

PLAN ESTRATÉGICO PROYECTO PULGATECA

PROYECTO COLECTIVO

El sistema de producción infinito está activo en un planeta con recursos limitados. Con la creación de un espacio que contenga una nueva forma de materia prima, a pesar de ser un recurso de segunda, además de dinámicas para compartir herramientas y producir conocimiento es uno de los caminos al cambio en el ciclo de producción y consumo actual.

03 **PRESENTACIÓN**
Contexto

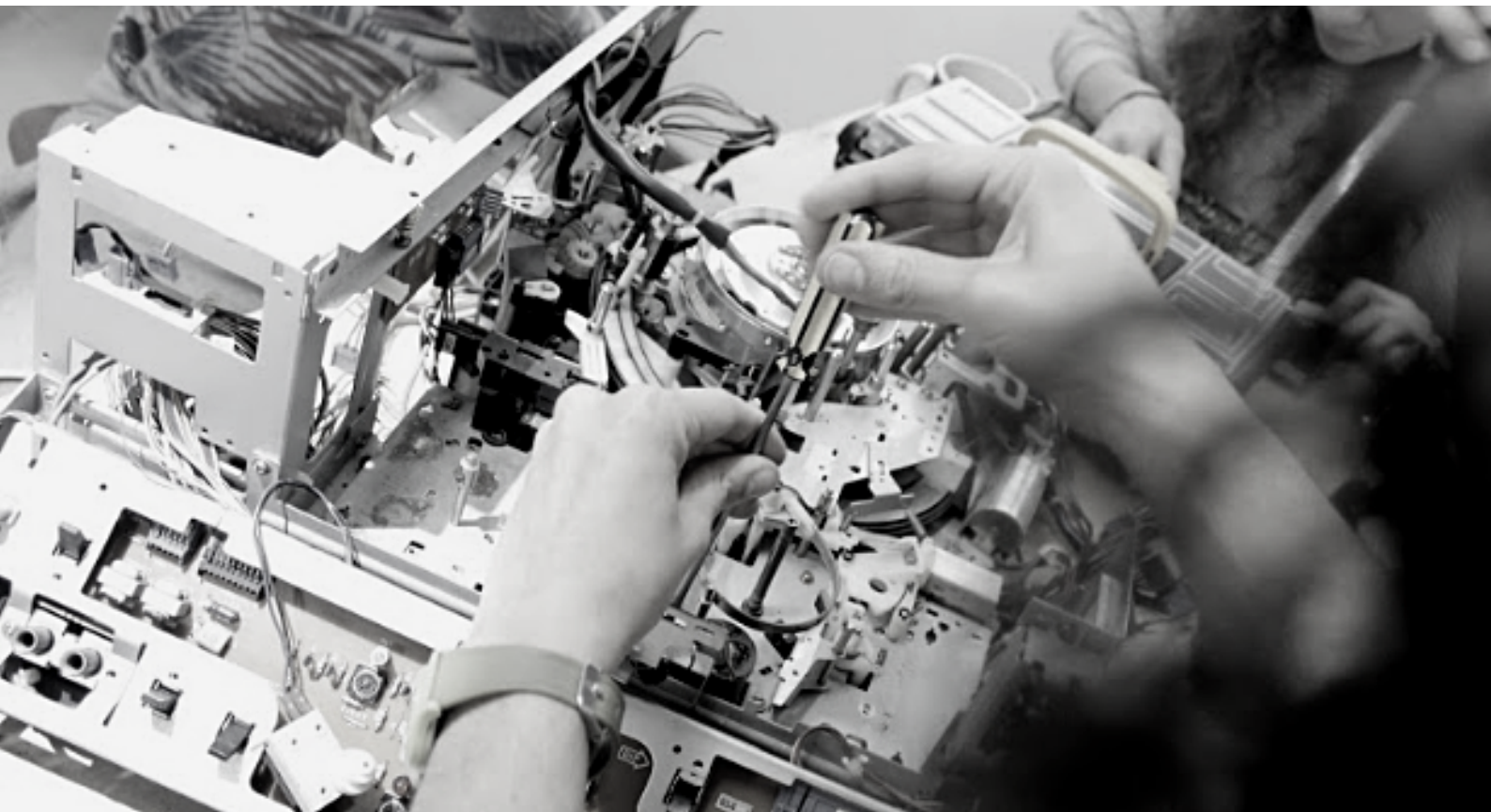
04 **PULGATECA**
Proyecto colectivo

06 **JUSTIFICACIÓN**
Obsolescencia programada

11 **ESTRATEGIA**
Modelo de negocio

14 **MARCO LÓGICO**
Proyecto e Indicadores

15 **REFERENCIAS**
Bibliografía



PRESENTACIÓN

Con la Agenda de Desarrollo 2030, por primera vez en la historia, la humanidad avanza de manera significativa hacia una sola agenda que integra los objetivos ambientales de desarrollo con carácter universal. De sus diecisiete objetivos, nueve se refieren a algún aspecto de la sostenibilidad ambiental.

El adecuado manejo de los residuos está estrechamente relacionado con la meta 12.5 que tiene como objetivo reducir sustancialmente la generación de desechos a través de la prevención, reducción, reparación, reciclaje, y re-utilización. Cada vez más personas en el

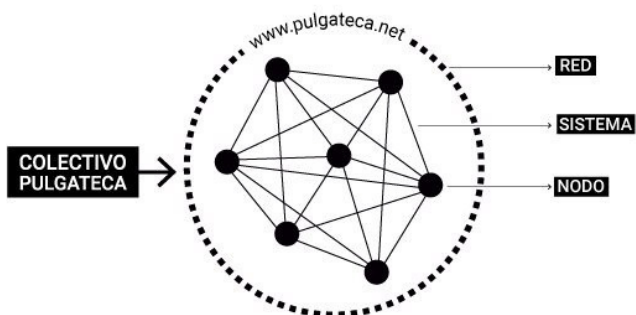
planeta consumen más producto y es fundamental hacer que la producción y el consumo sean más sostenibles al elevar los niveles de conciencia de los productores y consumidores, específicamente en el área de equipos eléctricos y electrónicos.

Alcanzar la sostenibilidad ambiental, mantener una buena relación con el medio ambiente y restaurarlo si lo hemos deteriorado exige dar un paso definitivo e incorporar formas de pensar y actuar diferentes en nuestro trabajo diario.

PROYECTO PULGATECA

La Pulgateca es un proyecto interdisciplinario que parte desde los temas de obsolescencia programada y la producción lineal. El proyecto se establece como una red cooperativa de nodos replicables: físico, virtual y educativo, interconectados por una página web (www.pulgateca.net).

El nodo físico es utilizado para la recolección, acopio y clasificación de materiales, el nodo virtual acompaña al físico, ya que contiene el inventario de los objetos de segunda mano, y el nodo educativo es donde se imparte charlas, talleres y capacitaciones. A los nodos físicos y educativos les llamamos: Pulgateca + (sede) y son autónomos y autogestionados.



PULGATECA CASA CANÍBAL



En el 2018, con la alianza entre el Centro Cultural de España y la Pulgateca, se crea el primer nodo físico albergado en Casa Canibal, Barrio Escalante. Este espacio contiene material electrónico obsoleto (segunda mano), que ha sido recuperado.

El fin de la Pulgateca Casa Canibal es facilitar materia prima a la comunidad, para la creación desde la práctica artística en nuevos medios, ofrecer estrategias en el manejo del desecho electrónico y compartir conocimiento.

Además, es una plataforma que permite ofrecer espacios de educación complementaria y alternativa, como el Taller ElectroCanibal. Éste se impartió para desarrollar habilidades de electrónica y programación con personas particulares y artistas.

Para el 2019, a partir de esta alianza, se facilitarán conversatorios y talleres alrededor de temas como: el consumo tecnológico, la re-significación de los materiales obsoletos, y el impacto sobre el medio ambiente.



JUSTIFICACIÓN

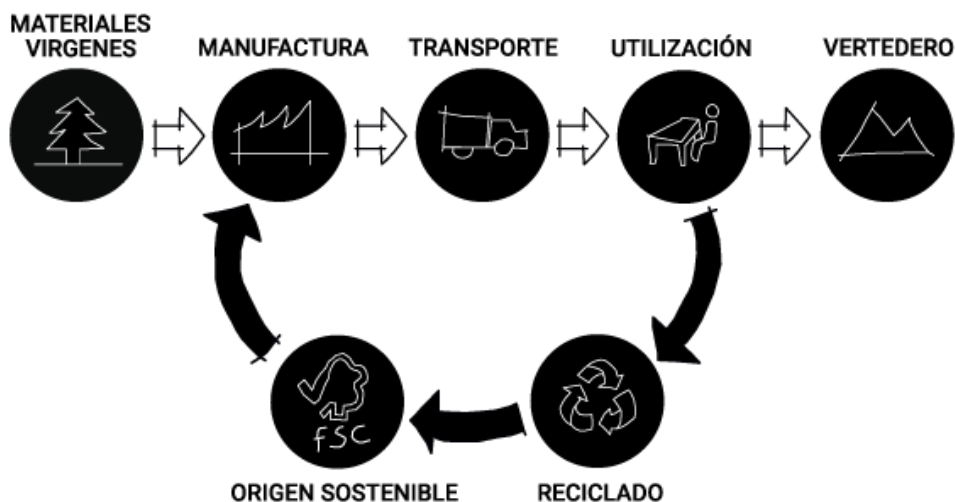
¿QUÉ ES LA OBSOLESCENCIA PROGRAMADA?

La obsolescencia programada consiste en la planificación sistematizada en la construcción de objetos para que su vida útil sea corta. El diseñador industrial y doctor en bioética, Abdenago Yate, propone la existencia de dos esferas conceptuales que definen a la obsolescencia programada. La primera, la obsolescencia funcional:

“La obsolescencia funcional, es el eufemismo de fin de vida útil, es decir, la programación de las características técnicas operacionales y funcionales de los objetos con el propósito de garantizar una falla de ibídem características que conlleva a la necesidad de que éstos sean reemplazados” (Yate, 2013, pág 5).

Esto produce grandes daños ambientales debido a su pronta catalogación como basura, ya que a que los objetos y productos que se producen bajo esta dinámica rápidamente entran como desechos por su prematura caducidad entrando en el ciclo de consumo y producción: comprar-tirar-comprar. La otra esfera conceptual sería la obsolescencia perceptual:

“responde a la insatisfacción del ser humano que intenta satisfacer las necesidades de forma tal que la obsesión por lo último y mejor afecta su comportamiento, ergo, reemplaza los objetos no por su mal funcionamiento, sino por su insatisfacción referida a la satisfacción de sus deseos” (Yate, 2013, pág 5).



¿CÓMO SE ORIGINA?

El contexto y surgimiento de esta “innovación” económica capitalista, se da en la década de los veinte como medida ante la crisis financiera en que se encontraba Estados Unidos a partir de la famosa decisión de “fabricantes de bombillas (que) decidieron reducir la vida útil de estos objetos, (pues) la duración en un principio era de 2500 horas y pasó a 1000 horas” (Clément y Kalafatich, 2014).

La idea para superar la depresión de 1929 era encontrar una dinámica que permitiera de una forma legal que los objetos caducarán a conveniencia del fabricante y paralelamente fomentar una actitud en el consumidor de compra, en el sentido de ostentación y posición social respecto a los nuevos productos del mercado. El capitalismo de monopolio “exige una circulación de las mercancías cada vez más rápida para aumentar las ventas. La durabilidad es el enemigo del sistema” (Foster, 2013, pág 22).

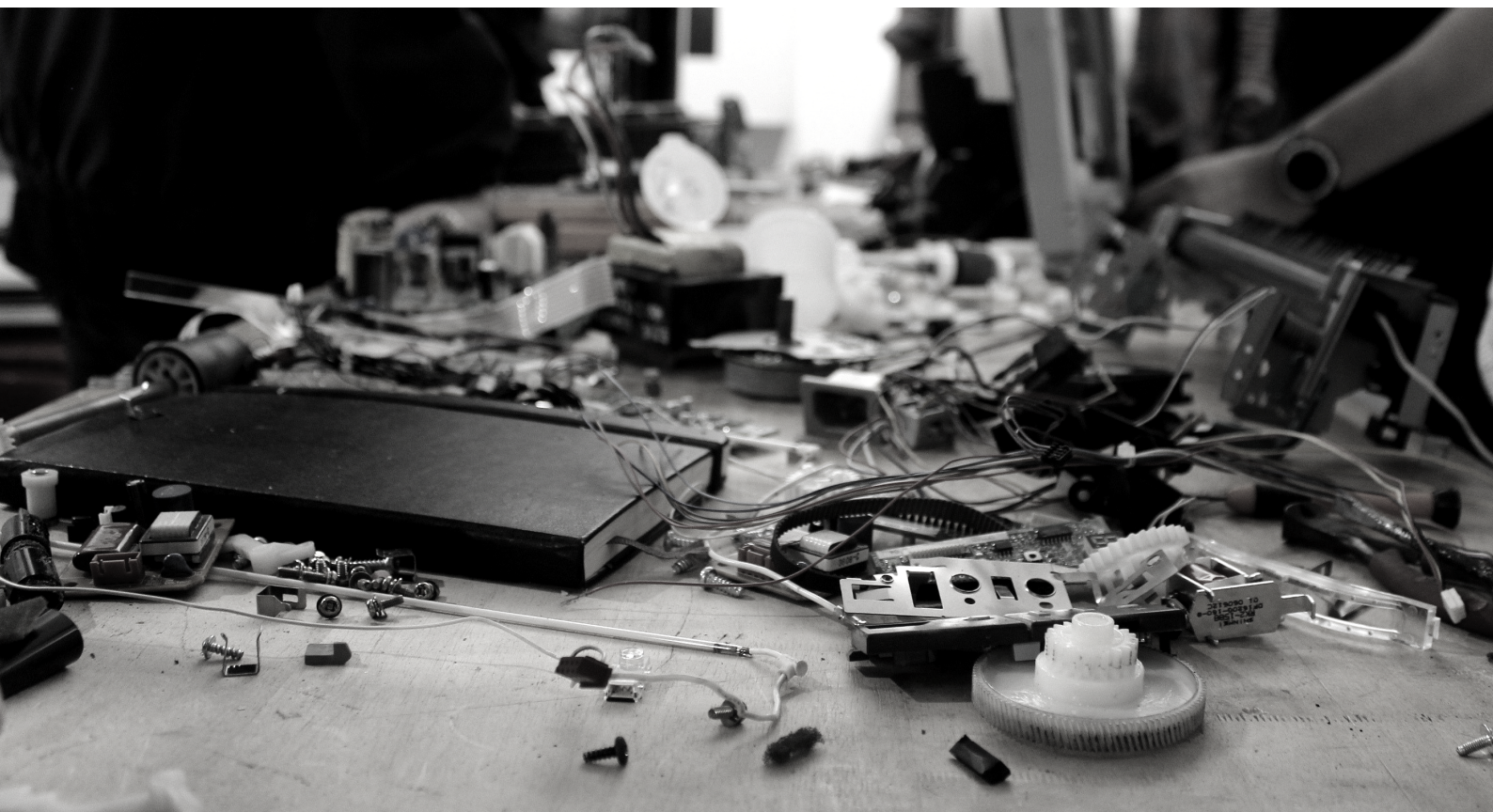
A partir de lo expuesto, se da un crecimiento en el aparato industrial propiamente con la técnica y tecnología: más tecnología, más máquinas, mayor diversificación y especialización, Bauman señala lo siguiente:

“En nuestra época, la tecnología se ha convertido en un sistema cerrado: considera al resto del mundo como su «entorno»: una fuente de alimento, de materia prima para someterla a tratamiento tecnológico, o el basurero para los desechos -supuestamente reciclables- de ese tratamiento, y define las desgracias o infracciones como efectos de su propia insuficiencia, y los «problemas» resultantes, como una exigencia de más de lo mismo: mientras más «problemas» genera la tecnología, más tecnología se necesita” (Bauman, 2009, pág 213).



Observando cómo la obsolescencia programada ha sido un engranaje invaluable para mantener al capitalismo funcionando y produciendo, es imperante señalar la mecánica en los procesos de ampliación en la tecnología, demanda y especialización (mayor gama), debido a que en la medida que surge mayor oferta de dispositivos tecnológicos, debe de haber nuevos avances para continuar con el juego y posicionamiento de las industrias. Un ejemplo sería el de la industria telefonía celular, en donde año con año surgen nuevos modelos de teléfonos, que bajo el motivo de “mejoras” son sacados del mercado los aparatos celulares, o bien, desechados por los consumidores por las modificaciones en condiciones de software y hardware.

“Actualmente la vida útil de un teléfono, según sostiene, es de dos años. Después, es frecuente que empiece a dar problemas y (...) su reparación puede costar hasta un 40% de lo que valdría comprar uno nuevo” (El País, 2018).



PRODUCCIÓN Y CONSUMO

Tenemos un modelo de producción que para que sea rentable debe ser novedoso, y esta novedad no siempre, o por lo general, es lo que se necesita. Esta práctica genera paralelamente “avances tecnológicos” que ocupan de un sistema de extracción de recursos bastante extendido para abastecer las necesidades de la oferta y la demanda. Todos estos problemas se encuentran en la dimensión de producción en la obsolescencia programada y su relación con el medio ambiente.

Otro término importante dentro de la obsolescencia programada es el consumo. Los productos son entregados como productos cerrados y

la mayoría del segmento poblacional los subutiliza. A las personas consumidoras se les asigna un papel de meros proveedores de datos y quedan en una posición vulnerable al no querer o no saber utilizar la tecnología. Esto, aunado a las brechas digitales, que expresan brechas de carácter socioeconómico, sociopolítico y de género -cuando menos- (Amador Zamora y Montero Salas, 2018, pág.120), Implicando que no toda la población se beneficiará de estos progresos, y que quienes se beneficien o emerjan como prospectos de ese beneficio, lo harán a ritmos diferentes, en vista de la diversidad de condiciones que facilitan o dificultan estas adopciones técnicas.





¿POR QUÉ UNA PULGATECA?

Como organización social sin fines de lucro nuestras acciones apoyan los Objetivos para el Desarrollo (ODS), específicamente, el objetivo del Consumo y la Producción Sostenibles pues nos interesa también “hacer más y mejores cosas con menos recursos (...) mediante la reducción de la utilización de los recursos, la degradación y la contaminación durante todo el ciclo de vida, logrando al mismo tiempo una mejor calidad de vida” (ODS, 2019). Asimismo, resaltamos el objetivo de Acciones por el Clima, en tanto necesitamos adoptar medidas urgentes para combatir el cambio climático y sus efectos.

Es por esto que apostamos por otra forma de relacionarnos con los productos que consumimos, partimos desde la apropiación tecnológica, la reducción de la brecha de conocimiento por sobre la brecha digital, haciendo énfasis en que la causa raíz está en el modelo de producción.

Nos inspiramos en varios movimientos a nivel global que visibilizan prácticas a nivel cotidiano y social. En este caso, serían: el Movimiento de Derecho a Reparar (Right to Repair), muy unido al Movimiento Maker y del Do It Yourself; las Libraries of Things, literalmente bibliotecas que administran acervos de objetos; las iniciativas de economía Cooperativa y Circular; y el arte en Nuevos Medios (New Media Art).

MODELO DE NEGOCIO

SEGMENTO DE CLIENTES

Personas que:

- * Tienen cierta conciencia y valores ecológicos - ambientales. entienden el problema de la “basura” electrónica y buscan nuevas soluciones.
- * Son artistas que experimentan en nuevos medios.
- * Son reparadoras de dispositivos eléctricos o hackers (DIY).
- * Son de la comunidad y ocupan herramientas para realizar trabajos manuales en sus hogares.
- * Son estudiantes de ingeniería o programas técnicos y requieren elementos baratos para sus trabajos.

Empresas que:

- * Requieren ejecutar programas de responsabilidad social empresarial en temas ambientales.
- * Buscan invertir en maneras más eficientes de manejar los residuos.
- * Poseen departamentos educativos y culturales.
- * Facilitan acercamiento a otras disciplinas y enfoques alternativos.

SEGMENTO DE CLIENTES

Personas que:

- * Tienen cierta conciencia y valores ecológicos - ambientales. entienden el problema de la “basura” electrónica y buscan nuevas soluciones.
- * Son artistas que experimentan en nuevos medios.
- * Son reparadoras de dispositivos eléctricos o hackers (DIY).
- * Son de la comunidad y ocupan herramientas para realizar trabajos manuales en sus hogares.
- * Son estudiantes de ingeniería o programas técnicos y requieren elementos baratos para sus trabajos.

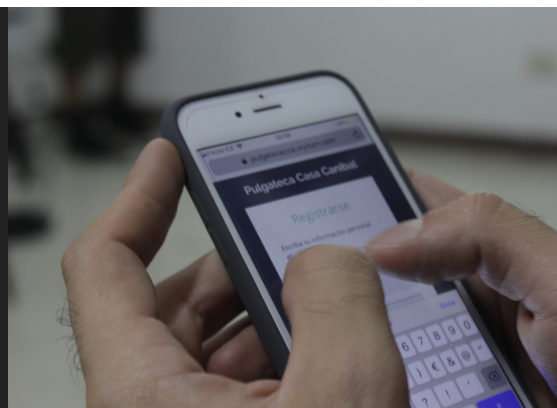
Empresas que:

- * Requieren ejecutar programas de responsabilidad social empresarial en temas ambientales.
- * Buscan invertir en maneras más eficientes de manejar los residuos.
- * Poseen departamentos educativos y culturales.
- * Facilitan acercamiento a otras disciplinas y enfoques alternativos.

MODELO DE NEGOCIO

RECURSOS CLAVE

- Plataforma en línea: <https://pulgateca.net>
- Facebook.
- Instagram.
- Telegram.
- Youtube.
- Nodos.
 - Centro Cultural de España.



RELACIÓN CON CLIENTES

- Social Media.
- Servicio al Cliente (presencial o remoto).
- Charlas, conferencias, talleres, capacitaciones.

ASOCIACIONES CLAVE

- Centros Culturales.
- Instituciones Educativas.
- Gestores de Nodos.
- Empresas que ejecutan RSE.
- Inversionistas.
- Empresas de Reciclaje de Plástico y Metal.

ACTIVIDADES CLAVE

- Procesamiento y Catalogación de Material.
- Mantenimiento de Plataforma en Línea.
- Facilitamiento de actividades educativas.
- Marketing.
- Generación de Recursos Educativos Abiertos.
- Búsqueda de Alianzas - Proyectos Interinstitucionales.

MODELO DE NEGOCIO

ESTRUCTURA DE COSTES

- Desechos Electrónicos.
- Personal capacitado.
- Plataforma virtual de préstamo de objetos.
- Herramientas.

RELACIÓN CON CLIENTES

- Colaboradores Base.
- Plataforma Virtual.
- Eventos y Marketing.
- Mantenimiento de Nodo Físico.

FLUJO DE INGRESOS

- Servicios:
 - Talleres.
 - Capacitaciones.
- Membresía.
- Pulgateca Starter Kit.
- Productos realizados por staff con material reciclado.
- Venta de alimentos en actividades.

MARCO LÓGICO

	OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
Fin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Brindar opciones accesibles para la reparación, reutilización y educación ambiental. 2. Aprovechar los componentes electrónicos que sirven de los dispositivos obsoletizados. 3. Crear comunidad en torno a las práctica artísticas en nuevos medios y hacking. 4. Disminución de desecho electrónico en hogares ciudadanos de San José. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cantidad de usuarios inscritos. 2. Cantidad de materiales utilizados que salen de la Pulgateca. 3. Cantidad de reuniones en el espacio y de miembros recurrentes. 4. Cantidad de componentes de plástico y metal que van a reciclaje y componentes que se quedan en la Pulgateca. 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuestas a usuarios y clientes. • Estadísticas de organización. • Cuantificación de productos realizados en talleres • social media. 	<ul style="list-style-type: none"> • No existe competencia. • La accesibilidad y facilidad no fomentan la participación. • El interés por reducir el desecho no disminuye. • El presupuesto en empresas para proyectos de responsabilidad social empresarial se mantiene.
Proposito	<ol style="list-style-type: none"> 1. Promover el desarrollo artístico, la exploración y la investigación por medio del trabajo interdisciplinario, participativo y comunitario en torno a nuevas formas de relacionarnos con los productos que consumimos y el impacto que tienen sobre el planeta que habitamos en nuevos espacios llamados Pulgatecas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Concretización de la Pulgateca CCE como un espacio para reparar, reutilizar, consumir y aprender sobre estrategias contra la obsolescencia y alternativas al tirar-comprar-tirar en San José. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aumento en usuarios de la Pulgateca. • Reportajes sobre el proyecto. • Invitaciones a otras partes del país. • Registro de Actividades. 	<ul style="list-style-type: none"> • El acuerdo con Casa Caníbal se mantendrá durante este año. • Se realizarán los 3 talleres: <ul style="list-style-type: none"> - Electrocaníbal - Kit de Supervivencia para el Futuro. - Programación en Plástico. • Los artistas locales se interesan en el new media art. • El sistema desarrollado motiva el uso de la plataforma.
Componentes	<ol style="list-style-type: none"> 1. Estrategia de comunicación y ventas. 2. Inventario y sistema web ordenado. 3. Facturación Electrónica. 4. Registro audiovisual de actividades. 5. Publicaciones en redes sociales y espacios públicos. 6. Contratos con empresas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Documentos que especifican los objetivos, contenidos y canales en los que se divulgará la información y se venderá el proyecto. 2. Espacio que documenta las transacciones y uso de los materiales. 3. Instrumento necesario para vender a otras organizaciones. 4. Registro que visibiliza las actividades realizadas y la participación de la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Publicaciones conforme a la estrategia y documentos entregados al CCE. • Verificación por ingreso al sitio: pulgateca.net • Confirmación en Hacienda. • Ingreso a Social Media. • Publicación sobre la alianza - Cobro/Pago de servicios. • Pulgateca operando en horario definido. 	<ul style="list-style-type: none"> • La formalización se da en los próximos 1-2 meses. • La dinámica interna permite la entrega de los componentes. • El presupuesto permite la generación de publicidad. • El sitio web es utilizado por las personas.

	OBJETIVOS	INDICADORES	MEDIOS DE VERIFICACIÓN	SUPUESTOS
		5. Publicaciones en: - Facebook - Instagram - Twitter 6. Documentos que formalizan la alianza económica con otras entidades.		
Actividades	1. Generar estrategias de proyecto, comunicación y ventas. 2. Mantenimiento de servicio web. 3. Formalización de sociedad. 4. Realización de talleres y conversatorios con alianzas. 5. Actividades de divulgación del proyecto (digital y físicas). 6. Venta de paquetes y proyecto a clientes.	1. \$700/mes 2. \$450/año 3. \$300/año 4. \$4500/año 5. \$500/año 6. \$500/año	<ul style="list-style-type: none"> Registro Financiero del Proyecto. Recibos. Sociedad inscrita en Hacienda/Registro. Fotografías y Vídeos. 	<ul style="list-style-type: none"> Los talleres y charlas atraerán potenciales clientes y usuarios. Las empresas e instituciones se interesan por el proyecto. Las actividades permiten a nuevas personas interesarse en el impacto de su consumo. El sitio web permitirá dar a basto con el flujo esperado de usuarios y material. El uso del espacio de Casa Canibal se mantendrá durante este año.

REFERENCIAS

- Bauman, Z. (2009) *Ética posmoderna*. Madrid, España: Siglo XXI de España Editores, S.A.
- Chaverri, Juan. (2018) *Automatización y trabajo: la relativa irracionalidad de lo racionalizado*. (Inédito)
- Clément, M. y Kalafatich, C (2014). Una aproximación a la teoría de la obsolescencia programada en oportunidad del dictado del fallo “Apple” en Brasil. Ideas para su incorporación en Argentina. V jornadas Rioplatenses de Derecho del consumidor, Mar de Plata, Argentina.
- Rubio, I. (15 de noviembre de 2018) Un móvil podría durar 12 años si no se acortará su vida intencionalmente. *El País*. Recuperado de <https://elpais.com>
- Yate, A. El hombre como construcción fallida. El principio de libertad como elemento de impacto ambiental negativo. Disponible en: <https://goo.gl/xbkdiq>

PULGATECA

pulgateca.cr@gmail.com
www.pulgateca.net

 Pulgateca

 @pulgatecacr