

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



**Tema:** Muebles en base al Eco-diseño

**Objetivo:** Generar un conjunto de muebles o mueble en el que destaque el uso eficiente de los recursos naturales, para aprovechar y reaprovechar el mueble en sí o sus componentes.

**Usuario:** el actual; busca que el mobiliario se ajuste a sus espacios y aporte a su bienestar.

**Atributos:**

Los proyectos deben de adaptarse a los principios siguientes:

- **Optimización** en el uso de los recursos.
- **El producto** o sus componentes se deben adaptar para reintroducirse en el mercado con la misma o diferente función (reutilización) y que esto no genere grandes costos.
- **Tomar en cuenta** el impacto medio-ambiental y reducirlo, es decir: considerar su impacto en la fabricación, empaque, traslado, desempaque y uso.
- En el caso de integrar madera a los proyectos, deberán de ser maderas mexicanas con el certificado Forest Stewardship Council.



Se pueden diseñar muebles o conjunto de muebles tales como:



Sillas



Mesas



Sofás



Mesas auxiliares



Cómodas



Burós



Libreros



Bancas

Quedan fuera los proyectos de piezas únicas y/o artículos decorativos como:



Lámparas



Espejos



Percheros

Imágenes de referencia:



## Entregables:

- **Lámina** de la propuesta final del producto en formato **PLANTILLA DE REPENTINA**, JPG 300dpi. **(Seguir instrucciones en lámina / Póster de repentina anexa)**

## Criterios de evaluación Lámina / Póster de Repentina:

ELEMENTOS DEL CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACION
<b>Fundamentación, objetivo y Usuarios o grupos beneficiados (30%)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Identificación del problema. (Planteamiento y justificación) Contextualizar y definir.</li><li>- Propósitos a lograr en relación a la problemática/planteamiento.</li><li>- Al resolver dicho problema quiénes se verían beneficiados. Describir.</li></ul>
<b>Representación gráfica de la propuesta y concepto (30%)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Renders en vistas, perspectiva y/o isometría de la propuesta.</li><li>-Presenta la versatilidad funcional del objeto a través de renders.</li><li>- Principio, teoría o enfoque en el que se basa la solución. (Texto o esquemas gráficos)</li></ul>
<b>Aspectos técnicos (20%)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>-Presenta detalles del diseño, Información que sustente técnicamente la viabilidad y factibilidad en la propuesta. (Materiales, procesos, acabados, componentes, tecnología, diagramas, modelos de negocio, etc., según requiera cada proyecto).</li></ul>
<b>Diagrama de uso / funcionamiento / Experiencia / interacción (10%)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Descripción esquemática de la propuesta llega a la solución. (esquemas, mapas, diag. de flujo, storytelling, etc.)</li></ul>
<b>Detalles complementarios (10%)</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Información adicional para sustentar o comunicar la propuesta. (Imágenes de apoyo, detalles, esquemas, etc.)</li></ul>

## Notas importantes:

- **Hora límite** de recepción: **7:00 am** (Después de esta hora no se recibirán los proyectos).

### **ATENCIÓN PROFESOR**

**No podrá alterar valor de la repentina** el cual será de 20 puntos 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 ó en Tareas en Teams.

### **ATENCIÓN ESTUDIANTE**

El desarrollo de **la repentina deberá de ser únicamente durante los días indicados en el periodo de tiempo establecido**, no podrá efectuarse en otro día bajo ninguna circunstancia.

**La forma de entrega será de manera digital a los correos asignados (profesor y coordinación) ó bien por la plataforma Microsoft Teams.**

## **Para el concurso:**

**Consultar bases, el registro cierra el 8 de abril**

<https://dimueble.com.mx/#bases>