



PROYECTO:

PROYECTO “FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN SOSTENIBLE DE LAS COMUNIDADES ARTESANAS EN LA JURISDICCIÓN DE CORPOCHIVOR PARA EL FOMENTO DEL BIOCOMERCIO”.

**MEMORIA TEXTUAL DE LA PRESENTACIÓN
“PRODUCTO, LÍNEA Y COLECCIÓN”**

DEPARTAMENTO: BOYACÁ

CORPORACION AUTONOMA REGIONAL DE CHIVOR
CORPOCHIVOR

Noviembre de 2016

MEMORIA TEXTUAL LA PRESENTACION “PRODUCTO, LÍNEA Y COLECCIÓN”

1. INTRODUCCIÓN

Estas memorias describen de manera breve los contenidos impartidos por los asesores del proyecto, PROYECTO “FORTALECIMIENTO DE LA PRODUCCIÓN SOSTENIBLE DE LAS COMUNIDADES ARTESANAS EN LA JURISDICCIÓN DE CORPOCHIVOR PARA EL FOMENTO DEL BIOCOMERCIO”.en los municipios de

Campohermoso	8 beneficiarios
Pachavita,	10 beneficiarios
Sutatenza,	10 beneficiarios
Tenza,	20 beneficiarios
Santa María,	2 beneficiarios
La Capilla	3 beneficiarios



Presentación de Conceptos de Producto, línea y colección en Campohermos.2016. Foto tomada por Constanza Arévalo



Presentación Producto, línea y colección. Pachavita. 2016 Foto tomada por Constanza Arévalo



Presentación Producto, línea y colección. Tenza. 2016 Foto tomada por Constanza Arévalo

2. CONTENIDOS IMPARTIDOS

Esta actividad tiene por objeto presentar los Conceptos de Producto, línea y colección, como actividad de socialización de la presentación se transmitió la presentación en ppt.



Para poder pensar en el producto es necesario conocer las tendencias actuales de diseño. La tendencia es la fuerza que orienta la actividad del hombre hacia un fin determinado, es un momento nuevo de cambio de la moda en forma, función, color y actitud. Se usa como sinónimo de moda, en el sentido de tratarse de una especie de mecanismo social que regula las selecciones de las personas.

Una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un periodo temporal o en un sitio y la probabilidad más alta de que un producto logre una buena aceptación.



TENDENCIAS

La tendencia es la fuerza que orienta la actividad del hombre hacia un fin determinado, es un momento nuevo de cambio de la moda en forma, función, color y actitud; Se usa como sinónimo de moda, en el sentido de tratarse de una especie de mecanismo social que regula las selecciones de las personas.

Una tendencia es un estilo o una costumbre que deja una huella en un periodo temporal o en un sitio y la probabilidad más alta de que un producto logre una buena aceptación.

Las tendencias tienen que ver directamente con:

- ESTILOS DE VIDA
- INSPIRACIÓN

- COLOR
- MODA Y ACCESORIOS
- HOME
- OFICIOS Y/O TEMAS DE INTERÉS
- TEMPORADAS

LA MARIZ DE DISEÑO

En la matriz de diseño es importante:

DEFINIR EL CONCEPTO:

El concepto del producto es básicamente una descripción preliminar del producto futuro, la descripción del concepto sirve de base para el planteamiento de los diferentes requerimientos y especificaciones.

Su objetivo es servir como base para el diseño físico del producto, para su planteamiento, producción y comercialización.

Ejemplo de Matriz

MATRIZ DE DISEÑO

COLECCIÓN - PAÍS ARTESANAL

Nombre de Almohada	Concepto	Mea Relacionada	Patrón Grafico	Piezas Comunes Divisoria - Aparador Tapete - Fuente de Luz Pieza de mobiliario	Accesorios Espacio	Pieza Referente	Color de Producto	Materiales de producto
CAÑA FLECHA	Sofisticado y Elegante	Espacio de descanso, rincón de lectura		Divisoria en Caña Flecha colada Aparador en madera, espacios abiertos (requisas modulares) Tapete en cuero y caña flecha (modular) Limpieza de mesa Silla de lectura y mesa auxiliar Puff redondo (caña flecha -cuero)	Cojines en caña flecha Cuadros en fibra natural (retallos - composición) Contenedores Bow Cetro de mesa Futero	Sombrero xefito	Negro Raja 195U Blanco Plataado 577 U	Madera Caña Flecha Viello Cuero
MOFA - MOFA	Romántico y Sensual	Sala de estar en la habitación principal Sillo de encuentro que promueve el romanticismo Objetos para compartir Formas complementarias Modulares Texturizados		Divisoria Pared aparador en madera oscura y sonda diseño Tapete multicolor (Baño colección 2006-7) con el patrón gráfico Luz tenue con Candelabros portátiles, Farolas Silla para dos personas Mesa	Cojines Contenedores en madera y mapamundi Flores Futeros Platos Cupos Candelabros Velas y portavelas Faroles	Bianca y mesa en madera de hainle	Fucsia 295U Morado 252U Verde 376 U Verde 381 U Cafe 875 U	Madera Mopa moes Tamo Cuero Viello Iliaca

Ejemplo de matriz de diseño - Colección País Artesanal

CONCEPTUALIZACIÓN DEL DISEÑO

Construcción preliminar de los diferentes requerimientos y especificaciones formales, productivas y comerciales *de la colección de productos, es la herramienta base* para el planteamiento de las propuestas de diseño.

El concepto, parte de la necesidad de fortalecer la identidad de cada comunidad, de resaltar los elementos culturales, los aspectos técnico productivos a fortalecer así como los referentes del entorno específico, haciendo uso de las materias primas, las técnicas y los oficios existentes.

CONCEPTUALIZACIÓN DE DISEÑO

Es un ejercicio creativo en el que se definen y agrupan los **requerimientos** y obligaciones de diseño para la creación de **productos, líneas de producto y Colecciones**



Existen dos aspectos importantes en el desarrollo de producto

PUNTO DE INSPIRACION

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



REFERENTE

Es algo que identifica a un determinado pueblo, ciudad, país, grupo de gente de alguna época de la historia o de una estación del año. Algo que es realmente característico, que lo distingue y por lo cual es conocido.



TIPOS DE REFERENTES

- ✓ REFERENTES GEOGRÁFICOS
- ✓ REFERENTES CULTURALES
- ✓ REFERENTES ANCESTRALES
- ✓ REFERENTES FORMALES
- ✓ REFERENTES DE LA TÉCNICA

EL DISEÑO PARA LA ARTESANÍA



CONCEPTOS

Para la artesanía el **diseño** es el medio que promueve el mejoramiento de los productos artesanales

Se debe tener en cuenta

DISEÑAR PRODUCTOS CON **IDENTIDAD**
DISEÑAR PRODUCTOS **INNOVADORES**
DISEÑAR PRODUCTOS REALIZABLES
DISEÑAR PRODUCTOS VENDIBLES

(Aplicando técnicas y oficios artesanales)

El trabajo de diseño es un proceso integrado por actividades y decisiones de carácter racional, intuitivo, creativo, estético, cultural, económico y social entre otros, que consiste en:

DETERMINAR LA FORMA FINAL COMPLETA DE UN OBJETO ANTES DE SU PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

PRODUCTO

CONCEPTO DE PRODUCTO

Está totalmente ligado al **REFERENTE**.

Es lo que el diseñador pretende transmitir a través del producto

Parte de la necesidad de **fortalecer la identidad colombiana**, combinando la diversidad de materias primas con oficios tradicionales que se han refinado a lo largo del tiempo



Se resaltan los elementos culturales y la identidad propia de las comunidades de artesanos

Con este concepto, se orienta el diseño de producto artesanal, a todos los públicos con diversos gustos personales y en respuesta a las necesidades de los distintos

estilos de vida, de acuerdo a su funcionalidad y uso

REQUERIMIENTOS DEL PRODUCTO

- ✓ DE USO
- ✓ DE FUNCIÓN
- ✓ DE FORMA
- ✓ ESTRUCTURALES
- ✓ TÉCNICO-PRODUCTIVOS
- ✓ ECONÓMICOS O DE MERCADO

CONCEPTO DE LÍNEA DE PRODUCTO



La línea es el conjunto de productos que se relacionan entre sí y comparten características ya sea en términos formales, en su concepto o en el uso. Una línea se conforma a partir de 3 hasta 5 productos, es importante diferenciar línea de producto con un juego de producto que varía únicamente en proporción y tamaño.

LÍNEA DE PRODUCTO



CONCEPTO DE COLECCIÓN



COLECCIÓN

Es el conjunto de Líneas de producto que se inspiran y nacen bajo un mismo concepto, comparten características formales y estéticas que hacen evidente un hilo conductor que permite establecer relación entre los productos, se conforma a partir de 5 a 7 líneas de producto, quiere decir que una colección comprende mínimo un total de 15 productos.

ESTRATEGIA POR CATEGORÍA

POR CLASIFICACIÓN DE PRODUCTO.

Contenedores, canastos, jarrones, espejos, mobiliario, iluminación...

POR NICHOS DE MERCADO.

Categorías de producto para Artesanía:

Juguetes e infantiles

Instrumentos musicales

Moda y accesorios (prendas, bolsos)

Joyería y Bisutería

Mesa y decoración (Mobiliario)

Iluminación

Regalos institucionales y/o corporativos

Navidad y festividades

Tipo de artesanía. Artesanía Tradicional, Indígena y étnica



DESARROLLO DE PROPUESTAS

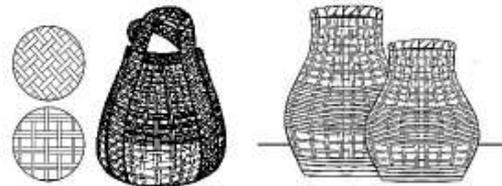
Este proceso, tiene que tener como participante el diseñador (como mediador de la forma y el líder del proceso de Diseño) y el grupo de artesanos (como el mediadores del oficio y líderes en el manejo de la técnica).



EVALUACION DE PROPUESTAS

Sustentación de las propuestas basados en el tema e hilo conductor de la colección, concepto y la matriz de diseño.

Basándonos en la demostración de oficio y técnica requerido.



4. LOGROS

Las participantes tienen claro los conceptos producto, línea y colección, para ayudar al desarrollo de productos con coherencia, que respondan a las necesidades del mercado y realizar artículos más exitosos comercialmente

5. CONCLUSIONES GENERALES

Esta actividad se desarrolló con dinamismo y se aclararon dudas acerca del significado e importancia de los conceptos de producto, línea y colección.

Los participantes aclararon dudas sobre conceptos básicos que aplicaron a su labor.