



Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades

ISSN: 2550-6722

Universidad Nacional de Chimborazo

Santamaría Aguirre, Jorge Luis  
INTEGRACIÓN DEL DISEÑO PARA EL DESARROLLO DEL  
SECTOR ARTESANAL EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA  
Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades, núm. 6, 2018, pp. 85-105  
Universidad Nacional de Chimborazo

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=571763395006>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

UNACH  
redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

## INTEGRACIÓN DEL DISEÑO PARA EL DESARROLLO DEL SECTOR ARTESANAL EN LA PROVINCIA DE TUNGURAHUA

### DESIGN INTEGRATION FOR THE DEVELOPMENT OF THE CRAFT MANUFACTURE IN THE PROVINCE OF TUNGURAHUA

#### RESUMEN

Ante la problemática de la no inclusión del diseño en la producción de sectores artesanales en la provincia de Tungurahua o una presencia esporádica proveniente de servicios no profesionales, la búsqueda de mejoras en procesos y un acercamiento a la innovación y desarrollo de nuevos productos a través de la gestión del diseño se desarrolló una investigación con el objetivo de establecer una visión para el sector artesanal basada en la integración del valor del diseño como gestor potencial de la innovación y la creatividad en la mejora de procesos, productos y el acceso a los mercados. Mediante el estudio de casos como método para la comprensión del entorno, se analizaron los ámbitos del diseño, emprendimiento artesanal, la academia e instituciones públicas para establecer nexos entre sectores productivos estratégicos. Los resultados muestran un sector con problemas endémicos estructurales y de calidad, pero con gran potencial creativo, cultural y de sinergias a través de clústeres donde el diseño actúe desarrollando proyectos en las diferentes áreas de la disciplina para su integración a los entornos textil, muebles, piel y calzado; desde la perspectiva de la Industria Cultural y Creativa [ICC].

**Palabras clave:** sector artesanal, clúster, diseño, ICC, provincia de Tungurahua.

#### ABSTRACT

*Given the problem of inclusion of design in the productive processes of the artisan sectors in the province of Tungurahua, or a sporadic presence from non-professional services, the search for improvement in processes and an approach to innovation and development of new products through design management becomes necessary, therefore, the purpose of the investigation focuses on establishing a vision of development of the artisan sector based on the integration of the value of design as a potential manager of innovation and creativity to promote the products improvement process and access to markets. Through case studies as a method for understanding the environment and the object of study, the areas of design, craft entrepreneurship, academia and public institutions are analyzed to establish links between strategic productive sectors. The results show a sector with structural and quality endemic problems, but, with a great creative, cultural and synergy potential through clusters that allow to establish actions where design works for the development of projects in different areas of the discipline for its integration into textile, furniture, leather and footwear environments; seen from the perspective of the Cultural and Creative Industry [CCI].*

**Keywords:** Partisan sector, cluster, CCI, design, province of Tungurahua



Jorge Luis Santamaría Aguirre



j.l.santamaria@uta.edu.ec



Universidad Técnica de Ambato

## INTRODUCCIÓN

El estado ecuatoriano mediante sus políticas de desarrollo promueve un enfoque hacia la mejora productiva, la innovación de sectores potenciales y la creación de nuevos polos de desarrollo (Ministerio de Coordinación de la Producción, Empleo y Competitividad [MCPEC] 2012:78); los objetivos macros de desarrollo productivo del Plan Nacional del Buen Vivir (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo [SENPLADES] 2013:18-19) y la Agenda para la Transformación Productiva (MCPEC 2012:103), dieron paso a la transformación de la matriz productiva ecuatoriana a través de la producción inclusiva, alto valor agregado de bienes y servicios, desarrollo de innovación y conocimiento, empleo de calidad, cuidado del ambiente, y uso eficiente de recursos naturales; situación que ha tenido continuidad con el Plan nacional de Desarrollo 2017-2021 (Consejo Nacional de Planificación [CNP] 2017).

La visión del estado ecuatoriano es conexa con la visión de organismos internacionales con alcance a nivel mundial, donde se establecen vínculos entre diseño y artesanía mediante la creatividad como valor intangible desde la visión de la Industria Cultural y Creativa [ICC] (*United Nations Conference on Trade and Development* [UNCTAD] 2010 y *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* [UNESCO] 2013).

En el contexto actual de país y a nivel mundial, se da apertura al desarrollo de nuevos productos y acceso a nuevos mercados a través del diseño; además de incorporar una visión y sinergia creativa para el desarrollo social, cultural y económico de la provincia de Tungurahua. Estas acciones son viables a partir de los lineamientos de la Agendas para la Transformación Productiva Territorial (MCPEC 2012) y la Agenda Tungurahua 2015-2017 (Gobierno Provincial de Tungurahua 2015a), que plantean objetivos

para el desarrollo y delimitan los sectores artesanales investigados: textil, madera, piel y calzado.

El Gobierno Provincial de Tungurahua asigna a cada sector productivo un clúster para concentrar esfuerzos y formalizar emprendimientos de grandes, medianas, pequeñas o microempresas (Gobierno Provincial de Tungurahua 2010); además, maneja la Vitri-  
na de Promoción Productiva de Tungurahua, encargada de la difusión de productos elaborados en la provincia (Gobierno Provincial de Tungurahua 2015b). Por otro lado, los pequeños talleres de artesanos del calzado, confección, madera, piel, entre otros, se agrupan en un clúster artesanal que busca apoyarlos en función de sus características particulares (Gobierno Provincial de Tungurahua 2014).

Estudios a nivel nacional y regional sobre artesanía están a cargo del Centro interamericano de artesanías y arte popular [CIDAP] ubicado en Cuenca - Ecuador, es un organismo encargado de dar a conocer el mundo artesanal y todas sus expresiones para volverlas asequibles para el pueblo; el aporte de la institución se refleja en documentación científica y bibliográfica de carácter etnográfico dentro del contexto de: Cultura Popular, Artesanías, Diseño Artesanal, Comercialización Artesanal, Arte Popular, Fiestas Populares, Lengua y Folcklore, Indicadores socio-económicos de la actividad artesanal del Ecuador, y la Balanza comercial del Ecuador; publicados en la colección de libros especializados Cuadernos de Cultura Popular y la revista Artesanías de América (CIDAP 2018).

Estudios en países latinoamericanos más evolucionados como Argentina, ya se proponen entornos culturales y creativos estructurados geográficamente, siendo importante el caso de Buenos Aires (Centro Metropolitano de Diseño 2013; Becerra, Rondina y Kogan 2013), enfocado en la situación del diseño, las exportaciones y estructura de empresa de los sectores: mueble, textil, calzado y edito-

rial; también se toma como referencia a futuro la experiencia de su distrito de diseño y las acciones propuestas para la integración del diseño.

A nivel mundial, Takeyama (2017) expone un panorama creciente para el consumo artesanal, ocupando los artículos de madera una cuota de mercado del 34%, el tejido y la costura en conjunto abarcan un 17%, mientras los artículos de piel en conjunto a otros sectores artesanales conforman un 21% (Takeyama 2017:7-9); así también, tomar en cuenta casos en otros sectores productivos (Puppim de Oliveira y Jordão de Oliveira 2014) es importante para entender la importancia de internacionalizarse y conseguir una Trade Fair certification.

La presente propuesta nace desde el interés del Gobierno provincial de Tungurahua para organizar y mejorar su estructura productiva, con un planteamiento y visión global del desarrollo provincial busca:

Consolidarse como un territorio competitivo basado particularmente en la articulación de actores públicos, privados y sociales con un objetivo común, que nos permita generar nuevas fuentes de trabajo, producir más y en mejores condiciones, generar un mayor valor agregado en nuestros productos y contar con la capacidad de migrar a la generación de nuevos productos en base a las capacidades y competencias de nuestro capital humano e infraestructura instalada. (Gobierno Provincial de Tungurahua 2010:3)

La definición de clústeres planteada por el Gobierno Provincial de Tungurahua, y basada en la producción de valor agregado mediante la innovación y la tecnología para el incremento de la producción, es congruente con la de organismos internacionales enfocados en controlar y gestionar la calidad en los procesos y desarrollo de clústeres (VDI/VDE *Innovation + Technik GmbH* [VDI/VDE-IT] 2012:10), y con Porter, que los define como

“concentraciones geográficas de empresas interconectadas, proveedores especializados, proveedores de servicios, empresas de industrias relacionadas e instituciones asociadas (por ejemplo, universidades, agencias de normalización y asociaciones de comercio) en campos específicos que compiten, pero también cooperan” (Porter 1998a:3); además, Porter complementa su definición indicando que “a menudo se extienden hacia los canales y los clientes, y lateralmente a fabricantes de productos complementarios y empresas de sectores relacionados por competencias, tecnologías o insumos comunes”. (Porter 1998b:78)

Los sectores productivos de la provincia deben mejorar su oferta a través de la calidad y el valor agregado del diseño, y para esto, es necesario buscar una integración en los procesos productivos y como soporte creativo en el sector artesanal.

Por lo que, la integración del diseño debe ser una acción concreta para lograr mejoras en el producto elaborado, se debe buscar una mejora cualitativa desde varios frentes, siendo la academia con proyectos e investigación, y los profesionales con acciones estratégicas y de gestión de los procesos creativos los puntales para el cambio.

## METODOLOGÍA

El presente artículo de investigación plantea una metodología direccionada al paradigma cualitativo, como base del estudio de casos (Baxter y Jack 2008; Mohd 2008 y Yin 2009); con el fin de abordar aspectos más profundos de la realidad de los sectores estudiados, se realiza un enfoque a 12 casos típicos, de carácter múltiple y de replicación literal. Para el análisis de la información obtenida se optó por tres técnicas identificadas entre las más adecuadas para el estudio de casos (Yin 2009:34):

- Coincidencia de patrones; sirvió para el rastreo y análisis documental que dio

paso a la definición de variables de investigación: Sociedad y su entorno; Valor cultural y creativo; Diseño; Estructura de empresa; Estrategia; y, posteriormente a expertos que dieron su opinión crítica sobre las variables y su afectación al objeto de estudio.

- Síntesis de casos cruzados; aplicada a emprendimientos artesanales para identificar su actividad y contexto, con el fin de identificar factores diferenciadores.
- Modelos lógicos; permitieron establecer esquemáticamente las relaciones encontradas en la investigación.

Las técnicas utilizadas, fueron: cuestionario, entrevista y observación como fuentes primarias (Hernández, Fernández y Baptista 2014; Ruiz 1996 y Yin 2009); la elaboración de estas herramientas y las guías de investigación tienen su base en fuentes secundarias como: libros, leyes, artículos y publicaciones de instituciones gubernamentales y de investigación públicas y privadas, de organismos nacionales e internacionales.

Las etapas descritas a continuación presentan los pasos y acciones desarrolladas en el estudio de los casos, donde se realizaron estudios de campo y entrevistas a profundidad para extraer información cualitativa posteriormente analizada con las técnicas seleccionadas.

- Primera etapa: Las referencias estructuran una visión de la problemática artesanal dentro de la ICC, su visión a futuro y posibilidades de integración del diseño; la investigación se basa en fuentes representativas de lineamientos de la ICC a nivel global (European Commission 2010); además de fuentes nacionales cubren la visión del estado y gobierno provincial (SENPLADES 2013; MCPEC 2011 y 2012). Se revisó también criterios de autores con visiones distintas al proceso de desarrollo de la artesanía y la ICC (Dos Santos 2008:54-77; Throsby & Academy of the Social Sciences in Australia 2008 y Bakhshi y Cunningham 2016), la importancia de las políticas y el desarrollo creativo, su mejora y crítica

(Peck 2005:77-91; Galloway y Dunlop 2007:17-31); además del entorno donde la artesanía se desenvuelve en Latinoamérica (Uribe s.f.; Santamaría y Lecuona 2017). Estos referentes dieron paso al rastreo ampliado de autores y obras que contextualizan el estudio realizado.

- Segunda etapa: El cuestionario, técnicas de observación y entrevista, sirvieron para identificar la situación social y el entorno de talleres artesanales en tres sectores: cuero y calzado, textil, y mueble. Los talleres estudiados tienen la misma base de creación dentro de la estructura de emprendimiento artesanal según los Artículos 2 y 8 del Reglamento General de la Ley de Defensa del Artesano (Junta Nacional de Defensa del Artesano [JNDA] 2004:1-2), que están relacionados a sectores productivos representativos de Tungurahua. Se tomó indistintamente como referencia a talleres que realizan artesanía popular informal y tradicional folclórica, como a artesanos que se aproximan a fusiones de diseñadores artesanos y procesos semi industriales en una artesanía contemporánea (Santos 2011:81-84).

- Tercera etapa: Contraste con expertos en áreas referentes a la investigación; fueron elegidos de forma directa al tener acceso único o específico a información relevante en lo referente a instituciones públicas a cargo del sector artesanal; para la participación de expertos en ámbitos del diseño fue condicionada por una previa validación de perfiles mediante el método de selección multiatributo (Rios-Insua y Jiménez 2002), partiendo de información contrastada de la hoja de vida de los expertos internacionales tomados a consideración, y que, se evaluó aspectos como su experiencia, afinidad al tema de investigación, producción científica, entre otros datos relevantes.

- Cuarta etapa: Para el análisis de la información se realizaron listados de coincidencias y discrepancias entre las ideas clave detectadas en la literatura analizada y los criterios de expertos. Posteriormente, se realizó un cruce casos entre



las empresas estudiadas para detectar factores relevantes, de diferenciación y comunes entre los casos. Por último, los datos de los casos y la matriz de patrones se analizaron y se comparó para estructurar las relaciones existentes en el entorno de los clústeres de la provincia de Tungurahua mediante un modelo lógico para representar el resultado de forma esquemática.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Los resultados se presentan desde una etapa inicial de recolección de información documental del contexto de la situación artesanal desde enfoques micro y macro del entorno, así como comprender la situación actual y global que afecta a este sector y al diseño; posteriormente se presentan los resultados principales de los casos estudiados y las conclusiones de las aportaciones realizadas por expertos; finalmente se plantea una discusión sobre las variables analizadas y se presenta una visión de relación diseño-artesanía de forma esquemática, como propuesta de cambio y desarrollo. Las etapas se enumeran a continuación:

### 1. Contextualización

Desde el rastreo documental, se parte con la investigación tendiente a describir la situación del sector artesanal, de diseño, la empresa y la academia para identificar el panorama de partida para la investigación y la situación del diseño.

En el rastreo documental, se destaca la existencia del clúster cuero y calzado, y el clúster textil como dos ejes importantes de la provincia de Tungurahua, se complementan con el clúster madera enfocado a la producción de muebles. Estos sectores son vitales en la economía provincial; la industria textil es la tercera actividad relevante en la provincia y está reforzada por toda una infraestructura de empresas de insumos y de servicios; mientras que, la producción de madera se considera entre los negocios potenciales de la provincia (MCPEC

2011:24, 38); dos actividades que dieron paso a la creación de clústeres en Tungurahua.

La creciente producción de calzado ha dado paso a la creación de la Cámara Nacional del Calzado [CALTU] en la capital provincial, y que, los productores se asocien en diferentes organizaciones, cooperativas y el clúster cuero y calzado con un fin de acceder a mejores oportunidades como capacitaciones o el acceso a préstamos para la adquisición de maquinaria y materia prima (“El 65% del calzado” 2017). Una de las recientes apuestas para el desarrollo en Tungurahua es la creación del clúster artesanal que agrupa emprendimientos artesanales de diversa naturaleza, siendo los más relevantes los asociados a clústeres de sectores estratégicos del calzado, textil y madera. El clúster busca mejorar la competitividad de los artesanos de productos y servicios que constituyen el 85% de la economía provincial (Gobierno Provincial de Tungurahua 2014:3-6, 9, 18).

Los sectores representan un alto porcentaje de emprendimientos con potencial creativo e innovador para los objetivos provinciales, además de ser eje importante en la economía creativa en cuanto a ICC se refiere; esto abre la oportunidad de un enfoque de crecimiento para servicios asociados, producto mejorado y nuevos productos con mucho potencial y un alto enfoque cultural, tradicional y creativo (UNCTAD 2010; UNESCO 2011 y 2013).

Se identificó el crecimiento de las actividades relacionadas a la ICC en Ecuador posicionándose como un activo de gran importancia para el estado, según (UNESCO 2015), en 2010, el 2.2% de la población empleada en Ecuador tenía ocupaciones culturales (134-834 personas) (...) los subsectores que más contribuyeron al empleo nacional incluyen artesanos textiles y del cuero (27.9%).

El clúster artesanal agrupa diversos sectores y se centra en emprendimientos de limitadas características productivas y conocimientos sobre temas específicos para el desarrollo productivo. En él se integran varios actores productivos, gremiales y de gobierno, y su base es

Figura 1. Clúster Artesanal



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recopilados de: Gobierno Provincial de Tungurahua, Clúster artesanal de Tungurahua (2014:20)

la microempresa (Gobierno Provincial de Tungurahua 2014:20). Los actores que han dado paso a su constitución del clúster se presentan en la figura 1:

El Gobierno provincial y su Parlamento Trabajo son instancias de organización y dirección de la productividad en la provincia. Las instituciones de educación superior preparan profesionales en áreas de apoyo y producen conocimiento mediante la investigación y proyectos.

**Diseño, artesanado y productividad.** Nuestro entorno es viable al desarrollo artesanal, “América Latina tiene una larga historia de producción en las industrias creativas” (UNCTAD 2004:8); y, sumada su tendencia como mercado en crecimiento, hace de los países en vías de desarrollo un potencial; se debe buscar la apertura hacia nuevos mercados como estrategia de crecimiento, y, sustentada en la mejora, desarrollo, la imagen y comunicación visual de nuevos productos que promocióne e identifique características propias de la producción ecuatoriana; esta situación pone sobre la mesa la necesidad de valorar la actividad del diseño para que estos temas sean tomados en serio y tratados con profesionalismo.

Para el desarrollo productivo, la ICC ecuatoriana debe tener un claro empoderamiento de su producción cultural; las raíces y tradiciones son la mejor expresión de identidad que el artesano puede imprimir en el producto elaborado, fortalecido con el saber hacer de sus hábiles manos.

La necesidad de trabajar en equipo es evidente en pequeños emprendimientos culturales y creativos, “el clúster es contemplado como un modo de equipar a las industrias o regiones para explotar sus ventajas naturales de formas que les permitan alcanzar mayores niveles de innovación y competitividad”. (UNESCO 2013:29)

El conjunto de interacciones dentro del clúster estimulan la creatividad a través de las empresas, universidades, centros de diseño y demás entes de apoyo al trabajo del clúster, a su vez, estos entornos se conjugan en potenciales distritos industriales, culturales y creativos; todo esto, permite que “los clústeres funcionen de forma flexible ante la inestabilidad, fomenten el mercado local, se enfoquen en proyectos, y que a menudo sean específicos de una zona geográfica, generando una atmósfera local”

(UNESCO 2013:29-30); también surgen sectores complementarios como la gastronomía y el turismo, que interactúan con el clúster en una sinergia positiva.

A pesar de la diversidad y heterogeneidad entre empresas culturales y creativas, se pueden encontrar factores comunes y diferenciadores de otros sectores productivos:

- (1) la relevancia económica de las microempresas es mucho mayor que en otros sectores industriales;
- (2) poco capital invertido y mercados heterogéneos generan barreras de crecimiento, dando lugar al capital humano como primordial para el éxito económico; y
- (3) la dimensión espacial permite vínculos entre emprendimientos urbanos y rurales; se generan nexos de colaboración a lo largo de la cadena de valor, permitiendo la orientación al cliente y servicio, y el posterior proceso de innovación de proveedores, clientes, otras ramas de la ICC y sectores industriales (Lämer-Gamp 2014:7).

Pero, entre los retos que el sector artesanal debe solventar según (Takeyama 2017:16) se encuentran por un lado el creciente uso de máquinas para la producción de series cortas, su fácil manejo y distribución de diseños mediante la nube, a su vez, estas tecnologías incursionan en el ámbito artesanal y borrando los límites entre la elaboración manual y la semi industrialización de procesos; por otro lado, la falta de mano de obra calificada, precios fluctuantes en la materia prima y un mercado fragmentado amenazan el desarrollo de este sector.

**Diseño en la empresa.** El avance del diseño hace que cada vez se adentre en más procesos y funciones de mejora para la empresa y la sociedad (Best 2009:16). Borja de Mozota (2003:13) miran esta relación entre diseño y empresa desde tres entornos: (1) Comunicaciones Corporativas y política de marca; (2) Producto y políticas de innovación; y (3) Espacios para venta minorista y posicionamiento de marca minorista.

La posición fortalecida del diseño en estos entornos abre puertas en los mercados globales a quien comprenda su valor estratégico, para Bonsiepe (2012:248) “el diseño puede verse como uno de los indicadores de la competitividad”; por tanto, la empresa debe tomar conciencia de los beneficios derivados de la integración del diseño en sus procesos.

La visión del PNBV y Plan Nacional de Desarrollo, dan cabida a un enfoque desde el diseño. Ecuador a través de su Ministerio de Cultura se ha preocupado por impulsar la creatividad y emprendimientos que tienen como valor dominante la cultura y la creatividad; de esto se ha derivado el festival de Diseño Cromía como un encuentro entre Profesionales del Diseño con otros actores como la Academia, la Sociedad Civil Organizada, la Industria y el Estado (Cromía 2017). Otras formas de difusión desarrolladas por CIDAP son El Museo de las Artes de América, la Reserva de Artesanías de América y el Festival Artesanías de América, evento anual enfocado en premiar la calidad del producto artesanal nacional y exponer producción de otros países.

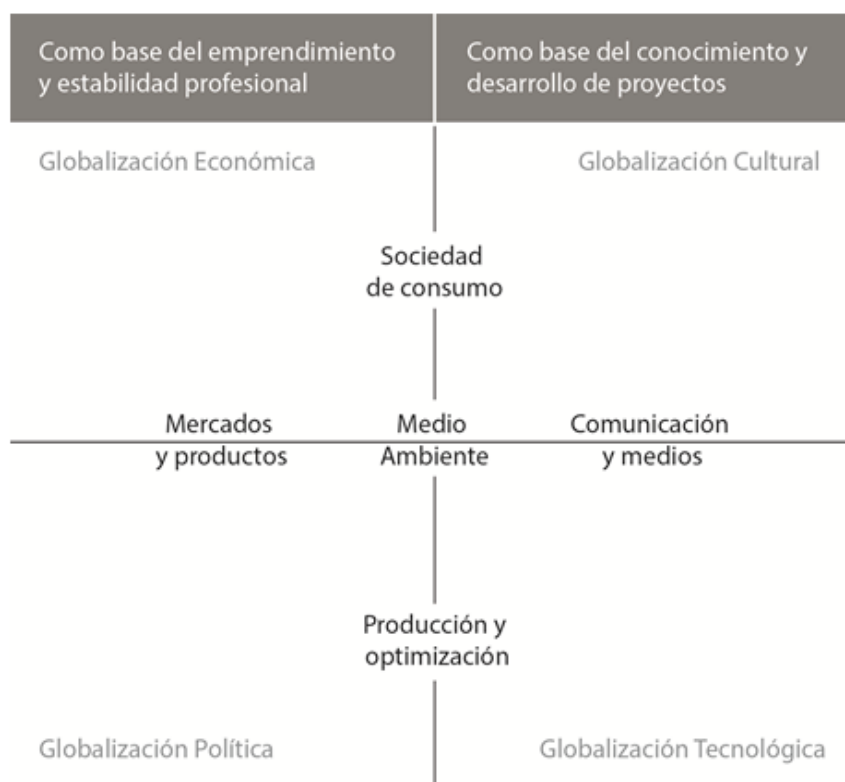
La implicación del diseño con el desarrollo de la sociedad y el Estado es evidente a través de la comunicación y los procesos productivos; esto hace necesario que el diseño busque soluciones a problemas puntuales, pero con conciencia de sus limitantes en cuanto a problemáticas globales o que están fuera de su ámbito; siendo las de relación estrecha al diseño y su desarrollo según Bonsiepe (2012:243):

- a. Globalización Tecnológica,
- b. Globalización Económica,
- c. Globalización Cultural, y,
- d. Globalización Política.

Problemáticas globales económicas y políticas no son tratadas por el diseño y su proceso proyectual, más bien, el diseño depende de estos para enfocar sus acciones de desarrollo; por tanto, al diseño le preocupa temas acordes a su ámbito de acción como: medio ambiente, cultura, producción y optimización, nuevas tecnologías, comunicación y medios, sociedad de



Figura 2. Globalización y Diseño



Fuente: Elaboración propia a partir de datos recopilados de Bonsiepe (2012:243).

consumo, mercados y productos, entre otros, derivados de la problemática global.

La figura 2 plantea una relación de factores del entorno con los tipos de globalización que pueden dar paso al emprendimiento y estabilidad del profesional creativo, y al desarrollo del conocimiento y ejecución de proyectos apoyados en la cultura y nuevas tecnologías.

### Educación superior en Diseño.

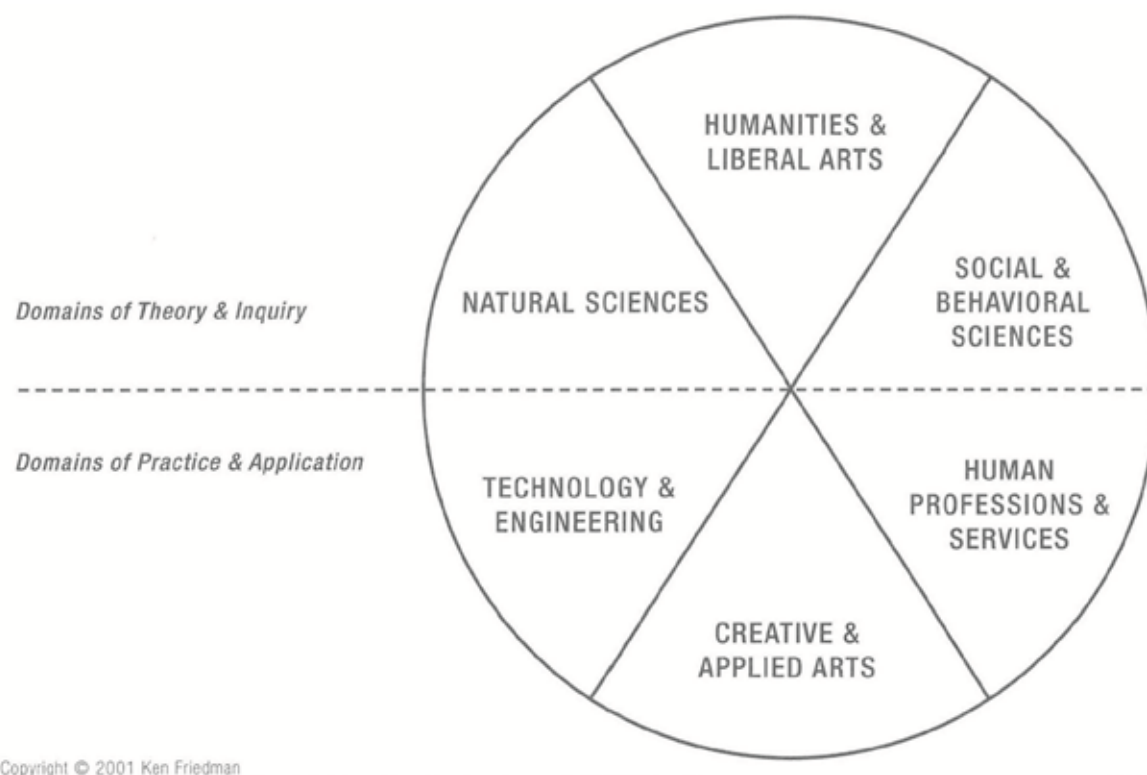
Un entorno productivo necesita profesionales que resuelvan problemas, con un perfil profesional de apoyo a los sectores artesanales de la provincia.

El trabajo de diseño ahora requiere que los diseñadores creen valor para la industria y los negocios. Los profesionales especializados [...] necesitan dos tipos de educación. Uno es la formación especializada en las habilidades avanzadas de una práctica de diseño especí-

fico. El otro es un entrenamiento amplio que involucra los tipos de pensamiento y conocimiento que los diseñadores necesitan para una amplia gama de compromisos profesionales. (Friedman 2012:132-153)

Actualmente, el perfil profesional del diseño tiene un alto porcentaje de aproximación hacia los procesos productivos y las artes aplicadas como se puede apreciar en la figura 3; desde los conocimientos y destrezas de las artes y oficios, el diseñador parte con bases de conocimientos para adentrarse en todas las etapas productivas y llega a integrarlos en proyectos macro.

Figura 3. Dominios y Disciplinas del Diseño



Fuente: Friedman 2012:149)

Esta estructura plantea dos ejes de aprendizaje: Dominios de Teoría e Investigación, y Dominios de Práctica y Aplicación; se aproxima a los procesos productivos de empresas y emprendimientos tanto en sus etapas de planificación y generación de ideas, como en su etapa de producción y consumo.

La estructura de Friedman ha evolucionado adaptándose a situaciones actuales donde el diseñador aporta y se integra al entorno productivo de la empresa. Cabe destacar la importancia del eje práctico y de aplicación, que, desde los orígenes de la Bauhaus en la década de 1920 ya se tenía una base enfocada en tres ejes, dos dedicados a las destrezas manuales: Dibujo y Artesanado, complementados con conocimientos teórico-científicos (Droste 2015). Históricamente el Diseño ha basado sus conocimientos en los dominios del artesanado, siendo el artesano “el primer iniciador del cambio en las cosas hechas por el hombre [...] el creador de objetos” (Jones 1982:13); siendo

esto un complemento a los conocimientos obtenidos de las artes y oficios para el desarrollo de propuestas creativas; por esto, el diseño es fundamental no solo en la gran industria, sino en emprendimientos artesanales donde la creatividad puede ser explotada en mayor medida. Tungurahua cuenta con una oferta académica superior en el área de diseño, tres universidades se encargan de preparar estudiantes para el ámbito profesional, y en conjunto cubren características productivas de sectores prioritarios y artesanales de la provincia como se indica en la tabla 1:

Tabla 1. Carreras de Diseño ofertadas en la Provincia de Tungurahua:

Universidades	Carreras
Pontificia Universidad Católica del Ecuador – Sede Ambato	Diseño Industrial
Universidad Técnica de Ambato	Diseño Gráfico Publicitario
	Diseño de Modas
	Diseño de Espacios Arquitectónicos
Universidad Tecnológica Indoamérica	Diseño Gráfico

**Fuente:** Elaboración propia con datos obtenidos de: <http://pucesa.edu.ec/disenio-industrial/>;  
<http://fdaa.uta.edu.ec/v3.2/carreras.html>; [http://www.uti.edu.ec/oferta-academica/de\\_grado/disenio-grafico/](http://www.uti.edu.ec/oferta-academica/de_grado/disenio-grafico/)

Las carreras se enfocan principalmente en Diseño Gráfico y Diseño de Moda, la primera es necesaria para la promoción, difusión y posicionamiento de los productos artesanales; mientras que la segunda está directamente relacionada con la producción textil y de calzado. La carrera de Diseño Industrial podría aportar con creaciones en todas las ramas artesanales pertenecientes a este estudio; por parte del Diseño de Espacios Arquitectónicos, puede apoyar en la creación de espacios efímeros para exhibición de productos artesanales.

## 2. Estudio de casos

Los casos analizados comprenden un grupo variado de actividades artesanales como se presenta en la tabla 2, estos emprendimientos que responden a los sectores productivos representativos de la provincia, en unos casos se mantienen con procesos originales, pero en otros casos han trasladado su producción a procesos semi industrializados.

Tabla 2. Características de la actividad artesanal de los casos analizados:

Taller	Tradicional	Semi industrial	Descripción
Calzado 1		x	Producción de calzado formal y casual.
Calzado 2		x	Producción de calzado formal y casual.
Calzado 3		x	Producción de calzado industrial.
Calzado 4	x	x	Producción de calzado casual, concepto étnico con tejido tradicional.
Calzado 5	x		Sandalias con tejido tradicional.
Prendas de textil 1		x	Prenda de vestir de mezclilla basada en tendencias de diseño.
Prendas de textil 2		x	Prenda de vestir de mezclilla.
Prendas de textil 3	x		Prenda autóctona de lana producida en telar.
Prendas de piel 1		x	Prenda elaborada con piel natural.
Prendas de piel 2		x	Prenda elaborada con piel natural.
Mueble de madera 1		x	Mueble elaborado con madera y tapizado.
Mueble de madera 2		x	Mueble elaborado con madera y tapizado.

**Fuente:** Elaboración propia con datos de la investigación.

La provincia de Tungurahua tiene una variada producción artesanal que va desde lo tradicional, hasta lo semi industrial en sus procesos, y sustentada en el Reglamento General de la Ley de Defensa del Artesano, que indica:

Art. 2.- Actividad Artesanal: Es la practicada manualmente para la transformación de la materia prima destinada a la producción de bienes y servicios con auxilio de máquinas de equipos o herramientas, es decir que predomina la actividad manual sobre la mecanizada. (JNDA 2004:1)

Aun cuando algunos de los emprendimientos estudiados incumplen parte de los requisitos y se aproximen a la microempresa, se debe tener en cuenta que han realizado el debido proceso para su reconocimiento como tales y se

han beneficiado de las ventajas de tener una estructura de taller artesanal; de todas formas, la situación no afecta el hecho de su relación con el diseño y demás actividades vinculadas a la creatividad, organización y desarrollo de productos, que formaron parte de las variables de investigación.

Los resultados obtenidos de los emprendimientos artesanales estudiados tienen mucho en común, aun cuando pertenecen a diferentes sectores; éstos se presentan como características generales, pudiendo ser situaciones positivas y negativas.

El primer factor presentado en la Figura 4, es la concentración geográfica de poblados reconocidos por desarrollar una actividad específica, reconocidos como espacios turísticos para la compra de productos por visitantes nacionales y extranjeros.

Figura 4. Centros poblados de producción artesanal



Fuente: Investigación de campo.

Como se observa en las figuras 5 y 6, los talleres artesanales son básicos y la producción se adapta al espacio físico disponible, donde las herramientas y maquinaria son indistintamente tradicionales o modernos; no existe estructura de negocio, estrategias o filosofía de trabajo; los artesanos se asocian en cooperativas o centros artesanales.

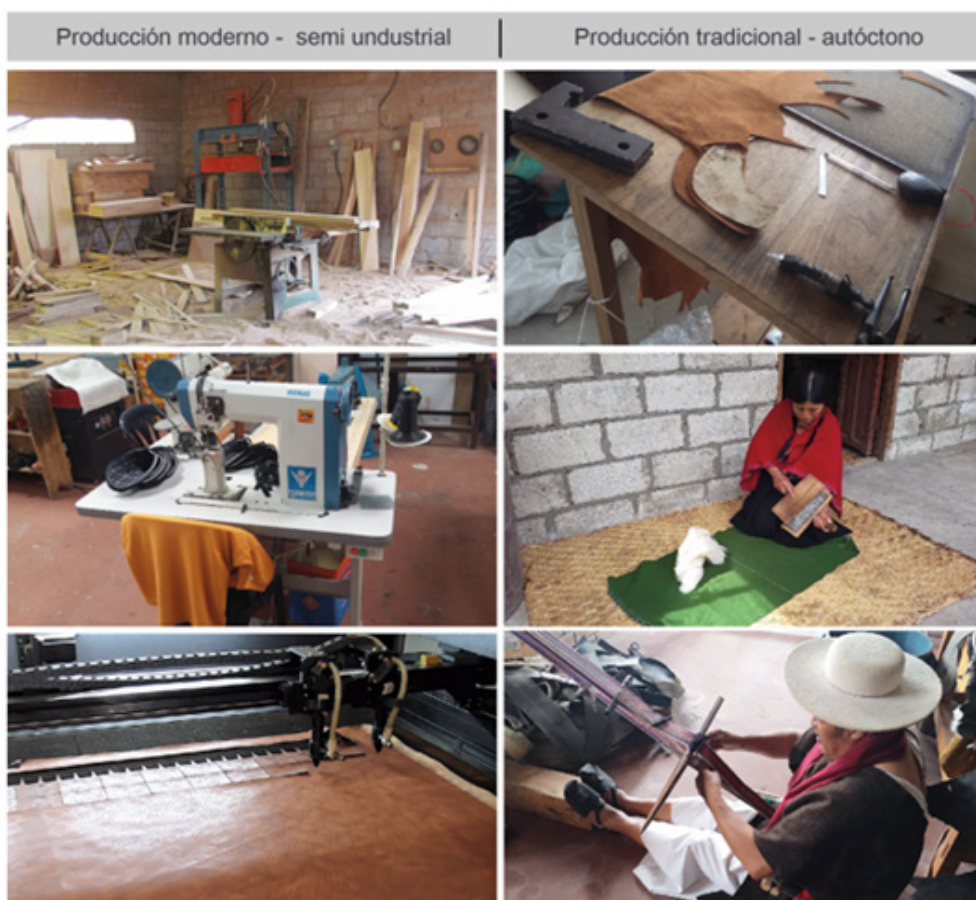


Figura 5. Talleres artesanales



Fuente: Investigación de campo.

Figura 6. Procesos tradicionales y semi industriales



Fuente: Investigación de campo.

La figura 7 presenta el producto en contexto; la producción de los sectores productivos prioritarios de Tungurahua es principalmente de uso cotidiano, uso básico y fácil uso; se presentan en una amplia oferta para distintos segmentos

de mercado y se comercializa en los talleres, mercados o centros artesanales; existe competencia desleal por precio y saturación de productos locales.

Figura 7. Galería de productos



Fuente: Investigación de campo.

Desde el ámbito del diseño se detectó la no existencia de procesos metodológicos ni creativos, los productos se copian de catálogos o imágenes de internet; no existen prototipos en la mayoría de los casos, o se compra modelos existentes; esto genera una gran variedad de modelos que saturan el mercado, pero, también existen artesanos que mantienen un único modelo sin cambios en el tiempo.

No poseen una marca reconocida, el manejo de la identidad visual del taller y sus productos es empírica. Existe una ausencia generalizada de catálogos o material informativo y la mayoría de los artesanos desconoce el entorno online y redes sociales.

El etiquetado de productos cumple normas legales e información; pero la protección, transporte y comercialización se realiza en bolsas plásticas, lonas, esponjas o cajas carentes de información o marca generando una presentación deficiente del producto. Por tanto, no existe posicionamiento del artesano o producto que marque una ventaja competitiva; son conscientes de ofrecer un buen servicio y orgullosos por la calidad de sus productos.



### 3. Opinión de expertos

Los resultados de la entrevista a profundidad presentan problemáticas que nacen de las experiencias de dirigentes de gremios artesanales con asociados, autoridades gubernamentales y profesionales:

- Taller artesanal: Apuesta por la maquila, producción fácil y dependencia con empresas de mayor tamaño; el dinero rápido está por encima de la calidad.
- Artesano: El trabajo artesanal es invisibilizado, carece de reconocimiento y se realiza de forma precaria; el artesano asume gastos de mantenimiento y repuestos que complican la supervivencia del taller.
- Producto: La maquila provoca la exigencia de tiempos y calidades mínimas, sin preocuparse del resultado de su trabajo. No existe una visión de cambio y mejora de los productos artesanales.
- Capacitación: No se percibe importante la capacitación del artesano; se necesita capacitación de calidad para hacer las cosas bien hechas.
- Universidad: Pocas horas de taller y práctica en carreras importantes para los sectores productivos; se debe capacitar profesionales para brindar servicios especializados al sector artesanal.
- Profesionales: Existen pocos profesionales en áreas técnicas especializadas, son de edad avanzada o viven fuera de la provincia.

También se detectó que la mediana industria aprovecha la maquila para dismantelar sus fábricas, éstas se convierten en bodegas evitando problemas laborales; las instituciones públicas y educativas son necesarias para la organización productiva y la capacitación; también se debe crear leyes claras que apoyen al sector artesanal que normen y categoricen la actividad.

Por parte de los expertos en diseño, se buscaron en distintos entornos geográficos internacionales, posteriormente fueron validados por su perfil profesional por su trayectoria

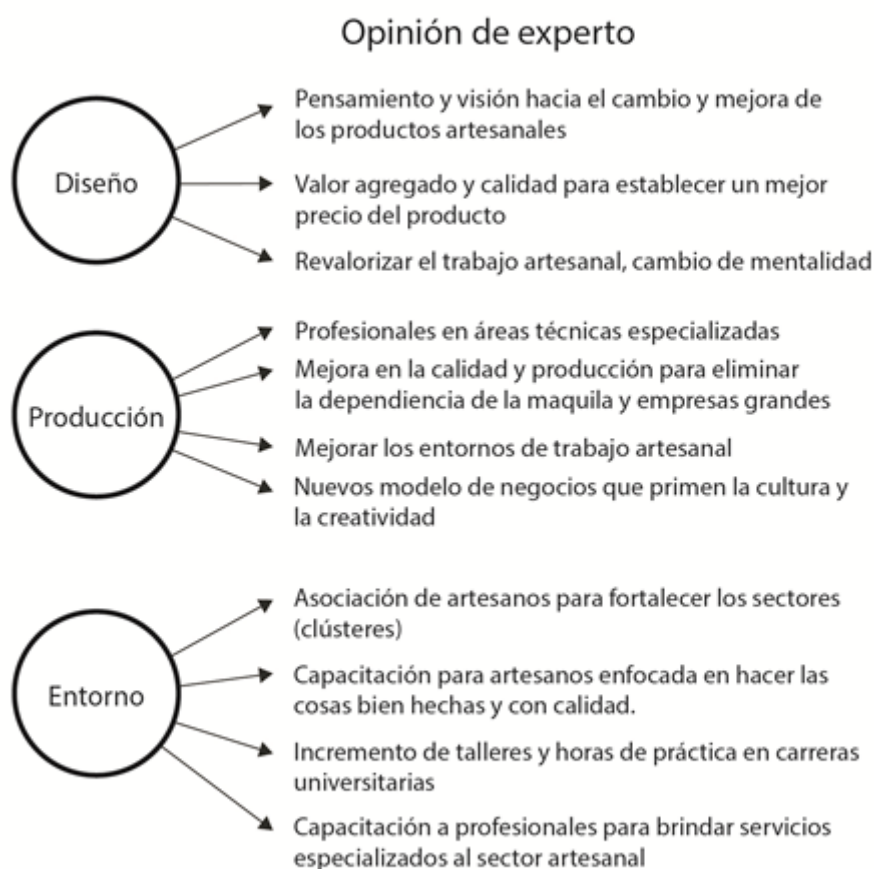
y conocimiento que fueron de interés en la búsqueda de perspectivas sobre la postura del diseño en la academia y la empresa.

Los expertos valoraron la capacidad de generación de conceptos, la comprensión del entorno y el manejo y gestión de procesos creativos, además del conocimiento de la cadena productiva como características base del perfil del diseñador; también se planteó la necesidad de desarrollar las habilidades sociales, actitudinales, trabajo en equipo y la definición de problemáticas.

La formación profesional en diseño se planteó como la capacidad de adaptación a los cambios del entorno y un aproximamiento hacia el sector industrial. En cuanto a la investigación, los expertos mencionaron la necesidad de centrarse en la comprensión del mercado, en consumidores, en procesos, la materia prima, expresiones culturales y creativas de los pueblos, todo esto con un fin de asesorar sectores productivos en ámbitos relacionados al diseño y la diversificación de productos y servicios.

De estos enfoques provenientes de expertos se desprenden factores caracterizadores presentados en la Figura 8, que dan las bases para establecer formas de vinculación entre diseñadores y artesanos.

Figura 8. Visión de expertos



Fuente: Elaboración propia

#### 4. Integración Diseño-Artesanía

El diseño como apoyo al sector artesanal puede llevarlo a la generación de nuevos productos e innovación equilibrada entre lo cultural, lo creativo, lo moderno y funcional; así también, puede lograr procesos proyectuales de ideación y conceptualización junto al artesano sin polarizar ideas de uno u otro actor creativo. La investigación realizada es un paso adelante para el planteamiento de los objetivos de estado y la cobertura de necesidades en la generación de nuevos espacios de producción y cultura a través del diseño; a su vez, el diseño se posiciona como una profesión importante en la provincia de Tungurahua para generar valor en sus productos. La calidad presente en los clústeres viene

dada por factores que determinan su éxito, el caso mexicano (Hantsch, Kergel, Munoz y Nerger 2015) es un ejemplo de cómo llevar parámetros de la European Secretariat for Cluster Analysis (ESCA) al entorno latinoamericano; además, se puede encontrar experiencias relacionadas con la presente investigación (Lämer-Gamp 2014).

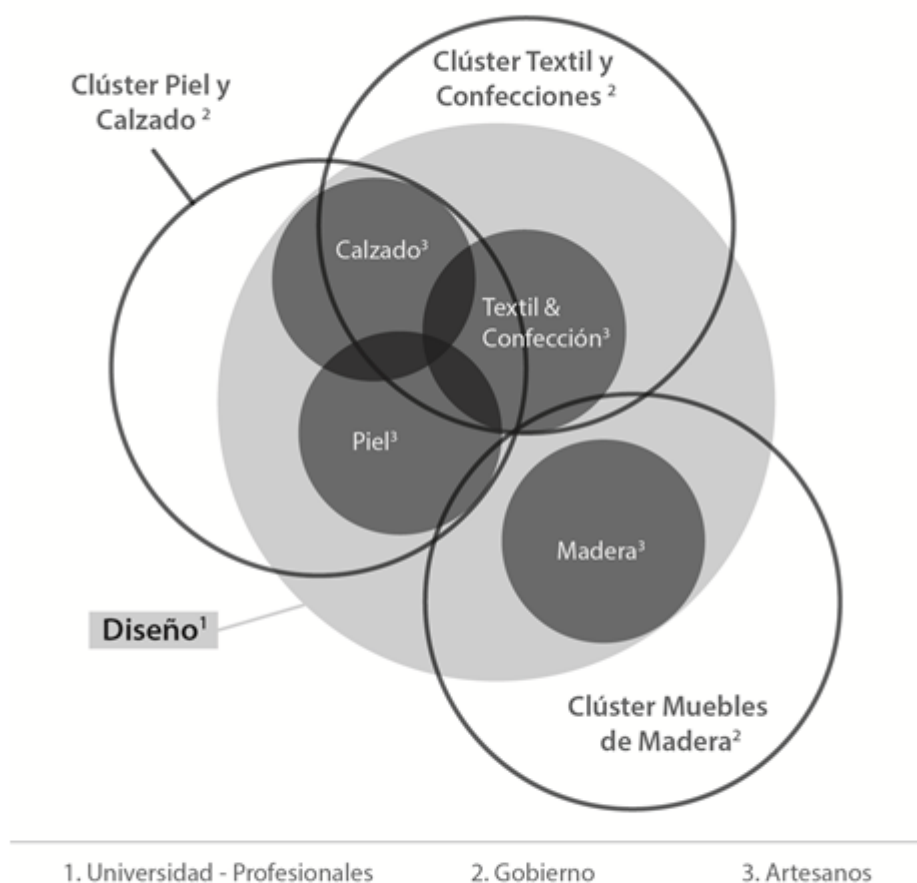
Dentro de la provincia de Tungurahua la imagen y promoción del producto son puntos débiles del sector artesanal, que, al no tener experiencia en estas áreas deben ser contratadas como servicios externos; la ideación y conceptualización es nula, en un momento pudo existir modelos originales, pero eso se ha perdido con el tiempo; queda claro que el artesano tiene destrezas para elaborar pro-

ductos tomando referencias visuales y completando el producto con su imaginación y experiencia.

La artesanía tradicional se ubicaría con respecto al diseño y sus áreas dentro de ámbitos productivos como un puntal productivo y creativo pero carente de los modos metódicos y teóricos de la visión del diseño. De esta visión del artesanado y el diseño se establecen nexos desde un enfoque esquemático entre sectores productivos y proyectuales, y que pueden fortalecer las falencias del arte-

sanado en cuanto a la imagen, calidad, diversidad, promoción y venta de sus productos. La propuesta esquematizada en la Figura 9 busca sinergias en tres ejes macro: Universidad – profesionales, Gobierno y artesanos; marcando un control de los clústeres desde el Gobierno Provincial con apoyo de proyectos y organización territorial; la academia y el campo profesional con un aporte en el campo del diseño basado en un perfil acorde a los sectores productivos clave, que mantienen nexos en materia prima, procesos, mercado y uso de los productos, además de

Figura 9. Nexos entre sectores productivos, la academia y el Gobierno.



Fuente: Elaboración propia



necesidades comunes de servicios de diseño y derivados de esta actividad.

El diseño como apoyo de los sectores artesanales e impulsor de nuevos procesos, nuevos productos y una mejor visibilidad de estos en los mercados debe integrarse de forma activa y participativa; para integrar el diseño como proceso o función, debe evaluarse cada sector y buscar las acciones adecuadas; así también, un cambio de actitud y visión desde el artesano permitiría la inserción de una verdadera cultura de diseño, que, desde un entorno asociativo puede facilitar esta integración que difícilmente se puede dar si cada emprendimiento busca actuar independientemente, esto debido a limitantes: geografía, tecnología, tamaño de empresa, política, financiamiento, etc.

El diseño dentro del panorama productivo abarca múltiples entornos de acción, esto hace que se integre en la empresa de forma interna o externa; pero en emprendimientos de pequeñas dimensiones es complejo, por tanto, la participación del diseño en entornos de redes artesanales se hace viable como recurso externo a la empresa, su operativa sería gestionar procesos creativos y productivos, generando mayor competitividad y posibilidades de ampliación productiva y servicios complementarios.

Desde los entornos micro de la producción nacional se debe abrir el camino para la mejora productiva y la competitividad; avances tecnológicos y la interconexión no excluyen al artesanado como actividad ancestral o condicionan el saber hacer a un proceso secundario; por tanto, es necesario aproximarse a nuevos conceptos de redes e interconexión en la nube a través de unidades productivas para cubrir necesidades específicas con producción limitada, sustentables y amigable con el medio ambiente; pero el desarrollo de los sectores culturales productivos también deben ir acompañados de una sociedad consiente de su historia y que apoye las expresiones culturales propias.

## CONCLUSIONES

El estudio deja muchos caminos abiertos para tratar, en la intención de una integración entre diseño y artesanía; la información recopilada no solo plantea una situación precaria del artesano, sino, una desconexión total entre actores del entorno productivo. Los aspectos por resaltar se derivan a situaciones productivas, sociales y creativas dentro de un entorno de conexiones viable para la co-creación.

La capacidad en tiempos y cantidades producidas es reducida al tener procesos manuales y tradicionales, esto sumado a la deficiente calidad del producto en cuanto a acabados e imagen y la copia, se convierten en algunos problemas que deben solventarse con una visión del diseño para el desarrollo productivo, la innovación y el ordenamiento de los sectores estratégicos de la provincia de Tungurahua.

El artesano no posee una mentalidad adecuada para la integración del diseño, y esto afecta a su imagen y posicionamiento en el mercado; tampoco posee una concepción de su entorno y oportunidades. Por otro lado, el diseño como profesión se presenta con un gran potencial al tener opciones de profesionales que abarcan las necesidades de las actividades artesanales y se posicionan como un factor estratégico para la productividad. El camino apenas empieza y los clústeres más longevos de la provincia de Tungurahua aún están tomando ritmo, mientras los nuevos clústeres no terminan de despegar; por tanto, es necesario tomar medidas para impulsar la productividad. A futuro el enfoque debe ser la integración de nuevos sectores, en especial los pertenecientes a la ICC, también debe potenciarse otros sectores del clúster artesanal para impulsar nuevos emprendimientos a través del diseño.

El calzado y prendas de vestir son pilares de la industria de la moda, por tanto, tienen estrecha relación y campos del diseño

comunes: diseño de moda, diseño gráfico y diseño de productos como ejes relevantes, es decir, son sectores artesanales con actividades relacionadas y productos complementarios como se ve en la Figura 9; por otro lado, el sector del mueble se asocia con el diseño gráfico y diseño de productos, siendo una red propicia para la acción directa del diseño.

El modelo de nexos entre sectores productivos, la academia y el Gobierno presentado en la Figura 9 comprende una serie de interacciones de sectores diferenciado, pero vinculados a través del diseño, quien cumple una función de apoyo transversal a los sectores productivos para su mejora cualitativa desde el producto y la comunicación visual. El reconocimiento de sitios turísticos para el consumo de los productos elaborados de las distintas actividades artesanales, propician oportunidades para sinergias con otras actividades locales y maximizar el aprovechamiento del talento humano y la generación de empleo.

La situación puede ser homóloga a otros entornos productivos y geográficos, por tanto, las acciones derivadas para la mejora productiva o la replicación de estudios de casos puede aportar en una visión generalizada del diseño como apoyo creativo y estratégico.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bakhshi, H. y Cunningham, S. (2016). *Cultural policy in the time of the creative industries*. London, United Kingdom: Nesta. Recuperado de [https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/cultural\\_policy\\_in\\_the\\_time\\_of\\_the\\_creative\\_industries.pdf](https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/cultural_policy_in_the_time_of_the_creative_industries.pdf)
- Baxter, P. y Jack, S. (2008). Qualitative Case Study Methodology: Study Design and Implementation for Novice. *The Qualitative Report*, 13(4), 544-559. Recuperado de <http://www.nova.edu/ssss/QR/QR13-4/baxter.pdf>
- Becerra, P., Rondina, A. y Kogan, H. (2013). *Diez años del CMD*. Buenos Aires, Argentina: Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- Best, K. (2009). *Management del diseño*. Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Bonsiepe, G. (2012). *Diseño y crisis*. Valencia, España: Campgràfic.
- Borja de Mozota, B. (2003). *Design Management*. New York, USA: Allworth Press.
- Centro interamericano de artesanías y arte popular. (2018). *Investigación sobre artesanías y sus expresiones vivas*. Recuperado de <http://www.cidap.gob.ec/index.php/areas-de-trabajo/investigacion-sobre-artesantias-y-sus-expresiones-vivas>
- Centro Metropolitano de Diseño. (2013). PyME + DISEÑO. Buenos Aires, Argentina: Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires.
- Consejo Nacional de Planificación (2017). *Plan Nacional de Desarrollo 2017-2021-Toda una Vida*. Quito, Ecuador. Recuperado de [http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL\\_0K.compressed1.pdf](http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_0K.compressed1.pdf)
- Cromía. (2017). *4to Encuentro Internacional de Diseño Ecuador*. Recuperado de <http://cromiaecuador.com>
- Dos Santos, E. (2008). La Economía Creativa: ¿Es una Opción de Desarrollo Factible?. En A. C. Fonseca (Ed.), *Economía Creativa como estrategia de desarrollo: Una visión de los países en desarrollo* (54-77). São Paulo, Brasil: Itaú Cultural. Recuperado de <http://garimpodesolucoes.com.br/wp-content/uploads/2014/09/Economi%CC%81a-Creativa-como-Estrategia-de-Desarrollo1.pdf>
- Droste, M. (2015). *Bauhaus*. Bremen, Alemania: Taschen. El 65% del calzado nacional se elabora en Tungurahua. (22 de junio del 2017). EL Telégrafo. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/el-65-del-calzado-nacional-se-elabora-en-tungurahua>
- European Commission. (2010). *Green Paper: Unlocking the potential of cultural and creative industries*. Brussels, Bélgica. Recuperado de <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/>

- TXT/PDF/?uri=CELEX:52010DC0183&from=EN; UNCTAD, Creative Economy
- Friedman, K. (2012). Models of Design: Envisioning a Future Design Education. *Visible Language*, 46 (1/2), 132-53. Recuperado de [https://s3-us-west-2.amazonaws.com/visiblelanguage/pdf/V46N1N2\\_2012\\_E.pdf](https://s3-us-west-2.amazonaws.com/visiblelanguage/pdf/V46N1N2_2012_E.pdf)
- Galloway, S. y Dunlop, S. (2007). A critique of definitions of the cultural and creative industries in public policy. *International Journal of Cultural Policy*, 13 (1), 17-31. doi: 10.1080/10286630701201657
- Gobierno Provincial de Tungurahua. (2010). *Agenda de productividad y competitividad de Tungurahua*. Ambato, Ecuador.
- Gobierno Provincial de Tungurahua. (2014). *Clúster artesanal de Tungurahua*. Ambato, Ecuador.
- Gobierno Provincial de Tungurahua. (2015a). *Agenda Tungurahua 2015-2017* (3a. ed.). Recuperado de [https://issuu.com/gobtungurahua/docs/pdf\\_agenda\\_tungurahua\\_2015-2017\\_hgp](https://issuu.com/gobtungurahua/docs/pdf_agenda_tungurahua_2015-2017_hgp)
- Gobierno Provincial de Tungurahua. (2015b). *Vitrin@ de Promoción Productiva de Tungurahua*. Obtenido de <http://rrnn.tungurahua.gob.ec/promocion/productos>
- Hantsch, S., Kergel, H., Munoz, M. E. y Nerger, M. (2015). *Cluster Management Excellence in Mexico*. Berlin, Alemania: ESCA. Recuperado de <https://www.cluster-analysis.org/downloads/country-report-mexico-en-public>
- Hernández, R. Fernández, C. & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación* (Sexta ed.). México: McGRAW-HILL
- Jones, C. (1982). *Métodos de Diseño* (Tercera ed.). (Trad. M. López y E. Rimbau). Barcelona, España: Gustavo Gili. (Original en inglés, 1970)
- Junta Nacional de Defensa del Artesano [JNDA]. (2008). LEY DE DEFENSA DEL ARTESANO. Quito, Ecuador. Recuperado de <http://www.artesanos.gob.ec/institutos/wp-content/uploads/downloads/2018/01/LEY-DE-DEFENSA-DEL-ARTESANO-1.pdf>
- Lämer-Gamp, T. (2014). *Creative Industries: Policy recommendations – promotion of cross-innovation from creative industries*. Berlin, Alemania: Institute for Innovation and Technology. Recuperado de <http://www.iit-berlin.de/de/publikationen/creative-industries/>
- Ministerio de Coordinación de la Producción, Empleo y la Competitividad. (2011). *Agendas para la Transformación Productiva Territorial: Provincia de Tungurahua*. Recuperado de <https://es.scribd.com/document/249456722/Agenda-Territorial-Tungurahua>
- Ministerio de Coordinación de la Producción, Empleo y Competitividad. (2012). *Agenda para la Transformación Productiva*. Recuperado de [http://www.produccion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Agenda\\_Productiva\[1\].pdf](http://www.produccion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Agenda_Productiva[1].pdf)
- Mohd, K. (2008). Case Study: A Strategic Research Methodology. *American Journal of Applied Sciences*, 5(11), 1602-1604. Recuperado de <http://thescipub.com/PDF/ajassp.2008.1602.1604.pdf>
- Peck, J. (2005). Struggling with the creative class. *International Journal of Urban and Regional Research*, 29 (6), 77-91. doi: 10.1111/j.1468-2427.2005.00620.x
- Pontificia Universidad Católica del Ecuador. (s.f). *Diseño de productos*. Recuperado de <https://pucesa.edu.ec/disenio-industrial/>
- Porter, M. (1998a). Clusters and Competition: New Agendas for Companies, Governments, and Institutions. *Harvard Business School Working Paper*, 98-080.
- Porter, M. (1998b) Clusters and the New Economics of Competition. *Harvard Business Review*, 76(6), 77-90.
- Puppim de Oliveira, J. A. y Jordão de Oliveira, P. (2014). Global Value Chains and Social Upgrading of Clusters: Lessons from Two Cases of Fair Trade in the Brazilian Northeast. *Competition & Change*, 18 (4), 365-381. doi: 10.1179/1024529414Z.000000000066
- Rios-Insua, S., e, A., & Jiménez, A. (2002). *Lateoría de la utilidad para modelos de preferencias en decisión multiatributo*. Toma de Decisiones con Criterios Múltiples.
- Ruiz, J. (1996). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Bilbao, España: Universidad de Deusto
- Santamaría, J. y Lecuona, M. (2017). Ecuadorian artisanal production and its future projection from the Cultural and Creative Industries perspective (CCI). *City, Culture and Society*, 10, 26-32. doi: 10.1016/j.ccs.2017.05.002
- Santos, J. (2011). Diseñar para el mercado. En Fundación Española para la Innovación de la Artesanía (Ed.), *Diseñando con las manos. Proyecto y Procesos en la Artesanía del S. XXI*. (76-91). Madrid: FUNDESARTE. Recuperado de [https://issuu.com/fundesarte/docs/diseñando\\_con\\_las\\_manos](https://issuu.com/fundesarte/docs/diseñando_con_las_manos)
- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (2013). *Plan Nacional del Buen Vivir 2013-2017*. Recuperado de <http://documentos.senplades.gob.ec/Plan%20Nacional%20Buen%20Vivir%202013-2017.pdf>
- Takeyama, K. (2017). *Mercado actual y futuro de las artesanías del mundo*. Recuperado de <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/1778>
- Throsby, C.D. & Academy of the Social Sciences in Australia (2008). *Creative Australia : the arts and culture in Australian work and leisure*. The Academy of the Social Sciences in Australia, Canberra, A.C.T
- United Nations Conference on Trade and Development. (2004). *Creative Industries and Development*. United Nations. Recuperado de [http://unctad.org/en/Docs/tdxibpd13\\_en.pdf](http://unctad.org/en/Docs/tdxibpd13_en.pdf)
- United Nations Conference on Trade and Development.

pment. (2010). *Economía Creativa: Una opción factible de desarrollo*. United Nations. Recuperado de <http://unctad.org/es/Docs/ditcta20103sp.pdf>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2011). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Argentina. Recuperado de <https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/220384s.pdf>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2013). *Informe sobre la Economía Creativa 2013 Edición especial*. México. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/creativity/creative-economy-report-2013-special-edition>

United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. (2015). *Indicadores de Cultura para el Desarrollo. Resumen analítico de Ecuador*. United Nations. Recuperado de [http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cdis/resumen\\_analitico\\_ecuador\\_0\\_1.pdf](http://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/cdis/resumen_analitico_ecuador_0_1.pdf)

Universidad Indoamérica. *Diseño Gráfico*. Recuperado de [http://www.uti.edu.ec/oferta-academica/de\\_grado/disenio-grafico/v](http://www.uti.edu.ec/oferta-academica/de_grado/disenio-grafico/v)

Universidad Técnica de Ambato. *Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes*. Recuperado de <http://fdaa.uta.edu.ec/v3.2/carreras.html>

Uribe, A. (s.f.). *Estado del arte del sector artesanal en Latinoamérica*. Barranquilla, Colombia: RITFA.

VDI/VDE Innovation + Technik GmbH. (2012). *Updated Report. Clusters are Individuals Vol. II*. Berlin, Alemania. Recuperado de <http://www.cluster-analysis.org/downloads/ClustersareIndividualsVolumeIIAnnex.pdf>

Yin, R. (2009). *Case Study Research Design and Methods* (Fourth ed.). Thousand Oaks, CA: SAGE Publications, Inc.

