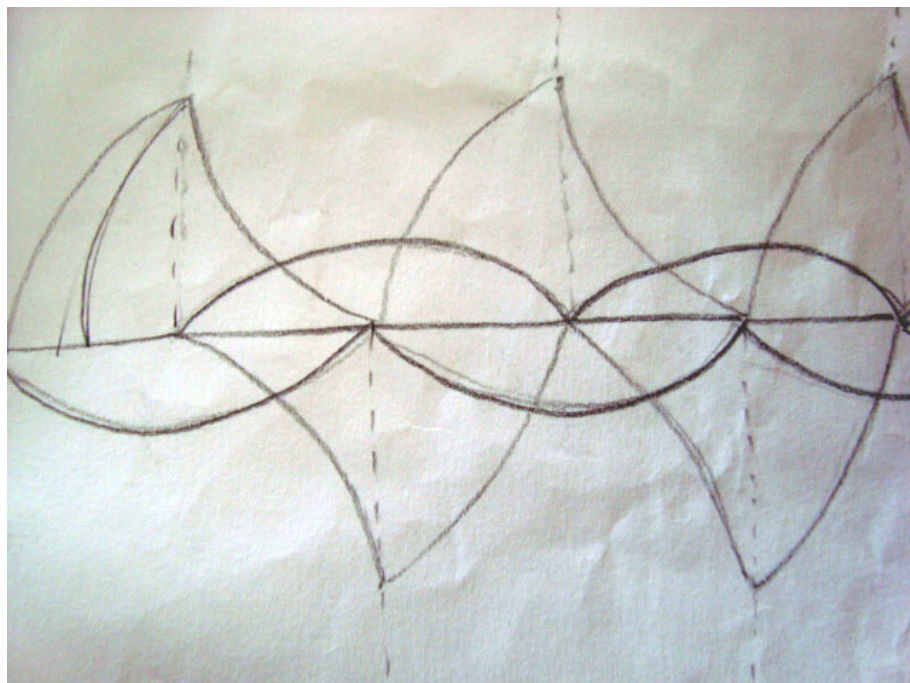


Fig. 1.10 Abstracción penco
Autor: Artesanas de Zuleta

Durante la evolución del proceso, vemos que existen avances significativos. En los bocetos se puede apreciar una búsqueda acertada en la exploración de hacer tangible un producto o de trabajar en tercera dimensión. Hay formas que nos dan la idea de objetos contenedores o son superficies.

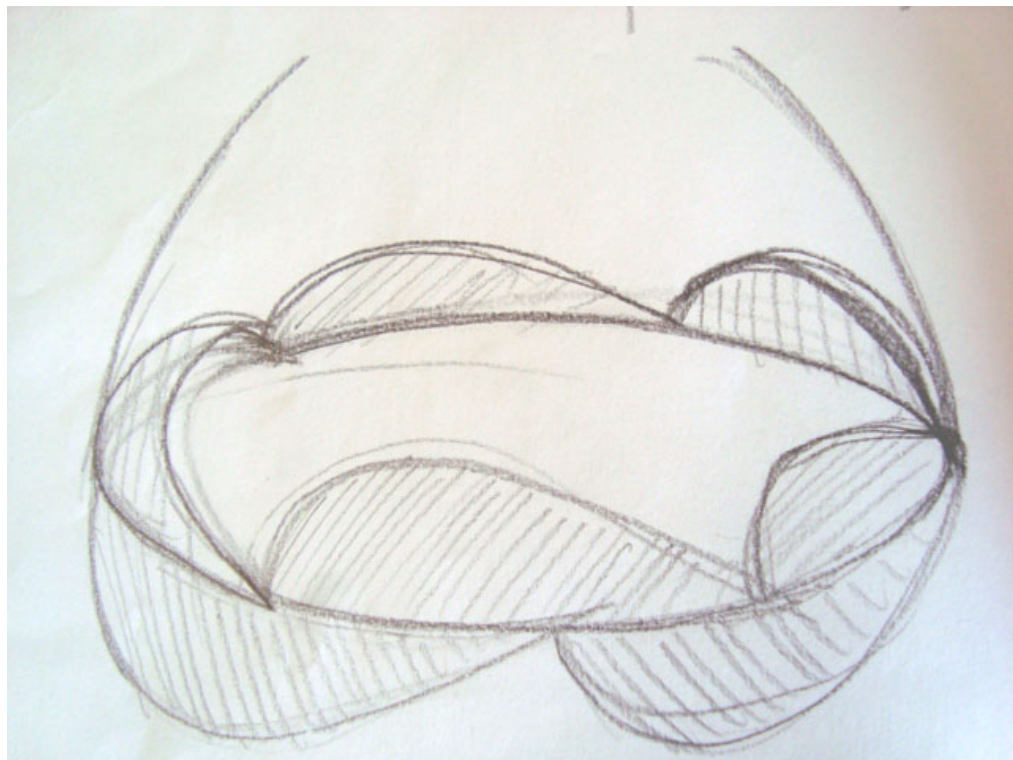


Fig. 1.11 Abstracción hoja
Autor: Artesanas de Zuleta

A través de un análisis detallado y tras realizar varios bocetos, mediante el ejercicio se logra que las artesanas tengan una mejor percepción del espacio, de la distribución, de la estructura o simetrías de un objeto.

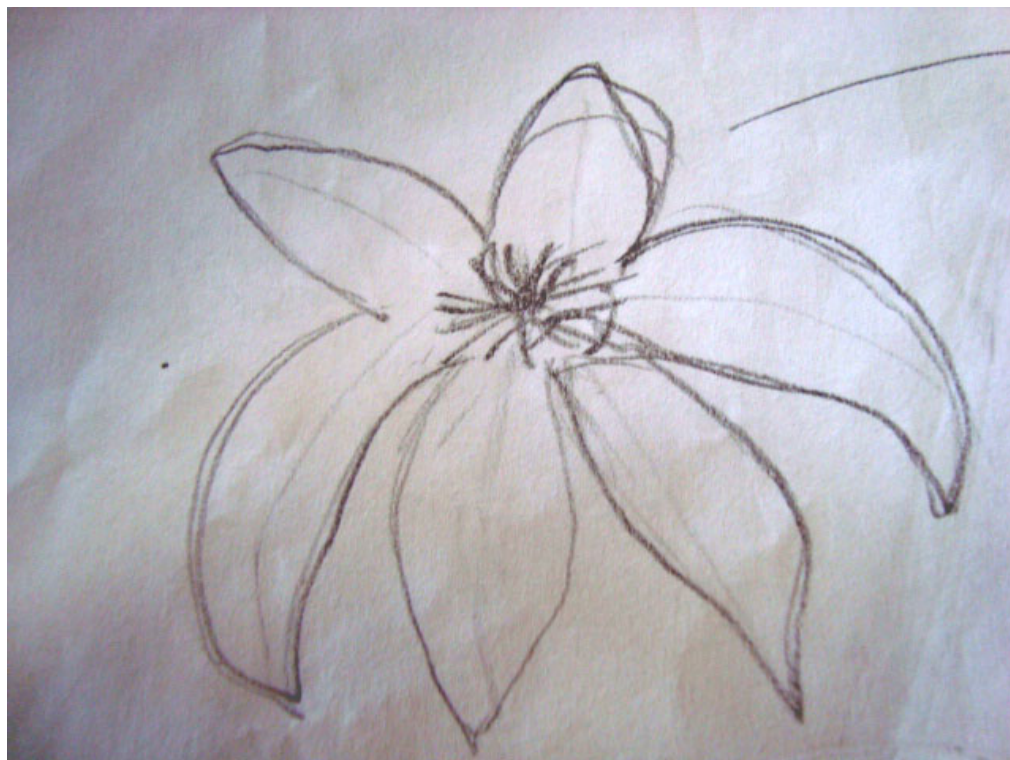
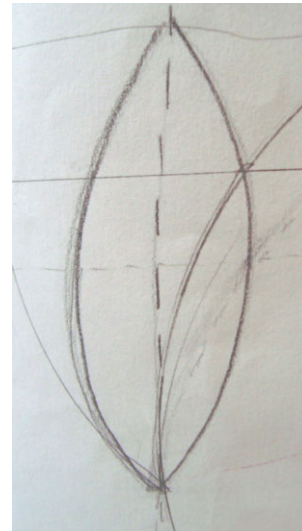


Fig. 1.12 Abstracción Flor
Autor: Artesanas de Zuleta

De este proceso se transformó las nuevas formas en superficies y objetos contenedores. Así obtuvimos dentro de la categoría sugerida de objetos que estén relacionados con actividades de descanso y relajación para un dormitorio, que las artesanas exponen sus primeras ideas y aproximaciones hacia productos, que en un comienzo dan una idea de contenedores, ya sea para llevar cosas en su interior o como soporte base para asentar un objeto o por qué no una persona, con lo que incluso llegan a pensar en mobiliario, además de utensilios.

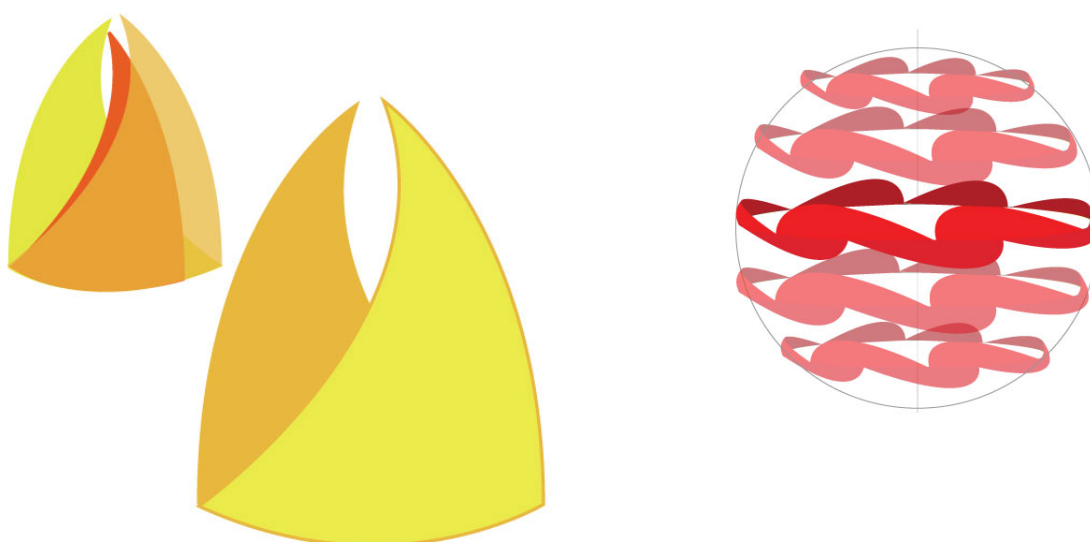
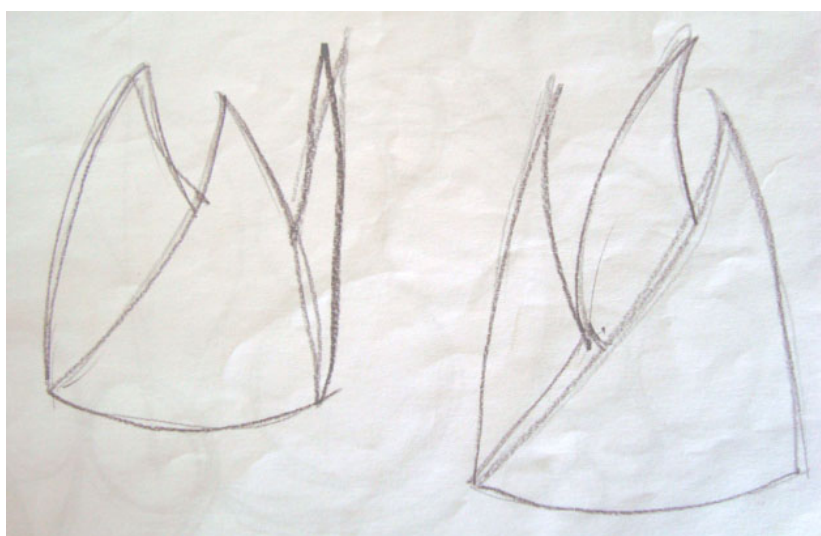


Fig. 1.13 Aproximaciones a Objetos Contenedores y soportes
Autor: Artesanas de Zuleta

Lo importante de esta etapa es que el grupo cambia en alguna medida los esquemas que han mantenido para realizar sus productos, y ven que existe el potencial y la habilidad para explorar nuevas áreas. Lo que también produce cierta emoción y por lo tanto genera interés colectivo hacia el TFC.

7.3.6.2 Estructura formal

Para realizar la segunda alternativa de diseño tomando parte de su cultura e historia, no podíamos dejar a un lado los bordados zuleteños, que realizan las artesanas, a partir de éstos, los participantes del proyecto dibujaron plantillas de lo que usualmente bordan y con lo que cada una sienta que se ve reflejado su estilo único.

Para este proceso primero se tomaron fotografías de algunas muestras de bordado, de diferente artesana para distinguir que existen varios estilos y formas de realizar la técnica.





Imagen 1.13 Bordados Zuleños
Fotografía: Estefania Leiva

A continuación se les proporcionó lápices de colores y papel, para que puedan realizar el segundo ejercicio de dibujo.

Las imágenes muestran la habilidad de las artesanas zuleñas, con la que realizaron la actividad y como nota del ejercicio, el tiempo que necesitaron para este trabajo fue menor al del anterior. Porque en este caso no debían pensar demasiado en lo que debían dibujar o como lo representarían, su experiencia hace que dentro de su mente tengan pre establecidos patrones que usan a diario para la elaboración del bordado. Y exteriorizarlo resulta ser menos complicado.

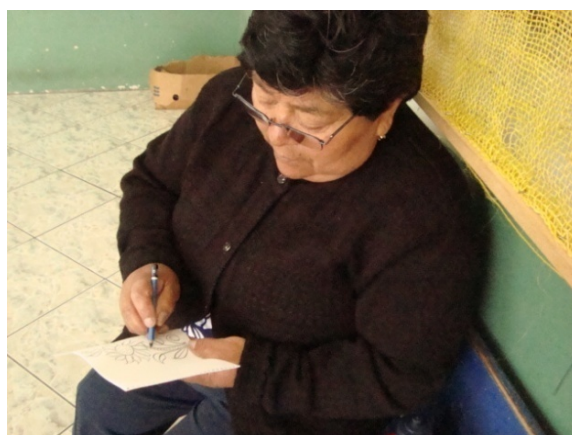
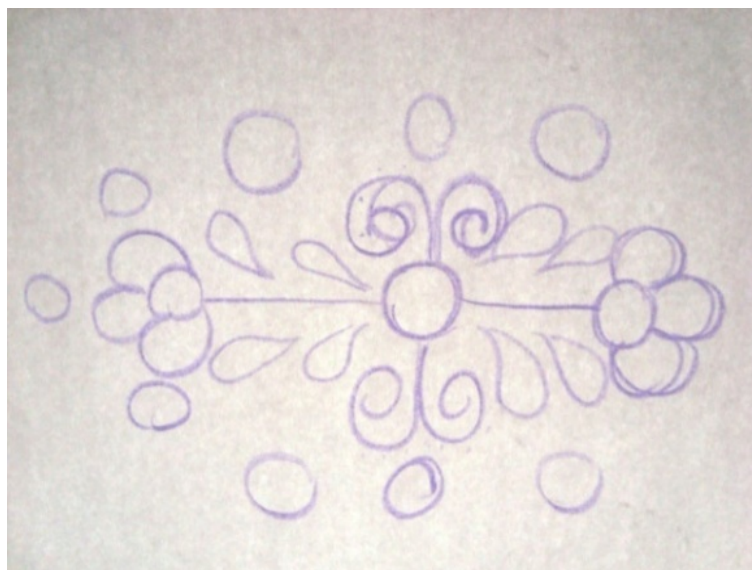




Imagen 1.14 Proceso de dibujo
Fotografía: Estefania Leiva

El resultado de las fotografías es muy importante, muestra que cada artesana maneja un estilo único al bordar.



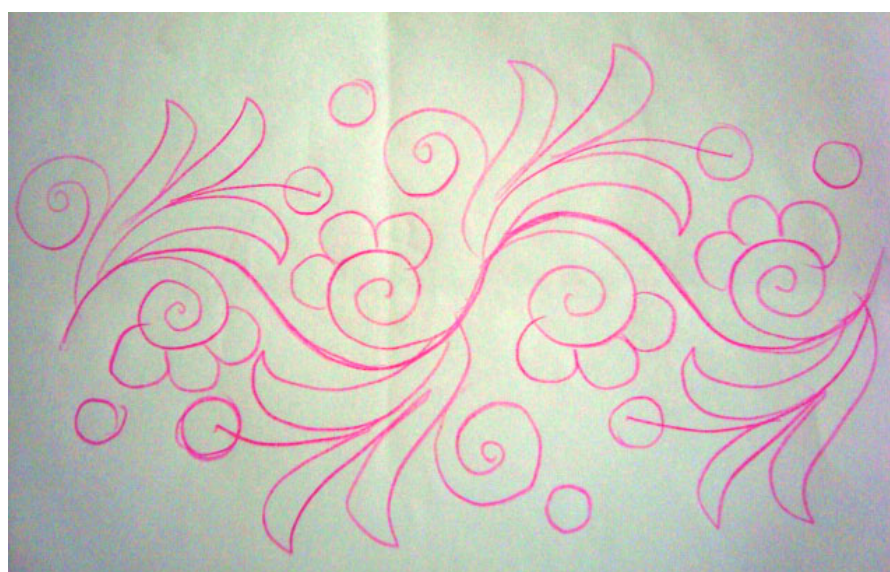




Imagen 1.15 Dibujos bordados
Autor: Mujeres Bordadoras

En la segunda parte del ejercicio realizaron un redibujo con la ayuda de papel calca, por medio del cual consiguieron hacer nuevos trazos a partir de los primeros dibujos. Se encontraron superficies, figuras cerradas, planos.

Las artesanas intentaron varias veces la tarea, ya que les resulto un poco complicado salir de sus esquemas.



Imagen 1.16 Dibujo en papel calca
Fotografía: Estefanía Leiva

Los resultados del aprendizaje se muestran en las siguientes láminas, donde primero tenemos los dibujos de los bordados. Y al utilizar papel calca extrajeron formas abstractas.

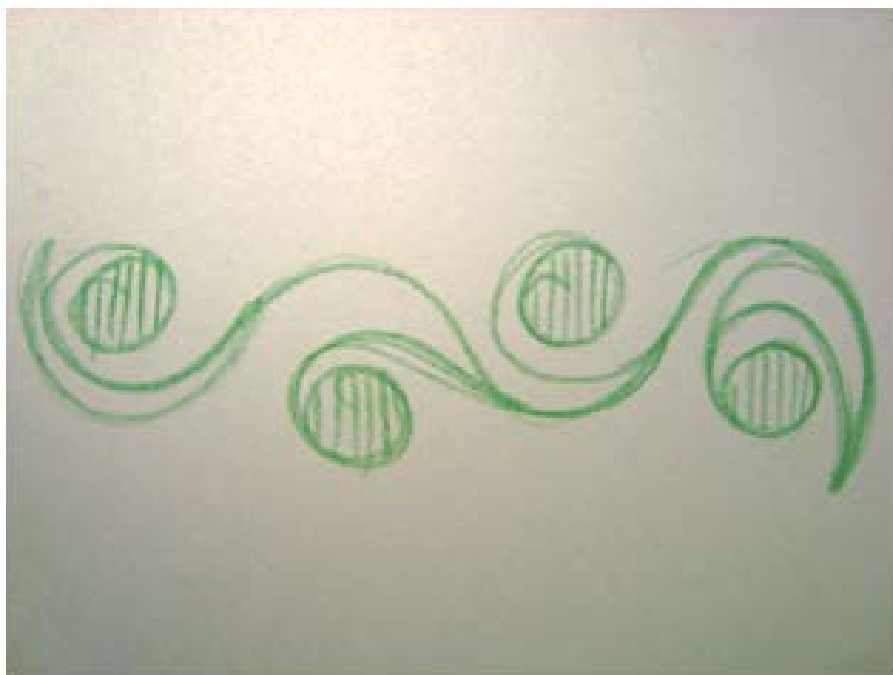


Fig. 1.14 Proceso de dibujo sobre papel calca
Autor: Mujeres Bordadoras



Fig. 1.15 Abstracción bordado
Autor: Mujeres Bordadoras



Fig. 1.16 Abstracción bordado 2
Autor: Mujeres Bordadoras

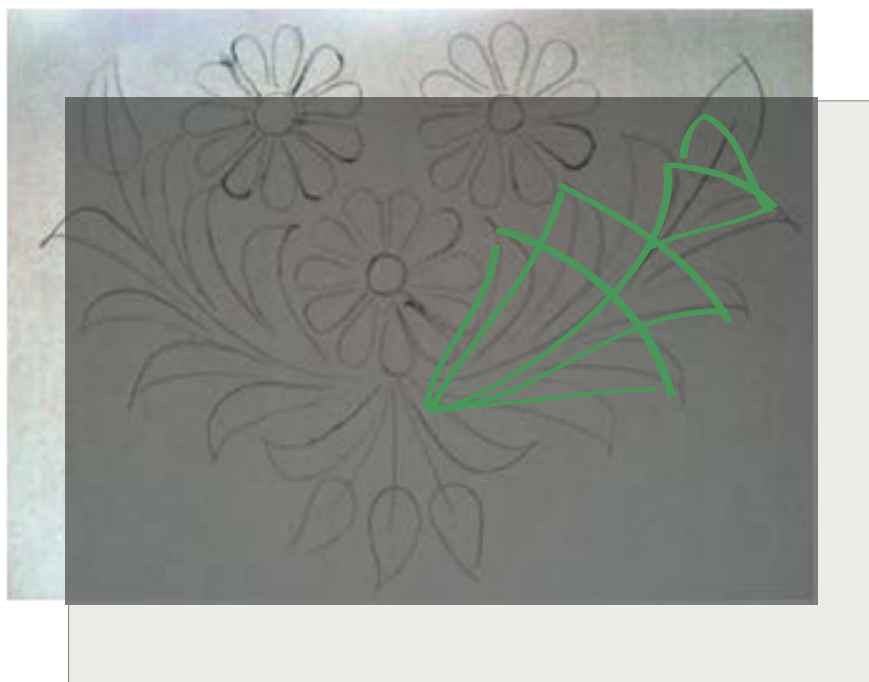


Fig. 1.17 Abstracción bordado
Autor: Mujeres Bordadoras

Tomando como base los bocetos del papel calca, las artesanas continuaron con el dibujo de formas, tratando de transformarlas a tercera dimensión, según funciones perteneciente a los posibles productos de la lista que se realizó en grupo sobre la nueva línea de objetos.

Surgieron ideas como espacios en los que se podría colocar objetos como revistas, prendas de vestir, toallas, etc.

Las artesanas intervinieron en el área de muebles necesarios para actividades de descanso y relajación. De los que surgen ideas como sillas para masajes o mesas para colocar objetos como esencias, cremas, aceites, necesarios para esta actividad. Como resultado tenemos algunas aproximaciones hacia los nuevos productos.



Imagen 1.17 Aproximaciones a objetos con volumen
Autor: Mujeres Bordadoras



Imagen 1.18 Aproximaciones a objetos
Autor: Mujeres Bordadoras



Imagen 1.19 Aproximaciones a objetos 2
Fotografía: Estefania Leiva



Imagen 1.20 Proceso de composición
Fotografía: Estefanía Leiva

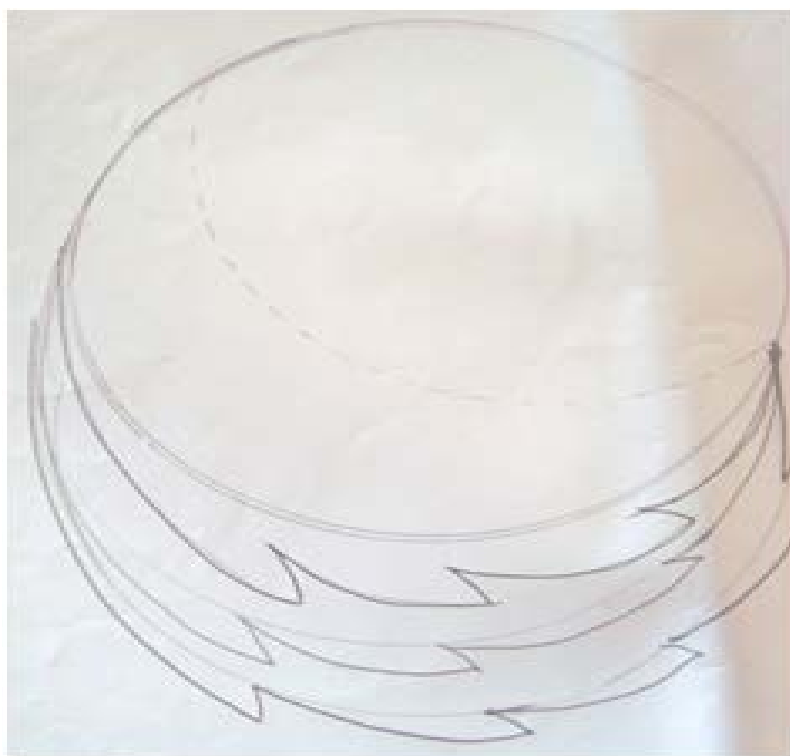


Imagen 1.21 Proceso de composición 2
Fotografía: Estefanía Leiva

7.3.7 Octava visita (Tiempo 2 horas)

7.2.7.1 Desarrollo de alternativas

Una vez listo el proceso creativo, donde establecimos alternativas de diseño. Tras el análisis de elementos simbólicos de la Comuna Zuleta, se planteó la idea de configurar uniendo las dos alternativas presentadas. Ya que se puede fortalecer el concepto de elementos naturales y cosmovisión.

Se desarrollaron varias propuestas que se presentan en los siguientes modelos:

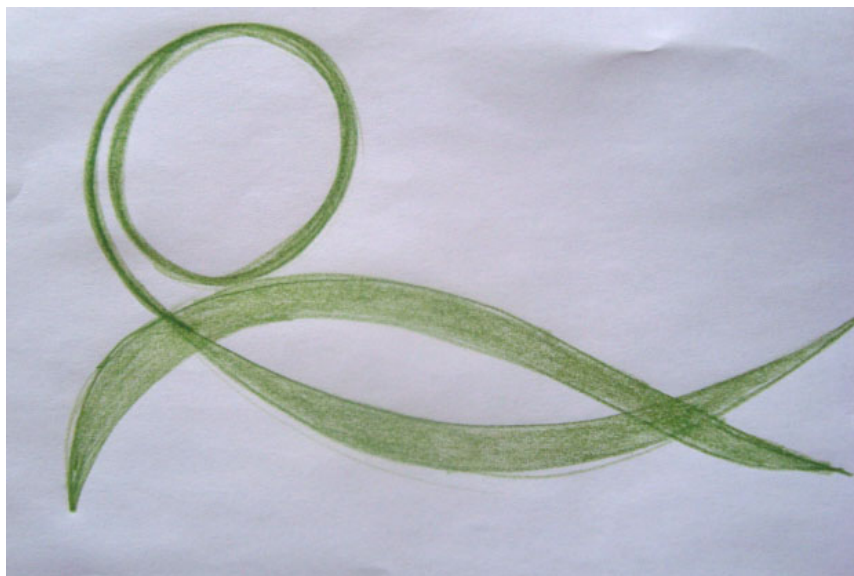
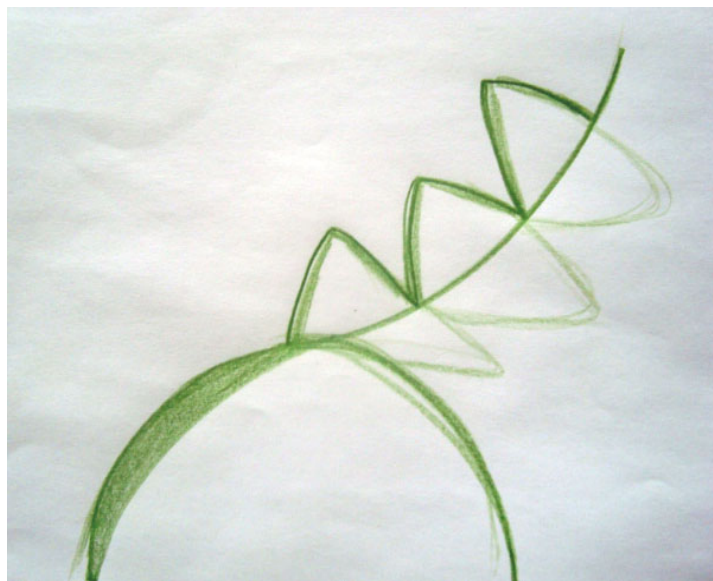


Imagen 1.22 Dibujos estructuras
Fotografía: Estefanía Leiva

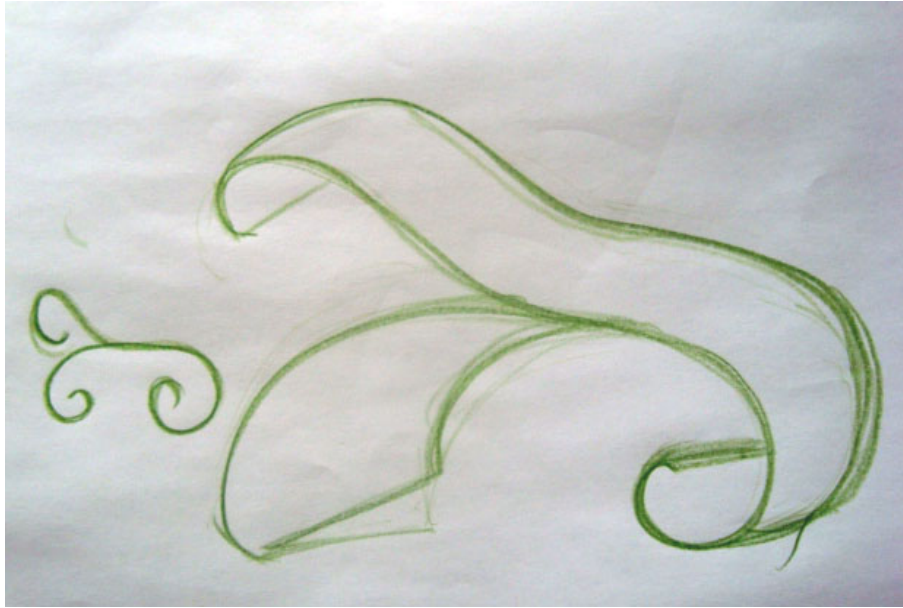


Imagen 1.23 Dibujo superficies
Fotografía: Estefanía Leiva

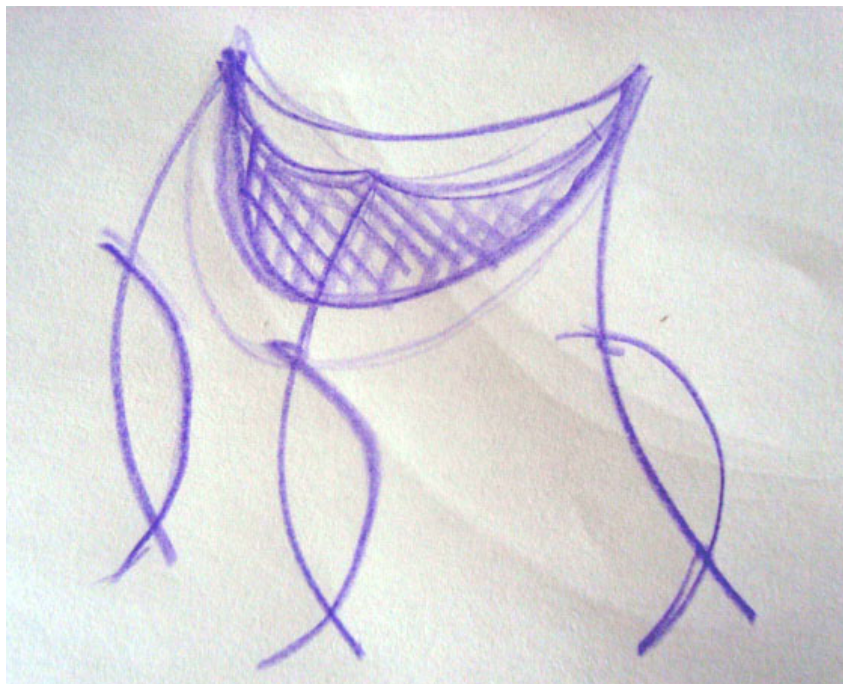


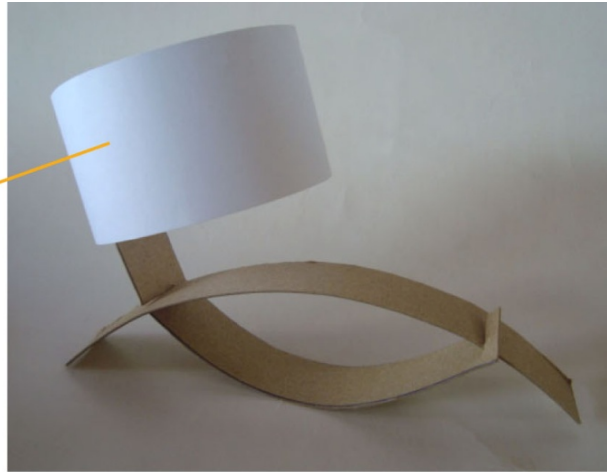
Imagen 1.24 Dibujo superficies
Fotografía: Estefanía Leiva

Una vez finalizado el proceso de dibujo y aproximaciones a objetos el siguiente paso fue realizar modelos en papel y cartón, de los productos.

A continuación los resultados:

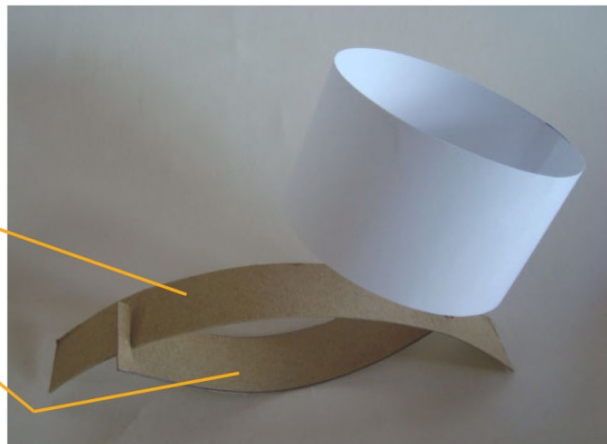
Lámpara con base

Pantalla



Base Superior

Base Inferior



Unión bases

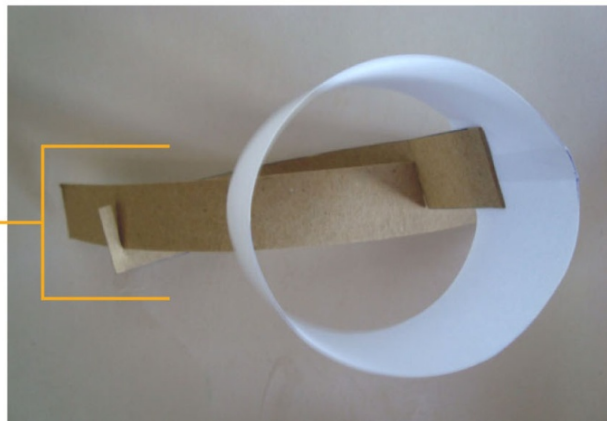
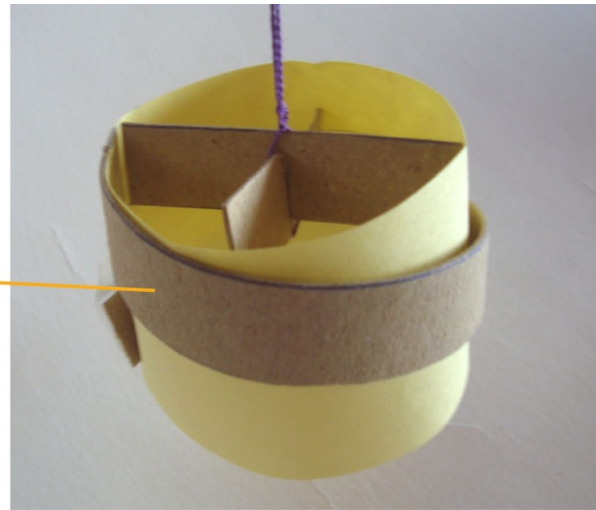


Imagen 1.25 Modelo lámpara con base
Fotografía: Estefanía Leiva

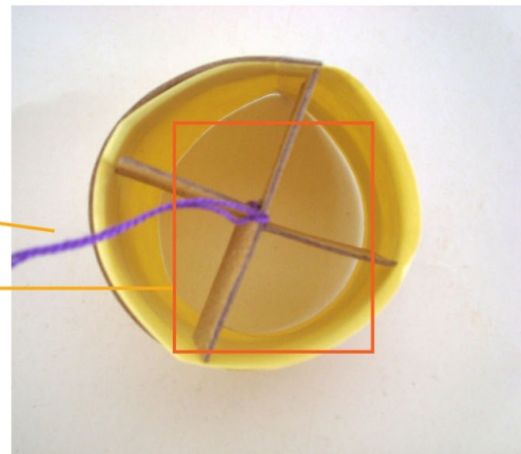
Lámpara colgante

Estructura espiral ●



Unión cruz ●

Cable luz ●



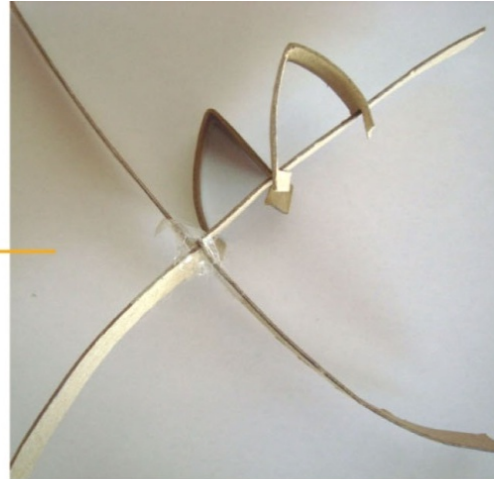
Pantalla ●



Imagen 1.26 Modelo lámpara colgante
Fotografía: Estefanía Leiva

Librero / Revistero

Estructura



Soporte para libros / revistas

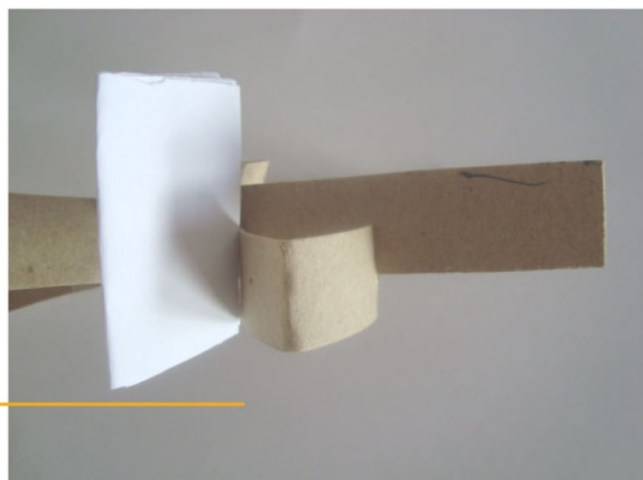
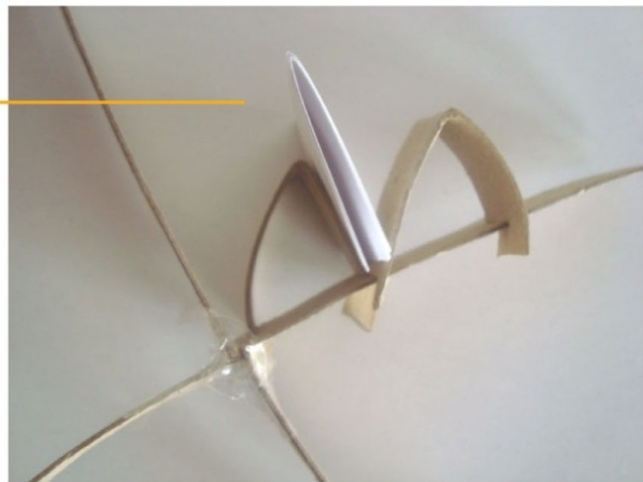
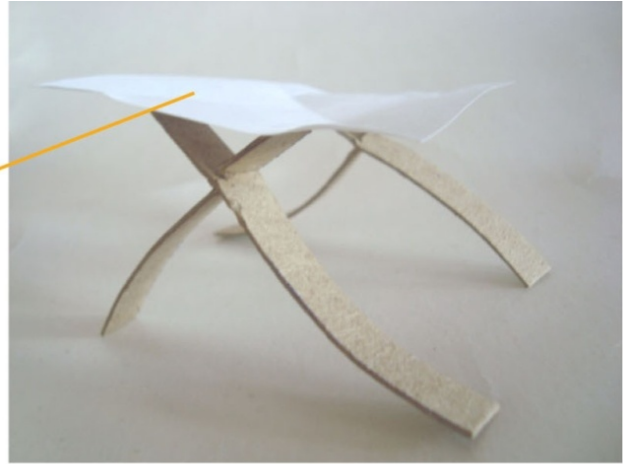


Imagen 1.27 Modelo Librero / Revistero / Ropero
Fotografía: Estefanía Leiva

Librero / Revistero

Soporte para objetos



Estructura base

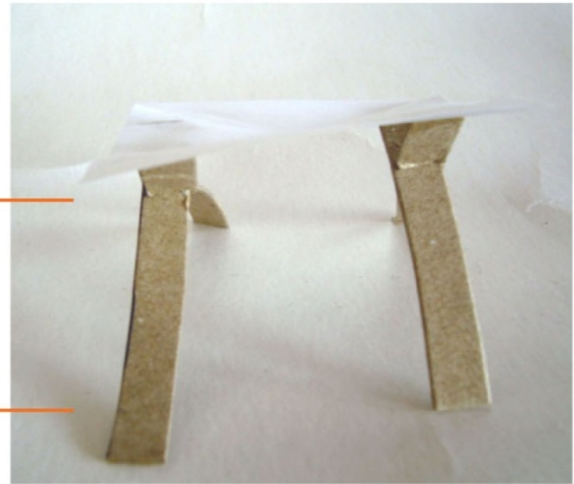


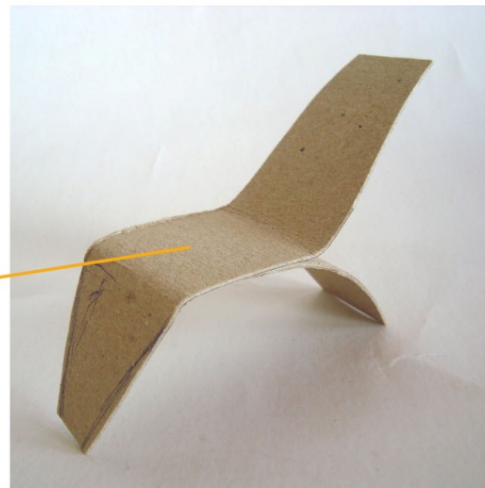
Imagen 1.28 Modelo Soporte auxiliar / porta objetos
Fotografía: Estefanía Leiva

Soporte para masajes

Patas base



Asiento



Espaldar

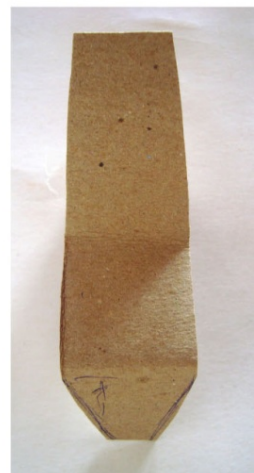
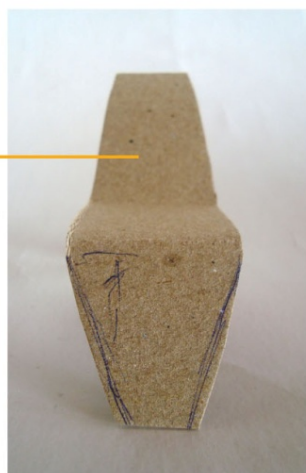


Imagen 1.29 Modelo Soporte para masajes
Fotografía: Estefanía Leiva

7.4 Materiales, tecnología y procesos

7.4.1 Tela

Tela Lienzo Lapunilla

Tela áspera y resistente de hilos de algodón puro o mezclado con poliéster, sometida a un proceso de engomado para hacerla rígida. Con el proceso de lavado tiende a perder la goma adherida.

Tela Vicku/Aruba/

Telas livianas hechas con algodón, sometidas a procesos de teñido. Sirven para realizar bordados con aguja metálica. Pueden resistir temperaturas altas.

7.4.1.1 Herramientas para trabajo con tela

- Tijeras metálicas
- Reglas
- Cinta métrica
- Tiza para dibujar en tela
- Lavadora
- Plancha

7.4.1.2 Procesos para trabajo con tela

- Patronaje y corte
- Lavado
- Planchado

7.4.2 Elementos para bordar a mano

7.4.2.1 Hilos DMC

Este tipo de hilo es elaborado con 100% algodón. Para obtener los distintos colores se somete a un proceso de teñido y el tipo de hilado es filamento.

Además se utiliza la técnica de mercerización que es un tratamiento para el hilo y los tejidos de algodón con el cual se les da un acabado brillante.

Es un hilo resistente y su uso es para costura.

Paleta de colores



Fig. 1.18 Carta de colores DMC Mouline
 Autor: www.elvuelodelaoca.es/tienda_bordar.html

7.4.2.2 Aguja metálica

Se utilizan agujas de cabeza sin aristas vivas, sin peligro para los dedos, con un ojo liso blanco o dorado para facilitar el enhebrado y no dañar el hilo. Las superficies deben ser pulidas de forma uniforme y sin poros para obtener un buen deslizamiento y protección antioxidante.

Para los trabajos de costura es recomendable la aguja larga y para los bordados a mano es mejor una guja de sin punta con extremos redondeados, que facilitan el bordado en tejidos tramados.

7.4.2.3 Técnicas artesanales

Bordado a mano

- Puntada de relleno
- Puntada de cadena
- Puntada de cordón

Guías gráficas:

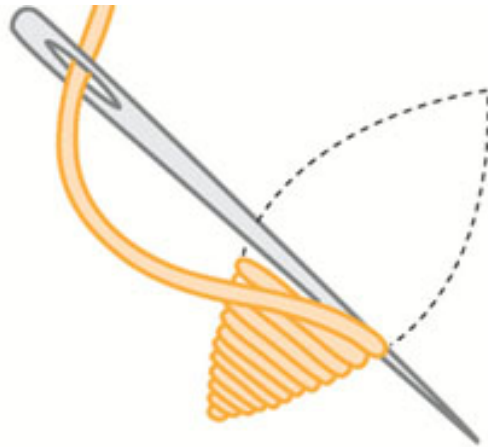


Imagen 1.30 Puntada Cadena
Autor: <http://www.artedelricamo.com/es/ganchillo/>

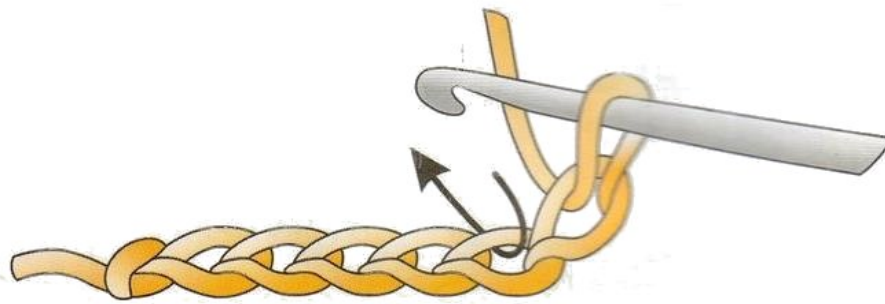


Imagen 1.31 Puntada Cadena
Autor: <http://www.artedelricamo.com/es/ganchillo/>

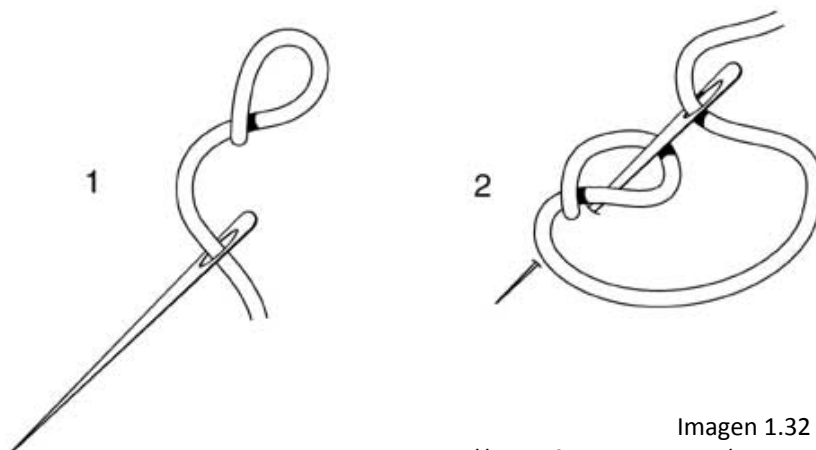


Imagen 1.32 Puntada Cordón
Autor: <http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?p=67517>

7.4.3 Madera

Tablero MDF

Tablero compuesto a partir de fibras de pino, obtenidas mediante un proceso termo mecánico. La fibra se mezcla con aditivos (resina, cera y urea) y finalmente pasa por un proceso de prensado en donde se aplica presión y temperatura (Masisa MDF, s.f)

El resultado del constante aumento de población combinado con la excesiva deforestación y progresiva escasez de madera de bosques vírgenes, conduce al empleo de tableros en proporciones cada vez mayores, entre las cuales el MDF es un material que ofrece múltiples ventajas. En este sentido es un material ecológicamente correcto: producido con madera reforestada.

La superficie de los tableros de fibra de madera de densidad media es plana, tersa, uniforme y compacta.

Dentro de las propiedades del MDF encontramos la solidez, una alta resistencia a temperaturas altas y a la humedad. Debido a que los paneles no tienen fibras orientadas se pueden realizar cortes en cualquier sentido. Es además resistente al arranque de tornillos y no se astilla.

Una de sus características importantes es que tomando en cuenta los factores ambientales se lo realiza con madera reforestada.

7.4.3.1 Tintes para madera

“El tinte para madera permite cambiar su tonalidad conservando el veteado original. Al teñir la madera el pigmento se sedimenta en el fondo del poro, cambiando su color, pero manteniendo la belleza natural de su veta” (Barnizados Barbas, s.f).

Los tintes ayudan a evitar la degradación provocada por agentes externos, como luz solar, temperatura, humedad, etc.

7.4.3.2 Tintes de Agua

También llamados tintes ecológicos, tienen mayor penetración en madera natural o tratada, ya que su evaporación es lenta. Una de sus ventajas es que no desprenden olores al momento de su aplicación, aunque necesitan más tiempo durante el proceso de secado.

Se lo puede aplicar directamente en la madera, si es necesario diluido con agua. Se lo aplica con una brocha, trapo o waípe.

Especificaciones (Sher-Wood, 2010)

1. Tiempo de secado: (a 25 °C y 50% de humedad relativa):
 - Seco Tocar: 15-20 minutos
 - Repintar: 2-4 horas
2. Reductor: Agua

7.4.3.3 Sellador

“Productos Nitro celulósicos, Acrílicos, Poliuretanos “Perpetuom y Catalizados al Acido “Maderazo” concentrados de apariencia pastosa con un gran poder de relleno destinado a dar a la madera una superficie lisa y tersa, libre de poros e imperfecciones dando un acabado transparente resaltando las vetas naturales de la madera y de color blanco, cuando se requiera un acabado coloreado” (Venezolana de pinturas, 2010).

La aplicación del sellador debe efectuarse de manera controlada, aplicando 2 a 3 manos según sellado deseado. Las lacas selladoras en general se pueden lijar después de 45 minutos aproximadamente y deberá efectuarse este proceso con apeo lija 320, como mínimo para buenas terminaciones.

La madera sellada tiene menor capacidad de absorción, por lo que se obtendrán buenos resultados en cuanto a brillo, cuando se apliquen lacas o barnices de terminación brillante.

7.4.3.4 Lacas poli acrílicas y barniz

Una vez lista la pieza con el tinte y sellado, se continúa con la laca, que le proporciona brillo e impermeabilidad. Protege la madera contra el deterioro.

Las lacas poli acrílicas brindan excelentes niveles de terminación de las películas aplicadas. “Son brillantes o satinadas, de aplicación tanto en interiores como exteriores. Se aplican, sobre maderas nuevas y posterior al preservador, con una dilución entre el 30% al 50% según la especie, empleando exclusivamente Diluyente Poli acrílico. Luego se completará con 2 a 3 manos con mínima dilución. Sobre superficies pintadas, deberá lijarse y aplicar en forma directa, previendo la eliminación de limpiadores siliconados, ceras y otros contaminantes.”

7.4.3.5 Herramientas para trabajar en madera

- Sierra
- Caladora
- Taladro
- Cepillo
- Brochas
- Compresor para pintura
- Lijas

7.4.3.6 Procesos

- Dibujo
- Calado
- Lijado
- Tinte
- Sellado

- Lacas / Barniz

7.5 Cromática

“Los colores no son algo anodino, todo lo contrario. Transmiten códigos, tabúes, y prejuicios a los que obedecemos sin ser conscientes de ello, poseen sentidos diversos que ejercen una profunda influencia en nuestro entorno, nuestras actitudes y comportamientos, nuestro lenguaje y nuestro imaginario. Los colores no son inmutables. Tienen una agitada historia, que se remonta a la noche de los tiempos y que ha dejado huella incluso en nuestro vocabulario” (Pastoureau y Simonnet, s.f).

Funciones del color

7.5.1 Poder de impresionar

Los colores captan nuestra atención, según los contrastes. Por esta razón mientras más vibrantes sean, más nos impresionan.

Los colores que más se acercan al amarillo y al rojo tienen más vibraciones que los que se acercan al azul y al negro.

7.5.2 Poder de expresión

Los colores dan significaciones que van de acuerdo a implicaciones históricas, culturales, sociales, etc.

7.5.3 Poder de construcción

De acuerdo a la forma en que combinamos los colores se puede construir diferentes efectos, significados y simbologías.

7.5.4 Paleta de colores

En este proyecto se trabajó con la combinación de colores, es decir, se los puso uno junto a otro, logrando efectos de color para producir emociones o sensaciones de acuerdo con la percepción y psicología del color.

Como resultado de la combinación entre los colores primarios Cyan, Magenta y Amarillo, entre sí; se obtuvo:

Amarillo + Magenta: Naranja

Magenta + Cyan: Violeta

Cyan + Amarillo: Verde

De estas combinaciones se eligió una gama de colores secos de acuerdo con el círculo cromático, que forman una armonía triádica. Y muestran un contraste entre colores cálidos y fríos. Nos ayudamos del círculo cromático para poder ver de forma clara como sería la combinación y el tipo de contraste. Éste círculo también fue útil para que los artesanos entiendan dentro de una paleta que tan cerca o lejos está un color de otro y las gamas que existen según una clasificación establecida. Con esta explicación los artesanos podrán tomar en cuenta la posibilidad de utilizar herramientas de trabajo como ésta para el estudio de color de sus próximos productos

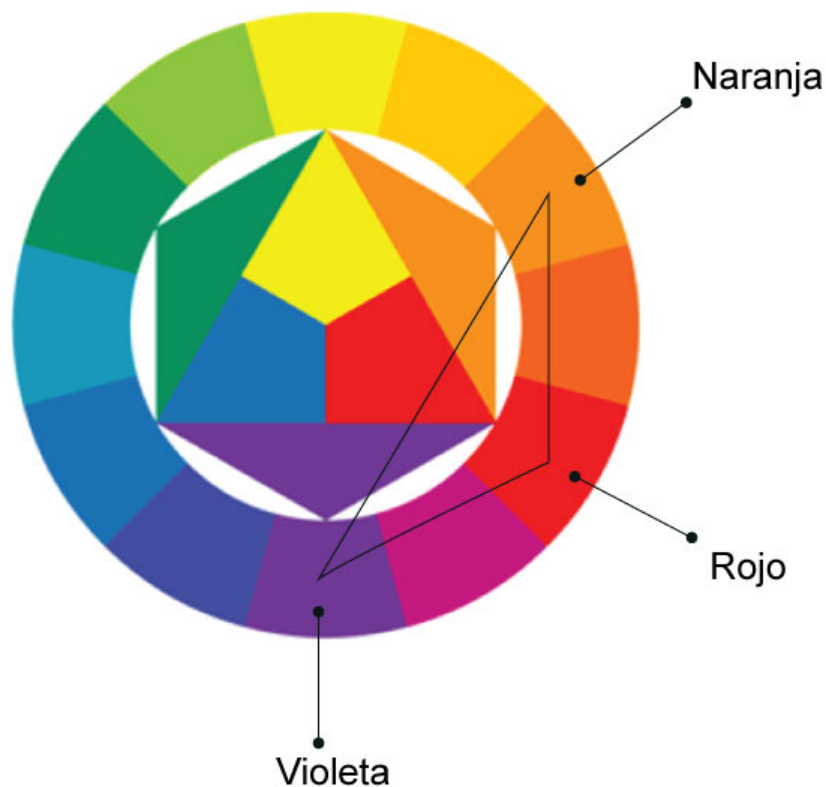


Fig. 1.19 Armonía en el círculo cromático
Autor: Johannes Itten

Los colores que definimos son: Naranja, Rojo, Violeta, como se muestra en la Fig. 1.19. Adicionalmente se usó el sistema de Hickethier: el cubo de los mil colores. Con una escala del 0 al 9, donde la máxima saturación es 9 y la mínima 0, se determinó dos colores más.

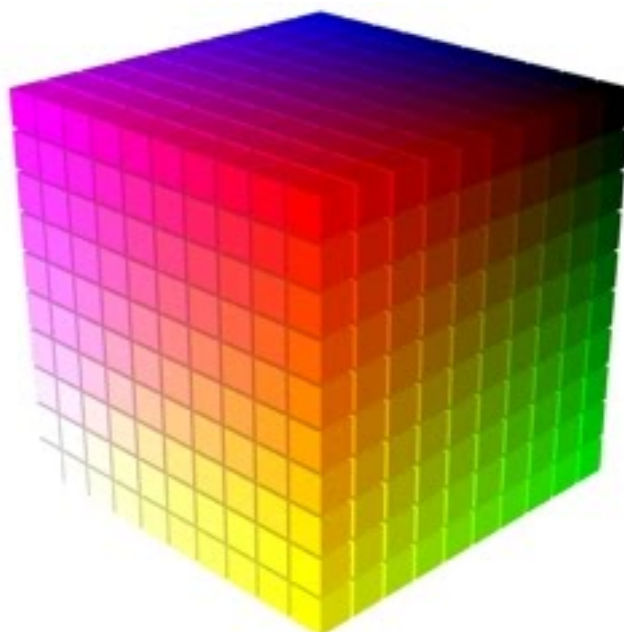


Fig. 1.20Cubo de los mil colores
Autor: Hickethier

En el siguiente esquema se presenta la propuesta cromática final, que se manejan con códigos según el cubo de mil colores:

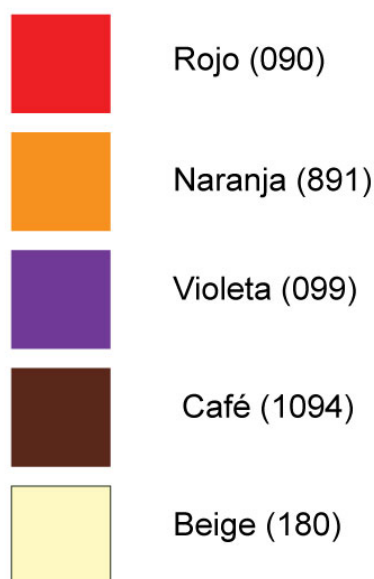


Fig. 1.21Propuesta cromática
Autor: Estefanía Leiva

En la paleta de colores seleccionados tenemos el color rojo, que aunque no lo encontramos presente en elementos de la naturaleza, representa culturalmente un símbolo de fuerza y poder. Y es uno de los primeros colores utilizados ya que se consiguió dominar los pigmentos rojos para utilizarlos en pinturas y tintes.

Tiene varias connotaciones como sangre, fuego, amor y erotismo.

Siguiendo con los matices del círculo cromático, tenemos el color naranja, resultado de la mezcla entre el amarillo y el rojo. Es un color secundario considerado como cálido y claro, da la sensación de expansión.

El color violeta también secundario, se da a partir de la mezcla del azul y el rojo. Es un color frío, por lo que se lo percibe como liviano y ligero.

Tenemos además dos colores que son el café y el beige. El primero nos denota madera, por lo tanto naturaleza. Y el segundo nos sirve para crear un contraste con los demás colores.

Para las composiciones cromáticas se realizaron distintos contrastes. El primero es por saturación, en que se trabaja la intensidad del color. El segundo es por extensión, en que se maneja la cantidad de color, como se presenta en la siguiente imagen.

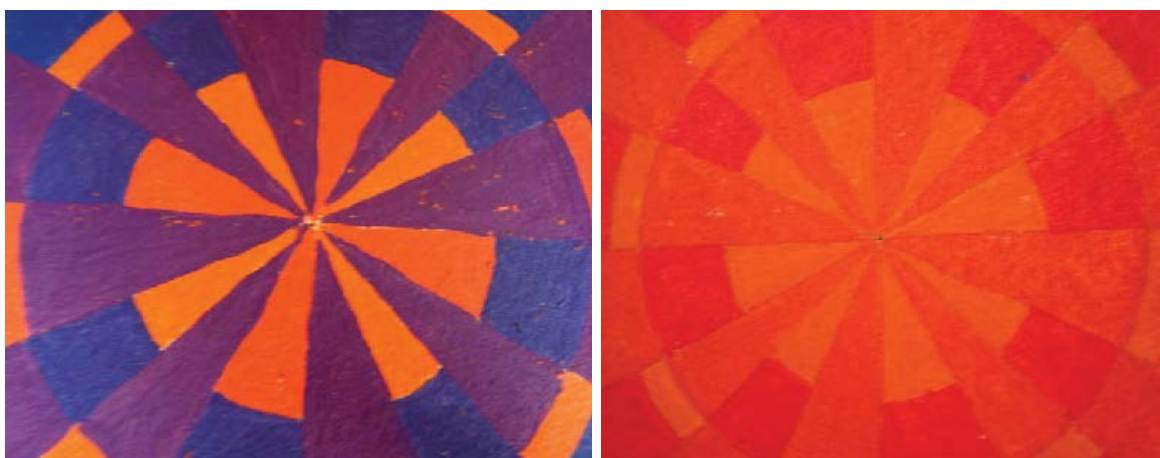


Fig. 1.22 Pruebas de color /Rosetón
Autor: Estefania Leiva

Contraste por saturación



Contraste por extensión

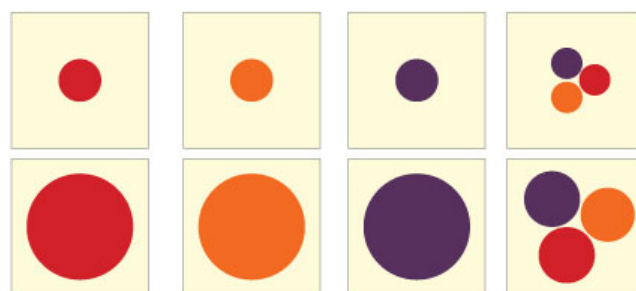


Fig. 1.24 Contrastes
Autor: Estefanía Leiva

Contraste por extensión

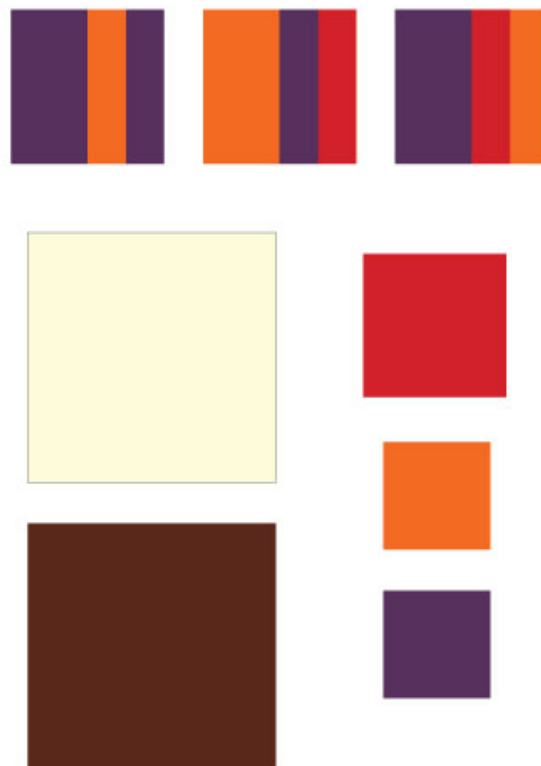
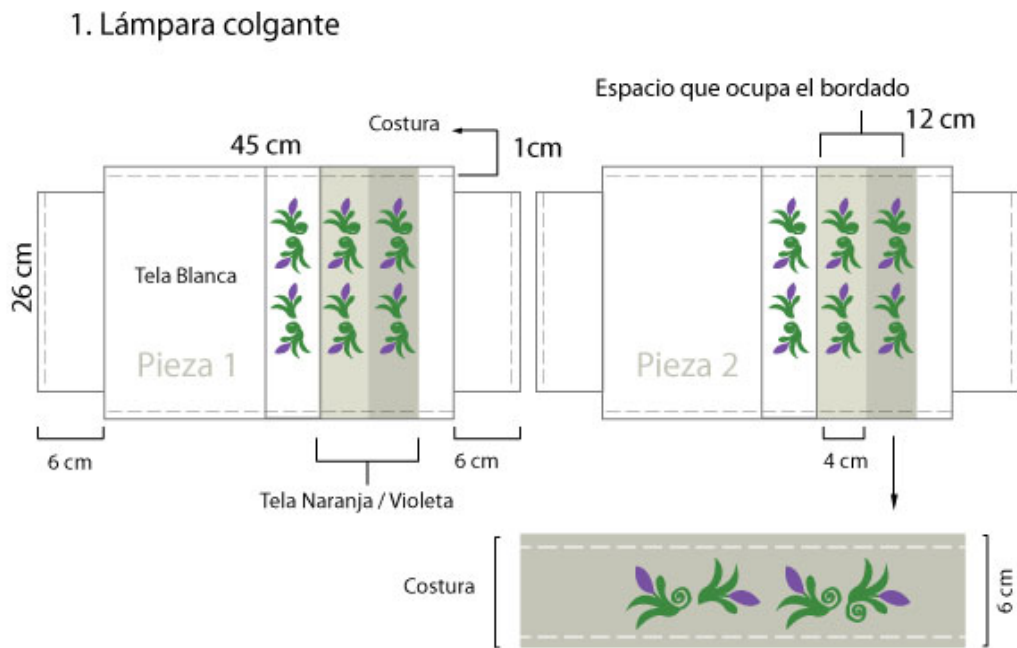


Fig. 1.25 Contrastes 2
Autor: Estefanía Leiva

7.6 Desarrollo de productos

7.6.1 Guías de corte y bordado en tela

Para facilitar el trabajo de las participantes se realizó una guía, que mediante gráficas brinda la información necesaria, como medidas de telas, cortes, espacio y ubicación de los bordados. Se utilizó este lenguaje de producción directamente con las artesanas, sobre planos técnicos o cualquier otra herramienta industrial.



2. Lámpara con base

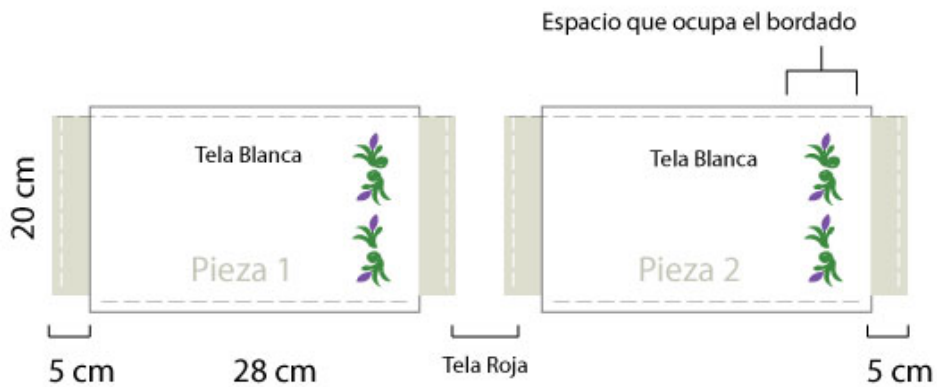
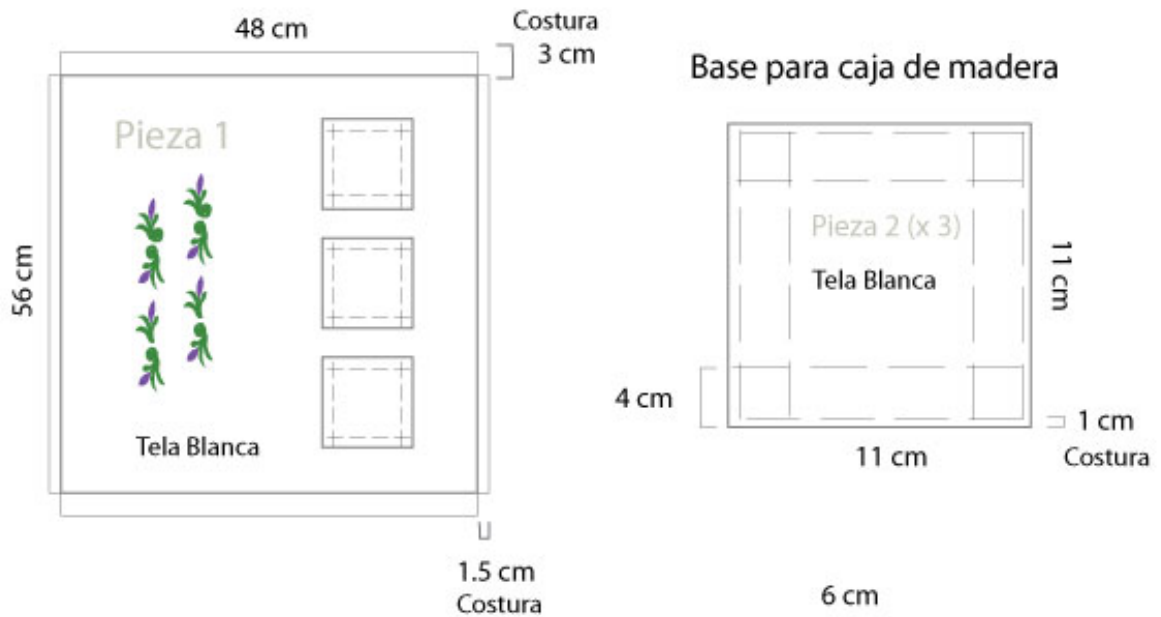


Fig. 1.26 Guía corte y bordado en tela
Autor: Estefania Leiva

3. Mesa auxiliar



4. Sandalias de descanso (Aplicación)

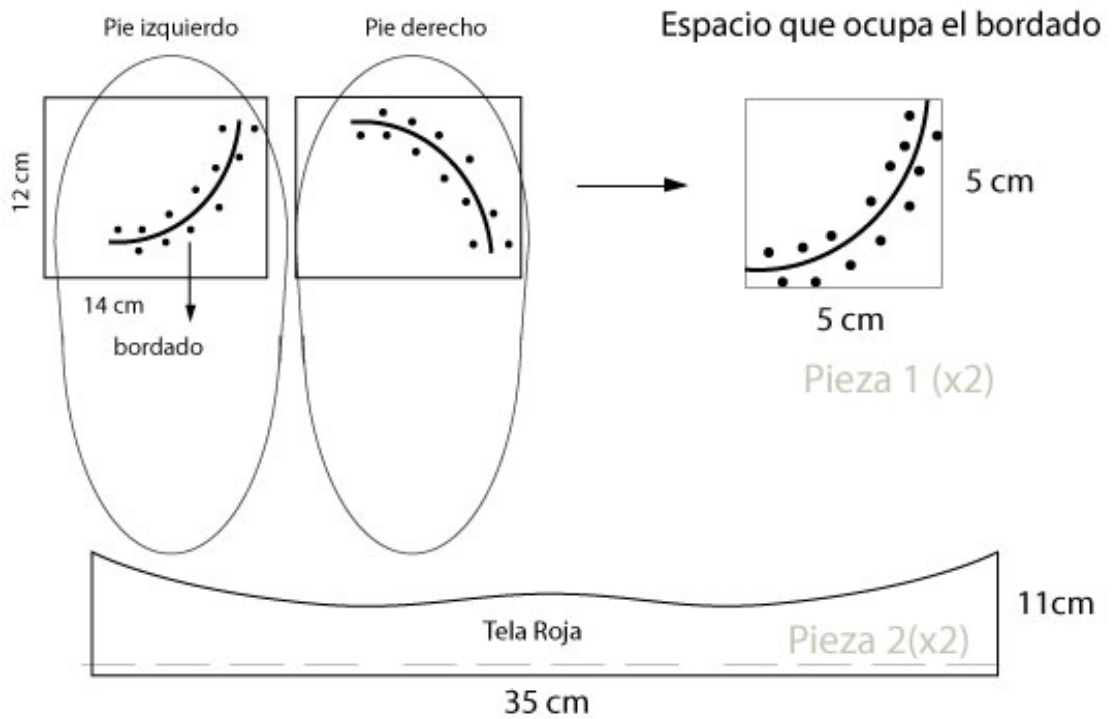
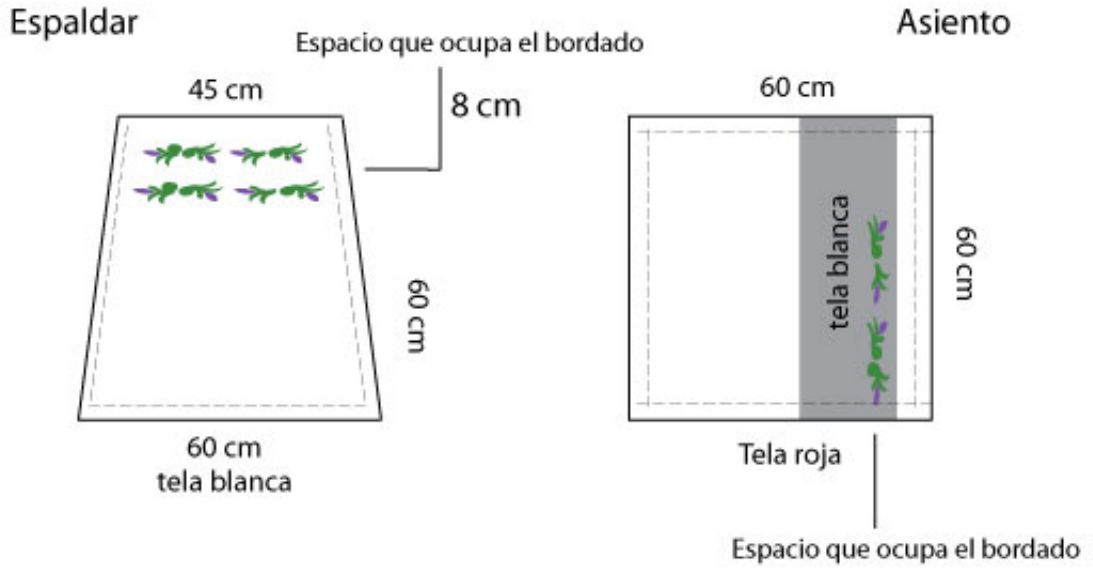


Fig. 1.27 Guía corte y bordado en tela
Autor: Estefania Leiva

5. Soporte para masajes y relajación (Silla para masajes)



6. Pieza repisas librero / ropero

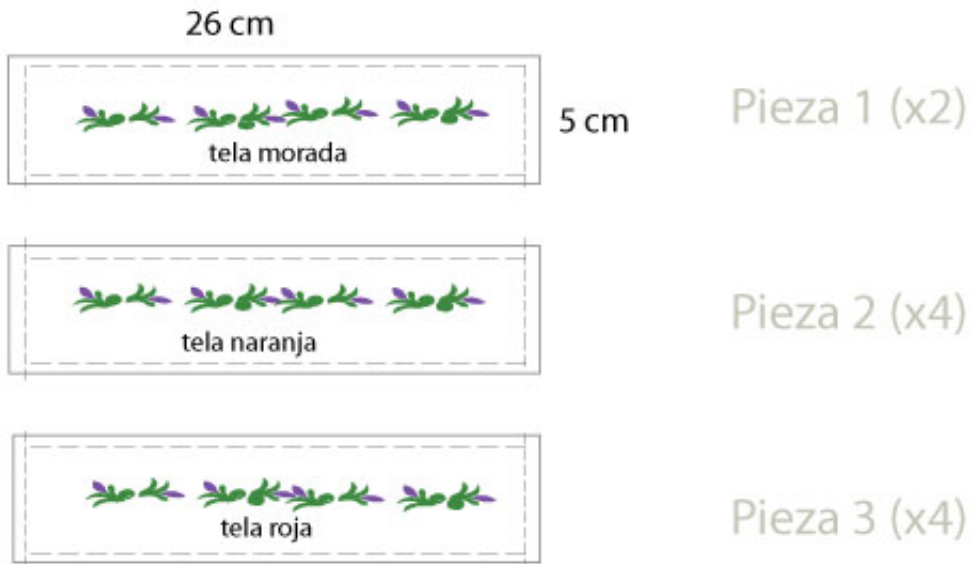


Fig. 1.28 Guía corte y bordado en tela
Autor: Estefania Leiva

7.6.2 Proceso Bordado

Para definir el tipo de bordado de los productos, se llevó a cabo una reunión en la que por decisión de todos los participantes, se repartió las telas de forma equitativa. Así cada artesana se comprometió a bordar cierto número de telas según los patrones de los dibujos. Además se acordó que cada una realizaría el bordado que represente su estilo, siguiendo la paleta de colores y los códigos de hilo seleccionado, dentro de un espacio marcado.



Imagen 1.27 Proceso de bordado/ Grupo de Mujeres Bordadoras de Zuleta
Fotografía: Estefania Leiva

Paralelamente se trabajó con el artesano especialista en el trabajo con madera. Con quien se realizaron bocetos y modelos, de mecanismos, uniones, etc.

7.6.3 Desarrollo de mecanismos y uniones en madera

Durante esta etapa se realizaron bocetos junto con el artesano especialista en madera, quien desarrolló modelos de uniones y mecanismos, con material disponible de trabajos anteriores.



Imagen 1.29 Bocetos estructuras madera
Fotografía: Estefanía Leiva

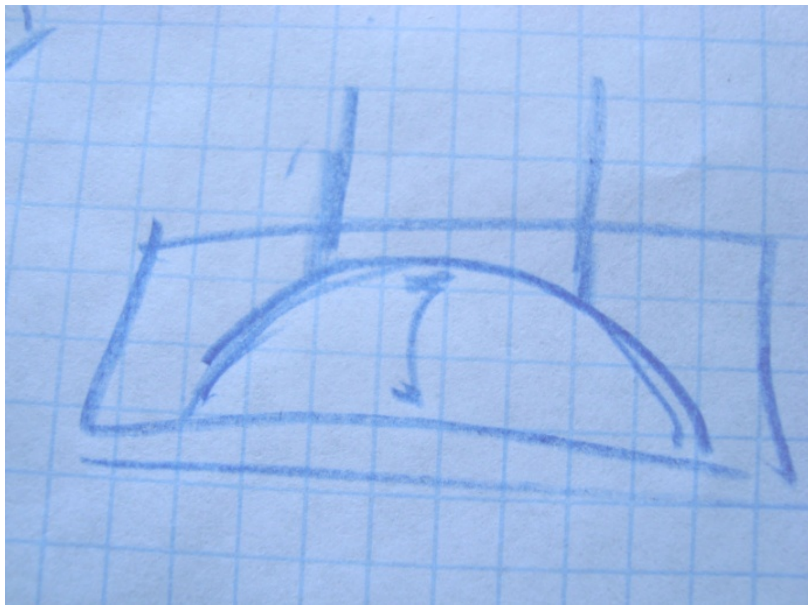


Imagen 1.29 Dibujo bases
Fotografía: Estefanía Leiva

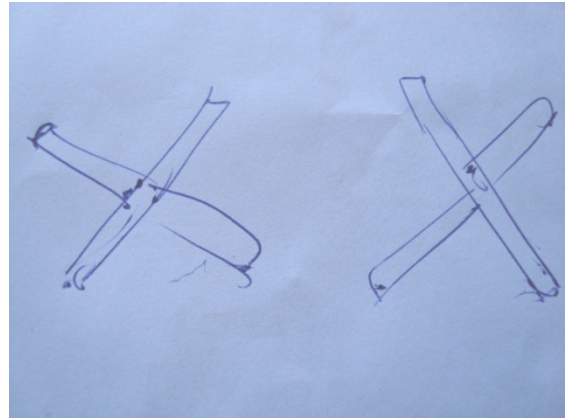
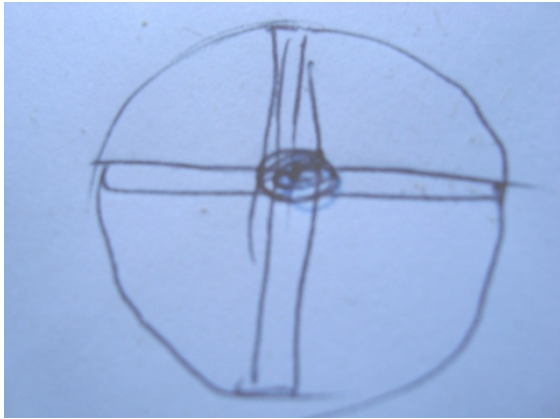


Imagen 1.30 Dibujo Ensamblajes y Uniones
Fotografía: Estefanía Leiva

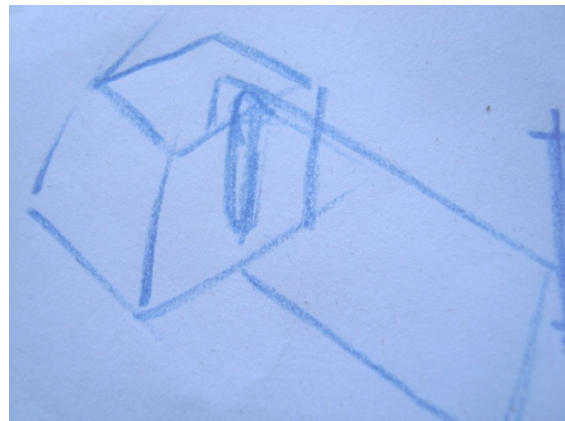
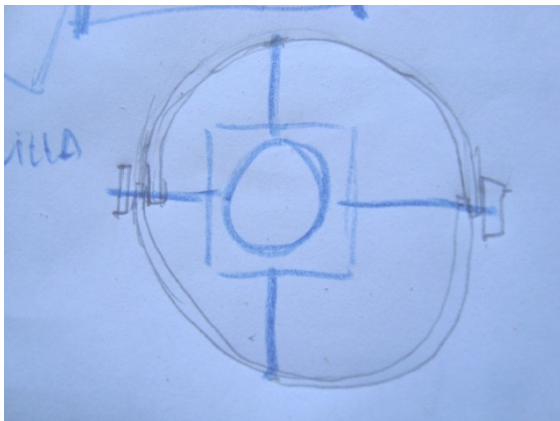


Imagen 1.31 Dibujo Uniones 2
Fotografía: Estefanía Leiva

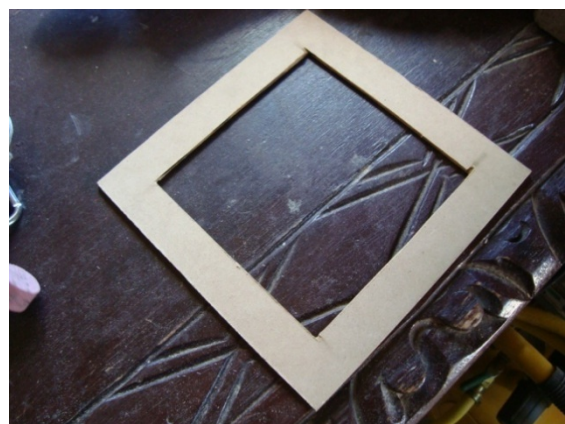


Imagen 1.32 Desarrollo modelos
Fotografía: Estefanía Leiva



Imagen 1.33 Estructura MDF
Fotografía: Estefanía Leiva

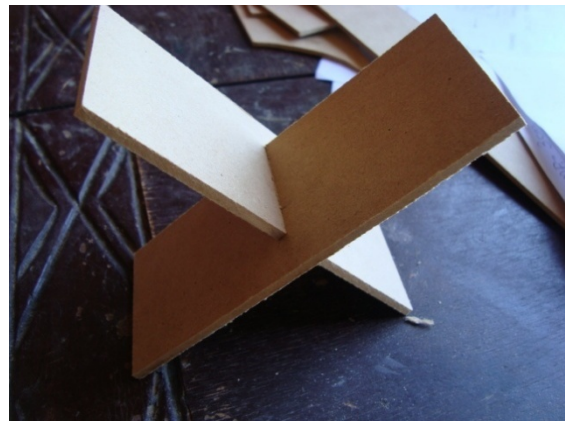
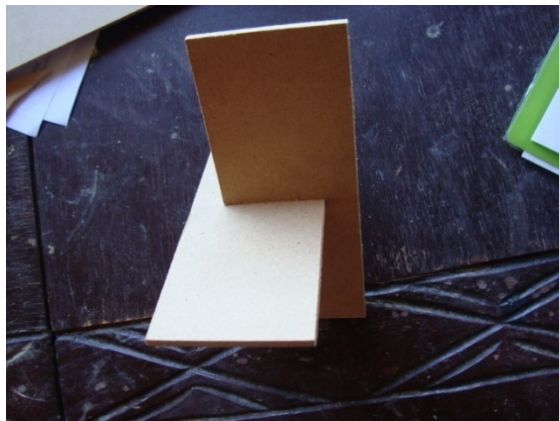
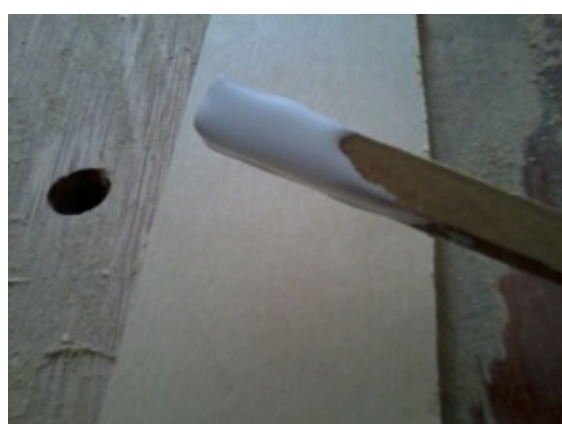
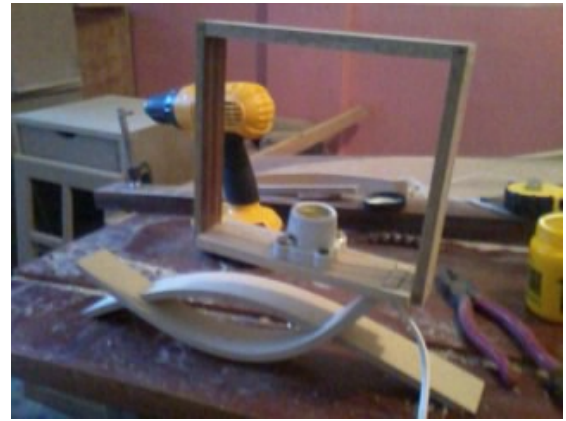


Imagen 1.34 Modelo uniones
Fotografía: Estefanía Leiva

7.6.4 Prototipos (Estructuras en madera)

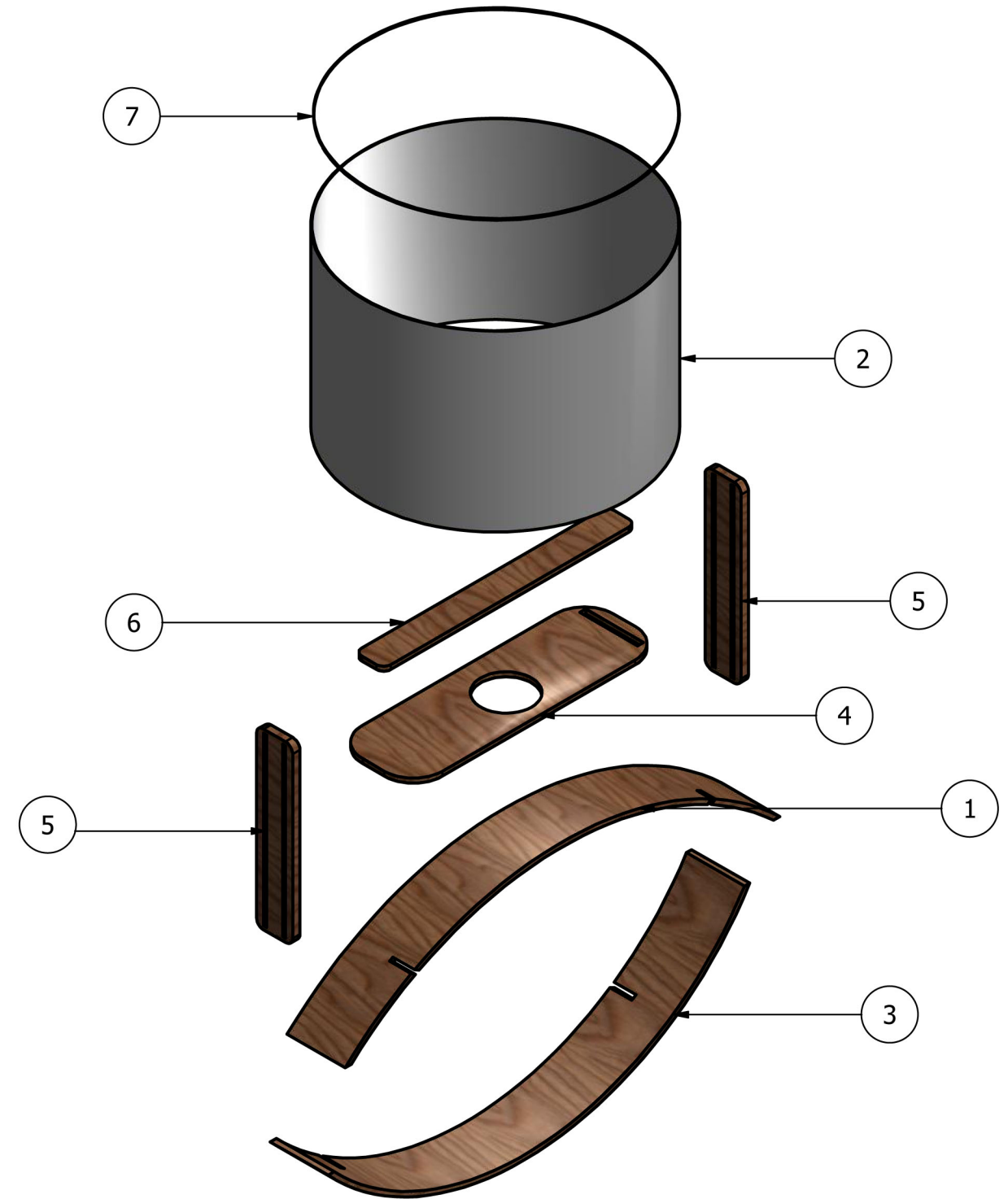
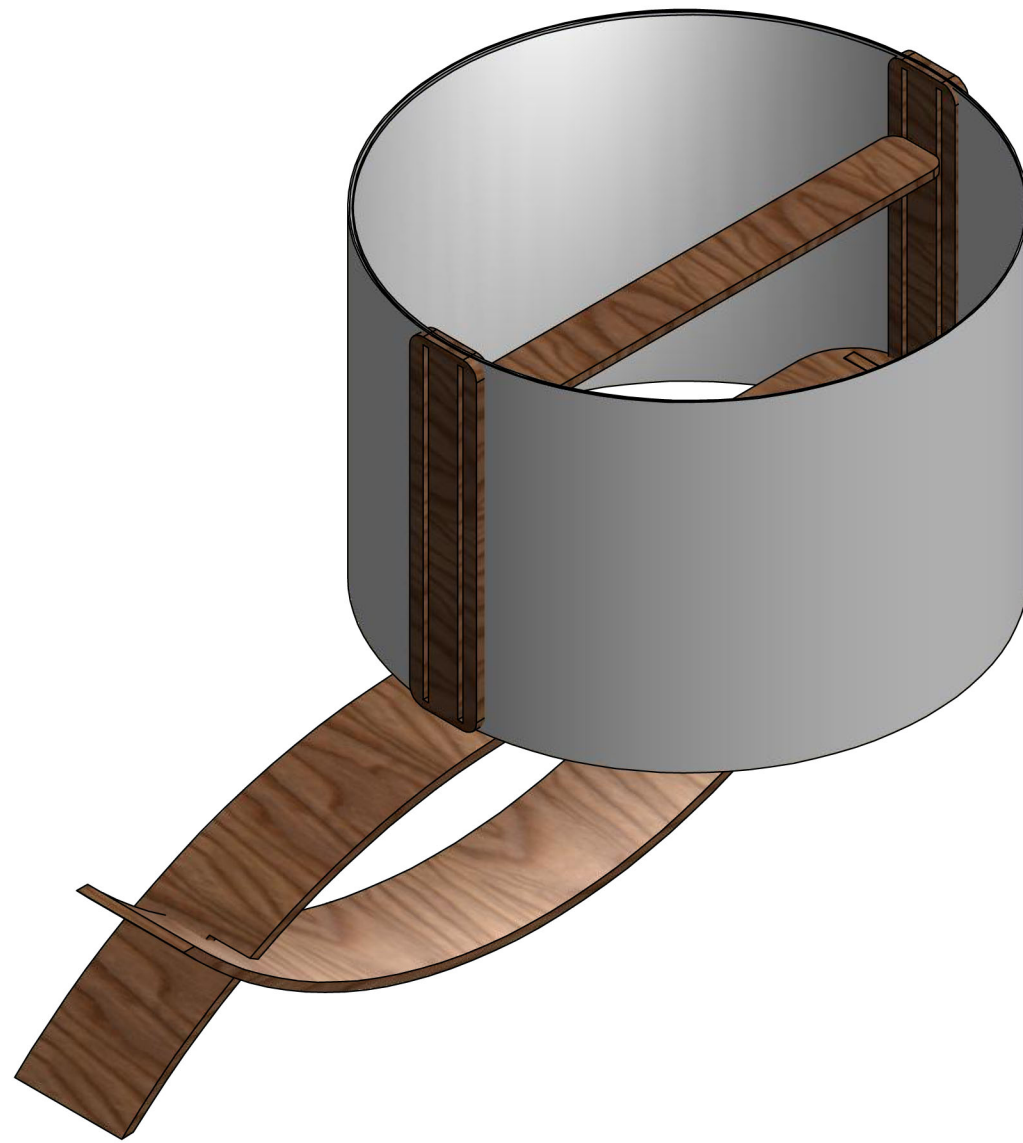





8. Resultados

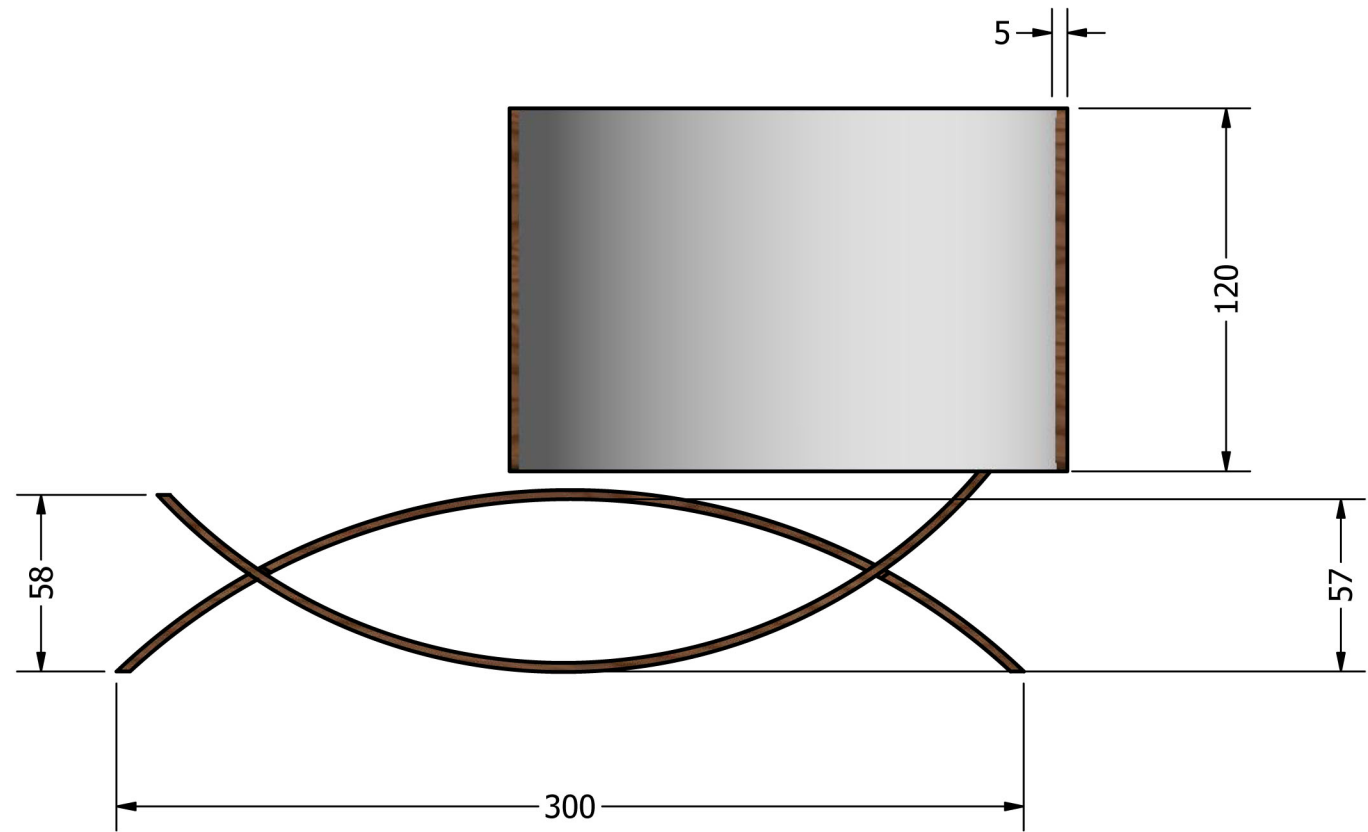
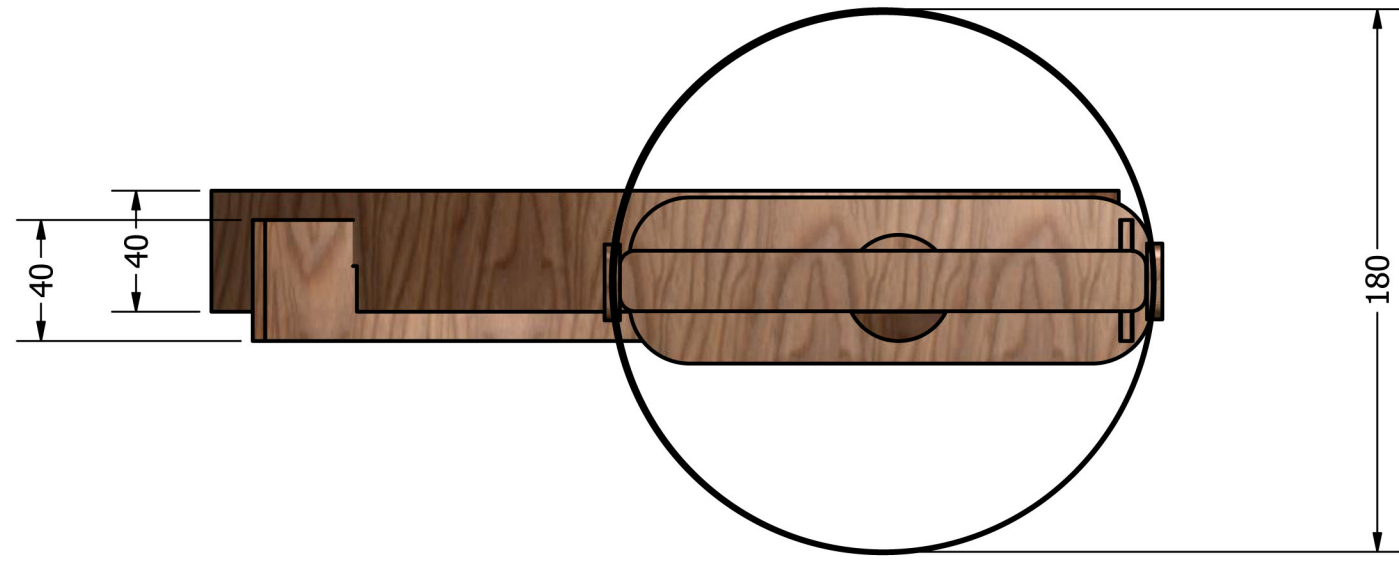
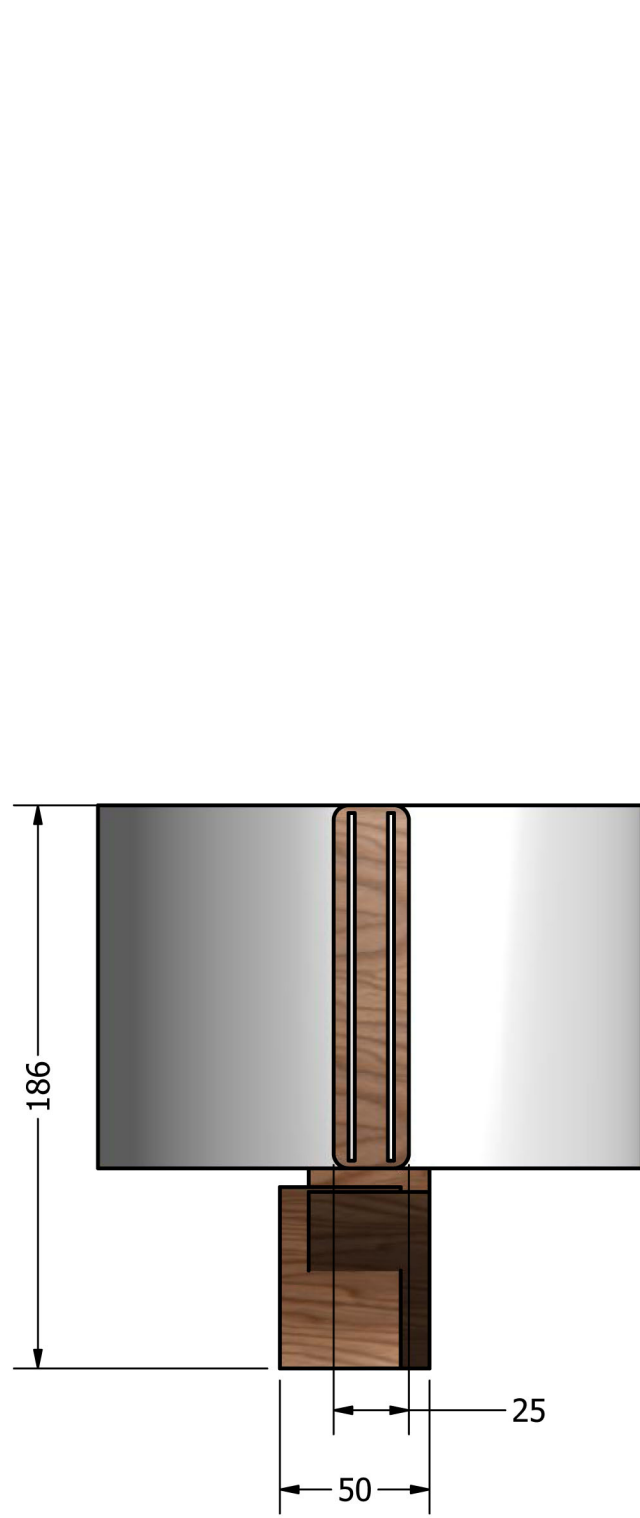
Como parte del proceso de vinculación con los artesanos a continuación se presenta el desarrollo de los productos, mediante planos técnicos.


LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	Base superior	Madera MDF
2	1	Pantalla	Tela lienzo lagunilla
3	1	Base inferior	Madera MDF
4	1	Soporte boquilla	Madera MDF
5	2	Unión pantalla	Madera MDF
6	1	Estructura pantalla	Madera MDF
7	1	Aro	Alambre galvanizado



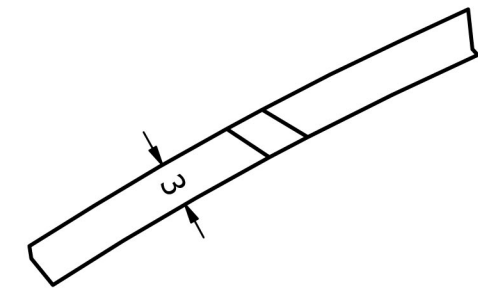
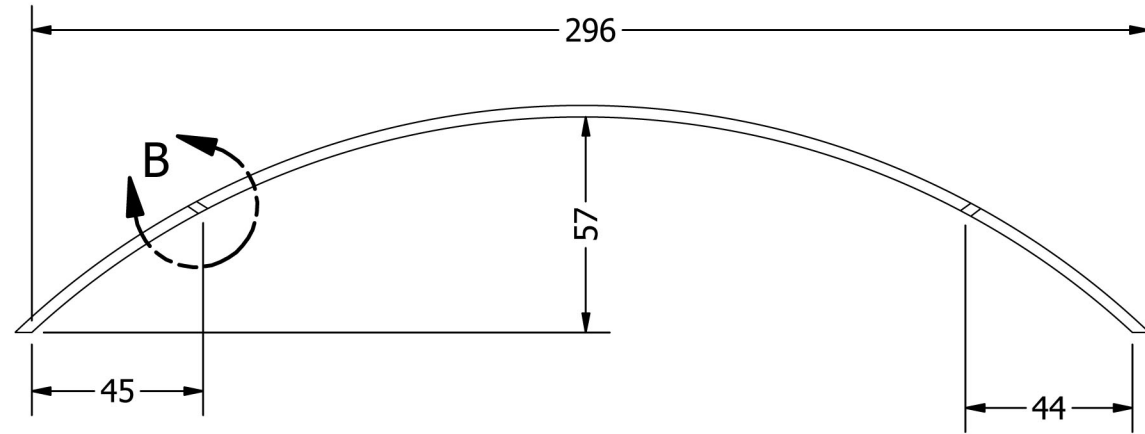
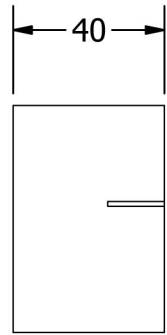
Escala 1:3

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto	TRABAJO DE FIN DE CARRERA		
	Objeto	Lámpara con base		
	Contiene	Lista de partes, piezas, materiales y despiece	Escala 1:2	Lámina 1 de 8
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012	Medidas en mm

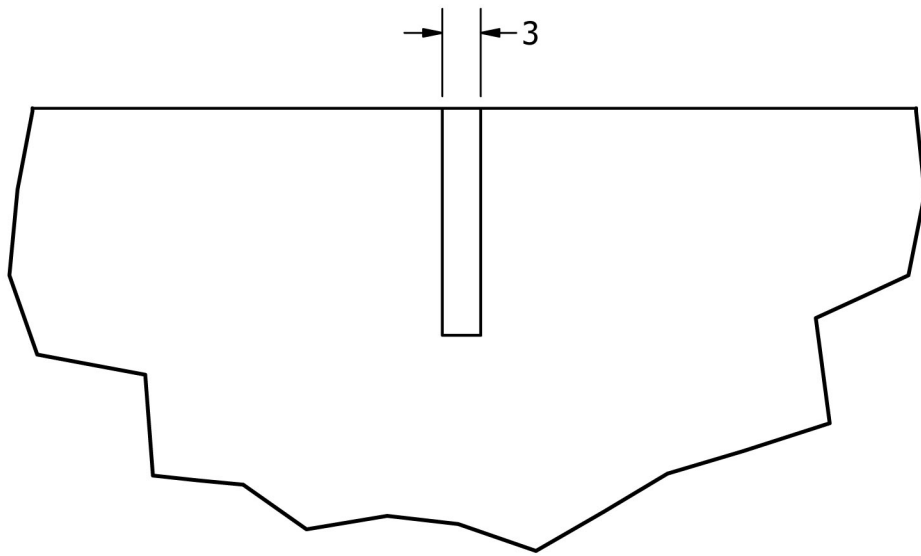


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto	TRABAJO DE FIN DE CARRERA		
	Objeto	Lámpara con base		
	Contiene	Dimensiones Generales	Escala 1:2	Lámina 2 de 8
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012	Medidas en mm

1




DETALLE B
ESCALA 2 : 1

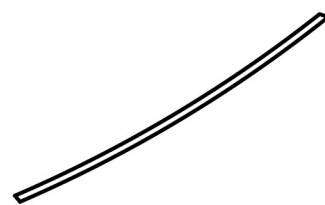
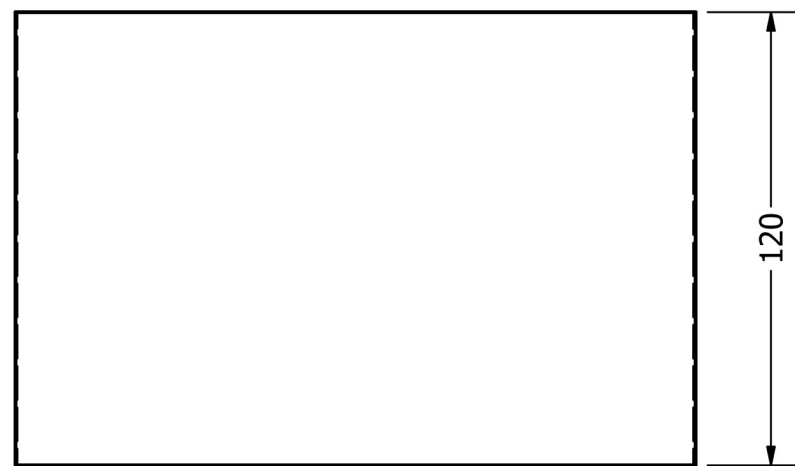
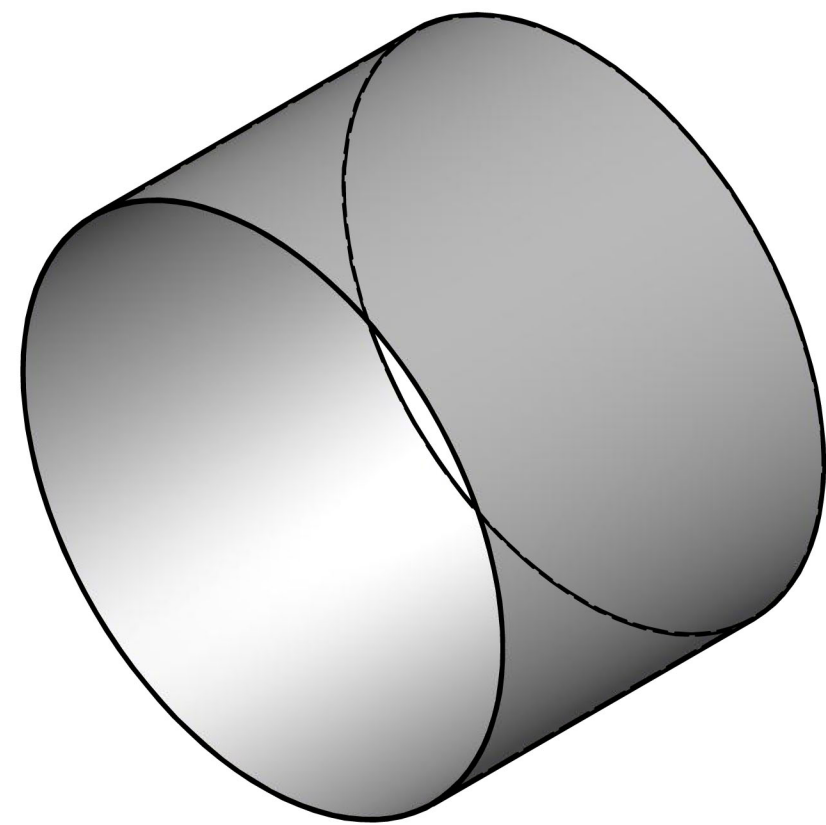
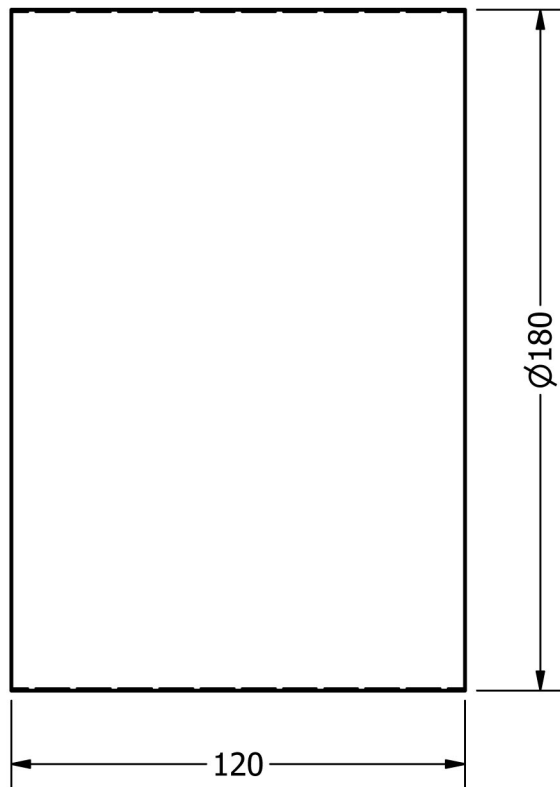
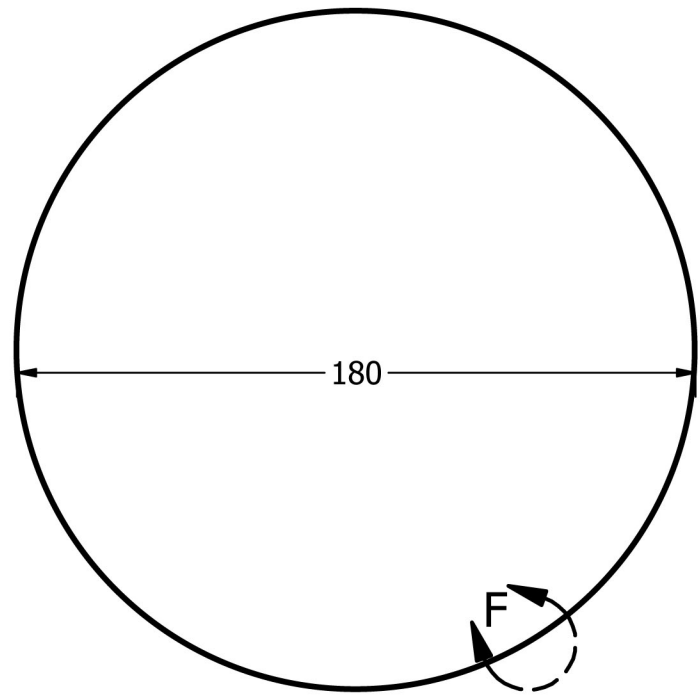


DETALLE A
ESCALA 2 : 1




Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto Lámpara con base			
	Contiene Base arco superior		Escala 1:2	Lámina 3 de 8
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012	Medidas en mm	

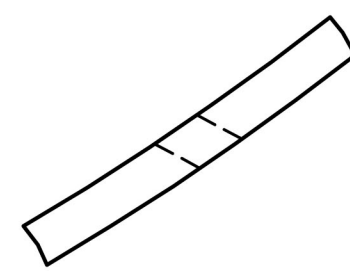
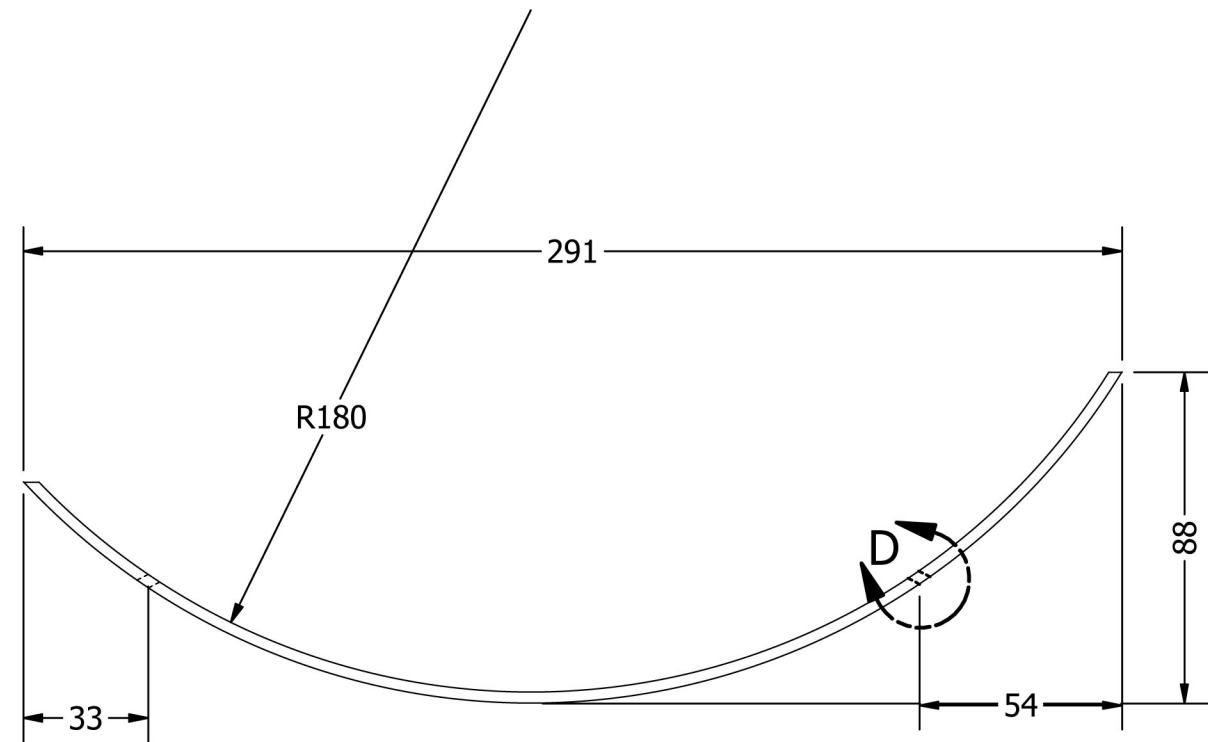
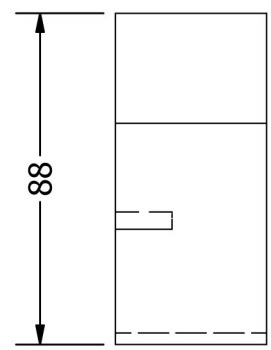
2



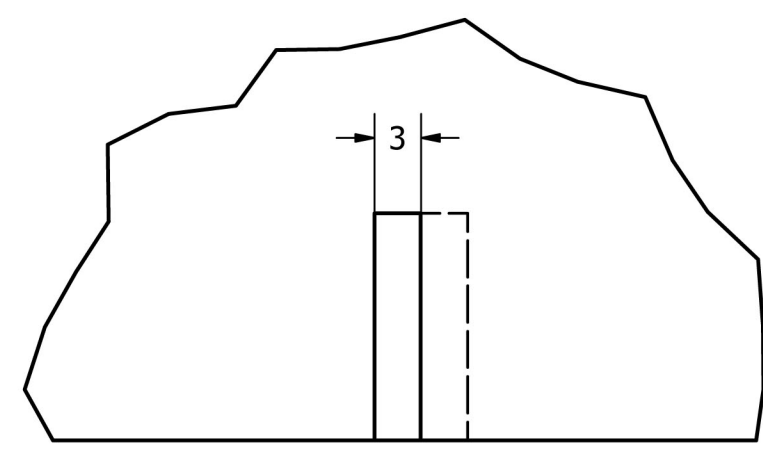
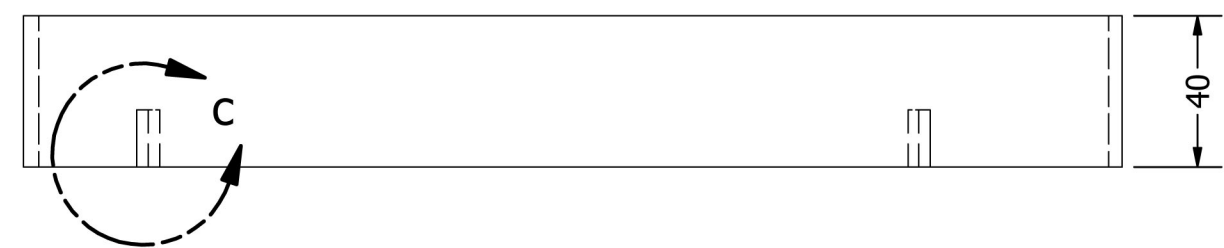
DETALLE F
ESCALA 2 : 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto Lámpara con base			
	Contiene Pantalla		Escala 1:2	Lámina 4 de 8
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012	Medidas en mm	


3



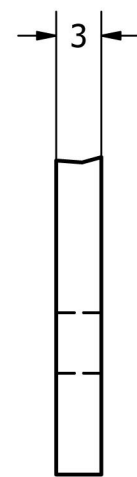
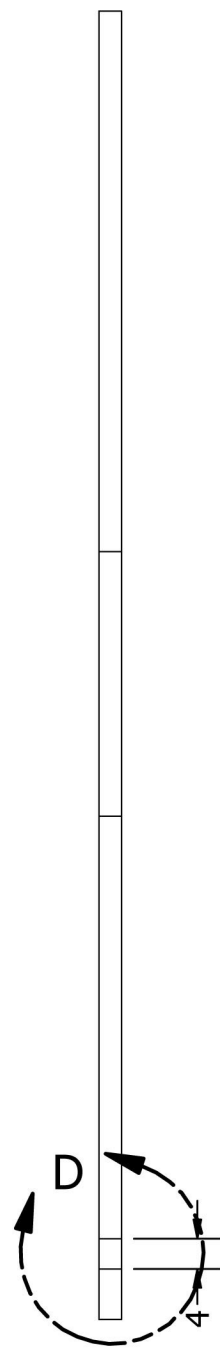
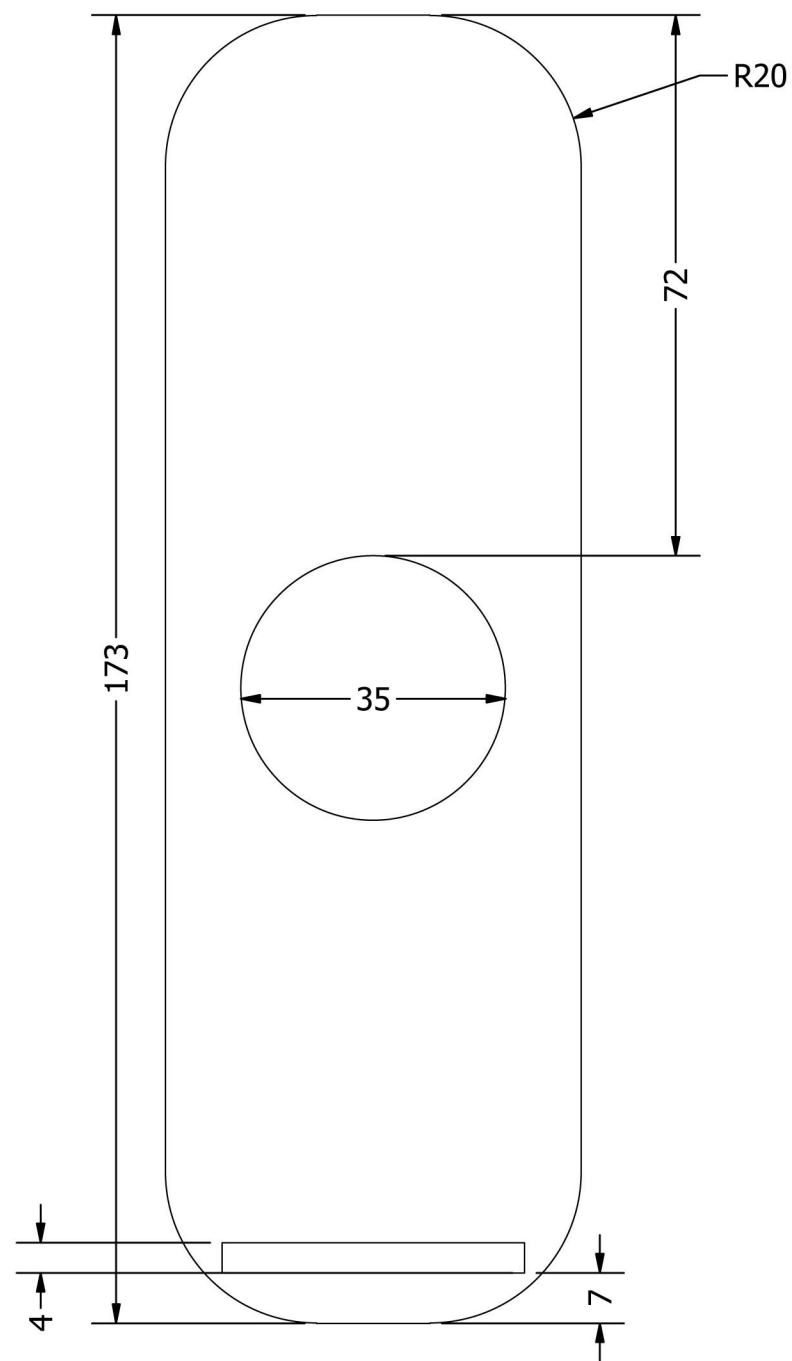
DETALLE D
ESCALA 2 : 1



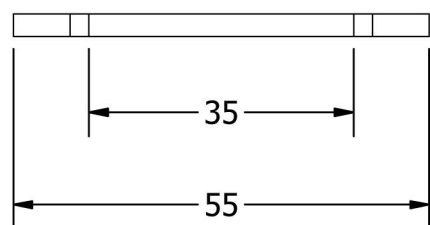
DETALLE C
ESCALA 2 : 1


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto			
	TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto			
	Lámpara con base			
Contiene			Escala	Lámina
Base arco inferior			1:2	5 de 8
Autor		Fecha de Entrega	Medidas en	
Estefanía Leiva		01/12/2012	mm	

4

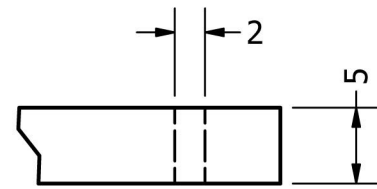
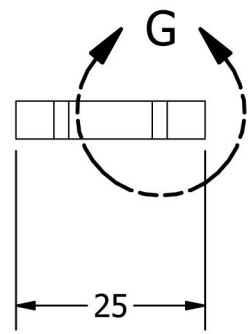
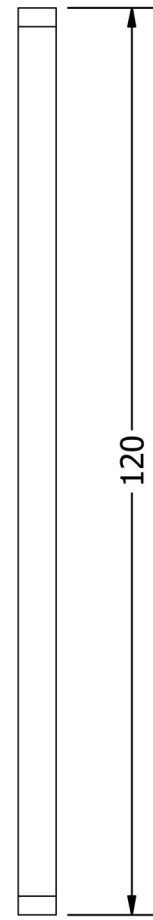
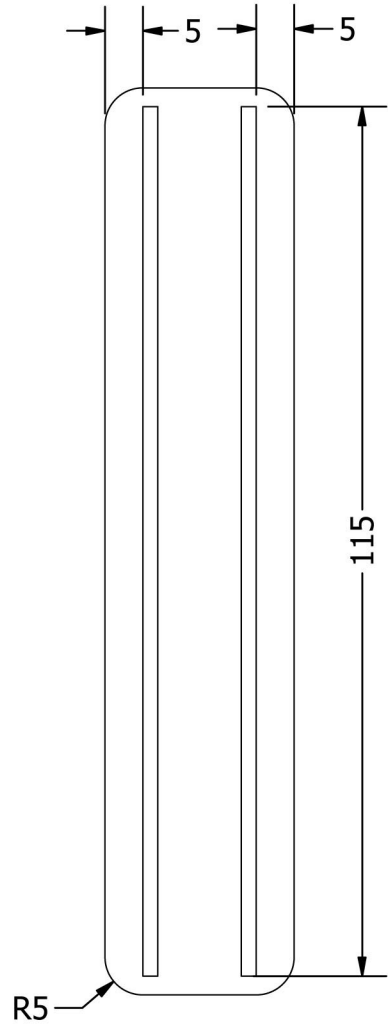


DETALLE D
ESCALA 2 : 1



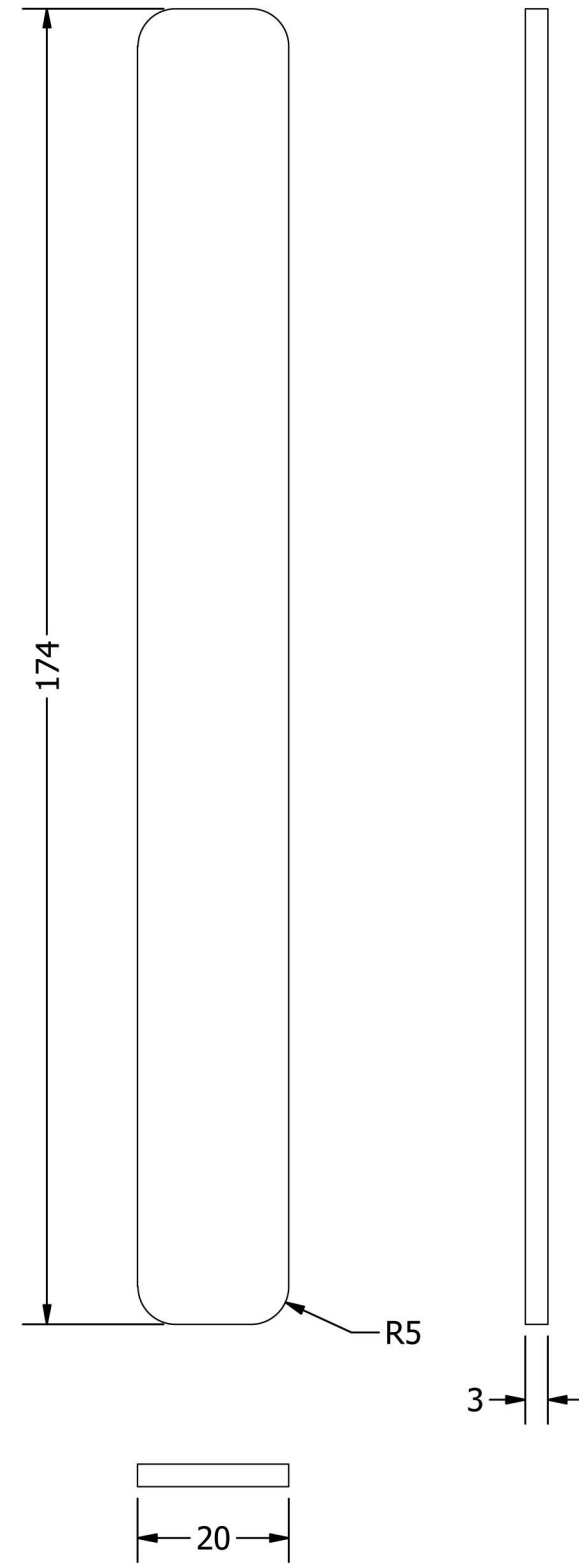
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto Lámpara con base			
	Contiene Soporte boquilla		Escala 1:1	Lámina 6 de 8
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012	Medidas en mm	

5



DETALLE G
ESCALA 2 : 1

6

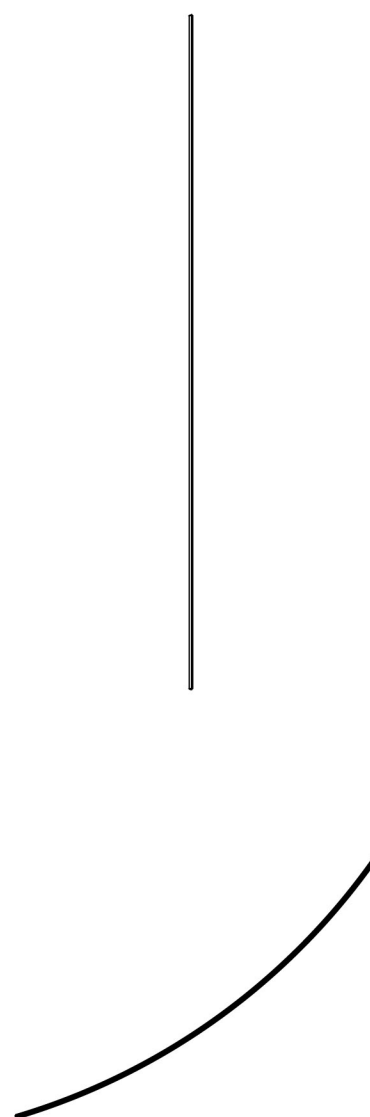
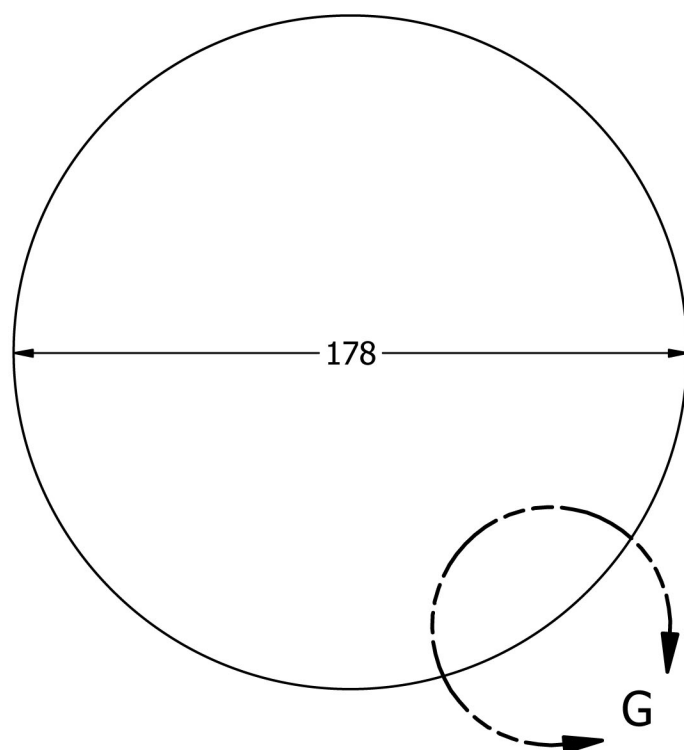


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño

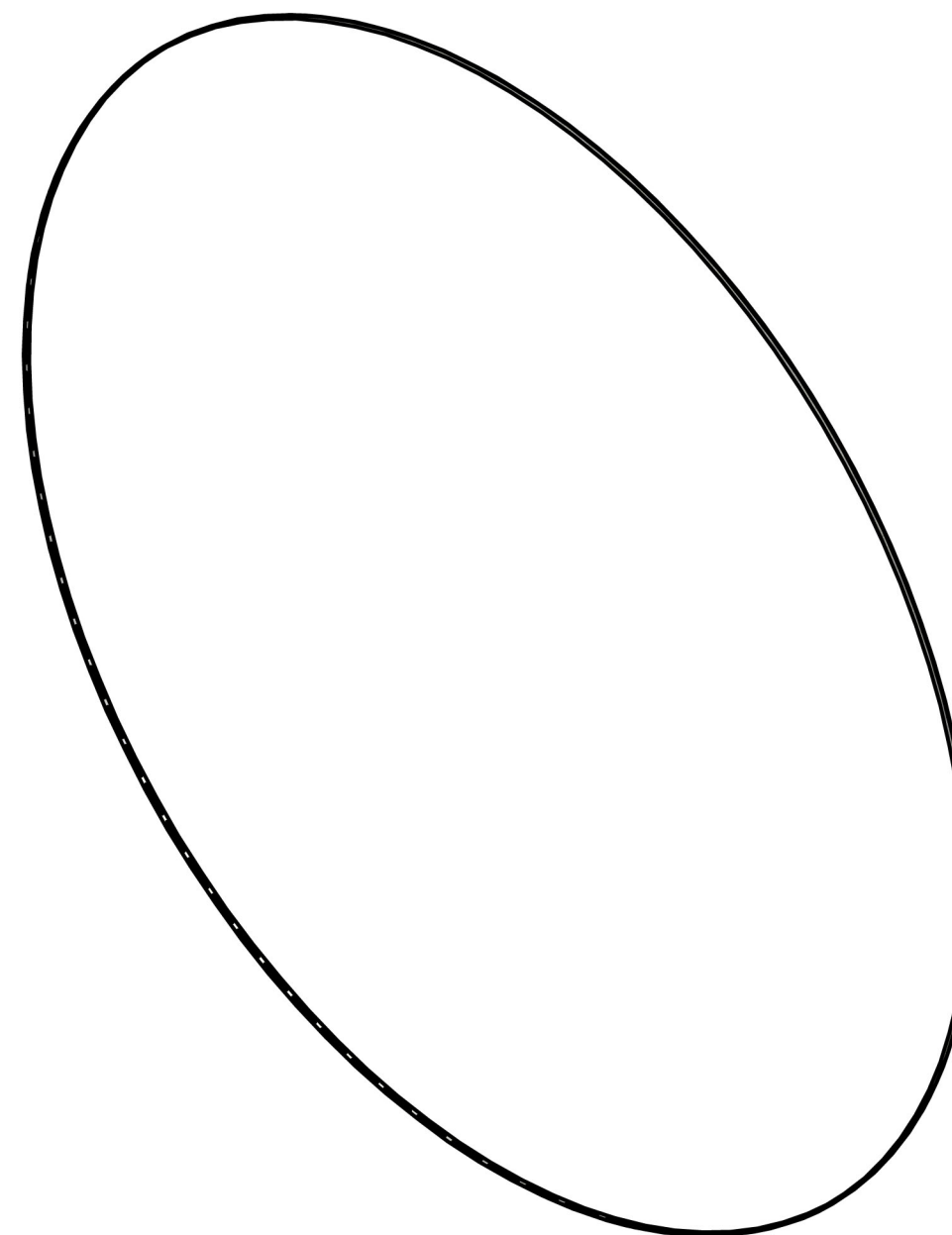


Proyecto	TRABAJO DE FIN DE CARRERA		
Objeto	Lámpara con base		
Contiene	Pieza unión pantalla y pieza unión estructura	Escala 1:1	Lámina 7 de 8
Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012	Medidas en mm


7

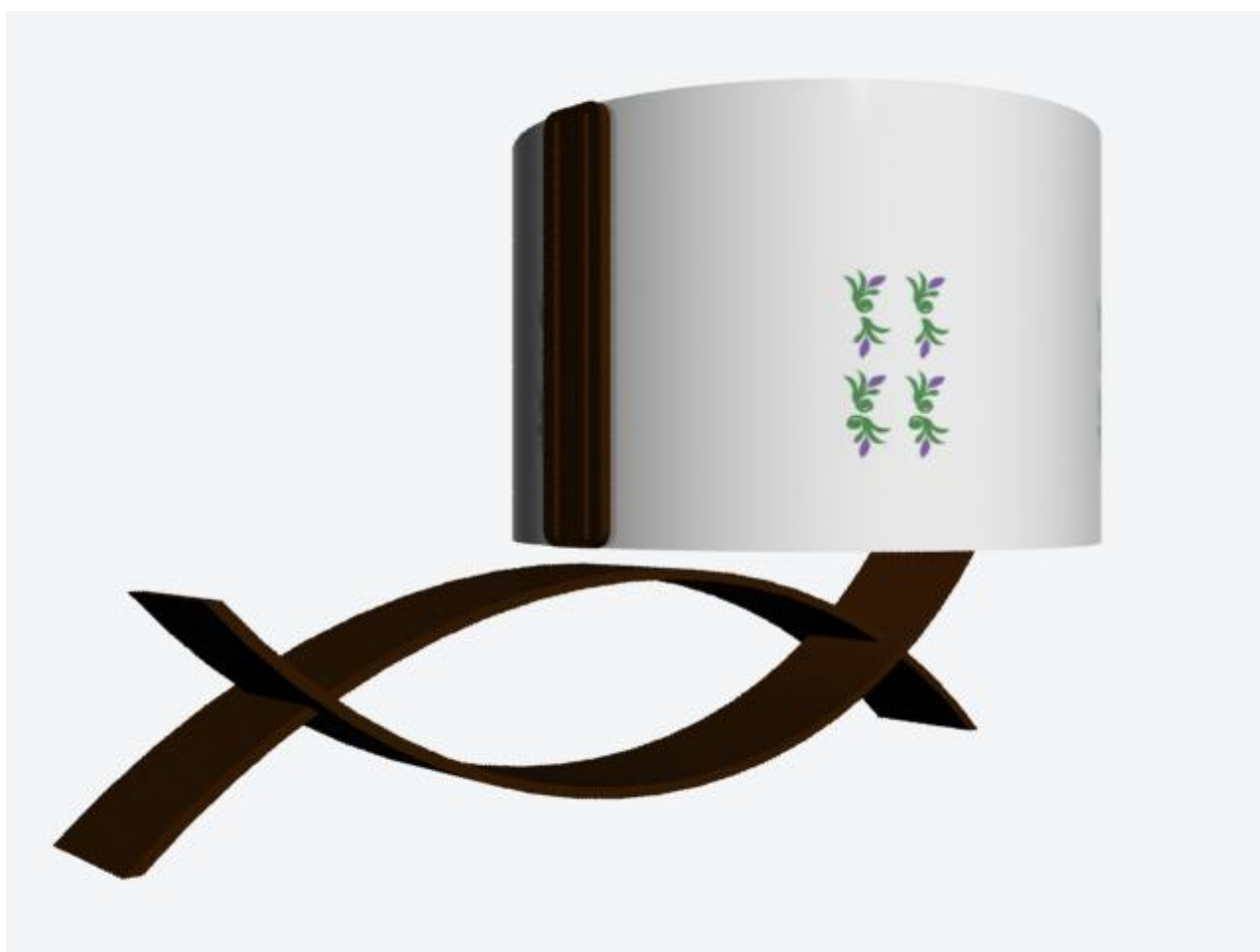


DETALLE G
ESCALA 1 : 1

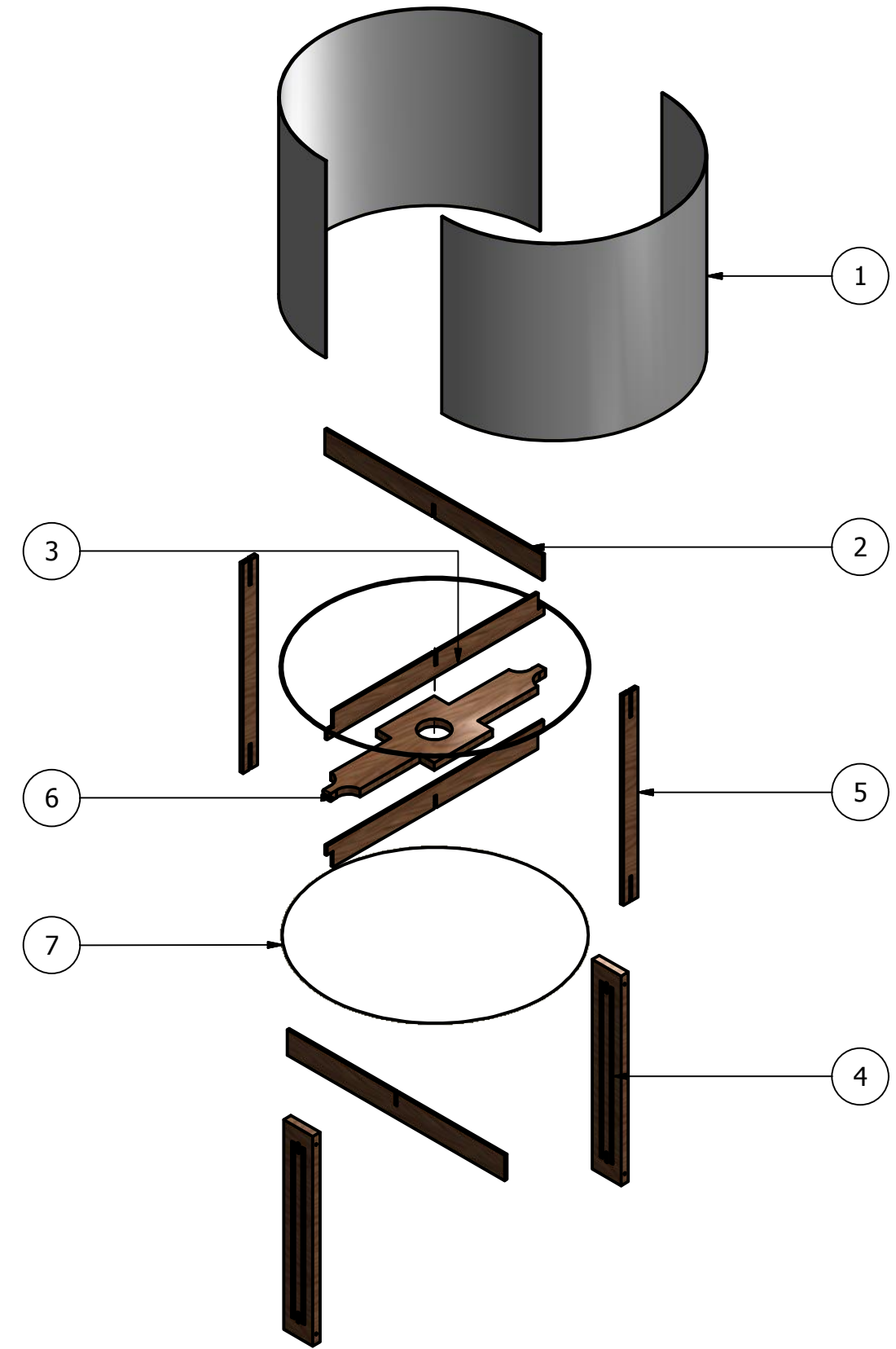
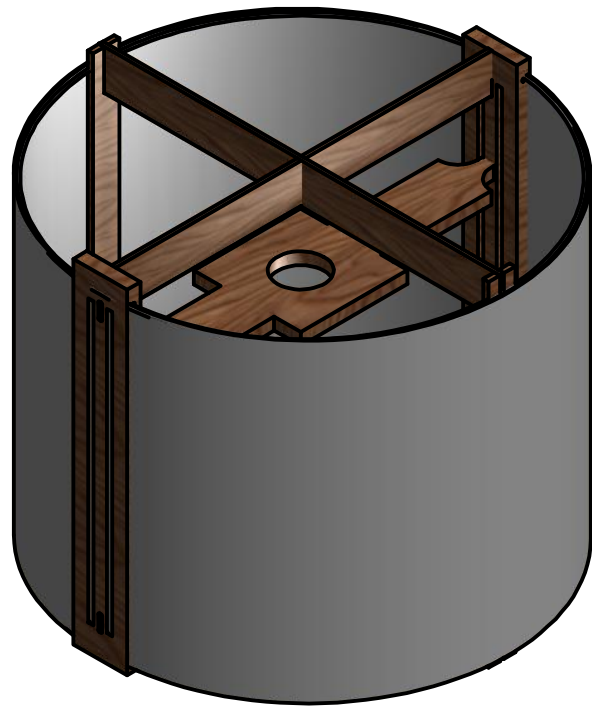



ESCALA 1:1

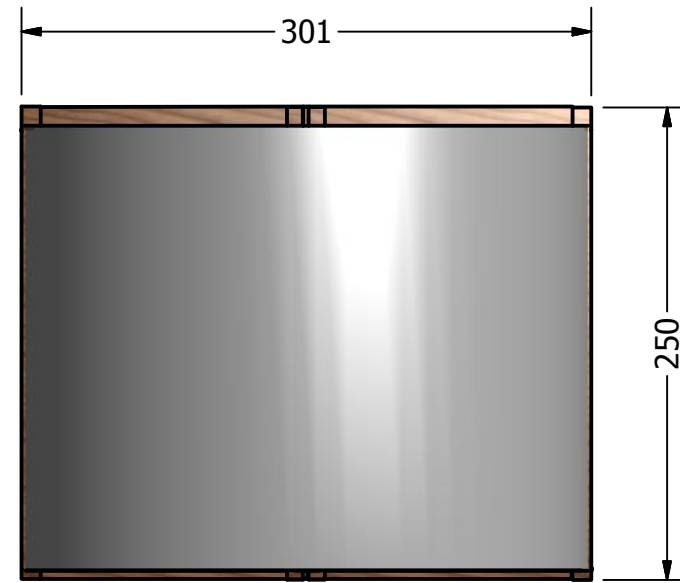
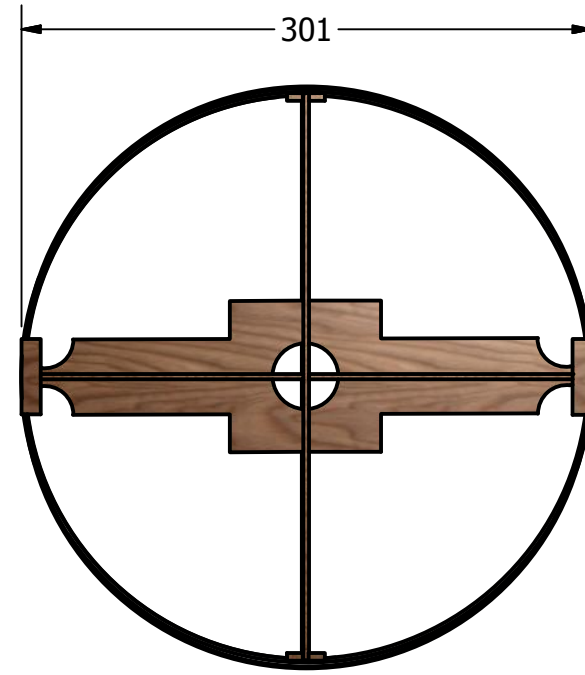
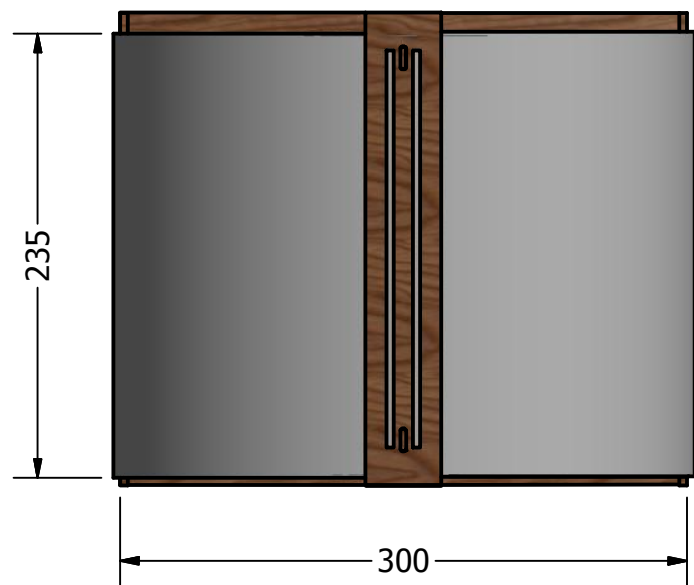
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño			
	Proyecto	TRABAJO DE FIN DE CARRERA	
	Objeto	Lámpara con base	
	Contiene	Aro	Escala 1:2 Lámina 8 de 8
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 01/12/2012 Medidas en mm

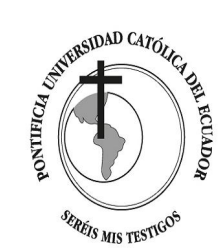


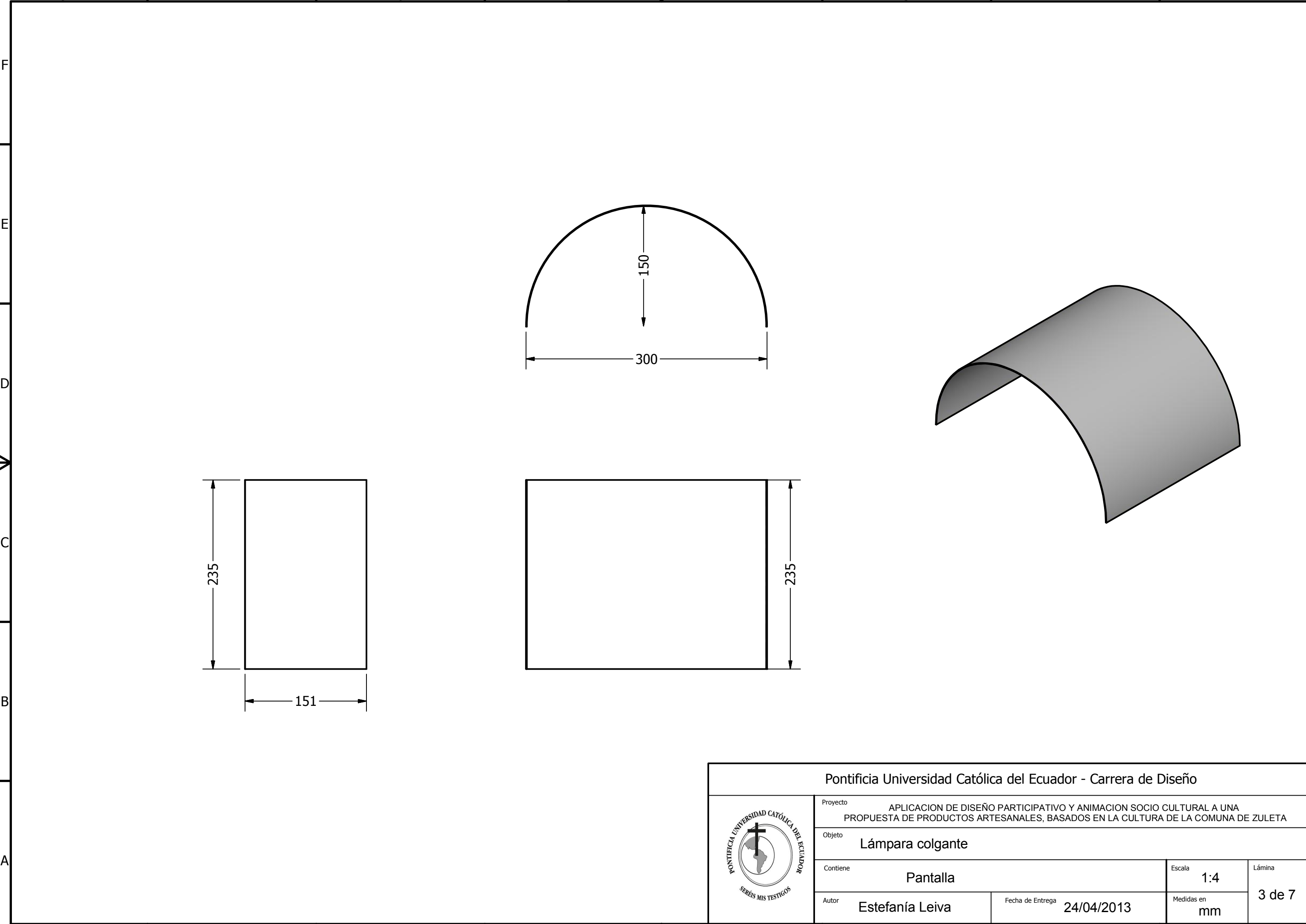
PARTS LIST			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	2	Pantalla	Tela lienzo lagunilla
2	2	Pieza 1 cruz	Madera MDF
3	2	Pieza 2 cruz	Madera MDF
4	2	Pieza soporte tela	Madera MDF
5	2	Pieza tensor cruz	Madera MDF
6	1	Soporte boquilla1	Madera
7	2	Soporte tela	Alambre galvanizado N°12




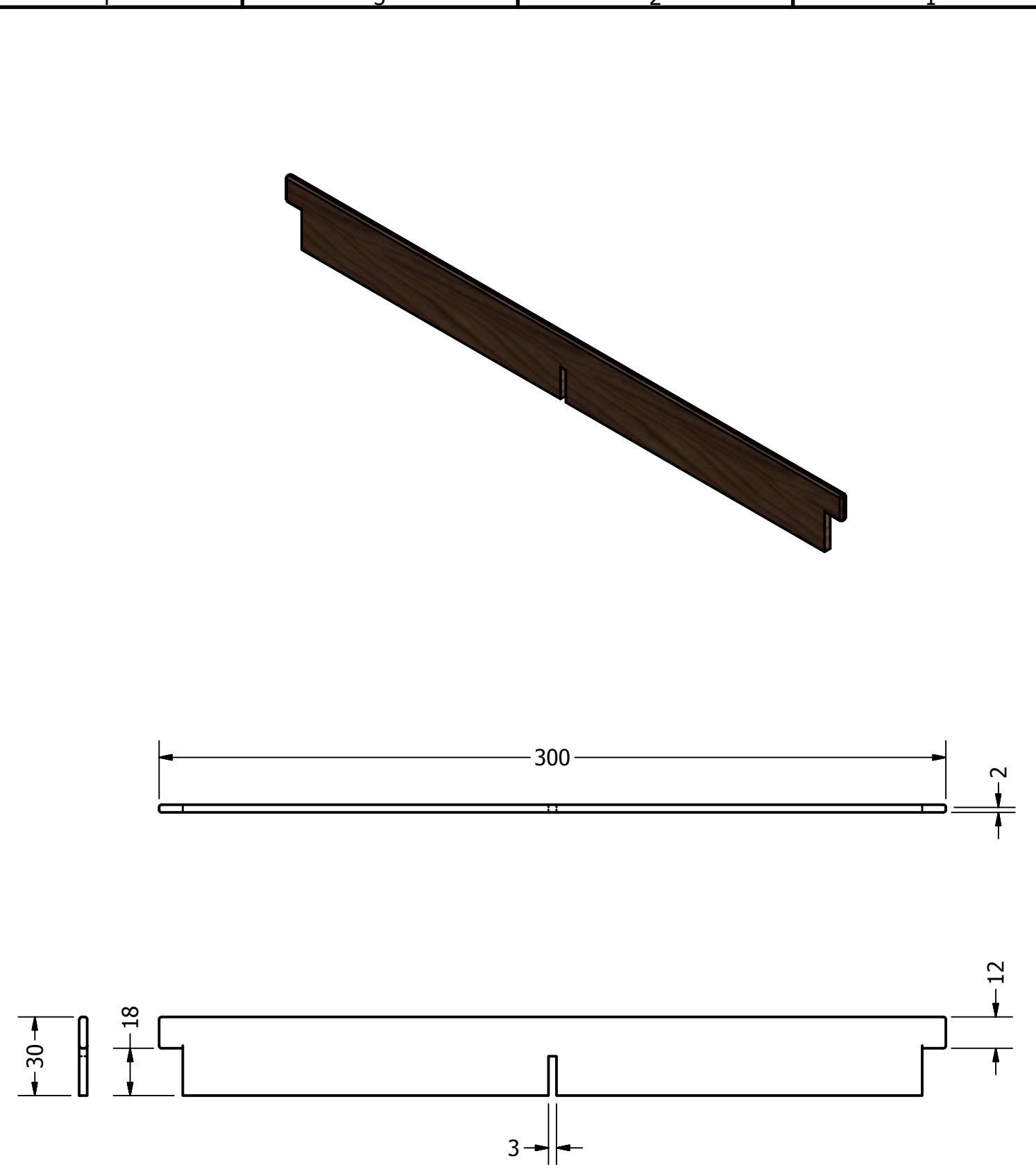
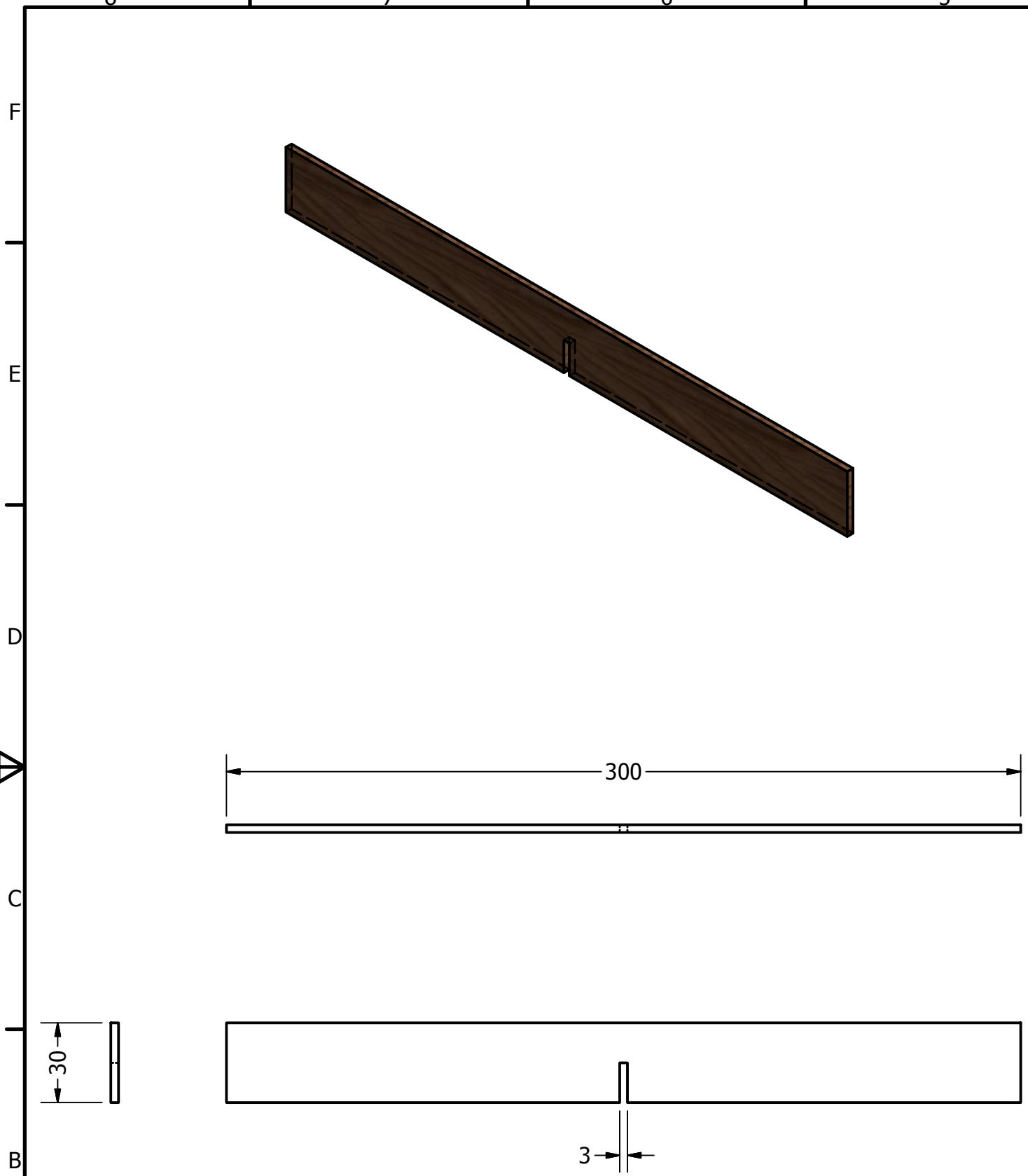
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Lámpara colgante				
	Contiene Partes y despiece		Escala 1:4	Lámina 1 de 7	
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	




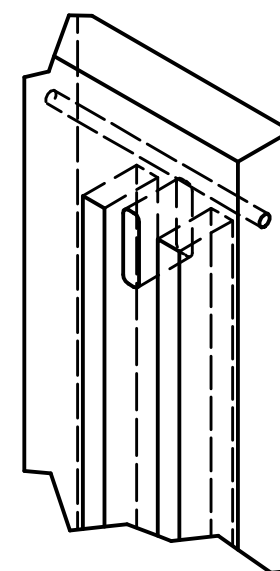
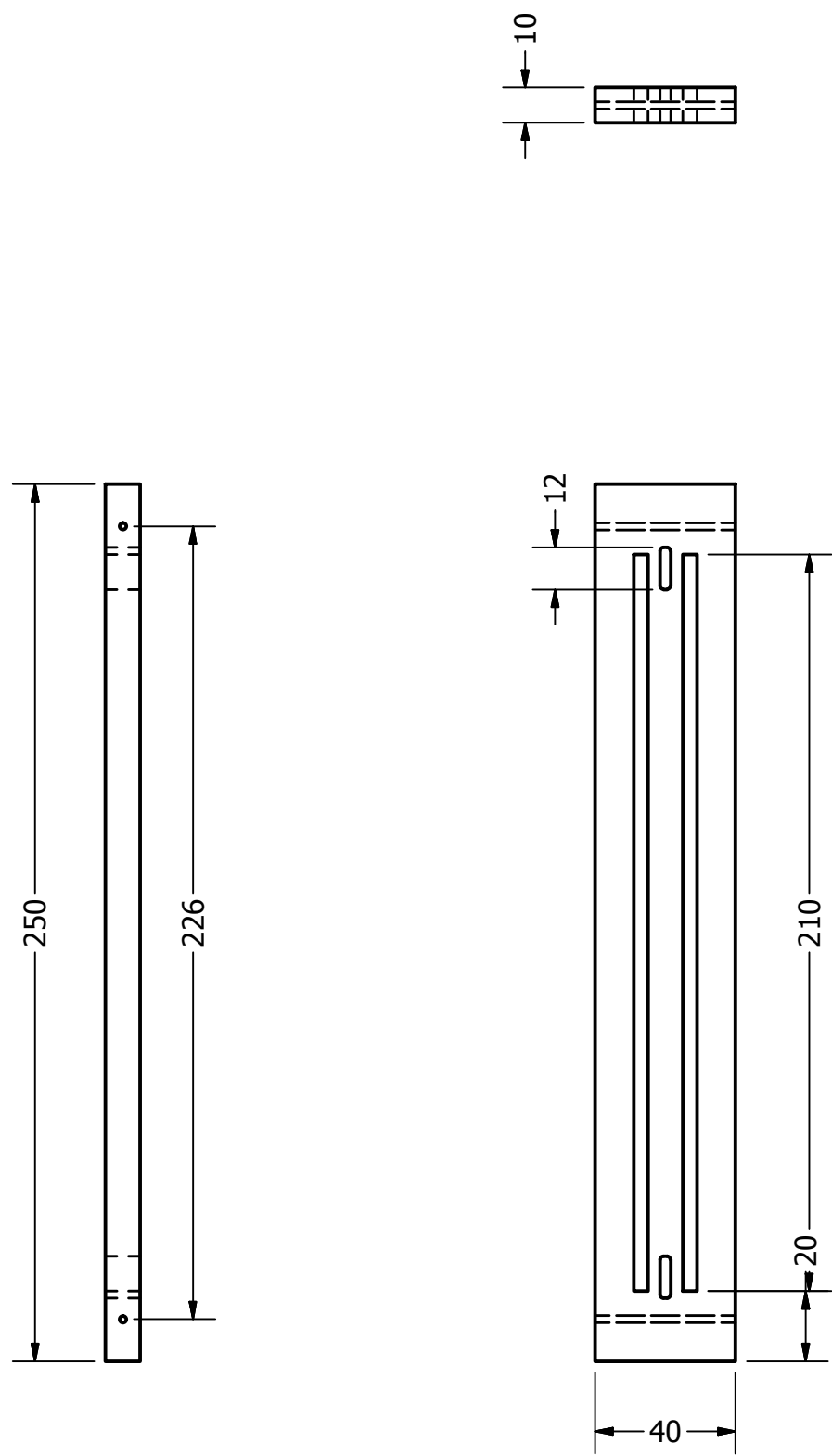
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Lámpara colgante				
	Contiene Dimensiones Generales			Escala 1:4	Lámina 2 de 7
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Lámpara colgante				
	Contiene Pantalla			Escala 1:4	Lámina 3 de 7
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	

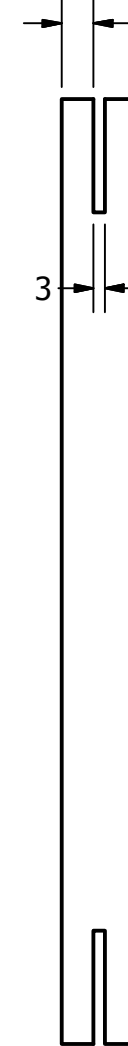
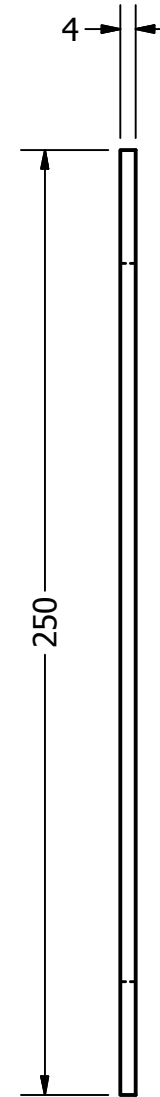
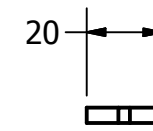
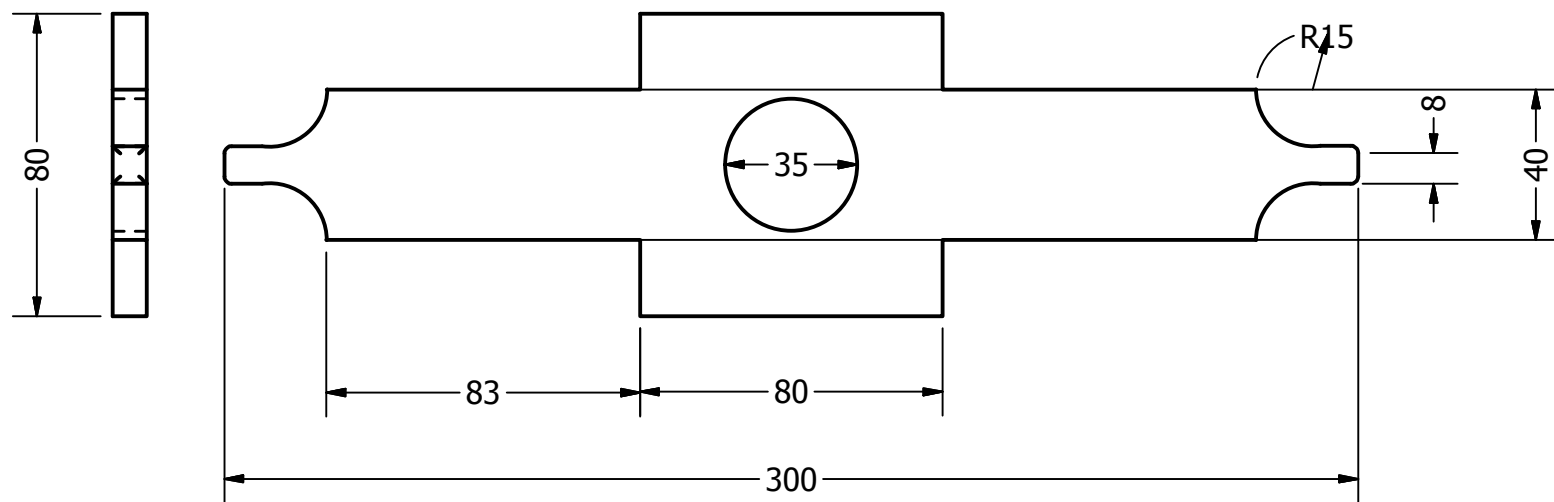
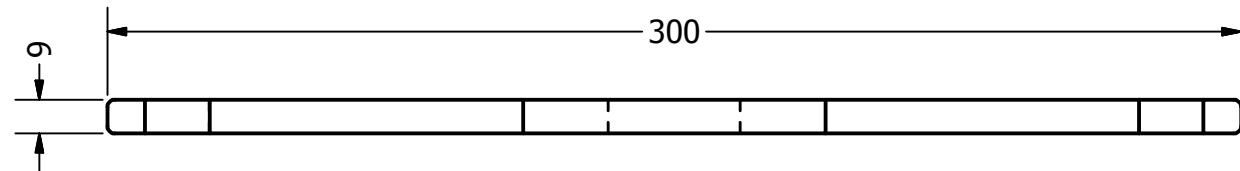
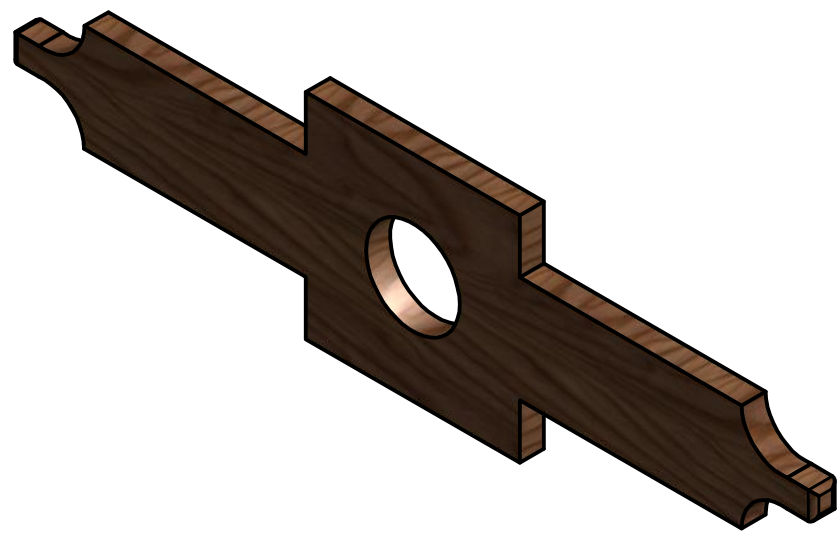


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA			
	Objeto Lámpara colgante			
	Contiene Pieza 1 cruz / Pieza 2 cruz		Escala 1:4	Lámina 4 de 7
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	



DETALLE A
ESCALA 1 : 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Lámpara colgante				
	Contiene Pieza soporte tela		Escala 1:2	Lámina 5 de 7	
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm		



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño



Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA

Objeto Lámpara colgante

Contiene Soporte boquilla / pieza tensor cruz

Escala 1:2

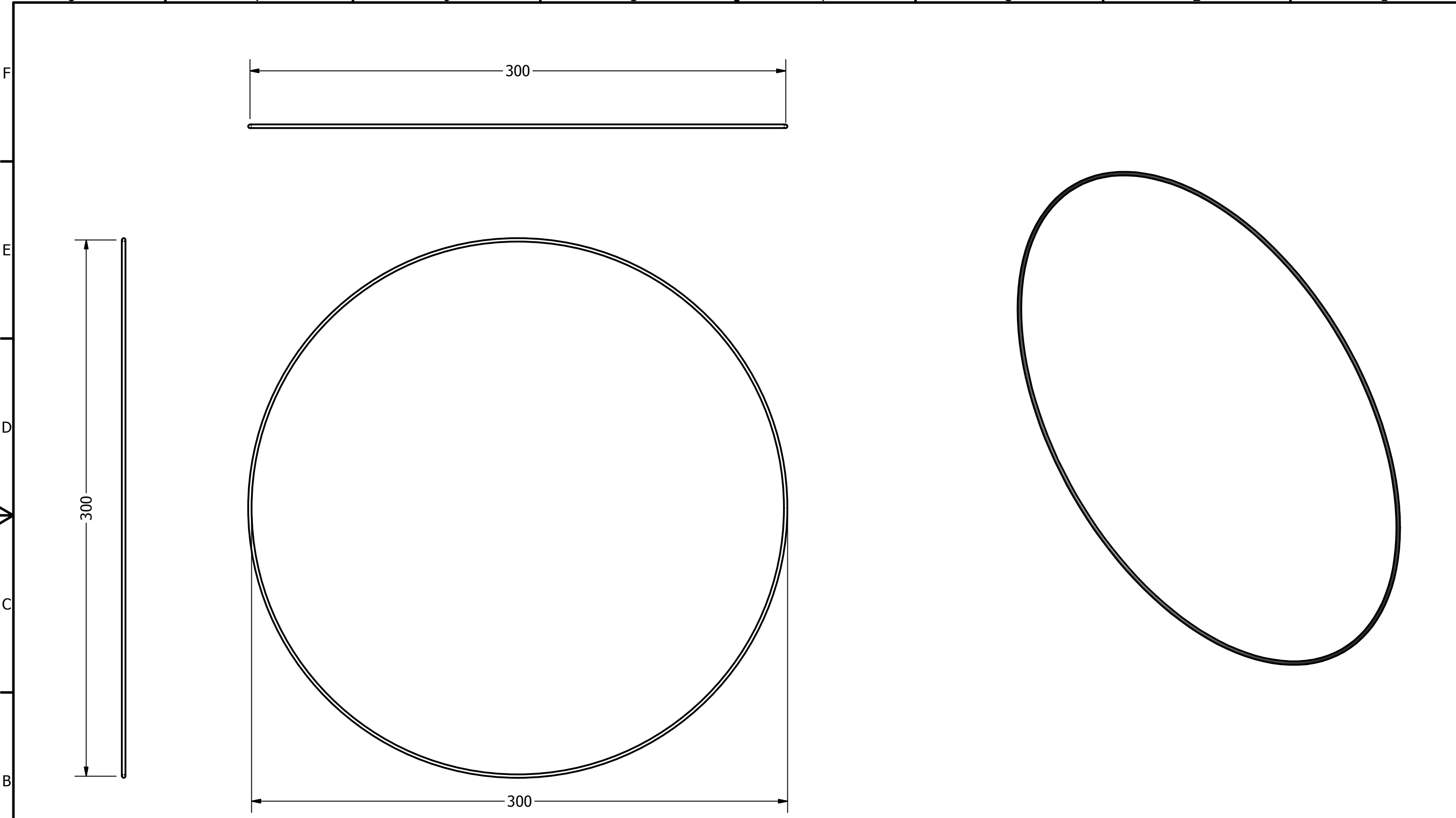
Lámina


Autor Estefanía Leiva

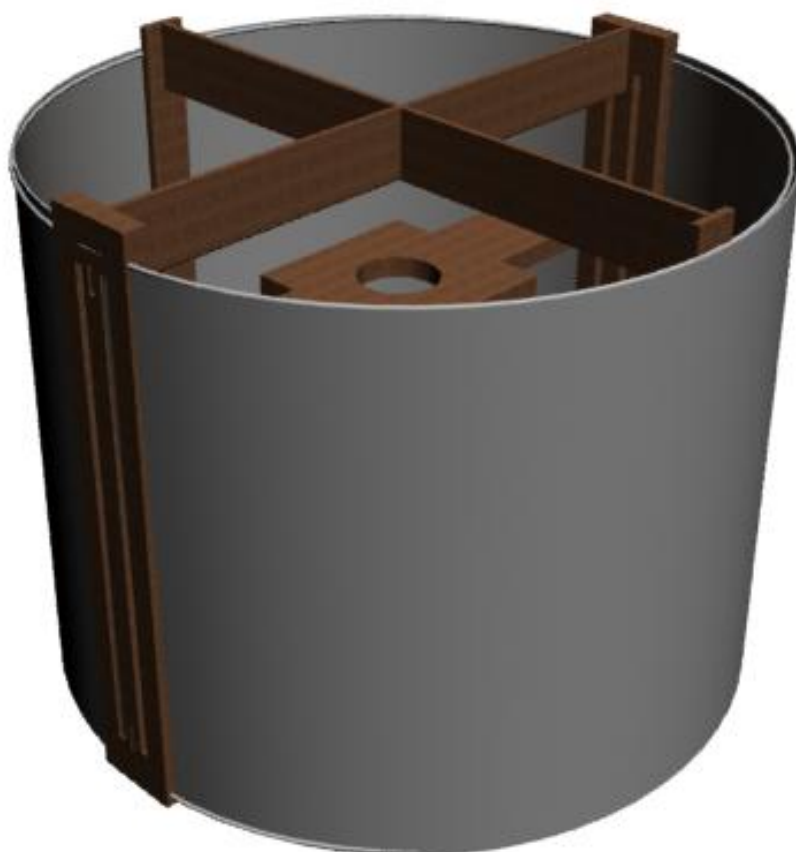
Fecha de Entrega 24/04/2013

Medidas en mm

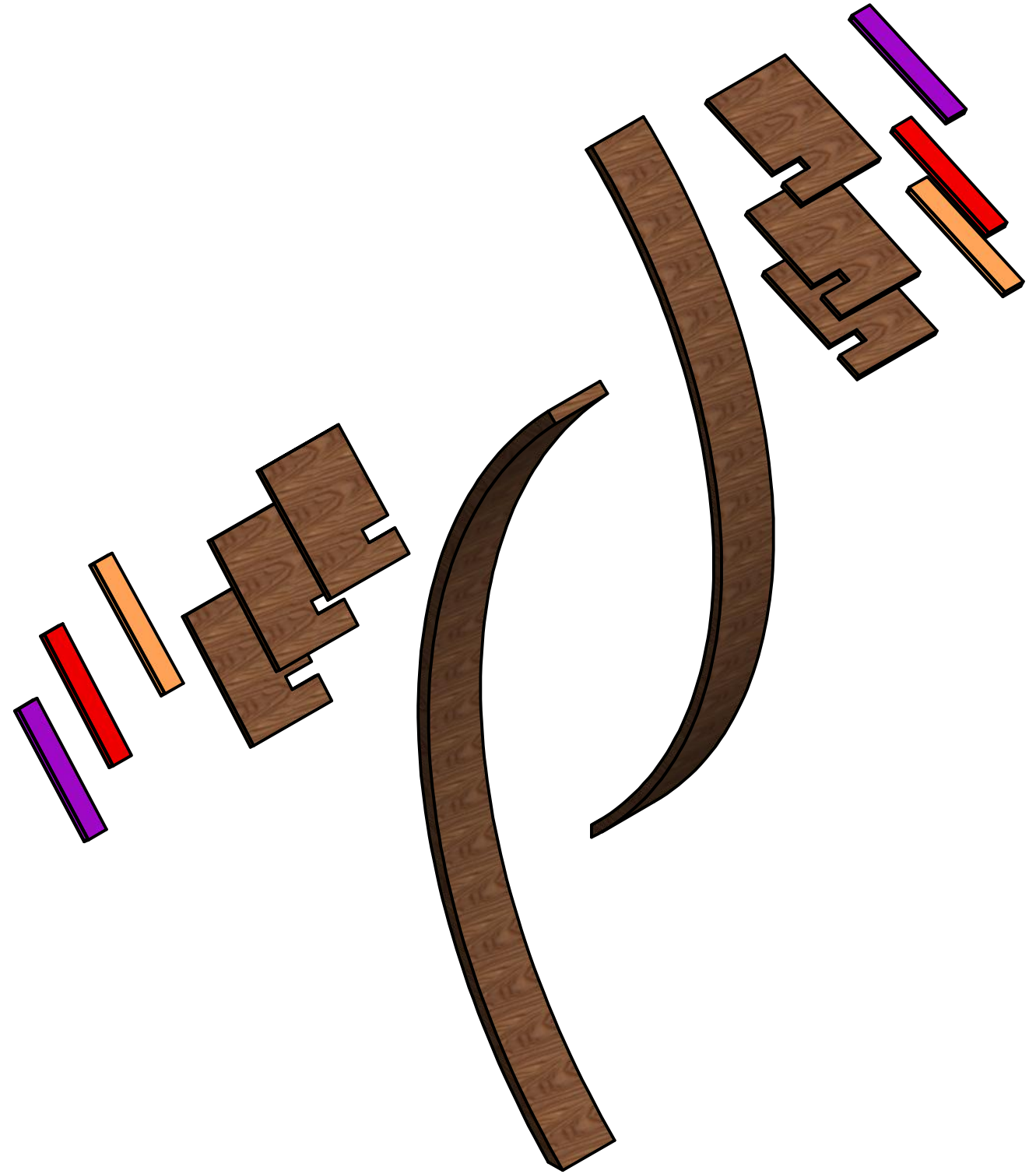
6 de 7



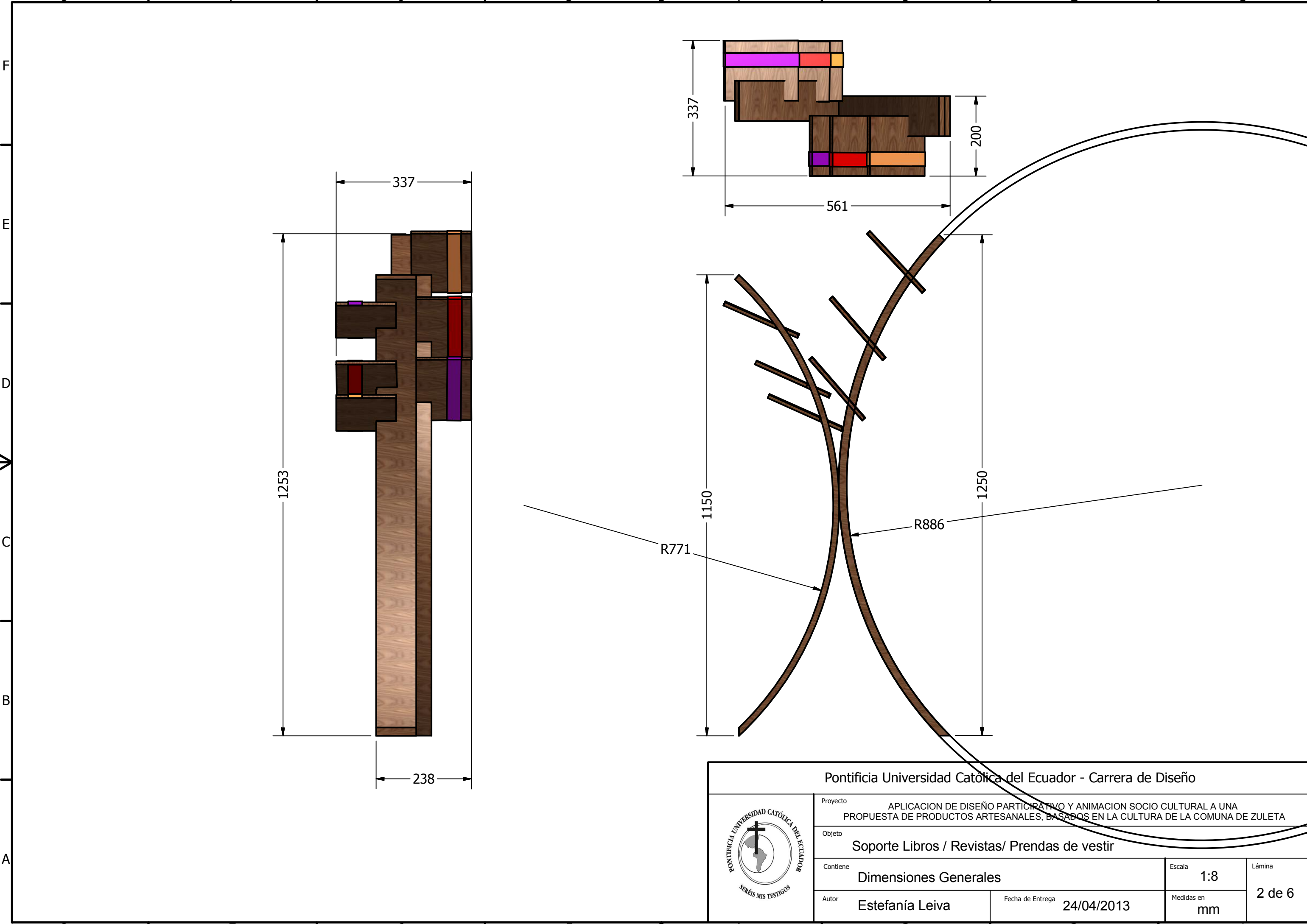
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA			
	Objeto Lámpara colgante			
	Contiene Soporte tela		Escala 1:2	Lámina
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	7 de 7




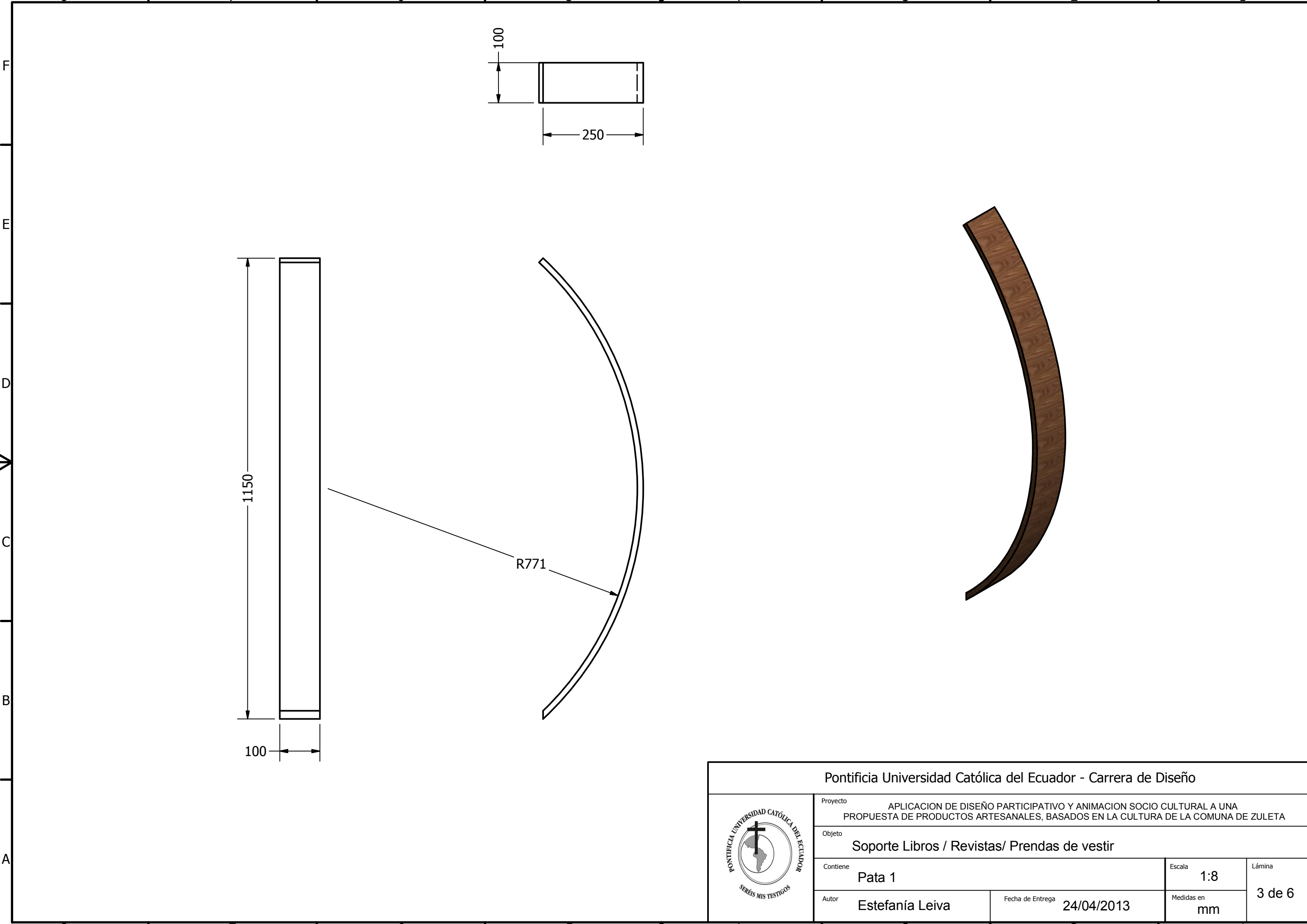
LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	Pata1	Madera MDF
2	1	Pata2	Madera MDF
3	6	Repisa	Madera MDF
4	2	Tira tela1	Tela Aruba
5	2	Tira tela2	Tela aruba
6	2	Tira tela3	Tela Vicki




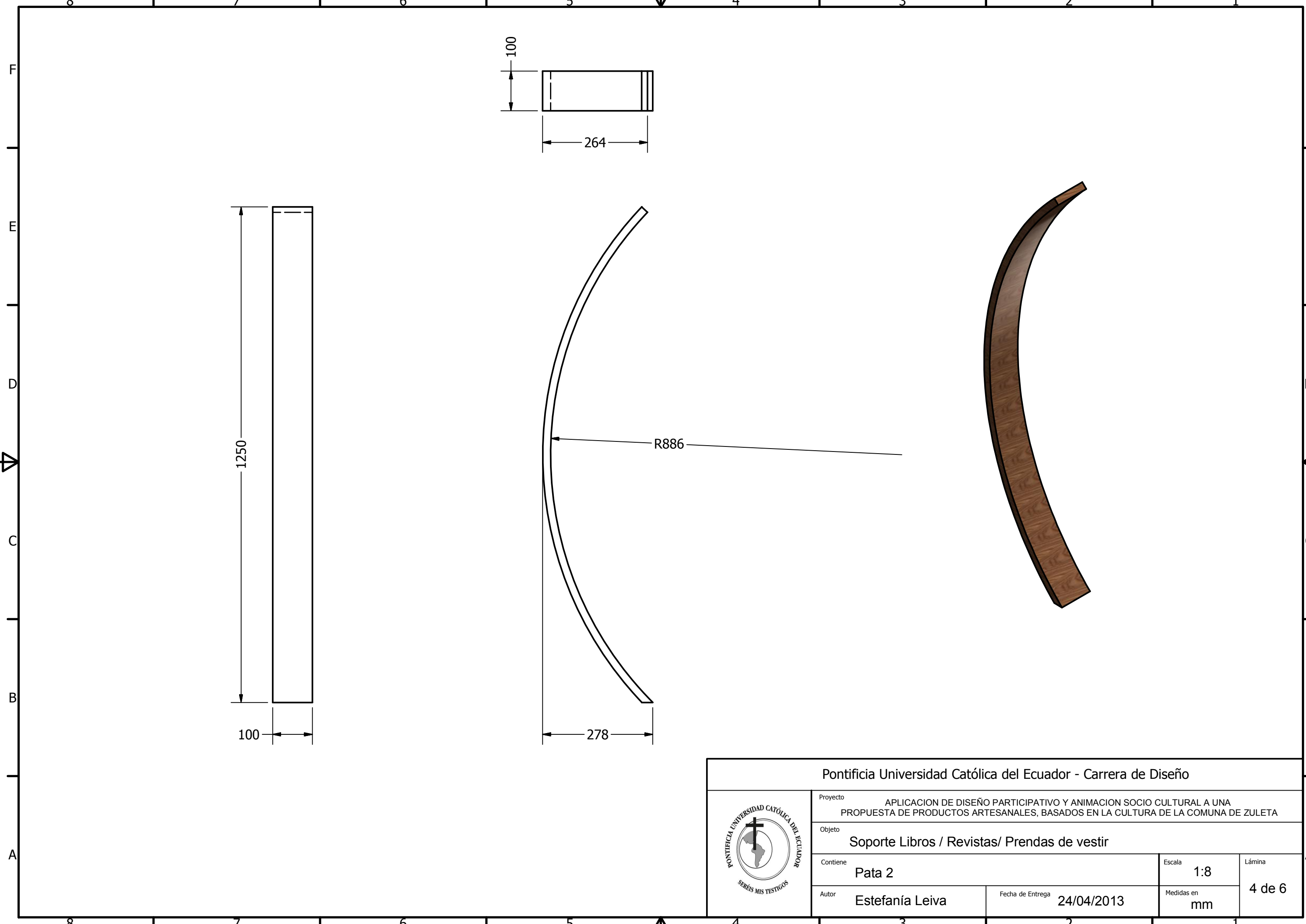
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Libros / Revistas/ Prendas de vestir				
	Contiene Partes y despiece		Escala 1:8	Lámina	
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	
			1 de 6		




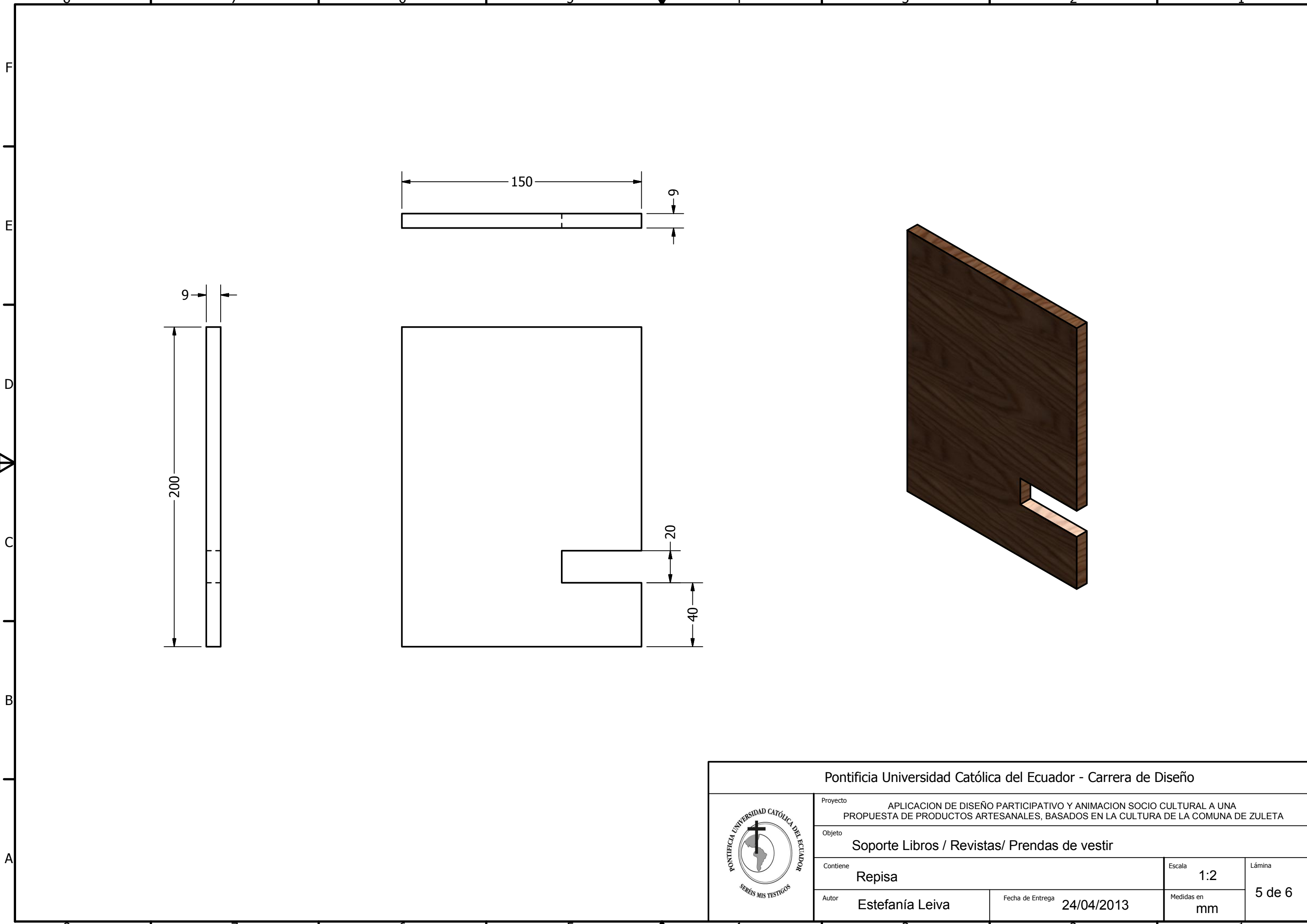
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño			
	Proyecto	APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA	
	Objeto	Soporte Libros / Revistas/ Prendas de vestir	
	Contiene	Dimensiones Generales	Escala 1:8 Lámina 2 de 6
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013 Medidas en mm




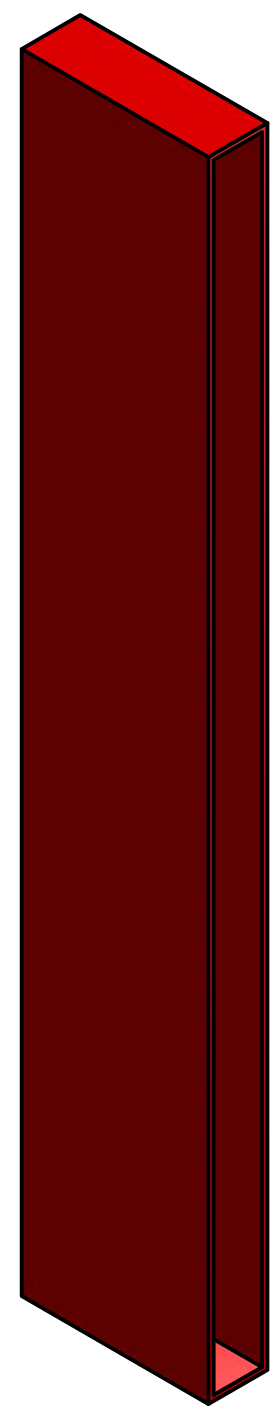
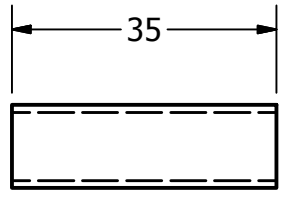
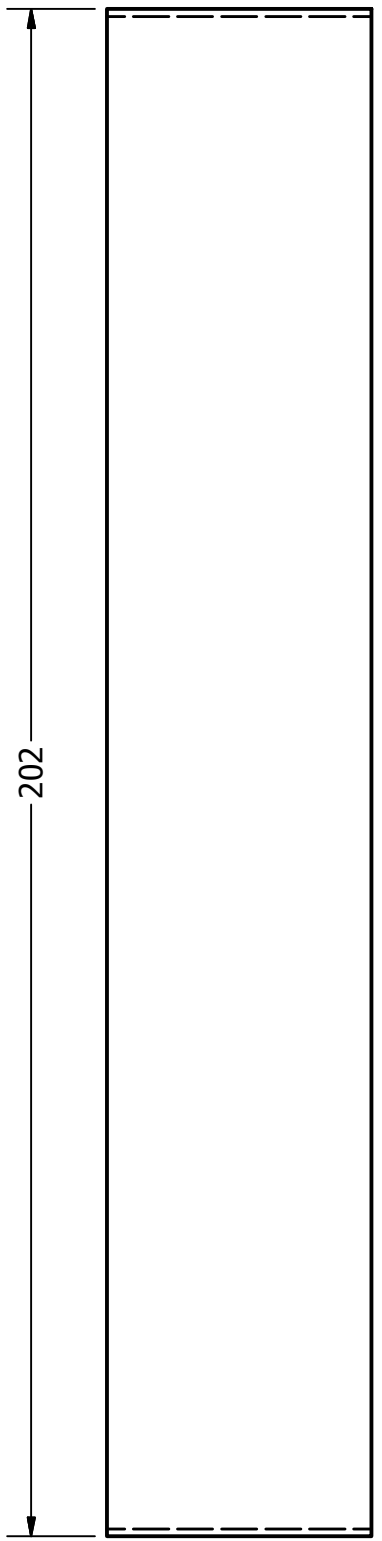
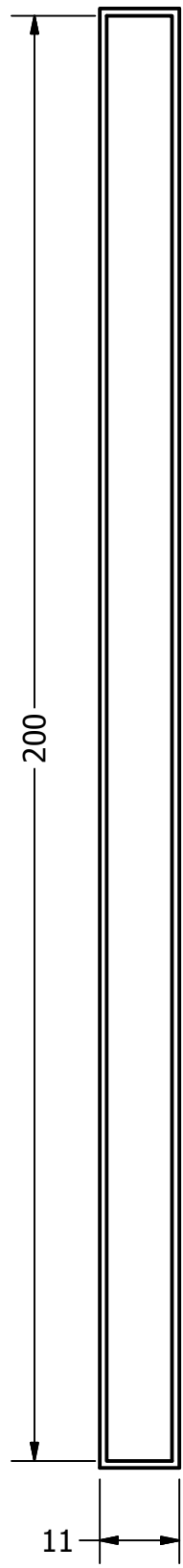
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Libros / Revistas/ Prendas de vestir				
	Contiene Pata 1			Escala 1:8	Lámina
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	
			3 de 6		




Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA			
	Objeto Soporte Libros / Revistas/ Prendas de vestir			
	Contiene Pata 2		Escala 1:8	Lámina
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	4 de 6



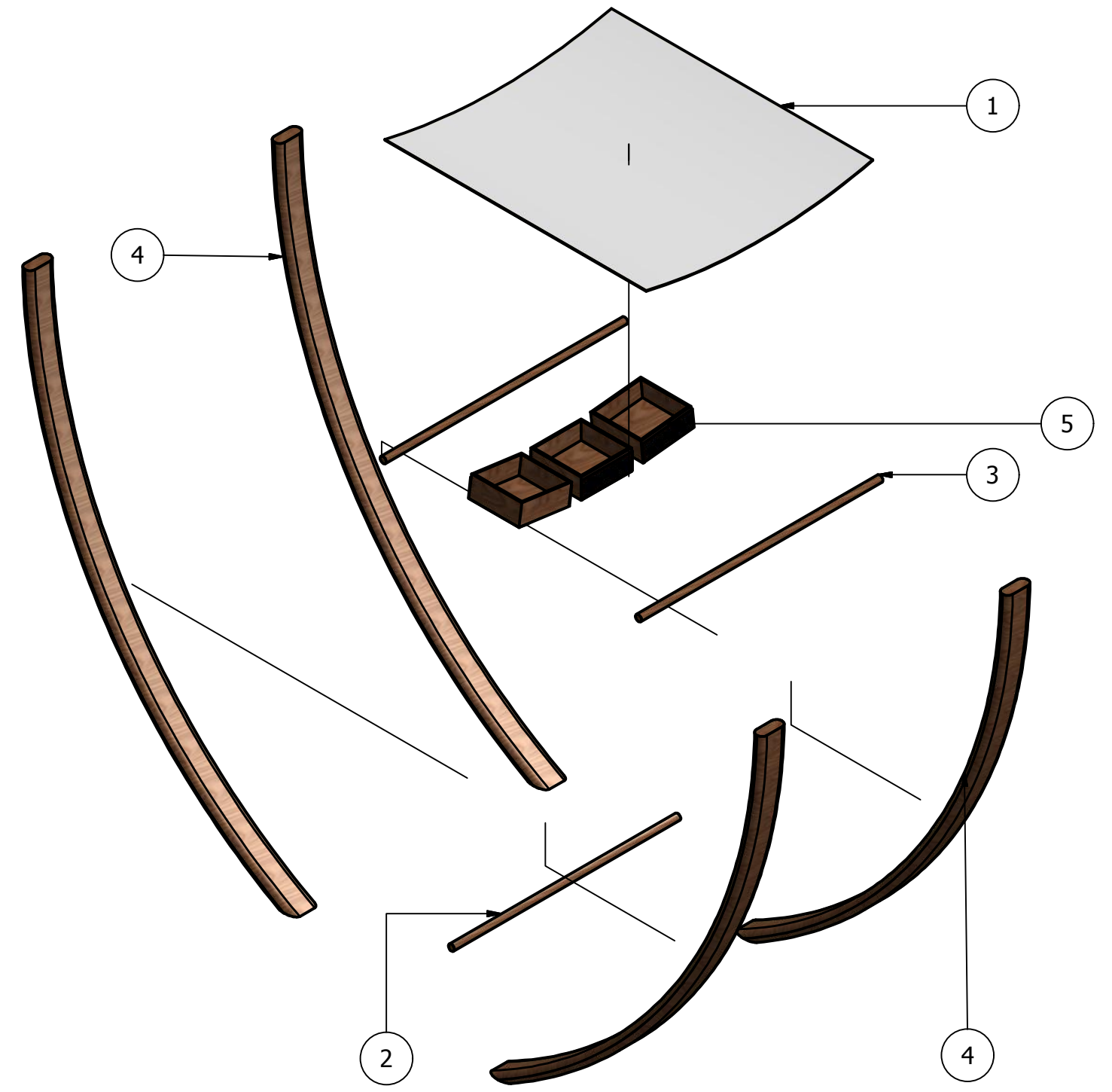
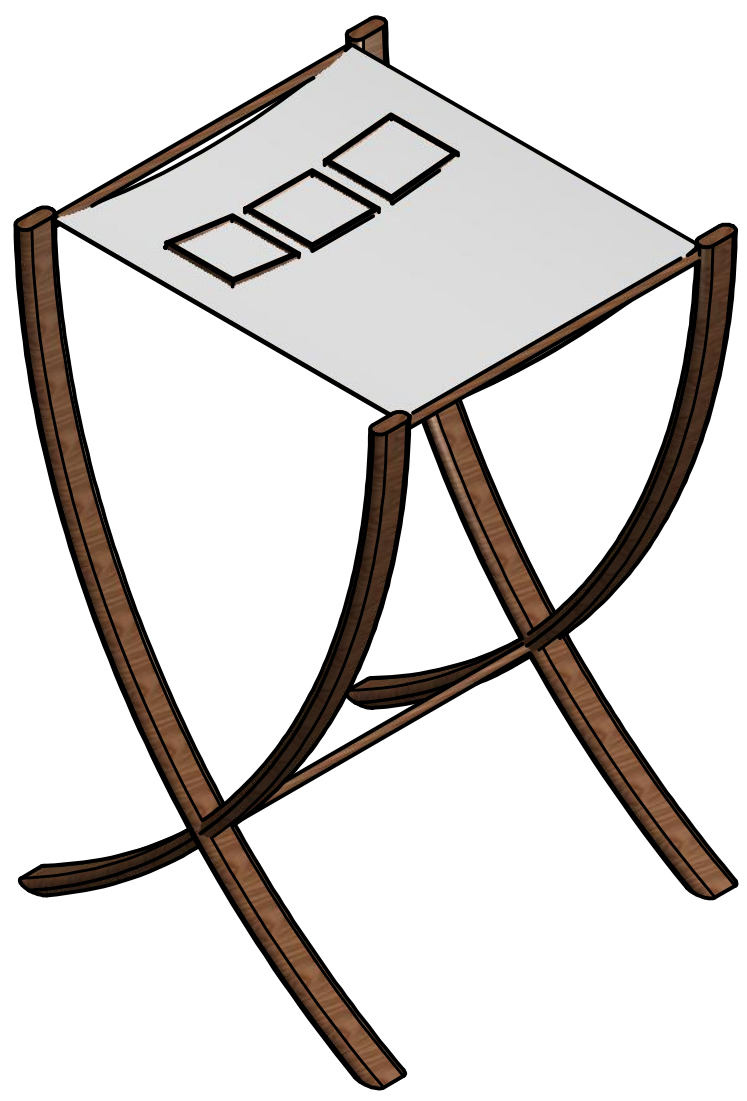
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Libros / Revistas/ Prendas de vestir				
	Contiene Repisa		Escala 1:2	Lámina	
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	
			5 de 6		



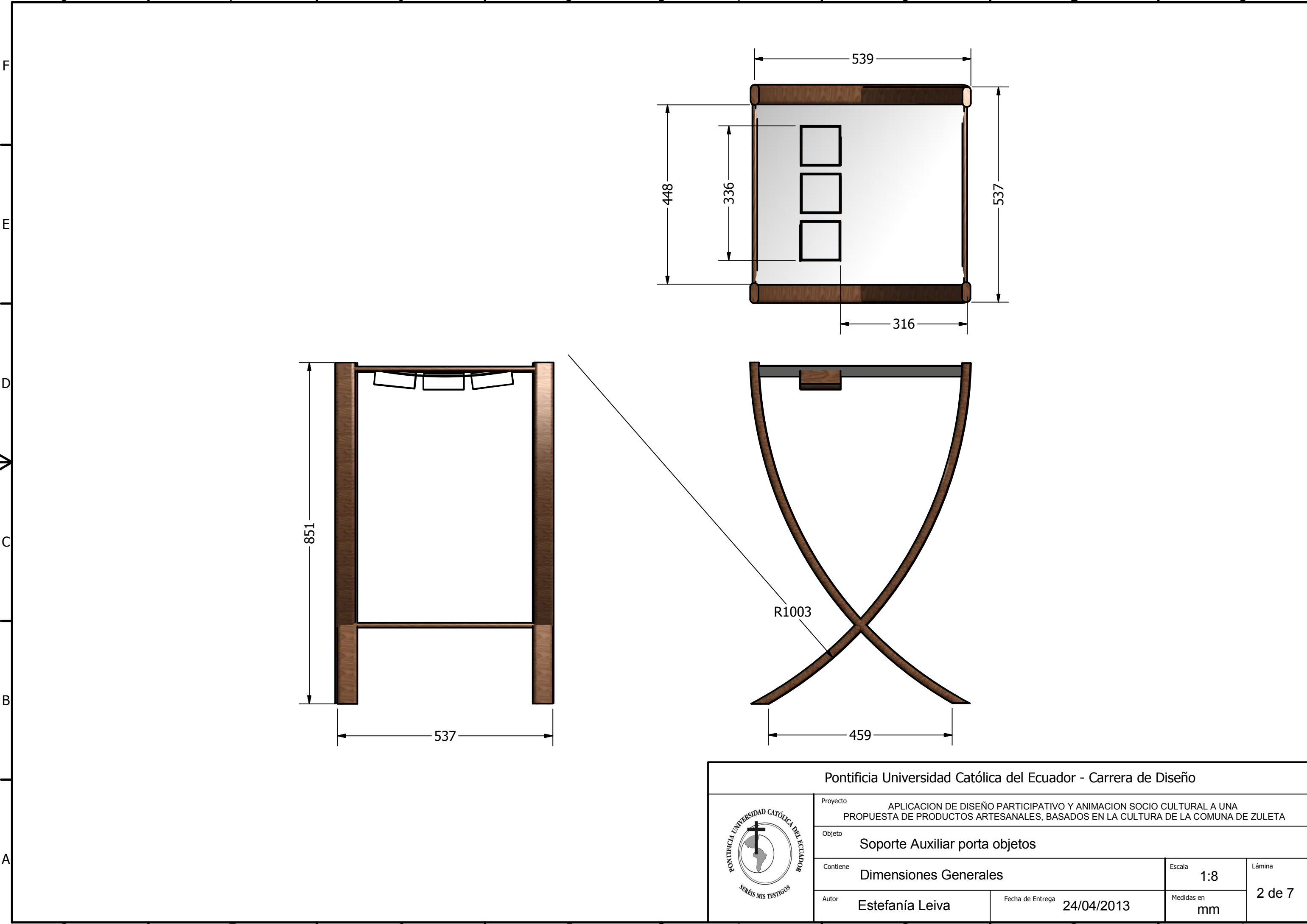
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Libros / Revistas/ Prendas de vestir				
	Contiene Tira tela		Escala 1:1	Lámina	
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	6 de 6	




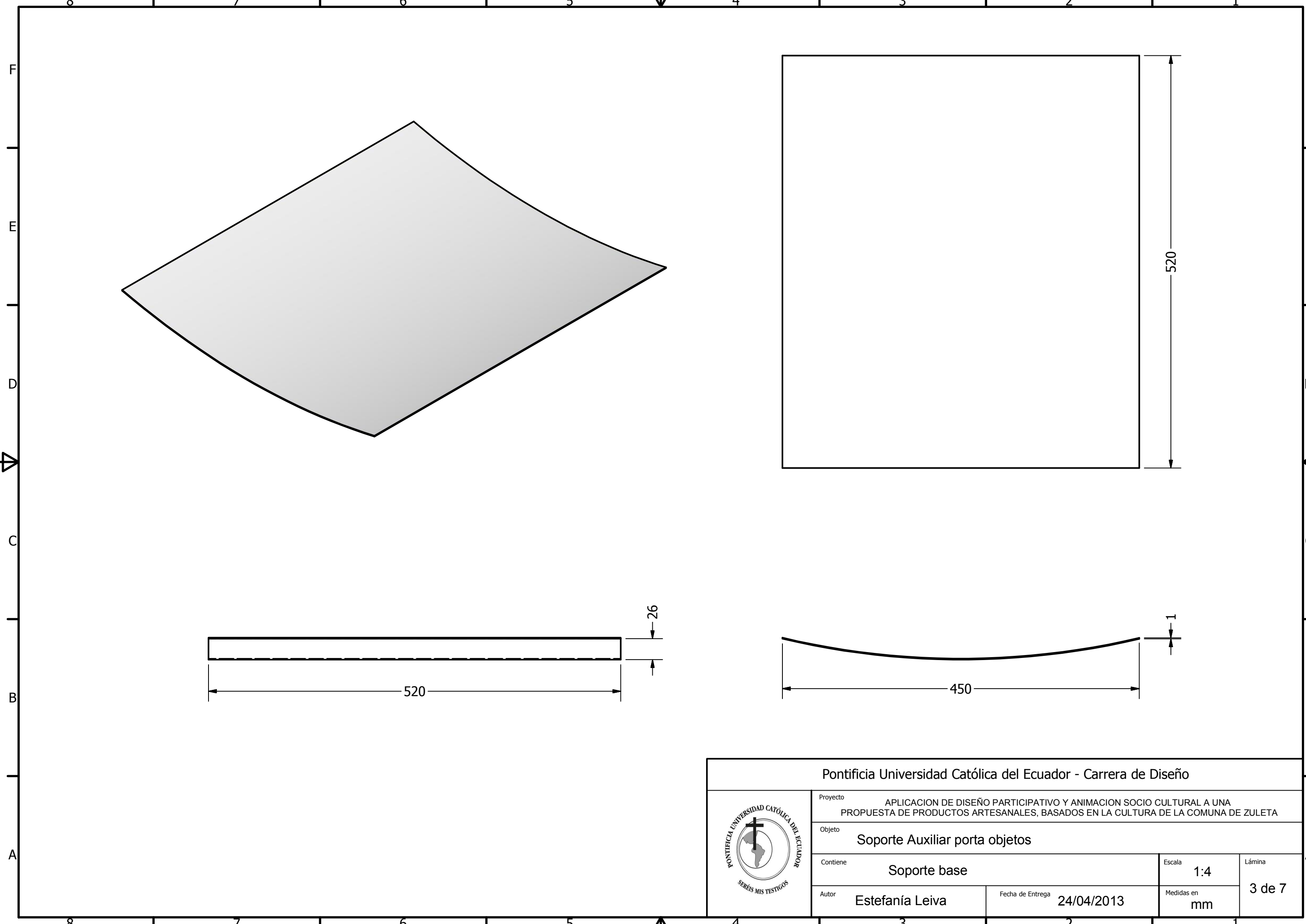
LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	Soporte base	Tela lienzo lagunilla
2	1	tarugo1	Madera MDF
3	2	tarugo2	Madera MDf
4	4	base	Madera MDF
5	3	caja madera	MAdera MDF
6	3	Base tela	Tela lienzo lagunilla




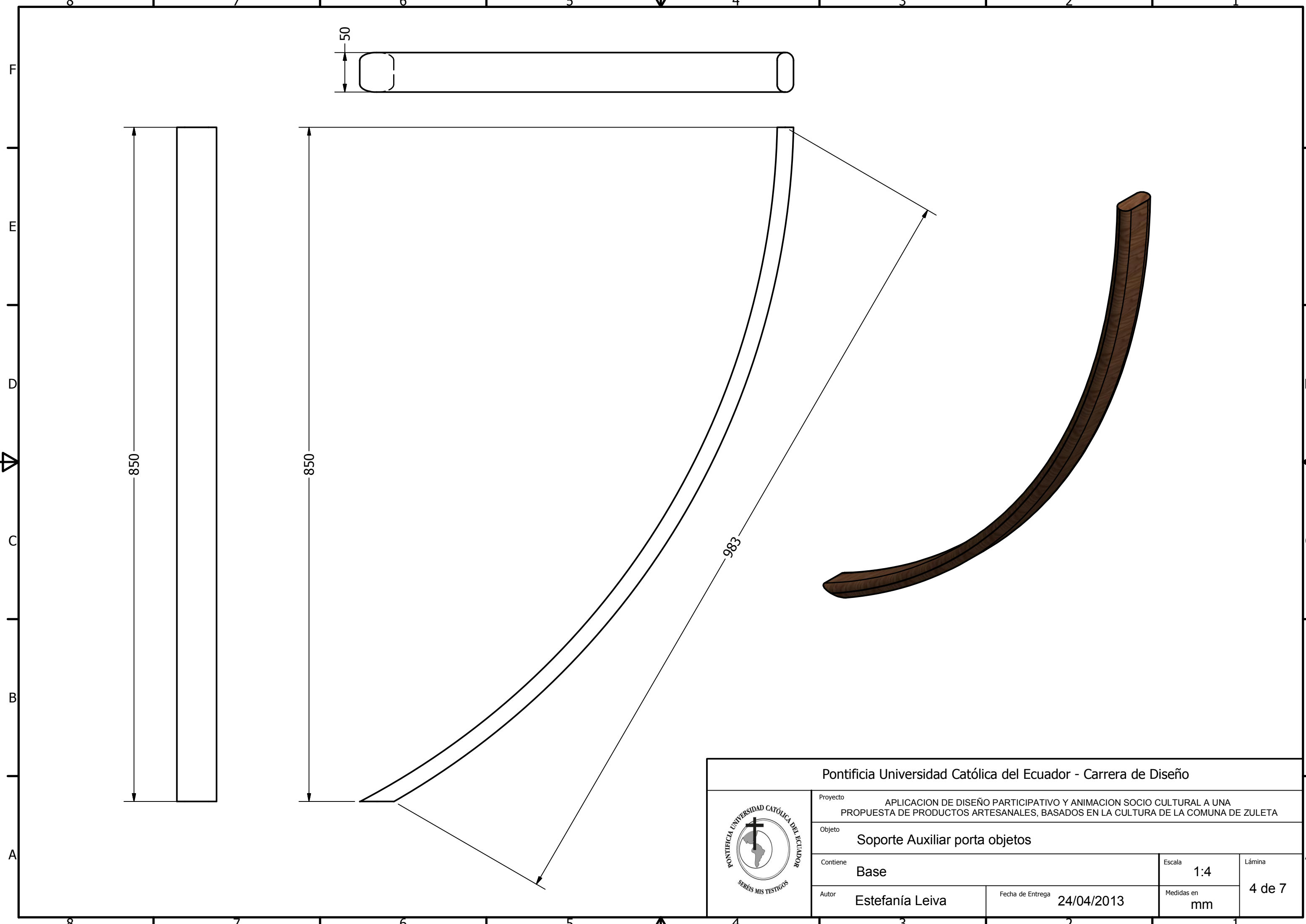
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Auxiliar porta objetos				
	Contiene Partes y despiece		Escala 1:8	Lámina	
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	
			1 de 7		

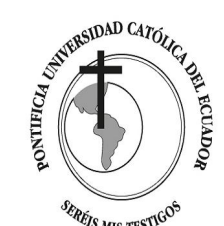


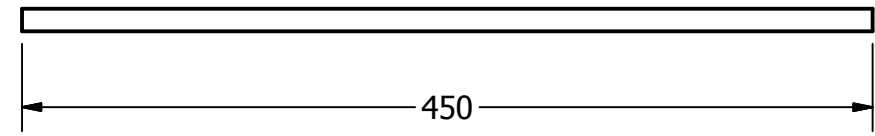
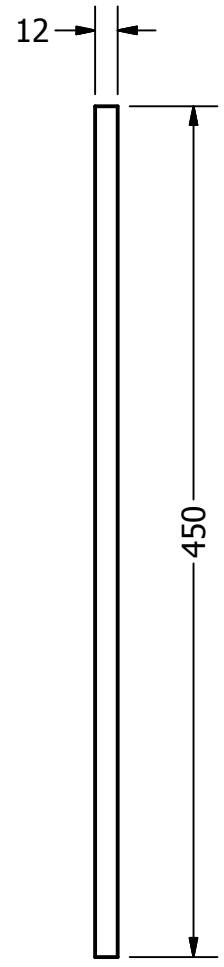
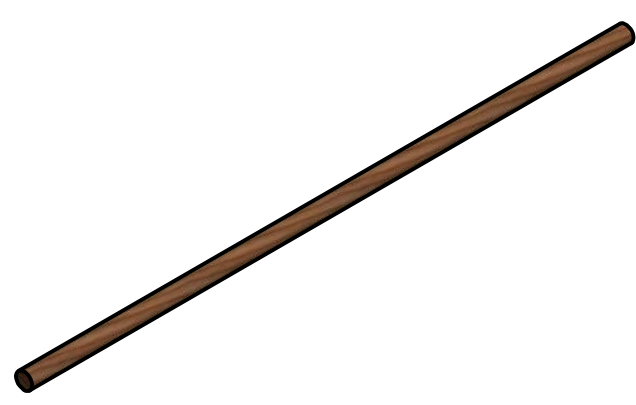
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño			
	Proyecto	APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA	
	Objeto	Soporte Auxiliar porta objetos	
	Contiene	Dimensiones Generales	Escala 1:8 Lámina 2 de 7
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013 Medidas en mm



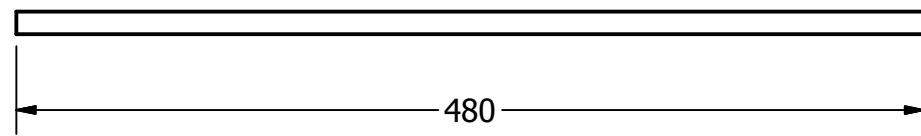
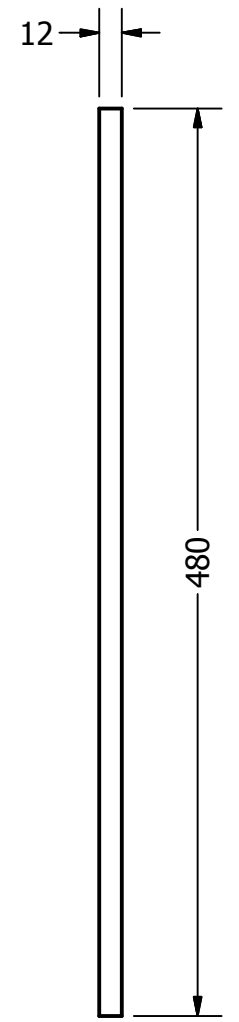
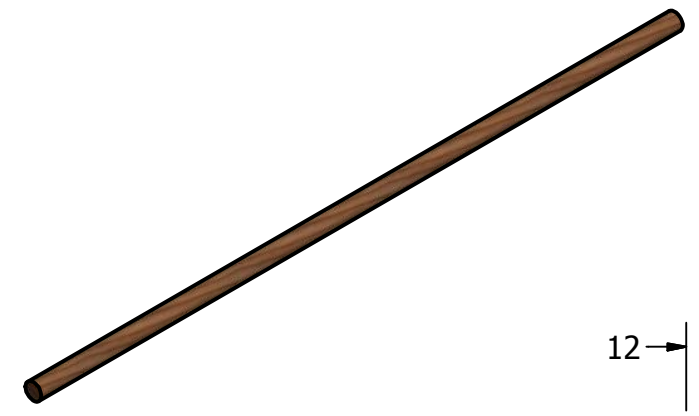
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Auxiliar porta objetos				
	Contiene Soporte base			Escala 1:4	Lámina 3 de 7
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm		




Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto	APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA		
	Objeto	Soporte Auxiliar porta objetos		
	Contiene	Base	Escala 1:4	Lámina 4 de 7
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm

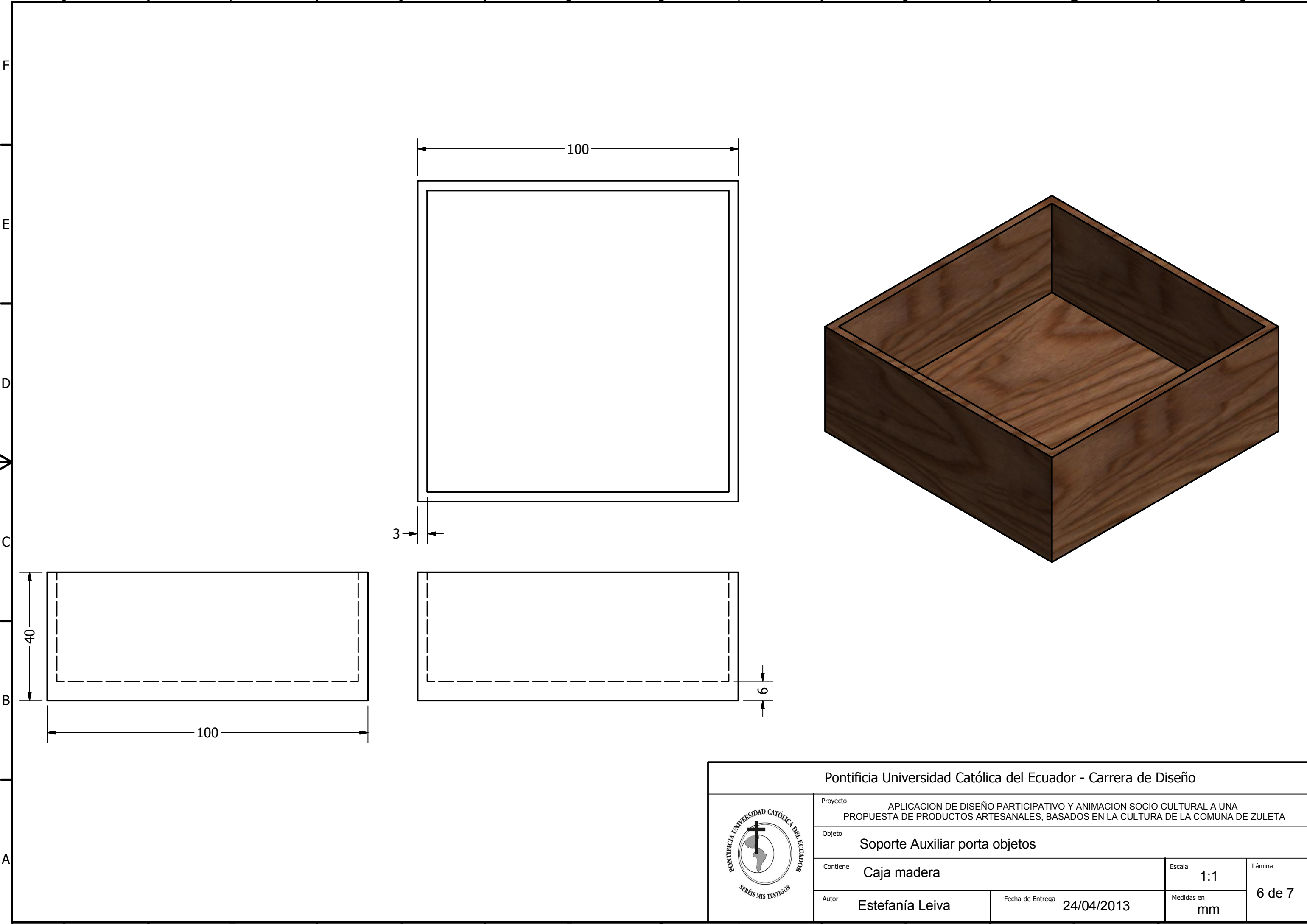


Ø12

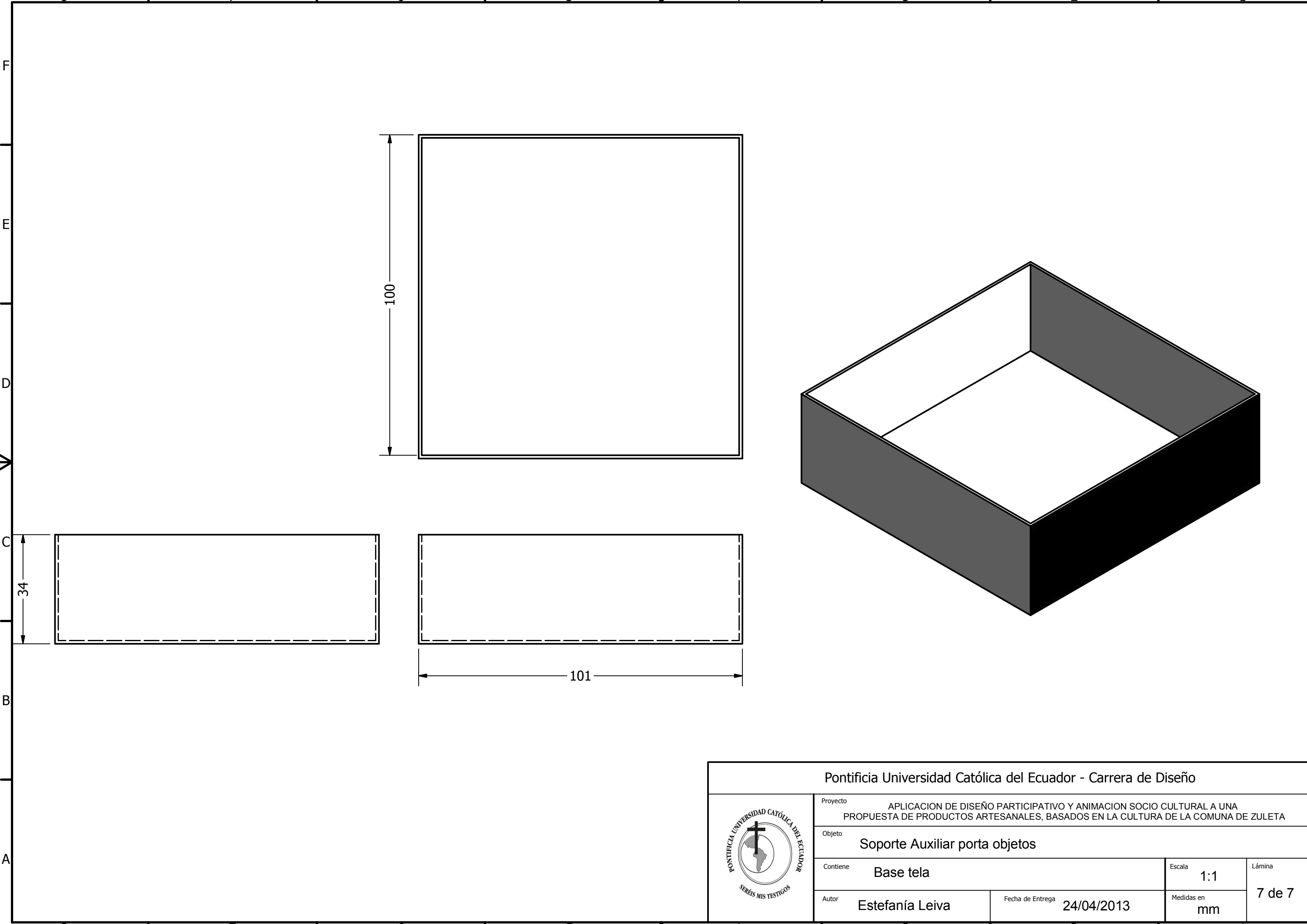



Ø12

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA			
	Objeto Soporte Auxiliar porta objetos			
	Contiene Tarugo 1 y 2		Escala 1:4	Lámina 5 de 7
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Auxiliar porta objetos				
	Contiene Caja madera		Escala 1:1	Lámina	
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	
			6 de 7		

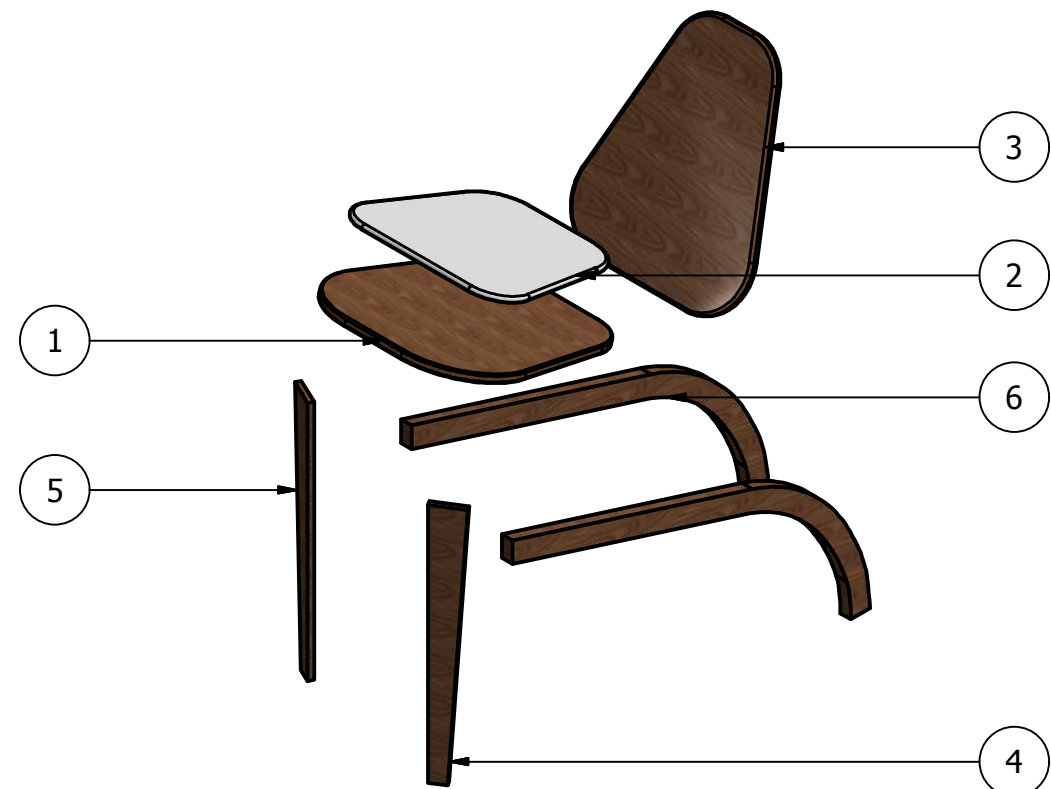


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto APLICACION DE DISEÑO PARTICIPATIVO Y ANIMACION SOCIO CULTURAL A UNA PROPUESTA DE PRODUCTOS ARTESANALES, BASADOS EN LA CULTURA DE LA COMUNA DE ZULETA				
	Objeto Soporte Auxiliar porta objetos				
	Contiene Base tela		Escala 1:1	Lámina 7 de 7	
	Autor Estefanía Leiva		Fecha de Entrega 24/04/2013	Medidas en mm	

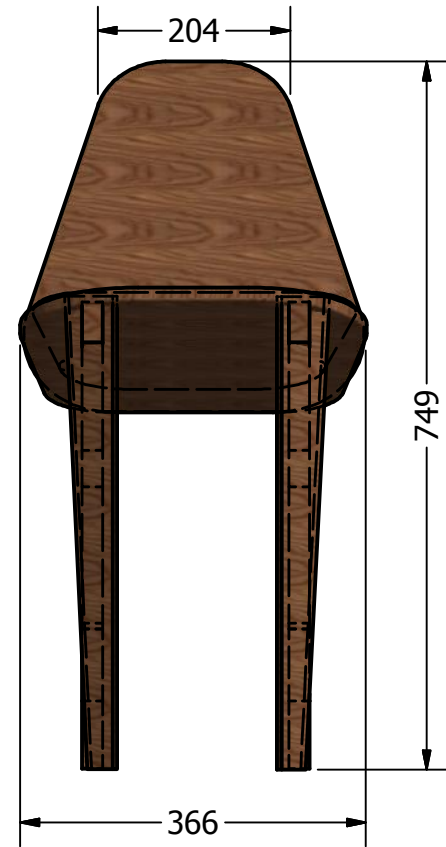
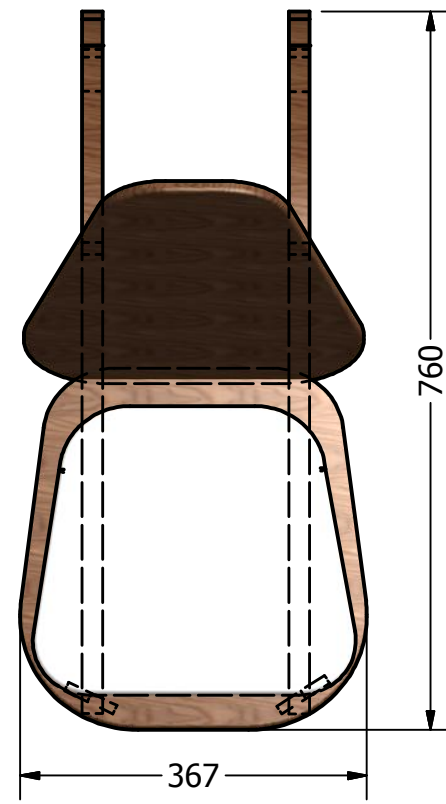
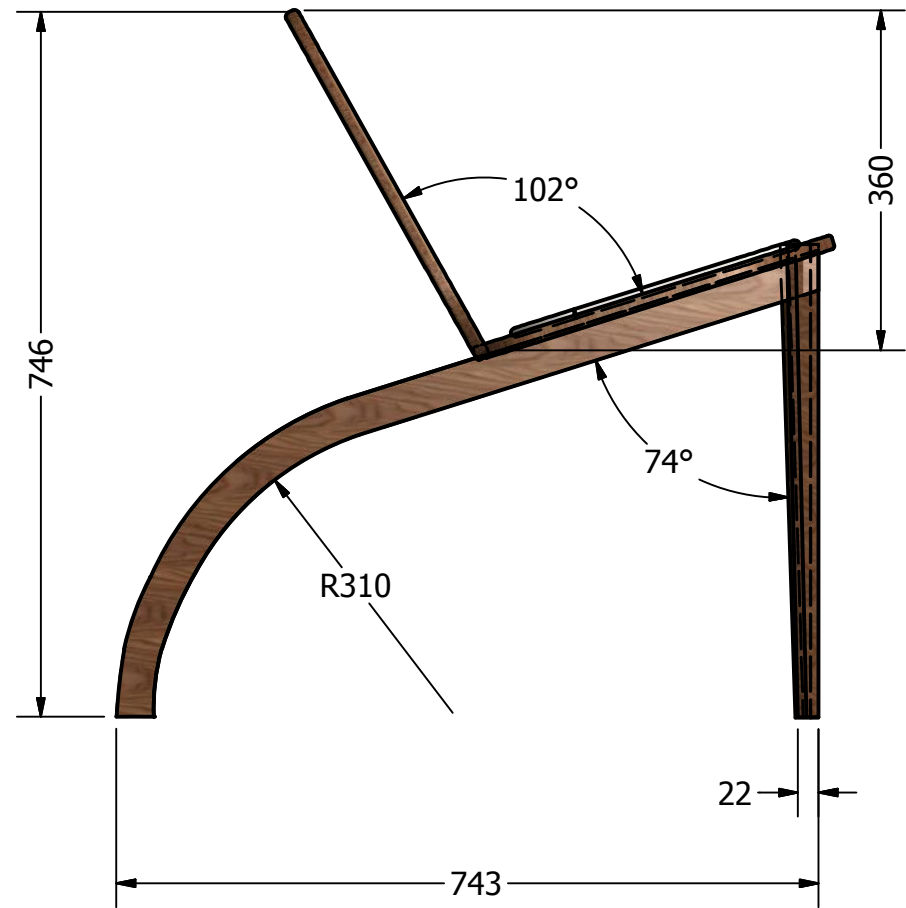





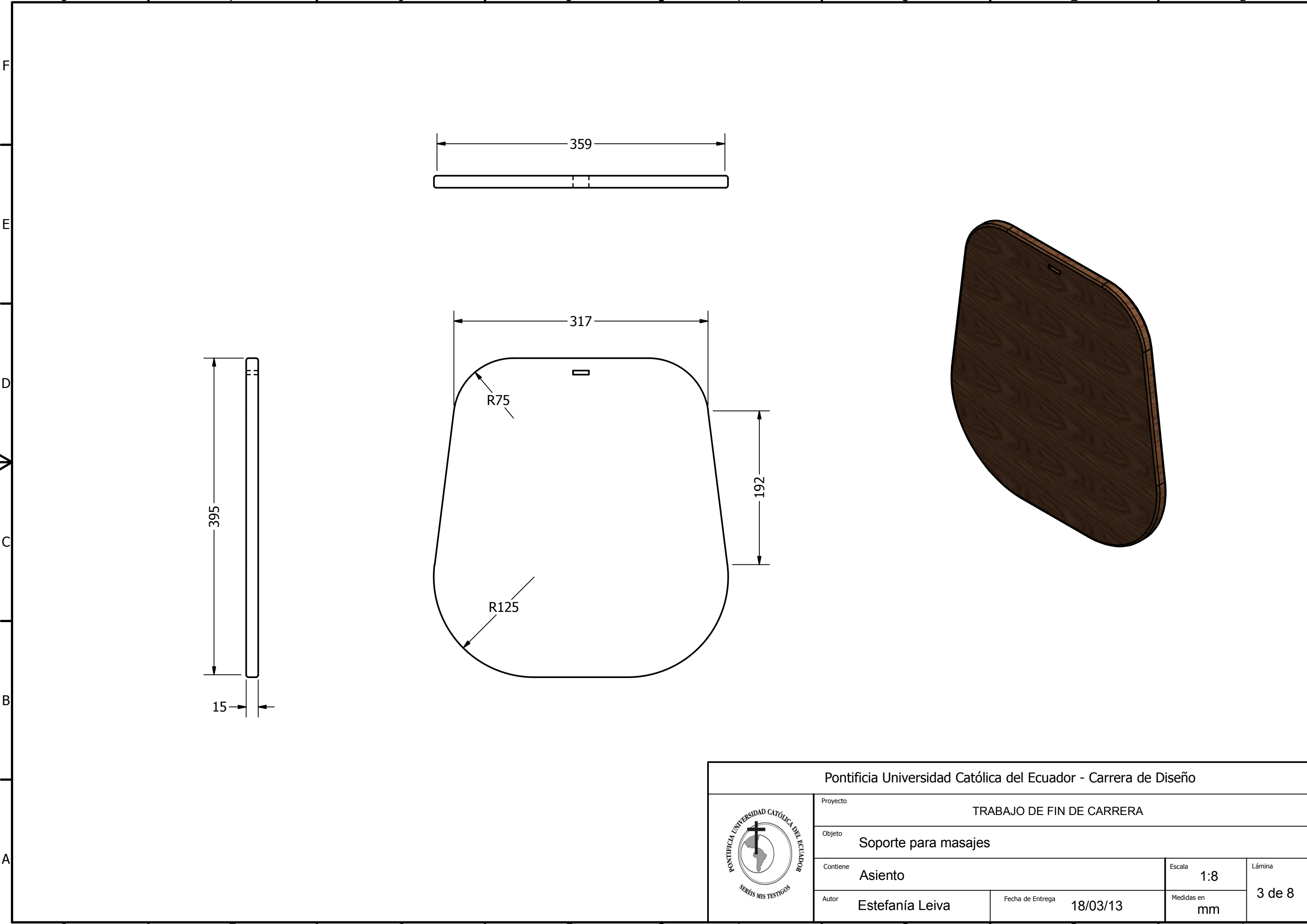
LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	Asiento	Madera MDF
2	1	Cojin tela	Tela lienzo lagunilla
3	1	Espaldar	Madera MDF
4	1	Pata 1	Madera MDF
5	1	Pata 2	Madera MDF
6	2	Pata trasera	Madera MDF




Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto			
	TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto			
	Soporte para masajes			
Contiene			Escala	Lámina
Partes y despiece			1:4	1 de 8
Autor		Fecha de Entrega	Medidas en	
Estefanía Leiva		18/03/13	mm	

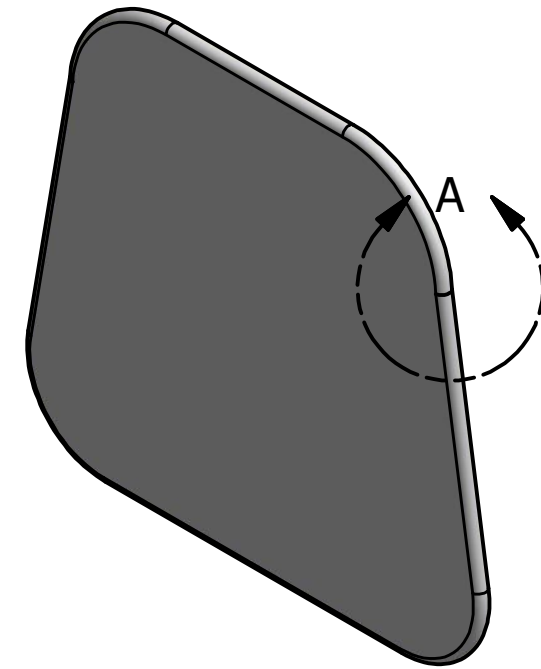
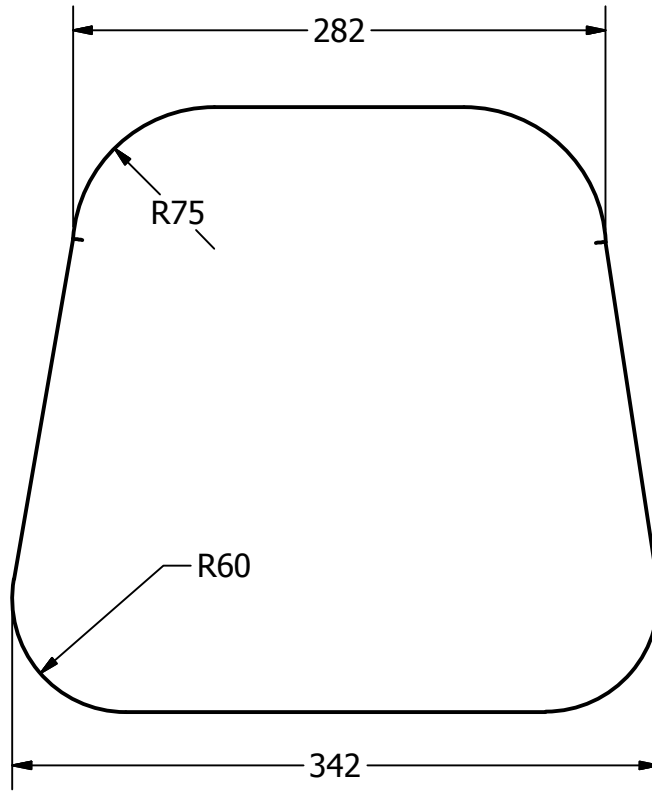
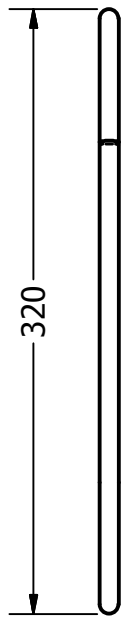
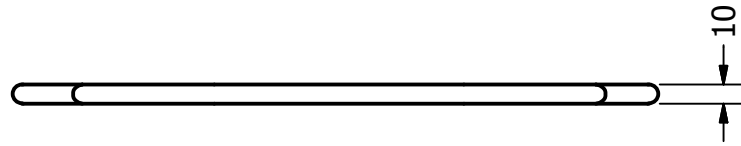
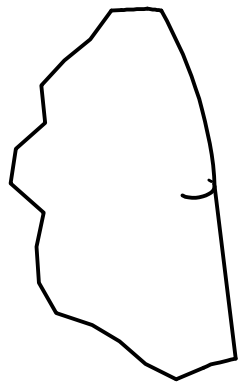



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto	TRABAJO DE FIN DE CARRERA		
	Objeto	Soporte para masajes		
	Contiene	Dimensiones Generales	Escala 1:8	Lámina 2 de 8
	Autor	Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 18/03/13	Medidas en mm

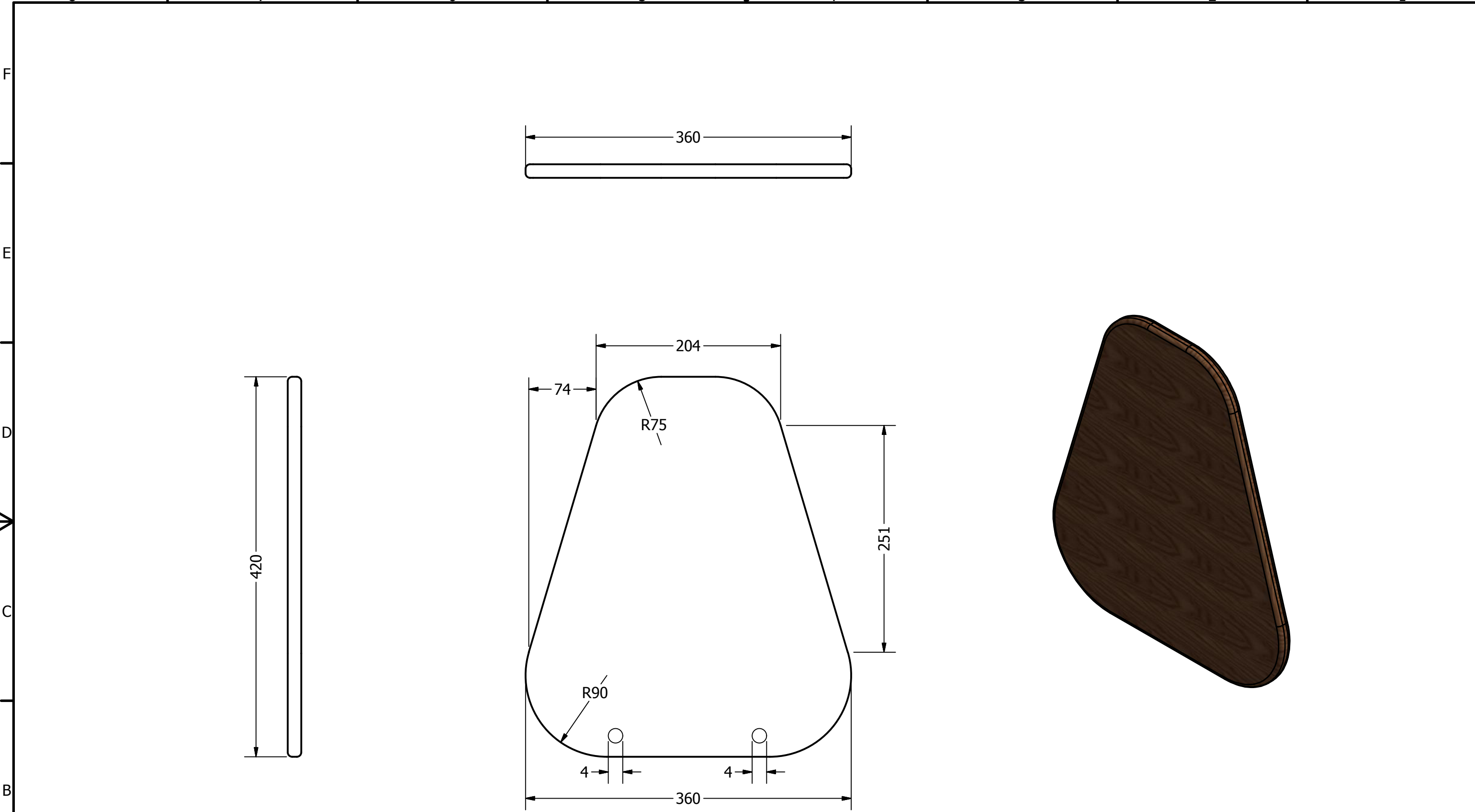



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto			
	TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto			
	Soporte para masajes			
Contiene			Escala	Lámina
Asiento			1:8	3 de 8
Autor		Fecha de Entrega	Medidas en	
Estefanía Leiva		18/03/13	mm	

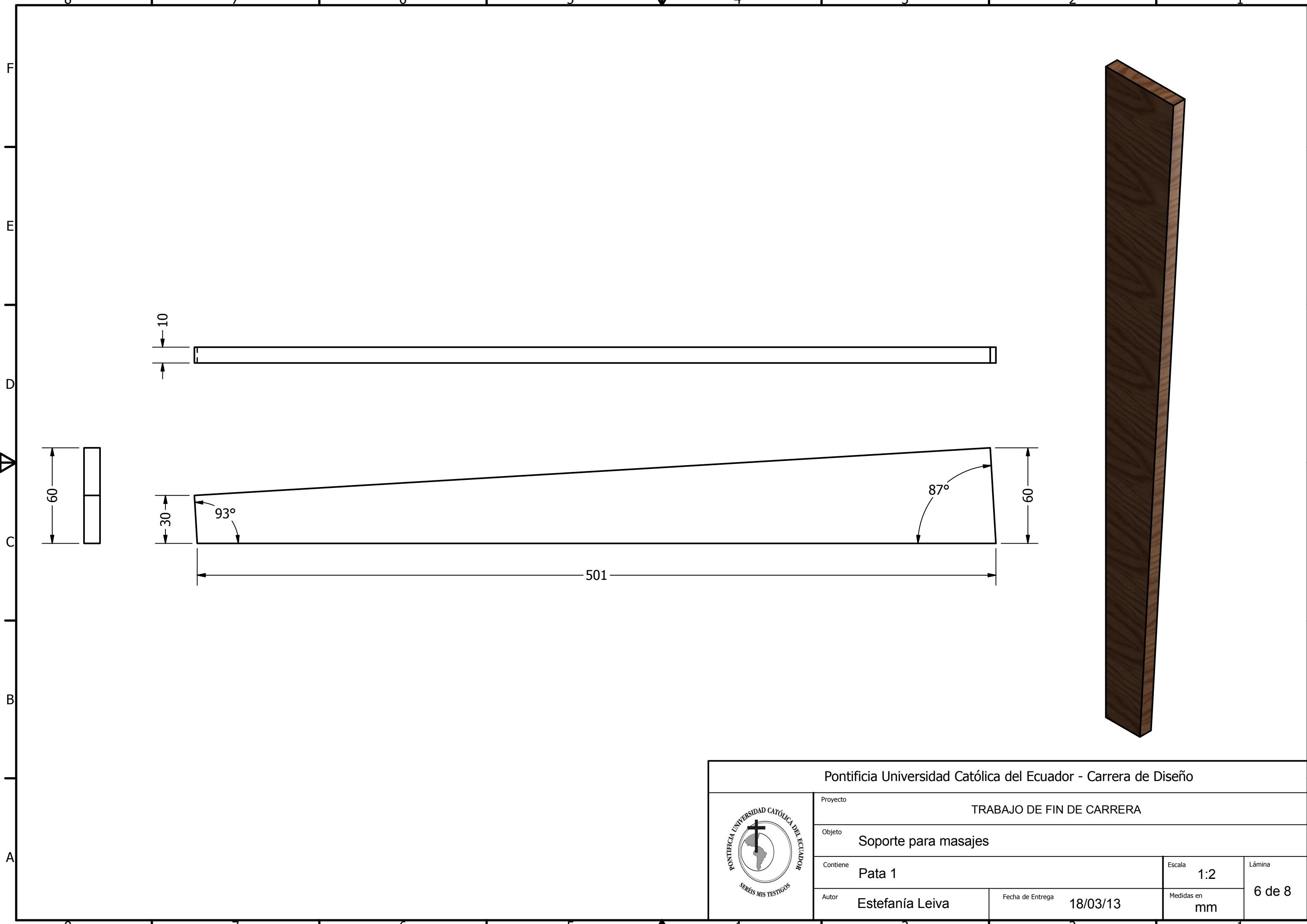
DETALLE A
ESCALA 1 / 2




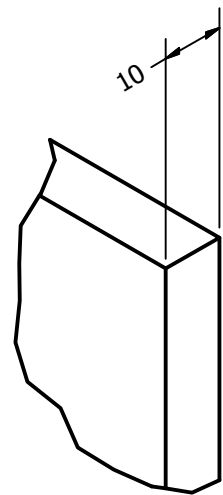
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto Soporte para masajes			
	Contiene Cojin Tela		Escala 1:8	Lámina 4 de 8
	Autor Estefanía Leiva	Fecha de Entrega 18/03/13	Medidas en mm	



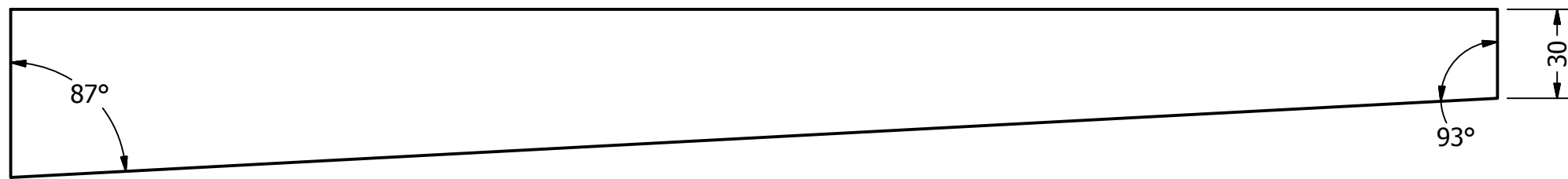
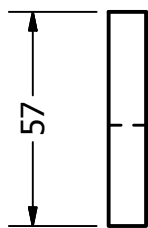
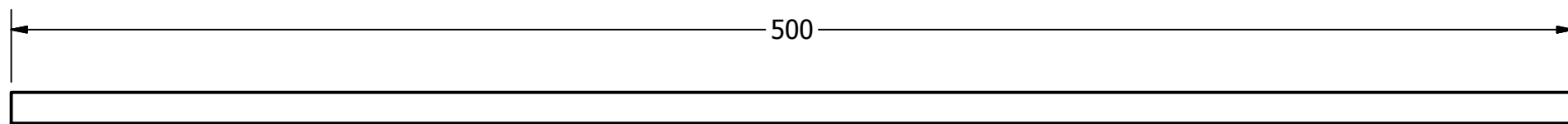
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto: TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto: Soporte para masajes			
	Contiene: Espaldar		Escala: 1:4	Lámina: 5 de 8
	Autor: Estefanía Leiva	Fecha de Entrega: 18/03/13	Medidas en mm	

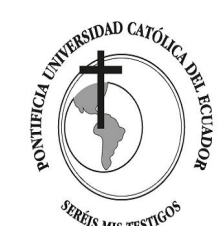


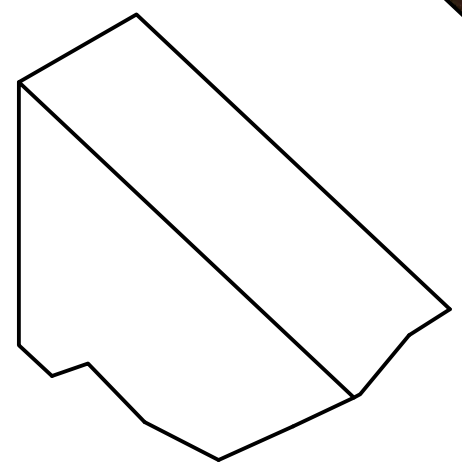
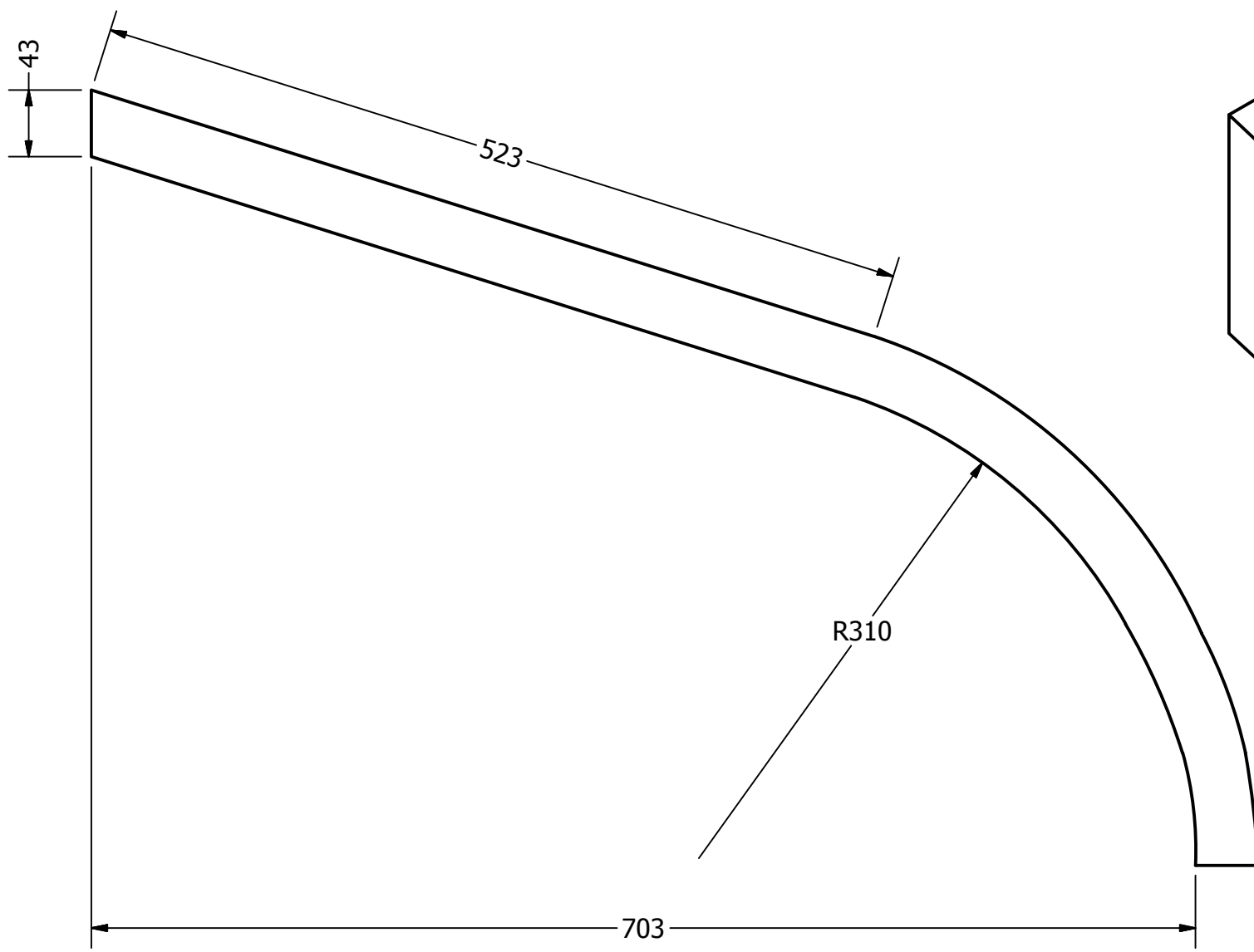
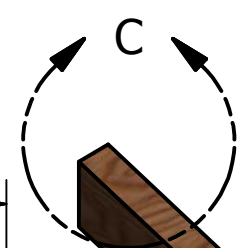
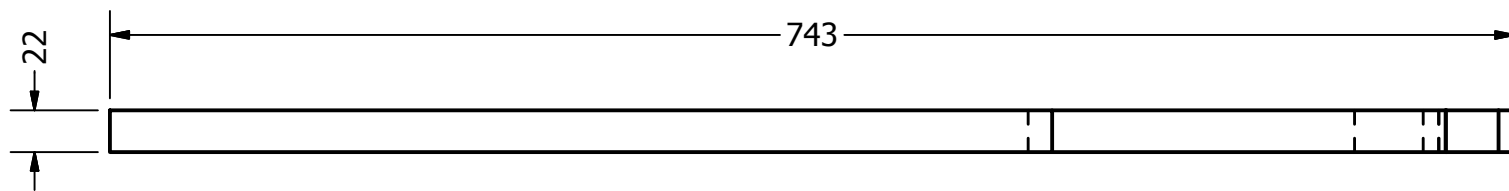
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño					
	Proyecto: TRABAJO DE FIN DE CARRERA				
	Objeto: Soporte para masajes				
	Contiene: Pata 1			Escala: 1:2	Lámina: 6 de 8
	Autor: Estefanía Leiva		Fecha de Entrega: 18/03/13	Medidas en: mm	



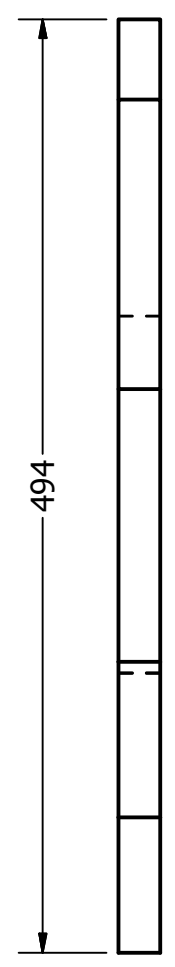
DETALLE B
ESCALA 1 : 1




Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto: TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto: Soporte para masajes			
	Contiene: Pata 2		Escala: 1:2	Lámina: 7 de 8
	Autor: Estefanía Leiva	Fecha de Entrega: 18/03/13	Medidas en mm	



DETALLE C
ESCALA 1 : 1



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera de Diseño				
	Proyecto: TRABAJO DE FIN DE CARRERA			
	Objeto: Soporte para masajes			
	Contiene: Pata trasera		Escala: 1:4	Lámina: 8 de 8
	Autor: Estefanía Leiva	Fecha de Entrega: 18/03/13	Medidas en mm	

9. Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- Desde el punto de vista cultural, el desarrollo del presente proyecto, tuvo un impacto positivo, ya que reafirmó la identidad de la comuna Zuleta al trabajar en productos que parten de su simbología y cosmovisión. Con elementos de su entorno. Lo que permitió que se den cuenta de que pueden ser innovadores y abrirse a nuevas oportunidades, creando nuevas líneas de productos únicos, que reflejen sus costumbres, tradiciones y técnicas artesanales.
- El trabajo de capacitaciones hacia los artesanos de Zuleta permitió que el proceso de vinculación con diseño les brinde herramientas nuevas para potencializar sus habilidades y reflejar resultados en sus nuevos productos.
- La metodología de diseño participativo y animación socio cultural, desde la perspectiva de desarrollo social, contribuyeron a que el buen desempeño del grupo de trabajo se logre a través de participación de cada integrante. Con manifestaciones de confianza mutua y respeto.

Recomendaciones

- Cualquier comunidad artesanal con un perfil similar a la del caso de estudio puede ser parte de la metodología de trabajo y de la vinculación con diseño. Aunque siempre con las características que las identifiquen.
- El trabajo debería tener un sistema de evaluación que aporte en proyectos futuros a la iniciativa de los artesanos. Con una guía continua. Este sistema podría ser brindado por programas de Gobierno que permitan la creación de centros de capacitación continua y el trabajo de artesanos y diseñadores.
- Los artesanos de Zuleta podrán adoptar el proceso de diseño, según la capacitación, y buscar otras alternativas de desarrollo de productos. Lo ideal sería que no se pierda la vinculación con diseño como parte de su proceso.

10. Bibliografía

Libros

- AYALA MORA Enrique, Resumen de la historia del Ecuador, Corporación Editora Nacional, Quito, 2008
- BARRETO Gabriel, diseño de productos artesanales con identidad, a través de un Modelo Participativo (Caso de estudio: Yunguilla), Tesis de grado, Quito, PUCE, 2011
- CHÁVEZ Bolívar, Aproximación a los modelos de Diseño Industrial o de productos y su aplicación en el ejercicio profesional, Tesis de grado, Quito, PUCE, 2010
- CEMBRADOS Fernando, MONTESINOS David, BUSTELO María; La Animación Socio Cultural: una propuesta metodológica, Editorial Popular, Madrid, 1992
- CONEJERA B, Oscar; VEGA O Kurt; VILLAROEL Constanza, Diseño emocional “Definición, metodología y aplicaciones”, Universidad Tecnológica Metropolitana, Santiago de Chile, 2005.
- Estructura y Reglamentación del Trabajo de Fin de Carrera (TFC), FADA, Quito, 2004.
- FORO NACIONAL ARTESANAL. Grupo Impulsor de Diseño Artesanal (2010), Manual de Diseño y Desarrollo de Productos Artesanales, México.
- FRANKY, Jaime. “El acto de diseñar. Entre otras patologías”, Universidad Nacional, Bogotá, 2004
- GIDDENS A, Profiles and Critiques in Social Theory, University of California Press Berkeley and Los Angeles, 1982
- HESKETT, John. “Breve historia del Diseño Industrial”. Barcelona, Ed. del Serbal, 1985

- HESKETT, John. "El diseño en la vida cotidiana". Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2002
- MARGOLIN Victor et al, Las rutas del diseño. Estudios sobre la teoría y práctica, México, Editorial Designio, 2005
- MOLES. A, Teoría de los objetos, España, Editorial Gustavo Gil, 1975
- MONDELO Pedro, GREGORI Enrique, BARRAU Pedro, Ergonomía1 Fundamentos, Mutua Universal, 1994
- PAC PLAN DE ACCION ACADEMICA, Franky Jaime, Mayo, 2013
- PASTOUREAU Michael, SIMONNET Dominique, Breve historia de los colores, Barcelona, Editorial Paidos, 2006
- PETERS Tom, Obsesión por el diseño, Madrid, Ediciones Nowtilus, 2002
- "Las disertaciones en la PUCE" Guía e instructivo, Julio, Quito, 2007
- SÁNCHEZ VALENCIA Mauricio, Diseñar el pensamiento analógico por modelos, Bogotá, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2006
- SÁNCHEZ VALENCIA Mauricio, Morfogénesis del objeto de uso, Bogotá, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2001
- Simposio UNESCO/CCI "La Artesanía y el mercado internacional: comercio y codificación aduanera" - Manila, 6-8 de octubre de 1997
- SOLANAS DONOSO Jesús, Diseño arte y función, Barcelona, Salvat Editores, 1985
- VALDÉS DE LEÓN Gustavo A., Tierra de nadie. Una molesta introducción al estudio del Diseño, Buenos Aires, Facultad de Diseño y Comunicación - Universidad de Palermo, 2010
- VALLEJO Raúl, Manual de Escritura Académica, Quito, Corporación Editora Nacional, 2006

- URIBE B. Gloria, Morales S. Manuel, Segmentación de Mercado, Facultad de administración y Economía de la Universidad de Santiago de Chile-USACH (Área de Marketing), 2005

Internet:

- Artesanías del Ecuador, Informativo #3,2010. Internet: www.captur.com. Acceso: 15 de Febrero del 2012

- Asociación Colombiana de Promoción Artesanal (2004) Museo de Artes y Tradiciones Populares. Internet: [Http://www.colarte.com](http://www.colarte.com). Acceso: 05 de Enero del 2012

- Asociación Interprofesional de Artesanos (2010).

Internet: www.arteanosecuador.com. Acceso: 01 de Enero del 2012

- Banrepcultural, Territorio. Internet: <http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/poli/poli5.htm> Acceso: 30 de Mayo del 2012

- BARNIZADOS BARBAS, Teñir muebles de madera con tintes.

Internet: <http://www.barnizadosbarbas.com/tintes-para-la-madera.html>. Acceso: 20 de Junio del 2012

- BARROSO NETO Eduardo, Diseño y Artesanías: Límites de la intervención, Brasil, 1999. Internet: [Http://www.mexicandesign.com/revista/disart.htm](http://www.mexicandesign.com/revista/disart.htm). Acceso: 10 de Junio del 2012

- Comuna Zuleta.

Internet: <http://www.imbaburaturismo.gob.ec/cantones.php?vamenu=10001&id>

Acceso: 14 de Febrero del 2012

- Comuna Zuleta, Historia Comuna Zuleta. Internet: www.comunazuleta.com. Acceso: 12 de Febrero del 2012

- Cordovez, Gabriela, El diseño vinculado a la Artesanía, valores éticos de esta unión. Internet: <http://prototipod.blogspot.com/2005/12/el-diseo-vinculado-la-artesana-alores.html>. Acceso: 15 de Marzo del 2012

- Dirección de Desarrollo Rural Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación. (FAO) Desarrollo territorial participativo y negociado. Internet: http://www.fao.org/sd/dim_pe2/docs/pe2_050402d1_es.pdf. Acceso: 01 de Junio del 2012.
- ECODISEÑO, Análisis de ciclo de vida. <http://www.cegesti.org/ecodisenio/ciclo.htm>. Acceso: 15 de Mayo del 2012
- FONART (Foro Nacional Artesanal), ¿Qué es diseño artesanal?, México, 2012. Internet: <http://www.fonart.gob.mx/web/index.php>. Acceso: 05 de Junio del 2012
- Franco M, José, Estudio del Sector Artesanal en Ecuador. Internet: www.eclac.cl/SeminarioEcuadorActB/presentacionJoseFranco.pdf. Acceso: 20 de Marzo del 2012
- Gobierno Provincial de Imbabura, Plan de desarrollo y ordenamiento territorial, Diagnostico, Sector Económico. Internet: http://www.gisimbabura.gob.ec:8383/pdot_imb/index.php?option=com_content&view=article&id=49&Itemid=51. Acceso: 26 de Marzo del 2012
- Historia del Ecuador, Wikipedia. Internet: <http://es.wikipedia.org>. Acceso: 22 de Enero del 2012
- ICSID “Definition of Design”. Internet: www.icsid.org/about/about/articles31.htm Acceso: 20 de Abril del 2012
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (2010), Internet: http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculos_provinciales/imbabura.pdf. Acceso: 26 de Marzo del 2012
- Junta Nacional de Defensa del Artesano, “Documento Final CDA”, 2004, Quito. Internet: http://www.jnda.gob.ec/pdf/RESOLUCION_NO_20_JNDA Acceso: 07 de Enero del 2012
- MASISA MDF, Ficha Técnica.

Internet: <http://www.masisa.com/chi/productos/tableros/mdf/> Acceso: 15 de Junio del 2012

- Ministerio de Cultura (2008), Informe del Sistema Nacional de Cultura de Colombia. Internet: http://www.sinic.gov.co/oei/paginas/informe/informe_51.asp. Acceso: 05 de Enero del 2012

- Ministerio de Industrias y Competitividad (2010) “Artesanías del Ecuador”, Informativo No 3, Dirección de Competitividad de Microempresas y Artesanías, 2006. Acceso: 02 de Enero del 2012

- Ministerio de Industrias y productividad (2010). Internet: www.mipro.gob.ec. Acceso: 01 de Enero del 2012

- Montaña Jorge, Diseño Participativo, Internet: <http://www.bitacorafab.blogspot.com> Acceso: 10 de Mayo del 2012

- Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. <http://jorgemontana.blogspot.com/> Acceso: 01 de Mayo del 2012

- Naranjo Eduardo, Programa Acunar, 2010. Internet: <http://programaacunar.com/web>. Acceso: 16 de Marzo del 2012

- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Artesanía y Diseño,

Internet: http://www.unesco.org/bpi/pdf/memobpi19_craft_es.pdf. Acceso: 06 de Junio del 2012

- Productos textiles en Ecuador. Internet: www.ecuador.com. Acceso: 08 de Febrero del 2012

- Programa de Economía FLACSO sede Ecuador (2010), Elaboración de Artesanías y Joyas para la exportación. Internet: <https://www.flacso.org.ec>. Acceso: 06 de Enero del 2012

- Propuesta de la Junta Nacional de Defensa del Artesano para el Desarrollo del Sector Artesanal 2007 – 2011”. Plan Nacional de Desarrollo 2007 – 2010.

Internet: <http://www.jnda.gob.ec> Acceso: 10 de Enero del 2012

- Real Academia Española. Internet: <http://definicion.de/usuario>. Acceso: 20 de Abril del 2012

- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, Políticas para Desarrollo Artesanal del Documento Sectorial,

Internet: <http://plan.senplades.gob.ec/memoria6>, Quito, 21 de Junio del 2007.
Acceso: 06 de Enero del 2012

- Shultz Morales Fernando (2012), Diseño y Artesanía. Internet: <http://promdya.blogspot.com/2012/12/informe-preliminar-promdya-2012.html>. Acceso: 10 de Marzo del 2012

- THOMPSON Iván, Definición de Distribución, Internet: <http://www.promonegocios.net/distribucion/definicion-distribucion.html>. Acceso: 28 de Mayo del 2012

- THOMPSON Iván, Definición de Mercado. Internet: <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/mercado-definicion-concepto.html>. Acceso: 20 de Mayo del 2012.

- TOMATORE Alejandro, Decisiones sobre el precio. Internet: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf901/decisiones-sobre-precio/decisiones-sobre-precio.pdf>. Acceso: 27 de Mayo del 2012

- Toquica C, María Consuelo y Morantes A, Leonardo (2006), ACUNAR Programa de Transferencia de Diseño en comunidades productivas emergentes1,p:6.

Internet: http://www.gestioncultural.org/ficheros/1_1316758268_bgc14-MCToquicaLMorantes.pdf. Acceso: 25 de Marzo del 2012

- UNESCO, Declaración Universal sobre la Diversidad Cultural (2001) Internet: <http://portal.unesco.org/es/ev.php->

URL_ID=13179&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html Acceso: 10 de Abril del 2012

- Valencia Varela, Jessica Patricia, Proyecto de creación de un centro de promoción artesanal en el nuevo aeropuerto de Quito, Tababela Provincia de Pichincha, Tesis de Grado, 2009 Internet: <http://repositorio.ute.edu.ec/>.

Acceso: 10 de Marzo del 2012

- Wordreference.com, Circunstancia. Internet: <http://www.wordreference.com/definicion/circunstancia>. Acceso: 26 de Abril del 2012

- Weber Max, Sociología. Teorías de los autores clásicos. Durkheim, Marx y Weber. Internet: <http://www.monografias.com/trabajos15/aut-clasicos/aut-clasicos.shtml> Acceso: 30 de Mayo del 2012