

**Memoria:** Código DIS5996

## **Conexto**

La propuesta presentada, se enmarca en un escenario académico, en que el desafío se amplifica al considerar el contexto sanitario en que nos encontramos. Su desarrollo es parte del ejercicio de **Taller de Diseño Industrial I**, tercer semestre académico, donde luego de un año de sensibilización con elementos básicos del diseño y el territorio, se inicia la vinculación con la producción en la región.

En este caso puntual, y como parte del planteamiento metodológico de la carrera de **Diseño Industrial de la Universidad Católica de Temuco**, se gestiona un convenio de colaboración con **Ballom Latam**, para asistir a don **Gonzálo Echeberría**, productor de muebles de **Cunco, IX Región de La Araucanía**, en el desarrollo de productos pertinentes a su hacer como instancia de apoyo a su oferta comercial.

En este escenario, se inicia un levantamiento de información que otorgue razgos identitarios a un concepto potenciador de una forma funcional. Se realizan, además de las sesiones semanales de taller, reuniones on line con el productor, quien otorga retroalimentación en tanto viabilidad técnica y conceptual de la propuesta.

## **Desarrollo de criterios de evaluación**

- Generación conceptual, solución técnica y creación de valor a través del material

El productor, desde una visión sustentable, enfoca parte de su producción a las posibilidades que ésta le otorga la recuperación de madera nativa de demolición. Así también, expresa su deseo de iniciar una línea de productos infantiles, específicamente juguetes.

Paralelo a esto, gracias al análisis de información asociada a la geografía del sector, se releva la importancia del río Allipén, y como la población se asienta próxima a su borde transformándose en entidades dependientes de sus beneficios para el desarrollo

## Memoria: Código DIS5996

poblacional. Son estos elementos dependientes los que circundan aleatoriamente a un elemento estructural primario y capaz de sostener a un sistema completo.

Con estos antecedentes, se establece que los niños están en un constante progreso de etapas de desarrollo, proceso natural y secuencial donde van adquiriendo sus habilidades a su propio ritmo en variadas áreas. A la edad de 3 años, de algunos logros importantes destacan las siguientes capacidades: Dibujar a un individuo con dos a cuatro partes del cuerpo, comprender los conceptos “igual” y “diferente”, reconocer correctamente algunos colores, preguntan a menudo “por qué” y “qué”, y su imaginación aumenta y disfruta de los juegos fantasiosos.

Basado en el concepto anteriormente explicado y el rango de edad que se utiliza como referencia, se proponen los productos. Estos consisten en dos estructuras: **primaria y secundaria**. La primaria la conforman sistemas con tres tipos de formas, donde cada una cumple su función predeterminada. Serán construidas a base de madera nativa de coihue o lenga ya que al ser piezas pequeñas, con esos tipos es poco probable que se astille. Y la secundaria rescatando una técnica manual, trabajada en el sector artesanal, llamada *fieltro agujado*, la cual se realiza a partir de vellón de lana natural y una aguja especial con la que se van compactando las fibras hasta conseguir la figura deseada.

- Solución formal y de producción

La solución lúdica consiste en que el menor, mediante colores y características de las piezas de fieltro, las encaja en las piezas de la estructura de madera para formar animales, árboles o personas, manteniendo la dinámica conceptual que elementos estructurales débiles son capaz de coordinarse gracias a una estructura fuerte. De esta manera promover la enseñanza a los niños de la flora, fauna y etnia de la región.

La propuesta también incluye otros aspectos deseados por el productor y rescatados de las entrevistas: Otorgar utilidad a despuntes, por lo que se idea la configuración de un sistema en base a piezas pequeñas; Tender a la asociatividad con otros productores, desición de incluir el trabajo en lana y ; Cautelar la identidad, lo que se logra por medio de la temática gráfica de las caracterizaciones.

## **Memoria: Código DIS5996**

De esta manera, se propone un producto con mucha personalidad e identidad, capaz de exponer las capacidades existentes en la región.

- Cualidad funcional

La funcionalidad es otorgada por las propiedades del material y la inclusión de variables ergonómicas, favoreciendo las acciones en torno a la acción de jugar entorno al descubrimiento y la sorpresa. Su escala permite al producto dialogar con otros juegos y personajes, propiciando la imaginación infantil.

- Impacto y potencialidad de la innovación

Las cualidades identitarias de la propuesta, al reconocer saberes tradicionales, disponibilidad de materiales locales y capacidad productiva y comercial instalada, la hacen un producto viable comercialmente.

Así también, la materialización de aspectos generales y específicos, logrando el interés y ánimo del productor de iniciar su construcción.

## **Conclusión y proyecciones**

Al ser parte de un proyecto mayor en que se entrelazan la acción, vinculación y gestión del conocimiento, la propuesta no queda sin futuro. Las instituciones involucradas tienen la decisión de apoyar el desarrollo desde las identidades y capacidades locales, otorgando valor al desarrollo de productos. De esta manera, se mantendrá la comunicación con el productor para evaluar los resultados, y posiblemente, continuar el apoyo de manera individual.

Aspecto relevante ha resultado la necesidad emergente de un envase, lo que sin lugar a dudas se abordará en un futuro próximo.