

ESCASEZ EN LA COMERCIALIZACIÓN DE ARTESANÍAS CHOCOANAS

YAJANNY MENA BERRIO
CAROLINA QUEJADA LOBO
Estudiantes, V semestre

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CHOCÓ DIEGO LUÍS CÓRDOBA
FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES E INFORMÁTICA
QUIBDÓ- CHOCÓ (COLOMBIA)
2024

ESCASEZ EN LA COMERCIALIZACIÓN DE ARTESANÍAS CHOCOANAS

YAJANNY MENA BERRIO
CAROLINA QUEJADA LOBO
Estudiantes, V semestre

HARLINTON PALACIOS MOQUERA
Docente de la Asignatura.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DEL CHOCÓ “DIEGO LUÍS CÓRDOBA”
FACULTAD DE INGENIERÍA
INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES E INFORMÁTICA
QUIBDÓ- CHOCÓ (COLOMBIA)
2024

INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto, se dará a conocer la problemática principal de las artesanías chocoanas en el ámbito digital, así como la justificación y los objetivos del proyecto llamado "Arte Chocó". Además, se analizarán los posibles tipos de usuarios y las acciones que podrán realizar en el sistema, así como los antecedentes que respaldan la relevancia y necesidad de esta iniciativa. Por último, los procesos y procedimientos del software para el desarrollo efectivo de la plataforma "Arte Chocó", con el objetivo de fortalecer la identidad cultural y contribuir al desarrollo económico sostenible de la región.

1. Definir equipo de trabajo, es decir, integrante del equipo.

El equipo de desarrollo está integrado por:

YAJANNY MENA BEERIO

CAROLINA QUEJADA LOBO

2. Identificar la empresa, organización, institución donde se va a realizar el proyecto final.

Nombre de la empresa: YajcaroDev

Nombre del representante: Yajanny Mena Berrio y Carolina Quejada Lobo.

Tipo de empresa o institución: Empresa privada de tecnología para el comercio de productos culturales.

Descripción: Esta es una empresa que busca impulsar la innovación de las artesanías chocoanas, por medio de una plataforma tecnológica, busca promover el comercio y reducir la escasez de productos artesanales, para facilitar su acceso y promoción a nivel nacional e internacional.

3. Nombre del sistema a desarrollar.

“Arte Chocó”: Representa cada una de las auténticas obras Chocoanas.

4. Alcance del proyecto.

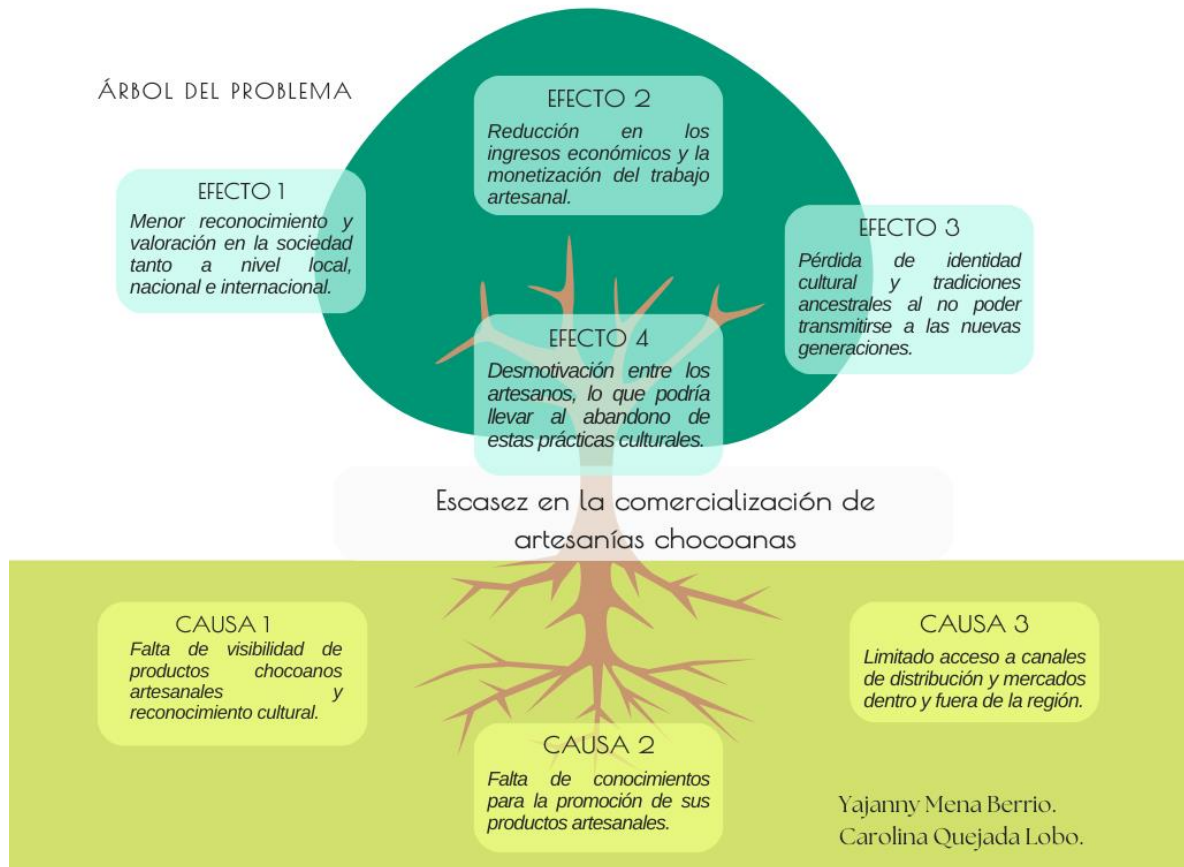
El alcance de este proyecto es desarrollar una página web que brinde a los emprendedores de nuestra región la oportunidad de exhibir su trabajo y compartir más sobre nuestra cultura. Esta página contribuirá a destacar el talento y la riqueza cultural de nuestra región. Además de promover productos y servicios, a la página web se le incluirá contenido educativo sobre la historia, las tradiciones y las prácticas culturales de la región, aumentando así la conciencia y el aprecio por la cultura local tanto entre los habitantes locales como entre los visitantes.

Desde una visión más amplia, este proyecto busca dar un enfoque a los emprendedores utilizando herramientas de programación web y así facilitar la venta de estos productos, principalmente se enfocará a nivel local, pero se tiene una visión futura de ser ampliada a nivel internacional.

5. Descripción la problemática de la empresa con respecto al sistema a desarrollar.

Problemática actual: En el Chocó, se ha visto que hay poco enfoque en cuanto aquellos productos artesanales representativos de la región en los sitios web y plataformas de comercio electrónico limita su visibilidad y acceso a un mercado más amplio. Esto impide que los artesanos locales puedan mostrar su creatividad y tradición cultural de manera efectiva, lo que afecta su capacidad para promover y preservar su arte. Esta falta de enfoque en la representación online de

los productos chocoanos contribuye a la pérdida de la identidad cultural y a la disminución del reconocimiento de la riqueza artesanal de la región.



Justificación: La visualización de productos artesanales, permite a los emprendedores locales generar ingresos para sustentar sus medios de vida y preservar sus tradiciones culturales. Además, al promover y vender sus productos, los artesanos pueden compartir su creatividad y patrimonio cultural con un público más amplio, ya que de cierta forma ayuda a establecer una conexión entre el productor, (que este caso es la persona emprendedora que brinda el servicio) y el consumidor (la persona interesada en adquirir el producto), esta problemática se implementará a través de un proyecto, en el cual consiste en el desarrollo de una plataforma digital para la

promoción y venta de productos artesanales, con el propósito de dar a conocer sus obras de forma digital y atractiva.

De esta manera se contribuye al fortalecimiento de la identidad cultural y al desarrollo económico de la región. Es importante resaltar que las artesanías aportan en la reutilización de materiales reciclados, lo que beneficia al medio ambiente, también hacen uso de recursos naturales como madera, barro, piedras, arcilla, metales, entre otros, en su proceso de creación.

Posibles tipos de usuario y descripción de acciones que puede realizar acá usuario en el sistema:

Cliente:

Registro e inicio de sesión.

Acceso a los productos.

Agregar productos al carrito de compras.

Acceso a la compra de los productos.

Vendedor:

Registro e inicio de sesión de una cuenta de vendedor.

Publicación de productos para la venta.

Edición de información de productos (precio, descripción, imágenes, etc.).

Actualización del estado de los pedidos (envío, entrega, etc.).

Administrador:

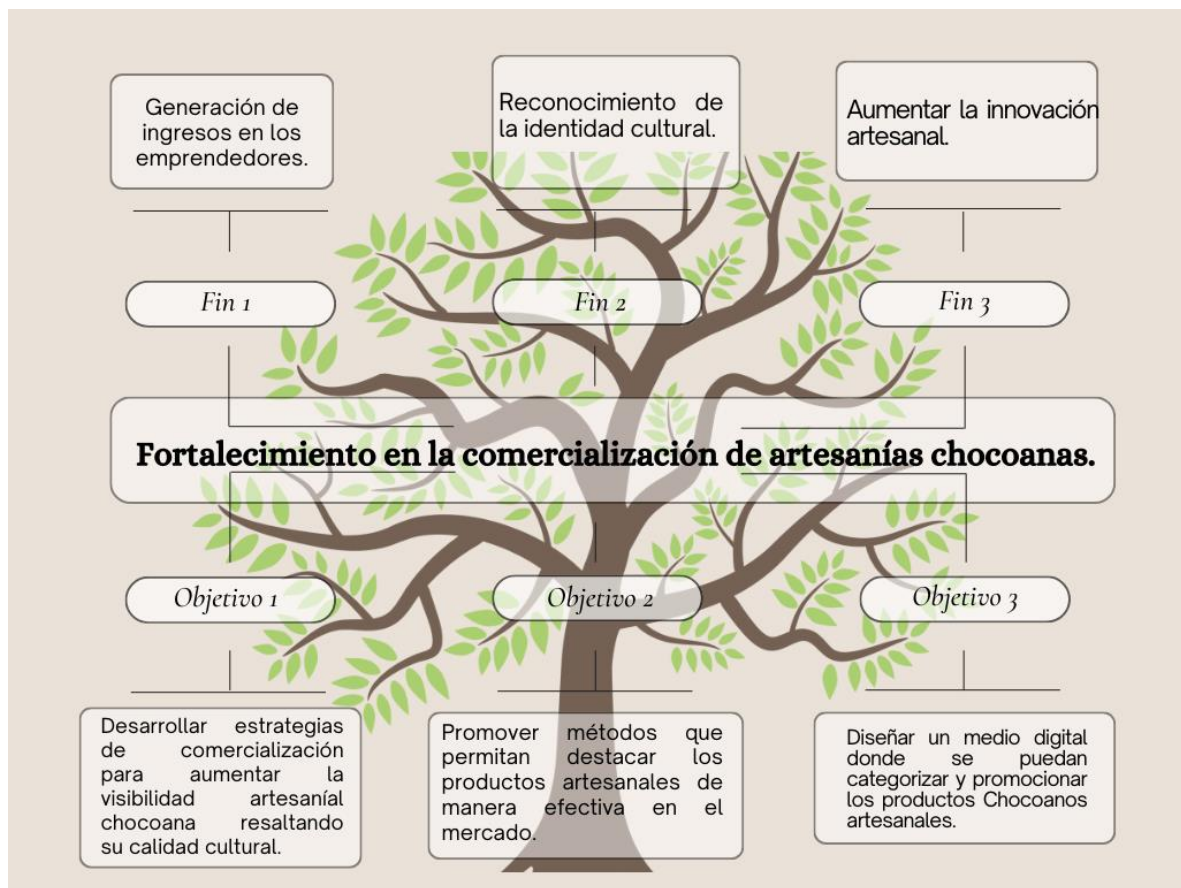
Gestión de usuarios y permisos.

Generación de informes y análisis de datos de ventas.

Mantenimiento y actualización del sistema.

6. Objetivos.

Impulsar la visibilidad y comercialización de productos artesanales Chocoanos a través de estrategias digitales para aumentar las ventas y contribuir al desarrollo económico sostenible de la región mediante la expansión del mercado y la generación de ingresos para los artesanos locales.



7. Antecedentes.

Salazar Sánchez, Yordan Jesús (2018) Este estudio de investigación busca importar productos artesanales de la región Asiática Oriental para comercializar en la Ciudad de Arequipa, con el fin de ofrecer una alternativa de decoración atractiva e innovadora para los consumidores locales.

Leon Santa Cruz, Pilar Monica, Perez Vigo, Rut Yacori (2022) La artesanía ha evolucionado con el tiempo, conservando técnicas ancestrales y siendo valorada por su cultura. El marketing digital ayuda a la comercialización. Se propone mejorar la Asociación de Artesanas LLampayec en Lambayeque para fortalecer la comercialización y mejorar la calidad de vida de las familias.

Doza Saboya, Mirko Abraham (2021) Se llevó a cabo una investigación en el Centro Artesanal de San Juan en Maynas, Loreto, con el propósito de crear un plan de negocios. Se identificaron 68 artesanos asociados que producen seis productos principales de madera para el mercado nacional. Estos productos, como ceniceros, barriles, copas, platos recordatorios y jarras decorativas, se venden exclusivamente en el centro artesanal, dirigidos tanto a turistas nacionales como extranjeros.

8. Procesos y Procedimientos del Software.

Este proyecto busca llevar a cabo los procesos y procedimientos por medio de un paso a paso para el desarrollo efectivo del diseño en la comercialización de artesanías chocoanas. Se define de forma clara y concisa los objetivos del sitio y los requisitos o requerimientos del cliente, para así iniciar la parte estética de la aplicación web, con una interfaz de usuario atractiva y que no se dificulte su utilización, de esta manera se reflejará la cultura de las artesanías chocoanas.

Luego de finalizar el diseño, nos enfocaremos en las funcionalidades necesarias con el cual la página contará. En esta fase realizaremos pruebas para garantizar que el sitio web funcione correctamente y sea seguro, una vez completada las pruebas procederemos al lanzamiento del sitio web y su implementación la línea.

Finalmente, cuando el software esté terminado en su totalidad, se lleva a cabo el mantenimiento continuo de la página, para que los componentes tecnológicos que la componen cumplan su función de manera correcta y segura, con la actualización del sistema, el monitoreo del desarrollo del sistema, la seguridad del sitio, etc, siendo esto un factor importante para mejorar la experiencia de usuario.

9. Bibliografía.

<https://repositorio.ucsm.edu.pe/server/api/core/bitstreams/84454b3a-83dd-4a31-abf5-0d3612d3ed70/content>

<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/10023/Leon%20Santa%20Cruz%2c%20Pilar%20%26%20Perez%20Vigo%2c%20Rut.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

https://repositorio.unapiquitos.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12737/7421/Mirko_Tesis_Titulo_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y

