

1. Tema

Diseño de un producto que resuelva una necesidad específica relacionada con las actividades, objetos o hábitos actuales de las personas dentro de un vehículo.

La propuesta no deberá ser una caja, bolsa u organizador genérico. Deberá estar diseñada específicamente para una situación de uso, un usuario y un tipo de vehículo.

2. Antecedentes

Los vehículos no solamente funcionan como medios de transporte. Actualmente también se utilizan para realizar diferentes actividades cotidianas: comer, trabajar, maquillarse, transportar mercancías, llevar juguetes, trasladar materiales, realizar entregas, transportar equipo, organizar compras, entre otras.

Estas formas de utilizar el vehículo generan nuevas necesidades relacionadas con organización, almacenamiento, acceso, protección, transporte o interacción con los objetos.

No diseñes para “el carro”. Diseña para una situación concreta que sucede dentro del carro.

3. Usuario

El usuario y el vehículo deberán seleccionarse a partir de una situación concreta de uso. No basta con elegir un tipo de usuario o vehículo; es necesario identificar qué hace, qué transporta y qué necesidad presenta dentro o en relación con el vehículo.

4. Objetivo

Diseñar un producto específico que resuelva una necesidad cotidiana relacionada con el transporte, organización, protección o utilización de objetos dentro de un vehículo, considerando al usuario, la actividad, los objetos involucrados y las características del vehículo.

La propuesta deberá demostrar cómo el diseño mejora una situación que actualmente presenta una dificultad, incomodidad o falta de solución adecuada.

5. Condicionantes (Qué SÍ y qué NO)

El producto deberá:

- Definir claramente al usuario.
- Considerar una actividad específica.
- Considerar un vehículo determinado.
- Analizar los objetos involucrados.

No se permite:

- Diseñar una caja o bolsa genérica.
- Diseñar un organizador sin una necesidad específica.
- Copiar un accesorio existente.
- Cambiar únicamente la forma de un producto existente.
- Diseñar sin considerar las características del vehículo.

7. Entregables

Lamina # 1 Exploración conceptual 2 propuestas conceptuales

- 2 propuestas iniciales.
- Selección de una propuesta.
- Dimensiones principales.
- Forma de instalación y/o uso.

Lamina # 2 Lamina final Deberá presentar: MODELO DE COMPROBACIÓN + VISUALIZACIÓN

Presenta dos imágenes lado a lado:

- **IZQUIERDA — MODELO DE COMPROBACIÓN**
 - Fotografía de tu modelo físico, mostrando su forma, escala, interacción y funcionamiento.
- **DERECHA — VISUALIZACIÓN CON IA**
 - Genera una imagen con IA donde se muestre el mismo producto, basado en tu modelo de comprobación, integrado en la situación real de uso dentro del vehículo.

Importante: La imagen generada con IA deberá representar el producto desarrollado. No deberá modificar, sustituir ni inventar una propuesta diferente.

8. Criterios de Evaluación

Tema Lamina #1	- Comprensión del reto y relación con una situación concreta de uso dentro o en relación con el vehículo. - Identificación clara del usuario, vehículo, actividad, objetos y necesidad detectada.	25%
Creatividad Lamina #1	- Originalidad de la propuesta y pertinencia de la solución. - Desarrollo de una propuesta que se diferencie de soluciones genéricas existentes.	25%
Funcionalidad y Viabilidad Lamina #2	- Que la propuesta resuelva adecuadamente la necesidad planteada, considerando usuario, actividad, vehículo, uso, espacio, ergonomía y seguridad. - Coherencia entre forma, función, dimensiones, materiales, instalación y funcionamiento.	30%
Comunicación Lamina #2	- Comparación clara entre el modelo de comprobación físico y su visualización mediante IA en contexto. - Imágenes y recursos gráficos que permitan comprender el producto y su situación de uso.	20%

9. Entrega de Repentina

Se entregará el sábado 26 de Septiembre a las 14:00hrs (2:00pm)

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 con el siguiente Asunto (Subject):

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

Ejemplo: Taller de Forma y Función - Grupo 23 – Alanís Juan – 000000 – Pérez López

“No diseñes para el vehículo. Diseña para lo que sucede en él.”