

2°	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL REPENTINA U.A. Taller de Forma y Función
-----------	---

ENERO - JUNIO 2025



TEMA:

**DISEÑO DE LÁMPARA DE ESCRITORIO PARTIENDO DE UNO O VARIOS
DESARROLLOS PLANOS DE MATERIALES LAMINADOS**

OBJETIVO:

Diseñar una lámpara de escritorio que integre una propuesta de desarrollo plano considerando áreas de pautas principales y secundarias, así como la identificación y jerarquización de sus funciones primarias, secundarias y decorativas. El objeto deberá comunicar su uso de manera clara e intuitiva.

ENFOQUE:

La propuesta debe centrarse en el equilibrio entre forma y función, asegurando que la lámpara exprese visualmente su propósito y guíe al usuario en su correcta manipulación. Se deben de explorar desarrollos planos formales que definan claramente los componentes de la estructura básica del objeto, asegurando una interacción intuitiva.

ATRIBUTOS DEL DISEÑO:

Aplicación de los principios morfológicos y funcionales del diseño.

- La morfología debe habilitar su propósito lumínico y facilitar su uso intuitivo mediante un lenguaje objetual claro.
- Integrar al menos una función secundaria coherente al contexto y habilitada a través de la morfología del objeto.

- Uso de materiales laminados y pliegues para lograr estabilidad, volumen y eficiencia estructural.
- Fácil manipulación y montaje sin necesidad de instrucciones complejas.
- Diseño visualmente atractivo con una composición que refuerce su identidad y funcionalidad.

ENTREGABLES REPENTINA:

- Dos (2) láminas de la propuesta final del diseño usando el formato O2_Plantilla_Repentina 2°, incluye el siguiente contenido:

Lámina 1.

- o ID / Nombre del Proyecto - Tema del proyecto - Matrícula (abajo derecha)

Información escrita necesaria:

- Fuente de Inspiración (redacción)
- Clasificación y descripción del objeto (redacción)
- Fundamentación de la propuesta (redacción de Memoria Descriptiva Reflexiva así como el análisis de la comunicación funcional del objeto - semántica, sintáctica, pragmática y affordances - donde expliques a detalle la propuesta)

Información gráfica necesaria:

- Propuesta formal volumétrica por medio de un modelo o maqueta haciendo uso de materiales laminados (fotografía donde se muestre el objeto ambientado en su entorno: escritorio)
- Análisis de la comunicación funcional del objeto (imágenes y/o fotografías del objeto para ilustrarlo, utiliza flechas y notas explicativas)

Lámina 2.

- o ID / Nombre del Proyecto - Tema del proyecto - Matrícula (abajo derecha)

Información escrita necesaria:

- Técnicas de investigación—creativas—experimentales aplicadas (por ejemplo: observación, documentación, moodboard, bocetos, modelos)

Información gráfica necesaria:

- Documentación del proceso (imágenes y /o fotografías de técnicas aplicadas: moodboard, bocetos, modelos, scamper, triz, etc.)
- Propuesta de evolución en propuesta formal:
 - Mostrar áreas de pautas principales y secundarias.
 - Generar estructuras cuantificadas (disposición de elementos) y formas totales (ordenar componentes) con formas de elementos (diseñar cada elemento según función)

- Representación del desarrollo plano de las piezas diseñadas.

** Cada Lámina debe ser armónica visualmente, cuida la disposición, proporción, y organización de los elementos. Cuida también la legibilidad en la escritura (formato, ortografía y redacción).*

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 09 de marzo:**
 - Sube tus archivos a la **tarea en TEAMS** que asignó tu profesor
 - Envía tu repentina a **repentina.disenio123@gmail.com** con el siguiente Asunto (Subject):

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CRITERIOS	PUNTOS
Tema: objeto cotidiano simple o semi-compuesto según entorno que integre una propuesta de desarrollo considerando área de pautas, estructuras del objeto.	20
Comunicación: capacidad de comunicar el proyecto, dibujo, trazo, esquemas, renders, texto, ortografía, entre otros.	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	30

“La meta de toda actividad plástica es la construcción” | Walter Gropius