

7o	LICENCIATURA EN DISEÑO INDUSTRIAL REPENTINA U.A. Diseño para el transporte
-----------	---

ENERO - JUNIO 2025



1. TEMA: Vinculación con Betterware “RETO LA BOTELLA DE AGUA PERFECTA”

OBJETIVO:

Diseñar una botella para agua innovadora estética y funcional, que mejore el día a día de las personas y fomente hábitos saludables, haciendo su vida más fácil, práctica y ordenada.

ENFOQUE:

El estudiante deberá centrarse en el diseño de productos que integren ergonomía, estética y funcionalidad enfocado al mercado Betterware

2. ATRIBUTOS DEL DISEÑO:

Entender al cliente y mercado

- Identifica y analiza a tu consumidor final.
- Detecta necesidades lo suficientemente fuertes para impulsar una decisión de compra

Generación y validación de ideas

- Realiza una lluvia de ideas antes de analizar lo que ya existe en el mercado.
- Define caminos para resolver las necesidades detectadas.
- Investiga la oferta actual de productos y analiza soluciones existentes.

- Identifica áreas de oportunidad en esos productos y plantea mejoras. Es válido tomar y mejorar ideas de productos ya “existentes” pero no hacer copias de producto con solo cambios estéticos.
- Repite la lluvia de ideas con base en tus hallazgos.

Diseño y Desarrollo del Producto

- Enfoque en el mercado meta: Asegúrate de que el diseño responda a las necesidades y expectativas del público objetivo.
- Funcionalidad primero: Prioriza la solución del problema sobre aspectos secundarios.
- Adaptabilidad: Considera que el producto pueda ser utilizado por diferentes tipos de usuarios.
- Uso frecuente o diario: Diseña pensando en la durabilidad y practicidad.
- Fácil armado y transporte: Reduce el número de piezas y prioriza el diseño compacto para facilitar su almacenamiento y movilidad.

Ergonomía

- Analiza la/s secuencia de uso para incluir todos los factores ergonómicos relevantes.
- Investiga aspectos de ergonomía específicos para tu producto.
- Evita confundir ergonomía con adaptación anatómica.
- Un producto ergonómico debe mejorar la experiencia del usuario y su funcionalidad (Ejemplo: el mango de un cepillo no debe tener la forma de un mouse solo porque parece cómodo).

Simplicidad y practicidad

- Betterware se distingue por productos que se arman, guardan y funcionan de forma simple y práctica.
- Evita agregar funciones, materiales o accesorios innecesarios que solo aumenten costos sin aportar valor.
- Un producto con demasiadas limitaciones también puede generar una mala experiencia para el consumidor.
- Si el producto es complicado de usar, el usuario tendrá una experiencia negativa.

Materiales

- Define primero todas las cualidades que quieres en tu propuesta de producto.
- Una vez claro el diseño, investiga los materiales que mejor cumplan con esas cualidades,
- NO limites tu propuesta desde el inicio tratando de adaptarla a un material.

3. ENTREGABLES REPENTINA:

- Dos (2) láminas de la propuesta final del producto usando el formato PLANTILLA DE REPENTINA 7° 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 los fundamentos teóricos y técnicos utilizados para lograr el correcto funcionamiento del dispositivo
 - Mostrar consideraciones ergonómicas, ciclo de uso y/o interacción con el usuario
 - Indicar la solución técnica, materiales y acabados 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>)

4. TIEMPO LÍMITE Y MEDIO DE ENTREGA:

Entrega Presentación al Cliente

- Antes de las **20:00 hrs del domingo 09 de marzo**:
 - Llenar el siguiente formato de Forms en el cual se deberá adjuntar su archivo. <https://forms.gle/mQgjuAhqzEFMyYES9>

Entrega Presentación academia

- Antes de las **20:00 hrs del domingo 09 de marzo. Incluye evidencia (captura de pantalla) de que entregaste tu repentina al cliente**
 - Sube tus archivos a la **tarea en TEAMS** que asignó tu profesor
 - Envía tu repentina a **repentina4567@gmail.com** con el siguiente Asunto (Subject):
"Unidad de Aprendizaje" - "Grupo" - "Apellidos Nombre(s)" - "Matrícula" - "Profesor"

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

CRITERIOS	PUNTOS
Tema: muestra un proceso de diseño metódico. Fundamenta sus consideraciones ergonómicas, funcionales y técnicas. Expresa un análisis adecuado de la temática.	20
Comunicación: capacidad de comunicar el proyecto, dibujo, trazo, esquemas, representación, 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

“El diseño es la belleza de convertir las limitaciones en ventajas.”

Aza Raskin