

6o	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL REPENTINA
-----------	--

AGOSTO - DICIEMBRE 2024

TEMA:

**JUGUETE MECÁNICO INTERACTIVO PARA PRODUCCIÓN A BAJA O MEDIANA
ESCALA**

OBJETIVO :

Diseñar un juguete mecánico interactivo que utilice de manera creativa mecanismos simples o compuestos, conceptualizado para una producción a baja o mediana escala.

ENFOQUE:

El diseño se centra en crear experiencias lúdicas que combinan la funcionalidad de mecanismos simples con un acabado de alta calidad y sustentable. Los juguetes deben fomentar la creatividad y el aprendizaje a través de la interacción manual y, al mismo tiempo, ser fáciles de manipular y seguros para los infantes.

Se deben de utilizar materiales sustentables y técnicas de fabricación para una producción a baja o mediana escala (pudiendo incluir procesos artesanales o de fabricación digital como router CNC, láser o impresión 3D), buscando ofrecer un producto duradero, estéticamente atractivo y ecológicamente responsable.

ATRIBUTOS DEL DISEÑO:

De valores estético-simbólicos

- Original e innovador
- Debe tener una apariencia simple y de alta calidad, destacando las texturas naturales de los materiales y su proceso de fabricación
- El diseño podría inspirarse en tradiciones locales, animales, o iconografía que refuerce un vínculo cultural

De uso y aplicación

- El juguete debe de hacer uso de mecanismos simples o compuestos de manera creativa
- Debe ser interactivo, el usuario podrá activar manualmente el movimiento generado por los mecanismos
- Deben ser seguros para su manipulación cumpliendo con las normativas de seguridad para juguetes infantiles
- Se pueden incluir sistemas de montaje o desmontaje para cambiar piezas o ajustar mecanismos

De producción y mercado

- Identificar el rango de edad de los infantes a los que se dirige y el tipo de juguete que se propone según su objetivo (desarrollo sensorial, desarrollo motriz, educativo, cooperativo o social y/o simbólico y de imitación)
- Durable y resistente al uso constante por parte de los infantes
- Uso de materiales sustentables preferentemente locales y naturales
- Diseñado para producción a baja o mediana escala (pudiendo incluir procesos artesanales o fabricación digital como Router CNC, láser o impresión 3D)
- Dirigido a padres que buscan juguetes de alta calidad y ecológicamente responsables

ENTREGABLES REPENTINA:

- Dos (2) láminas de la propuesta final del producto usando el formato PLANTILLA DE REPENTINA 6° con las siguientes características:
 - Descripción de propuesta a través de texto e imágenes en el que se comunique y contengan:
 - El concepto propuesto (tipología de producto y descripción del producto)
 - Método(s) de diseño utilizado(s) y proceso creativo (metodología de diseño, técnicas creativas, bocetos, etc.)
 - Indicar cuál es el valor agregado de su propuesta
 - Demostrar el funcionamiento de la propuesta por medio de un vídeo demostrativo con ayuda de un modelo de comprobación (agregar un link activo a la lámina y un código QR que dirijan al video realizado montado en la plataforma YouTube o similar)
 - Mostrar consideraciones ergonómicas, ciclo de uso y/o interacción con el usuario
 - Indicar la solución técnica, materiales, acabados y procesos de la propuesta
 - Perspectivas y vistas descriptivas generales con medidas generales

- Representación visual del producto (técnica de sketch o render)
 - Las 2 láminas se entregan en un solo documento en formato PDF
 - Nombre del Documento: Apellidos, Nombres - Matrícula
 - Peso menor a los 5MB (Sugerencia para reducir tamaño de archivo: <https://www.ilovepdf.com/es>)

TIEMPO LÍMITE Y MEDIO DE ENTREGA:

- Antes de las **20:00 hrs del domingo 22 de septiembre:**
 - Sube tus archivos a la **tarea en TEAMS** que asignó tu profesor
 - Envía tu repentina (*favor de no adjuntar el vídeo*) a **repentina4567@gmail.com** con el siguiente Asunto (Subject):

“Unidad de Aprendizaje” - “Grupo” - “Apellidos Nombre(s)” - “Matrícula” - “Profesor”

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CRITERIOS	PUNTOS
Tema: expone método(s) de diseño utilizado(s), consideraciones ergonómicas y funcionales, solución técnica de la propuesta y un análisis adecuado de la temática	20
Comunicación: capacidad de comunicar el proyecto, dibujo, trazo, esquemas, representación, renders, texto, ortografía, entre otros. Incluye vídeo demostrativo por medio de un modelo de comprobación.	20
Creatividad: ideación y desarrollo de la etapa creativa, originalidad e innovación de las propuestas	30
Pertinencia: solución acorde al planteamiento/brief, aplicación de conocimientos ante el problema y el contexto; justifica la propuesta de componentes con fundamentos técnicos	30

“Con juguetes buenos se forma gente buena”

Cas Holman