

**Desarrollo de una página web para la comercialización de artesanías (Guru).**

**Autor(es): Cesar Martínez**

**Jose Alzate**

**Docente: Sandra Esperanza Ruiz**

**Universidad de San Buenaventura**

**Facultad de ingeniería**

**Tecnología en desarrollo de software**

**Bogotá D.C**

Contenido.

<b>LISTA DE ILUSTRACIONES.</b>	5
<b>GLOSARIO.</b>	6
<b>RESUMEN.</b>	8
<b>ABSTRACT.</b>	9
<b>INTRODUCCION.</b>	10
1 Capítulo 1: Planteamiento del problema	11
1.1 Formulación del problema.	11
1.2 Objetivos.	12
1.2.1 Objetivo general.	12
1.2.2 Objetivos específicos.	12
1.3 Justificación.	12
1.4 Alcance.	12
1.5 Alcance semestre 1.	13
2 Capítulo 2: Marco teórico.	13
2.1 Artesanías.	13
2.1.1 Definición.	13
2.1.2 Variedad de Artesanías.	14
2.1.3 Valor cultural.	14
2.2 Comercialización web.	16

2.2.1	Definición. ....	16
2.2.2	Tipos de comercialización web. ....	16
2.2.3	Valor social. ....	17
2.3	Temas de investigación. ....	19
2.3.1	Programación en base de datos y algoritmos. ....	19
2.3.2	Diseño Gráfico y SGDB. ....	20
2.3.3	Lógica Matemática y optimización. ....	20
2.3.4	Manejo de ventas online y Artesanías. ....	20
2.3.5	Marketing y publicidad. ....	21
2.4	Marco legal. ....	21
2.5	Antecedentes: ....	22
2.5.1	Artesanías de Colombia. ....	23
2.5.2	La tienda de la empatía. ....	24
3	Capítulo 3: Metodología. ....	25
3.1	Método cualitativo. ....	25
3.2	Diseño metodológico. ....	25
3.2.1	Fase 1: Investigación y análisis. ....	26
3.2.2	Fase 2: Comparación y retroalimentación. ....	26
3.2.3	Fase 3: Colorimetría y diseño. ....	26
3.2.4	Fase 4: Programación en base de datos. ....	27

4	Capítulo 4: Desarrollo. ....	27
4.1	Identificación de necesidades.....	27
4.2	Comparación y enfoque.....	29
4.3	Diseño de logo.....	30
4.4	Desarrollo de base de datos.....	31
4.4.1	Modelo entidad relación. ....	31
4.4.2	Base de datos y Modelo relacional.....	33
	<b>CONCLUSIONES.</b> .....	34
	<b>REFERENCIAS.</b> .....	35

**LISTA DE ILUSTRACIONES.**

Ilustración 1 Imagotipo (Artesanias de Colombia) .....	23
Ilustración 2 Isologo (La tienda de la empatia) .....	24
Ilustración 3 Logotipo (Guru) .....	30
Ilustración 4 Entidad relación .....	32
Ilustración 5 Modelo relacional.....	33

## **GLOSARIO.**

### **Artesanías:**

Las artesanías son objetos o productos hechos a mano, utilizando técnicas y materiales tradicionales o locales. Son creaciones únicas y auténticas que reflejan la cultura y la creatividad de una comunidad o región. Las artesanías pueden ser decorativas, utilitarias o ambas, y pueden incluir elementos como tejidos, cerámica, madera tallada, joyería, metalistería, vidrio soplado, entre otros. Cada pieza de artesanía lleva consigo la historia y la identidad de quien la creó, convirtiéndose en una expresión artística y cultural valiosa y significativa. (RAE, 2023)

### **Plataforma de venta web:**

Una plataforma de venta web es un sitio web o aplicación que permite a los usuarios comprar productos o servicios en línea de manera segura y conveniente. Estas plataformas suelen contar con una tienda virtual, donde se exhiben los productos o servicios disponibles, y un sistema de pago en línea que permite a los clientes hacer transacciones con tarjeta de crédito, débito o PayPal. (RAE, 2023)

### **Programación:**

Se refiere al proceso de diseñar, codificar, probar y mantener programas de computadora. La programación se utiliza para crear software, aplicaciones móviles, sitios web y otras tecnologías que hacen posible que los dispositivos electrónicos realicen tareas específicas. (RAE, 2023)

### Base de datos:

Es una colección organizada de datos que se almacenan en una computadora o sistema informático. Estos datos se organizan de manera que sea fácil acceder, recuperar, actualizar y administrar información relacionada. (RAE, 2023)

### Sistema gestor base de datos (SGDB):

Es un software que se utiliza para crear, administrar y acceder a una base de datos. Los SGDB permiten a los usuarios almacenar, organizar y recuperar datos de manera eficiente y segura. Estos sistemas también proporcionan herramientas para la creación de tablas, definición de campos, relaciones entre tablas, y para la realización de consultas y análisis de datos. (RAE, 2023)

### Algoritmos:

Es un conjunto de instrucciones finitas y ordenadas que se utilizan para resolver un problema o realizar una tarea específica. Los algoritmos se utilizan en programación y en muchas otras áreas, como matemáticas, ciencias naturales, ingeniería y finanzas. (RAE, 2023)

## **RESUMEN.**

En el presente documento se propone el desarrollo de una plataforma web llamada “Guru”, cuyo propósito es la comercialización de artesanías entre diferentes usuarios. Las artesanías son productos únicos y representativos de la cultura y la creatividad de diferentes comunidades, y es importante contar con un espacio digital donde los artesanos puedan promover y vender sus productos de manera efectiva. Esto, con la idea de brindar mejores opciones a los artesanos y población en general, para que no solo conozcan métodos mucho más prácticos y modernos relacionados con la tecnología, ya que una gran parte en la población desconocen de estos métodos, sino para que también, se conozca en lo mayor posible, la cultura e interés sobre lo que rodea a estas obras tradicionales. (Martinez, 2023)

La plataforma se diseñará con una interfaz intuitiva y atractiva, que permita a los usuarios explorar fácilmente las diferentes categorías de artesanías disponibles. Los artesanos podrán crear perfiles personalizados donde podrán exhibir sus productos, incluyendo imágenes de alta calidad, descripciones detalladas y precios. Los compradores podrán realizar compras directamente a través del sitio web, utilizando métodos de pago seguros y confiables. (Martinez, 2023)

Se espera que “Guru”, contribuya a impulsar el comercio artesanal, brindando una oportunidad para que los artesanos promocionen y vendan sus productos en un mercado más amplio. Además, se espera que la plataforma facilite el acceso a artesanías únicas para los compradores, promoviendo así el apoyo a la creatividad y el patrimonio cultural.



(Martinez, 2023)

### **ABSTRACT.**

In this document, the development of a web platform called "Guru" is proposed, aimed at the commercialization of handicrafts among different users. Handicrafts are unique products that represent the culture and creativity of various communities, and it is important to have a digital space where artisans can effectively promote and sell their products. This is done with the idea of providing better options to artisans and the general population, so that they not only become familiar with more practical and modern methods related to technology, as a large part of the population is unaware of these methods, but also to spread awareness as much as possible about the culture and interest surrounding these traditional works.

The platform will be designed with an intuitive and attractive interface that allows users to easily explore the different categories of available handicrafts. Artisans will be able to create personalized profiles where they can showcase their products, including high-quality images, detailed descriptions, and prices. Buyers will be able to make purchases directly through the website, using secure and reliable payment methods.

It is expected that "Guru" will contribute to boosting the handicraft trade, providing an opportunity for artisans to promote and sell their products in a broader market.

Furthermore, it is expected that the platform will facilitate access to unique handicrafts for buyers, thereby promoting support for creativity and cultural heritage.

(Martinez, 2023)

## **INTRODUCCION.**

Ante la dificultad de saber emprender productos artesanales, muchos artesanos tienen poca o nula relación con la tecnología, haciendo que no conozcan métodos más amplios para el sustento de sus obras, esto a la vez, hace que mucha parte de la población, vea poco interés en tener productos hechos a mano. Como objetivo, se desarrollará y lanzará “Guru”, una plataforma que facilite la comercialización de productos artesanales de manera eficiente y efectiva, a la vez que fomente la preservación y difusión de la cultura y tradición local. para tal meta, se tendrán en cuenta ciertos objetivos de suma importancia para su desarrollo y conclusión. Todo para incentivar a la gente con capacidades artísticas, el interés, hacia la cultura y todo lo que la rodea en artesanías. Así, podrán verse interesados en emprender sus propios productos y también compartir lo que significa para el artesano su obra y cómo puede representar a mucha más gente. La idea es perfeccionar la plataforma a tal punto de que albergue una muy buena cantidad de usuarios sostenibles y que genere un impacto social al público deseado. (Martinez, 2023)

## 1 Capítulo 1: Planteamiento del problema.

### 1.1 Formulación del problema.

La comercialización de productos artesanales puede ser ardua para los artesanos debido a la falta de herramientas o desconocimiento de las mismas, para poder dar a conocer sus productos. Además, el desinterés por parte de una gran mayoría en la sociedad puede hacer que mucha de la tradición y cultura relacionada a los productos hechos a mano, se ignore, haciendo que sea difícil encontrar y conocer la rica diversidad cultural de las artesanías locales. (Martinez, 2023)

Como resultado, existe una necesidad de una plataforma de venta y compra de artesanías que proporcione métodos mucho más prácticos y modernos para los artesanos, que conecten con la población interesada, con una variedad de productos auténticos que representen la diversidad cultural de dichas artesanías. (Martinez, 2023)

¿Cómo puede "Guru", una plataforma de venta y compra de artesanías, proporcionar herramientas prácticas y didácticas para los artesanos que les permitan crear y publicar fácilmente sus productos, a la vez de conectar a los compradores con la diversidad cultural de las artesanías locales? (Martinez, 2023)

## 1.2 Objetivos.

### 1.2.1 Objetivo general.

Desarrollar una página web que facilite la comercialización de productos artesanales de manera eficiente y efectiva, a la vez que fomente la preservación y difusión de la cultura y tradición local. (Martinez, 2023)

### 1.2.2 Objetivos específicos.

- Identificar que necesidades requiere la plataforma a desarrollar. (Alzate, 2023)
- Analizar el mercado con otras plataformas de la misma temática para distinguir oportunidades y desafíos en el desarrollo de "Guru" (Martinez, 2023)
- Diseñar una marca que se diferencie de la competencia. (Alzate, 2023)
- Desarrollar una base de datos funcional que corresponda con la plataforma a diseñar. (Alzate, 2023)

## 1.3 Justificación.

"Guru" se Basa a la necesidad de brindar herramientas prácticas y modernas a los artesanos para que puedan promocionar y vender sus productos artesanales en línea, así como para conectar a los compradores con la diversidad cultural de las artesanías y así seguir fomentando dicha erudición. (Martinez, 2023)

## 1.4 Alcance.

El proyecto busca fomentar la preservación y difusión de la cultura y tradición en sectores de Bogotá y alrededores, así mismo, se evaluará su impacto en la promoción de la misma. En caso de ser exitoso, se considerará la posibilidad de expandir la plataforma en otras

regiones de Colombia o incluso a nivel internacional. De esta manera, se lleva a cabo la idea de generar un impacto e interés en la población que conozca de la plataforma en todo lo que rodea de cultura en los productos hechos a mano. (Martínez, 2023)

### 1.5 Alcance semestre 1.

Con la información ya retroalimentada en base de la investigación alrededor de la población, las necesidades y diferencias requeridas para uso teórico. Se utiliza lo más relevante para considerar ideas originales y aplicarlas al diseño y requerimiento de la plataforma, estimando, lo que ofrecen otras plataformas de la misma temática y saber diferenciar que desafíos y que oportunidades tomar en cuenta. Así mismo, con los retos propuestos y una marca ya aplicada, se concluye el desarrollo de la base de datos en modelo entidad relacional y se atribuye de manera efectiva en lo que requiere nuestra plataforma. (Martínez, 2023)

## 2 Capítulo 2: Marco teórico.

### 2.1 Artesanías.

#### 2.1.1 Definición.

Las artesanías son objetos hechos a mano con habilidad y destreza, que reflejan la creatividad y el talento del artesano. Estas piezas únicas y originales están imbuidas de la historia, cultura y tradiciones de una comunidad o región específica. (RAE, 2023)

### 2.1.2 Variedad de Artesanías.

Las artesanías pueden ser elaboradas a partir de una amplia variedad de materiales, como madera, cerámica, metal, vidrio, textiles, cuero, piedra, entre otros. Cada material tiene sus propias técnicas y procesos de trabajo, lo que hace que cada artesanía sea única en su estilo y apariencia.

El proceso de creación de una artesanía generalmente involucra diversas etapas, desde la selección de los materiales hasta el diseño, la elaboración y la decoración final. Los artesanos utilizan herramientas tradicionales y técnicas transmitidas de generación en generación para dar vida a sus creaciones. (Colombia a. d., 2023)

### 2.1.3 Valor cultural.

Las artesanías tienen un valor cultural significativo en muchas sociedades alrededor del mundo. A través de su creación y apreciación, las artesanías transmiten y preservan la historia, la tradición, la identidad y los valores culturales de una comunidad o región. (Colombia a. d., 2023)

-Patrimonio cultural: Las artesanías representan el legado cultural de generaciones anteriores. Son una forma tangible de preservar y transmitir conocimientos, técnicas y simbolismos que se han transmitido de padres a hijos durante siglos. Cada pieza artesanal puede contener historias y tradiciones que conectan a las personas con su pasado. (Colombia a. d., 2023)

-Identidad cultural: Las artesanías son expresiones únicas de la identidad cultural de una comunidad. Reflejan las particularidades de un grupo étnico, una región geográfica o un periodo histórico. A través de las artesanías, las comunidades pueden mostrar su singularidad y destacar su diversidad cultural. (Colombia a. d., 2023)

-Técnicas y conocimientos tradicionales: La producción de artesanías implica el dominio de técnicas tradicionales que se han transmitido de generación en generación. Estas técnicas a menudo se basan en conocimientos ancestrales sobre el manejo de materiales, herramientas y procesos específicos. La preservación de estas técnicas es esencial para mantener vivas las tradiciones culturales. (Colombia a. d., 2023)

-Fomento del sentido de comunidad: Las artesanías pueden ser una actividad comunitaria en la que varias personas trabajan juntas en la producción de piezas. Esto fomenta el sentido de comunidad y cooperación, fortaleciendo los lazos sociales y promoviendo la transmisión intergeneracional de habilidades y conocimientos. (Colombia a. d., 2023)

-Estímulo económico: En muchas comunidades, la producción y venta de artesanías desempeña un papel económico importante. Las artesanías ofrecen oportunidades de empleo y generan ingresos para los artesanos locales, lo que contribuye al desarrollo económico de las comunidades y al mantenimiento de sus tradiciones culturales. (Colombia a. d., 2023)

-Turismo y difusión cultural: Las artesanías son atractivas para los visitantes y turistas que desean conocer la cultura local y llevarse un recuerdo único. El turismo cultural relacionado con las artesanías puede promover la apreciación y el respeto por la diversidad cultural, así como generar ingresos para las comunidades. (Colombia a. d., 2023)

## 2.2 Comercialización web.

### 2.2.1 Definición.

La comercialización web se refiere a todas las estrategias y actividades relacionadas con la promoción y venta de productos o servicios a través de Internet. Es un término amplio que engloba diversas prácticas y herramientas utilizadas para alcanzar y atraer a los clientes en el entorno digital. (rockcontent, 2023)

### 2.2.2 Tipos de comercialización web.

-Tiendas en línea: La comercialización web a través de tiendas en línea es muy común en la actualidad. Las empresas pueden vender sus productos o servicios directamente en sus sitios web, permitiendo a los clientes realizar compras en línea de forma conveniente. (rockcontent, 2023)

-Publicidad en línea: La publicidad en línea es una forma popular de comercialización web. Las empresas pueden utilizar anuncios pagados en motores de búsqueda, redes sociales, sitios web populares y otras plataformas digitales para promocionar sus productos o servicios y llegar a un público objetivo. (rockcontent, 2023)



-Marketing de contenidos: El marketing de contenidos implica crear y compartir contenido valioso, relevante y atractivo para atraer y retener a una audiencia. Esto puede incluir blogs, videos, infografías, guías y más. El objetivo es generar interés en la marca y establecer una relación con los clientes potenciales. (rockcontent, 2023)

-Redes sociales: Las redes sociales son una herramienta poderosa para la comercialización web. Las empresas pueden utilizar plataformas como Facebook, Instagram, Twitter y LinkedIn para promocionar sus productos, interactuar con los clientes, compartir contenido relevante y aumentar la visibilidad de la marca. (rockcontent, 2023)

-Marketing por correo electrónico: El marketing por correo electrónico sigue siendo una estrategia efectiva. Las empresas pueden recopilar direcciones de correo electrónico de los visitantes de su sitio web y enviarles boletines informativos, promociones especiales, actualizaciones de productos y más. (rockcontent, 2023)

### 2.2.3 Valor social.

A través de la comercialización en línea, las empresas y los individuos pueden promover sus productos, servicios y eventos de manera más amplia y efectiva, llegando a un público más diverso y geográficamente disperso. Esto ha llevado a una serie de cambios y beneficios sociales y culturales. (hootsuite, 2023)

-Acceso ampliado: La comercialización web permite a las empresas y emprendedores locales llegar a audiencias más amplias. Esto significa que productos y servicios locales pueden ser conocidos y adquiridos por personas que de otra manera no tendrían acceso a ellos. Esto fomenta la diversidad y la apreciación de diferentes culturas y productos regionales. (hootsuite, 2023)

-Promoción de la cultura local: Las plataformas de comercialización web brindan una oportunidad para que los negocios y artistas locales promocionen su cultura y tradiciones. Pueden mostrar productos artesanales únicos, música local, arte y otros elementos culturales que ayudan a preservar y difundir la identidad cultural de una región. (hootsuite, 2023)

-Empoderamiento económico local: La comercialización web permite a las empresas y emprendedores locales competir en el mercado global. Esto ayuda a fortalecer la economía local, ya que las empresas pueden aumentar sus ventas y generar empleo adicional. El comercio en línea también proporciona oportunidades para que las personas locales se conviertan en emprendedores y establezcan sus propios negocios en línea. (hootsuite, 2023)

-Conexiones sociales: La comercialización web facilita la interacción y la conexión social entre personas con intereses similares. Los sitios web y las redes sociales permiten a los usuarios compartir recomendaciones, opiniones y experiencias, lo que crea una comunidad en línea. Esto puede conducir a encuentros y colaboraciones en la vida real,

fortaleciendo los lazos sociales y promoviendo el sentido de pertenencia a la comunidad local. (hootsuite, 2023)

-Innovación y creatividad: La comercialización web fomenta la innovación y la creatividad al brindar una plataforma para que las personas muestren y vendan sus productos y servicios únicos. Esto impulsa la diversidad cultural y estimula el desarrollo de nuevas ideas y enfoques en diferentes campos, como el arte, la moda, la gastronomía y más. (hootsuite, 2023)

### 2.3 Temas de investigación.

Estos conocimientos son los necesarios a aplicar en el desarrollo de la plataforma “Guru” (Martinez, 2023)

#### 2.3.1 Programación en base de datos y algoritmos.

Es necesario tener conocimiento y técnica en programación, usando lenguajes como MySQL y Python a la hora de crear un buen algoritmo en beneficio de la plataforma, ya que es este, el que le recomendara al usuario que productos puede encontrar dependiendo del interés en los productos que vea, mediante su categoría o vendedor. A la par de esta, se tiene que comprobar que campos en la base de datos, son necesarios agregar para que todos los usuarios puedan vender o comprar productos de manera eficiente y que vayan en función con lo que se requiere, y así cada error que se pueda encontrarse se vaya corrigiendo hasta perfeccionar las funcionalidades. (Martinez, 2023)

### 2.3.2 Diseño Gráfico y SGDB.

Para que la plataforma tenga un diseño ideal y agradable, representante de la temática que se aborda en la misma, se tiene que desarrollar interfaces, colorimetría, diseño, entre más, para que la plataforma se diferencie entre las demás y que sea reconocible para los usuarios, con esto, es necesario aplicar un SGDB (Sistema gestor base de datos) que, de manera técnica, aplica los datos agregados y los muestra en el momento necesario mediante una interfaz ya programada. (Martinez, 2023)

### 2.3.3 Lógica Matemática y optimización.

De manera lógica se tiene que aplicar matemáticas para llegar a lograr funcionalidades que se requieren y aplican correctamente la optimización de la plataforma, en cuanto a páginas de cualquier equipo de cómputo, como a interfaces móviles. Así mismo, se va perfeccionando las mecánicas o funciones para evitar errores de carga o gráficos. (Martinez, 2023)

### 2.3.4 Manejo de ventas online y Artesanías.

Para reconocer que tipo de artesanías puede reconocer la plataforma, es importante aplicar un control o filtro para que se suban productos de acuerdo a la temática, así también para el manejo de la plataforma de acuerdo con las leyes establecidas. (Martinez, 2023)

### 2.3.5 Marketing y publicidad.

Para que la plataforma tenga el interés suficiente y se haga reconocer por lo que ofrece, es necesario, aplicar publicidad de forma concreta y llamativa, usando técnicas modernas relacionadas con la publicidad en redes sociales y todo lo que la rodea. (Martinez, 2023)

## 2.4 Marco legal.

Se tiene que considerar las leyes establecidas para el correcto curso del proyecto, sin impedimentos imprevistos relacionados con las leyes de la constitución colombiana. (Martinez, 2023)

-Ley 1480 de 2011 - Estatuto del Consumidor: Esta ley establece los derechos y deberes de los consumidores y regula las relaciones de consumo. En el caso de la venta en línea, se establecen obligaciones para los proveedores de bienes y servicios, como proporcionar información clara y precisa sobre el producto o servicio, respetar los plazos de entrega, ofrecer garantías, entre otros. (Senado, 2023)

-Ley 527 de 1999 - Comercio Electrónico: Esta ley regula el comercio electrónico en Colombia y establece los requisitos para la validez de los contratos celebrados a través de medios electrónicos. Entre los aspectos regulados se incluyen la identificación de los proveedores, la protección de los datos personales, el derecho de retracto, entre otros. (Senado, 2023)

-Resolución 3280 de 2018 - Reglamento Técnico de Comercio Electrónico: Esta resolución establece los requisitos técnicos y de seguridad que deben cumplir los proveedores de servicios de comercio electrónico en Colombia. Entre ellos, se encuentran la obligación de contar con sistemas de seguridad para la protección de los datos personales de los consumidores, la necesidad de obtener el consentimiento informado para la recolección y uso de información, y la obligación de informar sobre los procedimientos para presentar reclamaciones. (Senado, 2023)

-Decreto 1074 de 2015 - Decreto Único Reglamentario del Sector Comercio, Industria y Turismo: Este decreto regula el comercio electrónico en Colombia y establece las obligaciones de los proveedores de bienes y servicios en línea. Entre ellos, se incluyen la obligación de proporcionar información clara y completa sobre los productos o servicios ofrecidos, la obligación de respetar los derechos de los consumidores, la obligación de ofrecer medios de pago seguros y confiables, entre otros. (Senado, 2023)

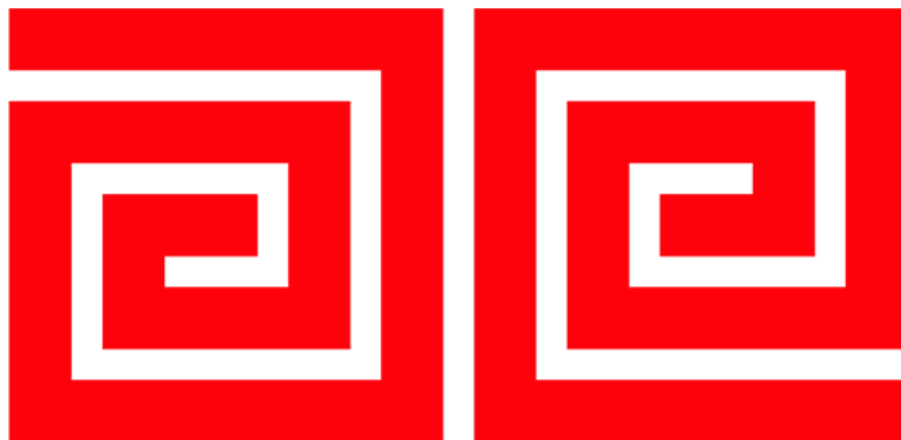
## 2.5 Antecedentes:

Previamente se investigo casos relacionados a la definición de proyecto que se busca en “Guru”, para encontrar diferencias y desafíos que proporcionen ideas mucho más originales y contribuyentes relacionadas con el proyecto en sí y enfocarlo. (Martinez, 2023)

### 2.5.1 Artesanías de Colombia.

Es una empresa pública que se dedica a promover la industria artesanal de Colombia. Su objetivo es preservar y promover la rica herencia cultural y tradiciones artesanales del país, mediante la promoción y comercialización de productos artesanales elaborados por comunidades y artesanos colombianos. Ofrecen programas de formación y capacitación para los artesanos y brindan asesoría en diseño, producción y comercialización de productos artesanales. Además, cuentan con tiendas en línea y físicas en diferentes ciudades del país y participan en ferias y eventos a nivel nacional e internacional. (Colombia A. d., 2023)

Para nuestro proyecto, escogeríamos principalmente a "Artesanías de Colombia" como referente en el diseño y desarrollo de "Guru", ya que es uno de los mayores exponentes en nuestro país, sin embargo, nosotros nos enfocaríamos a un público mucho más local, esto por el hecho, de que nuestra plataforma se enfocaría a un público ajeno a la tecnología y el diseño de "Guru" tiene que ser más accesible y amigable. (Martinez, 2023)



### 2.5.2 La tienda de la empatía.

La Tienda de la Empatía es una plataforma de e-commerce que funciona como vitrina comercial para emprendimientos de comunidades en Colombia. Reduce la cadena de intermediación y la dificultad de acceso a mercados para pequeños productores. Ofrece más de 400 productos de 53 organizaciones de las regiones Caribe, Pacífico, Andina y Amazonia. Los productores han reportado un crecimiento del 170% en sus ingresos promedio y un 196% en el número de personas participando en sus negocios gracias a la tienda. Se han realizado más de 1.300 transacciones. Además, la tienda promueve los procesos de comercialización para los emprendimientos identificados y fortalecidos en los procesos de desarrollo integral liderados por la empresa. (Empatia, 2023)

Como referente a nuestro proyecto, sería la misma aspiración a conectar y mejorar los emprendimientos de la gente con habilidades artísticas, para que desarrollen de manera más sencilla y eficiente sus proyectos y obras, tal, así como "La tienda de la empatía" lo ha hecho por las diferentes regiones de Colombia. (Martinez, 2023)



*Ilustración 2 Isologo (La tienda de la empatía)*



### 3 Capítulo 3: Metodología.

#### 3.1 Método cualitativo.

Al desarrollar las actividades propuestas en busca de completar con los objetivos para así concluir la plataforma, se retroalimentará no solo las conclusiones hechas con cada paso y actividad relevante concluida, si no también, se retroalimentara el impacto que tenga “Guru” ya perfeccionado y concluido en la comunidad. (Martinez, 2023)

Así mismo, con los datos, opiniones, conclusiones, detalles a dar, entre más, que puede dar la misma comunidad, se tendrán en cuenta, sea para corregimiento de posibles errores perfeccionándose los mismos, como también para analizar las conclusiones y si estas cumplen con los objetivos propuestos. (Martinez, 2023)

#### 3.2 Diseño metodológico.

Ante un enfoque metodológico solido se requiere de una estructura relacionada con procedimientos que deben llevarse a cabo de manera sistemática y rigurosa, esto a tal fin de conseguir resultados válidos y comprometedores, relacionados a los objetivos plateados de cualquier idea a ejecutar y alcanzar. (Martinez, 2023)

En el caso de “Guru” se busca mediante las siguientes fases implementar los primeros procesos a seguir, necesarios para acometer todas las herramientas cruciales en el desarrollo y enfoque de nuestra plataforma. (Martinez, 2023)

### 3.2.1 Fase 1: Investigación y análisis.

Mediante datos referentes a las artesanías y problemáticas que tengan los artesanos a la hora de emprender sus productos, se investigara y se identificara que propuestas se pueden abarcar y que solución se puede aportar desde la plataforma a crear, estos datos se recolectaran mediante artículos y entrevistas que se darán en zonas locales, para así tener ideas más claras y enfocadas de manera realista para el desarrollo y conclusión del objetivo. (Martinez, 2023)

### 3.2.2 Fase 2: Comparación y retroalimentación.

Para la idealización de la plataforma que se quiere desarrollar, con características y métodos propios que identifiquen a “Guru” como plataforma de comercio independientemente del quien lo mire. Se busca y se compara, en otras plataformas de compañías con objetivos similares, que características y desempeños los llevaron al desarrollo de tales plataformas, así como también, para analizar sus diseños y métodos que caractericen tales páginas. (Martinez, 2023)

Estos análisis se utilizarán para el diseño de mecánicas técnicas y de promoción para el remarque preciso de “Guru”, en lo que se requiere. (Martinez, 2023)

### 3.2.3 Fase 3: Colorimetría y diseño.

Para el desarrollo de una imagen y diseño característico y representante de “Guru” se crea mediante el diseño y colorimetría, logotipos e imágenes que simbolicen lo que la plataforma quiere transmitir de manera visual, así mismo, se podrá ver identificada con

tan solo conocer y ver los diseños planteados, tanto como publicidad como dentro de “Guru” (Martinez, 2023)

Para eso se utilizaría la herramienta Photoshop, que es la indicada para el manejo y edicion de imagen. (Martinez, 2023)

#### 3.2.4 Fase 4: Programación en base de datos.

La base de datos es la que va a llevar como bien su nombre lo indica, todos los datos proporcionados por los usuarios en los vayan a entrar en la plataforma, por tal razón, es de suma importancia tener una que conlleve suficiente sostenibilidad en la plataforma, teniendo en cuenta las ventas y compras que se vayan a hacer. Para que aquello, se utilizara Workbench que es una aplicación en la que utiliza el lenguaje SQL que es fundamental para la programación y aplicación de bases de datos. (Martinez, 2023)

## 4 Capítulo 4: Desarrollo.

### 4.1 Identificación de necesidades.

Se hizo un análisis para identificar cuales son las necesidades de la comunidad, relacionadas con las artesanías hoy en día, por la cual, se indago en dos artículos. (Martinez, 2023)

*"No es sólo algo hecho a mano. Abarca una cultura de fabricación, una sensibilidad por el diseño, una integridad, una originalidad", define Alberto Cavalli, codirector de la Fundación Michelangelo para la Creatividad y la Artesanía, una institución fundada en Ginebra cuya misión es promover, proteger y perpetuar los oficios artesanos. Cavalli,*

*que participa en Hay Festival Segovia 2020, añade a su definición aquello que es lo opuesto a un producto artesano: "Algo que es pobre en creatividad, que no es original, que no expresa autenticidad e identidad territorial. Lo contrario de la artesanía no es la fabricación, no es la revolución digital, es la ignorancia". (Cavalli, 2023)*

*“España e Italia pueden ser las boutiques del mundo, donde se fabriquen bellos objetos a menor escala respetando nuestras tradiciones, innovando nuestros procesos, inspirando admiración y deseo en los millones de personas que nos visitan. La gente busca expresiones auténticas de un territorio, por eso hay que defender estas actividades. El lujo del futuro dependerá de la singularidad de nuestros artesanos. Su papel no se puede exportar o copiar, hay que transmitirlo de generación en generación, preservando un saber hacer, un territorio, una historia” (Cavalli, 2023)*

*“Pieza tradicional Estoy en una tienda artesanal en Panamá y solicito que me muestren bolsos con molas tradicionales y me di cuenta que la vendedora guna sabía de qué le estaba hablando. Luego voy a otra tienda y le solicito que me muestren molas tradicionales y me enseñan algunas que sé que no son tradicionales, sino modernas y ella insiste, por vender, desconociendo que una de las características de las tradicionales son las figuras geométricas.*

*¡Mucho ojo! Hay que impartir talleres a los empleados de las tiendas artesanales, sobre la cultura de su país, para que orienten mejor a los turistas, que no les den “gato por liebre”, que, así como le venden una artesanía extraviada a una persona desconocedora, también puede ocurrir que se la vendan a un investigador que sí conoce la artesanía del*

*mundo. Pensé que solo era en mi país ¡pero no! esto es mundial.” (Perez, 2023)*

En donde se concluye, que una de las mayores problemáticas ante el conocer una artesanía original, es la ignorancia. En donde muchos artesanos no conocen el valor de lo que emprenden haciendo que su valor, se liquide por un precio exorbitado. Como también pasa, de que tratan de vender algo que no es, haciendo que muchas personas sean estafadas, comprando artículos prefabricados, efectuando que las personas que hagan estas mismas artesanías propiamente, no vendan como debe ser y se pierda previamente el interés por el valor cultural de la obra. (Martinez, 2023)

Ante todo, lo retroalimentado, se enfoca en “Guru” el transmitir la cultura y conocimiento del cómo se ha podido desarrollar una artesanía, así como también, lo que representa. Haciendo que los usuarios se puedan informar y aprender de tales indagaciones, puestas por los mismos artesanos. (Martinez, 2023)

## 4.2 Comparación y enfoque.

Se investigo y analizo plataformas similares al objetivo de “Guru”. Las que más se estimaron fueron “Artesanías de Colombia” y “La tienda de la empatía”.  
(Martinez, 2023)

En donde se definió, en desarrollar de enfoque principal en móviles, por código HTML, que es un lenguaje de marcado utilizado para crear y estructurar el contenido de páginas web. Se trata de un lenguaje de programación ligero que permite definir la estructura y

presentación de los elementos que componen una página web. (Martinez, 2023)

Se propone como enfoque principal en móviles ya que es por aquí, en donde más se estima que los usuarios encuentren y conozcan de nuestra plataforma. Aunque de igual manera, se va a desarrollar la versión en ordenadores y con las mismas características. (Martinez, 2023)

#### 4.3 Diseño de logo.

Mediante la herramienta de Photoshop, se crea el logotipo, el diseño y los colores, de la cual, son los que van a representar de manera visual a “Guru” como plataforma de manera independiente. (Martinez, 2023)



*Ilustración 3 Logotipo (Guru)*

En ese sentido, se eligió colores relacionados al amarillo pastel, que crea un ambiente cálido y fácil de combinar con las tonalidades neutras como el blanco y el negro.

(Martinez, 2023)

Con la imagen del armadillo se quiso representar la fauna latinoamericana, y es fácilmente reconocible por una gran variedad de países y no solo para los que normalmente contengan a este animal, como Colombia o Brasil. (Martinez, 2023)

Todo se va a representar de manera minimalista, ya que ese ese va a ser el enfoque que se le quiere dar rumbo al proyecto y a la plataforma como tal. (Martinez, 2023)

#### 4.4 Desarrollo de base de datos.

##### 4.4.1 Modelo entidad relación.

Se crea como primer paso, un modelo entidad relación, que es una herramienta que permite representar de manera simplificada los componentes que participan en un proceso de negocio y el modo en el que estos se relacionan entre sí. (Martinez, 2023)

En el caso de nuestro proyecto “Guru”, se hace a base de una plataforma en de comercio online. (Martinez, 2023)

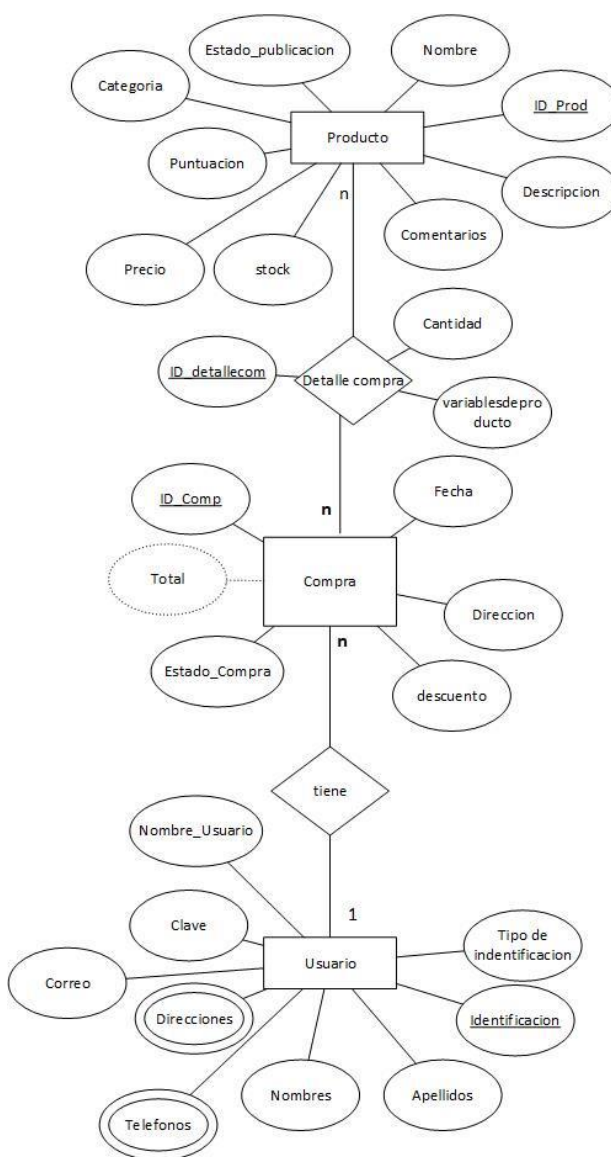


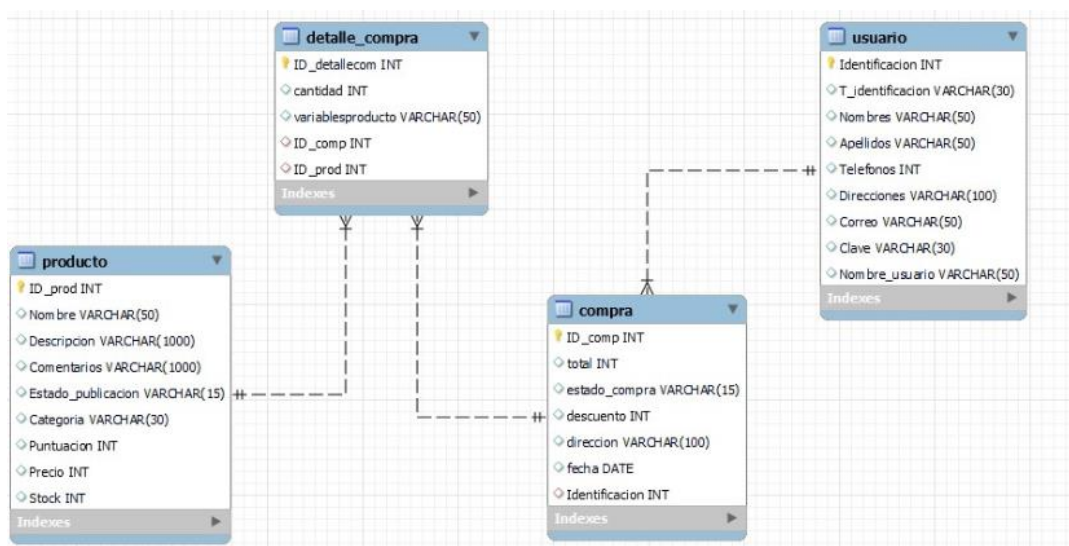
Ilustración 4 Entidad relación

En la que se observa, que las tres entidades (Usuario, Compra, Producto) se relacionan entre sí, así mismo, cada una de estas, tienen sus atributos (Nombres, Apellidos, Total, entre más) que indican y guían de forma simplificada los campos que se quieren aplicar en la plataforma y los cuales, son los más necesarios. (Martinez, 2023)



#### 4.4.2 Base de datos y Modelo relacional.

Con la base ya creada del modelo entidad relación, se desarrolla en SQL que es un lenguaje de programación aplicado para la creación de base de datos, el código, para el desarrollo y creación de una de estas mismas. estas bases, recopilan de manera organizada los datos estructurados, que se almacena de manera electrónica en un sistema informático. (Martinez, 2023)



*Ilustración 5 Modelo relacional*

En el caso de “Guru” se creó mediante Workbench que es una herramienta que utiliza SQL de manera visual, un modelo relacional funcional, y en la cual, se especificó cada una de las entidades y sus propios atributos dentro de las mismas, por así decirlo, este modelo relacional es una representación gráfica de la base de datos ya programa, que se utilizará como referencia en la aplicación de la plataforma web y en la que servirá para rellenar los espacios asignados de manera lógica. (Martinez, 2023)

## CONCLUSIONES.

Con los resultados de las actividades propuestas en el semestre 1, se obtienen expectativas positivas ante el enfoque de todo el proyecto “Guru”. ante esto, se espera implementar nuevos objetivos para continuar con los procesos de desarrollo en la plataforma, ya que, como bien se conoce, este a sido una introducción al desarrollo, la investigación y al enfoque de lo que requiere el proyecto. (Martinez, 2023)

En cuanto a la base de datos ya creada, con los conocimientos y temáticas a aprender en los próximos semestres, se seguirá trabajando con esta, para implementarla en un sistema gestor base de datos (SGDB), en la que se espera, funcione correctamente en una interfaz de este estilo. Y así, poder agregarle el diseño ya enfocado, y todo lo que conlleva este. (Martinez, 2023)

También, gracias a la investigación y retroalimentación hecha de todo que se propuso alrededor de las artesanías y su cultura, se hizo un aprendizaje sustancial, de como esta hace un impacto importante en la cultura, y como es de importante, abarcar soluciones y transmitirla a la población en general, ya que, es de suma importancia, lidiar el desinterés e ignorancia que tienen estas como problemática, y así, seguir fomentando su erudición en la población. (Martinez, 2023)

Ante todo, lo experimentado, de forma empírica, se seguirá perfeccionando todas las ideas para ponerlas en práctica, y así seguir perfeccionando “Guru” como se requiere. (Martinez, 2023)

## REFERENCIAS.

Alzate, J. (2023). *Guru*. Bogota.

Cavalli, A. (2023). *expansion.com*. Obtenido de <https://www.expansion.com/directivos/estilo-vida/casas/2020/09/11/5f5b4baae5fdeaa8088b45ef.html>

Colombia, a. d. (2023). *artesanias de Colombia*.

Colombia, A. d. (2023). *Preguntas frecuentes Acerca de la Entidad*. Obtenido de <https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Faq/faqUser.jsf?temaFaq=2040>

Empatia, L. t. (2023). *La tienda de la Empatia*. Obtenido de <https://latiendadelaempatia.com/nosotros/>

hootsuite. (2023). *hootsuite*.

Martinez, C. (2022). *Guru*. Bogota.

Perez, X. (2023). *Listin Diario*. Obtenido de <https://listindiario.com/la-vida/2020/03/12/607910/artesania-vs-ignorancia-o-desconocimiento.html>

RAE. (2023).

rockcontent. (2023). *rockcontent*.

Senado, S. d. (2023).