

Sassi Modular Furniture

Tema: Sistema de mobiliario modular dedicado a tiendas y otros espacios compartidos.

Es importante leer todo el documento antes de iniciar con el proyecto.

Antecedentes:

Sassi Editore es una editorial fundada en 2006, activa a nivel internacional con publicaciones de arte y fotografía. Desde 2010, Sassi ha desarrollado un programa editorial original totalmente dirigido a los niños. El programa editorial infantil, que inicialmente se centró en los libros de actividades, se ha diversificado con el tiempo. Sus productos se ampliaron hacia los libros ilustrados y, más recientemente, hacia la ficción para niños a partir de los 9 años. El lema de Sassi es “aprender divirtiéndose”. Gracias a este enfoque lúdico y educativo, la editorial se convirtió en líder en el nicho del mercado de libros de actividades tanto en Italia como a nivel internacional.

Sassi Editore está buscando un concepto para **un sistema de mobiliario modular capaz de adaptarse a diferentes contextos de uso**, como tiendas, centros comerciales y otros espacios compartidos. El sistema contará con **áreas de exhibición dedicadas a los libros y libros de actividades de Sassi**. Estos espacios estarán a disposición de **niños y padres**. Cada elemento del sistema debe **reflejar los valores de sostenibilidad, ética, calidad y excelencia en el diseño** que siempre inspiraron a Sassi Editore para consolidarse como una marca icónica.

Target:

Los usuarios objetivo son **niños de 0 a 10 años y sus cuidadores, padres** (generalmente de 25 a 45 años), familiares, educadores, etc.

Objetivo:

Diseñar un **sistema de muebles modulares** que **fomenten momentos de lectura, interacción, socialización, juego y aprendizaje** dentro de espacios compartidos.

Filosofía de proyecto:

El concepto debe ofrecer la posibilidad de componer áreas con una función de exhibición, juego y educación. El lema de Sassi es **“aprender divirtiéndose”**.

Lineamientos:

Para la correcta realización de sus propuestas, por favor tome en consideración las siguientes pautas:

Tipología de producto

Está invitado a diseñar un concepto para un sistema de mobiliario modular compuesto por diferentes **elementos que sean compatibles entre sí tanto desde el punto de vista funcional como estilístico**. A continuación se muestran una serie de ejemplos relativos a los elementos que podrían

formar el sistema requerido. Puede proponer elementos adicionales cuando estos se consideren útiles para configurar el área de exposición.

También se incluyen algunas dimensiones indicativas no vinculantes; usted es libre de personalizar las dimensiones de los elementos de acuerdo con las necesidades y el público objetivo.

- Librería de pared (ancho 200; profundidad 40; altura 260 cm)
- Librería con compartimentos de almacenamiento (ancho 200; profundidad 40; altura 260 cm)
- Librería baja con superficie de trabajo/lectura (ancho 200; profundidad 80; altura 86 cm)
- Pantalla de columna (ancho 60; profundidad 60; altura 170 cm)
- Mesas de lectura / actividades (ancho 200; profundidad 80; altura 86 cm)
- Cajero / mostrador de información (ancho 120; profundidad 60, altura 86 cm)
- Taburetes / sillas
- Unidad de asiento de contenedor
- alfombra de juego
- Pared equipada
- Elementos / unidades de comunicación
- etc...

El sistema de mobiliario modular deberá permitir la expansión continua de las configuraciones del sistema según el tamaño y la funcionalidad del contexto de instalación. Para comunicar mejor la versatilidad del sistema modular, lo invitamos a presentar al menos 3 tipos de composición de muebles que deberán colocarse en áreas de diferentes tamaños: pequeño, mediano y grande.

Contexto de uso

Como referencia, el sistema de amueblamiento modular solicitado se instalará en librerías, jugueterías, centros comerciales y otros espacios comunes.

Tipos de uso

El sistema de muebles modulares debe diseñarse teniendo en cuenta múltiples funciones. Si bien todas las diferentes funciones pueden ser aplicables dentro de contextos de uso más amplios, hasta el mobiliario de una tienda monomarca completa, será necesario seleccionar solo algunas para áreas más pequeñas. Aquí hay unos ejemplos:

- Áreas de exhibición/consulta de libros (siempre incluidas en el sistema)
- Área de lectura (usuario único)
- Área de lectura (múltiples usuarios)
- Zona de juegos (mesas)
- Área de juego (tapete)
- Área educativa
- Área de compras
- Área de taller
- Área interactiva/personalizable
- etc...

Estilo y colores

El sistema solicitado debe ser minimalista y de estilo ecológico; es importante no descuidar los aspectos emocionales que el sistema de decoración debe comunicar.

Las formas deben ser simples y modernas con detalles que hagan referencia al mundo natural. Tales referencias a la naturaleza NO deben aplicarse a todo el mueble; por ejemplo, no se permiten estanterías con forma de árbol, mesas con forma de hoja, etc.

NO se permiten otros temas caracterizadores relacionados con los detalles, y en general con el sistema, como el espacio, la tecnología, los dibujos animados, etc.

Evite los bordes u otros elementos peligrosos para cumplir con los usuarios objetivo de 0 a 10 años de edad.

Los elementos a diseñar deben ser de color blanco o presentar colores naturales que pudieran estar en función de los materiales utilizados. Para evitar un efecto ruidoso, los elementos no deben presentar demasiados colores o colores demasiado vivos.

Debe insertar el logotipo "Sassi" en los muebles. Busque el logotipo en los archivos de materiales que se pueden descargar de la página del concurso.

Materiales

Materiales permitidos: madera, papel/cartón y metal. Si es necesario, es posible utilizar plástico, preferiblemente reciclado. En general, es preferible el uso de materiales ecosostenibles. No recomendamos el uso de vidrio y materiales no aptos para niños.

Tecnologías (no obligatorio)

Es posible equipar el sistema solicitado con elementos tecnológicos cuyo uso específico debe basarse en las funciones del área específica dentro de los módulos individuales. Pantallas educativas interactivas, pantallas dedicadas a la comunicación corporativa, iluminación de estanterías, etc. son ejemplos de este tipo de elementos.

Valores a comunicar

El uso ético, pedagógico y lúdico de los productos Sassi; el valor educativo de la lectura y el juego; La importancia de la sociabilidad.

Criterios de evaluación

- Innovación
- Funcionalidad
- Estética
- Viabilidad técnica
- Coherencia con la marca

Entregables

4 Láminas descriptivas en formato horizontal doble carta RGB 200dpi:

- **Lámina 1:** Memoria descriptiva y propuesta visual de elementos (perspectivas)
- **Lámina 2:** Uso, dimensiones y escala humana
- **Lámina 3:** 3 configuraciones de modulaciones en espacios / contexto (chico, mediano, grande)
- **Lámina 4:** Detalles descriptivos y técnicos de los elementos diseñados (componentes, materiales, etc.)

Cintillo de semestre con datos de identificación: Nombre completo, grupo, correo electrónico.

Plantilla de lámina: https://drive.google.com/drive/folders/12S0-QYLn_VQiP8dmhRBpdS5bGNhaoHZ6?usp=sharing

DESCARGAR LOGO SASSI: <https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/desallstorage/625479.zip>

PÁGINA WEB: <https://www.desall.com/Contest/Sassi-Modular-Furniture/Brief>

Entregables para concurso:

(opcional para participar en el concurso internacional hasta el 18 de mayo 2022. [Ver página](#))

Sube una descripción detallada de tu propuesta así como imágenes de alta calidad para presentar tus proyectos de la mejor manera posible. Las imágenes de la galería (máximo 5) deben tener una proporción de 4:3. Formatos de archivo permitidos: .jpg, .gif o .png; colores: RGB; tamaño máximo de archivo individual: 1 MB. Le invitamos a utilizar el campo

dedicado en la página de carga para cargar una carpeta .zip con archivos 3D y la versión de alta resolución de las imágenes cargadas. Tamaño máximo de archivo .zip: 100 MB

Evaluación:

- 30% Desarrollo conceptual** de la propuesta acorde a los lineamientos solicitados por SASSI.
- 15% Lámina 1.** Explicación del concepto en la memoria y los módulos propuestos.
- 15% Lámina 2.** Claridad en su uso y referencias para asimilar la escala del objeto / usuarios.
- 15% Lámina 3.** Versatilidad e integración de los elementos en distintos contextos.
- 15% Lámina 4.** Especificación de detalles, elementos y materiales empleados.
- 10% Presentación:** Composición de láminas, comunicación de la información gráfica y calidad de imágenes. Buena ortografía.

LÍMITE DE ENTREGA: **Lunes 14 de marzo de 2022, 7:00 am.**

ATENCIÓN PROFESOR

- **No podrá alterar valor de la repentina** establecido en el cronograma de la UA sobre la calificación final.
- **No podrá recibir repentinan después de la hora y el día indicado**, ni recibirlas por otro medio que no sea al correo indicado.

ATENCIÓN ESTUDIANTE

- El desarrollo de **la repentina deberá de ser únicamente durante el(los) día(s) indicado(s) en el periodo de tiempo establecido**, no podrá efectuarse en otro día en ninguna circunstancia.
- **La forma de entrega será de manera digital a los correos asignados (profesor y coordinación).** Adicionalmente el profesor podrá solicitar una copia dentro de la plataforma TEAMS.