

03

**Escalera metodológica
aplicado al caso del
proceso de fabricación
de artesanías**

Natalia Romero

Estudiante de Diseño de la
Universidad Autónoma de
Occidente.

Introducción

En un primer lugar, podemos pensar que iniciar una intervención desde el diseño social, se trata de solucionar unos problemas que aquejan a un grupo de personas. Sin embargo, como bien lo señalaba Ezio Mancini (2016), si queremos mejorar la calidad de vida de la gente, no se trata únicamente de identificar y solventar las necesidades culturales o materiales de ellas, sino que debemos enfocarnos en las cualidades mismas de aquellas personas cuyo estado material y medios de vida esperamos mejorar. En este sentido, se debe deducir que todo lo que abarca y conlleva al contexto de la comunidad que se espera intervenir como lo es su familia, su taller, sus creencias, sus objetos preciados, su pensamiento a nivel político y su estado económico, se debe tener en cuenta para así darle pronta solución a nivel social, medioambiental y económica.

Asimismo, el contexto es fundamental y crucial para llevar a cabo el proceso. Se debe tener en cuenta factores políticos del contexto para

dar a conocer sus ideologías, pensamiento y puntos de vista; a nivel histórico, es importante para entender circunstancias del pasado que influyen actualmente a la comunidad; a nivel cultural sirve para identificar sus costumbres, creencias, hábitos, tradiciones, conocimientos y rasgos distintivos; a nivel socioeconómico sirve para distinguir cómo generan dinero y valor; a nivel comunicativo o lingüístico es importante para percibir el significado de sus palabras y mensajes; por último, lo simbólico es pertinente para percibir sus representaciones, vínculos y signos.

La presente intervención, buscó poner todos estos elementos conceptuales en práctica a partir de la metodología de la escalera. El objetivo de este trabajo es apoyar a Don Wilfredo, un artesano, en la fabricación de los muebles y demás productos. En este sentido, en esta experiencia vemos cómo se mezclan el diseño social, las herramientas del diseño industrial y la labor y técnica de la artesanía.



A pesar de sus tensiones y diferencias a lo largo de la historia y desarrollo disciplinar del Diseño, la metodología en escalera logra conciliar los tres saberes desde la práctica misma.

368

Descripción de la escalera metodológica

De acuerdo a lo anterior, nosotros como diseñadores podemos usar varias herramientas, conectarlas y relacionarlas, también podemos diseñar con ayuda del usuario, sea en el momento de prototipado o de definición de los procesos de diseño. Para ello, se deben incorporar métodos de diseño ya existentes extraídos de metodologías actuales y efectivas como lo son las de Ambrose, Design sprint, Pugh, Startup y Ulrich. Esto tiene como fin renovar, mejorar y corregir las falencias del diseñador, que en este caso se trata de un artesano, al momento de la creación de sus piezas. En cada paso, se incorporaron por medio de actividades, herramientas y consejos a Don Wilfredo.

La metodología llevada a cabo se compone de once pasos, incluyendo el proceso de desarrollo. En primer lugar, se efectuó una investigación previa la cual tiene como actividad indagar los productos más vendidos o en tendencia que podría fabricar Don Wilfredo, además se le dio como guía páginas y artículos, para que él mismo pudiese ver los diseños y escogerlos. En cuanto a la segunda etapa se llevó a cabo la investigación de usuarios para identificar y clasificar entre el posible consumidor, público objetivo o cliente personalizado. De igual manera, se agregó una actividad por medio de una encuesta previa para clientes. La tercera fase se denominó la inspiración, la cual consiste en una actividad para tomar imágenes como referencia de diseño; a modo de guía, se hicieron una serie de preguntas orientadoras que ayudaran a Don Wilfredo a aterrizar la idea, especialmente pensando en la factibilidad de la misma. Por consiguiente, la cuarta fase contiene

la conceptualización la cual se basa en buscar el concepto o palabra adecuada para la pieza con el fin de representarla; se aconsejó a Don Wilfredo no hacerlo en piezas personalizadas. Posteriormente, en la fase cinco, esto es, de generación de ideas, como actividad comprende el dibujo de tres bocetos, los cuales se abstraen de elementos de imágenes de referencia para la creación de la misma. Luego, se efectuó la fase seis, como actividad se hizo la elección de bocetos a través de la herramienta matriz abstraída de Pugh con el fin de evaluar los bocetos por medio de conceptos como factibilidad, costo o tendencia. Para ello, se aconsejó a Don Wilfredo que en caso de que se trate de un producto personalizado, se debe tomar en cuenta las respuestas y gustos del cliente. Después, se define la propuesta de valor en la fase siete por medio de argumentos de conocimiento y espiritualidad, para darle más valor simbólico a la pieza con el fin de atraer más a los clientes a través de internet por medio de páginas y artículos. Por consiguiente, se tiene el paso ocho, llamado proceso del objeto, el cual consiste en crear una lista de herramientas y materiales a utilizar para la fabricación del producto; como parte de la guía se planteó a Don Wilfredo fabricar el producto con precipitación con el fin de abastecerse correctamente. En la novena fase se terminaron los prototipos de investigación con la finalidad de tomar las medidas exactas de la pieza con la herramienta pie de rey. Así, la fase diez abordó la creación del modelo final que implicó fundir el material, laminar, troquelar y soldar. Finalmente, en la fase once se desarrollaron los detalles del producto como lijar, pulir y brillar por medio de las herramientas necesarias.

Natalia Romero

Escalera
metodológica
aplicado al caso
del proceso de
fabricación de
artesanías

Conclusiones

La enseñanza que queda por medio del proceso llevado a cabo es que resulta de suma importancia ajustar el diseño a las realidades que viven los distintos grupos sociales más vulnerables como los artesanos. Así, se deben estructurar proyectos a través del estímulo de habilidades de la comunidad y enseñar elementos clave como planificación y conocimiento por medio de la metodología escalera interactiva. En este sentido, se mezcla lo tecnológico con lo social en el quehacer concreto

del diseñador. En efecto, aquí se aplicó lo planteado por Buchanan (2004) como el pensamiento de diseño.

La escalera interactiva es un juego abstraído del juego Monopoly y la escalera, con el fin de mejorar, perfeccionar y aumentar la manera en la que trabajan los artesanos. Esto contribuye a distinguir y analizar cada posible cliente por medio de una encuesta previa para mejorar la comprensión y comunicación con el cliente. Asimismo, se apoyó al artesano Wilfredo en la fabricación de sus propios diseños auténticos por medio de creación de bocetos a través de la abstracción e inspiración. De igual manera, se enriqueció el simbolismo de sus piezas a través del conocimiento y espiritualidad para el embellecimiento de esta. Por otro lado, la escalera interactiva contiene pasos distintivos y en caso de alguna falencia el retroceso para el buen desempeño de esta, también contiene símbolos para mejor desarrollo.

Referencias bibliográficas

- Buchanan, R. (2004). Human-centered design: Changing perspectives on design education in the East and West. *Design Issues*, 20(1), 30-39.
- Mancini, E. (2016). **Creative communities and sustainable qualities**. Escola d'Art i Diseny de Valencia, Valencia, España.