

AGRADECIMIENTOS:

A mi mamá por mis manos creativas.

A mis compañeros de curso por hacer de cada clase la risa.

A mi amiga y docente Claudia Fernández por detonar mi creatividad.

A mi profesora Paula Estrada por enseñarme del valor de los objetos.

A mi esposo por enseñarme a creer en mi.

A mi hermana por el valor de su compañia.

TABLA DE CONTENIDO:

1. Presentacion del modulo de joyería. **1**

2. Diagnóstico del sector joyero **2**

3. Contexto en el que se enmarca el proyecto. **3**

4. Intencionalidades del proyecto. **3**

5. Personas involucradas en el proyecto. **4**

6. Enfoque del diseño en el que se enmarca el proyecto. **5**

7. Conceptos que aportan a la comprensión del proyecto. **6**

8. Estado del arte y proyectos relacionados. **8**

9. Ruta metodológica. **13**

10. Cronograma. **14**

11. Recoleccion de informacion: **15**

11.1 Observación del usuario. **15**

11.2 Observación del territorio: Ubicación, simbología y significación. **17**

11.3 Observación para la hibridación: Aprendamos más sobre gafas. **29**

12. Requerimientos de diseño para el producto. **34**

13. Proceso de ideación: Bocetos y maquetas. **37**

14. Prototipado de artefacto y servicio. **41**

15. Validación de los prototipos. **44**

16. Clasificaciones del proyecto. **49**

17. Ficha técnica del producto. **51**

18. Proceso productivo. **55**

19. Piezas finales. **58**

20. Autoevaluación del proceso proyectual. **67**

1. PRESENTACIÓN DEL MÓDULO DE JOYERÍA:

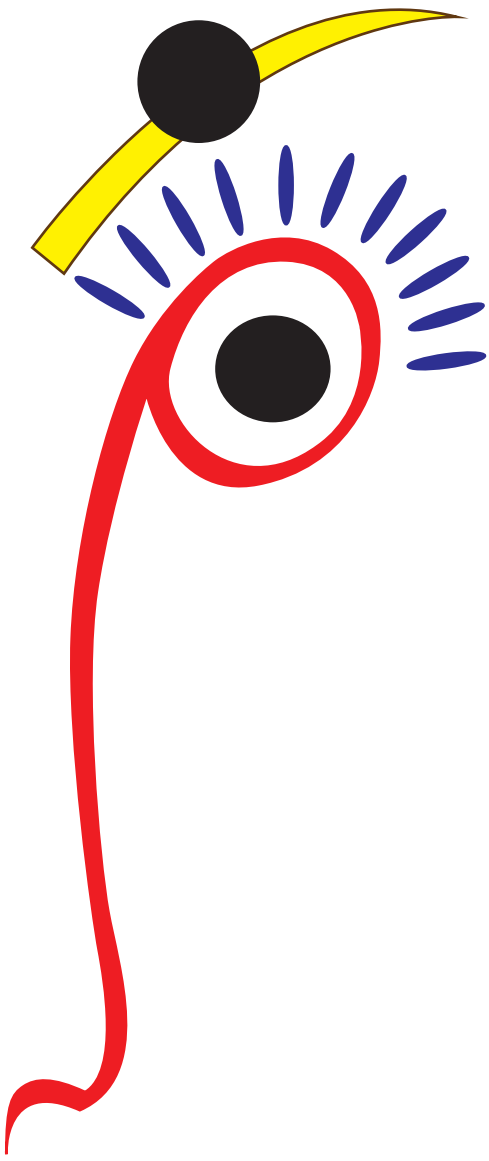
El módulo desarrolla proyectos de diseño de joyas, accesorios o insumos a partir de la identificación de
escenarios y oportunidades de acción del diseño de vestuario, en consonancia con el reconocimiento del
estado actual del sector de la joyería en Colombia y de la profesión a nivel local.
Al mismo tiempo, forma en los aspectos teóricos, históricos y prácticos del oficio de la joyería y en sus
lógicas productivas.
El módulo está compuesto por los siguientes espacios de formación:
Proyecto,
Teoría,
Producción,
Experimentación.

2. DIAGNÓSTICO DEL SECTOR JOYERO:

Desde mi experiencia como diseñadora, el conocer el sector me permite reflexionar acerca del valor que cada diseñador, artista o creador le da a sus piezas, es decir, a veces focalizamos el valor de un diseño únicamente en un objeto que debe responder a una función específica olvidando que el objeto en sí mismo puede ser valioso por la carga conceptual o sensorial que el diseñador imprima sobre ella.
La joyeria me ha abierto la percepción del valor de los objetos en sí mismos, del valor por su carácter, por su representación, por lo que comunican o señalan, la joyería logra tener una carga de cada autor bastante importante que habla de sí mismo y de su recorrido siendo el medio mediante el cual muchos joyeros logran comunicarse con el mundo.

También considero que la joyería es un medio mediante el cual es posible concluir y validar caminos distintos. Es decir la joyería se presta para ser un oficio en el cual pueden converger muchos más oficios y saberes ya que te da la oportunidad de expresar y comunicar desde cualquier profesión o percepción.
También leo la importancia que hoy por hoy tiene el fenómeno de la MARCA PERSONAL, puesto que la gente no se fía de las marcas sino de los valores de sus creadores, de su cara visible. La gente quiere saber de ti, de tus experiencias y de como válidas lo que produces. (TU PRODUCTO ES ÚNICO, PORQUE TÚ ERES ÚNICO). Esto significa también un gran ahorro de recursos económicos puesto que te permite ser el propio gestor de tus medios, redes y ventas. Te vales de tu propia imagen sin necesidad de generar una imagen compuesta por modelos del marketing tradicional.

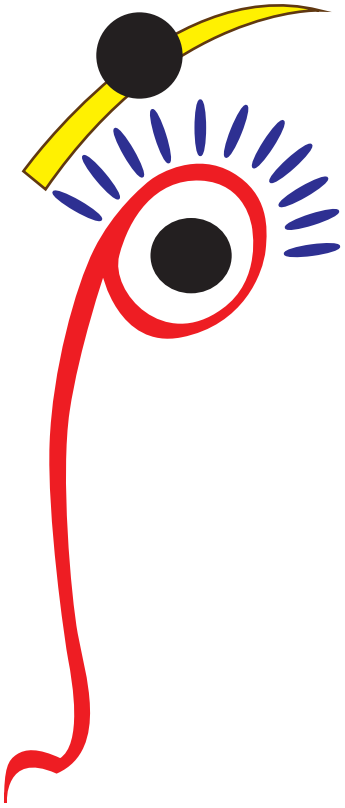
A nivel de la rentabilidad logro ver que es indispensable alejarse de las supuestas fórmulas establecidas para llevar a cabo un proyecto, marca o salida de producto. cada vez es más difícil adoptar el camino establecido que habla de una posible planta productiva, un equipo de marketing y un punto de venta para llegar al éxito. Dentro de estos modelos no se tienen en cuenta el agotamiento de recursos que genera trabajar bajo estos ítems, puesto que los impuestos y requerimientos legales no solo para empleados sino para empleadores aumentan los gastos de manera sustancial reduciendo ampliamente la ganancia y teniendo que sobre costear el producto con el fin de pagar todos los cargos incluidos.
Es necesario entonces encontrar otras fórmulas que permitan una rentabilidad sostenible y para cada producto o persona es diferente.



3. CONTEXTO EN EL QUE SE ENMARCA EL PROYECTO:

El contexto en el que se enmarca el proyecto es Colombia, un país con una riqueza simbólica y cultural invaluable, cada vez más permeada y vendida a procesos estéticos y culturales ajenos a ella. Por tanto este proyecto busca lograr conceptualizar a través de un objeto de carácter comercial (joya o accesorio) algunas expresiones de una de sus regiones través de las técnicas y simbologías artesanales de sus comunidades. En este proyecto se trabaja específicamente con el departamento de Atlántico, Su capital es Barranquilla. Está ubicado en la región Caribe, limitando al norte con el mar Caribe (océano Atlántico), al este con Magdalena y al oeste con Bolívar. Su riqueza artesanal es amplia y definida por las técnicas de cada pueblo, su cultura está plasmada en la tradición natural que les antecede, con íconos como el monocuco, los tigres y otras imágenes típicas de su región.

El objetivo entonces es llevar nuestras expresiones autóctonas a otros usuarios que no se sienten identificados con el producto artesanal tradicional, este usuario está inclinado hacia las estéticas y expresiones urbanas que se referencian desde algunos géneros musicales urbanos, movimientos como el graffiti y el arte callejero, que generalmente adoptan estéticas que no cumplen con los requisitos del pensamiento mainstream y se ubican dentro de las principales ciudades colombianas aunque el público internacional también será un público afín.



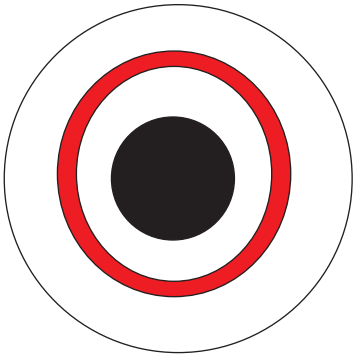
4. INTENCIONALIDADES DEL PROYECTO:

¿Para que?

- Para lograr un producto que permita la hibridación de algunas expresiones de nuestra cultura autóctona con la cultura que abarca las expresiones de la moda urbana.

- Para comercializar y generar el intercambio de un producto que contenga las expresiones de identidad nacional a través de la conceptualización de las tradiciones artesanales típicas del departamento del Atlántico.

- Para llevar nuestras expresiones autóctonas a otros usuarios que no se sienten identificados con el producto artesanal tradicional.



¿Para quién?

Para personas de vida urbana cuya movilidad se centra en los ritmos del vaivén laboral y lúdico, tienen entre 25 y 45 años de edad, con afinidad por los procesos creativos, ellos aprecian y cultivan las nuevas formas de sostenibilidad y cambio, valoran la identidad, el origen y los productos vestimentarios que llevan consigo dichos valores, pero generalmente no se sienten identificados con las soluciones estéticas y funcionales de muchos de los productos que generalmente son de connotaciones y construcciones artesanales típicas y tradicionales. Puesto que sus estéticas pertenecen a un escenario actual y contemporáneo donde es difícil implementar la tradición de manera natural, llamados por las maneras de la estética urbana. Por lo tanto ellos no siempre encuentran la manera de portar accesorios que cumplan con los requisitos de sus estéticas particulares y se ven obligados a consumir accesorios netamente de moda.



5. PERSONAS INVOLUCRADAS EN EL PROYECTO:

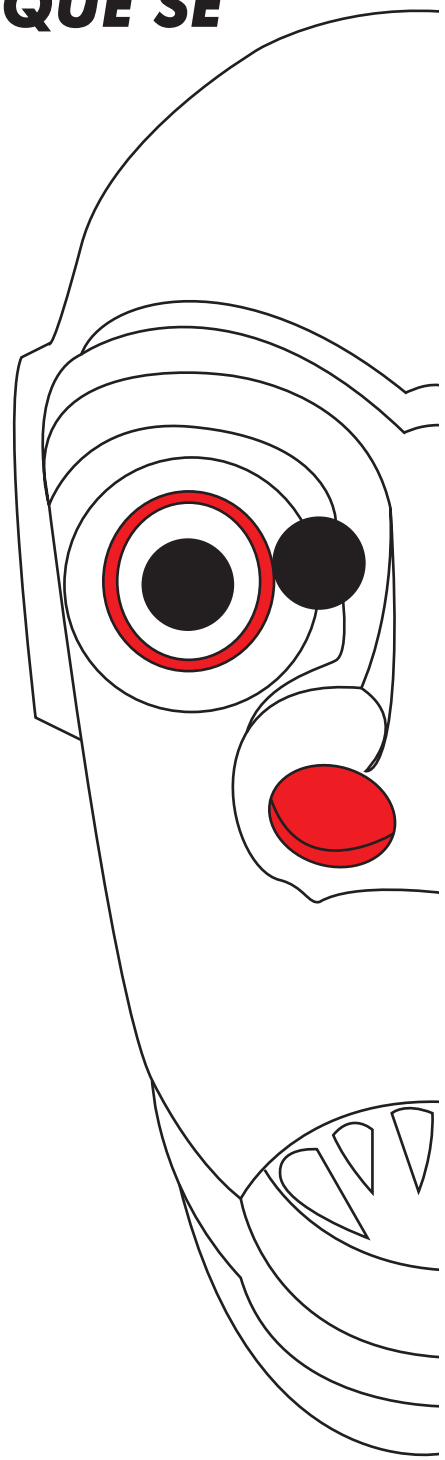
Diseñadora de Vestuario: *encargada de direccionar y liderar el proyecto desde la conceptualización, hasta la elaboración de prototipos.*

Artesanos: *Conocedores, creadores y productores de las técnicas y narrativas autóctonas de la artesanía en el departamento del Atlántico.*

Comunidad: *Grupo de personas autóctonas de la región que dan cuenta de los arraigos culturales a exponer.*

Proveedores: *De todo tipo de materia prima necesaria para la elaboración del producto.*
Fabricantes: Producción en serie y manufactura para desarrollar el nuevo producto.

6. ENFOQUE DE DISEÑO EN EL QUE SE ENMARCA EL PROYECTO:



DISEÑO CENTRADO EN LO HUMANO:

El Diseño Centrado en lo Humano "es una nueva propuesta de diseño cuya finalidad es el individuo y sus necesidades. Tiende a la generación de ideas y a la realización de productos, sistemas y servicios que valoricen la diversidad humana, la inclusión social y la igualdad. Esta nueva propuesta de diseño favorece además la creación, la gestión y la implementación de sistemas complejos mediante metodologías de diseño inclusivas y de integración, permitiendo que todos los individuos disfruten confortable y agradablemente. Es su finalidad la identificación de modelos, instrumentos, metodologías y procesos innovadores actualmente en práctica y todavía por lograr, abandonando los actuales esquemas, reglas, instrumentos y lógicas que se aplican y que posiblemente no permiten la flexibilidad en las disciplinas del diseño industrial."[1]

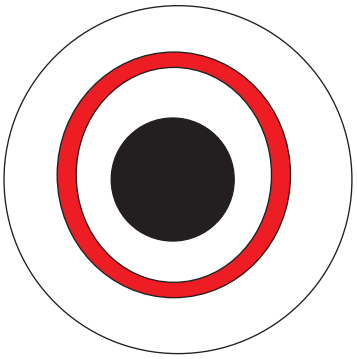
Por lo tanto la creación de el producto a desarrollar cumple con satisfacer una necesidad encontrada hoy en el mercado de la globalización del sistema de la pronto moda y las estéticas contemporáneas prevalentes. Pero aun asi busca exponer las estéticas propias de cada región, cuestionando lo dominante con el fin de dar paso a nuevas alternativas.

DISEÑO CCRÍTICO:

El proyecto entonces también logra conectarse con el Diseño Crítico puesto que esta categoría me permite hacer una crítica a la absorción que los productos de moda tienen sobre las diferentes culturas y sociedades ocasionando que los individuos se desprendan de sus raíces y respondan a una única forma de consumo. Dentro de esta categoría estarán las bases del proceso de investigación para lograr un producto comercial que se hibride con elementos de nuestras raíces autóctonas, con el fin de exponenciar lo que nos identifica realmente y ser reconocidos por ello mediante el uso del producto. Un producto que estará cargado con elementos tradicionales y al mismo actuales que lograra llegar a muchas más personas.

"Por diseño crítico, se entiende aquel cuya finalidad principal es una crítica a la cultura de consumo, a cómo se consume; que mediante el objeto, sus usos y el mismo proceso de diseño el diseñador reflexiona e intenta provocar lo mismo en los consumidores, público o usuarios, respecto a ciertos valores, costumbres y hábitos comunes, establecidos y asumidos como normales. Y aquí la precisión que hace este autor es que se sirve de la metodología especulativa para desafiar lo dado, dando lugar entonces al diseño especulativo."

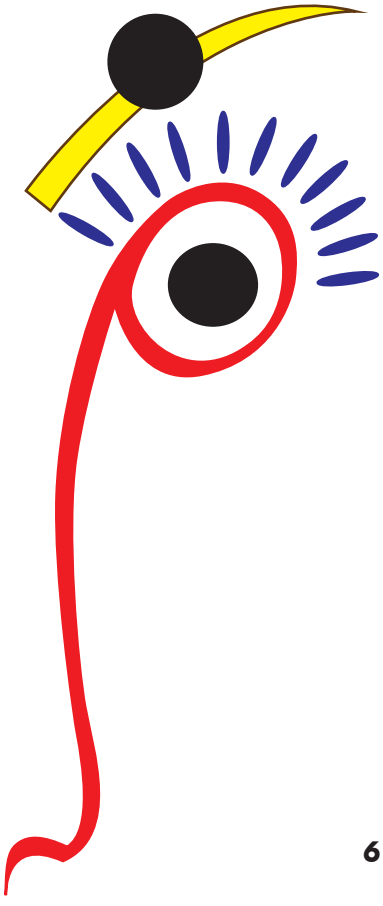
"Dentro del diseño crítico encontramos el DISEÑO DISCURSIVO que se entiende por la creación de objetos que más allá de su función utilitaria difunden ideas, provocan discusión acerca de algo, pretenden concienciar y generan conocimiento. Este solo afecta a productos físicos con una finalidad mercantil, principalmente porque en ello radica su mayor ventaja: el poder comunicar desde dentro del mercado aquellos mensajes de denuncia, lucha, inconformidad, etc. De este tipo de diseño destacamos esta característica puesto que constituye una idea de crítica que el diseño puede llevar a cabo desde el mercado." [2]



1. Cascos para iPod por Jonathan Ive y grupo de diseño industrial Apple

2. Inmaculada Torres Fernández, Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía, Pág 43.

7. CONCEPTOS QUE APORTAN A LA COMPRENSIÓN DEL PROYECTO:



Aculturación: *Se refiere al resultado de un proceso en el cual una persona o un grupo de ellas adquieren una nueva cultura (o aspectos de la misma). Los individuos de la cultura dominada se adaptan, es decir se aculturan, incorporando elementos de la cultura dominante. Una de las causas externas tradicionales ha sido la colonización.*
En la aculturación intervienen diferentes niveles de destrucción, supervivencia, dominación, resistencia, soporte, modificación [3] y adaptación de las culturas nativas tras el contacto culturalmente.

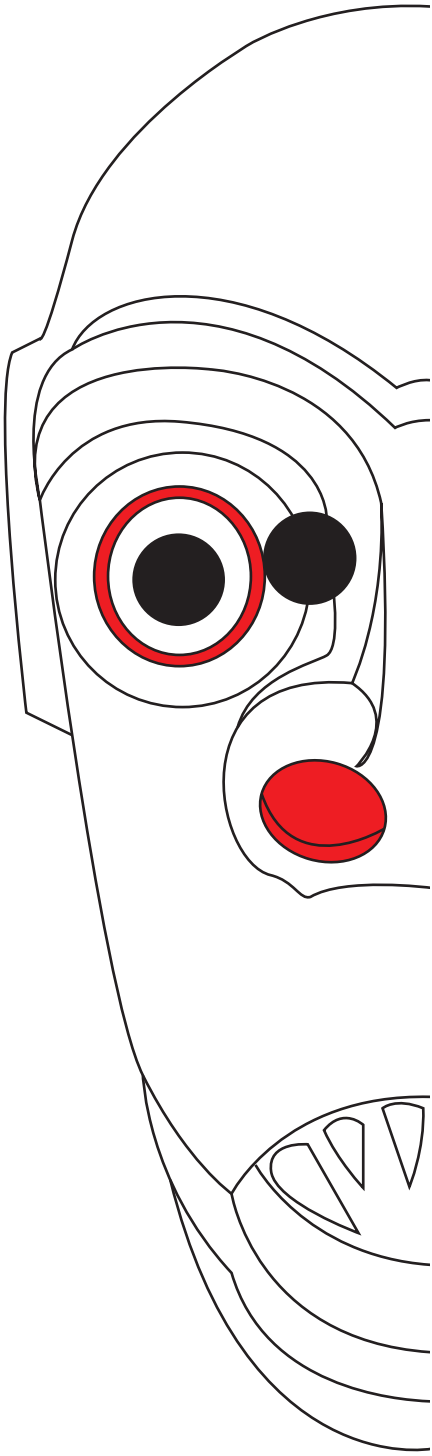
Transculturación: *La transculturación se refiere a un proceso a través del cual un grupo social adopta de forma progresiva las prácticas culturales de otro grupo social y se apropia de las mismas. Este proceso puede tener lugar con consentimiento.*

Este proceso tiene lugar a través del contacto de dos diferentes culturas.
En la época actual, la transculturación tiene lugar como consecuencia de las olas de inmigración y del fenómeno de la globalización.
En el pasado, el proceso de transculturación se dio sobre todo en el período de colonización.
Este proceso puede darse de forma directa o indirecta, con consentimiento de la comunidad que adopta la nueva cultura o de forma impuesta.

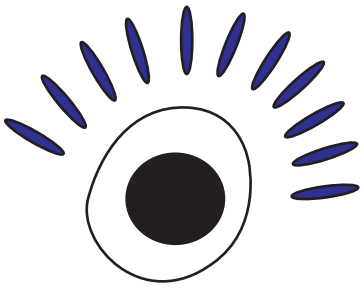
Es un proceso que se da de forma gradual. En un grado bajo de transculturación, se conserva la cultura propia o algunos aspectos principales de ésta mientras que algunos aspectos de la cultura del grupo dominante son asumidas como una respuesta natural de adaptación o de supervivencia. En un alto grado de transculturación, se da un proceso radical a través del cual se asimila la identidad cultural externa hasta a un punto en el que desaparece la cultura propia. [4]

Apropiación Cultural: *La apropiación cultural es la adopción o uso de elementos culturales por parte de miembros de otra cultura. También se conoce como apropiación cultural indebida, a menudo es retratada como dañina y es considerada una violación del derecho de propiedad intelectual contra la cultura de origen. También es inevitable cuando múltiples culturas se juntan, la apropiación cultural puede incluir usar tradiciones, comida, símbolos, tecnología, lengua y canciones culturales de otras culturas. De acuerdo con las críticas hacia esta práctica, la apropiación indebida es diferente a la aculturación, a la asimilación o al intercambio cultural, ya que la apropiación, sea o no indebida, se refiere a la adopción de elementos culturales de manera arbitraria: Elementos culturales de una cultura minoritaria son copiados por una cultura dominante, entonces estas características son utilizadas fuera del propio contexto cultural, a veces usadas a pesar de los deseos de conservación por parte de la cultura de origen.*
Normalmente, el significado original de algunos elementos culturales se pierde o se distorsiona, personas pertenecientes a las respectivas culturas suelen ver estos actos como irrespetuosos o incluso como una forma de profanación. Algunos elementos culturales con gran significado para la cultura de origen, a veces, son reducidos a modas o juguetes por la cultura dominante.
En contraste, la apropiación cultural también se observa como algo inevitable o una contribución a la diversidad y a la libertad de expresión. Esta visión mantiene un diferenciación entre el robo directo de artefactos culturales o estereotipos exóticos y préstamos. Los préstamos culturales y la "fertilización cruzada" es considerada por los defensores como algo positivo, y llevado a cabo por admiración hacia la cultura que está siendo imitada, sin intentar dañarlas.

Hibridación Cultural: Para hablar sobre hibridación cultural, lo lógico sería comenzar con la definición de híbrido, la que, según la Real Academia Española, se refiere a "todo lo que es producto de elementos de distinta naturaleza". Ahora bien, una definición más apropiada para el concepto de hibridación cultural, es la que hace Néstor García Canclini, afirmando que la hibridación convierte a las naciones "en escenarios multideterminados, donde diversos sistemas culturales se interceptan e interpenetran" [5]



Gracias a esto podemos observar un choque de culturas muy a menudo, y la mezcla de las mismas. Se puede decir que las identidades culturales presentes en gran parte de los países que conforman América Latina, no son más que sociedades donde se "vuelve visible la heterogeneidad, la coexistencia de varios códigos simbólicos en un mismo grupo y hasta en u Menos. [6]



3. 0-search.ebscohost.com.millenium.itesm.mx. (es.wikipedia.org/wiki/Aculturación)

4. https://www.euston96.com/transculturacion/, Escrito por Valentina Sancler

5. Young, James O. (February 1, 2010). Cultural Appropriation and the Arts. John Wiley & Sons. p. 5. ISBN 9781444332711. Retrieved July 22, 2015.

6. https://es.calameo.com/books/004434168d061f47f04e4#

8. ESTADO DEL ARTE Y PROYECTOS RELACIONADOS:

SOL DE ALPACA

Fundada en el año 2004, Sol Alpaca es una exclusiva marca de prendas contemporáneas y de alta calidad, elaborada con las más finas fibras peruanas: Alpaca y Vicuña.
Sol Alpaca presenta prendas lujosas, contemporáneas y sofisticadas, donde se pueden encontrar productos de las siguientes líneas: tendencia, clásica, ecológica, Premium y hecha a mano, elaborados con las más finas fibras Peruanas, como la Alpaca y la Vicuña.
En Sol Alpaca, tenemos la misión de mantener la Tradición Textil Peruana, produciendo prendas y accesorios usando nuestra experiencia milenaria combinada con la más alta tecnología.
La colección utiliza solamente las fibras más nobles y finas, y los procedimientos de producción son totalmente amigables con el cuidado de la naturaleza y el medio ambiente.

Considero que esta es una marca que a través de la fusión entre el tejido y la simbología tradicional de perú logra crear looks completamente actuales y contemporáneos mezclando ambas escenas, generando un mensaje de valor dirigiéndose a un cliente que no corresponde a las estéticas tradicionales de la artesanía y que por lo tanto no adquiere el producto artesanal .Pero aun así valora su procedencia, prefiere dirigirse a SOL DE ALPACA puesto que tiene toda esa carga de valor ofreciendo un producto más cosmopolita.







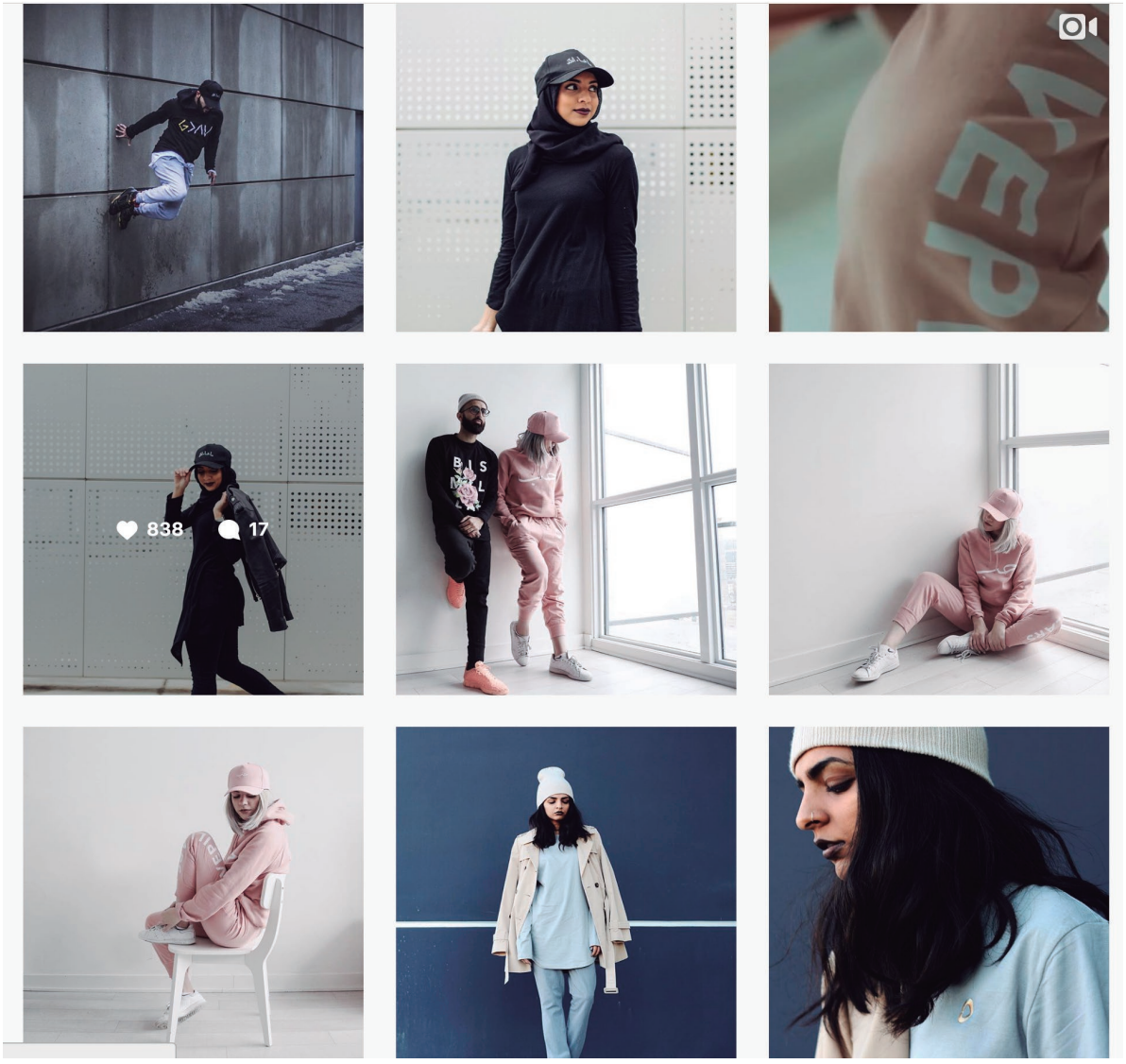




INSTAGRAM:@soldealpaca

FIVE PILLARS

Concebido sobre la noción de progresión cultural, 5ivepillars lleva la estética oriental al estilo occidental. Buscando inspiración en la antigua caligrafía y patrones del Medio Oriente, 5ivepillars revoluciona la ropa de calle occidental contemporánea. Más allá de la corriente principal del este se encuentra con los diseños del oeste, 5ivepillars se esfuerza por distinguirse colocando estándares más estrictos en la ropa de calle de alta costura. son diseños únicos del arte oriental original que yuxtaponen conceptos contemporáneos y futuristas. 5ivepillars es una marca de ropa urbana contemporánea occidental construida sobre la influencia del arte oriental.
Considero que esta marca busca a través de su propuesta abrir el diálogo entre las culturas, conectando la riqueza simbólica oriental con la estética contemporánea occidental. convirtiendo sus prendas en una manifestación física y espiritual, en la que mediante la simbología logra expandir y exaltar su cultura de origen.



INSTAGRAM:@5ivepillars

TODOMONO

Expresiones típicas barranquilleras como bacán, corroncho, chévere, full y pulla el burro, entre otras tantas, se convirtieron en la inspiración para que dos jóvenes comunicadores de la capital del Atlántico, emprendieran una idea de negocio que hoy, después de 10 años, es uno de los referentes más importantes de la cotidianidad de la cultura caribe.

Se trata de Todo Mono, una propuesta de diseño que rescata los cuentos, tradiciones, dichos, lugares y fiestas folclóricas de los barranquilleros, a través de diferentes productos que permiten que tanto locales como extranjeros se apropien y disfruten de un ´pedacito´ de la vida popular de la ciudad.

Considero que aunque muchas personas no conocen las tradiciones, personajes, dichos y otras situaciones de la vida cotidiana de esta ciudad, si se sienten atraídas por los diseños con los que se representa toda esta idiosincrasia, ahí es donde se logra una conexión con el cliente y es posible transmitir e impactar con un mensaje.



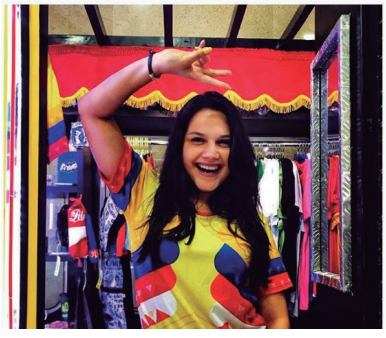
















INSTAGRAM:@todomono

L. A. CANO

Con más de cien años de tradición, la familia de Cano es única en Colombia en la reproducción fiel de la joyería precolombina. La familia de Cano pretende celebrar los pueblos originarios de Colombia y sus resultados artísticos y darlas a conocer en todo el mundo.
La mano de obra de la asociación de la familia Cano se inició en el siglo 19, cuando Nemecio Cano descubierto importantes yacimientos arqueológicos. A través de la exploración, estudio, artístico y técnico esfuerzos, la familia de Cano ha sido capaz de descubrir y reproducir el arte y la tradición de orgullo civilizaciones precolombinas de Colombia.
Durante más de un siglo, la familia Cano ha disfrutado de una reputación mundial por el arte y la calidad de sus reproducciones precolombinas, utilizando las mismas técnicas de la orfebrería antigua, preservar y celebrar las creaciones mágicas de la herencia prehispánica de Latinoamérica.
Considero que esta es una marca que logra llevar a los escenarios contemporáneos toda la riqueza de la joyería precolombina a través de sus réplicas y representaciones generando un nuevo valor por el producto artesanal y autóctono haciendo que la gente vuelva a conectarse con sus raíces.

www.canojewelry.com









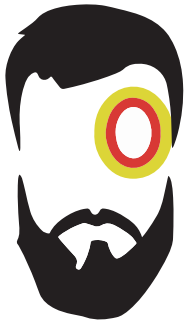




www.canojewelry.com

9. RUTA METODOLÓGICA

OBSERVACIÓN DEL
USUARIO



ENCUESTA
Accesorio
Tradicional
VS
Accesorio
Actual

Vía INSTAGRAM

OBSERVACIÓN
De los perfiles de los votantes
NECESIDADES ESTÉTICAS

OBSERVACIÓN DEL
TERRITORIO



CARTOGRAFÍA
Ubicación
Sectores

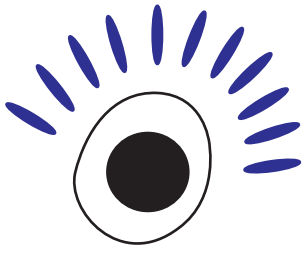
CARTOGRAFÍA
Comunidades
Productos

CARTOGRAFÍA
Comunidad de
Estudio
Simbología
Significación

CARTOGRAFÍA
Comunidades
Productos

CARTOGRAFÍA
Ruta de la
fabricación del
Producto

OBSERVACIÓN PARA LA
HIBRIDACIÓN



SELECCIÓN
Producto
Actual

VIDEOGRAFÍA
Ruta de la
fabricación del
Producto
Actual

ANÁLISIS
Producto
Actual
Producto
Artesanal

10. CRONOGRAMA

METODOLOGÍA:	FECHA:	CANTIDAD/PRODUCTO:	OBSERVACIÓN:
Diseño de encuestas y entrevistas	10 de septiembre	Tablas para entrevistas	Diseño de preguntas y clasificación de respuestas.
Entrevista al usuario:	10 de septiembre	Entrevista personal a 10 usuarios.	Se observan aspectos que definen la caracterización del usuario y su estética prevalente, al igual que los objetos que consume.
Encuesta al usuario	11 de septiembre	Encuesta pública vía instagram: Accesorio tradicional VS accesorio actual.	Se identificará la afinidad que tiene el usuario respecto a estos dos tipos de accesorios.
Observación en redes (stalker al usuario)	12 - 13 de septiembre	Observación fotográfica Infográfico.	Identificar al usuario en instagram y hacer una revisión exhaustiva de los accesorios que utiliza.
Ubicación de sectores	14 de septiembre	Cartografía	Ubicar los sectores en los que se encuentran las comunidades tradicionales en el departamento. A través de los datos suministrados por Artesanías de Colombia.
Ubicación de productos	14 de septiembre	Cartografía	Identificar el tipo de artesanía y producto que realiza cada comunidad del departamento. A través de los datos suministrados por
Diseño de encuestas y entrevistas	10 de septiembre	Tablas para entrevistas	Diseño de preguntas y clasificación de respuestas.
Entrevista al usuario:	10 de septiembre	Entrevista personal a 10 usuarios.	Se observan aspectos que definen la caracterización del usuario y su estética prevalente, al igual que los objetos que consume.
Encuesta al usuario	11 de septiembre	Encuesta pública vía instagram: Accesorio tradicional VS accesorio actual.	Se identificará la afinidad que tiene el usuario respecto a estos dos tipos de accesorios.
Observación en redes (stalker al usuario)	12 - 13 de septiembre	Observación fotográfica Infográfico.	Identificar al usuario en instagram y hacer una revisión exhaustiva de los accesorios que utiliza.
Ubicación de sectores	14 de septiembre	Cartografía	Ubicar los sectores en los que se encuentran las comunidades tradicionales en el departamento. A través de los datos suministrados por Artesanías de Colombia.
Ubicación de productos	14 de septiembre	Cartografía	Identificar el tipo de artesanía y producto que realiza cada comunidad del departamento. A través de los datos suministrados por

11. RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN:

¿Qué información buscaba?	Fuentes de información	Métodos y herramientas
Que objeto prefiere el usuario: (el artesanal o el actual).	• INSTAGRAM • WHATSAPP	• Encuestas a través de las historias de Instagram • Revisión de perfiles de usuario vía Instagram • Encuesta vía WhatsApp
La ubicación de un sector artesanal en Colombia con el cual pudiera trabajar para hibridar un producto artesanal con un producto actual	• ARTESANIAS DE COLOMBIA • ORGANIZACIÓN DEL CARNAVAL DE BARRANQUILLA • REVISTA VICE COLOMBIA	• Cartografía para ubicar sectores, comunidades, productos, contenido y simbología artesanal de cada sector de la región • Cartografía para la ruta de fabricación del producto artesanal
Características del producto actual preferido por los usuarios para la hibridación con el producto artesanal.	• YOUTUBE	• Videografía para aprender a cerca del proceso de fabricación de las gafas tradicionales
Primeros acercamientos de la forma para la hibridación	• RETOS EXPERIMENTALES: Como introducir la grafía en la joyería	• Superponer las primeras imágenes de las máscaras (artesanía elegida) a un marco de gafas (producto actual elegido)para verificar el resultado.

Resultados del análisis de esta información.

11.1
OBSERVACIÓN DEL
USUARIO



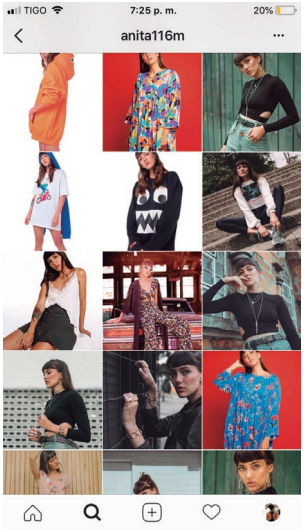
Que objeto prefiere el usuario: ARTESANAL VS ACTUAL

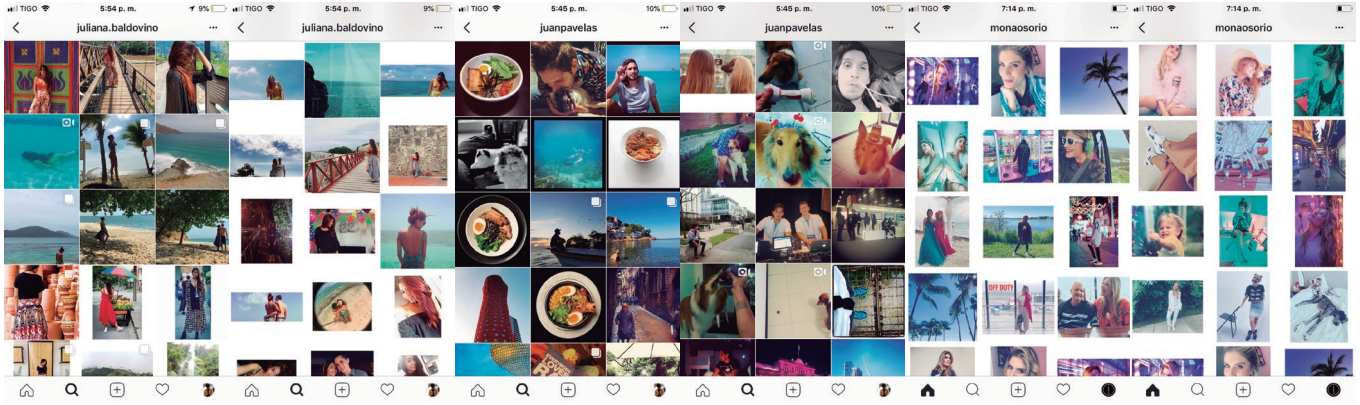
Icónicamente es mucho más importante el sombrero hecho a mano dado que genera una representación tradicional y patriarcal a los individuos que se identifican con él. Es su usabilidad la que se ve afectada, puesto que este tipo de elementos se aprecian como objetos de exhibición y no como objetos llevados al cuerpo o implementados en la imagen corporal cotidiana.

En la exploración vía INSTAGRAM utilizo los perfiles de los votantes a la encuesta realizada anteriormente, con el fin de poder encontrar una caracterización estética de los productos que consume cada uno de ellos. generalmente estos perfiles logran evidenciar el favoritismo de las personas por imágenes, objetos, colores, formas y materiales. Lo que nos arrojó los siguientes valores:

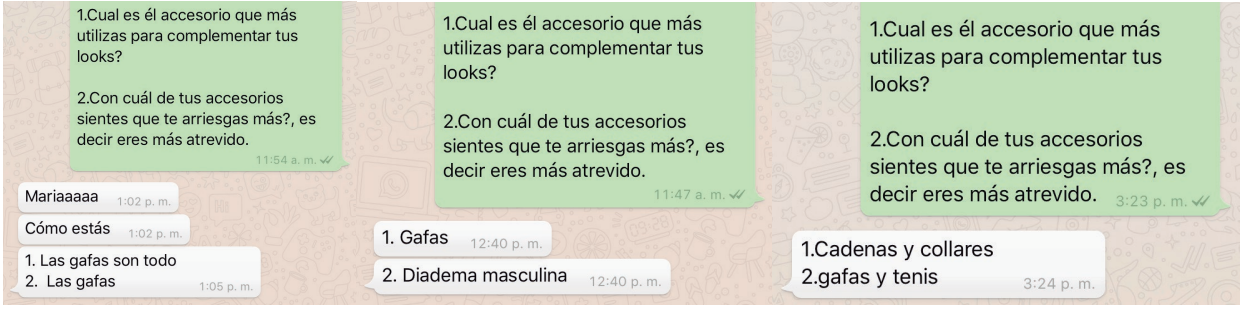
**El uso de gafas es un común denominador entre los perfiles revisados.*
**Las gorras y algunos sombreros también son constantes en las fotografías.*

Me parece importante esta herramienta de búsqueda puesto que siempre las tendencias se evidencian a partir de imágenes, estas imágenes son de usuarios reales cuyos perfiles corresponden a sus personalidades.





Realice estas dos preguntas a muchos de los elegidos en los perfiles de instagram y estas fueron las respuestas obteniendo comunente las gafas.



11.2
OBSERVACIÓN DEL
TERRITORIO

ATLÁNTICO
COLOMBIANO

Atlántico es uno de los treinta y dos departamentos que, junto con Bogotá, Distrito Capital, forman la República de Colombia. Su capital es Barranquilla. Está ubicado en la región Caribe, limitando al norte con el mar Caribe (océano Atlántico), al este con Magdalena y al oeste con Bolívar.

Allí se celebra el Carnaval de Barranquilla la fiesta folclórica y cultural más importante de Colombia. Cada año esta ciudad Caribe se convierte en el escenario de encuentro de expresiones folclóricas, dancísticas y musicales que dan rienda suelta a la alegría de propios y visitantes. Esta celebración reúne expresiones emblemáticas de la memoria e identidad del pueblo barranquillero, del Caribe colombiano y del Río Grande de La Magdalena. Su mezcla culturas que sustentan lo que somos como nación, su capacidad de movilización social que supera todo tipo de diferencias y su poder de convocatoria está en el corazón de la gente que hacen de la diversidad un motivo de fiesta y de celebración que alienta el arte popular y mantiene vivo nuestro pasado. Obra Maestra del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad.

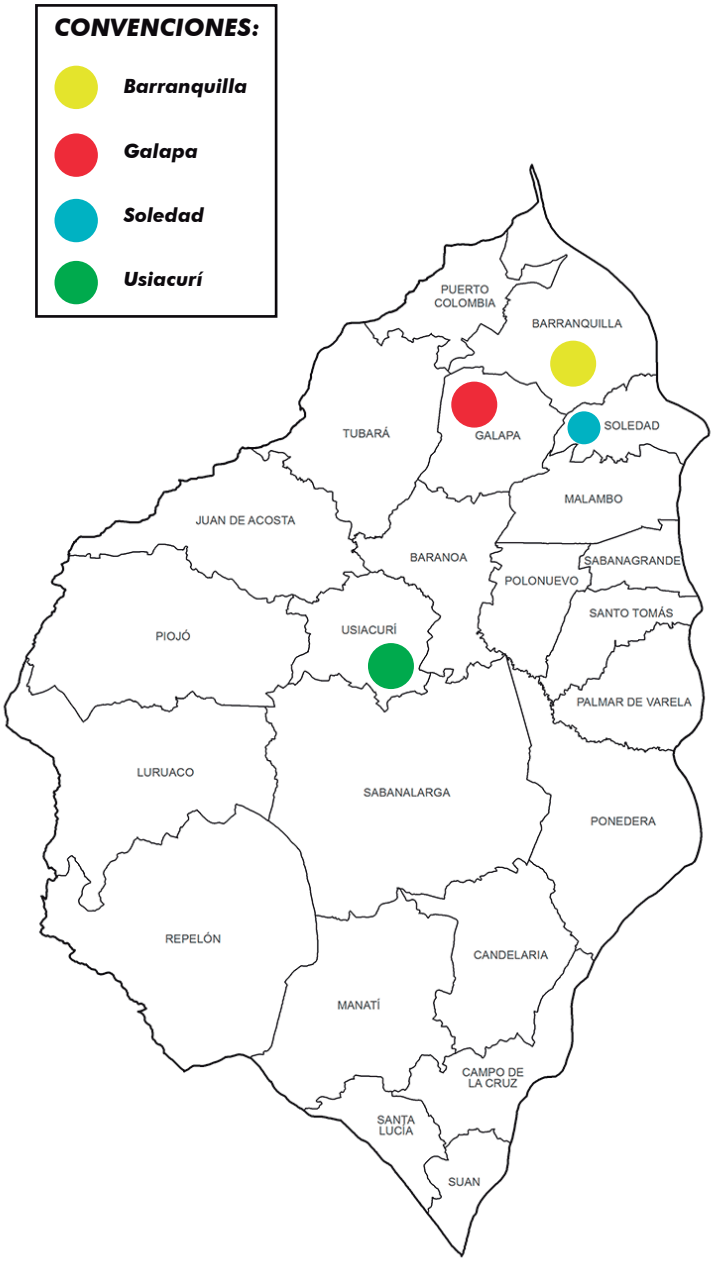


Fuentes:
www.carnavaldebarranquilla.org

UBICACIÓN

COMUNIDADES Y

ATESANÍAS TRADICIONALES



- *Taller Las Marías*
  Máscaras en telas, cojines, tapetes, muñecos, colgante antifaces, gorros, bolsas, collares
  Representante: María Ortíz de Amaya
  Ubicación: Calle 105 #14-21 Barrio La Paz
  Teléfono: (055) 3 48 12 65 - 314 514 55 66
  Correo electrónico: tallerlasmarias2010@hotmail.com

- *Innovación Artesanal*
  Máscaras de tela, arlequines, cojines de tela, antifaz de tela, colgantes, bolsos, corbata tapiz.
  Representante: Adelaida Agamez
  Ubicación: Calle 100 #13C-22
  Teléfono: (055) 3 48 14 10 - 3 55 79 17 - 313 592 70 03
  Correo electrónico: ademascaras@hotmail.com

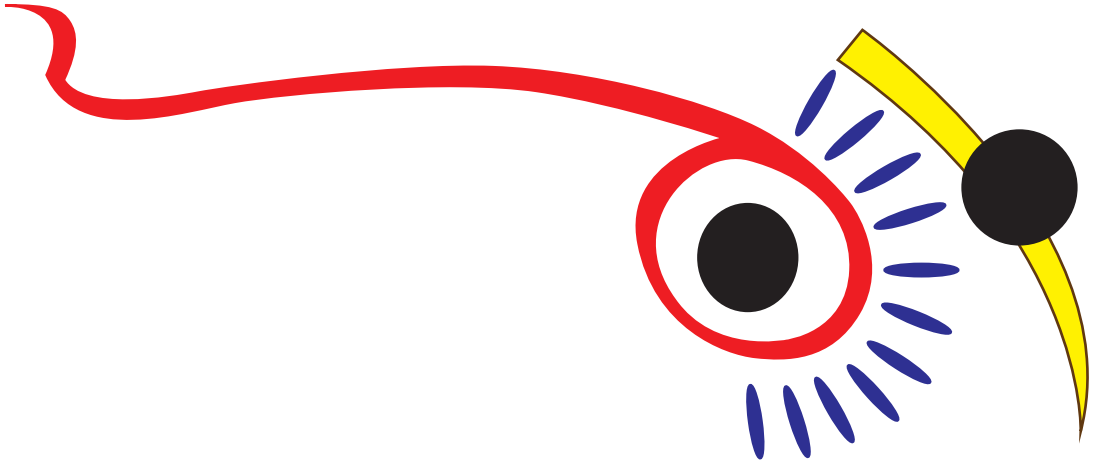
- *Arte Iraca*
  Individuales, paneras, collares, portavasos, servilleteros, ángeles, pesebre, papeleras, vineras, monedereos, camino de mesa.
  Representante: Doris Esther Torregroza Moreno
  Ubicación: Calle 40B #21B-74, Int. 1
  Teléfono: 311 434 24 76
  Correo electrónico: lu.cab@hotmail.com

Estampas del Carnaval
Portalapices, libretas, pisapapeles, calendarios etc en madera
Representante: Jesús Orellano Martínez
Ubicación: Calle 113 #34-127
Teléfono: (055) 3 48 04 74 - 3 48 04 74 - 311 412 10 85
Correo electrónico: jesusorma@hotmail.com - jesusorellanom@gmail.com - artesaniasarenosa.webs.com

Fundación Proyecto TITI
Ecomochilas hechas con bolsas plasticas recicladas.
Representante: Fundación Proyecto TITI
Ubicación: Calle 77 #65-37 Local 208.
Teléfono: (055) 3 53 12 78 - 301 324 53 02
Correo electrónico: cchinchilla@proyectotiti.com

Artesanías El Litoral Caribe
Bolsas, playeras, tulas, gorras, sombreros vueltiaos y mochilas en caña flecha.
Representante: Vilma Ester Villalba Chima
Ubicación: Calle 43 #32-100 Bloque 1 Apto. 108
Teléfono: 301 421 67 21 - 313 506 65 84
Correo electrónico: artesanias_litoral@yahoo.es

Artesanías El Tigre
Mascaras, porta lapiceros, servilleteros, imanes, llaveros, pulseras, tarjeteros ,anillos, animales, portavasos, collares
Representante: Francisco Padilla Patiño
Ubicación: Carrera 16 #71-05
Teléfono: 311 452 30 41
Correo electrónico: franciscopadillaeltigre@hotmail.com



Artesanías El Toro Miura
Máscaras en madera y muñecos del carnaval en madera tallada
Representante: Manuel Pertuz
Ubicación: Carrera 20 #8A-32 Barrio Los Almendros
Teléfono: (055) 3 08 69 52 - 3 08 72 71
Correo electrónico: miurarte@hotmail.com - www.toromiura.com

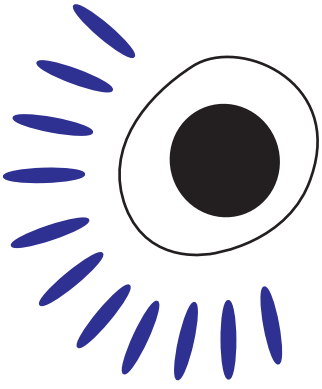
Artesanías del Congo Real
Mascaras talladas en madera, máscaras alusivas al carnaval de Barranquilla, animales enteros, máscaras colgantes, llaveros, personajes, artículos de oficina, abrecartas.
Representante: Luis Alberto Pertuz Mendoza
Ubicación: Calle 14 #25-13
Teléfono: (055) 3 08 62 65 - 311 685 38 69
Correo electrónico: artesaniaselcongoreal@hotmail.com

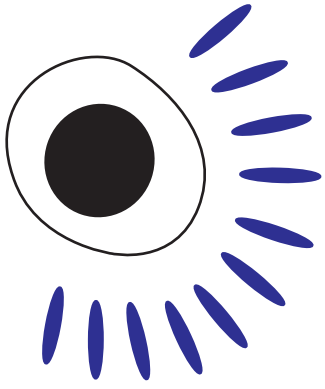
Aborígenes arte y accesorios
Accesorios, bolsos, sobres, cuadros elaborados en totumo
Representante: Luis Antonio Galindo
Ubicación: Transversal 41 #45-95 Urb El Parque
Teléfono: 314 566 37 24 - 313 587 17 98
Correo electrónico: marqhoz@hotmail.com

Manos de Iraca
Juegos de individuales, bandejas, fruteros, caminos de mesa, servilleteros, bolsos en diferentes modelos, accesorios.
Representante: Estrella Ángulo Silvera
Ubicación: Calle 17 #20B-60
Teléfono: 301 254 85 76
Correo electrónico: manosdeiraca@hotmail.com

Cooperativa Tejedora Usiacurí
Portaplatos, bandejas, costureros, papeleras, tapetes, individuales en iraca y alambre galvanizado.
Representante: Luz Márquez Padilla
Ubicación: Carrera 22 #9A-27
Teléfono: 314 519 51 38
Correo electrónico: luzmarquez1943@hotmail.com

Coop de Desarrollo Art Usiacurí
Línea Hogar en palma de Iraca
Representante: Osiris Franco Bujalo
Ubicación: Carrera 22 #9A -27
Teléfono: 310 667 78 61
Correo electrónico: osiris.franco@hotmail.com - www.usiacurituristicoyartesanal.com
Usiacurí - Atlántico



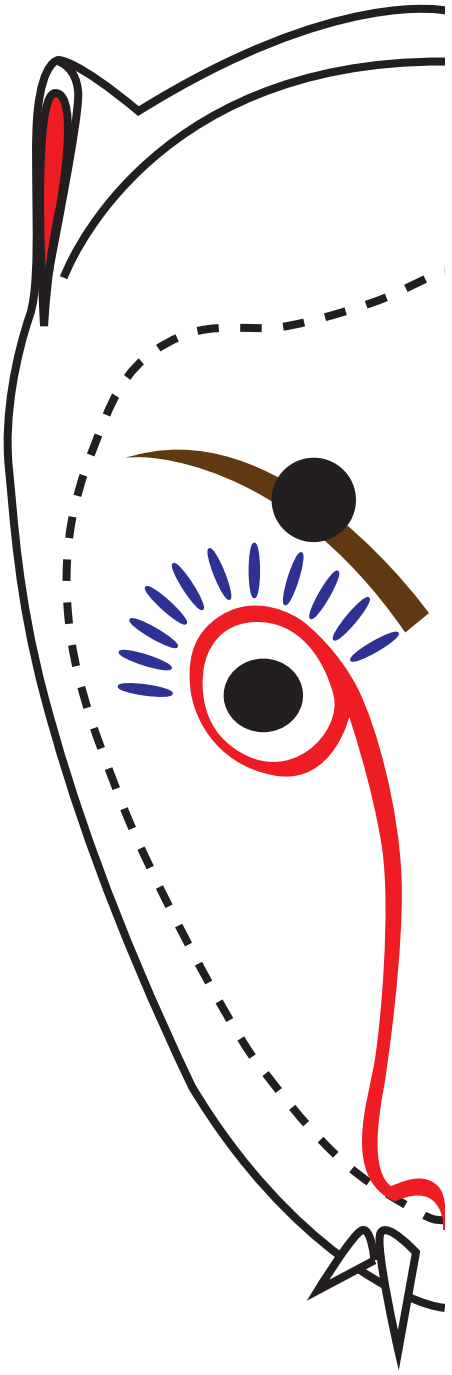


COMUNIDAD DE ESTUDIO:

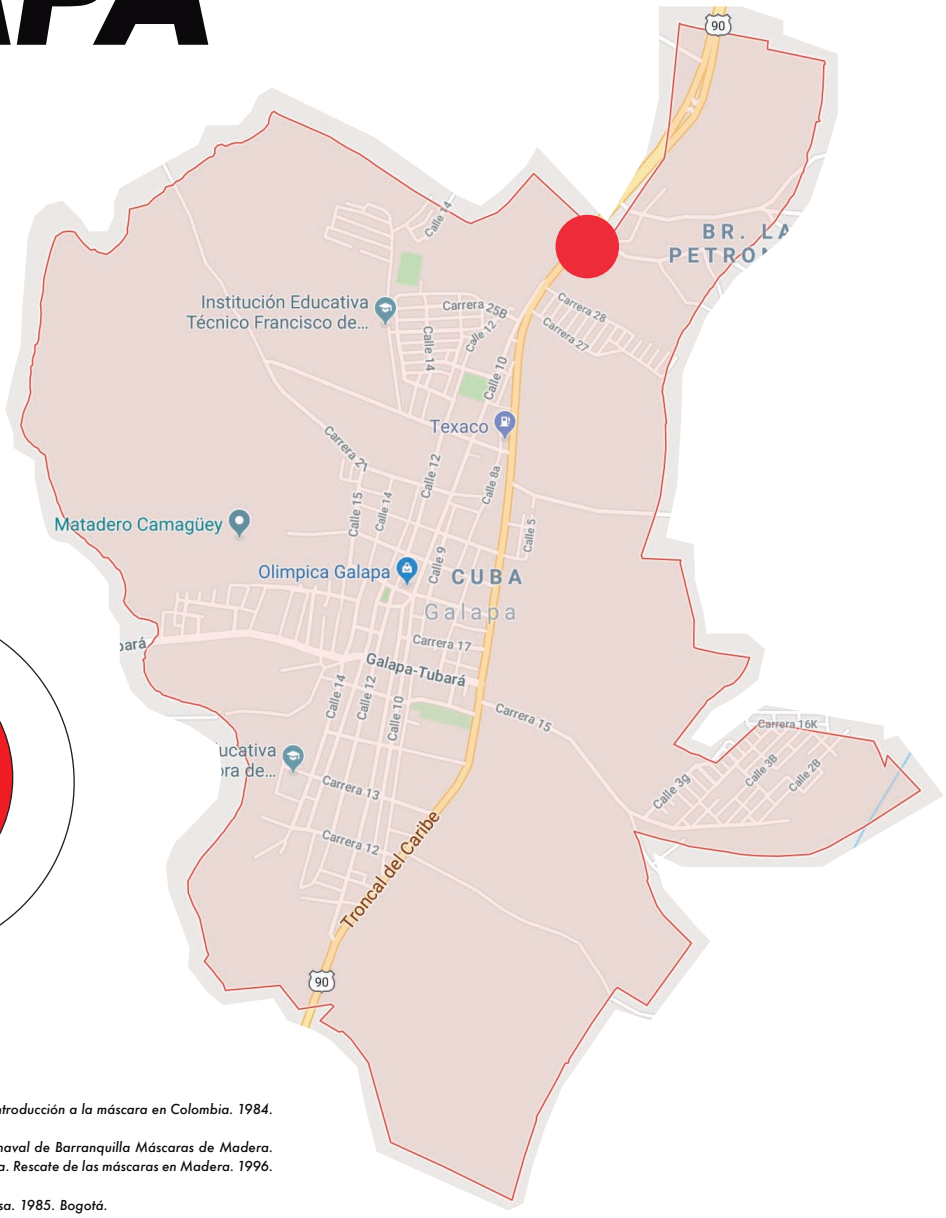
Artesanías El Toro Miura

Máscaras en madera y muñecos del carnaval en madera tallada
Representante: Manuel Pertuz
Ubicación: Carrera 20 #8A-32 Barrio Los Almendros
Teléfono: (055) 3 08 69 52 - 3 08 72 71
Correo electrónico: miurarte@hotmail.com - www.toromiura.com

Las máscaras son un elemento que nutre las tradiciones de nuestro país y dentro de la gran variedad que a diario elaboran los artesanos, se encuentran las del Carnaval de Barranquilla, evento reconocido como uno de los más antiguos de América Latina y declarado Obra Maestra del Patrimonio Oral e Inmaterial de la Humanidad por la Unesco en 2003.
Pero, aparte de ser la máscara una pieza indispensable en la celebración del Carnaval, este objeto se ha convertido, así como el folclor de la costa Atlántica, en un elemento característico de la identidad cultural del departamento. Son, en su mayoría, el resultado del mestizaje cultural entre africanos, indígenas y europeos acaecido en el Caribe colombiano a partir del siglo XVI".
Las máscaras zoomorfas talladas en madera provienen de África occidental, mientras las elaboradas en tela, se originan en las tradiciones religiosas y civiles españolas en las que se hacía uso de capuchones, antifaces y vestidos.
Barranquilla, Galapa, Soledad y otros municipios del Atlántico, son los territorios en los que sus artesanos le dan vida a las máscaras, divididas en dos grupos: antropomorfas (figura humana) y zoomorfas (aspecto animal), que tienen como función esconder el rostro y la identidad de quien la porta en el carnaval.



GALAPA



Fuentes:

- Abadía Morales, Guillermo. Chaves Mendoza, Álvaro. Rostros. Introducción a la máscara en Colombia. 1984. Bogotá.

- SENA, Artesanías de Colombia, Gobernación del Atlántico. Carnaval de Barranquilla Máscaras de Madera. Proyecto de desarrollo de la artesanía del Carnaval de Barranquilla. Rescate de las máscaras en Madera. 1996. Bogotá.

- Nina S de Friedemann. Carnaval de Barranquilla. Editorial La Rosa. 1985. Bogotá.

- Fundación Carnaval de Barranquilla. Programa Carnaval Hecho a Mano. Memoria del Oficio. Talla de Máscaras en Madera del Carnaval de Barranquilla. 2012. Barranquilla.

- Fundación Carnaval de Barranquilla. Programa Carnaval Hecho a Mano. Memoria del Oficio. Moldeado de Máscaras en papel del Carnaval de Barranquilla. 2012. Barranquilla.

- Colombia, Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. Artesanías de Colombia. Memoria de oficio: máscaras en tela Carnaval de Barranquilla. 2016. En línea: http://repositorio.artesaniasdecolombia.com.co/handle/001/3801

MÁSCARAS DEL CARNAVAL DE BARRANQUILLA
SIMBOLOGÍA Y SIGNIFICACIÓN



El toro, evoca las máscaras utilizadas por los Bijagós de África Occidental en sus rituales de agricultura y como adorno de sus barcos de guerra.



El tigre contiene elementos del jaguar como figura americana y del espíritu ancestral del animal que se plasma en el arte y la religión de los africanos.



El caimán es una metáfora de los habitantes del Magdalena, capaces de sobrevivir en el agua y en la tierra. Según la mitología, el caimán habita un palacio de oro ubicado en el fondo del río.



Las calaveras blancas representan la muerte, tema principal del entierro de Joselito Carnaval, que marca el fin de la festividad. La carroza del difunto simboliza la purificación y marca el comienzo de la Cuaresma.



El diablo su origen se remonta a la fiesta del Corpus Christi en América (SXVI), en la que diablos danzantes enfrentaban a las Cucambas, aves nativas, escenificando la lucha entre el Bien y el Mal. Se destaca hoy su las danzas de los Diablos Arlequines de Sabanalarga y Diablos Espejos de Soledad.



El mico mascara propia de la danza Micos y Micas de la Costa, de origen indígena, que participa en el carnaval desde 1967. Sus integrantes disfrazados de simios se agrupan en desorden y movimiento permanentes, imitando al animal con agilidad y expresión corporal.



El perro tradicional de Rebolo, Barranquilla, recreado por Alfonso Fontalvo en 1996 en el taller del Torito Ribeño; tiene mandíbula articulada.



El burro hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros)



La cabra hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas. Máscara del carnaval rativa.

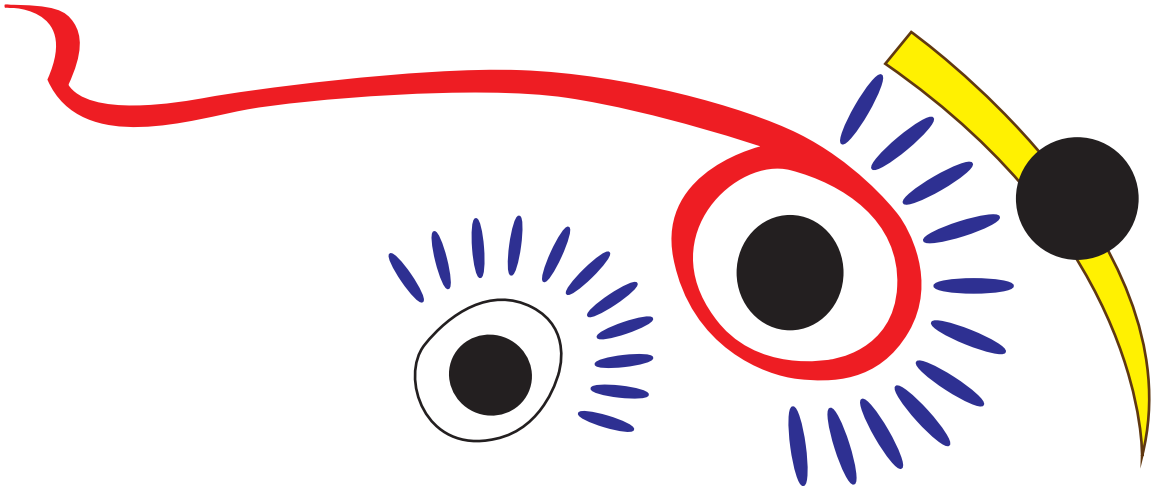


Mascara de gorila hace parte de la cuadrilla de animales de las danzas de Congos (Negros).



La zebra,máscara del carnaval para uso del publico

Fuentes:
www.carnavaldebarranquilla.org
www.artesaniasdecolombia.com



RUTA DE LA FABRICACIÓN DEL PRODUCTO ARTESANAL



Paso a paso. La elaboración de máscaras talladas en madera supone todo un ritual de paciencia y detalle. Hay que elegir la madera correcta, con la medida precisa. Hay que cincelar hasta dar, con un molde imaginario en la cabeza, la figura exacta. Hay que lijar y pulir hasta perfeccionar. Y hay que sellar y pintar hasta lograr la máxima belleza. Foto: Reojo Colectivo | VICE Colombia



Cuatro historias. Cuatro prototipos de diseño. Las máscaras superiores llevan la firma de Luis Carlos Asís, el único sobreviviente de la generación de artesanos de Barranquilla. La anatomía de sus piezas es herencia de la estética que aprendió en el popular barrio Rebolo, el primer asentamiento artesanal de la ciudad. Sus formas, las más antiguas que conozca el Carnaval, datan de 1878, y según el curador Aser Vega, su geometría se ha mantenido fiel, así como las ojeras demarcadas y la estrecha gama de colores planos que las pintan. Abajo, dos máscaras del taller de Luis Pertuz, de Galapa, mucho más figurativas y libres en cuanto a lo cromático. | Foto: Reojo Colectivo | VICE Colombia



Aquí no hay máquina que valga. Las manos son el instrumento esencial en la fabricación de máscaras, que puede tomar hasta 3 días completos de trabajo en una única pieza, dependiendo de su tamaño. Aerógrafo, pincel y cincel, trapos y lijas: todo es necesario. Foto: Reojo Colectivo | VICE Colombia. Foto: Reojo Colectivo | VICE Colombia

La talla en madera es un oficio de tradición milenaria que los artesanos del Caribe desarrollan para construir parte de las máscaras. El proceso creativo inicia desde la selección de la materia prima y pasa por el diseño del boceto de la pieza para plasmarlo en la madera y así comenzar a tallarla, hasta crear la forma de la máscara que tomará vida con el proceso de pintura y decoración.

la pintura es uno de los pasos más importantes en su elaboración. Rombos, líneas, luceros, soles y puntos característicos de su decoración, son plasmados con colores planos como rojo, verde, amarillo y azul, exaltados con negro y blanco. Este es el momento en el que el artesano imprime en la máscara, la habilidad y la creatividad propias de su oficio.



Las fachadas sencillas de las casas galaperas resguardan talleres enteros y cientos de horas de martilleo incesante. En temporada alta, dos meses antes del Carnaval, la mano de obra aumenta. La demanda no da tregua para cumplir los pedidos. Pese a que los grupos de congo, los principales portadores de máscaras del Carnaval, no llevan ya las pesadas figuras de antes y sus pedidos escasean, la función decorativa de las piezas está en auge. Foto: Reojo Colectivo | VICE Colombia



Lo hacen desde Galapa, municipio anexo a Barranquilla, a treinta minutos de distancia, que vio crecer la práctica artesanal y el tallado de la madera como el mejor modo de ganarse un lugar en ese carnaval de todos. Hecho a mano, el ADN galapero es fácilmente reconocible en apellidos como Pertuz, De la Hoz y Padilla, esos que han labrado la fama de su pueblo con cincel y pintura. Sus figuras, mucho más naif, más coloridas que las originales africanas, son hechas con roble, pero también con papel maché, para ir a terminar en la cabeza de cualquier danzante o colgada en medio de una sala cualquiera, en cualquier parte del mundo.

https://www.vice.com/es_mx/article/vbp7pb/fotos-viaje-africano-mascaras-carnaval-barranquilla-herencia-mascaras

11.3

OBSERVACIÓN PARA LA

HIBRIDACIÓN

El producto actual a hibridar con las máscaras del carnaval serán las

GAFAS



El rostro como protagonista

Aprendamos más sobre gafas ...

Las gafas, también conocidas como lentes, anteojos, antiparras, binóculos o espejuelos, son un instrumento óptico formado por un par de lentes sujetadas a un armazón, que se apoya en la nariz mediante un arco y dos patillas que ayudan a sostenerlas en las orejas.

Los lentes de las gafas eran fabricadas en vidrio, sin embargo, hoy en día se utilizan otros materiales más livianos y resistentes, tales como los polímeros orgánicos y el policarbonato.

Cristal mineral: Presentan una mayor dureza y resistencia a las rayaduras, sin embargo son más pesadas y tienen una baja resistencia al impacto. Existen diferentes lentes con distintos índices de refracción, dependiendo de los espesores de borde o de centro, los índices más habituales son 1,53, 1,6, 1,7, 1,8 y 1,9.

Material orgánico: Se trata de un polímero plástico. Las lentes de este material son más flexibles y resistentes que las de cristal mineral, además de que su peso se reduce hasta en un 50%, sin embargo su resistencia a las rayaduras es menor. Aunque actualmente existen tratamientos superficiales que permiten mayor dureza, es adecuado para niños y actividades deportivas. Al igual que el cristal mineral existen diferentes índices de refracción, los más comunes en el material orgánico son 1,5, 1,56, 1,6, 1,67, 1,7, 1,74 y 1.76.

Policarbonato: Las lentes de policarbonato son aún más delgadas y livianas que las orgánicas, además de que su índice de refracción es menor, por lo que son menos oscuros; son muy resistentes a los impactos, por lo que son muy utilizadas para actividades deportivas.

Originalmente los armazones o monturas eran fabricados en hierro o en acero, posteriormente comenzaron a usarse resinas para reducir el peso de los armazones, sin embargo éstas resultaban demasiado rígidas y tendían a romperse con los impactos y bajo torsión. Estas monturas son producto sanitario y como tales llevan marcado CE de conformidad.

Actualmente los armazones de las gafas se fabrican en aleaciones de aluminio o titanio, lo que las hace extremadamente ligeras, pero a la vez flexibles y capaces de resistir impactos sin doblarse o partirse.

Las medidas de la montura

Las monturas tienen un estándar de medidas que nos sirve para comparar entre monturas.7 Este sistema de métricas tiene un primer número seguido de un cuadrado separador y otros dos números.

El primer número indica el diámetro del cristal en milímetros, el segundo número indica el ancho del puente y el tercero el largo de la patilla, también en milímetros. Estas medidas permiten comparar entre modelos distintos. Las dos últimas medidas, ancho del puente y longitud de la patilla, son las que más influyen en la comodidad de uso de las gafas.

Rutas para la fabricación de gafas: VIDEOGRAFÍA



Making of a MYKITA metal frame
69,091 vistas

https://www.youtube.com/watch?v=2RurZFgZ1Do



Beje - the making of wooden glasses
15,783 vistas

https://www.youtube.com/watch?v=34EC-Oto1Fg



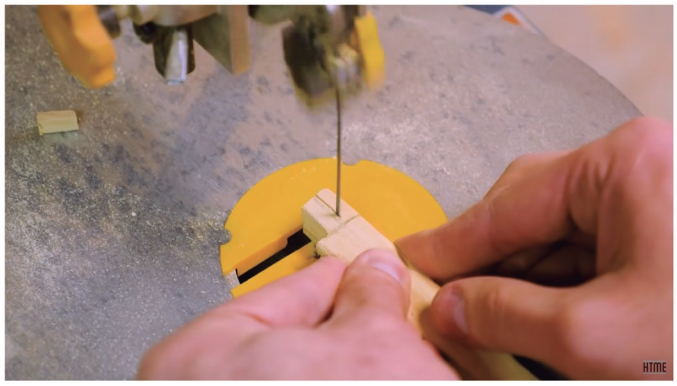
A Professional Manufacturer in Eyeglasses
15,531 vistas

https://www.youtube.com/watch?v=YH1UPulpeVg



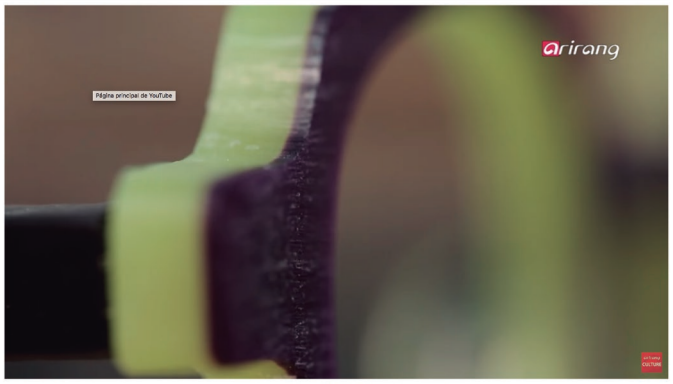
3D printed Sunglasses / Anet A6 / Modelado e impresión / Gafas Impresas en 3D
33,830 vistas

https://www.youtube.com/watch?v=6BiOeYH0kh8



How to Make Eyeglasses from Scratch
1,082,646 vistas

https://www.youtube.com/watch?v=Ef2_aaYpZSI



Arts Avenue - Korean Eyewear brands garnering the world's attention 국내 안경시장에 새로운 바람을 불러일으킨 감각적인 안경브랜드
9,838 vistas

https://www.youtube.com/watch?v=QszKDPwmeN8

GRAFÍAS Y ACCESORIOS:
Este fue un ejercicio de clase que me permitió conectar las máscaras y las gafas:

Dentro de las posibilidades y procesos de investigación que se abordaron en el proyecto durante el transcurso del semestre, el estar pensando constantemente en las hibridaciones que se podían generar entre lo tradicional y lo actual, este ejercicio se vuelve un ejemplo claro y conciso.
Es para mi uno de los avances más importantes del proceso dado que me permitió esclarecer que el producto definitivamente se concretará en un producto nuevo que contiene toda la carga simbólica de

Ficha de Experimentación

RETO #5

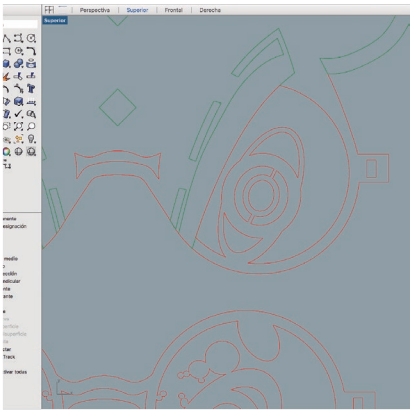
Materiales: *Imagenes tradicionales de Santa Marta, Rhinoceros, MDF 5.5 y 3.5 mm*

Técnica: *Calcado y redibujado de imagen en Rhinoceros y corte laser de mdf.*

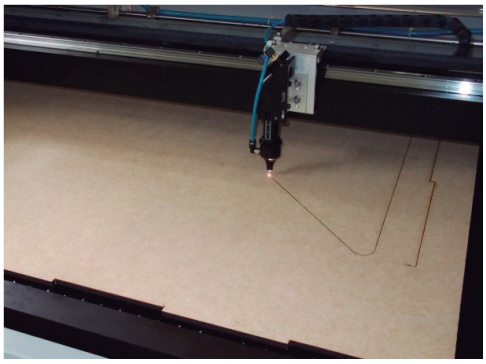
Registro del proceso:







- *Seleccionar imágenes para extraer las grafías.*
- *Calcar las imágenes en Rhinoceros dando la nueva forma deseada (incorporando la silueta de las gafas.*
- *Escalar el diseño al tamaño ideal.*
- *Dibujar las patas para ensamble en Rhinoceros.*
- *Cortar en láser sobre MDF 5.5 mm la base de las gafas y en MDF 3.5 mm las patas.*
- *Ensamblar las gafas, pegar las patas con colbon madera.*















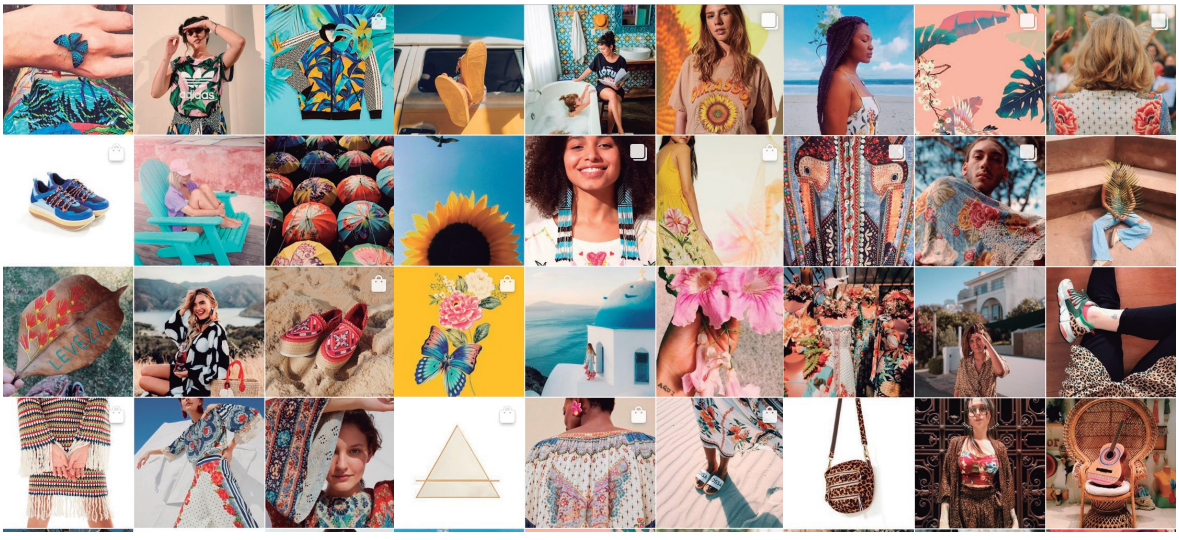
12. REQUERIMIENTOS DE DISEÑO PARA EL PRODUCTO

ESTÉTICO COMUNICATIVO:

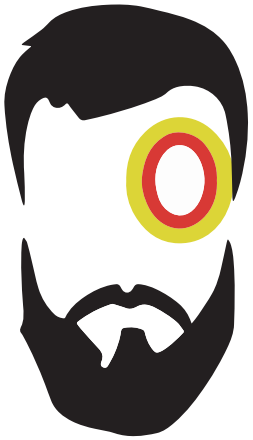
- *Este proyecto busca lograr una hibridación entre la simbología de la artesanía tradicional del departamento de Atlántico y los signos de la moda actual.*
- *Debe contener elementos tradicionales abstraídos de la simbología gráfica del Carnaval de Barranquilla.*
- *El objetivo del objeto es llevar nuestras expresiones autóctonas a otros usuarios que no se sienten identificados con el producto artesanal tradicional. Con el fin de actualizar las estéticas tradicionalmente utilizadas y llevar parte de la simbología tradicional de nuestra cultura a un público urbano contemporáneo a través de un producto comercial.*

REFERENTE ESTÉTICO COMUNICATIVO:

Vemos como ejemplo esta reconocida marca del Brasil, FARM RIO es una marca creada en 1997 con el fin de mostrar las estéticas autóctonas del país por medio de la ropa femenina contemporánea. Ellos tienen mezclas entre imágenes y artesanias autoctonas del brasil. Adicionalmente en el año 2008 la reconocida marca ADIDAS icono urbano le da su sello y de ahí en adelante apadrina gran parte de sus colecciones con el fin de venderlas en sus tiendas alrededor del mundo. El color latinoamericano y sus estéticas tropicales son el punto de partida para entrar en contexto con sus usuarios y promover la compra de sus productos.



INSTAGRAM: @adorofarm



FUNCIONAL OPERATIVO:

- *Debe ser un producto fácil de usar para el usuario.*
- *Debe generar comodidad.*
- *Debe ser portable para el cuerpo en movimiento.*
- *Debe cumplir con las soluciones estéticas de las gafas para las personas.*

Ventajas de las gafas de pasta	**Ventajas de las gafas de metal**
Las gafas de pasta fueron consideradas durante mucho tiempo típicas de empollones. Cualquiera que quisiera tener una imagen elegante las rechazaba. Sin embargo, ahora están de moda porque se han redescubierto todas sus ventajas, que no son pocas: **Son más cómodas. La tener la forma del puente de la nariz más amplia y no necesitar de amohadillas no dejan tantas marcas en la cara. Eso sí, hay que elegir un modelo que resulte apropiado.* **Son más resistentes. Las gafas de pasta no se deforman con el uso y no importa cuantas veces las quites y las pongas. Como mucho, podrán aflojarse un poco las patillas pero no habrá más problemas con ellas.* **Permiten usar cristales más gruesos. Con las gafas de pasta los cristales gruesos se disimulan mucho mejor, por lo que no es necesario gastar más para que sean más finos.*	*Por supuesto, las gafas de metal también tienen ciertas ventajas que hay que destacar. Al final, como siempre, serán los gustos de cada persona los que decidan con qué quedarse.* **Existen monturas que son verdaderas joyas. Algunas gafas de metal tienen incluso baños de oro y de plata. No podrían realizarse en oro porque es un metal muy blando, pero los baños le dan apariencia de complemento de joyería. También pueden llevar piedras engarzadas.* **Son más ligeras. Para aquellas personas que no soportan que las gafas les pesen en la nariz, las monturas metálicas son más adecuadas porque siempre resultan mucho más livianas.* **Encajan mejor con los rostros muy finos. Las personas que tienen la cara muy menuda necesitan gafas casi invisibles, incluso gafas sin montura. Por eso les encajan mejor las metálicas que las de pasta.*

https://desesperada.org/pasta-metal-gafas-prefieres

TÉCNICO PRODUCTIVO:

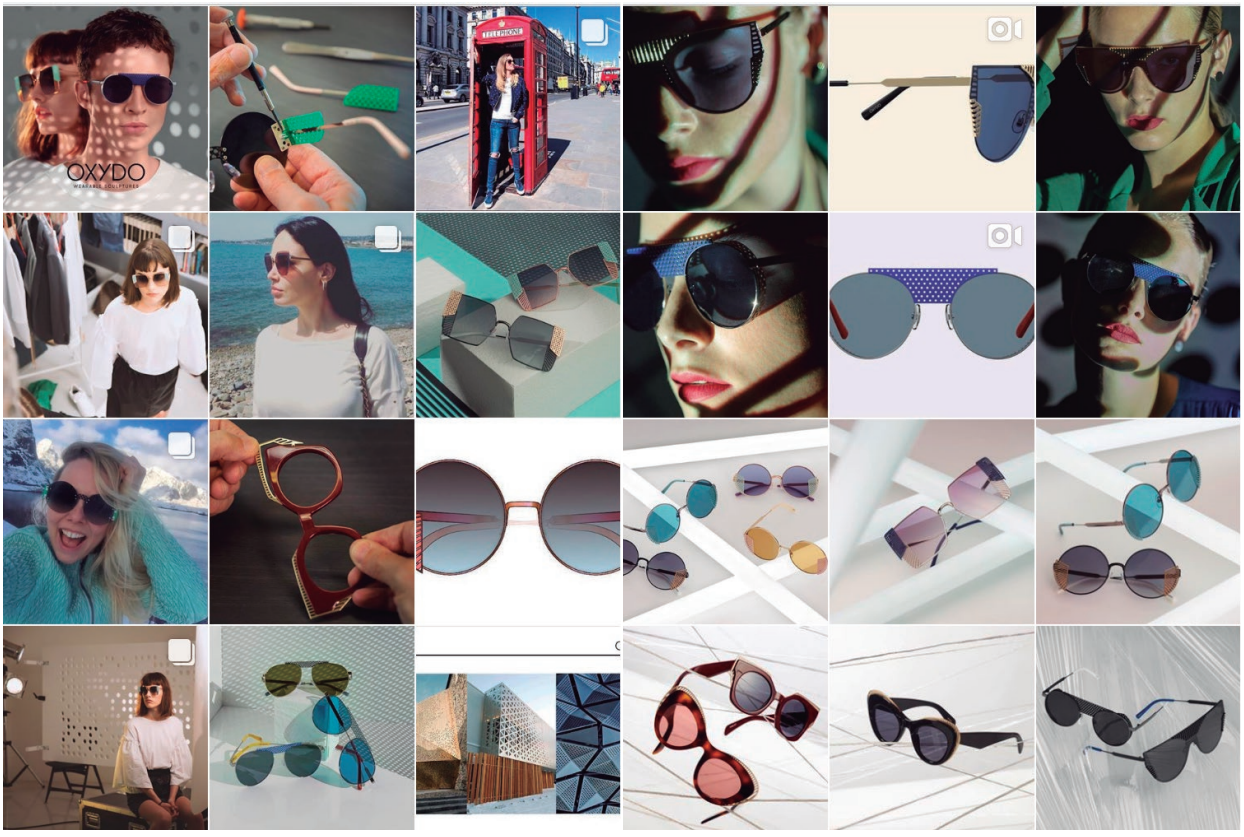
- *Se debe solucionar técnicamente el objeto de modo tal que su producción sea repetible, se pueda seriar y producir en cadena con el fin de que el objeto sea de más fácil acceso y distribución que la artesanía.*
- *El uso de nuevas tecnologías para la fabricación del producto es parte fundamental de la hibridación.*

REFERENTE FUNCIONAL OPERATIVO:

Vemos como ejemplo OXYDO es una marca de gafas de sol italiana que dio a conocer hace unos días el nuevo lanzamiento de su colección creada con impresión 3D. Esta nueva marca le pertenece a Safilo Group que contó con el apoyo de la reconocida empresa belga de impresión 3D Materialise.

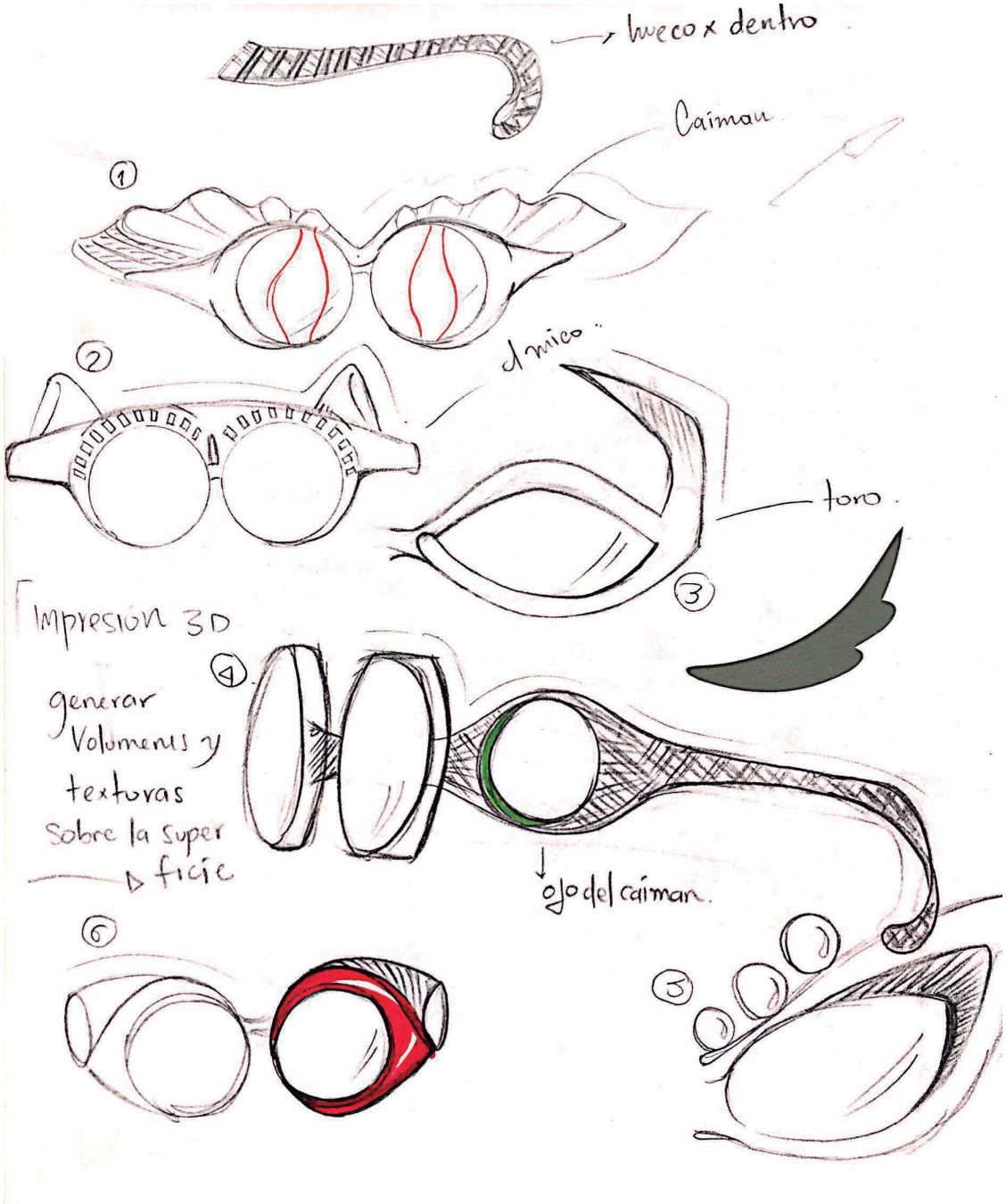
El diseño de la nueva colección llamada Capsule tiene un aspecto muy fresco, combina diseño, ligereza y comodidad. La idea de los diseñadores que desarrollaron esta nueva colección OXYDO fue reutilizar modelos clásicos, dándoles un nuevo enfoque a través de la impresión 3D.

https://www.3dnatives.com/es/oxydo-gafas-impresas-3d-180820172/



INSTAGRAM: @oxydoeyewear

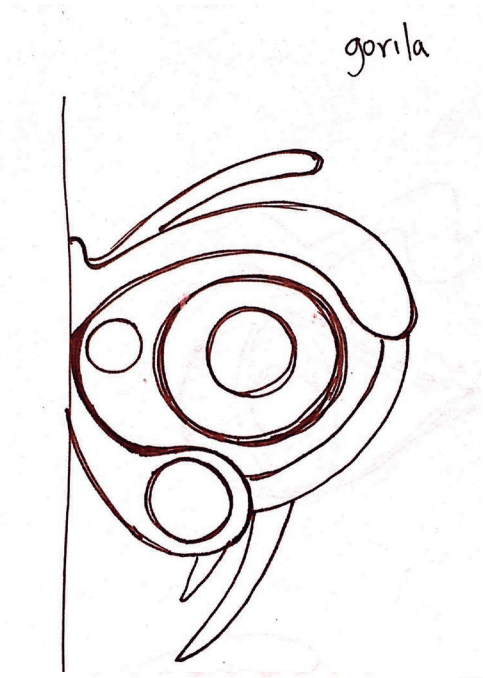
13. PROCESO DE IDEACIÓN BOCETOS Y MAQUETAS INICIALES:

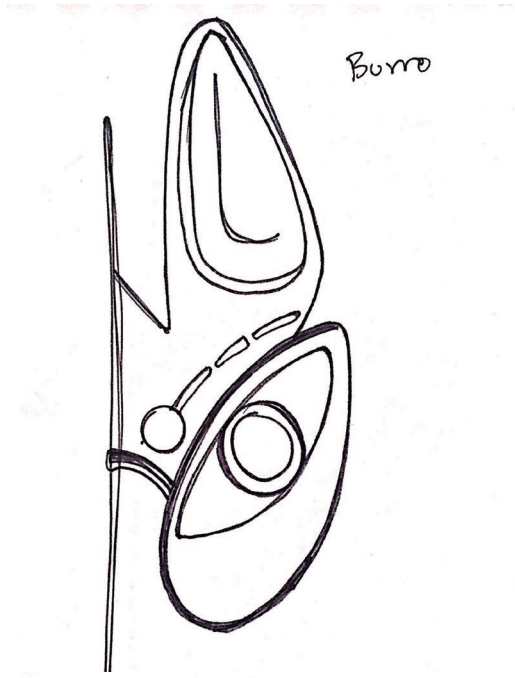


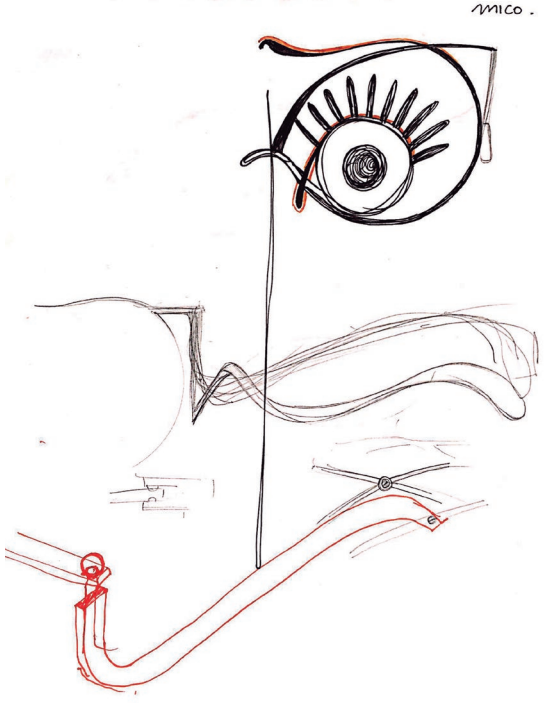


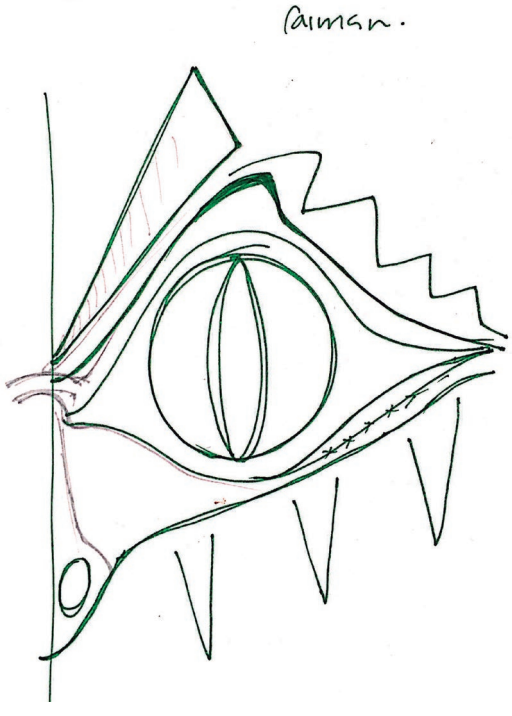
Esta fue la primera bocetación y maquetación de lo que se pensaba debía ser el producto inicialmente, pero decidimos avanzar más en la conceptualización de la idea a través de una abstracción más figurativa de la imagen que nos proyectaban las máscaras. puesto que cuando se llevaron a cabo las primeras maquetas de esta bocetación no se logró hallar realmente un producto diferenciado.

BOCETOS Y MAQUETAS FINALES:







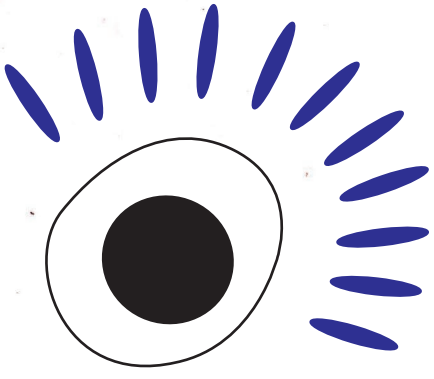












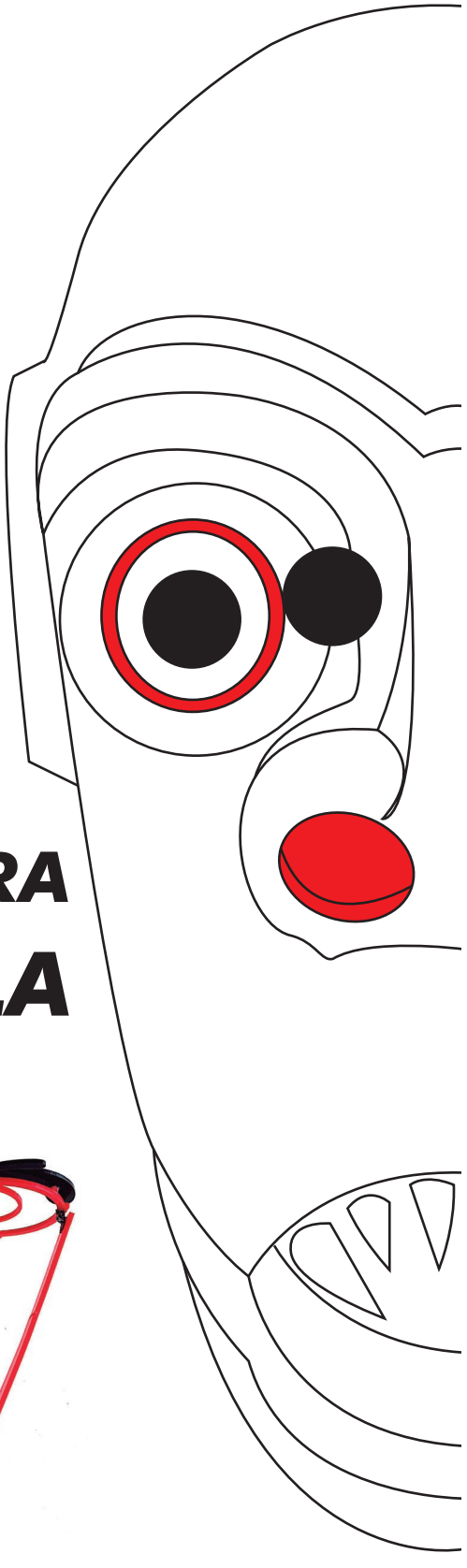
14. PROTOTIPADO DE ARTEFACTO Y SERVICIO:





MÁSCARA GORILA





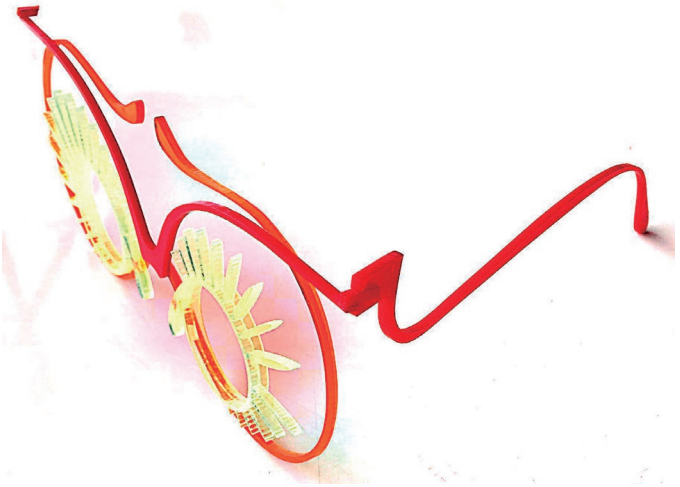
MÁSCARA
TIGRE





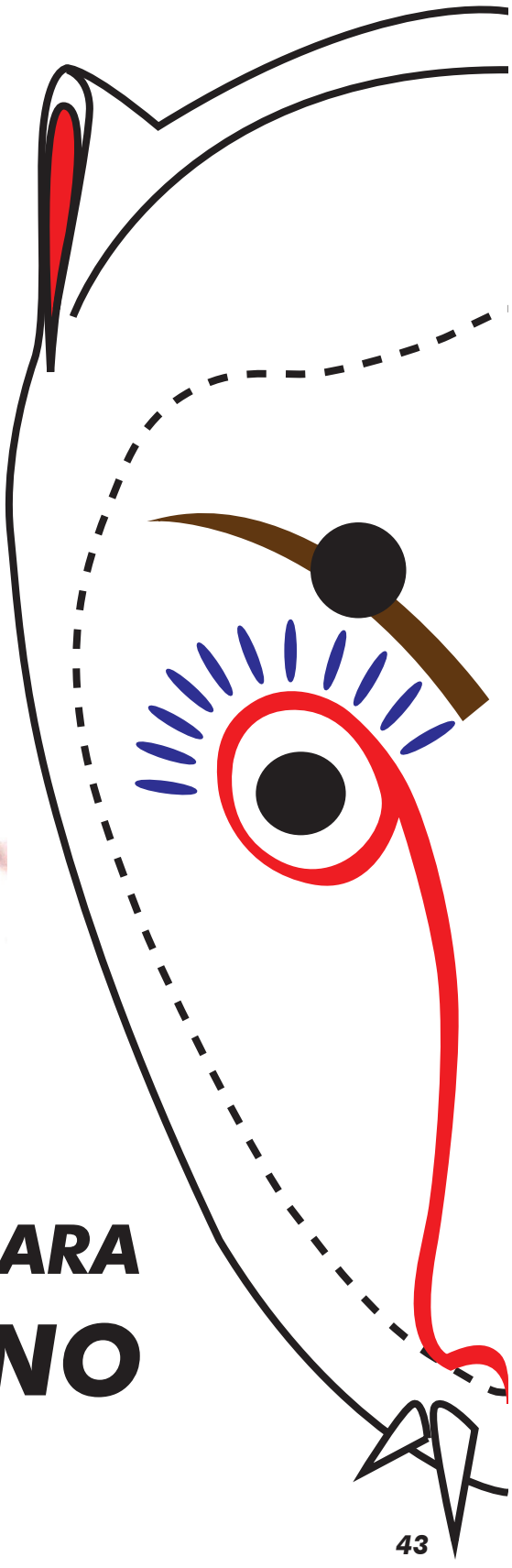








MÁSCARA MONO



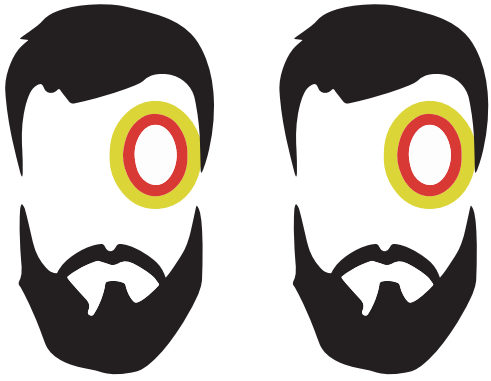
15. VALIDACIÓN DE LOS PROTOTIPOS: DISEÑO DEL PROCESO DE VALIDACIÓN:

Seleccionar 5 personas (usuarios) para hacer una medición y prueba del producto.
Se medirán 3 prototipos de gafas en distintos colores y lentes.

Los usuarios podrán medirse las gafas mediante una experiencia que haré en mi taller (Showroom) en casa. Dentro del lugar están los afiches de las máscaras de las cuales abstraimos las gafas, para ver que conexión hace el usuario y qué relación encuentran entre ellas.
También buscó ampliar las posibilidades para que al mismo tiempo puedan medirse las prendas del showroom considerando que vestidos pueden combinar con las gafas.
Dentro de la medición quiero tomar fotografías para observar las posturas y gestos que produce el producto en el usuario y así concretaría la experiencia de validación del producto.
(Me interesa mucho poder captar cual es la emoción del usuario). Adicionalmente haré las siguientes preguntas:

Desde la perspectiva estética:
1. ¿Cual es la ocasión de uso de las gafas? donde se lo pondría y en qué contexto.
2. ¿Con qué look acompaña este accesorio?
3. ¿Realizó alguna conexión con las imágenes de las máscaras?

Desde la perspectiva Funcional:
1. ¿El peso de las gafas es adecuado?
2. ¿Cómo siente los apoyos en la nariz y en las orejas?
3. ¿Cómo percibe el campo de visión?



PROCESO DE VALIDACIÓN:



























CONCLUSIONES DE LA VALIDACIÓN:

ESTÉTICO COMUNICATIVO			FUNCIONAL OPERATIVO		
1	2	3	1	2	3
Fiesta	Me vestiría casual y le pondría el toque con las gafas	Encuentro la conexión entre el mono y el tigre, el gorila es más abstracto	Peso adecuado	Los apoyos son estables	Para una máscara lo veo adecuado
Fiesta de disfraces	Disfraz	No encuentro conexión entre los afiches y las máscaras	Peso adecuado	Prefiero el apoyo en la nariz que únicamente el acrílico como apoyo. Las patas tienen muy buenas soluciones	Limita un poco la visión para enfocar a los lados pero aun así el centro es amplio y se logra ver bien.
Festival de música	Tendría un look más atrevido donde las gafas fueran protagonista	Encuentro total conexión entre todas	Peso adecuado	El apoyo de las gafas del mono es muy incómodo tanto en nariz como en patas. Las demás están bien.	Los lentes de color son sutiles, por lo tanto no distorsiona mucho el entorno, además el campo de visión se encuentra muy bien situado.
Para un carnaval o concierto	Con un look urbano, como normalmente me visto y usaría las gafas como punto focal	Son muy evidentes sus similitudes	Peso adecuado	Los apoyos son estables, pero prefiero los apoyos de goma en la nariz	Se limita la visión de los costados pero aun así en el centro hay un enfoque muy claro
Para tomarme fotos	Las acompañaría con ropa extravagante		Peso adecuado	Prefiero los apoyos de goma en la nariz. Las patas tienen un buen ajuste y peso	Permite mucha estabilidad en la visión así tenga unos campos más limitados.

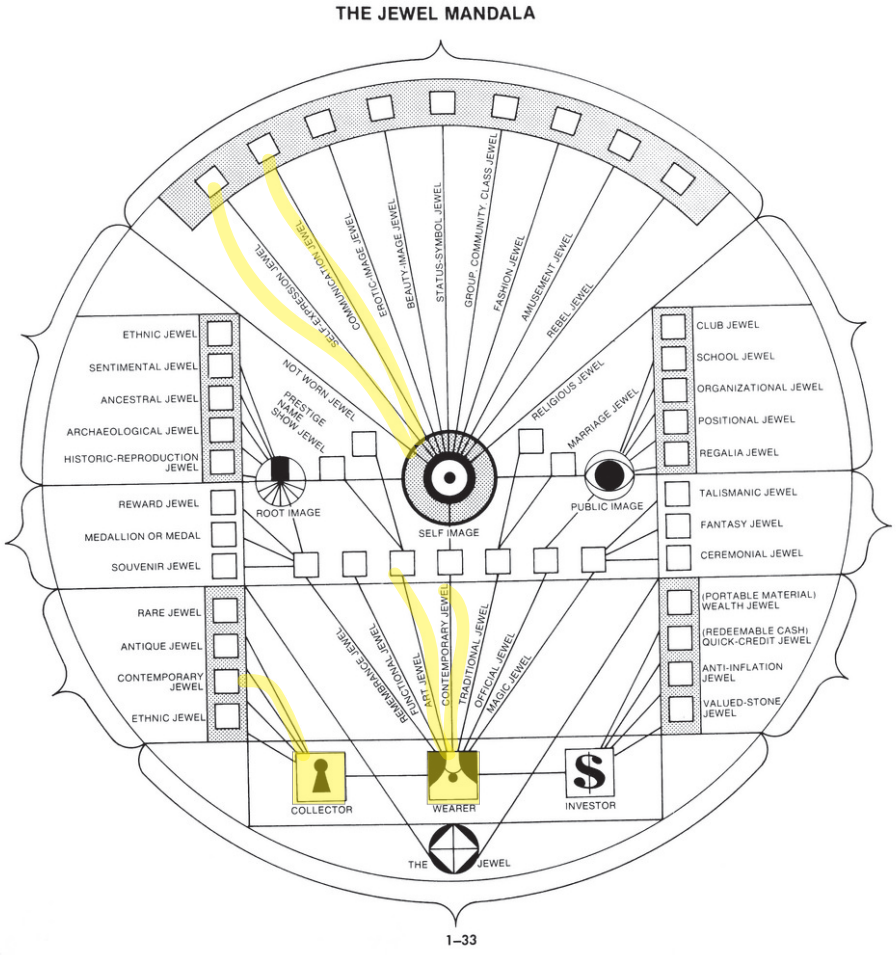








16. CLASIFICACIONES DEL PROYECTO:



1. Coleccionista - Rareza

2. Portador - Joyería Artística

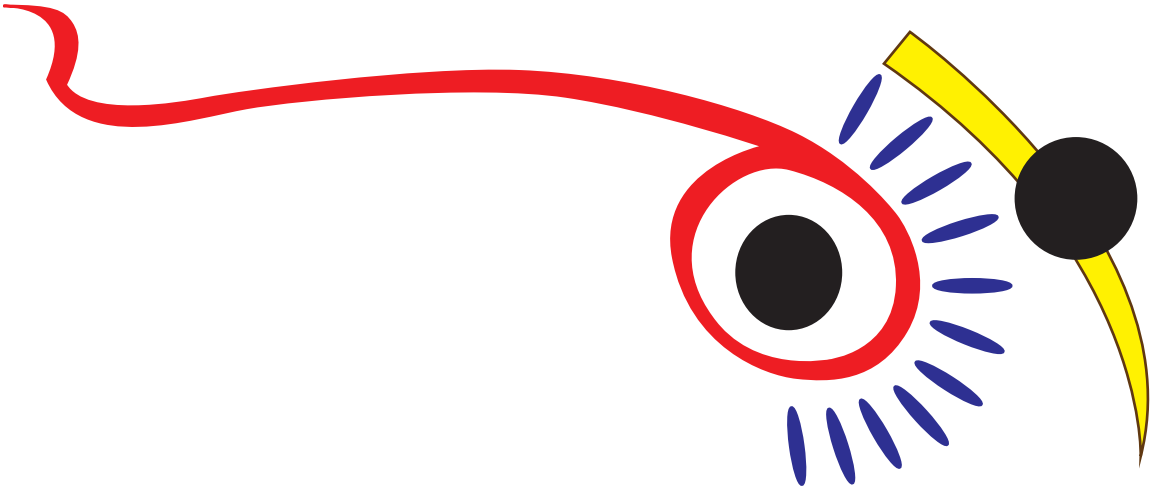
Las gafas de esta colección pueden ser catalogadas dentro de la Mandala de joyería de Opi Untracht como piezas de COLECCIONISTA debido a su RAREZA o como piezas de PORTADOR como JOYERÍA ARTÍSTICA y de EXPOSICIÓN usadas como show. Esto debido a su diseño vanguardista y diferente, que genera curiosidad y emocion tanto en quien la porta como en quien la ve

TIPOLOGÍA DEL PROYECTO:

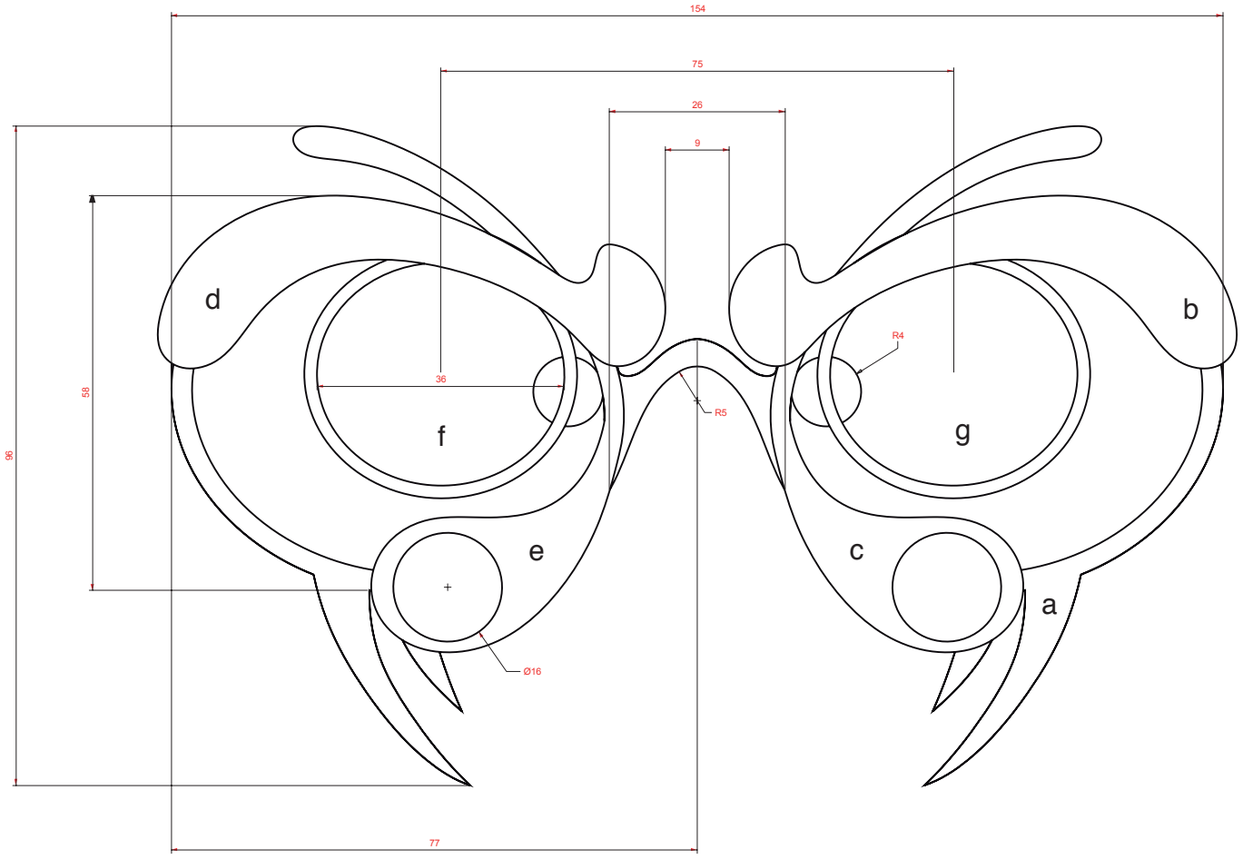
Las piezas de esta colección están catalogadas como JOYERÍA CONTEMPORANEA o ARTÍSTICA, esto teniendo en cuenta que el diseño es la representación de la artiste con respecto a los personajes de las mascaras tradicionales del carnaval de Barranquilla. Además de esto, hay una propuesta diferente, al apostar por una creación de gafas con materiales diferentes, como lo es en este caso el acrílico u otro polímero con mejores características. Al ser un producto de joyería contemporánea o artística, suele ser vendido en GALERÍAS, por medio de CURADURÍAS que determinan el producto que quieren vender.

SEGMENTACIÓN DE LA ARTESANÍA:

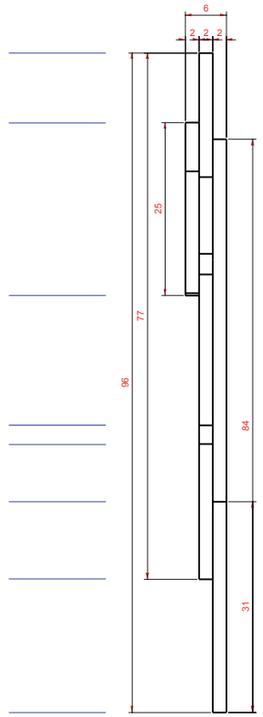
Mirada Animal, presenta un set de piezas categorizadas como ARTESANÍA CONTEMPORÁNEA al proponer una mezcla entre la TRADICIÓN de la cultura e IDENTIDAD LOCAL del atlántico con sus personajes del carnaval de Barranquilla y la INNOVACIÓN por medio de la producción en serie de gafas en inyección de polímeros con características de alta resistencia y durabilidad. Su público objetivo son los JÓVENES MODERNOS que buscan IDEAS AVANZADAS y PROVOCADORAS



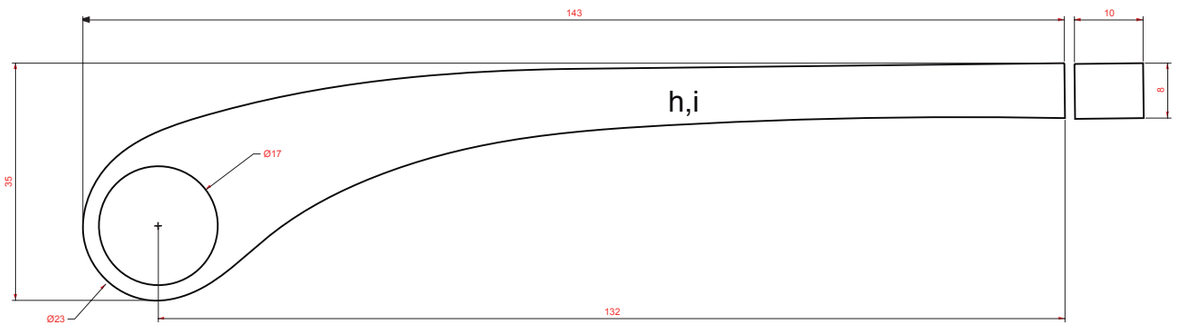
17. FICHAS TÉCNICAS DEL PRODUCTO:



Vista Frontal



Vista Lateral Derecha

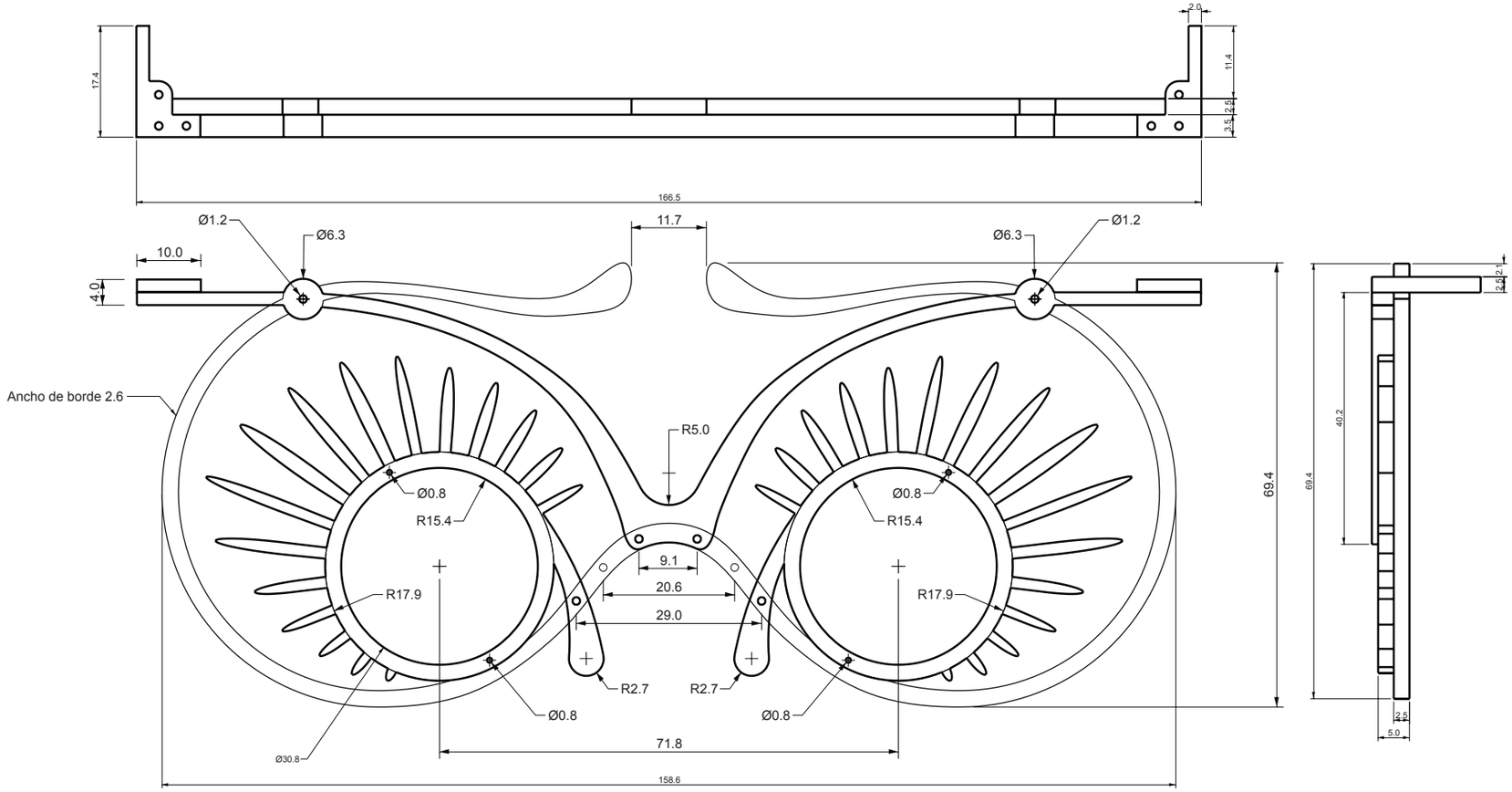


Pata de gafa

GAFAS GORILA

ESPECIFICACIÓN DE ENSAMBLE

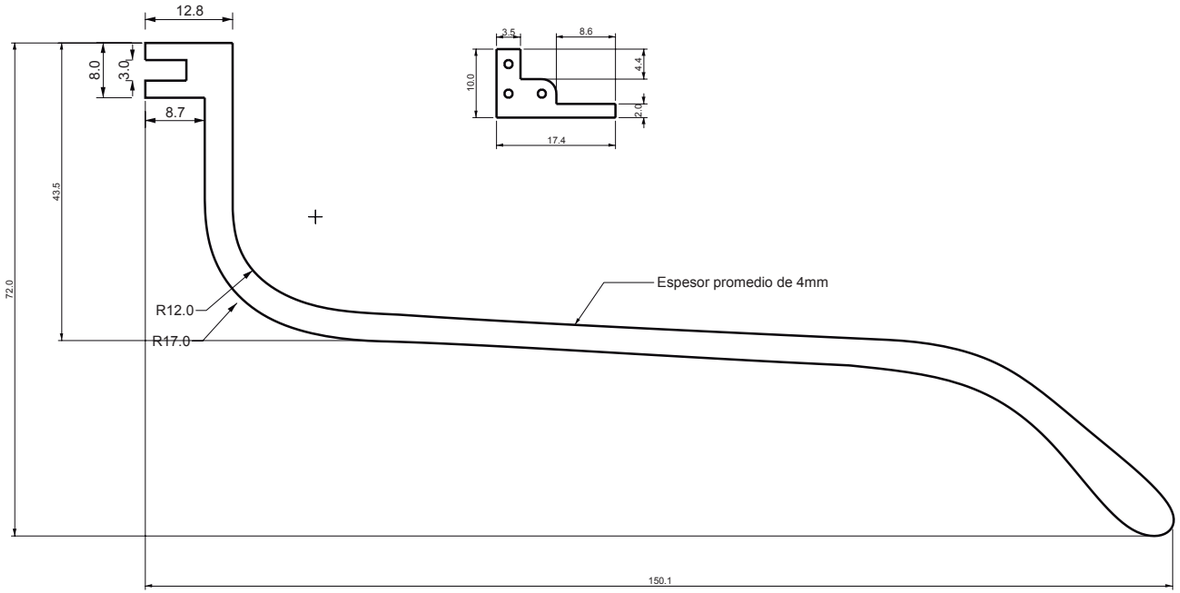
Universidad Pontificia Bolivariana	Material: Acrílico 3mm	Formato: A4		Fecha	Partes	Posición:
			Dis:	23/10/2018	13 cortes	Escala: 1:1 Mimimetros
			Dib:	23/10/2018	10 tornillos 1,3mm	Modelado y acotado en Rhino3D
		Plano: 1/2	Rev:		2 tornillos 1 mm	Tolerancias Generales:
Facultad de Diseño de Vestuario Escuela de Arquitectura y Diseño			Apr:			
						Peso: 36 gr
MÓDULO DE JOYERIA Denominación:			Observaciones: MODELO GAFAS GORILA DIBUJO: MARIA CLARA BALDOVINO JARAMILLO			
Dimensiones: 154mm x 96mm						



GAFAS MONO

ESPECIFICACIÓN DE ENSAMBLE

Universidad Pontificia Bolivariana	Material: Acrílico 3mm	Formato: A4		Fecha	Partes	Posición:
			Dis:	23/10/2018	8 cortes	Escala: 1:1 Mimimetros
			Dib:	23/10/2018	14 tornillos 1,3mm	Modelado y acotado en Rhino3D
		Plano: 1/2	Rev:		4 tornillos 1 mm	Tolerancias Generales:
Facultad de Diseño de Vestuario Escuela de Arquitectura y Diseño			Apr:			
						Peso: 27 gr
MÓDULO DE JOYERIA Denominación:			Observaciones: MODELO GAFAS MONO DIBUJO: MARIA CLARA BALDOVINO JARAMILLO			
Dimensiones: 159mm x 69.4mm						



GAFAS MONO

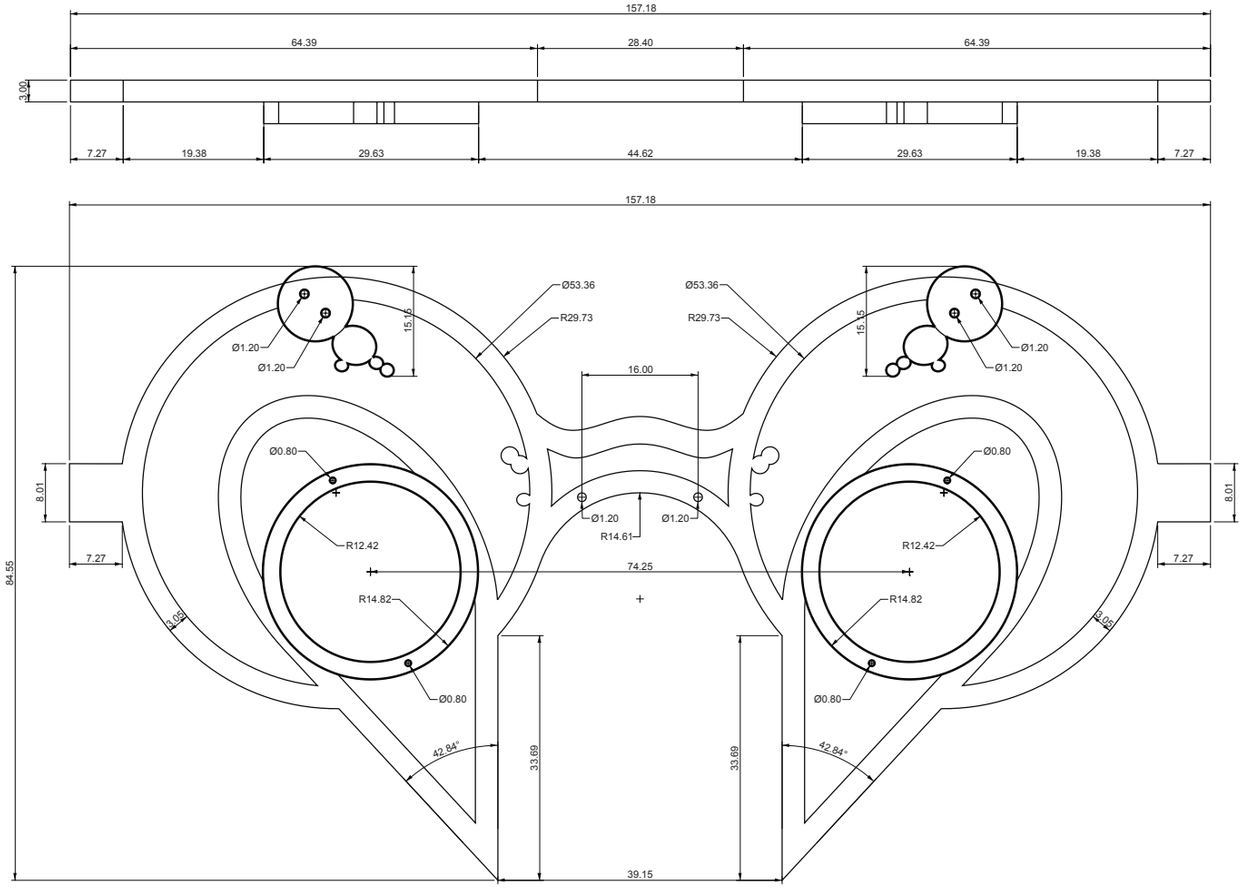
PATA Y DETALLE DE BISÁGRA

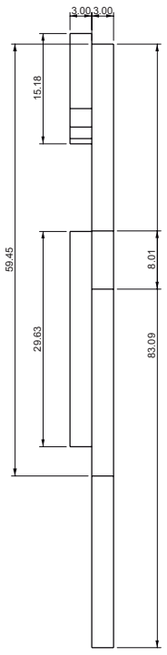
Universidad Pontificia Bolivariana	Material: Acrílico 3mm	Formato: A4		Fecha	Partes	Posición:
			Dis:	23/10/2018	8 cortes	Escala: 1:1 Mimimetros
			Dib:	23/10/2018	14 tornillos 1,3mm	Modelado y acotado en Rhino3D
TratamientoTérmico:		Plano: 2/2	Rev:		4 tornillos 1 mm	Tolerancias Generales:
			Apr:			
						Peso: 27 gr

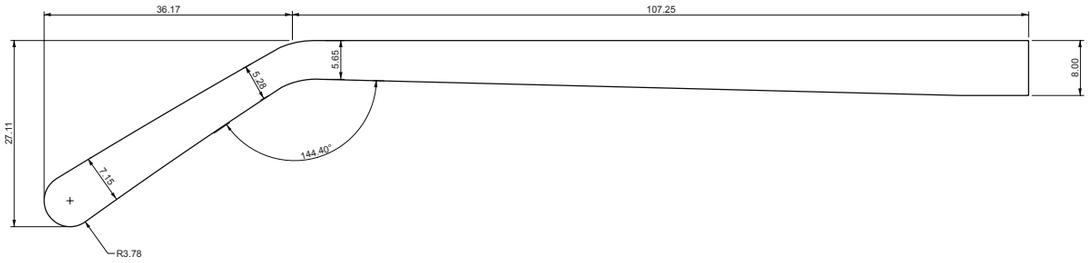
Denominación:

Dimensiones: Según la Pieza

Observaciones:
MODULO DE JOYERIA
MODELO GAFAS MONO
DIBUJO: MARIA CLARA BALDOVINO JARAMILLO
UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA





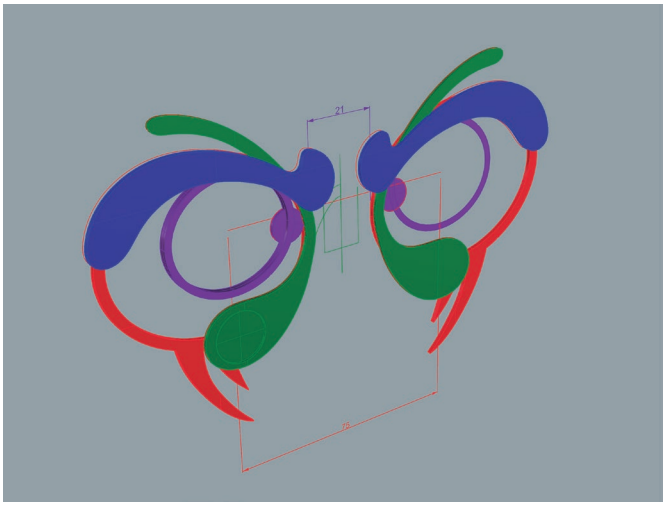


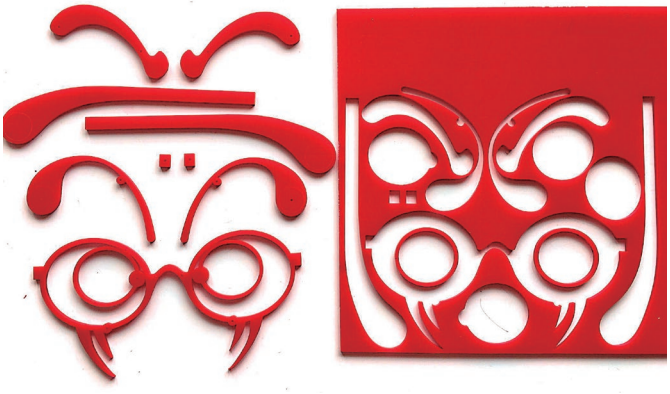
GAFAS TIGRE

ESPECIFICACIÓN DE ENSAMBLE

Universidad Pontificia Bolivariana	Material: Acrílico 3mm	Formato: A4		Fecha	Partes	Posición:
			Dis:	23/10/2018	8 cortes	Escala: 1:1 Mimimetros
			Dib:	23/10/2018	6 tornillos 1,3mm	Modelado y acotado en Rhino3D
		Plano:	Rev:		6 tornillos 1 mm	Tolerancias Generales:
TratamientoTérmico:			Apr:			
						Peso: 35 grm
Denominación:		Observaciones: MODULO DE JOYERIA MODELO GAFAS TIGRE DIBUJO: MARIA CLARA BALDOVINO JARAMILLO UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA				
Dimensiones: Según la Pieza						

18. PROCESO PRODUCTIVO: GAFAS GORILA:







1. *Después del proceso de bocetación, Se modeló el marco principal en Rhinoceros, con todos los componentes (piezas que conforman las gafas) Para proceder a despiezar las piezas con guías y puntos de ensamble en sobreposición una de la otra.*

Para lo cual se debió tener en cuenta cada pieza que generaba el ensamble y sus respectivas medidas; es decir el tamaño de las bisagras y tornillos determinó el calibre del material a usar y las maneras en cómo debían encajar los moldes de cada parte, los agujeros de los tornillos que venían desde el corte inicial y espesores para el sostén de las bisagras.

2. *Después de tener todos los moldes y piezas listas, procedemos al corte láser. El método elegido para obtener las piezas adecuadas. Este corte se debe realizar sobre acrílico 3mm en su totalidad . Después de estar listo el molde, con cuidado desprendemos las piezas cortadas de la lamina de acrilico. Limpiamos y procedemos con el ensamble.*

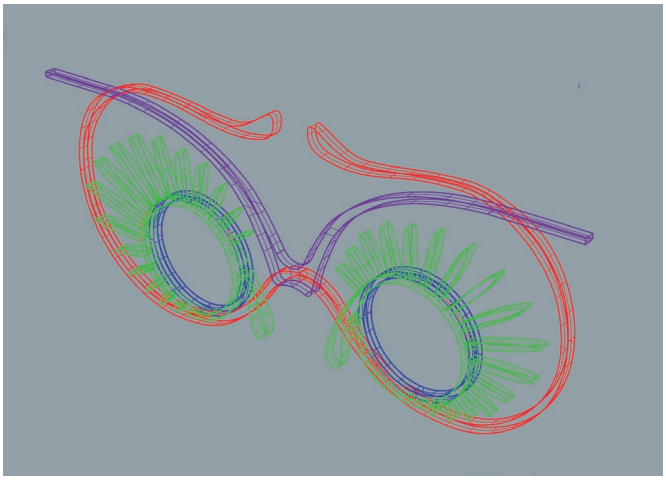
3. *Primero ensamblamos con los tornillos de 1 mm y 1,3 mm los lentes del centro, La piezas superiores las ensamblamos con tornillos de 1,3 mm con el fin de ajustar nariz y cejas.*

4. *Pegamos las piezas que se sobreponen en nariz y patas con un poco de cloruro de metileno.*

5. *Después procedemos a ensamblar las patas por medio de bisagras que se introducen en las patas y marco calentando las partes y piezas metálicas con soplete para introducirlas y dejarlas fijas.*

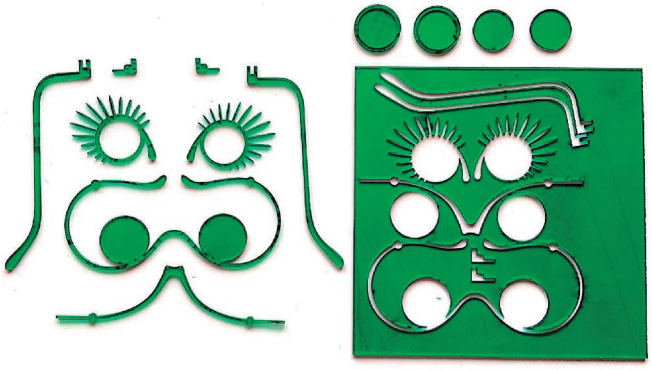
6. *Ensamblamos las narigueras con tornillo de 1,3 mm y listo!*

GAFAS MONO:



1. *Después del proceso de bocetación, Se modeló el marco principal en Rhinoceros, con todos los componentes (piezas que conforman las gafas) Para proceder a despiezar las piezas con guías y puntos de ensamble en sobreposición una de la otra.*

Para lo cual se debió tener en cuenta cada pieza que generaba el ensamble y sus respectivas medidas; es decir el tamaño de las bisagras y tornillos determinó el calibre del material a usar y las maneras en cómo debían encajar los moldes de cada parte, los agujeros de los tornillos que venían desde el corte inicial y espesores para el sostén de las bisagras.



2. *Después de tener todos los moldes y piezas listas, procedemos al corte láser. El método elegido para obtener las piezas adecuadas. Este corte se debe realizar sobre acrílico ya sea mate o transparente de 3mm de espesor en toda la totalidad de la pieza.*

3. *Después de estar listo el molde, con cuidado desprendemos las piezas cortadas de la lamina de acrilico. Limpiamos y procedemos con el ensamble*



4. *Primero ensamblamos con los tornillos de 1,3 mm y de 1 mm los lentes del centro (pestañas) sobre el marco.*

5. *Después procedemos a ensamblar las patas de las gafas sobre las cejas del mono (parte superior del marco) ensamblando la pieza que permite el movimiento entre las mismas. Apoyamos dicha pieza sobre la parte superior de las (cejas) y calcamos los agujeros para los tornillos, con el fin de perforar con motoo tool "puesto que el corte láser no nos permite hacer agujeros laterales" Ensamblamos con los tornillos y listo.*

6. *Unimos mediante los puntos de ensamble con tornillos las cejas o marco superior al marco inferior que tiene los lentes.*

7. *Ensamblamos las narigueras con tornillo de 1,3mm y listo!*

GAFAS TIGRE:

1. Después del proceso de bocetación, Se modeló el marco principal en Rhinoceros, con todos los componentes (piezas que conforman las gafas) Para proceder a despiezar las piezas con guías y puntos de ensamble en sobreposición una de la otra.

Para lo cual se debió tener en cuenta cada pieza que generaba el ensamble y sus respectivas medidas; es decir el tamaño de las bisagras y tornillos determinó el calibre del material a usar y las maneras en cómo debían encajar los moldes de cada parte, los agujeros de los tornillos que venían desde el corte inicial y espesores para el sostén de las bisagras.

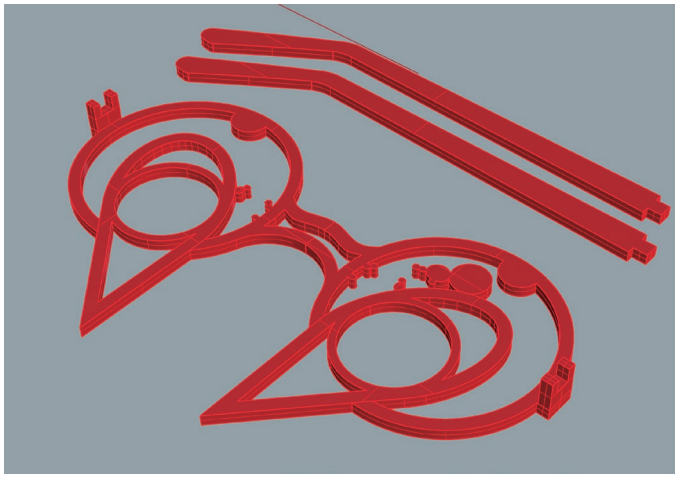
2. Después de tener todos los moldes y piezas listas, procedemos al corte láser. El método elegido para obtener las piezas adecuadas. Este corte se debe realizar sobre acrílico mate de 4mm la primera capa junto con las patas y la segunda (lentes) sobre acrílico transparente de 3mm de espesor.

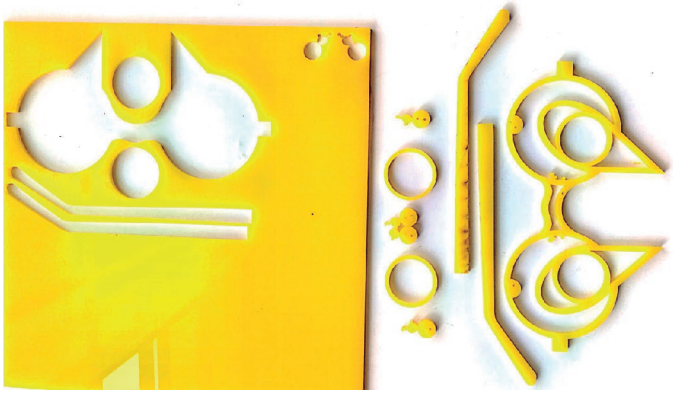
3. Después de estar listo el molde, con cuidado desprendemos las piezas cortadas de la lamina de acrilico. Limpiamos y procedemos con el ensamble

4. Primero ensamblamos con los tornillos de 1 mm los lentes del centro y las puntas de los ojos, La piezas superiores las ensamblamos con tornillos de 1,3 mm con el fin de ajustar también ambos marcos (lentes y apoyo).

5. Después procedemos a ensamblar las patas por medio de bisagras que se introducen en las patas y marco calentando las partes y piezas metálicas con soplete para introducirlas y dejarlas fijas.

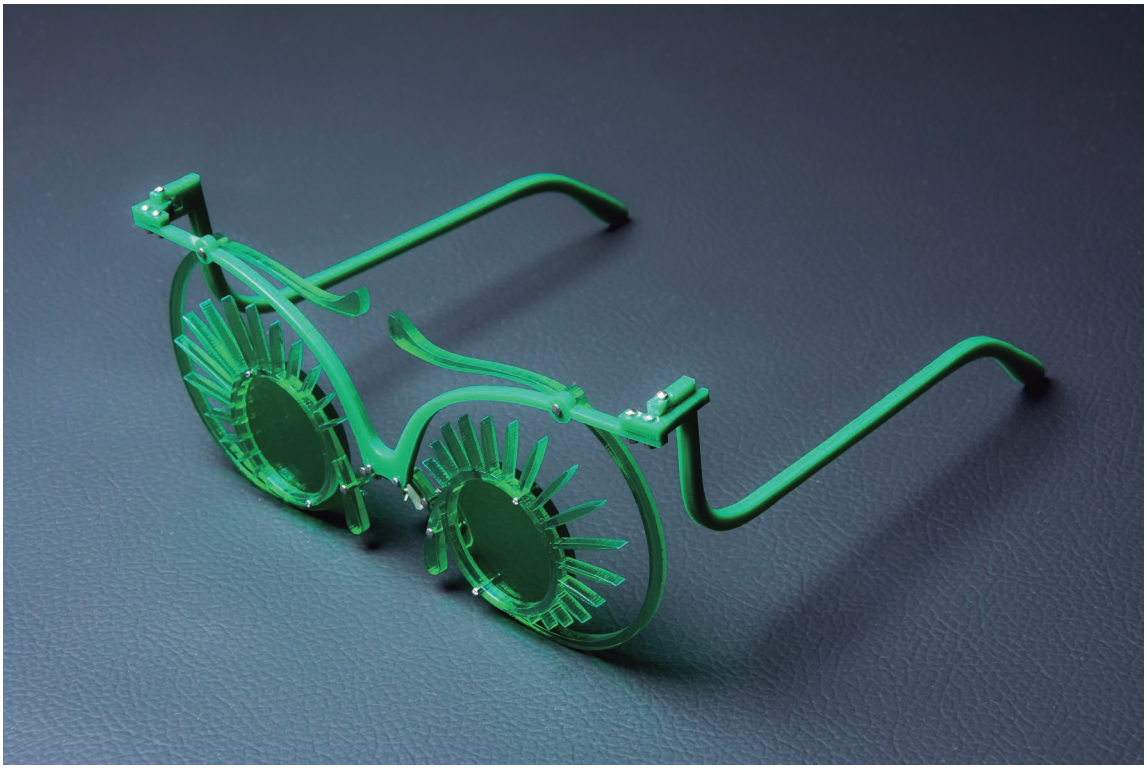
6. Ensamblamos las narigueras con tornillo de 1,3 mm y listo!







19. PIEZAS FINALES:











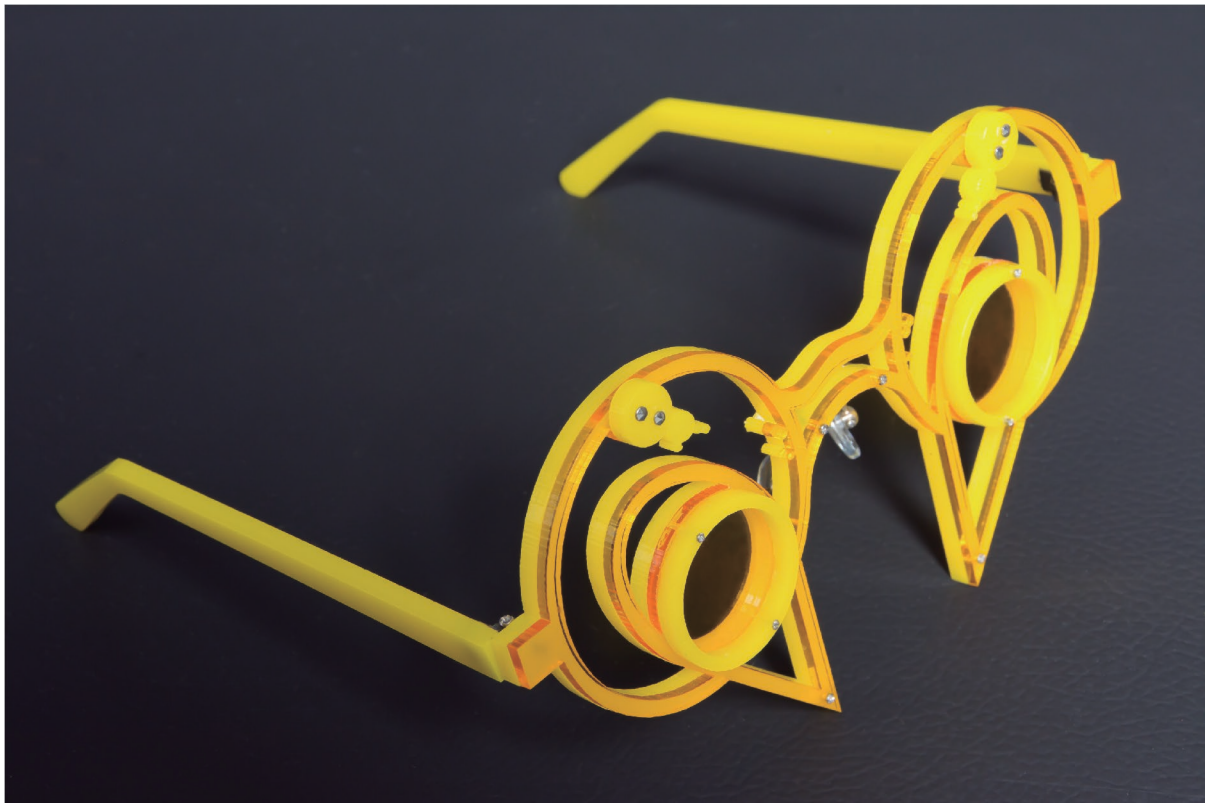




















20. EVALUACIÓN DEL PROCESO PROYECTUAL:

1. *¿Cuál considera es la intención del módulo al proponer este este ejercicio proyectual?*

Enseñar al estudiante cómo abordar procesos de diseño a través de la investigación y a dar solución a problemáticas encontrados a través de la misma.

2. *Sobre los medios y estrategias utilizados durante el proceso, ¿fueron oportunos, pertinentes apropiados para conseguir el objetivo que se buscaba? ¿propondría otros? ¿cuáles?*

Fueron muy pertinentes y apropiados para cumplir con todos los objetivos propuestos, en mi caso cada parte del proceso me llevó a este resultado.

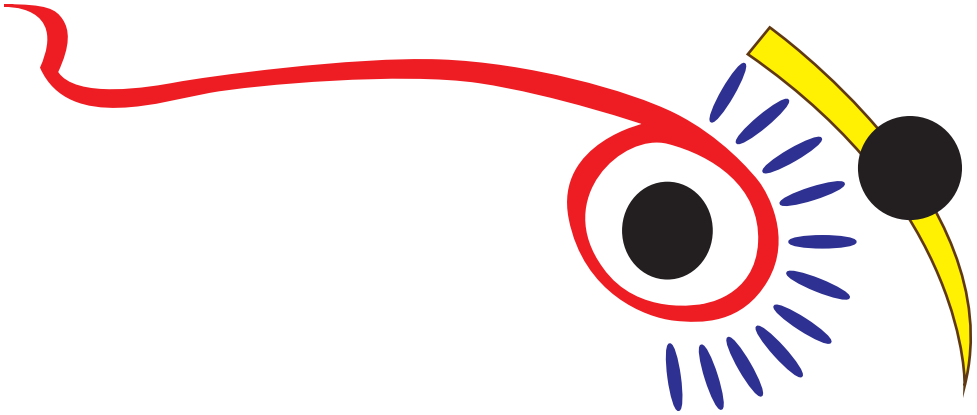
3. *Sobre el acompañamiento de las docentes ¿Los aportes de las docentes fueron claros y oportunos en los diferentes momentos del proceso?*

Tuve el acompañamiento apropiado por parte de mis docentes, sus consejos y conceptos fueron acertados y muy valiosos durante el proceso.

sin embargo considero que la optimización de recursos y tiempo puede ser más precisa con el fin de permitir a los estudiantes disfrutar mucho más del proceso de investigación y creación; es decir, la cantidad de trabajos no es lo que importa sino la calidad de los mismos. Por lo tanto mi sugerencia se basa en optimizar los temas y ejercicios propuestos en clase con el fin de priorizar en proyectos y tareas indispensables, teniendo en cuenta los tiempos entre los ciclos o partes del módulo y las demás materias del semestre.

4. *Sobre las decisiones tomadas de manera autónoma, ¿fueron oportunas, tomarían otras decisiones, cuáles?*

Yo tomaría las mismas decisiones y realizaría los mismos procesos, puesto que cada error me llevó a construir algo mejor en cada paso del proceso.



5. *Sobre los conceptos aprendidos: Enliste todos los nuevos conceptos aprendidos durante el proceso (tanto desde la teoría como la práctica productiva y el proyecto) Argumente cuáles fueron sus aportes al proceso proyectual.*

-El valor de los objetos.

-Construcciones en metales.

-Los pasos para la investigación en un proceso de diseño.

-Enfoques del diseño.

Mi aporte más acertado fue preguntarme por cómo crear un producto que lograra expresar no solo mis ideas sino también las imágenes de mi país y mi cultura para llevarlo al resto del mundo.

6. *Sobre el resultado final: ¿el resultado final logra dar cuenta de la relación entre el contexto y las personas estudiadas, los problemas y oportunidades detectados y la solución final presentada a los usuarios? Detalle al máximo esta respuesta, no se trata de forzar una respuesta afirmativa, sino de una autoevaluación del proceso que le permita reconocer los aspectos positivos y aquellos por mejorar.*

Puedo afirmar que el resultado final da cuenta de una investigación rigurosa que se llevó a cabo y que finalmente logró salir adelante con todos los objetivos propuestos tanto funcionales como estéticos. Lo único que considero puede mejorar es el material base para construir el producto. Seguiré avanzando en la búsqueda de otros polímeros que me permitan solucionar algunos problemas técnicos del material que hacen que la vida útil del producto sea menor. Aun así logre también uno de mis objetivos técnicos más claros; Llevar la estética de un producto artesanal a un producto que puede ser fabricado en serie con tecnología de punta.

Preguntas abiertas para futuros proyectos o para el mejoramiento de éste

-Enumere aquí aspectos del proyecto que considera lo harían más potente, pero por cuestiones tiempo, recursos u otro factor no pudieron concretarse para este periodo formativo.

Encontrar un mejor material es óptimo para continuar con la mejora del proyecto, puesto que este es muy frágil, un polímero adecuado es la solución para que el producto sea más duradero y más impactante estéticamente.

-Defina posibilidades futuras para el proyecto: otros mercados, otros usuarios, otros producto relacionados.

Podria participar mas activamente en el mercado de las gafas de muchas otras maneras. ahora que entiendo su construcción y algunos esquemas de fabricación y materiales.

Lo haría desde la necesidad que tiene el usuario al querer cambiar constantemente las expresiones de su rostro a través de este tipo de accesorios.