



Kakaw

Concurso nacional de
innovación, artesanía y diseño



ÍNDICE

- 1** Organizador
Visión compartida
Equipo de apoyo institucional
- 2** Artesanía y diseño
- 3** **Kakaw**
Descripción
Objetivo general
Objetivo específico
Temática
- 4** **Bases de concurso**
 - Categorías
 - Equipos participantes
 - Criterios de evaluación
 - Jurado
 - Premios
- 5** **Pasos para aplicación**
 - Paso a paso: aplicación, exposición, pitch
 - Aplicación primera fase
 - Aplicación segunda fase
 - Exposición y promoción
 - Pitch final
- 6** Cronograma general
Anexos

Revitalización

De la Artesanía y Emprendimiento Juvenil en Antigua Guatemala y municipios aledaños a Sacatepéquez

El proyecto tiene como objetivo revitalizar la artesanía tradicional a través del desarrollo de la industria cultural local por medio de la innovación, comercialización y transferencia de conocimiento para generar modelos sostenibles (de turismo y comercialización) que generen impacto en el crecimiento económico de la región. Siendo Antigua Guatemala y los municipios aledaños de Sacatepéquez el departamento selecto.

Basado en el modelo de estrategia y comercialización **“One Town One Product”** (OTOP) de la República de China (Taiwán). El proyecto está enfocado en 3 oficios artesanales específicos; seleccionados estratégicamente por su representatividad cultural del territorio y demanda turística. Estos son: cerámica, textil y ebanistería.



Objetivos específicos

- Elevar técnica productiva y capacidad de mercadeo de los beneficiarios.
- Fortalecer la industria artesanal de Sacatepéquez por medio de capacitaciones.
- Aumentar por lo menos el 10% del ingreso de los artesanos en Sacatepéquez.
- Promover productos certificados con el sello Mi Pueblo Mi Producto en la industria artesanal en Antigua Guatemala y municipios aledaños de Sacatepéquez.

Encuentro entre sector artesanal, emprendimiento juvenil y turismo

Visión compartida

Aportar al desarrollo de Guatemala, ha sido el factor común y eje central de la amistad entre ambos países durante sus años de relación diplomática. En el año 2017 el ministerio de Economía de Guatemala presentó la estrategia Mi Pueblo, Mi Producto, que busca desarrollar las industrias culturales locales, revitalizar la economía local y promocionar su sello, a través de productos culturales locales de alta calidad y espíritu creativo. La estrategia ha sido creada con el modelo OTOP (One Town, One Product) de la República de China (Taiwán).

Las acciones conjuntas para este proyecto se alinean a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de Naciones Unidas, para ser específicos, el No. 8: **Crecimiento económico sostenido, inclusivo, empleo digno, productivo y decente para todos** y el objetivo 12 del Plan Nacional de Desarrollo K'atun 2032, "Objetivo 12: Prioridad Aceleración del crecimiento económico con transformación productiva, una manera de unir esfuerzos y la visión de un futuro mejor para Guatemala.



1.3 Equipo de apoyo institucional

Misión Taiwán

La misión técnica de la república de China (Taiwán) se establece en Guatemala en el año de 1971 con el propósito de cooperar en la promoción de proyectos de inversión, promover el desarrollo económico y aplicar el intercambio cultural, comercial y de metodologías entre ambos países.

MINECO

El Ministerio de Economía, tiene como misión contribuir a la mejora de las condiciones de vida de los guatemaltecos, apoyando el incremento de la competitividad del país fomentando la inversión, desarrollando las microempresas, pequeñas y medianas empresas y fortaleciendo el comercio exterior.

Artesanía y diseño

Territorio y futuro de la industria creativa guatemalteca

Hablar de artesanía y diseño, es hablar de un ecosistema creativo que ha existido desde siempre. Considerando que las prácticas artesanales forman parte de las tecnologías más antiguas desarrolladas por el ser humano, por ello, diseñar es y será sinónimo de evolución.

Guatemala, es un país con gran riqueza cultural y su artesanía es una de las expresiones más diversa que lo refleja, siendo la actividad que constituye un motor para impulsar el desarrollo rural y la promoción turística del país. Los maestros artesanos son personajes que siempre han estado presentes y nos recuerdan cada día que los territorios están vivos porque en ellos existen memorias. Las nuevas generaciones de diseñadores son la conexión entre nuestro pasado y nuestro futuro, los artistas que deben interpretar la sabiduría que habita en las manos del artesano y hacer que nuestros oficios puedan trascender el tiempo.

Como punto clave, el **Proyecto Revitalización de la Artesanía y Emprendimiento Juvenil** crea este concurso como plataforma para premiar la preservación del conocimiento y la técnica de los oficios artesanales de las industrias creativas de Guatemala a través del desarrollo de nuevos productos.

Palabras clave: Artesanos, diseñadores, innovación

● Artesanía

Los productos artesanales son producidos por artesanos, ya sea totalmente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más importante del producto acabado. Se producen sin limitación por lo que se refiere a la cantidad y utilizando materias primas procedentes de recursos sostenibles. La naturaleza especial de los productos artesanales se basa en sus características distintivas, que pueden ser utilitarias, estéticas, artísticas, creativas, vinculadas a la cultura, decorativas, funcionales, tradicionales, simbólicas y significativas religiosa y socialmente (UNESCO, 1997).

● Diseño

El diseño es una actividad creativa cuyo propósito es establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios en su ciclo completo de vida. Por lo tanto, el diseño es el factor principal de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crítico del intercambio cultural y económico (ICSID, 2004). Diseñar es una forma de interpretar la vida ya que se proyectan soluciones estéticas, simbólicas y funcionales, es decir, que emocionan, significan y sirven.

● Innovación

“Una innovación es un nuevo o mejorado producto o proceso (o una combinación de ambos) que difiere significativamente de los productos o procesos previos de la unidad institucional y que ha sido puesto a disposición de potenciales personas usuarias (producto) o implementado en la unidad institucional (proceso)” OECD/Eurostat. Oslo Manual 2018.



Concurso Nacional de

— INNOVACIÓN, ARTESANÍA Y DISEÑO —



Evento que reúne a diseñadores y artesanos con el objetivo de impulsar el desarrollo de las industrias creativas de Guatemala por medio de la innovación.

Objetivo general

Impulsar el desarrollo de las industrias creativas en Guatemala por medio de la cooperación entre los artesanos de cerámica, carpintería, textiles y diseñadores emergentes que posean experiencia en la creación de productos y servicios. Por medio de la conexión e intercambio del conocimientos entre ambos se busca la creación de nuevas propuestas que fomenten la preservación del conocimiento de los oficios y las técnicas artesanales de las diferentes regiones del país.

Objetivos específicos

- Fusionar el **conocimiento** de los **artesanos** y la visión contemporánea del **diseño**.
- Generar líneas de productos bajo criterios técnicos de **Innovación y Calidad**.
- Revalorizar la **identidad** y **especialización** de los **territorios**.

TERRITORIOS NATIVOS

Kakaw propone fundamentar, conceptualizar y desarrollar nuevas líneas de productos que puedan materializar la estrategia **Mi Pueblo Mi Producto**, con el objetivo de innovar a través del diseño la tradición de los oficios artesanales de las diferentes regiones de Guatemala.

Por ello, hablar de territorios nativos, es una invitación para que las industrias creativas (artesanos y diseñadores) den a conocer a través de la artesanía, la diversidad en riqueza natural e historia de nuestro país, ya sea por departamento, municipio o comunidad específica. La parte de materialización será la generación de líneas de productos de 3 piezas inéditas. Estos deben promover la sostenibilidad del saber hacer de los artesanos y deben fomentar nuevas oportunidades de negocios para las industrias creativas del país. El diseñador y artesano serán los encargados de plasmar propuestas que estén basadas en los tres conceptos centrales del concurso: innovación, artesanía y diseño.

¿Qué es OTOP?

One Town One Product (Un pueblo un producto) es un modelo que promueve e impulsa la creación de oportunidades de negocios, a través de resaltar y apoyar costumbres y tradiciones, así como la riqueza de los recursos naturales; por medio del apoyo a los productores y artesanos locales, con el fin de contribuir al desarrollo económico propiciando una visión económica territorial.



Cerámica



Carpintería



Textiles

Categorías

Los equipos deben crear una nueva línea de productos (un mínimo de 3 piezas) o mejorar significativamente alguna existente relacionada a los tres sectores de artesanías establecidos en el concurso. La línea de diseño debe generar una nueva propuesta de valor como resultado del proceso de innovación aplicado al mismo. Los productos deben ser inéditos y la propiedad intelectual debe ser de ambos participantes.

Puede elegirse dentro de cada categoría el segmento y la industria específica a la que se quiere dirigir los productos y/o servicios tales como: Vestuario, moda, joyería, decoración, mobiliario, iluminación, accesorios, lúdica, etc. Medidas máximas permitidas: alto: 90 cms, ancho 60 cms, profundidad 70cms y peso: 90 libras.

Equipos participantes

Artesano y Diseñador

Cada equipo debe estar compuesto por un artesano y un diseñador. El concepto y el desarrollo del proyecto debe ser de forma conjunta y con el mismo nivel de responsabilidad y participación. La cooperación entre ambos es el factor más importante del concurso, ya que se busca una sinergia entre los dos actores en relación a sus campos de especialización, el artesano con el conocimiento del oficio y el diseñador con la perspectiva contemporánea y global sobre desarrollo de productos y servicios; para que de esta forma se pueda generar una propuesta innovadora.

La responsabilidad del proyecto y los beneficios contenidos en los premios debe ser compartida entre el artesano y el diseñador de forma equitativa.

Perfil de participantes

Artesano

Podrán participar artesanos que tengan producción activa, experiencia y actividades comerciales comprobables en los sectores de cerámica, carpintería y textiles de cualquier región del país.

Diseñador

Podrán participar diseñadores y creativos residentes en Guatemala que tengan vínculos o interés en el área de artesanías y con conocimientos del contexto guatemalteco. Deben estar comprendidos en el rango de edad entre 20 a 35 años.

Criterios de evaluación

Concepto de diseño alineado a la temática del concurso

El producto representa la identidad de un pueblo y un oficio específico, aplicando la temática del concurso: Territorios Nativos, basado en el modelo OTOP (ver definición).

Novedad y diferenciación del producto en el mercado

El producto genera una nueva propuesta de valor o genera una mejorada significativamente en relación a las versiones previas. La diferenciación es alta en relación a la competencia y el cliente está dispuesto a pagar el precio del producto.

Viabilidad técnica de producción y escalabilidad del producto

La propuesta puede ser fabricada a gran escala sin perder las características intrínsecas de la misma.

Integración del oficio artesanal con el diseño

La propuesta genera una fusión entre el saber hacer del artesano y la visión contemporánea del diseño.

Investigación y fundamentación del producto

El producto tiene bases conceptuales sólidas como resultado de un proceso de investigación.

Oportunidades de comercialización en el mercado

El producto tiene potencial para generar negocios y ventas en segmentos específicos de mercados nacionales o globales.

Productividad en los procesos artesanales

La propuesta mejora la relación entre la cantidad de productos obtenidos y los recursos y tiempo utilizados para obtener dicha producción.



Jurado

Un equipo conformado por profesionales con estudios de posgrado en las especialidades de Diseño e innovación, turismo, negocios, emprendimiento y marketing; que posean experiencia en el desarrollo y asesoría de proyectos y que tengan vinculación a los temas centrales del concurso.

- Diseño de producto
- Cultura
- Innovación
- Turismo
- Marketing
- Negocios y emprendimiento



Líneas de evaluación

- Análisis, valoración y selección de propuestas inscritas (primera fase)
- Análisis, valoración y selección de líneas de productos (segunda fase)
- Retroalimentación y asesoría a los finalistas (competencia final)
- Análisis y selección de ganadores

Premios

Cada categoría establecida en el concurso (cerámica, carpintería y textiles) otorgará premios valorados en: \$5,000.00 al primer lugar, \$4,000.00 al segundo lugar y \$3,000.00 al tercer lugar. Los ganadores podrán seleccionar los siguientes rubros para invertir los fondos asignados:

- Equipamiento para producción
- Plataformas de e-commerce
- Formación y cursos especializados
- Marketing y publicidad

Los ganadores, además, contarán con una gira de medios nacionales y difusión en plataformas de diseño internacionales como la Bienal Iberoamericana de Diseño y el World Design Capital, Valencia 2022.



Cronograma de aplicación

La convocatoria comprende de 4 pasos a considerar para los equipos participantes:

Cada uno de ellos deberá ser llevado a cabo en las fechas fijadas y presentarse con los requisitos y documentación pertinente para ser tomadas en cuenta, de lo contrario, serán descartadas del concurso sin excepción alguna. La participación no tiene costo alguno.





Inscripción

18 de mayo al 16 de junio

La convocatoria para la inscripción de proyectos estará abierta al público del 18 de mayo al 16 de junio (ver cronograma general). Los equipos participantes deberán completar la siguiente papelería, adjuntar toda en 1 solo pdf y enviarla a: **concursokakaw@gmail.com**

Los proyectos que cumplan con los documentos descritos correctamente, serán enviados al jurado para ser evaluados y seleccionar quienes pasen a la fase de prototipado (ver criterios de evaluación). Los equipos seleccionados serán notificados vía correo y recibirán un cronograma de fechas para poder iniciar con la elaboración y desarrollo de sus propuestas.



Papelería de equipo

- Ficha de inscripción de propuesta
- Carta de compromiso (por grupo participante)

Papelería diseñador

- Ficha de inscripción
- Fotocopia DPI
- 4 fotografías de productos y/o conceptos de diseño
- Curriculum vitae

Artesano

- Ficha de inscripción
- Fotocopia DPI
- 3 Fotografías del taller
- 4 Fotografías de artesanías de su autoría
- 4 Fotografías de artesanías de su autoría

Entrega de prototipos

Una vez recibida la notificación de selección, los equipos, podrán dar inicio a la materialización de la propuesta inscrita, que deberá reflejar la coherencia formal, conceptual, funcional, técnica, productiva y materias primas (ver criterios de evaluación), así como un concepto de diseño basado en el territorio nativo del oficio seleccionado (ver categorías) sin salir del contexto artesanal ni llegar a formar planteamientos de obra de arte, manualidad u objeto industrial. Los productos deben cumplir con las siguientes especificaciones para ser considerados elegibles para el concurso:

Medidas máximas permitidas:

Alto: 90 cms **Ancho:** 60 cms

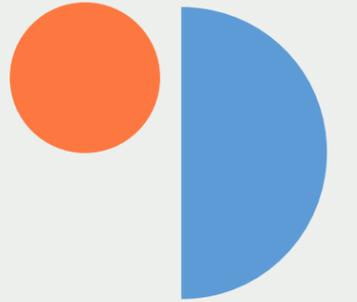
Profundidad: 70 cms **Peso:** 90 libras

La creatividad y diseño para la segunda entrega será tomada en cuenta como parte de la evaluación que el jurado emita; por lo cual se recomienda que el concepto de diseño sea aplicado a la documentación gráfica para la entrega digital.

Entrega digital

La propuesta deberá enviarse antes del 20 de septiembre en formato digital con los siguientes archivos (ver anexos) al correo: **concursokakaw@gmail.com**

- **Perfil del equipo:** descripción breve de cada uno de los integrantes y su sinergia como equipo.
- **Perfil del proyecto:** nombre del proyecto, fundamentación, territorio nativo, concepto de diseño. (400 palabras como mínimo y 800 palabras como máximo).
- Ficha técnica de los productos (oficio, técnica, tendencia, proceso de producción, medidas, empaque)
- 3 fotografías del proceso
- 3 fotografías de la línea de productos
- Poster de línea de productos con sus precios de venta tentativo



Entrega física

Con relación a los productos físicos, podrán ser entregados en la dirección, fecha y horario indicado por los organizadores, considerando las siguientes especificaciones:

- Debidamente empaquetados para su protección y con etiquetas que identifiquen a los propietarios.
- Se debe elaborar afiches o mantas gráficas que describen de manera breve sus productos y la información que el grupo considere pertinente para las exposiciones finales.
- Al entregar sus productos deben firmar una carta de responsabilidad y de participación en las exhibiciones.

El transporte y los costos asociados a la entrega de las propuestas corre por cuenta de los participantes.

Las propuestas que cumplan con la entrega de documentos y prototipos en tiempos acordados, serán evaluados por el jurado para seleccionar a los finalistas. Los equipos finalistas serán notificados vía correo.

Exposición y divulgación

5 noviembre al 3 de diciembre

Las propuestas finalistas serán exhibidas en espacios abiertos al público y plataformas digitales con el objetivo de darlos a conocer como referentes de innovación artesanía y diseño.

a. Exposición física

Fechas de exposición: 5 de noviembre al 3 de diciembre.

El lugar y horarios de visita serán notificados por correo a los participantes.

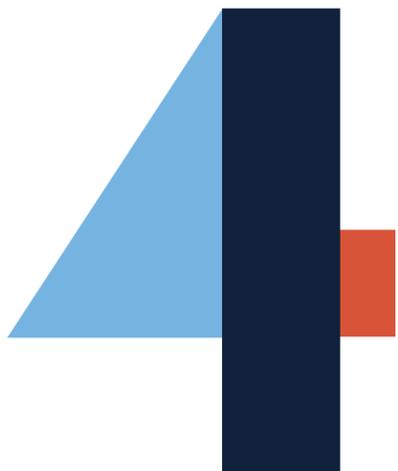
La exposición será una recopilación de los diseños finalistas, cada uno de ellos contará con una ficha técnica que describa de manera breve la propuesta elaborada, los autores y concepto de diseño.

b. Votación digital

Fechas de votación en plataformas digitales: 5 de noviembre al 26 de noviembre.

Las propuestas finalistas serán publicadas en las redes oficiales del evento y el público podrá votar por su favorito, esta dinámica será tomada en cuenta para la selección de ganadores del concurso.





Competencia final

26 de noviembre

El concurso de diseño llevará a cabo una competencia final donde los equipos finalistas deberán presentar su propuesta de manera verbal ante el jurado calificador. Para la presentación, los equipos contarán con un tiempo específico y podrán apoyarse con material audiovisual y gráfico para sustentarlo.

Para seleccionar los mejores proyectos de cada categoría (cerámica, carpintería y textiles) se tomará en cuenta los siguientes rubros:

- Presentación verbal del equipo
- Material audiovisual y gráfico
- Calidad de la línea de productos
- Votación en redes sociales

La premiación se llevará a cabo el mismo día, haciendo entrega los premios respectivos.

La fecha, horario y lugar de la presentación será notificado por correo a los participantes.



CRONOGRAMA GENERAL

18 de mayo - 16 de junio
Convocatoria abierta

5 de julio
Anuncio de equipos seleccionados

20 de septiembre
Fecha límite para la recepción de proyectos

1 de noviembre
Anuncio de selección de equipos finalistas

5 de noviembre
Inauguración de espacio de exposición del 5 nov. al 3 dic.

26 de noviembre
Pitch y premiación



