

UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo



DIVISIÓN DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO

Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

**LA DIFUSIÓN DE LAS ESFERAS DE TLALPUJAHUA,
MICHOACÁN, A TRAVÉS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.**

DCG Gerardo Aparicio Servín

Trabajo terminal para optar por el
Diploma de Especialización en Diseño
Opción Hipermedios

Miembros del Jurado:

Dr. Miguel Ángel Herrera Batista
Profesor del Taller de Diseño III

Mtra. Irma Alejandra Zafra Ballinas

Mtro. Marco Antonio Marín Álvarez

México, D.F. Noviembre de 2005

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a:

 Mi esposa Yolen, por su amor, paciencia y apoyo incondicional.

 Mis hijas Yolen y Paulette, 2 motores que alimentan mi vida día con día.

 Mis padres por brindarme su protección ,cariño y valores.

 Mis hermanos Diana, Laura, Guillermo y Lirio por ser ejemplo de estudio y superación.

AGRADEZCO:

A toda la familia Aparicio que aunque estén lejos se encuentran siempre en mi mente.

 A toda la familia Servín por todos los buenos ratos que hemos compartido.

 A Tania Lenina Gutiérrez V. por todo su apoyo y motivarme a terminar este proyecto.

 A Claudia Valencia por su amistad y buena vibra.

A todos mis profesores del posgrado en especial al Dr. Miguel Ángel Herrera, al Mtro.

 Rodrigo Ramírez Ramírez y al Mtro Ariel Ibancovich,

 A toda la gente que rodea mi vida de forma personal y electrónicamente.

 ¡muchas gracias por todo!

"ciertamente señor, afortunadamente aquí en Michoacán, todavía tenemos artesanías, nuestro corazón y estas manos. Y con éstos podemos hacer un poco de todo... "

"El quehacer de un pueblo"

Casa de las Artesanías de Michoacán

RESUMEN GENERAL

El presente trabajo intenta aumentar la difusión de las artesanías –especialmente las esferas- que se producen en el poblado de Tlalpujahua, Michoacán, a través de la planeación y diseño de un disco interactivo para difundir estas artesanías sin necesidad de ser un usuario experimentado de computadoras ni de conectarse a Internet. De cualquier manera se revisan los temas tanto del arte popular mexicano como de la historia de las computadoras y las características formales y de usabilidad de los productos hipermediales.

Para ello, se realizó una investigación de campo consistente en la observación del panorama general del mercado de las esferas a nivel regional y en la ciudad, y posteriormente el registro gráfico y audiovisual de las actividades artesanales que dan como resultado estos productos, en el periodo que comprende de octubre de 2004 a junio de 2005, en el mencionado pueblo de Tlalpujahua.

Las aportaciones al diseño consisten en el registro visual del proceso artesanal en Tlalpujahua, que podría representar igualmente el panorama de los artesanos en nuestro país, sus métodos de producción y comercialización, vincular este poblado con las esferas, así como de crear conciencia en el usuario de este interactivo sobre el valor de nuestras artesanías en comparación a los productos industriales de menor calidad y de carácter idéntico entre sí, y como objetivo secundario, promover la actividad turística en esta población.

Una de las conclusiones es el constatar el enorme valor de las artesanías en nuestra cultura, como mexicanos muchas veces no tenemos el conocimiento o la conciencia de nuestras raíces, y los productos artesanales que en conjunto representan buena parte de nuestra cultura visual, que por otro lado nos distingue de otros países y es reconocida internacionalmente.

ÍNDICE

RESUMEN GENERAL	1
INTRODUCCIÓN	4
CAPÍTULO 1 Las Artesanías en el estado de Michoacán	
1.1 Antecedentes	7
1.2 Las artesanías en el estado de Michoacán	
1.3 La Casa de las Artesanías en el estado de Michoacán	10
CAPITULO 2 Metodología	
2.1 Detección del problema	12
2.2 Hipótesis	12
2.3 Justificación	12
2.4 Objetivos	14
CAPÍTULO 3 Las Nuevas tecnologías	
3.1 La era de las computadoras	15
3.2 Los CD's interactivos	20
3.3 Consideraciones para la producción de materiales hipermediales	23
CAPITULO 4 Producto hipermedial	
4.1 El CD interactivo de las esferas de Tlalpujahuá, Michoacán.	30
4.2 Justificación del diseño	36

CONCLUSIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXOS	
Ley de fomento artesanal del Estado de Michoacán.	40

INTRODUCCIÓN

Las artesanías en nuestro país han sido el modo de vida de muchas personas y motor de crecimiento para poblaciones enteras. El estado de Michoacán no es la excepción y hay comunidades que se dedican casi en su totalidad en la producción de objetos artesanales.

Con el paso del tiempo y con los nuevos avances tecnológicos, muchas de estas artesanías han caído en desuso. En estos días nos es más sencillo conseguir vasijas u ornamentos en tiendas de auto servicio, pues el ritmo de vida apremiante que tenemos actualmente nos obliga a no detenernos a observar el valor de las cosas y mucho menos el proceso que se llevo a cabo para la obtención de los productos. Estos avances tecnológicos han permeado incluso parte de los procesos artesanales y en algunos casos se han automatizado ciertas tareas que anteriormente se realizaban a mano.

Muchos de estos procesos permanecen en el anonimato, pues no ha habido una campaña permanente por ofrecer información que muestre de manera detallada la producción artesanal paso a paso.

La difusión de las artesanías hasta hace algunos años estaba condicionada a los medios impresos, radiales y televisivos en menor grado. Recordemos que como un país en vías de desarrollo, tenemos carencias que limitan el presupuesto, por lo que la difusión de la cultura no ha sido una prioridad de nuestros gobiernos aunque se destinan recursos para ello.

Las nuevas tecnologías han aparecido desde hace ya más de una década en nuestro país. Computadoras, scanners, impresoras, etc. se han utilizado por instituciones gubernamentales y privadas para una mayor eficiencia en todos sus procesos.

El Internet ha tenido un rápido desarrollo y se ha convertido en una importante y poderosa herramienta de comunicación.

El objetivo de este proyecto es proporcionar otro canal de difusión para las esferas de Tlalpujahua en el estado de Michoacán. La idea de utilizar estas tecnologías en la difusión de procesos artesanales surge a raíz de que al ingresar al Internet y solicitar información sobre las esferas de Tlalpujahua, la información que se obtuvo era pobre, desordenada y había que trasladarse de un sitio a otro para obtener datos adicionales.

Sobre el proceso de producción de las esferas, la información es inexistente, por lo que se consideró necesario proponer la exposición de este proceso por medio de un CD interactivo. Las nuevas tecnologías nos proporcionan la ventaja en estos días de poder producir materiales de gran impacto, fáciles de transportar, con mucha información pero sobre todo a bajo costo.

Se eligió el CD interactivo como medio considerando que la tecnología aún es una barrera en algunos sitios. Es obvio que se necesita de una computadora para poder observarlo, pero no se requiere de ningún servicio adicional, pues el CD trabaja en la máquina de manera interna y no requiere de una conexión a Internet, a la que a veces no se puede acceder. Además, la mejor forma de exponer el trabajo de un artesano es viéndolo trabajar, por lo que la inclusión de videos con su actividad era difícil manejar en el ancho de banda de Internet.

Por último y como justificación final, es más fácil acercarle el material a las personas que pedirle a las personas que accedan a el. En el caso de una página web, se le proporciona una dirección al usuario y éste debe primeramente que interesarse al menos por un medio gráfico o electrónico, tener una conexión a Internet y poder enlazarse a la página. Este material está diseñado para correr en la mayoría de los equipos, es un material que se entrega de forma física y que sólo requiere de una computadora para su observación.

Este CD pretende que las personas que lo vean, conozcan el proceso artesanal de las esferas, que se sientan motivados y atraídos a visitar el poblado y que esto resulte

idealmente en un movimiento turístico para el desarrollo de la población, pero sobre todo, que Tlalpujahua sea vinculado de una manera sólida con la producción de esferas navideñas.

CAPÍTULO 1 Las Artesanías en el estado de Michoacán

1.1 Antecedentes

Desde sus inicios, el hombre se ha preocupado por producir utensilios y herramientas que le hagan la vida más fácil. Al principio, únicamente se esforzaba por producir estos objetos para que cumplieran una utilidad. Lanzas, cuchillos, cucharas, platos o vasijas eran producidos de manera rudimentaria y con los materiales mínimos cumpliendo estrictamente su función, pero sin ninguna finalidad estética. Con el paso de los siglos y al descubrirse nuevos materiales, el proceso de producción de estos productos cambió radicalmente, ya no sólo era cubrir una necesidad, sino de que esos objetos podían tener una forma especial e incluso colores atractivos para quien los usara.

El arte popular mexicano, por su remota antigüedad, resulta difícil de procesar cronológicamente. Tiene un panorama sumamente amplio y un largo camino en su evolución cultural, y la experiencia acumulada a través del tiempo le ha servido para aprovechar las materias primas que le proporciona el medio y con ellas elaborar objetos que son necesarios además de ornamentales.

El famoso historiador don Gilberto Jiménez Moreno consideraba la cestería como la artesanía más primitiva de México, y que quizá un cesto dejado por casualidad en un sitio cercano a una hoguera que por efecto del calor coció el barro, haya enseñado al hombre primitivo el camino de la alfarería y la cerámica.

Por otro lado, Rafael Carrillo Azpeitia escribió del arte popular mexicano: “El arte popular, -que nace y muere cada día-, es obra de hombres y mujeres, que ponen en juego la riqueza de su imaginación y la habilidad de sus manos para lograr una obra

ligada, no sólo a quien la realiza, sino también a la colectividad en que se origina y cuyas formas directas descubren las necesidades que está destinada a satisfacer”¹

Las expresiones artísticas que nacieron varios siglos anteriores a la conquista de México fueron la alfarería y los textiles elaborados en telar de cintura, que aún hoy representan el porcentaje más alto de la producción nacional; cestería, orfebrería en oro, plata y cobre; lapidaria y cantería, lazos, máscaras, madera, papel amate y cuero, así como objetos elaborados con concha, hueso, coral y cuerno; y el bello arte plumario, artes que en su conjunto se perfeccionaron conforme las culturas mesoamericanas se fueron desarrollando.

El proceso de colonización aportó el conocimiento del vidrio, el cartón, el hierro forjado y el aprovechamiento de la cera, la laudería, la pirotecnia y los textiles hechos en telar de pedal o *bayoneta*, e incorporó a la alfarería la técnica para la fabricación de la talavera. El empleo del popotillo coloreado con anilinas tuvo un gran auge en la ciudad de México en tanto que el uso artesanal del chicle es una característica de la ciudad de Tenosique, Tabasco, y en ambos casos parece que estos objetos se empezaron a producir hasta finales del siglo XIX.

La ubicación geográfica de las mejores expresiones artesanales de México se encuentra localizada al sur del paralelo 22, siendo los estados de Jalisco, Michoacán, Guerrero, Oaxaca y Chiapas, con Puebla, Estado de México, Distrito Federal, Querétaro, Guanajuato y San Luis Potosí, donde se encuentran las producciones artesanales de mayor calidad.

Para la década de 1970, se consideraba que había en el país unos cinco millones de artesanos, distribuidos en el medio rural, rural-urbano y urbano, y el 10% de ellos era de tiempo completo², y el resto alternaba la actividad artesanal con la agricultura de temporal, lamentablemente, el empobrecimiento del sector debido a muchos factores

¹ Romero Giordano, Carlos (2003) *Arte popular mexicano*, dentro de *México Desconocido*

² Romero Giordano, Carlos, op.cit.

que incidían de modo negativo dio como resultado que algunas expresiones del arte popular mexicano se perdieran para siempre.

También en esta década fue que proliferaron y continúan en auge las manualidades de todo tipo, que conocemos con diferentes nombres, tales como *curious* (*Mexican curious*), *artesanías de aeropuerto*, etcétera, que son ejemplos tristes tanto de la distorsión de la identidad cultural como del verdadero arte popular. Esto que ocurre en México se presenta en condiciones semejantes en todos los países que cuentan con una fuerte tradición artesanal.

A mediados del siglo pasado, técnicas y formas novedosas que constituyeron un naciente universo artesanal cuyo proceso de elaboración es semi-industrial, y cuyos talleres, ubicados en su mayoría en ciudades, empezaron a crecer rápidamente, poniendo en posición desventajosa a muchos artesanos tradicionales que no tienen acceso ni forma de emplear en su trabajo máquinas o tecnología moderna. Es entonces que la cultura popular en México sufre un golpe tan grande con la globalización, que no podemos prever hasta dónde se podrá llegar con la introducción de tantos productos fabricados en serie, que se ofrecen en las grandes tiendas y que proceden de diversos países a costos muy bajos, y que vienen a desplazar a las artesanías auténticas que se producen en nuestro país por nuestros artesanos.

Sin embargo, en algunos lugares de México, la producción de objetos artesanales ha permanecido casi intacta hasta nuestros días, gracias a que artesanos de nuestro país han conservado las técnicas ancestrales heredadas de abuelos a padres, de padres a hijos, de hijos a nietos y así sucesivamente, creando una cadena interminable de folklore y tradición, pero sobre todo de conocimiento.

1.2. Las artesanías en el estado de Michoacán

En nuestro país existe una gama artesanal muy variada (una de las más grandes del mundo) de norte a sur, todos y cada uno de sus estados cuentan con procesos artesanales, siendo el estado de Michoacán uno de los más ricos en este ámbito.

Michoacán alberga al menos 200 poblaciones donde se producen artesanías elaboradas con muy distintos materiales. Hay actualmente más de 30 diversas variedades de artesanías que se clasifican en grupos tales como la cerámica, el trabajo del metal, la artesanía en madera, los textiles y las fibras vegetales. La mayoría de estas artesanías se originaron antes de la colonización española del estado y hoy, todavía se producen muchas de ellos usando las mismas técnicas ancestrales. Al tratarse de procesos manuales, ninguno de ellos es igual al otro, este hecho marca la gran diferencia entre una artesanía y un producto elaborado en serie.

Podríamos afirmar, que muchos de nosotros contamos con algún tipo de artesanía en casa, pero no sabemos dónde se producen y mucho menos quién las hace. Como ejemplo, podemos mencionar las esferas con las que adornamos nuestros árboles de navidad, una gran parte de la población tiene uno en casa, pero son muy pocos los que saben que muchas de ellas son producidas en Tlalpujahua, Michoacán.

Resulta necesario que la gente se sensibilice para apreciar y valorar mejor nuestras artesanías a partir del conocimiento de los procesos manuales, pues sólo con la observación directa es posible percatarse de todos y cada uno de los pasos que conlleva realizar una pieza.

El desconocimiento de las técnicas hace que las personas no estén sensibles a lo que elaborar artesanías se refiere. Las personas que visitan los talleres donde se producen artesanías nunca vuelven a verlas de la misma manera. Ahí se dan cuenta de todo lo que implica realizarlas. Muchas de esas personas son extranjeras, y les

despierta un gran interés el cómo se genera una pieza artesanal, puesto que en sus países industrializados casi por completo, los procesos artesanales han dejado de existir.

CAPITULO 2 Metodología

PROBLEMA

La escasa difusión de las esferas de Tlalpujahua en el estado de Michoacán, da como resultado poca o nula vinculación a nivel nacional de esta artesanía con su lugar de origen, sumado a un débil interés por parte de las personas en conocer más acerca de las artesanías mexicanas.

HIPÓTESIS

Con la creación de un CD interactivo del poblado de Tlalpujahua, Michoacán será factible que diferentes usuarios que accedan a una computadora o al Internet se interesen en el proceso de producción artesanal de las esferas.

JUSTIFICACIÓN

La escasa difusión para difundir las esferas de Tlalpujahua, entre otras situaciones, provoca que los artesanos de este lugar tengan poco reconocimiento por su trabajo a nivel nacional.

El proceso de globalización que sufre el mundo y en particular nuestro país da como resultado un mercado cada vez más voraz en consumir productos a un menor precio; además, la introducción de productos extranjeros (principalmente chinos) de menor calidad pero también de menor costo, compiten directamente con nuestras artesanías, acotando aun más su mercado.

Por todo lo anterior, el gobierno del Estado de Michoacán, elaboró y puso en marcha la Ley de Fomento Artesanal del estado, la cual “tiene por objeto regular la naturaleza,

integración y funciones de la Casa de las Artesanías del Estado de Michoacán de Ocampo, así como promover y alentar el rescate, preservación, fomento, promoción, mejoramiento y comercialización de la artesanía michoacana”³.

En ella se compromete a “Aprovechar los medios masivos de comunicación para difundir las artesanías michoacanas”⁴. Y “En general todas aquellas actividades necesarias para el rescate, preservación, fomento, desarrollo, mejoramiento y promoción de la actividad artesanal de la entidad”⁵.

Se eligió este tema principalmente por la preocupación de acercar las nuevas tecnologías a algo que se considera rudimentario y cuya difusión necesita de nuevos canales para llegar a usuarios que utilizan cada vez más las computadoras y que desconocen en gran medida lo que se produce en los poblados de Michoacán.

En México, encontramos en casi en todos los mercados populares productos artesanales como cucharas de madera, molcajetes, juguetes, vestidos, cuya diversidad es notoria. Al tener toda esta diversidad tan a la mano, sumada al ritmo de vida que tenemos, nos hace pasar esto como algo obvio o natural y sólo nos preocupa el comprarlo al mejor precio, poniendo como punto de comparación un producto industrializado.

La falta de una difusión efectiva sobre los procesos artesanales hace más grande la falta de interés hacia estas técnicas manuales sobre todo a nivel nacional. Es necesario sensibilizar a las personas para que entiendan y valoren los procesos que se siguen para producir objetos. Muchas familias dependen de ello y la gran mayoría perciben sueldos de miseria por aportar en algún momento su fuerza de trabajo para el tren de producción artesanal, siendo el revendedor el que se lleva la mayor parte de las ganancias.

³ Ley de fomento artesanal del estado de Michoacán, 2000.

⁴ Artículo 5°. Apartado VII, Ley de fomento artesanal del estado de Michoacán, 2000.

⁵ Artículo 5°. Apartado IX, Ley de fomento artesanal del estado de Michoacán, 2000.

Haciendo uso de las nuevas tecnologías se realizará un CD interactivo de la población de Tlalpujahua mostrando información acerca de las esferas e invitando al usuario a conocer más acerca del poblado, tratando de convencerlo para que visite el lugar, ofreciéndole datos históricos, sitios de interés y rutas de acceso.

Potenciar la difusión de las esferas de Tlalpujahua vía proyectos hipermediales hará que la gente con información gráfica fresca y digerible se interese en el poblado y en los procesos artesanales vinculando entonces, sus productos con la población que los produce. Y dando más razones a la gente para conocer poblados con cultura artesanal, pero sobre todo que las valore en mayor grado.

OBJETIVO

GENERAL

Difundir el proceso de producción de las esferas en el poblado de Tlalpujahua, Michoacán, por medio de dos productos hipermediales: CD interactivo y página web.

SECUNDARIOS

- Conocer la historia y los sitios de interés de Tlalpujahua.
- Promover el flujo de turismo nacional y extranjero hacia el poblado.

CAPÍTULO 3. Las Nuevas Tecnologías

3.1 La era de las computadoras

La enorme cantidad de información que se maneja en nuestros días, concerniente a todas las actividades humanas, requiere necesariamente de dispositivos tecnológicos que sean dedicados exclusivamente a almacenar, clasificar, seleccionar, comparar, combinar y presentar información a alta velocidad. La computadora es la herramienta que nos permite realizar todo esto y constantemente está siendo aplicada en áreas de conocimiento donde anteriormente era impensable su uso. Ahora existen actividades como el diseño gráfico donde resulta impensable su producción sin el uso de las computadoras.

La **información** en el sentido que se emplea cotidianamente significa “datos y hechos”, lo que sólo se puede explicar con palabras. Sin embargo, en términos de la tecnología y las computadoras, la información tiene un sentido más amplio. La definición moderna proviene de Claude Shannon, ingeniero de Bell Laboratories, quien fundó la teoría de la información. Uno de los postulados básicos de la teoría de información es que la ésta se puede tratar como una cantidad física mensurable, tal como densidad o masa. La teoría se ha aplicado extensamente por los ingenieros de la comunicación y algunos de sus conceptos han encontrado el uso en psicología y lingüística⁶.

La información aparece en muchas formas: verbal, visual, musical, etc.

La información puede ser transmitida, recibida y almacenada en diversos medios: libros, discos, imágenes, cintas magnéticas, dispositivos ópticos, la memoria humana, etcétera. Toda la información es susceptible de manejarse con la computadora. Este proceso de almacenamiento, transmisión, combinación y comparación de mensajes se conoce como **procesamiento de la información**.

⁶ <http://rehue.csociales.uchile.cl/rehuehome/facultad/pares3/critica.htm>

A lo largo de la historia se desarrollaron los lenguajes humanos, que principalmente surgieron de la imitación de lo que observaban. Los sumerios fueron el pueblo que ideó un sistema para representar el lenguaje con figuras, naciendo así lo que conocemos por escritura. El lenguaje y la escritura juntos constituyen el mejor sistema humano de almacenamiento de información y es prácticamente universal. Los pueblos de todo el planeta inventaron sistemas de símbolos para codificar el lenguaje hablado.

Mientras tanto, en el Mediterráneo habían ocurrido dos grandes inventos: el alfabeto y el ábaco. El alfabeto es una de las mejores invenciones aparecidas en la historia de la información. Antes del alfabeto, se necesitaba un símbolo especial (ideograma o pictograma) para cada palabra o para cada sílaba en algunos casos, de modo que para aprender a escribir se requería memorizar enormes cantidades de símbolos.

Después, al descomponer los elementos del lenguaje en los sonidos fundamentales, el número de símbolos quedó reducido a treinta, por lo que ahora cualquier persona podía aprender a leer. El alfabeto tiene una ventaja importante aunque no muy evidente: el orden alfabético. Cualquier sistema de almacenamiento de información es necesariamente complejo cuando se tienen miles de pictogramas, pero utilizando la idea del orden alfabético es posible ordenar las palabras también. De otro modo sería sumamente difícil recuperar datos sin ningún orden. Las computadoras dedican buena parte de su función a ordenar los datos.

El ábaco, que se originó en el Medio Oriente, es una calculadora decimal completa y manual. A semejanza del alfabeto, el ábaco es simple, sistemático y de rápida operación. Consiste en una disposición de pequeñas cuentas, cada una de ellas en una columna dada tiene el valor de diez de las que están en la columna situada inmediatamente a la derecha. Los números se registran empujando las cuentas de modo que queden alineadas en grupos. El ábaco ha asumido diferentes formas, y fue usado en la mayor parte del mundo antiguo.

Posteriormente, con la invención del número cero y la del papel se sentaron las bases para generar elementos que son de vital importancia para el desarrollo computacional: los métodos matemáticos, el álgebra, los algoritmos, el cálculo, los logaritmos, etcétera.

La primera máquina de calcular verdadera fue construida por Wilhelm Schickard (1542-1635), podía sumar, restar, multiplicar y dividir, pero se perdió en la Guerra de los Treinta Años. Blas Pascal (1623-1662) recibe el crédito como creador de la primera “máquina calculadora”, aunque su máquina sólo podía sumar y restar. Por otro lado, Gottfried Wilhelm Leibnitz (1646-1716) mejoró el invento de Pascal, y soñó con el día en que todo razonamiento se pudiera efectuar dándole vuelta a una manivela.

Durante el siglo XVIII se construyeron más máquinas de este tipo, pero todas quedaron muy lejos de asemejarse a una computadora actual de uso general. Por ejemplo, en todas ellas, el usuario daba entrada a los números accionando una serie de manivelas o perillas, y después le daba la vuelta a la manivela apropiada para efectuar la operación de sumar o de multiplicar.

Una computadora para uso general debe ser capaz de leer instrucciones acerca de qué hacer con los números. A mediados del siglo XVIII se inventó un sistema para representar en tarjetas perforadas los dibujos de los números. En los viejos telares manuales, el tejedor leía directamente las tarjetas, pero en 1801, Joseph Marie Jacquard inventó en Francia un telar mecánico provisto de una lectora automática de tarjetas.

La idea de Jacquard sentó las bases para que Charles Babbage (1792-1871), trabajara durante varios años en una enorme calculadora mecánica a la que había dado el nombre de “Máquina de diferencias”, que quedó inconclusa debido a la

muerte del inventor. Babbage, profesor de matemáticas en Cambridge, Inglaterra, es a quien se le conoce como el padre de la computadora.

Herman Hollerith (1860-1929) diseñó las máquinas perforadoras de tarjetas, comenzando por las tabuladoras de datos censales. Inventó una máquina con la única finalidad de acumular y clasificar la información. También fundó una compañía para fabricar sus máquinas procesadoras de datos operadas con tarjetas, y múltiples compañías encontraron utilidad en ellas, por lo que se demostraba su funcionalidad y además su potencial comercial. La compañía de Hollerith evolucionó hasta la multinacional IBM en la actualidad.

La electricidad también tiene un papel importante en la evolución de las computadoras, junto con todas las maravillas eléctricas del siglo XX como la bombilla, el teléfono, la radio, que tuvieron una función decisiva en los episodios finales de esta evolución.

Las actividades militares también detonaron el desarrollo de la tecnología informática. Para estos efectos, los ingenieros J. Presper Eckert y John Mauchly inventaron una máquina calculadora del tamaño de un enorme granero, denominada Electronic Numerical Integrator and Calculator (ENIAC) que era capaz de calcular 500 multiplicaciones por segundo.

John Von Neumann (1903-1957) es a quien se le acredita haber transformado las calculadoras electrónicas en cerebros electrónicos o verdaderas computadoras. Von Neumann analizó en abstracto la estructura lógica de la computadora, creando el concepto del programa almacenado utilizando la codificación binaria y aumentando de considerablemente la velocidad, la flexibilidad y la capacidad de automodificación de las computadoras.

Los programas almacenados son lo que separa a las computadoras verdaderas de todo lo que precedió a ENIAC. Con la invención del semiconductor y los circuitos integrados, las computadoras dejaron de ser enormes aparatos que utilizaban transistores y consumían grandes cantidades de energía.

En la década de 1960 apareció la minicomputadora, del tamaño de un escritorio. En los 70 aparecieron las microcomputadoras, tan pequeñas como se desee. Las grandes computadoras en la actualidad son las *supercomputadoras*, capaces de calcular enormes cantidades de operaciones por segundo. No parece haber un límite a la vista sobre la evolución de las computadoras, se habla de disminuir aún más sus componentes, al tamaño molecular o menor (nanotecnología)⁷.

Nos encontramos en la era de la información, y sin importar su velocidad o capacidad, siempre se encontrarán nuevas aplicaciones para las computadoras.

⁷ Gonick, Larry: (1993) *Guía de la Computación*. Harla, México.

3.2 Los CD's interactivos

La interactividad, -especialmente en el aprendizaje-, es "un mecanismo necesario y fundamental para la adquisición del conocimiento y el desarrollo tanto de habilidades físicas como cognitivas" (Barker, 1994). No resulta muy adecuado mirar nuestro campo de acción limitado por productos donde la interactividad se trivializa a una simple selección de un menú, objetos que funcionan como vínculos o la secuencia lineal de acciones. La interacción es intrínseca de una práctica instruccional y un descubrimiento individual exitosos.

La implementación de la interactividad se percibe como un arte porque requiere un cierto rango de habilidades, incluyendo el entendimiento hacia el usuario, la consideración de las capacidades del software, la capacidad de implementar el diseño instruccional de manera rigurosa y la aplicación adecuada de las interfaces gráficas. Si queremos ser reconocidos como desarrolladores/diseñadores de hipermedios, es necesario entender qué es lo que hace a una aplicación interactiva, instruccional y efectiva.

Dentro de la concepción de diseño visual para las aplicaciones interactivas se incluyen algunas características que las distinguen:

Metáforas

El término metáfora está tradicionalmente asociado con el uso del lenguaje. Cuando queremos comunicar un concepto abstracto de una manera más familiar y accesible utilizamos el recurso de las metáforas. Por ejemplo cuando hablamos del tiempo que es un termino abstracto, lo expresamos en relación con dinero que es un termino concreto y hablamos de ahorrar, gastar, desaprovechar el tiempo, de hecho una gran parte del lenguaje está basado en el uso de metáforas.

En el diseño de las interfaces actuales, las metáforas tienen un papel dominante. La metáfora del escritorio (*desktop*) introducida por la plataforma Macintosh y de uso generalizado actualmente, supuso un cambio en la usabilidad de las computadoras. En esta metáfora los objetos en la pantalla, los nombres que se dan a las órdenes de comando, conceptos como escritorio, icono, menús, ventanas, están basados en temas familiares y lo mismo sucede con las acciones a realizar, arrastrar, soltar, pegar, etc.

El uso de las metáforas puede asistir a los desarrolladores en conseguir maneras más eficientes y efectivas de desarrollar programas que permitan ser usados por comunidades de usuarios más diversas⁸.

Inmersión

Una primera manera de caracterizar los contenidos de los interactivos es en función de la cantidad de interacción que demandan. Entre los que demandan menos están por ejemplo, los libros electrónicos; en un nivel intermedio se encuentran los interactivos educativos y documentales, y por último, los que demandan mayor interacción son los juegos. Una audiencia infantil agradece más la interacción que una audiencia adulta, mientras que ésta última prefiere en general contenidos con hilo argumental. Un contenido en general informativo ha de dejar tiempo para la contemplación y no demandar mucha actividad del espectador.

Otra manera de distinguir los interactivos es según la capacidad de "control" que dan a la persona, el grado de "autonomía" que le permiten para decidir qué hacer, por dónde navegar, etcétera. Cuando el control posible es bajo, los caminos a seleccionar son restringidos y prefijados, como en la enseñanza programada. En otros, la persona tiene un cierto control pero localizado sólo en áreas determinadas del espacio de información. Finalmente, cuando el nivel de autonomía es alto, puede acceder a todo el

⁸ Cooper, A. (1995) *About face. The essentials of user interface design*. IDG Books.

espacio a través, por ejemplo, de algún índice global que conduce a las unidades de información, como pasa en las enciclopedias y en las obras de referencia⁹.

El grado de inmersión puede relacionarse con la cantidad de interacción que un producto interactivo requiere del usuario. En el caso de los juegos, por ejemplo, se puede hablar incluso de un entorno virtual, y en este sentido ya se han desarrollado artefactos adicionales a la computadora que proporcionan al usuario una experiencia casi real (realidad virtual).

⁹ Berenguer, Xavier (1994) L'opció dels continguts Revista Cultura, Generalitat de Catalunya, trad. del autor.

3.3 Consideraciones para la producción de materiales hipermediales

El aspecto más importante a considerar cuando se desarrolla y diseña un producto de hipermedios es la usabilidad. La usabilidad es la forma de obtener ideas de diseño apropiadas, y consiste en observar a los usuarios y registrar sus preferencias, detectar lo que es fácil de hacer para ellos y encontrar los puntos donde se tienen dificultades.

La forma de conseguir ideas de diseño apropiadas consiste en seguir las pautas que indica la metodología de la usabilidad y en observar las reacciones e información –retroalimentación- que generan los usuarios.

- Permitir que el usuario satisfaga sus necesidades de búsqueda de un contenido específico en la web.
- Hacer obvio lo complejo, accesible lo inaccesible para el usuario de una página web.
- Lo que funciona cuando los usuarios tratan de llevar a cabo tareas en la web.
- Permitir al usuario experimentar un sitio antes de comprometerse a pagarlo.
- La usabilidad es la parte más importante del diseño web

Existen dos enfoques básicos en el diseño web:

- El ideal artístico de expresarse y el ideal técnico de resolver un problema a un usuario.
- El enfoque metodológico de Usabilidad se separa claramente por el aspecto técnico, si bien existe una necesidad de arte y entretenimiento en la web, no es lo principal que busca un usuario.

Según J. Nielsen¹⁰, el objetivo principal de la mayoría de los proyectos web consiste en facilitar a los usuarios la tarea de llevar a cabo otras tareas útiles a través de un enfoque sistemático con una secuencia de métodos que cualquiera puede usar para descubrir las necesidades de los usuarios y las dificultades que éstos pueden experimentar al usar el sitio.

Algunos postulados de la metodología de la usabilidad:

1. El **contenido** es el centro de atención de los usuarios web es la razón por la que se conectan.
2. El contenido de calidad es uno de los determinantes más importantes de la usabilidad.
3. Otro determinante es el diseño del sitio (arquitectura, navegación, gráficos, composición, etc.)
4. Responder a la pregunta del usuario ¿qué hay para mí? y ¿de qué manera este sitio me va a ayudar a resolver mi problema?
5. Es un error gestionar un proyecto web como si se tratara de un proyecto corporativo tradicional. Esto nos lleva a un diseño de interfaz de usuario inconsecuente: en vez de ello el sitio debe de ser gestionado como un proyecto específico de interfaz de cliente.
6. **Arquitectura de la información:** estructurar el sitio para que refleje la forma tal como la institución está estructurada. En vez de ello el sitio debe estar estructurado para reflejar las tareas de los usuarios y sus puntos de vista en el espacio

¹⁰ Jacob Nielsen (2004) *Research-Based Web Design & Usability Guidelines*, Pearson Education.

informativo.

7. **Diseño de páginas:** es erróneo crear páginas que tengan un diseño atractivo y que evoquen sensaciones positivas al ser probadas internamente. Las pruebas internas no sufren los retrasos de tiempo de respuesta, que son el determinante principal de la usabilidad; de modo que una prueba no expone la dificultad que va tener un usuario nuevo de la Web en encontrar y comprender los distintos elementos de las páginas. En lugar de ello hay que diseñar para que el usuario tenga una experiencia óptima en circunstancias reales, aunque las pruebas sean menos atractivas.
8. **Creación de contenido:** Romper con el estilo tradicional lineal en el que siempre se haya escrito, es recomendable obligarse a escribir con un nuevo estilo optimizado para los lectores en línea, los cuales suelen analizar rápidamente el texto y necesitan páginas muy breves con la información secundaria relegada a página de apoyo.
9. **Estrategia de vinculación:** es erróneo tratar su propio sitio Web como el único importante, sin vínculos a otros sitios y sin puntos de entrada bien diseñados para que otros coloquen sus vínculos. Muchos sitios no utilizan vínculos correctos al mencionar su sitio Web en su propia publicidad. En vez de ello hay que recordar que el hipertexto es la base de la Web, y que ningún sitio es una isla.

Guías de usabilidad

En el proceso de diseño

- Establecer los objetivos principales del diseño pues de esta manera se identifica la audiencia, el contenido, la función y las características visuales únicas necesarias.

- Establecer las necesidades de funcionamiento o de preferencias (p.ej. algunas *intranet* tienen la norma de que toda información requerida debe ser encontrada en un 80% de las búsquedas en menos de un minuto)
- Ser consistente en la forma de presentar las funciones y las formas a lo largo de todo el sitio o la aplicación interactiva (títulos, subtítulos, navegación, botones, etc.)
- Establecer niveles de importancia de los elementos o contenidos, e implementarlos de esta manera en el diseño, los elementos o categorías importantes deben aparecer en la parte superior de la página para que puedan ser localizadas rápidamente.
- Proporcionar información de retroalimentación a los usuarios para informarles en qué estado de la navegación se encuentran. (Puede ser tan sencillo como cambiar el color de una liga cuando ésta ya ha sido visitada, o mostrar el porcentaje de la página que ha sido cargado)
- Incluir logotipos consistentemente en lugar en cada una de las páginas del desarrollo.
- Limitar el tamaño máximo de una página para facilitar la lectura y la descarga (no mayor a 30 Kb) cuando se trata de una aplicación para Internet. Aun si se trata de una aplicación local, es muy recomendable optimizar los elementos de ésta para no consumir en exceso los recursos de la computadora y hacer que funcione lentamente.
- Considerar los principios de composición para interfaces.
-

Organización de contenidos y de textos.

- Establecer el nivel de importancia jerarquizando la información y a su vez proporcionar contenido útil y usable que pueda responder a las metas principales del desarrollo.
- Utilizar fuentes legibles, en general utilizar tipografía de al menos 10 puntos con una coherencia en las fuentes. Manejar contraste entre el texto y el fondo. Evitar el movimiento de textos y sobre todo, evitar el uso de mayúsculas en bloques de texto.
- Utilizar un lenguaje claro con oraciones cortas y limitar el tamaño de los párrafos. (Oraciones de 20 palabras o menos, párrafos con menos de cinco oraciones, utilizar listas para separar oraciones largas). Utilizar títulos bien diseñados y estructurar los contenidos con dos o tres niveles de titulares. Los titulares deben ser una síntesis de un artículo en frases cortas (microcontenido). Generalmente las primeras frases deben incluir el concepto total del resto del texto (principio de la Pirámide Invertida).
- Poner títulos específicos a las páginas para Internet por su contenido, para que los motores de búsqueda los reconozcan como referencias, así como también para que el usuario marque un contenido específico del sitio dentro de sus favoritos.
- Proporcionar la posibilidad de imprimir los contenidos.

Vínculos y Navegación

- Mostrar los vínculos claramente e indicar si dentro de la página son internos o externos con referencia a ésta misma.

- Utilizar ligas de texto para los sitios web (generalmente se cargan más rápido que las ligas de imagen y se marcan de otro color si ya han sido visitadas)
- Repetir vínculos importantes para que puedan ser visitados desde cualquier lugar.
- Considerar la importancia de motores de búsqueda de información con control del usuario.
- Mantener el esquema de navegación de manera consistente y agrupar elementos de navegación (por tema o por función).
- Utilizar de preferencia ayudas de navegación en texto en lugar de imágenes.

Imágenes, multimedia, animación y video

- Usar gráficos, elementos multimedia, animaciones o videos que proporcionen valor significativo al contenido o que lleven a un mejor entendimiento del mismo. El dicho de *Una imagen vale más que mil palabras*, en desarrollos web equivaldría a *Una imagen vale dos mil palabras de tiempo de descarga*. Cuando se desarrolla una aplicación local, es recomendable el uso de imágenes sobre el uso de ligas de texto, siempre que se justifique, y en todo caso optimizar el peso de los elementos (imágenes, audio, video).

Software y hardware

- Determinar la velocidad de conexión.
- Reducir el tiempo de descarga.
- Considerar el tamaño del monitor.
- Considerar la resolución de pantalla.
- Considerar si se diseña para visualización total o parcial de la pantalla.

Accesibilidad

- Uso inteligente del color (considerar si los usuarios tendrán alguna condición especial como por ejemplo, el daltonismo)
- Diseñar para que la navegación pueda ser hecha por medio de mouse, teclado o algún otro dispositivo externo.
- Proporcionar elementos alternativos para usuarios que no pueden cargar videos, imágenes, *applets*, audio, etc., en algunos casos se le proporciona al usuario un vínculo para descargar de Internet los *plugins* para visualizar contenidos dinámicos, como Flash, sin costo.
 - Utilizar en HTML la instrucción *alt*, que proporciona texto explicativo al posicionar el mouse sobre el elemento visual.
 - Proporcionar descripción escrita a contenidos visuales o auditivos.
 - Proporcionar vínculos de texto.
 - Proporcionar control sobre contenidos para que vayan a su propio ritmo¹¹.

¹¹ Jacob Nielsen (2004), *ibid.*

CAPITULO 4 Producto hipermedial

CD INTERACTIVO PARA EL POBLADO DE TLALPUJAHUA, MICHOACÁN

En este producto, se muestran datos relevantes sobre este poblado, principalmente la difusión de las esferas de vidrio soplado, que el 80% de su población se dedica a elaborar.

USUARIO

Este CD está dirigido principalmente a:

Personas interesada en las artesanías, turismo en general, compradores potenciales o coleccionistas, mujeres y hombres, nacionales y/o extranjeros. Rango de edad aproximado de 12 años en adelante. Deben tener conocimientos básicos del uso de computadora.

EL PROYECTO

La interfaz está dividida y programada en los siguientes rubros:

Introducción

Aparece una animación mostrando un texto animado cuadro por cuadro que dice “Antes fue el brillo del oro, hoy el de las artísticas esferas que se producen artesanalmente” pasando a una segunda animación la cual lleva una imagen de una esfera y el texto “Las esferas de Tlalpujahua Michoacán”.

MENÚ PRINCIPAL



Las **esferas** de **Tlalpujahua**
Michoacán



Tlalpujahua

Tipos de esferas

¿Cómo se hacen?

Galería de esferas

Ir a video principal

Créditos

¡Bienvenido!

Agradecemos tu interés por conocer más acerca de Tlalpujahua. Te darás cuenta que sus artesanías, historia, arquitectura y tradición son una esfera multicolor llena de sorpresas. Visítalo.

Subdividido en los siguientes paneles:

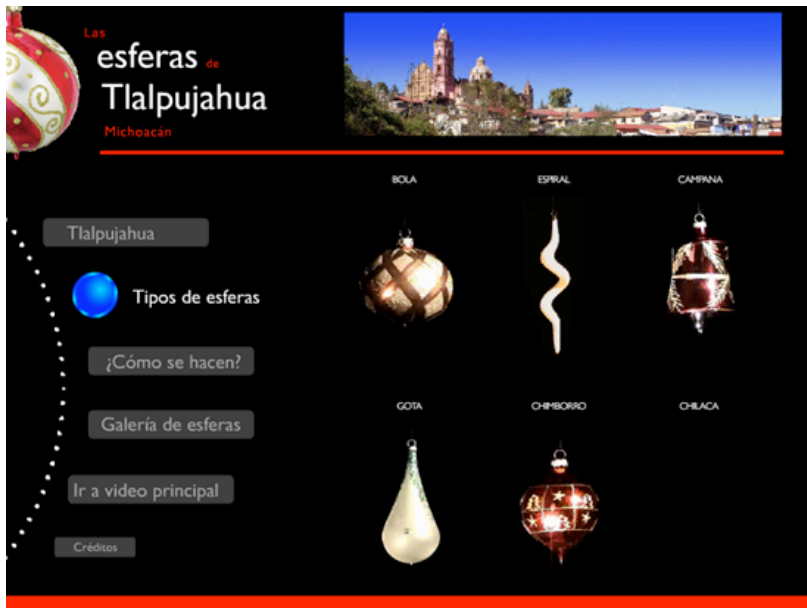
Tlalpujahua



Este apartado contiene una introducción con datos relevantes acerca del poblado, El menú de navegación se subdivide en:

- Cómo llegar
- Sitios de interés
- Historia

Tipos de esferas



Se tienen 6 tipos de esferas animadas en Quick time. Los giros son de 360 grados y se programó un *loop* para que el giro sea continuo. Los tipos de esferas descritos son: Bola, Chilaca, Chimborro, Espiral, de Gota, Campana.

¿Cómo se hacen?



Al dar clic sobre este link se despliega un menú visual de imágenes sobre el proceso de producción de las esferas. Al seleccionar alguno de ellos corre un video en *Quick Time* con información escrita. Cada uno de los videos puede seleccionarse dando clic en las imágenes fijas. Cada video tiene una duración aproximada de 1 minuto y medio. El proceso está dividido en los siguientes apartados: Soplado, Plateado, Pintado, Decorado, Empacado.

Galería de esferas



Donde se exhiben por tipo de esfera. En esta propuesta sólo las esferas de bola cuentan con galería. Donde se muestran diferentes diseños mediante un botón animado.

Ir a video principal

Se incluye un video que funciona como el nexo entre la introducción y el menú principal con una duración aproximada de dos minutos.

Créditos



Donde se muestran agradecimientos y datos de las personas que ayudaron de alguna forma en el proyecto.

JUSTIFICACIÓN DE DISEÑO

Las artesanías en su mayoría son reflejo de creatividad pero sobre todo de color. Es importante para este proyecto de esferas que estos colores y su gama de diseños se representen con una gran riqueza visual. El negro como fondo ayuda a resaltar brillos, colores y formas. Con él, incluso las sombras o brillos más sutiles saltan a la vista. El menú en la parte lateral y en forma permanente ayuda a que el usuario, desde cualquier lugar donde se encuentre, pueda acceder a cualquier sitio del CD sin perderse. Puede hacer el recorrido en el orden que lo desee, accediendo a la información que para él le resulte valiosa. El área a la derecha del menú es suficiente para poder desplegar toda la información que se verterá de cada uno de los botones.

CONCLUSIONES

El realizar un producto hipermedial para difundir las esferas de Tlalpujahua es un medio que ayuda a que las personas se enteren y se sensibilicen al proceso artesanal de la producción de las mismas, pero debe quedar claro que no soluciona completamente el problema de la difusión de esta actividad. Es necesario realizar estrategias que deriven en una autentica campaña de difusión con materiales gráficos tradicionales de apoyo como carteles, folletería o con algun otro medio hipermedial como una página web, además de contar con personal capacitado para brindar información fidedigna a las personas interesadas.

Por una parte el gobierno del Estado de Michoacán debe informar a los productores de esferas del poblado de Tlalpujahua que se ha puesto en marcha un proyecto de difusión para que al llegar el turista al lugar estén preparados para recibirlo y puedan realizar sus actividades sin contratiempos, calendarizando visitas y si no es posible tener a personal del estado que brinde estas previo acuerdo con artesanos. Por otra, que el artesano (que recibe muy bien al turismo) se sienta integrado al proyecto y que se entere que este se realiza únicamente con el fin de que su actividad sea conocida y reconocida por el turismo en general.

No todos los talleres tienen la misma infraestructura para poder recibir visitantes. Es factible que sea necesario realizar una encuesta para saber que talleres están interesados en difundir mayormente su actividad y así que las visitas sean bien recibidas sin ocasionar algún problema.

Es un trabajo en equipo. Este bello y laborioso proceso artesanal al conocerse mejor, es factible que derive en un reconocimiento de el público en general y una esfera no volverá a ser vista de la misma manera. Al decorar y ver a nuestros árboles navideños en invierno, cada vez más personas conocerán esta artística historia y vincularán a Tlalpujahua con la producción de estas magníficas piezas artesanales.

BIBLIOGRAFÍA

Sánchez Ruiz Gerardo (2004) Guía de investigación para niños interesados en problemas urbanos y en otras cuestiones, Porrúa-UAM.

Anda Gutiérrez, Cuauhtémoc (2001) El nuevo Michoacán, México, Noriega Editores

Casa de las Artesanías de Michoacán (1999) El quehacer de un pueblo, Instituto Mexicano de Cultura

Martínez Largo, Noemí (2001) Los pueblos más bellos de México, México, Noriega Editores.

Rifkin Jeremy (1996) El fin del trabajo. Nuevas tecnologías contra puestos de trabajo Argentina, Paidós.

Flores Cano, Enrique (1989) Historia general de Michoacán, Volumen I, México Gobierno del Estado de Michoacán, Instituto Mexicano de Cultura.

Cañas Delgado José J. (2001) Ergonomía Cognitiva, México Paidós

Jacob Nielsen (2004) Research-Based Web Design & Usability Guidelines , Pearson Education.

Gonick, Larry: (1993) Guía de la Computación. Harla, México

Romero Giordano, Carlos (2003) Arte popular mexicano, dentro de México Desconocido

Berenguer, Xavier (1994) L'opció dels continguts Revista Cultura, Generalitat de Catalunya, trad. del autor.

Guía de estilo para construir páginas web

En línea www.ua.es/es/internet/estilo/guia/estilo.htm

Usabilidad en la web

En línea www.desarrolloweb.com/manuales/5/

ANEXO

LEY DE FOMENTO ARTESANAL DEL ESTADO DE MICHOACÁN DE OCAMPO

Ley publicada en el Periódico Oficial el Lunes 13 de Marzo del 2000.

VÍCTOR MANUEL TINOCO RUBÍ, Gobernador Constitucional del Estado Libre y Soberano de Michoacán de Ocampo, a todos sus habitantes hace saber:

El H. Congreso del Estado, se ha servido dirigirme el siguiente

DECRETO

EL CONGRESO DE MICHOACÁN DE OCAMPO

DECRETA: NUMERO 61

LEY DE FOMENTO ARTESANAL DEL ESTADO DE MICHOACÁN DE OCAMPO

CAPÍTULO I

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES Y DE LA NATURALEZA, INTEGRACIÓN Y FUNCIONES DE LA CASA DE LAS ARTESANÍAS DEL ESTADO DE MICHOACÁN DE OCAMPO

ARTÍCULO 1º.- La presente Ley tiene por objeto regular la naturaleza, integración y funciones de la Casa de las Artesanías del Estado de Michoacán de Ocampo, así como promover y alentar el rescate, preservación, fomento, promoción, mejoramiento y comercialización de la artesanía michoacana.

ARTÍCULO 2º.- Corresponde al Titular del Poder Ejecutivo del Estado, la aplicación de la presente Ley, por conducto de la Casa de las Artesanías del Estado de Michoacán de Ocampo y de las demás dependencias y entidades estatales que tengan relación con el sector artesanal .

ARTÍCULO 3º.- Para los efectos de la presente Ley se entenderá por:

- I. Ley: La Ley de Fomento Artesanal del Estado de Michoacán de Ocampo.
- II. Organismo y/o Casa de las Artesanías: La Casa de las Artesanías del Estado de Michoacán de Ocampo.
- III. Consejo: El Consejo Consultivo para el Fomento Artesanal en Michoacán.
- IV. Centro: El Centro de Investigación y Documentación Sobre Artesanía y Arte Tradicional de Michoacán.

V. Artesano: Toda persona que usando ingenio y destreza, transforme manualmente materias primas en productos que reflejen la belleza en su sentido más amplio, auxiliándose de herramientas e instrumentos de cualquier naturaleza y siempre que se realice dentro de las distintas ramas de producción que contemple esta Ley.

VI. Producto Artesanal: La obra creada mediante la intervención del trabajo manual del artesano, como factor dominante, que no forma parte de producciones en serie equiparables a las del sector industrial y que es considerada como una manifestación cultural y tradicional.

ARTÍCULO 4º.- Se crea la Casa de las Artesanías del Estado de Michoacán de Ocampo, como un organismo público descentralizado de la administración pública estatal, con personalidad jurídica y patrimonio propios.

Los bienes, derechos y fondos que constituyen el patrimonio de la Casa de las Artesanías del Estado de Michoacán de Ocampo, estarán exentos de toda clase de contribuciones estatales, en los términos de las leyes de la materia .

El Organismo tendrá su domicilio en la ciudad de Morelia, Michoacán; y podrá establecer oficinas, para el mejor cumplimiento de sus fines, en las poblaciones de la Entidad que lo considere necesario.

ARTÍCULO 5º.- La Casa de las Artesanías tendrá las siguientes funciones:

I.- Formular y aplicar el Programa Estatal de Fomento Artesanal;

II.- Elaborar y operar el Registro de Artesanos del Estado de Michoacán;

III.- Coadyuvar a que en la planeación del desarrollo integral del Estado, se establezca una política de fomento, desarrollo y promoción artesanal, en todos sus géneros y modalidades;

IV.- Representar al Gobierno del Estado ante las instituciones u organismos similares nacionales e internacionales, con la finalidad de integrar y ejecutar acciones y programas a favor de los artesanos michoacanos;

V.- Instrumentar programas y celebrar convenios con los gobiernos federal, estatales, municipales, instituciones y organismos públicos y privados, para ejecutar acciones en beneficio de la actividad artesanal en la Entidad;

VI.- Impulsar la investigación y la adopción de técnicas y metodologías relacionadas con la producción artesanal, privilegiando la calidad y la autenticidad de la artesanía michoacana;

VII.- Aprovechar los medios masivos de comunicación para difundir las artesanías michoacanas;

VIII . Fomentar v apoyar la celebración de eventos estatales, regionales y municipales que promociónen los productos artesanales michoacanos; y,

IX. En general, todas aquellas actividades necesarias para el rescate, preservación, fomento, desarrollo, mejoramiento y promoción de la actividad artesanal en la Entidad.

ARTÍCULO 6º.- La Casa de las Artesanías se integrará por:

I. La Junta de Gobierno;

II. La Dirección General; y,

III. Las áreas administrativas que apruebe la Junta de Gobierno

ARTÍCULO 7º.- La Junta de Gobierno del Organismo se integrará por:

I. El Gobernador del Estado, quien será el Presidente;

II.-. El Secretario de Fomento Económico, quien será el Vicepresidente;

III.-. El Secretario de Educación del Estado;

IV. El Secretario de Turismo;

V. El Tesorero General del Estado;

VI. El Coordinador de Control y Desarrollo Administrativo;

VII. El Coordinador General del COPLADE; y,

VIII. El Director del Instituto Michoacano de Cultura.

Cada uno de los miembros propietarios de la Junta, con excepción del Presidente, deberá nombrar su respectivo suplente.

Podrán participar con voz pero sin voto, representantes de otras dependencias y entidades. instituciones públicas o privadas, y organizaciones sociales que tengan relación con el sector artesanal, a través de invitación que les dirija el Presidente de la Junta.

Las reuniones serán convocadas y presididas por su Presidente. En su ausencia. las convocará y presidirá el Vicepresidente. Se celebrarán sesiones ordinarias semestrales y extraordinarias cada vez que el Presidente o el Vicepresidente, en su caso, lo estimen necesario o les sea solicitado por el Director General.

El quórum para sesionar será con la asistencia de más de la mitad de sus

miembros. Las resoluciones se tomarán por mayoría de votos de los miembros presentes, teniendo quien la presida voto de calidad para el caso de empate.

ARTÍCULO 8°.- La Junta de Gobierno tendrá las siguientes funciones:

I. Establecer las políticas generales y las prioridades a las que deberán sujetarse las actividades del Organismo;

II. Aprobar, en su caso, el Programa Estatal de Fomento Artesanal y los programas de trabajo del Organismo y del Centro, que le presente el Director General;

III. Someter al titular del Poder Ejecutivo, a través del Vicepresidente, la propuesta del reglamento interior del Organismo, para que, en su caso, lo expida;

IV. Recibir del Director General los informes anuales sobre el funcionamiento del Organismo del Centro y, en su caso, sugerir la aplicación de las medidas necesarias para el cumplimiento de los programas, objetivos y metas;

V. Aprobar, en su caso, el proyecto del presupuesto anual del Organismo que le presente el Director General;

VI. Analizar y, en su caso, aprobar los informes administrativos y financieros del Organismo, que le presente, el Director General; y,

VII. Definir, en general, los mecanismos y acciones que permitan el cumplimiento de las funciones del Organismo.

ARTÍCULO 9.- El Director General de la Casa de las Artesanías, será designado por el Gobernador del Estado y tendrá las siguientes funciones:

I. Cumplir y hacer cumplir los acuerdos emanados de la Junta de Gobierno;

II. Representar legalmente al Organismo;

III. Dirigir técnica y administrativamente al Organismo, vigilando el cumplimiento de sus objetivos y programas;

IV. Formular el proyecto del Programa Estatal de Fomento Artesanal, y los programas de trabajo del Organismo, y presentarlos a la Junta de Gobierno para su aprobación, en su caso;

V. Elaborar el proyecto del reglamento interior del Organismo y presentarlo para su análisis a la Junta de Gobierno;

VI. Establecer e instrumentar un sistema de evaluación para las actividades artesanales, y con base en él, implementar y ejecutar las políticas, planes, programas y servicios que correspondan;

VII. Aplicar en coordinación con las dependencias y entidades estatales y federales correspondientes y ayuntamientos, el Programa Estatal de Fomento Artesanal;

VIII. Nombrar y remover al personal administrativo del Organismo;

IX. Proponer para su aprobación, en su caso, a la Junta de Gobierno, el proyecto del presupuesto anual del Organismo;

X. Informar a la Junta de Gobierno sobre los estados financieros del Organismo;

XI. Promover la participación de las organizaciones de artesanos en los programas del Organismo, y en la ejecución de las políticas orientadas a elevar la calidad de las artesanías en el Estado;

XII. Institucionalizar el día del artesano michoacano;

XIII. Realizar todas aquellas acciones que contribuyan al cumplimiento de las funciones del Organismo; y,

XIV. Las demás que se deriven de la presente Ley, las que expresamente le otorgue la Junta de Gobierno o las que se deriven de otras disposiciones aplicables.

ARTÍCULO 10.- La Casa de las Artesanías, para el cumplimiento de sus funciones, contará con las áreas administrativas y el personal que apruebe su Junta de Gobierno, de conformidad con las disposiciones aplicables.

Las áreas administrativas tendrán las funciones que determinen el reglamento interior, los manuales y otras disposiciones del Organismo.

ARTÍCULO 11.- El patrimonio de la Casa de las Artesanías, se integrará con los bienes, derechos y obligaciones que le sean transmitidos o que adquiera por cualquier título legal.

ARTÍCULO 12.- Las relaciones laborales entre la Casa de las Artesanías y sus trabajadores, se regirán por lo dispuesto en la Ley de los Trabajadores al Servicio del Estado de Michoacán de Ocampo y de sus Municipios.

CAPITULO II

DEL ENTORNO ECOLÓGICO Y

LA ACTIVIDAD ARTESANAL

ARTÍCULO 13.- La Casa de las Artesanías promoverá entre las organizaciones y los artesanos, en lo particular, el aprovechamiento sustentable de los recursos naturales susceptibles de ser utilizados como materias primas para la elaboración de artesanías. Para tal efecto solicitará el apoyo de las dependencias, entidades

competentes y ayuntamientos, a fin de crear una cultura ecológica en el sector.

ARTÍCULO 14.- La Casa de las Artesanías en coordinación con las dependencias, entidades competentes y ayuntamientos, fomentarán la utilización de insumos artesanales alternos en las zonas en que, de conformidad con los criterios ecológicos, disposiciones administrativas, normas oficiales y/o disposiciones jurídicas aplicables, ya no sea posible la explotación de recursos naturales.

CAPÍTULO III

DEL FOMENTO ARTESANAL

EN LA PLANEACIÓN EDUCATIVA

ARTÍCULO 15.- El Titular del Poder Ejecutivo a través de la Secretaría de Educación del Estado, considerará que en sus planes y programas de estudios se establezcan asignaturas que promuevan el conocimiento y la preservación de las tradiciones artesanales en la Entidad, con la finalidad de dignificar social y culturalmente esta actividad.

Asimismo, la Casa de las Artesanías promoverá la adopción de lo establecido en el párrafo anterior, entre las demás instituciones educativas del sector público y privado, en todos los niveles.

ARTÍCULO 16.- El Presidente del Consejo podrá invitar a los representantes de las instituciones educativas de la Entidad, a participar en las sesiones del mismo, con la finalidad de que informen sobre la actualización de sus planes y programas de estudio.

CAPÍTULO IV

DE LA PROMOCIÓN TURÍSTICA Y

ARTESANAL

ARTÍCULO 17.- El Titular del Poder Ejecutivo del Estado, por conducto de la Secretaría de Turismo, promoverá que en cada desarrollo turístico de la Entidad, se ubique un espacio plenamente para la venta y exhibición de artesanías michoacanas, preferentemente de la localidad o región de que se trate. Para lo cual; se celebrarán convenios con las organizaciones o con los artesanos, en lo particular, cuya finalidad será brindar todas las facilidades y apoyos para este efecto.

La Casa de las Artesanías proporcionará la asesoría, capacitación y apoyo logístico necesario para montar los espacios de exhibición y venta de artesanías, asimismo gestionará lo propio, en su caso, ante los ayuntamientos y demás autoridades que correspondan

ARTÍCULO 18.- La Secretaría de Turismo del Estado, con apoyo de la Casa de las Artesanías, propiciará que sin excepción, en cada evento de promoción turística de los atractivos estatales, se enaltezcan y promocionen las tradiciones artesanales

michoacanas y, en su caso, se coadyuve a la comercialización de los productos.

CAPÍTULO V

DE LA GESTIÓN COMERCIAL ARTESANAL

ARTÍCULO 19.- La Secretaría de Fomento Económico otorgará permanentemente a las organizaciones de artesanos, por conducto de la Casa de las Artesanías, servicios gratuitos de gestoría comercial, con el objeto de conocer mercados potenciales, propiciar mejores condiciones de rentabilidad para los productos, facilitar la adquisición de equipo e infraestructura y en su caso, contratar promoción especializada atendiendo al tipo de mercado, producto o rama artesanal de que se trate.

ARTÍCULO 20.- La Secretaria de Fomento Económico, por sí o a petición de las organizaciones de artesanos debidamente constituidas y registradas en el Registro de Artesanos del Estado de Michoacán, contribuirá con asesoría y gestión ante las autoridades competentes, para el otorgamiento de la certificación de origen de las artesanías michoacanas.

CAPÍTULO VI

DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y

DOCUMENTACIÓN SOBRE ARTESANÍA Y ARTE

TRADICIONAL DE MICHOACÁN

ARTÍCULO 21.- Se crea como organismo público desconcentrado de la Casa de las Artesanías, el Centro de Investigación y Documentación Sobre Artesanía y Arte Tradicional de Michoacán, que tendrá como objeto investigar los antecedentes históricos de la actividad artesanal, sistematizar la información relativa a sus ramas, tipos y características, crear el acervo artesanal estatal, y en general, impulsar el rescate de este arte tradicional.

ARTÍCULO 22.- El Centro tendrá las siguientes funciones:

I. Realizar permanentemente, investigaciones sobre técnicas artesanales en peligro de extinción o de escasa práctica, con la finalidad de coadyuvar a su conservación y mejor desarrollo;

II. Formular y fomentar la ejecución de proyectos de investigación destinados al rescate de técnicas tradicionales;

III. Promover la incorporación al trabajo artesanal de nuevas técnicas y diseños;

IV. Impulsar la investigación documental sobre la historia de las ramas y técnicas artesanales más sobresalientes en cada una de las regiones del Estado;

V. Identificar los bancos de materiales aprovechables como insumos para la

actividad en este sector y transmitir a las dependencias y entidades competentes, la información que corresponda para ejecutar los programas de aprovechamiento racional;

VI. Promover en la comunidad científicas la participación de especialistas en trabajos de investigación, que coadyuven el desarrollo de la actividad artesanal en el Estado;

VII. Fungir como centro de difusión del arte popular, en el que se concentre la información editada sobre las ramas, técnicas y materias primas artesanales del Estado; y,

VIII. En general, aquellas que promuevan el conocimiento histórico de la actividad artesanal en el Estado.

ARTÍCULO 23.- Al frente del Centro estará un Director que será nombrado por el Gobernador del Estado, quien tendrá las siguientes funciones:

I. Cumplir y hacer cumplir los acuerdos emanados de la Junta de Gobierno del Organismo, en lo que a este corresponda;

II. Dirigir administrativamente el Centro, de conformidad con los lineamientos que establezca el Director General de la Casa de las Artesanías y/o la Junta de Gobierno del Organismo;

III. Formular los programas de trabajo del Centro, y presentarlos a la Junta de Gobierno del Organismo a través del Director General de la Casa de las Artesanías, para su aprobación, y en su caso; y,

IV. Las demás que le señalen el Director General de la Casa de las Artesanías y/o la Junta de Gobierno del Organismo, o las que se establezcan en otras disposiciones aplicables.

CAPÍTULO VII

DEL REGISTRO DE ARTESANOS DEL ESTADO

DE MICHOACÁN

ARTÍCULO 24.- La Casa de las Artesanías elaborará y operará el Registro de Artesanos del Estado de Michoacán, el cual contendrá la siguiente información:

I. Las ramas artesanales que se practiquen en el Estado;

II. El número de artesanos económicamente activos;

III. Las organizaciones de artesanos constituidas conforme a las disposiciones

aplicables;

IV. Los tipos y localización por región, de los productos artesanales que permitan su clasificación;

V. Las instituciones públicas o privadas que otorgan capacitación artesanal;

VI. Las instituciones públicas o privadas encargadas de difundir las artesanías michoacanas y/o aquellas que se dediquen a la comercialización de los productos; y,

VII. En general, la información que se requiera para identificar el universo de individuos dedicados a esta actividad, los tipos de productos, su origen, el entorno cultural artesanal y las tradiciones artesanales en la Entidad.

El Registro de Artesanos del Estado de Michoacán será un instrumento auxiliar de la Casa de las Artesanías para la integración y ejecución de sus políticas estatales para el sector y en general, para el cumplimiento de sus objetivos.

CAPÍTULO VIII

DE LA ORGANIZACIÓN DE LOS ARTESANOS

ARTÍCULO 25.- El Titular del Poder Ejecutivo del Estado por conducto de la Casa de las Artesanías, fomentará la libre organización de los artesanos, a través de la constitución de las figuras jurídicas que éstos elijan, con la finalidad de solventar sus problemas comunes de carácter económico, social y productivo, y además, impulsar la creación de microempresas.

ARTÍCULO 26.- La Casa de las Artesanías promoverá en coordinación con las dependencias y entidades correspondientes y ayuntamientos, entre las organizaciones de artesanos, la aplicación de programas de apoyo a la productividad, mejoramiento de la calidad y de fomento a la comercialización de los productos en mejores condiciones de rentabilidad para los artesanos.

CAPITULO IX

DEL CONSEJO CONSULTIVO

PARA EL FOMENTO ARTESANAL, EN MICHOACÁN

ARTÍCULO 27.- El Consejo Consultivo para el Fomento Artesanal en Michoacán, es el órgano de consulta del Gobierno del Estado para la integración de las políticas de fomento de la actividad artesanal y para el otorgamiento, en su caso, de apoyos, incentivos y estímulos a las organizaciones de artesanos.

ARTÍCULO 28.- El Consejo se integrará por:

I. UN PRESIDENTE: Que será el Gobernador del Estado.

II. UN VICEPRESIDENTE: Que será el Director General de la Casa de las Artesanías.

III. LOS VOCALES SIGUIENTES:

- a) El Secretario de Educación del Estado;
- b) El Coordinador del Comité de Planeación para el Desarrollo del Estado;
- c) El Secretario de Fomento Económico;
- d) El Secretario de Turismo del Estado;
- e) El Secretario de Desarrollo Agropecuario;
- f) El Director de la Comisión Forestal del Estado;
- g) Hasta ocho representantes de organizaciones artesanales, debidamente registrados conforme a lo establecido en el artículo de esta Ley;
- h) A invitación del Presidente del Consejo, los representantes estatales de las dependencias y entidades federales que tengan relación con el sector artesanal, así como de la banca de fomento;
- i) El Director del Instituto Michoacano de Cultura; y,
- j) El Director del Centro de Investigación y Documentación sobre Artesanías y Arte tradicional de Michoacán.

Las organizaciones definirán la forma de selección de sus representantes, pudiendo éstos formar parte de aquéllas que tengan carácter estatal y/o regional, que representen en lo posible, a la mayoría de las actividades artesanales o de artesanos de la localidad de que se trate.

Las sesiones del Consejo serán convocadas y presididas por el Presidente. En su ausencia las convocará y presidirá el Vicepresidente. Las sesiones serán ordinarias y extraordinarias. Las ordinarias, se celebrarán semestralmente y las extraordinarias cada vez que lo estime necesario el Presidente o el Vicepresidente.

El quórum legal para sesionar será de por lo menos la mitad más uno del total de sus miembros. Las resoluciones se tomarán por mayoría de votos de los miembros presentes, teniendo quien presida la sesión, voto de calidad para el caso de empate. Cada miembro titular podrá designar un suplemento, quien cubrirá sus ausencias. Los cargos en el Consejo serán honoríficos.

ARTÍCULO 29.- El Consejo tendrá las siguientes funciones:

I . Proponer criterios para el fomento del desarrollo del sector artesanal en el Estado;

II. Fomentar la inversión de los sectores privado y social, así como su participación en las acciones que tengan que ver con el desarrollo de este sector en la Entidad;

III. Sugerir y propiciar la formulación y ejecución de programas específicos de desarrollo para cada rama artesanal atendiendo a parámetros tanto de rentabilidad como de permanencia de valor tradicional;

IV. Fomentar la coordinación entre los municipios integrantes de una región con similares actividades artesanales, para el otorgamiento, en su caso, de estímulos y apoyos;

V. Fomentar la participación del sector privado en el Fondo para el Desarrollo Artesanal;

VI. Promover la mejora regulatoria del marco jurídico que rige las actividades artesanales en la Entidad;

VII. Asesorar a los artesanos en lo particular o a las organizaciones para constituir empresas; y ejecutar acciones para su fomento;

VIII. Proponer la ejecución de acciones y medidas necesarias para el impulso de las actividades económicas generadoras de empleos en el sector; y,

IX. En general, estudiar y analizar las necesidades y la problemática que enfrente el sector artesanal, así como proponer alternativas que aliente su crecimiento y consoliden sus niveles de rentabilidad a favor del desarrollo del artesano del Estado y la permanencia de sus valores tradicionales.

ARTÍCULO 30.- El Consejo, a través de su Presidente, podrá invitar a participar a las sesiones, a representantes de dependencias y organismos federales, estatales y municipales, instituciones educativas y organizaciones de los sectores social y privado que tengan relación con el asunto a tratar, con voz pero sin voto.

ARTÍCULO 31.- La Casa de las Artesanías en el ámbito de su competencia, y en coordinación con las dependencias y entidades competentes y ayuntamientos, ejecutará las recomendaciones que formule el Consejo e informará a éste de los resultados obtenidos.

ARTÍCULO 32.- Corresponde al Vicepresidente del Consejo dar seguimiento al cumplimiento de los acuerdos que emita ese órgano.

CAPÍTULO X

DEL PROCESO PRODUCTIVO ARTESANAL

ARTÍCULO 33.- El Titular del Poder Ejecutivo, a través de la Casa de las Artesanías, y considerando la opinión y aportaciones del Consejo, apoyará el rescate,

preservación, fomento y desarrollo de la artesanía michoacana, privilegiando el respeto a las diferencias culturales de sus creadores, la libre determinación de las comunidades y organizaciones, y la conservación de los ecosistema en el aprovechamiento de los insumos para la producción.

ARTÍCULO 34.- La Casa de las Artesanías apoyará preferentemente al productor artesanal para la extracción, recolección y utilización de aquellas materias primas de origen natural que no pueden ser sujetas a una explotación masiva.

Asi mismo, propiciará en coordinación con las organizaciones de artesanos, el funcionamiento de centros de abastecimiento que ofrezcan a un precio razonable y accesible para la mayoría de los artesanos, las materias primas necesarias para su actividad.

ARTÍCULO 35. Para el cumplimiento del objeto de esta Ley, se considerarán como ramas de la producción artesanal, las siguientes:

- I. Aifarería;
- II. Maderas;
- III. Maque y laca perfilada en oro;
- IV. Textiles;
- V. Metalistería;
- VI. Fibras vegetales y popotería;
- VII. Pasta de caña;
- VIII. Juguetería;
- IX. Papel picado;
- X. Equipales y talabartería;
- XI. Lapidaria;
- XII. Cerería;
- XIII. Arte plumario;
- XIV. Miniaturas;
- XV. Vidrio Soplado;
- XVI. Laudería; y,

XVII. Aquellas que se determinen por la Casa de las Artesanías.

ARTÍCULO 36.- La Casa de las Artesanías organizará por lo menos una vez al año, el Concurso Estatal de Calidad Artesanal, que tendrá como objetivo impulsar la adopción de mejores niveles de calidad en la producción artesanal, que permitan arraigar una cultura de competitividad entre los artesanos michoacanos.

Los premios se otorgarán a aquellos artesanos que hayan presentado los productos de mayor nivel de calidad.

Las particularidades, requisitos, categorías, jurado y premios del concurso, serán materia de la convocatoria pública abierta que para tal efecto emita el Gobierno del Estado, a través de la Casa de las Artesanías.

CAPÍTULO XI

DE LA CAPACITACIÓN

ARTÍCULO 37. La Casa de las Artesanías, formulará y ejecutará o gestionará permanentemente, cursos de capacitación por región o rama artesanal dirigidos a las organizaciones de artesanos que lo soliciten, sobre diseño, control de calidad, utilización de herramientas, maquinaria y equipo, empaques, embalaje, comercialización y demás aspectos propios de la producción.

ARTÍCULO 38.- La Casa de las Artesanías, fomentará el funcionamiento de talleres y centros de capacitación entre el sector social y privado para promover el conocimiento, ensayo y rescate de técnicas tradicionales, nuevas técnicas, diseños y procesos actualizados de producción artesanal, que permitan el intercambio de conocimientos y experiencias para alcanzar mejores niveles de calidad.

CAPÍTULO XII

DEL FINANCIAMIENTO

PARA LA ACTIVIDAD ARTESANAL

ARTÍCULO 39.- El Titular del Poder Ejecutivo del Estado, promoverá a través de los mecanismos financieros que correspondan, la constitución de un Fondo para el Desarrollo Artesanal, cuyo objetivo será financiar la adquisición de materia prima, herramientas y equipo; elaboración y ejecución de proyectos productivos artesanales; programas para la preservación y fomento de la tradición artesanal; créditos para constitución de comercializadoras dirigidas por artesanos; y campañas de difusión y publicidad de los productos artesanales michoacanos.

La Casa de las Artesanías promoverá la participación económica en el Fondo, de los tres niveles de gobierno, los sectores social y privado y las organizaciones de artesanos del Estado.

El funcionamiento y administración del Fondo, se determinarán en los instrumentos

legales que se celebren para tal efecto.

ARTÍCULO 40.- El Titular del Poder Ejecutivo del Estado, por conducto de la Casa de las Artesanías y en coordinación con las dependencias y entidades competentes, formulará y operará un Programa de Apoyo y Estímulos para el Sector Artesanal, que tendrá por objeto:

I. Impulsar el crecimiento de las actividades artesanales, mediante cambios cualitativos en la forma de adquisición de insumos, producción, promoción y comercialización, tendientes a consolidar la presencia de los productos artesanales michoacanos en los mercados nacional e internacional;

II. Elevar los niveles de producción con calidad de los productos;

III. Promover la creación de empleos productivos, a través de la creación de infraestructura para el sector;

IV. Fomentar el rescate y preservación de las técnicas artesanales;

V. Alentar el mercado de exportación utilizando cadenas productivas y empaquetadoras dirigidas por los propios artesanos organizados;

VI. Impulsar la especialización artesanal con ventajas competitivas; y,

VII. Estimular participación de los sectores público, privado y social de organizaciones de artesanos para impulsar y promover las acciones de este programa.

La naturaleza y los mecanismos para otorgar los apoyos y estímulos que establece este artículo, se determinarán en el programa referido.

CAPÍTULO XIII

DE LA COMERCIALIZACIÓN

ARTÍCULO 41.- La Casa de las Artesanías con apoyo de las dependencias y entidades competentes y organizaciones de artesanos, impulsará, de conformidad con las disposiciones aplicables, la adopción en el proceso de comercialización, de los siguientes aspectos:

I. La certificación del producto artesanal que permita identificar su origen y calidad;

II. La ubicación de los productos en el mercado a un precio justo que haga rentable el desarrollo de esta actividad;

III. La utilización de mecanismos globales de promoción artesanal por región o rama, que facilite la identificación y adquisición de los productos michoacanos;

IV. La promoción de acuerdos interinstitucionales, que faciliten el intercambio de

servicios e infraestructura de apoyo para exhibiciones nacionales e internacionales; y,

V. La edición y promoción de material publicitario sobre la actividad artesanal en la Entidad.

ARTÍCULOS TRANSITORIOS

PRIMERO.- La presente Ley iniciará su vigencia el día siguiente al de su publicación en el Periódico Oficial del Estado.

SEGUNDO.- Se abroga la Ley que crea la Casa de las Artesanías de Michoacán y establece las bases para su funcionamiento, de fecha 22 de enero de 1970, publicada en el Periódico Oficial del Estado número 27, de fecha 2 de febrero de 1970, y se derogan sus posteriores reformas y/o adiciones.

TERCERO.- El personal de base que al iniciar su vigencia la presente Ley, preste sus servicios en la Casa de las Artesanías de Michoacán, creada mediante la Ley publicada en el Periódico Oficial del Estado número 27, de fecha 2 de febrero de 1970, pasará a formar parte de los recursos humanos del Organismo que se crea en la presente Ley, respetándose sus derechos laborales. El personal por honorarios será considerado en términos de la ley de la materia.

El Ejecutivo del Estado dispondrá se publique y observe.

PALACIO DEL PODER LEGISLATIVO, Morelia, Michoacán, a 29 de febrero del año 2000.

DIPUTADO PRESIDENTE.-JUAN LUIS CALDERÓN HINOJOSA.-DIPUTADA SECRETARIA.-MARÍA ORTEGA RAMÍREZ.- DIPUTADO SECRETARIO.-JAIME AHUIZOTL ESPARZA CORTINA. (Firmados).

En cumplimiento a lo dispuesto por la fracción I del artículo 60 de la Constitución Política del Estado de Michoacán de Ocampo, y para su debida publicación y observancia, promulgo el presente Decreto, en la residencia del Poder Ejecutivo, en la ciudad de Morelia, Michoacán, a los 03 tres días del mes de Marzo del año 2000, dos mil.

SUFRAGIO EFECTIVO. NO REELECCION.- EL GOBERNADOR DEL ESTADO.- LIC. VICTOR MANUEL TINOCO RUBÍ.- EL SECRETARIO DE GOBIERNO.- LIC. ANTONIO GARCIA TORRES. (Firmados).