

CRAFTING EUROPE

iAtelier: taller
de tecnología
e innovación

CONVOCATORIA
ABIERTA



BASES DE PARTICIPACIÓN

iAtelier: taller de tecnología e innovación

iAtelier es un programa formativo que pretende fomentar el uso de las herramientas TIC e impulsar nuevas formas de creación en la artesanía a través de las tecnologías de fabricación digital contemporáneas.

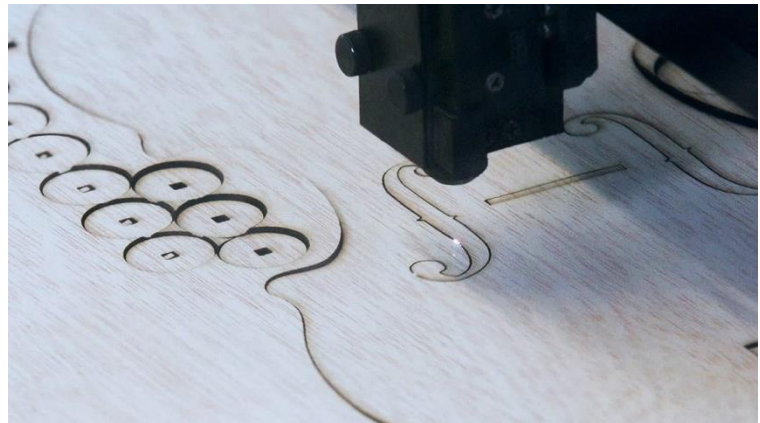
Impulsado por EOI en el marco del proyecto **Crafting Europe**, este programa se basa en la metodología desarrollada por la *Limerick School of Art & Design* de Irlanda (escuela de arte y diseño de Limerick).

Objetivos de iAtelier:

- Integrar la tecnología digital contemporánea en la práctica de la artesanía.
- Desarrollar oportunidades de colaboración que estimulen la innovación y el desarrollo de productos.
- Involucrar a las futuras generaciones de profesionales de la artesanía, centrándose en los recién graduados, *startups* y (micro)pymes artesanales o de diseño.
- Adoptar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar procesos en la artesanía tradicional actual.

Gracias a este proyecto las y los participantes conocerán nuevas herramientas de fabricación digital, así como técnicas digitales de innovación empresarial que permiten mejorar la efectividad de las microempresas artesanas en particular y de las industrias creativas en general. Es importante entender que las tecnologías de fabricación digital no reemplazan a las tecnologías tradicionales, sino que deben verse como herramientas adicionales que pueden utilizarse para mejorar las técnicas tradicionales. Explorar los usos de técnicas y herramientas tradicionales combinadas con las digitales puede revertir en una infinidad de resultados creativos e innovadores.

En el transcurso del programa las y los participantes tendrán acceso a herramientas de diseño y fabricación digital. Los formadores y el personal técnico del Fab Lab asesorarán y orientarán a las y los participantes en el uso de las diferentes herramientas digitales, así como en el desarrollo de sus proyectos. La experimentación con la maquinaria disponible será clave para el proceso de diseño y creación, así como el diálogo que se establezca entre las y los participantes y formadores. El objetivo es que las y los participantes no usen las tecnologías de fabricación digital solo como una herramienta de producción, sino que las integren como herramientas de desarrollo experimental. Los formadores no se centrarán tanto en enseñar el funcionamiento del propio software, sino en demostrar la rapidez con la que se puede pasar de una idea a un resultado tangible, con el objetivo de fomentar la confianza y el entusiasmo de los participantes por estas nuevas tecnologías.



Estructura del programa

Fase 1 – experimental –14-17 de septiembre de 2020, 4 sesiones de 17 a 20 h.

1. Taller experimental ‘*Sandbox*’: 40 participantes.

Fase 2 – residencias

- 2.1 **Residencia 1: ‘experimentación’** – noviembre y diciembre de 2020
10 participantes (5 grupos), 6 sesiones según disponibilidad del FabLab.
- 2.2 **Residencia 2: ‘producción’** – febrero y marzo de 2021
10 participantes (5 grupos), 6 sesiones según disponibilidad del FabLab.

Las residencias se realizarán en el Fab Lab de Fábrica de Fabricantes y Exarchitects en Villaviciosa de Odón (Madrid). Las fechas podrían verse modificadas según la evolución de la covid-19.

Fase 3 – workshop internacional – Fechas y lugar por determinar

1. *Workshop* internacional: 2 participantes (1 grupo), 2 días en un lugar de Europa por determinar.

1. Taller experimental ‘*Sandbox*’

El programa invita a participantes de diferentes perfiles (artesanía y diseño) a trabajar conjuntamente durante 4 días en el evento *Sandbox* que se llevará a cabo en formato virtual junto con el laboratorio de fabricación digital, Fábrica de Fabricantes. Las y los participantes conocerán de la mano de expertos las claves de las nuevas tecnologías y la fabricación digitales, incluyendo información y demostraciones sobre algunas de estas tecnologías, como el corte láser, la impresión 3D, el corte de vinilo o ruteado CNC.

Además de estas actividades, uno de los objetivos del taller es fomentar las relaciones entre las y los participantes para unir aquellas y aquellos con habilidades artesanales con las y los que tienen habilidades digitales. Para ello, las y los participantes deberán compartir una presentación en la que se vea el trabajo que realizan, así como su espacio de trabajo y se organizarán una serie de dinámicas en la que podrán conocerse, intercambiar ideas y de esta forma crear sinergias de colaboración entre ellas y ellos.

Esta actividad servirá para:

- Presentar el proyecto *Crafting Europe*.
- Conocer las herramientas y proyectos de fabricación digital.
- Establecer vínculos con personas expertas en los ámbitos de la artesanía, diseño y el mundo *maker*.

2. Residencias

Durante el taller experimental *Sandbox* se explicará a las y los participantes la opción de continuar la formación a través de dos fases de residencia. Estas están abiertas a proyectos presentados por grupos de dos participantes, preferiblemente una persona con habilidades de diseño digital y otra con habilidades artesanales. La solicitud debe contener:

- Propuesta de un proyecto artesanal de colaboración a realizar durante el período de la residencia.
- Enumeración de las habilidades que proponen compartir entre ambos perfiles.
- Descripción de cómo la colaboración revertirá en su actividad profesional individual.
- Descripción de cómo el acceso a las instalaciones de fabricación digital podría contribuir a mejorar su actividad profesional.
- Definición de los impactos que esperan tener a largo plazo gracias a la realización de la residencia.

La selección se llevará a cabo de manera conjunta por los organizadores y los expertos del Fab Lab. De todas las solicitudes se seleccionarán 5 grupos (10 personas) para disfrutar de las residencias.

Se ofrecerán cinco becas para cubrir gastos de desplazamiento para poder participar en ambas residencias.

2.1 Residencia 1: ‘experimentación’

La residencia consistirá en una estancia de 3 semanas de duración en la que las y los participantes tendrán acceso 2 días por semana al espacio, equipamiento y formación del Fab Lab, Fábrica de Fabricantes. Las personas seleccionadas recibirán tutorías personalizadas de software y fabricación digital enfocadas a cada proyecto. Se les animará a probar ideas, conceptos y prototipos rápidos para familiarizarse con el manejo del equipo. Estas semanas serán para explorar y experimentar. El objetivo es que las y los participantes ideen una serie de prototipos conceptuales al finalizar la primera residencia.

2.2 Residencia 2: ‘producción’

Tras la primera residencia, las y los participantes tendrán de 3 a 4 meses para desarrollar y transformar sus experimentos en diseños listos para su producción. Al igual que durante la primera residencia, ésta consistirá en una estancia de 3 semanas de duración en la que los grupos tendrán acceso 2 días por semana al espacio, equipamiento y formación del Fab Lab.

Se espera que los grupos de trabajo produzcan una serie de prototipos y los tengan listos al final de la residencia con el objetivo de exponerlos en la [Dutch Design Week](#) en 2022.

3. Workshop internacional

El grupo que haya realizado el proyecto más interesante a nivel conceptual y de desarrollo de producto durante el *iAtelier* tendrá la oportunidad de participar en un workshop internacional en el que se presentarán todos los proyectos seleccionados en el resto de los países participantes en *Crafting Europe*.

Esta actividad pretende ser una puesta en común de la experiencia de los participantes en diferentes países y un análisis de resultados del proyecto. La organización asumirá los gastos de traslado al lugar de realización del workshop internacional.

Participación

¿Quién puede participar?

El programa está dirigido a personas de los sectores de la artesanía, el diseño y el mundo *maker*. Se seleccionarán dos tipos de perfiles: artesanía y diseño digital. Este último podrá ser alumnado y/o de reciente graduación en diseño de producto, arquitectura, diseño de mobiliario, etc.

Los dos grupos de participantes, personas con experiencia en la producción artesanal, por un lado, y personas con conocimientos en diseño digital, por otro lado, trabajarán conjuntamente en el desarrollo de proyectos en los que se combinen sus conocimientos y ambas técnicas.

Criterios de selección

Se aceptarán candidaturas de personas que puedan demostrar tener habilidades en la producción artesanal o habilidades de diseño digital.

Los solicitantes deberán ser residentes y tener permiso para trabajar en España durante todo el período del programa *iAtelier*.

Las personas candidatas con **habilidades artesanales** deberán:

- Estar estudiando o haberse formado recientemente en una disciplina artesanal. Haberse graduado recientemente, ser *maker* o (micro)pymes emergentes con experiencia en cualquier disciplina artesanal.
- Tener interés demostrable en las tecnologías de fabricación digital: la experiencia en diseño y fabricación digital no es necesaria, pero es esencial una actitud curiosa y la ambición de experimentar e innovar utilizando las nuevas tecnologías.

Las personas candidatas con **habilidades de diseño digital** deberán:

- Estar estudiando o haberse formado recientemente en diseño digital. Haberse graduado recientemente o ser (micro)pymes emergentes con experiencia en diseño digital.
- Tener experiencia con software de dibujo digital. A modo de ejemplo y sin excluir otros: Adobe Illustrator, Autocad, Vectorworks, Rhino, Sketchup, Fusion, etc.
- Tener interés demostrable en los procesos artesanales: la experiencia práctica de trabajos artesanos no es necesaria, pero se valorará el interés en los métodos y herramientas.
- Tener experiencia en la fabricación digital. No son necesarios conocimientos de software paramétrico o de codificación, pero se valorarán positivamente.

Además, se espera que las personas candidatas:

- Estén disponibles para trasladarse a Villaviciosa de Odón (Madrid) para la participación en las residencias.
- Sean colaborativas, proactivas, tengan ganas de aprender y experimentar.
- Presenten su trabajo con claridad y participen activamente en la comunicación y difusión de las actividades y resultados del proyecto.
- Actúen como embajadoras del proyecto y de las nuevas tecnologías aplicadas a la artesanía.

- Cumplimenten un perfil personal para compartir durante el taller experimental ‘Sandbox’.

Compromisos

Las y los participantes seleccionados deberán poder:

- Participar en el taller experimental ‘Sandbox’ en formato virtual.
- Preparar una propuesta de proyecto colaborativo con el objetivo de competir para obtener una plaza para las residencias.
- Desarrollar un prototipo final para exponer en la [Dutch Design Week](#).

Proceso de solicitud

Para participar en el proyecto se recomienda leer detenidamente el presente documento. Las personas interesadas deberán cumplimentar antes del **31 de agosto de 2020 a las 23:59 horas** el [formulario](#) adjunto.

Selección de participantes

La selección se llevará a cabo de manera conjunta por la organización y las personas responsables del Fab Lab en el que se desarrollará la formación. De todas las solicitudes se seleccionarán 40 participantes para el taller experimental *Sandbox*.

De los cuáles:

- 20 participantes deben poseer habilidades artesanales.
- 20 participantes deben poseer habilidades de diseño digital.

Se atenderán dudas en el siguiente correo electrónico: fundesarte@eoi.es y en el teléfono 91 207 03 80.

CRAFTING EUROPE

El proyecto **Crafting Europe** parte de la necesidad de desarrollar capacidades dentro del sector artesanal en toda Europa. El proyecto nació en el seno del WCC-Europe, con el objetivo principal de abordar los desafíos sistémicos identificados a través de los resultados de las encuestas realizadas para evaluar las necesidades del sector artesanal en 17 países europeos, centradas en: el valor económico y cultural del sector artesanal en Europa, la identidad, definición y visibilidad del sector, la formación y capacitación, y la infraestructura y apoyos (financiación).

Las prioridades específicas del proyecto incluyen:

- Apoyar la cooperación política transnacional que conduzca al desarrollo de políticas.
- Fomentar la creación de capacidades a través de enfoques innovadores mediante el desarrollo de habilidades y modelos de negocio para profesionales de la artesanía y organizaciones representativas en Europa.
- Permitir a las personas participantes adquirir nuevas habilidades para completar su carrera profesional y abrir nuevos canales en el mercado laboral.

El proyecto de 36 meses de duración es financiado por el Programa de Europa Creativa de la Unión Europea y cuenta con un presupuesto global de 1.828.640 EUR.

Los socios del proyecto son:

1. [Design and Crafts Council Ireland](#) (Irlanda)
2. [Centro per l'Artigianato Artistico e Tradizionale della Toscana, ARTEX](#) (Italia)
3. [Crafts Council UK](#) (Reino Unido)
4. [Limerick Institute of Technology](#) (Irlanda)
5. [Centro de Formação Profissional para o Artesanato e Património, CEARTE](#) (Portugal)
6. [EOI-Fundesarte](#) (España)
7. [Crafts Council Netherlands](#) (Países Bajos)
8. [Handicraft Chamber of Ukraine](#) (Ucrania)
9. [Georgian Arts and Culture Centre](#) (Georgia)

<https://www.craftingeurope.com/>