

Taller de Creatividad

¿Por Que un Taller de Creatividad?

El taller de creatividad es una herramienta para que el Artesano apropie una metodología para la identificación e implementación de referentes de identidad, cultura y tradición a partir de su propio entorno, para el desarrollo de propuestas de producto que le caractericen, considerándolas propias, evitando así copiar lo desarrollado por otras comunidades y garantizando que puedan ser identificadas y reconocibles en el mercado.



Creatividad:

“la capacidad de hacer surgir algo de la nada”.

La creatividad es la capacidad de crear, de producir cosas nuevas y valiosas, es la capacidad de un cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

La actividad creativa debe ser intencionada y apuntar a un objetivo. (Metodología)

Estos pueden ser ideas o nuevos productos!!!!

Las inhibiciones de las personas a la hora de manifestar sus opiniones pueden ser vencidas, hasta cierto punto, por medio de algunas de las técnicas de dinámica de grupos, para las que se requiere un grupo de personas dispuestas a aportar nuevas ideas para la solución del problema.

Fases del Proceso Creativo

1. **La preparación:** Es el periodo en que se reúnen los conocimientos y las experiencias sin ningún tipo de censura, es decir, sin nombrar lo que puede ser importante y lo que no.
2. **La incubación:** Consiste en una consideración inconsistente del problema y en la búsqueda de la solución.
3. **La comprensión:** Llamada también de visión, está constituida por la vivencia, en él el material acumulado durante la fase incubadora se

transforma en un conocimiento claro y coherente aflorando de forma repentina.

4. **La verificación:** Etapa final del proceso, en la cual se comprueba, examina y configura la nueva visión hasta adecuarse al individuo creativo y el entorno. En esta fase se da la comunicación, que consiste en traducir la visión subjetiva a formas simbólicas objetivas.

CREACION COMPARTIDA
DISEÑADOR - ARTESANO



Apropiación de las
propuestas por parte
del grupo artesanal



Metodología del Taller:

1. Investigación

- 1.1. *Grupo Artesanal*: Listar todas las características que identifican su oficio, su cultura y/o entorno, como también las condiciones actuales del manejo de técnica, recursos naturales, herramientas y capacidad productiva.



- 1.2. *Mercado*: Analizar al grupo Artesanal y sus capacidades de producción en diseño, calidad, volumen, precio y disponibilidad de la materia prima, para establecer el tipo de mercado al cual se direcciona el producto; puede ser Local, Regional, Nacional, Institucional, Grandes Superficies etc.
- 1.3. *Producto*: Establecer de acuerdo a las características del mercado previamente identificado el tipo de producto a realizar; Líneas de producto, partes de producto, procesamiento de materia prima, etc.
- 1.4. *Tendencias*: Recolectar información de características del producto que demanda el mercado haciendo más competitivo el producto como son: Formas, color, texturas, tamaños, conceptos, etc.

2. Ejercicio del Taller

2.1. Planteamiento del objetivo

- Construcción de identidad
- Mejoramiento de la técnica
- Desarrollo de producto
- Combinación de materiales
- Identificación de nuevos mercados

2.2. Establecimiento y presentación Forma de trabajo

- (A criterio del asesor según las características y condiciones del grupo de trabajo)

3. Desarrollo del Taller

3.1. Identificación del Punto de Inspiración o Referente

Es aquello que se toma como punto de partida en el proceso de diseño
Se establece conjuntamente a partir de todas las posibilidades planteadas por el grupo participante, puede ser referido a la cultura, al entorno o a productos locales.



3.2. Diagnostico de Diseño

Definición general del problema o necesidad a resolver desde el Diseño
Relacionar y ponderar los resultados de la primera fase de investigación del grupo, mercado, producto y tendencias

Qué hacer?	Una vajilla en cerámica
Para Qué?	Fomentar el Sector Artesanal
Por Qué?	Necesito mejorar ventas e ingresos
Para Quién?	Familia de 4 integrantes
Quien?	YO ARTESANO
Donde?	En mi taller artesanal
Cómo?	Con mis conocimientos en la técnica artesanal
Con qué?	Con mis recursos económicos

3.3. Establecimiento de los Requerimientos de diseño (Matriz Conceptual)

Según el tipo de producto seleccionado se plantean los requerimientos necesarios en su diseño a nivel formal y funcional.

Requerimientos Formales:

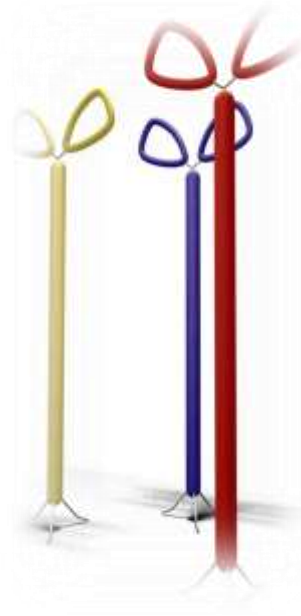
Requerimientos Funcionales

Dimensiones...
Acabados, materiales técnica y procesos
Técnicas y procesos..

3.4. Exposición y evaluación de Ideas

3.6 Proyección: (dibujos, modelos, maquetas etc.)

3.7 Evaluación: Referente VS. Resultado



3.6. Conclusiones

Técnicas para el manejo del Taller de Creatividad:

(A criterio del asesor estas se pueden desarrollar en cualquier momento de la actividad)

-Lluvia de ideas: Consta de dos partes: la primera, se basa en una aportación desinhibida de ideas que por absurdas que puedan parecer son anotadas por un moderador, aquí el grupo trabaja con el subconsciente; en la segunda fase, se seleccionan las más oportunas para la solución del problema en este caso, es la mente racional la que reelabora las aportaciones subconscientes procedentes de la primera fase. La proporción promedio resulta de uno a tres, es decir, por un minuto de producción de ideas y/o soluciones, hay tres minutos de críticas a las mismas.

-Detección de relaciones remotas. (Sinéctica) Encontrar asociaciones que ejerciten la creatividad, equivale a reunir diversos elementos, en apariencia irrelevantes a la solución. Normalmente se emplean cuatro tipos de analogías, las directas, las personales, las simbólicas y las fantásticas.

Directas o realistas, son las más fáciles de encontrar, se busca soluciones similares, *como un gusano abre huecos en la madera.*

Personales o corporales, las soluciones se buscan dentro del cuerpo, *que se siente ser manija de un pocillo.*

Simbólicas o abstractas, estas son metáforas poéticas, *tus dientes como perlas.*

Fantásticas o irreales, imaginar cosas que no existen, que *las ruedas del carro no toquen el suelo para ir más rápido.*

-Estudio de modelos. Ejercicio que analiza y estudia casos, su objetivo es el de ampliar el repertorio de opiniones y puntos de vista.

-Ejercicios de descripción. Busca el detalle de los objetos o situaciones, en el se deben describir minuciosamente los componentes, con el fin de encontrar mayor variedad en las soluciones.

Todo objeto es un paquete de información.

Descripción imaginaria de mejoras. Ejercicio de desestructurar y estructurar, se olvida por un momento como podrían ser las cosas, buscando trascender la realidad actual e innovar.

Ejercicio para concienciarse de las dificultades de la percepción y para educar y afirmar la propia facultad de percibir

-Psicodrama, socidrama o role playing.

-Ejercicio de transformaciones mentales de las cosas, ejercicio en que se da un objeto o una situación cualquiera y se busca todas las maneras de mejorarlo, a tal fin, son de ayuda la lista de verbos como la siguiente:

Relacionar, comparar

Dividir, separar

Combinar, agregar

Ampliar, expandir.

4. Fase Final

4.1. Evaluación de resultados

4.2. Desarrollo de líneas de productos

Talleres Complementarios:

Taller de texturas

Repetición de la unidad donde la lectura del conjunto es más importante que la lectura de la unidad David Consuegra

- Las superficies pueden ser descritas como suaves y rugosas, lisas o decoradas, opacas o brillantes etc.
- En la naturaleza existen un sinnúmero de texturas compuestas por un sinnúmero de elementos que en su conjunto conforman la sensación visual.
- En los materiales transformados empleados por el hombre existe si se puede decir una serie infinita de posibilidades como texturas.
En el campo del diseño, la textura le asigna a los objetos o productos un determinado carácter perceptivo o sensorial, su elección apropiada le brinda riqueza, coherencia y comunicabilidad al objeto.

Texturas visuales.

La textura visual es estrictamente bidimensional. Como lo define el término, es la clase de textura que puede ser vista por el ojo aunque puede evocar sensaciones táctiles. Ej. El motivo que se observa por la veta de la madera.



Texturas Táctiles

Las texturas táctiles se pueden considerar que existe en todo tipo de superficie debido a que se puede sentir, desde una superficie como el papel, por suave que sea hasta una superficie de pintura por más lisa que sea tiene sus características que pueden ser discernidas por el sentido del tacto.

