



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO



PROPUESTA DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA PROMOVER EL  
DISEÑO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL SECTOR ARTESANAL  
DEL ECUADOR.



AUTOR

ANDREA EMILIA PALACIOS CHAUVIN

AÑO

2018



FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

PROPUESTA DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS PARA PROMOVER EL  
DISEÑO Y EL PENSAMIENTO CREATIVO EN EL SECTOR ARTESANAL DEL  
ECUADOR.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico e  
Industrial.

Profesor Guía

Mtr. Oscar Andrés Cuervo Monguí

Autora

Andrea Emilia Palacios Chauvin

Año

2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Declaro haber dirigido el trabajo, propuesta de herramientas didácticas para promover el diseño y el pensamiento creativo en el sector artesanal del Ecuador, a través de reuniones periódicas con el estudiante Andrea Emilia Palacios Chauvin, en el semestre 2018-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

Oscar Andrés Cuervo Monguí  
Master en Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible  
CC: 1758259681

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, propuesta de herramientas didácticas para promover el diseño y el pensamiento creativo en el sector artesanal del Ecuador, del Andrea Emilia Palacios Chauvin, en el semestre 2018 - 10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

Violeta del Rocío Vivar Zabaleta  
Magister en Arte con mención en Arte y Diseño  
CC: 0101678159

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

---

Andrea Emilia Palacios Chauvin

CC: 2400067290

## AGRADECIMIENTOS

A la Asociación de Bordadoras de Zuleta, Lorena Cañizares, Blanca Suárez, Raul Fernandez y Jorge Landázuri por su importante colaboración en este proyecto.

A mi familia, por su| constante apoyo y soporte.

A Oscar Cuervo y Violeta del Rocío Vivar por su guía, consejos y aportes fundamentales para el desarrollo del proyecto.

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres, Pablo Palacios y Lola Chauvin, por su apoyo incondicional para cumplir mis sueños.

A mi familia y amigos, que me han acompañado en cada paso importante de mi vida.

## RESUMEN

Este estudio está enfocado en la relación entre artesanos y diseñadores del Ecuador. Su principal objetivo es generar una conexión entre la artesanía y el diseño para fomentar un intercambio de conocimientos a través del trabajo conjunto. En este estudio se utilizó una investigación mixta de dos componentes, la primera de carácter cualitativo para la investigación de campo (Stakeholder Analysis, Human Center Design), y la segunda de carácter exploratorio para el desarrollo del producto. En esta investigación se realizaron entrevistas a diseñadores expertos con experiencia en el sector artesanal, y a artesanos de Zuleta. En esta etapa se identificó una actitud de rechazo por parte de los artesanos hacia la disciplina de diseño, como consecuencia de malas experiencias previas. Como estrategia frente a esta situación, se buscó desarrollar herramientas didácticas que generen propuestas rápidas y de esta manera evidenciar el potencial que tiene el diseño como disciplina en el sector artesanal. La dinámica de cada herramienta desarrollada busca potenciar el pensamiento creativo impulsando la creación de propuestas a través de la interpretación de aspectos básicos de diseño, como su entorno, respetando su cultura e identidad. Para finalizar, este conjunto de herramientas fue validado por artesanos de la ciudad de Quito, donde cada uno expresó su percepción de cómo usar las herramientas en su entorno, y en función de sus propias necesidades. Las herramientas desarrolladas en este estudio son la base general para un primer acercamiento para trabajar con artesanos, y tiene como potencial la capacidad de adaptarse a las necesidades, lenguaje y semiótica de cada comunidad del sector artesanal. Esto claramente promueve un mejor acercamiento entre artesanos y diseñadores.

## **ABSTRACT**

The relationship between craftsmen and professional designers in Ecuador is the main concern of this study. Its primary goal is to produce a connection between the craftsmanship and the design to encourage the interchange of knowledge through integrating jobs. A research formed by two components was used in this study. The first is qualitative, used during the field research (Stakeholder Analysis, Human Center Design), and the second has an exploratory character, used during the product development. Interviews to professional designers, with experience in craftsmanship, and to craftswomen of Zuleta town were done in this study. A rejection by the craftswomen of Zuleta to the designers was identified in this stage, due to previous bad experiences. As a strategy, under this situation, the creation of didactic tools were proposed and developed, to produce insights during the creative process, highlighting the potential benefit that the design has in the craftsmanship. The dynamic use of each tool looks for to motivate the creative thinking, stimulating the creation of new designs through the interpretation of basic aspects of the design and the environment, being respectful with the culture and identity. Ultimately, this set of tools was validated with craftsmen and craftswomen of Quito city, where each one comments about how he or she would use the tools according with the environment and his or her necessities. The tools developed in this study may be considered as a general base for a first approach to work jointly with craftsmen, having the potential to be adapted to the necessities, language, semiotics of each community. Clearly, this promotes a better oncoming between designers and craftsmen.

## INDICE

1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	1
2. JUSTIFICACIÓN .....	3
3. OBJETIVOS .....	4
3.1 Objetivo General.....	4
3.2 Objetivos Específicos .....	4
4.1 Antecedentes .....	4
4.1.1 Antecedentes del diseño y de las artesanías a nivel mundial y Latinoamérica. ....	4
4.1.2 Antecedentes del desarrollo de la artesanía en el Ecuador.....	6
4.2 Clasificación de la artesanía.....	6
4.2.1 Principales sectores artesanales en el Ecuador. ....	7
4.3 Aspectos de Referencia.....	18
4.3.1 La artesanía - diseño en el mundo.....	18
4.3.2 Modelos o metodologías entre diseño y artesanía. ....	21
4.3.3 Tipos de artesanías en el Ecuador. ....	22
4.3.3.1 Olga Fisch - marca que integra diseño y artesanía .....	23
4.3.4 Otras artesanías en el mundo.....	24
4.4 Aspectos Conceptuales .....	26
4.4.1 Artesanía contemporánea o neoartesanía.....	26
4.4.2 Glocalización .....	27
4.4.3 Bidireccional .....	28
4.5. Marco Normativo y Legal.....	28
5. DISEÑO METODOLÓGICO .....	30
5.1 Tipo de investigación.....	30
5.1.1 Población .....	30
5.1.2 Muestra.....	31
5.2. Variables .....	31
6. INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO .....	34

6.1. Modelos de interrelación entre Diseño y Artesanía .....	34
6.1.1 En el mundo.....	34
6.1.1.1 HCD (Human Center Design - Diseño Centrado en las Personas) .....	34
6.1.1.2 Modelos Artesanías de Colombia.....	36
6.1.1.3 Stakeholder Analysis .....	38
6.1.2 En el Ecuador .....	39
6.1.2.1 Curso de capacitación artesanal de IPAN y FLACSO .....	39
6.1.2.2 Formador de formadores.....	41
6.2 Diagnóstico .....	41
6.2.1 Identificación de stakeholders.....	41
6.2.2. Entrevistas .....	43
6.2.2.1 Instituciones del gobierno.....	43
6.2.2.2 Diseñadores .....	44
6.3 Propuesta inicial de diseño y retroalimentación.....	46
6.3.1 Desarrollo de la propuesta inicial.....	46
6.4 Retroalimentación de artesanos de Zuleta.....	53
6.4.1 Conclusiones .....	57
6.5 Segundo diagnóstico .....	58
6.6 Conclusiones.....	63
<b>7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>64</b>
7.1 Brief .....	64
7.2 Concepto .....	64
7.3 Determinantes.....	65
7.4 Desarrollo propuestas .....	66
7.4.1 Inspiración e interpretación.....	66
7.4.2 Modelos de propuestas.....	67
7.4.3 Validación de propuestas.....	70
7.4.3.1 Validación Reto Madera .....	71
7.4.3.2 Validación Taller de joyería .....	74
7.4.3.3 Validación estudio de danza Damiana Levy .....	76

7.4.3.4 Conclusiones .....	77
<b>7.5. Propuesta final .....</b>	<b>79</b>
7.5.1 Contenido de la propuesta final .....	79
7.5.2 Descripción de la empresa .....	79
7.5.3 Imagen gráfica .....	80
7.5.3.1 Cromática .....	80
7.5.3.2 Marca.....	80
7.5.4 Herramientas didácticas .....	81
7.5.4.1 Frankenstein creativo .....	81
7.5.4.2 Vale Todo .....	84
7.5.4.3 Dados mágicos.....	87
7.5.4.4 Croma.....	91
7.5.4.5 Contenido adicional .....	93
7.5.5 Factibilidad y viabilidad .....	95
7.5.5.1 Propiedad intelectual .....	95
7.5.5.2 Segmento de mercado .....	95
7.5.5.3 Comunicación estratégica .....	97
7.5.5.4 Presupuesto y costos de fabricación .....	97
<b>8. VALIDACIÓN .....</b>	<b>99</b>
8.1 Lorena Cañizares - Wambras.....	99
8.2 Jorge Landázuri - Taller de joyería.....	101
8.3 Blanca Suárez - Vitrales Cumbayá .....	102
8.4 Raúl Fernandez - Productos con Cuero .....	103
8.5 Conclusiones .....	105
<b>9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>106</b>
9.1 Conclusiones .....	106
9.2 Recomendaciones .....	107
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>108</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>113</b>

## 1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

La relación entre la artesanía y la disciplina actual del diseño presenta diferentes escenarios que dependen de la forma de trabajo entre el artesano y el diseñador. El escenario más común en países como Italia y Japón, es una artesanía que logró adaptarse a los diferentes cambios que exigía el mercado durante las últimas décadas, a nuevas tecnologías, estrategias y materiales. Por ejemplo, en Nishijin, Japón, hay una larga tradición textil que ha sobrevivido durante siglos y se ha convertido en la base para nuevas industrias (Equipo Editorial, 2011). Desarrollan sus productos tradicionales y nuevos en conjunto con artistas y diseñadores, permitiendo conservar su cultura y al mismo tiempo explorar nuevas posibilidades. De esta manera, “la cultura es la base de su negocio, y la calidad es la continuidad de la artesanía” (Equipo Editorial, 2011). También existen otras relaciones de trabajo en la cual el artesano trabaja como proveedor y no se involucra en el desarrollo del producto, tan sólo brinda un servicio basado en sus conocimientos, manteniendo una relación directa con el diseñador.

Por otro lado, en latinoamérica, especialmente en el Ecuador, la relación entre la artesanía y el diseño es inestable, ya que existe desconfianza del artesano hacia el diseñador por malas experiencias y falta de compromiso del mismo. Esto ha sido confirmado por la autora de este proyecto durante la recolección de información en las comunidades artesanales de Zuleta, provincia de Imbabura, a principios del año 2017. Además de lo anterior, existe un conformismo dentro de la comunidad artesanal, en el que se tiende a quedarse con el primer resultado seguro. Como consecuencia, no buscan explorar nuevas posibilidades que involucren cambios más allá de lo que conocen. Esta exploración puede ser desarrollada a través de la disciplina del diseño, pero en los artesanos existe una idea preconcebida sobre el diseño y el diseñador, como alguien que no empatiza o comprende realmente las necesidades de las comunidades artesanales.

En el Ecuador existen instituciones que cuentan con experiencia desarrollando actividades que buscan acercar la artesanía y el diseño. Por ejemplo, el Centro Interamericano de Artes Populares - CIDAP ha llevado actividades con sectores cerámicos, de alfarería, joyería, paja toquilla, tejeduría, principalmente en las provincias de Azuay y Cañar.

A nivel de las metodologías de diseño, existen varias que aproximan al diseñador con las comunidades, como lo es la de Human Center Design. Esta metodología busca trabajar de la mano con los distintos usuarios y comunidades a través de distintas etapas. Dentro de la información recolectada para validar el problema se encontró que los distintos actores involucrados en el sector de la artesanía y el diseño, en el Ecuador, conocen las metodologías. Sin embargo, existen problemas en los proyectos, como el demostrar que realmente el diseño puede aportar a la artesanía. Adicionalmente, el perfil de las comunidades artesanales hace que sean inconsistentes en su compromiso a largo plazo con este tipo de proyectos.

Para ilustrar la problemática antes expuesta, vale comentar sobre la experiencia en la comunidad de bordadoras en Zuleta, provincia de Imbabura. El bordado de Zuleta es un producto reconocido a nivel nacional por su técnica y sus productos ganaron un alto grado de exposición cuando fueron utilizados por el expresidente Rafael Correa. Actualmente las bordadoras se organizan en dos grupos. El primero es de la Hacienda Zuleta y el segundo es la Asociación de Bordadores de Zuleta. Ambos grupos fueron consultados para validar el problema, como caso de estudio, y se encontró que las comunidades artesanales habían decidido no trabajar con diseñadores por malas experiencias anteriores, en donde los artesanos brindaron información sobre su cultura, técnica y forma de vida, pero no recibieron los resultados ni reconocimiento por parte de los diseñadores que los habían visitado. Esto ha provocado un rechazo directo hacia el diseño, causado por una desconfianza frente al compromiso y los resultados que les ofrecen obtener.

## 2. JUSTIFICACIÓN

En este proyecto se espera disminuir la desconfianza de los artesanos hacia el diseño, además de demostrar su potencial creativo e impulsar el trabajo y desarrollo de nuevos proyectos entre la artesanía y el diseño, para que en un futuro se generen nuevas propuestas y oportunidades como resultado del aporte y aprendizaje bidireccional, fortaleciendo el valor de sus productos en el mercado nacional e internacional.

La comunidad artesanal podrá a corto plazo estimular e impulsar el proceso creativo en cada uno de sus sectores generando empatía con la disciplina de diseño. Así, con un trabajo en conjunto, a futuro se podrán crear productos innovadores y de alta calidad para un mercado exigente a nivel nacional o internacional. Por otro lado, las instituciones públicas y privadas que les interese trabajar con artesanos podrán explicar y experimentar de una forma dinámica el alcance que tiene el diseño como disciplina. Las nuevas herramientas introducidas por este proyecto tienden a afrontar la problemática ya mencionada, y se espera que sirvan como medio de comunicación creativo para establecer conexiones de participación entre personas y sectores de diferentes profesiones con la disciplina del diseño.

Este proyecto busca generar una forma diferente de explicar, experimentar y comunicar la disciplina del diseño, de acercarse a las personas para exponer todas sus posibilidades y alcances que tiene por ofrecer. También aporta con información recopilada por expertos y artesanos, de cómo ha sido el acercamiento de los diseñadores en el Ecuador estos últimos tiempos, que no ha sido del todo correcta por falta de experiencia, y de esta manera fomentar un acercamiento respetuoso y con sentido hacia los artesanos y su trabajo.

### **3. OBJETIVOS**

#### 3.1 Objetivo General

Desarrollar herramientas didácticas para promover el diseño y su capacidad creativa en los distintos sectores artesanales del Ecuador.

#### 3.2 Objetivos Específicos

- Investigar modelos existentes de interrelación entre el diseño y la artesanía en el Ecuador y el mundo.
- Definir y desarrollar herramientas dinámicas que permitan demostrar el alcance e influencia del diseño en la artesanía.
- Validar el modelo propuesto, tanto con un experto como con un grupo de artesanos.

### **4. MARCO TEÓRICO**

#### 4.1 Antecedentes

##### 4.1.1 Antecedentes del diseño y de las artesanías a nivel mundial y Latinoamérica.

Desde sus orígenes el ser humano tuvo la capacidad crear y “diseñar espontáneamente” a través de un proceso innato que buscaba satisfacer sus necesidades. De acuerdo con María Celina Rodríguez, diseñadora, quién en su publicación en la revista Diseña, habla cómo la revolución industrial marcó un antes y un después en la artesanía y el diseño. Inicialmente los artesanos jugaban el rol de satisfacer las necesidades de las personas con sus productos elaborados manualmente, pero la llegada de las máquinas reemplazó a los artesanos, satisfaciéndose necesidades de manera instantánea, y con mayor

alcance, al fabricar los productos en serie (Rodríguez. M, 2012). Como protesta a lo que estaba pasando, en Europa, un grupo de diseñadores y arquitectos crearon el movimiento de Artes y Oficios con el fin de retomar la artesanía e introducirla en la sociedad y el proceso de diseño (Pereira, F. 1990, pp. 221-222). Tuvieron algunas propuestas como el trabajo colectivo de artesanos, al igual que el trabajo bien hecho y con excelentes acabado, pero contradictoriamente, los productos resultantes eran muy caros, a los que únicamente la gente pudiente podía acceder. A pesar de que este movimiento no tuvo resultados inmediatos, impactó y permitió que se desarrollen nuevos movimientos como el Art Nouveau.

Por otro lado, en Latinoamérica las artesanías no fueron relegadas del todo ya que el desarrollo industrial fue incipiente y todavía existía un gran porcentaje de comunidades. Sin embargo, la industrialización tuvo una fuerte influencia en el mercado, que más recientemente se fortaleció con la globalización y el consumismo. A pesar de que las artesanías tienen que competir con productos industrializados e importados, todavía juegan un rol importante, y logran mantener su presencia por toda su carga histórica y cultural (Malo, C. 1990). Además, al igual que las sociedades, las artesanías se han transformado y lo seguirán haciendo a lo largo de los años mientras la gente necesite de ellas para recordar o sentirse identificado con su cultura ancestral. En los años setentas la OEA publicó la *Carta Interamericana de de Artesanías y Artes Populares*, la cual busca proteger y apoyar a todo el legado técnico artesanal mediante el desarrollo de estrategias, como la creación de centros y museos que fomenten el inigualable valor de las artesanías, así como de capacitaciones que incentiven su permanencia, una de las cuales proponía la formación en diseño (Rodríguez, 2012, pp.108-109). Esto demuestra el interés que existe por involucrar el diseño en la actividad artesanal, pero no solo en la forma que cada una maneja los materiales o las formas, sino, en su vinculación ética, tomando en cuentas los conocimientos, problemas y necesidades de la sociedad.

#### 4.1.2 Antecedentes del desarrollo de la artesanía en el Ecuador.

El Ecuador tiene una gran variedad de artesanías debido a que cada región cuenta con su propia cultura y materia prima. Y su legado viene desde mucho antes de los Incas, donde los ayllus desarrollaron habilidades para crear objetos para uso comunitario, actividad que realizaban en conjunto sin asignar tareas específicas a un grupo de personas. Con la conquista Inca, las artesanías tomaron un rol más importante, especialmente las textiles, ya que las separaron de otras actividades con el fin de que este grupo de artesanos cree prendas y accesorios para el Inca y su familia, a fin de realzar su poder y su jerarquía. Después los conquistadores españoles impusieron su cultura a los pueblos locales, organizando y estableciendo una economía de exportación, sistema que se mantiene hasta el presente con la diferencia que ahora se vive en un sistema basado en la globalización y el consumismo.

#### 4.2 Clasificación de la artesanía.

Según Artesanías de Colombia (2017), la artesanía se clasifica de acuerdo a su función, ya sea utilitaria, decorativa o artística:

-Artesanía indígena: es el producto útil elaborado a partir de recursos del contexto geográfico y cultural representativos de una etnia comunitaria, además de que, su oficio ha sido transmitido y conservado por generaciones.

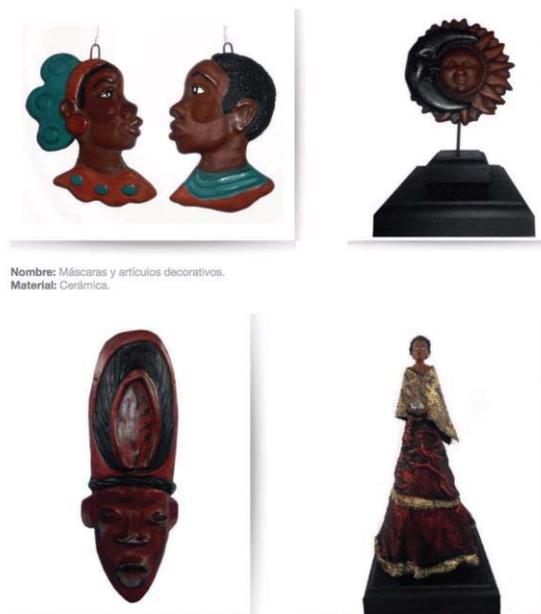
-Artesanía tradicional popular: es el producto útil y estético hecho a partir de materiales de su contexto, producido a través de un oficio especializado por generaciones y representa una cultura y sus tradiciones ancestrales.

-Artesanía contemporánea o neoartesanía: es el producto útil y estético procedente de un oficio en conjunto a nuevos elementos, materiales o herramientas tecnológicas. Además, se destaca por su calidad y originalidad.

#### 4.2.1 Principales sectores artesanales en el Ecuador.

El Ministerio de Industrias y Productividad (MIPRO) determina a los siguientes principales sectores artesanales en el Ecuador (Figuras 1 – 21):

1. *Cerámica*. Dentro de este sector podemos encontrar artesanías decorativas (máscara, cuadros, esculturas) y útiles (platos, tazas, candelabros, relojes)



*Figura 1. Artesanías Coangue.*

Tomado de (MIPRO, 2017).



*Figura 2. Artesanías de Daniel Mezones.*  
Tomado de (MIPRO, 2017).



*Figura 3. Artesanías Gárgola Cerámica.*  
Tomado de (MIPRO, 2017).



Nombre: Colección Mujeres.  
Material: Cerámica.



*Figura 4. Artesanías de Juana Lloré Regalado.*

Tomado de (MIPRO, 2017).



Nombre: Vajillas utilitarias.  
Material: Cerámica.



*Figura 5. Artesanías del Taller El Laberinto.*

Tomado de (MIPRO, 2017).

2. *Cuero y calzado*, en este sector podemos encontrar productos artesanales de indumentaria (ponchos, vestidos, chompas), zapatos y tapicería de muebles.



Nombre: Poncho.  
Material: Textil.



Nombre: Chaqueta.  
Material: Textil.



Nombre: Poncho.  
Material: Textil.



Nombre: Poncho.  
Material: Textil.



Nombre: Bolso mujer.  
Material: Cuero y textil.



Nombre: Bolso mujer.  
Material: Cuero y textil.

*Figura 6. Artesanías de Azarpay.*

Tomado de (MIPRO, 2017).



Figura 7. Artesanías de Calzado Matius.

Tomado de (MIPRO, 2017).

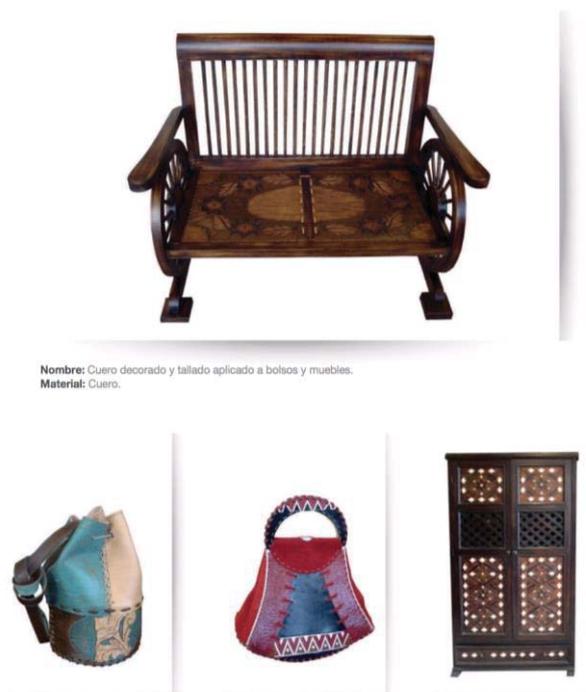


Figura 8. Artesanías de Augusto Supliguicha.

Tomado de (MIPRO, 2017).

3. Joyería, piezas en materiales como: oro, tagua, papel, plata y piedras.

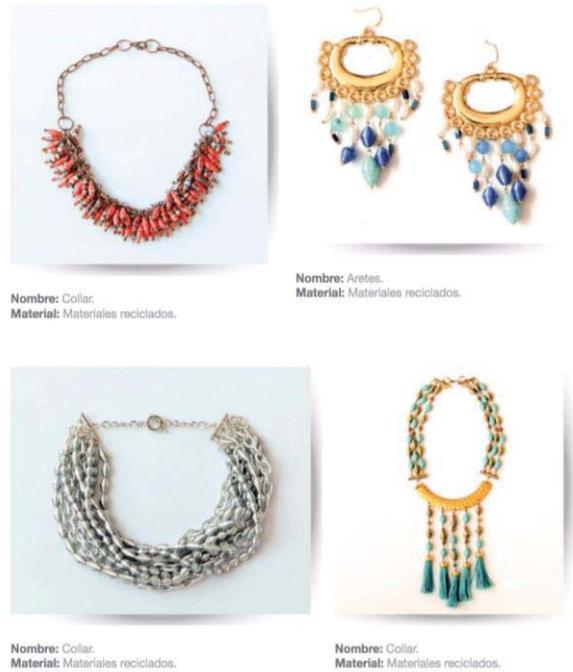


Figura 9. Artesanías Atix.

Tomado de (MIPRO, 2017).



Figura 10. Artesanías de César Andrade.

Tomado de (MIPRO, 2017).



Nombre: Adornos trabajados con la técnica de filigrana.  
Material: Plata.



Figura 11. Artesanías de Félix Manolo Jara.  
Tomado de (MIPRO, 2017).



Nombre: Bisutería.  
Material: Piel de pescado.



Figura 12. Artesanías de Joyas Qara.  
Tomado de (MIPRO, 2017).



Figura 13. Neoartesanías de OV Design. Studio de Diseño.  
Tomado de (MIPRO, 2017).

4. *Madera*, en este sector existen productos como juguetes, decorativos, de cocina, mobiliario, etc.

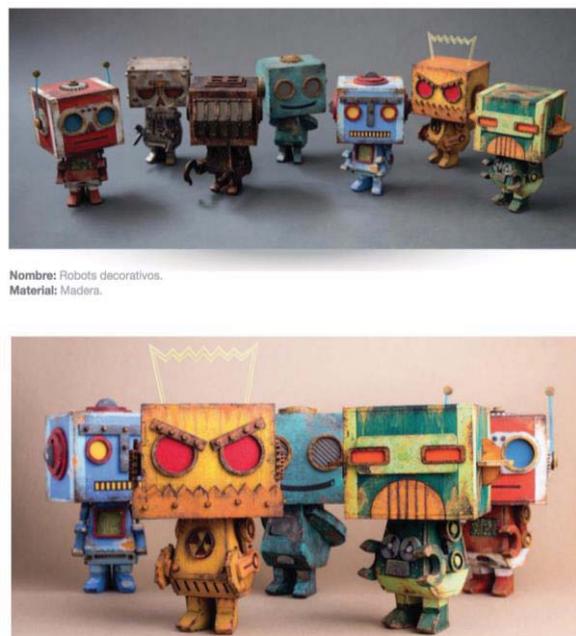
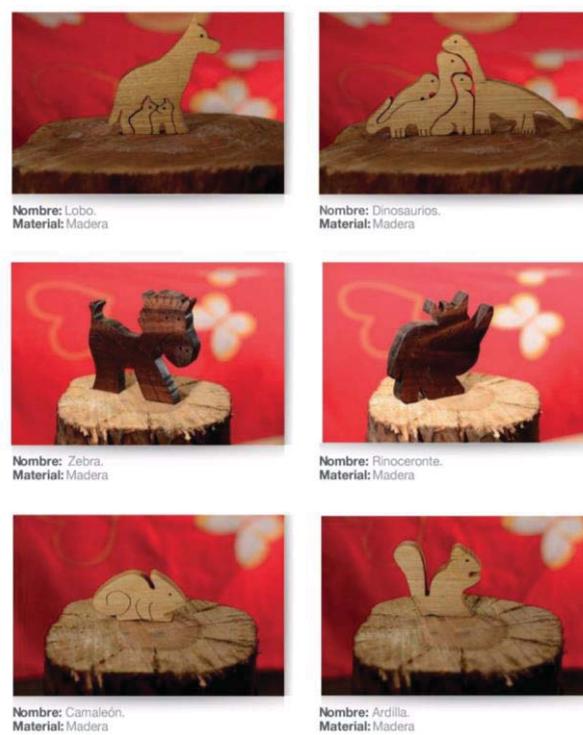


Figura 14. Neoartesanías de Little Robot.  
Tomado de (MIPRO, 2017).



*Figura 15. Artesanías de Cronopio.*  
Tomado de (MIPRO, 2017).



*Figura 16. Artesanías de Atrapasueños.*  
Tomado de (MIPRO, 2017).



Nombre: Artesanía Tigua.  
Material: Madera pintada a mano.



Figura 17. Artesanías de la Asociación de la Producción Artística de la Cultura Tigua.

Tomado de (MIPRO, 2017).

5. Textil, en este sector encontramos productos de diferentes técnicas como bordados, tejido, telar, sublimación entre otros.



Nombre: Prendas de vestir.  
Material: Textil.



Figura 18. Artesanías de Telarte.

Tomado de (MIPRO, 2017).



**Nombre:** Animal print gold hat.  
**Material:** Paja toquilla y oro



**Nombre:** Little Amazon blue.  
**Material:** tagua, semillas amazónicas, fajas y cacho de toro.



**Nombre:** Zentangle Art Panama Hat.  
**Material:** Paja toquilla.

*Figura 19. Artesanías de The Andes Fashion.*  
Tomado de (MIPRO, 2017).



**Nombre:** Diablos Uma bolsos.  
**Material:** Textil.



**Nombre:** Cucurucho.  
**Material:** Textil.



**Nombre:** Diablo Uma dormido.  
**Material:** Textil.

*Figura 20. Artesanías de Shikimira.*  
Tomado de (MIPRO, 2017).



*Figura 21. Artesanías de Almawa.*

Tomado de (MIPRO, 2017).

### 4.3 Aspectos de Referencia

#### 4.3.1 La artesanía - diseño en el mundo.

Los productos creados a través de la manufactura artesanal no necesariamente connotan la obtención de productos con fallas, ni mucho menos que sean mediocres. Al contrario, bien pueden ser considerados como productos excelentes, de alta calidad y bien valorados, por implicar procesos laboriosos y detallistas. Poltrona Frau, es un muy buen ejemplo, es una empresa italiana que se dedica a elaborar sillones de cuero hechos a mano en conjunto con la habilidad de los artesanos. Se encarga de elaborar y teñir el cuero que utiliza, teniendo inclusive una patente del pantone de sus cueros. Es una de la empresa que se encarga de abastecer a la industria automovilística de lujo.

Por otro lado, durante un encuentro entre varios países latinoamericanos se realizó un Taller A+D (artesanía y diseño), organizado por la UNESCO en

Chile. Ahí se evidenció los proyectos y resultados obtenidos de la colaboración entre diseñadores y artesanos. El programa de desarrollo artesanal y su vinculación con el diseño organizado por el CIDAP, Ecuador, donde se impartió algunos cursos con el fin de fortalecer sus habilidades mostró que entre “los resultados de su labor se encuentran investigaciones, mapas de artesanías, inventarios, publicaciones anuales, difusión, innovación respetando la identidad, pero con énfasis en actualizar la tecnología y en la comercialización” (UNESCO, 2009, p.37). También están otros proyectos como el de Argentina llamado Identidades Productivas, que busca trabajar conjuntamente para encontrar y crear caminos de producción, venta y comercialización. El programa brasileño Sebrae Nacional obtuvo, como resultado más importante, el aumento de autoestima de los artesanos hacia su trabajo (UNESCO, 2009, p.49). Todos estos proyectos cuentan con el apoyo de entidades gubernamentales o privadas que buscan fortalecer la identidad cultural de los artesanos. La Figura 22 muestra un ejemplo de artesanías colombianas.



*Figura 22. Artesanías en Latinoamérica.*  
Adaptado de (Artesanías de Colombia, 2008)

#### 4.3.2 Modelos o metodologías entre diseño y artesanía.

Taller Multinacional es una organización creada por un grupo de artistas con propuestas desde el ámbito artístico y crítico, para reflexionar sobre el entorno social y cultural mediante la impartición de cursos online. Entre estos cursos se cuenta con la intervención e interacción del Diseño en la Artesanía (Taller Multinacional, 2015). En este taller usan una metodología estructurada por algunas fases que buscan fundamentar el aprendizaje a través de proyectos y colaboraciones mediante lecturas, intercambio de ideas en foros de discusión y materiales visuales. De decanta todo el contenido a través del aula virtual, donde el docente cumple el papel de promotor de conflictos cognitivos, lo que refuerza los conocimientos y herramientas analíticas. No se conoce exactamente sus dinámicas ya que para ello se necesita inscribirse en el programa de aprendizaje.

La entidad Artesanías de Colombia, en sus proyectos para crear estrategias de trabajo entre diseñadores y artesanos, utiliza la metodología de diseño por referentes, que consiste en establecer un punto de partida de entorno geográfico, cultural, referentes formales, ancestrales o técnicos, con el fin de estimular y motivar el proceso creativo (Artesanías de Colombia, 2008). Este tipo de metodología es muy buena para la generación de ideas, búsqueda de nuevas referencias, y para el desarrollo de propuestas de diseño y artesanía. Estos proyectos se ejecutan o dinamizan en los laboratorios de diseño, espacios donde se desarrollan actividades centradas en el fortalecimiento de la actividad artesanal mediante procesos de diseño, co-diseño y co-creación entre los involucrados en los que se apoyan con herramientas como plantillas y actividades de integración e intercambio de conocimientos.

Artiola es una organización que busca profesionalizar la artesanía a través del diseño y de esta manera convertirse en un referente mundial. Dentro de sus cursos y proyectos de diseño para artesanos utiliza, como metodología,

recursos como la explicación de términos, el debate y opinión de los asistentes, al igual que ejercicios teóricos y prácticos de investigación. Entre los temas que topa están el diseño como marca de estilo, la semiótica diseñística y la revisión de problemas estéticos para después evaluar y validar sus propuestas.

En fin, para analizar una metodología es necesario evaluarla, es decir, poner a prueba todas sus fases y procesos. Durante el encuentro organizado por la UNESCO en Chile, se planteó que “el diseñador no contribuye en innovación sólo porque crea objetos. Parte del aporte, quizás más importante, puede hacerse a nivel de búsqueda de nuevos usos para la artesanía tradicional o de un reordenamiento de procesos productivos que los hagan más eficientes” (UNESCO, 2009, p. 59), Además se propuso que dentro de cualquier metodología debe haber efectividad de la bidireccionalidad durante el uso de las herramientas básicas de los diseñadores y artesanos, para promover la dinámica entre ambos quebrando cualquier jerarquía en el trabajo en equipo. También se hizo énfasis en considerar el contexto social y económico junto con la oralidad visual de su legado cultural e histórico.

#### 4.3.3 Tipos de artesanías en el Ecuador.

El Ecuador cuenta con una gran diversidad de artesanías que representan todo el legado cultural de sus regiones y comunidades. Según el directorio artesanal del MIPRO, clasifica a las artesanías por la materia principal que las compone (MIPRO, 2017). Dentro de la cerámica podemos encontrar con las muñecas de Valdivia, una de las primeras civilizaciones del Ecuador. En joyas y orfebrería no podemos dejar de mencionar el trabajo realizado por la Tolita, pero actualmente en la provincia del Azuay es donde más artesanos se dedican a elaborar joyas de plata. En la Amazonía se usa la tagua, balsa y afines para crear sus artesanías inspiradas en su gran variedad de flora y fauna que los rodea. Productos textiles y de cuero se encuentra en la Sierra, en lugares como Atuntaqui, Ibarra y pueblos aledaños. Unas de las artesanías más reconocidas a nivel mundial es el sombrero de paja Toquilla o también conocido como

“Panamá Hat”, que son elaborados por artesanos de Montecristi en la provincia de Manabí. Además de las ya mencionadas, podemos encontrar artesanías elaboradas de mármol, caña guadua, lana, semillas, totora. Es decir, podemos encontrar un sinfín de variedades para todos los gustos.

#### 4.3.3.1 Olga Fisch - marca que integra diseño y artesanía

El mayor referente de productos bordados es Olga Fisch (Figuras 23 y 24), diseñadora húngara. El diseño de sus productos se basa de diferentes técnicas artesanales del Ecuador, en los cuales para su elaboración trabaja en conjunto con los artesanos especializados en cada técnica. Ella crea el diseño de la prenda y manda a elaborar los productos con los artesanos. Además trabaja con el apoyo de algunas fundaciones o asociaciones como Ecuatour, Fundación Charles Darwin y Hacienda Zuleta.



Figura 23. Artesanías de Olga Fisch.

Tomado de (Olga Fisch, 2016).



*Figura 24. Artesanías de Olga Fisch.  
Tomado de (Olga Fisch, 2016).*

#### 4.3.4 Otras artesanías en el mundo

Lydia Lavin, reconocida diseñadora mexicana, incluye el bordado de distintas partes de México dentro de sus diseños (Figuras 25 y 26). Ella es reconocida en todo el mundo por este trabajo, donde se recupera el trabajo conjunto con artesanos, usando técnicas ancestrales que dan valor e identidad al producto nacional. Cabe resaltar un comentario realizado durante una entrevista para la revista Milenio donde Lydia dice que “Las comunidades se enfrentan al regateo para la compra del producto y es una realidad en lo textil y en las artesanías. Así el artesano se vuelve desconfiado y empieza a producir cosas muy económicas, porque es para lo único que le alcanza, pero en realidad no gana, sobrevive y a veces abandona su producción”. Esta situación no sólo le sucede al artesano mexicano, es algo que le pasa a todas las personas artesanas del mundo, siendo afectadas por la costumbre del regateo (Lavin, L. 2014).



*Figura 25. Artesanías Lydia Lavin.*

Tomado de (Lavin, L. 2014).



*Figura 26. Desfile de modas con vestidos de Lydia Lavin.*

Tomado de (Lavin, L. 2014).

## 4.4 Aspectos Conceptuales

### 4.4.1 Artesanía contemporánea o neoartesanía

Se entiende como neoartesanía, según Artesanías de Colombia, al resultado de la producción de objetos sincretizados por elementos técnicos y formales provenientes de otros sectores socioculturales. Se caracteriza por la transición hacia las tecnologías modernas y la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos, destacando su creatividad individual por su calidad y originalidad de estilo (Artesanías de Colombia, 2017).

Este nuevo concepto de artesanía ha sido utilizado por personas para elaborar y enfocar los productos artesanales fusionando conceptos de otras áreas como arte, diseño y artesanía. Además, se introduce el uso de tecnología y herramientas modernas, conservando los elementos tradicionales del contexto sociocultural. Por ejemplo, la diseñadora Granada Barrero, con el objetivo de reactivar la artesanía local, se apoderó de elementos y tendencias actuales para rediseñar la de silla enea por la silla “la fresca” (Figura 27). Durante el proceso de investigación se involucró con artesanos, quienes le mostraron el proceso de elaboración de la silla tradicional, sus características y complejidades (Barrero G. 2015).



Figura 27. Silla enea junto a su interpretación “la fresca”.

Tomado de (Granada Barrero).

Este concepto es la base para el resultado que se busca obtener en la aplicación de la propuesta del presente proyecto, es decir, las herramientas dinámicas, ya que se desea generar propuestas y/o ideas basadas en conceptos y elementos de diseño, tendencia y tecnología, pero conservando aspectos tradicionales.

#### 4.4.2 Glocalización

Glocalización es el término que se conoce a la vinculación entre la globalización y la estructura local de un país, pueblo o comunidad tanto en el ámbito cultural, político y económico. Como dice Curbet en “un ámbito “glocal” que evidencia la indisociable complementariedad de lo global con lo local” (Curbet, 2006) es inevitable la dinámica entre ambos, pero se recomienda pensar de manera global y actuar dentro de la comunidad, es decir en la localidad.

Este concepto interviene más en la gestión de marcas o adaptaciones de servicios y programas al idioma y tradiciones del contexto local donde van a

estar presente. Por ejemplo, la marca “Coca Cola no tuvo la acogida esperada en el mercado peruano lo que obligó a comprar acciones de Inka Cola bebida predominante en el Perú para así ingresar de manera camuflada al mercado peruano bajo una imagen local.” (Yekaterina, 2011). En el presente proyecto la glocalización se aplica al revés que en el ejemplo anterior, buscando tomar elementos globales como tendencia, y usar herramientas dinámicas que permitan desarrollar nuevas propuestas con materiales y conceptos tradicionales y/o locales del contexto.

#### 4.4.3 Bidireccional

De acuerdo con la RAE, Bidireccional se define como “De dos direcciones. Acción, comunicación bidireccional” (RAE, 2017), siendo un concepto abstracto, es decir con muchas interpretaciones, dentro de la relación artesanía - diseño, se tomará como un concepto enfocado en el aporte de conocimientos que brindan los sectores al trabajar conjuntamente. Los resultados del aprendizaje son mutuos, es decir, ambas ramas se enriquecen al compartir sus conocimientos.

#### 4.5. Marco Normativo y Legal

La Tabla 1 resume los principales artículos de las Regulaciones del Sector Artesanal, de acuerdo con el IEPI.

Tabla 1. Leyes que amparan al artesano y su trabajo.

Ley/Norma	Descripción
<i>4.4.1. Regulaciones del sector artesanal</i>	
La ley de defensa del Artesano, es la principal regulación que brinda beneficios a los artesanos calificados.	
Art. 1	Esta Ley ampara a los artesanos que se dedican a la producción manual, con auxilio o no de máquinas, equipos y herramientas, siempre que no sobrepasen en sus activos fijos, excluyéndose los terrenos y edificios, el monto señalado por la Ley.
Art. 2	Para gozar de los beneficios : a) Artesano Maestro de Taller b) Artesano Autónomo c) Asociaciones, gremios, cooperativas y uniones de artesanos.
Art. 9	1. Exoneración de hasta el ciento por ciento de los impuestos arancelarios y adicionales a la importación de maquinaria, herramientas y materiales. 2. Exoneración total de los derechos, timbres, impuestos y adicionales que graven la introducción de materia prima importada. 3. Exoneración total de los impuestos y derechos que graven la exportación de artículos y productos de la artesanía. 4. Exoneración total de los impuestos a los capitales en giro. 5. Exoneración de derechos e impuestos fiscales, provinciales y municipales, a la transferencia de dominio de inmuebles. 6. Exoneración de los impuestos que graven las transacciones mercantiles y la prestación de servicios, de conformidad con la Ley. 8. Exoneración de impuestos arancelarios adicionales a la importación de envases, materiales de embalaje, que no se produzcan en el país. 12. Exoneración de los impuestos, derechos, servicios y demás contribuciones establecidas para la obtención de la patente municipal y permisos de funcionamiento.
Art. 22	La protección del seguro social artesanal se extenderá a los trabajadores que constituyen el grupo familiar
Art. 25	Los artesanos amparados por esta Ley no están sujetos a las obligaciones impuestas a los empleadores por el Código del Trabajo.
Art. 25	Los artesanos amparados por esta Ley no están sujetos a las obligaciones impuestas a los empleadores por el Código del Trabajo.
<i>4.4.2. Carta Interamericana de Artesanías y Artes Populares (OEA).</i>	
En la sexta reunión del Consejo Interamericano de Cultura de la OEA realizado en México, publicó la Carta interamericana de de Artesanías y Artes Populares, que busca respaldar las artesanías de latinoamérica además de incentivar las capacitaciones en los artesanos para que estas técnicas perduren por muchos años más (Rodríguez, 2012, pp.108-109). En esta reunión se firmó un acuerdo con el gobierno de Ecuador nombrando a Cuenca como la sede oficial, ahora llamado CIDAP, por su potencial y amplia diversidad de artesanías (OEA,1990).	

Tabla 2. Leyes que amparan al artesano y su trabajo.

Ley/Norma	Descripción
	<p><i>4.4.3. Derechos de propiedad intelectual</i></p> <p><i>El IEPI es la organización encargada en registrar y defender todos los derechos de propiedad intelectual en el Ecuador (IEPI, 2017). Es importante registrar una marca, isotipo, u objeto 3D de autoría para poder formar una identidad corporativa que tenga presencia en el mercado.</i></p>
<p>4.4.3.1. Denominación de origen</p>	<p>Según el IEPI la denominación de origen “Es aquel signo que identifica un producto proveniente de determinada región, y que reúne requisitos específicos como factores humanos y naturales.” (IEPI, 2017), los productos que tienen esta denominación son aquellos que sólo se pueden encontrar y son característicos en un zona geográfica, en el Ecuador los productos que tienen este registro son el sombrero de paja toquilla y el café de Galápagos.</p>

## 5. DISEÑO METODOLÓGICO

### 5.1 Tipo de investigación

En este proyecto se utilizará una investigación mixta. Una parte es cualitativa donde se estudia la calidad de diferentes actividades, procesos y recursos de la artesanía y el diseño, a través de entrevistas a expertos e investigación de campo. Y otra es exploratoria, donde se estudian diferentes metodologías y sus fases para determinar cuáles son las mejores para cumplir con el objetivo.

#### 5.1.1 Población

Según los datos del INEC el 23,3% de la población económicamente activa en el Ecuador trabaja como oficial, operario o artesano; considerando que solo un tercio, es decir, 447.226 (7,76%) personas trabajan como artesanos. (Anexo 1)

### 5.1.2 Muestra

Grupo de 6 - 15 artesanos que se dedican al bordado de Zuleta. Esta cantidad de participantes permite atender y escuchar las inquietudes de la mayoría según Community Tool Box.

### 5.2. Variables

La definición de las variables de la relación entre la artesanía y el diseño, su tipo y valor, se muestran en las Tablas 2 – 4.

Tabla 3. Cuadro de variables del usuario, artesanía y diseño.

<b>Definición operacional de las variables</b>			
<b>Variable</b>	<b>Definición</b>	<b>Tipo de variable</b>	<b>Posible valor</b>
<b>USUARIO</b>			
Sexo	Diferencia biológica o cómo se siente identificado un individuo.	Cualitativa	-Femenino -Masculino
Edad	Cantidad en años de una persona.	Cuantitativa	- 20-65 años
Situación económica	Posición económica que el artesano considera que pertenece de acuerdo a sus gastos e ingresos	Cualitativa	-Baja -Media -Media alta -Alta
Nivel de instrucción	Conocimientos adquiridos a largo de los años por medio de una o más instituciones que dictan y generan niveles de educación. También existe el aprendizaje cognitivo por medio de la observación.	Cualitativa	-No ha recibido ninguno estudio. -Nivel primaria -Nivel Secundaria -Técnico -Universitario -Máster -PHD -Aprendiz
<b>ARTESANIA</b>			
Tipo de artesanía	La artesanía es el trabajo realizado a mano por un individuo que domina uno o más materiales.	Cualitativa	-Artesanía popular -Artesanía artística -Artesanía utilitaria -Artesanía de servicios
Ubicación geográfica	Espacio físico donde se realiza la actividad.	Cualitativa	-Sierra (Provincias) -Costa (Provincias) -Oriente (Provincias)
Material principal	El material principal que conforma el producto artesanal.	Cualitativa	-Madera -Algodón -Cerámica -Paja toquilla -Metal -Tagua -Plata -Fibras vegetales -Mármol -Cuero -Pintura -Semillas -Lana -Caña guadua

Tabla 4. Cuadro de variables del usuario, artesanía y diseño.

Variable	Definición	Tipo de variable	Posible valor
Cromática	Agrupaciones o gama de colores que conforman las piezas o productos artesanales.	Cualitativa	-Colores vivos -Colores pálidos -Colores neutrales -Colores cálidos -Colores fríos
Forma	Cualquier elemento recto o curvo que conforma una textura gráfica o un producto tangible.	Cualitativa	- Predominan las líneas rectas -Predominan las líneas curvas.
Proceso de fabricación	Cómo es el proceso de elaboración del producto.	Cualitativa	-100% manual -70% manual y 30% uso de máquina -50%-50% -30% manual y 70% uso de máquina -100% uso de máquina
Lugar de venta	Espacio donde se expone y vende los productos artesanales	Cualitativa	-Ferias independientes -Mercados Artesanales -Tiendas -Online (Redes sociales, web) -Medios de comunicación (Radio, Tv) -Catálogo
Formas de pago	Manera que se realiza el pago de compra.	Cualitativa	-Efectivo -Depósito o transferencia -Cheque -Tarjeta de crédito/débito
<b>DISEÑADOR</b>			
Relación de trabajo con el artesano	Forma o manera en la que trabaja el diseñador con el artesano para generar un producto.	Cualitativa	-Colaborador -Proveedor -Aprendiz -Consultor
Cantidad de pedidos	Número de productos que se solicitan o se elaboran conjuntamente	Cuantitativa	-1-3/día -3-6/semána -6 - 12 /mes

Tabla 5. Cuadro de variables del usuario, artesanía y diseño.

Variable	Definición	Tipo de variable	Posible valor
Tipo de productos	Tipo de productos que se realizan conjuntamente.	Cualitativa	-Textiles -Joyería -Juguets -Productos del hogar -Muebles -Maletas -Zapatos -Productos de decoración
Trabajo conjunto con entidades	Cuando una entidad actúa como mediador o apoya el trabajo entre el artesano y el diseñador.	Cualitativa	-CIDAP -MIES -Ministerio de industrias y productividad -Ministerio de Educación -Ministerio de Cultura y patrimonio -Ministerio de Relaciones Exteriores, Comercio e Integración -SECAP -Junta Nacional de Defensa del Artesano -Secretaría Técnica de Capacitación y Formación Profesional.
Casos exitosos	Artesanos o diseñadores que han tenido éxito al trabajar en conjunto.	Cualitativa	-Olga fish

## 6. INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO

### 6.1. Modelos de interrelación entre Diseño y Artesanía

#### 6.1.1 En el mundo

##### 6.1.1.1 HCD (Human Center Design - Diseño Centrado en las Personas)

La metodología de HCD busca crear soluciones innovadoras frente a las necesidades de un grupo de personas de una comunidad. En este modelo se estudia y analiza en todas sus etapas a las personas, donde se pretende entenderlas, escucharlas y de esta manera ver a través de su perspectiva. Esto permite encontrar soluciones más realistas, viables y factibles dentro de su

contexto de posibilidades. El proceso de aplicación cuenta con 3 fases principales:

*Escuchar:* Esta fase busca recopilar la información directamente del medio, de la gente, a través de distintas metodologías para recopilar datos, como entrevistas, focus group, documentación propia, criterios expertos, etc. Además, ofrece diferentes escenarios, se apoya en consejos para poder saber con quién hablar, busca generar empatía y de esta manera recoger las historias que servirán para continuar con la siguiente fase. En proceso existe una columna dirigida al facilitador, para brindarle información sobre la mejor forma de dirigir cada paso del ejercicio, el tiempo que le tomará y el nivel de dificultad de la actividad.

*Crear:* Esta fase tiene como objetivo buscar soluciones concretas a través de un proceso de reducción y selección de la información, es decir dar un sentido a los datos encontrados en la etapa Escuchar, para poder identificar patrones y oportunidades que a través de ideas generen prototipos que solucionen o mejoren el contexto de la comunidad.

*Entrega:* En esta fase del proceso busca la mejor manera de implementar las ideas, analizando su viabilidad y factibilidad frente a la realidad. Es el momento para descartar y concretar las ideas, así se pueden dar adaptaciones necesarias, las cuales se encontraron en la interacción con el usuario o su necesidad. Pueden existir entregas de productos o teóricos, los cuales pueden mejorar la situación en un porcentaje o parcialmente.

El proceso HCD “te invita a trabajar convencido de que se pueden hacer cosas nuevas y de que se pueden evolucionar al mismo tiempo en las soluciones que se entregan y en el diseño de la propia organización” (HCD, 2009) de forma que durante todo el proceso se trata de aprender y ser conscientes del impacto evolutivo nos brinda esta metodología.

### 6.1.1.2 Modelos Artesanías de Colombia

Artesanías de Colombia es una entidad que tiene como objetivo apoyar la artesanía, de esta manera brindarles un trabajo justo, preservar los diferentes oficios, crear e incrementar su participación en el sector comercial a nivel nacional como internacional (AC, 2017). Dentro de sus proyectos ha elaborado metodologías para analizar el producto artesanal:

#### 6.1.1.2.1 Diseño Participativo

Este modelo propone diferentes tipos de estrategias de análisis y creación de productos para un trabajo con comunidades indígenas y artesanales. Enfatiza que su objetivo es “la generación de productos con una carga importante de identidad, acervo cultural y tradición, para un mercado local, regional, nacional o internacional” (AC, 2008), respetando sus tradiciones y costumbres. Además que el objetivo principal es que el propio artesano fabrique de forma autónoma su producto. Existen 4 estrategias:

1. **Rescate:** Es la recuperación de piezas y/o técnicas que se han perdido por falta de materia prima, tecnología u otro recurso primordial del producto. En esta estrategia es fundamental realizar una investigación cultural profunda de la comunidad (mitos y leyendas, cosmogonía, saberes populares, cotidianidad, objetos rituales).
2. **Mejoramiento:** A través del fortalecimiento de la técnica o manejo de materiales mediante charlas y capacitaciones. Se busca optimizar tiempos y recursos en el proceso de producción, implementación de nuevas tecnologías y aprovechamiento de recursos.
3. **Rediseño / Diversificación:** Esta estrategia usa la teoría del hongo para analizar distintos aspectos de un producto para cambiar o rediseñar a uno o más de los siguientes elementos:

- Color: Nuevas propuestas de color y texturas (patrones gráficos).
- Forma: Busca generar diferentes formas, funciones y aplicaciones. Se mantiene la misma estética gráfica para que en conjunto formen una línea de productos.
- Material: Uso de nuevos materiales que se encuentren al acceso de la comunidad.
- Fusión: La unión de dos o más materiales en el mismo producto, el resultado debe ser replicable por el artesano.
- Tamaño: Se escala el tamaño del producto sin modificar su forma y estilo gráfico.
- Complemento: Desarrolla una línea de productos que comparten los mismos materiales y punto de inspiración, pero cada uno tiene un uso diferente.

4. Creación: A través de la experimentación de materiales, técnicas y nuevas funciones, se crean productos artesanales que cumplan con la oferta y demanda del mercado.

#### 6.1.1.2.2 Diseño por Referencia

Esta metodología se enfoca más en el área gráfica, toma un referente como punto de partida para el diseño de nuevas propuestas. Mantiene una estrategia (Figura 28) donde la cultura, el diseño y la industria artesanal deben ser congruentes la una con la otra sin olvidar lo que aporta cada una.



Figura 28. Estrategia de la metodología por referente de Artesanías de Colombia.

En esta metodología se sugiere analizar con diferentes estímulos o referentes:

- Referentes geográficos
- Referentes Culturales
- Referentes Ancestrales
- Referentes formales
- Referentes de la técnica.

A partir de estos referentes se busca extraer elementos como forma, color, iconos, símbolos que permitan crear y diseñar un nuevo producto. De esta manera se logra mostrar a los artesanos que toda la información que necesitan para diseñar se encuentra a su alrededor, en su contexto vital. Además, se fortalece cualquier tema necesario con capacitaciones y charlas de expertos.

#### 6.1.1.3 Stakeholder Analysis

SHA (Stakerholder Analysis) es una herramienta creada para encontrar al grupo de personas influyente y opositores del proyecto que se va a desarrollar,

en el cual puede existir una gran diferencia cuando se involucra a las personas correctas para obtener resultados exitosos con su soporte. Las opiniones de estas personas y/o instituciones puede ayudar en la construcción de un proyecto sólido que podría recibir más apoyo y recursos permitiendo su viabilidad (Thompson, R. 2016). Además, permite anticipar las diferentes reacciones de la gente frente al proyecto y construir un plan de acciones.

En esta herramienta se trabaja sobre una plantilla (interés/poder) en la que se identifica y prioriza los interesados que pueden ser altos ejecutivos, analistas, futuros clientes, familia, amigos y otros que se encuentren o interactúen con el tema relacionado. Después es importante conocer y saber todo sobre estas personas o instituciones con el objetivo de entender cómo comunicarse para poder hablar sobre el proyecto y obtener su opinión. De esta manera se sabrá de una forma más concreta quiénes apoyarán o están en contra del proyecto. Finalmente, se busca conocer la motivación de los accionistas para ganar su apoyo.

## 6.1.2 En el Ecuador

### 6.1.2.1 Curso de capacitación artesanal de IPAN y FLACSO

Este es un curso planificado y creado con el objetivo de impulsar a los artesanos a tomar conciencia plena de sus valores estéticos, teóricos y culturales, de esta forma sus productos obtienen mayor valor en los mercados nacionales e internacionales. Cuenta con ocho módulos diferentes:

1. *Clasificación del producto y su relación con el oficio artesanal:* su objetivo es conocer todo el contexto histórico, cultural y geográfico de los artesanos, de la comunidad y del producto.
2. *Marco jurídico de amparo y fomento artesanal:* entender y conocer los conceptos y derechos relacionados con la actividad artesanal.

3. *Calidad de producto final*: aquí se busca lograr que los artesanos sepan aplicar los conceptos básicos y prácticos en la creación y diseño de nuevos productos; entender qué conocimientos ancestrales, culturales, naturales, tradicionales y artesanales se aplican al diseño, y su correspondiente funcionalidad; desarrollar propuestas artesanales de diseño con conceptos innovadores; recuperar procesos y técnicas ancestrales; y adaptar su proceso de producción y materiales sin perder su tradición.
4. *Administración y comercialización*: se busca un mejor manejo del mercadeo artesanal, es decir, aplicar conceptos y herramientas de marketing.
5. *Mejoramiento y evaluación de los procesos de producción artesanal*: se desea entender el concepto de calidad como un sistema continuo de planificación, diseño, inspección y mejoramiento. Además, interesa analizar el proceso de producción verificando que las normas pertinentes se cumplan.
6. *Contabilidad básica*: se busca entender conceptos básicos y prácticos relacionados con el tema contable - artesanal.
7. *Mejoramiento de las organizaciones artesanales en la planificación y elaboración de proyectos*: se busca conocer los mecanismos participativos en la formulación de proyectos (estructura, contexto, diagnóstico); así como en la formulación de objetivos, financiamiento, etc.
8. *Administración y comercialización II (mercados y clientes)*: se busca identificar con un análisis FODA (Fortalezas, Oportunidades, Debilidades y Amenazas) las estrategias de mercado para gestionar un plan de marketing (Sión V., Chávez B., Landázuri F. y Sandoval P., 2010).

Este modelo se enfoca más en la aportación al trabajo artesanal desde la parte administrativa y marketing en sus etapas. Sin embargo, no especifica el tiempo necesario en cada una de ellas, pero tiene claro los objetivos y resultados esperados.

### 6.1.2.2 Formador de formadores

Este modelo o guía tiene como objetivo crear formadores, es decir, impartir conocimiento sobre una comunidad hasta que este grupo de personas sean capaces de transmitir, como resultado del empoderamiento del conocimiento. El formador es un profesional de la educación, capacitado y acreditado para ejercer una actividad de formación, tiene los conocimientos teóricos, prácticos, iniciativa para aprender, desaprender e innovar. Sobre todo, debe cumplir un perfil frente a la comunidad de líder, mediador, punto de referencia, además que no es el único poseedor del conocimiento ni responsable del proceso de transformación (Ibinga, M. 2015). Como resultado se espera incrementar la inclusión, fomentar el desarrollo de estrategias colectivas en todo su proceso de transformación.

## 6.2 Diagnóstico

### 6.2.1 Identificación de stakeholders

El objetivo es realizar investigación de campo para identificar diseñadores y artesanos relacionados con el proyecto. Para esto se toma como referencia la herramienta Stakeholder Analysis, que según Rachel Thompson de Mind Tools “is the technique used to identify the key people who have to be won over ” (“es la técnica utilizada para identificar a las personas clave a quienes hay que convencer”) (Thompson, R. 2016). Esta herramienta nos permite identificar las organizaciones que más información podrá brindarnos de acuerdo con tema de investigación.

Se realiza una lista, a partir de una lluvia de ideas, de todas las organizaciones que trabajan o desarrollan algún proyecto relacionado con los artesanos. Se analiza, de acuerdo con la lista, quiénes tienen más o menos *interés* en trabajar e impulsar a los artesanos, al igual que su *poder* de alcance para hacer realidad los proyectos (Figura 29). El siguiente paso es seleccionar las

organizaciones que más información pueden aportar a la investigación (Figura 30). Éstas se escogen del segundo y tercer cuadrante, ya que según la herramienta en estos se encuentran las personas que nos pueden aportar con más información.

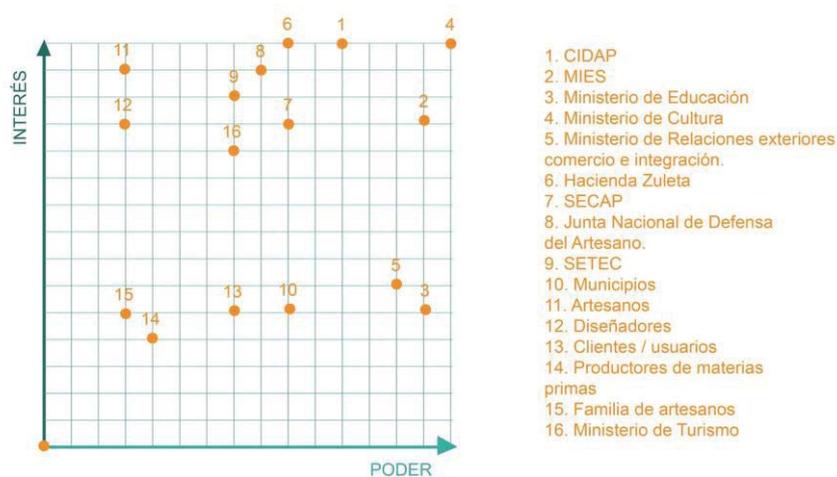


Figura 29. Mapa Stakeholder Analysis de las instituciones del Ecuador que trabajan con temas relacionados a la artesanía.

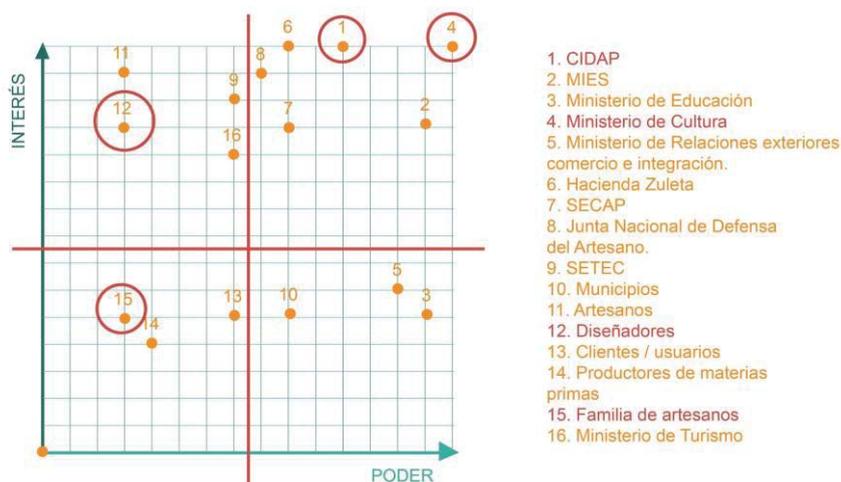


Figura 30. Selección de las entidades que pueden brindar más información en el mapa Stakeholder Analysis.

## 6.2.2. Entrevistas

Se realizaron entrevistas a personas de algunas de estas organizaciones identificadas con Stakeholder Analysis, y a personas involucradas directamente con los artesanos y el diseño (Anexo 2). Estas entrevistas se realizaron de manera informal y libre de acuerdo con el tema, que incluyeron preguntas para determinar si estas personas e instituciones han trabajado con artesanos en proyectos de diseño. Previo a cada entrevista, se explicó el motivo y objetivo del proyecto de tesis para que la persona tenga una idea más clara del contexto que se quiere investigar y profundizar.

### 6.2.2.1 Instituciones del gobierno

Juan Carlos Gualle

*Analista de Artes Plásticas*

*Dirección de Artes Plásticas*

*Subsecretaría Técnica de Artes y Creatividad*

*Ministerio de Cultura*

“el Ministerio de Cultura apoya económicamente a proyectos y emprendimientos independientes, a través de una convocatoria en la que cualquier persona que tenga un proyecto puede postularse.”

Diego Carrasco Tanquino

*Director de la Feria de Texturas, Colores y Sabores.*

“le ha pasado muchas veces que se encuentra con excelentes productos, pero al momento de exponer y entregar al comprador lo hacen en una funda, desvalorizando completamente su riqueza.”

“le interesa mucho este tipo de productos y asegura que se pueden crear cosas más innovadoras e interesantes, por lo que no dudaría en incluirlos dentro de su feria.”

CIDAP

“los artesanos poseen las mejores técnicas, experiencia y calidad, pero en la mayoría de los casos no innovan.”

“Es, sin lugar a duda, altamente complejo lograr que los artesanos se adapten al cambio sin resistencia, pero al momento de involucrar su talento con el diseño...es en donde se sienten parte del cambio y terminan realizando los nuevos diseños y presentando prototipos.”

“nuestro mayor filtro al momento de calificar calidad y excelencia artesanal es el FESTIVAL DE ARTESANÍAS DE AMÉRICA”

#### 6.2.2.2 Diseñadores

Luis vallejo

*Director de Emprendimientos e Industria de Diseño y Artes Aplicadas*

*Ministerio de Cultura y Patrimonio*

“tener una actitud de respeto frente a sus creencias y actividades como comunidad, además de explicar que el trabajo que se va a realizar es específicamente para beneficio de ellos”

“fue un proceso largo, duró, aproximadamente 8 meses en desarrollarlo, donde identificaron varios aspectos que necesitaban ser resueltos gracias al diagnóstico previo en la comunidad.”

“no hacer algo para todos los tipos de artesanías, ya que contamos con variedad, y es muy difícil abarcar todo por su diversidad, además que no existe una clasificación de las mismas”

Edward Barragán

*Diseñador Industrial aplicado a la Artesanía*

*Trabajó en Artesanías de Colombia*

“la tecnología y el consumismo ha provocado que se pierda el interés por las comunidades artesanales y sus oficios, no solo en el sentido de aprender, sino del reconocimiento de origen hacia esas comunidades.”

“es muy importante involucrarse y conocer todo su contexto para conocer la realidad que viven cada integrante de la comunidad. Además de que ellos también te conozcan y no te tomen como alguien extraño e invasivo en su entorno y trabajo.”

“el impacto que genera el diseño en el mundo de la artesanía no siempre es notorio, siendo con los años que se puede percibir de manera clara los cambios en su entorno y forma de vida.”

Como resultado de las entrevistas, se obtuvo varias sugerencias y parámetros a tomar en consideración para el desarrollo de la propuesta (Figura 31). Estos parámetros son la base fundamental para poder crear la estructura de la primera propuesta y la estructura de cada fase necesaria en la metodología, tomando en cuenta el objetivo, recursos, tiempo estimado y resultados esperados.

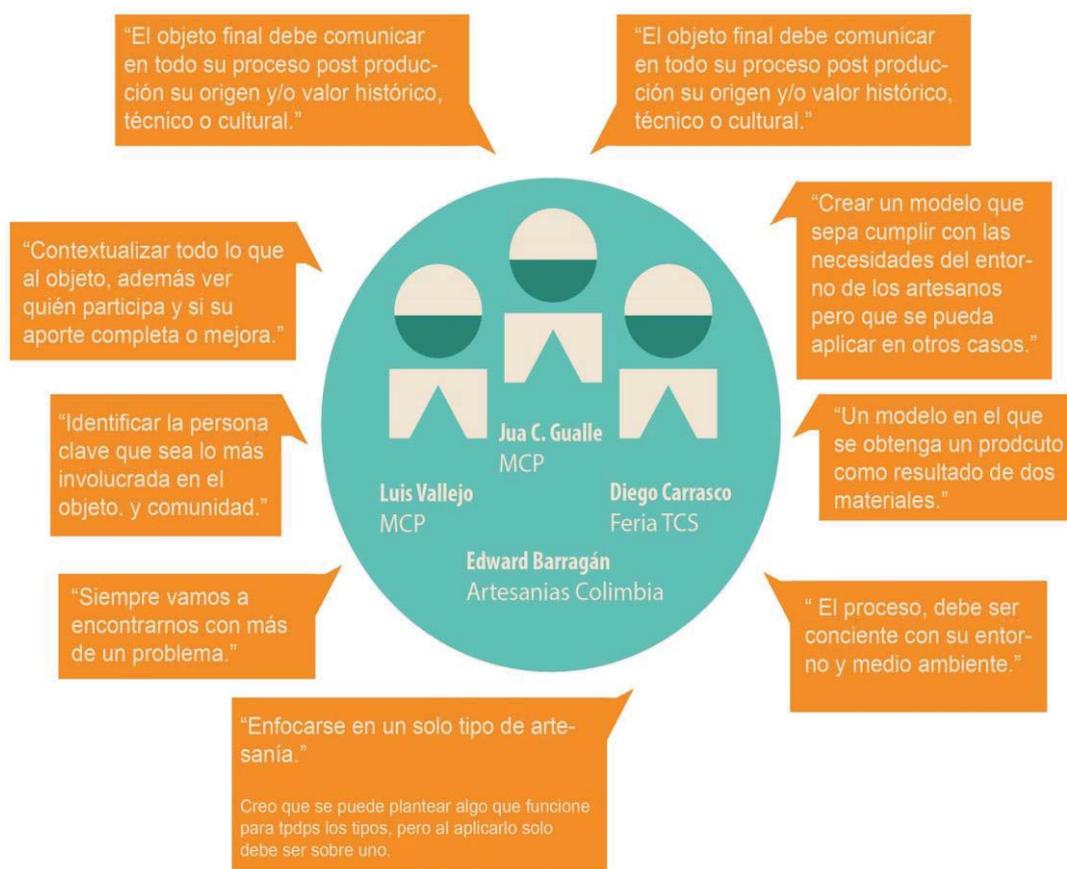


Figura 31. Definición de parámetros y criterios obtenidos a partir de las entrevistas realizadas a profesionales en diseño y artesanía.

### 6.3 Propuesta inicial de diseño y retroalimentación

#### 6.3.1 Desarrollo de la propuesta inicial

Se planifica la estructura de un modelo metodológico enfocado en enseñar o dar herramientas y elementos de diseño a los artesanos. Las fases de este primer modelo metodológico fueron: conocer / contextualizar, identificar problemas, seleccionar un problema, identificar una solución, generar prototipos, validar y comunicar / comercializar (Figuras 32 – 34). Se reestructura cada fase de acuerdo con el objetivo, recursos, tiempo y resultados esperados:



Figura 32. Las primeras cuatro fases de la metodología en su primera propuesta.

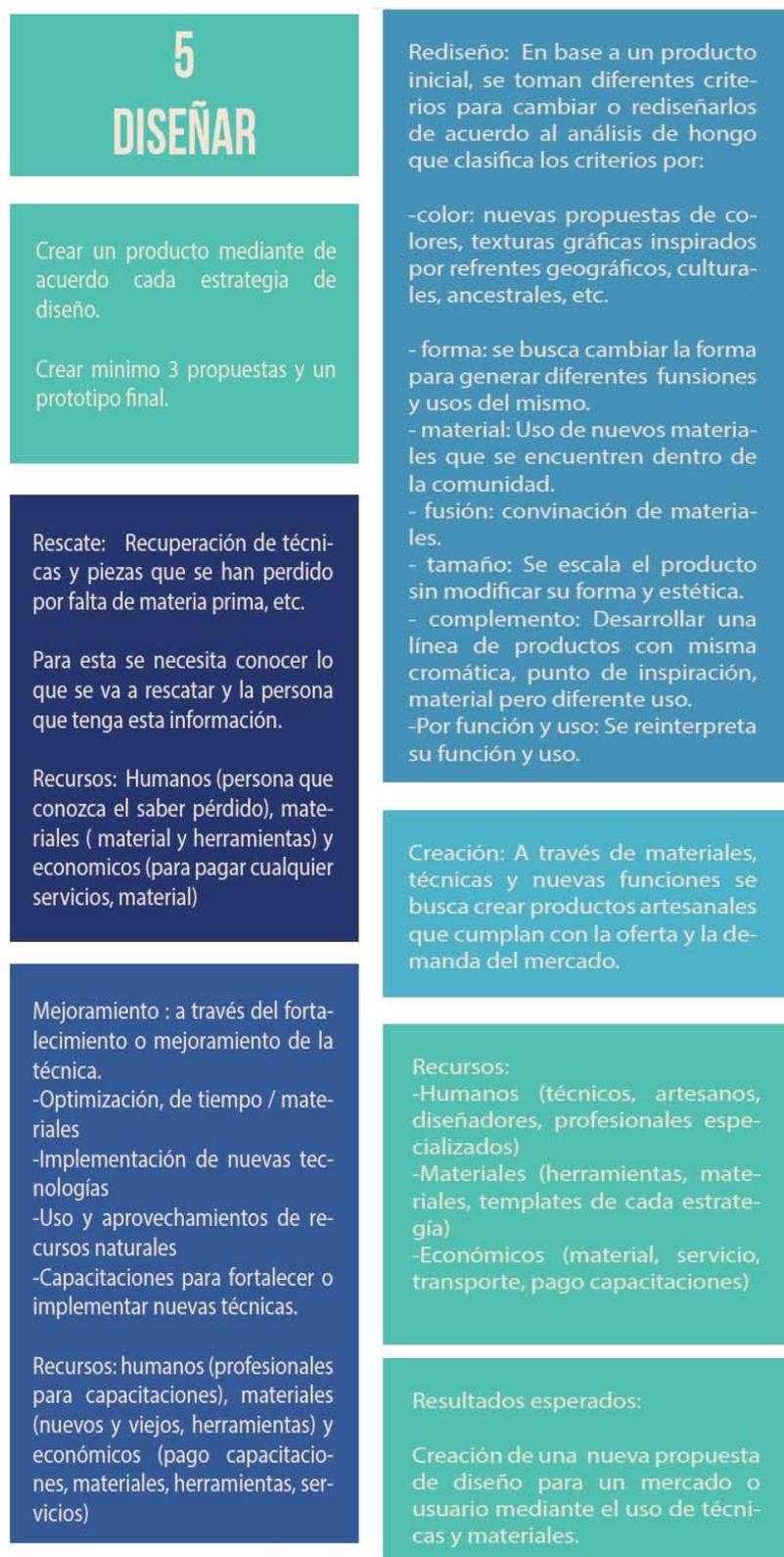


Figura 33. Primera propuesta de la fase de diseño.



Figura 34. Primera propuesta de las últimas fases de la metodología, Validar y Comunicar.

Para continuar ajustando la propuesta es necesario recordar que la metodología artesanal tiene como objetivos:

- Impulsar la producción artesanal en el Ecuador mediante el proceso de diseño.
- Incrementar el valor de los productos artesanales en el mercado nacional e internacional mediante procesos y herramientas de diseño.

La metodología (Figuras 35 y 36) está dirigida principalmente a artesanos con el apoyo constante de profesionales, especialmente diseñadores. Se busca obtener una transmisión de conocimientos bidireccional, es decir, un trabajo en conjunto donde ambas partes ganan conocimiento.

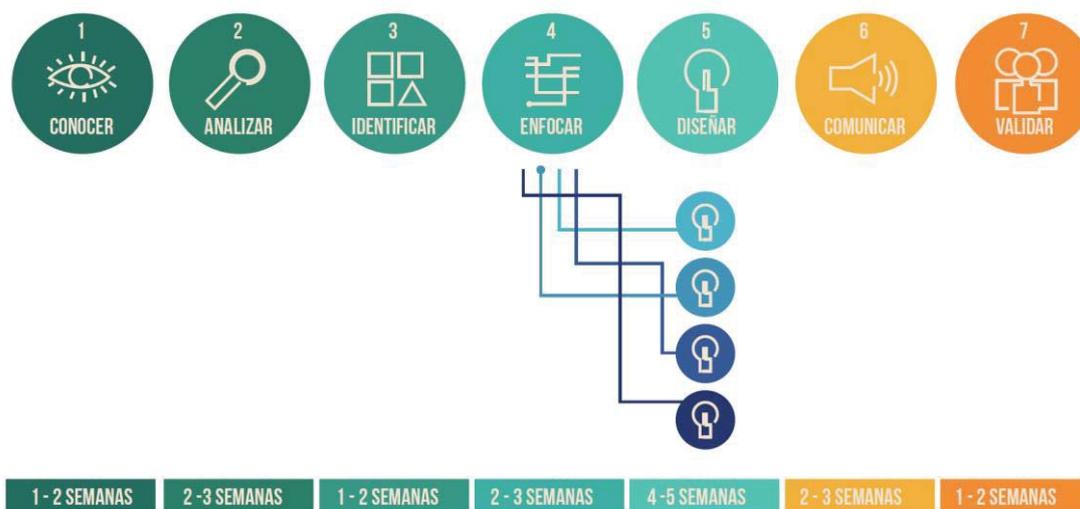


Figura 35. Etapas metodológicas.



Figura 36. Objetivos de las etapas de la metodología.

Se volvió analizar las distintas fases (Figuras 32 – 36) para evidenciar la conexión y secuencia de la una con la otra. Para esto fue necesario realizar un mapa (Figura 37) para posteriormente reajustar y determinar la estructura final (Figura 38) sobre la cual se trabaja y profundiza cada fase.

Posteriormente se realizó un folleto en forma de una guía o resumen (Anexo 3) de la metodología, donde se explica brevemente su objetivo, duración, herramientas y objetivos de cada fase. Este documento se hizo con el fin de que en un futuro se pueda explicar brevemente a personas, artesanos y/o entidades interesadas en aplicar y/o apoyar el modelo.

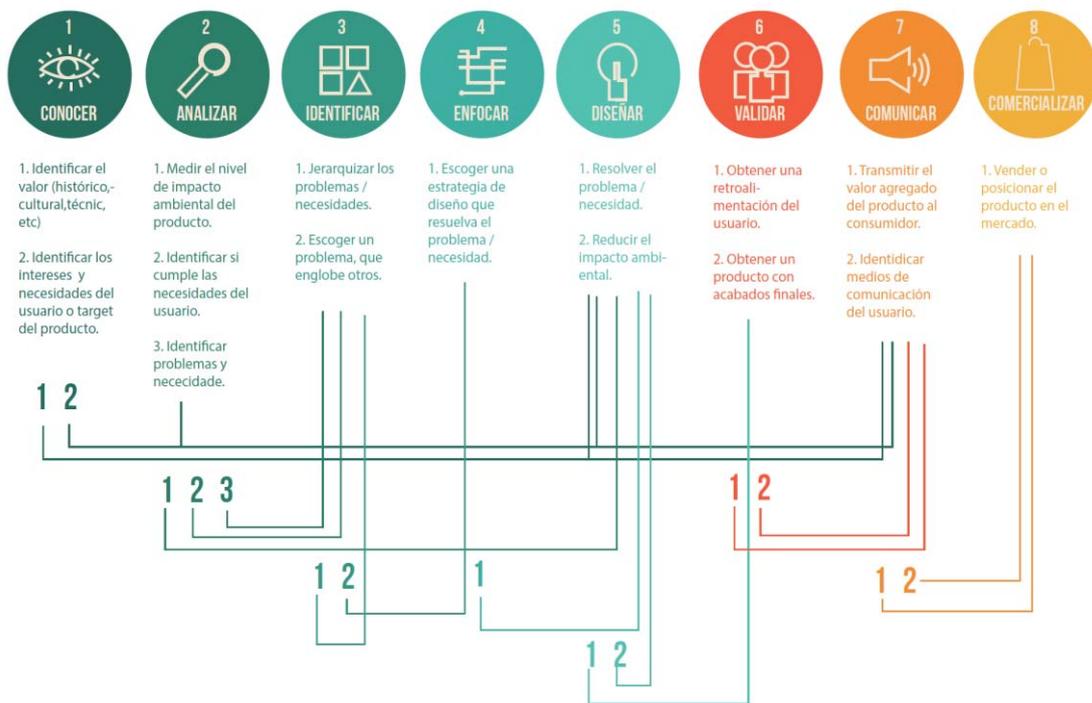


Figura 37. Mapa de conexión de fases que evidencia el aporte de una fase a otra, y como los resultados de cada una aportan a la continuación de la siguiente.



Figura 38. Estructura reajustada, se reanalizó cada fase con el fin de integrar y sintetizar el objetivo para un mejor resultado.

#### 6.4 Retroalimentación de artesanos de Zuleta

Para conocer el contexto real en el que trabajan las bordadoras de Zuleta, se aplicó las tres primeras etapas de la propuesta:

1. Conocer: El objetivo de esta etapa es conocer el contexto de las bordadoras, crear un lazo de confianza para poder desarrollar y aplicar las siguientes etapas.

El primero paso fue contactar a la comunidad de bordadoras, identificar las personas clave que permitan, a través de su respaldo, crear un acercamiento a los artesanos. Durante la aplicación se contactó primero con Ximena Pazmiño. Ella está encargada de dirigir, organizar y apoyar a un grupo de bordadoras del sector en Zuleta y a aquellas que migraron a la ciudad de Quito.

En Zuleta se contactó también con Mayra Sandoval, presidenta de la Asociación de Bordados de Zuleta. Durante el acercamiento ella tuvo una actitud inicial de rechazo. No permitió siquiera que termine de contarle el objetivo del proyecto de tesis. Sin embargo, al insistir que la intención no era obtener información, sino todo lo contrario, brindarles elementos y herramientas de diseño para su propio beneficio, accedió con recelo presentarme a los miembros de la asociación al siguiente día, ya que, según sus palabras, rechazar o aceptar el proyecto no era su decisión, sino de todos ellos.

Fue muy complicado ganar la confianza de los miembros de la asociación, ya que han sufrido de muchas experiencias malas con diseñadores a quienes les brindaron información sobre su trabajo y no recibieron nada a cambio, referente al reconocimiento. Lo que más les afecta es la actitud de indiferencia y falta de interés por conocer qué pasó después, el impacto que provocó algún proyecto en la comunidad.

Finalmente, tras volver a explicar las intenciones de la metodología, accedieron en participar.

2. Identificar: En esta etapa el objetivo es identificar los problemas o necesidades al igual que los atributos del producto artesanal, mediante el trabajo y participación en conjunto.

Durante un taller de dos horas aproximadamente, se trabajó en conjunto para realizar las siguientes actividades:

- Descripción del producto: “Prenda textil bordada con técnica de relleno, material de calidad”
- Lluvia de idea sobre los problemas que presenten en los diferentes procesos de creación, apoyo con plantilla (Figuras 39 – 41) para plantear diferentes escenarios en el proceso.



*Figura 39.* Fotografía de bordadoras de Zuleta participando en la actividad.

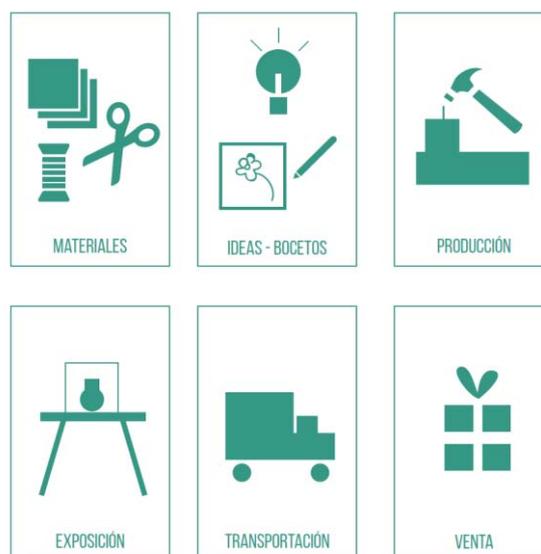


Figura 40. Escenarios dentro del proceso creativo.

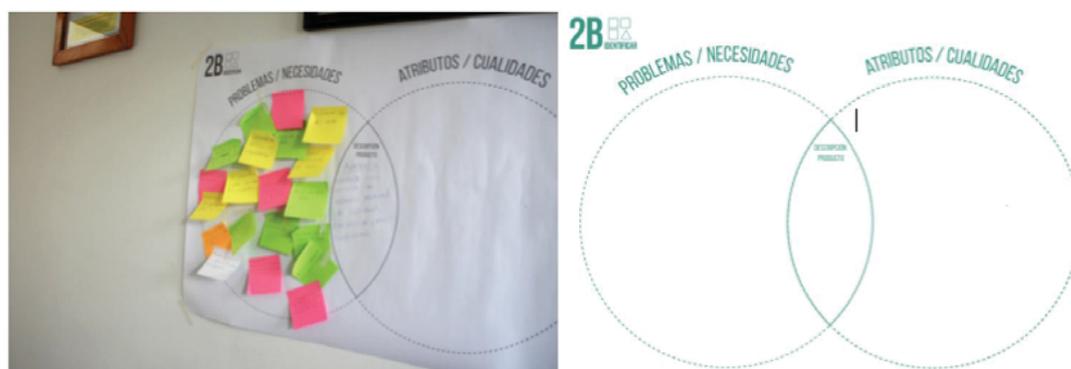


Figura 41. Plantilla de problemas / necesidades y atributos / cualidades.

- Colocar los problemas encontrados en la plantilla de jerarquización (Figura 42) para poder identificar cuál es el problema que tiene mayor prioridad y viabilidad.



Figura 42. Plantilla de jerarquización.

Los problemas que mayor resonaron fueron: “No conocer cómo crear patrones de sus propias prendas”, “No cuentan con un empaque” y “La calidad de la tela no es excelente”, de los cuales mediante el debate argumentado decidieron que el problema con más prioridad es el de crear un empaque para su producto ya que era lo que necesitaban con más urgencia. El mismo procedimiento se repitió con los atributos, que en este caso por elección unánime fue que la mejor calidad del producto deriva de su técnica por la calidad del bordado (Figura 43).



Figura 43. Problema y atributo seleccionados por los artesanos.

3. Enfocar: Tiene como objetivo escoger una estrategia de diseño que mejor resuelva el problema o necesidad encontrada en el proceso anterior.

En esta parte se les explicó mediante una presentación sobre las diferentes estrategias de diseño, su enfoque y demás implicaciones. Después cada uno escogió una estrategia a través de la plantilla de enfoque (Figura 44), la cual fue unánime entre los participantes: la estrategia de creación.



Figura 44. Grupo de artesanos que participaron en el proceso y plantilla enfocar.

#### 6.4.1 Conclusiones

Para finalizar todo el proceso, se verifica la inseguridad que sienten los artesanos frente a proyectos independientes de diseño. La negativa que presentan es resultado de sus malas experiencias. También, durante el proceso demostraron estar conscientes de sus debilidades, más no de todo lo que pueden realizar con su fortaleza, además que esperan resultados rápidos. Para finalizar, todo el proceso enfocado en el producto artesanal (propuesta) incluye estrategias de diseño, refleja claramente ser una versión corta del HCD (Human Center Design) que, a pesar de poder obtener resultados innovadores, no brinda un impacto ni tiene un aspecto diferenciador claro, por lo que es necesario reenfocar el proyecto.

## 6.5 Segundo diagnóstico

Se retomó el objetivo general: “Conectar el diseño con la artesanía”, donde la conexión se puede dar desde el diseño a la artesanía o viceversa. Para conocer en qué ámbitos o áreas se conectan se realizó un mapa (Figura 45) para observar los puntos de conexión entre las dos ramas. En este mapa se tomó como referencia las artesanías que más ventas y exportaciones, de acuerdo con el MIPRO, pero no se encontró con exactitud un área que tenga los mismos intereses más que la similitud de su producto y/o material.



Figura 45. Ramas y contexto de la artesanía y el diseño en el Ecuador.

Dentro de todo esto se encontraron limitaciones del entorno exterior (Figura 46) es decir en el universo:

Limitaciones del universo	Oportunidades del universo
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Desconfianza, del artesano al diseñador, de artesano a artesano (copia de productos) y del diseñador al artesano ( falta de compromiso en proyectos de vinculación)</li> <li>- Tiempo, los artesanos no cuentan con un tiempo exacto de disponibilidad, además de largas etapas esperan resultados inmediatos.</li> <li>-Conformismo, tendencia a aceptar el primer resultado y no están abiertos a cambios brusco o nuevos para ellos.</li> <li>-Geográficos, existen artesanos que viven en zonas muy alejadas de difícil acceso y salida.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Apoyo del gobierno, entidades públicas que tienen como objetivo impulsar al trabajador artesanal (MIPRO, CIDAP)</li> <li>- Respaldo, los artesanos muestran más confianza en los proyectos dirigidos por el gobierno o entidades con trayectoria en el sector.</li> <li>-Subsidio, el artesano cuenta con la ventaja de un subsidio en el porcentaje de imputal al importar o exportar materiales y herramientas. Además no tienen que declarar impuestos (RISE).</li> </ul>

*Figura 46.* Limitaciones y oportunidades de la artesanía en el Ecuador.

Esto permite apreciar que existen muchas limitaciones, de las cuales la mayoría son concebidas socialmente por malas experiencias o costumbres culturales que impiden un acercamiento y trabajo en conjunto entre diseñadores y artesanos. También se analizó el aporte bidireccional entre el diseño y la artesanía (Figura 47). Esto permite verificar si el proceso de intercambio entre ambas áreas efectivamente existe, o si sólo un área aporta a la otra. El diseño genera más aporte durante todo el proceso. Esto puede ser porque realiza un análisis más profundo tomando en cuenta elementos teóricos y prácticos, mientras que la artesanía aporta con su experiencia en la técnica y con conocimientos ancestrales.



Figura 47. Aportaciones durante el proceso creativo entre diseño y artesanía.

Es también importante conocer el interés de los actores en cada área (Figuras 47 – 50), para saber si en el futuro tienen objetivos iguales o similares que les permita trabajar en conjunto. Se hizo el análisis en las principales cuatro artesanías (Textil, Cuero, Paja toquilla y Tagua) que registran más venta y comercialización, de acuerdo con el Ministerio de Industrias y Productividad. Para esto, se encontraron dos situaciones. En la primera el diseñador se interesa por conocer las técnicas del artesano, mientras que al artesano le interesa aprender a crear sus propios patrones. Y en la segunda, diseñadores y artesanos se encuentran conformes sin ningún interés.



Figura 47. Áreas de interés del sector textil.



Figura 48. Áreas de interés del sector de cuero.



Figura 49. Áreas de interés del sector de tagua.



Figura 50. Áreas de interés del sector de paja toquilla.

De acuerdo con el análisis de interés individual de las ramas, se encuentra frecuentemente que, ya sean artesanos o diseñadores, no siempre están los unos interesados en los desarrollos de los otros. Sin embargo, es relevante cambiar la creencia que los artesanos tienen sobre el diseño, para que empiecen a confiar y a explorar nuevas formas de crear sus propios productos, y a trabajar en conjunto con diseñadores como proveedores o copartícipes de sus proyectos.

## 6.6 Conclusiones

	ENFOQUE	TIEMPO	CONOCIMIENTOS	RESULTADOS	HERRAMIENTAS	SEGUIMIENTO
<b>HCD</b>	En las personas y comunidades.	En cada fase estima un tiempo necesario, todo el proceso dura aproximadamente de 6 a 8 meses.	Da el grado de dificultad de cada ejercicio, casos de estudio, diferentes opciones que tomar en los distintos escenarios. Conocimientos sociales, comunicación, desarrollo y aplicación.	Tiene casos como ejemplo de resultados, además que en cada paso de acuerdo las necesidades permite identificar cuál es la mejor manera adelantando los resultados que puede dar cada opción.	Serie de pasos, herramientas para obtener información y traducirla, plantillas y cuadros de análisis y diagnóstico.	En su estructura tiene como sugerencia el seguimiento posterior a la aplicación para conocer el impacto y resultados dados.
<b>AC</b>	Producto Artesanal	No especifica tiempos	Los temas de conocimiento se centran en elementos de diseño, color y forma de los productos.	Tiene ejemplos no reales, de suposición, sobre los resultados que se pueden obtener. También pocos ejemplos de casos y sus resultados obtenidos.	No brinda herramientas de aplicación.	No cuenta con seguimientos posterior a la aplicación.
<b>FdF</b>	Comunidades	No especifica tiempos, pero el MCP al aplicarlo le tomó 8 meses.	Los temas fuertes se centran en el desarrollo y inclusión dentro de una comunidad, es decir, formación y educación para crear líderes.	No tiene resultados esperados ni ejemplos de casos.	No brinda herramientas de aplicación.	No cuenta con seguimientos posterior a la aplicación.
<b>CCA</b>	Artesanos	No especifica tiempos pero al ser una capacitación con módulos es necesario mínimo 6 meses.	La recopilación de temas se centran en marketing y administración.	No tiene ejemplos de resultados reales, solo esperados de cada módulo.	No brinda herramientas de aplicación.	No cuenta con seguimientos posterior a la aplicación.

Figura 51. Análisis y conclusiones de metodologías. Autor: Andrea Palacios)

Como se puede apreciar en el cuadro de la Figura 51, y tras el análisis de la primera propuesta se puede concluir que:

- La propuesta inicial no tiene un elemento innovador fuerte que diferencie de las otras metodologías, más bien, es una versión corta de HCD

enfocado o segmentado en la artesanía que sirve como base para cualquier acercamiento hacia los artesanos.

- Los artesanos muestran rechazo hacia el diseño o el diseñador por una idea preconcebida que les impide conectarse o aceptar trabajar en conjunto sin temor.

Para tener un acercamiento con artesanos y demostrar el alcance que puede tener el diseño dentro de la artesanía, es necesario mostrar resultados rápidos.

## 7. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

### 7.1 Brief

Tras el proceso de investigación y análisis se concluyó que es necesario construir un conjunto de herramientas didácticas que permitan estimular el interés hacia la exploración creativa a través de estímulos rápidos usando elementos básicos de la disciplina del diseño en los ejercicios. Esto permitirá que las personas involucradas, en este caso los artesanos, pierdan miedo a equivocarse y a crear cosas nuevas por irreales que parezcan en un principio. De esta manera los artesanos pueden percibir lo que el diseño como disciplina puede aportar a su trabajo, y así formarse un lazo de confianza para que se creen proyectos que involucren la artesanía y el diseño. Esta herramienta se desarrollará en la ciudad de Quito.

### 7.2 Concepto

El producto final será *dinámico*, es decir, buscará generar ejercicios o procesos rápidos que permitan demostrar el potencial creativo del diseño y sus elementos en un solo acercamiento con el artesano, de esta manera lograr romper el rechazo y desconfianza que tienen hacia la disciplina de diseño y los diseñadores. La dinámica no debe durar más de una hora como máximo desde la presentación de objetivos hasta la finalización de la misma.

### 7.3 Determinantes

La Figura 51 muestra los determinantes encontrados en la investigación.

CRITERIO	REQUERIMIENTO	ESPECIFICACIÓN
FUNCIONAL	Dinámica	La dinámica del ejercicio debe ser concisa y clara en los resultados y objetivos esperados.
	Duración	La duración de la dinámica no debe sobre pasar de una hora y media como máximo.
	Función principal	La función principal será generar propuestas sin importar si son realistas o abstractas.
DE USO	Comunicación herramientas	La información y herramientas se comunicaran en un mayor porcentaje gráfico que escrito.
	Instrucciones	Deberá tener dos tipos de instrucciones: la primera para la persona que coordina el ejercicio y la segunda para los participantes.
	Plantillas	La plantilla donde se realiza el ejercicio deberá contener todo el proceso y resultados de la dinámica, para que cada persona pueda observar su propio proceso.
	Usuario - Target	Los elementos de cada herramienta funcionan mejor para artesanos que crean productos cercanos a la neoartesanía a pesar de que sirve de la misma manera para los otros tipo de artesanías.
ESTÉTICA	Cromática	Su cromática será llamativa con colores del contexto artesanal.
	Expresión	Con su elementos gráficos (símbolos, iconos) y cromática expresará dinamismo, innovador y amigable.
SOCIAL	Interactividad	Permitirá la interacción e intercambio de conocimientos entre los artesanos y diseñadores o la persona que le interese acercase a ellos.
AMBIENTAL	Abastecimiento	Las herramientas tendrán una cierta cantidad de plantillas impresas y un cd en formato digital para que cuando se necesite cada persona pueda imprimirlas.
ECONÓMICO	Costo	El precio de producto final no incluirá el asesoramiento, sino que será por el producto y su contenido.

Figura 51. Determinantes de diseño.

Estos determinantes servirán como punto de partida para el desarrollo de las herramientas didácticas en todo el proceso creativo, desde la generación de propuestas hasta su empaque final (de lo abstracto a lo concreto).

## 7.4 Desarrollo propuestas

### 7.4.1 Inspiración e interpretación

Se tomó como referencias de inspiración diferentes dinámicas empleadas para estimular la creatividad en áreas descontextualizadas a la disciplina de diseño como el teatro, literatura, danza, etc. Con el objetivo de interpretar cada una de estas dinámicas usando elementos de diseño para generar diferentes propuestas como lo muestra la parte derecha del cuadro de la Figura 52.

ÁREA	DINÁMICA	INTERPRETACIÓN
LITERATURA	Writing Prompts: A partir de 3 palabras sin relación (objetos, personajes, trabajos, situaciones), se crea el comienzo de una historia o relato.	A partir de 3 diferentes aspectos (color, forma, interrelación de las forma, material) se busca interpretar y crear una nueva propuesta sobre, un producto o técnica.
TEATRO Y ACTUACIÓN	Acción - Reacción: Por parejas se hace la dinámica de palmadas. Se aumenta el número de palmadas de 1 a 5 y viceversa incluyendo 3 niveles de dificultad: primer, solo palmadas; segundo, palmadas y conversación y tercero, palmadas, conversación y desplazamiento.	Trabajo en equipo, donde se explica el producto o problema planteado y en grupo cada persona dibuja una parte de la propuesta, pasa a la siguiente para que complete y así simultáneamente. Tiene tres fases: una solo dibujo; segunda, dibujo + material y la tercera, dibujo + material + color.
EL TRADUCTOR	(Por parejas). Esta dinámica trata sobre la improvisación al contar una historia donde existen dos personajes: el primero, conferencista que habla un idioma inventado y el segundo, el traductor que traduce lo que dice el conferencista a través con palabras y mímica. (ninguno de los dos entiende el idioma)	Actividad en pareja, uno de los integrantes deberá primero analizar un producto que desconoce desde los aspectos o elementos de diseño y exponer sobre las falencias o problemas encontrados. La pareja a partir de la retroalimentación crea propuestas que solucionen los problemas.
DANZA	En esta disciplina se crea coreografías o frases improvisadas a partir de una base de conocimiento fonético y de movimientos. Todas las canciones tienen un ritmo 4/4, 2/4, 8/8 etc sobre cada tiempo es un movimiento.	Grupal o individual, se toma una combinación (forma, color, material, acción). Sobre un objeto, se divide sus partes y al azar se escoge una o más de sus partes para modificar y crear nuevas propuestas a través de bocetos.
DADOS - TARJETAS	Un grupo de dados o tarjetas con diferentes imágenes, son lanzados y a partir de las imágenes que se muestran se va creando una historia.	A partir de dados con diferentes aspectos (determinantes), se lanza al azar y a partir de los resultados se crea una nueva propuesta de un producto.
LETRAS - JUEGO	A partir de letras en un tiempo de 10 seg. se hace una lista de palabras con las letras que aparecen al azar, al finalizar con la lista de palabras se crea una historia.	A partir de tarjetas (aspectos de diseño) en un tiempo por reloj, se analiza un producto y se propone una solución o propuesta de acuerdo el aspecto.
GUPO SKETCHING	En grupo, con el objetivo de ver el punto de vista desde diferentes ángulos, cada participante empieza a dibujar una idea que le pasa al siguiente para que este aporte en la misma hasta que todos hayan participado.	En grupo se plantea un escenario, usuario y producto. En una hoja una persona del grupo escribe una propuesta, el siguiente aporta o corrige lo pertinente, de esta manera hasta que todos hayan participado.
CENA DE HÉROES	Grupal. Se presenta un problema y se crea una lista de los personajes que pueden resolverlo. Se reparte cada personaje entre los participantes para que cada uno aporte desde ese punto de vista.	Grupal. Cada participante toma una carta del personaje (lógica, optimismo, abogado, diablo, emoción, creatividad) que va a representar. En una mesa se coloca en el centro el producto a analizar y cada personaje opina y argumenta hasta coincidir en una solución.
CONEXIONES FORZADAS	En dos columnas se colocan dos conceptos sin relación, luego elegimos de cada columna al azar y se crea una conexión entre los dos conceptos para crear algo nuevo.	Elegimos dos productos sin relación, en cada columna escribimos las virtudes y debilidades (aspectos) de cada uno. Escogemos uno de cada aspecto y creamos una nueva propuesta.
THE CREATIVE-TION GAME	Se escoge una carta de objeto y 6 cartas de categoría. Se lee en voz alta la combinación y se formula una pregunta: lápiz + ergonomía = ¿Cómo se podría cambiar la ergonomía de un lápiz?. Después se generan ideas y se elige una carta de personaje para cuestionarse cómo lo resolvería. Finalmente con cartas de valoración se elige la mejor propuesta.	En una ruleta con diferentes niveles (objeto, aspectos, acción), se gira todos sus niveles hasta conseguir un resultado del cual se genera la pregunta de como resolver, para luego generar propuestas en bocetos hasta escoger el final.

Figura 52. Análisis de dinámicas y primeras propuestas.

Para el siguiente paso, se analizó todas las propuestas resultantes y entre ellas se escogieron cuatro, para elaborar más a profundidad y analizar su dinámica.

#### 7.4.2 Modelos de propuestas

Con las propuestas seleccionadas se elaboró un manual de instrucciones de cada dinámica (Anexo 4) con el fin de tener más claro el proceso, los

materiales y recursos necesarios para cada una. Para esto, se elaboró un modelo rápido por cada herramienta para evaluar desde la práctica, realizando el ejercicio autónomamente y de esta forma encontrar vacíos o errores dentro de la dinámica y sus elementos.

En el primer modelo (Figura 53) se concluyó, tras la prueba, que era necesario una plantilla donde las personas interactúen y puedan observar todo el proceso desde el inicio hasta el final. Además, la sección de color podía ir en presentación de tarjetas, como los otros elementos, ya que no se entendía bien cómo usar.

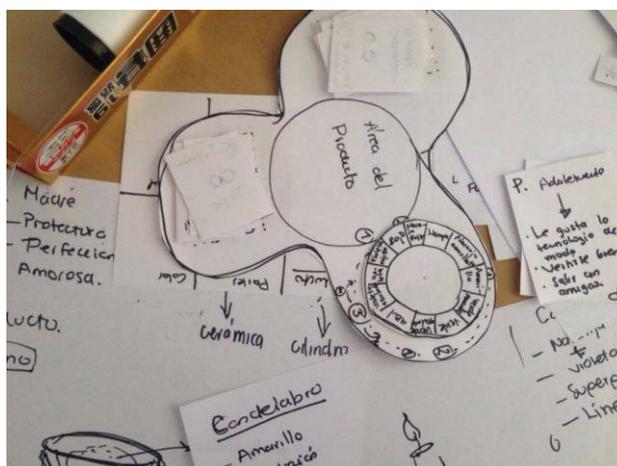


Figura 53. Dinámica del primer modelo.

Para el segundo modelo (Figura 54) se concluyó que cada dado debería tener un enunciado que guíe a las personas en su interpretación, para una mejor comprensión. Además se analizó la forma del dado de 4 caras, ya que al lanzarlo queda boca abajo y ninguna cara mirando arriba.





Figura 56. Dinámica del cuarto modelo.

#### 7.4.3 Validación de propuestas

Se realizó tres validaciones, una por propuesta, dirigida a diferentes grupos con el fin de analizar y comprobar la dinámica planteada en cada herramienta siguiendo los siguientes objetivos y resultados esperados:

##### Objetivos:

- Evaluar el proceso de la dinámica y los objetivos de la herramienta ¿En qué paso existen vacíos o está completo el proceso?
- Analizar cómo aporta directa o indirectamente al proceso creativo cada tipo de perfil de los participantes: el que no tiene conocimientos de diseño, el que tiene las bases y el que está por finalizar sus estudios de diseño. De esta forma se busca conocer si la herramienta debe ser enfocada a un perfil específico o para un público general.
- Identificar las falencias de la herramienta ¿Entienden los símbolos, palabras y lenguaje de la herramienta? ¿Las instrucciones son claras o es necesario especificar más?

### *Resultados esperados:*

Los elementos que permiten evaluar si se obtiene o no resultados con cierta actividad, son:

- Testimonios de cómo aportó la herramienta en el proceso desde diferentes perspectivas.
- Encuesta rápida sobre cómo fue su experiencia con la herramienta.
- Recopilación fotográfica del proceso, los diferentes bocetos / dibujos y de la propuesta final.
- Comparación y análisis (para la validación de Reto Madera): Propuesta final vs. Producto final en físico. Se analiza la influencia del ejercicio sobre el producto final; ya que esta herramienta está enfocada en el desarrollo de propuestas para ejercitar el pensamiento creativo. Por lo tanto también es necesario evaluar si es suficiente realizar una vez la dinámica para obtener un resultado deseado o es necesario realizar más veces, por lo que es necesario averiguar en próximas pruebas cuál es el mínimo número de veces.

#### 7.4.3.1 Validación Reto Madera

Para esta validación, se concretó una reunión con Juan Frucci, docente de la Universidad de las Américas, donde se expuso las propuestas planteadas y se aprobó la autorización para realizar la validación el Reto Madera, donde participaron estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico e Industrial de 3er y 8vo semestre en conjunto con estudiantes de colegio. Para esto se acordó utilizar la herramienta “Los dados mágicos”, ya que su proceso (Anexo 5) era el que mejor funcionaba en grupo.

*Resultados de la actividad:*

- Los participantes no tuvieron problema en entender la dinámica de la herramienta. El aspecto que tuvieron dificultad en interpretar fue el de “escenario”. Éste les pareció difícil pero igualmente lo hicieron (Figura 57) tomando ejemplos donde su interpretación fue de forma abstracta. El paso que más tomó tiempo fue en el que discuten y analizan las propuestas hasta llegar a una final. La razón de ello fue que su análisis se basó en el funcionamiento y posibilidades de acuerdo los materiales que tenían, además de la función que debía cumplir el producto.



*Figura 57. Resultados de la actividad individual.*

- La diferencia de conocimientos no obstaculiza ni beneficia en el proceso de la dinámica. Cada uno de los participantes fue capaz de crear su propuesta sin dificultad. En la etapa de análisis, pese a ser un grupo diverso, hubo momentos que las personas con más experiencia en la actividad (Figura 58), tenía más mando al fijar la propuesta final. La retroalimentación general de los participantes fue que la herramienta les ayudó como un impulso/pie para generar propuestas de forma más rápida.



*Figura 58.* Estudiantes que participaron anteriormente en la actividad, lidera la discusión para formar la propuesta final.

- En el determinante de escenario fue necesario explicar, con ejemplo, cómo se podría interpretar. El lenguaje y símbolos pertinentes fueron claros.
- Durante los testimonios, lo más relevante que se observó fue que era necesario incluir una plantilla para el análisis final (Figura 59), donde se recoja las ideas de todos los participantes. Al estudiante de colegio le hizo falta más tiempo en la fase de desarrollo de su propuesta, por lo que se puede concluir que para ciertos grupos es necesario contemplar diferentes tiempos para parte de la actividad.



*Figura 59.* Análisis y construcción de la propuesta final.

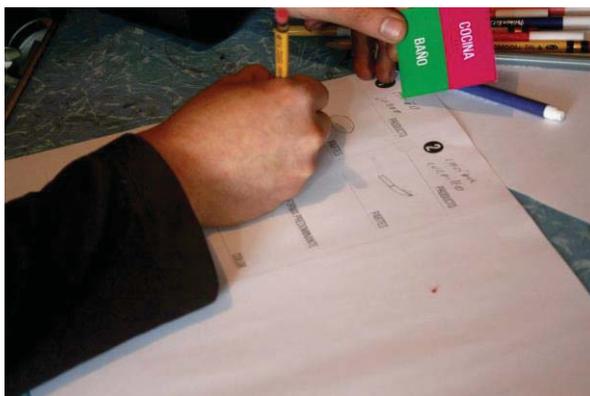
- El resultado final es fiel a la propuesta final realizada en la actividad. El diseño final no fue el más innovador en cuanto a estética, pero sí cumplió con su finalidad. Durante la actividad el grupo se centró en la función de recoger pelotas y transportar una persona.

#### 7.4.3.2 Validación Taller de joyería

Para esta validación, se contactó con dos joyeros jóvenes que tiene su taller de joyería en el sector de La Luz en el norte de Quito. Se utilizó la herramienta “Frankenstein creativo” (Anexo 5), la cual tiene como objetivo estimular la creatividad y el desarrollo de propuestas partiendo de dos objetos descontextualizados, donde se toman partes y aspectos de ambos para crear algo nuevo.

*Resultados de la actividad:*

- Los participantes entendieron toda la dinámica planteada. Fue necesario repetir la explicación de la selección de elementos (Figura 60) y cómo interpretarlos durante la dinámica. Los participantes expresaron que les faltó tiempo para la parte de color, como se puede observar en los resultados (Figura 61).



*Figura 60.* Participante llenando los cuadros de aspectos.

- Cada participante fue capaz de lograr el objetivo sin ninguna dificultad relevante, de entender los elementos y procesos de la dinámica.

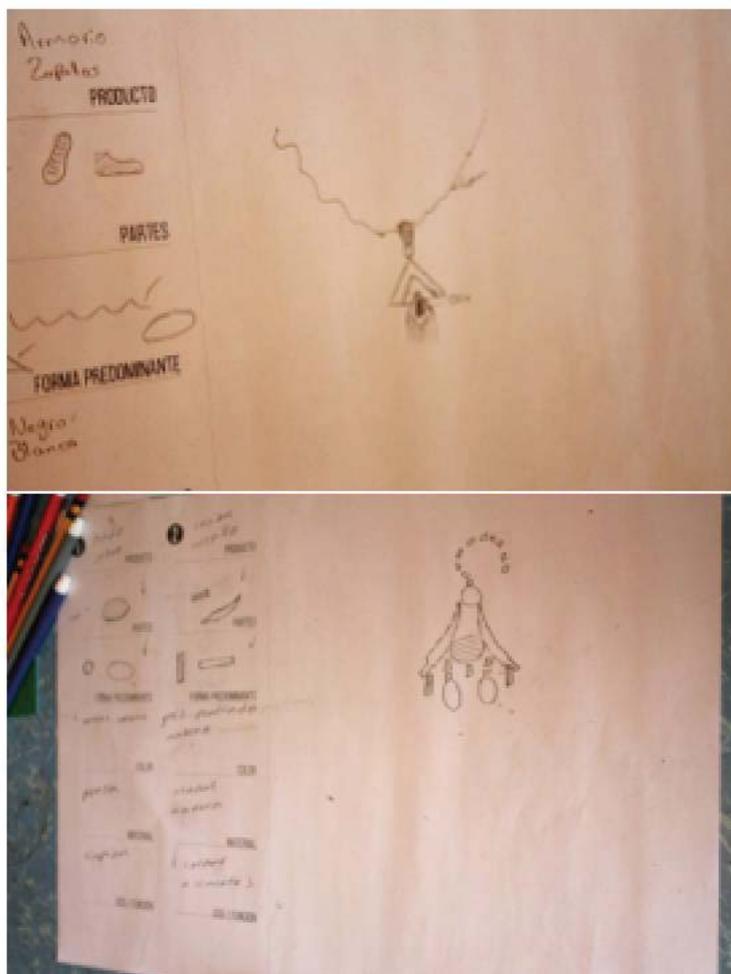


Figura 61. Resultados de la dinámica.

- Fue necesario especificar los pasos de la actividad ya que los participantes mostraban curiosidad en cada paso preguntando detalles del proceso o se adelantaban uno del otro.
- Los comentarios de los testimonios fue que les pareció una herramienta interesante que les permite crear algo a partir de algo, es decir una base. Uno de los participantes expresó que siente que la herramienta no le dejaba crear con todas las posibilidades, ya que el tener los determinantes le limita. Esto se puede haber percibido de esta manera ya que el objetivo fue planteado para crear un producto específico (joya), y la herramienta en el futuro funcionará mejor si no se fija un tipo de producto que se va a crear. Es decir, funciona de forma más eficiente si

se enfoca en crear productos de cero sin limitar el tipo de producto que resultará.

#### 7.4.3.3 Validación estudio de danza Damiana Levy

Ésta validación se realizó con un grupo de 7 bailarinas de la academia Damiana Levy Dance Studio que se encuentra en el sector norte de Quito. El propósito fue que cada participante cree su propio vestuario, pieza fundamental en esta danza ya que representa una cultura del medio oriente. Para esto se escogió la herramienta “Vale Todo!” (Anexo 5), que a través de un análisis de piezas o partes de un producto permite interpretar nuevas propuestas, con tarjetas de forma, acción y color.

*Resultados de la actividad:*

- Durante el proceso fue necesario aumentar el tiempo al momento de dibujar la propuesta ya que les tomó más tiempo interpretar las tarjetas. Entonces es necesario aumentar un tiempo o paso para analizar tarjetas cuando las participantes son de edad de colegio. Las participantes no presentaron otros problemas durante el proceso de la dinámica y lograron finalizar sin dificultad (Figura 62).



*Figura 62.* Resultado de una participante, donde se ve claramente su interpretación de la forma y acción en un aplique para vestuario de danza.

- Durante la actividad las participantes demostraron dudas frente a sus habilidades en dibujar y representar lo que querían comunicar, ya que normalmente no se dedican a realizar este tipo de actividades en su día a día. Es así que pidieron una explicación de cómo interpretar las tarjetas que les tocó. Al final cada una pudo interpretar por su cuenta y no fue necesario una explicación profunda sobre el tema (Figura 63). Las que presentaron más duda fueron las participantes de edad entre 15 y 17 años.



*Figura 63.* Participantes durante la fase de interpretación.

- Fue necesario dar una explicación breve de las tarjetas de ACCIÓN, ya que les dificultó al principio interpretar la fusión con la forma. Además dudaban de sus habilidades, mostrando inseguridad, antes de intentarlo.

#### 7.4.3.4 Conclusiones

- Se concluye que las tres herramientas validadas funcionan y proveen los resultados esperados. Por lo tanto es necesario generar un Set que les contenga, además que se pueden segmentar o sugerir de acuerdo las necesidades: Grupos y diseño a partir de un producto específico (Datos; Diseño desde cero y fusión (Frankenstein creativo); Rediseño (Vale Todo).

- Los resultados de la encuesta rápida (Figura 64) permiten obtener las siguientes conclusiones sobre la percepción de las herramientas:
  1. Dados (Reto madera): Fue la más útil y estimulante, además de fácil de comprender y que definitivamente la volvería a usar.
  2. Frankenstein creativo (Joyería): Medianamente útil, bastante estimulante y fácil de comprender. La usarían nuevamente, pero con menor frecuencia.
  3. Vale Todo (Damiana Levy): Bastante útil, mayormente estimulante y medianamente comprensible. Además, la volverían a utilizar nuevamente.



Figura 64. Resultado de la encuesta sobre la percepción de las herramientas.

- Es necesario poner en las especificaciones del docente recomendaciones de tiempos, de acuerdo con el nivel de conocimiento sobre el producto, técnica, etc: 5 minutos para participantes que normalmente no hablan ni manejan el lenguaje de la actividad y 3 minutos para los que sí lo hacen, siendo máximo 5 y mínimo 3 minutos.
- Las tarjetas de color deben incluirse como complemento de las herramientas en el Set, ya que es necesario que esa etapa, aplicable a cualquiera de las herramientas, tome su tiempo como una actividad extra.

## 7.5. Propuesta final

### 7.5.1 Contenido de la propuesta final

Set de cuatro herramientas didácticas que tiene como objetivo desarrollar y estimular el pensamiento creativo:

- Cuatro herramientas:
  - Frankenstein creativo (tarjetas de escenarios, plantilla)
  - Dados mágicos (Bolsa, dados, plantilla)
  - Vale Todo (Tarjetas acción y forma, plantilla)
  - Croma: Tarjetas de combinaciones cromáticas
- Instrucciones de herramienta, contenido
- Instrucciones para el coordinador
- CD o flash memory conteniendo las plantillas de las herramientas.
- Materiales: 8 lápices y 12 colores de círculo cromático.

### 7.5.2 Descripción de la empresa

Empresa de diseño que se dedica a crear y vender herramientas didácticas para empresas, instituciones y personas naturales que busquen estimular el pensamiento creativo propio o de un grupo de personas usando elementos básicos de diseño.

Misión: Crear y vender sus propias herramientas didácticas, las cuales aporten e impulsen el proceso creativo de un individuo o grupo de personas.

Visión: Posicionarse en el medio institucional del Ecuador para brindar el servicio de capacitación y venta de herramientas didácticas con bases de diseño.

### 7.5.3 Imagen gráfica

#### 7.5.3.1 Cromática

La gama cromática para el producto final se basa en la extracción de colores del contexto artesanal, conectando con el juego de colores terciarios del círculo cromático (Figura 65). Se usan colores neutros como complementarios para el texto y/o símbolos necesarios.



Figura 65. Cromática.

#### 7.5.3.2 Marca

##### 7.5.3.2.1 Naming

El nombre de la marca busca representar los valores y objetivos de la empresa que se resumen en las palabras: Creatividad, diseño, innovación, libertad, impulsa, pensamiento, empoderamiento. A partir de estas palabras se desarrollaron tres propuestas de naming: Crea Be Design, Divergente y La

Inventiva. Con ellas se realizó una encuesta de percepción a 32 personas para conocer cuál de las tres opciones refleja mejor el objetivo y valores de la empresa. Los resultados (Anexo 6) demuestran que el nombre “La Inventiva” es el que mejor comunica y representa a la empresa.

#### 7.5.3.2.2 Logotipo y manual corporativo

El desarrollo del logotipo (Anexo 7) se basó en la inclusión de formas básicas (cuadrado, triángulo, círculo) y la interrelación de la forma ya que son elementos que se utilizan en las herramientas didácticas; además de su manual corporativo correspondiente (Anexo 8). La Figura 66 muestra el logotipo final.



*Figura 66. Logotipo La Inventiva.*

#### 7.5.4 Herramientas didácticas

##### 7.5.4.1 Frankenstein creativo

Herramienta que descompone las partes de dos productos sin relación entre sí, para reconstruir una nueva propuesta a través de sus componentes (Anexo 9).

### 7.5.4.1.1 Contenido: fichas técnicas

Esta herramienta cuenta con los siguientes componentes (Figuras 67 – 70):

Manual de instrucciones – coordinador



Figura 67. Manual de instrucciones de Frankenstein Creativo.

Tarjetas de escenario



Figura 68. Tarjetas de escenarios

## Plantilla Frankenstein

	Herramienta: <b>FRANKENSTEIN CREATIVO</b>
	Nombre: Plantilla
	Descripción: Plantilla donde se desarrollará toda la actividad, quedará como registro del proceso.
	Dimensiones: A3 = 42 cm x 29,7 cm
	Material y acabados: impresión b/n en papel bond.
Peso: 70 gr	
Cromática: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Figura 69. Plantilla Frankenstein Creativo.

## Hoja de ejemplo

	Herramienta: <b>FRANKENSTEIN CREATIVO</b>
	Nombre: Hoja de ejemplo
	Descripción: Hoja de ejemplo que explica el desarrollo de la actividad gráficamente.
	Dimensiones: A4, = 21 cm x 29,7 cm
	Material y acabados: impresión láser sobre papel bond 70g.
Peso: 280g.	
Cromática: <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	

Figura 70. Hoja de ejemplo gráfico.

### 7.5.4.2 Vale Todo

Herramienta que descompone las partes de un producto para generar ideas de una de sus partes y de esta forma innovar el producto. (Anexo 10).

#### 7.5.4.2.1 Contenido: fichas técnicas

Esta herramienta cuenta con los siguientes componentes (Figuras 71 – 75):

#### Manual de instrucciones



Figura 71. Manual de instrucciones Vale Todo.

## Tarjetas de Acción

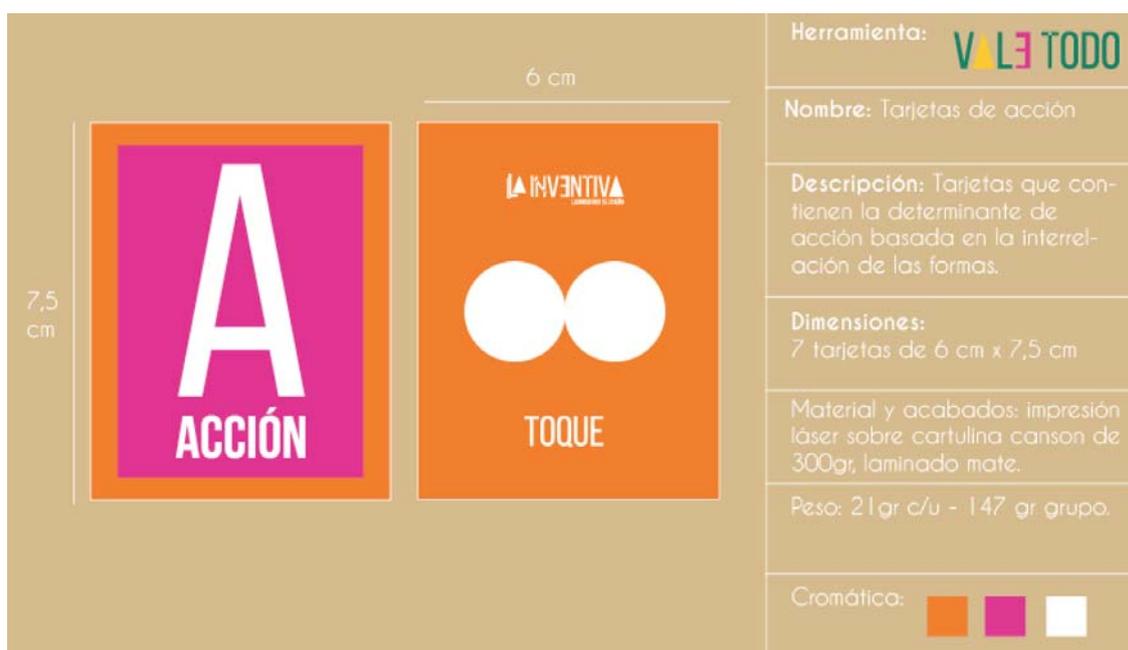


Figura 72. Tarjetas de acción.

## Tarjetas de Forma



Figura 73. Tarjetas de Forma.

## Plantilla Vale Todo

<p>58,5 cm</p> <p>29,7 cm</p>	Herramienta: <b>VALE TODO</b>
	Nombre: Plantilla
	Descripción: Plantilla donde se desarrollará toda la actividad, quedará como registro del proceso.
	Dimensiones: 58,5 cm x 29,7 cm
	Material y acabados: impresión por sublimación a color en papel bond.
Peso: 90 gr	
Cromática:	

Figura 74. Plantilla Vale Todo.

## Hoja de ejemplo

<p>29,7 cm</p> <p>21 cm</p> <p>EJEMPLO VALE TODO</p> <p>1</p> <p>Sillón</p> <p>1. PARTES</p> <p>2. TARJETAS (FORMA, ACCIÓN)</p> <p>3. ÁREA CREATIVA</p>	Herramienta: <b>VALE TODO</b>
	Nombre: Hoja de ejemplo
	Descripción: Hoja de ejemplo que explica el desarrollo de la actividad gráficamente.
	Dimensiones: A4, = 21 cm x 29,7 cm
	Material y acabados: impresión láser sobre papel bond 70g.
Peso: 280g.	
Cromática:	

Figura 75. Hoja de ejemplo gráfico.

### 7.5.4.3 Dados mágicos

Herramienta con el uso de dados. Al azar selecciona determinantes en varios aspectos que permiten crear una nueva propuesta inspirando e interpretando estos elementos (Anexo 11).

#### 7.5.4.3.1 Contenido: fichas técnicas

Esta herramienta cuenta con los siguientes componentes (Figuras 76 – 83):

#### Manual de instrucciones



Figura 76. Manual de instrucciones Dados mágicos.

## Dados

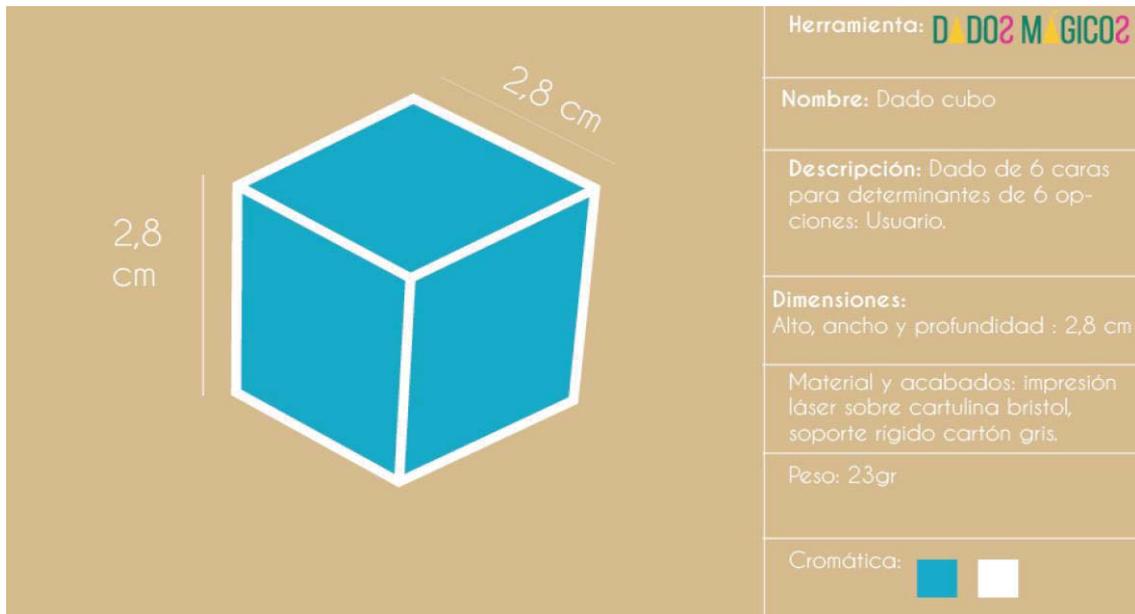


Figura 77. Dado de 6 caras.



Figura 78. Dado de doce caras.

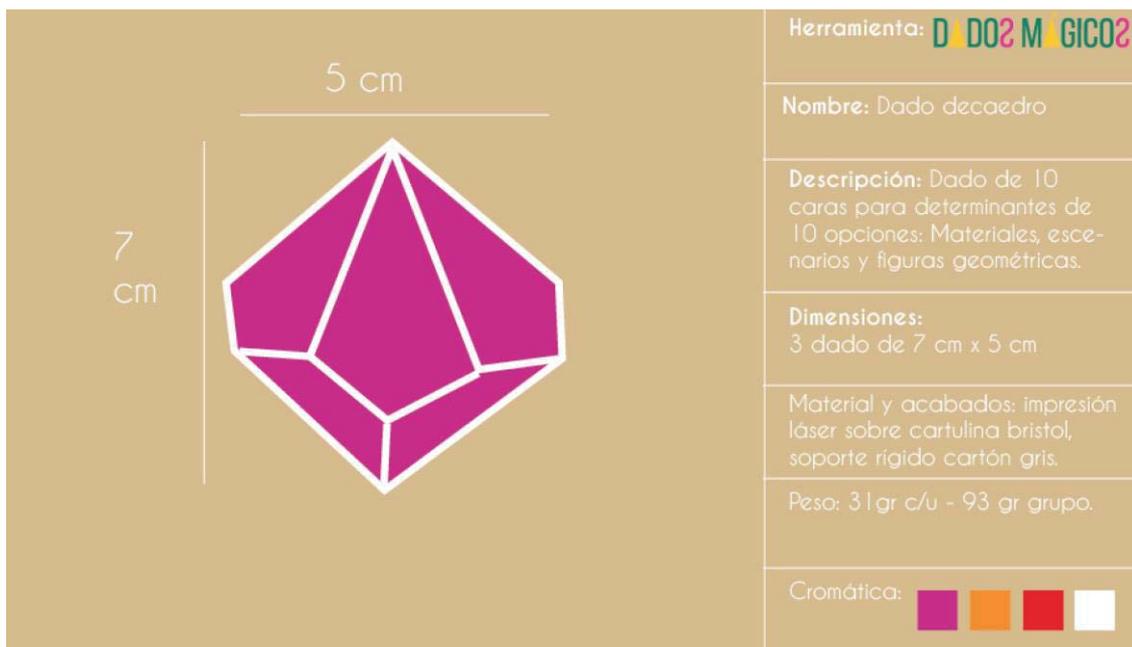


Figura 79. Dado de diez caras.

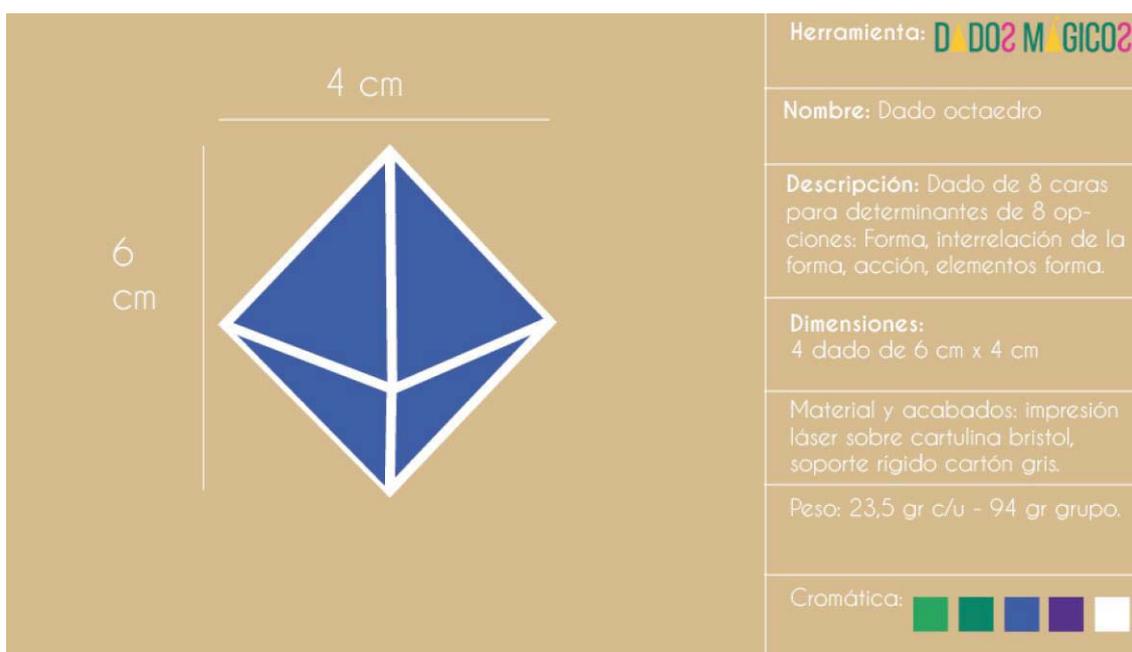


Figura 80. Dado de ocho caras.

## Plantilla individual

	Herramienta: <b>DADOS MÁGICOS</b>
	Nombre: Plantilla individual
	Descripción: Plantilla donde se desarrollará toda la actividad, quedará como registro del proceso.
	Dimensiones: 39,3 cm x 29,3 cm
	Material y acabados: impresión por sublimación a color en papel bond.
	Peso: 90 gr
Cromática: 	

Figura 81. Plantilla individual Dados mágicos.

## Plantilla grupal

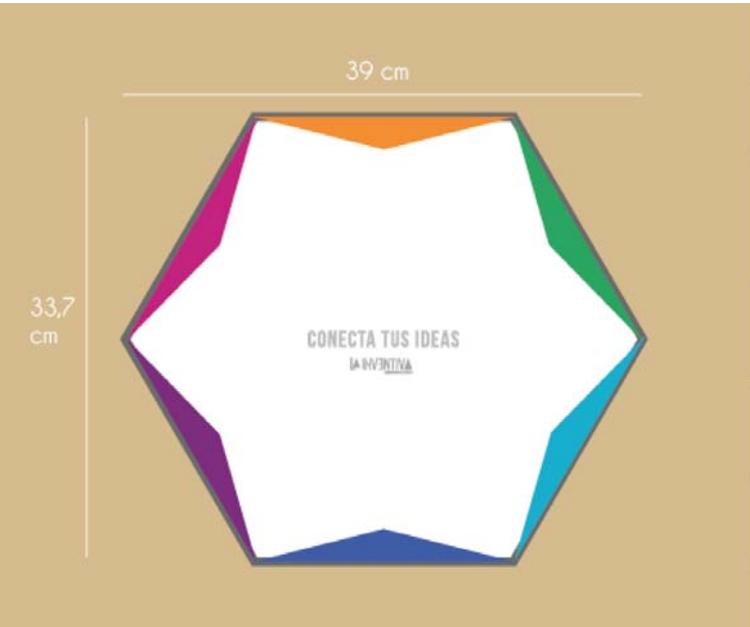
	Herramienta: <b>DADOS MÁGICOS</b>
	Nombre: Plantilla grupal
	Descripción: Plantilla donde se desarrollará toda la actividad, quedará como registro del proceso.
	Dimensiones: 39 cm x 33,7 cm
	Material y acabados: impresión por sublimación a color en papel bond.
	Peso: 90 gr
Cromática: 	

Figura 82. Plantilla grupal Dados mágicos.

## Hoja de ejemplo



Figura 83. Hoja de ejemplo gráfico.

## 7.5.4.4 Croma

Herramienta complemento, que a partir de combinaciones cromáticas del círculo cromático proporciona diferentes propuestas de color. (Anexo 12).

## 7.5.4.4.1 Contenido: fichas técnicas

Esta herramienta cuenta con los siguientes componentes (Figuras 84 y 85):

## Manual de instrucciones

	Herramienta:
	Nombre: Manual de instrucciones
	Descripción: Manual que explica el procedimiento y contenido de la herramienta para el participante y el coordinador.
	Dimensiones: A5, = 14,85 cm x 21 cm
	Material y acabados: impresión láser sobre cartulina canson de 300gr, laminado mate.
	Peso: 300 gr
	Cromática:

Figura 84. Manual de instrucciones Croma.

## Tarjetas Color

	Herramienta:
	Nombre: Tarjetas de color
	Descripción: Tarjetas que contienen combinaciones de color del círculo cromático.
	Dimensiones: 7 tarjetas de 6 cm x 7,5 cm
	Material y acabados: impresión láser sobre cartulina canson de 300gr, laminado mate.
	Peso: 21gr c/u - 147 gr grupo.
	Cromática:

Figura 85. Tarjetas color.

#### 7.5.4.5 Contenido adicional

El contenido adicional del producto cuenta con los siguientes componentes (La Figura 86 – 88):

#### *Empaque*



*Figura 86.* Planos de empaque.

## Plantilla círculo sagrado

	Herramienta:
	Nombre: Plantilla
	Descripción: Plantilla para determinar y analizar los aspectos inamovibles del producto.
	Dimensiones: A3 = 42 cm x 29,7 cm
	Material y acabados: impresión b/n en papel bond.
	Peso: 70 gr
Cromática:	

Figura 87. Plantilla Vale Todo.

## Cd

	Herramienta:
	Nombre: CD plantillas
	Descripción: Cd de almacenamiento que contiene los archivos de las plantillas de las herramientas didácticas.
	Dimensiones: Diámetro de 10 cm.
	Material y acabados: Cd regrabable.
	Peso: 90 gr
Cromática:	

Figura 88. Diseño de cd.

## 7.5.5 Factibilidad y viabilidad

### 7.5.5.1 Propiedad intelectual

#### 7.5.5.1.1 Marca

De acuerdo con el Instituto Ecuatoriano de la Propiedad intelectual, el procedimiento para registrar una marca es el siguiente: primero es necesario realizar una búsqueda fonética, esto nos permite conocer si en el Ecuador existen otras marcas con nombres iguales o similares y así descartar o permanecer con el nombre escogido. Este proceso tiene un costo de \$16 dólares. Para el registro de marca se realiza la solicitud de registro inscripción o concesión de derecho de Marcas el cual tiene un costo de \$208 dólares y una duración de 10 años, siendo renovable (IEPI, 2014). Este proceso no incluye el registro del logotipo de la marca. En este caso es suficiente con el registro del nombre de la marca.

#### 7.5.5.1.2. Herramientas didácticas

De acuerdo al IEPI, en el caso del registro de herramientas didácticas es necesario aplicar la solicitud de Derechos de Autor, el cual protege los derechos morales y patrimoniales de la obra, tales como divulgación sin autoridad o reproducción o adaptación de la misma (IEPI, 2014). Para este proceso, según su tarifario, es necesario la inversión de \$12 dólares para la solicitud y \$36 dólares para la inscripción de la obra (IEPI 2017). Para las herramientas didácticas se registra su contenido textual, específicamente los manuales e instrucciones del procedimiento de cada dinámica.

#### 7.5.5.2 Segmento de mercado

El set de herramientas didácticas está dirigido para el uso de artesanos del Ecuador. Para esto es necesario explicar su perfil: se considera a un artesano

aquel que ha desarrollado y producido un objeto por medio del conocimiento obtenido de la experimentación de una técnica y material. El origen de este conocimiento puede ser por herencia (artesanías populares), estímulos del contexto (artesanías indígenas) o estímulos a través de nuevos materiales o técnicas (neoartesanía). Lo más importante y fundamental es que tenga una amplia experiencia en el proceso, material o técnica.

El segmento de mercado del set de herramientas depende del número de talleres y sectores artesanales que se encuentran en la provincia de Pichincha, que de acuerdo a la Cámara Artesanal de Pichincha, en el último estudio realizado en el 2012, indica que en la provincia existen 4800 talleres y 11 sectores artesanales (Cámara Artesanal de Pichincha, 2012). Pero es necesario resaltar que este número representa los potenciales usuarios de la herramienta más no los clientes, es decir las personas o entidades que adquieren la herramienta. Los clientes y potenciales compradores son: aproximadamente 15 instituciones gubernamentales que se relacionan con artesanos y su vinculación, identificadas durante la investigación de este estudio. Centros de emprendimiento - coworking, identificados en una investigación de la CIESPAL, donde se indica que Quito cuenta con 23 espacios de coworking (CIESPAL, 2017). Y estudios formales de diseño, que son 30 aproximadamente.

Tomando en cuenta que el cliente no es directamente el usuario de los productos finales, el número potencial tomando es del 25% de la suma total (Instituciones: 15, estudios de diseño 30, Centros de coworking y emprendimiento: 23 = 68). Ya que se espera llegar por lo menos a este porcentaje, el número de set de herramientas por fabricar serían 17. Pero por posibles errores de fabricación se mandarán a producir 25 unidades de cada herramienta para, además, dejar cierta cantidad en stock.

### 7.5.5.3 Comunicación estratégica

#### 7.5.5.3.1 Estrategía

La Inventiva como empresa busca impulsar el diseño en el sector artesanal, a través de herramientas didácticas, para que en un futuro los dos sectores puedan trabajar equitativamente como complementarios el uno del otro. Para esto, como estrategia se opta por brindar capacitación y/o diseñadores capacitados para implementar las herramientas. Además de personalizar el contenido de los componentes de las herramientas de acuerdo con el contexto y necesidades.

#### 7.5.5.3.2 Medio de difusión

El principal medio de difusión del producto será de forma directa con los clientes potenciales, es decir, se contactará por medio de correo electrónico o presencial para realizar una presentación rápida sobre el producto usando recursos prácticos, ejemplos y videos. Además, el producto se difundirá en redes sociales y páginas de venta de diseño o herramientas didácticas.

#### 7.5.5.3.3 Canales de venta

El canal de venta principal será directamente con el proveedor, ya que el contacto con los clientes es igualmente de manera directa. Además de la venta online en páginas de web como Amazon, Ebay y otras especializadas en herramientas didácticas o de diseño.

#### 7.5.5.4 Presupuesto y costos de fabricación

Para la producción y fabricación de las herramientas didácticas se realizará todo el proceso de impresión y corte en la imprenta Publijob, ubicada en el norte de Quito sector la Kennedy; ya que brinda todos los servicios necesarios,

con excepción de la adquisición del vinil, el cual se obtendrá en una importadora de materiales James, único lugar donde venden el material por metros. El ensamblaje de todo el empaque y herramientas se realizará de forma manual. En la Tabla 5 se puede observar el desglose del presupuesto y cantidad necesaria para la producción de 25 sets de herramientas.

Tabla 6. Presupuesto del producto: set de herramientas didácticas.

Herramienta	Elemento	Material (cantidad)	Precio (25 unidades)	Precio unitario.	Precio producción por herramienta	
	Planos dados	Cartulina couche 300g (25 A3)	15	0,6		
	Funda tela	Tela shifon 0,10 cm (2,5 m)	7,5	0,3		
	Manual de instrucciones	Cartulina A4 doble lado (25)	15	0,6		
	Plantillas	4 A3 papel bond (100)	25	1		
	Empaque		1 cartón brillante A1 2mm(25)	20	0,8	
			Corte láser 4 planos 3,5 minutos (87,5 minutos)	35	1,4	
			Vinil amarillo 0,3 cm (7,5 metros)	22,5	0,9	
Dados mágicos	Sobre	2 A4 papel bond color amarillo (50)	3	0,12	5,72	
	Tarjetas Acción	7 tarjetas 6x7 cm, couche 300 g (4 A3doble lado)	4,8	0,192		
	Tarjetas forma	10 tarjetas forma 6x7 cm couche 300g ( 5 A3 doble lado)	6	0,24		
	Plantilla	2 unidades de 42 x 60 papel bond (50)	15	0,6		
	Manual de instrucciones	Cartulina A4 doble lado (25)	15	0,6		
	Empaque		1/2 Cartón brillante A1 2mm (13)	10,4	0,416	
			Corte láser 3 planos 2,5 min (62,5 min)	24,96	0,9984	
			Vinil rosado 0,20 cm (5 metros)	15	0,6	
Vale todo	Sobre	2 A4 papel bond color rosado (50)	3	0,12	3,7664	
	Tarjetas escenario	15 tarjetas 6 x7 cm couche 300 g (11 A3 doble lado)	13,2	0,528		
	Plantilla	2 A3 b/n papel bond (50)	10	0,4		
	Manual de instrucciones	Cartulina A4 doble lado (25)	15	0,6		
	Empaque		1/2 Cartón brillante A1 2mm (13)	10,4	0,416	
			Corte láser 3 planos 2,5 min (62,5 min)	24,96	0,9984	
			Vinil verde 0,20 cm (5 metros)	15	0,6	
	Frankenstein creativo	Sobre	2 A4 papel bond color verde (50)	3	0,12	3,6624
	Tarjetas color	68 tarjetas 6 x7 cm couche 300 g (50 A3 doble lado)	60	2,4		
	Manual de instrucciones	Cartulina A4 doble lado (25)	15	0,6		
	Empaque		4/5 Cartón brillante A1 2mm (20)	16	0,64	
			Corte láser 4 planos 3,5 minutos (87,5 minutos)	35	1,4	
			Vinil negro 0,3 cm (7,5 metros)	22,5	0,9	5,94
CD plantillas	Cd	Cd en blanco (25)	12,5	0,5		
	adhesivo	1/2 A4 papel adhesivo (13)	13	0,52		
Empaque exterior		1/10 cartón brillant A1 2mm (3)	2,4	0,096		
		Vinil beige 0,05 m (1,25 m)	3,75	0,15		
	Logo y nombres	1 adhesivo A4 (25)	25	1	2,266	
		<b>PRECIO PRODUCCIÓN</b>	<b>533,87</b>	<b>21,3548</b>		
		<b>Aumenta 50% (30% por diseño y 20% ganancia neta)</b>	<b>800,805</b>	<b>32,0322</b>		
		<b>PRECIO DE VENTA AL PÚBLICO (P. PRODUCCIÓN + 50%)</b>	<b>1334,675</b>	<b>53,387</b>		

Se concluye que las instituciones, estudios de diseño o centros de coworking puede obtener el set de herramientas contactando directamente con el proveedor o en páginas de venta en internet a un precio final de venta al público de \$53,39 dólares. Al producir una cantidad de 25 unidades, se necesitará una inversión de \$533,87 dólares obteniendo una ganancia de \$800,80 dólares por la venta total de las unidades.

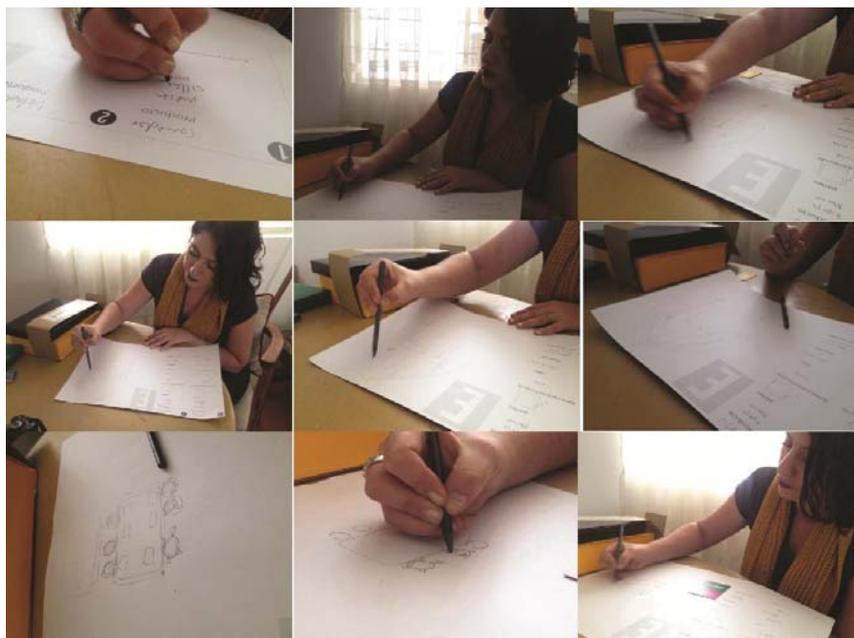
## **8. VALIDACIÓN**

Para realizar la validación se contactó con cuatro artesanos de Quito, los cuales participaron en la actividad de una herramienta para crear una propuesta nueva de su producto o línea de producto:

### **8.1 Lorena Cañizares - Wambras**

En el 2008 fundó su propia línea independiente de indumentaria y accesorios para niños llamada Wambras. En su empresa busca crear productos de calidad operando con criterios de rentabilidad sustentable y responsabilidad social.

Para esta validación (Figura 89) se escogió la herramienta Frankenstein Creativo y se planteó como objetivo dibujar una propuesta de un producto para niños.



*Figura 89.* Proceso de validación de la herramienta Frankenstein Creativo con Lorena Cañizares.

*Resultados:*

- El resultado de la actividad al descomponer dos productos sin relación (Dormitorio: cama y armario: espejo) y crear uno nuevo tuvo como resultado la propuesta de una cama - camping para niños.
- En el desarrollo de la actividad hubo al principio un poco de dificultad al interpretar los elementos descompuestos de los productos. Pero al momento de aplicar no hubo ninguna dificultad, inclusive decidió repetir nuevamente el ejercicio.
- Durante la entrevista, realizada para conocer su percepción acerca de la dinámica y herramienta, expresó que las tarjetas de escenario podrían incluir una lista de opciones de productos de cada ambiente para no dejar posibles vacíos durante el proceso de la dinámica.
- El resultado de la encuesta de percepción (Anexo 13) refleja sus comentarios expresados durante la entrevista, donde indica que la herramienta le pareció muy útil, y que la usaría nuevamente en su trabajo.

## 8.2 Jorge Landázuri - Taller de joyería

Es un artesano, que tiene su propio taller de joyería en Tumbaco, aprendió este oficio por medio de la experimentación con el material y las herramientas. Generalmente, en su proceso creativo, no realiza bocetos de lo que va a crear, sino que mezcla lo que tiene y modifica hasta estar satisfecho con el resultado. Su taller ha sido participante de “Talleres abiertos Quito”. Para esta validación (Figura 90) se escogió la herramienta Dados creativos, y se planteó como objetivo dibujar una propuesta de un producto de joyería.

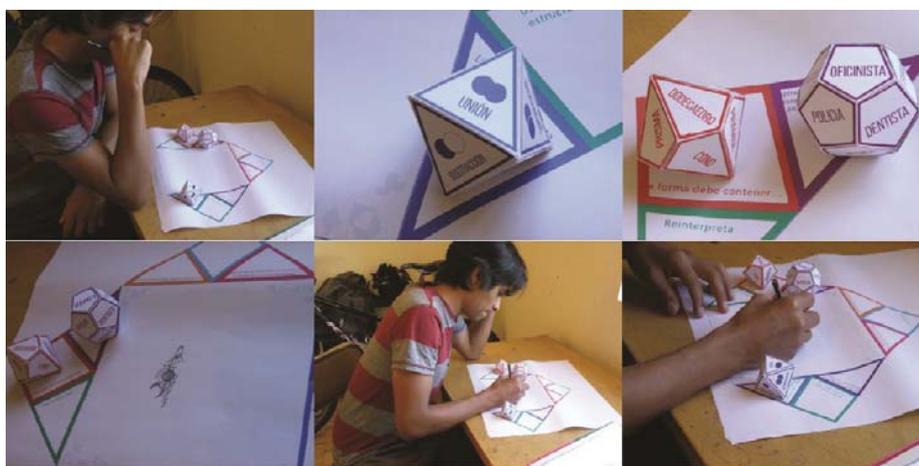


Figura 90. Proceso de validación de la herramienta Dados mágicos con Jorge Landázuri.

### Resultados:

- El resultado de la actividad al crear un producto por medio de tres dados como determinantes (unión, dodecaedro y oficinista) fue el diseño de un arete que evoca la percepción que tiene sobre las oficinas, donde interpretó la forma del dodecaedro en el arete como la cárcel que no permite ver todo lo que existe afuera en el mundo.
- En el desarrollo de la actividad no tuvo ningún problema en entender la dinámica, pero si pidió un tiempo para poder conectar en su mente los tres determinantes, obtenidos al azar de los dados. Esto se debe a su

forma de interpretar las cosas ya que lo hace en una forma más profunda, buscando dar sentido desde sus creencias y valores.

- Su percepción (Anexo 13) hacia la herramienta y la dinámica fue que le pareció muy interesante y útil. Él personalmente usaría poco nuevamente ya que generalmente no hace bocetos, pero se sorprendió del resultado que obtuvo a partir de los determinantes que obtuvo, ya que al principio creía que un oficinista no tenía nada interesante.

### 8.3 Blanca Suárez - Vitrales Cumbayá

Se dedica a elaborar vitrales para decoración u ornamentación en Cumbayá, lugar donde tiene su propio taller por más de 20 años. Este taller es la fuente principal de ingresos en su hogar. Ella cuenta que en este último año ha sido muy difícil la venta de sus productos por falta de demanda, y recientemente empezó a buscar ayuda de diseñadores para promocionar sus productos en otros medios, ya que para ella las ferias alternativas es más un gasto que una ganancia, debido a que los costos del stand son absurdamente elevados. Para esta validación (Figura 91) se escogió la herramienta Vale Todo y se planteó como objetivo dibujar propuestas de rediseño de un producto.



*Figura 91.* Proceso de validación de la herramienta Vale Todo con Blanca Suárez.

*Resultados:*

- El resultado de la actividad al descomponer un producto, en este caso un espejo usado para crear propuestas de rediseño, fue interesante ya que Blanca expresó no haberlos pensado antes y que le gustaría elaborarlos.
- En el desarrollo de la actividad, al principio le costó conectar los elementos de las tarjetas en la acción de dibujar. Al final de la actividad explicó que posee una pérdida del sentido del oído y se ha dado cuenta que interviene en su concentración, especialmente en la conexión de acciones. Pero una vez hecha la actividad comprendió y repitió la misma dos veces más.
- Durante la entrevista realizada para conocer su percepción (Anexo 13) acerca de la dinámica y la herramienta, expresó que le pareció muy útil y que ella la usaría en situaciones donde alguno de sus clientes van donde ella sin una idea concreta.

#### 8.4 Raúl Fernandez - Productos con Cuero

Trabaja con cuero hace 30 años, tiene taller en su propio hogar, aunque actualmente por falta de demanda y tiempo no se dedica completamente a este oficio. Además de artesano, él también es terapeuta de desarrollo personal, su oficio principal actualmente. Para esta validación (Figura 92) se escogió la herramienta Datos mágicos y se planteó como objetivo dibujar una propuesta de un producto de cuero.



Figura 92. Proceso de validación de la herramienta Dados mágicos con Raúl Fernández.

*Resultados:*

- El resultado de la actividad, al crear un producto por medio de tres dados como determinantes (unión, dodecaedro y plano), fue el diseño de una flor geométrica para un tapiz. Él repitió la actividad con tres determinantes (Bombero, esfera y reacomodar) donde su interpretación fue más conceptual, pero en la retroalimentación se dió cuenta que lo que hizo podía ser aplicado de otra forma.
- En el desarrollo de la actividad no tuvo ninguna dificultad en entender la herramienta y la dinámica.
- Durante la entrevista realizada y la encuesta de percepción (Anexo 13) expresó que le parece una herramienta muy útil que permite exteriorizar el subconsciente. Desde su punto de vista la herramienta tiene mucho potencial, incluso en aplicaciones a otras ramas, y ejemplifica que él la usaría no solo para crear productos sino también en terapias de movimiento. Además, le pareció que la herramienta funciona mucho mejor si es en grupo ya que la parte de retroalimentación da sentido al trabajo como intercambio de conocimiento.

## 8.5 Conclusiones

Para finalizar se puede concluir que la interpretación sobre las herramientas y el valor y/o uso varía de acuerdo con las necesidades. Cada uno de los participantes en la validación la adaptó de acuerdo con su contexto diario, evidenciando una intención de apropiación de la herramienta. Este tipo de reacciones pasan cuando las personas se sienten identificadas con uno o más elementos dentro del proceso e inconscientemente potencian su uso, ya que se visualizan usándolo de cierta manera. Además, se puede concluir que la gente percibe la dinámica como una herramienta útil, estimulante con un potencial de crecimiento en el uso y aplicación dentro del proceso creativo.

## 9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 9.1 Conclusiones

Tras la investigación sobre la relación que existe en el Ecuador entre la disciplina de diseño y la artesanía, se puede concluir que la investigación y el desarrollo de proyectos es escaso y poco profundo, además nada extenso. En el Ecuador pocos diseñadores se dedican a trabajar e investigar la artesanía desde una perspectiva respetuosa y complementaria. Se encontró que la percepción que el artesano tiene del diseñador se manifiesta en varios elementos: desconfianza, por incumplimiento de objetivos; inequidad, pues perciben que entregan más de lo que reciben; e indiferencia, ya que luego de terminar los proyectos, las aproximaciones ocasionales de los diseñadores no es cercana o amigable. Esto en parte explica por qué muchos artesanos han decidido negarse a trabajar abierta y juntamente con diseñadores.

Se concluyó que para romper con estas percepciones lo primero que se debe hacer es “romper el hielo” en el primer acercamiento con los artesanos; demostrar el potencial que puede ofrecer el diseño y de esta forma generar una nueva perspectiva del diseño e impulsar al trabajar en conjunto. Además la información que se muestre debe ser mayormente gráfica, muchos de ellos no tienen conocimientos secundarios ni primarios y su principal language de comunicación es por medio del dibujo. En todo esta etapa de transición y reenfoque se puede resumir que los problemas grandes no se resuelven con soluciones grandes, es mejor enfocarse en generar cambios pequeños de gran impacto.

En el desarrollo de propuestas se analizó el cómo directa e indirectamente trabajaría la dinámica en la actividad, siendo la estructura medular de la herramienta. Para esto se analizó cómo funciona el pensamiento durante un proceso creativo, concluyendo que la actividad debe ser mixta mezclando lo abstracto (actividades inspiradas en áreas como teatro, danza, literatura) con lo

formal (determinantes que involucren elementos formales-básicos de diseño). De esta forma se puede obtener un resultado de la interpretación abstracta de los elementos formales del diseño. Esto se demostró en las validaciones con grupos de personas, concluyendo que la herramienta sirve para generar una lluvia de propuestas, brindando un punto de partida para el desarrollo posterior de un producto.

Tras la validación con artesanos se puede concluir que la herramienta permite romper suposiciones negativas. Muchos de los artesanos al principio de la actividad tomaban una postura negativa e insegura, pues dudaban si podrían lograr el objetivo, pero al terminar su actitud cambió, expresando su interés, proyectando el uso de la herramienta en su entorno y manifestando el potencial que podrían alcanzar. Esto demuestra que este set de herramientas está basado en elementos básicos que pueden evolucionar en un futuro de acuerdo con las necesidades de los participantes y entornos donde lo utilicen.

## 9.2 Recomendaciones

Al realizar un proyecto con artesanos es recomendable primero investigar en instituciones gubernamentales, ya que ellas pueden brindar apoyo económico, contactos y acercamiento a las comunidades y organizaciones artesanales.

Al explicar el objetivo del proyecto a un grupo de artesanos, es conveniente ser concisos y claros respecto a lo que se busca de ellos y con ellos, procurando explicitar la intención y resultados esperados. Es importante en el desarrollo del proyecto cumplir con lo que se ofrece. Si algún objetivo no se va a alcanzar es preferible manifestarles ello y explicarles las circunstancias. Es definitivamente conveniente mantenerles al corriente de la realidad del proceso del proyecto.

Durante el desarrollo de la actividad de la herramienta, es recomendable informarse de las capacidades y habilidades del grupo de participantes. De esta forma se puede planificar la actividad para que tenga un mejor impacto.

Por ejemplo, un grupo que tiene poca experiencia en el desarrollo del producto va a necesitar más tiempo en la fase de interpretaciones de los determinantes, que un grupo con conocimientos previos.

Se recomienda que las herramientas desarrolladas en este estudio se las use de la siguiente forma: Vale Todo (Rediseño - grupo pequeño), Frankenstein creativo (Diseño desde cero - Fusión) y Datos mágicos (Trabajo en grupo - Diseño desde un producto).

Debido a que la herramienta Croma es un complemento para todas las herramientas, hay que tomar en cuenta el tiempo de la misma e incluir en la planificación de ser necesario.

Los elementos de las herramientas fueron basados en los elementos básicos de diseño, pero de ser necesario se recomienda personalizar de acuerdo con las necesidades.

## REFERENCIAS

- Alvear, J. y Sandoval, R. (2004). Diagnóstico Participativo Zuleta. Documento de Proyecto con ECOCIENCIA.
- Artesanías de Colombia. (2008). Metodología de Diseño por Referentes. Recupera el 30 de enero de 2017 de [http://www.artesantiasdecolombia.com.co:8080/Documentos/Contenido/11306\\_metodologia-de-diseno-por-referentes.pdf](http://www.artesantiasdecolombia.com.co:8080/Documentos/Contenido/11306_metodologia-de-diseno-por-referentes.pdf)
- Artesanías de Colombia. (2008). Diseño Participativo. Recuperado el 03 de marzo de 2017 de [http://artesantiasdecolombia.com.co/Documentos/Contenido/11305\\_estrategias-de-diseno-participativo-bienal-de-diseno-2013-2014.pdf](http://artesantiasdecolombia.com.co/Documentos/Contenido/11305_estrategias-de-diseno-participativo-bienal-de-diseno-2013-2014.pdf)
- Artesanías de Colombia. (2017). Artesanía contemporánea o neoartesanía. Recuperado el 18 de agosto de 2017 de [http://www.artesantiasdecolombia.com.co:8080/PortalAC/GlosarioPalabra/artesania-contemporanea-o-neoartesania\\_48](http://www.artesantiasdecolombia.com.co:8080/PortalAC/GlosarioPalabra/artesania-contemporanea-o-neoartesania_48)
- Artesanías de Colombia. (2017). Identidad corporativa. Recuperado el 23 de septiembre de 2017 de [http://artesantiasdecolombia.com.co/PortalAC/C\\_nosotros/artesantias-de-colombia\\_7656](http://artesantiasdecolombia.com.co/PortalAC/C_nosotros/artesantias-de-colombia_7656)
- Artesanías de Colombia. (2017). La artesanía y su clasificación. Recuperado el 22 de agosto de 2017 de [http://www.artesantiasdecolombia.com.co:8080/PortalAC/C\\_sector/la-artesania-y-su-clasificacion\\_82](http://www.artesantiasdecolombia.com.co:8080/PortalAC/C_sector/la-artesania-y-su-clasificacion_82)
- Artiola. (2014). Objetivos y metodología. Recuperado el 30 de enero de 2017 de <http://www.artiola.org/wp-content/uploads/2014/12/OBJETIVOS-Y-METODOLOGIA.pdf>
- Barrero G. (2015). Una revisión de la clásica silla de enea. Recuperado el 19 de octubre de 2017 de <http://www.granadabarrero.com/lafresca.html>
- Cámara Artesanal de Pichincha. (2012). Guía Artesanal. Recuperado el 03 de enero de 2018 de <http://camaraartesanalpichincha.com.ec/servicios/guia-artesanal/>

- CIESPAL. (2017). Mapa de espacios de coworking, incubadoras y laboratorios cívicos en Quito. Recuperado el 03 de enero de 2018 de <http://ciespal.org/noticias/mapa-de-espacios-de-coworking-incubadoras-y-laboratorios-civicos-en-quito/>
- Clarke, S. (2011). Diseño textil: Blume, p.109
- Community Tool Box. (2016). Sección 4. Dirigir un taller. Recuperado el 26 de enero de 2017 de <http://ctb.ku.edu/es/tabla-de-contenidos/estructura/asistencia-tecnica-y-entrenamiento/dirigir-talleres/principal>
- Crain Mary. (1989). "Ritual, memoria popular y proceso político en la Sierra ecuatoriana", Quito, Coediciones Abya-Yala y Corporación Editora Nacional.
- Curbet, J. (2006). La glocalización de la (in)seguridad. La Paz, Bolivia Madrid Spain: Plural Editores INAP Institut Internacional de Governabilitat de Catalunya.
- Equipo Editorial. (2011). Textiles en Japón: artesanía y diseño más allá del kimono. Recuperado el 17 de agosto de 2017 de <http://designaholic.mx/2011/07/textiles-en-japon-artesania-y-diseno-mas-alla-del-kimono.html>
- Gallier, S. (2001). Mujeres indígenas bordadoras. Los efectos de la falta de enfoque de género en un proyecto de desarrollo productivo: el caso del taller de bordados de Zuleta. 2016-11-21, de FLACSO, p.32 -73.
- García, M. (2014). Textiles y bordados contra la discriminación. Recuperado el 07 de diciembre de 2016 de [http://www.milenio.com/tendencias/Textiles-bordados-discriminacion\\_15\\_228727129.html](http://www.milenio.com/tendencias/Textiles-bordados-discriminacion_15_228727129.html)
- Ibinga M. (2015). Formador de formadores y enseñanza de las lenguas extranjeras en Gabón. Recuperado el 15 de mayo de 2017 de [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/asele/pdf/26/26\\_0475.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/26/26_0475.pdf)

- IEPI. (2014). ¿Cómo registro una marca?. Recuperado el 27 de diciembre de 2017 de <http://www.propiedadintelectual.gob.ec/como-registro-una-marca/>
- IEPI. (2014). ¿Qué es el Derecho de Autor y que tipos de obras protege?. Recuperado el 29 de diciembre de 2017 de <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/como-registro-derechos-de-autor-y-derechos-conexos/>
- IEPI. (2017). Denominación de Origen. Recuperado el 29 de enero de 2017 de <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/denominacion-de-origen/>
- IEPI. (2017). Tarifario. Recuperado el 29 de diciembre de 2017 de <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/wp-content/uploads/2013/08/tarifario-de-tasas-con-descuentos.pdf>
- INEC. (2010). Fascículo Nacional. Recuperado el 25 de enero de 2017 de [http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculo\\_nacional\\_final.pdf](http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculo_nacional_final.pdf)
- Jurado, G. (2015). Autonomía artesanal: creaciones y resistencias del pueblo Kamsa. Bogotá, D.C: Editorial Pontificia Universidad Javeriana. pág. 221.
- Lavin, L. (2014). Hijas de la Lluvia. Recuperado el 07 de diciembre de 2016 de <https://lydialavin.com/2014/02/15/hijas-de-la-lluvia/>
- Malo, C. (1990). Diseño y artesanía. Cuenca, Ecuador: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.
- MIPRO. (2017). Catálogo de Productos Nacionales. Recuperado de <http://www.industrias.gob.ec/13573-2/>
- Ministerio de Industrias y Productividad. (2003). Ley de Fomento Artesanal. Recuperado el 29 de enero de 2017 de <http://www.industrias.gob.ec/wp-content/uploads/2015/04/A2-LEY-DE-FOMENTO-ARTESANAL.pdf>
- MIPRO. (2017). Mapa Artesanal. Recuperado el 30 de enero de 2017 de <http://aplicaciones.mipro.gob.ec/mipro/>
- OEA. (1990). Acuerdo entre el gobierno del Ecuador y la Organización de Estados Americanos para el establecimiento de un Centro Americano de Artesanías y las Artes Populares. Recuperado el 29

- de enero de 2017 de <https://www.oas.org/dil/AgreementsPDF/06-1975.PDF>
- Fisch, O. (2016). Olga Fisch. Recuperado el 07 de diciembre 2016 de <http://olgafisch.com/>
- Ortúzar, M. (2014). MICRA. Recuperado el 30 de noviembre de 2016 de <https://www.behance.net/gallery/21613415/MICRA>
- Pereira, F., Sousa, J. (1990). El origen de las Escuelas de Artes y Oficios en Galicia. El caso compostelano. *Historia de la Educación*, 9, 221-22.
- Pita, E., Meier, P. (1985). *Artesanía y modernización en el Ecuador*. Quito: FRAGA.
- RAE. (2017). Bidireccional. Recuperado el 19 de octubre de 2017 de <http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=bidireccional>
- Ricard, A. (2014). Artesanía y Diseño. Recuperado el 28 de enero de 2017 de [https://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseno#\\_=\\_](https://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseno#_=_)
- Rodríguez, M. (2012). Artesanía y Diseño. Recuperado el 19 de enero de 2017 de [http://www.revistadisena.com/pdf/revistadisena\\_1\\_artesania\\_y\\_diseno.pdf](http://www.revistadisena.com/pdf/revistadisena_1_artesania_y_diseno.pdf)
- Romero, J.L. (1997) "La Historia de los cuatro siglos" Buenos Aires: las ciudades y las ideas, Siglo XXI.
- Sión V., Chávez B., Landázuri F. y Sandoval P. (2010). *Curso de capacitación artesanal paso a paso: Currículo y recursos didácticos*. Quito, Ecuador: Ediciones La Tierra.
- Taller Multinacional. (2015). LA INTERVENCIÓN E INTERACCIÓN DEL DISEÑO EN LA ARTESANÍA. Recuperado el 30 e enero de 2017 de <http://www.tallermultinacional.org/la-intervencion-e-interaccion-del-diseno-en-la-artesania/>
- Thompson, R. (2016). *Stakeholder Analysis*. Recuperado el 17 de abril de 2017 de [https://www.mindtools.com/pages/article/newPPM\\_07.htm](https://www.mindtools.com/pages/article/newPPM_07.htm).
- UNESCO. (2009). Taller A+D, Encuentro en Santiago de Chile. Recuperado el 30 de enero de 2017 de

[http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Montevideo/pdf/Dossier\\_UNESCO\\_completo\\_feb11\\_01.pdf](http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Montevideo/pdf/Dossier_UNESCO_completo_feb11_01.pdf)

Yekaterina. (2011). Glocalización definiciones y ejemplos. Recuperado el 19 e agosto de 2017 de <https://yeka8.wordpress.com/2011/08/28/glocalizacion-definiciones-y-ejemplos/>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1: Población

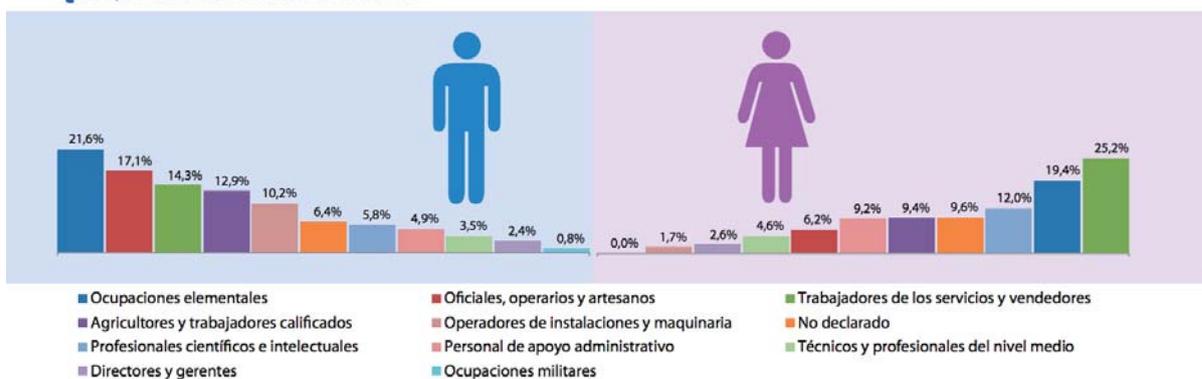
### ¿EN QUÉ TRABAJAMOS?



\* Población de 10 años y más ocupada por categoría de ocupación

Ocupación	Hombre	Mujer
Empleado privado	1.245.086	654.435
Cuenta propia	1.009.571	631.798
Jornalero o peón	674.062	76.855
Empleado u obrero del Estado, Municipio o Consejo Provincial	370.288	272.960
No declarado	143.248	128.097
Empleado doméstico	15.099	209.503
Patrono	109.465	69.325
Trabajador no remunerado	52.017	36.636
Socio	42.703	22.077
<b>Total</b>	<b>3.661.539</b>	<b>2.101.686</b>

### ¿DE QUÉ TRABAJAMOS EN ECUADOR? \*



\* Personas de 10 años y más ocupadas por grupo de ocupación

Figura A1.1. Datos estadístico de la población económicamente activa del INEC:

[http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculo\\_nacional\\_final.pdf](http://www.inec.gob.ec/cpv/descargables/fasciculo_nacional_final.pdf)

## **ANEXO 2: ENTREVISTAS**

**Luis vallejo**

***Director de Emprendimientos e Industria de Diseño y Artes Aplicadas  
Ministerio de Cultura y Patrimonio***

*¿El MCP, ha realizado proyectos que busquen impulsar las artesanías en el Ecuador a través del Diseño?*

En el Ministerio de Cultura, en el área de Emprendimiento e Industria de Diseño y Artes Aplicadas han trabajado en pocos proyectos que involucren las artesanías. Cuenta que uno de los más recientes y que más impacto tuvo fue el de Mazapata. Este proyecto comenzó con el objetivo de recuperar la técnica ancestral del tejido de fajas del pueblo de Mazapata.

*¿Cómo fue el proceso del proyecto, qué inconvenientes se enfrentaron?*

Luis explica que fue un proceso largo, duró aproximadamente 8 meses en desarrollarlo e identificaron varios aspectos que necesitaban ser resueltos gracias al diagnóstico previo en la comunidad. Por ejemplo, se encontraron que necesitaban un espacio específico para que las personas puedan desarrollar esta actividad dentro del pueblo, además que mejoraron de manera ergonómica el telar ya que observaron que los tejedores realizaban la actividad en una posición incómoda, los hilos y el telar estaban fijos en la pared y los estiraba sujetando a su cintura y ejerciendo presión con la inclinación que su cuerpo provocaba.

Hablando ya de la técnica, cuenta que Juan Tenesaca era el último tejedor y conocedor. A él era el que todos preguntaban las diferentes maneras de tejer. Además, que era normal que solo los hombres se dediquen a esta actividad. Uno de los grandes logros que obtuvieron en este proyecto fue que las mujeres se involucren y aprendan esta técnica. Además, que en el proceso se dieron

cuenta que tenían desperdicios de materiales, los cuales aprovecharon para recuperar el proceso de hilado que antes no lo hacían. En todo este proceso de recuperación se logró la inclusión de niños, mujeres de la comunidad dentro del proceso, se fue generando diferentes guías que apoyaban en enseñar la técnica, organizar a las personas, ver el material, y otras actividades clave.

Durante la entrevista Luis recalcó la importancia de realizar un análisis de todo el contexto de la comunidad en todos los aspectos, desde ver cómo se organizan, quién tiene voz de mando, qué tanto saben de su cultura e historia como pueblo y sobretodo tener una actitud de respeto frente a sus creencias y actividades como comunidad. Además de explicar que el trabajo que se va a realizar es para el beneficio es específicamente para ellos, ya que ha habido casos en los que diseñadores los buscan con el objetivo de crear algo innovador, pero a la final se llevan los diseños y se quedan sin pautas ni con el diseño de los productos.

Posteriormente se implementaron talleres de cromática y tendencias, donde se les enseñó los principios básicos para que creen las combinaciones de color con más criterio ya que muchas veces tenían muy buenos diseños de patrones y productos, pero la cromática no era la correcta para resaltar el producto. Además, se impartió una charla dirigida por una antropóloga que les explicó la historia y significado de los símbolos que usaban en sus tejidos, parte importante para que ellos se apropien de la historia y lo transmitan en sus productos.

Para este proyecto les fue muy útil la aplicación de la metodología Formador de formadores, que tiene como objetivo generar que las personas se vuelven autodidactas y tomen su propia iniciativa para seguir creciendo y aprendiendo. Al final del proyecto tuvieron el inconveniente que Juan Tenesaca se fue de viaje a EE.UU. de vacaciones, pero no volvió después del tiempo que dijo iba a estar fuera, y perdieron contacto con él ya que no respondía al teléfono ni correos electrónicos. Por suerte antes de que eso pase ellos elaboraron un

manual con la imagen corporativa, donde se explicaba las distintas técnicas y materiales. Actualmente no mantienen el seguimiento por lo que no conocen si los resultados obtenidos en esa comunidad continua de la misma forma. Es decir, no se sabe si todo el pueblo se centró a trabajar alrededor de los productos, hilando, tejiendo, comercializando, etc.

Su recomendación fue no hacer algo para todos los tipos de artesanías, ya que se cuenta con una gran diversidad difícil de abarcar. Además, no existe una clasificación de las artesanías, por lo que creen que es mejor centrarse en una sola y analizar los problemas que tengan en su contexto.

**Juan Carlos Gualle**

***Analista de Artes Plásticas***

***Dirección de Artes Plásticas***

***Subsecretaría Técnica de Artes y Creatividad***

***Ministerio de Cultura***

En esta entrevista se habló más sobre cómo el Ministerio de Cultura apoya económicamente a proyectos y emprendimientos independientes a través de una convocatoria en la que cualquier persona que tenga un proyecto puede postularse. Dentro de este proceso se debe presentar el proyecto de acuerdo con un formato ya preestablecido, el mismo que será evaluado por un concejo. Esta convocatoria aplica en todas las distintas áreas que conforman el Ministerio de Cultura y Patrimonio.

Explica que los diez trabajos ganadores de la convocatoria de noviembre 2016 ya fueron financiados y actualmente se encuentra en desarrollo. Respecto al monto que se financia por proyecto varía ya que depende de las necesidades de cada uno y de la aprobación del concejo. Este año en el área que trabaja tuvo un presupuesto de 123 mil dólares para financiar, mientras que el área de Emprendimientos e Industria de Diseño y Artes Aplicada fue el doble. Otro

punto importante es que, al finalizar el proyecto planteado, cada persona debe redactar un informe sobre los resultados del aprendizaje que obtuvo y entregarlo al Ministerio como un intercambio de conocimientos, siendo lo único que se debe realizar a cambio de la financiación.

**Edward Barragán**

***Diseñador Industrial aplicado a la Artesanía***

***Trabajó en Artesanías de Colombia***

Edward Barragán es un diseñador industrial especializado en el trabajo con artesanías, ha trabajado durante varios años con artesanos en Colombia y Ecuador, Además, ha aportado en varios proyectos involucrados con la artesanía con el Instituto de Diseño La Metro.

Durante una charla sobre su trabajo con artesanos en la inauguración oficial del Centro Ecuatoriano de Diseño, explicó la importancia de que existan personas involucradas en esta área, por toda la riqueza en materias primas, técnicas e historia con la que cuenta cada producto artesanal. Además, resaltó la importancia de estar consciente de la historia de cada pueblo, porque ahora la tecnología y el consumismo ha provocado que se pierda el interés por ellas, no solo en el sentido de aprender, sino en la falta de reconocimiento de origen de las artesanías en esas comunidades. La tecnología ha incentivado a los jóvenes a migrar a las grandes ciudades para estudiar y trabajar. Desde un punto de vista global esto representa un crecimiento para la comunidad, ya que cada día más de sus habitantes pueden crecer económica, social y educacionalmente. Pero, por otro lado, desde un punto de vista local, los jóvenes que salen en busca de nuevos horizontes y oportunidades dejan atrás toda su historia y dejan de sentirse identificados con su pueblo. Por lo tanto no aportan al crecimiento de la comunidad en el ámbito social o cultural.

También explicó que, antes de trabajar sobre un proyecto de vinculación con los artesanos, es muy importante que el diseñador se involucre y conozca todo el contexto de la realidad en la que vive cada integrante de la comunidad. Además, resaltó el valor de que los artesanos también conozcan al diseñador y no lo tomen como alguien extraño e invasivo en su entorno y trabajo. En este sentido, compartió su trayectoria trabajando en Colombia con Artesanías de Colombia, en la cual trabajó por mucho tiempo aplicando la metodología de

participación que busca involucrar al diseñador con el artesano y viceversa. Al final de la charla, Edward mostró los distintos trabajos obtenidos en su relación con los artesanos. Resaltó también que el impacto que genera el diseño en el mundo de la artesanía no siempre es notorio, sino que con los años se puede percibir de manera clara los cambios en su entorno y forma de vida.

### **Diego Carrasco Tanquino**

#### ***Director de la Feria de Texturas, Colores y Sabores.***

Diego Carrasco es el encargado en organizar la feria anual de Texturas, Colores y Sabores, la cual es uno de los espacios más importantes para difundir la artesanía en el Ecuador. Su trabajo consiste en trabajar directamente con los artesanos y sus productos, ya que él es la persona encargada en aprobar el espacio de exposición de cada producto. Explica brevemente la importancia que tienen todos los acabados en cualquier producto, especialmente en el artesanal, ya que le ha pasado muchas veces que se encuentra con excelentes productos, pero al momento de exponer y entregar al comprador lo hacen en una funda, desvalorizando completamente su riqueza. Por lo que sugiere que todo producto debe comunicar su origen, valor e importancia dentro de la cultura ecuatoriana.

Por otra parte, desde su experiencia sugiere que los productos tienen mucho potencial en la actualidad, y a futuro espera que sean producidos por una fusión de materiales. A él personalmente le interesa mucho este tipo de productos y asegura que se pueden crear cosas más innovadoras e interesantes, por lo que no dudaría en incluirlos dentro de la feria.

### **CIDAP**

#### ***Resumen plan de capacitaciones diseñadores y artesanos.***

### **Objetivo general**

Vincular saberes y técnicas ancestrales al diseño a través de capacitaciones y espacios en donde los artesanos y diseñadores puedan intercambiar sus conocimientos y así crear prototipos de nuevos productos.

### **Antecedentes**

Desde el año 2012 se han realizado proyectos y capacitaciones entre diseñadores y artesanos, debido a la importancia que tiene el diseño en la actualidad. Pero es a partir del año 2016 que se han realizado prototipos de nuevos productos, debido a la nueva metodología de capacitación.

### **Justificación**

Como CIDAP avalamos la calidad y excelencia artesanal de los productos que realizan nuestros artesanos, pero es vital que las artesanías avancen con la modernidad y diseño actual para poder acceder a nuevos mercados y por ende obtener mayor margen de retorno, los artesanos poseen las mejores técnicas, experiencia y calidad, pero en la mayoría de los casos no innovan. Es por esta razón que el CIDAP ha visto la necesidad de vincular a los diseñadores con artesanos a través de Programas de Capacitación, en donde puedan desarrollar su creatividad, superar sus temores y obtener nuevos diseños.

### **Metodología**

Los talleres de diseño se realizan por rama artesanal, en cada uno asisten alrededor de 25 artesanos. Éste consta de 24 horas de capacitación donde las primeras 12 horas los artesanos reciben información acerca de cómo crear y concretar sus ideas en diseños. Las siguientes 12 horas ejecutan el prototipo y lo presentan, considerando segmentos de mercado, pitching, costos de producción y margen de rentabilidad.

### **Observaciones**

Es, sin lugar a dudas, altamente complejo lograr que los artesanos se adapten al cambio sin resistencia. Sin embargo, al momento de involucrar su talento con el diseño, en donde ellos son los que crean y no se les impone ninguna matriz

a realizar, es cuando se sienten parte del cambio y terminan realizando los nuevos diseños y presentando prototipos.

## **Resultados**

Como CIDAP, nuestro mayor filtro, al momento de calificar calidad y excelencia artesanal, es el FESTIVAL DE ARTESANÍAS DE AMÉRICA, el mismo que es realizado cada año en el mes de Noviembre en las fiestas de Cuenca. A este evento ingresan únicamente los artesanos que, calificados por jurados nacionales e internacionales, obtengan la mayor puntuación en una escala hasta 100. Por lo tanto, el propósito final de estas capacitaciones es que los artesanos puedan presentar los prototipos realizados en los talleres como muestras a ser calificadas.

## **Diseñadores**

Los diseñadores que capacitan son aquellos que ya tienen experiencia en temas artesanales como David Aguirre, Julio Prado y Edgar Reyes.

Diseñadores que han trabajado con artesanos anteriormente en proyectos y que por ende tienen ya un conocimiento básico de las ramas artesanales sobre las que se capacita.





*Figura A2.1.* Talleres de capacitación de la CIDAP.

## ANEXO 3: Primera propuesta de diseño - Modelo



Figura A3.1. Folleto resumen de la metodología.

**La Metodología del Producto Artesanal** esta centrada en el estudio de los productos artesanales del Ecuador, con el fin de innovar el diseño artesanal respetando la identidad de sus culturas y comunidades.

## INTRODUCCIÓN

### ¿Cómo?

Mediante el trabajo en conjunto de artesanos y diseñadores

Intercambio de conocimiento bidireccional

### ¿Cual es el papel de...?



**Diseñador**  
y profesionales

Guía de cada proceso y aprendiz indirecto.



**Artesano**

Aprendiz, debe ser capaz de replicar el resultado final

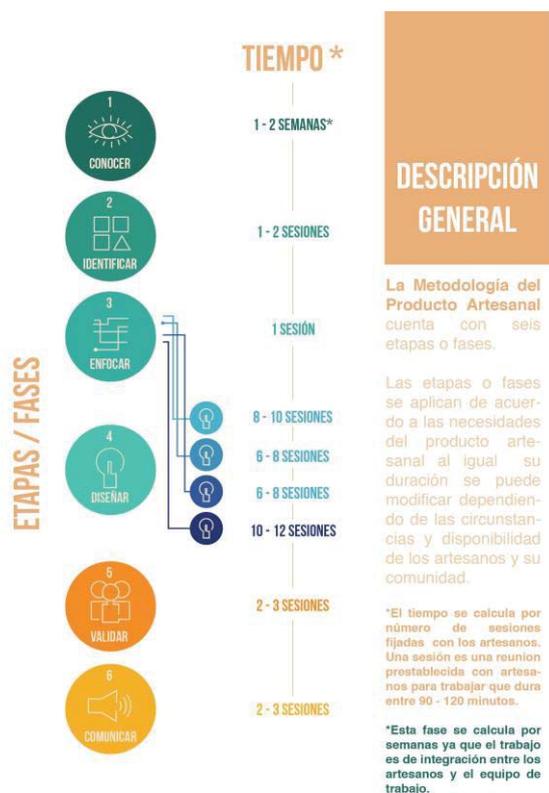
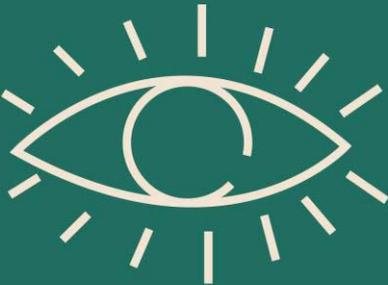


Figura A3.2. Folleto resumen de la metodología.

# CONOCER

1



1

Esta fase esta enfocada en la integración del equipo de trabajo con los artesanos y su entorno.

**Objetivo:**

Crear un lazo de confianza para el trabajo en equipo.

**Materiales:  
(Por persona)**

- Libreta de anotaciones
- Esfero / lápiz
- Cámara de fotos (opcional)

**Duración:**  
1 - 2 semanas.

**Participantes:**

-  Artesanos
-  Diseñadores  
Equipo de trabajo

**¿Cómo?**

El equipo de trabajo se integra en el entorno de los artesanos con quienes van a trabajar para presenciar su comportamiento, tradiciones, estructuras sociales y políticas de la comunidad.

**Herramientas:**

- Antropología aplicada.

**Actividades:**

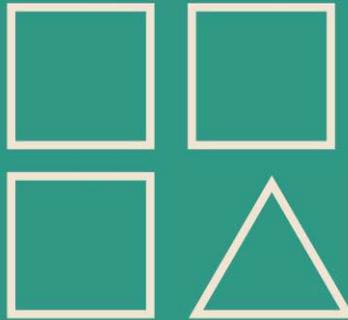
- Observar
- Realizar anotaciones
- Tomar registros fotográficos.

**Recomendaciones**

- Antes de integrarse, realizar un contacto influyente dentro de la comunidad que avale su estadia en la misma.
- Tener una actitud de respeto, humildad y generosidad frente a las personas de la comunidad.
- Importante identificar la manera en que se comunican y actitudes relevantes.

Figura A3.3. Folleto resumen de la metodología.

# IDENTIFICAR 2



## 2

### Objetivo:

Identificar su mayor problema / necesidad y su mayor atributo.

Esta fase es un trabajo en conjunto para identificar los problemas o necesidades al igual que los atributos (histórico, cultural, técnico) del producto artesanal.

### Materiales:

- Post it o papeles
- Marcadores
- Plantilla 2A y 2B.
- Tarjetas 2T

### Duración:

1 - 2 sesiones.

### Participantes:



Artesanos



Diseñadores  
Equipo de trabajo

### ¿Cómo?

Se realiza una convocatoria entre el equipo de trabajo asignado para analizar el producto artesanal.

### Herramientas:

- Lluvia de ideas (Brainstorm)
- Tarjetas de situaciones.
- Debate.
- Jerarquización

### Actividades:

- Descripción del producto artesanal.
- Escribir los problemas y atributos del producto artesanal.
- Priorizar los problemas y atributos.
- Selección y descripción de un problema y un atributo.

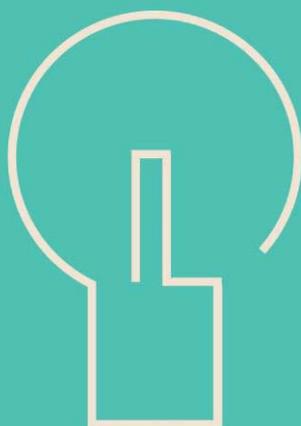
### Recomendaciones

- Dar una clara explicación del objetivo y las actividades que se van a realizar.

-Organizar a los participantes en grupos mezclados para una mejor integración durante la actividad.

Figura A3.4. Folleto resumen de la metodología.

# DISEÑAR 4



## 4

### Objetivo:

Diseñar una propuesta que resuelva lo mejor posible el problema mediante el intercambio de conocimientos entre diseñadores y artesanos.

Esta fase cada artesano trabaja en el desarrollo de una propuesta al problema planteado de acuerdo a la estrategia escogida.

### Materiales: (Por persona)

- Plantillas de la estrategia.
- Lápices, marcadores, etc.
- Hojas Bond
- Materiales del producto artesanal

**Duración:**  
8-12 sesiones

### Participantes:



Artesanos



Diseñadores  
Equipo de trabajo

### ¿Cómo?

El trabajo en conjunto de diseñadores y artesanos durante un taller donde se realiza el proceso de diseño que plantea la estrategia escogida previamente.

### Herramientas

- Trabajo en grupo (artesano - diseñador)
- Estrategias (Rescate, mejoramiento, rediseño y creación).

### Actividades

- Análisis de la estrategia
- Realizar bocetos de diferentes propuestas
- Realizar modelos de cada propuesta
- Debate en grupo para definir una sola propuesta
- Realizar el prototipo final.

### Recomendaciones

Figura A3.5. Folleto resumen de la metodología.

# ESTRATEGIAS

Esta fase cada artesano trabaja en el desarrollo de una propuesta al problema planteado de acuerdo a la estrategia escogida.

4.1



# VALIDAR

5



Figura A3.6. Folleto resumen de la metodología.

5

Esta fase cada artesano presenta su prototipo final a un grupo objetivo para validar su propuesta.

**Objetivo:**

Validar la propuesta final y obtener una retroalimentación del usuario.

**Materiales:**  
(Por persona)

- Grabadora o cámara de fotos.
- Plantilla 5A.
- Cuadernos
- Esféro o lápiz.

**Duración:**  
2 - 3 sesiones.

**Participantes:**

- Artesanos**
- Diseñadores**  
Equipo de trabajo
- Usuarios**  
Grupo objetivo

<p><b>¿Cómo?</b></p> <p>Se convoca a un grupo objetivo (posible usuario del producto) para conocer su opinión respecto a la propuesta final.</p> <p><b>Herramientas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Focus group.</li> </ul> <p><b>Actividades</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Se convoca al grupo objetivo.</li> <li>-Se explica la dinámica</li> <li>-El artesano y el diseñador dirigen la actividad con preguntas y material necesarios para validar su propuesta.</li> <li>-Registro de la actividad.</li> <li>-Conclusiones y agradecimiento.</li> </ul>	<p><b>Recomendaciones</b></p>
---	-------------------------------

6

# COMUNICAR

Figura A3.7. Folleto resumen de la metodología.

6

**Objetivo:**

Comunicar mediante el empaque o etiqueta el atributo del producto artesanal para que el consumidor o cliente aprecie y le de valor al producto.

**Materiales:**  
(Por persona)

- Hojas bond.
- Esféro o lápiz.
- Plantilla 6A.
- Propuesta final.

**Duración:**  
2 - 3 sesiones.

**Participantes:**

**Artisanos**

**Diseñadores**  
Equipo de trabajo

**¿Cómo?**

El artesano en conjunto con los diseñadores implementan en su etiqueta y/o empaque elementos que permitan comunicar el atributo principal del producto artesanal.

**Herramientas**

- Focus group

**Actividades**

- Se conoce al grupo objetivo.
- Se explica la dinámica.
- El artesano y el diseñador dirigen la actividad con preguntas y material necesario para validar su propuesta.
- Registro de la actividad.
- Conclusiones y agradecimiento.

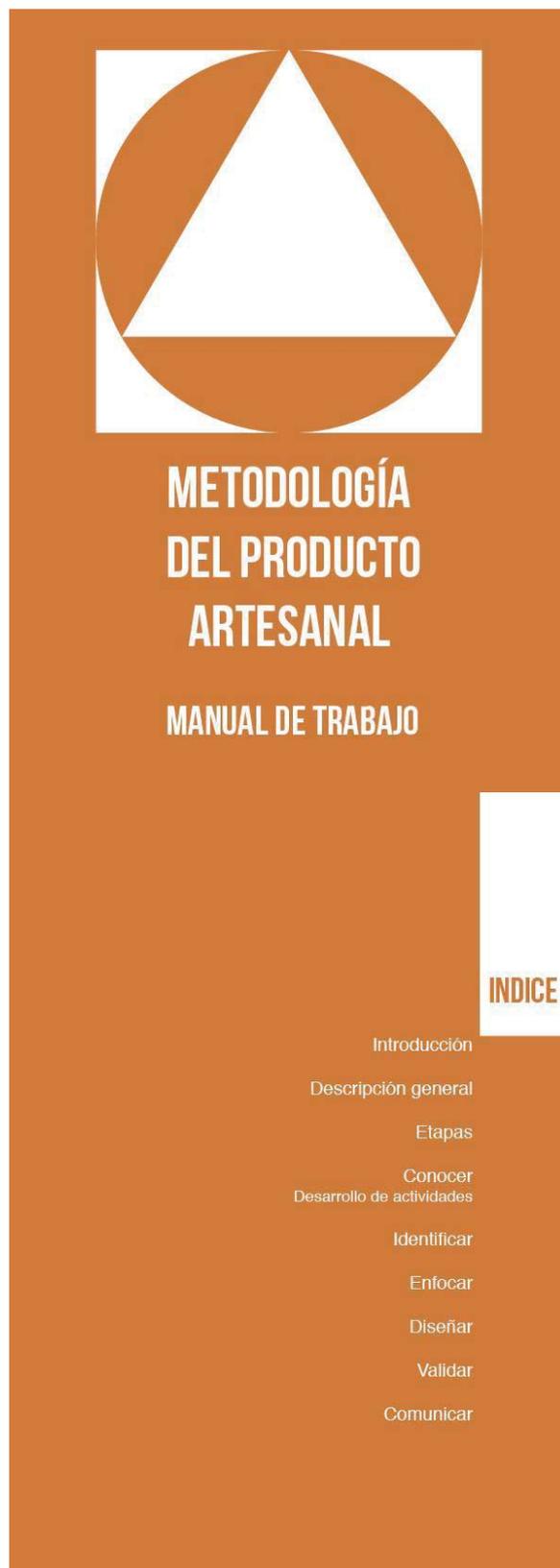
**Recomendaciones**

Esta fase se analiza el atributo principal del producto para plasmarlo en su imagen (etiqueta y/o empaque).

*Figura A3.8. Folleto resumen de la metodología.*

Las Figuras A3.1 – A3.8 son parte de la Guía de la metodología del producto artesanal, breve explicación sobre su estructura, fases, objetivos, tiempos y herramientas de uso.

Se realizó también una versión dirigida al educador o la persona que se encarga de desarrollar y aplicar el modelo. En esta versión se explica ampliamente los procesos de cada fase, recursos necesarios y recomendaciones a tomar en cuenta.



*Figura A3.9. Manual de trabajo.*

**La Metodología del Producto Artesanal** esta centrada en el estudio de los productos artesanales del Ecuador, con el fin de innovar el diseño artesanal respetando la identidad de sus culturas y comunidades.

## INTRODUCCIÓN

### ¿Cómo?

Mediante el trabajo en conjunto de artesanos y diseñadores

Intercambio de conocimiento bidireccional

### ¿Cual es el papel de...?



**Diseñador**  
y profesionales

Guía de cada proceso y aprendiz indirecto.



**Artesano**

Aprendiz, debe ser capaz de replicar el resultado final

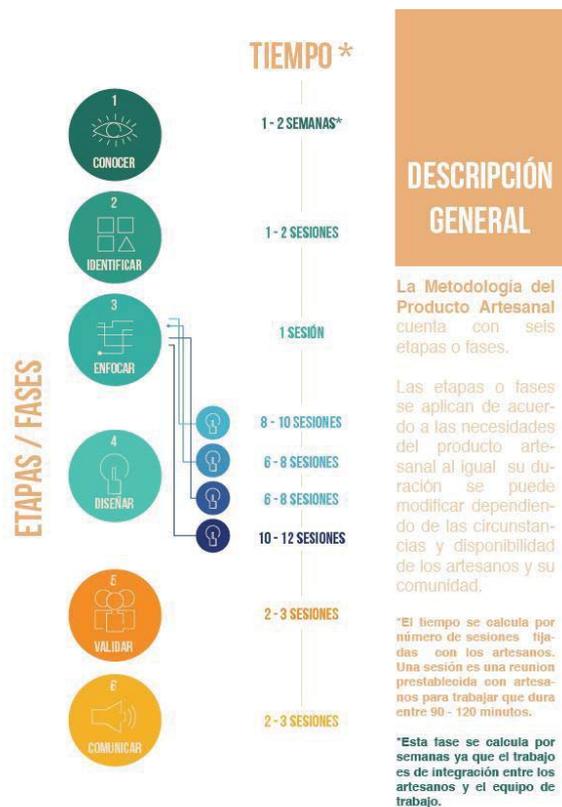
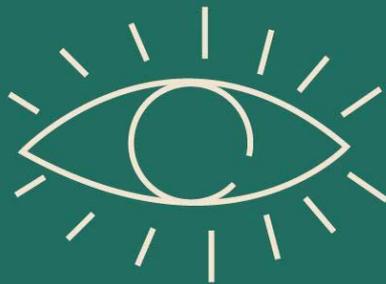


Figura A3.10. Manual de trabajo.

# CONOCER 1



# 1

Esta fase está enfocada en la integración del equipo de trabajo con los artesanos y su entorno.

Objetivo:

Crear un lazo de confianza para el trabajo en equipo.

**Materiales:**  
(Por persona)

- Libreta de anotaciones
- Esfero / lápiz
- Cámara de fotos (opcional)
- Plantilla Indicadores

**Duración:**  
1 - 2 semanas.

**Participantes:**



**¿Cómo?**

El equipo de trabajo se integra en el entorno de los artesanos con quienes van a trabajar para presenciar su comportamiento, tradiciones, estructuras sociales y políticas de la comunidad.

**Herramientas:**

- Antropología aplicada.

**Actividades:**

- Observar
- Realizar anotaciones
- Tomar registros fotográficos.

**Recomendaciones**

- Antes de integrarse, realizar un contacto influyente dentro de la comunidad que avale su estadia en la misma.

- Tener una actitud de respeto, humildad y generosidad frente a las personas de la comunidad.

- Importante identificar la manera en que se comunican y actitudes relevantes.

Figura A3.11. Manual de trabajo.

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES

### 1 CONTACTO CON ARTESANOS

#### Participantes



Líder del proyecto  
Comunidad en la  
comunidad

Los artesanos tienen una actitud de rechazo frente a diseñadores que no mantienen un compromiso social y profesional.

Ejemplo: La Asociación de Donadoras de Zuleta tomaron como decisión no trabajar con proyecto de diseñadores por sus malos antecedentes que han tenido.

Importante no olvidarse de hablar sobre fijar una fecha de reunión para explicar el proyecto a todos los involucrados.

Para contactar con los artesanos de la comunidad con la que se quiere trabajar se debe tomar en cuenta:

**A. Estar respaldado por una institución o persona que acredite el trabajo que se va a realizar.**

Si eres un diseñador independiente, es decir trabajas en proyectos sin el respaldo de una institución pública o privada. Lo mejor que puedas hacer es visitar una de las instituciones del país con el fin de consultar sobre proyecto actuales o antiguos que estén o hayan trabajando con la comunidad elegida. Ellos pueden aportarte con fondos o contactos y certificar que tu proyecto es empírico con lo que ofrece.

*En el Ecuador, el Ministerio de Cultura y Patrimonio realiza una convocatoria anual para apoyar económicamente a los mejores emprendimientos y proyectos de personas naturales en distintas áreas.*

Si el proyecto se realiza mediante una institución, pero no cuenta con un contacto dentro de la comunidad. Como organización tiene el beneficio que la imagen que proyecta a las personas es profesional y seria, por lo tanto fomenta más seguridad y credibilidad. En este caso lo mejor es visitar la comunidad y averiguar quien es la persona que representa e incide sobre los artesanos.

**B. Contactar con el representante de la comunidad**

Comunicarse con la persona referente que vaya a conectar al equipo de trabajo con los artesanos, explicar el proyecto y sus objetivos.

**C. Hablar con respeto y transparencia.**

Cuando se vaya a explicar el proyecto a la persona de contacto, siempre hablar con respeto sobre la comunidad, especialmente sobre los artesanos. Además de ser 100% honestos y directos sobre los requerimientos y resultados del proyecto. Todo lo que se diga y presente se debe cumplir en el desarrollo.

# 1



Duración

A: 1-2 días (varía la cantidad de instituciones se visita).

B y C: 2-3 días (varía la disponibilidad de la persona de contacto).

Instituciones públicas que trabajan con Artesanos en el Ecuador:

- CIDAP
- MOP
- MIES
- MIPRO
- SECAP
- SETEC
- INDA

### 2 INSTRUCCIONES AL EQUIPO DE TRABAJO

#### Participantes



Equipo de trabajo

Este último aspecto es muy importante ya que para los artesanos la actitud que tienen frente a ellos es importante e incluye en su decisión sobre participar en el proyecto.

Importante que todas las personas involucradas y conforman el equipo de trabajo en el proyecto, sean convocadas para las instrucciones pertinentes.

**Instrucciones:**

**A. Objetivo general y específicos de la dinámica**

El objetivo general de esta dinámica es comprender todo el contexto de la comunidad para poder crear un vínculo de confianza.

Mientras que los objetivos específicos es conocer a la comunidad en su día a día; identificar e investigar su forma de comunicación, organizaciones políticas y sociales, aspectos económicos, geográficos e históricos que les representa para que finalmente acercarse de una manera humilde y respetuosa a las personas en su entorno.

**B. Materiales para actividades.**



-Libreta de anotaciones



-Esfero / lápiz



-Dispositivo que permita documentar de forma visual cualquier acontecimiento (Cámara fotográfica o de móvil, videograbadora, etc).



-Plantilla de indicadores, para establecer las conclusiones del ejercicio.

Cada participante debe revisar la plantilla de indicadores para saber exactamente que aspectos se busca analizar.

**C. Herramientas**

Para el desarrollo de las actividades se utilizará bases de la antropología aplicada, que consiste en observar e integrarse dentro de la comunidad para tomar datos relevantes de respecto a la investigación que se encuentren haciendo.

# 1



Duración

A, B y C: 1 hora (15 minutos de exposición por tema y 5 minutos para dudas y comentarios).

La antropología aplicada busca la resolución específicamente de problemas sociales y culturales.

Figura A3.12. Manual de trabajo.

## 3 PRESENTACIÓN GENERAL

**Participantes**

**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Coordinación**

Se coordina entre el contacto dentro de la comunidad una reunión para presentar el proyecto a los artesanos e informarles de la presencia del equipo de trabajo en los siguientes días.

**B. Presentación**

La persona que dirige se encarga de presentar el proyecto frente a los artesanos, explicarles sus objetivos y metas. En cada punto expuesto se deja de 5 - 10 minutos para despejar dudas de los presentes. Finalmente se explica la primera fase del proceso y las razones de la presencia de los miembros del equipo en su entorno durante los próximos días.

1

**Importante advertir la presencia de personas extrañas y sus intenciones, para evitar que la comunidad se sienta expuesta e invadida.**

**Duración**

A: 1 día

B: 1 hora (15 minutos de exposición por tema y 5 minutos para dudas y comentarios).

---

## 4 INTEGRACIÓN

**Participantes**

**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Recopilación de datos**

El equipo de trabajo durante los siguientes días, convivirá en la comunidad para que a través de la observación, identificar aspectos importantes de la vida de los artesanos como: personas importantes, ingresos económicos, organización social, política y que tanto influye la religión, etc.

**B. Evidenciar**

Todo hallazgo que se obtenga durante el tiempo de convivencia, se debe evidenciar de las siguientes maneras:

-Fotografía

-Video

-Grabación audio

*Cualquier imagen, o video después de algunos años van a servir como evidencia del proceso y el impacto que ha tenido la comunidad.*

1

**Esto servirá para concluir la información y no olvidar cosas importantes.**

**Recomendación:** Organizar los datos por fecha / día o aspectos para mejorar la clasificación de información.

**Duración**

A y B: 3 - 5 días (varía de acuerdo a la apertura que tengan las personas de la comunidad).

---

## 5 CONCLUSIONES

**Participantes**

**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Clasificación de información**

Se clasifica la información registrada de acuerdo a los cuatro parámetros establecidos en la *Plantilla de Indicadores*, además de otros que se concluya como relevantes después del proceso de integración. Todos los resultados resumir sobre la plantilla de indicadores.

**B. Reunión finalización de la etapa**

Se convoca a una reunión para evidenciar y conversar sobre las experiencias positivas y negativas que se obtuvieron durante el proceso, es decir una retroalimentación.

*En esta parte del proceso se analiza indirectamente si los participantes han formado un lazo de confianza entre ellos. Esto es sumamente importante para todo el desarrollo del proyecto ya que si no existe confianza en el proceso, no se puede generar ningún resultado y el tiempo será desaprovechado.*

1

**Esta reunión y retroalimentación, se puede hacer con una ronda de opiniones entre los participantes.**

**Duración**

A y B: 1h30 (30 minutos para presentar resultados y 1 hora para opiniones y resultados de los participantes).

---

## 6 CIERRE

**Participantes**

**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Agradecimientos**

Se agradece la participación a cada participantes por el trabajo y resultados obtenidos durante el proceso.

**B. Breve explicación de la siguiente etapa**

Se hace una breve introducción de lo que se trabajará en la próxima fase y el material que se necesitará que lleven los artesanos:

-Producto en físico.

*Importante explicar que es sumamente necesario que las personas interesadas en participar, estén presentes en todo el proceso desde el comienzo al final.*

1

**Es importante fijar la fecha del próximo encuentro para desarrollar la próxima fase.**

**Duración**

A y B: 30 minutos (10 minutos para agradecer, 10 minutos para breve explicación y 10 minutos para dudas y preguntas).

Figura A3.13. Manual de trabajo.

# IDENTIFICAR 2



## 2

### Objetivo:

Identificar su mayor problema / necesidad y su mayor atributo.

Esta fase es un trabajo en conjunto para identificar los problemas o necesidades al igual que los atributos (histórico, cultural, técnico) del producto artesanal.

### Materiales:

- Post it o papeles
- Marcadores
- Plantilla 2A, 2B, 2C y 2D.
- Tarjetas 2T

**Duración:**  
1 - 2 sesiones.

### Participantes:

-  Artesanos
-  Disciñadores
-  Equipo de trabajo

### ¿Cómo?

Se realiza una convocatoria entre el equipo de trabajo asignado para analizar el producto artesanal.

### Herramientas:

- Lluvia de ideas (Brainstorm)
- Tarjetas de situaciones.
- Debate
- Jerarquización

### Actividades:

- Descripción del producto artesanal.
- Analizar y escribir los problemas y atributos del producto artesanal.
- Priorizar los problemas y atributos.
- Selección y descripción de un problema y un atributo.

### Recomendaciones

- Dar una clara explicación del objetivo y las actividades que se van a realizar.
- Organizar a los participantes en grupos mezclados para una mejor integración durante la actividad.

Figura A3.14. Manual de trabajo.

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES

### 1 OBJETIVOS E INSTRUCCIONES

**Participantes**  
  
**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Explicación del objetivo**

Se da la bienvenida a todos los participantes. El equipo de trabajo encargado de dirigir esta fase, explicará a los artesanos y demás participantes el objetivo general de la etapa en la que se encuentran:

*Se trabajará en conjunto con el fin de identificar los problemas o necesidades al igual que los atributos (histórico, cultural, técnico) del producto artesanal.*

**B. Instrucciones**

Se explica la dinámica que se basará todo el ejercicio en esta etapa, es decir de participación en equipos, principalmente por parte de los artesanos ya que en esta etapa ellos son los que más aportan con información sobre el producto artesanal.

Al principio la participación será mediante el debate entre todos los participantes. En la mitad del ejercicio se formarán grupos de mínimo 3 personas de acuerdo al número de personas presentes.

*El debate y respeto cuando hablan es la mejor herramienta para el ejercicio.*

# 2

### 2 DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

**Participantes**  
  
**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Instrucciones**

Se explica y lee la orden del ejercicio, para poder crear una descripción del producto artesanal que se analiza.

*Dibujar en una hoja o pegar una fotografía en la plantilla 2A y escribir al producto artesanal en 20 - 30 palabras.*

Este proceso se hace en equipo entre artesanos que trabajen con el mismo producto. Si son de diferentes tipos se agruparán de acuerdo a cada tipo.

# 2

### 3 ANALIZAR Y ESCRIBIR LOS PROBLEMAS Y ATRIBUTOS DEL PRODUCTO

**Participantes**  
  
**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Instrucciones**

En esta actividad se busca recolectar todos los problemas y atributos del producto artesanal desde los más pequeños hasta los más grandes. Se realizará la actividad con la participación de todos los presentes.

*Cada participante debe contar con post it o papeles, un marcador / esfero para escribir sus ideas. Además de las tarjetas de situaciones.*

**B. Desarrollo**

Primero se pega la plantilla 2A en el lugar que corresponde sobre la 2B. Se genera una lluvia de ideas entre todos los participantes en los dos aspectos que se busca analizar: Problemas y atributos del producto artesanal. Para cada aspecto se va mostrando las tarjetas de situaciones, que les permite impulsar su mente a más ideas y no quedarse en una sola situación.

Se recolecta las ideas en post it o papeles y se pegan cada una donde correspondía en la plantilla 2B.

*Las tarjetas entre incluidos, de ser necesario por la cantidad de participantes) rotará entre los grupos.*

*En la lluvia de ideas o brainstorm, no se descarta ninguna por más incoherente o tonta que sea, todo vale.*

# 2

### 4 JERAQUIZACIÓN

**Participantes**  
  
**Equipo de trabajo Artesanos**

**A. Instrucciones**

Se explica y lee la orden del ejercicio, para poder filtrar y jerarquizar los problemas y atributos. Se trabaja primero los problemas y después los atributos.

*Descartar los problemas que no se pueda resolver o no están en nuestras manos. De los restantes, ir colocando en la plantilla 2C de acuerdo los ejes establecidos, prioridad y viabilidad. Seleccionar el más viable y prioritario, será con el que se trabaje en las siguientes etapas. Se repite el mismo procedimiento con los atributos.*

*Tomar en cuenta la viabilidad de cada uno, descartar problemas que no se resuelven desde el esfero.*

# 2

Figura A3.15. Manual de trabajo.

2

**B. Desarrollo**

Los participantes por medio del debate, descartan los problemas que se encuentran en la plantilla 2B. Con los sobrantes, van colocando en la plantilla 2C en el lugar que corresponda. Se hace lo mismo con los atributos.

Finalmente en la parte derecha de la plantilla 2C, se coloca el problema y atributo seleccionados.

5

DESCRIPCIÓN

Participantes



Equipos de trabajo Artesanos

**A. Instrucciones**

Se pide a los participantes la siguiente orden:

Describir el problema y el atributo, en un máximo de 50 palabras en la plantilla 2D. Además responder las siguientes preguntas sobre los mismos: ¿Quiénes están involucrados?, ¿Dónde surge el problema?, ¿Qué recursos son necesarios?

Duración

A: 5-10 minutos.

B: 15 - 20 minutos.

**B. Desarrollo**

Si es necesario volver a explicar para que se vea a utilizar esta información que se recolecta.

Se explica y lee la orden del ejercicio, para poder filtrar y jerarquizar los problemas y atributos. Se trabaja primero los problemas y después los atributos. Finalmente se hace una breve descripción de cada uno de la plantilla 2D.

6

CIERRE

Deben traer la plantilla 2D.

**A. Agradecimientos**

Se agradece la participación a cada participantes por el trabajo y resultados obtenidos durante el proceso.

**B. Breve explicación de la siguiente etapa**

Se hace una breve introducción de lo que se trabajará en la próxima fase y el material que se necesitará que lleven los artesanos:

Duración

A y B : 10 - 20 minutos.

3

ENFOCAR

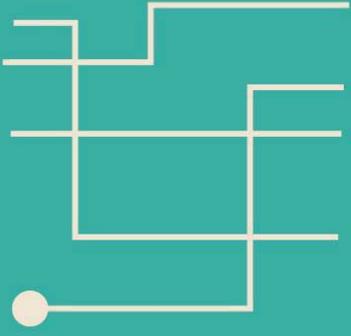


Figura A3.16. Manual de trabajo.

# 3

Esta fase se escoge una estrategia de diseño que mejor resuelva el problema o necesidad.

### Objetivo:

Enfocar el problema sobre un proceso que manifieste una solución.

### Materiales:

- Presentación de Estrategias.
- Plantilla 3A.

**Duración:**  
1 sesión.

### Participantes:



### ¿Cómo?

A través de una presentación se explica cada estrategia de diseño para luego analizar y escoger una que resuelva el problema.

**Herramientas:**  
- Presentación de estrategias  
- Didiote en grupos  
- Mapa de estrategias de diseño.

### Actividades

- Presentación de estrategias de diseño.
- Análisis de las estrategias en grupo
- Selección de una estrategia.

### Recomendaciones

- Pedir a los participantes que lleven la plantilla 2B para poder escoger la mejor estrategia.
- Dar siempre un espacio para preguntas después de explicar cada proceso de la fase.

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES

### 1 OBJETIVOS E INSTRUCCIONES



Participantes  
Espacio de trabajo Artesanos

#### A. Explicación del objetivo

Se da la bienvenida a todos los participantes. El equipo de trabajo encargado en dirigir esta fase, explicará a los artesanos y demás participantes el objetivo general de la etapa en la que se encuentran.

*Se trabajará en conjunto e individualmente para enfocar el problema / necesidad sobre un proceso de diseño que mejor lo resuelva.*

El primer acercamiento de una posible solución, se escoge el mejor camino.

#### B. Instrucciones

Se explica la dinámica que se basará en la presentación y explicación de cada estrategia de diseño planteada en la metodología. La participación es equitativa entre diseñadores y artesanos ya que en esta etapa se plantean elementos de diseño, pero en una realidad del artesano.

Al principio se expondrá la presentación, para que posteriormente en grupos analicen cual es la mejor estrategia.

# 3

**Duración**  
A: 5-10 minutos.  
B: 5-10 minutos.

### 2 PRESENTACIÓN DE ESTRATEGIAS



Participantes  
Equipo de trabajo Artesanos

#### A. Presentación

Se realiza una presentación sobre las 4 estrategias planteadas en la metodología a cargo del equipo de trabajo asignado para el ejercicio.

En cada estrategia se explica su objetivo, ejemplos y casos exitosos.

Es importante que todos los participantes comprendan al 100% cada estrategia.

#### B. Preguntas

Al final de cada explicación se brinda un espacio para resolver dudas o inquietudes.

**Duración**  
A: 15-20 minutos.  
B: 10-15 minutos.

Figura A3.17. Manual de trabajo.

## 3 ANÁLISIS Y SELECCIÓN EN GRUPO

3

**Participantes**



Equipo de trabajo Artesanos

**A. Instrucciones**

Se pide a los participantes la siguiente orden:

*Discutir y analizar en grupos de mínimo 3 integrantes las diferentes estrategias expuestas por el equipo de trabajo. Para definir una estrategia que mejor soluciones el problema planteado en la fase Identificar. Resaltar la estrategia escogida en la plantilla 3A.*

**B. Desarrollo**

Cada grupo se dedica a debatir y analizar las estrategias, comparando con el problema planteado anteriormente con el apoyo de la plantilla 3A. Cuando el grupo se haya puesto de acuerdo, deben resaltar la estrategia escogida.

**Duración**

A: 5-10 minutos.

B: 15-20 minutos.

## 4 CIERRE Y RESOLUCIÓN

4

**Participantes**



Equipo de trabajo Artesanos

**A. Indicaciones**

En esta parte se explica y escoge que hay dos formas para continuar el trabajo.

1. Cada grupo trabaja con la estrategia que se escogió.
2. Todos trabajan con la estrategia que la mayoría de los grupos escogieron.

**B. Breve explicación de la siguiente etapa**

Se hace una breve introducción de lo que se trabajará en la próxima fase y el material que se necesitará que lleven los artesanos:

**Duración**

A: 10-15 minutos.

B: 5-10 minutos.

# DISEÑAR

4



Figura A3.18. Manual de trabajo.

4

**Objetivo:**

Diseñar una propuesta que resuelva lo mejor posible el problema mediante el intercambio de conocimientos entre diseñadores y artesanos.

**Materiales:**  
(Por persona)

- Plantillas de la estrategia.
- Lápices, marcadores, etc.
- Hojas Bond
- Materiales del producto artesanal

**Duración:**  
8-12 sesiones

**Participantes:**

Artesanos

Diseñadores

Equipo de trabajo

**¿Cómo?**

El trabajo en conjunto de diseñadores y artesanos durante un taller donde se realiza el proceso de diseño que plantea la estrategia escogida previamente.

**Herramientas**

- Trabajo en grupo (artesano - diseñador)
- Estrategias (Rescate, mejoramiento, rediseño y creación).

**Actividades**

- Análisis de la estrategia
- Realizar bocetos de diferentes propuestas
- Realizar modelos de cada propuesta.
- Debate en grupo para definir una sola propuesta
- Realizar el prototipo final.

**Recomendaciones**

- Fomentar a solucionar las cosas por más preguntas que sean. Buscar ser realista en la propuesta de ideas.
- Tomar en cuenta al usuario en todo el proceso de propuestas y modelado.
- Fomentar el trabajo en conjunto y respetar las ideas de cada participante.

## DESARROLLO DE ACTIVIDADES

4

### 1 OBJETIVOS E INSTRUCCIONES

**Participantes**

Equipo de trabajo  
Artesanos

**A. Explicación del objetivo**

Se da la bienvenida a todos los participantes. El equipo de trabajo encargado en dirigir esta fase, explicará a los artesanos y demás participantes el objetivo general de la etapa en la que se encuentran:

Se trabajará en conjunto para desarrollar una propuesta de diseño, trabajando sobre la estrategia que se escogió.

Se explica la dinámica que se basará en el intercambio de conocimientos entre diseñadores y artesanos. De acuerdo a la estrategia planteada se desarrollará un proceso diferente.

Duración 1

A: 10-15 minutos.

### 2 ANÁLISIS DE ESTRATEGIAS

**Participantes**

Equipo de trabajo  
Artesanos

**A. Instrucciones**

De acuerdo a la estrategia seleccionada en la anterior etapa, se analiza sobre el mapa de proceso de cada estrategia. De acuerdo a las necesidades se definen los materiales y herramientas necesarias para su desarrollo.

**B. Preguntas**

Este espacio, es para resolver cualquier duda referente a las siguientes actividades:

Se trabajará en conjunto para desarrollar una propuesta de diseño, trabajando sobre la estrategia que se escogió.

Duración 2

A: 5-10 minutos.

B: 10-15 minutos.

Figura A3.19. Manual de trabajo.



Figura A3.20. Manual de trabajo.

El manual de trabajo (Figuras A3.9 – A3.20) está dirigido a los capacitadores. Se indica los elementos y acciones a considerar en cada etapa, tiempo estimado, personas involucradas y recomendaciones a tomar.

## ANEXO 4: Primer manual de uso de propuestas (dinámica)

### MANUAL DE USO PROPUESTAS

#### 1. Vale Todo!

Esta herramienta se aplica en grupo o individualmente por diseñadores o artesanos que les interese innovar y estimular la creatividad en base a un producto existente.

*Objetivo:* Promover el pensamiento creativo a través combinaciones que generen nuevas propuestas creativas que antes no se hubiese intentado.

*Resultado esperado:* Una propuesta diferente al producto inicial.

*Componentes:*

- **Un tablero de combinaciones:** cuenta con 4 áreas de las cuales la central es el área de producto y las de los extremos son las áreas de combinaciones
- **Un círculo cromático:** pieza circular giratoria con señaladores de combinaciones en sus extremos.
- **Un dado:** cada una de sus cara es una selección diferente de combinaciones (triangular, opuesta, individual, al salto derecho, al salto izquierdo, escala de grises) en el *círculo cromático*.
- **Dos conjuntos de tarjetas:**
  1. **Tarjetas FORMA:** conjunto de tarjetas sobre los elementos del diseño de la forma. Básicos (*círculo, triángulo, cuadrado*), Conceptuales (*punto, línea, plano y volumen*) y orgánicas (*siluetas de formas de la naturaleza: hojas, flores, oceano, etc*).

**2. Tarjetas ACCIÓN:** conjunto de tarjetas sobre la interrelación de las formas (*distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia*).

- Un **reloj de arena**
- Cuatro libretas de **papel**
- Cuatro sets de **lápices de colores** (del círculo cromático)
- Cuatro **lápices de grafito**
- Una **hoja de stickers** (estrella)

*Preparación:*

- Colocamos el tablero de combinaciones en el centro de la mesa.
- Ponemos los componentes en sus respectivas áreas:
  - Área de color (círculo cromático y dado)
  - Área de forma (tarjetas de forma)
  - Área de acción (tarjetas de acción)
- El reloj de arena se coloca a lado del tablero.
- Cada participante debe tener una libreta de hojas blanca, esfero o lápiz y lápices de colores.

*Procedimiento:*

1. Para comenzar, cada persona o grupo participante selecciona **un producto** existente sobre el cual se trabajará y lo coloca en la parte central (**área de producto**) del tablero de combinaciones.

2. Se escogen al azar un tipo de combinación de cada área, es decir, en el **área de color**, se gira el círculo cromático y se lanza el dado para obtener una combinación de color; en el **área de forma** se coge una carta del mazo al igual que en el **área de acción**, de esta forma se obtiene las dos combinaciones

restantes. Se *explica y lee* los resultados a todos con el fin de estar claros para el siguiente paso.

3. Después de haber explicado los parámetros o combinaciones resultantes, se pide a todos los participantes **alistar** sus libretas de hojas, lápices y colores. Cada uno va a crear una propuesta en un tiempo de 1 minuto por **reloj de arena**.

4. Se da la vuelta al reloj y cada uno empieza a dibujar su propuesta. **Al terminar** el tiempo, cada participante *explica y expone* al resto su idea para luego ser valorada. En el caso de haberla realizado de forma individual es recomendable repetir el proceso hasta 3 veces mínimo para realizar el siguiente paso de valoración.

5. Para la **valoración**, cada participante debe tomar un sticker de estrella para escoger la propuesta que más le gusto (no puede seleccionar la propia). La propuesta que tenga más estrellas **gana**. En el caso de hacerlo individualmente, gana la propuesta que haya sido elegida.

*Tiempo de la actividad: 5 minutos por propuesta.*

## **2. El Traductor**

Esta herramienta se aplica en grupo de personas de diferentes áreas como diseñadores y diferentes sectores artesanales que les interese innovar y estimular la creatividad y desarrollo de ideas.

*Objetivo:* Promover el pensamiento creativo a través combinaciones que generen nuevas propuestas creativas que antes no se hubiese intentado. Además de integrar diferentes áreas de trabajo.

*Resultado esperado:* Una primera propuesta creativa a partir de un producto desconocido.

*Componentes:*

- **4 letreros de grupo:** pieza donde se anota el nombre que representará al grupo.
- Set de 15 **tarjetas de descripción:** para explicar el producto de cada área.
- **4 pizarras y marcadores líquidos.**
- **Cronómetro.**
- **Tarjetas de combinaciones:** cada tarjeta tiene una combinación aleatoria entre los elementos de diseño como color (*solo uno, combinación aleatorias de dos y tres colores*), forma (*punto, línea, plano, círculo, cuadrado, triángulo, siluetas orgánicas de la naturaleza, volumen*) e interrelaciones de la forma (*distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia*). Ejemplo: Amarillo, triángulo y sustracción.
- **Hojas de valoración:** contienen el nombre del grupo y espacio para dejar comentarios, es decir, *la retroalimentación y un medidor de viabilidad* (mientras más cuadros están lleno, más viable es el producto).

*Preparación:*

- Cada área escribe en una tarjeta una pequeña explicación o descripción de su producto, incluyendo los aspectos que cree necesario resaltar. Se coloca los productos y su descripción en una mesa junto a los materiales, tarjetas, cronómetro y hojas de valoración.

*Procedimiento:*

1. Para comenzar se crean el mismo número de grupos de acuerdo con el número de áreas que participarán en la dinámica, donde los integrantes se mezclan con la condición de **no tener a alguien de su misma área en el grupo**. Por ejemplo, si estarán dos diseñadores, dos artesanos textiles y dos joyeros. El resultado sería tres grupos: el primero (artesano textil - diseñador), el segundo (artesano textil - joyero) y el tercero (diseñador - joyero). Cada grupo se pone el nombre que lo representará en el **letrero de grupo y recoge el material necesario** (pizarra y marcadores).

2. A continuación se **asigna el producto** que se va *analizar* en cada grupo, con la condición de que éste no sea del área de trabajo de ninguno de los integrantes. Por ejemplo, el primer grupo (artesano textil - diseñador) obtendría una pieza de joyería para analizar.

3. Cada grupo realiza las siguientes actividades **individualmente**. Se lee la descripción del producto a todos los integrantes y se analiza el producto *usando los sentidos* necesarios (olfato, vista, tacto, auditivo y gusto). Tiempo para la actividad 5 minutos.

4. Cada grupo toma una **tarjeta de combinaciones** y crea en conjunto una propuesta en la pizarra en los siguientes 5 minutos.

5. Al terminar el tiempo, cada grupo **expone** su propuesta al resto del porqué llegó a esa conclusión. Finalmente, cada propuesta se deja en una mesa con una hoja de valoración para la retroalimentación de los otros grupos. Además se pinta el medidor de viabilidad según su opinión.

*Tiempo de la actividad:*

**Modelo**

**Ejemplo**

### **3. Los Dados Mágicos**

Esta herramienta se usa de forma individual dirigido a personas naturales, artesanos, diseñadores y personas que les interese innovar y estimular la creatividad en el desarrollo de ideas.

*Objetivo:* Promover el pensamiento creativo a través combinaciones que generen nuevas propuestas creativas que antes no se hubiese intentado.

*Resultado esperado:* Varias propuestas e ideas sobre un producto nuevo o existente.

*Componentes:*

- **Materiales** (hojas en blanco, lápices, colores)
- 10 Dados determinantes:
  - Dado de **color** de 8 caras (amarillo, rojo, azul, verde, violeta, naranja, blanco y negro)
  - Dado **usuário** de 6 caras (madre, padre, adulto mayor, niño, niña, adolescente).
  - Dado de **escenario** de 10 caras (ciudad, campo, mar, amazonía, automóvil, escuela, fiestas, trabajo, casa, supermercado).
  - Dado de **profesiones** de 12 caras (policía, bailarín, oficinista, dentista, médico, pintor, terapeuta, bombero, veterinario, artesano, diseñador, ama de casa, científico, biólogo).
  - Dado de **materiales** de 10 caras (madera, tela, cuero, paja toquilla, tagua, plata, vidrio, lana, cerámica, cartón).
  - Dado de **elementos conceptuales** de 4 caras (punto, línea, plano, volumen)
  - Dado de **interrelación de las formas** de 8 caras (distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección, coincidencia)

- Dado **forma** de 4 caras (círculo, triángulo, cuadrado, abstracta / orgánica)
- Dado de **acción** de 8 caras (sustituir, combinar, modificar, añadir, eliminar, re acomodar, adaptar, rotar).
- Dado de **figuras geométricas** de 10 caras (pirámide, esfera, cilindro, cono, cubo, dodecaedro, prisma, icosaedro, octaedro, paralelepípedo).

*Preparación:*

- En una mesa o lugar plano se colocan los dados y materiales necesarios para la actividad (hojas, lápices, colores)

*Procedimiento:*

1. Para comenzar se escogen los dados (aspectos o determinantes) que se desea trabajar. **Mientras más dados, las limitaciones y dificultades aumentan** a la hora de formar una propuesta. Es recomendable escoger mínimo dos o tres.
2. **Se escoge un producto** que conoce y quiere mejorarlo (si va a empezar de cero un producto, saltarse este paso).
3. Se tira los dados escogidos y a partir de los resultados dados se empieza a **generar una propuesta** con las hojas con los materiales necesarios. El procedimiento se repite dos veces más.
4. Se **analiza los resultados** y se escoge un ganador. O en su defecto partes que aporten a combinar la propuesta final.

*Tiempo de la actividad: 10 minutos para generar 3 propuestas*

#### **4. Frankenstein Creativo**

Esta herramienta se usa de forma individual o grupal, dirigido a personas naturales, artesanos, diseñadores y personas que les interese innovar y estimular la creatividad en el desarrollo de ideas.

*Objetivo:* Promover el pensamiento creativo a través la mezcla de componentes de dos o más productos sin relación entre sí y de esta forma generar propuestas creativas.

*Resultado esperado:* Varias propuestas e ideas resultado de la combinación / mezcla de productos existentes.

*Componentes:*

- **Plantilla de descomposición**, cuadro de análisis de los componentes de un producto donde se recolecta: las partes, color, material, forma predominante, uso o función.
- **Materiales:** hojas en blanco, lápices, colores.

*Preparación:*

- Se prepara los materiales necesarios como: plantilla, hojas en blanco, lápices, colores, etc. sobre una superficie.

*Procedimiento:*

1. Para comenzar se *seleccionan* dos productos que se desea trabajar y **que no tengan una relación entre sí.**

2. En la **plantilla de descomposición**, se anota todos los componentes del producto (artes, color, material, forma predominante, uso o función). Esto se realiza a los dos objetos.

3. Se analiza y **compara los componentes** de los productos, para seleccionar uno en cada aspecto entre las dos plantillas tras el análisis.

4. Con los componentes seleccionados **se crea una propuesta** con los materiales: hojas, lápices, colores. El proceso se repite las veces que sea necesario o incluso dentro de la misma descomposición se vuelve a realizar una selección de componentes para generar otras propuestas.

*Tiempo de la actividad: 10 minutos para generar 1 propuesta.*

## **5. Gira Tu imaginación**

Esta herramienta se la emplea de forma individual o grupal, dirigido a personas naturales, artesanos, diseñadores y personas que les interese innovar y estimular la creatividad en el desarrollo de ideas.

*Objetivo:* Promover el pensamiento creativo a través combinaciones y determinantes que generen nuevas propuestas creativas que antes no se hubiese intentado.

*Resultado esperado:* Una propuesta resultado de la transformación e interpretación de un producto existente.

*Componentes:*

- Un **Tablero circular**: se compone por tres círculos de los cuales los últimos dos son giratorios. El primero, desde el centro hacia afuera, es el **círculo del objeto**, donde coloca el producto a analizar; el segundo, es el **círculo de pregunta** (¿Que pasa sí se sustituye, combina, modifica, añade, elimina, re acomoda, adapta, rota?); y por el último el tercero es el **círculo de aspectos**, es el que dará aleatoriamente una combinación entre los aspectos representados en las tarjetas (Color - Forma; Forma - acción; acción - material; material - elementos conceptuales; elementos conceptuales - figuras geométricas; figuras geométricas - color; Color - acción - material; Forma - material - elementos conceptuales; acción- elementos conceptuales - figuras geométricas; material - figuras geométricas - color; elementos conceptuales - color - forma; figuras geométricas - forma - acción).
- **Materiales**: hojas en blanco, lápices, colores.
- **Tarjetas de personalidad**: son aquellas que representan un *usuario / individuo* con ciertas características de personalidad. Es el usuario a quien tienen que enfocar sus propuestas (madre, padre, adulto mayor, niño, niña, adolescente).
- Un **dado de movimiento**: es aquel que dicta el sentido que se girará cada círculo del tablero (izquierda o derecha).
- **Tarjetas de color** (amarillo, rojo, azul, verde, violeta, naranja, blanco, negro, amarillo verdoso, naranja amarillento, naranja rojizo, violeta rojizo, violeta azulado, azul verdoso, verde amarillento).
- **Tarjetas de materiales** (madera, tela, cuero, paja toquilla, tagua, plata, vidrio, lana, cerámica, cartón).
- **Tarjetas de elementos conceptuales** (punto, línea, plano, volumen)
- **Tarjetas de acción** (distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección, coincidencia)
- **Tarjetas de forma** (círculo, triángulo, cuadrado, abstracta / orgánica)
- **Tarjetas de figuras geométricas** (pirámide, esfera, cilindro, cono, cubo, dodecaedro, prisma, icosaedro, octaedro, paralelepipedo).

-

#### *Preparación:*

- Se coloca el tablero circular en la mesa en conjunto con sus elementos: dados de movimiento, materiales (hojas, lápices, colores).
- Se prepara las tarjetas de aspectos (color, forma, acción, material, elementos conceptuales, figuras geométricas) y las de personalidad sobre la mesa de trabajo.

#### *Procedimiento:*

1. Para comenzar los participantes **eligen un producto existente** sobre el que se trabajará toda la dinámica y lo colocan en el centro del **tablero circular** (si es muy grande colocar una imagen o en un lugar donde todos los participantes puedan verlo).
2. Cada participante *selecciona* una **tarjeta de personalidad**, esta le explicará a quién va a representar durante toda la dinámica.
3. Se tira el **dado de movimiento** por cada círculo del tablero, es decir, dos veces. Esto determina la pregunta que se realizará y la combinación de aspectos o determinantes necesaria para el proceso creativo. Por ejemplo, en el círculo de pregunta sale sustituir, se genera las preguntas ¿qué pasa si elimino (una parte del producto) la agarradera de la taza?, además la combinación salió Color - forma.
4. **Se formula la pregunta** para todos los participantes, además se **escoge las tarjetas** necesarias de aspectos de acuerdo la combinación seleccionada en el

tablero circular. Ejemplo: Color y forma, selecciona una tarjeta de color y una de forma.

5. Se **lee la tarjeta** de cada aspecto o determinante y a partir de los resultados cada participante **genera una propuesta** creativa en un tiempo máximo de 5 minutos. *Nota: tomar en cuenta el personaje que representa.*

6. Al finalizar el tiempo, **cada uno explica** su personaje - usuario y la propuesta que realizó para este de acuerdo el producto central. El resto de participantes aportan con su retroalimentación y punto de vista de acuerdo con su personaje.

*Tiempo de la actividad: 8 - 10 minutos por propuesta*

## ANEXO 5: Instrucciones para la primera validación de las herramientas

### 1. Dado Mágicos

Esta herramienta tiene como objetivo estimular la creatividad y el desarrollo de ideas a través de distintos dados como determinantes para la elaboración de un triciclo.

*Objetivo de la herramienta:* Promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de estímulos que permitan generar propuestas.

*Resultado esperado:* El dibujo de una propuesta de un triciclo.

*Número de participantes:* Un coordinador y un grupo de 5 participantes conformado por estudiantes de colegio y de la escuela de diseño de la UDLA.

*Componentes:*

- **Materiales** (papelógrafo, lápices, colores, marcadores).
- **Plantilla de creatividad.**
- **Tarjetas Color**, combinaciones de color de acuerdo al círculo cromático.
- Bolsa con 6 dados determinantes (**enunciado**):
  - **Dado de escenario de 10 caras** (ciudad, campo, mar, selva, tráfico, escuela, fiestas, trabajo, casa, supermercado).- **Inspírate en su entorno y los elementos y formas que puedes encontrar.**
  - **Dado de profesiones de 12 caras** (policía, bailarín, oficinista, dentista, médico, pintor, terapeuta, bombero, veterinario, artesano, diseñador, ama de casa). **Inspírate en los elementos,**

***formas, texturas, movimientos que podemos encontrar en sus actividades.***

- **Dado de elementos conceptuales de 4 caras** (punto, línea, plano, volumen) - ***Usa.....para crear su estructura o forma.***
- **Dado de interrelación de las formas de 8 caras** (distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección, coincidencia) - ***Usa ..... en su forma, elementos o función***
- **Dado forma de 4 caras** (círculo, triángulo, cuadrado, abstracta / orgánica) - ***La forma principal se basará en ...***
- Dado de **acción** de 8 caras (sustituir, combinar, modificar, añadir, eliminar, re acomodar, adaptar, rotar). ***Interpreta..... en la forma, los elementos o su función.***

### ***Explicación de la dinámica para el coordinador***

*Procedimiento (Tiempo actividad):*

*Preparación:*

- Presentación del dirigente, explicación de la actividad, su objetivo y resultado esperado.
- En una mesa de trabajo, se colocan los materiales necesarios para la actividad (plantilla, lápices, colores) y se extiende un papelógrafo en la pared o superficie plana.

*(5 minutos aprox.)*

1. Para comenzar el dirigente reparte una plantilla a cada integrante y explica realizando un ejemplo práctico del primer paso: ***“Seleccionar tres dados de la bolsa; lanzar los dados y escribir y/o dibujar en la plantilla el enunciado de acuerdo al color correspondiente en el área de determinantes”***. Se pide que cada uno de los integrantes repetir la actividad uno por uno

individualmente. *(De ser necesario añadir dificultad a la actividad se pide escoger más número de dados. Las limitaciones y dificultades aumentarán). (6 minutos)*

2. El dirigente explica a cada participante el siguiente paso: **“Dibujar una propuesta en 3 minutos por cronómetro sobre el área creativa; usando los tres determinantes y enunciados del área de determinantes del paso previo”**. Para esto ejemplifica la calidad de dibujo requerido: *no requiere ser detallista, más bien, su principal objetivo es comunicar su función / forma con el usuario*. El dirigente pregunta sobre dudas, explica de ser necesario, para luego proceder con la actividad, en la cual se toma el tiempo por cronómetro. *(12 minutos = 5 min. explicación - 4 min. dudas - 3 min. actividad)*.

3. Al terminar, el dirigente pide que cada participante coloque su plantilla alrededor del papelógrafo en la pared. Les pide y ejemplifica: **“Analizar las propuestas; seleccionar un elemento o una propuesta que piense que resuelva de mejor manera al producto y explicar al resto el porqué de su decisión”**. La selección se marca con una seña (punto - visto - etc) sobre la propuesta o elemento escogido. *(10 minutos = 1 min de análisis y 1 min explicación por los 5 participantes)*.

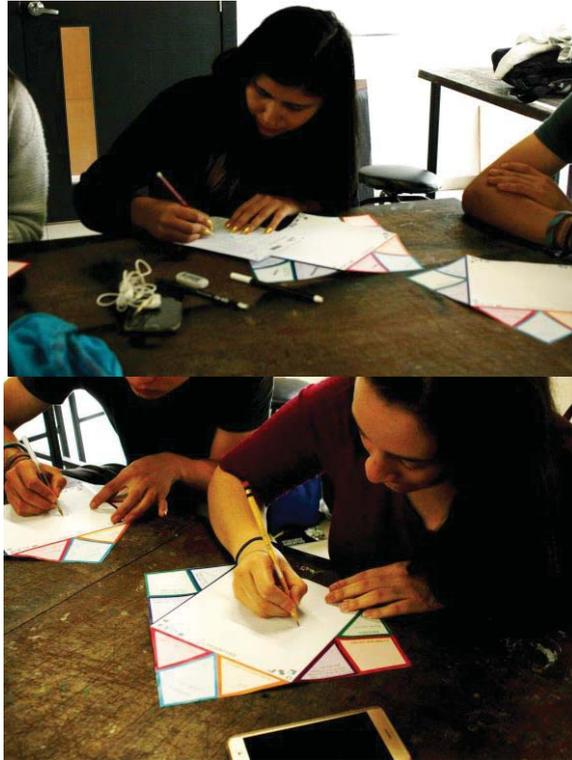
4. Se pide a los integrantes: **“Dibujar en grupo la propuesta final en el papelógrafo, a partir de los elementos más votados”**. Los integrantes tendrán que discutir y ponerse de acuerdo para formar su propuesta final. *(5 minutos)*.

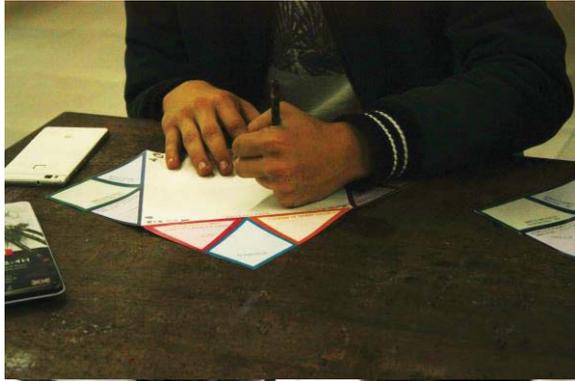
***Tiempo total de la actividad: 33 minutos aprox.***

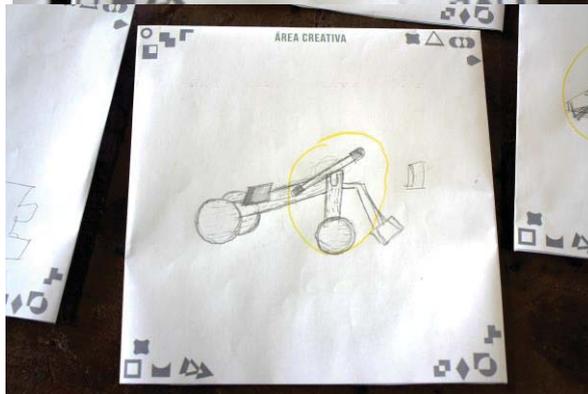
5. **Extra:** Para completar la propuesta final, se pide: **“escoger una tarjeta de color; aplicar la combinación en el dibujo de la propuesta final”**. Para esto se explica que el color se puede aplicar por piezas, no es necesario aplicarlo a todo el producto. *(7 minutos = 2 escoger una combinación y 5 pintando)*.

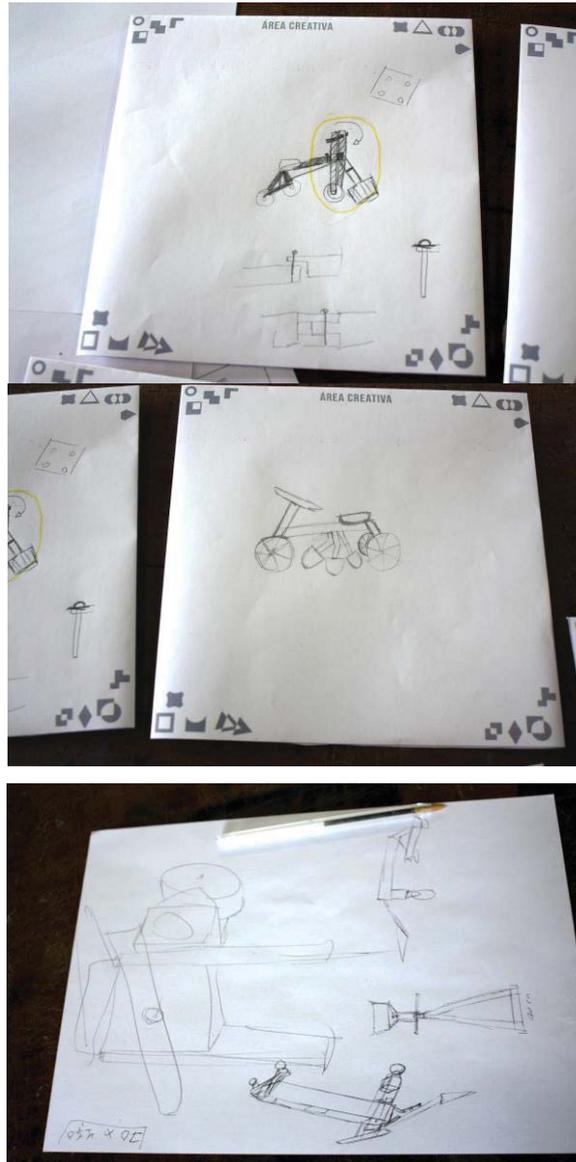
***Tiempo total de la actividad + extra: 40 minutos aprox.***

Recopilación fotográfica del proceso:









## **2. Frankenstein creativo**

*Objetivo de la herramienta:* Promover el pensamiento creativo a través de la mezcla de componentes de dos o más productos sin relación entre sí, analizar e identificar recursos que permitan generar nuevas propuestas creativas.

*Resultado esperado:* Un dibujo de una propuesta formada del resultado de la combinación / mezcla de productos existentes.

*Número de participantes:* Un coordinador y un grupo de participantes (2 joyeros independientes).

*Componentes:*

- **Plantilla de descomposición**, cuadro de análisis de los componentes de un producto donde se recolecta: las partes, color, material, forma predominante, uso o función.
- **Tarjetas de escenario**, conjunto de tarjetas que contienen combinaciones de escenarios de los cuales se obtienen los productos sin relación entre sí (*baño, armario, cocina, dormitorio, bodega, sala de estar*).
- **Materiales:** lápices, colores.

### ***Explicación de la dinámica***

*Procedimiento (Tiempo actividad):*

*Preparación:*

- Presentación del coordinador, explicación de la actividad, su objetivo y resultado esperado. (“El objetivo de esta actividad es promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de estímulos que permitan generar propuestas a partir de dos productos existentes totalmente diferentes que podemos encontrar en nuestro alrededor.”).
- Se **prepara los materiales necesarios** como: tarjetas de escenario, plantillas frankenstein, lápices, colores necesarios sobre la mesa de trabajo.
- Tener un dispositivo que permita **tomar el tiempo** para los procesos necesarios.

- Antes de comenzar cada participante debe tener listo una **plantilla de descomposición**, esfero o lápiz y lápices de colores (se puede compartir entre varias personas).

(5 minutos aprox.)

1. Para comenzar el coordinador reparte una plantilla a cada integrante y explica el primer paso realizando un ejemplo práctico del primer paso: **“Seleccionar una tarjeta de escenario; elegir un producto de acuerdo los escenarios en la tarjeta”**. Se pide que cada uno de los integrantes repetir la actividad individualmente y se especifica la necesidad de que los dos productos no tengan ninguna relación entre sí. (5 minutos)

2. El coordinador explica y ejemplifica realizando la actividad el siguiente paso: **“Descomponer los dos productos seleccionados en sus respectivas áreas y especificaciones de los aspectos (partes, forma predominante, color, material, uso / función) dentro de la plantilla de descomposición”**. Se pide que cada uno de los integrantes repetir la actividad individualmente. (7 minutos).

3. En el siguiente paso, el coordinador explica el siguiente proceso en el cual cada participante realizará: **“Analizar y comparar los elementos de los dos productos; seleccionar (encerrando en un círculo u otro tipo de resaltado) los componentes de cada aspecto que le parezca más interesante tras la comparación”**. (2 minutos)

4. Al terminar la anterior actividad, el coordinador pide: **“Crear una propuesta, usando los aspectos seleccionados previamente en un tiempo de 3 minutos”**. Se pide a los participantes prepararse con el material necesario para proceder a tomar el tiempo y comenzar la actividad. (5 minutos = 2 minutos explicación - 3 actividad).

5. Después, el coordinador pide que cada participante: **“Exponer y explicar su producto y el cambio que lo realizó”**. (2 minutos = 1 min. por participante).

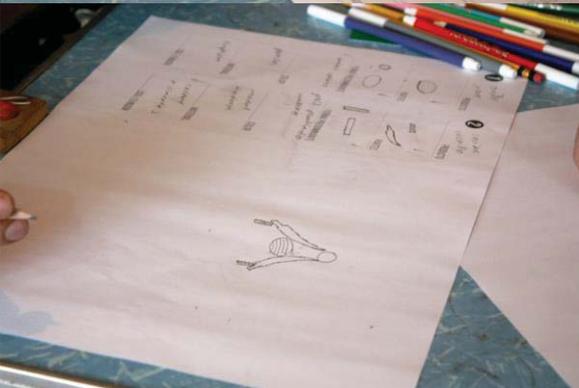
6. **Al terminar la actividad**, el coordinador agradece la participación de cada participante. Se pide una retroalimentación sobre la actividad, recibiendo comentarios y sugerencias de los participantes. (5 minutos)

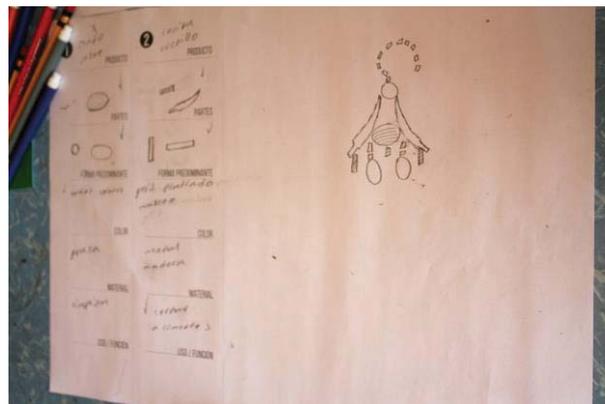
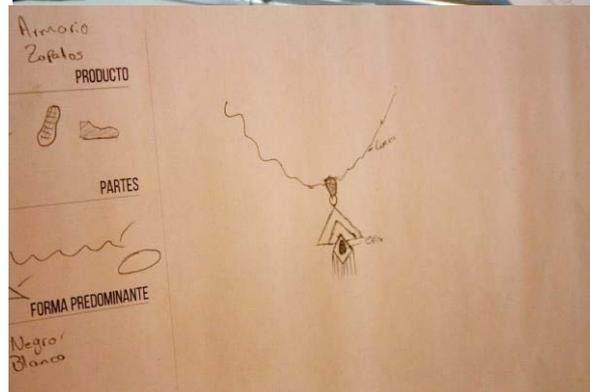
**Tiempo total de la actividad: 33 minutos aprox.**

Recopilación fotográfica del proceso:

-







### 3. Vale Todo

*Objetivo:* Promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de estímulos que permitan generar propuestas.

*Resultado esperado:* El dibujo de una propuesta de un elemento de vestuario.

*Número de participantes:* Un dirigente y un grupo de 3 - 5 bailarinas (entre 15 a 25 años de edad) de la academia Damiana Levy Dance Studio.

*Componentes:*

- **Plantilla de combinaciones**, cuenta con 4 partes las cuales representan cada fase del proceso: la primera es la *descomposición* del objeto; la segunda, selección de *combinaciones* (forma y acción); la tercera, *aplicación de color* y la cuarta, *valoración, sugerencias y comentarios*.
  
- **Tres conjuntos de tarjetas:**
  - 1. Tarjetas FORMA**, conjunto de tarjetas sobre los elementos del diseño de la forma. Básicos (*círculo, triángulo, cuadrado*), Conceptuales (*punto, línea, plano y volumen*) y orgánicas (*siluetas de formas de la naturaleza: hojas, flores, oceano, etc*).
  
  - 2. Tarjetas ACCIÓN**, conjunto de tarjetas sobre la interrelación de las formas (*distanciamiento, toque, superposición, penetración, unión, sustracción, intersección y coincidencia*).
  
  - 3. Tarjetas COLOR**, conjunto de tarjetas que contienen diversas combinaciones de color: *singular, opuestos, complementarios* (2 o 3 colores).

### ***Explicación de la dinámica***

*Procedimiento (Tiempo actividad):*

*Preparación:*

- Presentación del coordinador, explicación de la actividad, su objetivo y resultado esperado (“El objetivo de esta actividad es promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de estímulos que permitan generar

propuestas, como en este caso dibujar un elemento del vestuario de danza usando elementos de forma y acción.”).

- **Se explica** las partes o elementos que contiene el vestuario de danza.
- Tener un dispositivo que permita **tomar el tiempo** para los procesos necesarios.
- Antes de comenzar cada participante debe tener listo una **plantilla de combinaciones**, esfero o lápiz y lápices de colores (se puede compartir entre varias personas).

*(5 minutos aprox.)*

1. Para comenzar el coordinador reparte una plantilla a cada integrante y explica el primer paso realizando un ejemplo práctico del primer paso: **“Seleccionar tres elementos importantes del producto; escribir y/o dibujar en la plantilla en el área 1; finalmente seleccionar un elemento”**. Se pide que cada uno de los integrantes repetir la actividad individualmente. *(5 minutos)*

2. El coordinador explica y ejemplifica realizando la actividad el siguiente paso: **“Seleccionar una carta FORMA de y una carta de ACCIÓN; colocar en el área de cada una dentro de la plantilla de combinaciones”**. Se pide que cada uno de los integrantes repetir la actividad individualmente. *(5 minutos = 2 min. explicación - 3 min. actividad / 30 seg. por participante)*.

3. En el siguiente paso, el coordinador explica y ejemplifica el proceso que cada participante realizará: **“Interpretar el resultado de las tarjetas FORMA y ACCIÓN; dibujar una nueva propuesta en el área creativa del elemento seleccionado en 3 minutos por cronómetro”**. Se toma el tiempo y cada participante empieza a dibujar su propuesta. *(6 minutos = 3 min. explicación y ejemplificación - 3 min. actividad)*.

4. Al terminar la anterior actividad, el coordinador pide: **“Tomar una tarjeta COLOR; colocar en el área 3 de plantilla; colorear la propuesta con la**

**combinación de color de la tarjeta**". Se explica a los participantes que en este paso se recomienda dibujar el producto completo con el elemento modificado antes de colorear. (5 minutos).

5. Después, el coordinador pide que cada participante: **"Exponer y explicar su producto y el cambio que lo realizó"**. En el caso de haberla realizado de forma individual es recomendable repetir el proceso hasta 3 veces mínimo para realizar el siguiente paso de valoración. (5 minutos = 1 min. por participante).

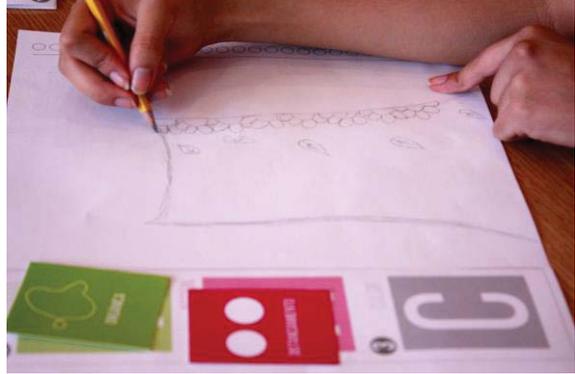
6. Para finalizar, el coordinador explica y ejemplifica la actividad: **"Valorar la propuesta; en cada plantilla realizar un comentario o sugerencia en el área de valoración; rellenar un círculo en el indicador si le gusta la propuesta"**. Se explica que la cantidad de círculos rellenos son indicadores que muestran el grado de aceptación de la propuesta por el resto de participantes. En el caso de hacerlo individualmente, escribir sus propias conclusiones o pedir la opinión a un grupo de personas que la valoren. Esto le servirá como recursos a considerar en el desarrollo de sus próximas propuestas o la evolución de la misma que realizó durante la actividad. (10 minutos = 2 min. por participante).

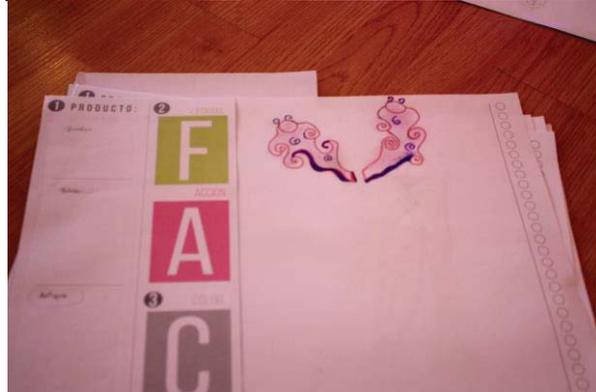
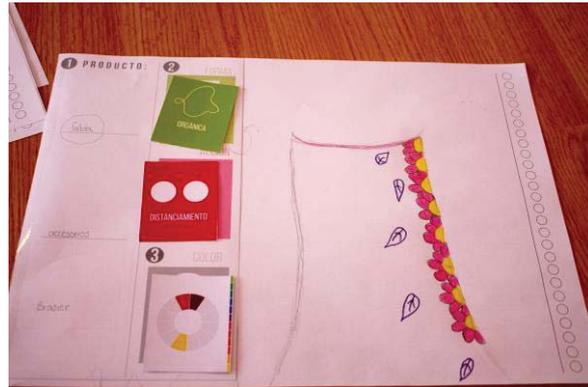
**7. Al terminar la actividad**, el coordinador agradece la participación de cada participante. Se pide una retroalimentación sobre la actividad, recibiendo comentarios y sugerencias de los participantes. (5 minutos)

**Tiempo total de la actividad: 46 minutos aprox.**

- Recopilación fotográfica del proceso, los diferentes bocetos / dibujos y de la propuesta final.









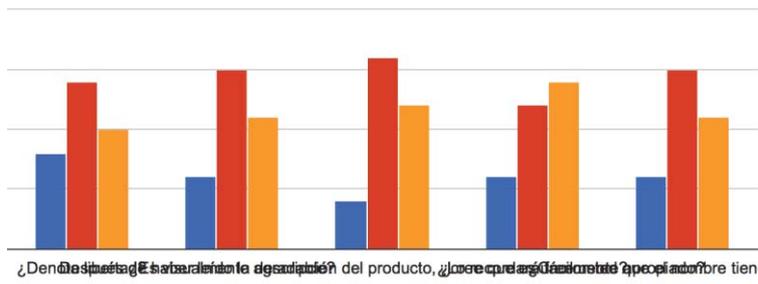
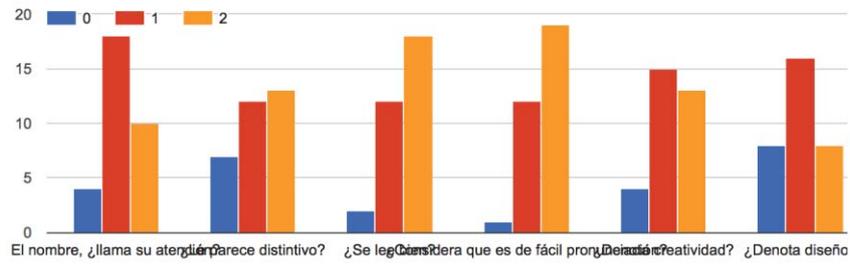
## ANEXO 6: ENCUESTA NAMING

Se elaboró una encuesta de percepción dentro del proceso de naming para conocer cuál de las tres propuestas se asemeja más al objetivo y valores de la empresa. Los encuestados fueron 32 personas en un rango de edad entre los 17 y 57 años. Las preguntas de la encuesta y resultados son los siguientes:

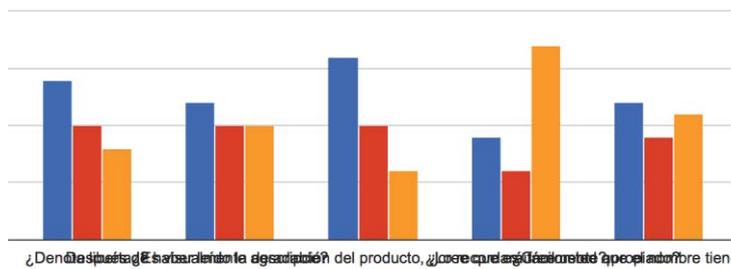
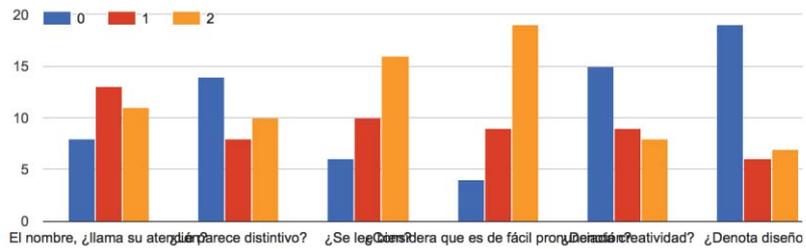
	0	1	2
El nombre, ¿llama su atención?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Le parece distintivo?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Se lee bien?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Considera que es de fácil pronunciación?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Denota creatividad?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Denota diseño?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Denota libertad?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Es visualmente agradable?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Después de haber leído la descripción del producto, ¿cree que es un nombre apropiado?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Lo recordará fácilmente?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Cree usted que el nombre tiene impacto?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

-La inventiva, fue el nombre que más aceptación obtuvo de acuerdo a los parámetros de la encuesta; divergente, fue el que menos aceptación tuvo ya que les parecía caótico y le recordaba mucho a la película del mismo nombre; Crea be design, tuvo medianamente aceptación ya que se percibió los valores y objetivo de la empresa pero era difícil de entender y pronunciar.

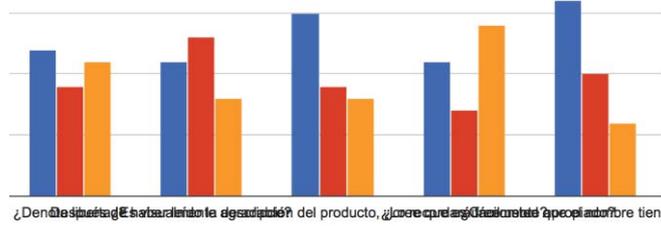
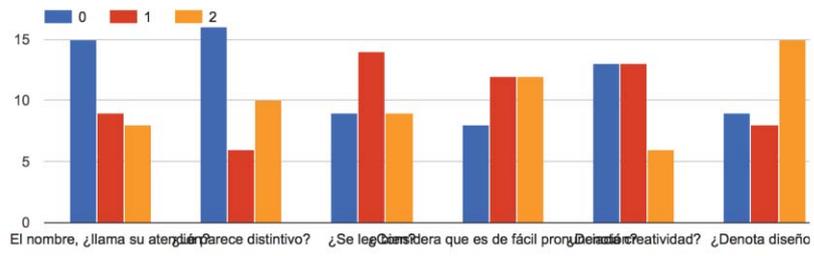
Nombre: La Inventiva (evalué 0: no 1: poco 2: Si)



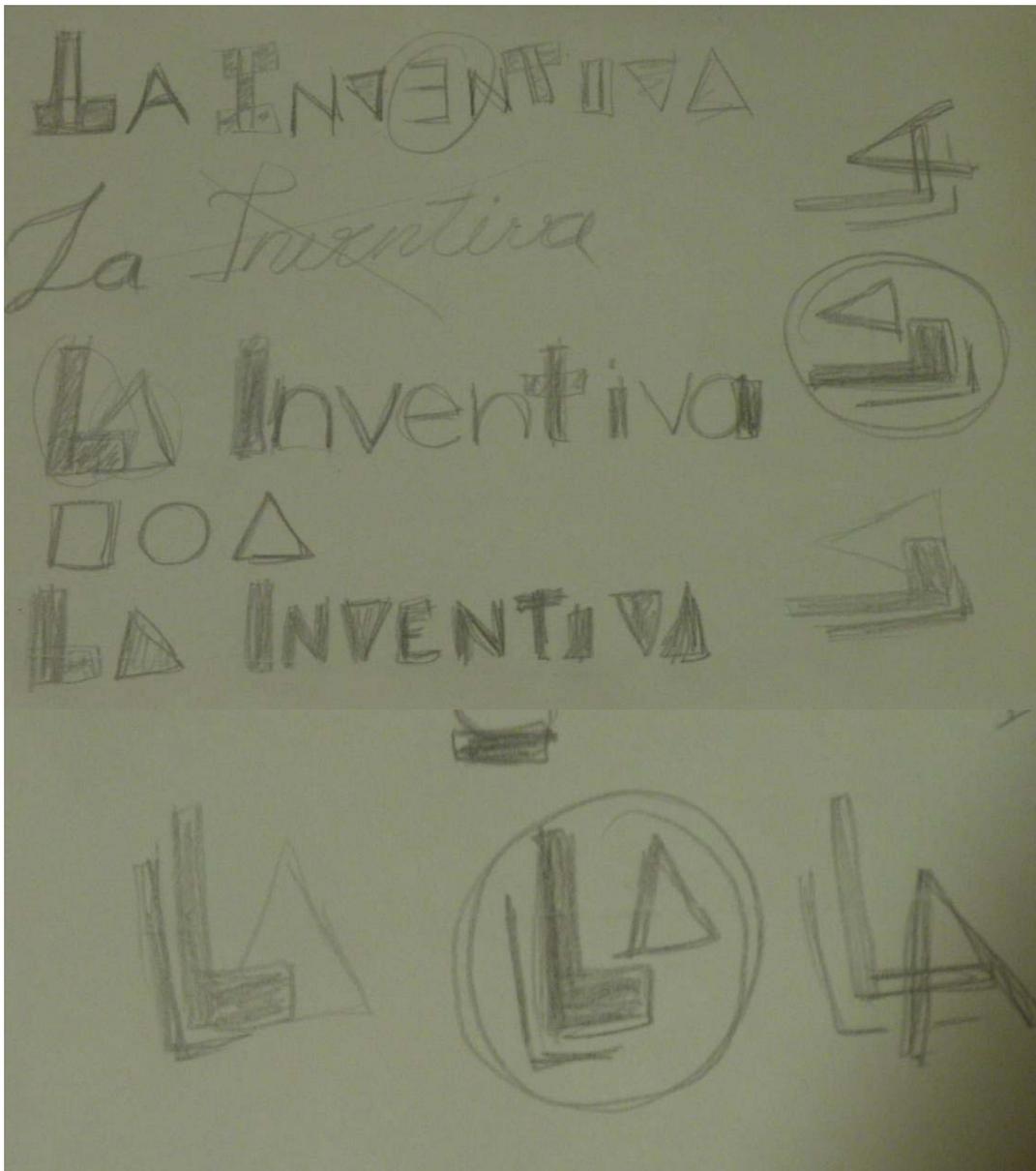
Nombre: Divergente (evalué 0: no 1: poco 2: Si)

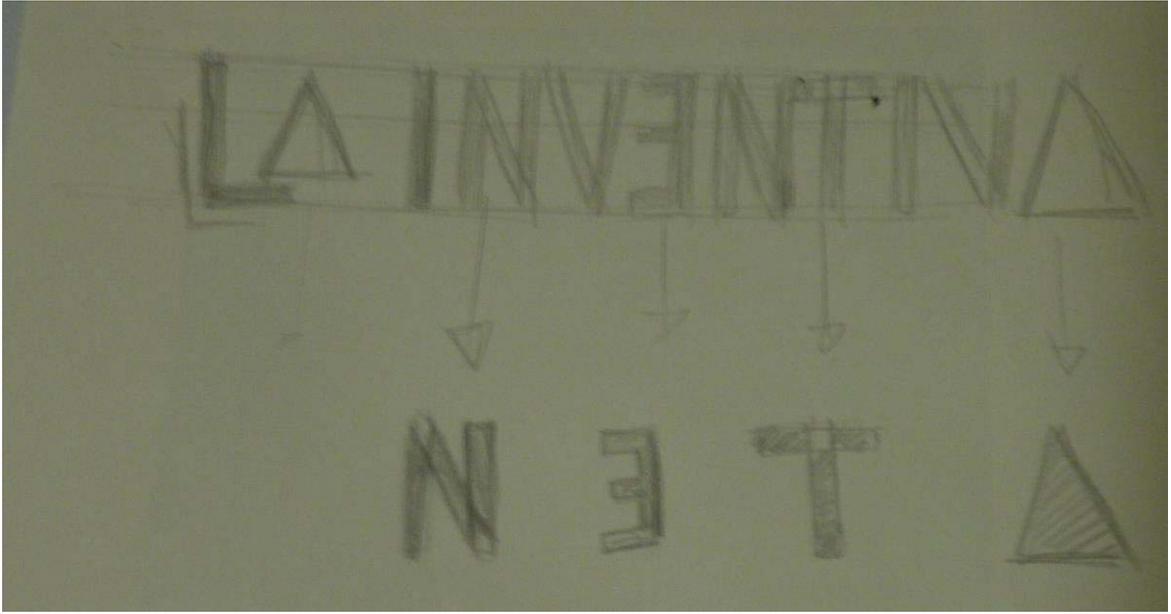


Nombre: Crea Be Design (evaluó 0: no 1: poco 2: Si)

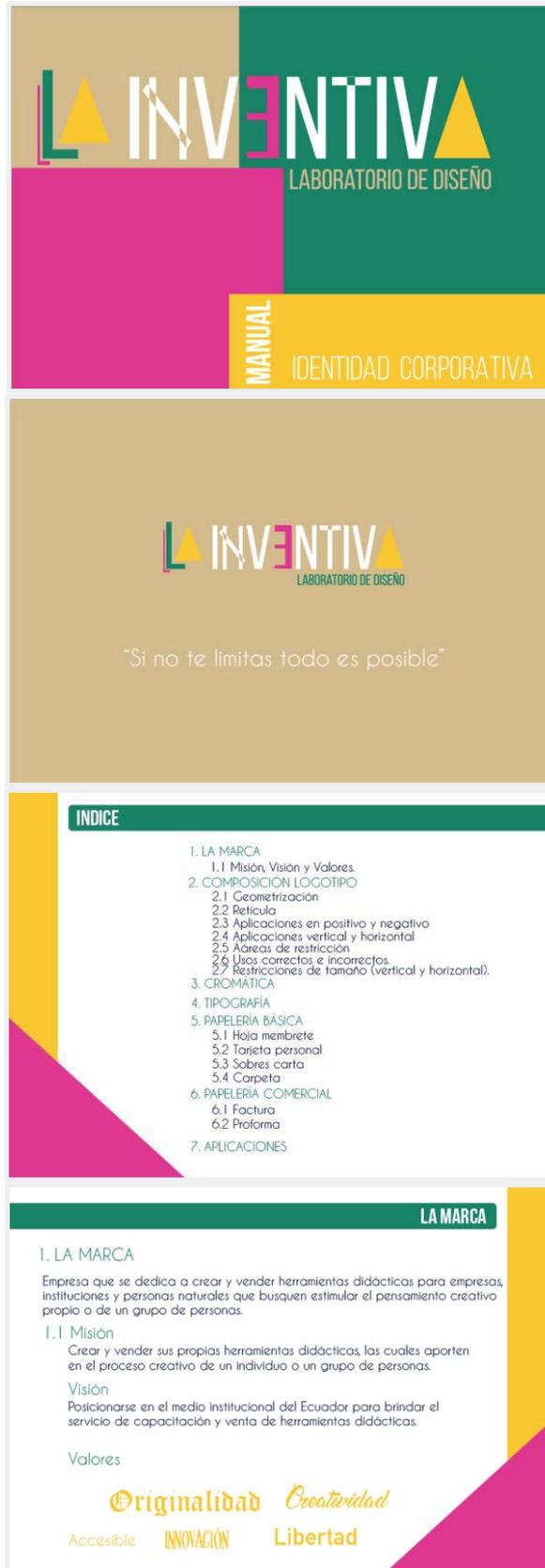


ANEXO 7: DESARROLLO LOGOTIPO





## ANEXO 8: MANUAL CORPORATIVO.

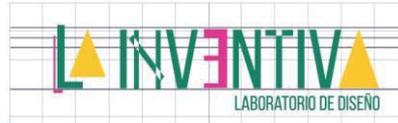


## COMPOSICIÓN LOGOTIPO

### 2.1 Geometrización



### 2.2 Reticula



## COMPOSICIÓN LOGOTIPO

### 2.3 Aplicaciones en positivo y negativo



## COMPOSICIÓN LOGOTIPO

### 2.4 Aplicaciones vertical y horizontal

Horizontal

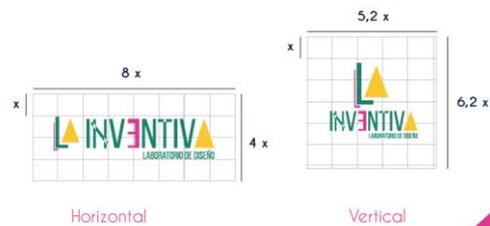


Vertical



## COMPOSICIÓN LOGOTIPO

### 2.5 Áreas de restricción



## COMPOSICIÓN LOGOTIPO

### 2.6 Usos correctos e incorrectos.

Usos y variantes del logotipo



## COMPOSICIÓN LOGOTIPO

### Uso incorrecto

La correcta aplicación de la marca es la que se ajusta a las indicaciones de este manual.

1. No engrasar el trazado del símbolo.
2. No utilizar ningún color diferente a los especificados.
3. No modificar la forma de la marca u otros partes de la misma.
4. No estrechar la marca.
5. No alargar la marca.
6. No reducir ni ampliar el tamaño de los elementos.
7. No utilizar los colores inadecuadamente.
8. No utilizar otras tipografías (fuentes).



### 2.7 Restricciones de tamaño (vertical y horizontal).

Uso mínimo del logotipo 12 mm

## CROMÁTICA

La cromática de la empresa se basa en los colores del arcoíris.

<p>#fac90c</p> <p>H: 46° S: 94% B: 98% R: 250 G: 201 B: 12 C: 2% M: 20% Y: 99% K: 0%</p>	<p>#088466</p> <p>H: 165° S: 93% B: 51% R: 8 G: 132 B: 102 C: 86% M: 26% Y: 71% K: 9%</p>
<p>#e229f1</p> <p>H: 326° S: 78% B: 88% R: 226 G: 47 B: 145 C: 5% M: 93% Y: 1% K: 0%</p>	<p>#d3dcb8</p> <p>H: 39° S: 34% B: 83% R: 213 G: 188 B: 139 C: 17% M: 23% Y: 51% K: 0%</p>
<p>#7d7e80</p> <p>H: 218° S: 1% B: 50% R: 125 G: 126 B: 128 C: 53% M: 44% Y: 43% K: 8%</p>	<p>#0d173f</p> <p>H: 227° S: 79% B: 24% R: 13 G: 23 B: 63 C: 100% M: 93% Y: 41% K: 52%</p>

## TIPOGRAFÍA

### Tipografía Principal

#### BEBAS NEUE

**THIN**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890?,"Ç&#0\*

**LIGHT**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890?,"Ç&#0\*

**BOOK**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890?,"Ç&#0\*

**REGULAR**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890?,"Ç&#0\*

**BOLD**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 1234567890?,"Ç&#0\*

### Tipografía Secundaria

#### Caviar Dreams

**Regular**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890?,"Ç&#0\*

**Bold**  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
 1234567890?,"Ç&#0\*

## PAPELERÍA BÁSICA

### 5.1 Hoja membrete

A4 (29,7 x 21 cm)



### 5.2 Tarjeta personal



## PAPELERÍA BÁSICA

### 5.3 Sobres carta



## PAPELERÍA BÁSICA

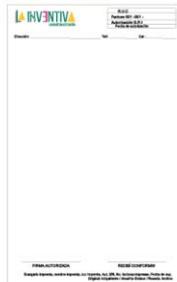
### 5.4 Carpeta



## PAPELERÍA COMERCIAL

### 6.1 Factura

A4 (29,7 x 21 cm)



### 6.2 Proforma

A4 (29,7 x 21 cm)



## APLICACIONES

### 7. Aplicaciones



## ANEXO 9: COMPONENTES FRANKENSTEIN CREATIVO

*Manual de instrucciones:*



# FRANKENSTEIN CREATIVO

Herramienta para generar ideas y propuestas nuevas a partir de la descomposición en partes y elementos de dos productos sin relación.

Antes de usar cualquier herramienta realice el diagnóstico sobre los valores irremovibles de producto en la **PLANTILLA DEL CÍRCULO SAGRADO**.

# FRANKENSTEIN CREATIVO

## OBJETIVO

Fomentar el pensamiento creativo a través de la mezcla de componentes de dos o más productos sin relación entre sí, analizar e identificar recursos que permitan generar nuevas propuestas creativas.

## RESULTADO ESPERADO

Dibujo de una propuesta creativa por la combinación / mezcla con elementos de productos existentes.



## NÚMERO DE PARTICIPANTES

Un coordinador  Uno o más participantes 

## COMPONENTES

- 15 tarjetas de Escenarios



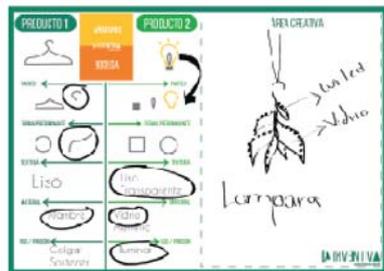
- Dos plantillas (Set incluye CD con documentos de plantillas para imprimir)



Antes de empezar consigue lápices y colores!

## 4. PASO (6 MIN = 2 EXPLICACIÓN + 3 ACTIVIDAD)

Al terminar la anterior actividad, el coordinador pide: "Crear una propuesta, usando e interpretando los aspectos seleccionados previamente en un tiempo de 3 minutos". Se pide a los participantes: preparar el material necesario para comenzar con la actividad.



## 5. PASO (2 MINUTOS = 1 MIN. POR PARTICIPANTE)

Después el coordinador pide a cada participante: "Exponer su producto y explicar su interpretación de los elementos que usó".



## 6. PASO (7 MIN)

Al terminar la actividad, el coordinador agradece la participación de cada participante. Se pide a cada participante: "Escribir una retroalimentación en el trabajo de cada participante". Esto les permitirá evaluar y retroalimentar su desempeño en la actividad, además de mejorar en sus próximos trabajos.

INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

## INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

Procedimiento (Tiempo actividad)

Tiempo total de la actividad:  
35 minutos aprox.

Tomar en cuenta el tiempo durante el paso 4 para crear la propuesta. El tiempo varía de acuerdo con el nivel de conocimiento: se recomienda 5 min. para los de menor conocimiento y 3 min. para los de mayor conocimiento.

### PREPARACIÓN (5 MIN)

- Presentación del coordinador explicación de la actividad su objetivo y resultado esperado. (El objetivo de esta actividad busca promover el pensamiento creativo a través de la mezcla de componentes de dos o más productos sin relación entre sí, analizar e identificar recursos que permitan generar nuevas propuestas creativas).

- Preparación de los materiales necesarios sobre la mesa de trabajo como: tarjetas de escenario, plantillas (transferencia), lapices, etc., resacasitos.

- Preparar un dispositivo que permita tomar el tiempo.

### 1. PASO (5 MIN)

Para comenzar el coordinador reparte una plantilla a cada integrante y explica el primer paso usando como soporte la hoja de ejemplo: "Seleccionar una tarjeta de escenario, elegir un producto de acuerdo los escenarios en la tarjeta". Se pide a cada uno de los integrantes repetir la actividad.



### 2. PASO (7 MIN)

El coordinador explica y simplifica la actividad del siguiente caso: "Descomponer los dos productos seleccionados en sus respectivos áreas y especificaciones de los aspectos (color, forma predominante, color, material, uso / función) dentro de la plantilla de descomposición". Se pide a cada uno de los integrantes repetir la actividad.



INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR



### 3. PASO (2 MIN)

En este paso el coordinador explica el siguiente proceso: "Analizar y comparar los elementos de los dos productos; seleccionar (encerrando en un círculo u otro tipo de elemento para resaltar) los componentes de cada aspecto que le parezca más interesantes tras la comparación".



Tarjetas de escenarios

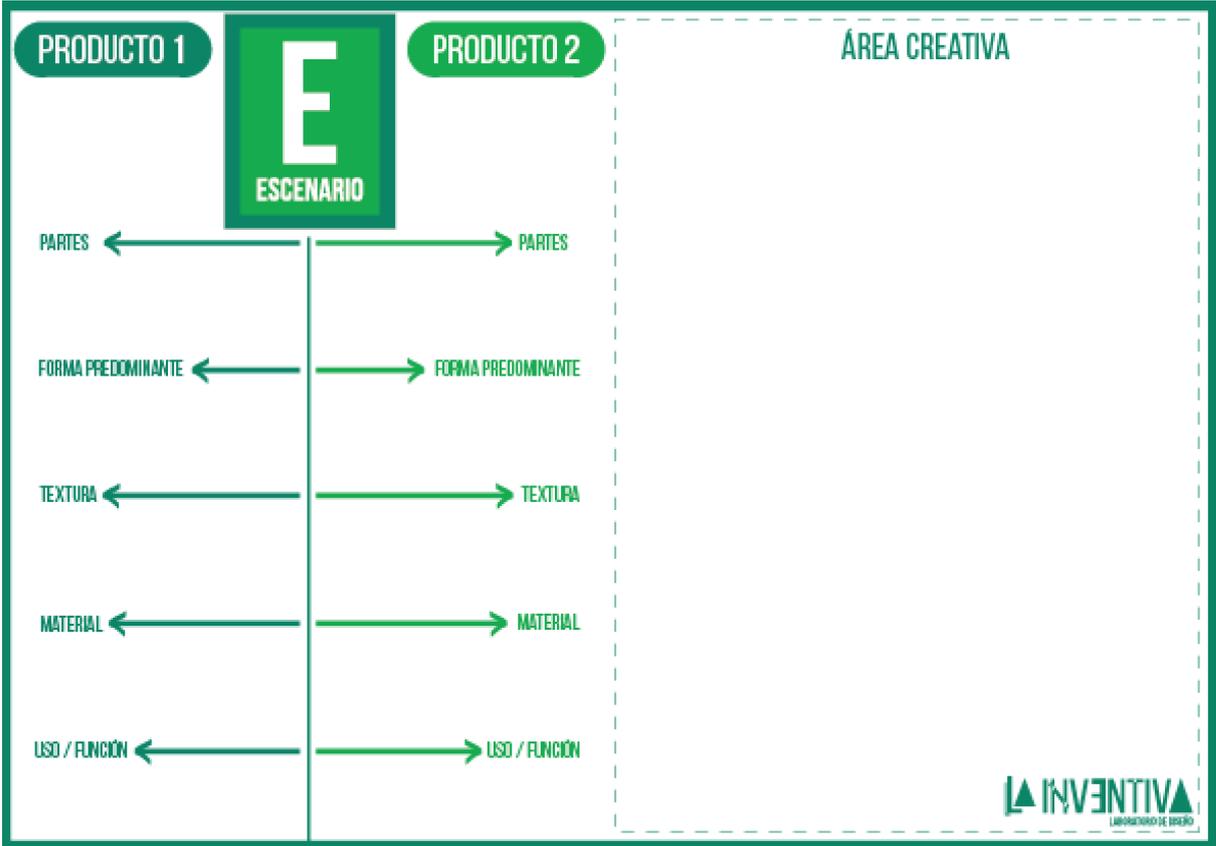
Anverso



*Reverso*



*Plantilla*

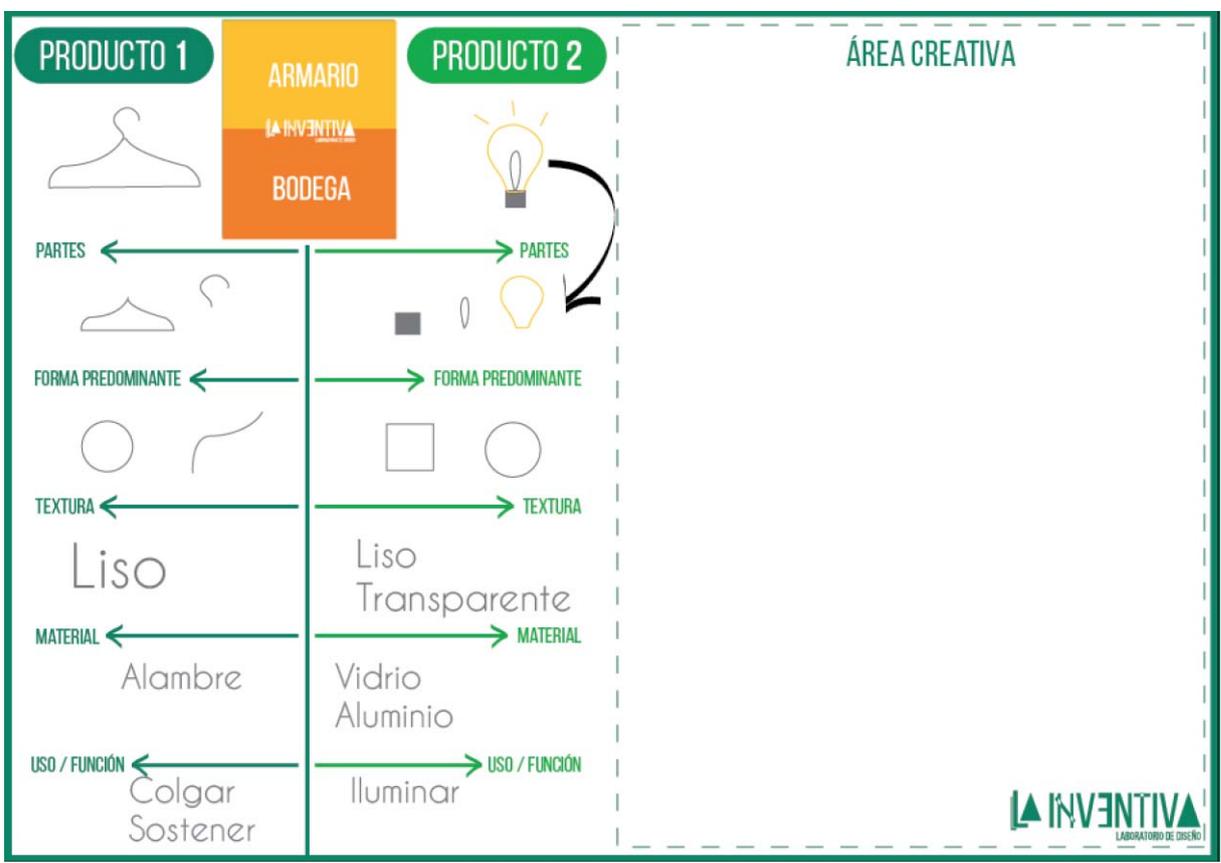
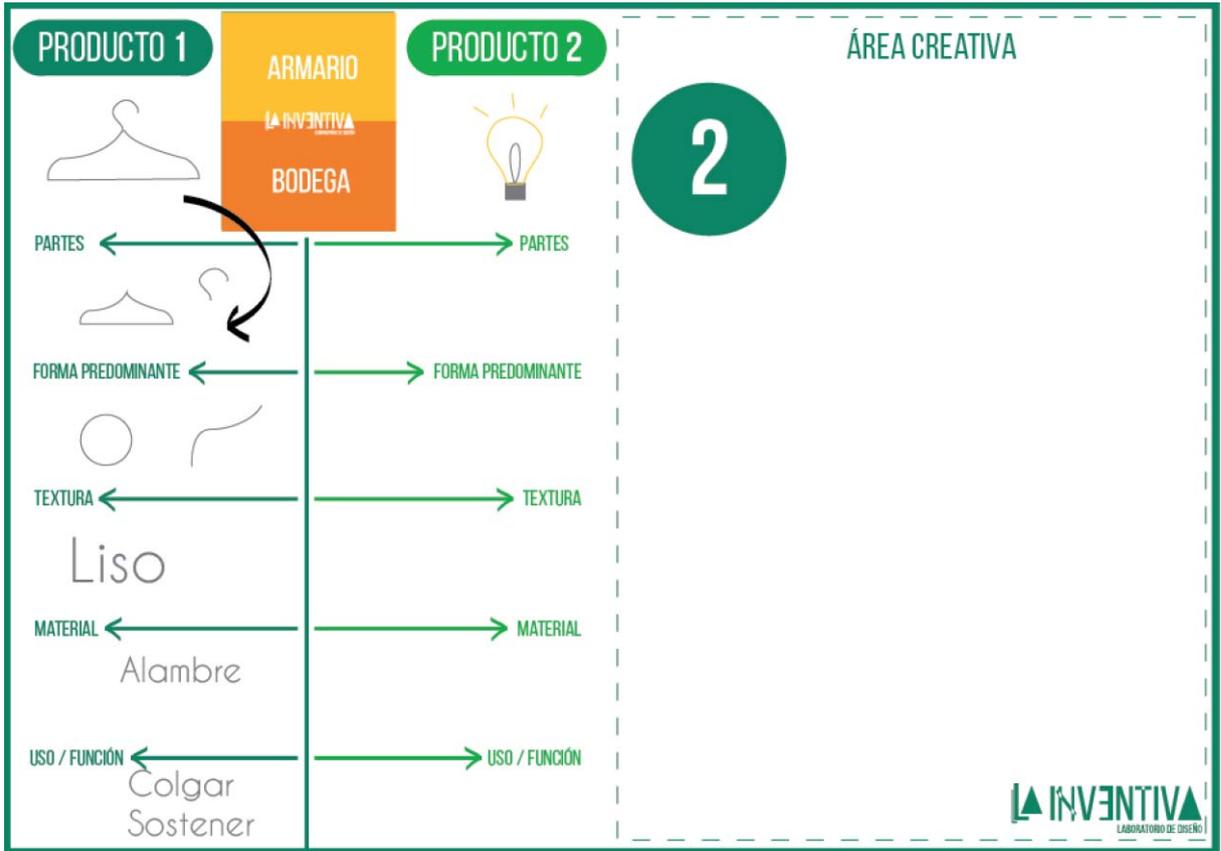


# EJEMPLO

FRANKENSTEIN  
CREATIVO

1





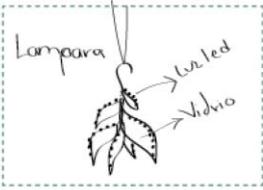
PRODUCTO 1	ARMARIO LA INVENTIVA BODEGA	PRODUCTO 2	ÁREA CREATIVA
			<div style="font-size: 48px; font-weight: bold; border: 2px solid green; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">3</div>
PARTES ←		→ PARTES	
FORMA PREDOMINANTE ←		→ FORMA PREDOMINANTE	
TEXTURA ←		→ TEXTURA	
MATERIAL ←		→ MATERIAL	
USO / FUNCIÓN ←		→ USO / FUNCIÓN	
<p>Liso</p> <p>Alambre</p> <p>Colgar Sostener</p>		<p>Liso Transparente</p> <p>Vidrio Aluminio</p> <p>Iluminar</p>	
			

PRODUCTO 1	ARMARIO LA INVENTIVA BODEGA	PRODUCTO 2	ÁREA CREATIVA
			<div style="font-size: 48px; font-weight: bold; border: 2px solid green; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto;">4</div>
PARTES ←		→ PARTES	
FORMA PREDOMINANTE ←		→ FORMA PREDOMINANTE	
TEXTURA ←		→ TEXTURA	
MATERIAL ←		→ MATERIAL	
USO / FUNCIÓN ←		→ USO / FUNCIÓN	
<p>Liso</p> <p>Alambre</p> <p>Colgar Sostener</p>		<p>Liso Transparente</p> <p>Vidrio Aluminio</p> <p>Iluminar</p>	
			

Lampara



RESULTADO FINAL



## ANEXO 10: COMPONENTES VALE TODO

*Manual de instrucciones*



# VALE TODO

Herramienta para generar propuestas rápidas, analizar sus partes y generar nuevas propuestas para innovar el producto.

# VALE TODO

Antes de usar cualquier herramienta realice el diagnóstico sobre los valores removibles del producto en la **PLANTILLA DEL CÍRCULO SAGRADO**.

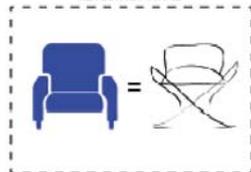
## INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR



Mientras más círculos rojos representa que les gusta más.

Cuadro de comentarios y sugerencias

### RESULTADO FINAL



### 7. PASO(S) FINI

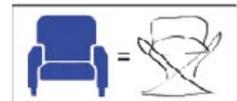
Al terminar la actividad, el coordinador agradece a participación de cada participante. Se pide una retroalimentación sobre la actividad, recibiendo comentarios y sugerencias de los participantes.

## OBJETIVO

Fomentar y ejercitar el pensamiento creativo a través de determinantes de diseño (forma y acción) que permitan generar nuevas propuestas.

## RESULTADO ESPERADO

Dibujo de una propuesta firmada del resultado de la combinación de los determinantes forma y acción.



## NÚMERO DE PARTICIPANTES

Un coordinador + Uno a más participantes

## COMPONENTES

- 7 tarjetas de Acción



Determinante de acción

- 10 tarjetas de Forma



Determinante de forma

- Dos plantillas (Set incluye CD con plantillas para imprimir)



Antes de empezar conígue lápices y colores!

## INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

Procedimiento (Tiempo actividad)

Tiempo total de la actividad:  
41 minutos aprox.

Tomar en cuenta el tiempo dentro del paso 4 para crear la propuesta. El tiempo varía de acuerdo con el nivel de conocimiento de los estudiantes: 5 min para los de menor conocimiento y 3 min para los de mayor conocimiento.

### PREPARACIÓN (5 MIN)

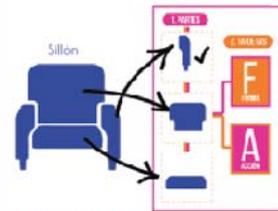
Presentación del coordinador, explicación de la actividad, su objetivo y resultados esperados ("El objetivo de esta actividad es promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de determinantes de diseño (forma y acción) que permitan generar nuevas propuestas").

- Se analiza en conjunto las partes o elementos que conforman el producto.

- Antes de comenzar cada participante debe tener listo una plantilla de combinaciones, cizorra o lápiz y lápices de colores (se puede compartir entre varias personas).

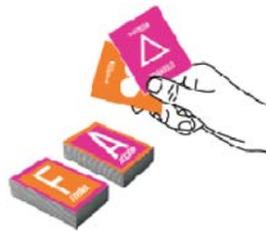
### 1. PASO (5 MIN)

Para comenzar el coordinador reparte una plantilla a cada integrante y explica el primer paso usando como soporte la hoja de ejemplo: "Seleccionar tres partes importantes del producto; escribir y/o dibujar en la plantilla en el área 1; finalmente seleccionar un elemento". Se pide a cada uno de los integrantes repetir la actividad.



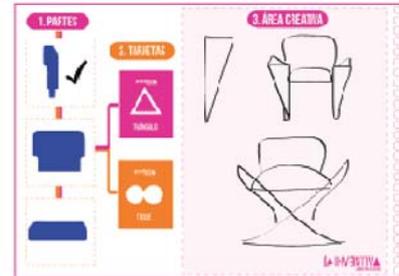
### 2. PASO (5 MIN) - 2 EXPLICACIÓN - 3 ACTIVIDAD

El coordinador explica y simplifica el siguiente paso: "Seleccionar una carta FORMA de una carta de ACCIÓN, colocar en el área de cada uno dentro de la plantilla de combinaciones". Se pide a cada uno de los integrantes repetir la actividad.



### 3. PASO (6 MIN)

En el siguiente paso, el coordinador explica y simplifica el proceso que cada participante realizará: "Interpretar el resultado de las tarjetas FORMA y ACCIÓN, dibujar una nueva propuesta en el área creativa de la parte seleccionada en un tiempo de 3 minutos por cronómetro". Se toma el tiempo y cada participante empieza a dibujar su propuesta.



### 5. PASO (5 MIN)

Después el coordinador pide a cada participante: "Exponer y explicar su interpretación en su propuesta". En el caso de haberla realizado de forma individual es recomendable repetir el proceso hasta 2 veces más antes de realizar el siguiente paso.

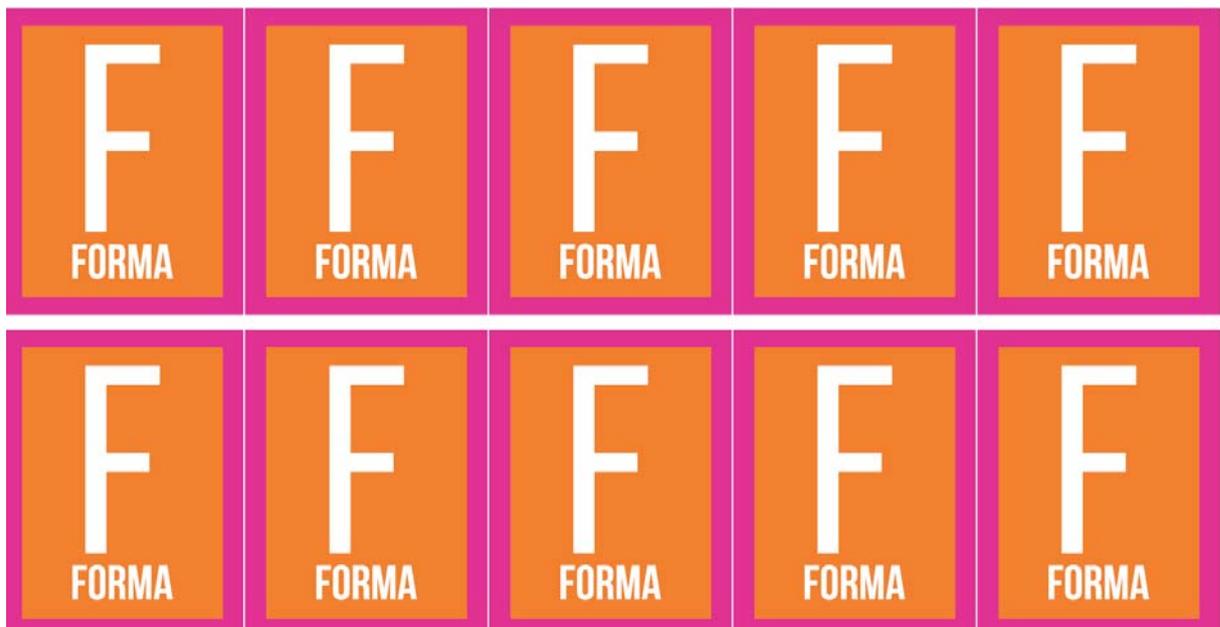
### 6. PASO (10 MIN)

Para finalizar, el coordinador explica y simplifica la actividad: "Valorar la propuesta; en cada plantilla realiza un comentario o sugerencia en el área de valoración; rellenar un círculo en el indicador si le gusta la propuesta". Se explica que la cantidad de círculos rellenados son indicadores que muestran el grado de aceptación de la propuesta por el resto de participantes. Esto se servirá como recursos a considerar en el desarrollo de sus próximas propuestas o la evolución de la misma que realice durante la actividad.

INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

## Tarjetas forma

### Anverso



### Reverso



*Tarjetas acción*

*Anverso*



*Reverso*



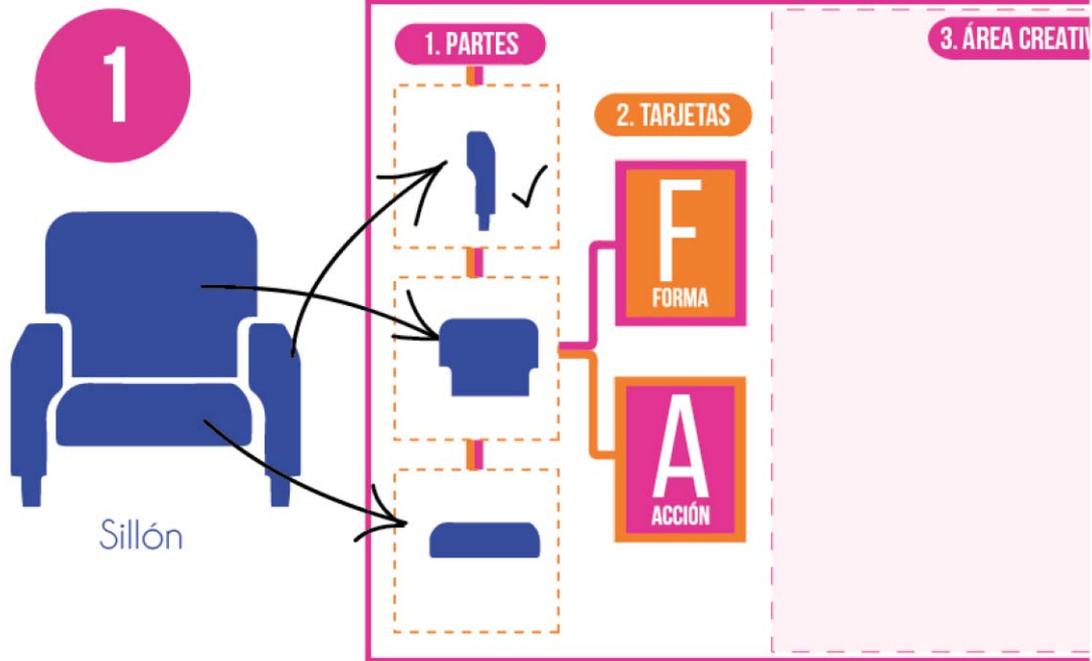
Plantilla

<p><b>1. PARTES</b></p> <p>Three dashed rectangular boxes stacked vertically.</p>	<p><b>2. TARJETAS</b></p> <p><b>F</b> FORMA</p> <p><b>A</b> ACCIÓN</p>	<p><b>3. ÁREA CREATIVA</b></p> <p>Large empty area for drawing or writing.</p> <p>INVENTIVA LIBERTAD DE BIEN</p>	<p><b>4. SUGERENCIAS Y COMENTARIOS</b></p> <p>Two columns of horizontal lines for notes.</p>
---	--	--	--

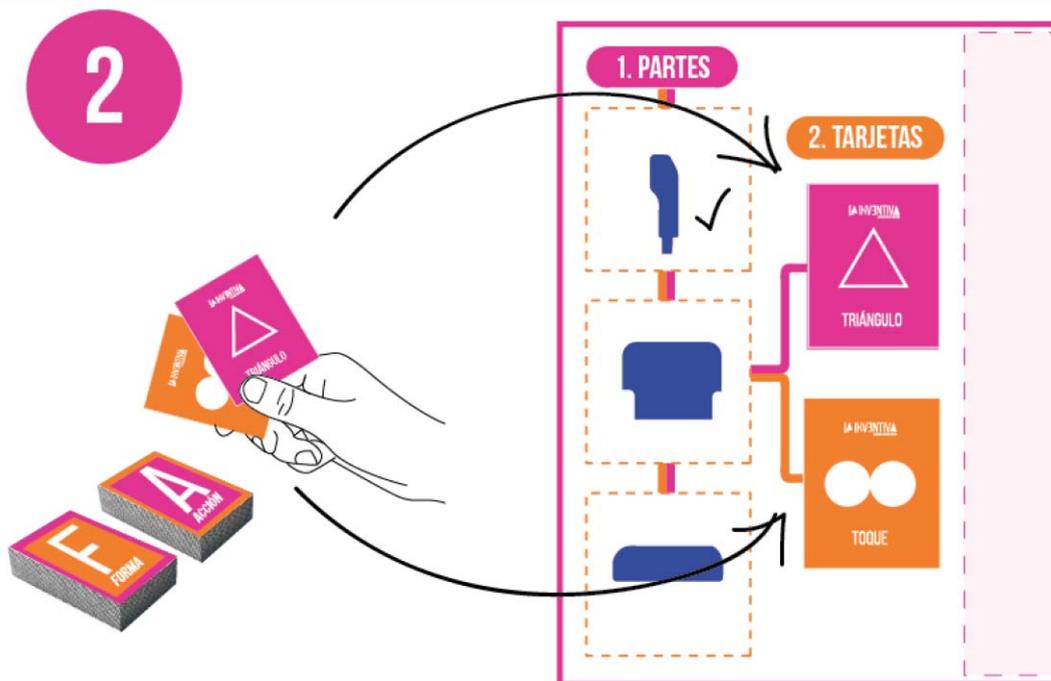


*Hoja de ejemplo*

# EJEMPLO VALE TODO



# EJEMPLO VALE TODO



# EJEMPLO VALE TODO

3

1. PARTES

2. TARJETAS

3. ÁREA CREATIVA

LA INVENTIVA  
TRIÁNGULO

LA INVENTIVA  
TOQUE

LA INVENTIVA  
LABORATORIO DE IDEAS

# EJEMPLO VALE TODO

4

1. PARTES

2. TARJETAS

3. ÁREA CREATIVA

4. SUGERENCIAS Y COMENTARIOS

LA INVENTIVA  
TRIÁNGULO

LA INVENTIVA  
TOQUE

LA INVENTIVA  
LABORATORIO DE IDEAS

## ANEXO 11: COMPONENTES DADO MÁGICOS

*Manual de instrucciones*



# DADOS MÁGICOS

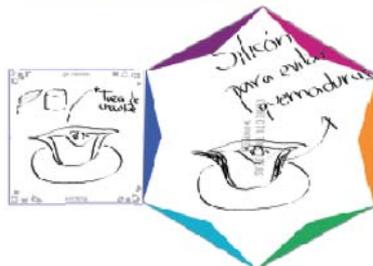
Herramienta para generar propuestas rápidas a través de estímulos o determinantes en forma de dados, que a su vez generan la base para el desarrollo de propuestas.

# DADOS MÁGICOS

Antes de usar cualquier herramienta realice el diagnóstico sobre los valores homólogos de producto en la **PLANTILLA DEL CROCI O SAFRANO**.

## 4. PASO (5 MIN)

Se pide a los integrantes: **"Dibujar en grupo la propuesta Feo en el papilógrafo, a partir de los elementos más votados"**. Los integrantes tendrán que discutir y ponerse de acuerdo para formar su propuesta final.



## RESULTADO FINAL



## 5. PASO (5 MIN)

Al terminar la actividad, el coordinador agradece la participación de cada participante. Se pide una retroalimentación sobre la actividad, recibiendo comentarios y sugerencias de los participantes.

## OBJETIVO

Promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de determinantes al azar (dados) que permitan generar nuevas propuestas.

## RESULTADO ESPERADO

Un dibujo de una propuesta formada del resultado de la combinación de diferentes determinantes al azar (dados).



## NUMERO DE PARTICIPANTES

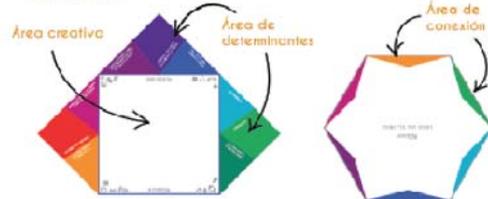
Un coordinador y 4 o más participantes

## COMPONENTES

- 1 bolsa con 9 dados.



- Dos plantillas individuales y una grupal (Set incluye CD con plantillas para imprimir)



Antes de empezar consigue lápices y colores!

INSTRUCCIONES PARA  
EL COORDINADOR

## INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

Procedimiento (Tiempo actividad)

Tiempo total de la actividad:  
41 minutos aprox.

- Tomar en cuenta el tiempo durante el paso 4 para revisar la propuesta.
- El tiempo vale de acuerdo con el nivel de conocimiento de "conciencia" 5 min para los de menor conocimiento y 3 min para los de mayor conocimiento.

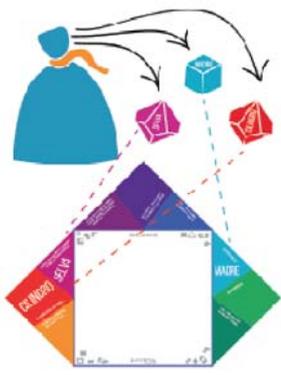
### PREPARACIÓN (5 MIN)

- Presentación del dirigente, explicación de la actividad, su objetivo y resultado esperado. ("El objetivo de esta actividad es promover y ejercitar el pensamiento creativo a través de determinantes al usar (dados) que permitan generar nuevas propuestas.")

- En una mesa de trabajo se colocan los materiales necesarios para la actividad (plantilla, lápices, colores) y se extiende un papelógrafo en la pared o superficie plana.

### 1. PASO (6 MIN)

Para comenzar el coordinador reparte una plantilla a cada integrante y explica el primer paso usando como soporte la hoja de ejemplo: "Seleccionar tres dados de la bolsa; lanzarlos, escribir y/o dibujar en la plantilla el enunciado de acuerdo al color correspondiente en el área de determinantes". Se pide a cada uno de los integrantes repetir la actividad. (De ser necesario, añadir dificultad a la actividad incrementando el número de dados).



### 2. PASO (12 MIN = 6 EXPLICACIÓN - 4 DUDAS - 3 ACTIVIDAD)

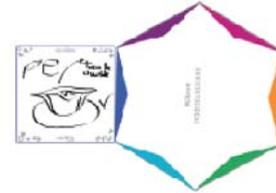
El coordinador explica y enfatiza a cada participante el siguiente paso: "Dibujar una propuesta en 3 minutos por cronómetro sobre el área creativa, usando los tres determinantes y enunciados del área de

determinantes del paso previo". El coordinador pregunta: ¿cómo, cómo, explica, de ser necesario, para luego proceder con la actividad, en la cual se toma el tiempo por cronómetro.



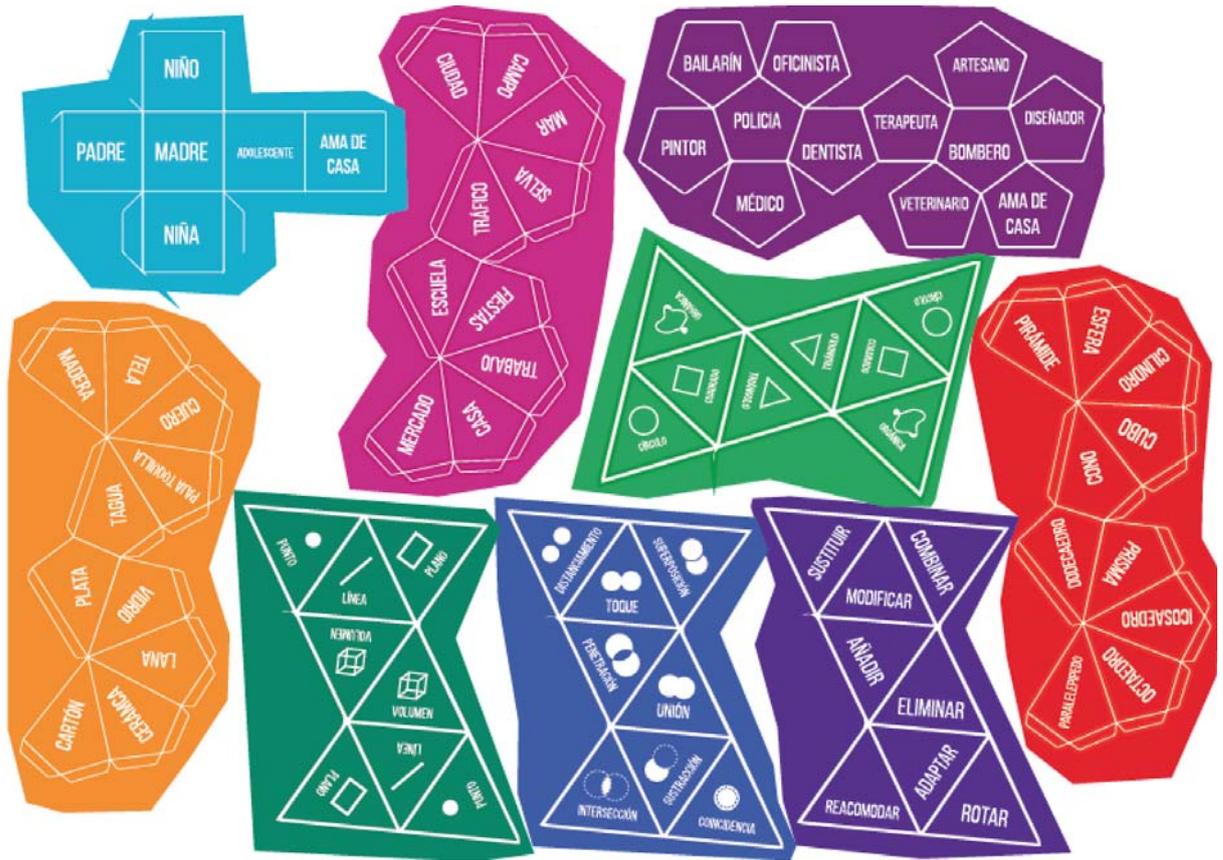
### 3. PASO (10 MIN = 1 ANÁLISIS Y 1 EXPLICACIÓN POR PARTICIPANTE)

Al finalizar, el coordinador pide a cada participante colocar su plantilla alrededor del papelógrafo en la pared. Anuncia la instrucción y da un ejemplo: "Analizar las propuestas; seleccionar un elemento o una propuesta que piense que resuelve de mejor manera el producto y explicar al resto el porque de su decisión". La selección se marca con una señal (punto - visto - etc) sobre la propuesta o elemento escogido.

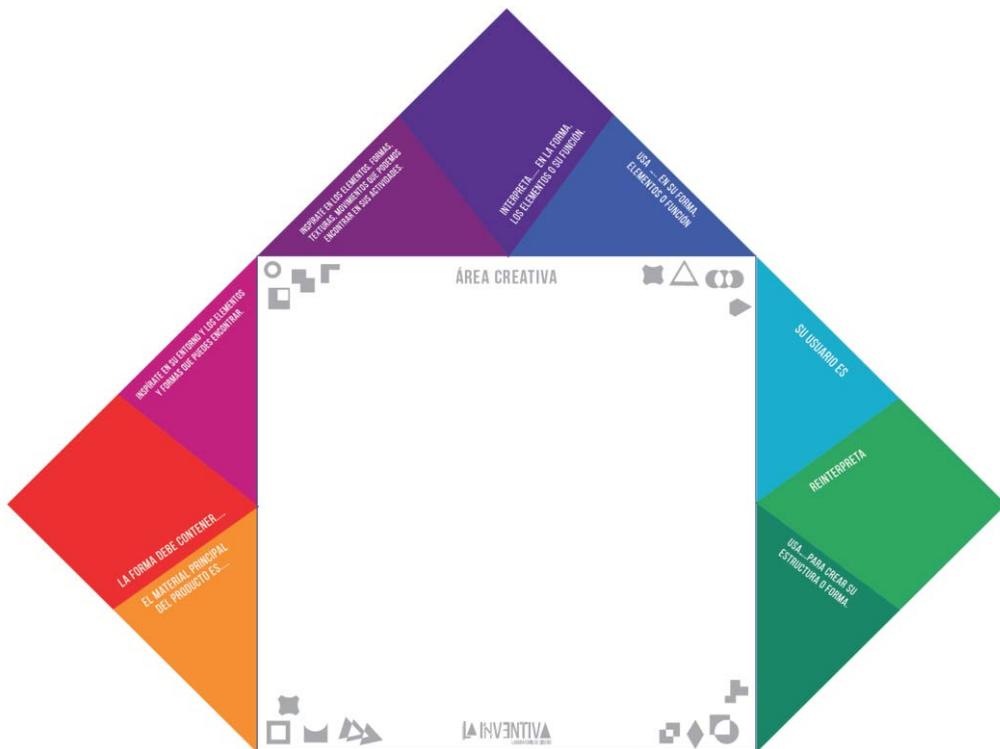


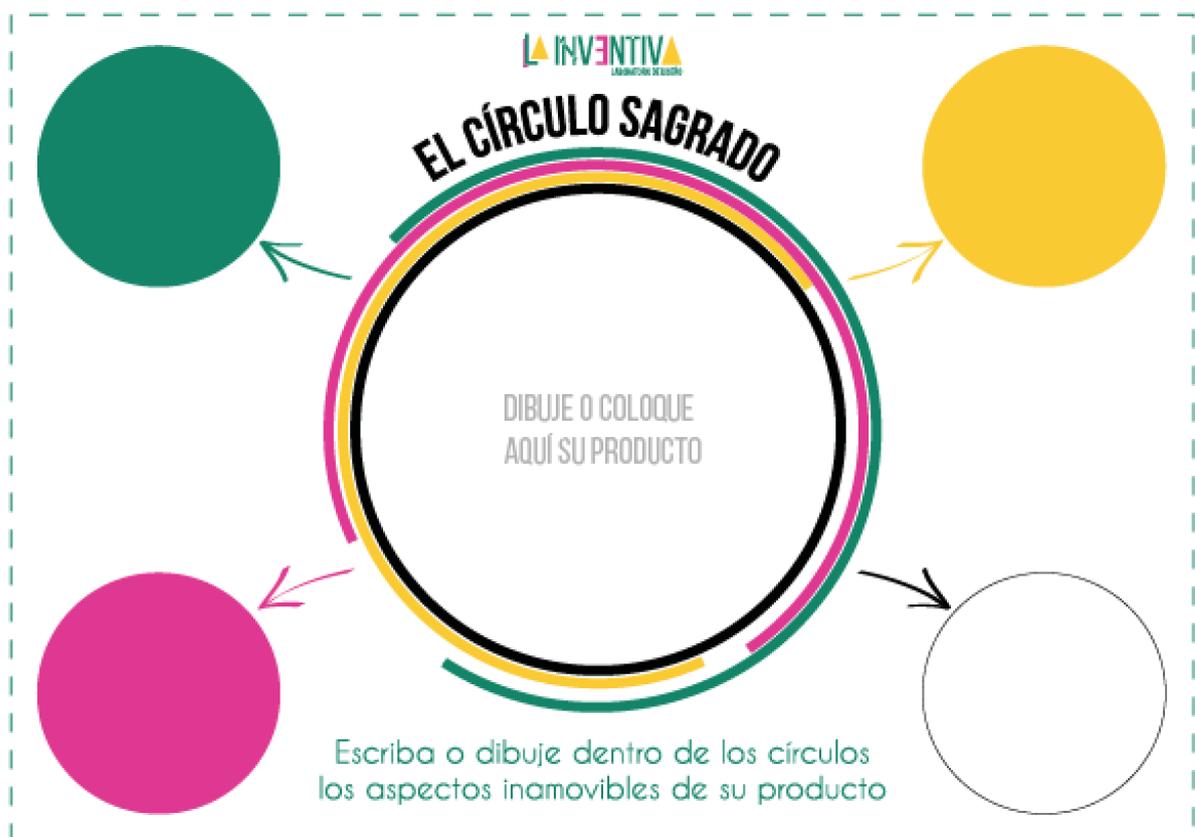
INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

Bolsa y dados

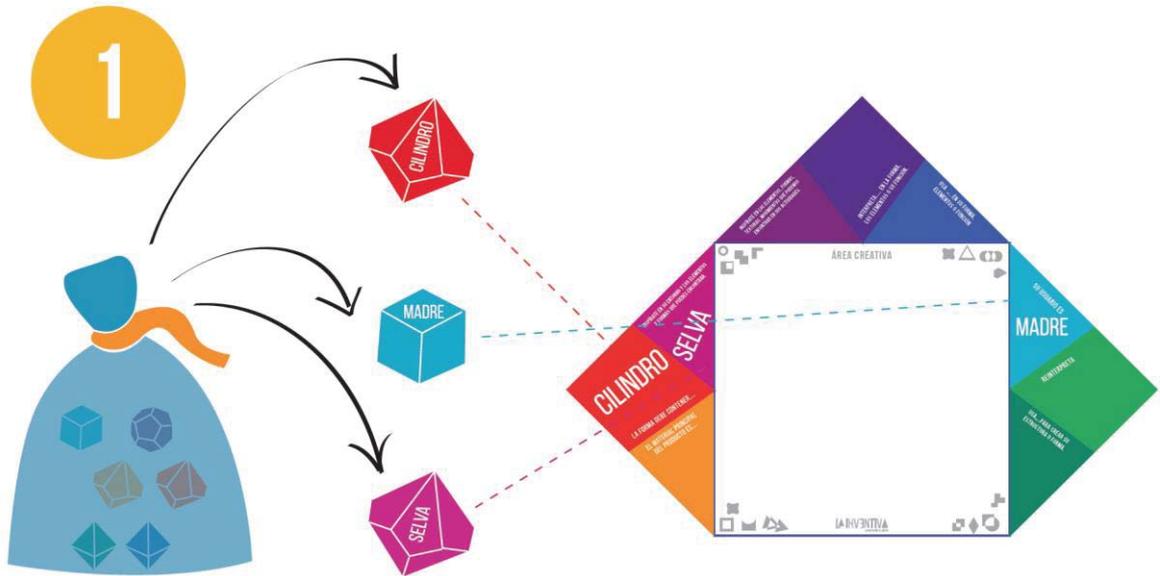


Plantillas

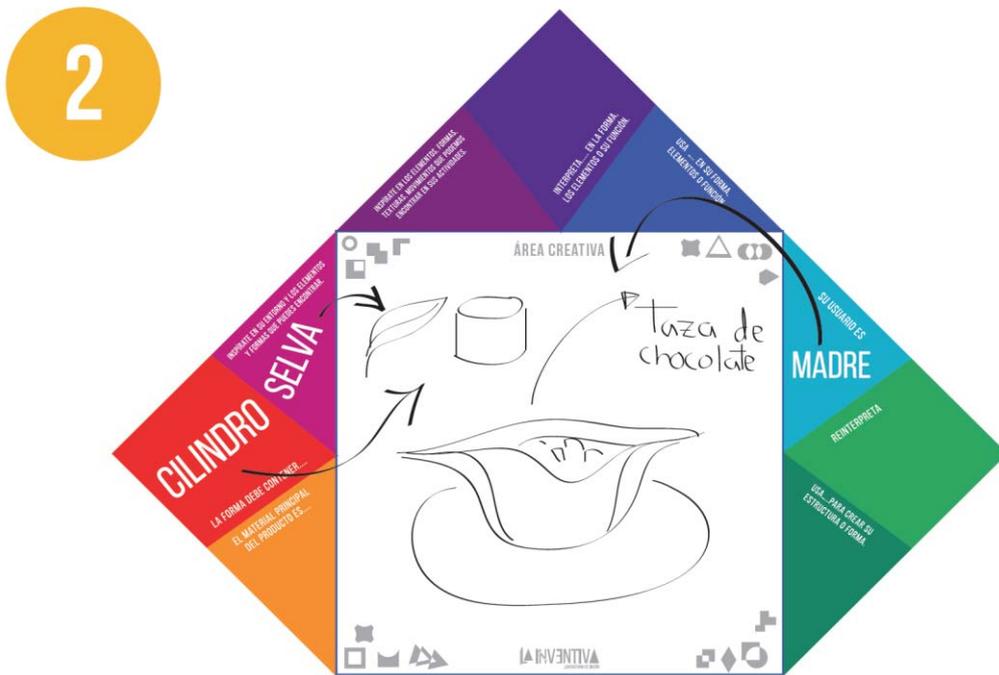




# EJEMPLO DADO MÁGICO

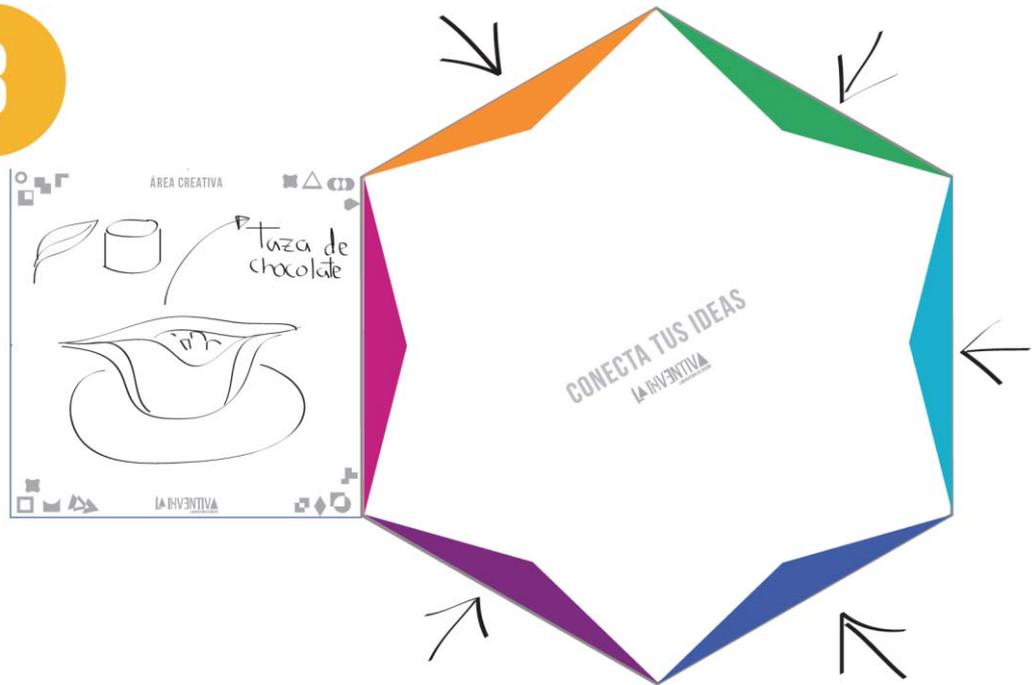


# EJEMPLO DADO MÁGICO



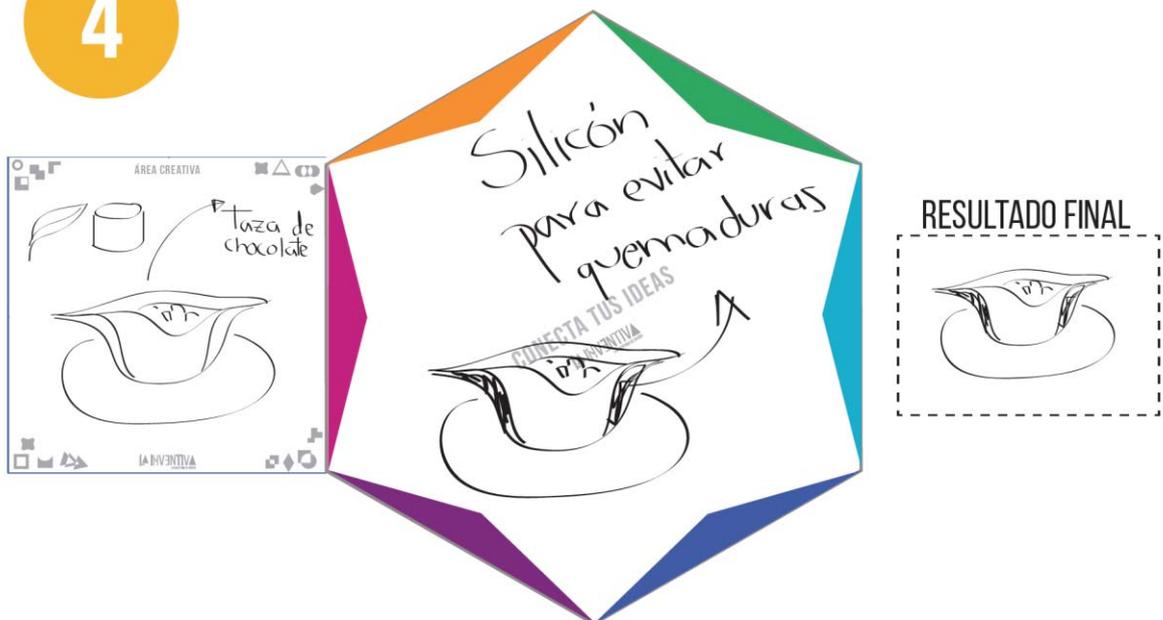
## EJEMPLO DADO MÁGICO

3



## EJEMPLO DADO MÁGICO

4



## ANEXO 12: COMPONENTES CROMA

*Manual de instrucciones*



# CMOR

Herramienta complementaria con 68 tarjetas de combinaciones cromáticas para desarrollar diferentes propuestas de color de un producto.



Antes de usar cualquier herramienta realice el diagnóstico sobre los valores inmovilistas del producto en la **PLANTILLA DEL CÍRCULO SAGRADO**.

## INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

**Para seleccionar:** Ya sea por debate en grupo o de forma individual se escoge señalando (visto, escrito o circular) el diseño que más gusta para una camisa.



**RESULTADO FINAL**



### 5. PASO (5 MIN)

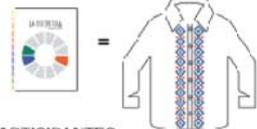
Al terminar la actividad, el coordinador agradece la participación de cada participante. Se pide una retroalimentación sobre la actividad, recibiendo comentarios y sugerencias de los participantes.

## OBJETIVO

Complementar en el proceso creativo, generando propuestas de colores de círculo cromático que proporcionen diferentes opciones cromáticas.

## RESULTADO ESPERADO

Dibuje a color de una propuesta, resultado de la combinación de colores de una tarjeta.



## NÚMERO DE PARTICIPANTES

Un coordinador + Uno o más participantes

## COMPONENTES

68 tarjetas de combinaciones cromáticas, divididas en tres grupos:

**1. Tarjetas azules:**  
Combinaciones colores fríos.



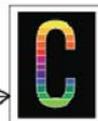
**2. Tarjetas blancas:**  
Combinaciones colores fríos y cálidos.



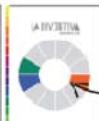
**3. Tarjetas rosadas:**  
Combinaciones colores cálidos.



Tipo de tarjeta (blanca, azul o rosa)



Área de combinación



## INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

Procedimiento (Tiempo actividad)

Tiempo total de la actividad  
41 minutos aprox.

Tomar en cuenta el tiempo durante el paso 4 para crear la propuesta. El tiempo total de acuerdo con el nivel de conocimiento se recomienda 5 min. para los de menor conocimiento y 3 min. para los de mayor conocimiento.

**PREPARACIÓN (5 MIN)**

- El coordinador explica el objetivo y resultado esperado. ("El objetivo de esta actividad es ser un complemento en el proceso creativo generando propuestas de colores a través de combinaciones del círculo cromático que proporcionen diferentes opciones cromáticas.")
- En una mesa de trabajo se colocan los materiales necesarios para la actividad (tarjetas, láminas de colores).

### 1. PASO (5 MIN)

Para comenzar el coordinador explica el primer paso usando como soporte la hoja de ejemplo "Seleccionar una tarjeta del monón de combinaciones Cromas". Se pide a cada uno de los integrantes recibir la actividad uno por uno individualmente.



### 2. PASO (15 MIN) = 3 EXPLICACIÓN - 7 PUNTAS - 10 ACTIVIDAD

El coordinador explica que en los siguientes 10 minutos cada participante realizará lo siguiente: "Pintar la propuesta final usando la combinación del color de la tarjeta". Para esto ejemplifica la aplicación, explicando que no es necesario poner color a todo y se puede hacer en diferentes proporciones. El dirigente pregunta sobre dudas, explica o se necesita para luego proceder con la actividad, en la cual se toma el tiempo por cronómetro.

Por ejemplo: Tenemos el diseño del patrón de un bordado para una camisa y una combinación de tres colores.



### 3. PASO (10 MIN)

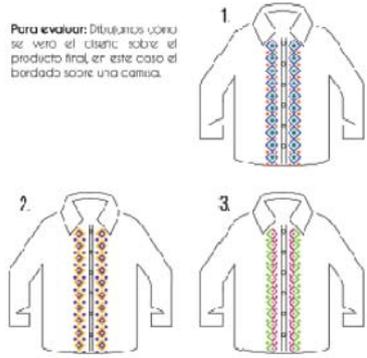
Al terminar el coordinador pide: "Repetir el proceso dos veces más con la misma propuesta para tener tres opciones." El coordinador procede a tomar el tiempo.



### 4. PASO (5 MIN)

Se pide a los integrantes: "Evaluar de forma grupal o individual las tres opciones, seleccionar la que mejor comunique el objetivo del producto o mezclar entre ellas y obtener el resultado final". Los integrantes tendrán que discutir y ponerse de acuerdo para formar su propuesta final.

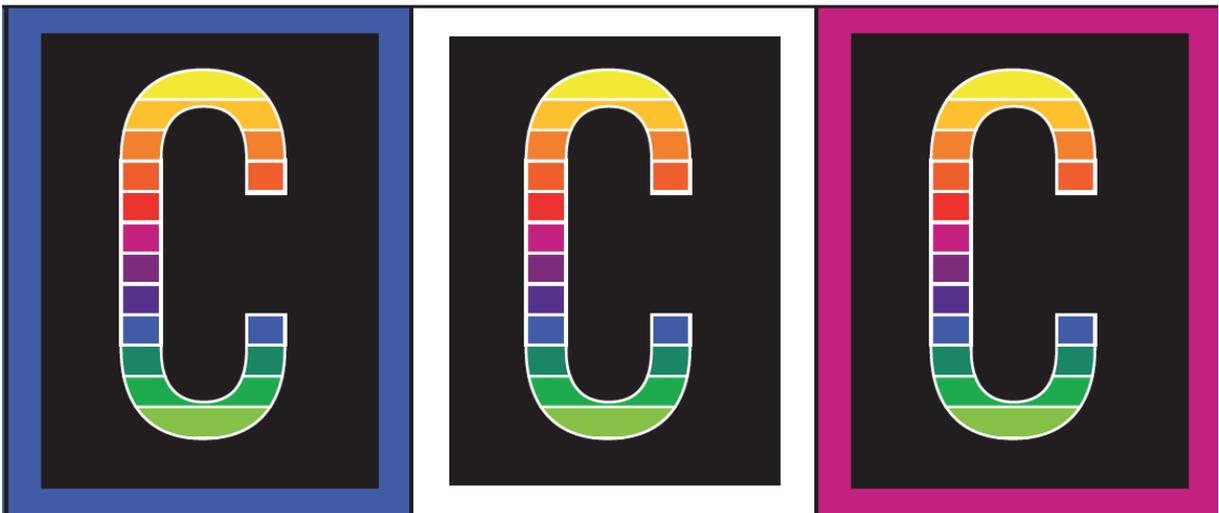
Para evaluar: Dibujamos como se verá el diseño sobre el producto final, en este caso el bordado sobre una camisa.



INSTRUCCIONES PARA EL COORDINADOR

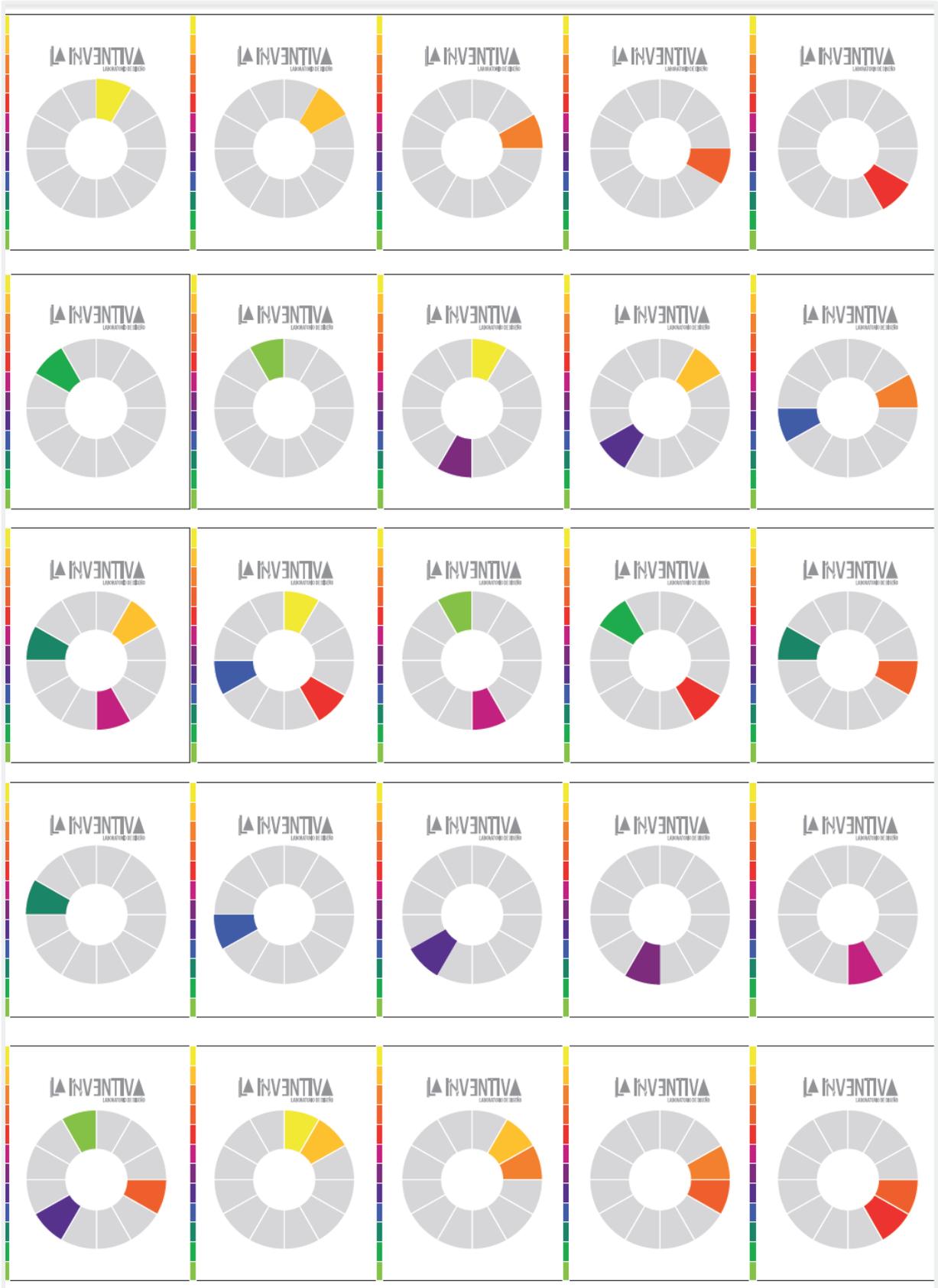
Tarjetas de color:

Anverso



Reverso





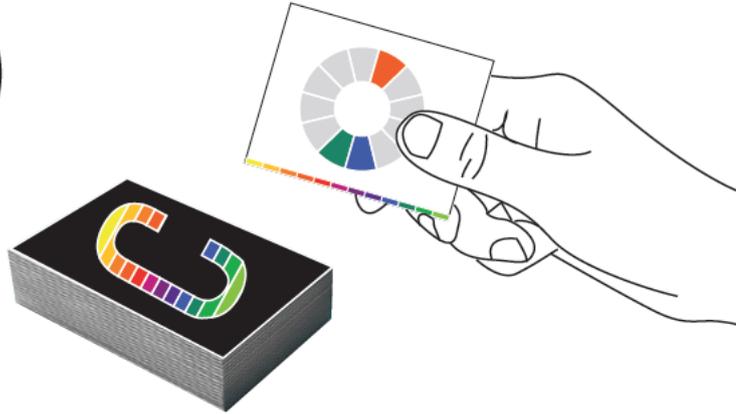




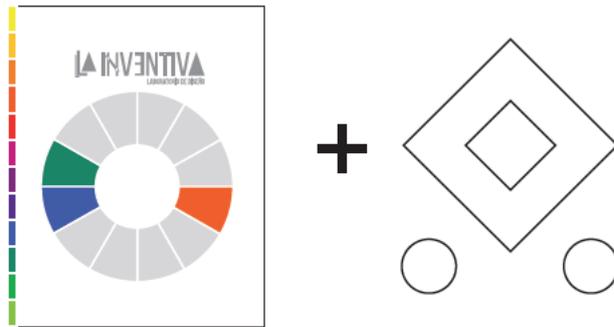
Hoja de ejemplo

# EJEMPLO **СЯОМ**▲

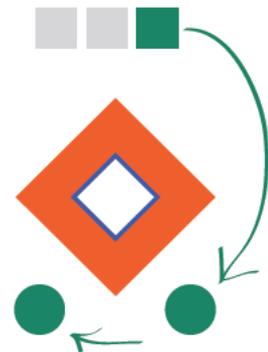
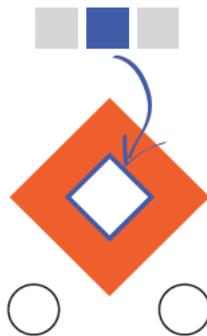
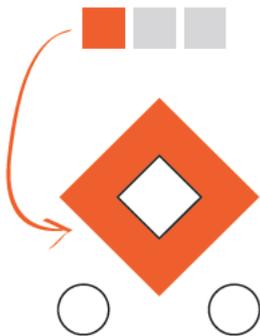
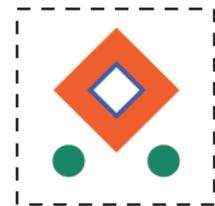
1



2

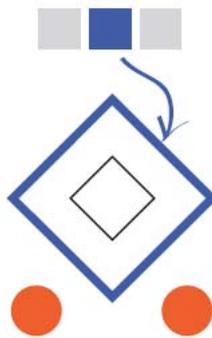
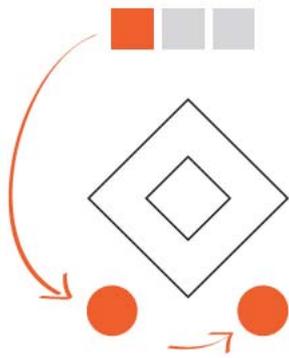


Mayor proporción de **TOMATE** =



Proporciones IGUALES

=



Myor proporción de VERDE y AZUL

=



3



RESULTADO FINAL



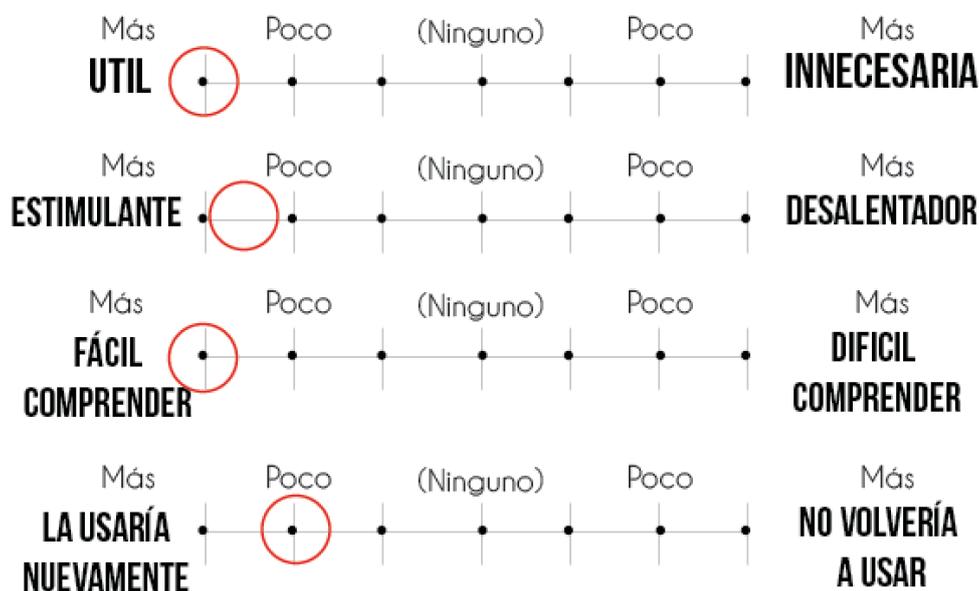
## ANEXO 13: RESULTADOS ENCUESTA DE PERCEPCIÓN - VALIDACIÓN

*Lorena Cañizares - herramienta Frankenstein Creativo*



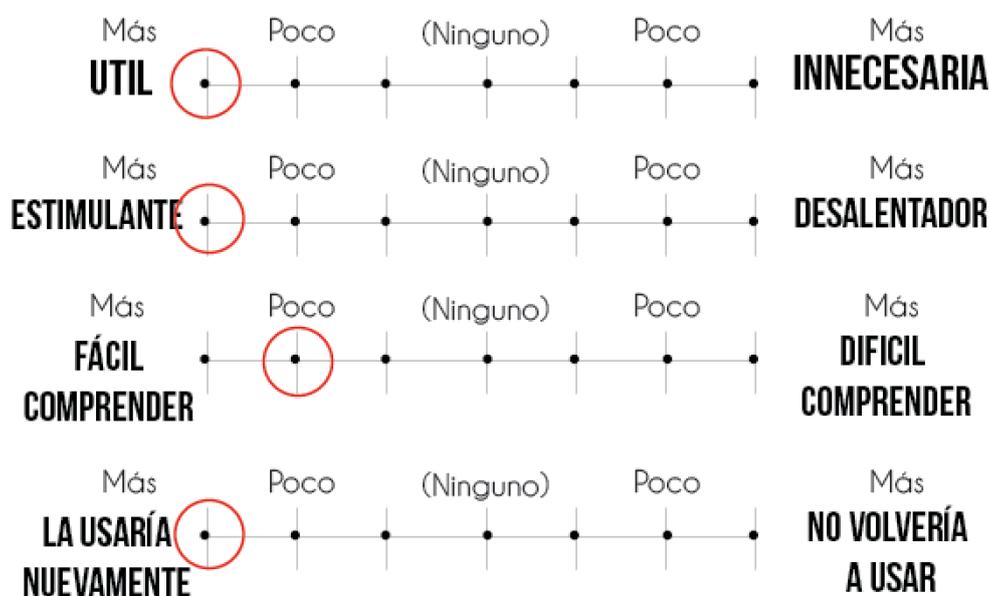
*Jorge Landázuri - herramienta Dados Creativos*

## CÓMO TE PARECIÓ LA HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDA?



*Blanca Suárez - herramienta Vale Todo*

## CÓMO TE PARECIÓ LA HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDA?



## CÓMO TE PARECIÓ LA HERRAMIENTA PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDA?

