

**PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL
“PRINCIPALES ARTESANÍAS NARIÑENSES”**

**ANGELA RUTH MUÑOZ BOTINA
NANCY PIEDAD URBANO BASTIDAS**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2004**

**PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL
“PRINCIPALES ARTESANÍAS NARIÑENSES”**

**ANGELA RUTH MUÑOZ BOTINA
NANCY PIEDAD URBANO BASTIDAS**

**Trabajo de Grado para optar el título de
Licenciadas en Informática**

**ASESOR:
MAGÍSTER EDWIN INSUASTY PORTILLA**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
DEPARTAMENTO DE MATEMÁTICAS Y ESTADÍSTICA
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMÁTICAS
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JUAN DE PASTO
2004**

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado, son responsabilidad exclusiva del autor”

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966, emanada del honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación

Asesor

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo 19 de 2004

CONTENIDO

	pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. TITULO DEL PROYECTO	16
2. PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO	17
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	17
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	18
3. JUSTIFICACIÓN	19
4. OBJETIVOS	20
4.1 OBJETIVO GENERAL	20
4.2 OBJETETIVOS ESPECÍFICOS	20
5. DELIMITACIÓN DEL PROYECTO	21
6. MARCO TEÓRICO	22
6.1 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y PEDAGOGÍA	23
6.2 NARIÑO “DEPARTAMENTO ARTESANAL”	24
6.3 CARACTERÍSTICAS DE LAS ARTESANÍAS	23
6.3.1 Artesanía indígena	25
6.3.2 Artesanía tradicional popular	25
6.3.3 Artesanía contemporánea o neoartesanía	25
6.4 ARTESANÍAS NARIÑENSES	25
6.4.1 Barniz de Pasto	26

6.4.2 Enchape en tambo	26
6.4.3 Talla en madera	26
6.4.4 Marroquinería	27
6.4.5 Paja toquilla	28
6.4.6 Fique	28
6.4.7 Cerámica	28
6.4.8 Cestería	28
7. MARCO CONCEPTUAL	29
8. METODOLOGÍA	31
8.1 FASE DE DEFINICIÓN	31
8.1.1 Investigación preliminar	31
8.1.2 Recolección de información	31
8.1.3 Análisis, digitalización y edición de información	32
8.2 FASE DE DESARROLLO	32
8.2.1 Diseño de software	32
8.2.2 Integración de medios	33
8.2.3 Prueba de software	33
8.2.4 Corrección de errores	33
8.3 FASE DE IMPLEMENTACIÓN	33
8.3.1 Grabación del producto en cd-rom	33
8.3.2 Documentación	33
8.3.3 Puesta en marcha	33

9. CONCLUSIONES	34
10. RECOMENDACIONES	35
BIBLIOGRAFÍA	36
ANEXOS A	37
ANEXOS B	46

LISTA DE FIGURAS

	pág.
Figura 1. Presentación	38
Figura 2. Presentación video	38
Figura 3. Menú principal	39
Figura 4. Submenú Artesanías	39
Figura 5. Interfaz uno	40
Figura 6. Interfaz dos	41
Figura 7. Interfaz tres	41
Figura 8. Galerías	42
Figura 9. Galería Fotográfica	42
Figura 10. Galería de videos	43
Figura 11. Glosario	43
Figura 12. Acerca de	44
Figura 13. Menú controlador	44
Figura 14. Menú inteligente	45
Figura 15. Menú control de fotografías	45

LISTA DE ANEXOS

	pág.
Anexo A. Manual del usuario	37
Anexo B. Mapa de navegación	46

RESUMEN

El trabajo presentado a continuación da a conocer las características de las principales artesanías nariñenses, a través de una producción multimedial, que integró de manera eficaz y lógica texto, sonido, fotografía y video. Logra mostrar al usuario de manera interactiva y fácil el contenido y la belleza del trabajo artesanal desarrollado en el departamento de Nariño.

La producción multimedial consta de una navegación sencilla para el usuario, donde se ilustra los aspectos de las artesanías nariñenses que han permanecido por generaciones experimentando cambios en el motivo de sus diseños, pero siempre conservando sus raíces ancestrales, que precisamente permiten que sean piezas únicas, cargadas de identidad regional.

Se muestra a través de videos, fotografías y entrevistas la riqueza y creatividad artesanal que posee el Departamento de Nariño representada en los artículos que nacen de la creatividad del artesano y el entorno que lo rodea. Cada artesanía es el reflejo de la dedicación y habilidad con que los artesanos moldean y diseñan cada pieza.

Además se puede conocer la realidad del artesano, las herramientas, materias primas, lugar de trabajo, organización, entre otras, todo ello representado e integrado en la producción multimedial principales artesanías nariñenses.

ABSTRACT

The work presented later announces the characteristics of the principal crafts nariñenses, across a multimedial production, which integrated in an effective and logical way text, sound, photography and video, manages to show to the user of an interactive and easy way the content and the beauty of the handmade work developed in the department of Nariño.

The multimedial production consists of a simple navigation for the user, where one illustrates the aspects of the crafts nariñenses that they have remained for generations experiencing changes in the motive of his designs, but always preserving his ancestral roots, which precisely allow that they should be the only pieces loaded with regional identity.

It appears across videos, photography and you interview the wealth and handmade creativity that possesses the Department of Nariño represented in the articles that are born of the creativity of the craftsman and the environment that surrounds it. Every craft is the reflex of the dedication and skill with which the craftsmen mold and design every piece.

Besides it is possible to know the reality of the craftsman, the hardware, prime matters, place of work, organization, between others, all this represented and joined the multimedial production principal crafts nariñenses.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la informática busca la utilización integral de sus recursos en todas sus modalidades con el fin de llevar al usuario la información de una manera dinámica y novedosa. Entre estos recursos tecnológicos encontramos la Multimedia como una herramienta que permite almacenar, procesar y presentar la información utilizando texto, imagen, sonido, video etc., componentes que ayudarán en este caso con la realización de un producto multimedial que mostrará la belleza artística y el ingenio con que se elaboran las artesanías nariñenses.

El contenido de este trabajo ayudará a las personas interesadas, a conocer, informarse y disfrutar sobre el tema, al mismo tiempo que interactúan y navegan de acuerdo al interés que le despierten las diferentes opciones que se presenten en la interfaz. Esta es una herramienta que se integra con el sector artesanal y muestra de una manera mas profunda todo el proceso que se inicia desde la obtención de la materia prima hasta la terminación del producto y por supuesto el recurso humano, sin el que nada de esto podría hacerse realidad.

1. TITULO DEL PROYECTO

PRODUCCIÓN MULTIMEDIAL “PRINCIPALES ARTESANÍAS NARIÑENSES”

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La artesanía en Nariño y en otros lugares representa un medio de vida y le da al hombre la posibilidad de utilizar y desarrollar sus facultades, crea un ambiente de sencillez y no violencia, uniendo familias y comunidades. El oficio artesanal se destaca por la admirable habilidad de las manos trabajadoras de nuestros artesanos quienes con mucho arte utilizan y transforman los materiales que generosamente la naturaleza les proporciona, recreando su tradición y belleza manual ancestral.

“Si en un país se busca y alcanza la equidad económica, social, la producción artesanal contribuirá a darle mayor y mejor sentido a nuestra identidad cultural y tradicional, evolucionando de acuerdo al desarrollo colectivo que se da a nivel general, pero manteniendo factores como el gusto a una vida popular, cariño a su trabajo manual, utilización de sus propios medios y recursos naturales, avance en el nivel de vida y trabajar para su región”.¹

Consientes de la importancia cultural, económica y social que brinda el sector artesanal al departamento, nuestro proyecto multimedial se considera de gran utilidad debido a las características que una aplicación de este tipo permite, entre ellas esta: presentar diseños novedosos que capturen la atención del usuario, no solo brindándoles una completa información escrita, sino también dando a conocer el tema con ayuda de fotografías y videos, creando un medio interactivo y de fácil manejo que les permita admirar y concienciarse sobre la importancia, creatividad, belleza y legado cultural que poseen las distintas artesanías.

¹ CONVENIO ARTESANÍAS DE COLOMBIA S.A. – SENA. MUSEO TAMINANGO DE ARTES Y TRADICIONES POPULARES DE NARIÑO. Investigación sobre artesanías en el departamento de Nariño. Santafé de Bogotá: Ministerio de Desarrollo Económico, 1997. p. 20.

2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cuál es el medio apropiado para dar a conocer a la comunidad en general las principales artesanías nariñenses, de una manera interactiva?

3. JUSTIFICACIÓN

Nariño es un departamento artesanal por excelencia, gran parte de la población se dedica a esta actividad, la cual cobra su importancia en la economía regional por su participación en la generación de empleo, en el consumo de materias primas locales y ante todo en el mantenimiento y desarrollo de la cultura nariñense.

En el departamento se produce gran variedad de artículos artesanales, sin embargo no existe un verdadero apoyo por parte de la mismos ciudadanos que influenciados por una cultura capitalista prefieren consumir productos de otros lugares. Además hace falta mas publicidad y difusión sobre las artesanías con el fin de que la comunidad en general los conozca y opte por adquirirlos.

Por lo anterior consideramos que el desarrollo del presente trabajo ayudará a resaltar la labor de nuestros artesanos y de esta manera difundir sus creaciones, apoyados en una herramienta tecnológica e informativa como lo es una multimedia, permitiéndonos recopilar fotografías, videos, animaciones, texto etc., que fusionados nos permitan la realización del producto interactivo: “Principales artesanías nariñenses”.

4. OBJETIVOS

4.1 OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer las principales artesanías nariñenses a través de una herramienta tecnológica que informe y sea interactiva.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Recolectar la información relacionada con nuestro proyecto.
- Aprovechar los recursos tecnológicos con el fin de presentar y procesar la información de una manera ágil y amena.
- Realizar diseños interactivos y agradables permitiendo mantener la atención e interés del usuario.
- Mostrar la habilidad con que nuestros artesanos pueden reflejar en sus creaciones la identidad y tradición de la cultura nariñense.

5. DELIMITACION DEL PROYECTO

GEOGRAFÍA: Debido a la importancia y ubicación de las artesanías se delimitó el tema de acuerdo a las regiones donde tienen un mayor desarrollo y son: San Juan de Pasto, Sandoná, El Tambo y Genoy.

CONCEPTUAL: Artesanías Nariñenses difundidas en Pasto, Sandoná, El Tambo y Genoy.

El ámbito en el cual se desarrollará el proyecto está delimitado por su temática. Se hará énfasis en las artesanías nariñenses difundidas en Pasto, Sandoná, el Tambo y Genoy: barniz de Pasto, tamo, marroquinería, talla en madera, paja toquilla, fique, cerámica y cestería.

6. MARCO TEORICO

6.1 NUEVAS TECNOLOGÍAS Y PEDAGOGÍA

El desarrollo de las nuevas tecnologías y su vínculo con la pedagogía en la actualidad han llegado a un momento muy importante, donde no solo se complementan sino que al momento de ser aplicadas dan como resultado proyectos creativos, novedosos e interesantes, lo que permite que la información se transmita de una manera entusiasta, construyendo nuevos ambientes de aprendizaje, cargados de renovación y atractivo. Sin embargo se debe analizar que no toda la información que tenemos es la que necesitamos por ello es necesario dominar el contenido y su veracidad, y así orientar la manera correcta de utilizar dicha información.

Hemos organizado desde hace siglos un sistema, de transmisión de información para que sean útiles en la sociedad y permitan que los procesos de aprendizaje sean mucho más personalizados y más flexibles, un ejemplo claro de ello es la multimedia donde la presentación de la información ha cambiado dejando de ser lineal para convertirse en interactiva.

En este caso la producción multimedia, trata de transmitir información a los usuarios de una manera novedosa, donde no solo conozcan la riqueza artesanal nariñense, sino que también que al momento de hacerlo interactúen con la producción multimedial, donde se integran textos, gráficos, sonidos, animación, video, todo dentro de un sistema computacional que pone al usuario en control de las posibilidades y opciones que ofrece la navegación.

Siendo esta un sistema de información, que pretende que el usuario se involucre y se convierta en una especie de explorador de conocimientos y así lograr mantener su atención y estimular su avidez de aprender más. El diseño y los elementos que se integran en la producción multimedial reflejan el aprovechamiento de los recursos que nos proporcionan las nuevas tecnologías y su enfoque hacia una forma nueva y positiva de dar a conocer determinada información. Las nuevas tecnologías permiten tomar cualquier tema, y gracias a sus herramientas darle un toque de dinamismo y vitalidad logrando resaltarlo y presentarlo de una manera más atractiva al público, en comparación si se hiciera de la manera tradicional.

Al finalizar se debe agregar que el trabajo desarrollado en multimedia, es válido ya que emplea los recursos y herramientas tanto de las nuevas tecnologías como de la

pedagogía, para ordenar, clasificar, organizar y diseñar la información dentro de un entorno lógico y veraz, obteniendo como resultado un trabajo único, novedoso, entretenido y de carácter informativo, que los usuarios podrán disfrutar y conocer de manera fácil e interactiva.

6.2 NARIÑO, “DEPARTAMENTO ARTESANAL”

Nariño es un departamento ubicado al sur occidente de Colombia, con una topografía variada, diversidad de climas, exuberante vegetación, reconocido por sus carnavales y numerosos sitios de interés cultural y turísticos. Se ha hecho famoso no solo por todo esto sino también por el talento artístico, el carisma, habilidad y la mágica creatividad de los artesanos nariñenses, reflejado en sus obras de arte.

Muchas familias se dedican a la confección y elaboración de artesanías, transmitiendo su arte de generación en generación, contribuyendo no solo al desarrollo de la economía regional, sino también a la conservación de los conocimientos ancestrales y autóctonos que forman parte de la cultura nariñense, convirtiéndose las artesanías en un símbolo representativo y característico que nos identifica ante el mundo.

6.3 CARACTERÍSTICAS DE LAS ARTESANÍAS

La artesanía Nariñense es difícil de definir debido a la gran variedad de mezclas y aplicaciones que pueden interactuar en el medio, por tal razón se puede hacer una descripción de acuerdo a varios factores que la identifican:

- Aunque la artesanía no es una actividad de producción capitalista, la comercialización de sus productos requieren del mercado capital.
- En la mayoría de los casos la producción artesanal esta a cargo del núcleo familiar, sin embargo existe un sector creciente de artesanos que trabajan para un patrón que proporciona las materias primas, los materiales y paga por el trabajo, lo que generaría la capitalización de la producción.
- los objetos artesanales también desempeñan un papel importante en actividades rituales, religiosas o de carnaval reafirmando la simbología e identidad de la cultura nariñense.

- Una característica distintiva y propia de la producción artesanal es que se realiza mediante un proceso fundamentalmente manual o con ayuda de herramientas y máquinas poco sofisticadas. Sin embargo algunos oficios han ido implementando maquinaria y herramientas mas sofisticada.
- Debido a que en la mayoría de los casos la elaboración se realiza de forma manual, la cantidad producida es limitada.

Artesanía. Actividad de transformación para la producción creativa de productos específicos que cumplen una función utilitaria, la cual se realiza a través de la estructura operativa de los oficios y se lleva acabo en pequeños talleres, con baja división social del trabajo y el predominio de la energía humana, física y mental, generalmente, complementada con herramientas y maquinas relativamente simples.

Esta actividad esta condicionada por el medio geográfico, que constituye la principal fuente de materias primas, y por el desarrollo histórico del marco sociocultural donde se desarrolla y al cual contribuye a caracterizar.

La artesanía se realiza manualmente, requiere de ardua labor y fino cuidado, para obtener resultados de particular calidad estética. Por su origen, es un oficio que se viene transmitiendo de padres a hijos con sus técnicas o procedimientos variados muchas veces secretos cuidadosamente reservados, que constituyen uno de los patrimonios ocupacionales de muchas regiones, principalmente en Nariño.

Artesano. Persona que ejerce una actividad profesional creativa entorno de un oficio concreto en un nivel preponderante manual y conforme a sus conocimientos y habilidades técnicas y artísticas. Trabaja en forma autónoma, deriva su sustento principalmente de dicho trabajo y transforma en bienes útiles su esfuerzo físico y mental.

Taller artesanal. Espacio físico y operativo (que bien puede ser parte de la vivienda), delimitado por la ejecución de las actividades de un oficio o rama especializada de la producción generalmente, enmarcado en una expresión cultural particular, actividades mediante las que los ejecutores participantes al mismo tiempo que transmiten o asimilan los conocimientos de la profesión de acuerdo con sus respectivos niveles profesionales, elaboran una determinada clase de bienes mediante la transformación de unas materias primas para las que utilizan los elementos técnicos allí instalados.

Los sombreros de paja toquilla, artículos en cuero, elementos en barniz de Pasto y tamo, cestería, fique, esculturas en madera y piedra entre otros son solicitados en los mercados nacionales y extranjeros por su excelente calidad, colorido y forma.

Debido a la gran variedad de artesanías existentes en el Departamento, sería extenso referirse a todas, por tanto se hablará de las más sobresalientes.

6.3.1 Artesanía indígena. Es la producción de bienes integralmente útiles, rituales y estéticos, condicionada directamente por el medio ambiente físico y social, constituyendo una expresión material y simbólica de comunidades con unidad étnica y relativamente cerradas que representan herencia viva precolombina de un determinado nivel de desarrollo y carácter sociocultural; realizada para satisfacer necesidades sociales, en la cual se integran, como actividad práctica, los conceptos de arte y funcionalidad y se materializa el conocimiento de la comunidad sobre el potencial de cada recurso del entorno geográfico, conocimiento transmitido directamente a través de las generaciones.

6.3.2 Artesanía tradicional popular. Es la producción de objetos útiles y al mismo tiempo estéticos, realizada en forma anónima por el pueblo que exhibe completo dominio de los materiales, generalmente procedentes de hábitat de cada comunidad, producción realizada como oficios especializados que se transmiten de generación en generación y constituye expresión fundamental de la cultura con que se identifican principalmente las comunidades mestizas y negras cuyas tradiciones están constituidas con el aporte de poblaciones americanas y africanas, influidas o caracterizadas en diferentes grados por rasgos culturales por la visión del mundo de los originarios inmigrantes europeos.

6.3.3 Artesanía contemporánea o neoartesanía. Es la producción de objetos útiles y estéticos desde el marco de los oficios y en cuyos procesos se sincronizan elementos técnicos y formales procedentes de otros contextos socioculturales y otros niveles tecno-económicos. Culturalmente tiene una característica de transición hacia la tecnología moderna y/o la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos, y tiende a destacar la creatividad individual expresada por la calidad y originalidad del estilo.

6.4 ARTESANIAS NARIÑENSES

6.4.1 Barniz de Pasto. Desde tiempo inmemorables, los artesanos trabajan el famoso “Barniz de Pasto” que tiene su origen en los frutos del mopa-mopa, árbol que crece en la selva amazónica, con curioso tratamiento y mediante los procesos de macerado, molienda, cocción y estiramiento forman laminillas o telas de coloración transparente que luego de ser tinturadas se adhieren sobre un diseño previamente dibujado en la superficie del objeto a decorar.

Los productos terminados de otros artesanos sirven como materia prima para realizar el barniz de Pasto ya que su exclusividad como oficio radica en la materia con la cual se realizan los apliques a los objetos.

Los oficianes son llamados barnizadores.

El barniz de Pasto se puede clasificar como artesanía tradicional popular.

6.4.2 Enchape en Tamo. Con infinita paciencia, los artesanos de Nariño, toman el fino y delicado tallo seco del trigo: "Tamo", e incrustándolo en la madera le dan a ésta tonalidad de oro. Naturaleza pura que se torna artesanía.

El enchapado en tamo consiste en el trabajo de revestimiento decorativo, total o parcial, con fibras vegetales, donde los artesanos con infinita paciencia toman el fino y delicado tallo seco del trigo incrustándolo en la madera. Para el arreglo o decoración se aprovechan sus tonos naturales o se someten a procedimientos de sombreados alcanzando resultados tipo dibujo o fotografía mediante la utilización del calor a través de planchas y/o pirograbadores.

Los artesanos dedicados a esta actividad son denominados Enchapadores de Tamo.

Los enchapadores de tamo generalmente combinan esta actividad con el pirograbado para lograr un mejor acabado y decoración en sus artículos.

El enchapado en tamo se puede clasificar como Artesanía Tradicional Popular.

Casi la totalidad de artesanos dedicados a este oficio se ubican en la ciudad de Pasto, generalmente se encuentran en los barrios Sur orientales de la capital.

6.4.3 Talla en madera. Es un oficio que se trabaja sobre una pieza a la cual se le extraen bocados por percusión o cincelado, fricción y pulimento hasta diseñar la figura o cuerpo del objeto deseado, en general se trata de una actividad especializada en la producción de objetos cuyos diseños corresponden a la representación de figuras antropomorfas, zoomorfas, fitomorfas o geométricas basadas en el manejo de superficies y volúmenes mediante alto y bajo relieve.

Dentro de esta actividad se encuentra la escultura que representa la talla artística por excelencia. Los bienes pueden ser objetos acabados o partes de otro al cual sirven de elemento decorativo, tal como columnas, barandas, puertas, ventanas, esculturas e imágenes, etc.

Las ciudades que presentan mayor concentración de talladores son Pasto, Ipiales, La Cruz, Cumbal y Tumaco.

6.4.4 Marroquinería. EL cuero es la piel de diferentes especies animales sometidas a procesos de curtido. Sin embargo no toda la piel se convierte en cuero, debido a que está formada por tres capas, superficial, intermedia y profunda, pero aquella que se utiliza y sirve para curtir es la capa intermedia, llamada dermis o verdadera piel.

La mayoría de las pieles animales pueden curtirse, sin embargo la más grande cantidad proviene de los animales domésticos como las vacas y terneros. En Nariño la gran parte de pieles curtidas provienen de ganado vacuno.

Los oficios que involucran la utilización del cuero en sus diferentes transformaciones son: curtiembre, proceso para la obtención de cuero; talabartería, oficio donde se trabaja objetos fabricados fundamentalmente con zuela; marroquinería, se refiere al oficio de elaboración de maletines, maletas y bolsos y finalmente repujado, actividad encaminada a la obtención de relieves sobre la superficie del material.

Marroquinería es el trabajo de corte, costura, doblado y pegado del cuero mediante los cuales se elaboran sobres, carteras, monederos, maletines, es decir, todo lo relacionado con la línea de bolsería, carteras, fundas, estuches, cinturones, y correas elaborados en cueros finos.

Los oficianes dedicados a este trabajo se denominan Marroquineros.

Este tipo de trabajo artesanal se puede clasificar como Artesanía Tradicional Popular.

En Nariño los oficianes de marroquinería manejan varias técnicas y oficios, pueden combinar la curtiembre, talabartería y la confección, sin embargo, como ésta actividad es la que reporta mejores ingresos, con el tiempo y la experiencia se van especializando en ella.

En cuanto a su ubicación los municipios en donde existe mayor concentración de artesanos dedicados a estos oficios son Pasto y Belén.

6.4.5 Paja toquilla. Es una planta que al secarse se convierte en delicada fibra, apta para tejer diversos objetos como sombreros muy estimados por su calidad y frescura.

La materia prima para la elaboración de los sombreros de paja toquilla, es la iraca. Se encuentra silvestre en algunos lugares, pero quienes la utilizan para la industria, la cultivan con todos los cuidados técnicos.

6.4.6 Fique. Es una planta nativa de Colombia, su origen se encuentra en la región andina. De sus largas hojas se extraen fibras o hilos con los que se pueden tejer

variados objetos como: empaques o sacos, cordelería, tapetes, alpargatas, bolsos, entre otros.

6.4.7 Cerámica. Actividad que consiste en la elaboración de vasijas y otros objetos hechos de arcilla endurecida por cocimiento en horno. La naturaleza y el tipo de la cerámica están determinados por la composición de la arcilla, el método para su preparación, la temperatura a la que se ha cocido y finalmente su decoración. Sorprende sobre todo por la originalidad de las formas y la exquisitez de la decoración.

El término alfarería se suele emplear para designar a la cerámica primitiva o de carácter popular, generalmente de uso doméstico.

6.4.8 Cestería. Es un oficio artesanal el cual tiene como objetivo principal la elaboración manual de cestos y esteras, utilizando como materia prima el bejuco y juco; plantas caracterizadas por tener una buena resistencia, flexibilidad y fácil manipulación.

7. MARCO CONCEPTUAL

La artesanía nariñense forma parte del legado cultural de nuestra región, no solo porque representa el trabajo y creatividad de todas aquellas personas que se involucran en su creación, si no también porque en ellas se reflejan la tradición, costumbres e identidad de un pueblo.

La mejor manera de dar a conocer a la comunidad en general sobre este tema, es mediante la utilización de los recursos tecnológicos, dentro de los cuales se encuentra el computador, como principal herramienta en la ejecución y desarrollo de aplicaciones como la Multimedia.

Multimedia: es la capacidad de mostrar gráfico, vídeo, sonido, texto y animaciones como forma de trabajo, e integrarlo todo en un mismo entorno llamativo, con el fin de que la interacción entre computador y usuarios, sea totalmente natural.

Texto: cualquier tipo de información escrita.

Audio: técnica relacionada con la reproducción, grabación y transmisión del sonido.

Video: sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos.

Imagen: figura impresa o que hay que reproducir. Pueden ser : fotos a color, blanco y negro, dibujos, pinturas, grabados, esquemas, gráficas, carteles.

Animación: es la utilización de imágenes en movimiento dentro de la pantalla de un ordenador.

Multimedia interactiva: cuando se permite al usuario controlar ciertos elementos y el momento en que deben presentarse.

Aplicación multimedial: es la presentación de una determinada información, mediante la integración de diferentes medios a través de una computadora, donde el usuario puede interactuar con dicha información.

Interactividad: denominamos interacción a la comunicación recíproca, a la acción y reacción. Una máquina que permite al usuario hacerle una pregunta o pedir un servicio es una "máquina interactiva". Un cajero automático es una típica máquina interactiva, responde a las preguntas, facilita datos o dinero, según la intención del cliente. La interacción, a nivel humano, es una de las características educativas

básicas como construcción de sentido. La interacción como acceso a control de la información está muy potenciada con los sistemas Multimedia. Dependerá del contexto de utilización de los recursos multimediales y en qué medida potencien también la interacción comunicativa.

Navegación: en los sistemas multimediales llamamos navegación a los mecanismos previstos por el sistema para acceder a la información contenida realizando diversos itinerarios a partir de múltiples puntos de acceso, y que dependen de la organización lógica del material elaborado en el diseño. Los sistemas Multimedia nos permiten "navegar" sin extraviarnos por la inmensidad del océano de la información contemporánea, haciendo que la "travesía" sea grata y eficaz al mismo tiempo.

8. METODOLOGIA

8.1 FASE DE DEFINICIÓN

En esta etapa se escogió el tema a desarrollarse en la producción multimedial, después de plantear varios temas, se decidió escoger artesanías nariñenses, no solo por su importancia en la región, si no también por el legado cultural que poseen. Además se planeo las actividades a desarrollar para la realización del proyecto.

8.1.1 Investigación preliminar. Una vez determinado el tema a trabajar, el siguiente paso fue la delimitación del mismo, para lo cual se tuvo en cuenta varios aspectos principales, las artesanías más sobresalientes, con mas tradición en el Departamento de Nariño y su proyección en la actualidad. Para lograr con éxito nuestra delimitación hicimos un reconocimiento preliminar sobre artesanías nariñenses, con el objetivo de realizar una correcta elección.

Esta investigación preliminar sirvió para determinar que existiera la suficiente información de cada artesanía que se vaya a escoger. Para realizar este procedimiento no solo se acudió a fuentes escritas, sino también a personas conocedoras del tema. Como resultado se logro agilizar el trabajo y evitar perdidas de tiempo innecesarias en un futuro.

Finalmente se escogieron las siguientes artesanías: barniz de Pasto, enchapado en tamo, talla en madera, cestería, artesanías en Paja toquilla, cerámica, artesanías en fique y marroquinería.

8.1.2 Recolección de información. La recolección y recopilación de información se realizó a través de libros, revistas, documentos y sitios web. Además se apoyó con la utilización de fotografías, entrevistas, sonidos y videos que luego se integrarían para obtener la producción multimedial.

Texto y Narraciones: se revisó la información contenida en libros, documentos, tesis, revistas, paginas web. Además se efectuaron entrevistas a los artesanos , para lo cual fue necesario desplazarse en San Juan de Pasto, Sandoná, El Tambo y Genoy.

También se acudió a la Biblioteca del Banco de la República, de la Universidad de Nariño, Academia de Historia, Museo Taminango, Laboratorio de Diseño, Institución

Universitaria Cesmag, entre otras etc. Logrando recopilar una completa información sobre las artesanías nariñenses.

Fotografías: luego se efectuó la recolección del material fotográfico de cada una de las artesanías, la mayoría fueron prestadas por El Laboratorio de Diseño, Contactar , El Museo Taminango y algunos artesanos, las faltantes fueron tomadas directamente.

Videos y sonidos: algunos de los videos se consiguieron del programa “expresiones” de la unidad de televisión de la Universidad de Nariño como: barniz de Pasto, artesanías en paja toquilla, escultura en madera. Los videos correspondientes a las demás artesanías fueron realizados.

Se escogieron fondos musicales acordes al tema, los cuales se encuentran en el inicio y desarrollo de la aplicación, como son en las narraciones, videos, botones, entre otros.

8.1.3 Análisis, digitalización y edición de la información. La información que se recopiló fue organizada teniendo en cuenta los siguientes aspectos: definición, historia, características, organización, comercialización y proceso productivo. Después se procedió a su respectiva digitalización y edición mediante la utilización de editores de texto, video, sonido y fotografía, entre otros.

8.2 FASE DE DESARROLLO

8.2.1 Diseño de Software. Se estructuró el mapa de navegación, (ver anexo A) en el cual se determinó la ubicación del menú principal, los niveles de submenús, los botones de navegación donde se especifican las formas de acceso y salida de las diferentes interfaz que posee la aplicación. Además se organizó la distribución de las diferentes interfaz, para ubicar de la mejor manera la información representada en texto, imágenes, video entre otros.

Después de definir la navegación y distribución de la información dentro de la interfaz, se procedió a iniciar la etapa de diseño, la cual se siguió cumpliendo con los requerimientos del sistema para garantizar la integración armónica y lógica de todos los componentes, permitiendo así un fácil manejo por parte del usuario al momento de interactuar con la aplicación.

8.2.2 Integración de medios. En la producción multimedial se utilizó el lenguaje de programación Flash Mx, quien además de fusionar todos los componentes de que consta la aplicación, también forma parte importante en la creación de los mismos,

convirtiéndose en una herramienta tanto integradora como creadora. Además se manejaron otras aplicaciones como: Adobe Premier 6.0, Adobe Photoshop 6.0, 3D Studio Max 3, Sound Forge, Microsoft Office.

Finalmente se realizó las recomendaciones necesarias para su utilización y funcionamiento mediante el manual del usuario.

8.2.3 Prueba del software. Se realizó la respectiva prueba del funcionamiento y comportamiento de la aplicación para lo cual se utilizaron diferentes computadores.

Como resultado surgieron algunas recomendaciones para mejorar algunos detalles del diseño y así facilite su interacción con el usuario y los requerimientos mínimos que necesita el computador para desarrollar esta aplicación.

8.2.4 Corrección de errores. Al realizar la revisión de posibles errores en la navegación se encontró que a algunos botones de varias interfaces les faltaba colocar el sonido característico que los identificaba al momento de colocar sobre ello la flecha del clic. Además atendiendo oportunamente las sugerencias de los jurados se realizaron otras modificaciones.

8.3 FASE DE IMPLEMENTACIÓN

En esta fase se definieron las siguientes actividades:

8.3.1 Grabación del producto en cd-rom. En esta actividad se realiza la respectiva grabación de la aplicación en el CD-ROM para su funcionamiento final.

8.3.2 Documentación. La producción multimedial cuenta con el manual del usuario, donde se especifican los requerimientos mínimos para su buen funcionamiento, además se guía al usuario en la instalación de la aplicación.

8.3.3 Puesta en marcha. Finalmente se realiza la reproducción de la aplicación multimedial en Cd-Rom, se procede a enviar copias para su respectiva consulta en la Universidad de Nariño y posteriormente a los diferentes entidades que colaboraron con el proyecto a cambio de la entrega del material final, entre los que se encuentran Contactor, Laboratorio de Diseño y Museo Taminango

CONCLUSIONES

- La utilización de herramientas tecnológicas para dar a conocer las artesanías nariñenses, son un medio novedoso y atractivo para presentar la información, resaltando su contenido y belleza mediante la utilización de fotografía, vídeo, sonidos entre otros.
- La producción multimedial por contar con una serie de opciones interactivas permite atraer la atención del usuario y mantenerlo interesado en el tema y cumplir con el objetivo propuesto.
- Se observa que los artículos artesanales son una muestra de la creatividad e identidad de la región nariñense, que permanece a través del tiempo y van de generación en generación.
- La producción multimedial gracias a su diseño e integración de medios como texto, imágenes, sonido y video permite desarrollar y recrear la información sobre las artesanías nariñenses, permitiendo acercarnos más a la realidad del sector artesanal. Convirtiéndose en un recurso informativo e interactivo que facilita y ayuda en la divulgación y publicidad de la belleza artesanal.

RECOMENDACIONES

- Trabajos como esta producción multimedial son una herramienta novedosa que ayudará a informar y dar a conocer al público en general la importancia y belleza de las artesanías.
- El sector artesanal necesita el apoyo del gobierno para desarrollarse y mejorar la calidad de los productos finales.
- La intervención de la tecnología informática sería una herramienta muy importante y aliada en el proceso artesanal, por ejemplo en la elaboración de nuevos diseños, publicidad de los artículos, comercialización entre otros.
- Puede utilizarse este producto multimedial como una carta de presentación de las artesanías nariñenses en los mercados regionales, nacionales e internacionales, para atraer a los posibles consumidores.
- No existe una organización del sector artesanal en general, sin embargo existen varias organizaciones de determinado oficio que lo conforman un reducido grupo.
- La falta de un mercado estable hace que haya épocas de muy poca demanda, trayendo como consecuencia la deserción del artesano, para realizar otro trabajo que le permita subsistir.

BIBLIOGRAFÍA

COLOMBIA. MINISTERIO DE DESARROLLO ECONOMICO, ARTESANIAS DE COLOMBIA S.A.- SENA, MUSEO TAMINANGO DE ARTES Y TRADICIONES POPULARES DE NARIÑO. Investigación sobre artesanías en el departamento de Nariño. Santafé de Bogotá: El ministerio de desarrollo Económico, 1997. 558 p.

COLOMBIA. MINISTERIO DE DESARROLLO ECONOMICO, ARTESANÍAS DE COLOMBIA S.A. Referente al oficio de la cerámica. Santafé de Bogotá: El ministerio de desarrollo Económico, 1994. 65 p.

COLOMBIA. MINISTERIO DE AGRICULTURA Y DESARROLLO RURAL, ARTESANÍAS DE COLOMBIA S.A, LABORATORIO DE DISEÑO. Informe final: diagnóstico y perspectivas minicadena productora de fique departamento de Nariño. San Juan de Pasto: El ministerio de Agricultura y desarrollo Rural, 2001 205 p.

ANEXO A

MANUAL DEL USUARIO

1. REQUERIMIENTOS MINIMOS

- El equipo debe tener Multimedia (unidad de Cd-Rom y tarjeta de sonido con parlantes).
- Tarjeta de Video Súper VGA.
- Monitor a color.
- El programa fue diseñado para entorno Windows 98 en adelante.
- Se garantiza un buen funcionamiento si el equipo computacional en que se ejecute posee un procesador Pentium de 400 Mhz y cuya memoria RAM sea de 64 MB o superior.

2. INSTALACIÓN DE LA APLICACIÓN

Para una optima visualización configure el monitor a una resolución de color de 16 bits y un tamaño en píxeles de 800 x 600.

Luego introduzca el cd y espere, ya que la aplicación es automática (auto run).

3. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

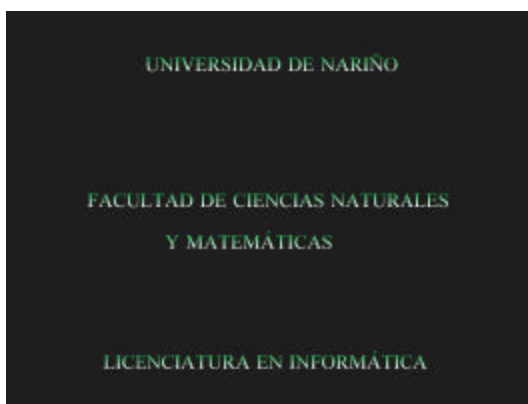
Es una aplicación Multimedial que mediante la utilización, integración e interacción de texto, sonido, imagen y video da a conocer una investigación completa y estructurada sobre las principales artesanías nariñenses.

Además de contar con una interfaz fácil de manejar por los usuarios, también tiene un diseño acorde con el tema , que ayudara a mantener el interés durante su respectiva navegación logrando cumplir el objetivo del proyecto

4. NAVEGACION

Inicia con la presentación

Figura 1. Presentación



Enseguida se presenta un video, donde hay imágenes alusivas al tema a tratar en la aplicación multimedial.

Figura 2. Video



En seguida se muestra el menú principal titulado ARTESANÍAS NARIÑENSES DIFUNDIDAS EN PASTO, SANDONÁ, EL TAMBO Y GENOY, acompañada de la

animación del escudo de la Universidad de Nariño y música de fondo, donde los sonidos se generan aleatoriamente cada que vez que se carga la interfaz.

Aquí se localizan los botones principales de la aplicación, los cuales conducen cada uno a una interfaz determinada.

La interfaz cuenta en la parte inferior con una animación, donde se muestra algunos artículos representativos de las artesanías nariñenses, esta animación fue hecha en flash Mx.

Figura 3. Menú Principal



SUBMENÚ ARTESANÍAS

En esta interfaz se encuentra una lista de botones, cada uno de ellos lleva como etiqueta el nombre de cada artesanía, al presionar clic sobre cada botón se verá la interfaz correspondiente. A medida que se ubica el puntero del ratón sobre cada botón, se puede apreciar un efecto alfa, que consiste en el desvanecimiento y aparición de la fotografía representativa de dicha artesanía

Figura 4. Submenú Artesanías



INTERFAZ UNO

Después de presionar en uno de los botones del Submenú Artesanías, nos lleva a la interfaz 1, donde encontramos seis botones con su respectiva etiqueta que nos permite saber el tema al que se refiere.

Los botones son: Definición: explica en que consiste cada una de las artesanías. Historia: da a conocer los orígenes de cada una de las artesanías. Características: muestra los principales aspectos de las artesanías. Comercialización: trata sobre los mercados para el producto. Proceso productivo: se refiere a todas las personas, herramientas y actividades que se realizan para obtener el producto final. La información de este botón se desarrolla en la interfaz uno. Proceso de elaboración: se explica los pasos a seguir para la elaboración de la artesanía. La información de este botón se desarrolla en la interfaz dos.

Existe también un menú inteligente, que permite ir a las siguientes interfaces: Artesanías, Galerías y Glosario.

En todas las interfaces se encuentra distribuido los espacios correspondientes a imágenes, sonido y videos con sus respectivos controladores, así como la opción imprimir.

Figura 5. Interfaz uno



INTERFAZ DOS

Al igual que en la interfaz anterior cada botón de antemano nos da una idea de su contenido. Tiene dos clips animados realizados en Flash Mx.

Figura 6. Interfaz dos, proceso productivo



INTERFAZ TRES

En esta interfaz se presenta la información correspondiente al proceso de elaboración, contiene los botones referentes al tema y al dar clic sobre uno de ellos muestra el contenido.

Figura 7. Interfaz tres, proceso de elaboración



También encontramos las interfaz correspondientes a **Galerías, Galería Fotográfica, Galería de videos, Glosario, Acerca de..., y Salir**

GALERÍAS: Este botón ubicado en el menú principal conduce a la interfaz que contiene dos gráficos, los cumplen la función de botones y conducen a una

determinada galería, ya sea fotográfica o de videos. La interfaz contiene sonidos y algunas animaciones.

Figura 8. Galerías



GALERIA FOTOGRAFICA: En la interfaz se encuentra todo el material fotográfico de las artesanías. Hay en total de 723 fotografías.

Figura 9. Galería Fotográfica



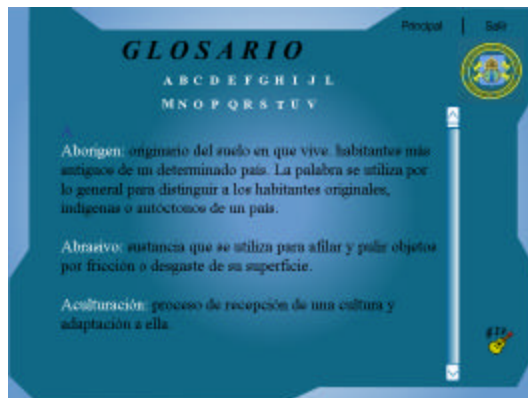
GALERÍA DE VÍDEO: En la interfaz se encuentra todo el material en video de las artesanías. Hay dos videos por cada artesanía, para un total de 16 videos.

Figura 10. Galería de Vídeo



GLOSARIO: Este botón conduce a la interfaz que contiene el significado de las palabras poco comunes utilizadas en el contenido de la producción multimedial.

Figura 11. Glosario



ACERCA DE: Este botón conduce a la interfaz que contiene la información sobre bibliografía, agradecimientos y personas que participaron y colaboraron en la realización del trabajo, así como los autores.

Figura 12. Acerca de



SALIR: Dando clic en esta opción se da por finalizada la aplicación. Esta opción se presenta en todas las interfaces de la producción multimedia.

MENÚS

Además de lo anterior, debemos resaltar dos menús que intervienen en la navegación y son fundamentales para encontrar armonía y fácil manejo en la aplicación multimedial.

Menú de Controladores

Figura 13. Menú de controladores



Botón play, ejecuta el video.



Botón pausa, detiene la ejecución del video.



Botón stop, termina con la ejecución del video.



Se encarga de imprimir.



Botón de sonido, se encarga de ejecutar o detenerlo.



Botón volver, regresa a la interfaz anterior.

Menú Inteligente

Es inteligente ya que nos permite regresar a la interfaz inmediatamente anterior de donde se lo llamó.

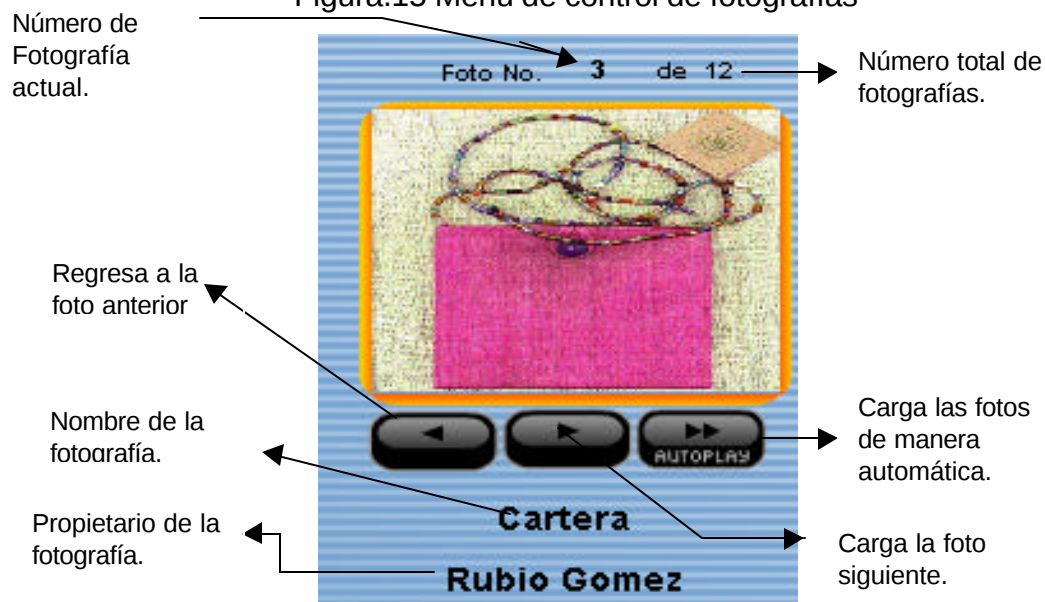
Figura.14 Menú inteligente



Menú de control de fotografías

Se encarga de guiar la navegación entre fotografías, permitiendo ver el número, el nombre respectivo y la persona o entidad a quien pertenece. Además el usuario tiene la opción de digitar el número de la fotografía que desea ver.

Figura.15 Menú de control de fotografías



MAPA DE NAVEGACIÓN (Anexo B)

