



El nacimiento de los objetos.

El diseño, la gran asignatura pendiente.

“Los productos no surgen por generación espontánea”

Resulta apasionante como un concepto, evolucionará y adoptará una forma dispuesta a cubrir unas necesidades. Convirtiéndose en un impacto positivo en el día a día de las personas.

Por tanto el desarrollo de un diseño surge con la idea de satisfacer unas necesidades.

“Cuando diseño no considero el aspecto técnico y comercial, si no que en los sueños y los deseos de la gente para quien está enfocado el proyecto u objeto”

(Starck, s.f.)

El diseño industrial es la proyección de ideas en objetos que se pueden fabricar en serie y que aportan una determinada funcionalidad, un valor añadido. Afirmando que es imprescindible el diseño emocional, es decir, que el producto despierte emociones.

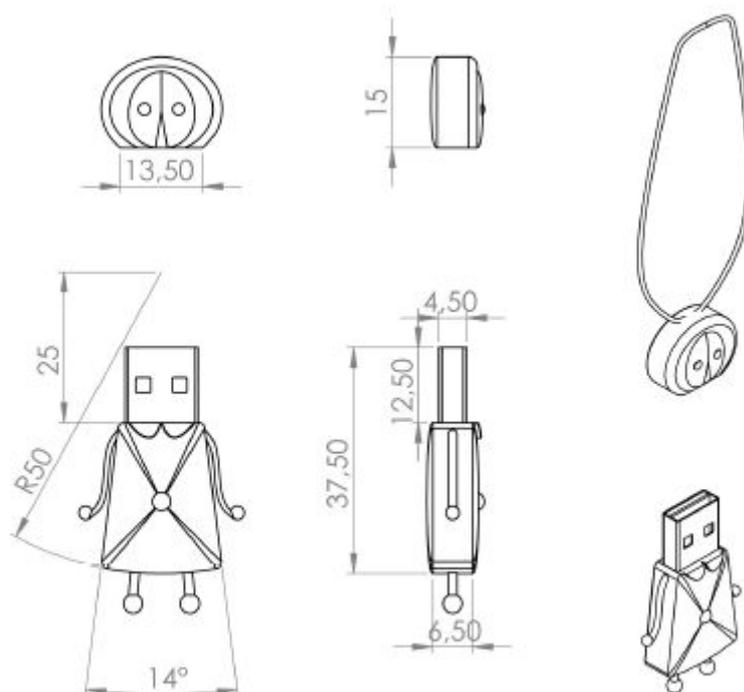
Un diseñador industrial dirige y gestiona todo el proceso de vida de un producto desde la generación de ideas, pasando por la producción, la fabricación y el lanzamiento de un producto, hasta el estudio del impacto ambiental al final de su vida útil.

En primer lugar se lleva a cabo un estudio de mercado. Ver los objetos que ya existen en el entorno, quedándonos con los puntos fuertes de éstos y suprimiendo los débiles. Tras esta etapa se generan las ideas. Te puedes apoyar en técnicas de creatividad como el brainstorming.

La siguiente etapa es la fase del bocetado, bocetos de todas las ideas que pasen por tu mente. Considerando que en cada diseño tendremos unos factores, como la estética, la ergonomía, las dimensiones, los materiales, los acabados, el peso, el mantenimiento, el coste, las patentes, la seguridad y la utilidad declarada, entre otros, llegaremos así al planteamiento de soluciones basadas en los bocetos. Es el momento de seleccionar el diseño en función de ciertos criterios, siguiendo unos métodos como el valor técnico ponderado, que selecciona un diseño respecto a la nota obtenida de acuerdo a unas necesidades. Necesidades por ejemplo como: atractivo a la venta, innovador, todo tipo de ambientes, mínimos elementos, buena base de apoyo, fácil de transportar, fácil limpieza, recambios, fabricación en serie, uniones y ensamblajes.



Una vez que tenemos definido y justificado el diseño final, vamos a desarrollarlo. En primer lugar se realiza una descripción detallada de la solución incluyendo el dimensionado de las piezas, los materiales y mecanismos de unión. Si es necesario, todo acompañado del cálculo de resistencias, tablas ergonómicas, patentes, manuales de montaje y simulaciones.



Planimetría de un dispositivo de almacenamiento. Elaboración propia

Siguiendo la normativa, vamos a especificar el uso de los materiales y la definición de las técnicas de fabricación. Después de la etapa de los ensayos, se realizan los presupuestos de las distintas piezas. Para finalmente su distribución a los puntos de venta.

Cuando un dibujo no es suficiente podemos construir modelos y maquetas.

- Maquetas de volumen (conceptuales no detalladas).
- Maquetas funcionales (entender mecanismos)
- Maquetas estructurales (detalle de los elementos e interacciones)



-Maquetas ergonómicas

Se siguen todas estas etapas, sin dejar de lado que el producto tiene que transmitir sensaciones al usuario, pudiendo el diseño llegar a ser considerado una obra de arte.

“El diseño es una expresión de propósitos. Puede, si es suficientemente bueno, llegar a ser considerado como arte posteriormente “

(Eames, s.f)

Para mí lo más importante del diseño es que provoque una respuesta emocional, es como un lenguaje. Lenguaje que hay que saber usar. Es cierto que se está convirtiendo en una magnitud predominantemente económica (obsolescencia programada), y está perdiendo el valor cultural que tenía, por tanto no debemos olvidar que tenemos que satisfacer las necesidades de los usuarios, no generar falsas necesidades.

Sin perder la idea de la interacción del diseño con el usuario y viceversa.

Todos tenemos objetos que representan aspectos importantes, ya sea una mochila que viaja contigo alrededor del mundo, una cafetera que te acompaña en dulces despertares, o una cámara de fotos que capture momentos inolvidables.

¿Con que objeto te quedarías en caso de tener que salir corriendo de tu hogar?

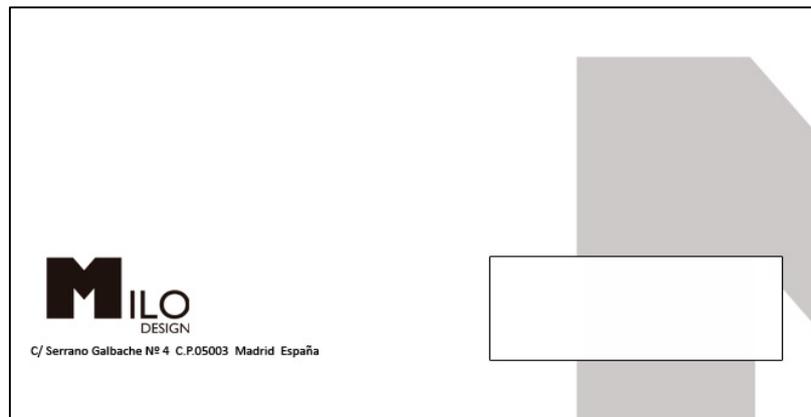
Siguiendo las fases mencionadas anteriormente, con el uso de esa creatividad constante, os muestro algunos de mis trabajos ya que cada objeto, con o sin intención, habla de quien lo hizo.



- **Diseño gráfico:**

Identidad corporativa del estudio de diseño “Milo Design”.

Marca de estilo sencillo, con una tipografía “palo seco” y un solo color, dando confianza y seguridad. Fácil aplicación en diferentes soportes.



Papelería básica.



Integración de la marca en una bolsa de papel.



QUIÉN SOMOS

QUÉ HACEMOS

TIENDA ON-LINE

CONTACTO PERSONAL

noun; general
concept of the field

verb; action
or process

noun; one idea
or proposal

"Design is to design a design
to produce a design."

noun; some finished
product, actual result



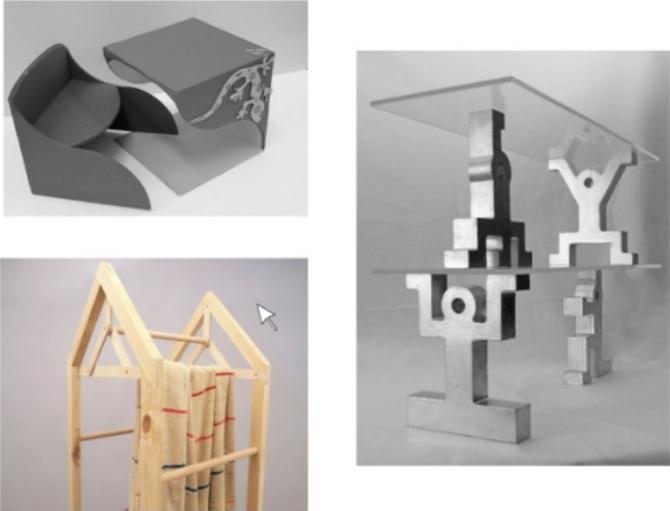


M ILO
DESIGN

English/Español

QUIÉN SOMOS QUÉ HACEMOS TIENDA ON-LINE CONTACTO PERSONAL

Nuestros diseños:



Diseños con un significado personal, original e inigualable.

MILO Design busca hacer llegar a la gente, un estilo original y distinto, pero que pueda integrarse en cualquier hogar.

Cambia tu forma de pensar
Cambia tu mundo

Página web.

Diseño del plan de Marketing de una empresa de venta de mesas de cultivo a domicilio.

**BEGRIN**

Logotipo.



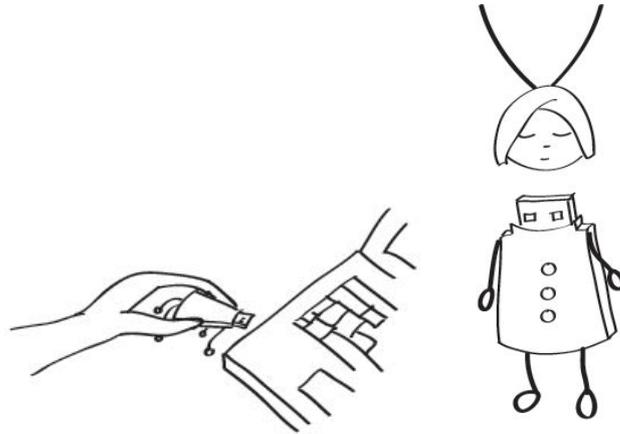
Envase para su transporte.



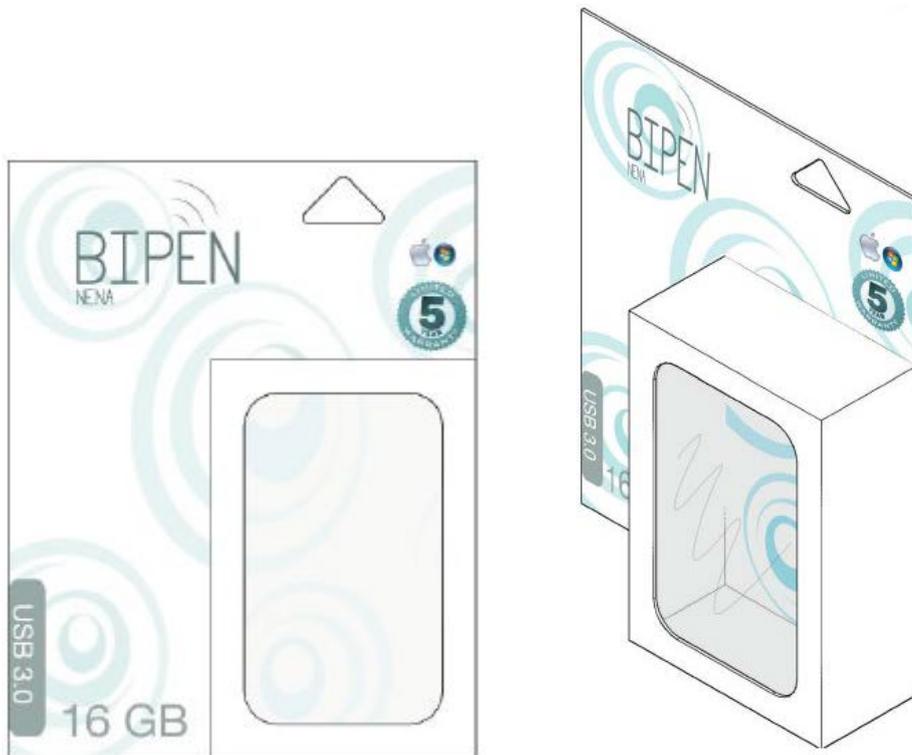
Manual de uso y de consejos ecológicos.

-Diseño de producto.

Diseño de un dispositivo de almacenamiento y de su envase. Integra un mecanismo que hace pitar al Pen drive, en caso de olvido, puesto que la cabeza y el cuerpo tienen un sensor de proximidad (capacitivo o magnético) que hace que a cierta distancia pite la cabeza del personaje.



Primeros bocetos



Envase del dispositivo.



Modelo 3D.

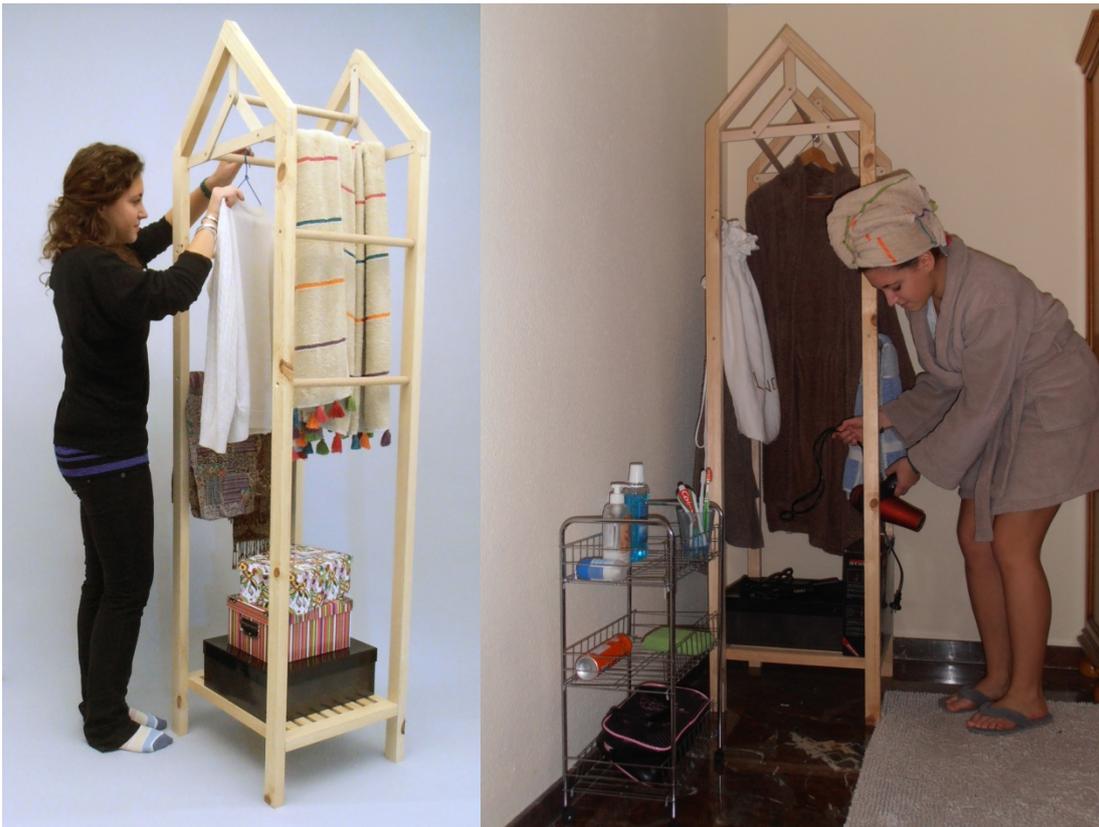


Prototipo realizado en una CNC. Materiales: plástico ABS, caucho y cuerda flexible.



Diseño de un mueble multifuncional.

Partiendo de formas geométricas básicas se ideó este mueble que transporta a la idea de las antiguas casetas de playa al hogar.



Producto final realizado en madera de pino.

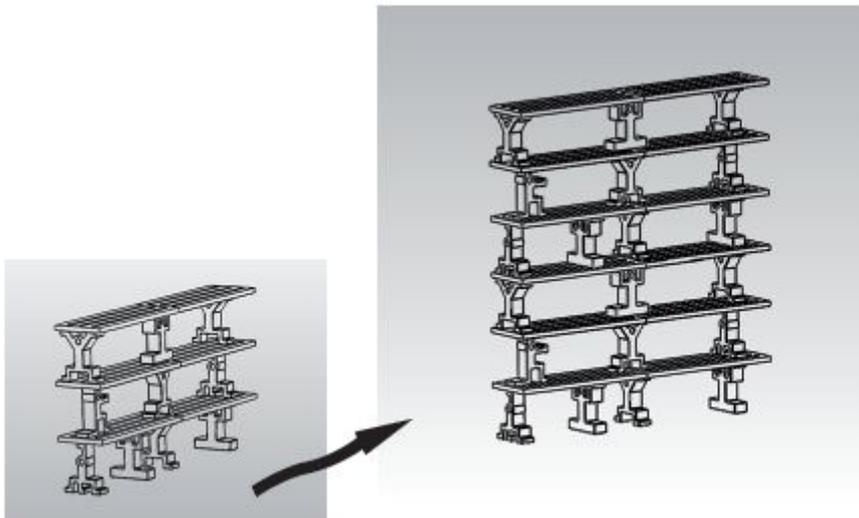


Plano detalle del mueble.



Diseño de un sistema de almacenaje modular. Caracterizado por la personalización de la estantería en función del espacio que disponga el usuario, ya que cuenta con unos personajes que sirven de unión temporal de las baldas, pudiendo variar su posición constantemente. También las baldas tienen unos railes, permitiendo el desplazamiento horizontal de los personajes.

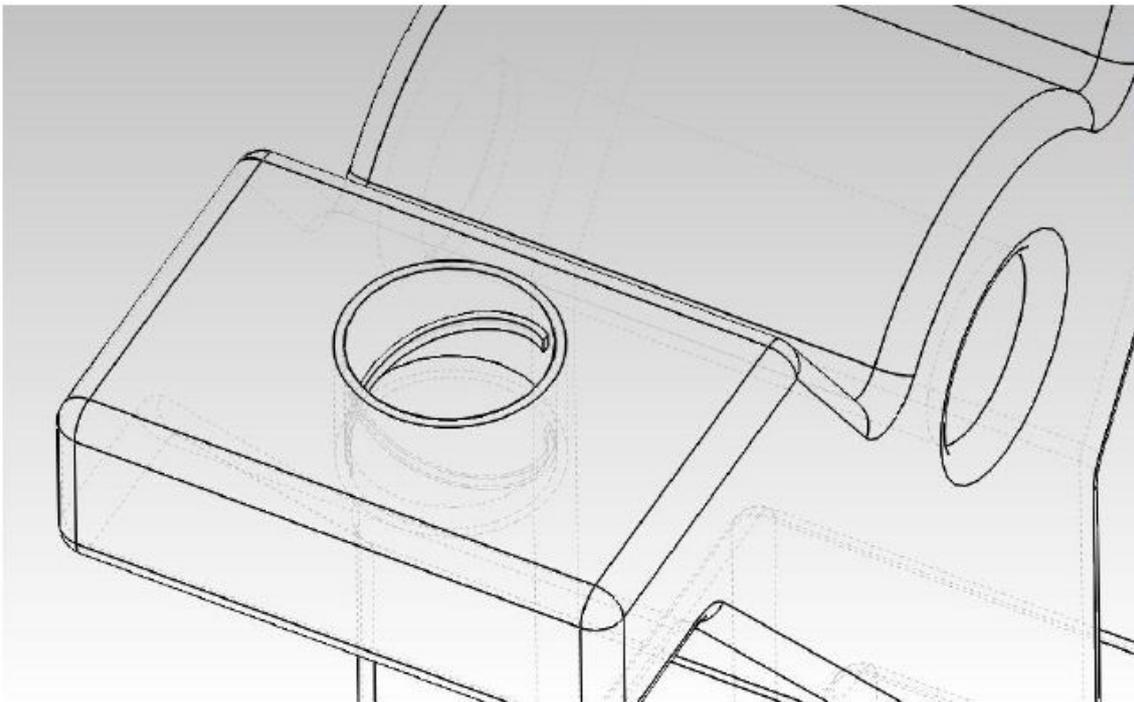
Caracterizado por formas sencillas y diseño innovador, rompiendo con los estereotipos convencionales, sin perder la funcionalidad de almacenar objetos.



Modelado 3D



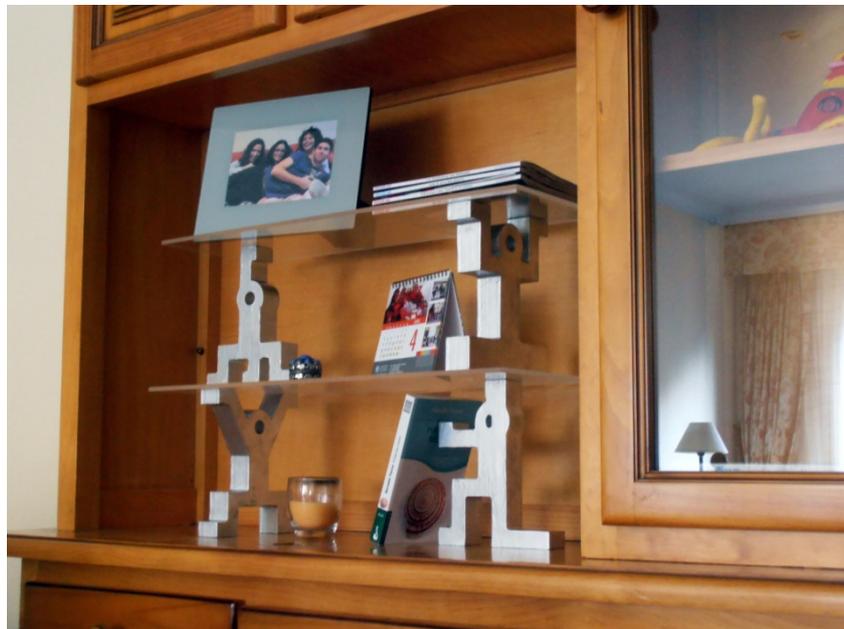
Plano de expansión del mueble.



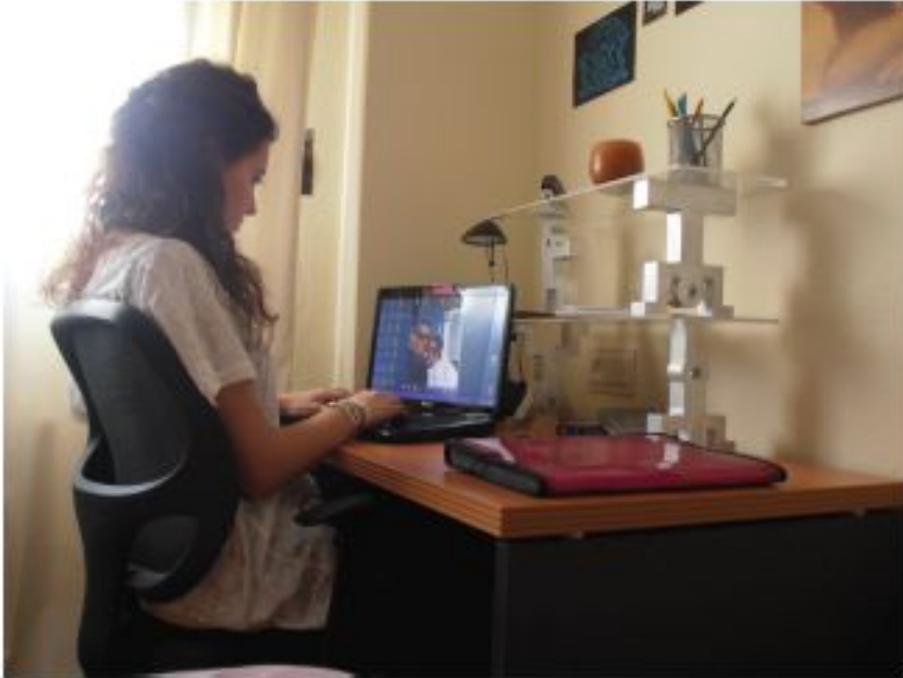
Detalle del sistema de cierre, twist off.



Prototipo Estantería.



Estantería integrada en un espacio 1.



Estantería integrada en el espacio 2.

Diseño del “Cubo pupitre”. Pupitre destinado a un público de entre 4 a 7 años.
Diseño que proporciona estabilidad y seguridad.
Debido a la falta de espacio en las viviendas actuales, se realizó un diseño para un pupitre y silla infantiles partiendo de un cubo. Con lo cual, al juntar mesa y silla ambas queden perfectamente encajadas en un cubo consiguiendo economizar el espacio al máximo, y obtener ya unidos un mueble que también sirva para dejar objetos o cualquier otra función como decoración.



Pre maqueta de cartón pluma.

Ainhoa Duque Núñez