



BIG POCKET ORGANIZADOR DE ESCRITORIO  
Regalo Institucional

**Constanza García - Conde Renouard**

## ÍNDICE

---

<b>1.Pole position</b>	<b>3</b>
<b>2.Previos</b>	<b>3</b>
<b>3. Fase Análisis &amp; Primeras Conclusiones</b>	<b>6</b>
<b>4. Ideación</b>	<b>7</b>
<b>5. Briefing &amp; Propuesta</b>	<b>9</b>
<b>6.Sketching</b>	<b>13</b>
<b>7.Prototipado</b>	<b>14</b>
<b>8.Producto</b>	<b>15</b>

## MEMORIA

---

### 1. Pole position

**En este taller de fabricación se busca implementar el diseño industrial, las herramientas de fabricación digital y el trabajo de artesanos.**

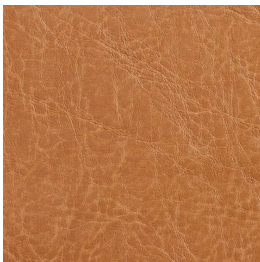
*El proyecto* tiene un claro enfoque de innovación social, en otras palabras como el progreso técnico debiera generar progreso social y viceversa.

*Los artesanos*, tienden a estar fuera del sistema productivo tradicional y eligen esta actividad porque les gusta gozar de autonomía creativa a la hora de trabajar, suelen ser freelance y enfocan el oficio con mucho romanticismo. En este sentido, aluden que su trabajo es más que un trabajo, lo definen como un estilo de vida. Resulta habitual que tengan horarios poco convencionales y trabajen cantidades pequeñas.

Por lo tanto parece lógico pensar, que en la medida que maximizamos la democratización de la tecnología a través de las herramientas de fabricación digital, el conocimiento del oficio gracias a labor de los artesanos y la capacidad del diseño industrial para integrarlo todo, podremos generar objetos buenos, útiles y necesarios, además de un impacto social positivo.

*El material de trabajo* propuesto para el encargo es el **cuero sintético**, el reto planteado es cómo integrar el residuo industrial del cuero sintético, el knowhow de los artesanos y el madlab de la universidad para desarrollar un producto que sirva como regalo institucional.

### 2. Previos



***El material.*** El cuero sintético o cuerina se aporta en retales de un largo máximo de 6m por 1.40m, aproximadamente un tercio del material se provee en piezas pequeñas de 2 x 1.4 m. Las propiedades características de la cuerina son la elasticidad del material que además cambia si le aplicamos calor, la resistencia a los rayos UV, el fácil mantenimiento ya que se puede limpiar con un paño húmedo, la resistencia al frío, la versatilidad de procesamiento en las máquinas del madlab.

*La composición habitual* suele ser PVC aunque también existen cuerinas fabricadas en poliuretano, este tejido suele venir en formato layering siendo la primera capa o capa de contacto con el exterior la que tiene la apariencia de cuero y otra interna normalmente en un color y tacto contrastado en poliéster tacto algodón que queda oculta una vez este se procesa.

Los colores disponibles para el proceso de diseño son los siguientes.

- café(s),
- anaranjado fluor
- amarillo fluor
- rosa fluor negro
- azul marino
- gris marengo
- rosado



***Exploración material. Se realizó un exploración experimental inicial del material donde se le sometió a los procesos mencionados a continuación.***

*Corte* | El material es muy agradecido a la hora de ser cortado, la incisión con cúter y tijera es tan limpia como precisa, se puede troquelar con una perforadora de oficina de forma fácil.

*Temperatura. (-15 a 100 C)* | El material no se ve deteriorado a temperatura de congelación, aguanta bien el calor hasta 50 grados luego se vuelve más elastico, a la hora de hacer un contra relieve resulta ideal calentar la pieza con la que se va a estampar al menos a 100 grados.

*Almacenamiento pliegues* | El almacenamiento del material debe ser en rollos o en plano, si se pliega como una hoja se generan arrugas por pliegue que deteriora el material dejándolo marcado.

*Estampación y Estampación Calor* | Se estampo con calor usando monedas, el resultado fue la formación de un bajo relieve en el material que pudiera usarse a posteriori como acabado. También funciona la estampación usando la prensa sin embargo el resultado no es tan bueno al ser cuero sintético.



### ***Procesamiento Madlab.***

*Router* | **No apto.** Estamos trabajando dos dimensiones, se podrían hacer semicorte sin embargo sería un proceso muy ineficiente porque consume demasiada energía.

*Plotter Corte (vinilo)* | **No apto.** La cuchilla de la máquina se queda trabada en el material, carece de fuerza suficiente para cortar el material correctamente es demasiado denso.

*Laser* | **Apto**

*Impresión 3D | **No apto*** Carecemos de tecnología para transformarlo en rollo para impresión 3D.  
Sin embargo, pudiera ser interesante producir fornituras para ser empleadas junto con el cuero.



**Visita taller Yasna.** Visitamos el taller de Yasna, con el fin de conocer su proceso creativo y enfoque del oficio. El taller está ubicado en su propia casa, en el cerro la merced. La comercialización de sus productos viene del boca-oído. Se formó en un taller de costura industrial, cuenta con una beca gubernamental FOSIS que le permitió comprar las máquinas de su taller de costura. Forma parte del proyecto de microemprendimiento semilla de la ONG mujeres galerna. En la actualidad está enriqueciendo su formación con un curso gubernamental subvencionado de patronaje.

### 3. Fase Análisis & Primeras Conclusiones

\*El producto debía ser **pequeño** debido a la limitación de material de sección continua, se trabaja con retales de cuerina, dispares tanto en su acabado como tamaño.

[ La variabilidad es un concepto a tener en cuenta dentro del proyecto.]

\*\*Además se tuvo que introducir el espectro del regalo en la fase de ideación, por lo tanto fue necesario hacer un **autobriefing** puesto que no fue dado en pensando en un público objetivo interesante, se planteó la posibilidad de hacer un regalo institucional **para la la E[ad]**.

[ Por lo tanto este objeto debía expresar la identidad de la escuela, abrazar la idea de sorpresa y ser a-género. ]

\*\*\*Por otro lado era necesario implicar a **Yasna, la artesana** en el proyecto. Se le presentó la idea y se consensuó el proceso de prototipado con ella, se pensó en una secuencia creativa para ir implementando semana a semana ideas de mejorar en el desarrollo del producto.

[Con el fin de mantener su atención latente, se decidió establecer tiempos y tiradas pequeñas (20 - 120 unidades) de fabricación, en donde además cada objeto pudiese ser terminado de forma diferente.]



#### 4. Ideación

##### ***Mapa Mental.***

*Implicaciones Proyecto* | Complejidad & Transversalidad. Se buscó entender y analizar el trabajo como si se tratase de un ecosistema, se plasmó en un pliego A3 todos los agentes y requerimientos de diseño implicados en el proyecto, con el fin de aprovechar la potencialidad máxima de cada elemento del proceso de diseño y combinarlos de una forma coherente.

Los elementos a combinar en este proceso de diseño son la labor de creatividad como escuela, el residuo industrial como material productivo, el conocimiento del artesano o artesana del oficio para generar objetos tan significativos como bellos y el “*Madlab*” como conjunto de recursos productivos.

**[Implicaciones del proceso de Diseño = MABLAB<sup>1</sup> +Artesanía<sup>2</sup> +Residuo Industrial CUERO<sup>3</sup> + Escuela<sup>4</sup> ]**

*MABLAB<sup>1</sup>* | El taller de fabricación digital de la escuela aparece como conjunto de medios técnicos requeridos en el proceso de diseño.

*Artesanía<sup>2</sup>* | Se busca integrar el conocimiento y placer del oficio en la producción industrial con el fin de hacer un proceso refinado.

*Residuo Industrial CUERO<sup>3</sup>* | *El Material para el encargo es el cuero industrial.*

*Escuela<sup>4</sup>* | El rol de la escuela es mediar entre la artesanía y la fabricación industrial digital tratando de combinar ambas formas de producción con el fin de crear un regalo institucional singular a través del ejercicio del diseño.

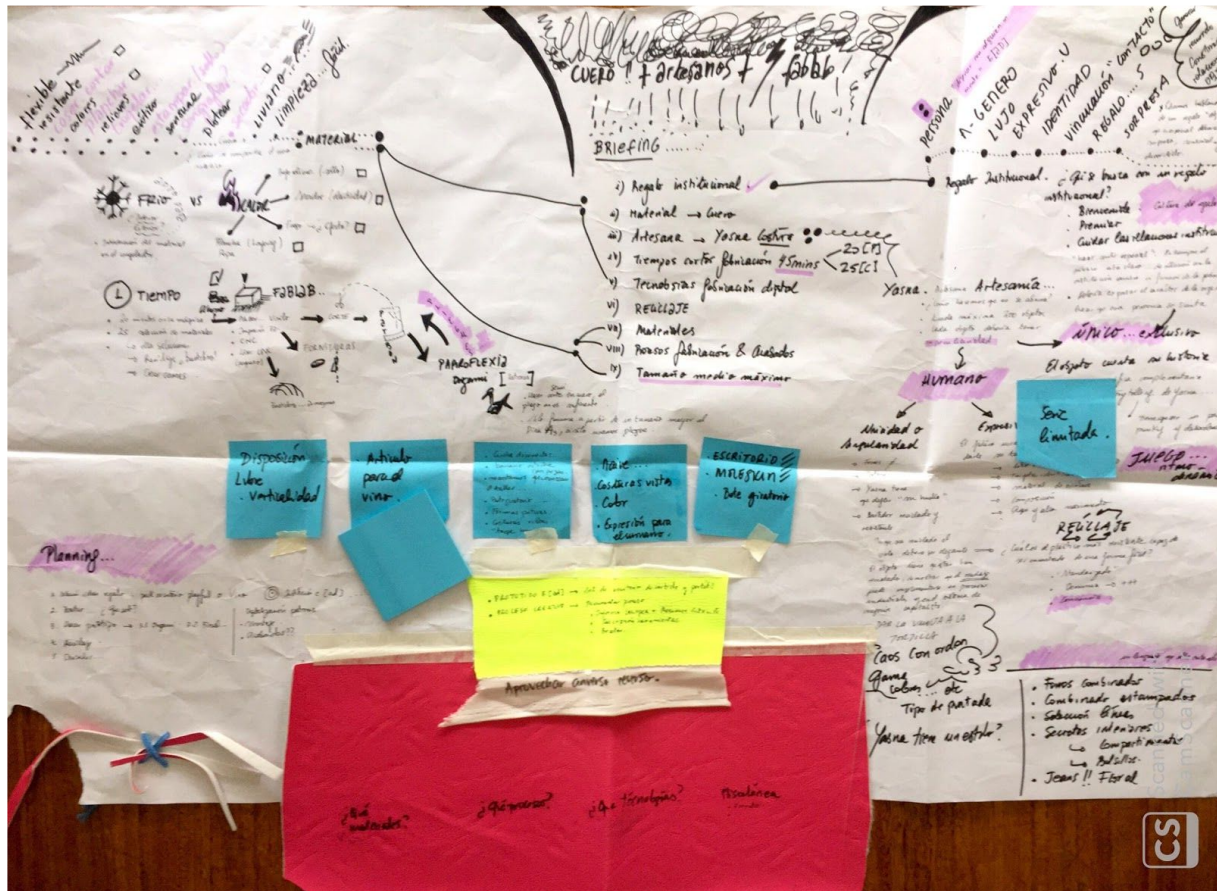
**El mapa mental permitió plantear las distintas posibilidades de cada elemento, así como sus necesidades, se encontraron muchos vasos comunicantes, así como combinaciones orgánicas entre elementos tan dispares. El mayor desafío, fue sin duda combinar la parte humana, hacer que el proyecto resultase motivador para el artesano o artesana. En este sentido, se trató de acercar estas nuevas tecnologías de tal forma que fuesen percibidas por este colectivo como ayuda y no como una amenaza.**

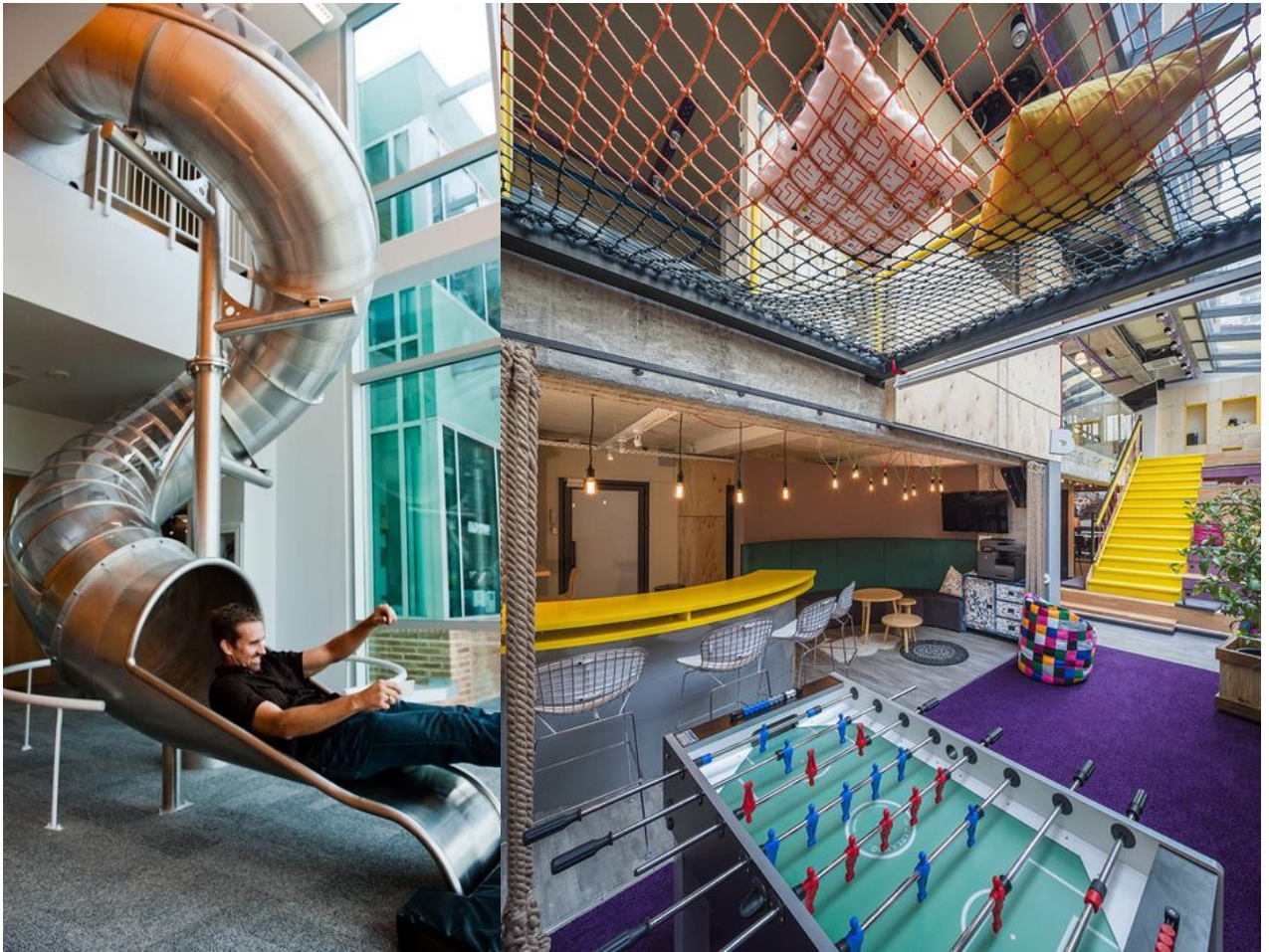
Trabajando la idea del regalo, desde la perspectiva de la E[ad] se penso en necesidades asociadas al colectivo relacionado con la escuela, dada su conveniencia. Pensando en las necesidades de estas personas y respondiendo a la idea de cómo impulsar su creatividad, se planteó la introducción del juego en los espacios de trabajo.

**[ Se planteó, como eje creativo introducir el juego en los espacios de trabajo con el fin de alentar la creatividad]**



Al carecer de briefing, se recogió las conclusiones de la fase de análisis en un auto - briefing con el fin de diseñar para este colectivo en concreto bajo la premisa de la introducción del juego en los espacios de trabajo.





### **El Asombro y el Juego en los espacios de Trabajo.**

En las siguientes imágenes, se muestran espacios de trabajo en donde se introduce el concepto del juego, bien a través de la implementación de dinámicas que rompen con la rutina de hacer cosas habituales como bajar de un piso a otro o planteando espacios de diversión en el contexto del trabajo.





**El Asombro y el Juego en los espacios de Trabajo.**

## **5. Briefing & Propuesta**

### **5.1 Briefing**

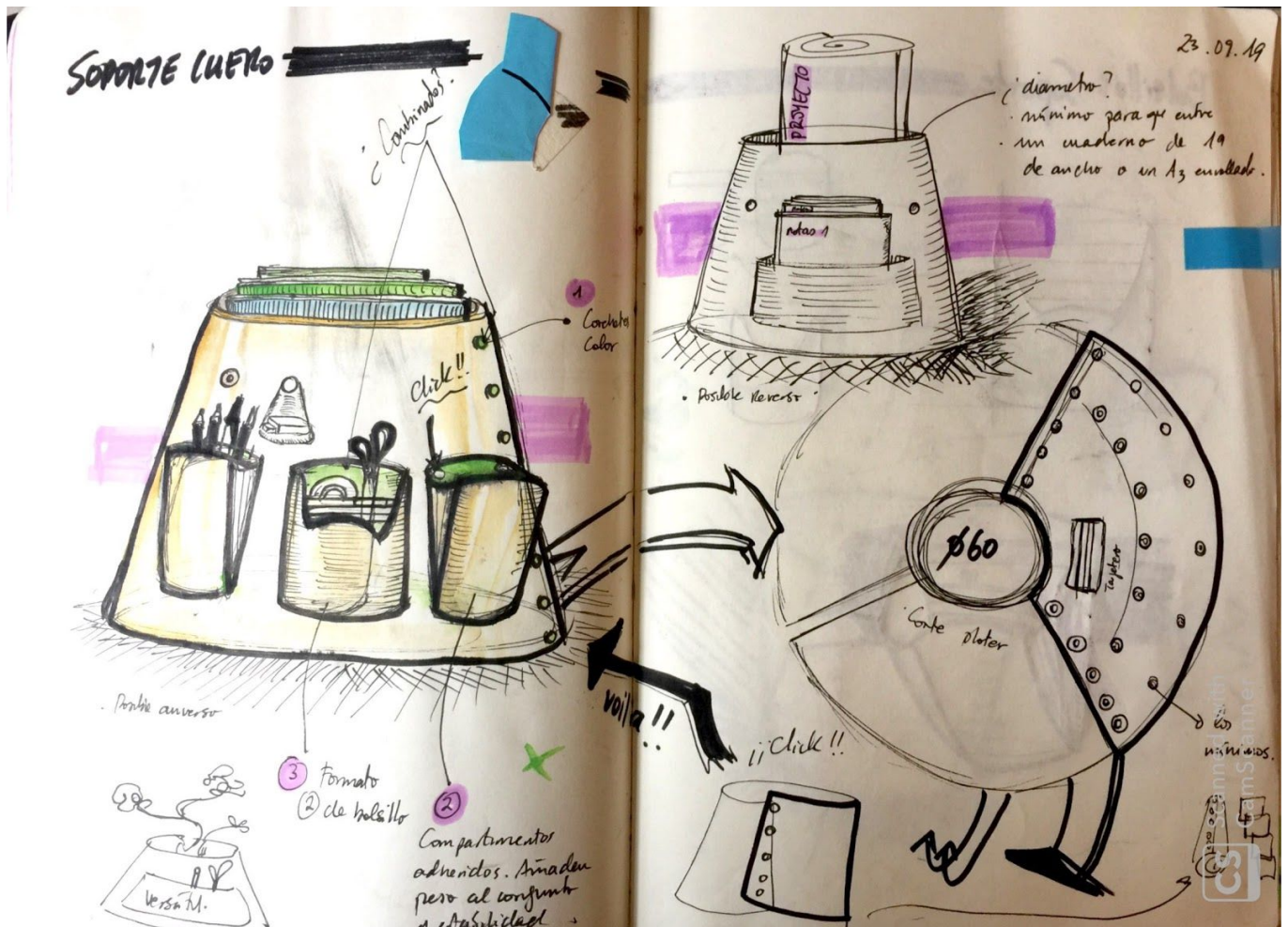
Se definen los siguientes requisitos de diseño.

1. Desarrollo de producto : Regalo institucional ¿Qué implicaciones tiene?
  - a. Target - Colectivo Académico E[ad]
    - i. Creativos
    - ii. Concepto DIY
2. Material - Residuo industrial de cuero sintético
  - a. Tamaño medio de producto - El material viene en retales, las piezas tienen un tamaño máximo de 2 \* 6 m.
    - i. Por lo tanto el producto debiera ser de un formato pequeño o mediano.
    - ii. Y/o producido bajo el concepto de series limitadas o cortas.
3. Implementación del oficio del artesano en el desarrollo del producto
  - a. Costura. Generación conjunta de un producto desde el enfoque de la costura con Yasna Ramirez.
4. Implementación de las tecnologías de fabricación digital Madlab
  - a. Maquinaria Requerida. Corte láser
  - b. Ideación Diseño Digital
    - i. Sketching Analógico
    - ii. Autocad
    - iii. Illustrator
5. Tiempos cortos de fabricación [20 - 45 mins]
  - a. La terminación de los objetos debe ser llevada a cabo en el taller de la artesana, el objeto no debiera sobrepasar en ningún caso los 20 o 40 minutos en el esta última fase de montaje.
6. Enfoque de reciclaje y reutilización
  - a. Material
    - i. Residuo Industrial Cuero
    - ii. Retales Textiles Artesana.

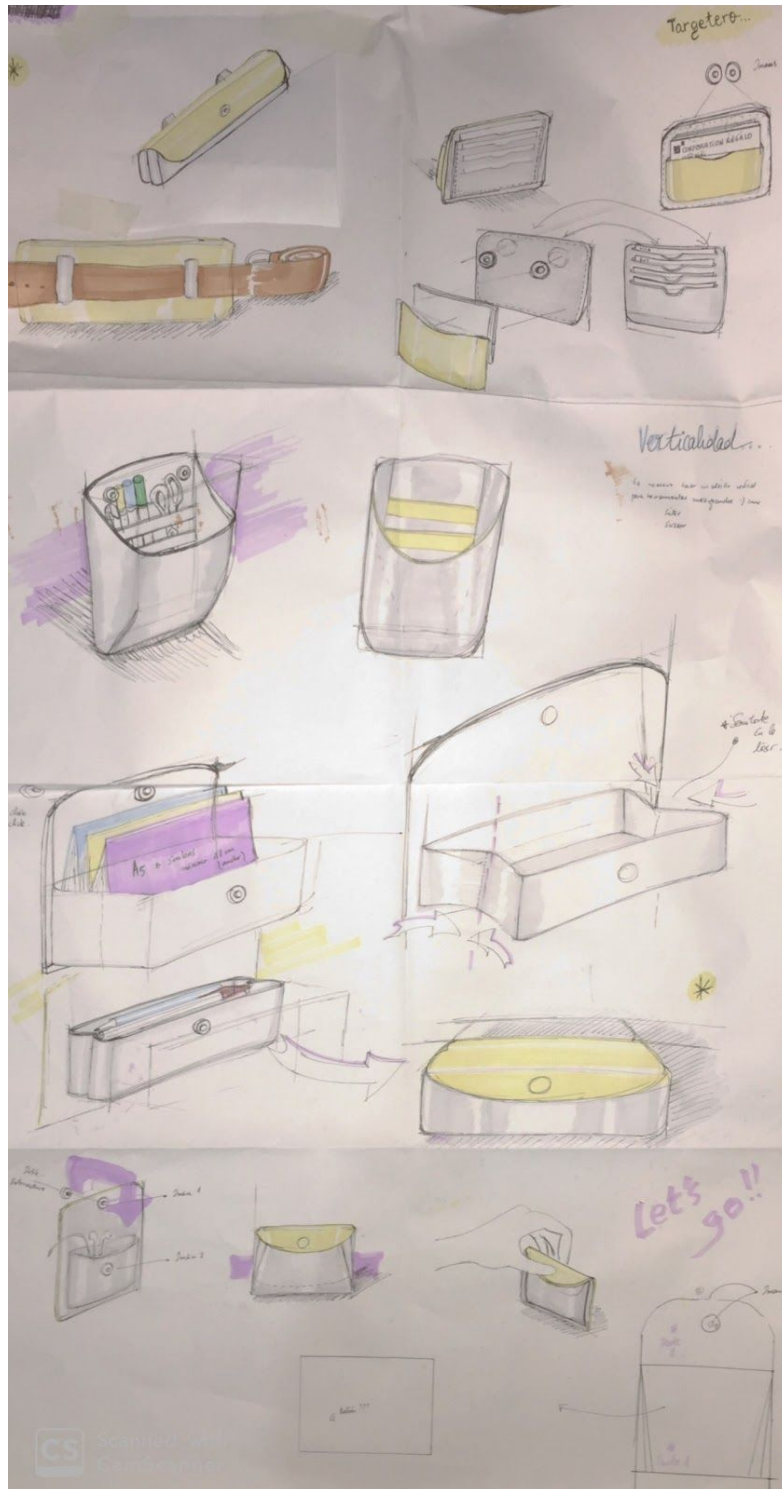
## 5.2 Propuesta

Organizador de escritorio armado bajo el concepto de DIY por el usuario, dispuesto con diferentes compartimentos magnéticos. La idea es que cada persona arme su organizador en base a sus gustos y una vez no sea necesario lo guarde.

Al ser muy polivalente y automontable, se introduce el concepto del juego en el espacio de trabajo a través de estos elementos.



## 6.Sketching





## 7. Prototipado





## **8.Producto**



### **BIG POCKET Organizador DIY**

En la siguiente imagen, se muestra una posible disposición del organizador de escritorio con sus distintos compartimentos magnéticos, adheridos sobre la cuerina. Entre las dos capas de cuerina existe una lámina magnética permitiendo la adherencia de los distintos complementos al cono base gris.