



Taller de Diseño Industrial IV- 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: GUIÑAZÚ ROLDÁN, MICAELA DEL ROSARIO

Nombre del proyecto:

DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS

Año de cursado: 2021

Indice

PROYECTO de RESOLUCIÓN INMEDIATA	2
• Presentación del Proyecto.	
• Presentación de tema elegido.	
• PROBLEMA	
• ESTRATEGIA DE DISEÑO	
• USUARIO	
• REQUISITOS	
• CONDICIONANTES o determinantes	
• Descripción de Proyecto	
PROYECTO de RESOLUCIÓN CONCEPTUAL	11
• Descripción de Proyecto	
• Conclusiones	15
• Bibliografía	16
• Anexos	17

PROYECTO de RESOLUCIÓN INMEDIATA

- Presentación del Proyecto.

El proyecto DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS se trabaja en el sector de fabrica textil BERTAS, siendo una empresa que genera alto nivel de descarte de recursos plásticos y necesita generar nuevos productos infantiles, en colaboración con fabrica plástica ecológica BOSQUE URBANO, un emprendimiento que utiliza descartes plásticos en material rígido moldeable, y se encuentra en espera de una nueva fuente de material que provea en gran cantidad.

Contando con el aporte de la ONG CUVHONI, el producto set de juego contara con el sello de ONG, a cambio de proveer unidades para en entregar en eventos de caridad, consecuentemente publicitando el producto.

La propuesta se dirige a la innovación, a la sustentabilidad y al usuario infantil, mas específicamente apuntado al niño de seis años con interés por las aventuras, moverse, dibujar, crear historias, estar al aire libre, dibujar y estar preparado para crear y divertirse en cualquier lado. (ANEXO 1)

DIBUTIN, es un conjunto de objetos que componen una unidad compacta de actividades de dibujo y transporte, que permite moverse, apoyarse, guardar, crear, etc. Esta fabricado en su mayoría de de plástico y cuenta con un componente textil, la mochila.



Presentación de tema elegido.

El tema central del proyecto DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS es el desarrollo de la motricidad gruesa infantil y del desarrollo cognitivo creativo, todo a través del juego-juguete que le permita realizar actividades creativas y de movilidad. Esto se genera originariamente desde la industria de accesorios infantiles, a partir de la empresa BERTAS.

BERTAS, es una de las pocas fabricas de ropa para niños en la provincia y tiene poca competencia en ese aspecto, en lo que respecta a tiendas, cuenta con competidores varios de distintos tamaños. Los competidores mas peligrosos son los que se encargan de vender mas variedad de productos y pueden abastecer de todo lo que la demográfica puede llegar a necesitar. (ANEXO 2)

El sector textil infantil es característico por una demográfica que se renueva de manera rápida y constante, y por la gran variedad en alternativas de calidad y precio. El análisis detallado del contexto del sector se realizo previo al proyecto utilizando la herramienta PESTEL con las variables de entorno, político, económico, social, tecnológico, ecológico y legal. (ANEXO 3)

PROBLEMA

El proyecto nace a partir de la necesidad de darle un proposito a la alta cantidad de descarte plástico producido por el sector de calzado de la fabrica BERTAS, se plantea como “Exceso de descartes de pellets de material plástico sin proposito encontrado en la fabrica de BERTAS S.A. que representan una perdida”

A pesar de formar principalmente parte del sector textil, BERTAS se integra en el sector infantil vendiendo juguetes y accesorios de índole no textil, es una compañía con experiencia y especialización en el sector infancia, este nuevo producto propuesto podría generar oportunidades de expandir la clientela y generar ganancia a partir del material descartado cada día, para completar el análisis de la organización, se utilizo la herramienta DAFO. (ANEXO 4)

PROGRAMA DE DISEÑO

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Diseño centrado en la innovación, a partir de la combinación de utilidades en un conjunto de objetos que componen una unidad compacta. Reduciendo la cantidad de elementos a transportar para realizar actividades. Enfocandose en el aspecto de producción ecológica y en la utilidad del producto para el desarrollo infantil.

La metodología aplicada a seguir:

- *Documentación del sector y marcas afines*
- *Análisis de antecedentes de productos, relevamiento de productos en el mercado*
- *Estudio de materiales y de tecnología disponible*
- *Análisis de usuario*
- *Proceso proyectual creativo*
- *Desarrollo de Propuesta*

USUARIO

El cliente del conjunto sería un infante de 6 años, con gusto a dibujar, crear historias y personajes, merendar afuera, coleccionar cosas y que le guste llevar lo necesario para sus actividades consigo y que combine.

A este infante le gustan tanto las actividades creativas como las actividades al aire libre y el juego activo. Con la edad de 6 años, comienza a tomar gusto por ciertas prendas y estética, por lo que aprecia colores combinados.

El nivel socio cultural se considera amplio, teniendo un precio relativamente accesible por el uso de materiales sobrantes, se considera que el producto debe llegar a nivel económico de adquisición alto a medio bajo, y llegar a los niveles más bajos a través de la ONG.

Geográficamente se plantea que el usuario esté localizado en el área de la provincia de San Juan, pero se contempla expandir su venta si el proyecto es exitoso con el público.

Es importante para el análisis de este usuario, considerar su dependencia por los mayores de la familia y estudiar su relación con ellos, entre otras cosas. (ANEXO 5)

CONDICIONANTES

	REQUISITOS <i>(variables que debe cumplir)</i>	CONDICIONANTES <i>(variables en relación a los requisitos)</i>
	Obligatorios	
TECNO LOGICO	<i>Debe aguantar golpes, traslado y maltrato en general</i>	<i>Tener en cuenta materiales resistentes en el mercado para productos del estilo.</i>
USO	<i>Debe ser atractivo para un niño de 6 años</i>	<i>Atender a los gustos del niño y las modas infantiles actuales.</i>
USO	<i>Debe ser práctico de manipular por un niño de 6 años</i>	<i>Considerar la capacidad de comprensión y motriz del niño</i>
FUNCIÓN	<i>Deberá proteger su contenido</i>	<i>Contemplar el material de relleno entre capas para protección.</i>
FORMA	<i>Deben insertarse y ajustarse accesorios del conjunto a la mochila</i>	<i>Examinar accesorios de agarre utilizables en una mochila/bolso y en los accesorios</i>
FORMA	<i>Debe responder como conjunto a las medidas de un niño de 6 años</i>	<i>Tener en cuenta los esquemas antropométricos de un niño de 6 años en extensión y movimiento de todas las extremidades</i>
TECNO LOGICO	<i>Debe ser un conjunto que cumpla al menos 4 funciones</i>	<i>Tener en cuenta elementos que complementen la actividad de jugar, dibujar, merendar</i>
FORMA	<i>Debe tener algún elemento desplegable</i>	<i>Contemplar elementos plegables y livianos que complementen el sistema</i>
	Deseables	
FUNCIÓN	<i>Debería permitir que un adulto lo lleve cómodamente además del niño</i>	<i>Tomar en consideración los esquemas antropométricos</i>
USO	<i>Debería cargarse sin producir calentamiento</i>	<i>Tener en cuenta el calor por fricción y la respirabilidad de los materiales</i>

Descripción de Proyecto

Concepto de diseño

Unidad compacta de objetos para niños realizado en su mayoría de material plástico, brindando lo necesario para realizar actividades lúdicas creativas. El set permitiría a un niño de 6 años moverse, apoyarse, guardar, crear, etc.

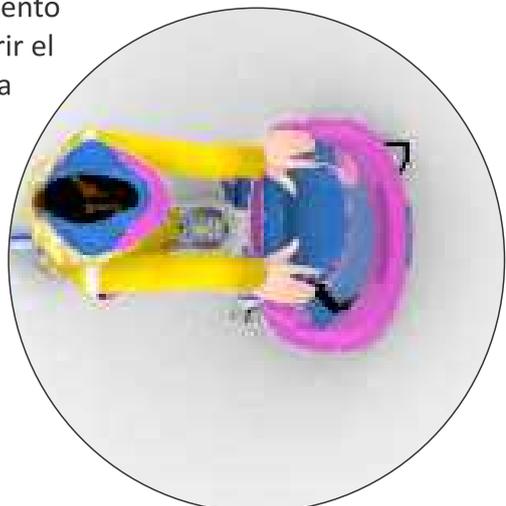


Aspectos de Funcionales o Función

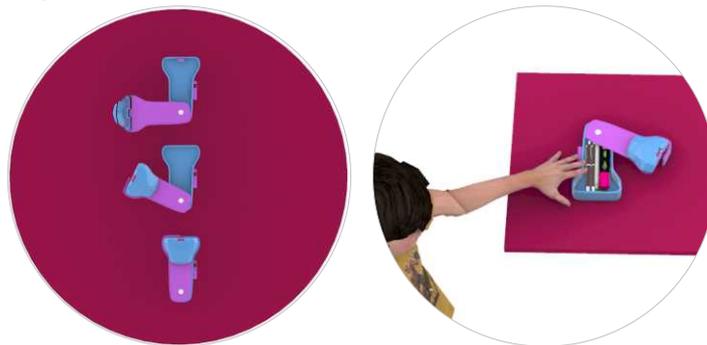
- La mochila sirve para guardado y transporte de objetos.
- El monopatín, sirve tanto para divertirse como para recorrer distancias en menor tiempo.
- La cartuchera sirve para guardar y transportar aproximadamente 15 lapices o pinceles y un kit de pintura con 6 colores.
- Elemento que servira como superficie extra de apoyo para cualquier actividad.
- Casco y rodilleras que sirven para proteger de posibles golpes o caídas
- Barra de seguridad que cae hacia abajo y sirve de apoyo de peso

USO y FUNCIONAMIENTO

- Mochila y Patín. Tiene una posición donde el patín se encuentra levantado y la mochila apoyada, momento en el que se usa como mochila con ruedas. Para abrir el patín y poder usarlo para andar, bajar la rueda hasta que apoye en el piso, para sacar la mochila y usarla como bolso, deslizarla hacia arriba, para apoyarla volverla a deslizar hacia abajo sobre las trabas cuernitos.



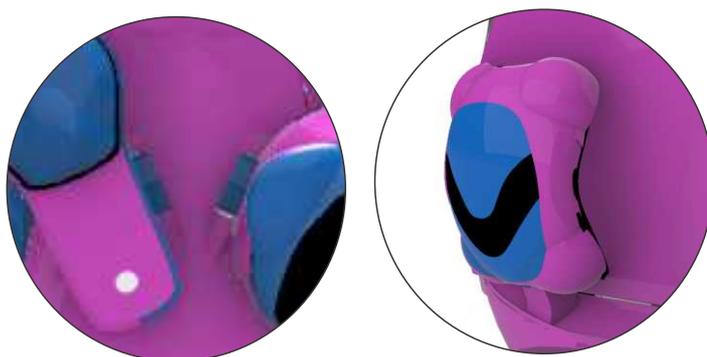
- Cartuchera. El modo de uso es simple, la tapa se rota desliza hacia un lado usando el tornillo como eje. La solapa tiene un cierre independiente que se mantiene con imán.



- Mesa. Se desliza fuera del patín y se abren las patas y solapas hacia afuera. Para guardara se pliega y desliza devuelta al lugar. Cuando se lleva a formato “mesa” la pieza superior se rota y baja, quedando las dos mitades al mismo nivel, luego se despliegan las patas, que son curvas que se encuentran abrazando al objeto por su perfil exterior.



- Casco y Rodilleras. Se deslizan hacia abajo para insertarse en la traba y se deslizan hacia arriba para sacarlos.



- Pata: Se desliza hacia afuera levemente y cae sola al piso, para guardarla solo hay que levantarla y deslizarla hacia adentro nuevamente

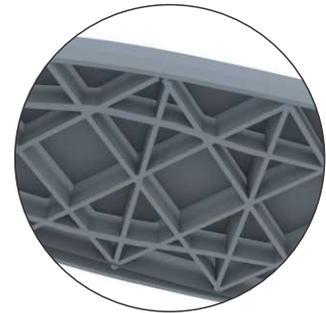
Aspectos Configurativos

Las formas se componen predominantemente por curvas, sin bordes peligrosos, suaves y divertidas. Los colores son apropiados al gusto de los niños pequeños.

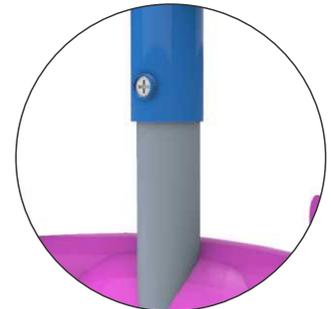
Es importante notar que las formas son suaves para evitar posibles accidentes, y además para incitar visualmente al usuario a deslizar sus manos tocando el material. Las curvas visibles de los tres componentes del set son coherentes entre sí, repitiéndose con leves alteraciones, haciendo que las carcasa tengan formas fáciles de acariciar.

Aspectos Técnicos-Constructivos

La parte del apoyo del pie es una pieza de plástico con nervado en la parte inferior. Medidas: 400mm x 140mm



El eje del monopatín es de aluminio. Medidas: 30mm de diámetro.



El agarre del monopatín es completamente de plástico inyectado. Medidas: 40mm de diámetro, 240mm de punta a punta.



El bolso está hecho de tela cordura y lleva abrojo. Medidas: 180mm de ancho, 480mm de alto.



Aspectos Configurativos

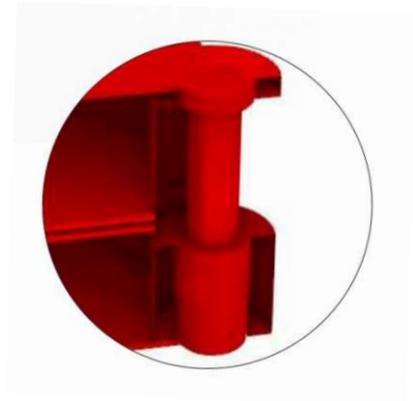
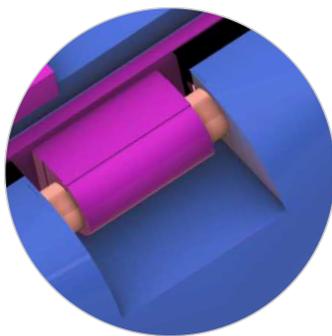
Las formas se componen predominantemente por curvas, sin bordes peligrosos, suaves y divertidas. Los colores son apropiados al gusto de los niños pequeños.

Es importante notar que las formas son suaves para evitar posibles accidentes, y además para incitar visualmente al usuario a deslizar sus manos tocando el material. Las curvas visibles de los tres componentes del set son coherentes entre sí, repitiéndose con leves alteraciones, haciendo que las carcasas tengan formas fáciles de acariciar.

Aspectos Técnicos-Constructivos

Los tornillos utilizados para las rotaciones de la cartuchera, son fabricados especialmente para este set, son de plástico. Se traban y mantienen en su lugar gracias al formato de las carcasas, que está diseñadas para encajar y trabar perfectamente al tornillo.

Medidas: Diámetro 15mm.



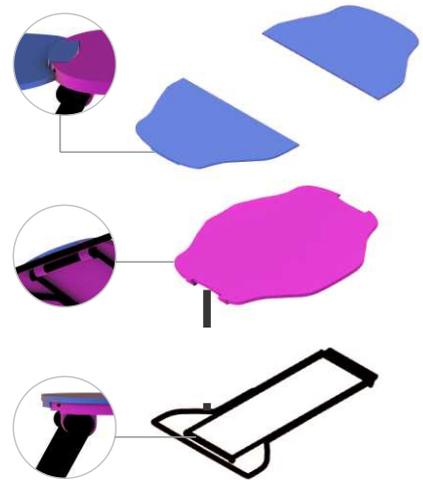
La cartuchera se conforma de piezas plásticas que se deslizan-rotan una sobre otra.

Medidas: 100mm de ancho, 160mm de alto.



Aspectos Técnicos-Constructivos

Mesa plastica con patas de aluminio anodizado.
Medidas: 240mm de ancho, 280mm de largo, solapas de despegables de 240mm de ancho y 140mm de largo cada una. Patas de 280mm de largo, barras de 3mm.



El interior acolchado del casco es una almohadilla de espuma. El exterior es carcasa plastica de 6mm de espesor. Medidas: 160mm de ancho, 180mm de largo, 60mm de alto.



Las carcasas plasticas se fabrican mediante el proceso de inyección, tienen bordes internos que sobresalen, posibilitando la unión entre ellas mediante el proceso de soldadura por placa caliente, esta unión es completamente fija.
Medidas: 4mm de espesor, bordes internos de 2mm



PROYECTO de RESOLUCIÓN CONCEPTUAL

Descripción de Proyecto

DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS es un proyecto a tomar a cabo en el contexto de la fabrica de BERTAS S.A. Fabrica textil de la provincia de San Juan.

Estrategia de diseño

Innovación centrada en el re-uso y reciclado de material textil , disminuyendo la cantidad de descartes al utilizarlos para generar un producto nuevo, disminuyendo el impacto ecológico de la producción normal. Aprovechar los materiales actuales, el formato de la linea de producción y algunas tecnologías nuevas para crear un nuevo producto que sirva como experiencia sensorial para los niños.

Concepto de diseño

Muñeco para niños hecho mayormente de tela, ofrece una experiencia sensorial en forma de juguete. El muñeco le sirve al niño para abrazar, pegar, tirar, acompañar, etc. La forma es de acordeón y entre cada pliegue se encuentran distintas texturas y materiales pegados y cosidos entre si.

REQUISITOS y CONDICIONANTES

	REQUISITOS <i>(variables que debe cumplir)</i>	CONDICIONANTES <i>(variables en relación a los requisitos)</i>
	Obligatorios	
TECNO LOGICO	<i>Debe aguantar golpes, traslado y maltrato en general</i>	<i>Tener en cuenta materiales resistentes en el mercado para productos del estilo.</i>
USO	<i>Debe ser atractivo para un niño de 6 años</i>	<i>Atender a los gustos del niño y las modas infantiles actuales.</i>
USO	<i>Debe ser practico de manipular por un niño de 6 años</i>	<i>Considerar la capacidad de comprensión y motriz del niño</i>
FORMA	<i>Debe responder como conjunto a las medidas de un niño de 6 años</i>	<i>Tener en cuenta los esquemas antropométricos de un niño de 6 años en extension y movimiento de todas las extremidades</i>
TECNO LOGICO	<i>Debe ser un conjunto que cumpla al menos 4 actividades sensoriales</i>	<i>Tener en cuenta elementos que complementen la actividad sensorial</i>
FORMA	<i>Debe tener algún elemento desplegable</i>	<i>Contemplar elementos plegables y livianos que complementen el sistema</i>
	Deseables	
FUNCIÓN	<i>Debería permitir que un adulto lo lleve cómodamente ademas del niño</i>	<i>Tomar en consideración los esquemas antropométricos</i>
USO	<i>Debería cargarse sin producir calentamiento</i>	<i>Tener en cuenta el calor por fricción y la respirabilidad de los materiales</i>

Aspectos del Producto

Función

LA CABEZA Y CUERPO DEL MUÑECO SE SEPARAN Y DESPLIEGAN EN FORMA DE ACORDEÓN Y SE CONVIERTE EN UN JUGUETE SENSORIAL DE DISTINTOS MATERIALES Y TEXTURAS DE AMBOS LADOS .

El muñeco sirve par generar una experiencia sensorial que ayuda al desarrollo de un niño de 6 años a través de interacciones como abrazar, pegar, tirar, acompañar, etc.

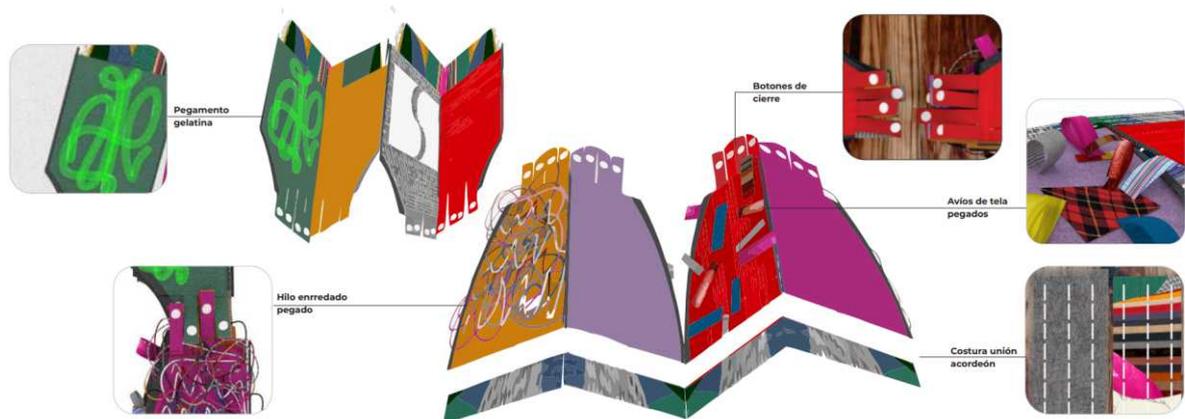
Uso

El muñeco se desprende y despliega permitiendo explorar de ambos lados los distintos materiales a través del tacto



COMPONENTES





MATERIALES NUEVOS

Healifty DIY Magic Jelly es un pegamento que al secarse se comporta como una gelatina, no se lo puede volver a llevar a estado líquido una vez seco, pero aun así es suave al tacto y recupera su forma al ser estirado o presionado.



Pellon® 541 Wash-N-Gone®, es un estabilizador soluble no es adhesivo. Para bordado a máquina, aplicaciones, ojales, etc. Estabiliza la tela durante la costura. Su uso es apto para cualquier tipo de tela. Una vez realizado el proyecto se introduce en el agua y desaparece.



Sellador adhesivo que se usa para sellar los bordes de la tela para evitar que se desenrede.



ASPECTOS TECNICOS I

TECNOLOGIA



Cortadora eléctrica de mesa para tela. Puede cortar capas de tela encimadas hasta los 25cm de altura.



Texturizadora de tela, deforma las telas para marcar formas o patrones sin tener que usar un parche. Sirve para planchas de hasta 400x400mm.



Maquina aplicadora de pegamento, el rodillo extiende el pegamento a lo largo de la superficie que pasa (altura maxima 78mm).



Maquina aplicadora de botones y tachas. Tiene una boca para agujerear y otra para aplicar las dos partes del botón. Se usa prenda por prenda.

Conclusiones

Considero que el resultado del proyecto de propuestas tanto inmediato como conceptual, fueron satisfactorios ya que logran cumplir con la expectativa de la resolución de la problemática “EXCESO DE DESCARTES DE MATERIAL TEXTIL Y PELLETS DE MATERIAL PLÁSTICO SIN PROPOSITO ENCONTRADO EN LA FABRICA DE BERTAS. SA. QUE REPRESENTAN UNA PERDIDA” . Para generar el proyecto y memoria fue necesaria la recopilación de gran cantidad de información sobre los temas:

- Juego / Juguete
- Infancia / Desarrollo Infantil
- Muñecos
- Textiles
- Reciclado de Textiles

La síntesis de esta información teórica sumo al estudio de análisis de mercado, rubro y contexto. Antecedentes de productos, relevamiento de alternativas y análisis de usuario, que se tradujo a la generación de ideas durante un proceso proyectual que se tradujo en propuestas, de entre las cuales ocurrió un proceso selectivo donde se descartaron progresivamente con técnica de maquetado y modelado 3D, hasta tener una propuesta base decidida.

Dicha propuesta se desarrollo y corrigió, hasta generar el proyecto de manera completa. Para generar este proyecto se utilizaron elementos aprendidos a lo largo del estudio de la carrera, desde el conocimiento de materiales y procesos de producción, hasta gráfica técnica, diseño de génesis formal y hasta ecología en el pensamiento proyectual.

Utilizando todas estas herramientas dada en el cursado de la carrera con la metodología de la cátedra de Taller IV, las herramientas de dictadas y aprendiendo del juicio tomado en consultas.

La gestión de tesis del Taller IV de Mgter. D.I. Laura Braconi y Mgter. D.I Gabriel Diaz Reinoso resultado muy didáctica y amigable al cursado, sin perder la claridad de lo que se buscaba lograr, el plan de trabajo a lo largo del año fue muy bien pensado y la cátedra guía muy bien a lo largo de el.

El tiempo estimado para realizar la tesis fue de un ciclo lectivo anual de cursado y generación de proyecto, y luego un periodo de tres meses para el acabado de maqueta y finalizar la producción y presentación.

Bibliografía

By Darrius Anderson “The Origins of the Backpack”;
<https://www.timetoast.com/timelines/the-origins-of-the-backpack>

mexpolimeros “placa caliente”;
<https://www.mexpolimeros.com/placa%20caliente.html>

AUTOLIV DEVELOPMENT AB.
“Elemento de unión para la fijación de dos mitades de carcasa de una cubierta de hebilla de una hebilla de cinturón”;
<https://patentados.com/2016/elemento-de-union-para-la-fijacion.2>

Residuos Urbanos “textiles”;
<https://sites.google.com/site/residuosurbanos1111/tipos/textiles>

Fashion Revolution “7 brands”;
<https://www.fashionrevolution.org/usa-blog/7-fashion-brands-that-are-designing-out-waste/>

RECICLARIO “textiles”;
<http://reciclario.com.ar/indice/textiles/#:~:text=Los%20residuos%20textiles%20tambi%C3%A9n%20pueden,desmontarlas%20y%20volver%20a%20hilar.>

EL JUEGO INFANTIL “características y clasificaciones”
<http://eljuegoinfantilcc.blogspot.com/p/caracteristicas-y-clasificaciones.html>

WAECE “juego, estudio y criterios”
http://www.waece.org/jyj/estudio_criterios.php

Juuetes “tipos de juguetes”
<http://www.juguetes.es/tipos-de-juguetes/>

OF “parents and child attitudes”
https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0020/108182/children-parents-media-use-attitudes2017.pdf

TDX “6.3.1 Infancia Generalidades”
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6826/12CAPITULO6_2.pdf?sequence=12&isAllowed=y

FUNDACION INDIG “noticias infantil”
https://fundacionindig.com/wp-content/uploads/2016/03/NOTICIAS-INFANTIL_pdf.pdf

ANEXO 1

USUARIO

El cliente del set seria un niño de 6 años, con gusto a dibujar, crear historias y personajes, merendar afuera, coleccionar cosas y que le guste llevar lo necesario para sus actividades consigo y que combine.

ANEXO 2

ENTORNOS Y TENDENCIAS

- Hay otras tiendas de ropa para niños pero no muchas otras fabricas.
- Los proveedores manejan los precios de las cosas y los materiales vienen de distintos lados.
- La clientela se renueva constantemente porque los niños crecen.

OPORTUNIDADES Y AMENAZAS

- Corren riesgo de que no llegue nueva clientela
- Se puede ampliar el catalogo porque no se depende de un solo proveedor y se pueden buscar opciones mas baratas
- Invertir en marketing vale mucho porque siempre se necesita atraer personas nuevas

COMPETENCIAS DISTINTIVAS

- Buena calidad a precio moderado
- Especialización en ropa para niños
- Experiencia en el rubro

EMPRESA

FORTALEZAS Y DEBILIDADES

- Usuarios limitados
- Poca variedad de productos
- Poca presencia

PROVEEDORES

green tex, tejido express, jean codefi, botones la cordobesa, cierres yky, hilos baez, sublimado dicatex, bgproducciones broches de los bodies, estampas asimanet, taller de geronimo, elasticos dorsa

OFERTAS SUSTITUTIVAS

- Accesorios infantiles de grandes marcas como Todomoda o 47Street
- Bolsos que combinen con la ropa de otras marcas como Mimo
- Opciones de negocios de carteras y bolsos con variedad de marcar y precios

COMPETIDORES:

- MIMO
- MINI'S
- TECOMOABESOS
- TodoModa

CLIENTES/COMPRADORES

Desde bebes de recién nacidos a niños de 14 años, crecen mucho y cambian de gustos seguido. Los compradores son los padres así que también tienen influyen. El cliente del set seria un niño de 6 años, con gusto a dibujar, crear historias y personajes, coleccionar cosas y que le guste llevar lo necesario para sus actividades consigo.

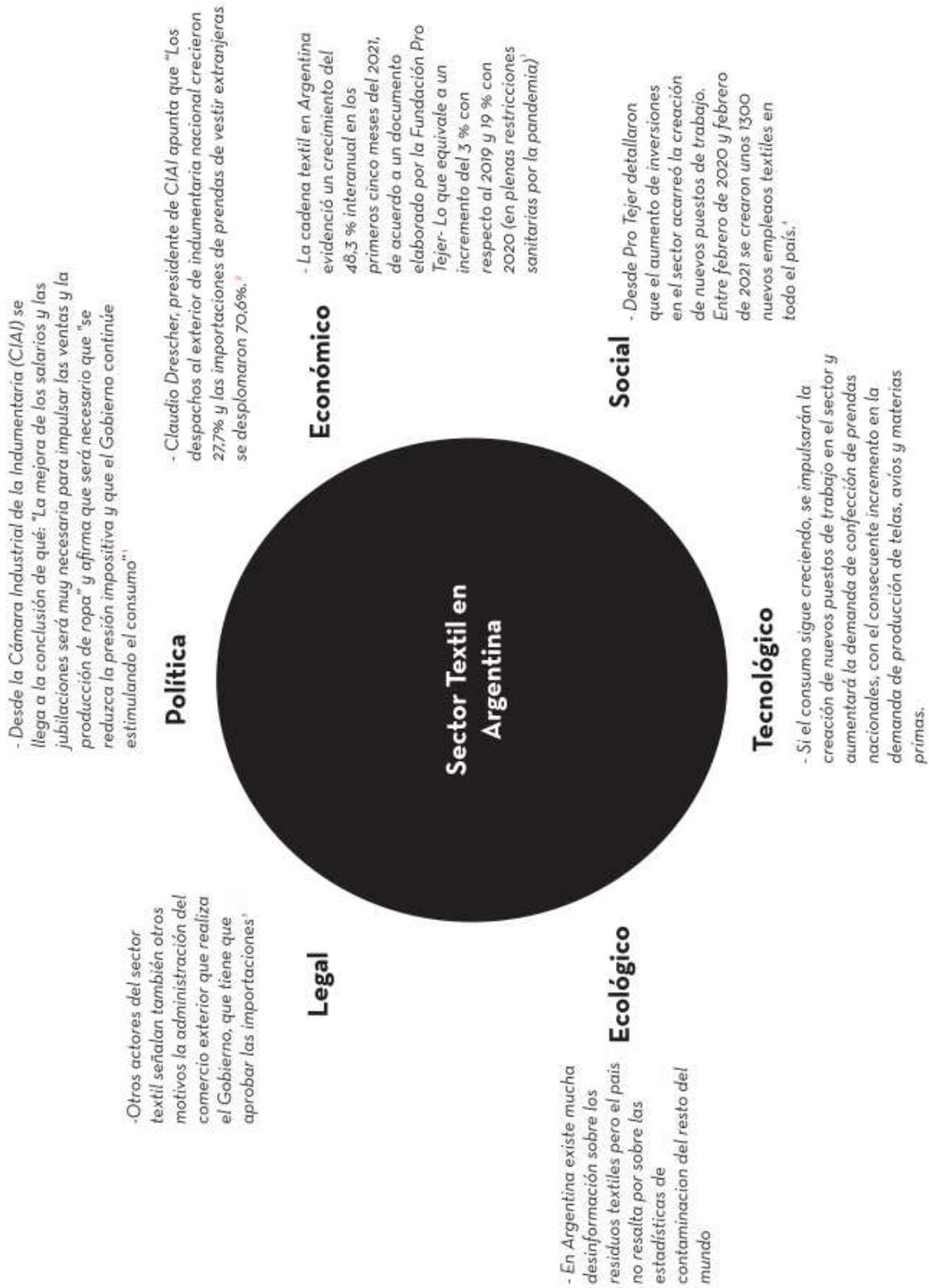
PARTICIPANTES

- Negocios de ropa para bebes que también venden carritos, juguetes, cunas y otros accesorios mas completos para cierta edad.
- Librerias que vendan accesorios como cartucheras y mochilas

ANEXO 3

DAFO EMPRESA

DEBILIDADES <ul style="list-style-type: none">-Clientes limitados-Poca presencia-Mucho desperdicio	AMENAZAS <ul style="list-style-type: none">-Que los clientes no se renueven-Los diseños pueden no gustar-Precios de los proveedores
FORTALEZAS <ul style="list-style-type: none">-Experiencia-Clientes de confianza-Calidad-Especializacion	OPORTUNIDADES <ul style="list-style-type: none">-Ampliar el catalogo-Aprovechar el material-Llegar a nuevos clientes



-El presidente de la Cámara Argentina de Indumentaria para Bebés y Niños afirma que la mano de obra en blanco actual no es suficiente, hay mucho trabajo no registrado y competencia desleal
-La Cámara Argentina de Indumentaria de Bebés y Niños fue fundada en 1992 por un pequeño grupo de fabricantes

Legal

Política

- Durante las fiestas y durante los últimos meses del año en general la venta de ropa infantil aumenta en 20%
- Las ganancias por exportaciones aumentaron 10% en el 2011 y los principales destinos de venta son los mercados del Mercosur

Económico

Sector Textil Infantil en Argentina

Ecológico

Social

- La clientela se renueva constantemente porque los niños crecen.
- Es más factible apuntar a un perfil de niño más específico porque hay una población más grande
- ABYN aglutina el sector de la moda infantil en el país. A su vez, articula la relación entre la empresa individual y el sector público.

Tecnológico

- Existe gran variedad de indumentaria de alto diseño, de calidad y de buenos precios.
- El presidente de la Cámara Argentina de Indumentaria para Bebés y Niños pide que se aumente la capacitación para este sector para ayudar en convertirlo en realmente industrial
- La empresa argentina "Tecomobebes" obtuvo la certificación como licenciataria de Marca Perú, siendo la primera y única marca de ropa para bebés y niños de 0 a 6 años argentina, en contar con este reconocimiento.

Política

- Representantes de la Federación Argentina de Industrias Textiles (FITA) se reunieron con el gobernador de la provincia argentina de San Juan, para interiorizarse sobre el "modelo San Juan" de desarrollo de la industria textil, que aportó al sector un crecimiento del 62 % desde 2004.¹⁴

Legal

Económico

- En San Juan el 13% de la generación de empleo industrial pertenece al sector textil.¹⁵

Sector Textil en San Juan

Ecológico

- Si bien el aspecto ecológico está contemplado en otros sectores, no lo está en el sector textil

Social

El gobernador afirma, "Desde el Estado generamos un marco de contención adecuado para que la actividad privada se desarrolle, aumente su producción y genere empleo genuino."¹⁶

Tecnológico

- Hay empresas del sector como Lartex SPL, Linkolan SAIC, Tecotex SA, Textil Vicunha, Tipoti y Telas de Alpargatas SA

Política

- Varias marcas de ropa buscan convenios con fabricas que produzcan su ropa y se beneficiarían de no tener que llevar la producción a otras provincias

Legal

- Hay otras tiendas de ropa para niños pero no muchas otras fabricas.
- Los proveedores manejan los precios de las cosas y los materiales vienen de distintos lados.

Económico

- La provincia no es tan grande entonces todos los cliente son valiosos
- Medios de promoción mas simples como carteles y TV funcionan mejor que redes sociales

Ecológico

Social

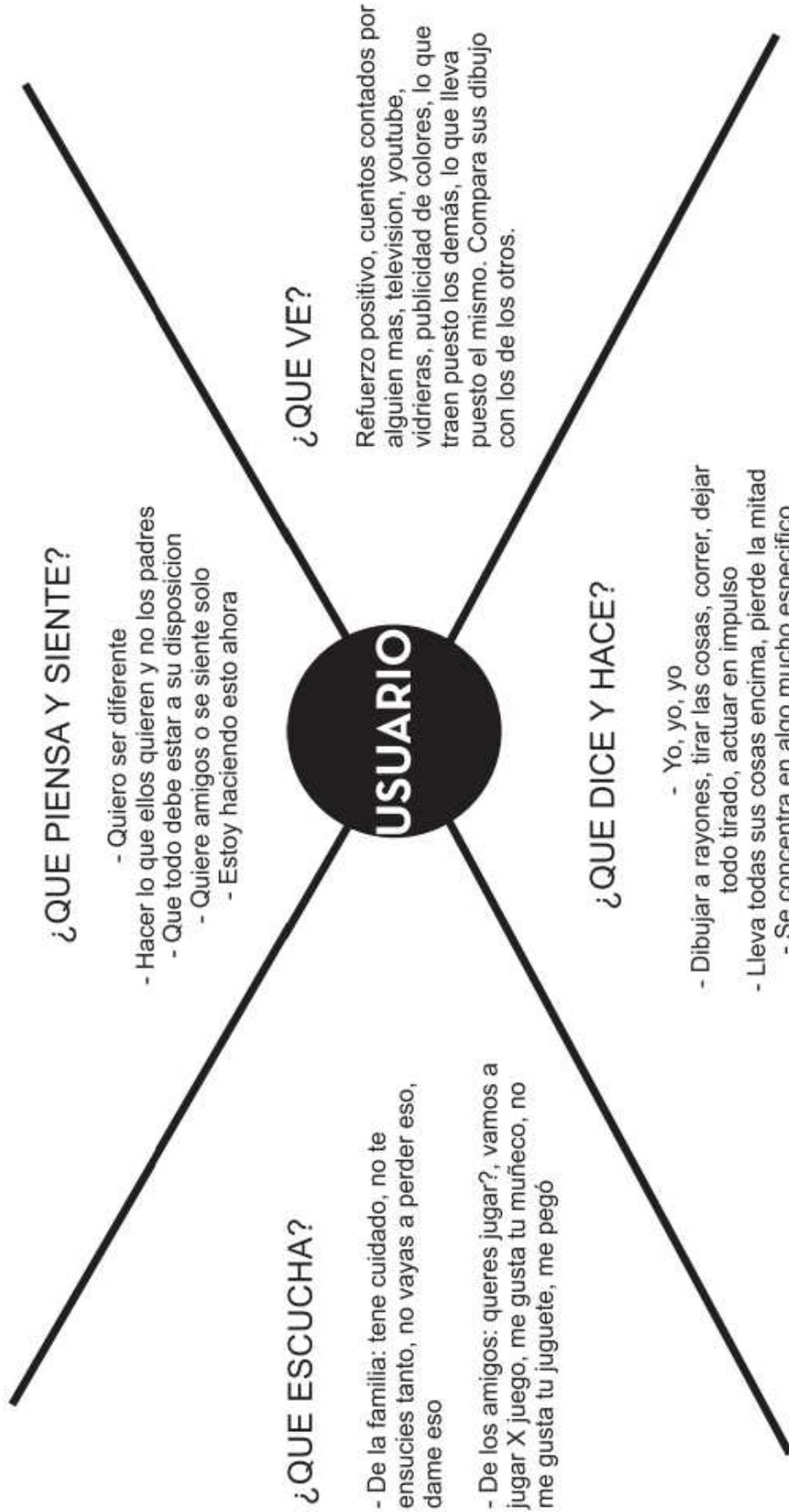
Tecnológico

- Hay algunas empresas de producción de ropa como Ansilta, Moulin Rouge, Turcatto y Mini's pero no hay muchas de producción industrial¹⁸

Sector Textil Infantil en San Juan



***El cliente del set sería un niño de 6 años,
con gusto a dibujar, crear historias y
personajes, merendar afuera,
coleccionar cosas y que le guste llevar lo
necesario para sus actividades consigo y
que combine.***



ESFUERZOS

Frustracion por fallar, celos, falta de capacidad para completar tareas que le interesan

RESULTADOS

Deseo de hacer las cosas bien como un adulto, necesidad de comunicar su personalidad, éxito en mejorar en lo que le gusta



Ashley and Elizabeth
 Ashley comes to Elizabeths house.
 She wants to go into the woods
 to camp in the Smokey Mountains
 with her friend Eliza beth.
 Elizabeth and Ashley build a
 fire, roast marshmallows, and
 sleep in the woods.
 In the morning Elizabeth
 and Ashley go home and
 play games.

PROYECTO INMEDIATO: DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS

PROBLEMÁTICA

CONTEXTO

La empresa de calzado/indumentaria para niños BERTAS S.A. de San Juan, Argentina, colaborando con una fabricadora de plásticos ecológicos, emprendimiento BOSQUE URBANO en una unión para fabricar y vender un producto lúdico. Conexión entre empresas promovida por CUVHONI, ONG por los derechos de los niños, con una campaña que hace enfoque en el derecho al juego y libertad.

ORGANIZACIÓN

BERTAS S.A. Fábrica de calzado/indumentaria creada en 2011 en San Juan, Argentina. Produce 2000 pares de zapatillas y 200 prendas diariamente. Tiene tres locales en San Juan y uno en Córdoba. En BERTAS se busca generar nuevas ideas de productos que complementen a la demográfica en la que se enfoca la indumentaria. La fábrica genera un contenedor de 15 metros cúbicos de sobrantes residuo de plástico por día.

CUVHONI, Cuerpo de Voluntarios del Hospital de Niños, creada en 1995. Tiene como objetivo ayudar a los niños a lograr una mejor calidad de vida y principalmente hacerlos "sonreír".

CUVHONI tiene la posibilidad de publicitar y facilitar el sello de ONG al conjunto de juego a cambio de contar con ellos para obsequiar en eventos de caridad.

BOSQUE URBANO, emprendimiento de reciclado de plástico que pica y lava alrededor de 250 kilos de plástico por día.

Tiene un taller en San Juan, fabrica en Rawson. En BOSQUE URBANO se busca recuperar todo el plástico que tenga cerca y que no vuelva a estar tirado nunca más en la calle. Procesarlo, desparecerlo y convertirlo en material plástico rígido.



PERFIL DE USUARIO

El cliente del conjunto sería un infante de 6 años, con gusto a dibujar, crear historias y personajes, merendar afuera, coleccionar cosas y que le guste llevar lo necesario para sus actividades consigo y que combine.



PROBLEMA

EXCESO DE DESCARTES DE PELLETS DE MATERIAL PLÁSTICO SIN PROPOSITO ENCONTRADO EN LA FABRICA DE BERTAS. SA. QUE REPRESENTAN UNA PERDIDA

Taller de Diseño Industrial IV- 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: Guiñazú Micaela, 24590

Nombre del proyecto: Proyecto Inmediato, DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS



PROYECTO INMEDIATO: DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS

PROGRAMA DE DISEÑO

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Innovación partir de la combinación de utilidades en un conjunto de objetos que componen una unidad compacta. Reduciendo la cantidad de elementos a transportar para realizar actividades.

CONCEPTO DE DISEÑO

Unidad compacta de objetos para niños realizado en su mayoría de material plástico, brindando lo necesario para realizar actividades lúdicas creativas. El set permitira a un niño de 6 años moverse, apoyarse, guardar, crear, etc.



REQUISITOS (variables que debe cumplir)

CONDICIONANTES (variables en relación a los requisitos)

Obligatorios

TECNO LÓGICO	Debe aguantar golpes, traslado y maltrato en general	Tener en cuenta materiales resistentes en el mercado para productos del estilo.
USO	Debe ser atractivo para un niño de 6 años	Atender a los gustos del niño y las modas infantiles actuales.
USO	Debe ser practico de manipular por un niño de 6 años	Considerar la capacidad de comprensión y motriz del niño
FUNCIÓN	Deberá proteger su contenido	Contemplar el material de relleno entre capas para protección.
FORMA	Deben insertarse y ajustarse accesorios del conjunto a la mochila	Examinar accesorios de agarre utilizables en una mochila/bolso y en los accesorios
FORMA	Debe responder como conjunto a las medidas de un niño de 6 años	Tener en cuenta los esquemas antropométricos de un niño de 6 años en extension y movimiento de todas las extremidades
TECNO LÓGICO	Debe ser un conjunto que cumpla al menos 4 funciones	Tener en cuenta elementos que complementen la actividad de jugar, dibujar, merendar
FORMA	Debe tener algún elemento desplegable	Contemplar elementos plegables y livianos que complementen el sistema

Deseables

FUNCIÓN	Debería permitir que un adulto lo lleve cómodamente ademas del niño	Tomar en consideración los esquemas antropométricos
USO	Debería cargarse sin producir calentamiento	Tener en cuenta el calor por fricción y la respirabilidad de los materiales



Taller de Diseño Industrial IV - 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: Guiñazú Micaela , 24590

Nombre del proyecto: Proyecto Inmediato, DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS



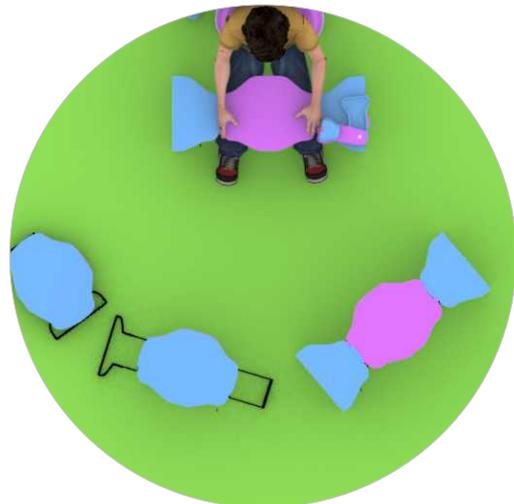
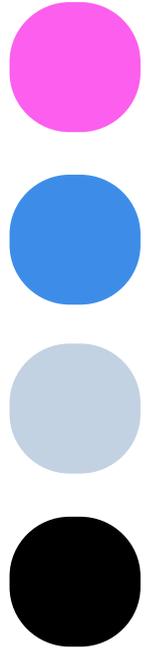
PROYECTO INMEDIATO: DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS

ASPECTOS DEL PRODUCTO

CONFIGURACION

Las formas son predominantemente curvas, sin bordes peligrosos, suaves y divertidas. Los colores son apropiados al gusto de los niños pequeños.

Es importante notar que las formas son suaves para evitar posibles accidentes, y además para incitar visualmente al usuario a deslizar sus manos tocando el material. Las curvas visibles de los tres componentes del set son coherentes entre sí, repitiéndose con leves alteraciones, haciendo que las carcasas tengan formas fáciles de acariciar.



Taller de Diseño Industrial IV- 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: Guiñazú Micaela , 24590

Nombre del proyecto: Proyecto Inmediato, DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS



PROYECTO INMEDIATO: DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS

ASPECTOS DEL PRODUCTO

MOCHILA - PATIN **FUNCION**

La mochila sirve para guardado y transporte de objetos. El monopatín, sirve tanto para divertirse como para recorrer distancias en menor tiempo.

USO

Tiene una posición donde el patín se encuentra levantado y la mochila apoyada. Para abrir el patín, bajar la rueda hasta que apoye en el piso, para sacar la mochila, deslizarla hacia arriba.



CARTUCHERA **FUNCION**

La cartuchera sirve para guardar y transportar aproximadamente 15 lapices o pinceles y elementos pequeños en el compartimiento externo

USO

El modo de uso es simple, la tapa se rota desliza hacia un lado usando el tornillo como eje. La solapa tiene un cierre independiente que se mantiene con iman.



MESA **FUNCION**

Elemento que servira como superficie extra de apoyo para cualquier actividad.

USO

Se desliza fuera del patin y se abren las patas y solapas hacia afuera. Para guardarla se pliega y desliza devuelta al lugar.

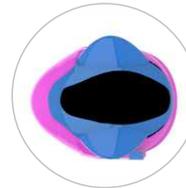
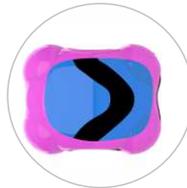


PROTECCION **FUNCION**

Casco y rodilleras que sirven para proteger de posibles golpes o caídas

USO

Se deslizan hacia abajo para insertarse en la traba y se deslizan hacia arriba para sacarlas



TOPE APOYO **FUNCION**

Barra de seguridad que cae hacia abajo y sirve de pata de apoyo de peso

USO

Se deslizan hacia afuera levemente y cae sola al piso, para guardarla solo hay que levantarla y deslizarla hacia adentro nuevamente



Taller de Diseño Industrial IV- 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: Guiñazú Micaela , 24590

Nombre del proyecto: Proyecto Inmediato, DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS



“Aprovechamiento de los descartes de material proveniente de la línea de producción de fábrica textil”

TEMA : DISEÑO Y SUSTENTABILIDAD

CONTEXTO

Fábrica de calzado/indumentaria creada en 2011 en San Juan, Argentina. Produce 2000 pares de zapatillas y 200 prendas diariamente. Tiene tres locales en San Juan y uno en Córdoba.

PROBLEMA

EXCESO DE DESCARTES DE CONTRAFORMAS DE MATERIAL TEXTIL EN LA FABRICA DE BERTAS QUE REPRESENTAN UNA PERDIDA DE 2 CONTENEDORES DE 5 METROS CUBICOS DE TELA POR SEMANA



ESTRATEGIA DE DISEÑO

	REQUISITOS <i>(variables que debe cumplir)</i>	CONDICIONANTES <i>(variables en relación a los requisitos)</i>
	Obligatorios	
USO	Debe aguantar golpes, traslado y maltrato en general	Tener en cuenta materiales resistentes en el mercado para productos del estilo.
USO	Debe ser atractivo para un niño de 6 años	Atender a los gustos del niño y las modas infantiles actuales.
USO	Debe ser practica de manipular por un niño de 6 años	Considerar la capacidad de comprensión y motriz del niño
FORMA	Debe responder como conjunto a las medidas de un niño de 6 años	Tener en cuenta los esquemas antropométricos de un niño de 6 años en extension y movimiento de todas las extremidades
USO	Debe ser un conjunto que cumpla al menos 4 actividades sensoriales	Tener en cuenta elementos que complementen la actividad sensorial
FORMA	Debe tener algún elemento desplegable	Contemplar elementos plegables y livianos que complementen el sistema
	Deseables	
FUNCION	Debería permitir que un adulto lo lleve cómodamente ademas del niño	Tomar en consideración los esquemas antropométricos
USO	Debería cargarse sin producir calentamiento	Tener en cuenta el calor por fricción y la respirabilidad de los materiales

ESTRATEGIA DE DISEÑO

Innovación centrada en el re-uso y reciclado de material textil, reduciendo la cantidad de descartes al utilizarlos para generar un producto nuevo, disminuyendo el impacto ecológico de la producción normal. Aprovechar los materiales actuales, el formato de la línea de producción y tecnologías nuevas.

CONCEPTO DE DISEÑO

Muñeco de tela que ofrece una experiencia sensorial en forma de juguete con distintos pliegues, texturas y materiales pegados y cosidos entre sirva para interactuar de diferentes maneras divertidas con un niño de 6 años.



CONFIGURACION

El muñeco se genera a partir de piezas laminares que se inscriben en un volumen desplegable como acordeón. La forma es amigable y simple con contornos de líneas curvas y rectas, los avios de colores le dan imagen llamativa.



Taller de Diseño Industrial IV- 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: Guiñazú Micaela , 24590

Nombre del proyecto: Proyecto Conceptual, DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS



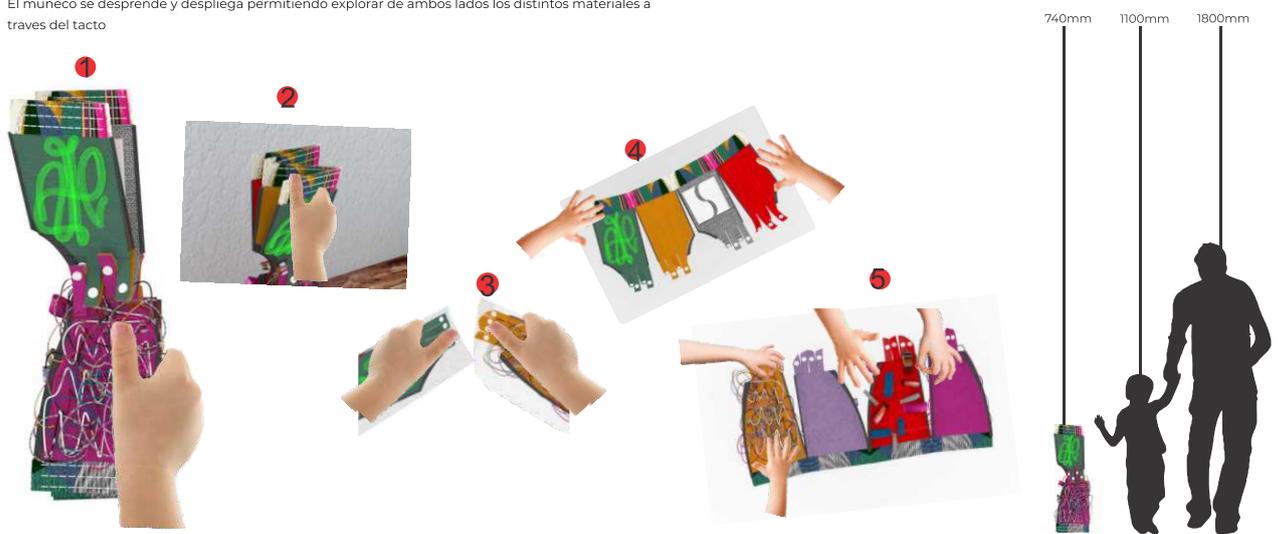
FUNCION

El muñeco sirve par generar una experiencia sensorial que ayuda al desarrollo de un niño de 6 años a través de interacciones como abrazar, pegar, tirar, acompañar, etc.

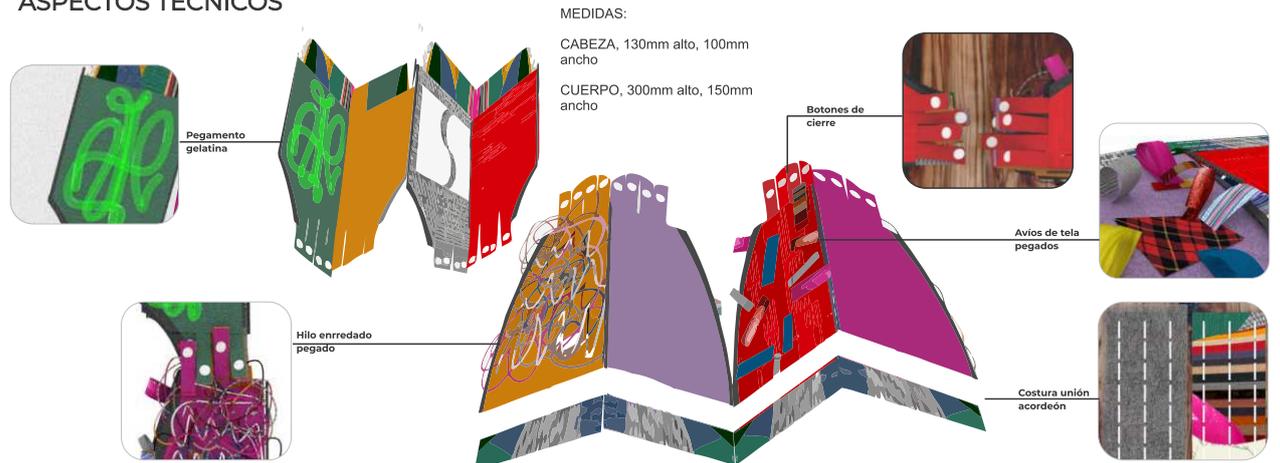


USO

El muñeco se desprende y despliega permitiendo explorar de ambos lados los distintos materiales a través del tacto



ASPECTOS TECNICOS



Taller de Diseño Industrial IV- 2021

Equipo de cátedra: Mgter. D.I. Laura Braconi - Mgter. D.I. Gabriel Díaz Reinoso
Adscripto: D.I. Jonathan Rodríguez

Alumno: Guiñazú Micaela , 24590

Nombre del proyecto: Proyecto Conceptual, DESARROLLO INFANTIL A PARTIR DE OBJETOS LÚDICOS



