

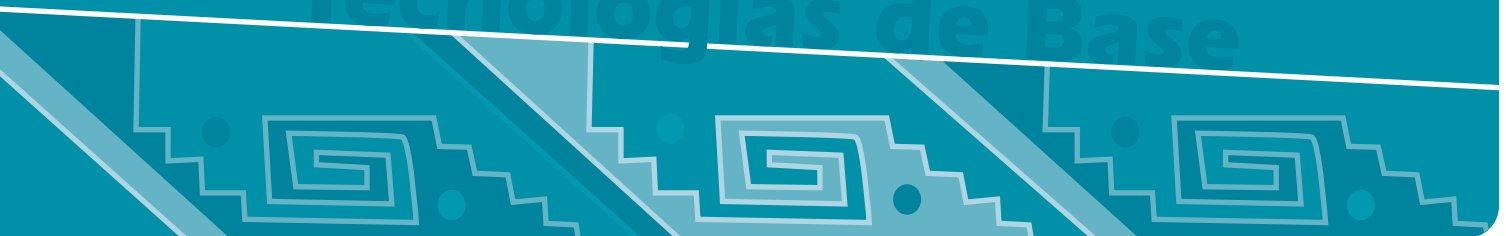


PROYECTO FORTALECIMIENTO INTEGRAL DEL TURISMO EN EL PERÚ



Manual de diseño

Tecnologías de Base





PROYECTO FORTALECIMIENTO INTEGRAL DEL TURISMO EN EL PERU



Manual de diseño

Tecnologías de Base



Créditos

Copyright © 2006 Proyecto FIT-Perú (MINCETUR – AECI)
Serie Manuales de Diseño: Año 2 N° 4
Lima – Perú
2006

Supervisión y financiamiento

Proyecto FIT-Perú MINCETUR - AECI

Edición

AXIS Arte – PUCP

Contenidos conceptuales

Edith Meneses Luy

Contenidos procedimentales

Pilar Kukurelo

Contenidos pedagógicos

Patricia Escobar

Investigación documental

Luz Hermoza
Pilar Kukurelo
Edith Meneses

Coordinación área de diseño gráfico

Diseño gráfico y diagramación

César Soria

Diseño de carátula

Jessica Morón

Ilustraciones

Edith Meneses

Revisión

Dis. Graf. Rosa Gonzáles
Dis. Graf. Carmen García
Dis. Ind. Fernando Pérez

Museo de Sitio Túcume

Alfredo Narváez Vargas
Bernarda Delgado Elías

Proyecto FIT-Perú MINCETUR - AECI

Gladys Ormeño Aspauzo
Yolanda Rubatto Ivanov
Oscar Rubén Gamarra Domínguez
Huaqiu Gan
Rosa Villar Fernández
Evelyn Llanos Collins
Rosa Luz Rodríguez Limo

Ministerio de Educación

Guillermo Molinari Palomino
César Puerta Villagaray
Brey Justiniano Rojas Arroyo

ISBN 9972 - 614 - 47 - 6

Hecho el Depósito legal en la Biblioteca Nacional del Perú No.2006-9828

Publicación realizada en el marco de:

Convenio Marco de Cooperación Interinstitucional entre el Ministerio de Educación – MED
y el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo - MINCETUR.

Presentación

La presente publicación **Manual de Diseño 4º grado**, es parte de las acciones contempladas dentro del componente Conciencia Turística a través de la Capacitación del Proyecto Fortalecimiento Integral del Turismo en el Perú – FIT - Perú. Este proyecto se encuentra dentro del marco del Acuerdo Institucional entre el Ministerio de Comercio Exterior y Turismo – MINCETUR y la Agencia Española de Cooperación Internacional – AECI 2002 – 2005 y su ampliación al 2006.

El incorporar un oficio turístico a nivel de educación secundaria ha sido un objetivo importante del proyecto el cual pretende insertar al escolar rápidamente al ámbito laboral a través de la artesanía. Este manual permitirá familiarizar al estudiante con el diseño, sus elementos y procesos, así también con el dibujo como lenguaje de comunicación y representación de nuevas ideas. Está dirigido a los estudiantes de educación secundaria y tiene su campo de aplicación en el Área de Educación para el Trabajo de la Educación Básica Regular. Pertenece al componente tecnología de base: diseño, que se desarrolla transversalmente en los cinco grados del nivel secundario y tiene por finalidad proporcionar conocimientos que sirvan de soporte a la formación profesional en el desarrollo de las carreras técnicas artesanales y las capacidades emprendedoras.

A través del oficio artesanal se busca fortalecer en el estudiante la identidad local, regional, nacional, la conservación y el estudio del patrimonio.

Asimismo el Proyecto FIT - Perú se siente complacido de haber entregado la responsabilidad técnica al grupo AXIS – Arte de la Pontificia Universidad Católica del Perú quien trabajó profesionalmente conjuntamente con el Ministerio de Educación a través de la asesoría especializada y revisión del Área de Desarrollo Curricular de la Dirección de Educación Secundaria, en el marco del Convenio de Cooperación Interinstitucional entre el MED y el MINCETUR.

El presente manual se ha desarrollado teniendo como ámbito piloto de desarrollo el distrito de Túcume, provincia Lambayeque, Región Lambayeque, por lo expuesto deseamos expresar nuestro agradecimiento por el apoyo incondicional y desinteresado brindado por la Asociación para la Conservación y el Desarrollo Turístico de Túcume – ACODET, representada por el Museo de Sitio Túcume cuyos expertos siempre estuvieron dispuestos con su apoyo y asesoría técnica en cuanto a conservación del patrimonio cultural se refiere; a los miembros de la comunidad educativa y artesanos del distrito de Túcume.

Índice secuencial

Presentación	1
Índice secuencial	3
Introducción	5
I. La composición	
A. Principios de la composición	
1. Estructuras modulares combinadas: mallas	6
2. ¿Qué es la composición?	8
3. Ritmos simples	8
4. Ritmos compuestos	9
B. Elementos de la composición	
1. Equilibrio	10
2. Formato	11
II. El Diseño	
A. Diseño integral	12
B. Tipos de diseño	
1. Señalética	14
2. Diseño de objetos	16
III. El dibujo y el diseño	
A. Mapas mentales	18
B. Dibujo a mano alzada	20
C. Perspectivas técnicas	
1. Isometría	23
2. Mueble en isometría	24
3. Detalle	24
D. Construcciones geométricas	
1. Elipse	25
2. Espiral	26
3. Línea sinuosa	27



IV Los materiales y la neo artesanía

A. Neo artesanía	28
B. Los materiales	30

V El proceso de diseño

A. Diseño de un proyecto productivo de una línea o serie de productos	32
---	----

Glosario	34
----------------	----

Fuentes bibliográficas y enlaces	38
--	----

Índice de imágenes	39
--------------------------	----





[Blank writing area]



Introducción

El Manual de Diseño 4 es un material de trabajo que nos aproxima al ejercicio del Diseño como actividad creativa y emprendedora. El ejercicio del diseño está orientado a la generación de soluciones a problemas existentes, pero más aun, a la innovación en productos y servicios. A través de este manual se busca la formación de una actitud de exploración y experimentación en los niños y jóvenes con curiosidad e inquietud investigadora. Motivando en ellos, de esta manera, la creación e innovación, a partir de la observación de los recursos de su entorno, para afianzar así su autoestima y conducirlos a ser actores de su propio desarrollo y por ende de sus comunidades.

El objetivo principal es el enfoque de proyectos productivos participativos, dirigidos a la inserción laboral de los jóvenes, ofreciéndoles a partir de una actividad productiva contextualizada, el reconocimiento y valoración de sus propios recursos: los personales, los del equipo y los de la comunidad a la que pertenecen.

Este cuarto manual profundiza en el concepto del diseño integral conformado por los distintos tipos de diseño que el hombre crea en la búsqueda de la satisfacción de sus necesidades. Están presentes también los elementos de la composición, sus principios y elementos que servirán como recursos para la generación de propuestas innovadoras.

Estos materiales didácticos han sido elaborados a partir de un levantamiento de información y una comunicación estrecha con los estudiantes y docentes de dos instituciones educativas piloto de Túcume, "Federico Villarreal" del área urbana y "Horacio Zeballos Gamez" del área rural. La información ha sido levantada en reuniones y talleres con los profesores del Área de Educación para el Trabajo, intercambiando opiniones y sobretodo recogiendo sus inquietudes y valiosos aportes.

Nos hemos nutrido de las positivas experiencias alentadoras, de las características particulares locales, tanto de las Instituciones Educativas, de la Asociación de Artesanos y del Museo de Sitio de Túcume.

I La Composición

A. Principios de la composición

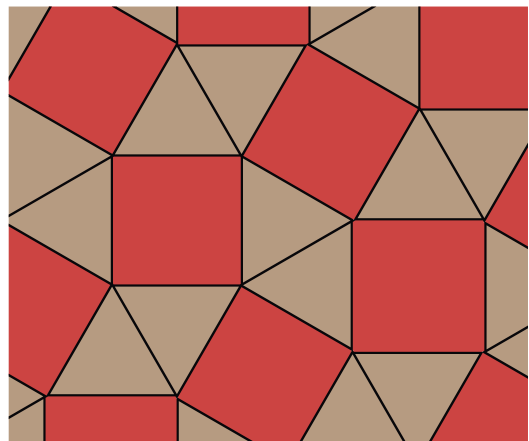
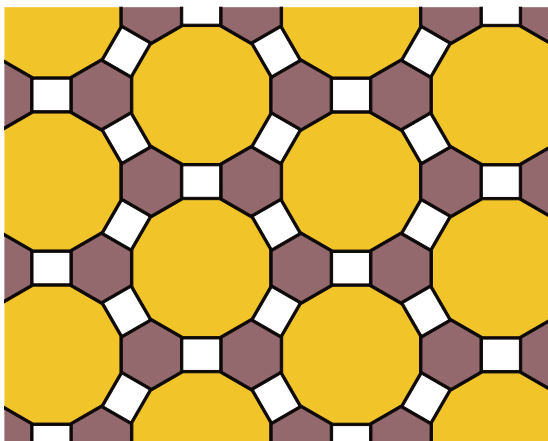
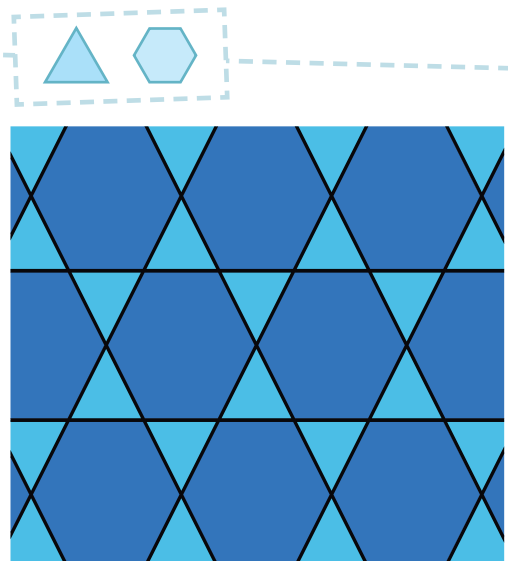
1. Estructuras modulares combinadas: mallas

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Reconoce y emplea figuras geométricas construyendo con ellas mallas modulares de figuras complejas

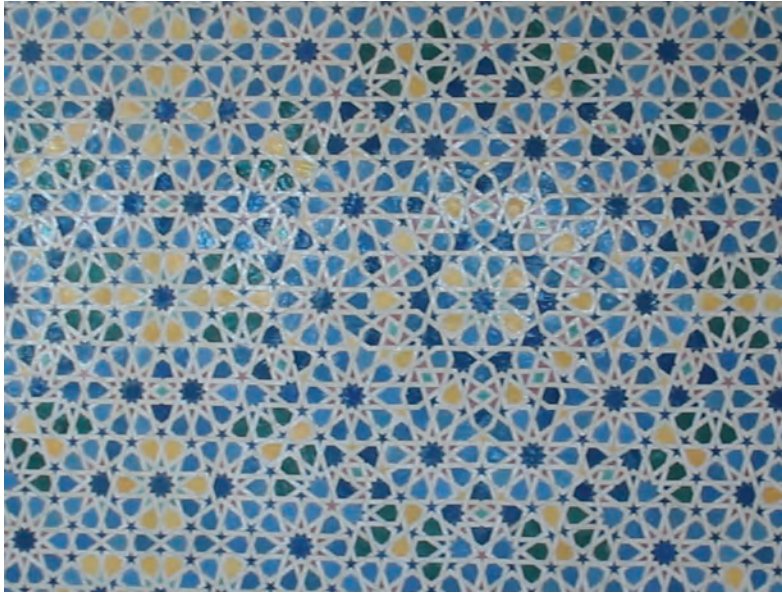
Ya hemos aprendido qué es una malla modular simple. Un espacio dividido en partes iguales a partir del empleo de un módulo y su repetición. Las mallas simples se forman en base a una sola figura geométrica que puede ser cuadrado, triángulo, hexágono, círculo las cuales, a partir de su estructura, crean formas y composiciones armónicas por ser proporcionales entre sí.

Ahora vamos a conocer las mallas modulares combinadas. Éstas se forman cuando se combinan dos o más figuras geométricas distintas. Por ejemplo triángulos con hexágonos, cuadrados con triángulos, etc. Para poder combinar figuras distintas en una malla, éstas deben tener la misma medida de lado.



La Composición I

El arte islámico, árabe o mudéjar nos muestra ejemplos muy ricos y variados en formas además de contener significados y creaciones matemáticas y geométricas muy complejas.



En nuestro entorno podemos ver aplicaciones en diseños de papel de regalo, telas para vestidos, tapices para muebles, etc.

ACTIVIDAD:

Recopila y compara ejemplos donde se apliquen estructuras modulares.

- Toma ejemplos de telas o tejidos que encuentres en tu comunidad.
- Mira los diseños que aplican en cerámica, tallados o relieves.
- Busca en los avisos de periódicos o revistas.
- Dibuja en tu cuaderno los ejemplos que has encontrado.

“Creando nuevas estructuras modulares”

1. Recorta en papeles o cartulinas de colores figuras geométricas diversas: cuadrados, triángulos equiláteros, hexágonos, octógonos, rombos, dodecágonos. Todas las figuras deben tener la misma medida de lado para que se puedan combinar.
2. Pega sobre una hoja de papel las figuras recortadas formando:
 - Combinación de triángulos con hexágonos.
 - Combinación de hexágonos con rombos.
 - Combinación de cuadrados con octógonos.
 - Combinación de dodecágonos con hexágonos.

I La Composición

2. ¿Qué es la composición?

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Conoce y comprende el concepto de composición.
- Reconoce y emplea ritmos al combinar formas en un espacio.

Según la Real Academia de la Lengua Española, composición es: “Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar”

“La composición de un diseño es, adecuar distintos elementos gráficos dentro de un espacio visual, que previamente habremos seleccionado, combinándolos de tal forma que todos ellos sean capaces de poder aportar un significado para transmitir un mensaje claro a los receptores del mensaje.

Al diseño podemos aplicarle una definición de la composición artística:

Una disposición de los elementos para crear un todo satisfactorio que presente un equilibrio, un peso y una colocación perfecta”¹.

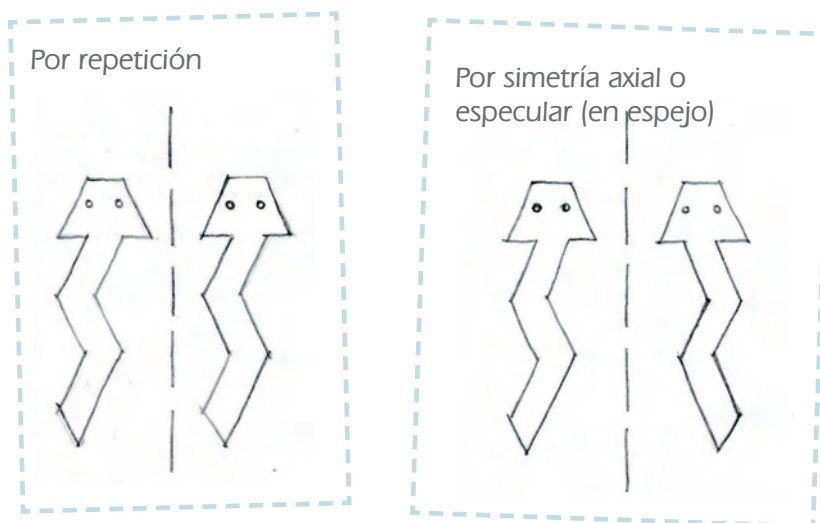
“Uno de los conceptos más importantes en el estudio y en la experimentación de los valores plásticos es la composición, la organización de las formas y el color para alcanzar un efecto determinado. La composición se puede apreciar en la percepción de obras plásticas y resolverse en la producción de éstas. En “La Composición”, se expone cómo los diseños repetidos sobre una red geométrica homogénea son muy utilizados en la ornamentación, la decoración, la arquitectura y el diseño textil. Se comienza destacando el papel que las diferentes modalidades de diseño modular han tenido, a lo largo del tiempo, en las diversas culturas y en la sociedad actual”².

Por lo tanto podríamos decir que la composición está referida a la organización de las formas y el color en un determinado espacio, sea este bi o tri dimensional.

3. Ritmo simple

Es la repetición de una misma forma según un orden establecido. El ritmo se utiliza para alcanzar el movimiento y es la progresión visual que se logra al repetir elementos en un patrón variado.

Las dos claves del ritmo son la repetición y la variación. La repetición duplica los elementos visuales de una manera constante y la variación es un cambio en el tamaño, la colocación o la forma de los elementos visuales.



¹ Instituto de artes visuales. <http://www.newsartesvisuales.com/funda/compo1.htm>

² LA COMPOSICIÓN PLÁSTICA. Unidad didáctica de Educación Plástica y Visual para 4º Curso de ESO elaborada bajo una perspectiva intercultural. http://personal.telefonica.terra.es/web/intercul/desarrollo_unidad.htm

La Composición I

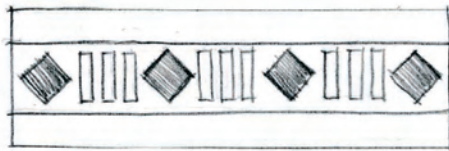
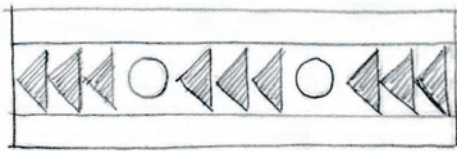
“Para utilizar ritmo al combinar formas en un espacio:

- Puedes repetir un grupo de formas semejantes a lo largo de la misma línea de fondo con un espacio igual entre cada una de ellas.
- Utiliza una serie de elementos progresivamente más grandes en una serie repetida.
- Puedes cambiar también de intensidad, oscuridad, claridad o de textura en las formas.³”

4. Ritmo compuesto

Es la repetición de formas variadas siguiendo un orden determinado.

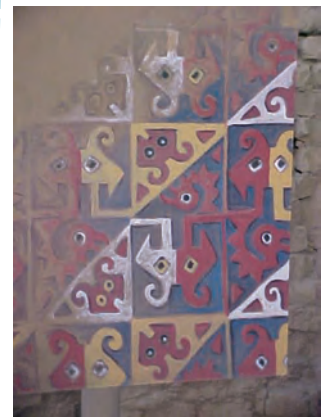
Ejemplos prehispánicos de ritmos y guardillas



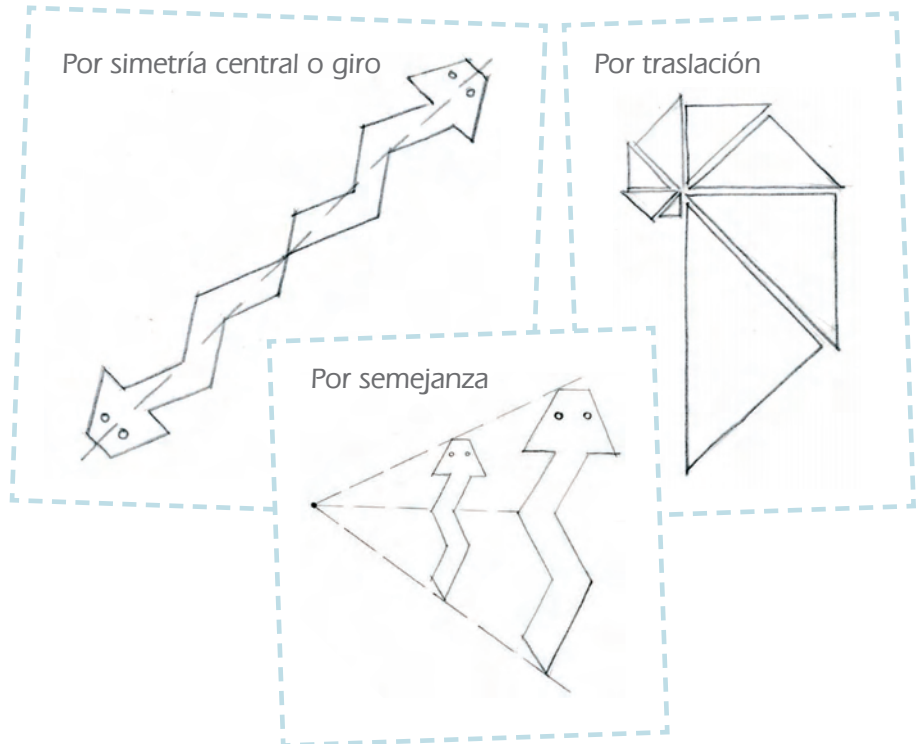
Mural Moche. Huaca de la Luna.



Mural Chimú. Chan Chan.



Mural Moche. Huaca de la Luna.



ACTIVIDAD:

1. Elige una forma básica.
2. Dibuja una malla modular como base.
3. Crea un ritmo repitiendo la forma elegida de manera que pueda servir como una guardilla.
4. Haz otra guardilla combinando, esta vez, dos formas distintas.
5. Estas guardillas las puedes usar para hacer carátulas, marcos de fotos, tarjetas, etc.

³ Definición de ritmo del Rochester Institute of Technology. En: <http://www.cis.rit.edu/htbooks/dtp/index2.html>

I La Composición

B. Elementos de la composición

1. Equilibrio

APRENDIZAJE ESPERADO:

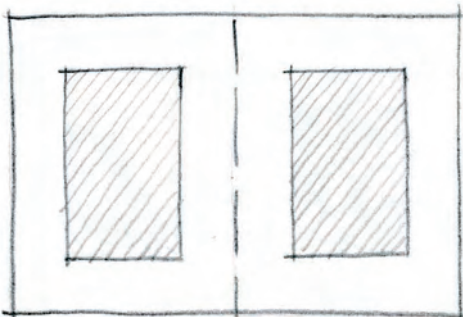
- Comprende y aplica el concepto de equilibrio en la organización de espacios bidimensionales.

Es la relación y comparación entre los elementos.

Es la distribución y compensación del peso y la dirección de la composición.

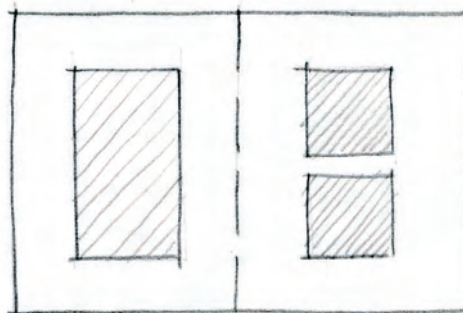
El centro de equilibrio de una obra lo crea la disposición de las formas que la constituyen "Este equilibrio se consigue combinando planos de diferentes cualidades expresivas"⁴ La forma más elemental de crear equilibrio es por medio de la simetría, pero no hay que olvidar que existen dos propiedades en los objetos que ejercen influencia sobre el equilibrio: la dirección y el peso.

Equilibrio simétrico. Es estático

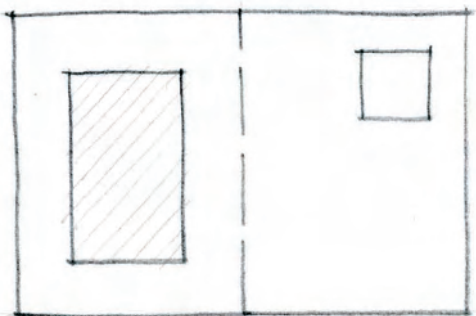


Equilibrio por equivalencia.

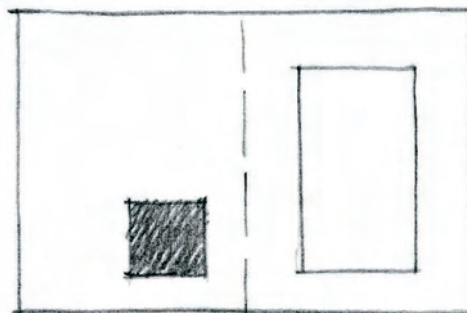
Tiene más variedad



Equilibrio por contraste. Es activo



Equilibrio por color, tono y tamaño



ACTIVIDAD:

1. Representa los distintos tipos de equilibrio en tu cuaderno pegando papeles de colores sobre un fondo blanco.
2. Busca imágenes donde se representen estos casos y pégalas en tu cuaderno.

⁴Hernández Alcaraz, José Andrés. "El diseño gráfico en el fanzine y webzine"; en: <http://mx.geocities.com/animaraz/tesis/composi.htm>

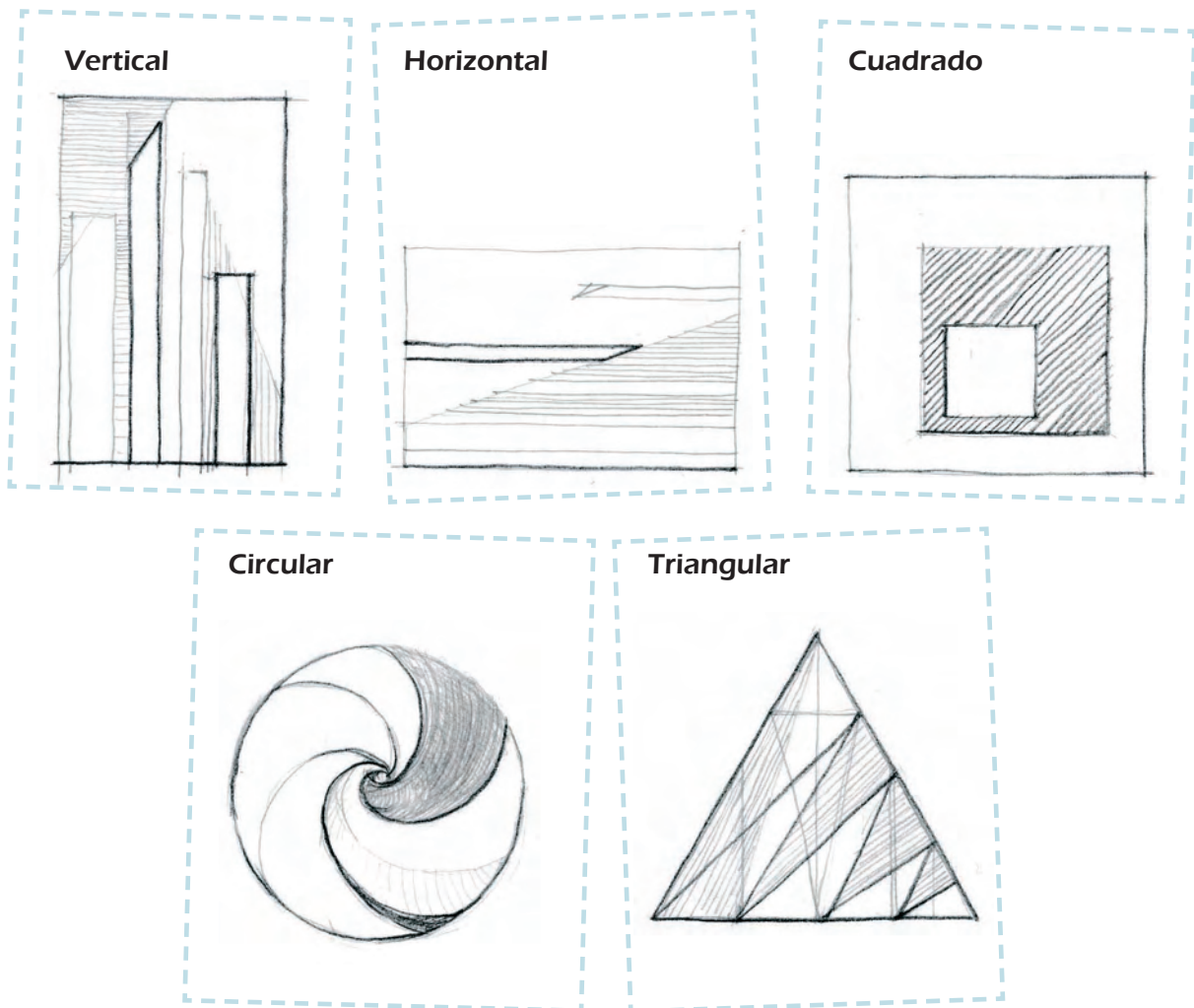
La Composición I

2. El formato

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Diferencia y emplea diversos tipos de formatos.

Es el fondo o espacio donde se realiza una composición. Puede variar de tamaño y de forma.



ACTIVIDAD:

1. Recorta formatos de formas distintas: vertical, horizontal, cuadrado, triangular, circular.
2. Prueba a organizar figuras en cada uno de los formatos.
3. Observa como puedes ubicar las figuras considerando la forma y dirección del formato de fondo.

II El diseño

A. Diseño integral

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Identifica y relaciona los diversos tipos de diseño como parte del concepto de diseño integral.

El diseño integral es el conjunto de diversos tipos de diseño que el hombre ha creado para satisfacer sus necesidades.

Si observamos en nuestro entorno veremos que están presentes el diseño arquitectónico y urbano, el diseño de objetos utilitarios, el diseño industrial de maquinaria y tecnología de avanzada y el artesanal, el diseño gráfico, el publicitario y comercial y el informativo didáctico, el diseño de vestuario, de modas y de accesorios, de muebles y de la señalética que nos orienta en los espacios públicos. Todos ellos son productos de procesos creativos que tienen cada uno un fin y una función concreta: satisfacer las necesidades de los grupos humanos.

Diseño arquitectónico

Diseño gráfico

Señalética



Diseño de modas

Diseño automovilístico

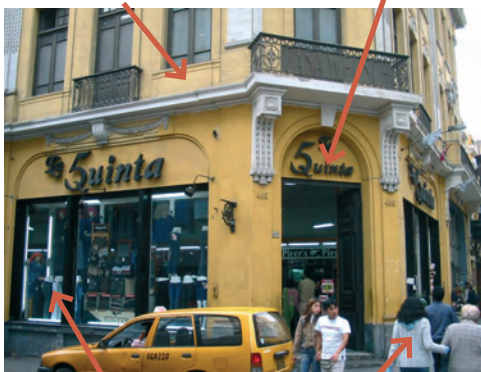
Necesitamos de la sencillez para orientarnos, de la unidad para sentirnos seguros y de la variedad para encontrar estímulos.

Concepto de Diseño Integral

“ Todos los productos de Diseño parten de un mismo concepto en su proceso, la formulación de la necesidad del hombre contextualizado en un hábitat determinado por su geografía, historia, sociedad y cultura hasta el producto terminado, espacio, objeto, mensaje, indumentaria que debe dar satisfacción a dicho usuario individual o social. Productos con identidad regional en un mundo globalizado”⁵.



Diseño arquitectónico Diseño gráfico



Diseño de vitrinas Diseño de modas

Diseño publicitario



Diseño automovilístico

ACTIVIDAD:

1. Haz un collage donde se pueda apreciar diferentes tipos de diseño como los que aprecias en las fotografías.
2. Expón tus trabajos ante tus compañeros y anima a tus compañeros para realizar una exposición de los mismos.
3. Observa los ejemplos encontrados por tus compañeros y anótalos en tu cuaderno.

⁵ Salvo de Mendoza, Liliana. Un enfoque integral en el proceso de enseñanza. Aprendizaje en el hábitat patagónico. Universidad de Palermo. 2006.

II El diseño

B. Tipos de diseño

1. Señalética

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Reconoce el uso de símbolos como parte del lenguaje visual y los emplea para realizar una señalización.

La señalética sirve para informar y orientar mediante gráficos a los usuarios de un determinado lugar. Es muy importante que estas señales sean comprendidas por todos aún si hablan otro idioma o no saben leer. Aquí tienes algunos ejemplos.



ACTIVIDAD:

1. Dibuja en tu cuaderno las señales de esta página.
2. Anota en tu cuaderno el significado que puede tener cada una de ellas.

ACTIVIDAD:

Elabora las señales para tu colegio.

La señalética además de informar tiene un estilo que se adapta al lugar donde va a ser colocada.

Usa la plantilla que encontrarás a continuación para modular tus carteles.

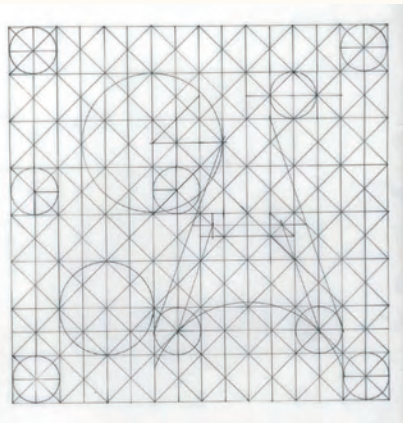
Crea un estilo especial para tu colegio y elabora las señales para los siguientes ambientes:

- Aulas
- Baños
- Sala de profesores
- Dirección
- Laboratorio
- Salida

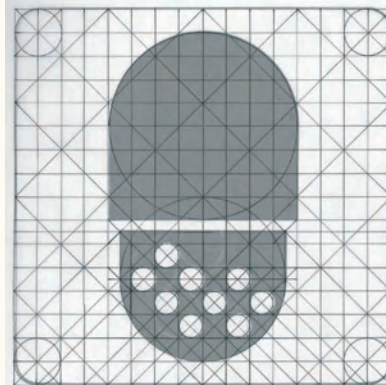
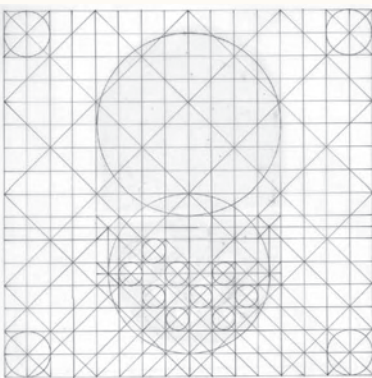
Haz un boceto en una hoja para cada señal y luego puedes ampliarlas a un cartón de 30 x 30 cm.

Uso de plantillas geométricas moduladas en la elaboración de señales.

Laboratorio



Farmacia



II El diseño

2. Diseño de objetos

APRENDIZAJE ESPERADO:

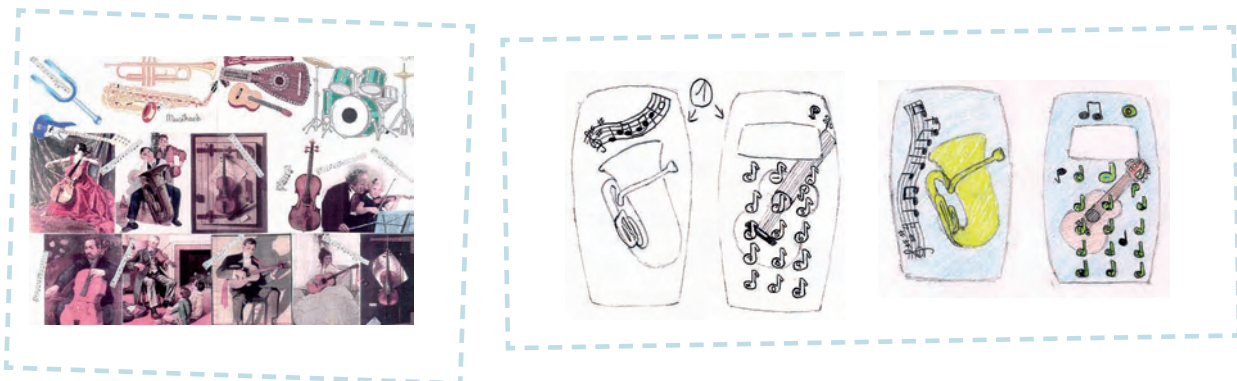
- Diseña creativamente un objeto para unas necesidades determinadas.

Para crear un objeto es importante definir la función que va a tener y a quien está dirigido. Esto determinará su forma final.

Muchas veces hay que pasar por varias opciones antes de llegar a la solución final



Podemos inspirarnos de otros objetos



O de la propia naturaleza



ACTIVIDAD:

Hagamos un estuche para lápices.

1. Vamos a crear un estuche para guardar lápices y lapiceros, estas son las condiciones:
 - Deben poder guardarse por lo menos seis lápices o lapiceros, un borrador y un tajador.
 - Debe poder cerrarse.
 - Debe ser transportable.
 - Debe ser personalizado, es decir solo tuyo, hecho a tu gusto.
 - Los materiales a emplear pueden ser: tela, cartón, madera.
2. Planea el proceso para elaborar tu estuche indicando cada paso que vas a realizar, y grafícalo en tu cuaderno.
3. Dibuja los bocetos iniciales, decide por el que más te gusta y construye tu estuche.

III El dibujo y el diseño

A. Mapas mentales

APRENDIZAJE ESPERADO:

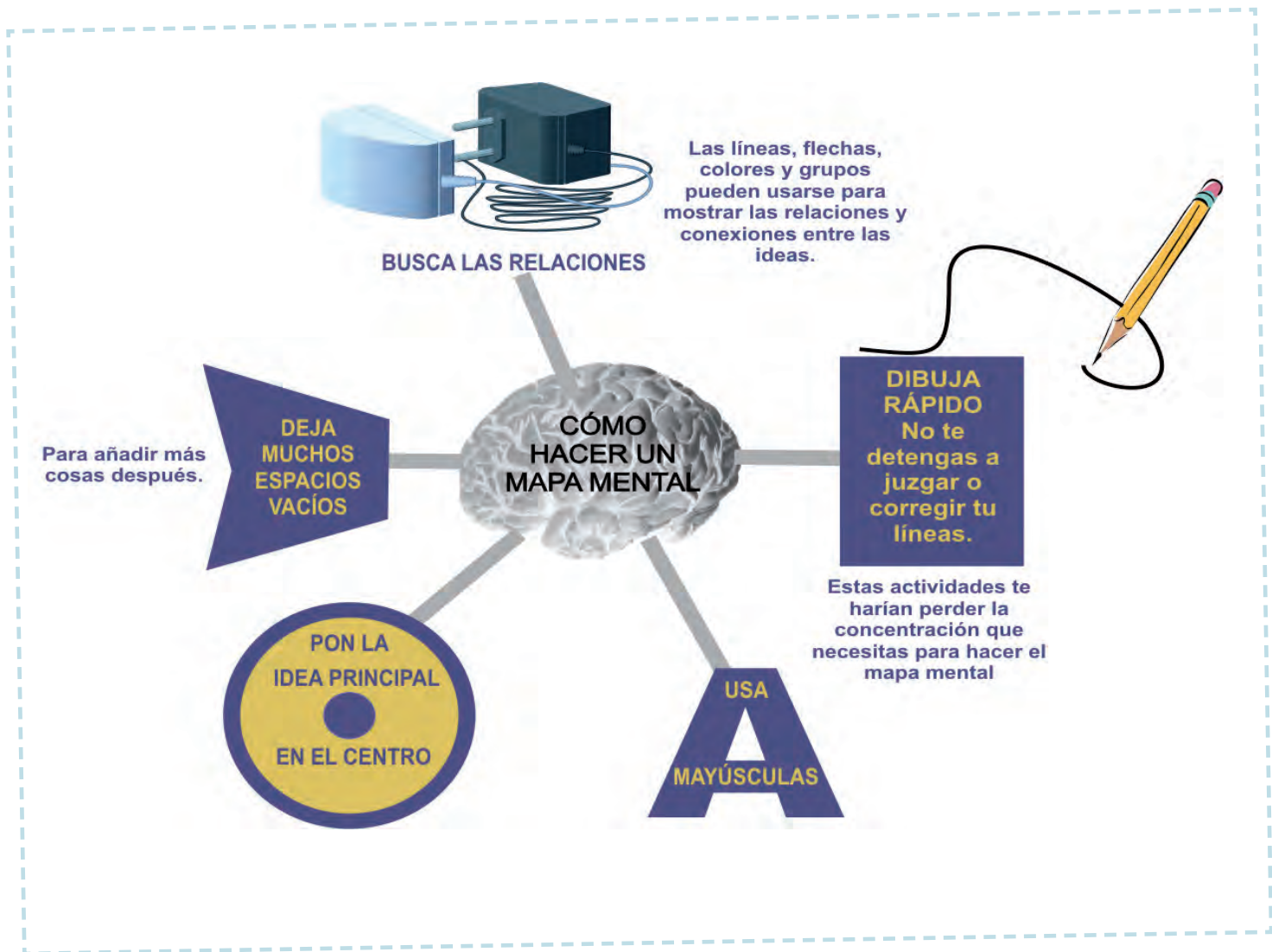
- Grafica y representa ideas a través de un mapa mental.

Para elaborar un mapa mental:

Coloca la idea principal al centro.

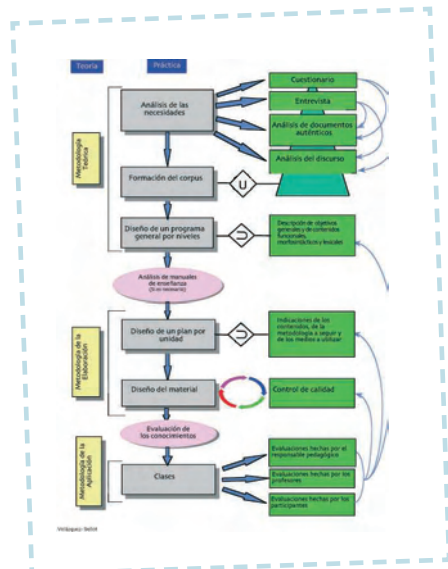
Dibuja rápidamente las ideas secundarias, relaciónalas con líneas y flechas y agrúpalas según sus conexiones.

Deja espacios para añadir otras cosas luego.



El dibujo y el diseño III

Ejemplos de mapas mentales



ACTIVIDAD:

Dibuja un mapa mental sobre la importancia del dibujo.

Piensa en varias razones por las que es importante el dibujo y colócalas en tu mapa.

III El dibujo y el diseño

B. Dibujo a mano alzada

1. Perspectiva cónica

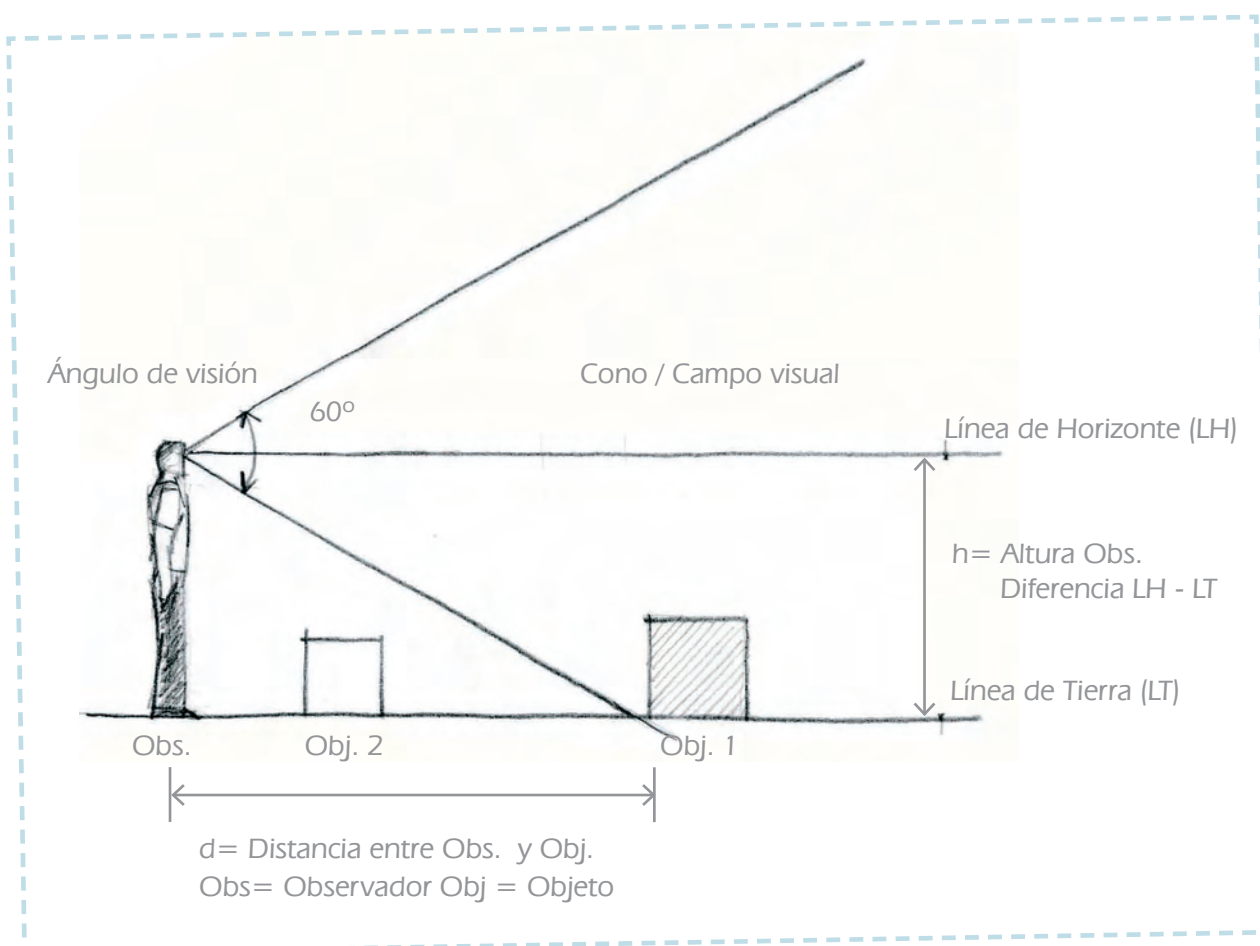
APRENDIZAJE ESPERADO:

- Dibuja un espacio y reconoce las variaciones según la posición del observador.

Dibujo a mano alzada. El encuadre y el encaje

La perspectiva cónica es un sistema de representación gráfica de la manera como nosotros vemos, es decir a partir de nuestra percepción visual cónica.

El apunte es un dibujo a mano alzada de escenas reales o imaginadas del espacio tridimensional y sus objetos. Es la base del diseño y de los bosquejos de observación de la realidad. Se basa en el empleo de la proporción visual y su adiestramiento es indispensable para el buen manejo del apunte.

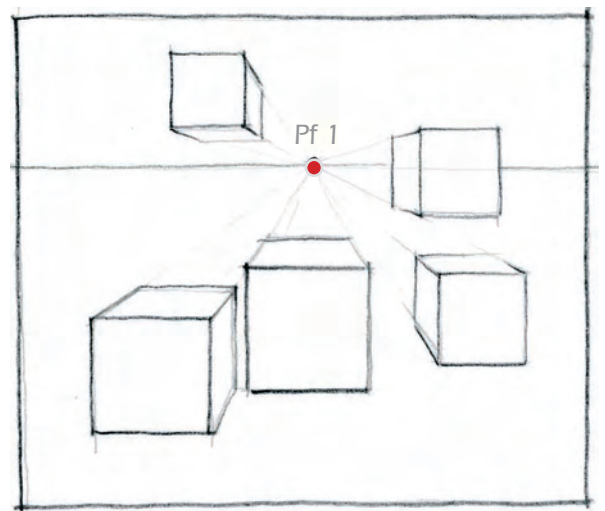
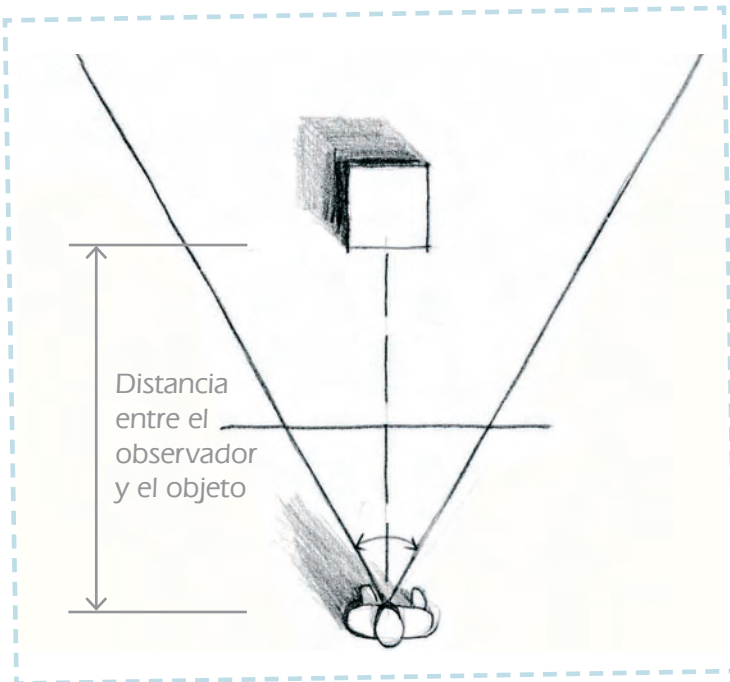


Para realizar un buen apunte de la realidad debemos partir del encuadre de la escena que vamos a dibujar. Definiendo nuestra posición como observadores frente al espacio y a los objetos que queremos dibujar. Tenemos que ubicarnos a una distancia que nos permita ver completamente todos los objetos que queremos representar en el dibujo.

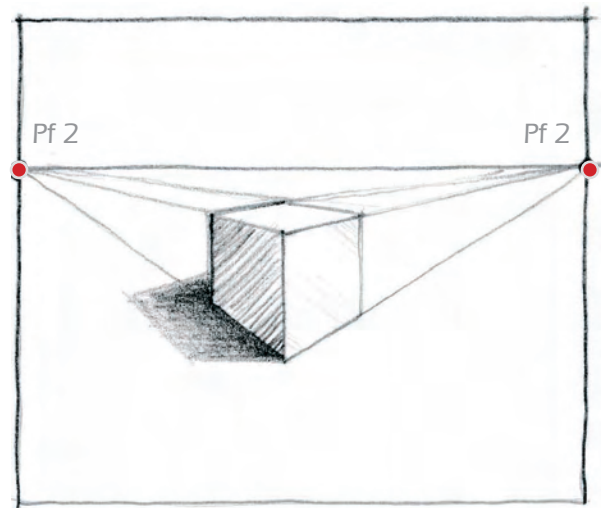
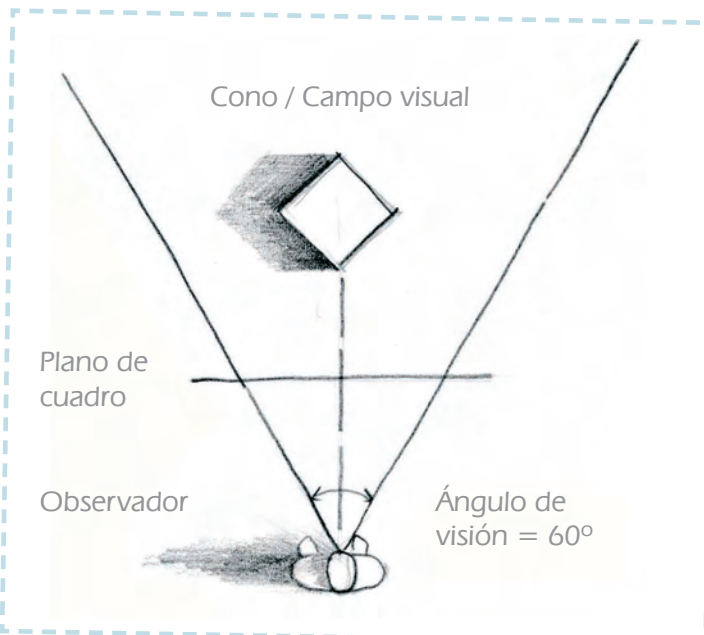
El dibujo y el diseño III

Según nuestra posición frente a los objetos estos se representarán:

Con un punto de fuga cuando se encuentren paralelos a nosotros, es decir cuando veamos una de sus caras ubicada totalmente de frente.



Con dos puntos de fuga cuando los objetos se encuentren en posición oblicua frente a nosotros, es decir cuando veamos una de sus aristas.



III El dibujo y el diseño

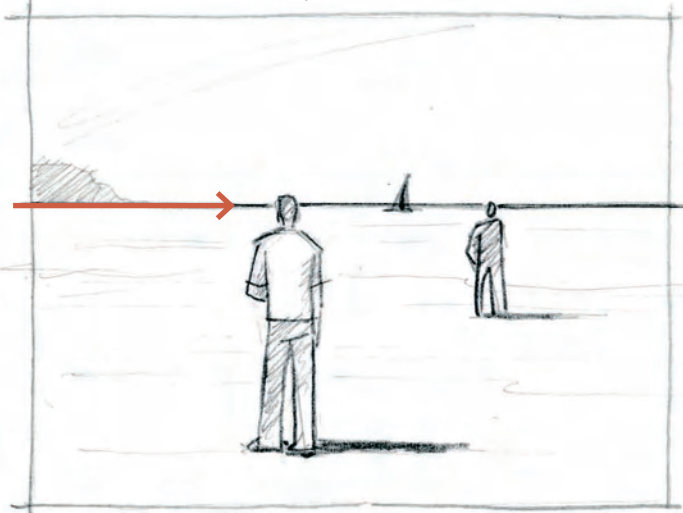
La línea de Horizonte

Es una línea imaginaria que está ubicada a la altura de la visión del observador, está determinada por la altura de éste.

Nos da la referencia de lo que está hacia arriba y hacia abajo de nuestro nivel de visión.

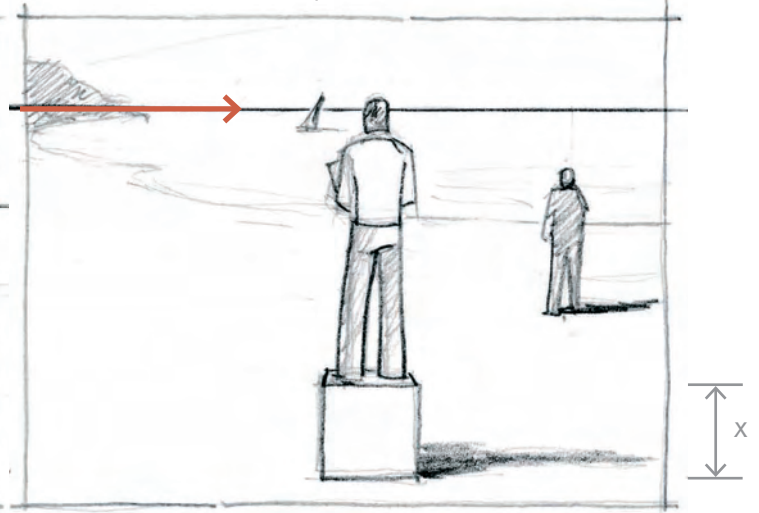
Línea de horizonte normal.

Altura de observador 1,60 m



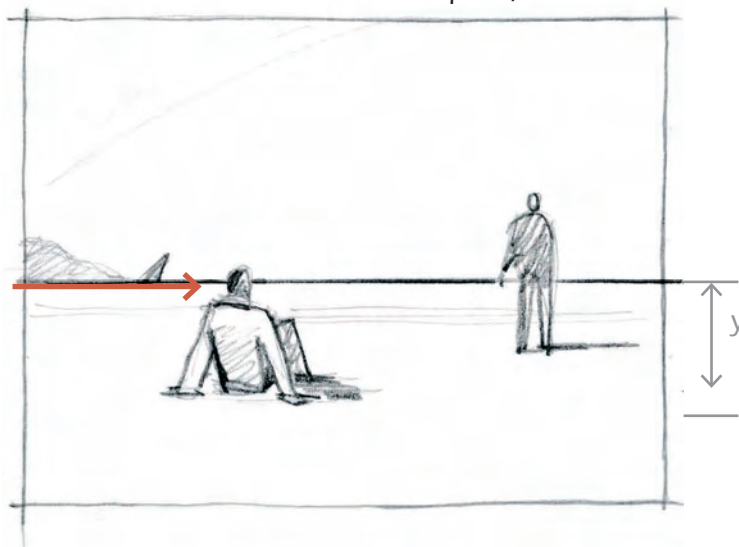
Línea de horizonte alta.

Altura de observador 1,60 m + "X"



Línea de horizonte baja.

Altura del observador "Y" menor que 1,60 m



ACTIVIDAD:

1. Realiza varios dibujos de un mismo lugar cambiando la altura de la línea de horizonte, es decir dibuja parado, sentado en el suelo y parado sobre algún objeto.
2. Observa como varía el dibujo en cada una de las posiciones.

C. Perspectivas técnicas

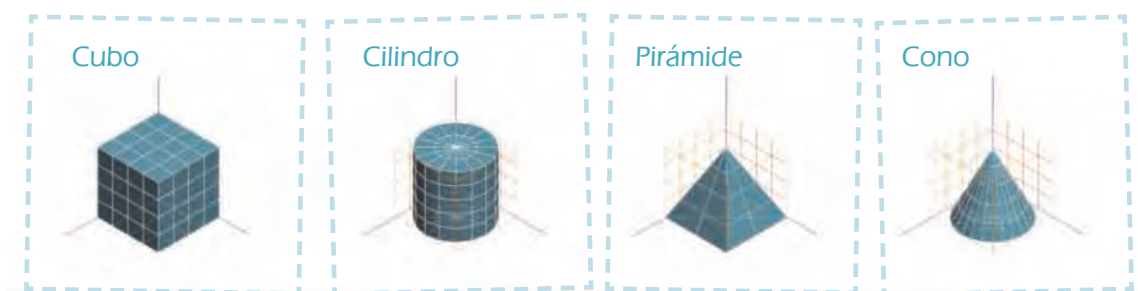
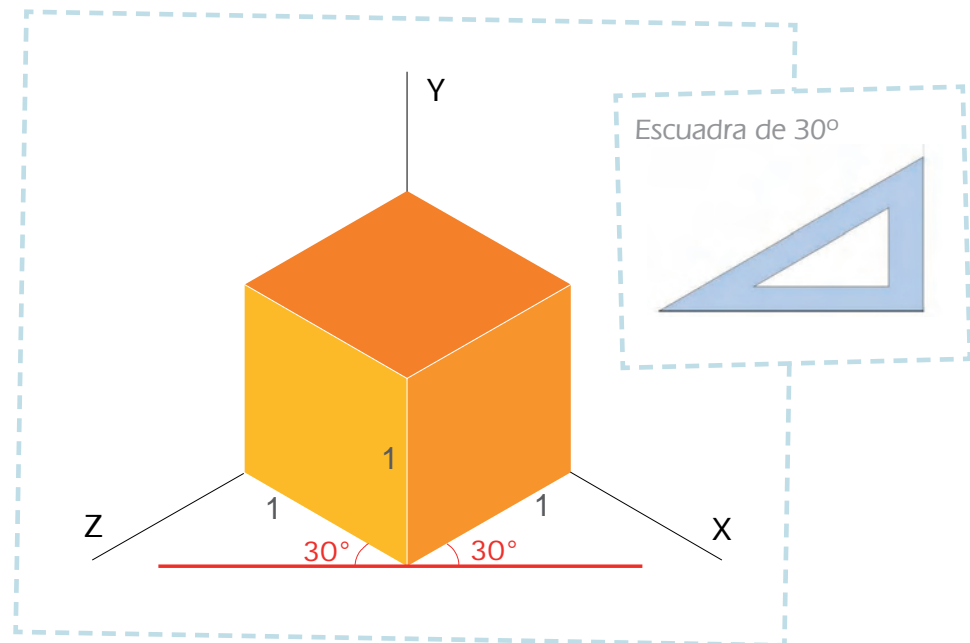
1. Isometría

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Representa sólidos básicos en isometría.

La perspectiva isométrica o isometría es una perspectiva técnica que se construye trazando ángulos de 30° hacia cada lado.

En esta representación todas las medidas están en la misma proporción.



ACTIVIDAD:

Dibuja en tu cuaderno los sólidos básicos mostrados en isometría.

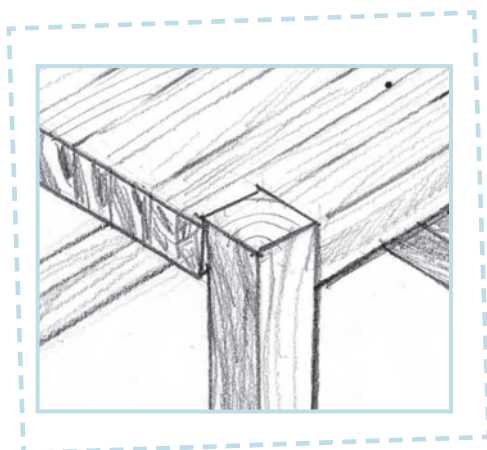
III El dibujo y el diseño

2. Mueble en Isometría



3. Detalle

El detalle sirve para mostrar en una escala mayor partes específicas del diseño como ensambles, etc.



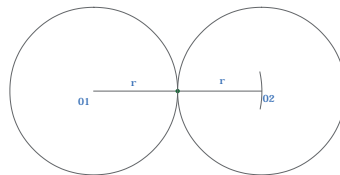
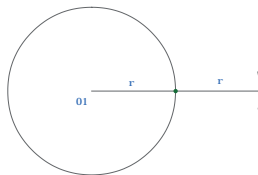
D. Construcciones geométricas

APRENDIZAJE ESPERADO:

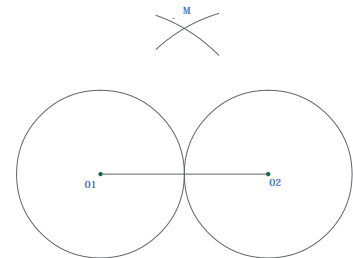
- Realiza construcciones geométricas empleando instrumentos de dibujo.

1. Elipse

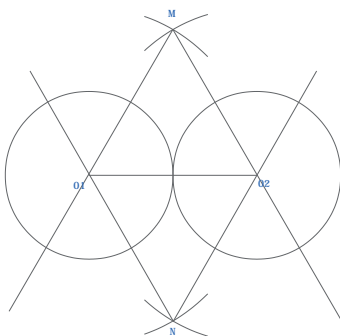
1. Sobre una línea horizontal trazar dos círculos con igual radio y con una distancia entre sus centros igual a su diámetro.



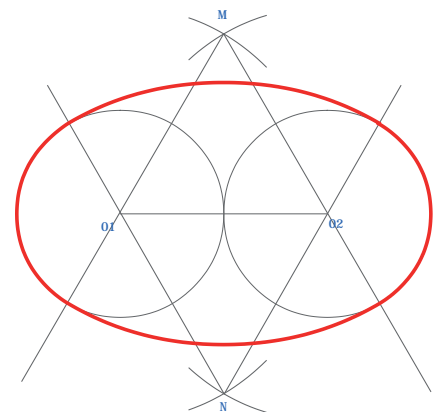
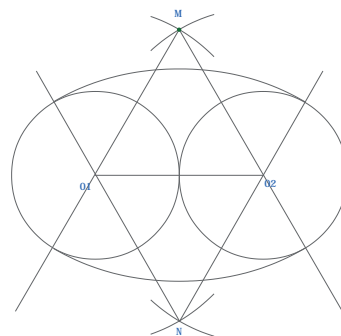
2. Haciendo centro en O1 y luego en O2 trazar con un radio igual al diámetro ($r_1 + r_2$) un arco hacia arriba y otro hacia abajo.



3. Hallamos los puntos M y N exteriores a los círculos y a partir de ellos trazamos rectas que pasando por el centro corten los círculos 1 y 2, esos cuatro puntos serán los puntos de intersección.



4. Trazamos haciendo centro en M y luego en N dos arcos que empalmen con los círculos 1 y 2 en los puntos de intersección designados en el paso anterior y habremos construido la elipse.



ACTIVIDAD:

Construye una elipse en tu cuaderno siguiendo los pasos anteriores.

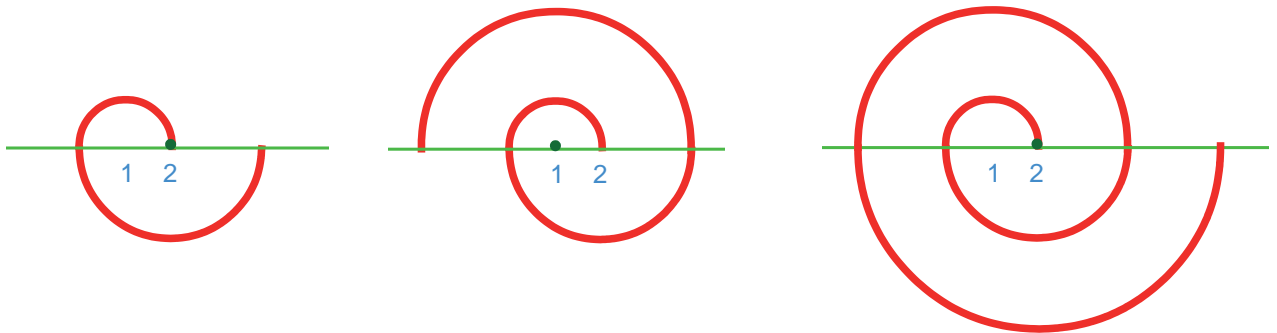
III El dibujo y el diseño

2. Espiral

1. Trazamos una recta y ubicamos los puntos 1 y 2.
2. Tomando como radio la distancia entre 1 y 2 con centro en 1, trazamos un arco hasta cortar la recta inicial.



3. Hacemos centro en 2 y tomando como radio la distancia hasta el punto final del arco, trazamos un nuevo arco.
4. Haciendo centro en 1 repetimos la operación anterior, y trazamos un nuevo arco con un radio más grande.
5. Así sucesivamente seguiremos creciendo la espiral, haciendo centro en uno y otro punto y ampliando siempre nuestro radio, uniendo los arcos dibujados.

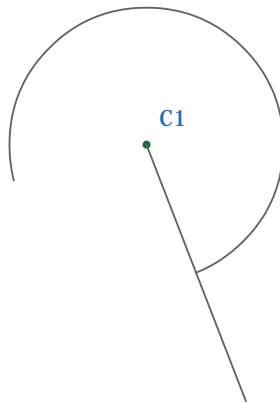
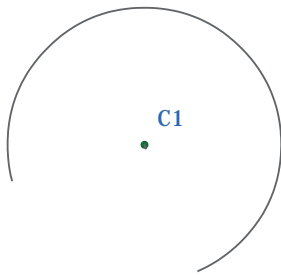


ACTIVIDAD:

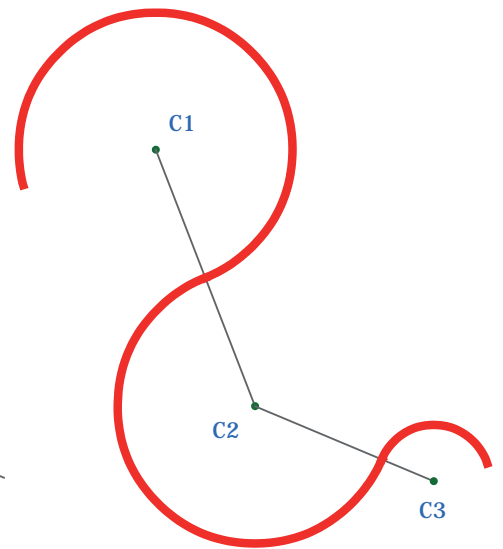
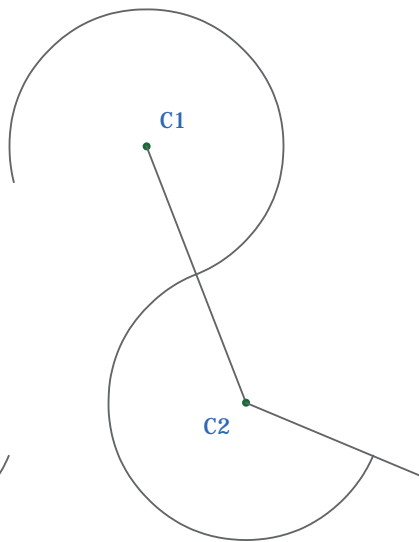
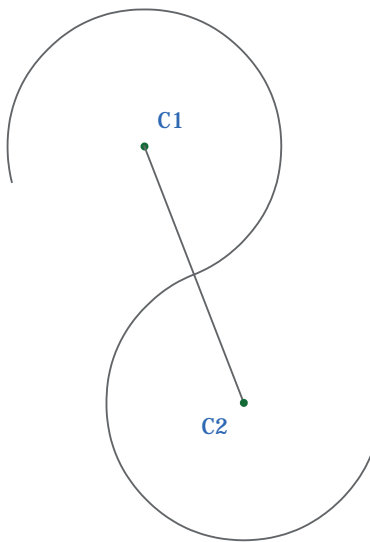
Construye una espiral en tu cuaderno.

3. Línea sinuosa

1. Con centro en C1 trazar un arco con un radio cualquiera.
2. Unir C1 con una recta que pase por uno de los extremos del arco dibujado.



3. Sobre la recta trazada designar un punto C2 y con un radio que empalme con el final del arco anterior trazar un segundo arco.
4. Y repetir el paso 2 y así sucesivamente, trazar los siguientes arcos variando los radios y las direcciones.



ACTIVIDAD:

Construye una línea sinuosa en tu cuaderno.

IV Los materiales y la neo artesanía

A. Neo artesanía

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Comprende y aplica el concepto de neo artesanía.

La neo artesanía es un tipo contemporáneo de artesanía que incorpora la Cultura local, los materiales del entorno, las técnicas tradicionales empleando, además, la nueva tecnología en la innovación del diseño y producción de objetos.

Ejemplos de recuperación de técnicas ancestrales

Teñido en reserva

Producto prehispánico



Textil Inca. Museo de Sitio Túcume.

“Una forma de mantener el interés por estas actividades culturales (artesanía) es profesionalizar la tarea educativa para los artesanos y discípulos, a través del estudio de la Cultura autóctona y mediante una actividad manual que permita el aprovechamiento de los materiales del entorno, el conocimiento de técnicas manuales y la aplicación de estas en el campo utilitario o imaginativo de la expresión plástica”.⁶

Producto artesanal contemporáneo



⁶ Berganza, Pilar. Como realizar actividades plásticas y artesanales. CEAC. Aula práctica 1986. Barcelona España, en la Tesis El nuevo diseño artesanal. Análisis y prospectiva en México de Gil Tejeda, Jorge.

Los materiales y la neo artesanía IV

Repujado en metales

Producto prehispánico



Vaso ceremonial en oro. Lambayeque.

Productos artesanales contemporáneos



“Es fundamental salvaguardar el patrimonio de la artesanía por lo que es una importante labor el contribuir en la medida de lo posible a fortalecer y procurar que la sabiduría y destreza de los artesanos no se disuelva y acabe por perderse.”⁷

⁷ GIL TEJEDA, Jorge. El nuevo diseño artesanal. Análisis y prospectiva en México.

IV Los materiales y la neo artesanía

B. Los materiales

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Comprende la importancia de la protección ambiental al emplear materiales ecológicos.
- Investiga los materiales para conocer sus propiedades.

1. Eco diseño: Materiales

Un producto de eco diseño es un producto sostenible que protege el medio ambiente.

Características del empleo de materiales en los diseños de productos sostenibles:

- Materiales menos tóxicos.
- Materiales reciclables o renovables.
- Materiales con menor contenido energético.
- Materiales reutilizados o reciclados.
- El nuevo diseño tiene un menor volumen o peso.
- Materias primas con menor impacto ambiental.
- Menor cantidad de materias primas.

Características en el diseño de un producto de eco diseño en relación con la reducción en la contaminación directamente en el proceso de producción del producto.

Por ejemplo, en la etapa de producción el eco diseño:

- Genera menos desechos.
- Se utilizan procesos de producción menos contaminantes.
- Utiliza fuentes de energía renovables o se reduce el consumo energético.
- Se reutilizan o reciclan subproductos dentro del proceso.
- Se utilizan menos materiales consumibles.
- Se utilizan menos recursos tales como agua, energía.

Debe considerar mejoras en cuanto al uso de la energía del producto en las distintas etapas del ciclo de vida, por ejemplo, transporte o distribución, producción, utilización del producto.

Así también considera las mejoras ambientales en cuanto al sistema de distribución:

- Utiliza menos empaque o embalaje.
- Se aumenta la vida útil del empaque o embalaje.
- Se utilizan empaques más limpios o reutilizables.
- Se optimiza el sistema de transporte.

También considera las mejoras ambientales en la etapa de utilización o consumo del producto, permitiendo:

- Aumentar la durabilidad del producto.
- Mejorar la funcionalidad.
- Menor uso de materiales auxiliares durante su uso.
- Facilita el mantenimiento o reparación, Diseño modular (piezas sustituibles)
- Consume menos energía.

En relación con su aprovechamiento al final de su vida útil:

- Se promueve la reutilización del producto o partes del mismo.
- Se promueve el reciclaje.
- Se promueve la recuperación de las partes.

Los materiales y la neo artesanía IV

Considera en cuanto a la rentabilidad económica:

- Que tenga un costo más bajo que algún producto similar convencional.
- Que genere aumento de ventas a la empresa que lo produce.
- Accesos a nuevos mercados.

Un valor añadido sería que el nuevo producto fomente o promueva la educación ambiental o que tenga otras ventajas de carácter social, que podrían inducir a cambios en los hábitos de consumo⁸.

Es importante considerar lo novedoso del producto de eco diseño, que lo haga atractivo a los consumidores como también a los empresarios productores, desarrollándose nuevos conceptos de productos y aprovechando responsablemente los recursos locales.

ACTIVIDAD:

1. Haz una lista de los diversos materiales que encuentras en tu comunidad.
2. Copia la ficha de esta página en tu cuaderno y llena una ficha por cada material de la lista que has elaborado.

Ficha de exploración y registro de materiales			
1. Denominación			
Nombre local:			
Nombre científico:			
Nombre comercial:			
2. Descripción básica			
Textura:			
Color:			
Dimensión:			
3. Disponibilidad			
Existencia		Deshecho	
Cultivado		Reutilizable	
Silvestre		Estado natural	
Comercial		Transformado	
4. Costo			
5. Comportamiento			
Dúctil			
Maleable			
Resistente			
Elástico			
Rígido			
Frágil			
6. Usos actuales			
7. Usos alternos			

⁸ Contenidos: Premio a la Innovación Ambiental en Centroamérica, 3ª edición, 2006, Categoría Innovación de productos sostenibles (Ecodiseño de Productos) Comisión Centroamericana de Ambiente y Desarrollo <http://www.ccad.ws:9010/siab/forms/ecodiseno.htm>

V El proceso de diseño

A. Diseño de un proyecto productivo de una línea o serie de productos

APRENDIZAJE ESPERADO:

- Identifica y aplica las etapas de un proceso de diseño.

Diseñar un proyecto productivo para la realización de una línea o serie de objetos utilitarios. Empleando los enfoques y conceptos de diseño integral, neoartesanía y ecodiseño. Basándose además en un estudio del mercado turístico, local, regional o nacional y empleando los recursos locales, las técnicas y los materiales de la zona.

Condiciones del trabajo:

- Formación de grupos de 3 o 4 personas.
- Planteamiento de las características o requerimientos según los conceptos de neoartesanía y ecodiseño. (ver páginas 28 y 30).
- Emplear un cuaderno de registro donde se realizarán esquemas, apuntes, dibujos con información personal, como un diario del curso. Puede ser cuadriculado o de hojas en blanco, bond o periódico.

Etapas:

1. Primera aproximación a la producción local:
Explorar las posibilidades de producción artesanal que ofrece el mercado local.
2. Selección y elección de la colección más adecuada:
A partir de una lluvia de ideas realizada por los miembros del grupo, elegir que tipo de productos utilitarios se van a realizar. Definiendo los productos que formarán parte de la colección elegida. Ej.: artículos de oficina: portalápices, tarjetero, libreta, agenda.
3. Investigación de mercado:
Estudio y definición del grupo objetivo, definición del perfil del usuario o consumidor de la colección. Definir a que tipo de público se van a dirigir los productos:
Si son jóvenes, adultos, niños.
Si son turistas locales, turistas extranjeros, público local.
4. Bocetos de formas de productos:
Dibujos previos según formas, dimensiones, proporciones, colores y texturas.
5. Definición de materiales y técnicas a emplear:
Registrar costos de insumos, materiales, herramientas y equipos necesarios para la producción elegida.



El proceso de diseño IV

Glosario

- 1. Análisis** (Del gr. *ἀνάλυσις*). **1.** M. Distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos **2.** M. Examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual.
- 2. Artesanía tradicional** Arte u obra de los artesanos.
- 3. Bidimensional.** Perteneciente o relativo a las dos dimensiones.
- 4. Boceto** (Del it. *bozzetto*). **1.** m. Proyecto o apunte general previo a la ejecución de una obra artística. **2.** m. Esquema o proyecto en que se bosqueja cualquier obra.
- 5. Borde** (Del fr. *bord*, y este del franco *bord*, lado de la nave). **1.** m. Extremo u orilla de algo.
- 6. Bosquejo** (De bosque). **1.** m. Traza primera y no definitiva de una obra pictórica, y en general de cualquier producción del ingenio. **2.** m. Idea vaga de algo.
- 7. Campo visual** (Del lat. *campus*, terreno llano, campo de batalla). Espacio que abarca la vista estando el ojo inmóvil. **2.** m. Ópt. Extensión de la superficie o del espacio reproducida en la imagen de un instrumento óptico.
- 8. Claroscuro** (De claro y oscuro). **1.** m. Pint. Distribución muy acusada de la luz y de las sombras en un cuadro. **2.** m. Pint. Diseño o dibujo que no tiene más que un color sobre el campo en que se pinta, sea en lienzo o en papel. En el dibujo, ilusión de relieve, volumen y profundidad a través de la valoración de las superficies con la técnica del sombreado.
- 9. Contemporáneo** (Del lat. *contemporāneus*). **1.** adj. Existente en el mismo tiempo que otra persona o cosa. U. t. c. s. **2.** adj. Perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive.
- 10. Componente** (Del ant. part. act. de componer). **1.** adj. Que compone o entra en la composición de un todo. U. t. c. s.
- 11. Configuración** (Del lat. *configuratĭo, -ōnis*). **1.** f. Disposición de las partes que componen una cosa y le dan su peculiar forma y propiedades anejas.
- 12. Creatividad** **1.** f. Facultad de crear. **2.** f. Capacidad de creación.
- 13. Cultura** (Del lat. *cultūra*). **2.** f. Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico **3.** f. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.
- 14. Degradación** (Del lat. *degradatĭo, -ōnis*). **1.** f. Acción y efecto de degradar **3.** f. Pint. Disminución de tamaño que, con arreglo a la distancia y según las leyes de la perspectiva, se da a los objetos que figuran en un cuadro. ~ **de color.** **1.** f. Pint. Declinación o moderación de tinta que se observa en los términos que se consideran más o menos remotos. ~ **de luz.** **1.** f. Pint. Templanza de los claros en aquellas cosas que están más distantes.
- 15. Delinear** (Del lat. *delineāre*). **1.** tr. Trazar las líneas de una figura. Dibujar líneas con instrumentos.
- 16. Dibujo** (De dibujar). **1.** m. Arte que enseña a dibujar. **2.** m. Proporción que debe tener en sus partes y medidas la figura del objeto que se dibuja o pinta. **3.** m. Delineación, figura o imagen ejecutada en claro y oscuro, que toma nombre del material con que se hace. Dibujo de carbón, de lápiz.
- 17. Dibujo a mano alzada**, de trazo libre **1.** m. El realizado sin instrumentos.
- 18. Dibujo del natural.** **1.** m. El que se hace copiando directamente del modelo.

- 19. Dibujo Lineal** 1. m. Delineación con segmentos de líneas geométricas realizada generalmente con ayuda de utensilios como la regla, la escuadra, el compás, el tiralíneas, etc.
- 20. Dibujo geométrico**, construcciones geométricas en el plano, empleando instrumentos de trazado: reglas, escuadras, compás, regla t, transportador, etc. vinculado a las aplicaciones profesionales.
- 21. Dibujo a instrumentos** realizado con herramientas manuales o instrumentos de trazado, o también herramientas informáticas como programas tipo AUTO CAD.
- 22. Dibujo técnico** dibujo objetivo, empleado en los proyectos de diseño, basado en el empleo de convenciones gráficas estabilizadas, normas estandarizadas, en la geometría en general y en los sistemas de representación en particular.
- 23. Diseño** (Del it. disegno). 1. m. Traza o delineación de un edificio o de una figura. 2. m. Proyecto, plan. Diseño urbanístico 3. m. Concepción original de un objeto u obra destinados a la producción en serie. Diseño gráfico, de modas industrial 4. m. Forma de cada uno de estos objetos. El diseño de esta silla es de inspiración modernista 5. m. Descripción o bosquejo verbal de algo. 6. m. Disposición de manchas, colores o dibujos que caracterizan exteriormente a diversos animales y plantas.
- 24. Empaque** 1. m. Conjunto de materiales que forman la envoltura y armazón de los paquetes, como papeles, telas, cuerdas, cintas, etc.
- 25. Espacio** (Del lat. spatium). 1. m. Extensión que contiene toda la materia existente 2. m. Parte que ocupa cada objeto sensible 3. m. Distancia entre dos cuerpos. ~ **vital**. 1. m.
Ámbito territorial que necesitan las colectividades y los pueblos para desarrollarse. ~ **s imaginarios**. 1. m. pl. Mundo irreal, fingido por la fantasía.
- 26. Extensión** (Del lat. extensio, -ōnis). 1. f. Geom. Capacidad para ocupar una parte del espacio. El punto no tiene extensión. 2. f. Geom. Medida del espacio ocupado por un cuerpo.
- 27. Figura** (del lat. Figūra). Forma exterior de un cuerpo por la cual se diferencia de otro. Geom. Línea o conjunto de líneas con que se representa un objeto.
- 28. Fondo** (Del lat. fundus). Pint. Espacio que no tiene figuras o sobre el cual se representan. Parte principal y esencial de algo, en contraposición a la forma. Color o dibujo que cubre una superficie y sobre el cual resaltan los adornos, dibujos o manchas de otro u otros colores.
- 29. Formato** la forma de la superficie en la que se dibuja o pinta: cuadrada, rectangular, circular, etc. La proporción longitud/anchura de una superficie rectangular.
- 30. Geométrico** (Del lat. geometricus, y este del gr. γεωμετρικός). 1. adj. Perteneciente o relativo a la geometría. 2. adj. Muy exacto. Demostración geométrica. Cálculo geométrico.
- 31. Guarda**, Guardilla, Elemento decorativo: friso o banda trabajada en diseño diferente a la superficie a la que pertenece.
- 32. Imagen** (Del lat. imāgo, -ōnis). 1. f. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo. 2. f. Estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado. 3. f. Ópt. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él. 4. f. Ret. Representación viva y eficaz de una intuición o visión poética por medio del lenguaje.

- 33. Imaginación** (Del lat. *imaginatĭo, -ōnis*). Recombinación de imágenes mentales de experiencias pasadas en un nuevo patrón o diseño. **4.** f. Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.
- 34. Infografía** (Acrón. de informática y -grafía; marca reg.). **1.** f. Técnica de elaboración de imágenes mediante ordenador. **2.** f. Imagen obtenida por medio de esta técnica.
- 35. Innovación** (Del lat. *innovatĭo, -ōnis*). **1.** f. Acción y efecto de innovar. **2.** f. Creación o modificación de un producto, y su introducción en un mercado.
- 36. Instrumento** **1.** m. Conjunto de diversas piezas combinadas adecuadamente para que sirva con determinado objeto en el ejercicio de las artes y oficios. **3.m.** Aquello de que nos servimos para hacer algo. **5.m.** Aquello que sirve de medio para hacer algo o conseguir un fin.
- 37. Lenguaje grafico:** comunicación a través de formas, figuras o signos.
- 38. Línea** (Del lat. *linĕa*). **1.** f. Geom. Sucesión continua e indefinida de puntos en la sola dimensión de la longitud.
- 39. Material** (Del lat. *materiālis*). **5.** m. Elemento que entra como ingrediente en algunos compuestos.
- 40. Medio** **11.** m. Cosa que puede servir para un determinado fin. Medios de transporte, de comunicación.
- 41. Neo artesanía.** Nueva corriente artesanal contemporánea, nueva manera de producir bienes de consumo de una forma más flexible, sostenible, que permita la conservación de tradiciones culturales y que exploren nuevas herramientas que tomen en cuenta los sentidos de los usuarios al igual que sus necesidades estéticas, formales, matéricas, etc.
- 42. Normalizada** tipificada ajustada a un tipo o norma.
- 43. Objeto** (Del lat. *obiectus*). m. cosa.
- 44. Observador** (Del lat. *observātor, -ōris*). **1.** adj. Que observa. U. t. c. s.
- 45. Ortogonal** (Der. mod. de ortogonio) **1.** adj. Que está en ángulo recto.
- 46. Patrimonio.** (Del lat. *patrimonĭum*). m. Hacienda que alguien ha heredado de sus ascendientes. ||
- 47. Percepción** El proceso de hacerse conciente de los objetos, relaciones o cualidades internas y externas por medio de los sentidos y bajo la experiencias anteriores.
- 48. Personalizar** **1.** tr. Dar carácter personal a algo.
- 49. Perspectiva** (Del lat. *tardĭo perspectĭva [ars], óptica*). **1.** f. Arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición con que aparecen a la vista. **2.** f. Obra o representación ejecutada con este arte. **3.** f. Conjunto de objetos que desde un punto determinado se presentan a la vista del espectador, especialmente cuando están lejanos.
- 50. Prehispánico.** **1.** adj. Se dice de la América anterior a la conquista y colonización españolas, y de sus pueblos, lenguas y civilizaciones.
- 51. Prototipo** (Del gr. *πρωτότυπος*). **1.** m. Ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa.
- 52. Punto** (Del lat. *punctum*). **1.** m. Señal de dimensiones pequeñas, ordinariamente circular, que, por contraste de color o de relieve, es perceptible en una superficie.
- 53. Recipiente** (Del lat. *recipĭens, -entis*, part. act. de *recipĕre, recibir*). **2.** m. Utensilio destinado a guardar o conservar algo.

- 54. Línea recta** en geometría, una línea infinita que describe de forma idealizada la imagen real de un hilo tenso o de un rayo de luz. (Del lat. línea). f. Geom. Sucesión continua e indefinida de puntos en la sola dimensión de la longitud. ||
- 55. Registro** (Del lat. *registum*, sing. de *regesta*, -orum). **1.** m. Acción y efecto de registrar. Registrar **1.** tr. Mirar, examinar algo con cuidado y diligencia. **6.** tr. Anotar, señalar.
- 56. Reticula** Red, malla.
- 57. Rotulación** **1.** f. Acción y efecto de rotular. **rotular**¹. **1.** tr. Poner un rótulo a algo o en alguna parte.
- 58. Síntesis** (Del lat. *synthesis*, y este del gr. *σύνθεσις*). **1.** f. Composición de un todo por la reunión de sus partes.
- 59. Sombra** (De sombrar). **3.** f. Imagen oscura que sobre una superficie cualquiera proyecta un cuerpo opaco, interceptando los rayos directos de la luz. La sombra de un árbol, de un edificio, de una persona.
- 60. Sombreado:** procedimiento y técnicas gráficas en el claroscuro o valoración de un dibujo, por ejemplo se emplea el rayado o achurado, sea a lápiz o tinta, en trazos cortos densificando a medida que se requiera de mayor oscuridad. En pintura se emplea el difuminado entre otras técnicas.
- 61. Soporte** **4.** m. Telec. Material en cuya superficie se registra información, como el papel, la cinta de vídeo o el disco compacto.
- 62. Técnica** (Del lat. *technicus*, y este del gr. *τεχνικός*, de *τέχνη*, arte). **1.** adj. Perteneciente o relativo a las aplicaciones de las ciencias y las artes.
- 63. Textura visual** calidad de las superficies, percibida visualmente en variaciones de luz y sombra. Ej. pulido, reflectante, opaco etc.
- 64. Textura táctil** calidad de las superficies percibida a través de la percepción táctil: rugosidad, suavidad, etc.
- 65. Trazo** (De trazar). **1.** m. Delineación con que se forma el diseño o planta de cualquier cosa. **2.** m. línea (|| raya).
- 66. Tridimensional** Adj. Que tiene tres dimensiones.
- 67. Valor** el grado de claridad u oscuridad de los colores. El blanco es el valor más claro, y el negro el más oscuro.
- 68. Valoraciones tonales** gradación de los colores hacia el valor más claro o al más oscuro.

Fuentes bibliográficas

- **Cabezas, Lino. Ortega de Uhler, Luis**
Análisis Gráfico y Representación Geométrica. Edicions de la Universitat de Barcelona 2001.
- **Ching, Francis DK**
Drawing Design. New York, USA, John Wiley & Sons, Inc 1998.
- **Edwards, Betty**
Dibujando con el hemisferio derecho, un método garantizado. Editorial Hermann Blume, España 1984.
- **Joly, Luc**
El signo y la forma: una geometría original. Universidad de Lima, Lima. 1988.
- **Gil Tejada, Jorge**
El nuevo diseño artesanal, Análisis y Prospectiva en Mexico, Tesis doctoral, Lic. en Diseño Industrial y Master en diseño y Bionica, Barcelona 2002 Universidad Politecnica de Cataluña y Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología Mexico CONACYT.
- **Maeso Rubio, Francisco**
Fundamentos del Diseño, Colección Materiales para el Bachillerato, Junta de Andalucía, España.
- **Williams, Linda Ver Lee**
Aprendiendo con todo el cerebro, Estrategias y modos del pensamiento visual, metafórico y multi-sensorial. Editorial Martínez Roca, España 1986.

ENLACES:

- Aprender a dibujar: un método garantizado: http://eugeniousbi.tripod.com/b_edward.html
- Educación Artística Chile 1º Naturaleza y arte, Elementos naturales del entorno <http://www.portaldearte.cl/educacion/media/1ero/paisaje.htm>
- Área de educación plástica y visual. Ministerio de Educación y Ciencia España <http://recursos.cnice.mec.es/plastica/box.html?5>
- El nuevo diseño artesanal, Análisis y Prospectiva en México. Objetivos Generales de la expresión plástica del artesano http://www.tdx.cesca.es/TESIS_UPC/AVAILABLE/TDX-1210102-111927/14CAPITULO8.pdf
- Catálogo del Museo Larco Herrera: <http://catalogomuseolarco.perucultural.org.pe/>
- Diccionario de la lengua española <http://www.rae.es/>

Índice de imágenes

- Pág. 6** Superior <http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes2/buscador/imagen.php?idimagen=43166&expresion=mosaico&start=40>
Inferior Izquierda <http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes2/buscador/imagen.php?idimagen=43169&expresion=mosaico&start=20>
Inferior Derecha <http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes2/buscador/imagen.php?idimagen=43164&expresion=mosaico&start=40>
- Pág. 7** <http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes2/buscador/imagen.php?idimagen=42621&expresion=mosaico&start=40>
- Pág. 9** Banco imágenes AXIS Arte - Huaca de la Luna La Libertad
- Pág. 12** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 13** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 14** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 15** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 16** <http://www.bjorasen.gs.oslo.no/galleri/ramgkh.htm>
- Pág. 17** <http://www.bjorasen.gs.oslo.no/galleri/ramgkh.htm>
- Pág. 18** Mapa mental basado en <http://www.jcu.edu.au/studying/services/studyskills/mind-map/howto.html>
- Pág. 19** Banco imágenes AXIS Arte
- Pág. 26** <http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes2/buscador/imagen.php?idimagen=29836&zona=col&nivel1=134&start=400>
- Pág. 28** Izquierda Banco imágenes AXIS Arte - Museo de Sitio Túcume
Derecha Banco imágenes AXIS Arte - Asociación de Artesanos Túcume
- Pág. 29** Izquierda Culturas precolombinas: Lambayeque. José Antonio de Lavallo Vargas
Derecha Banco imágenes AXIS Arte - Asociación de Artesanos Túcume

diseño



AGENCIA ESPAÑOLA
DE COOPERACIÓN
INTERNACIONAL
OFICINA TÉCNICA
DE COOPERACIÓN



Minucetur
Ministerio de Comercio
Exterior y Turismo



MINISTERIO DE EDUCACIÓN
REPÚBLICA DEL PERÚ

PROYECTO FORTALECIMIENTO INTEGRAL DEL TURISMO EN EL PERÚ



Pontificia Universidad
Católica del Perú



Museo de Sitio Túcume
INC

Municipalidad
de Túcume

ACODET
TÚCUME

Manual

ISBN 9972-614-47-6



9 789972 614477

Distribución gratuita

