



casa del Joven

Un programa del Centro Comunitario la Rosa

**PROYECTO DE PASANTÍA REALIZADO EN LA CASA DEL JOVEN EN LOS
TALLERES DE EBANISTERÍA, CERÁMICA ARTESANAL, CORTE Y
CONFECCIÓN.**

ROBERTH ESPAÑA DELGADO

UNIVERSIDAD DE NARIÑO

FACULTAD DE ARTES

DISEÑO INDUSTRIAL

SAN JUAN DE PASTO

2010



**PROYECTO DE PASANTÍA REALIZADO EN LA CASA DEL JOVEN EN LOS
TALLERES DE EBANISTERÍA, CERÁMICA ARTESANAL, CORTE Y
CONFECCIÓN.**

Roberth España Delgado

**Proyecto de pasantía como requisito
Para optar el título de: Diseñador Industrial**

ASESOR: D.I. Héctor Prado Chicaiza

Universidad de Nariño

Facultad de artes

Diseño Industrial

San Juan de pasto

2010

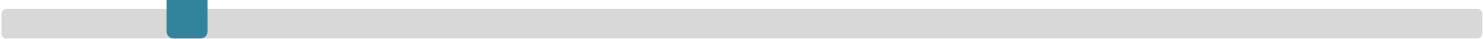


Nota de responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en el informe de pasantía, son responsabilidad exclusiva del autor”.

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





Nota de Aceptación

Presidente de Jurado

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, 03 de Mayo de 2010



AGRADECIMIENTOS

Agradecer es una forma corta de retribuir lo que muchas personas han hecho por mí a lo largo de estos años de formación académica. Con el ánimo de expresar esta infinita gratitud, quisiera dedicar este trabajo a Dios, quien nunca me ha soltado de su mano; a mis padres por su enorme entrega y apoyo incondicional; a mis hermanas por haberme aconsejado emprender este arduo camino con la convicción de ser una mejor persona; a mis sobrinas y en especial a mi amado sobrino Samuel cuya existencia transformó mi modo de estar en el mundo; a mis amigos por su grata compañía en las noches largas de estudio; a mi asesor de tesis, al instituto La casa del joven, muy especialmente, a todos los muchachos que allí se encuentran y que enriquecieron e hicieron posible la construcción de este proyecto.

Gracias...





"El fin de la educación no es hacer al hombre nulo, por el desdén o el acomodo imposible al país en que ha de vivir, sino prepararlo para vivir lo bueno y útil en él."



RESUMEN

Se propuso la siguiente actividad, para dar a conocer uno de los tantos procesos metodológicos del campo del Diseño Industrial, al interior de un Instituto de carácter social como lo es la Casa del Joven. Allí jóvenes pertenecientes a este plantel —asesorados por el pasante— aplicaron los conocimientos en la ejecución teórico-práctica de un ejercicio de <<proyección conceptual>> en los talleres formativos de dicho establecimiento, generando la posibilidad del desarrollo de una línea de productos con criterios de innovación y un aporte a la formación de los jóvenes.

ABSTRAC

It was suggested the next activity to publicize one of the many methodological processes of the field of Industrial Design, within a social Institute as is the Casa del Joven. There young people in this campus-advised by the clerk applied knowledge in theoretical and practical implementation of an exercise of <<proyección conceptual>> in training workshops that establishment, creating the possibility of developing a product line criteria of innovation and contribution to youth training.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

GLOSARIO

1. ANTECEDENTES Y PRESENTACIÓN DEL INSTITUTO	20
1.1. Ubicación	20
1.2. Reseña histórica Centro Comunitario la Rosa	20
1.3. Misión	22
1.4. Visión	23
1.5. Objetivo General	23
1.6. Objetivos Específicos	23
1.7. Descripción del organigrama empresarial	24
1.7.1. Descripción de los talleres	25
2. PROYECTO:	28
2.1. MARCO GENERAL	28
2.1.1. Título	28
2.1.2. Modalidad	28
2.1.3. Alcances y delimitaciones	28
2.1.3.1. Universo	28
2.1.3.2. Espacio geográfico	29
2.1.3.3. Tiempo	29
2.2. JUSTIFICACIÓN	30
2.3. OBJETIVOS	32
2.3.1.1. Objetivo General	32
2.3.1.2. Objetivos Específicos	32
2.4. METODOLOGÍA	33
3. CRONOGRAMA	34

INFORMES DE ACTIVIDADES DEL INSTITUTO 35

4.1.	Actividad número 1:	35
4.1.1.	Objetivo de la actividad	35
4.1.2.	Desarrollo de la actividad	35
4.1.2.1.1.	Pasos para la valoración	36
4.1.2.2.	Valoración de talleres	37
4.1.2.3.	Acuerdo	37
4.1.3.	Observaciones	38
4.1.4.	Conclusiones	38
4.1.4.1.	Debilidades	39
4.1.4.2.	Oportunidades	39
4.1.4.3.	Fortalezas	40
4.1.4.4.	Amenazas	40
4.2.	Actividad número 2:	41
4.2.1.	Objetivo de la actividad	41
4.2.2.	Desarrollo de la actividad	41
4.2.3.	Observaciones	46
4.2.3.1.	Observación taller de ebanistería	46
4.2.3.2.	Observación taller de cerámica artesanal	48
4.2.3.3.	Observación taller corte y confección	50
4.2.4.	Conclusiones	51
4.2.4.1.	Fortalezas taller de ebanistería	51
4.2.4.2.	Debilidades taller de ebanistería	52
4.2.4.3.	Fortalezas taller de cerámica artesanal	53
4.2.4.4.	Debilidades taller de cerámica artesanal	54
4.2.4.5.	Fortalezas taller de corte y confección	55
4.2.4.6.	Debilidades taller de corte y confección	56
4.3.	Actividad número 3:	57
4.3.1.	Objetivos de la actividad	57
4.3.2.	Desarrollo de la actividad	57
4.3.2.1.	Investigación temática	59
4.3.3.	Observaciones	62
4.3.4.	Conclusiones	63
4.3.4.1.	Fortalezas	63
4.3.4.2.	Debilidades	64
4.4.	Actividad número 4:	65
4.4.1.	Objetivos de la actividad	65



4.4.1.1.	Objetivo general	65
4.4.1.2.	Objetivos específicos	65
4.4.2.	Desarrollo de la actividad	66
4.4.2.1.	Diseño metodológico para la guía del ejercicio	67
4.4.2.2.	Planteamiento del ejercicio a los jóvenes	70
4.4.2.3.	Desarrollo de actividades proyectuales	71
4.4.2.4.	Elaboración de planos básicos	83
4.4.2.5.	Elaboración de modelos virtuales	83
4.4.2.6.	Elaboración de prototipos y proceso productivo	92
4.4.2.7.	Objetos finales	100
4.4.3.	Observaciones	105
4.4.4.	Conclusiones	105
4.4.4.1.	Fortalezas	106
4.4.4.2.	Debilidades	107
4.5.	Actividad número 5:	108
4.5.1.	Objetivo de la actividad	108
4.5.2.	Desarrollo de la actividad	108
4.5.2.1.	Diseño de presentación	108
4.5.2.2.	Desarrollo objetual: sistema de exposición	109
4.5.3.	Observaciones	110
4.5.4.	Conclusiones	110
4.5.4.1.	Fortalezas	110
4.5.4.2.	Debilidades	111
5.	RESULTADOS FINALES	112
5.1.	IMPACTOS DEL TRABAJO DE PASANTÍA	114
6.	CONCLUSIONES FINALES	116
7.	BIBLIOGRAFÍA	118
8.	ANEXOS	119

INTRODUCCIÓN

El Diseño Industrial ha revolucionado la forma de ver el mundo actual; hoy por hoy busca respuestas a las necesidades y deseos del hombre tanto en su vida cotidiana, como en la constante interacción con el mundo de los objetos, tratando de mejorar su interrelación con el contexto en el cual se desempeña.

Como toda disciplina el Diseño Industrial se rige por un componente investigativo, experimental en todos sus aspectos. En virtud de lo anterior, siempre estará ligado a un cierto tipo de metodología especial para cada desarrollo proyectual, sea el caso de la necesidad o deseo.

La Casa del Joven, perteneciente al Centro Comunitario la Rosa en San Juan de Pasto, cuenta con talleres ocupacionales de formación e instructores idóneos para la enseñanza de procesos productivos en la ejecución de objetos; enseñanza dirigida en torno a una misión de vital importancia, ligada a la ayuda a jóvenes con diferentes problemáticas. Razón por la cual se hace indispensable que exista un vínculo con el componente investigativo del Diseño Industrial como disciplina metodológica; más precisamente como guía en el desarrollo y adquisición del conocimiento, los aportes con respecto a la innovación y una nueva perspectiva en torno al campo social.

Para que este vínculo exista se hace necesario el desarrollo de actividades creativas (en los diferentes talleres) a fin de demostrar la versatilidad del diseño en torno a un trabajo en equipo que involucre el aporte de conocimientos, ideas y expectativas, encaminadas a la ejecución de objetos diferentes a los desarrollados por la Casa del Joven, a partir de la asesoría en Diseño Industrial.

GLOSARIO

ACABADO

El acabado es un proceso de fabricación empleado en la manufactura cuya finalidad es obtener una superficie con características adecuadas para la aplicación particular del producto que se está fabricando; esto incluye mas no es limitado a la cosmética de producto. Esto es logrado por los tratamientos superficiales aplicados. En algunos casos el proceso de acabado puede tener la finalidad adicional de lograr que el producto entre en especificaciones dimensionales

AMBIENTE

Se entiende por ambiente el entorno o suma total de aquello que nos rodea y que afecta y condiciona especialmente las circunstancias de vida de las personas o la sociedad en su conjunto. Comprende el conjunto de valores naturales, sociales y culturales existentes en un lugar y un momento determinado, que influyen en la vida del hombre y en las generaciones venideras. Es decir, no se trata sólo del espacio en el que se desarrolla la vida sino que también abarca seres vivos, objetos, agua, suelo, aire y las relaciones entre ellos, así como elementos tan intangibles como la cultura.

COLOR

El color es un fenómeno físico que cuenta con infinitas combinaciones de la luz, relacionado con las diferentes longitudes de onda en la zona visible del espectro electromagnético, que perciben las personas y algunos animales a través de los órganos de la visión, como una sensación que nos permite diferenciar los objetos del espacio con mayor precisión. Todo cuerpo iluminado absorbe todas, o parte de, las ondas electromagnéticas y refleja las restantes. Las ondas reflejadas son analizadas por el ojo e interpretadas cómo colores según las longitudes de ondas correspondientes (ver tabla de longitud de onda). El ojo humano sólo percibe el color cuando la iluminación es abundante. Con poca luz vemos en blanco y negro.

CONCEPTO

Se entiende como concepto a la abstracción intelectual de las características o notas esenciales de un elemento físico o ideal, y prácticamente es toda

aquella especificación que se le da algún objeto, trabajo, etc.

CREATIVIDAD

La creatividad puede definirse técnicamente en psicología como la generación de procesos de información, productos o conductas relevantes para una situación de destreza o conocimiento insuficiente. Es estudiada por la heurística.

DESARROLLO

Hacer pasar una cosa del orden físico, intelectual o moral por una serie de estados sucesivos, cada uno de ellos más perfecto o más complejo que el anterior

DISEÑO GRAFICO

El diseño gráfico es el arte de expresar una idea a través del uso de los gráficos y el texto. Consiste en la creación de mensajes visuales contemplando diversas necesidades que varían según el caso: estilísticas, informativas, identificatorias, de persuasión, de código, tecnológicas, de producción, de innovación, etc. Los mensajes visuales diseñados pueden canalizarse a través de muchos medios de comunicación, tanto impresos como digitales.

DISEÑO INDUSTRIAL

El Diseño Industrial es una disciplina que busca resolver las relaciones formales-funcionales de los objetos susceptibles de ser producidos industrialmente.

Una disciplina para resolver problemas mediante una expresión creativa y progresista. Lo que establece la comunicación entre el medio ambiente, los objetos y la gente a través de factores estéticos, formales, de uso, económicos, técnicos, sociales, ergonómicos y funcionales.

Considerado como una disciplina artística, incluye además una importante carga técnica. Ambas se aúnan para su estudio en distintas escuelas del mundo a través de la titulación homologada de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial. Se estudia en distintos centros tanto públicos como privados y en algunos de ellos la parte mas técnica de la formación se omite, centrándose más en la artística.

Un diseñador industrial debe tener en cuenta no sólo los aspectos formales de los productos, sino también su resistencia mecánica, materiales en los que se ha de fabricar, procesos de fabricación y costos de producción entre otros

No es una disciplina artística en su totalidad, ya que el diseño industrial pretende fabricar productos a nivel industrial para poder vender el máximo número de unidades posible y el máximo aprovechamiento de recursos. Un diseño que no vende es rápidamente tachado de fracaso, ya que la empresa ha de tener beneficios.

Existen diferentes puntos de vista sobre el diseño industrial, especialmente dos ramas: funcionalista, que coloca la utilidad del producto por encima de las demás variables del diseño, y la esteticista, que prima la visión estética, más artística esta que la anterior, si bien, tiene en cuenta los aspectos comerciales, ergonómicos y productivos, pretende generar mayores cambios formales que funcionales en los productos. Los diferentes diseñadores industriales se inclinan habitualmente por una de las dos ramas, acorde con la escuela donde estudien, en algunos casos, Arquitectura, Artes aplicadas o Ingeniería en otros casos.

La forma siempre está en función de la ergonomía, función, uso y componentes mecánicos. Cuantas más unidades se vendan mayor será el beneficio, por lo que los valores estéticos también han de ser importantes.

El diseño industrial pretende mejorar la sociedad mediante productos innovadores, y ante todo generar comercio, ya que es la base de esta disciplina. Sin ventas, no hay fabricación posible.

ERGONOMÍA

La Ergonomía es el campo de conocimientos multidisciplinarios que estudia las características, necesidades, capacidades y habilidades de los seres humanos, analizando aquellos aspectos que afectan al entorno artificial construido por el hombre relacionado directamente con los actos y gestos involucrados en toda actividad de éste. En todas las aplicaciones su objetivo es común: se trata de adaptar los productos, las tareas, las herramientas, los espacios y el entorno en general a la capacidad y necesidades de las personas, de manera que mejore la eficiencia, seguridad y bienestar de los

consumidores, usuarios o trabajadores (Tortosa et al, 1999).

Tradicionalmente la ergonomía se ocupa de la interacción: hombre / puesto de trabajo, pero eso es sólo una parte de la misma, mediante el análisis del puesto de trabajo, porque del ambiente laboral se encarga la Psicología Ambiental y de las organizaciones la Psicología Organizacional.

ESTETICA

La Estética es la rama de la filosofía que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza. Más formalmente se la ha definido también como "ciencia que trata de la belleza y de la teoría fundamental y filosófica del arte".

METODOLOGÍA

Se refiere a los métodos de investigación en una ciencia. Aun cuando el término puede ser aplicado a las artes cuando es necesario efectuar una observación o análisis más riguroso o explicar una forma de interpretar la obra de arte.

La metodología se entenderá aquí como la parte del proceso de investigación que sigue a la propedéutica y permite sistematizar los métodos y las técnicas necesarios para llevarla a cabo. "Los métodos –dice Martínez Miguélez (1999) – son vías que facilitan el descubrimiento de conocimientos seguros y confiables para solucionar los problemas que la vida nos plantea".

MODELO

Se denomina modelo a una idealización de la realidad utilizada para plantear un problema, normalmente de manera simplificada en términos relativos y planteados desde un punto de vista matemático, aunque también puede tratarse de un modelo físico. Es una representación conceptual o física a escala de un proceso o sistema (fenómeno), con el fin de analizar su naturaleza, desarrollar o comprobar hipótesis o supuestos y permitir una mejor comprensión del fenómeno real al cual el modelo representa.

MODULO

Un módulo es un componente auto controlado de un sistema, el cual posee una interfaz bien definida hacia otros componentes; algo es modular si es construido de manera tal que se facilite su ensamblaje, acomodamiento

flexible y reparación de sus componentes.

OBJETO

Un objeto (del latín *objektum*), es todo ente limitado, con una función precisa, al que puede colocársele una etiqueta verbal, que puede definirse mediante las relaciones externas con su medio. Los objetos bien pueden ser entes materiales, que es el significado popular, o bien pueden ser creaciones o conceptos como las ideas o pertenecer a campos específicos del saber como la informática, la filosofía y la gramática.

PROCESO

Un proceso (del latín *processus*) es un conjunto de actividades o eventos que se realizan o suceden con un determinado fin. Este término tiene significados diferentes según la rama de la ciencia o la técnica en que se utilice.

PRODUCTO

Un producto es cualquier objeto que puede ser ofrecido a un mercado que pueda satisfacer un deseo o una necesidad. Sin embargo, es mucho más que un objeto físico. Es un completo conjunto de beneficios o satisfacciones que los consumidores perciben que obtienen cuando lo compran es la suma de los atributos físicos, psicológicos, simbólicos y de servicio.

PROTOTIPO

Un prototipo es también un modelo a escala o facsímil de lo real, pero no tan funcional como para que equivalga a un producto final, ya que no lleva a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final, proporcionando una retroalimentación temprana por parte de los usuarios acerca del sistema.

El prototipo se usa para obtener los requerimientos del usuario. Su principal propósito es obtener y validar los requerimientos esenciales, manteniendo abiertas las opciones de implementación. Esto implica que se deben tomar los comentarios de los usuarios, pero también se debe volver a los objetivos para no perder la atención



TENDENCIA

En un sentido general, es un patrón de comportamiento de los elementos de un entorno particular durante un periodo de tiempo. En términos del análisis técnico, la tendencia es simplemente la dirección o rumbo del mercado.

TIPOLOGIA

La tipología es, literalmente, el estudio de los tipos; más allá de esta simple definición.

I ANTECEDENTES PRESENTACION DE LA EMPRESA

1.1. UBICACIÓN: La Casa del Joven está ubicada en la Cra 4 No. 12G-52 Barrio la Rosa. Es un programa del Centro Comunitario La Rosa el cual es una ONG sin ánimo de lucro, orientada por los principios del evangelio y la pedagogía humanística y personalizada.

1.2 RESEÑA HISTÓRICA: CORPORACION CENTRO COMUNITARIO LA ROSA PROGRAMA CASA DEL JOVEN

La Casa del Joven nace como una utopía en la ciudad de San Juan de Pasto después del incremento de problemas de violencia y consumo de drogas en los jóvenes de la comuna 5 correspondiente al barrio la Rosa de la ciudad, ante dicha situación la hermana MARÍA AGUDELO MORENO Religiosa perteneciente a la Compañía de María, congregación dedicada a la educación, en especial de la mujer, a través de la red de instituciones nacionalmente conocidas como colegios de La Enseñanza. Doctora en Filosofía y Letras de la Universidad Pontificia Bolivariana, es un símbolo vivo de la solidaridad intelectual, académica y práctica de quienes en la sociedad hacen del conocimiento, de la entrega al estudio y de la consagración a los valores supremos de la cultura, el medio apropiado para fomentar y estimular el perfeccionamiento del joven, tanto en sus dimensiones individuales como colectivas y sociales.

Es así como en el año de 1993 esta mujer emprendedora empieza a trabajar con los jóvenes de la comuna 5 en charlas de prevención frente al consumo de sustancias psicoactivas, violencia, pandillas y educación sexual, estableciendo estrategias de sana convivencia entre jóvenes y dándoles a conocer las mejores opciones para desempeñarse como personas productivas en la sociedad a fin de promover el bienestar y el desarrollo de la región.

Frente a esto se ve la posibilidad de ofrecer a los jóvenes talleres formación ocupacional con el fin de brindarles espacios de aprendizaje que influyan en la promoción humana, educativa y social de una comunidad conformada por Jóvenes pertenecientes a los estratos socio-económicos 1 y 2: de



esta manera nace la Casa del Joven en octubre de 1994 acogiendo, capacitando y recreando a hombres y mujeres entre 14 y 25 años en riesgo físico y o moral, por medio de procesos formativos, atención sicosocial personalizada, talleres de desarrollo humano, prevención de problemáticas como consumo de sustancias psicoactivas y alcoholismo, embarazos no deseados y violencia intrafamiliar. Igualmente ofrece capacitación en oficios como ebanistería, corte y confección, artes gráficas, cerámica artesanal y preparación de alimentos, a fin de posibilitar al joven en la construcción de un proyecto de vida que le permita pasar de lo vulnerable a lo sostenible y asumir compromisos personales, familiares y sociales. Buscando que los jóvenes encuentren espacios para el desarrollo humano.

Población Beneficiaria

La población que se beneficia del proyecto está compuesta por hombres y mujeres pertenecientes a los niveles I y II del Sisbén, en condiciones de vulnerabilidad económica y social que habitan en el municipio de Pasto, entre quienes se encuentran:

- Jóvenes con dificultades para adaptarse al sistema educativo o expulsado de él.
- Jóvenes que en su gran mayoría han sido privados de su educación que son objeto de explotación laboral.
- Jóvenes víctimas de desplazamiento forzado, generado por la violencia y el conflicto armado.
- Jóvenes que pertenecen a grupos delictivos, sectas satánicas y otros grupos al margen de la ley.
- Jóvenes que están en riesgo de consumir alcohol u otras sustancias psicoactivas.
- Jóvenes padres y madres adolescentes.
- Jóvenes con problemas de violencia intrafamiliar, sexual o de cualquier índole.
- Jóvenes que presentan alguna patología psicológica, mental y/o discapacidad física.

Principios orientadores

- **Formación para la vida:** se estableció bajo la premisa de demostrar que las personas pueden diseñar un proyecto de vida y llevarlo a cabo, en beneficio de sí mismo, de su familia y de su comunidad.



- **Se emplea la pedagogía personalizada y humanística de la Compañía de María:** conscientes de que cada joven es un mundo particular lleno de ideas, pensamientos, sentimientos, sueños, anhelos, con carencias y problemáticas de distinta índole que no pueden ser interpretados ni abordados de la misma forma, la casa del joven se esfuerza día a día por mejorar las técnicas y estrategias que permitan interpretar adecuadamente la realidad particular de cada individuo para contribuir efectivamente a su formación.
- **Se capacita para el trabajo:** cuando un joven se ha apropiado de las herramientas para la vida, puede hacer uso efectivo del conocimiento que adquiere para el trabajo y, por ende, aprovechar las oportunidades que le ofrece el mundo laboral o crear sus propios escenarios para generar ingresos y acceder a un trabajo en condiciones dignas.
- **Se trabaja con calidad y calidez:** en el entorno que rodea a los jóvenes, en situación de vulnerabilidad, una de las constantes es la violencia y la agresividad. En este lugar se reemplazan las manifestaciones violentas de comunicación por la enseñanza con calidad y calidez, facilitando la apropiación de comunicar, expresar y construir.

1.3 MISIÓN

La Corporación Centro Comunitario la Rosa es una ONG sin ánimo de lucro, orientada por los principios del evangelio, ofrece además una educación inspirada en los principios de la pedagogía personalizada y humanística de la Compañía de María. Fiel al pensamiento de sus fundadores, propicia espacios para la reflexión en el trabajo, la formación de comunidades y el desarrollo social, con especial atención a los sectores culturales y económicamente vulnerables, buscando su transformación.

A través del programa “Casa del Joven”, ofrece atención, (desde la perspectiva el derecho a jóvenes hombres y mujeres de comunidades en condiciones de riesgo físico y/o moral) por medio de procesos formativos con miras a lograr el desarrollo social de la población juvenil.



1.4 VISIÓN

La corporación Centro Comunitario la Rosa será una organización promotora del desarrollo social, cuyo principal objetivo lo constituirá el “trabajar unidos por el bien de todos” en la formación de la persona y su integridad. Fiel a los principios de contenido cristiano y solidario desarrollará su nación comunitaria a favor de la población vulnerable.

El programa “Casa del Joven” representará la propuesta de un espacio donde los y las jóvenes gocen aprendiendo, aprendan haciendo y hagan soñando, tejiendo su presente y su futuro.

1.5 OBJETIVO GENERAL

Según los estatutos (art., 4), la corporación busca contribuir en la formación una conciencia crítica en la comunidad, promover y estimular la participación responsable y solidaria del individuo en el proceso cultural, social y económico, por medio de la educación formal y no formal.

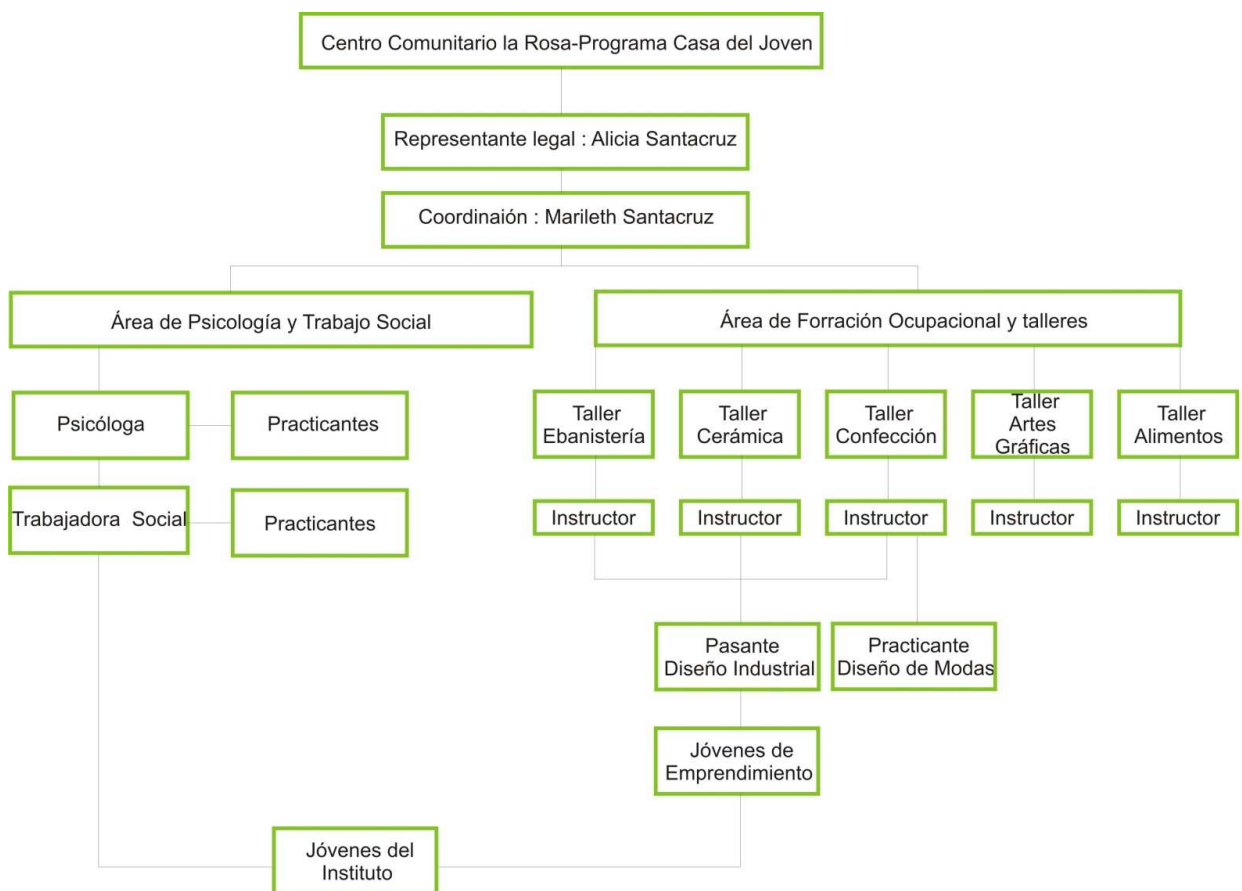
1.6 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Facilitar el desarrollo integral de los jóvenes en situaciones de vulnerabilidad económica y social del municipio de Pasto, con el propósito de contribuir al mejoramiento de su calidad de vida; minimizando los riesgos sociales, familiares, económicos, laborales y de salud a los que se encuentran expuestos.
- Incrementar las alternativas de generación de ingresos —empleo o autoempleo— mediante la formación ocupacional en oficios productivos, la formación empresarial, la vinculación académica, el desarrollo de habilidades y competencias laborales acordes a las exigencias del mercado.
- Contribuir al restablecimiento de vínculos familiares a través de la atención y el seguimiento (escuela de padres y terapias familiares) que permitan subsanar los conflictos y reemplazar la violencia por sana

convivencia.

- Contribuir a la protección de los derechos de los jóvenes, generando espacios que les permitan identificar las circunstancias en que son vulnerados y los mecanismos para la oportuna restitución de los mismos

1.7 DESCRIPCIÓN DEL ORGANIGRAMA GENERAL DE LA EMPRESA



1.8 DESCRIPCIÓN DE LAS ÁREAS DONDE SE DESARROLLÓ LA PASANTÍA

Taller de ebanistería

El taller de ebanistería tiene como objetivo formar a los jóvenes en el trabajo de muebles y diferentes tipos de elementos, a partir de maderas nobles o finas en 4 niveles de formación. En estos manejan desde conceptos teóricos y de conocimiento de maquinarias, hasta llegar a un proceso de producción, abarcando también trabajos como cubiertas, aleros, puertas, repisas y elementos decorativos; incorporando, a través de conocidas técnicas, nuevos tipos de muebles y la multiplicación de las tareas asociadas a los acabados de cada pieza, favoreciendo la consolidación de un grupo de Jóvenes dedicados exclusivamente al trabajo con elementos en madera. Un ebanista de la Casa del Joven puede planear un mueble completo y ejecutarlo, incluso tomar como referencia otros diseños, los que permite elaborar modelos en series reducidas, pero siempre atendiendo al concepto de calidad.

Herramientas: en el proceso de formación, el joven que pertenece al taller de ebanistería utiliza— a la hora de realizar su trabajo— muchas herramientas de carácter manual e industrial.

Materias primas: el material de trabajo del joven es la madera; sin embargo, también necesitan materiales tales como pegantes, herrajes y pinturas.

Las maderas más demandadas por estos artesanos son: Pino, Cedro, Granadillo, Tara, Sajo; junto con aglomerados como: Triplex, Tablex y MDF.

Proceso de trabajo:

El proceso de trabajo consta de varias fases:

- Planeado y escuadrado, rectificado de los tablones para integrar mejor las piezas.
- Trazado: se marcan las caras del tablero con la forma de la pieza que se desea obtener. Cuando hay que ensamblar las piezas, el trazado se debe hacer minuciosamente.
- Troceado y recortado, acercándose así a la forma de la pieza final. Una vez hecho esto, se realizan los rebajes y entalles de las piezas.
- Taladrado de las piezas: paso previo al ensamblado de las diferentes piezas. Acto seguido se realizan las uniones, acoplamientos y machihembrados.



- Finalmente se procede al trabajo de pinturas y acabados dentro de un proceso de control de calidad.

Taller de cerámica artesanal

El taller de cerámica artesanal de la Casa del Joven reúne unas condiciones muy atractivas para los Jóvenes porque, además de aceptar la cerámica como arte, aprenden a identificar que su aplicación es inmediata para la realización de elementos decorativos dentro de cualquier contexto, pues es un material muy versátil con en el que se desarrollan productos como: ceniceros, cuadros de azulejos, cántaros, macetas, jarras, platos de colgar, lámparas etc. Los jóvenes parten de un proceso de aprendizaje de técnicas de dibujo (perspectivas, manejo del color, etc.). Por ende el taller se desarrolla a través del cumplimiento de unos objetivos, tales como el cuidado y buen uso de los implementos; Valorando el acabado general de los trabajos y adquiriendo destrezas y habilidades en las distintas técnicas que se utilizan.

Herramientas: en el proceso de formación, el joven que pertenece al taller de cerámica utiliza a la hora de realizar su trabajo herramientas como torno, cortadores, espátulas, lijas, pinceles, aerógrafo, entre otros.

Materias primas: el material de trabajo del joven es la arcilla, además de: laca, barniz, vinilos.

Proceso de trabajo:

- El primer paso del proceso consiste en elegir el motivo. Para que sea bien acogida, a los jóvenes que van a conocer las técnicas básicas de la cerámica (placas, rollos y pellizcos), se les facilitan los motivos sacados directamente desde algún catálogo o revista.
- Se les da a elegir entre distintos animales, personajes humanos o motivos florales, que se dibujaran en la pieza con una muñequilla de carbón, calcándolo con un papel de carbón, esgrafiándola con un punzón o protegiendo la silueta.
- La elección de los motivos por los jóvenes del taller es libre, éstos trabajan espontáneamente y basándose en personajes conocidos o de reproducciones.
- En el segundo paso se proponen algunas de las técnicas básicas de decoración, entrando en contacto directo para ello con los diversos materiales que ponemos a su alcance (vinilos, lacas, barnices, óxidos, resinas, etc.).

- El tercer paso corresponde al baño de la pieza, antes de hornear, en un barniz transparente. El esmalte o barniz transparente es el que proporciona el acabado vítreo, pudiéndose hacer por inmersión, a pincel, o por bañado a mano.
- El cuarto paso referente al horneado. Es la parte del proceso más importante de la fabricación de la cerámica. La temperatura necesaria para cocer la arcilla es de 980 grados.
- Ahora bien, deber ser obtenida aumentándola paulatinamente, ya que si la subida es muy brusca, las piezas corren el peligro de estropearse.

Taller de corte y confección

El taller de corte y confección de la Casa del Joven está dedicado a jóvenes (en su mayoría mujeres de estratos 1 y 2 de la ciudad), capacita en tejido y confección de prendas de uso y también en la elaboración de lencería para el hogar.

Estos Jóvenes obtendrán los conocimientos requeridos para que puedan: Confeccionar y comercializar dichos productos, proyectándose hacia la apertura del mercado de un negocio que les permita generar ganancias económicas para su sostenimiento, mediante la autoformación y desarrollo de sus facultades, permitiendo así, la realización personal de cada uno de ellos y logrando una mejor calidad de vida para sus familias.

Herramientas: en el proceso de formación, el joven que pertenece al taller de corte y confección utiliza —a la hora de realizar su trabajo— diversas herramientas: maquinas de cocer, fileteadoras, collarines, bordadoras, agujas, escuadras, Molderias.

Materias primas: el material de trabajo del joven abarca telas de todo tipo, pero además: hilos, hilazas, pegantes, encajes, cierres, botones etc.

Proceso de trabajo:

Cada grupo recibirá en promedio de 3 a 4 horas diarias durante 5 días a la semana para un total de 40 horas al mes, aproximadamente. La capacitación será teórico-práctica en el área de tejido, corte y confección de prendas de vestir, especialmente ropa casual.

2. PROYECTO

2.1. MARCO GENERAL

2.1.1. TÍTULO: PROYECTO DE PASANTÍA REALIZADO EN LA CASA DEL JOVEN EN LOS TALLERES DE EBANISTERÍA, CERÁMICA ARTESANAL, CORTE Y CONFECCIÓN

MODALIDAD

Pasantía

2.1.2. ALCANCE Y DELIMITACIONES

La propuesta se centra en la creación de una línea de productos innovadores en la Casa del Joven, por medio del trabajo en los talleres de ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección. Con ellos se busca un enriquecimiento intelectual que permita establecer una nueva percepción formal de los diferentes ejercicios objetuales planteados por los instructores hacia los jóvenes, todo esto cimentado en procesos investigativos, metodológicos, proyectuales y de convivencia tomados a modo de herramientas básicas para la ejecución de diferentes proyectos.

Este espacio brindará a la institución —sobre todo— a las jóvenes respuestas hacia las necesidades proyectuales del diseño contemporáneo, teniendo en cuenta las herramientas de nuestro contexto; con el fin de cultivar estrategias de enseñanza a largo plazo

2.1.2.1. UNIVERSO

Para el desarrollo de las actividades designadas en la consecución de los objetivos de esta pasantía necesitamos involucrar al Municipio de San Juan de Pasto; a la Facultad de Artes, a través del programa de Diseño Industrial; el Centro Comunitario la Rosa con el programa Casa del Joven; además de los jóvenes, instructores y ciudadanos en general afectados positivamente por el proyecto.



2.1.2.2. ESPACIO GEOGRÁFICO

El proyecto se desarrollará en las instalaciones de la Casa del Joven, en los talleres de ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección, donde se llevan a cabo las actividades.

2.1.2.3. TIEMPO

El periodo relativo de la pasantía es de Seis (6), meses tiempo completo a partir de la fecha de iniciación.

2.2. JUSTIFICACIÓN

La Casa del Joven se ha constituido como un espacio adecuado para la formación ocupacional de jóvenes en situación de vulnerabilidad económica y social, mejorando la condición de vida de los mismos, a través de talleres productivos. Con los talleres (ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección) la institución pretende aprovechar los conocimientos y la capacidad creativa del diseñador industrial en el desarrollo de una pasantía que tenga como finalidad la realización de proyectos a partir del diseño de productos con criterios de innovación en dichos talleres; éstos permitirán establecer una participación activa con los jóvenes e instructores de la institución dentro de una dinámica productiva en el proceso de diseño.

Esta iniciativa propone aprovechar al máximo los materiales que se trabajan en cada taller, a fin de desarrollar elementos que rompan con los paradigmas establecidos en la producción de la Casa del Joven y se dé a conocer una nueva propuesta de diseño de productos con el aporte de los jóvenes dentro de una teoría constructivista de aprendizaje. Tales productos tienen el objetivo de ser exhibidos y comercializados en el almacén de emprendimientos del instituto Yanasa (Jóvenes Emprendedores), el cual ha tenido un gran reconocimiento dentro de la región.

De esta manera la institución busca obtener respuestas proyectuales, creativas y coherentes que genere el diseñador junto a los jóvenes dentro de la creación de productos con valor agregado pensando en la posibilidad de un diseño participativo que dé como resultado la mejor ejecución del proyecto.

Teniendo como referencia los objetivos a cumplir se definen puntualmente las áreas de intervención de esta pasantía —justificando su importancia— para fortalecer el proceso de proyección de dicha propuesta, que está establecida en las siguientes pautas:

- Desarrollar una nueva línea de productos en torno a los talleres anteriormente referidos, a partir de propuestas innovadoras en las cual se manifieste la participación de los jóvenes e instructores en el proceso productivo.
- Mejorar las condiciones del los productos a desarrollar y exhibir con el

fin de aportar en la comercialización de los mismos en el punto de ventas de la institución.

- Generar un entorno dinámico y versátil con los jóvenes que participarán en el proceso.
- Promover el diseño en instituciones como la Casa del Joven.

Estos parámetros son fundamentales para el desarrollo del proyecto y el logro de sus objetivos; viendo necesaria la profundización de éstos para entender la relación integral que tienen con el mejoramiento de los objetos y/o productos y sus posibilidades de comercialización, interviniendo con un impacto positivo en el desarrollo del diseño y en la formación del joven.

Por tanto, la técnica actúa como complemento en el proceso, pues los materiales que se van a trabajar y la aplicación que se puede generar por medio de ellos, admite resultados positivos en relación a las actividades del diseño, permitiendo a demás extender la utilización de recursos materiales no utilizados o poco explorados en diversas áreas: mobiliario, iluminación, confección de bolsos, accesorios entre otros; estimulando nuevas alternativas de desarrollo de productos dentro de la institución.

En este orden de ideas, se pretende dar respuesta a la sentida necesidad de innovación en diseño para la Casa del Joven y los proyectos que ésta desarrolla; puesto que se busca una participación de los jóvenes a fin de dar una visión diferente a la formación que actualmente reciben, y contribuir de una u otra forma en su crecimiento personal y su desenvolvimiento en la sociedad. Esto gracias al desarrollo de estrategias claras de convivencia participativa teniendo como premisa (el diseño y desarrollo de nuevos productos) que sirvan de apoyo teórico y de aplicación práctica e investigativa a la institución. Los talleres a trabajar, generaran un soporte para futuros proyectos que beneficien a la comunidad, partiendo esta temática y promoviendo la continuidad del proyecto.

2.3. OBJETIVOS

2.3.2. OBJETIVO GENERAL

Diseñar y fabricar una línea de productos con características de innovación, comercialización y exhibición (en conjunto con los talleres de ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección) dentro de un enfoque metodológico en el cual se establezca una participación activa y dinámica con los jóvenes de nivel 3, 4 y emprendimientos e instructores de la institución.

2.3.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Generar elementos con características estéticas y funcionales, dentro de una nueva alternativa de diseño, aportando en las técnicas de manejo de material.
- Diseñar elementos contemporáneos en la línea de mobiliario, iluminación, y bolsos que representen una nueva tendencia para proyectar por parte de la institución.
- Diagnosticar el proceso productivo que se lleva actualmente en la institución.
- Promover la participación de los jóvenes e instructores de la Casa del Joven dentro de un proceso de diseño y producción diferente al que se maneja.
- Conocer nuevas perspectivas del diseño industrial frente al trabajo con jóvenes encaminadas a aportes de tipo social.
- Aportar en el mejoramiento del desempeño comercial de los productos desarrollados por la institución.
- Analizar el mercado hacia el cual la institución produce a fin de ofrecer mejores alternativas de objetos.

2.4. METODOLOGÍA

Se podría proyectar el método de trabajo de la siguiente manera:

- Realizar un cronograma de actividades proyectado al período de la pasantía.
- Valorar de forma general mediante la Matriz D.O.F.A., el nivel de aprovechamiento humano, técnico y locativo de los talleres y la práctica de los conocimientos para la creación de objetos.
- Socializar el proyecto y explicar sus diferentes fases a los instructores y jóvenes del instituto desde los talleres a trabajar, con el fin de llegar a acuerdos en su ejecución.
- A partir de un instrumento teórico, valorar las condiciones de la planta física, (maquinaria y herramienta de los talleres) con el fin de conocer el estado real de los recursos físicos necesarios para ejecutar el proyecto.
- Unificar y dar a conocer a los jóvenes los conceptos básicos del Diseño Industrial y el tipo de metodología más apropiada que se debe tener en cuenta para la ejecución de un objeto o producto; con esto se podría sentar una base teórica que les sirva para la creación de los proyectos dentro del instituto.
- Aplicar y unificar algunos de los conocimientos de los talleres a trabajar mediante la proyección de un ejercicio objetual.
- Diseñar un sistema de exposición objetual para la presentación al público de los ejercicios prácticos y sus diferentes procesos, realizados por los jóvenes en sus respectivos grupos interdisciplinarios.
- El desarrollo de esta pasantía se guiará a través de un tipo de estudio cualitativo, pues busca explicar, sustentar y demostrar por medio de (resultados objetuales) la importancia de este proyecto, las ventajas para la institución y el aporte a los jóvenes.

4. INFORME DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS EN EL INSTITUTO

4.1. ACTIVIDAD NÚMERO 1

Diagnóstico general y presentación del proyecto de pasantía a la coordinadora de la Casa del Joven, e instructores y jóvenes de los talleres de Ebanistería, cerámica Artesanal, Corte y Confección.

Fecha: 04/08/09 a 14/08/09

Participantes: coordinadora, instructores y jóvenes de la Casa del Joven

4.1.1. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Evaluar de forma general mediante la Matriz D.O.F.A., el nivel de disposición humana, técnica y locativa de los talleres de ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección en la práctica de los conocimientos y procesos para la creación de objetos. De igual manera socializar el proyecto y explicar sus diferentes fases al equipo de trabajo y los jóvenes involucrados, a fin de llegar a acuerdos en su ejecución.

4.1.2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El proyecto fue presentado a la coordinadora e instructores del programa de manera individual, después se trabajó con los jóvenes involucrados y se realizó una observación general de la infraestructura, los talleres a trabajar y de los objetos que se realizan en ésta; estableciendo que la institución enfoca a los jóvenes dentro de la producción con base en diferentes procesos industriales. Sin embargo el no aprovechamiento de los recursos materiales existentes en el instituto, por parte de los jóvenes, hace que el proceso de aprendizaje sea encaminado a la técnica, mas no en un ejercicio proyectual de los principios básicos del Diseño Industrial, por esta razón, los jóvenes carecen de una proyección real hacia la creación de los objetos.



4.1.2.1. PASOS PARA LA VALORACIÓN:

1. Diseño instrumento valorador (Matriz D.O.F.A)
2. Vivencia y práctica en la Casa del Joven
3. Análisis de los procesos educativos y prácticos de la Casa del Joven
4. Recorrido por los talleres de la institución
5. Registro fotográfico de la infraestructura
6. Observación general de los objetos producidos en la Institución
7. Elaboración de informe

 Matriz D.O.F.A: Diagnostico General talleres de: Ebanistería, Cerámica Artesanal y Corte y Confección	
ITEM	OBSERVACIONES
DEBILIDADES	
OPORTUNIDADES	
FORTALEZAS	
AMENAZAS	

4.1.2.2. VALORACIÓN DE TALLERES

Se pretende, mediante un instrumento teórico, valorar las condiciones de la planta física, el estado de la maquinaria y herramienta de los talleres. El tiempo que se destinará es de una semana, a fin de elaborar los instrumentos y la evaluación con el mismo.

4.1.2.3. ACUERDO

Durante la presentación del proyecto se estableció el siguiente acuerdo:

Horario.

 Horario					
Hora	Lunes	Martes	Miercoles	Jueves	Viernes
8am a 12md	Corte y Confección	Ebanistería	Corte y Confección	Ebanistería	Cerámica Artesanal
2pm a 6pm	Cerámica Artesanal	Cerámica Artesanal	Cerámica Artesanal	Corte y Confección	Ebanistería

4.1.3. OBSERVACIONES:

- La maquinaria y herramienta manual es idónea para el trabajo de la madera
- La maquinaria y herramienta manual es idónea para el trabajo en cerámica
- La materia prima existente en algunos talleres no es completamente aprovechada
- Se necesita un instrumento teórico para hacer una evaluación detallada de los talleres
- Hay espacios de tiempo aprovechables en clase para desarrollar el proyecto con los jóvenes
- Existe un ambiente apto para la elaboración de los proyectos en los respectivos talleres
- Los productos desarrollados por los jóvenes del instituto previamente presentan buenos acabados
- Algunos objetos realizados en los talleres tienden a la copia, o se basan en proyectos de años anteriores o aportes de algunos practicantes de diseño
- Los talleres están establecidos en diferentes espacios con sus respectivas herramientas de trabajo
- Los instructores forman un papel fundamental dentro del instituto pues actúan como asesores en torno a la elaboración de los proyectos de los jóvenes.
- Es necesaria la intervención del Diseño Industrial

4.1.4.1. DEBILIDADES:

- Los instructores y los jóvenes carecen de herramientas conceptuales, de enseñanza y aprendizaje con un enfoque más cercano a la práctica del Diseño Industrial
- Los objetos que se realizan en los talleres carecen de un proceso proyectual
- Existe una metodología de enseñanza definida pero, al mismo tiempo, lejana al Diseño Industrial en donde se ideen las características de los objetos
- Los aportes de practicantes de Diseño Industrial, utilizado en las actividades que se han realizado con anterioridad a esta pasantía no cumplen con las expectativas de los instructores y los jóvenes, generando una cierta prevención frente a los fundamentos del Diseño Industrial y el pleno desarrollo de éste
- Los talleres a trabajar no están interrelacionados para el desarrollo de un objeto en común
- No existe una viabilidad para la realización de proyectos que necesiten de un respaldo económico a gran escala

4.1.4.2. OPORTUNIDADES

- Existe la posibilidad de mejorar el componente diseño tanto en los procesos productivos como en el desarrollo de objetos
- Se la posibilidad de interrelacionar los talleres con un objeto en común
- Los instructores y los jóvenes están en la disposición de enriquecer sus conocimientos con la expectativa de mejorar los objetos que se realizan en estos talleres
- Alguna maquinaria puede ajustarse al trabajo de nuevos materiales complementarios
- Se pueden desarrollar productos diferenciados, con un alto contenido de

diseño y calidad, que respondan a las tendencias y requerimientos del mercado actual

4.1.4.3. FORTALEZAS:

- Los instructores poseen un gran conocimiento técnico en su respectiva especialidad gracias a su experiencia en la misma.
- Los objetos son óptimos como ejercicio técnico en el aprendizaje de cada taller
- Las instalaciones son aptas para el desarrollo de las actividades de cada taller
- La institución se preocupa por la realización de actividades pedagógicas a sus instructores de la rama técnica, en la creación de productos
- La interpretación de planos en los instructores es buena y ven la necesidad de utilizarlos en la creación de objetos

4.1.4.4. AMENAZAS

- La falta de investigación y proyección en el componente diseño de la institución está produciendo un estancamiento frente a nuevas necesidades y deseos de nuestro contexto.
- Si no existe una renovación en los productos que se imparten en los talleres, estos no serán aprovechados en sus potencialidades.
- La Casa del Joven debe fortalecer la enseñanza técnica con otros componentes, con el fin de que los jóvenes tengan herramientas que les permitan desenvolverse en el campo de la industria actual.

4.2. ACTIVIDAD NÚMERO 2

VALORACIÓN DE TALLERES

Fecha: 10/08/09 a 14/108/09

Participantes: instructores de los respectivos talleres a trabajar y pasante

4.2.1. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Mediante un instrumento teórico, valorar las condiciones de la planta física, el estado de la maquinaria y herramienta de los talleres de ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección. Así mismo a través de la valoración se pretende conocer el estado real de los recursos físicos y productos que desarrollan, todo esto a fin de ejecutar los ejercicios que se plantearán más adelante.

4.2.2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Se diseñaron dos instrumentos evaluadores; teniendo en cuenta parámetros que nos brinden una información clara y precisa acerca del estado y funcionamiento actual de la planta física, la maquinaria y los objetos desarrollados en cada taller.

El primer instrumento¹ se diseñó para evaluar la maquinaria: conocer el estado y las funciones que desempeña. Para ellos los ítems que se tuvieron en cuenta fueron los siguientes:

1. Nombre
2. Registro fotográfico
3. Código
4. Descripción de funciones
5. Estado actual

¹ Ver Instrumento Anexo 1

6. Accesorios o elementos complementarios

7. Observaciones

El segundo instrumento² se diseñó para evaluar la planta física y los principales aspectos del funcionamiento interno, a fin de conocer el estado y las condiciones de los talleres en donde se realizará las actividades durante la pasantía; para ello los ítems que se tuvieron en cuenta fueron:

1. INSTALACIONES

- 1.1 Ubicación de la maquinaria con respecto al proceso
- 1.2. Infraestructura de la planta física
- 1.3. Adaptabilidad
- 1.4. Utilización del espacio

2. MÉTODOS Y PROCEDIMIENTOS

2.1 Análisis de operaciones y procesos

3. ÁREA DE SEGURIDAD INDUSTRIAL.

- 3.1. Elementos de protección personal
- 3.2. Señalización de la maquinaria, áreas y símbolos
- 3.3. Análisis de ruidos, iluminación, temperatura, extintores

4. ASPECTO AMBIENTAL

- 4.1. Instalaciones para la protección del medio ambiente.
- 4.2. Programa de manejo ambiental.

² Ver Instrumento en Anexo 2

5. GESTIÓN DE LA CALIDAD

- 5.1. Control e inspección de materias primas
- 5.3. Control, inspección y ensayos de productos
- 5.4. Diseños, dibujos y proyectos

Con base a los parámetros anteriormente establecidos se procedió a realizar la valoración, con la colaboración de los instructores de cada taller para complementar de una mejor manera los puntos a evaluar.



Durante esta actividad fue importante conocer los referentes actuales de productos sin la intervención del diseño industrial como tal, a fin de analizar cuales serían los aportes al mejoramiento productivo y al diseño en general.

Taller de Ebanistería



Producción Ebanistería

Taller de Cerámica Artesanal



4.2.3. OBSERVACIONES:

4.2.3.1. Observaciones: taller de ebanistería

- Algunas máquinas no funcionan por falta de refacciones
- No existe señalización industrial
- Algunas máquinas se encuentran un poco deterioradas
- El taller lleva un inventario de maquinaria y herramienta
- Los puestos de trabajo no están delimitados
- El personal que labora no utiliza elementos de protección personal
- El taller posee buena iluminación, ventilación y aireación
- La maquinaria posee manuales de uso.
- El espacio es idóneo para las actividades que se realizan en el taller
- El taller posee una área destinada para el almacenamiento de la materia prima
- Existe un lugar destinado para el almacenamiento de la herramienta
- Existen áreas de trabajo
- La maquinaria está distribuida por procesos
- En la zona de almacenamiento de herramientas se halla la oficina del instructor
- La maquinaria produce ruido
- El instructor está en constante vigilancia de la manipulación de la maquinaria con la que trabajan los jóvenes
- El piso se encuentra en mal estado

- Los estudiantes trabajan de pie toda la jornada
- La limpieza de las áreas de trabajo es realizada por los jóvenes que laboran en ellas
- Alguna maquinaria ha sido construida artesanalmente en la institución
- El material se encuentra distribuido en una forma aleatoria de acuerdo a los procesos de aprendizaje
- Algunas herramientas tienen muchos años de uso
- Las instalaciones eléctricas están dentro de regatas
- Las maquinas producen material particulado
- No existen extractores
- No existe un aislamiento acústico entre las zonas
- Los objetos que se fabrican se hacen con base en revistas o pedidos de clientes
- No se desarrollan objetos de mayor tamaño a no ser de que sea un pedido especial
- Los objetos carecen de buenos acabados
- Los objetos tienden a ser de carácter artesanal
- Existe un tablero y/o cartelera para el desarrollo de los proyectos
- Algunos accidentes reportados, fueron provocados por no acatar las respectivas recomendaciones
- Los instructores colaboran con la elaboración de los proyectos de los jóvenes.
- En el taller se realizan objetos utilitarios utilizando la madera como material primario

4.2.3.2. Observaciones: taller de cerámica artesanal

- Algunas máquinas no funcionan por falta de refacciones y mantenimiento
- No existe señalización industrial
- El taller lleva un inventario de maquinaria y herramienta
- Los puestos de trabajo no están delimitados, pues el espacio es muy reducido
- El personal que labora utiliza elementos de protección personal
- El taller no posee buena iluminación, ventilación y aireación
- A la maquinaria se le realiza mantenimiento
- El espacio es muy reducido para las actividades que se realizan en el taller
- El taller posee una área destinada para al almacenamiento de materia prima
- Existen armarios destinados para el almacenamiento de la herramienta
- Existen áreas de trabajo sin delimitar
- Las herramientas de trabajo están distribuidas por procesos
- La maquinaria produce ruido
- El instructor está en constante vigilancia de la manipulación de la maquinaria con la que trabajan los jóvenes
- Los jóvenes trabajan sentados toda la jornada
- La limpieza de las áreas de trabajo es realizada por los jóvenes que laboran en ellas
- El material se encuentra distribuido en una forma ordenada

- Existen casilleros tanto para los estudiantes como para los Instructores
- No existe un aislamiento acústico entre las zonas
- Los objetos que se realizan son basados en dibujos que elaboran los jóvenes
- Los objetos tienden a la copia
- Los objetos son de carácter artesanal
- Durante todo el tiempo de ejecución del taller no se han modificado las técnicas ni el estilo de productos
- No se han involucrado otras técnicas de acabados en arcilla
- Existe un tablero y cartelera para el análisis y desarrollo proyectual de los objetos y la clases en general
- El instructor colabora con la elaboración de los proyectos de los jóvenes
- En el taller se realizan objetos utilitarios y piezas cerámicas
- El taller aprovecha los desperdicios de material
- Cuando los jóvenes están en el taller portan el respectivo delantal de trabajo
- En muchas ocasiones la materia prima es adquirida por medio de salidas de campo
- La mayoría de la maquinaria y herramientas son para trabajo mediano
- Muchos de los ejercicios que se realizan en el taller son producto de la copia de elementos hechos en otros años

4.2.3.2. Observaciones: taller de corte y confección

- Algunas máquinas de cocer no funcionan por falta de refacciones y mantenimiento
- No existe señalización industrial
- Las conexiones eléctricas están bien realizadas y ancladas al techo
- El taller lleva un inventario de maquinaria y herramientas manuales
- Los puestos de trabajo están delimitados
- El taller posee buena iluminación, ventilación y aireación
- A la maquinaria se le realiza mantenimiento
- El espacio es óptimo para las actividades que se realizan en el taller
- El taller posee una área destinada para al almacenamiento de materia prima
- Existen armarios destinados al almacenamiento de la herramienta
- Las herramientas de trabajo están distribuidas por procesos
- La maquinaria produce poco ruido
- El instructor está en constante vigilancia de la manipulación de la maquinaria con la que trabajan los jóvenes
- Los jóvenes trabajan sentados toda la jornada
- La limpieza de las áreas de trabajo es realizada por los jóvenes que laboran en ellas
- El material se encuentra distribuido en una forma ordenada
- No existe un aislamiento acústico entre las zonas
- Los objetos que se realizan son basados en moldes o patronajes

- Solamente se desarrollan prendas de vestir y elementos de lencería
- Existe un tablero y carteleras para el análisis y desarrollo proyectual de las prendas y la clases en general.
- El instructor colabora con la elaboración de los proyectos de los jóvenes.
- La mayoría de la maquinaria y herramientas son para trabajo mediano.

4.2.4.1. Fortalezas: Taller de ebanistería

- Pese a que parte de la maquinaria está desactualizada se puede lograr con ella el desarrollo del proyecto
- Se aprovecha la maquinaria en la aplicación de los conocimientos mediante el desarrollo de objetos utilitarios
- La planta física posee el espacio necesario para el desarrollo óptimo de las actividades que se desempeñan en el taller
- El espacio que brindan en las instalaciones ofrece una fácil redistribución de las áreas de trabajo
- Las directivas se preocupan por la realización de actividades en la Casa del Joven para la creación y exposición de productos.
- Los objetos que se realizan en el taller tienen un enfoque funcional.
- La materia prima que se utiliza para la enseñanza es de primera calidad
- La materia prima con que se trabaja en el taller es relativamente económica y de fácil transformación.
- El tiempo disponible para el desarrollo de los proyectos es suficiente para llevarlos a un buen término
- Los jóvenes son muy dinámicos en el momento de realizar las actividades

4.2.4.2. Debilidades: Taller de ebanistería

- El instructor carece de herramientas pedagógicas enfocadas a la enseñanza del Diseño Industrial
- Los objetos que se realizan en el taller carecen de un proceso proyectual
- Algunos objetos carecen de control de calidad
- Algunos objetos no son terminados
- El taller no está interrelacionada con otros para el desarrollo de un proyecto en común
- No existe viabilidad para la realización de proyectos que necesiten de un respaldo económico a gran escala
- Parte de las herramientas y maquinaria se encuentran en mal estado gracias al desgaste producido por los años de servicio
- No existe una aceptación por parte de los jóvenes sobre la importancia del uso de los elementos de protección personal
- El taller carece de módulos de almacenamiento para las pertenencias de los jóvenes
- La maquinaria construida en el instituto, no ha tenido en cuenta un análisis Ergonómico y funcional en su desarrollo constructivo
- El mobiliario de trabajo del taller no ha tenido un estudio ergonómico ni antropométrico consecuente con las personas que laboran en el taller ya que éstas poseen diferentes características tipológicas propias de género y desarrollo físico.
- Cuando las jornadas son extensas los estudiantes sienten *discomfort* postural ya que no cuentan con elementos de mobiliario para el reposo
- Las superficies de los bancos no son las más apropiadas para el desempeño del trabajo en madera ya que éstas poseen clavos, orificios, polvo, astillas etc.; las cuales producen daños y malos acabados en las superficies de los objetos

- Cada jornada trabaja independientemente en el desarrollo de sus procesos y proyectos
- Existen algunos elementos de protección personal: gafas, protectores auditivos y tapabocas que no son utilizados
- Al no existir extractores de material particulado los jóvenes están expuestos a contraer patologías respiratorias
- El taller no cuenta con la infraestructura y dotación adecuada para la población minusválida
- La oficina asignada al instructor no cuenta con el aislamiento acústico, ni está protegida contra la polución

4.2.4.3. Fortalezas: Taller de cerámica artesanal

- Existen las herramientas adecuadas para la realización del proyecto
- En el mismo taller se puede fundir quemar las piezas cerámicas para el desarrollo de trabajos.
- La ubicación del taller de cerámica artesanal es favorable para su interrelación con el de ebanistería
- El instructor posee gran experiencia en la manipulación de la maquinaria y herramienta existentes en el taller
- Se aprovecha la maquinaria existente en la aplicación de los conocimientos, mediante el desarrollo de objetos utilitarios
- Los objetos que se realizan en el taller tienen un enfoque artesanal.
- La materia prima que se utiliza para la enseñanza en muchas ocasiones es reciclada.
- El taller posee un orden que facilita la ejecución de los procesos.
- Los jóvenes son muy dinámicos en el momento de realizar las actividades

- Los productos desarrollados cuentan con una imagen corporativa.

4.2.4.4. Debilidades: Taller de cerámica artesanal

- No existe una metodología definida y basada en el Diseño Industrial en donde se forjen las características de los objetos
- El taller no está interrelacionada con otro para el desarrollo de un proyecto en común
- No existe viabilidad para la realización de proyectos que necesiten de un respaldo económico a gran escala, a razón del alto costo de la materia prima
- Cada jornada trabaja independientemente en el desarrollo de sus procesos y proyectos
- Las jornadas en muchos casos son muy cortas y no tiene continuidad impidiendo el desarrollo fluido de los proceso
- Hay herramientas que no han sido renovadas generando en el taller un mal desempeño
- El mobiliario de trabajo del taller no ha tenido un estudio ergonómico ni antropométrico consecuente con las personas que laboran en el taller ya que éstas poseen diferentes características tipológicas propias del género y desarrollo físico
- Cuando las jornadas son extensas los jóvenes sienten *discomfort* postural ya que no cuentan con elementos de mobiliario para el reposo
- Aunque el piso está en buen estado no ofrece una superficie antideslizante apta para el desempeño de las labores que se realizan en el taller
- El taller no cuenta con, la infraestructura y dotación adecuada para la población minusválida
- El salón asignado no cuenta con el aislamiento acústico, esto provoca que los jóvenes no presten atención

- Los pocos productos que salen a la venta no cuentan con buenos acabados
- La zona de secado y quemado no brinda las condiciones de espacio y seguridad propicias para los procesos de manipulación que en ella se realizan
- La planta física no posee el espacio necesario para el desarrollo óptimo de las actividades

4.2.4.5. Fortalezas: Taller de corte y confección

- Existen las herramientas adecuadas para la realización del proyecto
- El instructor posee gran experiencia en la manipulación de la maquinaria y herramienta existentes en el taller
- Se aprovecha la maquinaria existente en la aplicación de los conocimientos mediante el desarrollo de prendas utilitarias
- Los objetos que se realizan en el taller tienen un enfoque productivo
- La materia prima que se utiliza para la enseñanza es de muy buena calidad
- El taller posee un orden que facilita la ejecución de los procesos
- Los jóvenes son muy dinámicos en el momento de realizar las actividades
- Existen muchas maquinas para el desarrollo de las actividades
- El taller cuenta con dos salones para el desarrollo de las actividades
- El mobiliario del taller es adecuado para el trabajo
- El aseo del taller es óptimo
- Las conexiones eléctricas son las más adecuadas
- Los jóvenes tienen sentido de pertenencia con el taller

4.2.4.6. Debilidades: Taller de corte y confección

- No existe una metodología basada en el Diseño Industrial para el desarrollo de nuevos elementos a partir del uso de telas
- El taller no está interrelacionado con otro, para el desarrollo de un proyecto en común
- No existe viabilidad para la realización de proyectos que necesiten de un respaldo económico a gran escala, a razón del alto costo de la materia prima
- Cada jornada trabaja independientemente en el desarrollo de sus procesos y proyectos

4.2. ACTIVIDAD NÚMERO 3

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA BÁSICA A JÓVENES

Fecha 18/08/09 a 21/08/09

Participantes: Jóvenes de los talleres de ebanistería y cerámica artesanal, correspondientes a los niveles 3, 4 y emprendimientos de su formación.

4.3.1. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Dar a conocer a los jóvenes los conceptos básicos del Diseño Industrial y el tipo de metodología más apropiada que se debe tener en cuenta para la ejecución de un objeto o producto dentro de un proceso de diseño simple en sus respectivas áreas; a partir de allí se busca establecer una base que les sirva para la participación en el desarrollo de los nuevos productos de la institución dentro de actividades de convivencia.

4.3.2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD (TEORÍA CONSTRUCTIVISTA)

Se realizó una recopilación de datos claves relacionados con el diseño a fin de que el joven pudiese identificar los temas a trabajar durante el proceso de elaboración de productos; dicha actividad se realizó a modo de foro bajo una metodología constructivista, pues el pasante trabajó como un mediador entre el conocimiento y el aprendizaje de los estudiantes, compartiendo sus experiencias y saberes en una actividad conjunta de construcción de los conocimientos.

La teoría constructivista fue adoptada como aplicación en el desarrollo de la pasantía, al ver la importancia de tener como punto de partida la premisa: “el conocimiento no se descubre, se construye”, en torno a los resultados de un aporte al proceso que llevan los jóvenes de la institución y también como una estrategia a ser establecida por parte de los instructores. Uno de los objetivos de esta actividad era el de aportar una nueva visión de la metodología del diseño que convierta las variadas experiencias e interacciones de los jóvenes, durante el proceso, en herramientas de apoyo formativo que fortalezcan su aprendizaje y les permitan entender y tener un acercamiento a lo que es diseñar; También se busca propiciar autonomía en el aprendizaje del joven y hacer significativas las actividades de interacción

social, información y la experimentación dentro del proceso de desarrollar un producto más no como una exigencia metodológica.

Es importante aclarar que la actividad se estableció de una forma dinámica de participación respecto a la comprensión de percepciones de diseño y cómo van comprendiendo los procesos que ayudan a crear un concepto y a configurar el nuevo producto.

La actividad no está enfocada bajo una influencia pedagógica para mejorar el aprendizaje del joven se trata de más bien de buscar una interacción con el ambiente donde funcionarán sus productos relacionados con el área en la que se encuentran, y a que tengan una proyección con los futuros usuarios de los objetos que pretenden desarrollar. En este proceso el pasante es un asesor, facilitador, motivador y tutor que ayuda al joven a complementar su conocimiento y también sus habilidades en torno al taller en el cual se desempeñan, desde esta visión también se ve el aporte a la enseñanza tradicional a la casa del Joven.

Desde un punto de vista metodológico, el proceso de diseñar se puede definir como la suma de pasos que buscan acercarnos al descubrimiento de soluciones (Anders, 2000). Sin embargo Saunders (1992) propone que deben ponerse problemas en las manos del alumno para estimular la búsqueda científica en el proceso de aprendizaje. Esto implica que el joven observe el problema, lo conozca e interactúe con él sin que se le dé unos parámetros establecidos para solucionarlo, si no que se pretende que el joven adopte una metodología propia con base a las “estructuras” que se les plantean; Así los participantes de la actividad a partir de experiencias, desarrollen autonomía además de habilidad en la creación de alternativas y procesos si los asocia y combina adecuadamente con sus conocimientos previos y nuevos basadas en la relación con las personas.

El constructivismo dentro de la pasantía puede mostrar alternativas conducentes a entender el proceso de diseño, pues ve el aprendizaje como un ítem activo de construcción más que de recepción de conocimientos. A partir de esto, la innovación consiste en poner en práctica el aprendizaje en colaboración, durante la etapa de diseño que se realizó con los jóvenes en torno a los productos pertinentes a cada taller, con el propósito explícito de

observar si contribuía en el proceso dentro de la Casa del joven y como aporte a los jóvenes y la comunidad en general.

Fue importante propiciar la interacción, esperando generar apropiación responsable del trabajo solidario por parte de cada joven por medio de contraste de sus ideas, las ideas de otros y su interacción con el entorno. A medida que avanzó la aplicación de estas estrategias, el pasante aportó en un constante monitoreo de los procesos y resultados, propiciando diferentes formas de ayudar a su comprensión y proporcionándoles soporte para resolver problemas relacionados con sus aprendizajes previos.

4.3.2.1. INVESTIGACIÓN TEMÁTICA

Los temas que se previeron como los más pertinentes dentro de la actividad fueron los siguientes:

DEFINICIONES DE DISEÑO

- Diseño Gráfico
- Diseño de Modas
- Diseño Arquitectónico
- Diseño Industrial con base a autores como: Bruno Munari, Wucius Wong, Tomas Maldonado, Burdek, Bernhard, Humberto Eco, Bayley Stephen, Jorge Frascara

Trabajando con los aportes de estos diseñadores en sus diferentes especialidades se rescataron aspectos importantes de su labor en el desarrollo de productos, resaltando parámetros tales como la metodología en el proceso de diseño. Por esto, la recopilación de datos y el análisis de los mismos son importantes para encontrar la solución óptima para cada uno de los subproblemas y su posterior coordinación, lo cual tomará un camino que irá marcando la configuración final.

Las variables tenidas en cuenta para la realización de este escrito fueron, básicamente las expuestas en la siguiente lista y que ejemplifican de una forma más fácil una metodología que puede ser trabajada dentro de la teoría constructivista. Jorge Frascara intenta sintetizar los pasos más constantes:

- 1- Encargo del trabajo por el cliente
(primera definición del problema)
- 2- Recolección de información sobre el cliente, producto, competencia, público
- 3- Análisis. Interpretación y organización de la información
(segunda definición del problema)
- 4- Determinación de objetivos:
 - a. Determinación del canal
 - b. Estudio de alcance, contexto y mensaje
 - c. Análisis de prioridades y jerarquías
- 5- Especificaciones para la visualización
(tercera definición del problema)
- 6- Desarrollo de anteproyecto
- 7- Presentación al cliente
- 8- Organización de la producción
- 9- Implementación
- 10- Verificación

Ningún método de diseño es de por sí una receta única. Lo que sí puede asegurarse es que de un modo u otro todos tienen puntos en común y una correlación lógica.

Bruno Munari plantea el siguiente punteo como una metodología básica:

- 1- Problema
- 2- Definición del problema
- 3- Definición y reconocimiento de subproblemas
- 4- Recopilación de datos
- 5- Análisis de datos
- 6- Creatividad
- 7- Materiales - Tecnología
- 8- Experimentación
- 9- Modelos
- 10- Verificación
- 11- Dibujos constructivos
- 12- Solución

Con esto se pretende decir que no existe una única metodología pero sí que sea cual fuere el problema a resolver se debe organizar un *modus operandi* que responda a las necesidades propias de dicho trabajo, estableciendo un organigrama con tiempos muy bien definidos para cada etapa y teniendo en cuenta la importancia que poseen una investigación por más detallada y extensa, una profunda experimentación y una constante verificación.

Con base en lo anterior y las diferentes teorías se establecieron estos temas para trabajar con los jóvenes dentro de la actividad:

FUNCIÓN PRÁCTICA

- Dimensiones
- Peso
- Utilidad
- Funcionalidad
- Ergonomía
- Antropometría
- Acabado

FUNCIÓN ESTÉTICA

- Elementos Visuales
 1. Tamaño
 2. Color
 3. Textura

- Forma y Estructura
 1. Módulos
 2. Repetición y gradación
 3. Planos seriados
- Coherencia formal
 1. Simetría y asimetría
 2. Simplicidad
 3. Color
 - Monocromía (contraste armónico)

 - Policromía (colores cálidos, fríos y neutros)

METODOLOGÍA DEL DISEÑO

- Parámetros de diseño y definición
- Etapa creativa
- Desarrollo conceptual
- Desarrollo formal
 1. Proyección
 2. Experimentación
 3. Bocetos
 4. Planos primarios
 5. Modelos
 6. Diseño gráfico
- Resultados finales
- Planos definitivos
- Objeto final

4.3.3. OBSERVACIONES:

- Se utilizaron ayudas educativas como imágenes y material fotocopiado de los temas que se vieron.
- Se realizaron dinámicas para hacer mas participativa la actividad
- En lo posible se trató de utilizar un lenguaje simple que fuese familiar para los jóvenes
- Se trabajó con ejemplos objetuales de los talleres y del entorno
- Los horarios dentro de los cuales se realizó esta actividad no interfirió con el desarrollo de las clases ordinarias de los jóvenes.
- La actividad se realizó en un período de cuatro horas diarias, durante las dos jornadas
- Los jóvenes realizaban preguntas referentes a los temas que se exponían
- Se desarrollaron actividades de socialización y mesa redonda
- Los jóvenes realizaron participaron activamente cuando se realizaron las preguntas

- El material didáctico con que se expuso en las clases estuvo a disposición de los instructores
- La mayoría de los jóvenes asistió a la actividad
- Se establecieron actividades que promuevan la sana convivencia

4.3.4.1. FORTALEZAS:

- Los jóvenes comienzan a manejar conceptos básicos del Diseño Industrial de una forma dinámica y participativa
- Al final de la actividad los jóvenes mostraban gran interés al reconocer al Diseño Industrial como una herramienta muy útil para el desarrollo de las clases y los productos en la institución
- La disposición de los jóvenes fue excelente
- Los conceptos que se expusieron fueron apoyados con material visual (fotos, videos, *skins*, revistas, etc.)
- Se implementó una metodología flexible para el desarrollo de proyectos objetuales que podrá ser usada en un futuro
- Los jóvenes aportaron sus experiencias en la construcción del conocimiento
- Durante el desarrollo de la actividad se reforzó el conocimiento adquirido a lo largo de la carrera de Diseño Industrial
- Al final de la actividad los jóvenes que formaron parte de este taller manifestaron su motivación para continuar la ejecución del proyecto
- El número de jóvenes fue reducido puesto que son pocos los pertenecientes a 3 y 4 nivel y jóvenes de emprendimiento, facilitando el manejo grupal y la transmisión del conocimiento.
- La temática se ejemplificó a través de objetos en los cuales se podía hacer una fácil interrelación de las técnicas
- Los jóvenes asumieron de una forma positiva el trabajo en equipo, y la

importancia de la solidaridad como un valor que debe caracterizar a las personas que forman parte de la Casa del Joven

4.3.4.2. DEBILIDADES:

- La actividad aplicada en el desarrollo de proyectos en los dos talleres, no se completaba por motivo de alguna otra actividad
- El aprendizaje de algunos contenidos y sus términos, fue un poco difícil haciendo en algunos momentos complicada la comunicación con los jóvenes, sin embargo se buscaban estrategias didácticas para su comprensión
- La Casa del Joven no cuenta con material bibliográfico necesario para la consulta de los jóvenes e instructores
- Algunos jóvenes llegaban tarde a la actividad retrasando los contenidos expuestos
- Algunos temas fueron abordados en forma superficiales debido a que se profundizó en otros de mayor trascendencia para el proyecto
- El tiempo para la explicación de los temas fue muy reducido por dar prioridad a la fase de producción.
- En ocasiones era necesario tomar un tiempo antes de reanudar las actividades, pues era común en algunos jóvenes estar indispuestos por alguna problemática que estén afrontando.

4.3. ACTIVIDAD NÚMERO 4

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA BÁSICA A JÓVENES APLICADA EN EL DESARROLLO OBJETUAL

Fecha 24/08/09 a 18/03/2010

Participantes: Jóvenes de los talleres de ebanistería, cerámica artesanal e instructor de Corte y Confección correspondientes a los niveles 3 y 4 de su formación.

4.4.1. OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD

4.4.1.1 OBJETIVO GENERAL

Aplicar algunos de los conocimientos de los tres talleres, junto con los adquiridos en la actividad número 3, mediante la proyección de la línea de productos innovadores en el instituto dentro de procesos en el área de ebanistería, cerámica y corte y confección.

4.4.1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar una metodología proyectual que se encamine hacia el buen desarrollo de objetos
- Asesorar a los Jóvenes en la proyección de objetos mediante un proceso creativo
- Mostrar a los jóvenes la posibilidad de romper con los elementos establecidos en los talleres a través de la creación de productos con criterios de innovación
- Utilizar nuevos materiales y técnicas de nuestro contexto que pueden ser incluidos en el enriquecimiento de los productos.
- Capacitar y asesorar a las jóvenes en conocimiento de nuevas tendencias y acabados.

4.4.2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para desarrollar esta actividad referente al diseño de los productos en los diferentes talleres y se estableció la siguiente metodología de trabajo:

1. DISEÑO METODOLÓGICO DE LA GUÍA DEL EJERCICIO

- Delimitantes del ejercicio
- Planteamiento de productos a desarrollar
- Elección de productos
- Elección del concepto

2. PLANTEAMIENTO DEL EJERCICIO A LOS JÓVENES

- Distribución de actividad por grupos correspondientes a cada especialidad o jóvenes determinados

3. DESARROLLO DE ACTIVIDADES PROYECTUALES

- Desarrollo creativo
 - Análisis de tipologías
 - Lluvia de ideas
 - Bocetos
 - Propuestas de nuevos productos
 - Manejos de materiales
 - Experimentación

4. ELABORACIÓN DE PLANOS BÁSICOS

- Proporción de bocetos.
- Acotación básica

5. ELABORACIÓN DE MODELOS FORMALES

- Definición: ¿qué es un modelo?
- Desarrollo de modelos virtuales

6. ELABORACIÓN DE PROTOTIPOS

- Manejo de nuevas técnicas con los materiales característicos de cada taller
- Elementos de sujeción
- Soluciones técnico-constructivas
- Corrección planos
- Sugerencias de acabados

4.4.2. 1. DISEÑO METODOLÓGICO PARA LA GUÍA DEL EJERCICIO

○ Resumen de la actividad

Se propuso la siguiente actividad, para dar a conocer uno de los tantos procesos metodológicos del campo del Diseño Industrial; con el cual los jóvenes, los instructores y el pasante partiendo de una actividad constructivista utilizan los conocimientos en la ejecución teórico-práctica de un ejercicio de proyección de productos no convencionales en las áreas a trabajar en la Casa del Joven.

¿Qué es un Taller de transferencia metodológica?

Es una actividad participativa y de aprendizaje³ para dar a conocer aspectos fundamentales y brindar herramientas para la aplicación de la metodología de Diseño e interactuar con los jóvenes participantes en implementarlo en el ámbito institucional, regional y/o local.

○ Delimitantes del ejercicio

Para el proceso de proyección se tuvo en cuenta los siguientes factores:

1. Tiempo
2. Costos
3. Maquinaria
4. Disponibilidad de espacios
5. Factibilidad de producción

³ Aprendizaje es el proceso de adquirir conocimientos o habilidades. Tomado de "Andragogía – el aprendizaje de los adultos". Malcolm S. Knowels y otros. Oxford University Press. México 2001.

6. Desarrollo formal
7. Complejidad
8. Funcionalidad
9. Practicidad
10. Estética

○ **Planteamiento de productos a desarrollar**

Se plantearon varios tipos de opciones para el desarrollo de la línea de productos en los 3 talleres en los cuales se desarrolla la pasantía, las cuales pueden darnos una buena solución de aplicación de los anteriores factores. En esta medida los objetos que se tuvieron en cuenta fueron:

1. Artesanía en objetos utilitarios para hogar
2. Mobiliario
3. Iluminación para el hogar
4. Objetos para oficina
5. Accesorios
6. Bolsos
7. Elementos decorativos

○ **Elección de necesidad**

Se llegó a la conclusión de que los productos más idóneos para la aplicación de los conocimientos fueron: mobiliario, iluminación, y bolsos por las siguientes razones:

1. Existen los materiales adecuados en cada taller
2. Son objetos cotidianos y funcionales
3. Connotación simbólica
4. Facilidad de interacción con los jóvenes de cada taller
5. Aporte al proceso de aprendizaje
6. Elementos que pueden llegar a ser fácilmente comercializables
7. Experiencia laboral del pasante en estas áreas
8. Complejidad
9. Aprovechamiento de tecnología
10. Ruptura de paradigmas formales con respecto a la producción del instituto

- **Elección de el Concepto**

Para el desarrollo formal del ejercicio se puso a consideración los siguientes conceptos por medio de una lluvia de ideas:

1. Movimiento
2. contemporáneo
3. Carnaval de Pasto
4. Cuerpo humano
5. Arte abstracto
6. Sentimientos
7. Valores
8. La Casa del Joven
9. Iconografía precolombina

El desarrollo formal se llevara a cabo a través los conceptos <<contemporáneo >> y <<minimalismo>> para establecer una unidad en los conceptos para los tres talleres en donde se desarrolla la pasantía.

La anterior alternativa conceptual fue elegida en decisión unánime por parte de los instructores y los jóvenes involucrados.

Desde el punto de vista de un desarrollo creativo los conceptos de <<minimalismo>> y <<contemporáneo >> proporcionan:

1. Versatilidad formal
2. Riqueza conceptual
3. Facilidad investigativa
4. Variedad de referentes
5. Elementos tangibles
6. Riqueza en el aprendizaje

Después de la definición de los parámetros del ejercicio se hizo el planteamiento de la problemática hacia los instructores basándose en la siguiente metodología:

- Planteamiento metodológico
1. Desarrollo creativo (Lluvia de Ideas)
 2. Bocetos
 3. Elección de alternativas

4. Desarrollo de planos básicos
5. Creación de modelos
6. Creación de un prototipo
7. Planos finales
8. *Render*
9. Presentación final

4.4.2.2. PLANTEAMIENTO DEL EJERCICIO A LOS JÓVENES

Distribución de grupos interdisciplinarios

Los grupos de trabajo interdisciplinario se establecieron de acuerdo a los talleres a los cuales corresponden los jóvenes, (ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección); por ende lo más adecuado en el desarrollo formal fue el trabajo de cada grupo trabajara con un concepto formal diferente, dividiéndolos en los 3 talleres quedando determinados de la siguiente forma:

Ebanistería: mobiliario

Cerámica artesanal: iluminación y accesorios

Corte y Confección: Bolsos

Exposición del Ejercicio a Instructores y Equipo de trabajo en general

Después de determinar el tipo de necesidad y el concepto formal con el cual se desarrollará el ejercicio se planteo la problemática:

1. Definición del Problema

Diseñar una línea de productos innovadores que rompa con los paradigmas establecidos en la producción de la Casa del Joven en los talleres de (ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección) aplicados a zonas sociales, descanso del hogar y uso propio teniendo como base los conceptos de <<minimalismo>> y <<contemporáneo >>.

2. Categorización de los elementos problema

Para el desarrollo del problema se coordinaron los siguientes

elementos:

- ¿Qué es mobiliario, iluminación, accesorios y bolsos?
- ¿Cual es su función?
- ¿Con que tecnología se puede realizar?
- Materiales
- Técnicas
- Dimensiones
- Usuarios
- Contexto
- Componentes
- Precedentes
- Moda
- Tendencias
- Tipologías
- Seguridad

4.4.2.3. DESARROLLO DE ACTIVIDADES PROYECTUALES

- **Desarrollo creativo**

1. **Lluvia de Ideas**

- Referentes
- Sinónimos
- Analogías
- Asociación con el contexto
- Conocimiento cultural individual y colectivo
- aportes con imágenes



2. Bocetos

Teniendo en cuenta los parámetros del diseño, los conceptos elegidos y las recomendaciones pertinentes al dibujo a mano alzada, se procedió al desarrollo creativo mediante bocetos por parte de los jóvenes, quienes aportaban con ideas y algunos dibujos, los cuales se concretaban en propuestas más definidas y establecidas por el pasante.

Dichos bocetos han pasado por un proceso de cambio constante pues, parte del trabajo, consiste en identificar desde esta etapa los diferentes problemas que pueden traer consigo los diseños, a fin de buscar soluciones inmediatas y que no repercutan negativamente en el proceso productivo.

La fase de <<bocetación>> quedó establecida de la siguiente manera:

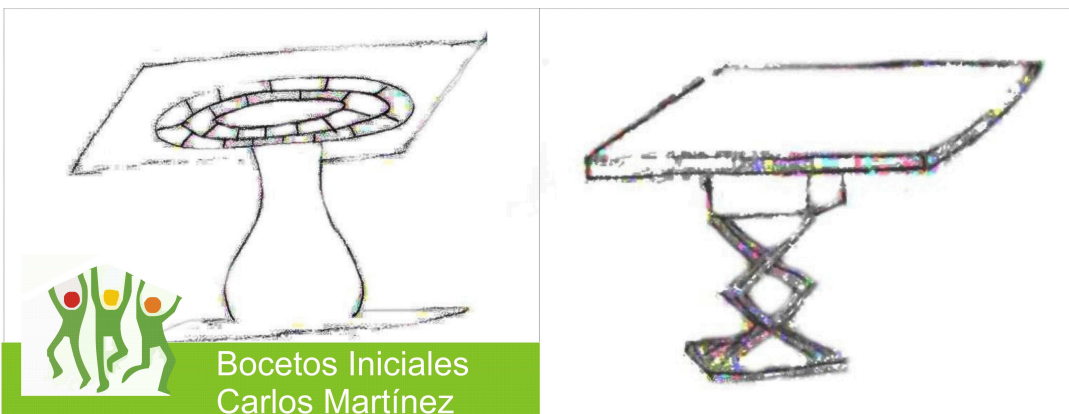
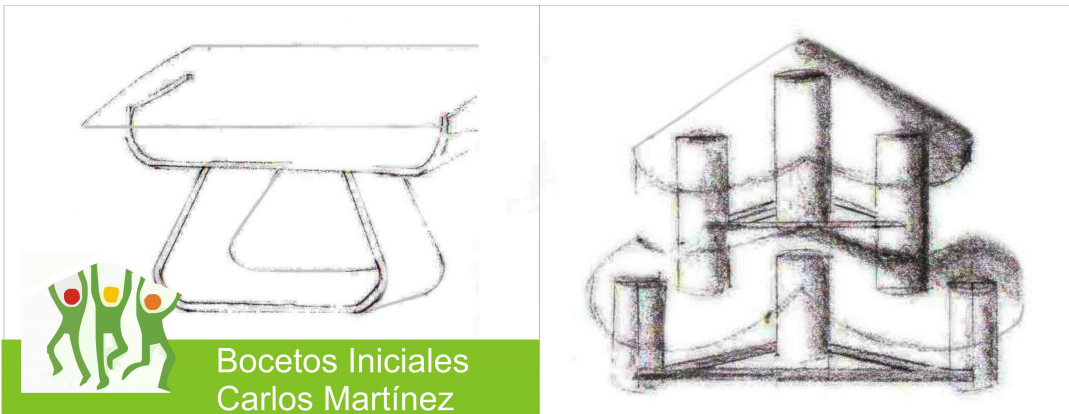
Taller de Ebanistería

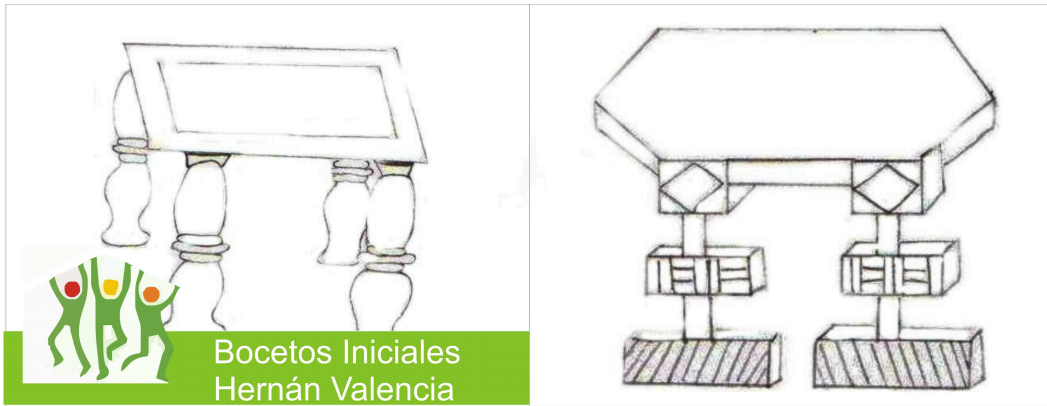
Tema: Mobiliario

Participantes: Diego Matabanchoy, Hernán Valencia, Carlos Martínez

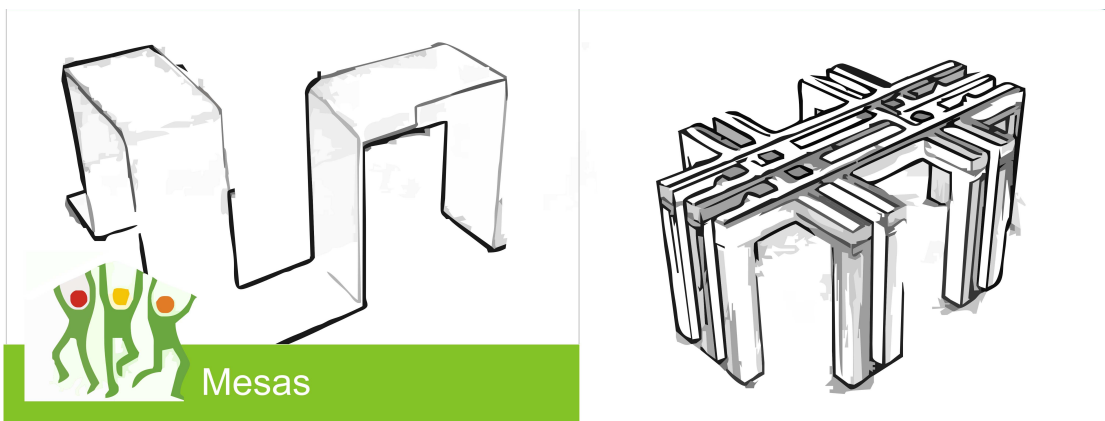


Propuestas





Evolución de las propuestas



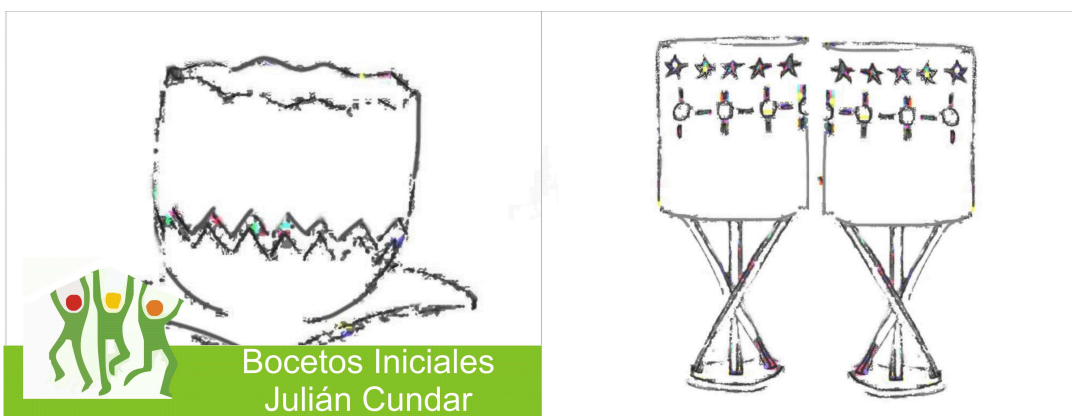
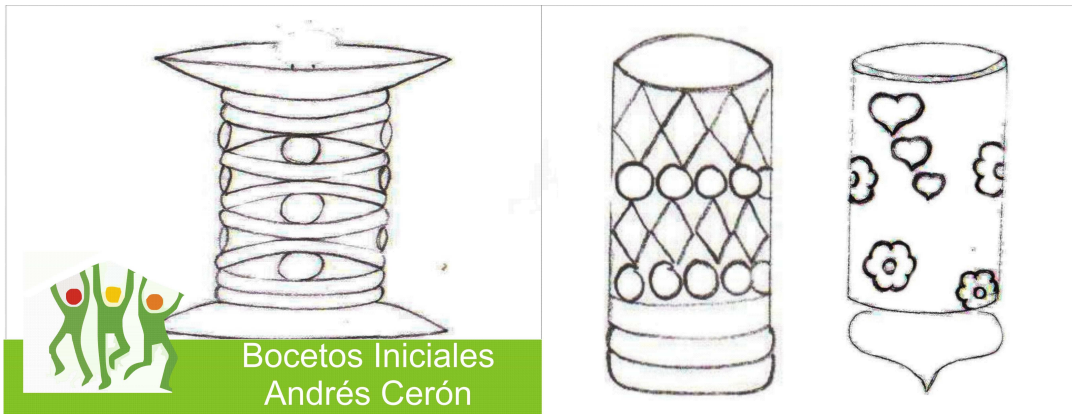
Taller de Cerámica Artesanal

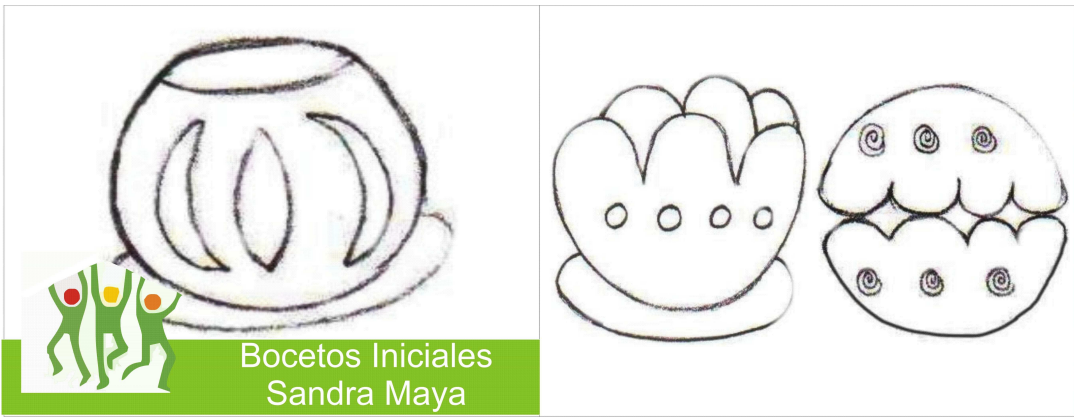
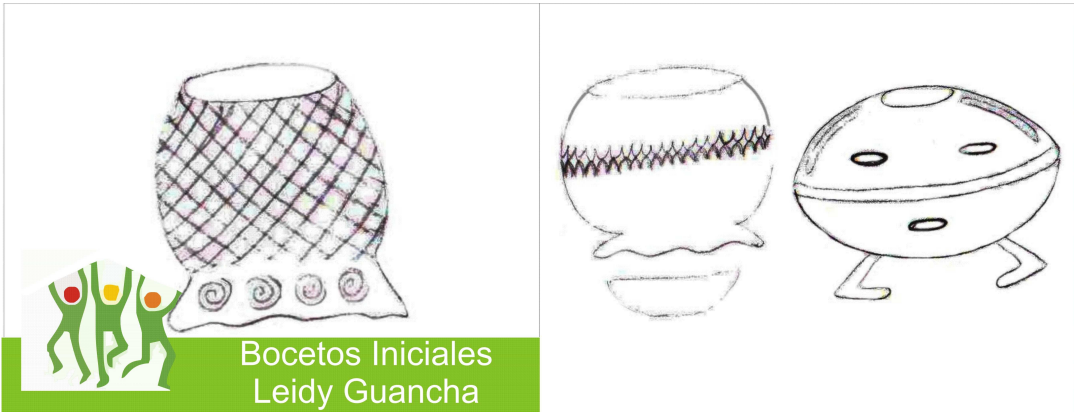
Tema: Iluminación

Participantes: Andrés Cerón, Julián Cundar, Leidy Guancha, Sandra Maya, Esteban Burbano

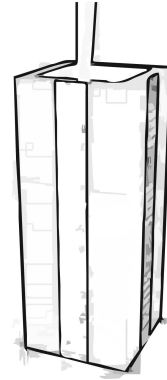


Propuestas





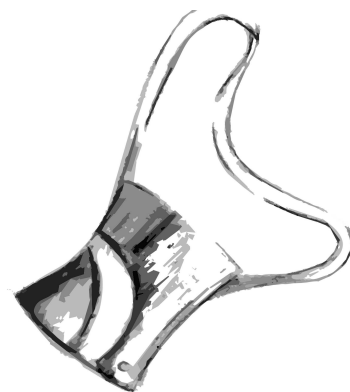
Evolución de las propuestas



Taller de Corte y confección

Tema: Bolsos

Participantes: Profesor Martin Bastidas, Pasante

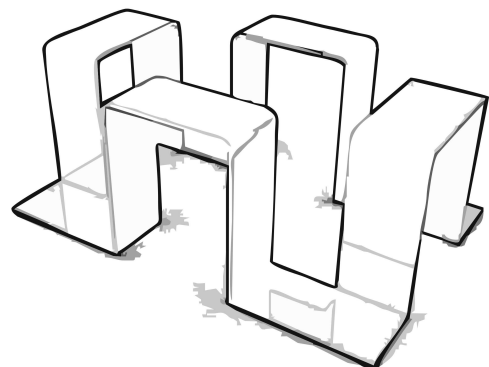
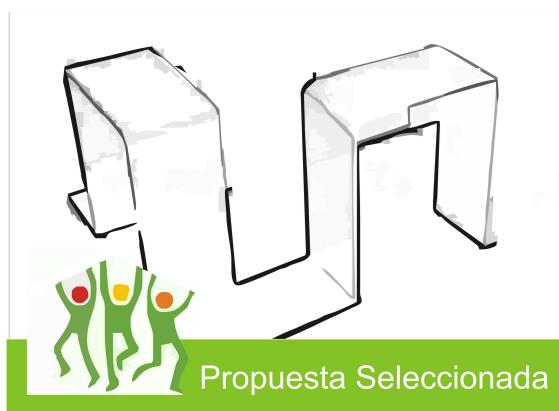




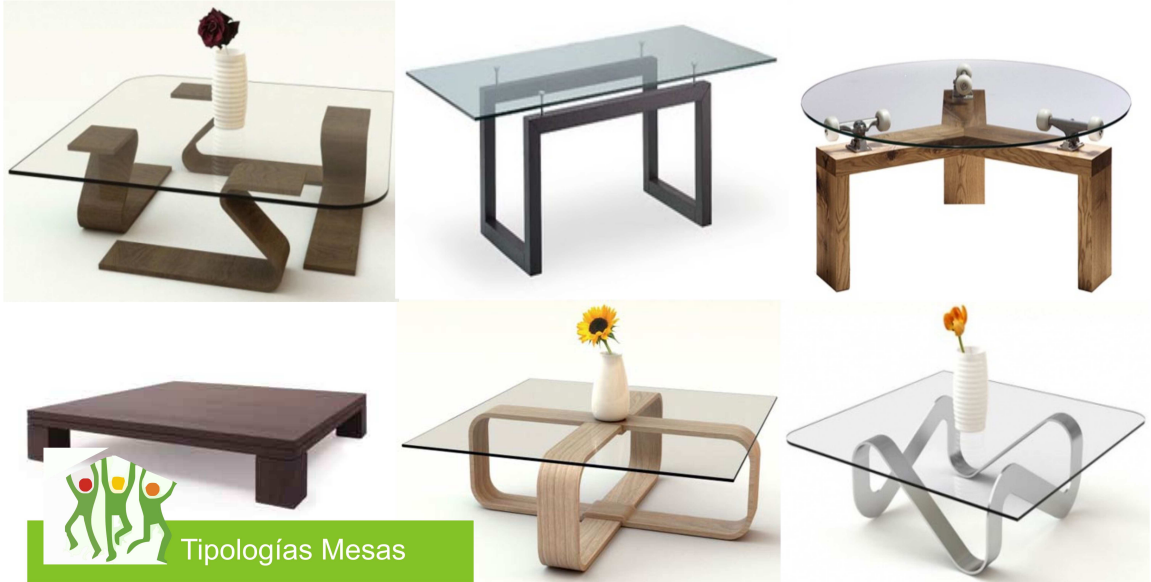
Después del desarrollo creativo de varias propuestas y la corrección de las mismas se seleccionaron las alternativas para los diferentes talleres y se analizaron algunas tipologías con la finalidad de que los jóvenes e instructores se sintiesen identificados con los productos a desarrollar y con los procesos de producción. Adoptando una metodología diferente a las que ellos trabajan habitualmente en el instituto, todo esto teniendo en cuenta las opiniones y sugerencias del pasante.

Taller de ebanistería

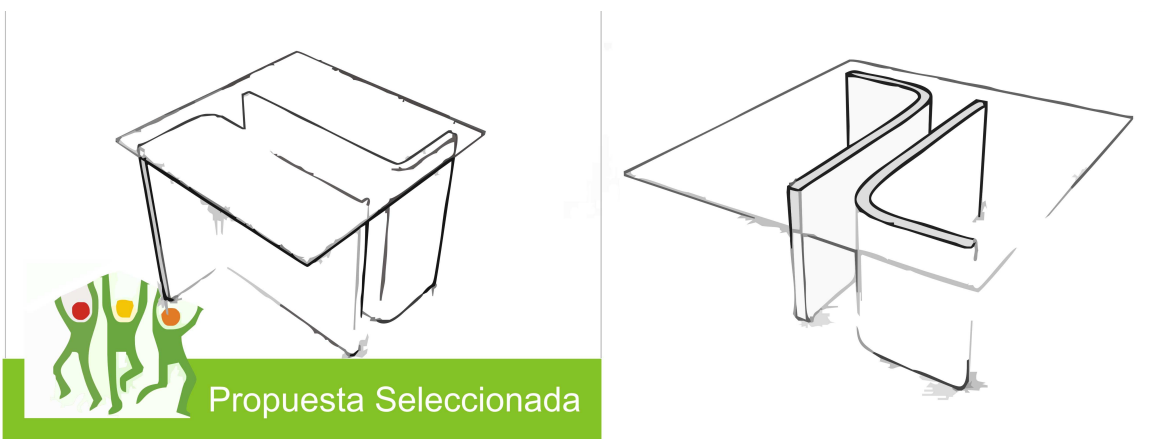
Tema: Mobiliario



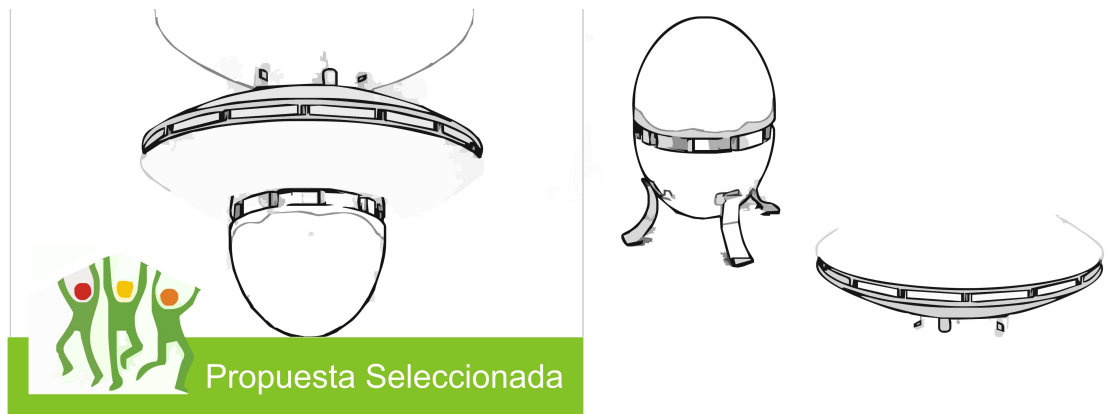
Tipologías



Taller de cerámica artesanal Tema: Iluminación



Tipologías



Tipologías



Taller de corte y confección

Tema: Bolsos



Tipologías



3. Propuestas con la aplicación de los respectivos materiales

Después de elegir las mejores alternativas, se propuso una metodología de la técnica con los materiales con los cuales se elaborarán los objetos, teniendo en cuenta el desarrollo formal y la función que van desempeñar.

Las técnicas que se determinaron con los materiales fueron:

Ebanistería

Material: Madera Sajo y M.d.f

Técnicas: Armados con estructuras y tableros
Elaboración de codos
Ajustes con tarugos
Torneado de piezas

Cerámica artesanal

Material: Arcilla blanca, roja y café

Técnicas: Elaboración de placas
Trabajo con torno
Vaciados en barbotina

Corte y confección

Material: Telas dril, jean y lona

Técnicas: Elaboración de patronajes
Pruebas de costuras y bordados
Elaboración de estructuras

4.4.2.4. ELABORACION DE PLANOS BÁSICOS

○ Proporción de bocetos

Después de establecer la técnica a trabajar con los materiales correspondientes a cada taller y con los cuales se construirían las alternativas objetuales, el paso siguiente fue determinar por parte del pasante las características referentes al dimensionado de los bocetos, teniendo en cuenta los parámetros y funciones de los productos anteriormente analizados.

○ Acotación básica

Teniendo en cuenta las herramientas de dibujo técnico, el paso siguiente fue la elaboración de unos planos básicos, fundamentales para el desarrollo tangible del objeto. Cabe anotar que estos planos sufrieron cambios en la evolución del proceso.

Nota:

Esta etapa fue realizada por el pasante teniendo en cuenta su previo conocimiento respecto al dibujo técnico y el lenguaje que se utilizó.

4.4.2.5. ELABORACION DE MODELOS FORMALES

○ Definición: ¿qué es un modelo?

Se explicó la definición y las funciones de un modelo virtual y tangible según el Diseño Industrial.

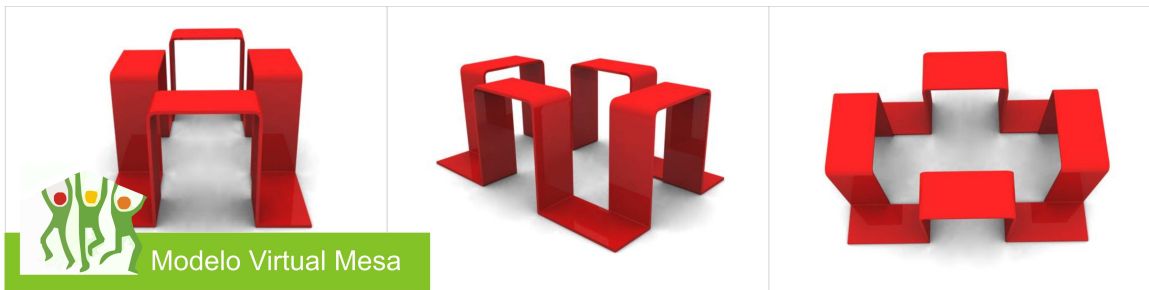
o Modelos virtuales

Para darnos una idea formal más clara de los objetos, el pasante modeló los productos haciendo uso de un asistente por computador (3d estudio Max).

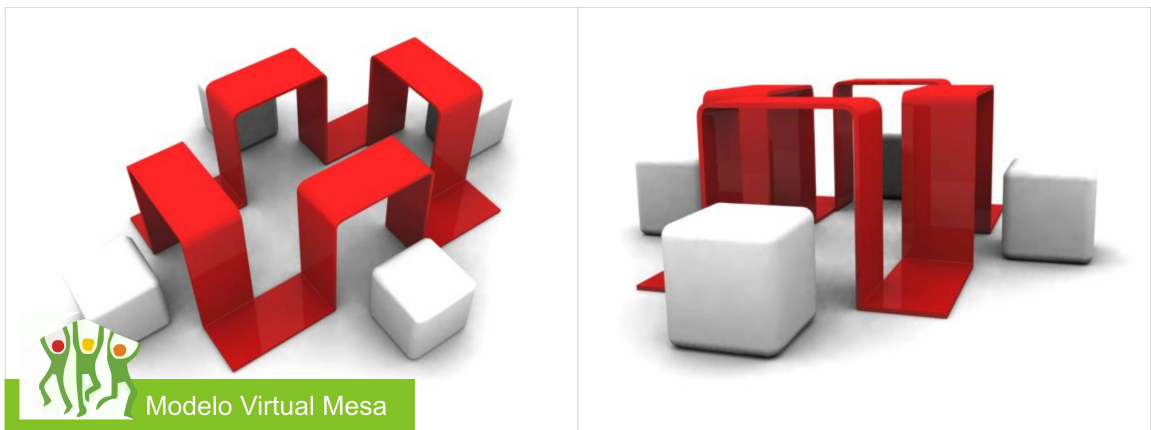
Taller de ebanistería

Tema: Mobiliario

Primeros Modelos virtuales



Durante la creación de los modelos virtuales se observó la importancia de mejorar las condiciones funcionales del producto, a fin de complementarlo como un elemento para comer dirigido a locales o establecimientos de comidas rápidas. Por tal motivo se pensó, inicialmente, en agregarle unos taburetes para completar el diseño lo cual generó este resultado:

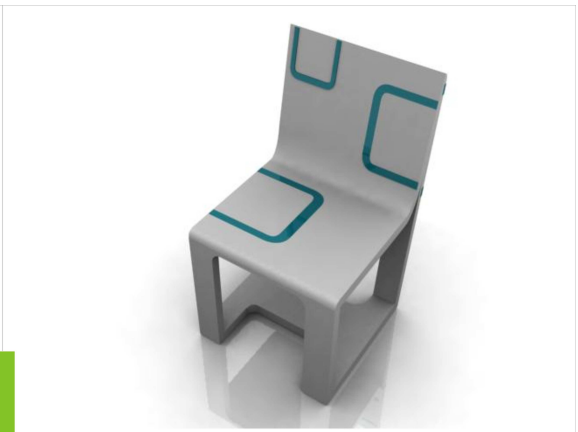


Después de analizar el producto con los jóvenes, instructor y el asesor de trabajo de grado se resaltaron aspectos determinantes en el diseño como ergonomía, medidas antropométricas, colores y dimensiones, pues el diseño aplicaba inicialmente unas medidas poco apropiadas para su función, por ende se le dio a éste la función de comedor, pues el objetivo del producto sería desempeñarse dentro de un contexto más común para los usuarios como lo es el hogar; así por ejemplo, se empezó un trabajo de modificación de la propuesta con los jóvenes dentro de un taller de clases para ver las posibilidades de diseño de la silla y también ejercicios de color.

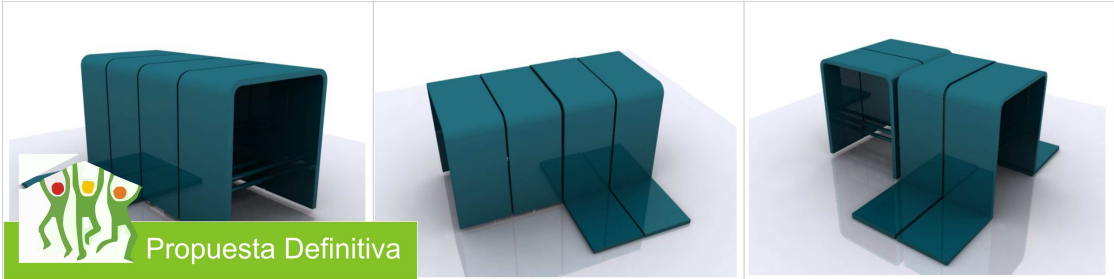
Se pretende con esta propuesta de diseño desarrollar un elemento funcional dentro de los conceptos de <<contemporaneo >> y <<minimalista>>, razón por la cual se buscan soluciones innovadoras dentro del proceso de aprendizaje de los jóvenes que les permitan ver las nuevas posibilidades en cuanto a técnicas en la producción y acabados del producto. Los primeros resultados de este proceso quedaron establecidos así:

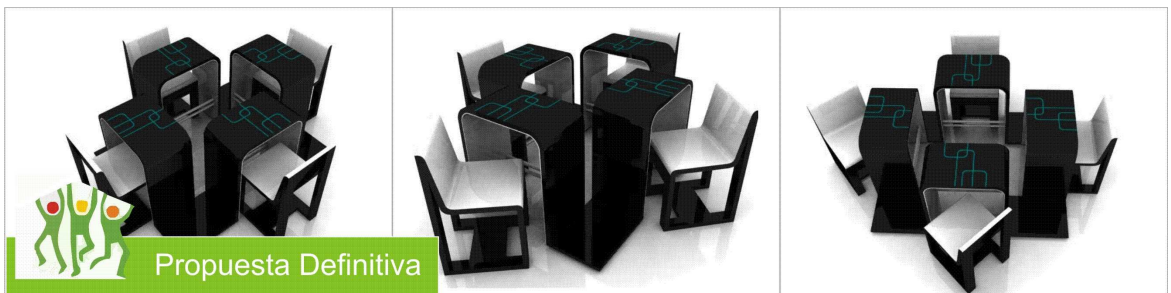
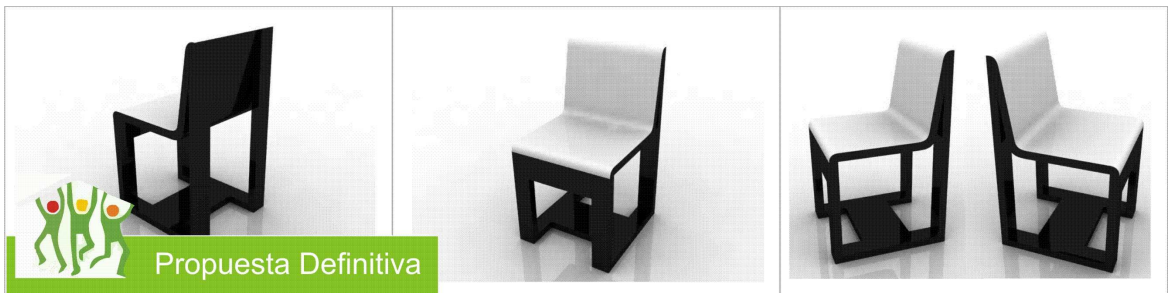
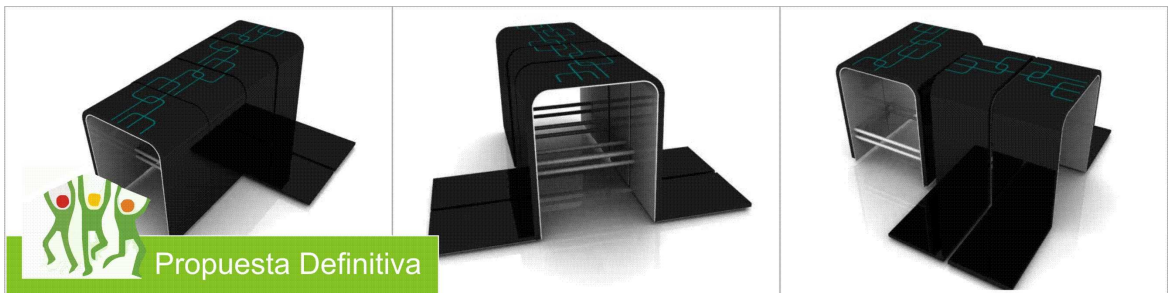
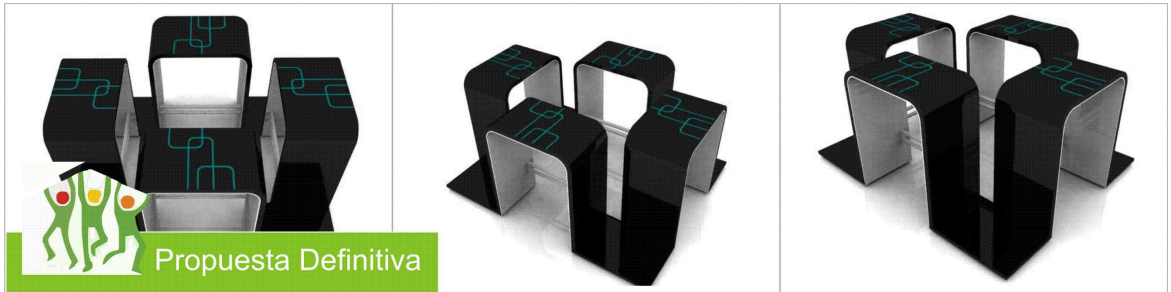


Propuesta de silla



Propuesta definitiva



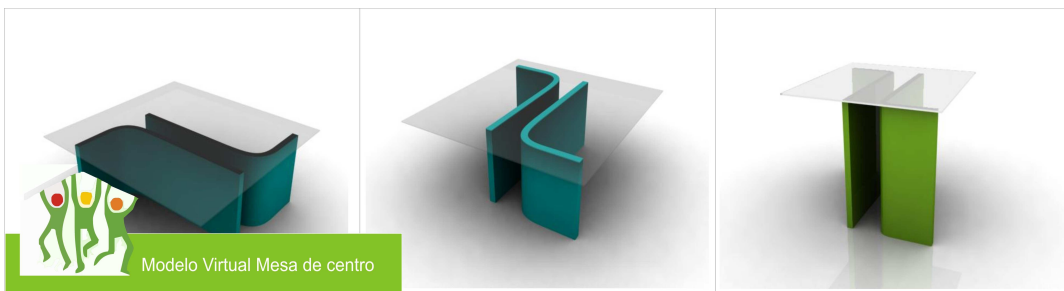


Taller de cerámica artesanal

Tema: Mobiliario e iluminación

Modelos virtuales

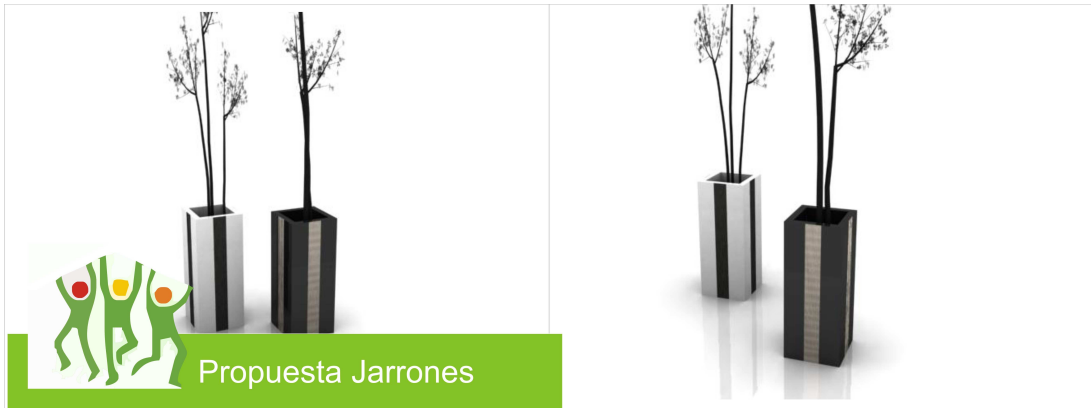
Durante la creación de los modelos virtuales se observó la importancia de mejorar las condiciones funcionales y estéticas del producto, a fin de complementarlos y darle valores de durabilidad, pues se reconoce que la cerámica es un material vulnerable a golpes, por ende se vio la necesidad de modificar las alternativas originales de diseño.



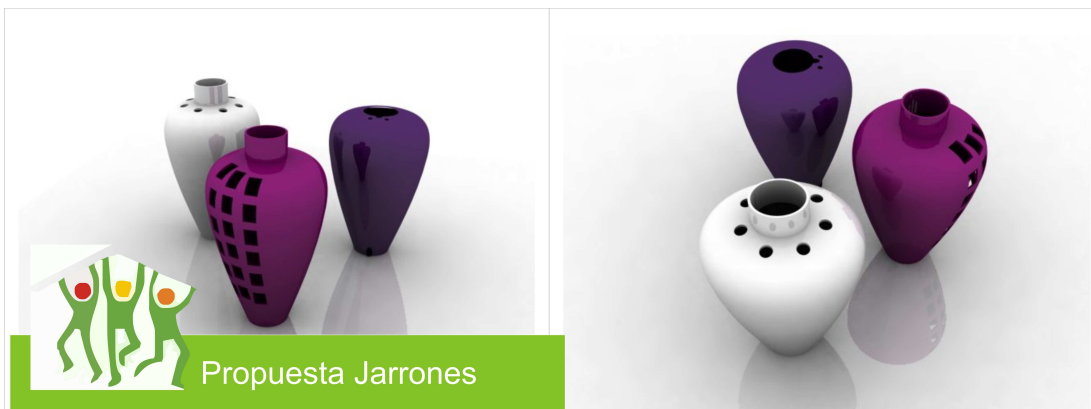
Durante el análisis de este producto se observaron algunas dificultades como estabilidad y durabilidad, buscando soluciones como la configuración de los módulos y la adaptación de una base, igualmente por parte del pasante se realizaron algunas recomendaciones con respecto al color, sugiriéndoles a los jóvenes del instituto otra alternativa más moderna y que es coherente con el diseño, la propuesta quedó establecida así:



La segunda propuesta de accesorios fue un taller realizado con los jóvenes en la creación de un jarrón en el cual ellos trabajaron todo el proceso de bocetación, arrojando los siguientes resultados:



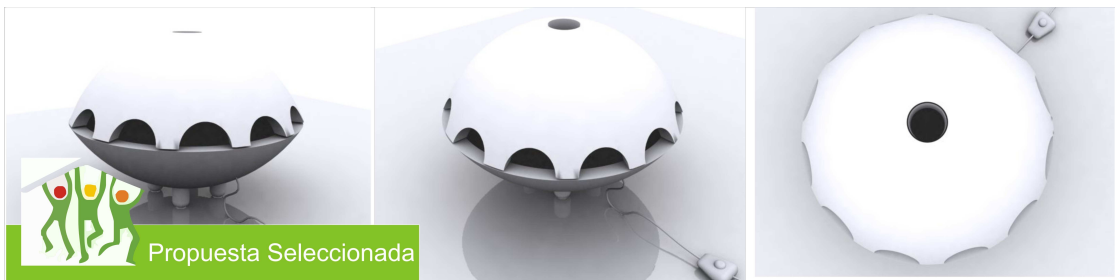
Segunda propuesta de jarrones desarrollados con técnica de vaciado en barbotina



Propuestas de iluminación



Evolución de la propuesta



Segunda propuesta



4.4.2.6. ELABORACIÓN DE PROTOTIPOS Y PROCESO PRODUCTIVO

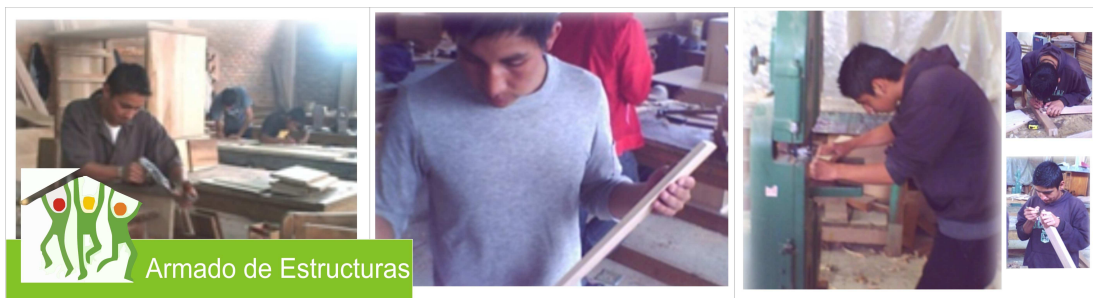
Los talleres de ebanistería, cerámica artesanal y corte y confección, llegaron a los respectivos acuerdos de fabricación, mejoras técnicas y cantidad de materia prima que se tendría que utilizar para la construcción de cada uno de los elementos.

Ya con el plano de su ejercicio se dispusieron a trabajar en sus respectivas técnicas.

Taller de ebanistería

Tema: Mobiliario

Proceso productivo

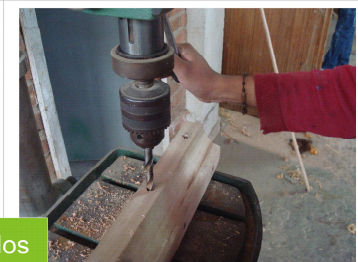




Canteado de Curvas



Elaboración de codos



Elaboración silla



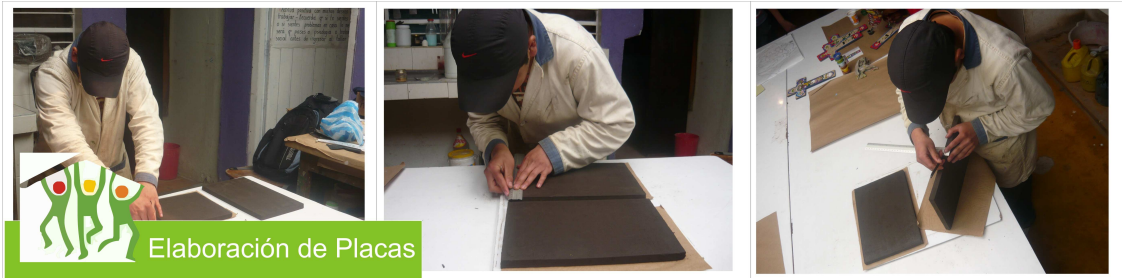
Armado



Taller de cerámica artesanal

Tema: Mobiliario, accesorios, iluminación

Proceso productivo de mesa



Proceso productivo de iluminación





Taller de corte y confección

Tema: Bolsos

Proceso productivo línea de bolsos

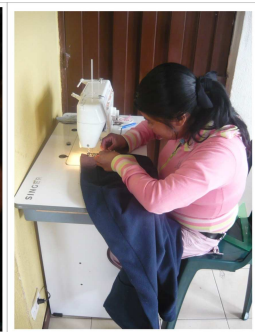
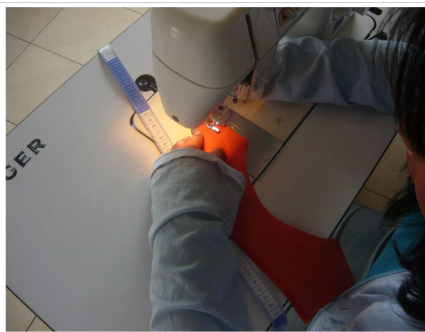




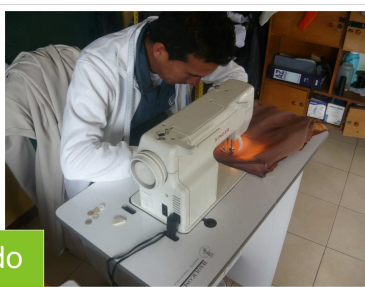
Trazos y Cortes en Tela



Costura y Armado



Costura y Armado



Primeros resultados



○ **Elementos de sujeción**

Debido al grado de complejidad de los productos diseñados para cada taller que se empleó en el ejercicio, se propuso utilizar elementos de sujeción de tipo desmontable, que brindasen mejores soluciones técnicas y estéticas a los problemas, por lo que se propuso emplear algunos tornillos, (autoterrajante y drywall).

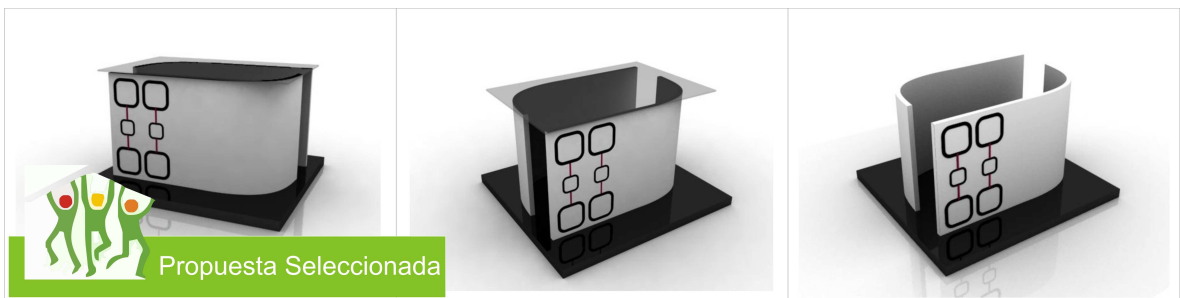
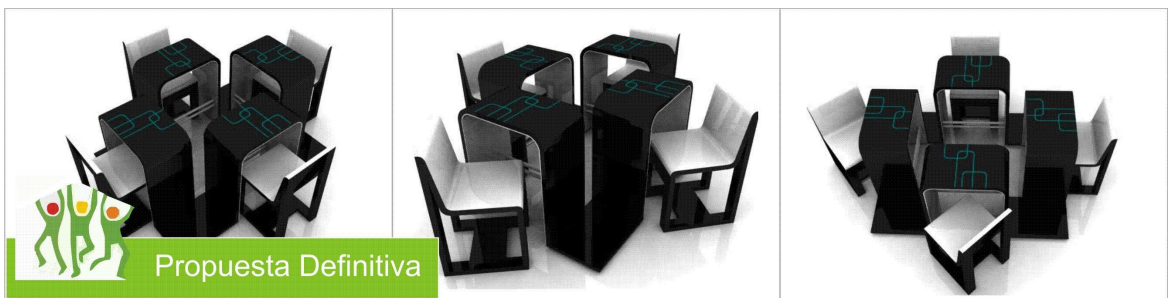
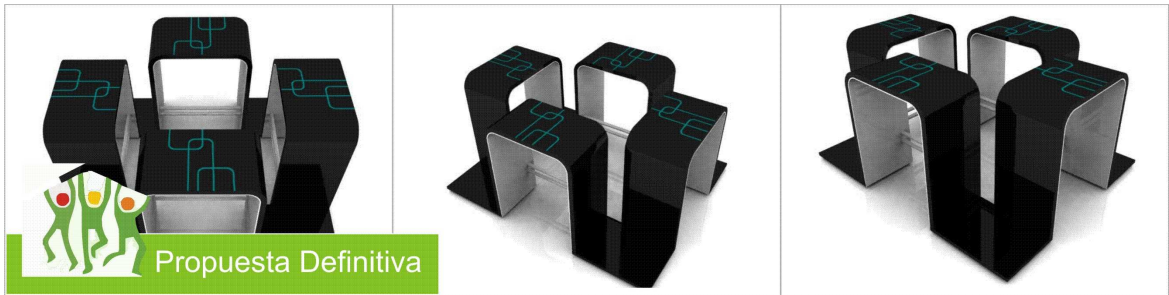
○ **Sugerencias de acabados**

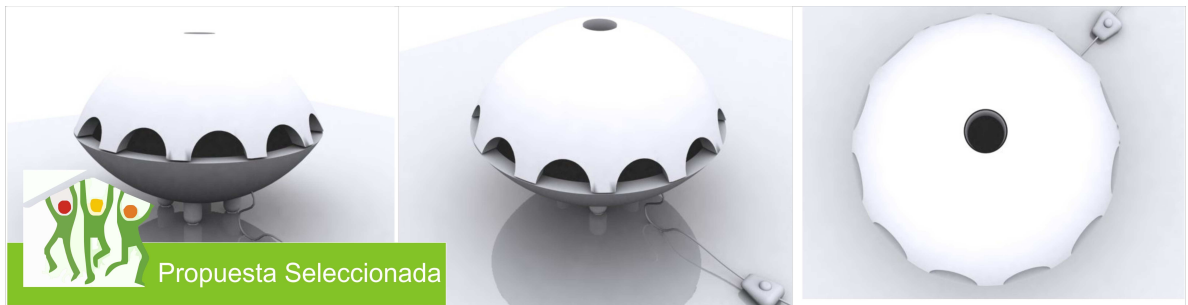
Se sugirió a los jóvenes e instructores de los diferentes talleres cierto tipo de acabados en sus ejercicios para una mayor uniformidad visual; teniendo en cuenta las tendencias actuales que se manejan con respecto al mobiliario contemporáneo para el hogar, accesorios e iluminación, a fin de manejar una coherencia con los conceptos que se están trabajando y resaltando las características visuales de las texturas que poseen las superficies de los materiales.

Los acabados que se sugirieron fueron:

- Madera en acabado brillante colores planos.
- Cerámica brillante en acabado esmaltado y/o texturado
- Materiales anexos, de ser posible, sin tratamientos extra
- Sistema eléctrico de color negro y blanco.
- Dilatadores plásticos

4.4.2.7. OBJETOS FINALES

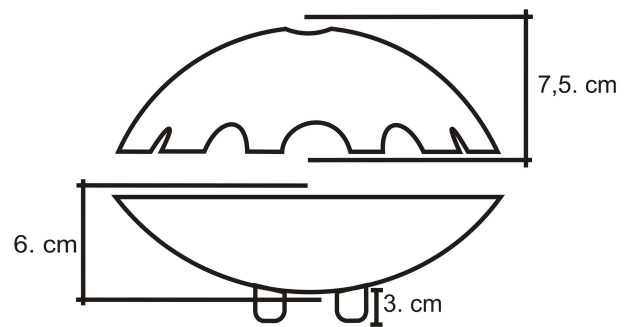
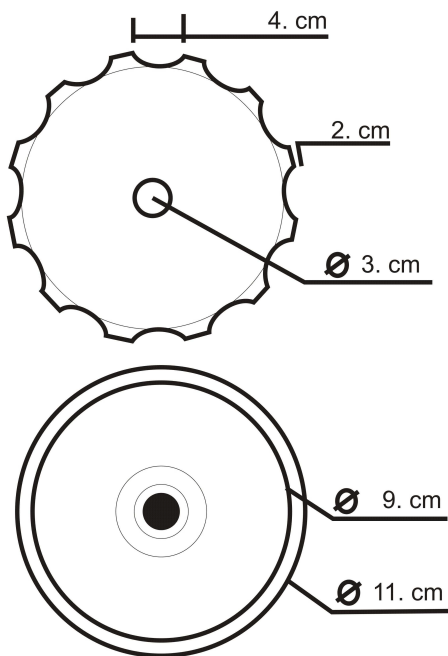




4.4.2.8. PLANOS TÉCNICOS

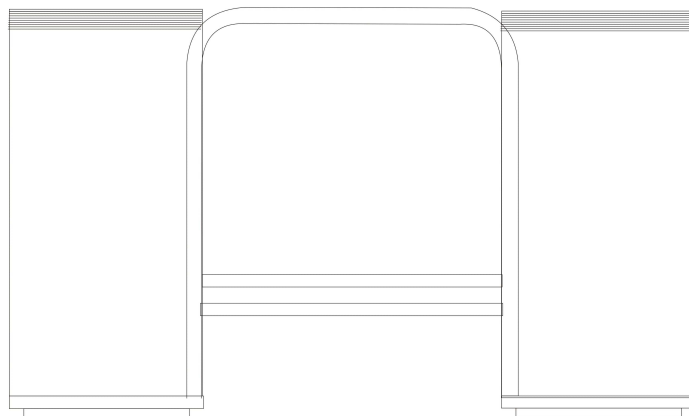
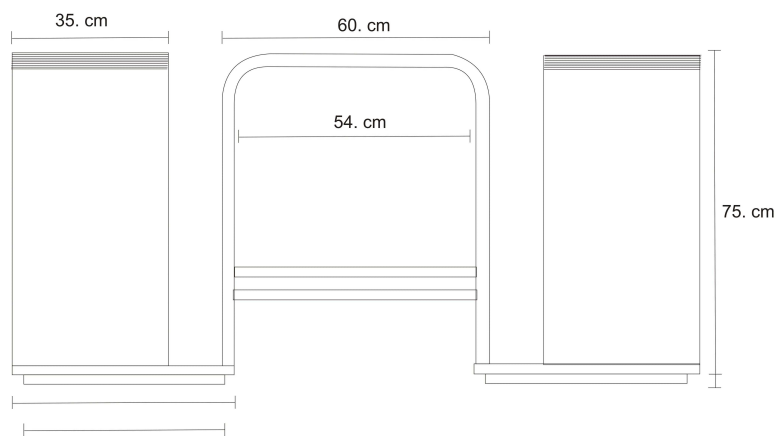
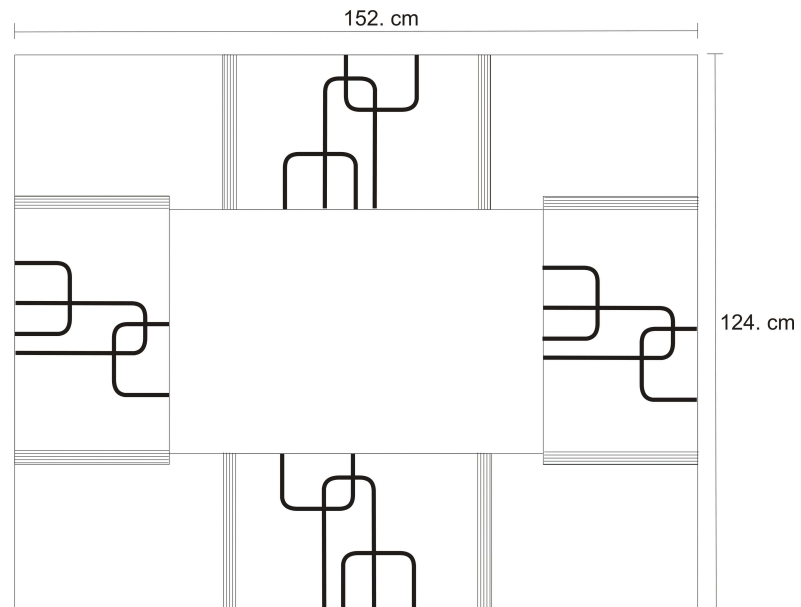
Taller de cerámica artesanal

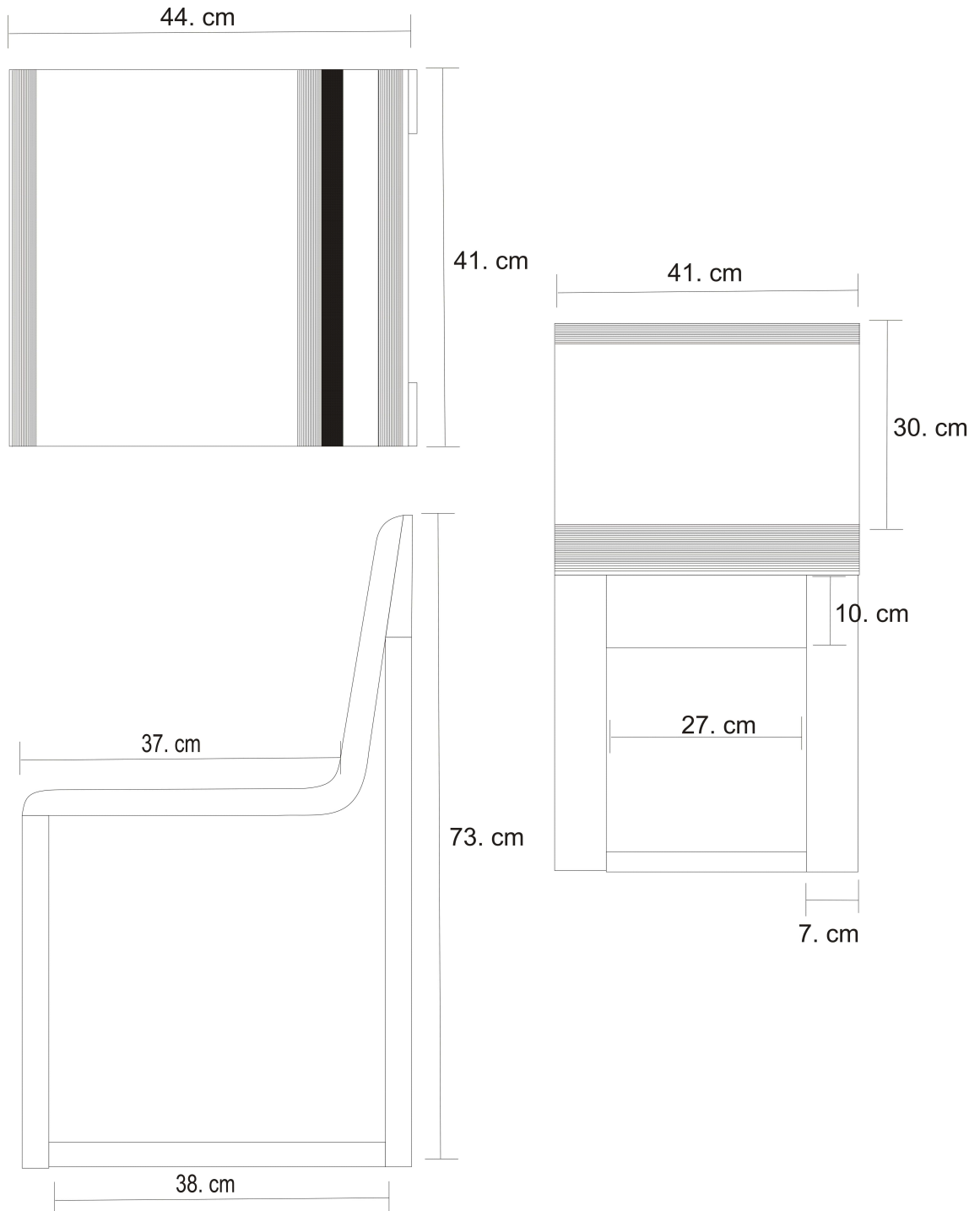
Tema: iluminación



Taller de Ebanistería

Tema: Mobiliario





4.4.3. OBSERVACIONES

- Se diseñó la guía de trabajo basándose en la metodología usada en el programa de Diseño Industrial de la Universidad de Nariño
- Se planteó un ejercicio tangible e integral
- Se tuvo en cuenta la tecnología existente en los talleres para el planteamiento del ejercicio
- Los instructores participaron en la fase práctica del proyecto.
- Los jóvenes estuvieron asesorados continuamente en todos los procesos
- Se observó la motivación de los jóvenes a través de su desempeño en la ejecución del ejercicio.
- Los instructores fueron parte fundamental en la solución técnico-constructivas de sus respectivos ejercicios
- El desarrollo de los ejercicios fue ejecutado utilizando la tecnología existente en los tres talleres.
- Además de los acabados en madera y Cerámica que comúnmente se trabajan en los talleres se propuso la integración de nuevas técnicas de acabados
- Algunas jornadas de trabajo fueron extra clases
- La concreción de los bocetos a planos técnicos estuvo a cargo del pasante.
- Los resultados fueron de agrado de los jóvenes e instructores
- El Instituto asumió los costos de sus ejercicios.
- Algunos Jóvenes hicieron participe de el proyecto a directivas del Bienestar Familiar
- Se asesoró a los jóvenes en la elección y diferentes técnicas de material

- Los jóvenes que participaron en esta fase práctica estuvieron dispuestos a ejecutarla a cabalidad
- La maquinaria no sufrió ningún contratiempo en la ejecución de los ejercicios
- Se hizo necesario explicar y profundizar algunos conceptos que se necesitaron en el transcurso de la fase práctica

4.4.4.1. FORTALEZAS

- Se desarrolló un ejercicio tangible en el cual se aplicaron algunos conceptos básicos
- Los jóvenes se dieron cuenta de la versatilidad y riqueza formal que conlleva un desarrollo conceptual
- Se trabajó con la metodología del Diseño Industrial, en la ejecución de la fase práctica, para que los instructores se dieran cuenta de la importancia de la misma
- Se observó que con la tecnología existente en los talleres se pueden desarrollar objetos de este tipo
- Se interrelacionaron los talleres para el desarrollo de un ejercicio en común
- Se utilizó nuevas técnicas que podrían desarrollarse en los talleres.
- En el grupo interdisciplinario se impartió conceptos y decisiones para la ejecución del ejercicio
- Los jóvenes tuvieron un acercamiento a la interpretación de los planos correctamente
- Los instructores son creativos en la solución de problemas técnico-constructivos en su respectivo taller.
- Los ejercicios no requirieron de una alta inversión económica.

- La experiencia que poseen los Instructores enriqueció sobremanera la vida profesional y humana del pasante.
- El grupo interdisciplinario fortaleció los conocimientos teóricos con la práctica de los mismos en el ejercicio.
- Los objetos poseen características propias de productos comercializables.

4.4.4.2. DEBILIDADES

- El tiempo de ejecución de esta actividad sufrió una prolongación por vacaciones y actividades extracurriculares, provocando interrupciones en el desarrollo práctico del proceso.
- En algunas ocasiones el proceso era interrumpido pues se realizaban en horas en que el taller estaba dedicado a otras actividades
- Algunos jóvenes no participaron en las actividades provocando que el proceso con ellos no se haya completado.
- El desarrollo de la actividad fue fragmentado e interrumpido, a razón que el tiempo extra curricular que disponían los jóvenes e instructores era corto y además lo compartían con otras responsabilidades.
- En algunos casos cuando las asesorías era impartidas en los talleres, el ruido producido por las maquinas no permitía la buena transmisión de el conocimiento por consiguiente se tenía que repetir la accesoria en otro lugar.
- El dinamismo de la metodología del Diseño Industrial, no va de la mano con el pensamiento proyectual que se maneja en los planes curriculares de cada una de los talleres.

4.4. ACTIVIDAD NÚMERO 5

PRESENTACION EJERCICIOS COMPLEMENTARIOS AL PROYECTO

Fecha: 18/03/2010 a 26/03/2010

Participantes: Jóvenes taller de ebanistería, cerámica artesanal, corte y confección; pasante Diseño Industrial.

4.5.1. OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Diseñar un sistema de exposición objetual, para la presentación al público de los ejercicios prácticos y sus diferentes procesos realizados el pasante en conjunto con los jóvenes e instructores del los diferentes talleres correspondientes a la Casa del Joven.

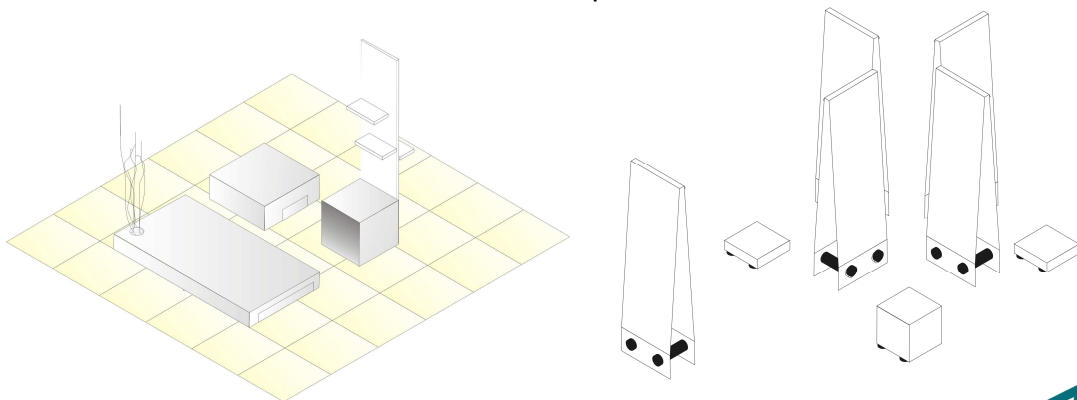
4.5.2. DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

4.5.2.1. DISEÑO DE LA PRESENTACIÓN

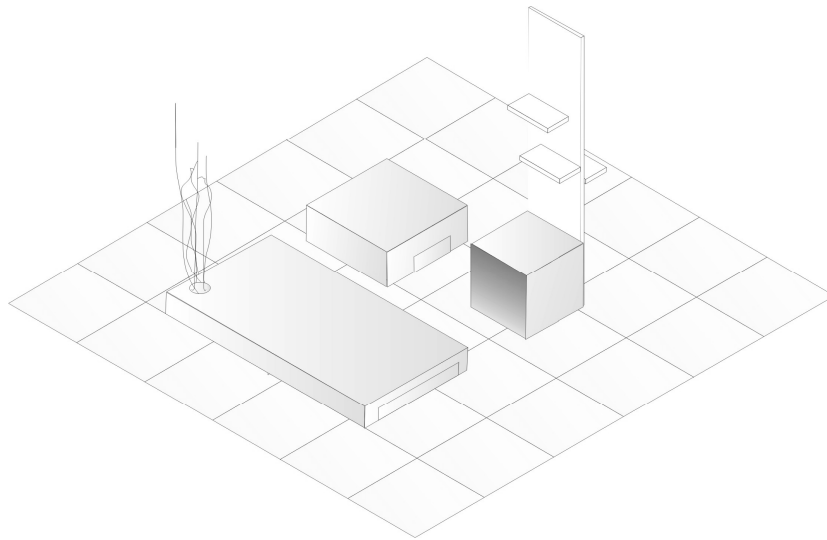
Se proponen sistemas de exposición teniendo en cuenta los siguientes parámetros:

- Tipo de objetos: Mobiliario, iluminación y bolsos
- Un sistema integral estilo ambientación
- Espacio: 20 metros cuadrados aprox
- Costos: presupuesto Máx. 100.000 pesos
- Materiales: supeditados a presupuesto
- Tiempo: 15 días aproximadamente durante las actividades de terminado de productos
- Diseño: Modular, sobrio.

Se desarrollan bocetos del sistema de exposición:



Teniendo en cuenta los parámetros anteriormente mencionados, el sistema que nos brinda una mejor solución es:



4.5.2.2. DESARROLLO OBJETUAL DE EL SISTEMA DE EXPOCICIÓN

Elegido el boceto del sistema se dispuso a su desarrollo tangible en tres partes:

1. Desarrollo objetual del Sistema

- Proporción de bocetos
- Desarrollo geométrico
- Trabajo sobre el material

2. Diseño de la Imagen gráfica de el Contenido.

- Diseño logotipo de cada producto
- Disposición de la Información en el espacio
- Técnica

3. Armado del Sistema

- Ubicación material grafico
- Pegado estructural
- Montaje

4.5.3. OBSERVACIONES

- El desarrollo formal y tangible de los sistemas de exposición se realizara en su totalidad por el pasante del proyecto.
- Se diseñará una imagen gráfica por cada concepto desarrollado.
- Se realizara la presentación verbal y tangible de el proyecto al publico
- El diseño del sistema de exposición será sobrio y sencillo
- Se cuenta con el apoyo económico de la institución para los materiales e impresión de los sistemas de exposición
- Es necesario utilizar los módulos de la universidad en la fase de exposición

4.5.4.1. FORTALEZAS

- Se presentaron los resultados iniciales del fase productiva del proyecto al público para motivar a la comunidad Institucional a desarrollar procesos basados en el Diseño Industrial.
- Se demostró que las instalaciones y la tecnología existente en la Institución es adecuada para desarrollar este tipo de propuestas y ejercicios.
- El proyecto sobrepaso las expectativas de algunos jóvenes, los cuales no creían en la viabilidad del mismo.
- Al final de los diferentes procesos los instructores nos comunicaron que desean continuar haciendo parte del proceso productivo de los objetos.

- Se mostró como debe ser expuesto un ejercicio de Diseño Industrial.
- Se aprovecho el aniversario de la institución para comunicar a las directivas del Centro Comunitario la Rosa y representantes internacionales las propuestas objetuales y el proyecto de pasantía como tal, despertando el interés en estas personas y en este tipo de proyectos.
- Los productos serán comercializados en el almacén

4.5.4.2. DEBILIDADES

- El presupuesto que se destinara para esta actividad, puede dar como resultado que los materiales en los que se construyan los módulos de exposición no posean una larga vida.
- El tiempo en la fabricación del sistema de exposición será acorde al tiempo disponible después de la finalización del proceso productivo.
- Los jóvenes no participaron en la elaboración de los sistemas de exposición a causa del poco tiempo que se dispuso para esta actividad y contando que ellos estarán en la finalización del proceso productivo.
- La actividad no tuvo difusión fuera de la Institución.

5. RESULTADOS FINALES

Se realizaron entrevistas con los jóvenes, sobre la utilidad o inutilidad de las actividades en sus procesos de aprendizaje. Con ellas se analizó cómo las prácticas introducidas sustentaron o no el aprendizaje y la comprensión del proceso de diseño, además de la calidad en los productos diseñados.

Los Jóvenes que participaron en las actividades reconocieron la importancia de adoptar estrategias de planeación no solo en lo referente al desarrollo de nuevos elementos si no como una herramienta para ser aplicada en la construcción de su proyecto de vida, pues el hecho de interactuar con personas y escenarios propios de sus proyectos les permitió fortalecer los valores que son necesarios dentro de la sana convivencia en el instituto.

La relación de los jóvenes con problemas, intereses y tareas comunes fue reconocido positivamente por ellos y ayudó a cada miembro a entender y valorar las experiencias, habilidades y conocimientos que existían en el grupo y comprender que podían aprovecharlos en cada uno de sus proyectos, de igual manera a respetar las posiciones de sus compañeros dentro de una corrección fraterna y el trabajo en equipo. Descubrieron que atender a la crítica del compañero es otra forma de avanzar, de manera positiva, en su proceso individual, trabajando en colaboración les desarrolló una actitud favorable hacia la crítica de otros y la autocrítica, que les permite aprendizajes específicos, a sentirse útil, a ayudar y ser tolerante.

Así mismo se establecieron unos resultados de carácter humano los cuales fortalecieron en su totalidad el trabajo de pasantía, pues durante la ejecución del proyecto el papel del pasante se encamino a ayudar a recordar, precisar los pasos cuando se requiera, complementar la información dada por los jóvenes y, sobre todo, a reafirmar la **autoestima** y reforzar los valores y actitudes que contribuyen a una sana convivencia.

Lo más importante es conducir a los jóvenes en una reflexión que les permita ir más allá de lo que sucedió durante las actividades desarrolladas

en la pasantía. No debemos olvidar que la Casa del Joven no es sino un espacio creado para trabajar con los jóvenes sobre sus problemas, sobre aquellos riesgos que afectan su futuro...

Por ello, se debe apoyar en muchos aspectos para que los jóvenes vinculen la experiencia lúdica (el diseño) con la realidad, mediante preguntas que generen esta vinculación. Aquí está la primera fuente de vinculación de otros servicios para los jóvenes a nivel local. De esta manera, los servicios se orientan a las necesidades de los jóvenes y éstos se interesan más.

¿Por que trabajar en diseño con los jóvenes de la casa del Joven?

“Con la actividad de diseño se está logrando que los jóvenes proyectemos las ideas de trabajo y responsabilidad a nuestra vida cotidiana”

(Opinión Joven taller de Ebanistería)

Por qué:

- El diseño desde su carácter innovador puede establecer metodologías lúdicas para trabajar la convivencia con jóvenes.
- El diseño es atractivo para los jóvenes
- Es una alternativa para que ellos usen su tiempo libre
- Los Jóvenes tienen capacidad de reflexión de trabajo frente a sus situaciones específicas
- Genera habilidades para el ejercicio de liderazgo en la comunidad
- Los Jóvenes asumen responsabilidades concretas en sus grupos
- Ellos pueden articular procesos de convivencia por medio del diseño e involucrar a toda la comunidad
- Ellos pueden maximizar impactos de convivencia en la comunidad
- Los jóvenes son la población más vulnerable frente al conflicto (desempleo, violencia, bandas, etc.), por falta de modelos alternativos de vida.

- El manejo de emociones permite a los jóvenes el desarrollo de capacidades de convivencia e integración a la comunidad
- Fortalece la autonomía del joven como sujeto de derechos y deberes

5.1. IMPACTOS DEL TRABAJO DE PASANTÍA

En esta Fase se desarrolló un proceso de evaluación de impactos, que permitió observar en los jóvenes los siguientes cambios, reflejados en sus relaciones y en los espacios donde se desenvuelven como la familia, la escuela y la comunidad, la institución (barrio, comuna, corregimiento):

En la Familia	En sus relaciones con otros jóvenes, vecinos, amigos	Promoción de valores
<ul style="list-style-type: none"> - Reflexionaron sobre algunos valores que es necesario recuperar al interior de la familia como el diálogo y la integración - Más acercamiento de los padres y las madres como pareja y de ellos con sus hijos, encontrando en El diseño una actividad que puede permitir la unión. - Una mayor integración de la familia e Integración entre hermanos porque muchas familias pudieron trabajar dentro de las actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cambios en la resolución de conflictos, el diálogo ha recobrado importancia como herramienta de solución de conflictos - Se fomentó la integración entre talleres - Acercamiento de jóvenes entre barrios - Fortalecimiento y ampliación de los lazos de amistad de los jóvenes - Recuperación de espacios que venían siendo subutilizados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Los jóvenes reflexionan sobre valores como la participación, la tolerancia, la honestidad, el respeto, el diálogo, entre otros, reconociéndolos como puntos clave que los llevan a comportarse de maneras que favorecen la convivencia pacífica - Los jóvenes reconocen que la metodología de trabajo en torno a proyectos que relacionan al diseño es un espacio para reflexionar y poner en práctica valores que conocían pero no aplicaban como el respeto por el otro, la tolerancia, la honestidad, el autocontrol, la solidaridad y el trabajo en equipo.

La voz directa de los jóvenes así como la del pasante en el proceso de evaluación, generaron retos para el Proyecto que dieron origen a la posibilidad de una segunda Fase, que hiciera énfasis en:

- La generación de procesos de sostenibilidad a nivel local, a través del compromiso de aliados y/o el fortalecimiento o establecimiento de la estrategia de trabajo en alianza a nivel local y/o regional.
- El empoderamiento de los jóvenes participantes, para que lideren iniciativas de realización de trabajos que involucre el diseño dentro de su perspectiva innovadora, convirtiéndose en actores de cambio dentro de la Casa del Joven
- La cualificación de los equipos locales para optimizar su tarea y por ende el trabajo.

6. CONCLUSIONES FINALES

- La Casa del Joven necesita permanentemente de una asesoría en Diseño Industrial para su buen funcionamiento y calidad innovadora en sus productos.
- Se necesita una permanente valoración de los talleres para la corrección de sus debilidades
- A pesar que la maquinaria esta desactualizada, se puede aprovechar en proyectos como el anterior.
- Se necesita gestionar la creación de un departamento de diseño que interrelacione los talleres existentes en la Institución.
- Los jóvenes necesitan un contacto mas profundo con las artes para adquirir cierta sensibilidad estética.
- La biblioteca necesita dotarse de material audio visual y bibliográfico referente a las diferentes temáticas de Diseño Industrial.
- La Institución necesita más talleres o actividades artísticas enfocadas a despertar la creatividad de los estudiantes.
- Los talleres necesitan de un enfoque investigativo, para los proyectos que en ellos se desarrollan.
- Los jóvenes e instructores necesitan experimentar con nuevas técnicas en el manejo de los materiales.
- La educación académica impartida en la institución debe ser una herramienta fundamental en la aplicación de la técnica para los diferentes talleres.
- Es importante tener en cuenta el constructivismo dentro de las actividades de formación de los jóvenes
- La Institución necesita de una sala de exposición en donde se exhiban los productos fabricados en los talleres.
- Se requiere un acercamiento con instituciones empresariales que se interesen en el desarrollo de proyectos Industriales.

- A pesar de todos los inconvenientes en el desarrollo del proyecto se llego aun buen resultado final.
- El proyecto nos llevo a tener una retroalimentación del conocimiento con los instructores y jóvenes.
- Algunos jóvenes, comunicaron su interés por realizar este tipo de proyectos en sus respectivos talleres.
- Los jóvenes rescataron los valores que el proyecto les dejo
- Vale la pena arriesgar en instituciones de este tipo a fin de dar a conocer una perspectiva diferente del diseño industrial
- Los jóvenes expuestos a diferentes tipos de vulnerabilidad merecen ser apoyados por medio de estrategias de participación que promueva el aprovechamiento del tiempo libre.
- La Casa del Joven requiere de estrategias de reconocimiento a nivel nacional y una de estas estrategias por medio de los productos que desarrolle
- Es posible aportar con el diseño en el mejoramiento de la calidad de vida de los jóvenes
- Se rescato la importancia de darle un enfoque social al diseño Industrial.

7. BIBLIOGRAFIA

ANDERS, R. (2000). Defining, Mapping and Designing the Design Process. Design Management Journal, 11(3), 29-37.

BURDEK, Bernar E. DISEÑO. Historia Teoría y Práctica, Editorial. Gustavo Gili. S.A. Barcelona España. 1994.

CONSUEGRA, David. De Marcas y Símbolos. Editorial. Triplos. Bucaramanga.1968 a 1976

FRASCARA,Jorge. "Diseño gráfico y comunicación". Ediciones Infinito. Buenos Aires. Argentina. 1998

GARZON, Galindo A. Gran Diccionario Enciclopédico Visual.

MALDONADO, Tomas. El Diseño Industrial Reconsiderado, Ediciones, Gustavo Gili. S.A. de CV. Naucalpan – Edo. México. 1993.

MUNARI, Bruno. ¿Como Nacen los Objetos? Editorial. Gustavo Gili. España. 1973.

PERKINS, D. (1989). Conocimiento como Diseño. Bogotá: Publicaciones Universidad Javeriana.

SALINAS, Oscar. Historia del Diseño Industrial. Editorial Trillas. México. D.F.


STEPHEN, Bayley. Guía Conran del Diseño. Editorial Alianza. Madrid, España.1992.

WONG, Wucis. Principios del Diseño en Color. Ediciones. Gustavo, Gili. S.A. de CV, Naucalpan – Edo. Mexico. 1999.

WONG, Wucis. Fundamentos del Diseño Bi - Tridimensional. Ediciones. Gustavo, Gili. S.A. México. D.F. 1988.

8. ANEXOS

Anexo 1: Instrumento para la valoración de la maquinaria de los Talleres

		Instrumento para valorar maquinaria		
Nombre:		Canteadora o Planeadora		
Imagen	Código:	Tipo:	Modelo:	
	Descripción de funciones:			
Estado Actual:				
Observaciones				

		Instrumento para valorar maquinaria		
Nombre:				
	Código:	00546	Tipo:	Liviano
	Modelo: 56b			
	Descripción de funciones:			
<p>la cateadora tiene como finalidad aplanar las superficies de la madera ya sea en dirección longitudinal y transversal.</p> <p>Esta formada de un bastidor que soporta el plano de trabajo rectangular compuesto de dos mesas horizontales entre las cuales están centradas las cuchillas.</p>				
Estado Actual: Funcionando 4 años				
Observaciones: la maquina no esta anclada y está muy cerca a la cierra circular				

Anexo 2: Instrumento para la valoración de la planta física y funcionamiento interno de los Talleres.

Instrumento valorador		Si	No
Instalaciones			
Ubicación de maquinaria con respecto al proceso			
La maquinaria esta correctamente ubicada en el espacio de trabajo?			
La maquinaria cumple adecuadamente con sus funciones?			
El operario trabaja comodamente?			
Es fácil realizar mantenimiento a la maquinaria?			
Infraestructura del Instituto			
Los pisos y techos están en buen estado?			
Los servicios eléctricos y sanitarios funcionan correctamente?			
El espacio es lo suficientemente apropiado?			
Adaptabilidad			
Las instalaciones permiten adaptar nueva tecnología?			
La infraestructura es fácil de modificar?			
Es fácil realizar una nueva redistribución?			
Utilización del espacio			
Las herramientas y maquinaria están bien distribuidas?			
Existe orden?			
El espacio de trabajo cuenta con áreas libres o bodegas?			
Higiene			
Las herramientas y maquinaria están libres de desechos?			
los talleres cuentan con servicios sanitarios?			
los talleres cuentan con elementos de limpieza?			
Se cuenta con personal encargado del aseo?			



Instrumento valorador		Si	No
Métodos y Procedimientos			
Análisis de puestos de trabajo			
Los talleres conocen de ergonomía?			
Los diferentes puestos de trabajo cuentan con iluminación, ventilación temperatura que no afecte al usuario?			
La circulación, señalización y displays son los idóneos?			
La maquinaria y herramienta no tiene problemas que afecten la integridad del operario?			
Observaciones			
Seguridad Industrial			
Elementos de protección personal			
Los talleres cuentan con elementos de protección personal?			
Los operarios utilizan los elementos de protección personal existentes?			
Existe una conciencia del uso de elementos de protección personal?			
Observaciones			
Elementos de protección personal existentes en cada taller			
casco			
Protección auditiva			
Protección Visual			
Tapa bocas, Guantes Y overol			





Instrumento valorador

Seguridad Industrial	
Análisis de ruido, temperaturas exteriores e iluminación	Si No
se han realizado estudio de ruidos?	
los talleres cuentan con la iluminación adecuada?	
se han realizado análisis de temperatura?	
El instituto cuenta con extintores?	
Observaciones	
Aspecto Ambiental	
Protección del medio ambiente	Si No
Los talleres trabajan la parte ambiental en las actividades?	
Existe conocimiento de los programas ambientales?	
Existen elementos para la prevención del impacto ambiental?	
Observaciones	Si No
Gestión de Calidad	
Control de proyectos y sistemas de producción	Si No
Existe una metodología definida?	
Se desarrolla proyectos con base a planos y diseños?	
Se trabaja la parte estética, funcional e innovadora de los productos?	
Existe una constante actualización de las temáticas?	



