



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES**

CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

DEPARTAMENTO DE ARTE Y GESTIÓN CULTURAL

MAESTRÍA EN ARTE

TRABAJO PRÁCTICO.

**LA CO-CREACIÓN ENTRE DISEÑADORES INDUSTRIALES Y ARTESANOS LOCALES COMO PROCESO
CREATIVO Y FOMENTO DE LA PRODUCCIÓN LOCAL**

QUE PRESENTA

Mariana Elizabeth Velasco García.

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTE.

Tutor Dr. Ricardo López León

Cotutor MDI María Gabriela Gómez Valdez

Lectora MDI Erika Marlene Cortéz López

Aguascalientes, Ags., 25 de abril del 2020.

CARTA DE VOTO APROBATORIO
INDIVIDUAL

M. en E. H. Ana Luisa Topete Ceballos
DECANO (A) DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE


Por medio del presente como tutor designado del estudiante **MARIANA ELIZABETH VELASCO GARCIA** con ID 126830 quien realizó el trabajo practico titulado: **LA CO-CREACIÓN ENTRE DISEÑADORES INDUSTRIALES Y ARTESANOS LOCALES COMO PROCESO CREATIVO Y FOMENTO DE LA PRODUCCIÓN LOCAL**”, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

“Se Lumen Proferre”

Aguascalientes, Ags., a 17 de noviembre de 2020.



Dr. Ricardo López León
Tutor de trabajo practico.

El nombre completo que aparece en el Voto Aprobatorio debe coincidir con el que aparece en el documento empastado. No se puede abreviar, ni omitir nombres

c.c.p.- Interesado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.

c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Código: DO-SEE-FO-07
Actualización: 01
Emisión: 17/05/19

CARTA DE VOTO APROBATORIO
INDIVIDUAL

M. en E. H. Ana Luisa Topete Ceballos
DECANO (A) DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como cotutor designado del estudiante **MARIANA ELIZABETH VELASCO GARCIA** con ID 126830 quien realizó el trabajo practico titulado: **LA CO-CREACIÓN ENTRE DISEÑADORES INDUSTRIALES Y ARTESANOS LOCALES COMO PROCESO CREATIVO Y FOMENTO DE LA PRODUCCIÓN LOCAL**”, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

“Se Lumen Proferre”

Aguascalientes, Ags., a 17 de noviembre de 2020.


MDL María Gabriela Gómez Valdez

Tutor de trabajo practico.

El nombre completo que aparece en el Voto Aprobatorio debe coincidir con el que aparece en el documento empastado. No se puede abreviar, ni omitir nombres

c.c.p.- Interesado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Código: DO-SEE-FO-07
Actualización: 01
Emisión: 17/05/19

CARTA DE VOTO APROBATORIO
INDIVIDUAL

M. en E. H. Ana Luisa Topete Ceballos
DECANO (A) DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

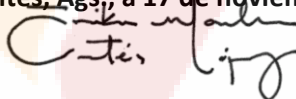
PRESENTE

Por medio del presente como lectora designada del estudiante **MARIANA ELIZABETH VELASCO GARCIA** con ID 126830 quien realizó el trabajo practico titulado: **LA CO-CREACIÓN ENTRE DISEÑADORES INDUSTRIALES Y ARTESANOS LOCALES COMO PROCESO CREATIVO Y FOMENTO DE LA PRODUCCIÓN LOCAL**”, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda proceder a imprimirla así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
“Se Lumen Proferre”

Aguascalientes, Ags., a 17 de noviembre de 2020.



Mtra. Erika Marlene Cortés López
Tutor de trabajo practico.

El nombre completo que aparece en el Voto Aprobatorio debe coincidir con el que aparece en el documento empastado. No se puede abreviar, ni omitir nombres

c.c.p.- Interesado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Código: DO-SEE-FO-07
Actualización: 01
Emisión: 17/05/19



DICTAMEN DE LIBERACIÓN ACADÉMICA PARA INICIAR LOS TRÁMITES DEL EXAMEN DE GRADO



Fecha de dictaminación dd/mm/aa: 14/12/20

() Tesis (X) Trabajo práctico

La co-creación entre diseñadores industriales y artesanos locales como proceso creativo v

ID 126830

NOMBRE: Mariana Elizabeth Velasco García

Análisis del Arte, Procesos de Producción y Gestión Artísticas

PROGRAMA: Maestría en Arte

LGAC (del posgrado):

TIPO DE TRABAJO:

TITULO:

Sus resultados inciden a nivel regional e nacional porque

IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado):

desarrolló una propuesta metodológica de co-creación entre artesanos y diseñadores industriales de Aguascalientes.

INDICAR SI/NO SEGÚN CORRESPONDA:

Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:

trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado

El

- La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario
Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado
Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda
Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área
El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área
Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país
Generó transferencia del conocimiento o tecnológica
Cumpe con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio)

El egresado cumple con lo siguiente:

- Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Docencia
Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc)
Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial, en caso de los posgrados profesionales si tiene solo tutor podrá liberar solo el
Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario
Coincide con el título y objetivo registrado
Tiene congruencia con cuerpos académicos
Tiene el CVU del Conacyt actualizado
Tiene el artículo aceptado o publicado y cumple con los requisitos institucionales (en caso que proceda)

En caso de Tesis por artículos científicos publicados

- Aceptación o Publicación de los artículos según el nivel del programa
El estudiante es el primer autor
El autor de correspondencia es el Tutor del Núcleo Académico Básico
En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación. Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados
La aceptación o publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto

Con base a estos criterios, se autoriza se continúen con los trámites de titulación y

Sí programación del examen de grado X
No

Elaboró:

* NOMBRE Y FIRMA DEL CONSEJERO
SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCIÓN:

FIRMAS
Ximena Gómez Gozqueta

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO TÉCNICO:
* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NAB de la LGAC correspondiente distinto al tutor o miembro del comité tutorial, asignado por el Decano

DRA. XIMENA GÓMEZ GOZQUETA

DR. ARMANDO ANDRADE ZAMARRIPA

Revisó:
NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO:

[Handwritten signature]

Autorizó:

DR. ARMANDO ANDRADE ZAMARRIPA

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO:

Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado
En cumplimiento con el Art. 105C del Reglamento General de Docencia que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: ... Cuidar la eficiencia terminal del programa de posgrado y el Art. 105F las funciones del Secretario Técnico, llevar el seguimiento de los alumnos.

[Handwritten signature]

M. en C. H. ANA LUISA TOPETE CEBALLOS

Elaborado por: D. Apoyo al Posg. Revisado por: D. Control Escolar/D. Gestión de Calidad.

Aprobado por: D. Control Escolar/ D. Apoyo al Posg.

Código: DO-SEE-FO-15
Actualización: 01
Emisión: 28/04/20

Agradecimientos.

A través de estas líneas quiero expresar mi más sincero agradecimiento a todas las personas que con su soporte científico y humano han colaborado en la realización de este proyecto.

Quiero agradecer en primer lugar a las instituciones que han hecho posible la realización del trabajo presentado en esta memoria de tesis por el apoyo económico brindado por el consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por el apoyo en concepto de beca de maestría en el periodo de 2018-2020. Así mismo por la beca mixta otorgada en el periodo Octubre-diciembre 2019. De igual manera agradecer a la magna casa de estudios, la Benemérita Universidad Autónoma de Aguascalientes por brindar la posibilidad de realizar estos posgrados enfocados al arte y la sociedad. Gracias por las oportunidades, ayuda y confianza brindada.

Extender muy especialmente un agradecimiento a los integrantes de mi comité tutorial. Al Doctor Ricardo López León, por su inestimable ayuda y paciencia, tiempo, apoyo y dedicación a mi proyecto, por estar siempre abierto a mis dudas y dispuesto a asesorarme y guiarme. A la maestra en Diseño Industrial Gabriela Gómez que con su atenta disposición y siempre unas cálidas y pacientes palabras de apoyo abrió camino creativo en este proyecto por la acertada orientación, el soporte y discusión crítica que me permitió un buen aprovechamiento en el trabajo realizado. A mi lectora la maestra en diseño industrial de la UNAM Erika Cortes, por leerme y brindarme palabras de aliento y enfoque en la investigación.

Una especial mención a las personas que hicieron posible este proyecto, a las artesanas y diseñadoras que trabajaron en el desarrollo práctico. Con su dedicación y paciencia, por aportar sus ganas, esfuerzo y cariño en cada sesión y la apertura a abrir su conocimiento y pasión para compartir y aprender así todos.

Una querida y calurosa mención de agradecimiento a las amistades entrañables que este posgrado me dio la oportunidad de conocer, más que compañeros y colegas, amigos que me apoyaron y guiaron en este largo camino, desde su cariño e inteligencia siempre supieron alentarme a continuar.

Finalmente, a mi familia, principalmente a mi padre, que siempre me alentó a superarme y realizar todo con el corazón, a no rendirme a pesar de las circunstancias, a vencer cada uno de los obstáculos y siempre soñar más alto. A mi madre por alentarme a iniciar esta aventura, y siempre estar ahí apoyándome desde el inicio y hasta el día de hoy, por darme fuerza día a día para seguir. A mi hermano que desde su sabiduría siempre supo cómo alentarme a hacer las cosas lo mejor posible, y su inigualable empatía para que pueda cumplir todas mis metas. A mi familia en general, que siempre estuvo presente, con sus palabras de apoyo y cariño.

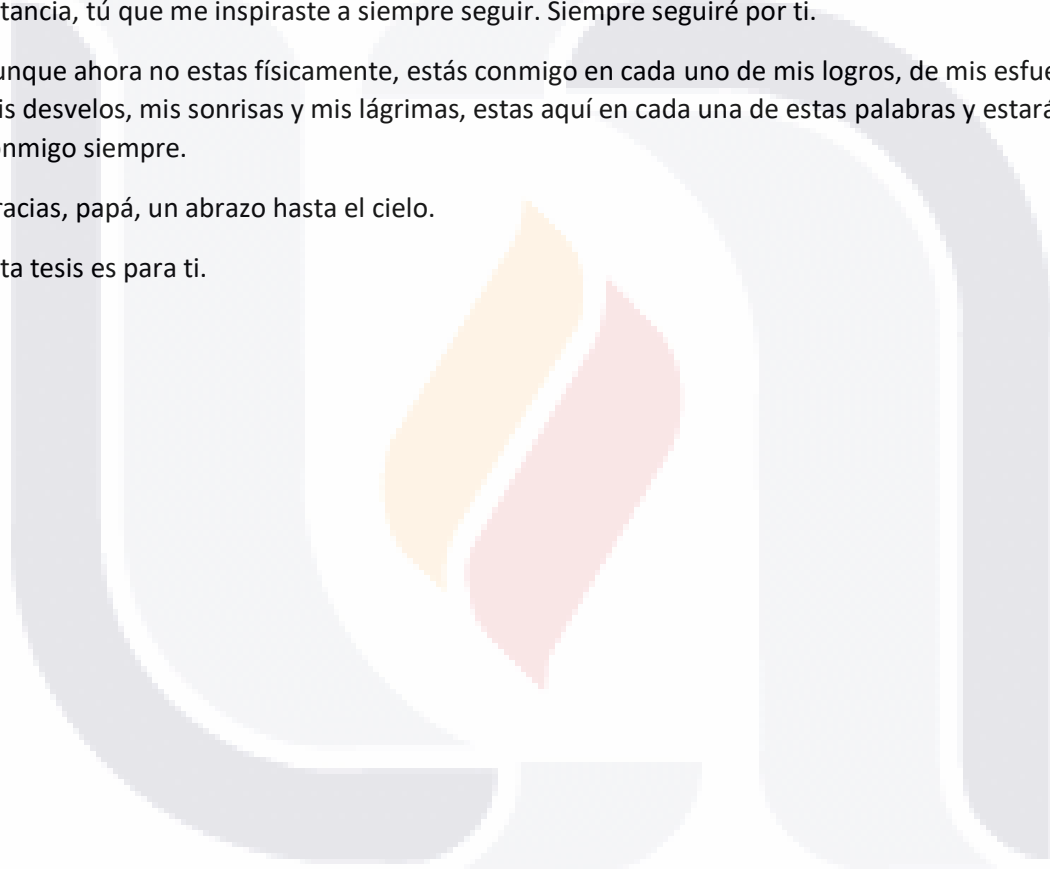
Dedicatorias.

Esta tesis y todo el trabajo y esfuerzo que hubo detrás durante estos dos años lo dedico a mi padre. Gustavo Velasco Amador, que siempre estuvo para mí, sus palabras de aliento, su cariño incondicional y su ejemplo. Tú que me has dado las ganas de superarme y de soñar, que me leíste sin dudar para iluminarme con tu sabiduría, que me llamaste todos los días en aquella difícil estancia, tú que me inspiraste a siempre seguir. Siempre seguiré por ti.

Aunque ahora no estas físicamente, estás conmigo en cada uno de mis logros, de mis esfuerzos, mis desvelos, mis sonrisas y mis lágrimas, estas aquí en cada una de estas palabras y estarás conmigo siempre.

Gracias, papá, un abrazo hasta el cielo.

Esta tesis es para ti.



Índice.

Resumen.....3

Abstract.....3

Introducción.....5

01Planeamiento y Descripción.....6

 1.1 Planteamiento.....6

 1.2 Objetivos.....6

 1.4 Propuesta.....6

02Contexto/Diseño y Artesanía.....7

 2.1 Diseño Colaborativo: Estrategia del proyecto.....7

 2.2 Contexto general de la Artesanía.....9

 2.3 Artesano y Diseñador Industrial.....11

 2.4 Contexto Global: Casos Análogos.....12

03La Co-creación y su discurso.....15

 3.1 Los objetos.....15

 3.2 Co-creación. Creatividad colaborativa.....17

 3.3 Lo artístico y lo artesanal.....19

 3.4 Una visión global de la producción artesanal.....20

 3.5 Políticas culturales, la realidad de la globalización y como afecta la producción artística artesanal.....21

 3.4 Políticas culturales para el impulso y valoración de la producción artística artesanal.....23

04Metodología/Modelo de trabajo colaborativo.....25

 4.1 Participantes.....25

 4.2 Escenario.....26

 4.3 Procedimiento.....27

Escenario:.....27

 Espacio temporal.....37

 Evaluación.....37

 Usuario meta.....42

05Casos prácticos.....43

 5.1 Trabajo de campo.....43

5.2 Prácticas de co-creación en un Taller Cerámico en Lima Perú.58

06 Discursos Finales.63

 6.1 Resultados: Objetos.66

 6.2 Difusión.75

07 Conclusiones Generales.76

Referencias.83

Índice de Ilustraciones.

1Trabajo de Sánchez Kane Rescatado de <http://sanchez-kane.com/index.php/collection/2-uncategorised/> 13

2 Indígenas de la comunidad Kuna elaborando los tejidos para las joyas para María Paulina rescatado de <https://www.jfashion.co/makua-jewelry-colombia/>14

3Participantes del Grupo de Co-Creación47

4Intervención de Aminta Espinoza en el grupo de Co-Creación. Sesión 250

5Intervención de la diseñadora Industrial Marian López. Participante externo. Etapa bocetaje53

6 Participantes de Co-Creación compartiendo ideas, realizando actividades colaborativas y haciendo retroalimentación55

7Collage/ Estancia en Masisea comunidad de la selva de Perú/ Pintando a mano las piezas/ recolección del material62

Ilustración 8 Familia de Objetos 167

Ilustración 9Familia de Objetos 268

Ilustración 10 Platos de madera/familia de objeto4s.....68

Ilustración 11Familia de Objetos 569

12Infografía objetos resultantes.....70

13Taza de cerámica con complementos de lana.....71

14 Collage/ objetos / Platos de cerámica con tapetes de Lana72

Ilustración 15 Objetos/ Resultados.....74

16*Artesanas del grupo de Co-Creación elaborando objetos. Expoventa con la alcaldesa Tere Jiménez*83

17Figura A Formato Foda91

18Figura "B" Formato Mapa de empatía92

19Figura "C" Formato Matriz 2x293

Índice de tablas.

Tabla 1Evento// Resultados36

Tabla 2 Aspectos Positivos40

Tabla 3Aspectos negativos // Evaluación.....40

Tabla 4 Evaluación 4.....41

Tabla 5 Tabla evaluación 541

Tabla 6 bitácora Personal Aspectos Positivos89

Tabla 7bitácora personal Aspectos Negativos90

Resumen.

Palabras clave: Colaboración, Interculturalidad, Diseño Industrial, Artesanía, Comunidad.

A partir de la investigación previa a este trabajo que llevo al problema de una falta de conciencia sobre las técnicas artesanales, se realizó un método para que a partir del trabajo colaborativo entre el diseño industrial y la artesanía se lograra un enfoque hacia la revaloración e impulso de las técnicas artesanales y de las personas locales que trabajan con estas. Se generó un taller de trabajo colaborativo entre diseñadoras industriales y artesanas locales de Aguascalientes, México, donde se compartieron y generaron diferentes factores que permitieron crear y encontrar nuevas soluciones e ideas. Esto se materializó en objetos que transmiten estos intercambios de saberes y reconstrucción de varios elementos desde la interculturalidad de las partes participantes. Lo que aquí se analiza va más allá de los objetos tangibles que resultaron, si no lo que va hacia las prácticas creativas y de comunidad que se fueron desarrollando en estos espacios, conceptos que se vieron reforzados con el trabajo colaborativo que se realizó como resultado de una estancia académica en una comunidad de la selva de Perú, lo que llevó a observar cómo en contextos tan diferentes la respuesta para seguir creando es la comunidad y la colaboración.

Abstract

Keywords: Collaboration, Interculturality, Industrial Design, Craftsmanship, Community.

Based on the research prior to this work that led to the problem of a lack of awareness about artisanal techniques, a method was carried out to achieve a reassessment and impulse towards them, and the local people that work with them, all based on the collaborative work between industrial design and craftsmanship. A collaborative workshop was generated between industrial designers and female local artisans of Aguascalientes, Mexico, where different factors were shared and generated that allowed to create and find new solutions and ideas. This was materialized in objects that convey these exchanges of knowledge and reconstruction of various elements from the interculturality of the participating parties. What is analyzed here is beyond the tangible objects that resulted, it goes towards the creative and community practices that were developed in these spaces, concepts that were reinforced with the collaborative work that was carried out as a result of an academic stay in a community in the jungle of Peru, which led us to

observe how, in such different contexts, the answer to continue creating is community and collaboration



Introducción

El presente proyecto nace de la necesidad de que el trabajo de los artesanos, en Aguascalientes específicamente, sea valorado y reivindicado, ya que actualmente esta actividad podría tener un mayor posicionamiento dentro del mercado local con ayuda de un trabajo colaborativo, no se reconoce en su totalidad ni con la carga que debería el valor conceptual y simbólico de los objetos y de las técnicas de producción artesanal. Ante tal situación, se planea desarrollar objetos en una colaboración entre artesanos y diseñadores para impulsar el diseño y la artesanía local desde un enfoque multidisciplinario, y de manera conjunta. Con la finalidad de impulsar la artesanía y el diseño local, se propone la creación e implementación de un taller basado en los principios y herramientas de la co-creación, las cuales serán desarrolladas más adelante y la manera en la que son abordadas por los participantes. Estos principios y herramientas de co-creación ayudan a que se promueva en los artesanos mejorar las técnicas de comercialización de los objetos a través del diseño y conocimiento de prácticas útiles de aprovechamiento de material, estándares de calidad, determinar precios, posicionamiento del producto en el mercado.

Es importante señalar que, a nivel nacional e internacional, existen proyectos de diseño que trabajan y buscan como inspiración la cultura mexicana y la colaboración con artesanos. Sin embargo, los proyectos analizados en este caso no abordan, de la manera que busca este proyecto, el trabajo colaborativo, ya que, algunos de estos, no se valora los procesos, los materiales, las técnicas y los conocimientos tradicionales y simbólicos que aportan los artesanos. Por el contrario, en tales proyectos se concibe al artesano como el sujeto que cumple únicamente con la manufactura, y no como el sujeto experto en las técnicas típicas y en el manejo de los materiales utilizados, dejando de lado el valor simbólico, cultural y conceptual que el artesano puede aportar al trabajo, mismo que aquí se busca valorar.

Mediante el trabajo colaborativo entre artesanos y diseñadores industriales, se busca que se genere un intercambio de conocimientos entre ambas disciplinas donde se complementen una a la otra, para así llegar a la creación de objetos utilitarios ricos en tradición. De tal forma, la artesanía trabajada en conjunto con técnicas de co-creación y del diseño industrial para aportar metodología, estrategia y visión a los objetos. Con esto llegar a un mercado más amplio, se revalorice su simbología, y que el valor agregado del producto incremente, teniendo como

resultado beneficiar al sector artesanal, al tiempo que se promueve la estética tradicional y popular de la cultura regional.

0 | Planeamiento y Descripción.

1.1 Planteamiento.

Problema:

Se planea atender la falta de conciencia sobre la importancia de las técnicas tradicionales, los símbolos culturales y la identidad del diseño y la artesanía local. Al mismo tiempo atender la inexistencia de trabajo colaborativo entre diseñadores industriales y artesanos locales, donde se permita identificar, determinar e implementar estrategias de vinculación que ayuden a impulsar el diseño local y la artesanía aguascalentense, como medio para generar objetos funcionales inspirados en las tradiciones regionales que generen una mayor empatía con la sociedad.

1.2 Objetivos.

Objetivo general:

Implementar un taller de trabajo colaborativo entre diseñadores industriales y artesanos locales en Aguascalientes, que permita implementar estrategias colaborativas como medio para generar objetos funcionales que impulsen las técnicas artesanales.

Objetivos particulares:

- Transmitir la importancia y el valor de la artesanía y diseño local.
- Transmitir la importancia y el valor de un trabajo colaborativo
- Transmitir mensajes simbólicos y culturales a través de objetos.
- Comprender técnicas artesanales tradicionales

1.4 Propuesta

Implementar un taller de trabajo colaborativo entre diseñadores industriales y artesanos locales basado en los principios y herramientas de la co-creación, donde se diseñaron objetos funcionales que ayuden a impulsar los elementos artesanales característicos aguascalentenses. Creando un vínculo de identidad usuario-objeto, que transmite diferentes factores de la cultura

aguascalentense. Buscando estos elementos en las técnicas tradicionales, materiales, artesanos, estilos que ofrezcan alternativas nuevas y creativas para lograr objetos funcionales que impulsen el diseño artesanal local, yendo de la mano con artesanos locales expertos en estas áreas, logrando un trabajo colaborativo donde la participación de ambos agentes aporte al proceso de creación y producción.

Se generaron nuevos diálogos y conocimientos a partir del trabajo colaborativo, donde se crearán vínculos entre personas de diferentes generaciones, edades, profesiones y pensamientos para unirse y crear a partir de estos diálogos, objetos que tengan un impacto social, cultural y comercial. Los participantes serán en su mayoría diseñadores y artesanos locales.

02 Contexto/Diseño y Artesanía.

2.1 Diseño Colaborativo: Estrategia del proyecto.

Existen dos términos dentro del diseño que se pueden llegar a confundir, ya que participan de manera directa e indirecta en los procesos creativos varios individuos (Diseñadores, investigadores, usuarios). Son el Diseño Participativo y Diseño Colaborativo, en el primer caso se refiere al método de diseño donde participan en las prácticas de forma externa, como observadores para intentar conocer las formas de vida, cultura, maneras de trabajar, o generalmente adentrarse a una actividad en específico de un usuario meta para poder detectar las necesidades o problemas que se requieran atacar. En el segundo caso, el diseño colaborativo que va de la mano del co-diseño, se trata de involucrar a fondo a todos los participantes, diseñadores o no diseñadores, las partes que tengan relación con el problema, necesidad o diseño a atender. En relación con este proyecto se acudió al Diseño Colaborativo, ya que se trabajó y diseño de manera conjunta con diseñadoras y artesanas para que conjuntamente se logaran resultados.

Cuando se habla de “diseño colaborativo”, generalmente se entiende la relación que establecen las empresas con los usuarios finales, con la finalidad de identificar áreas de oportunidad en sus productos y así promover mejoras. Conocer lo que el público espera y las necesidades de los usuarios focales permitan incrementar las ventas y establecer una relación de ganar – ganar entre ambas partes.

Es importante destacar que, muchas veces, los diseñadores o encargados de producción ignoran algunos aspectos de funcionalidad que los usuarios, en el contexto real, conocen. Así, los usuarios aportan ideas u opciones de solución que, junto con los conocimientos del diseñador, llegan a ser la solución adecuada al problema. De esa manera, además de solucionar problemas identificados por los usuarios finales, las empresas conocen alternativas más eficaces para mejorar sus productos y crean productos más llamativos y satisfactorios.

En el caso de este proyecto el enfoque será diferente. Aquí, no se buscará la relación con los usuarios finales para resolver problemas o necesidades, sino que la relación colaborativa que se planea establecer, entre los diseñadores industriales y artesanos locales, tiene como propósito reforzar los conocimientos de ambos agentes productores para lograr objetos de mejor calidad y con una carga tradicional con un impacto mayor. Así, la colaboración entre artesanos y diseñadores se puede entender como la integración de los conocimientos y habilidades de las dos disciplinas, el diseñador industrial desde la parte estratégica, productiva y estética. El artesano, que aporta valor simbólico, histórico y cultural y el conocimiento de los materiales y las técnicas locales implementadas según sea el caso seleccionado. Es importante resaltar que en esta relación el propósito fundamental es darle el justo reconocimiento al artesano con el que se trabaje, para así lograr de manera integral el objetivo del diseño colaborativo.

Enlazando ambas partes de una manera equitativa (con el mismo peso y libertad de toma de decisiones y aportaciones al diseño), se pueden lograr objetos más analizados y perfeccionados, ya que al pasar por un proceso de co-creación (dos enfoques diferentes pero complementarios el uno del otro) los objetos creados reflejan de mejor manera los conceptos seleccionados y así impactan en los usuarios de una manera más satisfactoria.

Según Gil Tejeda (2002) la colaboración entre técnicas artesanales tradicionales y el diseño industrial podría parecer, en ocasiones, contradictoria, si se analiza desde la perspectiva del sistema artesanal, debido a que esta colaboración fusiona procesos de producción en masa

tecnológicos y sistematizados, con técnicas productivas únicas y el acercamiento directo, del creador, con la materia y el producto. Sin embargo, es posible y necesaria esta colaboración, ya que aportan herramientas que ayudan a ambas partes, cubriendo así las necesidades de la sociedad objetos funcionales, prácticos, estéticos, únicos, que se sientan conectados con el objeto, que va con ellos, que cumple totalmente su función y va con su estilo de vida y cultura contemporánea. Esta necesidad de colaboración es respaldada por Claudia Garduño García que menciona en su libro: “El diseño como libertad en práctica” que, para poder referirse al diseño como libertad como un proceso complejo, empático y sustentable, naturalmente implica que éste sea un proceso colaborativo (Garduño, 2017).

Lo que se espera de las colaboraciones de este tipo es establecer nuevas relaciones entre los objetos y los usuarios, una mayor empatía con la tradición, los significados, los elementos representativos, los aspectos estéticos de la cultura, al mismo tiempo que, estos objetos resuelvan las necesidades de la vida diaria del usuario meta.

“Más que ceder a la idea del funcionalismo de los productos se debería pensar en imprimir en los productos nuevas cualidades sensoriales, culturales, materias, formales, estéticas, etcétera. Que permitan que los productos sean revalorizados”. (Gil Tejeda, 2002, p.35)

2.2 Contexto general de la Artesanía.

Artesanía en México.

En este proyecto es importante la relación que tiene el arte y el diseño con las raíces prehispánicas, así se conforma la identidad popular, puesto que las culturas, desde siempre, han expresado sus creencias y formas de vida a partir de los objetos, así queda registrado en sus expresiones artísticas, y traslada estos diseños a diferentes objetos y diferentes técnicas transmitiendo la información a través de actividades cotidianas o rituales, (Accornero, (2007).

Se puede decir que los objetos tienen un contenido simbólico, unos más que otros, y por esto son capaces de informar sobre el sistema de valores y creencias de una sociedad. Si analizamos los objetos predominantemente útiles y los predominantemente simbólicos, podemos conocer el contexto del hombre de un momento dado, producto y reflejo de costumbres, gustos, afectos, experiencias y creencias colectivas.

Algunos procesos económicos, políticos y tecnológicos que se dan en la actualidad, como, por ejemplo, la industrialización y la globalización, son aspectos que afectan a la industria artesanal y, por consecuencia, a los grupos de artesanos que buscan adaptarse en países en desarrollo como México. Debido a lo anterior, se hace necesario proponer estrategias que ayuden a impulsar este sector, señalando posibles vías de evolución y mejoramiento.

En México el sector artesanal es un caso de industrias fragmentadas, y establece como empresa local la artesanía, que se adapta a los nuevos desafíos del mercado y se conjuga el enfoque de los recursos, con el análisis estratégico aplicado al estudio de estas industrias. Los sectores fragmentados se consideran negocios pequeños, con volúmenes de producción reducidos, procedimientos artesanales y poco industrializados. Estos negocios están dispersos en el mercado, por lo que no existe uno que dirija el sector. Sin embargo, estos negocios llegan a los segmentos de mercado donde los consumidores buscan variedad, originalidad, que sientan cierta empatía con el objeto y que tengan la exclusividad de que los productos son únicos.

El sector de la artesanía en México está estancado, como consecuencia de que las empresas carecen de recursos, existe el conformismo en la empresa y entre ellas, falta de alianzas estratégicas y el éxito de empresas extranjeras. Estas características se dan en la industria de la artesanía mexicana, a pesar de que esta actividad es una fuente de ingresos para más de nueve millones de mexicanos (García, 2000: 8), ya que tienen necesidad de recursos y atención como sector productivo (Domínguez, Hernández, y Toledo, 2004).

Artesanía en Aguascalientes

Para lograr entender la posición del sector artesanal actual de Aguascalientes, es necesario comprender como funciona y se dividía desde sus orígenes. De acuerdo con Delgado Aguilar en "Los Artesanos de la Villa de Aguascalientes", entre los años 1789 y 1793 se tuvo un primer acercamiento al conjunto de ocupaciones desempeñadas por la fuerza de trabajo masculina en la villa de Aguascalientes, este reveló la importancia de los artesanos, que se contaba con un total de 310 individuos, y constituían el grupo ocupacional más importante de la población. Esto se confirmó con el censo de José Menéndez del año 1793, donde se conoció que en toda la subdelegación había un total de 373 artesanos, lo que colocaba a Aguascalientes

como la cuarta población con mayor número de productores artesanales en toda la intendencia de Guadalajara.

Sin embargo, la población dedicada a las labores agrícolas era la que mayor peso tenía en la villa de Aguascalientes. Así, en su conjunto, el sector agrícola agrupaba a 419 individuos, que constituían el 42% de la población ocupada. Le seguía el sector artesanal, que con 310 individuos representaba el 31% de la población con ocupación, mientras que en tercer lugar se ubicaba el sector comercial, con 93 individuos, quienes tenían un peso del 9%.

2.3 Artesano y Diseñador Industrial

Se sabe que, desde hace algunos años ya, se ha reconocido la descentralización y regionalización de las sociedades como una mega tendencia latinoamericana dentro del diseño, donde adquieren relevancia diferentes agentes sociales locales y que buscan la multidisciplinariedad. Los diseñadores cuentan con una identidad que refleja a México: "Somos lo que somos porque fuimos lo que fuimos" (Pérez Reverte, 2009).

El diseño, en esencia, consiste en mejorar las cosas para los consumidores y los usuarios, para los negocios y para el mundo (Rodgers y Milton, 2011). Ese es el propósito de este proyecto colaborativo y multidisciplinar. Lo que se busca es que, por medio de la colaboración de la artesanía con el diseño industrial se resalte las características tan valiosas de ambas disciplinas, y así tengan un mayor impacto social.

Lo que define a un buen diseñador es saber retener la esencia de las cosas útiles a la vez que logra el equilibrio entre su función y su estética sobre la base de la máxima simplicidad formal.

El diseño de producto está presente donde exista una interacción entre objetos y personas. El diseño de producto se considera cada vez más como una herramienta estratégica importante para atraer al consumidor y crear valores emocionales más intensos. Es importante hacer un perfil de ambos agentes que participan en este trabajo colaborativo. Para empezar, está el artesano quien, al trabajar de manera manual, elabora piezas con características únicas que las hacen distintas una de la otra e incrementan su valor. Los artesanos transmiten su conocimiento de generación en generación hasta convertirse en una tradición.

Entre las funciones de un diseñador está el elaborar productos que faciliten algún aspecto de la vida, o hacer las cosas más fáciles de usar, al mejorar algún aspecto del diseño del

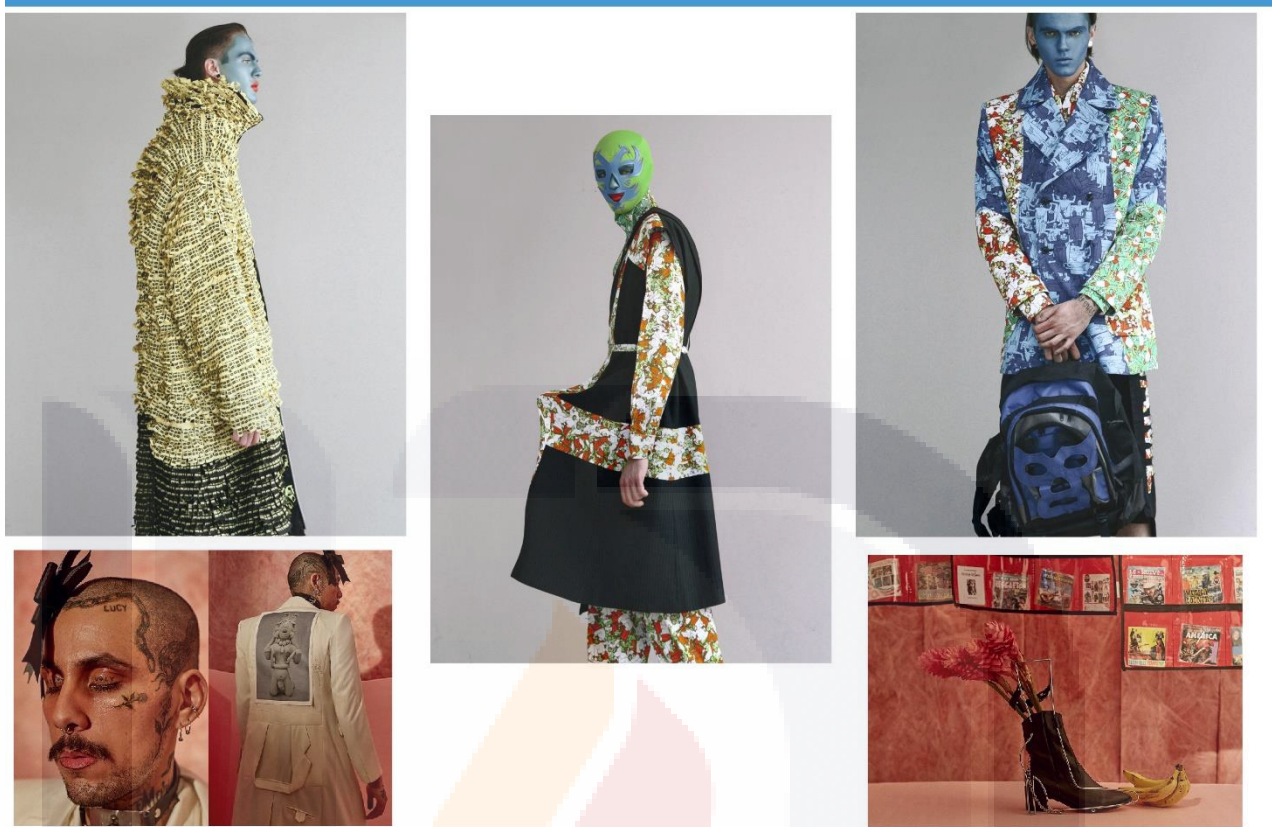
producto, reforzar el atractivo emocional de estos explorando y cruzando nuevas fronteras estéticas. El diseñador también observa, conoce y aprende de la gente, escucha y hace preguntas, mantiene conversaciones, genera ideas, las comunica, las explora y valora, realiza pruebas y al final, se implica en la elaboración del producto y se asegura que sea lo que el usuario necesita. Para esto, es importante conocer las necesidades de los usuarios a los que van dirigidos los productos a realizar, y así, entender y tomar en cuenta estos aspectos, para que los resultados del proyecto tengan mayor empatía e impacto en ellos.

En la mayoría de los casos los diseñadores, al buscar la innovación, tanto en procesos, técnicas, materiales y tendencias, han tomado para diseñar la línea de lo moderno y contemporáneo. Buscando pertenecer a la era globalizada y digitalizada, alejándose de las raíces tradicionales y el diseño local.

2.4 Contexto Global: Casos Análogos.

El primer caso para abordar es el de Sánchez-Kane (2017), diseñadora de modas originaria de Yucatán. Esta diseñadora se formó en el instituto de moda *Polimoda* en Italia. En la actualidad, de acuerdo con *Vogue Italia*, es considerada uno de los talentos más importantes en el ámbito de la moda. Para la realización de muchos de sus trabajos, Sánchez-Kane ha colaborado con artesanos para la elaboración de sus prendas. En ese sentido, afirma: “Mi trabajo está profundamente ligado a mi ADN mexicano e influenciado por elementos emocionales. El trabajo artesanal nos da un sentido de identificación ante un mundo que se mueve a pasos agigantados” (Sánchez, parr.2.).

Sin embargo, esta diseñadora textil, aun cuando involucra el trabajo artesanal, e implementa las técnicas artesanales típicas de Yucatán, no lleva a cabo un verdadero diseño colaborativo, dado que los artesanos, solo cumplen con la elaboración de algunas aplicaciones que, posteriormente, se agregaran a las piezas textiles. Así, los artesanos muchas veces no conocen el resultado final, o ni si quiera saben lo que van a hacer con su trabajo. Aun cuando este tipo de relaciones diseñador-artesano no es el que se busca en este proyecto, es importante resaltar que tiene un cierto impacto ya que ayuda a resaltar algunos elementos representativos de nuestra cultura e impulsa el sector económico de estos grupos de artesanos. Este caso análogo se ha abordado para dejar más en claro cuál es el concepto de diseño colaborativo que se empleó en este proyecto.



1TRABAJO DE SÁNCHEZ KANE RESCATADO DE [HTTP://SANCHEZ-KANE.COM/INDEX.PHP/COLLECTION/2-UNCATEGORISED/](http://sanchez-kane.com/index.php/collection/2-uncategorised/)

Como segundo caso, se aborda el trabajo de la colombiana María Paulina Arango. Esta diseñadora se dedica a elaborar distintas joyas en plata en las que combina diferentes piedras preciosas. Para lograrlo involucra el trabajo colaborativo con artesanos colombianos Principalmente mujeres especializadas en el manejo de la plata. De esa manera, Arango busca crear objetos con alto valor conceptual, ya que la inspiración formal y estética procede de su propio país. Como Arango afirma: "Me di cuenta de que quería hacer algo realmente "colombiano", que contara la historia de mi país y mostrara estas piezas al mundo" (2017, par.5). En este caso, la relación que Arango establece con las artesanas permite que ambas se involucren en el proceso, haciéndolas parte de las tomas de decisión en el diseño y los procesos creativos.



2 INDÍGENAS DE LA COMUNIDAD KUNA ELABORANDO LOS TEJIDOS PARA LAS JOYAS PARA MARÍA PAULINA
 RESCATADO DE [HTTPS://WWW.JFASHION.CO/MAKUA-JEWELRY-COLOMBIA/](https://www.jfashion.co/makua-jewelry-colombia/)

Como tercer caso, se aborda el trabajo del Colectivo Rehilete, un conjunto de diseñadores que realizan mobiliario con carga estética y funcional, combinando materiales y técnicas artesanales. Las artesanías mexicanas se originan en las zonas rurales, donde las personas que conocían sobre técnicas de producción manuales empiezan a producir objetos con los materiales que tenían a su alcance, desde el barro, la madera, metales, textiles, piedras, entre otros. Así se convirtieron en artesanos y poco a poco fueron perfeccionando sus técnicas artesanales con dedicación, en estos procesos se reflejaba su forma de vivir, su cultura y la riqueza simbólica de nuestros pueblos. En el comercio nacional, las artesanías tienen una gran variedad de formas, sus texturas y patrones tradicionales, además del valor agregado que le da el trabajo del artesano.

Al analizar los casos anteriormente mencionados, se puede observar que en diferentes lugares de la república mexicana y otras partes del mundo existen proyectos que buscan como inspiración su cultura y la artesanía local, sin embargo, en Aguascalientes, como caso específico, no todos los casos son así. Aunque algunos de los casos anteriores cumplen un poco más con la relación diseñador-artesano, son más enfocados a la industria de lo textil y no tanto de los objetos. Aquí entonces, existe un gran nicho de crear objetos que satisfagan las necesidades de los usuarios, sin dejar de lado los elementos culturales que le aporten valor simbólico y tradicional. El punto más fuerte con esta Co-creación que se busca recalcar es la participación en todo el proceso creativo de los objetos, que tanto diseñadoras como artesanas se unan para crear, desde las diferencias en conocimientos e historias. De la misma forma, impulsar el sector económico local. Aunque existen colectivos o proyectos similares, se sabe que aún existe mucho que hacer en este ámbito, para lograr encontrar la impulsar y revalorizar el diseño mexicano y artesanos locales.

03 La Co-creación y su discurso

3.1 Los objetos

El objeto ha sido motivo de estudio desde distintas perspectivas. En este proyecto se abordan y destacan las posturas de García B.A (1999) en *La Exposición como Medio de Comunicación*, Richard A. (2008) en *Conversaciones con Alumnos de Diseño*, De las cuales se rescata lo siguiente.

El objeto existe en conjunto con otros objetos, no existe aislado, se nos muestran categorizados y ordenados según sus significados funcionales o simbólicos. Según Richard (2008) se tiene la creencia que lo que realmente hace el diseño es crear cosas bellas y se deja la funcionalidad de lado. Aunque los objetos bien diseñados suelen ser bellos, el diseño va más allá de lo estético. El componente estético es una consecuencia del buen diseño no la finalidad.

Los objetos funcionales se vuelven invisibles, se vuelven parte de nuestras actividades diarias y dejamos de verlas, vuelven a ser visibles hasta que comienzan a fallar. Con este proyecto se busca ir más allá de lo funcional, que no dejen de ser visibles por que transmiten

algo, llevan un mensaje, haciendo que tengan un mayor valor, más allá de la función que cumplen. El buen diseño se logra cuando se soluciona una problemática, cuando cumple su función de la mejor manera, yendo de la mano del mensaje que transmite, lo que emite al usuario.

El arte tiene esa calidad pura de crear y transmitir emociones. La calidad de vida que busca el ser humano y que busca resolver el diseñador industrial no se encuentra únicamente en la funcionalidad de las cosas, va más allá. También cuenta ese placer intelectual y simbólico que se siente al apreciar una solución simple y eficaz. Al diseñar hay que saber interpretar las exigencias de la función, de modo que sintonicen con la sensibilidad.

Cuando el objeto de diseño se realiza desde lo profundo del creador, trae en si una carga emocional, cultural, que se ha plasmado en el objeto con un fin, el transmitir algo al usuario. El creador selecciona los elementos culturales o simbólicos, y a la hora de la producción del objeto, los selecciona y ordena para que sean percibidas e interpretadas por los observadores en diferentes niveles de empatía y entendimiento. Es un proceso de análisis comprensión y síntesis que tiene como resultado una mayor empatía usuario-objeto-creador.

Muchas veces cuando él creador del objeto quiere dar a entender algo, pero lo que los demás perciben es diferente, en este sentido, lo que importa es que se transmita algo. Sin importar que no sea exactamente el mensaje original, así, se ha logrado el objetivo principal del creador. Transmitir y lograr que el usuario entienda y sienta un mensaje.

Las personas que trabajan con materiales de manera artesanal son totalmente creativas, ya que conocen la importancia del contacto humano en los procesos, el acercamiento a los materiales y técnicas, etc. Le da una carga extra al objeto y esto se transmite al usuario, se transmite cuando conoces la historia del objeto, ya sea porque observaste de manera cercana alguna etapa del proceso creativo o productivo o el mismo objeto la relata, desde el contexto donde se encuentra, el material, la técnica, generalmente las piezas con valor simbólico vienen con las historias integradas y fáciles de leer. Es por esto por lo que la artesanía siempre va a provocar esa nostalgia por la tradición que los otros objetos comerciales no transmiten. Generar bienes de consumo creados a partir de formas más flexibles, sostenibles, permite la conservación de tradiciones culturales. Explorando nuevas herramientas que exploren los sentidos de los usuarios sin dejar de lado los requerimientos estéticos, formales y materias.

3.2 Co-creación. Creatividad colaborativa.

La respuesta al reto de la innovación es la co-creación. Basado en un principio simple, aprovechar el potencial colectivo de los grupos. (Bryan R. Riló, Matti M. Hämmäläinen, 2018). La co-creación usa herramientas creativas para detectar problemas y buscar soluciones dando un valor agregado.

Sistemáticamente la co-creación es una de la herramienta más efectiva para la detección de problemas, búsqueda de soluciones y creación de valor, aunque actualmente se relacione el concepto directamente como una estrategia de marketing es algo que va más allá. Para entender la co-creación tenemos que entender primeramente la comunicación y el cómo los seres humanos generamos el conocimiento, esto es desde nuestra autonomía, para construir nueva información a partir de las contribuciones con los demás, es ahí donde generamos nuevos significados y comportamientos, esto es: co-crear.

Co-crear enriquece los vínculos y las relaciones entre los participantes, al compartir información basada en la experiencia podemos encontrar puntos de encuentro con el otro, o podemos enriquecer nuestra experiencia es ahí donde se puede dar una valorización. Se crea una base de referencia compartida a través de la cual se puede operar colectivamente y generar conocimiento compartido como grupo.

Bason (2010), basado en Prahalad (2004) y Ramaswamy (2014), define la co-creación como un proceso donde nuevas ideas son diseñadas con las personas, y no para ellas. Asimismo, la co-creación también es concebida como la creación conjunta y evolutiva del valor entre grupos de personas interesadas, intensificado y representado a través de plataformas de compromisos, virtualizado y brotado desde los ecosistemas de capacidades, y actualizado y encarnado en los dominios de experiencias, ampliando riqueza, prosperidad y bienestar.

El común denominador de la co-creación como herramienta será siempre el aprovechamiento de los diferentes conocimientos de los participantes dentro de los proyectos, la creatividad colectiva, poder observar un mismo problema desde distintas perspectivas para así, llegar a soluciones innovadoras y únicas. A esto se le llama, pensamiento lateral, lograr una visión diferente a cualquiera que se pueda obtener desde un solo individuo

Usualmente las etapas de la co-creación son: definir el problema, generar confianza dentro del grupo, explorar diferentes soluciones y desarrollarlas.

Casos análogos referentes a la Co-Creación.

Cada vez son más los casos donde se implementa la co-creación, en la actualidad con diferentes propósitos. Generalmente se busca la participación de los usuarios frecuentes o los usuarios meta en las grandes empresas, para así poder contar con las opiniones y observaciones de una mirada fresca, que capta detalles diferentes que ya no son visibles para los participantes internos.

Se comienza a entender el valor del recurso humano como conocimiento y potencial, más que como mera mano de obra o personal, se está descubriendo la importancia de la convivencia, el intercambio de conocimiento, el verdadero involucramiento de personas a los proyectos.

Al emplear la co-creación como herramienta, idealmente se recomienda que las sesiones sean de manera presencial, sin embargo, existen casos donde la intervención de los participantes es por medios digitales, la clave es una participación consciente, activa y con objetivos claramente establecidos.

El plano de la educación en su libro innovador, *The Global Achievement Gap*, Tony Wagner describe las habilidades que la educación no ofrece. La co-creación ofrece no solo una metodología para la transición de los sistemas educativos para poder cumplir con estas habilidades, sino también un medio para alcanzarlas, como iLead Design estudio de acción comunitaria en el que los entrenadores trabajan con jóvenes para involucrarse con problemas reales y socios comunitarios reales.

La co-creación puede emplearse de diferentes formas, pero siempre tiene un objetivo común, el aprovechar el potencial humano, la diversidad de conocimientos, que sean llevadas a una misma dirección para obtener resultados diferentes y resolver problemas, incluso antes de que sean detectados.

Se puede concluir diciendo que la co-creación es aprender creando, consiste en lograr cambiar la forma en la que nos enfrentamos a los problemas, o a determinadas situaciones. Es apoyarse en las diferentes capacidades del potencial humano para complementar el

conocimiento y perspectiva de una situación determinada en conjunto. Se llega a un conocimiento integral, multidisciplinario y creativo. Es la creación de valor de manera conjunta.

3.3 Lo artístico y lo artesanal.

Es importante mencionar la necesidad de crear una mirada autónoma que ponga en crisis los conceptos trasplantados, lo artístico y lo artesanal, que siempre han estado presentes y dan pie a que se siga viendo a la artesanía como “baja cultura” y por esto mismo no se pueda ver como algo digno de impulsar internacionalmente como “alta cultura” y crear más políticas culturales los apoyen.

La artesanía ha estado ligada siempre a la capacidad que posee el hombre para crear objetos y proveerse de productos y servicios que necesita para la vida. En sus orígenes, la artesanía, no tenía como intención comercializar los objetos, la importancia de los productos artesanales era principalmente simbólica, daban estatus social, estaban hechos y pensados para satisfacer sus necesidades básicas, de igual manera, comenzó por ser una forma de expresión y cubrir el impulso natural del hombre de creación, de subsistencia y mejor vivir. “La artesanía designa un impulso humano duradero y básico, el deseo de realizar bien una tarea.” (Sennett, 2009, p.165). La producción manual ha sido una de las bases más importantes del desarrollo, los métodos de producción fueron avanzando y se fueron satisfaciendo las necesidades básicas. La producción manual fue atendiendo otras necesidades del hombre, como producir objetos que, además de útiles, estuvieran cargados de un amplio sentido estético y simbólico, para usarlos en sus ritos y formarían parte de sus religiones.

La artesanía resulta compleja de definir en la actualidad, por la existencia de la diversidad en cuanto a artesano se refiere, ya que no necesariamente tienen que ser procesos y productores abatidos por la pobreza, o resultados de procesos de manufactura arcaica. La variedad del concepto se debe a factores como, cambios en las estructuras sociales, en los hábitos de consumo y en los procesos de producción, esto ha obligado, de alguna manera a la adaptación del artesano, demostrando que, el artesano no se limita a un trabajo exclusivamente manual o a fabricar productos de baja calidad.

Cuando la artesanía se produce sin intención artística que la fundamente y ennoblezca, es entonces, una forma primitiva de producción, que está condenada a desaparecer según

avance la industria. Ahora, adentrándonos un poco más en el arte popular mexicano, se puede decir que tiene contenidos expresivos y simbólicos que transmiten ideas y sentimientos, como lo hace en otras culturas. No se puede despojar a la artesanía de sus contenidos creativos y expresivos. Al referirnos al concepto de pueblo, dentro de este contexto se entiende, totalmente, a las comunidades indígenas. La producción artística de estas comunidades, el arte popular, moviliza tareas de construcción histórica, de producción de subjetividad y de afirmación de diferencia, no aísla las formas, ni reivindica la originalidad de cada pieza, no significa la cancelación de la belleza ni el desaire de sus funciones sociales, conserva la eficacia de la forma y la densidad de los significados. Se habla de un arte sabio, culto, instruido. Las formas de este arte erudito de filiaciones vanguardistas desarrolladas en América Latina comparten escenarios paralelos con las del popular tradicional.

3.4 Una visión global de la producción artesanal.

También existen nuevas tendencias que se han dado cuenta que esta falta de conciencia e impulso del sector artesanal realmente es un problema, pero también, una oportunidad. En India el sector de los textiles y de las artesanías está entre los que más contribuyen en la exportación, el empleo de todo el país y crece anualmente tanto en tamaño como en valor. En el período 2016-2017, hubo un aumento interanual del 11,07 % en las exportaciones de artesanías de la India. Si bien la industria cumple un papel fundamental en el desarrollo económico del país, las condiciones laborales y la calidad de vida de los artesanos pueden sufrir altibajos dada la inestabilidad del trabajo por la demanda estacional, entre otros factores. Las buenas prácticas surgen de las marcas que asumen su responsabilidad social y apoyan la colaboración sostenible con los artesanos y las comunidades locales. Las marcas emergentes que están buscando revalorizar e impulsar el sector artesanal se inspiran en las artesanías locales, como viva representación de los eternos textiles al telar que elaboran los trabajadores del sector de artesanías de la India como parte de una cadena de suministro confiable que atraviesa el país. Reconsideran la moda de la India y fusionan la tradición y las influencias modernas a la perfección.

Según la empresa de pronóstico de tendencias WGSN para el 2020 y 2021 la esencia y los elementos artesanales tendrá un gran valor en la producción de productos. Los materiales artesanales son clave: La yuxtaposición de materiales alegres y sorprendentes hace que los

diseños tengan una sensación artesanal, que es al mismo tiempo moderna con influencias urbanas y colores brillantes. Se buscará hacer uso de las técnicas artesanales que fomenten la ética sostenible y sin desechos. Combinación de materiales como cartón, tejidos toscos y papel corrugado para crear un estilo artesanal. Uso de materiales sostenibles.

Es importante mencionar que está surgiendo esta nueva tendencia de voltear hacia lo artesanal, lo local, la producción local, ya que se están viendo más de cerca las fatales consecuencias, anteriormente mencionadas, de la globalización. Así que me parece un buen momento para que, de igual manera, el Estado y los legitimadores vean y se creen políticas culturales que ayuden a impulsar estos aspectos y hacer crecer el sector artesanal.

3.5 Políticas culturales, la realidad de la globalización y como afecta la producción artística artesanal.

Aquí se busca hacer un análisis de algunas políticas culturales, nacionales e internacionales que tengan relación e impacto con el tema de producción indígena artesanal, que han intervenido, o puedan intervenir directa e indirectamente en la producción y comercialización de mercancía de artesanos locales. Se analizará la importancia de proyectos que busquen impulsar la producción local y desdibujar los límites que existan entre lo local y lo global, lo artístico y lo artesanal. ¿Esto es posible?

Para comenzar, se puede mencionar el tema de la globalización, más específicamente en el tema del arte y la producción artística, cómo está ha afectado el comercio local, pero también de que manera podría ayudar a impulsarlo. Generalmente se percibe al arte como una manera de expresión o comunicación humana, como es que lo llama concretamente Joost Smiers (2003) en el libro *“Arts under pressure, promoting cultural diversity in the age of globalización”*, el arte nos trasmite y nos remonta a los mejores momentos de nuestra vida, pero olvidamos que, el arte, también se mueve por intereses económicos que penetran lo cultural.

Es complicado y diverso hablar de arte, ya que como es del conocimiento de muchos, lo que le puede parecer bello a alguien, para alguien más puede ser lo contrario. Es muy difícil que la gente se ponga de acuerdo sobre lo que es valioso en las artes, varía tanto de sociedad a sociedad que incluso, el trabajo de algún artista puede llegar a ser ofensivo para otros. Dentro

de la misma industria, el trabajo de algunos artistas puede ser económicamente apoyado, y de otros artistas totalmente desterrado ya que no entra en las categorías de “Alta cultura” o en cierto estándar. Estos apoyos no siempre van directamente relacionados con la calidad o el valor simbólico de la obra.

Los trabajos artísticos han tomado cada vez más el papel de vehículo de mensajes comerciales nacional e internacionalmente, teniendo como tarea crear el ambiente de producción por deseo o consumismo. Así mismo, las artes forman parte de una lucha social, sobre que expresiones pueden compartirse con otros, para apreciar lo que puedan ser, o encontrarse con la desaprobación. Volviendo un poco al tema sobre el arte aceptado en ciertas sociedades cabe la pregunta: ¿Los artistas deberían ser limitados en sus producciones para respetar las creencias y costumbres de otras personas? Entonces, ¿dónde queda la libertad de expresión? La realidad es que no en muchas partes del mundo, fuera de occidente, se tiene la misma percepción de libertad. Existe la libertad cultural y la libertad individual.

La libertad cultural es una libertad colectiva. Los artistas deben producir arte seguro que este dentro de las casillas establecidas. El arte está legitimado por unos cuantos, y generalmente se trata de cuestiones que favorezcan a estos pocos que tienen el poder, de mover las formas que están aceptadas. Esto es entonces la manera en la que están construidas las políticas culturales, que se encuentran dominadas por el estado. Teniendo como consecuencia el poco apoyo a producciones pequeñas y locales, no causan el impacto que las grandes empresas, han monopolizado el arte y solo buscan beneficios propios. Estos legitimadores del arte han marcado grandes paradigmas de alta cultura, estructurados desde sus conveniencias.

La estatización de la vida cotidiana sirve el colapso de alguno de los límites entre el arte y la vida cotidiana y la erosión del estatus de protección especial del arte como producto enclavado, que va de la mano con la migración del arte al diseño industrial, la publicidad y la producción de imágenes. La producción de hoy en día se ha centrado en la producción de objetos estéticos y básicos en general, con aspecto “novelesco”. Las producciones artísticas, o las comunicaciones humanas, moldean nuestro marco mental, nuestra textura emocional, nuestro lenguaje y nuestra comprensión del pasado y el presente, por esto la importancia de

crear objetos que vayan más allá de solo cumplir los paradigmas de alta cultura. Es importante crear arte y objetos que inspiren y transmitan empatía con nuestras raíces, nuestra cultura.

En el libro de Joost Smiers *“Arts under pressure, promoting cultural diversity in the age of globalización”* analiza el impacto de la globalización económica en las culturas artísticas en todo el mundo. Anthony Biddens ve el presente de la globalización como la intensificación de las relaciones sociales mundiales, que vinculan a localidades distintas, de tal manera que los sucesos locales están moldeados por eventos que ocurren a millas de distancia y viceversa. Según el pensamiento de algunos investigadores mencionados en el libro, que sigue la ideología de esta investigación, la globalización es devastadora, ya que permite a las corporaciones expulsar a las empresas locales y mover las operaciones de producción constantemente, dejando atrás la devastación económica. Se nos ha hecho creer que la globalización es progreso, educación, prosperidad, sin embargo, ha pesado más la destrucción de infraestructura cultural y causada la ruina para industrias locales. Afectando, directamente, a las producciones artesanales que se encuentran más desprotegidas que nunca.

Nos encontramos dentro de un tradicionalismo patrimonialista, donde se busca o se quiere dar a entender que las raíces y la cultura las tenemos muy arraigadas, llevando a espacios internacionales parte de la cultura prehistórica, romper los límites de nuestros territorios para dar a conocer más allá nuestra cultura, globalizarnos. Sin embargo, la realidad es que se les ha dado la espalda a muchas comunidades indígenas que actualmente están olvidadas y sin posibilidades para producir y crecer económica y culturalmente.

3.4 Políticas culturales para el impulso y valoración de la producción artística artesanal.

Según información sobre el sector artesanal en México revisada de *vmexicoalmaximo.com*, el Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI), con el apoyo del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, realizó en el 2012, la Encuesta Nacional de Consumo Cultural de México (ENCCUM) estudio cuyo objetivo sería obtener información sobre el gasto por familia en productos y bienes culturales. Los datos conseguidos serían muy útiles para el Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART) pues por primera vez se

contaría con una investigación científica, sistematizada y total del campo artesanal. La información recabada permitiría la mejora de la eficacia en la toma de decisiones: 12 millones 54 mil 309 – ENCCUM 20012 –, número equivalente al 10.3% de la población total de nuestro país.

Mediante modelos y proyecciones que tomaron como referencia los incrementos anuales por edad y género en las estadísticas del Consejo Nacional de Población (CONAPO) se actualizó la cifra arriba citada, resultando un número estimado para 2017 de **12 millones 896 mil 833 artesanos**.

La importancia del sector artesanal y su contribución a la economía mexicana se mide en las cifras de la Cuenta Satélite de la Cultura de México (CSCM): las artesanías aportaron en el 2015, el 19.7% del Producto Interno Bruto (PIB) en la industria cultural, esto es el 0.6% del PIB nacional.

La elaboración de artesanías y juguetes tradicionales es una de las actividades más productivas y de mayor tamaño en el sector de la cultura, generando más de 96 millones 620 mil pesos de Producto Interno Bruto y 340 mil 286 puestos de trabajo. Es decir, que tres de cada 10 empleos en el sector cultural, corresponden a la labor artesanal.

En la actualidad existe un fondo nacional para el fomento de las artesanías” [FONART] el cual tiene a su cargo los programas de: capacitación integral, asistencia técnica, apoyo a la producción, salud ocupacional, adquisición de artesanías, apoyos a la comercialización y concursos de arte popular.

Aunque es importante, las funciones del Fondo Nacional para el Fomento de las artesanías, Es importante mencionar el hecho de que las exportaciones en nuestro país no son lo suficientes para tener un gran impacto económico, además de ser considerados parte de decoración en otros países, por lo cual se ha destinado a cambiar las artesanías existentes y dificulta en gran medida para que se siga llevando a cabo esta práctica tal.

Según Sales: En México, en el ámbito internacional, el monto por exportación de artesanía remonta a 5,339 millones de dólares, Muy distante del monto que obtuvieron por exportaciones países como Italia o India. Italia exportó 26 mil millones; India, 37 mil millones; China, 141 mil millones; y Alemania, 67 mil millones. (2013, pag.49).

Las artesanías se están transformando, lo cual le da paso a una problemática social: pérdida de cultura, ya que ahora no se trasmite mucho, culturalmente hablando, de generación en generación como antes. Al contrario, los saberes artesanales sobre las técnicas y materiales se están perdiendo, son muy pocas personas que cuentan con conocimiento de años atrás y del proceso que se llevaba a cabo.

Comparando la situación de México con otro país de Latinoamérica, en Chile tienen una política cultural que apoya y fomenta la producción artesanal, que fue establecida en 2017. La Política Nacional de Artesanía 2017-2022 es el resultado de un proceso conjunto entre la institucionalidad pública y los creadores. Su elaboración consideró quince encuentros regionales, además de instancias con agentes claves del sector y un gran encuentro de carácter nacional, instancias que convocaron cerca de 800 personas, las que participaron en la reflexión de la complejidad del quehacer artesanal desde una mirada integrada e interdisciplinaria, que permitió establecer las medidas transversales para fortalecer su desarrollo.

Esta política a grandes rasgos aborda tres características centrales las cuales se han expresado en la metodología del proceso total:

- **Diseño colaborativo:** es todo el sector de la Artesanía y la ciudadanía convocada a participar en el proceso.
- **Intersectorialidad:** tanto el diseño como la implementación de la política es asumida intersectorial, es decir, participan en ella distintos servicios, ministerios e instituciones públicas.
- **Énfasis territorial:** la diversidad de las artesanías y distintas características de cada territorio obligan a diseñar la política desde esas realidades.

04 Metodología/Modelo de trabajo colaborativo.

4.1 Participantes

Se buscará trabajar con un grupo de profesionales en técnicas y procesos artesanales, así como en diseño y producción de objetos. Los participantes serán cuidadosamente seleccionados, según las habilidades, conocimientos, disposición y empatía con el proyecto, para así, aportar de manera objetiva y desde su conocimiento al proyecto. De esa manera, se espera lograr un diseño creativo a través de un proceso colaborativo de producción de objetos.

En ese proceso, los participantes aprenderán los unos de los otros y lograrán como resultado, objetos utilitarios que resuelvan las necesidades de los usuarios y tengan un alto valor estético y un valor tradicional aguascalentense. Los parámetros generales para los diseños es que cumplan con la función seleccionada, sea realizada en conjunto, con una técnica artesanal a la par del proceso creativo de diseño y, sobre todo, la creatividad se reflejara en las historias que transmitan los objetos.

Se trabajará con un grupo conformado por artesanos locales, así como con diseñadores industriales (alumnos, egresados, maestros, profesionales y el maestrante). Se espera trabajo con aproximadamente tres integrantes de cada tipo de participante, con el propósito de tener suficiente variedad de conocimientos y puntos de vista que aporten al proyecto. En total se espera contar con un grupo de entre 6-8 personas.

Se contará con la participación de artesanos de La Casa del Artesano al mismo tiempo que se contará con la participación de dos alumnos de la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Autónoma de Aguascalientes a manera de prácticas profesionales. Junto con la maestrante se tendrá el grupo fijo de co-creación. A la par de esto, habrá maestros, egresados y diferentes tipos de profesionales en diseño y artesanía con participaciones de manera intermitentes que aportarán al proceso de creación y compartirán conocimientos y experiencias por medio de pláticas y distintas ponencias. Estos últimos participantes serán parte de la mesa creativa.

4.2 Escenario

El Taller de Diseño Colaborativo Co-Creación se llevará a cabo en la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la Casa del Artesano.

Para la etapa de producción y la elaboración de los objetos, se solicitarán los talleres 41 y 42 del Departamento de Diseño industrial perteneciente al CCDC de la Universidad Autónoma de Aguascalientes con el propósito de contar con la maquinaria y las herramientas necesarias.

También se podrá usar los talleres externos de los artesanos que forman parte del grupo, según disposición y pertinencia.

4.3 Procedimiento.

El taller se realizará una vez a la semana. En él se discutirán cuáles serán los objetos que se llevarán a cabo, con que técnicas, procesos y materiales apoyándose de herramientas de co-creación. Los participantes decidirán en conjunto que se trabajará. El taller consistirá en cinco etapas. Sesiones: semanales

Escenario:

- Casa del artesano
- Universidad Autónoma de Aguascalientes (Salones, talleres)

Días: jueves de 12:00 pm a 4:00pm

Fecha de inicio de taller: jueves 16 de mayo 2019 Materiales:

- Bitácora de pensamientos.
- Hojas doble carta
- Lápices
- Plumas
- Plumones
- Gis
- Pizarrón
- Post-its
- Cámara
- Trípode.
- Proyector
- Rota folios • Laptop

Kit de bienvenida.

- 1 libreta de hojas blancas y pasta dura personalizada (bitácora de pensamientos)
- Postal personalizada de Taller de Co-creación.
- Pluma y lápices

- Paquete de Post-its

Bitácora de pensamientos: Está reflejada en el apartado de Trabajo de Campo. Es una herramienta para los participantes para documentar sus pensamientos sobre el taller y las ideas que surjan durante el proceso. Será a manera de diario de campo y funcionará como evidencia durante y al finalizar el proyecto.

Sesiones.

Etapa 1. El encuadre (2 sesiones)

Objetivo General

Presentar el proyecto, los integrantes de la mesa creativa y las personas involucradas en el proyecto a los participantes del grupo fijo de Co-Creación. Los participantes conocerán el proyecto a profundidad, los objetivos, las metas a cumplir, las actividades a realizar y lo que se espera lograr con esto, para que ellos puedan apropiarse e involucrarse con el proyecto.

Metas.

En esta etapa se espera que los integrantes se conozcan entre sí, sus habilidades, conocimientos, profesiones y técnicas de cada uno para así poder empezar a opinar y generar las primeras ideas y propuestas. Se planea usar como detonador herramientas de co-creación (Lluvia de ideas, mesas de dialogo, material de inspiración, preguntas formuladas) entre otras.

Sesiones.

En esta sección a continuación se describe puntualmente la planeación de cada sesión presencial con las artesanas y diseñadoras que forman parte del grupo de Co-creación.

Sesión 1 Día 1

Bienvenida

Bienvenida a cada participante (10 min)

Meta: Recibir a cada participante de manera personal y agradecer su participación.

Objetivo: Transmitir confianza y hacer que cada participante se sienta cómoda en el contexto.

Evaluar: Se deberá observar la actitud inicial de las participantes, su disposición y su apertura al proyecto.

Asignar lugares. (5min)

Metas: Los participantes tomaran el lugar que más les agrade en la mesa de trabajo que permitirá y facilitará la interacción entre todos.

Forma de evaluar: Anotaciones durante las sesiones, fotografías, grabación de sesiones y responder cuestionarios.

Entrega de kits de bienvenida a cada participante (15 min)

Metas: Que el participante comprenda la manera de trabajo e importancia de la bitácora de pensamientos y se apropie de ella.

Presentación.

Presentación del maestrante ante el grupo. (20min) Puntos a tratar:

Agradecimientos.

¿Quién soy?

Mencionar puntos importantes:

- Punto clave: mostrar e inspirar confianza.
- No existen jerarquías dentro del grupo.
- Ninguna idea es menor.
- Mostrar seguridad

Evaluar: Se deberá asegurarse hasta qué punto y en qué medida se comprendió el proyecto y los objetivos. Por medio de observación, responder cuestionarios y grabar las sesiones.

Presentación de cada participante (30 min) Puntos a tratar:

Cada participante hará una breve presentación mencionando: Nombre, profesión, técnica, materiales que utiliza.

Responder las siguientes preguntas:

- ¿Qué piensa sobre el taller?
- ¿Qué esperas del taller en general?
- ¿Qué esperas de ti en este taller?
- ¿Qué resultados esperas de este taller?

Presentar el proyecto a detalle (35min) Puntos a tratar:

Presentar:

- Cuerpo formal del proyecto
- Que es lo que se busca con el proyecto. Objetivos
- ¿Por qué este taller?
- Ejemplos, casos gemelos, imágenes de inspiración.
- Mostrar que puntos podemos mejorar y como para mejorar lo que hacemos.
- Comparar lo que se hace (colaboraciones de artesanía y diseño) y lo que hacemos.

¿Cuánto tiempo le invertirías a algo así?

¿En cuanto tú lo venderías?

¿Qué le cambiarías?

¿Qué piensas? ¿Te gusta?

- Mostrar las Tendencias/movimientos de “Consume local” “Hecho en México” y como aprovecharlo.

Qué es y porque Co-creación.

Evaluar:

Asegurarse que cada punto quede claro. Interrogar a los participantes sobre sus dudas, opiniones y sugerencias.

Actividad 1

In Out (Herramienta de co-creación Designpedia). (50min)

Los diseñadores escribirán en post-its las fortalezas de los artesanos para este proyecto, y los artesanos de los diseñadores, los colocarán en la pared y al final los analizaran entre todos y moverán, agregaran o quitarán según piensen.

A partir de lo anterior se lanzarán preguntas como ¿Qué objetos podemos crear con estas habilidades? ¿Qué técnicas, materiales y procesos podemos usar? ¿Qué necesidades del usuario podemos cubrir? ¿En qué podemos inspirarnos? ¿Qué no queremos hacer?

Objetivos: Se registrará con video y fotografías la dinámica. Al mismo tiempo que se les pedirá a los participantes que lo registren en su bitácora, describiendo sus resultados.

Cada participante deberá exponer los resultados o ideas que surjan.

Objetivo: Que cada participante conozca las fortalezas que aporten a un proyecto de diseño tanto las artesanas como diseñadoras, al mismo tiempo que reconozcan y acepten lo que cada uno puede aportar. De igual manera, empezar a conocer que es lo que se busca obtener.

Evaluar: Se evaluará que tanto se involucren y participen en la actividad.

Se evaluará, haciendo notas que analicen los resultados obtenidos.

FODA (30min) Desde la Colaboración. /Desde los diseñadores /Desde los artesanos.

Objetivo: Localizar: Fortalezas, Oportunidades, Debilidades, Amenazas de cada artesana, diseñadora y sobre la colaboración.

Evaluar: Se observará y se evaluará que tan profundo es el análisis que hacen para esta actividad, y como lo encaminan para el proyecto.

*Formato adjunto en anexos Fig. A (DAFO). *

Sesión 2 Día 2

Actividad 1

Mapa de Empatía. (40min)

Contestar según:

El artesano al hacer la artesanía

El diseñador al diseñar

Entre todos hacer el mapa del usuario meta.

Puntos para tratar:

Comprender mejor el proceso de trabajo y donde podemos mejorar.

Conocer que es lo que hacemos y que es lo que queremos.

Objetivo: Analizar y conocer el proceso de trabajo de ambas partes, en lo que se basa, los principios que siguen para saber cómo fusionar ambos y obtener los resultados esperados. Al momento de realizar esta actividad desde el perfil del usuario se debe de plantear el usuario meta, a la sección que está dirigido el proyecto. (otros artesanos locales, diseñadores, artistas, etc.)

Con esta actividad se planea para dar a conocer las fortalezas de cada participante y definir lo que se puede llegar a hacer dentro del proyecto.

Evaluación: Se evaluará el análisis que realicen las participantes de ellas mismas y su trabajo, proceso creativo y productivo.

Formato adjunto en anexos Fig. B Mapa de empatía

Actividad 2

¿Qué, como, por qué? Tiempo 40 min.

Las artesanas y diseñadoras contestaran estas preguntas según:

- ¿Qué quieren hacer?
- ¿Qué piensan hacer?

Se realizará una lluvia de ideas entre todas las participantes de los objetos que les gustaría realizar en esta actividad, para después poder analizarlo detalladamente y pensar cómo se podría hacer y reflexionar las razones por las que se quiere realizar.

Primera lluvia de ideas.

Objetivos: conocer de manera específica los objetos que cada participante espera realizar, para posteriormente analizarlo desde las posibilidades y parámetros reales que se cuentan en el proyecto.

Evaluar: Se observará la manera en que las participantes aterricen propongan las primeras ideas y como llevarlas a cabo. Así mismo, se evaluará cuantas ideas se propusieron en el tiempo establecido por la actividad y si realmente se realiza de manera colaborativa.

Actividad 3

Objeto, Necesidad, Corazonada Tiempo. 40min

¿Cómo podríamos?

Me gusta, pero....

Desearía que...

Qué tal si...

Generar al menos 10 conjuntos de palabras, para después 2 minutos por conjunto generar ideas rápidas. Al final comentar resultados

Objetivo: Generar ideas desde un pensamiento lateral, Usar esta actividad a manera de disparador de primeras ideas.

Intervención Participación participantes externos. (30min)

Lugar: Casa de las Artesanías.

Metas: Al terminar esta etapa se espera tener un grupo consiente de lo que se busca con el proyecto, que se tenga empatía y se sientan involucradas con él. Al mismo tiempo, se espera contar con las primeras ideas posibles de los objetos a elaborar.

Espacio temporal: mayo 2019

Etapa 2 Generación del proceso creativo y Etapa 3. Toma de decisiones

Objetivo General

Conocer habilidades, procesos y técnicas posibles de cada participante en relación directa con los proyectos, de tal manera que se puedan ir creando equipos de trabajo. **Objetivo**

Particular

Todos los integrantes del grupo fijo del taller de Co-Creación participen y aporten ideas, desde sus conocimientos y habilidades. Generar un trabajo colaborativo y llegar a ideas concretas entre todos, definiendo tiempos, materiales, procesos, técnicas, y todos los aspectos necesarios de las opciones más pertinentes y viables.

Sesión 1 Día3

Actividad 1

Brief de Diseño. (tiempo 30min)

Puntos para tratar:

- Determinar los objetivos del proyecto. (¿Qué se quiere conseguir?, ¿por qué no ha surgido?)
- Definir el usuario meta.
- Analizarnos a nosotros. (Capacidades y límites)
- Metas: Tener claro los lineamientos y los elementos con los que se cuenta.
- Procesos. (técnicas artesanales, procesos productivos)
- Materiales. (proveedores)
- Herramientas (maquinaria)
- Lugares. (Talleres, Aulas)

*Retomar los parámetros y objetivos determinados las sesiones anteriores de una manera más específica para trabajar a detalle las ideas. *

Evaluar: Se observará y evaluará qué tan claros tienen los lineamientos para comenzar a definir las ideas.

Actividad Secundaria del Brief

Key Facts (tiempo 30min)

Cada participante resaltará lo que para él sea importante cumplir los objetos (uso, técnica, material, símbolo) Entre todas las participantes evaluar cuáles deben ser las Key Facts (Hechos Clave) para los objetos.

Descubrir lo que los participantes quieren lograr con el taller, y lo que esperan con él. Partiendo de esto, generar las Key facts a cumplir por los objetos.

ACTIVIDAD SECUNDARIA, muy parecida a actividades anteriores, se tomará como plan secundario o tomar algunos puntos para complementar

Evaluar: Se evaluará y observará cuáles son sus criterios para determinar estas Keys Facts

Actividad 2

Matriz 2x2 (tiempo 40min.)

Atributo 1: Tradición

Atributo 2: Utilidad

Según los atributos establecidos con los cuales se analizarán las ideas propuestas por las participantes se irán acomodando los post its en el encuadre que más se acerque. Al final las ideas que hayan quedado en el encuadre derecho superior son los que podrán ser discutidas con más detalle.

Entre todas las participantes se analizarán todas las ideas según los lineamientos establecidos para el proyecto.

Ver formato de Matriz2x2 en anexos Fig. C

Intervención de participantes externos. (tiempo 30min)

Sesión 2 Día 4

Actividad 1

Selección de ideas. (tiempo30min)

De las ideas seleccionadas en la matriz 2x2 se someterán a esta herramienta.

En cada Post it se marcará según lo que cada participante crea.

Todos los participantes votarán por:

- La idea más innovadora. (se marcará con un V)
- La idea más deseable (se marcará con una x)
- La más viable (Se marcará con una O)

Actividad 2

Concept Sketch (tiempo 30min)

Primeros bocetos.

- Todo el grupo de co-creación comenzará a bocetar con base a lo analizado y discutido en las actividades pasadas, según las ideas seleccionadas.
- Con las ideas más aterrizadas se realizarán infografías un poco más a detalle (tiempo 30min)
- Se hará un Feed back de los resultados obtenidos en esta etapa (tiempo 30min)
- Con esto poder tener más claro las ideas y conceptos con los que se trabajara específicamente.

Sesión 3 DÍA 5 2 horas

En esta sesión se trabajará sobre las ideas seleccionadas, se discutirán a detalle, se hablará de cómo se llevarán a cabo. Se discutirá cual será el proceso productivo de los objetos y como se realizarán los detalles, se hablará sobre planos, modelos y prototipos.

En esta sesión se realizará entre todas las participantes el cronograma de trabajo de la etapa productiva.

Lugar: La Casa de las Artesanías

Metas: Al finalizar esta etapa se planea tener definidos los objetos a realizar.

Espacio temporal: Mayo-abril 2019

Etapa 4. Proceso de producción.

Objetivo general

En esta etapa se llevará a cabo la elaboración de los objetos.

Objetivo Particular

Se seguirá el cronograma realizado en conjunto para llevar a cabo el proceso de elaboración de los objetos, donde todos los participantes seguirán aportando.

Tabla producción

Lugar: Salón en la Universidad Autónoma de Aguascalientes con mesa bancos, pizarrón y proyector, La Casa de las Artesanías, talleres 41 y 42 del departamento de la carrera de Diseño Industrial de la universidad Autónoma de Aguascalientes y los talleres externos de los artesanos participantes.

Metas: Al finalizar esta etapa de producción se tendrán los objetos listos para la subasta y exposición.

Espacio temporal: Enero-Julio 2020

Etapa 5. Resultados resultados (1-3 días.)

TABLA 1EVENTO// RESULTADOS

Actividades	Descripción	Tiempo
Talleres de acercamiento y conciencia con alumnos, exalumnos y externos.	Un pequeño taller de alguna técnica impartido por el grupo de co-creación, donde se realicen algunas piezas sencillas, para crear conciencia de los procesos artesanales y la importancia y el valor de estos.	1-2 días

Exposición del proyecto.	Mostrar el proyecto, su evolución y las razones por las que se llevó a cabo.	1hr
Ponencias	Exposición del grupo de co-creación, y cada uno de sus integrantes	1hr. c/u
Exposición de resultados.		
Venta de los objetos realizados.		

Las ganancias obtenidas serán designadas en su totalidad a grupos de artesanos locales para el mejoramiento de talleres, procesos de producción, para la compra de material o diferentes elementos que mejoren la producción y comercialización de artesanía local sin hacer que pierda su esencia, al contrario, potencializarla. A la par de que se implementen los conocimientos aprendidos en el taller por parte de los artesanos, desde técnicas para mejorar y eficientizar los procesos de producción y técnicas de mercadeo.

Espacio temporal

La etapa 1 se llevará a cabo a mediados de 2do semestre (abril-julio 2019) terminando con la etapa cinco en junio del 2020.

Con reuniones 1 vez por semana en la etapa I, en la etapa II dos veces por semana, al igual que en la etapa III, en la Etapa IV las reuniones presenciales quedaran abiertas según la necesidad de los procesos. Teniendo así entre 2 y 3 días para la exposición final con las ponencias y talleres que serán impartidos.

Evaluación

Los puntos para evaluar del proyecto serán bajo los siguientes criterios:

- Para poder evaluar el proyecto y analizar los resultados obtenidos a lo largo de este, se llevará a cabo la documentación del proceso, se grabaron partes de las sesiones y

se hará un diario fotográfico de las actividades realizadas en el taller, para después analizar los avances obtenidos.

- Se creó un portafolio de evidencias
- La calidad de los productos finales será uno de los factores más importantes para evaluar el buen funcionamiento e importancia de la implementación de este taller. Los objetos serán evaluados por un comité conformado por expertos en diseño y artesanía.
- Nivel de comercialización de los objetivos.
- Bitácora Personal – Preguntas.
 - Responder estas preguntas cada sesión finalizada, para así poder percibir cambios, mejoras, atrasos, y detalles importantes para la investigación.
- Análisis Fotográficos.
 - Se harán fotografías de las actividades realizadas en las sesiones y los resultados obtenidos, para posteriormente, analizarlas y no dejar ir detalles.
- Análisis videos
 - Se harán video de las actividades realizadas en las sesiones y los resultados obtenidos, para posteriormente, analizarlos y no dejar ir detalles.

Bitácora personal

Preguntas.

- ¿Cómo reaccionan los participantes ante las actividades?
- ¿Cuál es la actitud de los participantes antes de comenzar las sesiones?
- ¿Interactúan entre ellos los participantes?
- ¿Muestran Interés los participantes?
- ¿Las actividades se llevan a cabo según lo planeado?
- ¿Se llegan a soluciones viables a los problemas que se presentan?
- ¿Los participantes colaboran entre ellos para llegar a mejores soluciones?
- ¿Se tienen respuestas y soluciones positivas al obtener resultados de las herramientas de co-creación?

A los participantes.

--Antes--

- ¿Qué es lo que esperas del taller?
- ¿Piensas que te puede ayudar un taller de este tipo?
- ¿Cuáles son tus expectativas de este taller?
- ¿Qué piensas sobre la colaboración?
- ¿Qué agregarías y que eliminarías del taller?
- ¿Crees que este taller ayudará a impulsar el diseño y la artesanía local?

--Después--

- ¿Es lo que esperabas del taller?
- ¿Crees que sirva algo de lo que ha descubierto aquí para tu desempeño diario?
- ¿Lograste tus objetivos?
- ¿Qué agregarías y que eliminarías del taller?
- ¿Crees que lo obtenido en este taller podría haber surgido sin necesidad del taller?
- ¿Volverías a tomar un taller de este estilo?
- Desde tu punto de vista ¿Crees que se lograron los objetivos principales del proyecto?
- ¿Crees que esto impulsara el diseño y la artesanía local?

Estudiantes DI

Actividades

- Asistir a todas las sesiones del taller de co-creación
- Atender al cronograma a realizar en conjunto de la etapa de producción
- Realizar proceso de diseño (Fichas bibliográficas, renders, prototipos, realizar planos según sea necesario)
- Apoyar al maestrante en la organización y logística de las sesiones.
- Apoyar al maestrante en la logística del evento final
- Apoyo a los artesanos durante las sesiones y la etapa de producción.

- Realizar bitácora personal donde analicen y evalúen el desempeño de los participantes y evolución del taller. Hacerla llegar a la maestrante. Evaluar al finalizar cada sesión

TABLA 2 ASPECTOS POSITIVOS

Aspectos positivos		
Elemento del resultado / proceso	Razón	Como mantenerlo

TABLA 3 ASPECTOS NEGATIVOS // EVALUACIÓN

Aspectos negativos		
Elemento del resultado / proceso	Razón	Como mantenerlo

Tabla obtenida de: Russelo David, Diseño y evaluación de proyectos culturales.

La maestrante responderá la siguiente tabla después de cada actividad:

TABLA 4 EVALUACIÓN 4

En esta actividad que tanto se lograrón los siguientes puntos?

A que se acerca mas el resultado observado durante el desarrollo de la actividad.



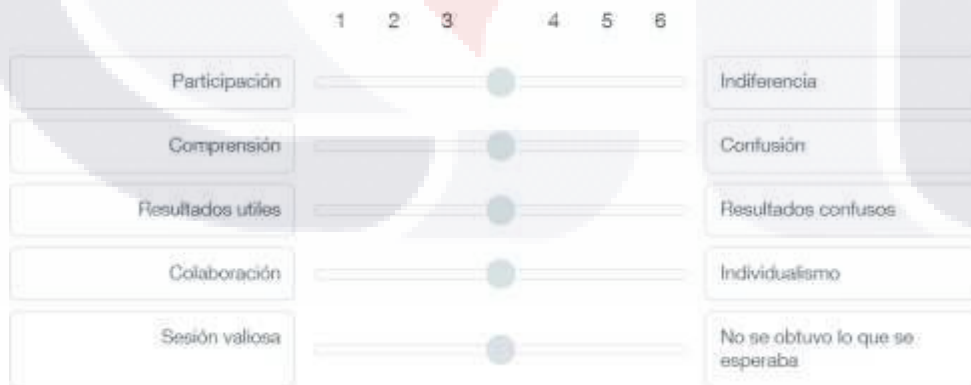
Comentarios adicionales:

Al finalizar cada sesión, la maestrante responderá la siguiente tabla:

TABLA 5 TABLA EVALUACIÓN 5

En la sesión del día de hoy, los resultados fueron:

A que se acerca mas el resultado observado durante el desarrollo de la sesión.



Usuario meta.

Aunque en este proyecto se busca enfocarse de manera más específica en otros agentes y factores como: lograr la colaboración entre artesanos y diseñadores, conocer e implementar las condiciones necesarias para que esta colaboración realmente se logre, cómo es que se logra dar, cuál es el desarrollo que sigue. Sin embargo, también es importante tener claro cuál es el usuario meta al que se planea dirigirse, los usuarios que, al finalizar el proyecto, van a adquirir los objetos. Se buscó llegar un grupo de personas con la ideología del proyecto y sientan empatía con los objetos que resulten y el proceso.

Este grupo de personas deberá tener, preferentemente, sensibilidad ante los mensajes que se pretende transmitir, que pueda apreciarlas en los objetos y valorar el trabajo que tenga detrás cada producto. El usuario meta tiene tendencia por el buen gusto, aprecia la fácil utilidad, la ergonomía, las formas limpias, las tendencias, los buenos acabados y los diseños pensados. Le preocupa el diseño local, que sean valoradas las tradiciones locales y el trabajo de los artesanos locales. Que pese igual la utilidad, la ergonomía y el diseño.

Crear un nuevo mercado con usuarios que tengan las características anteriores, creando una ideología, creando un sentimiento de identidad y apego a sus raíces para poder valorar e impulsar las producciones locales. Aunque, no necesariamente deben ser conocedores de esto, ya que uno de los objetivos principales de los objetos a realizar es que; el objeto por sí solo transmitirá los símbolos culturales y el valor tradicional. Sin embargo, usuarios que sigan la pasada descripción será aún más fuerte el impacto y más fácil reconocer los símbolos.

05 Casos prácticos.

5.1 Trabajo de campo.

Sesiones Co-creación.

En esta sección se describirá detalladamente como sucedieron explícitamente las actividades realizadas con las participantes, con esto se realiza un análisis del trabajo realizado.

Para lograr formar el grupo de Co-creación se realizó un proceso de incorporación por diferentes medios, se hizo el acercamiento y convocatoria en la Casa del Artesano, Artes y oficios y diferentes eventos culturales por parte de la Universidad de las Artes. Se entrevistó y se les presento de manera general el proyecto a varios posibles participantes y se les extendió la invitación a ser parte. Siguiendo fechas y contenidos de la planeación se inició la etapa de sesiones presenciales del taller de Co-Creación el día 16 de mayo del 2019 y así semanalmente los jueves a las 12:00 pm en La Casa de Las Artesanías por 5 semanas, para después seguir por 4 semanas más en un domicilio particular, donde se trabajó la producción de algunas piezas para diferentes eventos entre otras.

En la primera sesión se presentaron la mayoría de las personas con las que se entrevistó. Las participantes que asistieron fueron en su totalidad mujeres, desde aquí existe un valor a rescatar y una situación que se refleja. Fueron 6 artesanas y dos diseñadoras. Las técnicas y materiales que manejaban las artesanas presentes eran: Fibras, textiles, cartonería, cerámica, estampa, lana y talla en madera. Desde esta primera sesión hubo apertura y disposición al proyecto, se integraron las participantes de manera positiva. Sin embargo, por cuestiones de actividades y tiempos personales el grupo final estaba conformado por 4 artesanas y 1 diseñadora.

- Cecilia Ávila.
Técnica: Cerámica, grabado y estampa en cerámica.
- Alejandra La blue
Técnica: Cartonería

- Nohemí Silva
Técnica: Cerámica
- Elizabeth Hernández
Técnica: Talla en Madera
- Lula Barajas
Técnica: Fibras naturales, Cestería y textiles
- Geny Orozco.
Material: Lana
- Tatiana Cuellar Diseñadora Industrial.
- Rosario Ramírez Diseñadora Industrial

Desde la primera sesión las artesanas estaban abiertas al proyecto y a aportar desde sus habilidades y conocimientos. Se podía observar que los objetivos de cada participante era complementar sus conocimientos con el de las demás y viceversa, cada uno aportar a las demás y seguirse complementando para poder explorar que se podía obtener de esto. Se trabajó de manera muy experimental, dejándose llevar por las actividades para poder obtener los resultados más naturales y colaborativos que se pudiera. Esta actitud proactiva y de adaptación al grupo fue esencial para que las actividades fluyeran de la manera esperada. Se comenzaron a dar intercambios de ideas y conocimientos entre las participantes, compartiendo proyectos y experiencias y todo esto se fue viendo reflejado en los resultados del proyecto.

Al generarse este tipo de uniones y experiencias dentro de un grupo de mujeres al azar que, al final, resultaron ser totalmente compatibles entre ellas. Es inevitable que todo esto sea plasmado y transmitido en las piezas e ideas que se generen en este espacio de creación. Este taller es una Experiencia de Creación, las artesanas eligen los materiales y técnicas según su intuición sensible. No es una elección casual. Tiene que ver con ellas.

Los objetos que las mujeres buscan crear en este taller de co-creación son cosas que se transforman y se cargan de significados, de su origen, de su connotación y se simboliza la identidad de cada una de ellas. Ahí surge el cruce, la fusión entre diseño y arte. No solo se busca generar objetos utilitarios, si no también objetos que tienen todo un proceso de reflexión individual y colectiva.

Se comenzó a compartir, aprender y a crear desde las diferencias. Diferentes contextos, historias, conocimientos, experiencias, significados, etc. Este fue el objetivo principal, crear nuevas piezas desde varios puntos que se entrecruzan. De aquí parte el discurso general que se planea manejar con los conceptos contrastes y dualidades.

En las sesiones presenciales se llevó a cabo actividades de co-creación basadas en la teoría del diseño participativo y diseño colaborativo, al mismo tiempo con herramientas creativas principalmente de “Designpedia” (2014), actividades que se describen detalladamente en la planeación por sesión y en el trabajo de campo (resultados), a continuación, que es una descripción puntual de cada sesión ya ejecutada.

Las actividades realizadas en las sesiones presenciales arrojaron diversos resultados tanto en ideas, flujo de creatividad, retroalimentaciones, unión e intercambio de conocimientos entre las artesanas. Al mismo tiempo que se obtuvieron resultados más esquemáticos como lluvias de ideas, discursos por abordar, conceptos específicos, temas e ideas formales que se desean transmitir, etc. De estos resultados las artesanas y diseñadoras partieron a conceptualizar objetos.

Sesión 1

Fecha: 16 de mayo 2019

La casa del artesano 12:00 pm

Participantes grupo fijo:

- Cecilia Ávila.
Técnica: Cerámica, grabado y estampa en cerámica.
- Alejandra La blue
Técnica: Cartonería
- Nohemí Silva
Técnica: Cerámica
- Elizabeth Hernández
Técnica: Talla en Madera
- Lula Barajas
Técnica: Fibras naturales, Cestería y textiles
- Gen Orozco.

Material: Lana

- Tatiana Cuellar Diseñadora Industrial.
- Rosario Ramírez Diseñadora Industrial.

Desarrollo de la sesión:

La sesión se llevó a cabo según lo establecido en el plan de trabajo, para que las participantes pudieran tener claro los objetivos del proyecto, aclarar dudas, recibir comentarios y tener claros los objetivos de cada participante.

Durante la sesión las artesanas expresaron su preocupación por la falta de información, conocimiento e impulso a las técnicas artesanales locales. Así mismo se mencionó lo complicado que es decir y saber cuál es la artesanía verdaderamente tradicional aguascalentense, ya que Aguascalientes es una fusión de tradiciones e historia. Las artesanas mencionan lo importante que es para ellas el que su trabajo se identifique con Aguascalientes, hacerlo propio y local.

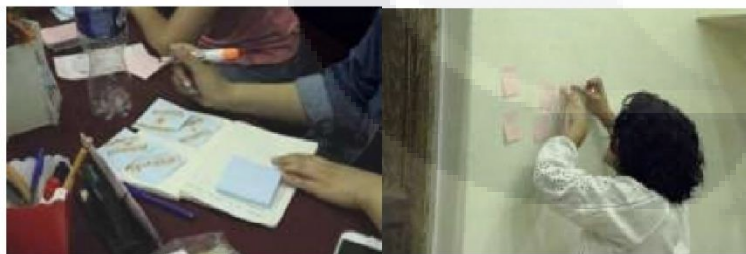
Que intentan transmitir las artesanas con ayuda de este trabajo colaborativo:

- Agregar valor a los objetos y a las técnicas.
- Crear productos únicos
- Transmitir la esencia de cada una de ellas en los objetos.
- Que los usuarios y la sociedad en general puedan entender y enlazar las experiencias y valores que transmiten por medio de los objetos.\
- Originalidad
- Inspiración
- Mantener la identidad de una pieza.
- Respetar la técnica.
- Valor agregado a los objetos.
- Poder transmitir a personas de otras profesiones la importancia de las técnicas.
- Dar utilidad al oficio del artesano para mantener viva la tradición.
- Tener difusión.
- Generar empatía y transmitir los valores a otras generaciones más abajo.
- Objetos novedosos.
- Fusionar el diseño social con las técnicas artesanales.

- Transmitir historias.

Durante la sesión algunos de los comentarios realizados por las artesanas fue que lo que buscan hacer es romper con ideas erróneas que la sociedad tiene con respecto a la artesanía y los artesanos. Así como es el estereotipo de artesano de bajos recursos, o de avanzada edad, productos de mala calidad, las mismas artesanías como souvenir de siempre, etc. Para las artesanas es importante hacer a un lado estos esquemas, y creen que este taller en colaboración con otras técnicas y disciplinas es la herramienta adecuada para esto.

Fotografías sesión 1:



3 PARTICIPANTES DEL GRUPO DE CO-CREACIÓN

Metas alcanzadas:

- Las participantes conocieran a fondo el proyecto
- Conocieran los objetivos

- TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS
- Establecer los objetivos y lineamientos como grupo de lo que queremos lograr
 - Aclarar dudas sobre espacio temporal
 - Aclarar dudas sobre el proceso creativo
 - Aclarar dudas sobre los resultados □ Determinar estrategias de trabajo.

Conclusiones sesión 1:

Para concluir, es preciso decir, que el grupo de artesanas y diseñadoras que se creó es muy homogéneo, se tiene claro los objetivos a lograr y como se planea llevarlos a cabo, se cree firmemente que este proyecto puede ayudar a lograr los objetivos personales y los objetivos de grupo mencionados anteriormente. Después de la presentación se pudo determinar los objetivos a cumplir.

Sesión 2

Fecha: 23 de mayo 2019

La casa del artesano 12:00 pm Participantes

que asistieron a la sesión:

- Cecilia Ávila.
Técnica: Cerámica, grabado y estampa en cerámica.
- Alejandra La blue
Técnica: Cartonería
- Nohemí Silva
Técnica: Cerámica
- Elizabeth Hernández
Técnica: Talla en Madera
- Lula Barajas
Técnica: Fibras naturales, Cestería y textiles □
Tatiana Cuellar Diseñadora Industrial.
- Rosario Ramírez Diseñadora Industrial.

Desarrollo de la sesión:

La sesión comenzó a las 12:00 pm con 4 participantes artesanas, 2 diseñadoras industriales y la maestra mediadora que participa de manera intermitente para marcar objetivos y el planeamiento desde el perfil de diseñadora industrial. La sesión se desarrolló siguiendo el plan de trabajo, que fue revisado por las participantes previas a las sesiones, para que lo conocieran y pudiera comprender y aclarar cualquier punto. Posteriormente a la bienvenida se dio inicio con la **Actividad 1 El mapa de empatía**, donde cada participante lo llenó según su perfil, por lo que llenaron las artesanas desde la actividad de producción de sus piezas y proceso creativo y las diseñadoras desde sus procesos productivos y creativos desde el diseño industrial. Después de esto, juntas realizaron el mapa de empatía del usuario meta al que va dirigido los objetos que se planean obtener, así se llegó a un acuerdo de las características que se buscan como grupo en el usuario meta.

Las participantes se notaban cómodas y abiertas a conocer los puntos fuertes de las demás y comenzar a compartir y complementarse entre sí en los puntos más vulnerables, teniendo así un intercambio de conocimientos y una retroalimentación de cada proceso desde otros puntos de vista. Después de aproximadamente 45 minutos de haber comenzado la primera actividad se inició la segunda: **Actividad 2 ¿Que, como por qué?**, con esta actividad se comenzó a aterrizar lo que las participantes tenían en mente hacer y ¿cómo hacerlo?, rescatando puntos que se abordaron en las actividades y sesiones pasadas. Todas las participantes se mantenían interesadas y participativas en las actividades. Por cuestión de tiempo esta actividad se complementó con algunos puntos de la tercera **Actividad 3 Objeto, Necesidad, Corazonada**, Siguiendo con las preguntas de la actividad dos se iban complementando con los puntos de la actividad tres. Así se generó los conjuntos de palabras desarrollados en la actividad tres, para de ahí partir a las primeras ideas de objetos a realizar.

Para finalizar con la sesión se contó con la intervención de una participante externa, Aminta Ulloa Félix artista plástica y maestra de arte, quien compartió su experiencia de proyecto en diversas comunidades de artesanas en diferentes contextos y situaciones. También se abordó la importancia de la unión y el apoyo en comunidad y en grupos de creación, y ¿cómo? desde esto se genera poder que brinda fuerza para crear nuevos objetos y mejores condiciones. Las participantes mostraron en todo momento interés y entusiasmo mencionaron que esta plática les sirvió de inspiración y de ejemplo del trabajo comunitario y del valor de los objetos artesanales tan diversos que podemos encontrar.



4 INTERVENCIÓN DE AMINTA ESPINOZA EN EL GRUPO DE CO-CREACIÓN. SESIÓN 2

Metas alcanzadas:

- Se hicieron consiente los procesos de trabajo de las artesanas y las diseñadoras y en qué puntos se puede y se desea mejorar.
- Se conoció que es lo que cada artesana y diseñadora sabe hacer y que se puede hacer partiendo de estos puntos.
- Se expuso hacia donde se desea ir en cuanto a los objetos y técnicas a usar.

- Se generaron las primeras ideas de objetos.
- Se comenzó a cuestionar estas primeras ideas de qué manera se podría realizar.

Conclusiones Sesión 2:

En esta sesión se avanzó bastante en los objetivos planteados, las artesanas se han mostrado interesadas y entusiasmadas en todo momento. Después de las actividades realizadas comentaban entre ellas sus opiniones e intercambiaban conocimientos, se cuestionaban más a detalle sobre sus procesos creativos y productivos. Las actividades arrojaron resultados valiosos que permitieron continuar con las demás actividades. Las primeras ideas que surgieron a raíz de las actividades fueron un poco ambiciosas o complicadas, ya que se deseaba combinar todas las técnicas y materiales disponible, o eran ideas poco funcionales, algunas otras no encajaban totalmente con el perfil o las características establecidas en el proyecto. Sin embargo, se seguiría trabajando y aterrizando los conceptos.

Sesión 3

Fecha: 30 de mayo 2019

La casa del artesano 12:00 pm Participantes

que asistieron a la sesión:

- Cecilia Ávila.
Técnica: Cerámica, grabado y estampa en cerámica.
- Elizabeth Hernández Técnica: Talla en Madera □ Geny Orozco.
Material: Lana
- Tatiana Cuellar Diseñadora Industrial.
- Rosario Ramírez Diseñadora Industrial.

Desarrollo de la sesión:

La sesión comenzó a las 12:00 pm con 3 participantes artesanas, 2 diseñadoras industriales del grupo fijo de Co-creación, una participante externa y el maestrante mediadora que participa de manera intermitente para marcar objetivos y el planeamiento desde el perfil de diseñadora industrial. La sesión se desarrolló siguiendo el plan de trabajo, que fue revisado por las participantes previas a las sesiones, para que lo conocieran y pudiera comprender y aclarar

cualquier punto. Posteriormente a la bienvenida a la sesión 3 y una breve exposición por parte de la maestrante de 15 min de diapositivas explicando las actividades y objetivos del día, se comenzó con la **Actividad 1: Brief de Diseño** donde se comenzó establecer acuerdos para determinar los objetivos específicos del proyecto, en esta actividad estuvo presente colaborando una participante externa, Marian López Ortiz, diseñadora industrial que participo para aportar un punto de vista externo a las ideas, la parte conceptual y formal. De los conjuntos de palabras y las ideas que surgieron a partir de estas en las sesiones pasadas, se seguido trabajando en los objetos. En grupos de 3 trabajaban sobre una idea y la hacían a más detalle, la agente externa intervenía intermitentemente en ambos grupos.

Con la **Actividad Secundaria del Brief: Key Facts.** Se siguió trabajando sobre las ideas, apegándose a lo que las participantes quieran lograr en cuanto a función, materiales, símbolos, etc. Los Keys Facts que comenzaron a surgir fueron similares entre todas: objetos funcionales que tuvieran una carga estética que haga referencia a la colaboración y contrastes, al mismo tiempo que tenga un acabado artesanal. Posterior a aterrizar las primeras ideas se evaluaron de acuerdo con la **Actividad 2 Matriz 2x2** en la que se filtraba cada idea según la tradición y símbolos que representaba, y según la utilidad del objeto, lo factible que es tanto su producción como su vida útil.



5 INTERVENCIÓN DE LA DISEÑADORA INDUSTRIAL MARIAN LÓPEZ. PARTICIPANTE EXTERNO. ETAPA BOCETAJE

Metas Alcanzadas:

- Pulir las primeras ideas haciendo que se apeguen a los objetivos particulares de cada participante y como en grupo.
- Que todas las decisiones y especificaciones se tomen y analicen de manera colaborativa.
- Realizar un trabajo colaborativo.
- Tener claro lo que se planea lograr con el proyecto y los objetos.

Conclusiones Sesión 3:

En esta sesión ya es más evidente el trabajo que quieren realizar como grupo, los lineamientos son claros para las participantes y su actitud es creativa y proactiva, al mismo tiempo se apoyan las unas en las otras y trabajan de manera colectiva. Comienzan a pensar más en aspectos productivos y técnicas diferentes a las que ellas practicaban. Comienzan a adoptar aspectos de los procesos creativos y comparten experiencias personales en proyectos pasados y el cómo lo hubieran hecho de otra manera si practicaban estas herramientas.

El trabajo creativo y conceptual está más avanzado y ahora queda pulir los detalles y terminar por aterrizar las ideas, hacerlas totalmente factibles según las posibilidades de productivas y temporales.

Sesión 4.

Fecha: 6 de junio 2019

Lugar: La casa del artesano 12:00 pm

Participantes que asistieron a la sesión:

- Elizabeth Hernández Técnica: Talla en Madera
- Geny Orozco.
Material: Lana
- Nohemí Silva
Técnica: Cerámica
- Rosario Ramírez Diseñadora Industrial.

Desarrollo de la sesión:

La sesión comenzó a las 12:00 pm con 3 participantes artesanas, 1 diseñadoras industriales del grupo fijo de Co-creación y la maestrante como mediadora y observadora de la sesión. La reunión se desarrolló siguiendo el plan de trabajo, que fue revisado por las participantes previas a las sesiones, para familiarizarse con los objetivos. Se comenzó con una breve exposición por parte de la maestrante de 15 min de diapositivas explicando las actividades y objetivos del día, se comenzó con la **Actividad 1 Selección de ideas**, la cual se basó en las decisiones tomadas partiendo de la matriz de selección de la sesión pasada basándose en los lineamientos de lamas innovadora, la más viable en cuanto a producción y la más deseable. Este

tipo de actividades fueron complementadas con material como post its para hacer más dinámicas las dinámicas, las participantes se notaban entusiasmadas y proactivas. Posterior a esta actividad las artesanas expresaron que este tipo de actividades les parecen muy útiles para implementar en sus procesos creativos, ya que motivan a proponer y crear de manera diferente.

En la segunda actividad **Actividad 2 Concept Sketch** se trabajó específicamente sobre las ideas seleccionadas, se hizo un bocetado rápido entre todas guiándose en esas ideas principales para después seguir puliendo detalles y proponiendo sobre las ideas.



6 PARTICIPANTES DE CO-CREACIÓN COMPARTIENDO IDEAS, REALIZANDO ACTIVIDADES COLABORATIVAS Y HACIENDO RETROALIMENTACIÓN

Metas Alcanzadas:

Se avanzó en las ideas de objetos a realizar, se comenzó a planear la etapa de producción y se tomaron decisiones en conjunto.

Conclusiones Sesión 4:

El grupo se integró perfectamente y se fijaron lineamientos de acuerdo con las necesidades y objetivos como grupo.

Sesión 5.

Fecha: 13 de junio 2019

La casa del artesano 12:00 pm Participantes

que asistieron a la sesión:

- Cecilia Ávila.
Técnica: Cerámica, grabado y estampa en cerámica.
- Elizabeth Hernández Técnica: Talla en Madera □ Geny Orozco.
Material: Lana
- Tatiana Cuellar Diseñadora Industrial.
- Rosario Ramírez Diseñadora Industrial.

Desarrollo de la sesión:

La sesión comenzó a las 12:00 pm con 3 participantes artesanas, 2 diseñadoras industriales del grupo fijo de Co-creación y la maestrante mediadora que participa de manera intermitente para marcar objetivos y el planeamiento desde el perfil de diseñadora industrial. Esta sesión fue meramente para la planeación de las juntas posteriores. Estas juntas ya no fueron en La Casa del Artesano. Tuvieron lugar 5 reuniones más todo junio, donde se realizaron objetos prueba en las diferentes técnicas y materiales con los que se contaba. Estas piezas fueron exhibidas y vendidas, en su mayoría, en eventos a los que se acudió como grupo. Se realizó un cronograma para la Etapa 3: Producción

Metas alcanzadas:

Se logró llegar a acuerdos de distribución de procesos de los objetos a realizar. Al mostrar interés por continuar con las sesiones presenciales para poder conocer las demás técnicas y realizar piezas en conjunto y acudir a eventos se continuó con estas sesiones.

Sesiones Extras.

En estas sesiones hubo tiempo para que cada artesana compartiera su técnica a las demás participantes y se hicieran objetos de cada una de estas. Así se realizaron objetos de lana, cerámica y madera. La mayoría de las participantes no había practicado las demás técnicas y mencionaron que esto les servía para conocer otras posibilidades y otros materiales para futuros proyectos. Entre las participantes compartían ideas de cómo podrían adaptar ciertas características o detalles de las nuevas prácticas que empezaron a comprender a sus prácticas creativas y productivas para innovar y poder proponer nuevas soluciones. Del mismo modo, comentaban más ideas que surgían combinando materiales y procesos productivos para generar piezas nuevas.

Del mismo modo se dio un espacio de creación y opinión donde continuaba el intercambio de conocimientos, ideas y maneras en que a cada una de ellas les habría aportado estas dinámicas creativas. Se asistió a 4 eventos culturales como grupo, dos eventos de Gobierno del estado y dos ferias Universitarias de la UAA, donde se encontró una nueva manera de difusión y nuevos puntos de venta para todas. En estos eventos se presentaron algunas de las piezas elaboradas en este trabajo de Co-creación, que ya se veía el trabajo de experimentación, combinación de materiales y la aplicación de los nuevos conocimientos adquiridos. Estos objetos tuvieron buena recepción por parte del usuario y las participantes obtuvieron ganancias de estas ventas, así mismo en estos eventos las participantes tuvieron la oportunidad de exponer y vender sus piezas de manera personal, hubo acercamiento con el público, pudieron compartir sus discursos y hacer empatía directa con el usuario. Esto fue algo nuevo para la mayoría de las participantes y les ayudo a sentirse más cómodas con lo que quieren transmitir y saber que quieren ser escuchadas. Conocieron como pueden enterarse de estas convocatorias y como es

participar en eventos de este tipo de una manera acompañada y dónde se sentían guiadas y apoyadas.

En estas sesiones también se hizo el planeamiento y se comenzó con la producción de los objetos finales del proyecto de manera repartida. Cada artesana realizaría ciertas piezas y procesos según se requiera. Así pues, la etapa de producción fue de manera más individual y según las posibilidades productivas de cada una, resulto ser más practicable para cada una de ellas después de todo el trabajo en colaboración con el grupo, ya que los detalles y las funciones se habían discutido detalladamente en conjunto y siempre hubo un acompañamiento y asesoría de todas. Cuando las piezas estuvieron listas en su mayoría se recolectaron para completar cada familia de objetos realizada para comprobar detalles y observar los resultados finales.

Al terminar estas sesiones presenciales se creó una comunidad entre las partícipes, no únicamente entre las participantes de este trabajo de Co-creación, si no, a ellas en relación con las personas que les rodean actualmente y en un futuro, después de esto cuentan con la visión de la posibilidad de colaborar, estar dispuestas a aprender y enseñar para seguir creando desde estos espacios. Creando objetos, soluciones, técnicas, mensajes, historias y símbolos que seguirán marcando y transmitiendo por medio de los objetos y sus discursos.

5.2 Prácticas de co-creación en un Taller Cerámico en Lima Perú.

Este capítulo aborda los resultados de una experiencia profesionalizaste realizada en Perú, con el objetivo de analizar y comparar los procesos de creación basado en la colaboración en México, Perú y comunidades en ambos contextos. Se abordan aspectos históricos y culturales de Perú y los puntos de encuentro detectados con México.

En la estancia se logró conocer e investigar prácticas colaborativas y distintas maneras en que se implementa la co-creación en otros contextos culturales. De igual manera, conocer las estrategias y procesos creativos a la par de un trabajo práctico y de campo desarrollando la técnica de la cerámica en otro contexto diferente a México, para poder compartir estos

conocimientos con otros artesanos y diseñadores en diversos contextos. Dentro de este marco de intercambio, académico y cultural, se realizaron distintos proyectos y prácticas de colaboración, donde se incluyó el trabajo tanto con artesanos de Lima, otras comunidades del Perú y el taller cerámico. En estas dinámicas de co-creación se desarrollaron piezas que van más hacia el diseño artesanal y que se pueda relacionan con el trabajo de los artesanos y los diseñadores que participaron.

Así pues, se realizó una estancia en una comunidad dentro de la selva del Perú en la región de Masisea Ucayali con una familia Shippibo de ceramistas con los cuales se trabajó con esta técnica de generación en generación hace ya más de 150 años. Con esta estancia en la comunidad se analizó y comprendió los procesos productivos y creativos, que se trabaja de una forma más ancestral y primitiva que desarrollan en la comunidad, la obtención y producción de materiales y herramientas, los símbolos que usan de inspiración, etc. Con esto se logró comprender las prácticas colaborativas que se siguen entre las comunidades, artesanos, artistas y diseñadores para generar piezas que integran tantos símbolos e historias.

Se pudo observar la manera en la que trabajan en otros contextos latinoamericanos la colaboración dentro de los procesos creativos y de la producción de objetos cerámicos. De este modo, se desarrolló una investigación práctica de dichos procesos en un taller cerámico y en la comunidad ceramista en Perú, donde se desarrollaron objetos, se experimentó con materiales y diversos elementos, siendo parte de la producción y desarrollo de nuevas ideas junto con el taller y otros artesanos. Para esta estancia se ha basado principalmente en los conceptos de cultura e interculturalidad desarrollados por Néstor García Canclini (2004), como fundamento del objetivo general de la estancia, que es el intercambio de saberes y los factores que se van redefiniendo de un contexto a otro. Así mismo, la cohesión entre la artesanía y el diseño, donde se crean nuevos diálogos y conocimientos a partir del trabajo colaborativo, vínculos entre personas de diferentes generaciones, edades, profesiones y pensamientos para unirse y crear a partir de estos, objetos que tengan un impacto social y cultural.

Interculturalidad.

La convivencia y la interacción de saberes, de estéticas, estilos y formas entre culturas, personas y lugares desde la HORIZONTALIDAD y un intercambio de elementos que se modifican y redefinen en relación con lo otro, no de una manera violenta, si no que cada parte de este intercambio lo va permitiendo de manera natural. Con el objetivo de contribuir al desarrollo de una comunidad intercultural. Adoptar la fuerza de lo natural.

Durante la estancia se buscó trabajar con la co-creación como una herramienta para el diseño, la artesanía y la conceptualización de nuevos objetos. Se planea usar el diseño industrial como herramienta de construcción de los objetos, no como metodología de producción en masa. Así mismo, se espera dar a conocer herramientas del diseño para las artesanías en la etapa conceptual, durante el trabajo en comunidad y lograr plasmar la cohesión social en la artesanía.

Néstor García Canclini (2005) afirma que la cultura abarca el conjunto de los procesos sociales de significación, o, de un modo más complejo, la cultura abarca el conjunto de procesos sociales de producción, circulación y consumo de la significación en la vida social. Canclini menciona, cómo un mismo objeto puede transformarse a través de los usos y reappropriaciones sociales. También cómo, al mismo tiempo que nos relacionarnos con otras personas aprendemos a ser interculturales. Esta concepción procesual y en constante cambio de la cultura se vuelve evidente cuando estudiamos sociedades diversas, o sus puntos de encuentro con otras y sus cambios en la historia. Dentro de esta investigación se encontró que el autor tuvo un acercamiento similar con comunidades artesanas en México y fundamentan este proyecto partiendo de bases similares. Para Canclini fue iluminador trabajar con las artesanías en México. Los objetos artesanales suelen producirse en grupos indígenas o campesinos, circulan por la sociedad y son apropiados por sectores urbanos, turistas, blancos, no indígenas, con otros perfiles socioculturales, que les asignan funciones distintas de aquellas para las cuales se fabricaron. En esos movimientos interculturales, se intercambian y redefinen factores donde se comunican significados, que son recibidos, reprocesados o recodificados.

Se buscó impulsar además de conocer y estudiar la interculturalidad entre la artesanía, la técnica cerámica, y la cultura ancestral del Perú. La convivencia y la interrelación de los saberes, de estéticas específicas y representativas de las comunidades y culturas, diferentes personas y

maneras de trabajar con la cerámica, para determinar puntos de encuentro desde la cerámica, desde la horizontalidad y reconocimiento de cada factor. Se busca que la horizontalidad sea desde donde se busca el intercambio de códigos de manera natural y elementos que se van modificando y redefiniendo con relación al otro y a partir del enriquecimiento de las partes por esta interculturalidad.

Con esta investigación práctica en otros contextos diferentes al de Aguascalientes se busca complementar las prácticas colaborativas desde los símbolos que se resignifican y se buscan transmitir con las piezas. Estas piezas que se generen se esperan representar a las personas que forman parte del proceso artesanal creativo y de producción, representar su esencia desde los materiales utilizados, el trabajo manual realizado, las formas. Lograr, a partir de la cerámica, conexiones culturales en México y en Perú que sean visibles en las piezas que logren plasmar estos elementos que se han recodificado intercontextualmente, y que será expuesta toda la investigación y experimentación previa a las piezas para reforzar y justificar cada una de estas.

De esta experiencia se rescató el valor de los procesos artesanales, conocer y entender de una mejor manera los procesos creativos y productivos de piezas indígenas, donde se busca conservar los símbolos culturales que están arraigados desde los materiales y las actividades que se realizan previas a la producción antes mencionada. Esto es lo que se planea rescatar e implementar en los procesos productivos apoyándose en las herramientas de diseño colaborativo que se utilizan en este proyecto.



7COLLAGE/ ESTANCIA EN MASISEA COMUNIDAD DE LA SELVA DE PERÚ/ PINTANDO A MANO LAS PIEZAS/ RECOLECCIÓN DEL MATERIAL

06 Discursos Finales.

Al referirse a los discursos que se abordan en este proyecto, se refiere a lo que se busca transmitir con los resultados, los conceptos que se abordan como punto de partida para generar ideas y soluciones. En este proyecto se han determinado algunos conceptos que parecen englobar de manera completa lo que fue el trabajo realizado con las artesanas, tanto en México como en Perú, los resultados obtenidos en ambos casos pueden ser retomados para lograr formal y conceptualmente lo que se busca en los objetos. Los conceptos como interculturalidad, colaboración, dualidad y contraste son los conceptos principales y con mayor peso, sobre los que se trabajaron en estas últimas etapas de creación y producción. Son puntos de partida para generar y lograr transmitir los discursos que se esperan.

Durante las actividades realizadas en las sesiones presenciales del trabajo colaborativo, las cuales fueron basadas en herramientas de co-creación, se trabajó con diferentes conceptos y detonantes para generar ideas de manera fluida. En el diseño industrial, en el proceso creativo, generalmente se trabaja partiendo de algunos conceptos específicos para resolver algunos lineamientos concretos, dependiendo de las actividades a las que se recurra para generar ideas se trabaja de una u otra manera. Los conceptos se pueden modificar, redefinir, transformar, adaptar, etc. según sea el caso y el resultado que se desee alcanzar. Dentro de las sesiones presenciales del trabajo de co-creación las actividades fueron variadas y se recurrió a diferentes conceptos e ideas para poder partir y estimular la creatividad de las participantes. Sin embargo, los conceptos aquí mencionados fueron los constantes en todos los objetos y en los discursos personales que cada participante quería expresar, al mismo tiempo que, engloban y transmiten claramente la esencia y los objetivos de este proyecto en estos cuatro lineamientos.

Se determinaron estos conceptos ya que las características de significado tanto literalmente como lo que expresan estética y formalmente engloban lo ocurrido a lo largo del proyecto. Al trabajar de manera colaborativa se cuenta con tantas cosas diferentes que aporta cada participante, sin embargo, todos estos criterios y elementos diferentes entre sí se ven unidos

en una sola cosa resultante. En algo nuevo que resulto de la unión y fusión de tantos elementos sueltos y diferentes. Así, estas diferencias al final es lo que da más valor al momento de la unión.

Dualidad: La dualidad es la propiedad o el carácter de lo que es doble o contiene en sí dos naturalezas, dos sustancias o dos principios.

Contraste: la suma de dos partes diferenciadas: el prefijo con-, que puede traducirse como “junto”, y el verbo stare, que es equivalente a “poner de pie”

Interculturalidad: Interrelación de saberes, percepciones del mundo, personas y técnicas, para determinar puntos de encuentro desde técnicas ancestrales artesanales, y así lograr el reconocimiento de cada factor desde la horizontalidad, donde se da el intercambio de elementos que se modifican y redefinen con relación al otro, un enriquecimiento de las partes por esta interculturalidad de una manera natural, no violenta.

Colaboración: Como colaboración denominamos la acción y efecto de colaborar. Colaborar significa trabajar en conjunto con otra u otras personas para realizar una obra o alcanzar un objetivo. La palabra, como tal, deriva de colaborar, que a su vez proviene del latín collaborāre, que significa ‘trabajar juntos’. (Significados, 2015-2020)

Estos cuatro significados son también características de la comunidad. De aquí parten los discursos y objetivos que se buscan alcanzar dentro de este proyecto, como se mencionó anteriormente estos son puntos de partida que permiten repensar factores y otros elementos dentro de las prácticas creativas de los procesos artesanales y de diseño que se buscó fusionar

con esta colaboración. Los primeros dos (contraste y dualidad) son los dos conceptos que se refieren más específicamente a la parte estética de los objetos, aunque no únicamente hacen referencia a esto, ya que engloban características que se observaron en las actividades dentro de las sesiones del trabajo de Co-creación, y en las personalidades de cada participante y de cada técnica trabajada. Sin embargo, de estos se partió para lograr ciertas características visuales en los objetos y se pudiera transmitir todo lo que va detrás, lo que sucedió con las artesanas y diseñadoras que aluden al significado de estas palabras. Estos conceptos se reflejan en los contrastes que hacen los materiales como la cerámica y la madera, los acabados mates y brillosos, los colores claros y oscuros y las formas geométricas con las orgánicas. Haciendo alusión a los contrastes que existen entre cada persona que al trabajar juntas y colaborar crea conexiones y forman cosas nuevas y llamativas desde estas diferencias.

Por otra parte, los dos últimos conceptos que son Interculturalidad y colaboración hacen referencia a la parte discursiva del proyecto, a lo que sucede en las actividades con las personas involucradas, las historias que se entrelazan y plasman en los objetos, los objetivos individuales que se esperan alcanzar. Es la parte más personal y el intercambio de saberes que se da gracias al espacio que se crea. Son todos los nuevos discursos que se van estableciendo y transmitiendo a partir de las prácticas que se desarrollan entre las participantes, que al mismo tiempo rehacen comunidad, redefinen y reestructuran sus símbolos al compartirlos y mostrarlos a otras.

Así pues, esta es la manera en la que los discursos finales del proyecto en general, los objetos resultantes y el trabajo de co-creación se conforman. Lo que se quiso transmitir, lo que se quiere decir por parte de las participantes y lo que se dio durante el proceso. Desde un principio se tuvo claro cuáles serían los objetivos de la colaboración y del proyecto en general, sin embargo, los discursos se crearon en el proceso y en conjunto. Hubo lineamientos que seguir y objetivos que cumplir, se tuvo presente cual era la base del mensaje que se quería transmitir, sin embargo, el proceso y los resultados rebasaron estos límites y se hicieron más grandes y transgresores los mensajes. Se superaron los resultados tangibles y se llegó a aprendizajes que se quedan las participantes que superan a los objetos finales.

6.1 Resultados: Objetos.

En este apartado se abordará de manera más específica y detallada los objetos resultantes de todo el proceso colaborativo con las artesanas y diseñadoras. A continuación, se hace la descripción por grupos o familias de objetos que se realizaron, estas familias de objetos se describen de manera detallada y de que conceptos y actividades del trabajo colaborativo con las artesanas se fueron desarrollando.

Familia de objetos 1

Juego de cocina.

Para este juego de cocina se basaron en los conceptos que surgieron en actividades de co-creación como: lluvia de ideas, Key facts (Hechos Clave) y matriz de selección. Los conceptos que se siguieron fueron específicamente: Aguascalientes, artesanía y co-creación. Partiendo de estos conceptos las tazas redondas y los platos, piezas de cerámica, están inspirados formal y conceptualmente en las uvas y las parras que caracterizan al estado. De esta forma se inspiró para otras piezas con conceptos de símbolos de Aguascalientes de la mano con los conceptos mencionados: Dualidades y contrastes, que se buscan hacer visibles en el uso de los materiales y acabados rescatando y resaltando las diferencias, haciendo referencia a las diferencias de cada participante y como a partir de estas se ha colaborado.

Las parras y las uvas por las condiciones climáticas y sus características geográficas, el estado de Aguascalientes es una zona privilegiada para el cultivo de la uva. Históricamente, el cultivo de la uva era la actividad más importante del estado Aguascalientes, incluso la uva forma parte del escudo de este estado. Por esto la forma de las tazas y el detalle de los platos, el uso de la madera y los colores.



ILUSTRACIÓN 8 FAMILIA DE OBJETOS 1

Familia de objetos 2

Juego de té.

Esta familia de objetos está conformada por una tetera de cerámica, tazas pequeñas para él te, igualmente de cerámica, 4 portavasos y un tapete de lana. Estos objetos resultaron de la conceptualización con actividades como: bocetado rápido y Objeto, necesidad y corazonada principalmente. En estas actividades surgieron conceptos que querían ser transmitidos como: Conjunto y contrastes. El juego de té era una idea muy recurrente entre todas las participantes por lo que en el bocetado rápido se trabajó la forma y se definieron terminaciones orgánicas, para seguir con los conceptos naturales de las demás familias de objetos.



ILUSTRACIÓN 9 FAMILIA DE OBJETOS 2

Familia de objetos 4

Juego de platos.

Este conjunto de objetos está conformado por 4 platos planos de madera y 2 platos fondos de cerámica. Estos objetos surgieron a partir de boletaje rápido ya que una dupla de artesanas trabajo muchas formas ovaladas y orgánicas de platos de donde se partió para este objeto. Al mismo tiempo como los conceptos Contrastes y dualidades están presentes en todos los objetos aquí se decidió trabajar con dos materiales contrastantes tanto estéticamente como estructuralmente: Madera y cerámica



ILUSTRACIÓN 10 PLATOS DE MADERA/FAMILIA DE OBJETO4S

Familia de objetos 5

Bisutería colaborativa

Esta familia está conformada por dos pares de aretes que combinan materiales: cerámica y lana y un collar de esta misma combinación de materiales.

Actividades: ¿Qué? ¿Cómo? ¿Por qué? Y el deseo del grupo en general por fusionar materiales en un mismo objeto, ver los contrastes claros en una sola pieza.

Conceptualmente se buscó que se representaran formas que hicieran referencia a la naturaleza.



ILUSTRACIÓN 11 FAMILIA DE OBJETOS 5



Materiales
Madera
Lana
Ceramica



Conceptos:
Dualidad
Contraste

Entre los materiales,
acabados, formas, colores.



Linea para cocina
elaborada en colaboración con
Artesanas Locales de Aguascalientes.



13 TAZA DE CERÁMICA CON COMPLEMENTOS DE LANA

En la imagen se puede observar a detalle las tazas de cerámica blanca y el contraste con la lana, las texturas se contraponen y al mismo tiempo se complementan. En una de las tazas la lana forma el asa y cubre el exterior de la taza haciendo más fácil su uso al estar caliente la cerámica. Los conceptos que se utilizaron como inspiración fueron la naturaleza, las uvas que representan el sector vinícola en Aguascalientes. Los tonos tierra de la lana hacen referencia a esto.



14 COLLAGE/ OBJETOS / PLATOS DE CERÁMICA CON TAPETES DE LANA

Se realizaron tapetes individuales y porta vasos de lana en forma de hojas de parra para seguir con el concepto de las uvas. El contraste de los tonos y de los materiales se resalta y se incluyen elementos de madera que refuerza estos contrastes estéticos.

En cada familia de objetos están presentes los conceptos de Dualidad y Contraste, en conjunto con las artesanas y diseñadoras se determinaron este par de conceptos ya que agrupan las cualidades de un grupo colaborativo y diverso como lo fue el grupo de Co-Creación, ya que

cada una de las integrantes del grupo es totalmente diferente a la otra o a cualquier agente interno o externo que haya intervenido en este proceso, así pues los contrastes son visibles y al mismo tiempo valiosos, ya que desde estas diferencias surge el valor de la unión y el cómo se crean nuevas soluciones e ideas desde estas. Estéticamente se pueden observar las diferentes texturas y acabados de cada material que se usaron recurrentemente en las diferentes familias de objetos. Las texturas de cada uno de estos son, visiblemente diferente y, hasta cierto punto, visualmente “contradictorias”. La lana tiene una textura un tanto rugosa y espesa mientras que el acabado que se le dio a las piezas de madera es suave, liso y pulido. La cerámica es porosa con una apariencia uniforme y lisa, en colores claros. En cada uno de estos detalles, cada material se le contrapone a otro estética y formalmente, aquí se reflejan los conceptos mencionados que se esperaban recalcar con estos aspectos, al mismo tiempo que cada material es trabajado por una artesana y técnica diferente. Las ideas fueron armadas entre todas las participantes.

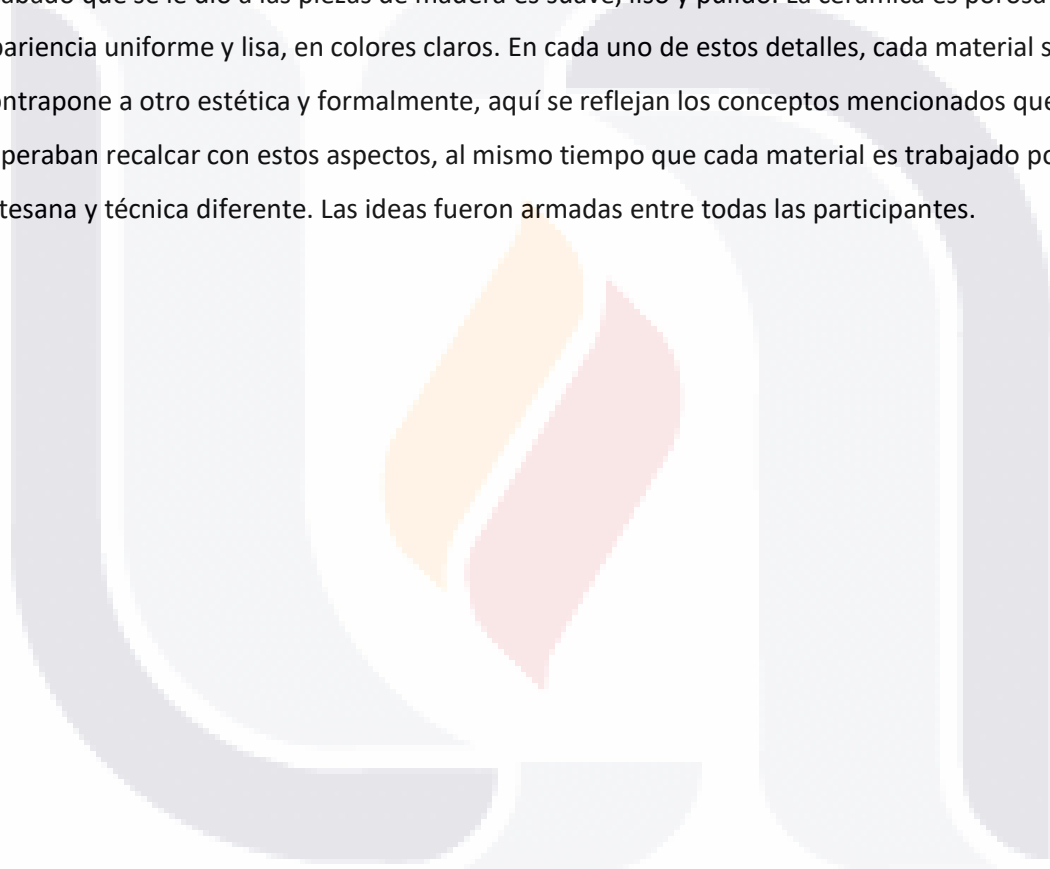




ILUSTRACIÓN 15 OBJETOS/ RESULTADOS

6.2 Difusión.

En este apartado se expresarán los cambios y las decisiones que se tuvieron que tomar sobre cómo se transmitirían los resultados tangibles del proyecto, La manera en la que se dio cierre a esta etapa permitió que fuera más evidente el sentido de comunidad que se dio entre las participantes y el valor que se le dio a cada técnica y cada persona.

Para este proyecto se tenía planeado una serie de eventos al finalizar las sesiones y la producción de los objetos resultantes del trabajo colaborativo con las artesanas y con las diseñadoras. Sin embargo, por la situación de emergencia sanitaria por la pandemia del COVID 19 desde el mes de marzo del 2020 por la que estamos a travesando, fue imposible realizarlos en su totalidad. Previo a esto se logró asistir a diferentes eventos a lo largo de la etapa productiva donde se tuvo la oportunidad de exponer el trabajo de las participantes dentro de los círculos artesanales y artísticos locales.

Debido a las limitantes por la situación, los eventos finales debieron posponerse, donde se planeaba retomar algunas las actividades que se realizaron durante el proceso creativo, en diferentes momentos del trabajo colaborativo con las artesanas y diseñadoras con alumnos de diseño y público en general, para dar a conocer las dinámicas de diseño utilizadas, las técnicas artesanales y que se pudiera entender de mejor manera la importancia que tiene la colaboración multidisciplinaria. Sin embargo, se logro involucrar a más personas al proyecto que pudieron conocer el trabajo y las técnicas, para realizar actividades colaborativas de primera mano a la par con las participantes del grupo de co-creación. Hasta la fecha existen lugares creativos conformados por estas mismas participantes y nuevos agentes donde se permite, de manera segura, seguir compartiendo y colaborando de manera libre y constante.

A pesar de que no se concretó lo que se tenía planeado con estos eventos presenciales, se lograron los objetivos y se hizo seguimiento con el grupo de participantes y se siguió trabajando de manera interna entre las mismas artesanas y diseñadoras, con difusión en redes sociales y dentro de las mismas comunidades artesanales locales. Esto fue el impacto más valioso de todo el proceso, ya que la comunidad que se construyó entre las participantes ha sido una red de apoyo y difusión que las ha ayudado, tanto a ellas como a otros agentes que se han ido

sumando al proyecto de manera directa e indirecta, pero con los mismos efectos, el dar a conocer sus productos y técnicas y seguir aprendiendo los unos de los otros.

Con la intención de que esto vaya más allá de los alcances obtenidos hasta ahora, y llegue a más personas, se seguirán promoviendo estos espacios creativos para transmitir los conocimientos y el sentimiento de comunidad para seguir compartiendo con otras artesanas, diseñadoras y artistas en general, haciendo crecer esta red creativa y colaborativa que este proyecto dio pie.

07 Conclusiones Generales.

Gracias a este proyecto fue posible conformar un primer grupo de co-creación donde además se aprendió de cada participante a raíz de su apertura y ganas de compartir, también se pudo crear nuevas soluciones para los procesos creativos y productivos de dichos participantes. Otro logro fue crear objetos que buscan transmitir todo el trabajo que hubo detrás, no solamente de las piezas resultantes, sino que, en las piezas y los procesos que continúan realizando las artesanas y las diseñadoras individualmente. Aunque este proyecto concluye de alguna manera aquí, y se muestren resultandos finales tangibles, estos continúan más allá de estas piezas, porque refleja más en lo que dejó este proceso en cada participante, los conocimientos adquiridos, la comunidad que se creó y la apertura de nuevas posibilidades para todos los integrantes y a la gente que siga llegando después, mientras las participantes que se integren posteriormente sigan

transmitiendo lo que la co-creación les dejó a nivel creativo, productivo y personal.

Este primer grupo de co-creación reaccionó siempre con una total apertura a compartir y aprender de otras personas, se aprendió gracias a otros puntos de vista y permitió crear cosas nuevas desde las diferencias. El grupo de co-creación permitió entender la importancia, más allá de generar cosas nuevas y diseñar, visibilizó lo que es la comunidad, crear y aprender desde la horizontalidad y el intercambio de saberes. Esto se vuelve lo más valioso de estas sesiones y lo importante es que cada una de las participantes cumplió con sus objetivos personales en este proyecto. Tiene un impacto trascendental el poder haber reunido en un espacio creativo y de trabajo a personas tan diferentes, tanto en edades, historias, saberes, contextos, conocimientos, raíces, pensamientos, etcétera, y lograr unir los saberes de cada una para crear cosas nuevas.

Con este trabajo colaborativo, las artesanas y diseñadoras participantes pudieron poner en práctica y comprender diferentes actividades y herramientas basadas en los principios del diseño industrial, por lo cual sus procesos creativos y productivos reflejan un gran cambio ayudándolas a mejorar las piezas que produzcan después de este trabajo colaborativo.

Antes de que colaborarán en este proyecto y conocer estas actividades, sus procesos eran en su totalidad espontáneos, iban haciendo lo que les surgía naturalmente, producían de esta manera, cuando había inspiración o nacía de repente una idea. Ahora pueden generar conceptos e ideas de otra manera, apoyándose de herramientas que impulsen su creatividad y puedan resolver alguna necesidad en específico, hacer el proceso creativo más fluido y cumplir con los lineamientos que se fijen personalmente según sus objetivos y metas. Las piezas que realizaban las artesanas participantes previo a este trabajo colaborativo eran, en su mayoría, piezas sencillas que cumplían una función específica, las artesanas ahora tienen una visión más abierta sobre lo que pueden hacer, pensar en otros factores como en la usabilidad, ergonomía, facilidad de uso, empatía con el usuario, acabados y detalles. Estos factores hacen una gran diferencia, aunque los objetos no sean tan diferentes en su función o inclusive en el material con el que los realizan, pero hace una mayor relación entre las artesanas / diseñadoras con la pieza, esto se nota y se tramite al usuario final. Ahora se cuenta con una mayor atención a los detalles y a la manera en la que el objeto funcionará en su vida útil. También, como conclusión y análisis a este trabajo colaborativo, las artesanas expresaron que los objetos que realizaban iban resolviéndose en el

camino, y ahora conocen diferentes herramientas de bocetaje y prototipado rápido para poder resolver detalles inconclusos desde antes de comenzar a producir, dar un tiempo dentro de la etapa de producción para resolver estos puntos. Dentro de la producción uno de los aspectos que las artesanas observaron y ahora adaptan a sus procesos es el calendarizar cada etapa del proceso, trabajar con diferentes piezas a la vez para mayor aprovechamiento del tiempo, material y del trabajo productivo. Así pues, el mayor aprendizaje que este trabajo colaborativo pudo dejar a las participantes fue la visión de compartir y colaborar con otras personas, técnicas y materiales, el arriesgarse a conocer otras maneras de trabajar, expandir sus conocimientos hacia otros caminos para complementarse y lograr cosas nuevas e interesantes. Les deja esas ganas de atreverse y explorar para seguir adaptando nuevas formas a sus procesos sin dejar de lado toda la historia y valor que traen sus saberes.

Al mismo tiempo, se comprendió que aún falta mucho por hacer para poder lograr una revalorización y un verdadero impacto en la difusión de la artesanía y de la producción local, pero este es el punto de inicio. La apertura para comprender a otros y dejar ser comprendidos. No huir de las diferencias, si no, crear desde estas y aprender a apreciar los contrastes.

Posteriormente al desarrollo del trabajo colaborativo con las artesanas, el análisis de las piezas que resultaron y el trabajo realizado durante las etapas creativas y productivas del proyecto, es importante mencionar que el objetivo particular de este trabajo: Transmitir la importancia y el valor de un trabajo colaborativo, la artesanía y el diseño local, se logra de una manera interesante. Ya que la revalorización se obtiene, en mayor parte y en primera instancia, de las participantes directamente: las artesanas, diseñadoras industriales y la orquestadora del proyecto desde su profesión de diseño. Esto debido a que se puede observar las raíces y los símbolos que las artesanas esperan dejar en las piezas. Se conoce y se entiende cada parte de los procesos, la historia y el valor de sus tradiciones y saberes. Es posible valorar debido a que se convive desde la creación de comunidad, donde todas las participantes se abren para compartir, transmitir y aprender.

Gracias a estas prácticas de interculturalidad donde se vive el intercambio de símbolos y revaloración de los procesos, las piezas expresan lo que se busca transmitir haciendo el mensaje más claro y expresivo. Las prácticas y técnicas artesanales se logran revalorizar empezando por las

personas que las realizan, al mismo tiempo que las que se acercan a conocer los objetos y las técnicas, para crear desde aquí y tomarlo como inspiración.

Se puede concluir que las practicas colaborativas, tanto las utilizadas en este proyecto como en general en cualquier disciplina, abren oportunidades que de otras maneras no se obtendrían. Permite que diferentes perspectivas, puntos de vista y conocimientos trabajen sobre un mismo problema para poder encontrar soluciones. Lo más valioso dentro de estas colaboraciones es la apertura que se da, donde se hacen visibles diferencias y vacíos que pueden ser resueltos y complementados por los demás. Las prácticas colaborativas como punto de partida para la creación (Co-creación) es una combinación entre la interculturalidad y la colaboración donde surgen soluciones controladas y dirigidas desde el intercambio y resignificación de símbolos dentro de un grupo.

El objetivo fundamental de este trabajo fue atender la falta de conciencia sobre la importancia de las técnicas tradicionales desde el involucramiento de nuevos agentes en los procesos creativos y productivos. De experimentar e indagar en nuevos campos para las artesanas y diseñadoras y así extender al consumidor, transmitiendo los mensajes y conocimientos que cada objeto envuelve.

Al trabajar con artesanas locales se busca impulsar los elementos artesanales característicos aguascalentenses, en algunas ocasiones los conceptos o símbolos no son tan evidentes formal o estéticamente, sin embargo, están reflejados en los objetos ya que va implícito en los saberes de las artesanas, en las técnicas aprendidas desde generaciones pasadas y que, incluso de manera inconsciente, estos símbolos están plasmados en las piezas. Además de que, para generar las ideas se usaron de inspiración en cada etapa características y conceptos específicos de Aguascalientes y su historia.

Para terminar, me parece importante recalcar la importancia que se le dio a la creación de comunidad en el proyecto, ya que se observó que esto era realmente la respuesta a todas las incógnitas y vacíos que se detectaron buscando atender con este trabajo colaborativo.

Profesionalmente me hizo crecer de una manera positiva ya que me permitió ver desde otras realidades la producción artesanal local y pude entender las diferentes maneras en las que el diseño puede entrar a la artesanía sin alterarla, solamente caminando de la mano, como se hizo en este proyecto. Mostrando la posibilidad a las artesanas de conocer que pueden llevar hasta

donde ellas quieran su producción artesanal y sus conocimientos sobre las técnicas.

Personalmente me llena de felicidad el sentir que expresaron las participantes durante todo el proyecto y que hasta el día de hoy sigamos trabajando conjuntamente bajo una relación que nos permite crecer y seguir avanzando. Me siento muy agradecida con cada una de ellas. Esto seguirá todo el tiempo y hasta donde ellas quieran.



Algunas de las participantes del trabajo de Co-Creación han expresado de manera concreta sus conclusiones y sus pensamientos sobre lo que sucedió y como impacto en ellas este proyecto. Estas conclusiones que se adjuntan a continuación son evidencia de todo lo que se ha hecho en este proyecto y se demuestra que los objetivos principales se han logrado. El que se haya dado esta comunidad entre las participantes, el que se valore a las técnicas artesanales y que amplíen sus posibilidades creativas y productivas viendo en la colaboración un detonante para seguir creando.

Artesana: Nohemí Silva

Técnica: cerámica.

Mi nombre es Nohemí Silva Romo y elaboro piezas de cerámica y bisutería de chaquiras y dijes de cerámica. El año pasado estaba en una Expoventa en el Centro de Artes y Oficios y Mariana me pidió ser parte del proyecto Co-creación, me explicó que consistía en reunirnos varias artesanas con diferentes técnicas y entre todas elaborar varios objetos. Acepté y nos reuníamos cada ocho días en la casa de las artesanías y después en casa de Mariana, fue una experiencia muy buena, la artesana de lana (Geny), nos enseñó a hacer muñequitas, hicimos muñequitas de barro y pintamos varias piezas entre todas. Mariana nos invitó a participar en la feria universitaria en la UAA y vendimos varias piezas, tanto del proyecto como de nuestra propiedad, tuvimos varios eventos de expo venta, el último fue en el jardín de Guadalupe, asistió la alcaldesa Tere Jiménez y nos compró una pieza de co-creación. Este proyecto fue de mucha ayuda, en lo personal aprendí mucho, hacer bocetos de las ideas que se tienen, poner buen precio a las artesanías, etc. Además de conocer personas muy valiosas.

Diseñadora Industrial: Rosario Ramírez.

Con el taller de co-creación finalizado en el que convivimos artesanas junto con diseñadoras puedo decir que la experiencia fue muy bonita porque más que sólo hacer productos nuevos fue crear una red de apoyo entre ellas y nosotras. Dentro del taller se crearon uniones de apoyo tanto como para las artesanas como para nosotras las

diseñadoras, tuvimos la participación en grupo en varios bazares del estado en los que se veía la respuesta de los consumidores ante los productos que realizábamos en conjunto, esto dio pauta a que ellas visualizaran la oportunidad que tienen y las posibilidades de sus creaciones, que el propósito del taller nunca fue imponer a las artesanas un producto en específico si no potenciar sus creaciones conociendo más al mercado actual y sus necesidades.

Hasta la fecha yo como diseñadora mantengo contacto con ellas ya sea para asesorarme en cuestiones técnicas y más que nada personalmente para saber cómo están y hacerles saber que somos una comunidad de apoyo para que sigamos creciendo juntas en esto que hacemos CREAR.

Así pues, con lo expresado anteriormente por un par de participantes, quiero finalizar dejando fehaciente evidencia de la comunidad que integramos y que tiene mucho trabajo por delante. Siempre continuaré impulsando a los productores artesanales de mi localidad con el fin de lograr una colaboración con beneficio mutuo en el proceso de enseñanza y aprendizaje.



16ARTESANAS DEL GRUPO DE CO-CREACIÓN ELABORANDO OBJETOS. EXPOVENTA CON LA ALCALDESA TERE JIMÉNEZ

Referencias.

A Villareal. (2002, enero 10). *El Arte en el Diseño Industrial* [Entrada de blog].

Recuperado de <http://iconio.com/pf/alberto/>

Accornero, M. (2007). *El Arte y el Diseño en la Cosmovisión y Pensamiento Americano*.

Argentina:

Brujas.

Ávida, V. (2018, enero 29). Por un diseño que acredite al artesano. *El Universal*.

Recuperado de: <http://www.eluniversal.com.mx/cultura/artes-visuales/por-un-diseño-que-acredite-al-artesano#imagen-1>

C. Bason. *Leading Public Sector Innovation: Co-Creating for a Better Society*. Bristol, UK: The Policy Press, 2010.

Co-Creation in education.(n.d).Recuperado de <http://www.cocreation.world/activities/co-creation-in-education/creation-in-education/>

C.K. Prahalad y V. Ramaswamy. *The Future of Competition: CoCreating Unique Value with Customers*. Boston: Harvard Business School Press, 2004.

Delgado, F. J. (2016). Los Artesanos de la villa de Aguascalientes. *Index*, 40(2), 6-20. Domínguez Hernández, M. L., Hernández, Girón, J. P., y Toledo López, A. (2006).

Competitividad y Ambiente en Sectores Fragmentados. El Caso de la Artesanía en

México. Bogotá, Colombia: *Cuadernos de Administración*, 17(27), 127158

Escobar, T. (2014). *El mito del arte y el mito del pueblo. Cuestiones sobre el arte Popular*. Buenos Aires, Argentina: Ariel.

Silva, F. (2017, julio 19). *Cool Hunter Mx: Taller Lu'um, diseñadores y artesanos colaborando* [Entrada de blog]. Recuperado de <https://coolhuntermx.com/taller-luum-disenadores-artesanos/>

Smiers, J. (2005). *Arts under pressure, promoting cultural diversity in the age of globalization*. Nueva York: Zed Books.

García Blanco, A. (1999). *La Exposición un Medio de Comunicación*. Madrid, España: Akal

Gil Tejeda, J. (2002). *El nuevo diseño artesanal. Análisis y prospectiva en México*.

Universitat Politècnica de Catalunya, 2002. Retrieved from <http://dibpxy.uaa.mx/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?Direct=true&db=edstdx&AN=edstdx.10803.6825&lang=es&site=edshttp://dibpxy.uaa.mx/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edstdx&AN=edstdx.10803.6825&lang=es&site=eds-live&scope=sitelive&scope=site>

Ricard, A. (2008). *Conversando con Estudiantes de Diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Castellanos, T. (2016, agosto 19).

VOGUE: Cómo 4 marcas de moda acercan el trabajo artesanal a los Millennials, Diseño latino que está ayudando al mundo [Entrada de blog]. Recuperado de <https://www.vogue.mx/moda/estilo-vogue/articulos/marcas-de-moda-latinoamericanas-que-trabajan-con-artesanos/6371>

Vega, L. y Ortiz, A. (2015). *Documentación del contacto colaborativo entre el diseño industrial y la artesanía mexicana* (tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.

Veverka, J. (2011). *Interpretive Master Planning*. Reino Unido: MuseumsEtc

V. Ramaswamy y K. Ozcan. *The Co-Creation Paradigm*. California, Estados Unidos: Stanford Business Books, 2014.

Anexos

Bitácora Personal

A los participantes

--Antes--

- ¿Qué es lo que esperas del taller?
 Lo que las participantes esperan del taller es un espacio que les permita crear de manera diferente, conocer nuevas herramientas que les ayuden a impulsar su producción de piezas y la manera en la que las producen. Conocer nuevas personas con capacidades creativas que les aporten para poder generar piezas más interesantes y con mayor propuesta.
- ¿Piensas que te puede ayudar un taller de este tipo?
 Si, ya que les cambia la perspectiva sobre los procesos creativos de otras creadoras. Así mismo, se abran paso en otros contextos que, quizá, individualmente hubiera sido complicado llegar. También les ayuda conocer las herramientas de los procesos creativos y productivos utilizados en el taller. □ ¿Cuáles son tus expectativas de este taller?
 Aprender a trabajar de manera colaborativa, conocer otras formas creativas de crear y dar a conocer sus productos en otros contextos.
- ¿Qué piensas sobre la colaboración?
 Una forma de trabajo que permite rescatar y explotar los puntos fuertes de varias personas para generar mejores resultados, una dinámica que brinda fuerza a grupos de personas que, probablemente, de manera individual no la tomaría.
- ¿Qué agregarías y que eliminarías del taller?
 Agregarían más espacios creativos donde se pueda conocer de manera más profunda las demás técnicas.
- ¿Crees que este taller ayudará a impulsar el diseño y la artesanía local?
 Si, ya que los objetos resultantes transmiten todo el trabajo de un grupo de artesanas que unieron sus conocimientos creativos y técnicos para generar mejores resultados llenos de historias y símbolos. Símbolos que provienen de mujeres artistas sensibles que buscan transmitir objetos con una carga emocional.

--después—

- ¿Es lo que esperabas del taller?

Se esperaba que fuera algo más teórico y sin tanta flexibilidad a compartir y generar propuestas, sin embargo, para el agrado de las artesanas, fue más allá de esto.

- ¿Crees que sirva algo de lo que ha descubierto aquí para tu desempeño diario? Si, las actividades y herramientas creativas, las aplicaran en sus procesos de producción.
- ¿Lograste tus objetivos?
Si.
- ¿Volverías a tomar un taller de este estilo?
Si, se piensa que son necesarios más talleres de este tipo que promuevan el trabajo creativo Colaborativo.
- Desde tu punto de vista ¿Crees que se lograron los objetivos principales del proyecto? Si, ya que desde el simple hecho de haber trabajado tantas personas diferentes y con conocimiento tan diverso en un solo lugar y partir de ahí para generar objetos, estos objetos llevan impresos muchos símbolos que dan un valor importante.
- ¿Crees que esto impulsara el diseño y la artesanía local?
Si, ya que esto visibiliza y permite mayor producción.

De acuerdo con las primeras sesiones.

- ¿Cómo reaccionan los participantes ante las actividades?
Reaccionaron de manera positiva y curiosa ante las actividades, comprendieron con facilidad y se podía apreciar entusiasmo.
- ¿Cuál es la actitud de los participantes antes de comenzar las sesiones?
Las participantes se mostraron proactivas y participativas ante las actividades.
 - ¿Interactúan entre ellos los participantes?
Si, Desde el primer momento de convivencia comenzaron a compartir experiencias y conocerse, algunas ya se conocían por trabajos y eventos en la Casa del artesano, otras era la primera vez que compartían espacios creativos con otras artesanas.
- ¿Muestran Interés los participantes?

Si, se les notó bastante interés desde la presentación del proyecto, y en las actividades, comentaban que les interesaba aplicar algunas herramientas similares a sus formas de trabajar.

- ¿Las actividades se llevan a cabo según lo planeado?
Toma un poco más de tiempo de lo planeado, entre la organización, las dudas, el acomodo, reparto de material. Etc. Algunas actividades duraron menos de lo planeado, mientras otras de la sesión se debieron extender.
- ¿Se llegan a soluciones viables a los problemas que se presentan?
Si, en esta primera sesión se ha logrado tener ideas viables, algunas un poco complicadas en cuanto a producción, sin embargo, todas parten desde opciones viables y aceptadas por todas.
- ¿Los participantes colaboran entre ellos para llegar a mejores soluciones?
Si, cada participante que da una opinión es escuchada y retroalimentada por todas de manera constructiva.
- ¿Se tienen respuestas y soluciones positivas al obtener resultados de las herramientas de co-creación?

Las actividades desarrolladas en esta sesión arrojaron buenos puntos departida para generar nuevas ideas. Sin embargo, en este primer punto, se piensan objetos demasiado trabajados o poco comercializables. Hay que trabajar en este punto.

De acuerdo con las últimas sesiones.

- ¿Cómo reaccionan los participantes ante las actividades?
Durante todo el taller las participantes tuvieron una actitud proactiva y reaccionaron de manera positiva a las actividades. A pesar de que un par de artesanas tuvieron que abandonar el taller, por cuestiones ajenas al proyecto, se realizaron todas las actividades planeadas y se obtuvieron resultados positivos.
- ¿Cuál es la actitud de los participantes después de las sesiones?
La actitud de las participantes después de las sesiones fue agradecida y con apertura a seguir colaborando y generando cosas juntas.
- ¿Interactúan entre ellos los participantes?
Si, Todas las sesiones hubo participación de cada participante.

- ¿Muestran Interés los participantes?

Si, Hubo interés en todas las sesiones y en las actividades

- ¿Las actividades se llevan a cabo según lo planeado?

En la mayoría de las sesiones las actividades se desfasaron en cuanto al tiempo estipulado, ya que las artesanas y diseñadoras se llevaban más tiempo en unas actividades que en otras, el tiempo de la sesión se ajustaba y algunas actividades de fusionaban. A pesar de esto se realizaron todas las actividades planeadas.

- ¿Se tienen respuestas y soluciones positivas al obtener resultados de las herramientas de co-creación?

Las actividades desarrolladas en todas las sesiones tuvieron resultados valiosos creativamente, todas las actividades seleccionadas fueron oportunas.

Después de las dos primeras sesiones se realizó este análisis sobre las sesiones para conocer qué aspectos van de acuerdo con el perfil del proyecto y se quieren mantener y que aspectos no.

TABLA 6 BITÁCORA PERSONAL ASPECTOS POSITIVOS

Aspectos positivos		
Elemento del resultado / proceso	Razón	Como mantenerlo
Actitud Proactiva	Actividades de Co-creación	Con más herramientas creativas en todas las sesiones, material didáctico y presentaciones de inspiración.

Apertura a compartir sus conocimientos	Preguntas específicas	Mantener esas ganas de conocer de las demás y que tengan apertura para que no se rompa el círculo.
Buenas ideas	Actividades de diseño	Mantener actividades que permitan generar ideas rápidas para después trabajar sobre esas

TABLA 7 BITÁCORA PERSONAL ASPECTOS NEGATIVOS

Aspectos negativos		
Elemento del resultado / proceso	Razón	Como controlarlo
Participación excesiva	Las actividades daban para aportar mucho.	Cronometrando las actividades
No querer cambiar mucho una idea	Se generaban ideas muy complejas entre todas y después no querían quitarle nada.	Actividades como: Matriz de Selección que obliga a eliminar opciones o modificarlas para hacerlas posibles.

Formatos sesiones presenciales.

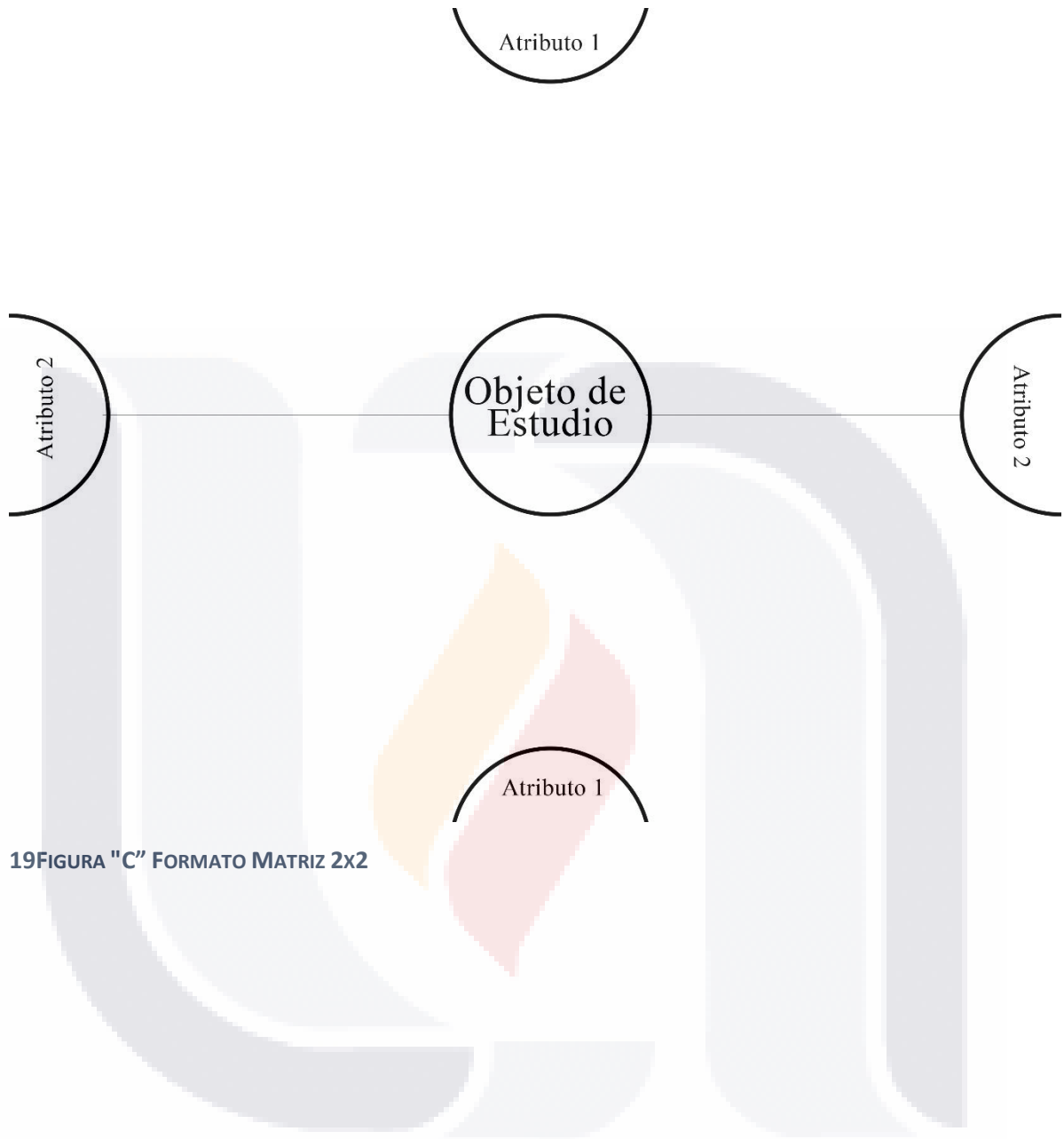
Estos formatos fueron rescatados de Designpedia (2014) Thinkers and Co.



17 FIGURA A FORMATO FODA



18FIGURA "B" FORMATO MAPA DE EMPATÍA



19FIGURA "C" FORMATO MATRIZ 2x2