

1. Tema

Diseña una pieza de mobiliario —banca, silla, mesa, banco, librero u otra— que integre un espacio destinado a una planta o árbol.

2. Antecedentes

El mobiliario puede incorporar elementos naturales para generar nuevas formas de habitar y relacionarse con el espacio. Integrar una planta o árbol dentro de una pieza de mobiliario representa una oportunidad para explorar nuevas relaciones entre función, usuario y naturaleza.

3. Reto del diseño

La planta o árbol deberá formar parte de la propuesta de manera funcional e integrada al mobiliario, no únicamente como decoración.

4. Usuario

Selecciona un usuario y un espacio donde utilizará el mobiliario. Define qué actividad realizará y qué tipo de planta o árbol se integrará a la propuesta.

5. Objetivo

Diseñar una pieza de mobiliario que resuelva una actividad de uso y, al mismo tiempo, integre de manera funcional una planta o árbol considerando ergonomía, escala, estabilidad, mantenimiento, materiales y contexto.

6. Condicionantes (Qué SÍ y qué NO)

El producto deberá:

- Pieza de mobiliario claramente identificable.
- Planta o árbol integrado al diseño.
- Relación funcional entre mueble y naturaleza.
- Considerar usuario, actividad, escala, estabilidad y mantenimiento.

No se permite:

- Colocar simplemente una maceta sobre un mueble.
- Diseñar solamente una maceta.
- Agregar la planta como elemento decorativo.
- Copiar un mueble existente.

7. Entregables

Lámina # 1 DESARROLLO

- 2 propuestas iniciales
- selección
- dimensiones principales
- materiales.
- usuario

Lamina # 2 Lámina de propuesta final.

- Modelo o Render.
- Imágenes de uso/contexto.
- Justificación de usuario, necesidad, función y características principales.

8. Criterios de Evaluación

Tema Lamina #1	- Comprensión del reto y relación entre mobiliario, usuario, espacio y naturaleza. - Identificación clara de la pieza de mobiliario, actividad de uso y planta o árbol a integrar.	25%
Creatividad Lamina # 2	- Originalidad de la propuesta y manera en que integra la planta o árbol al mobiliario. - Capacidad para generar una relación funcional y no únicamente decorativa entre ambos elementos.	25%
Funcionabilidad y viabilidad Lamina #2	- Que la propuesta resuelva adecuadamente la actividad planteada, considerando usuario, ergonomía, escala, estabilidad, mantenimiento y contexto. - Coherencia entre forma, función, materiales, dimensiones y construcción del mobiliario.	30%
Comunicación (Aplica para las 2 lámina)	- Láminas claras, limpias y ordenadas que comuniquen adecuadamente el proceso y la propuesta. - Representación gráfica suficiente para comprender el mobiliario, la integración de la planta o árbol y su situación de uso.	20%

9. Entrega de Repentina

Se entregará el sábado 26 de Septiembre a las 23:59hrs (11:59pm)

Se entrega por TEAMS en la actividad que tu profesor asignó para ello

Se envía copia al correo repentina4567@gmail.com para que tengan respaldo de tu entrega.

Enviar con el siguiente Asunto (Subject):

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

Ejemplo: Dis. Mobiliario - Grupo 23 - Pérez Juan - 000000 – Ramírez González

“No agregues una planta al mueble. Diseña el mueble para convivir con ella.”