

NUEVOS CONCEPTOS DE DISEÑO DE PRODUCTO PARA LA INDUSTRIA Y LA ARTESANÍA LOCALES

Yaffa Nahir I. Gómez Barrera*

SÍNTESIS

Reconocer las necesidades y potencialidades del contexto local permite detectar las oportunidades de actuación para el futuro diseñador de la UCPR. Desde ese reconocimiento, la generación de nuevos conceptos de diseño se ajusta a la realidad circundante respondiendo de manera adecuada a la disponibilidad de los recursos materiales y a las capacidades tecnológicas del lugar para la transformación de los mismos. Desde esa mirada se aborda el planteamiento de proyectos de diseño con el fin de generar alternativas de objetos en los cuales se aplique de manera novedosa los recursos, las técnicas y procesos que se encuentran disponibles.

DESCRIPTORES: Diseño, Desarrollo Local, Materiales, PyMes, Procesos Productivos.

ABSTRACT

Recognize the needs and potential of local context to detect performance opportunities for the future UCPR designer. From this recognition, generating new design concepts in line with the surrounding reality adequately responding to the availability of material resources and technological capabilities of the site for their processing. From this view addresses the design project approach to generate alternatives for objects in which to apply resources in new ways, techniques and processes that are available.

DESCRIPTORS: Design, Local Development, Materials, SMEs, Production Processes.

INTRODUCCIÓN

Durante el proyecto abordado en el curso de Diseño Conceptual, los estudiantes se enfrentaron al desarrollo de una familia de objetos para una empresa en particular que combinara los procesos artesanales y de manufactura presentes en el entorno.

Para que un conjunto de productos pueda considerarse como una familia, éstos deben tener las siguientes características: poseer lenguajes identificables como similares, satisfacer un mismo tipo de necesidades, ser complementarios en su uso y su funcionalidad, ser usables en contextos y circunstancias definidas y reconocibles, ser vendidos a una misma categoría

de compradores y/o a los mismos canales distributivos y pertenecer a la misma franja de precio.

De tal modo que el ejercicio partió de la observación de procesos de manufactura en visita realizada a la planta de producción de la empresa Estrocol Estropajo Colombiano, ubicada en el corregimiento de Morelia. En donde los estudiantes reconocieron los procesos de transformación de esta fibra vegetal en los que intervienen fundamentalmente procesos de la industria de la confección.

Esta empresa actualmente se orienta al mercado nacional con productos para el aseo personal y cuenta con una línea cosmética conformada por

* Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Colombia, Magister en Diseño Summa Cum Laude de la Universidad de Palermo en Buenos Aires, Especialista en Gestión Estratégica de Diseño de la Universidad de Buenos Aires, Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica Popular del Risaralda. Docente de tiempo completo del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda, miembro del Grupo de Investigación Medio Ambiente y Diseño G-MAD, y Tutora del Semillero de Investigación del mismo grupo

jabones, cremas, geles, pomos, otra línea de hogar con productos como esponjas y otra línea decorativa con adornos navideños. A nivel internacional exporta el estropajo triturado que sirve como materia prima para la fabricación de otros productos. Se ha caracterizado por tratar de innovar de manera permanente en su oferta de producto llegando a obtener en el 2006 premio de innovación a nivel nacional otorgado por Fenalco.

De igual forma, se realizó también una visita a la ciudadela de los artesanos en Santa Rosa en donde se pudieron identificar varios procesos artesanales realizados con materia primas naturales que transforman en productos para el hogar y en souvenirs para el turismo.

Necesidades, deseos y expectativas como input para la generación de conceptos de diseño

En el proceso de diseño la etapa de desarrollo del concepto es primordial, éste define el carácter del producto, siendo una descripción concisa de cómo el producto podría ir a encontrar las necesidades, deseos, motivaciones y expectativas de la gente y generar una experiencia de uso satisfactoria.

Las necesidades del ser humano han sido motivo de categorización de varios autores, Maslow (1991) señala una jerarquización de las necesidades, sostiene que conforme se satisfacen las necesidades básicas, los seres humanos desarrollamos necesidades y deseos más altos. Clasifica en cinco niveles las necesidades: fisiológicas (tener hambre, vestirse); de seguridad (empleo, cobertura de salud); de aceptación social (recreación, amistad); de autoestima (prestigio, reconocimiento) y de autorrealización (encontrando el sentido de la vida en lo que se hace).

Por su parte, Max-Neef (1993) plantea que son nueve las necesidades fundamentales: subsistencia, protección, afecto, entendimiento,

participación, ocio, creación, identidad y libertad que se satisfacen desde el ser, tener, hacer y estar con diversos satisfactores de índole material o no. Los productos, son entonces, satisfactores que atienden a algunas de estas necesidades.

Recientes estudios (Desmet, 2006) concluyen que los deseos, aquellos impulsos o anhelos personales, relacionados con los productos se pueden clasificar en deseos de consecuencia, de presencia y de identidad. Los deseos de consecuencia son aquellos que son producidos por anticipar las consecuencias de la posesión y uso del producto (quiero diversión= patineta); los deseos de presencia son aquellos en los que se visualiza la realización pero que no se ha realizado aún. Son los anhelos de conservar el deleite sensorial que algunos productos pueden proveernos (quiero una cartera de cuero de becerro porque el cuero es tan suave y agradable) y los deseos de identidad, consisten en la identidad evocada por una identificación personal con el producto, es decir establecemos nuestra identidad a través de los productos con los que nos rodeamos (me gusta ese carro porque expresa poder y elegancia y me gustaría ser así).

Los productos también satisfacen expectativas, esas esperanzas o posibilidades de conseguir algo. Los expertos en marketing sostienen que las personas poseen en su mente un conjunto esperado de atributos que debe tener ese producto para satisfacer dichas expectativas. Esto es una configuración simbólica, de tal manera que al comprar una tintura para el pelo más allá de comprar un producto con determinadas características, lo que en realidad se está adquiriendo es la experiencia de sentirse más joven.

Para entender lo que la gente necesita, desea o espera es necesario tener un proceso de observación e indagación muy juicioso por parte del diseñador hacia el usuario para comprender su contexto, su actividad, sus actitudes, su manera de usar las cosas o sus intereses.

Estas maneras de actuar de la gente están influenciadas por su manera de pensar, su cultura y los cambios contextuales, que hoy en día tienen una influencia poderosa en las personas a través de las tendencias y los estilos de vida. Actualmente, la gente opta por consumir productos cada vez más saludables o de origen orgánico (Albuderne, 2005), alineándose con productos verdes donde el ecodiseño es ya una consideración intrínseca de los objetos.

En este sentido los proyectos se enfocaron a analizar las diversas necesidades y deseos de la gente en su vida cotidiana a la luz de estas tendencias aprovechando al mismo tiempo las propiedades del estropajo.

Dentro de algunas de las necesidades a satisfacer estaban el tener un ambiente agradable para leer o compartir con los amigos, contar con los elementos para hacer yoga, servir los alimentos en los recipientes calientes o vestirse de manera contemporánea y al mismo tiempo de una forma que contribuya a su bienestar.

Las materias primas y su transformación en un sistema llamado producto

El diseño de un nuevo producto se puede comprender como la determinación de un sistema en el cual se toman decisiones acerca de las múltiples variables involucradas.

Estas variables se organizan en cuatro escenarios: material, de transformación, consumo y comunicación (Becerra y Cervini, 2005).

Para el desarrollo del proyecto se consideraron los dos primeros escenarios, en razón a que Cuarto Semestre corresponde a la Fase de Conceptualización donde la reflexión y el desarrollo del diseño del objeto aún no están limitados a los condicionamientos del mercado, a los cuales responden mayormente los dos últimos escenarios.

El escenario material involucra el uso, la forma y la función, las materias primas y los elementos semielaborados. El uso corresponde a la actividad

para la cual está destinado el objeto, “aparece de la interacción entre el hombre y el objeto y de las múltiples variaciones de esta operación...por las múltiples alteraciones posibles del protocolo de interacción sujeto-objeto o más precisamente usuario-objeto-entorno” (Zambrano, 2003, p. 27). La forma y la función se relacionan en la configuración de una determinada tipología como por ejemplo una banca o un sofá. Las materias primas pueden ser de carácter natural o sintético, fotos 1-4, y los semielaborados son aquellos elementos fabricados por terceros que son entregados como parte del producto, es el caso de las ruedas o los herrajes.



Fotos 1-4: Materias primas naturales: estropajo, semillas, bambú y sintéticas: retales de espuma y toalla. Fotos: docente y estudiantes IV semestre 2008-I

El estropajo se caracteriza por ser absorbente, rugoso en seco, pero suave al ser humedecido. Actualmente, además de sus usos tradicionales como exfoliante dérmico, es utilizado como relleno para la confección de las cojinerías de los carros.

Por otra parte el escenario de la transformación se constituye por los procesos de fabricación que determinan la secuencia en que son transformadas las materias primas, fotos 5-8, el armado o secuencia de la composición final del producto, la tecnología que en este caso se entiende como la maquinaria para la transformación de los materiales y por último el control de calidad o las verificaciones necesarias para la aprobación del producto.



Fotos 5-8: Procesos de artesanía en Santa Rosa como cestería en bejuco e hilado en telar y procesos de manufactura y confección de piezas para los productos de la empresa Estrocol. Fotos: docente y estudiantes IV semestre 2008-I

El planteamiento del proyecto se encaminó a generar innovación en el diseño de tres objetos complementarios entre sí utilizando como materia prima el estropajo, para lo cual fue necesario adelantar trabajos de experimentación con el mismo, fotos 9-14, aplicando diferentes técnicas como tinturado, aglomerado, enrollado, moldeo y tejido con el fin de obtener diversas formas como cuerdas, rollos, redes entre otros.



Fotos 9-14: Procesos de experimentación del material.
Fotos: docente y estudiantes del programa

Esta experimentación se nutrió con una segunda salida de campo a la ciudadela de los artesanos en Santa Rosa en donde se pudieron identificar varios procesos artesanales que se desarrollan con materias primas naturales como son la talla en madera, el tejido en telar, la cestería en bejuco, el trabajo con bambú e incluso se combinan con técnicas de manufactura como la estampación por *screen* que se utiliza en la elaboración de ponchos.

Proceso metodológico del proyecto

El proceso metodológico llevado a cabo durante cinco semanas fue el siguiente:

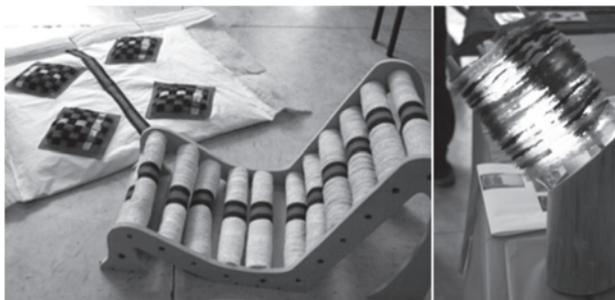
- Análisis de posibles situaciones de uso para la creación de la familia de objetos, análisis de usuario a través de observación mediante fotos y videos, registro de conclusiones.
- Desarrollo de mapa conceptual para organizar la información y concretar el concepto de diseño.
- Experimentación del material, encontrando nuevas posibilidades configuracionales y de expresión del mismo.
- Exposiciones de los estudiantes acerca de las tendencias y los estilos de vida.
- Lecturas complementarias de las funciones del diseño.
- Muestra de ejemplos y casos de manejo de materiales naturales.
- Proceso de diseño de bocetos en bitácora, recogiendo los conceptos vistos.
- Construcción de modelos y prototipos.
- Presentación de los prototipos ante los actores externos como fueron los funcionarios de la empresa y los artesanos.

Los resultados

El desarrollo de los proyectos arrojó como resultados la construcción de los prototipos de las familias de objetos en estropajo vinculando los procesos artesanales y de manufactura previamente reconocidos y otros que se fueron introduciendo a partir de la experimentación con el material. Además del aprovechamiento de las propiedades técnicas de la fibra también se explotaron las cualidades estéticas de la misma. A continuación se presentan algunos:



Fotos 15-17: Familia de objetos para manipular y servir recipientes calientes, aprovechando las propiedades del estropajo como aislante térmico. Consta de un guante para agarrar, una superficie de apoyo y un recipiente contenedor. Diseño: Carolina Lozano
Fotos: docente y estudiantes del programa



Fotos 18 y 19: Familia de objetos para leer y compartir con amigos conformada por una alfombra, y un mueble en los que se aprovecha las propiedades del estropajo como relleno, complementada con una lámpara realizada con tiras de estropajo tinturadas. Diseño: Luisa Marín.
Fotos: docente y estudiantes del programa



Fotos 20 y 21: Familia de objetos para mayor de las personas que conducen, se aprovechan las propiedades de absorción del estropajo para que retenga la sudoración de la espalda y las manos así como la suciedad de los zapatos. Se conforma de una superficie espaldar, un tapete y un protector para la palanca de cambios. Diseño: Daniel Quintero.
Fotos: docente y estudiantes del programa

CONCLUSIONES

- El aprovechamiento de los recursos naturales locales de manera creativa son una oportunidad para encaminar productos innovadores.
- Al reconocer las tecnologías disponibles, involucrándolas para fabricar los productos, es posible desarrollar vínculos entre artesanos e industriales que favorecen la generación de empleo y el beneficio social.
- El proyecto se constituyó en un desafío para docente y estudiantes, quienes a partir de la experimentación avanzaron en el desarrollo de las propuestas, dado que el material no es de uso habitual en el diseño y desarrollo de productos.

BIBLIOGRAFÍA

ALBUDERNE, Patricia. (2005). Megatendencias 2010. Bogotá: Norma.

BECERRA, Paulina y CERVINI, Analía. (2005). En torno al producto. Buenos Aires: Centro Metropolitano de Diseño.

DESMET, Pieter. (2006). Inspire & Desire. Departamento de Diseño Industrial. Delft University of Technology.

MASLOW, Abraham. (1991). Motivación y Personalidad. España: Díaz de Santos.

MAX NEEF, Manfred. (1993). Desarrollo a escala humana. En: http://www.maxneef.cl/download/Max-Neef_Desarrollo_a_escala_humana.pdf

ZAMBRANO, Edward. (2003). Introducción al diseño industrial. Vol. 1. Bogotá: La Silueta Ediciones Ltda.

2009-1 TERCER SEMESTRE

PROYECTO: Aqua Challenger



CONCEPTO:

Este elemento está creado bajo un concepto de fuerza, la cual es generada por el perímetro de la rueda al deslizarse en el agua y por el cambio en el sistema de tracción humana ya que la rueda es accionada por un movimiento continuo de brazos.

ESTUDIANTES: Daniela Marin Zapata, Eliana Patricia Tamayo Ruiz y Sindy Jhoana Reyes Arbeláez

DOCENTE: Carlos Andrés Londoño

PROYECTO: Triton Machine



CONCEPTO:

El objetivo principal es permitir a los usuarios desplazarse a través del agua de una forma segura y darle entretenimiento a la vez de proveerle seguridad en su desplazamiento por la superficie. En este vehículo se pueden transportar máximo tres personas y requiere de fuerza física para accionar el mecanismo de movimiento. Es un vehículo acuático triplaza en estructura de tubos de PVC.

ESTUDIANTES: Daniel Enrique Avila Torres, Carlos Andrés Villa Marta y Oscar Eduardo Serna Carvajal

DOCENTE: Carlos Andrés Londoño

FOTOS: Docentes del Programa de Diseño Industrial y Estudiantes autores de los proyectos

LOS 2 MEJORES PROYECTOS DEL 2009 - 1 2009-1 TERCERO SEMESTRE