# DEL JUGUETE A LA JOYA

Juan Nicolás Mesa

Módulo de Joyería y Accesorios
Facultad de Diseño de Vestuario
Escuela de Arquitectura y Diseño
Universidad Pontificia Bolivariana

20 de mayo de 2019

# LA JOYA COMO JUGUETE

Por: JUAN NICOLÁS MESA BRAVO



Docentes encargados:
**Paula Andrea Estrada Matyas y Claudia Liliana Fernández Silva**

Módulo: **Joyería y Accesorios**

Facultad: **Diseño de Vesturio**

Escuela: **Arquitectura y Diseño**

Universidad:
**Pontificia Bolivariana**

# Agradecimientos

Este proyecto no hubiese sido posible sin la dirección y acompañamiento de las docentes Paula Estrada y Claudia Fernánez. También agradezco a mis padres y amigos por el apoyo y a aquellos que participaron en las entrevistas, por su tiempo y maravillosa actitud.

# Tabla de contenido

Presentación del módulo

**Parte 1.** El proyecto de diseño desde su problematización hasta su materialización

Planteamiento del problema

Oportunidad de diseño.

Estado del arte

Enfoque del diseño que guía el proyecto.

Metodología

Síntesis de los resultados

Requerimientos

Proceso de ideación de retos

Proceso de ideación del proyecto

Validación de los prototipos

Clasificación del proyecto.

Sostenibilidad del proyecto

Ficha técnica

Piezas finales

**Parte 2.** La autoevaluación del proyecto de diseño

# Módulo de Joyería y Accesorios

El módulo desarrolla proyectos de diseño de joyas, accesorios o insumos a partir de la identificación de escenarios y oportunidades de acción del diseño de vestuario, en consonancia con el reconocimiento del estado actual del sector de la joyería en Colombia y de la profesión a nivel local.

Al mismo tiempo, forma en los aspectos teóricos, históricos y prácticos del oficio de la joyería y en sus lógicas productivas.

El módulo está compuesto por los siguientes espacios de formación: Proyecto, teoría, producción.

# Planteamiento del problema

Los juguetes y las joyas, enmarcan épocas opuestas de la vida. Cuando se es niño se juega con juguetes, al cumplir cierta edad los remplazamos por otros sistemas objetuales, entre ellos, las joyas y accesorios cuyo fin, usualmente, es plenamente decorativo y con ello, el reconocimiento, el status, una identidad, etc.

Este proyecto plantea la idea de unir ambos mundos objetuales. La joya y el juguete como conjunto. decoración y lúdica. Una Joya-juguete dirigida a personas jóvenes y mayores que busquen una experiencia mas emotiva y de interacción con las joyas. sin renunciar a la elegancia del ornamento corporal.

El objetivo principal es lograr un balance de estos dos mundos. sin perder la característica lúdica del juguete y la estética armoniosa y elegante de la joya.

Este proyecto pretende apuntar al mercado departamental (Antioquia) con el lanzamiento de piezas, si bien poco comunes, comerciales.

Dirigido a personas con un interés por lo lúdico sin diferenciación de edad o género.

# Marco conceptual

El Diseño de experiencias, La Joya, El Juguete, y Lo Lúdico

En este trabajo, con experiencia me refiero al diseño centrado en la experiencia, rama del diseño que se enfoca en crear apego emocional persona-producto/servicio a través del crear momentos placenteros, más allá de su utilidad. Esta definición la trata Ruth Mugge en su libro Product Experience (p.426-437). Esta autora también propone el diseño experiencial como un modo de hacer diseño sostenible al hacer perdurar más los objetos de consumo, pues al otorgarles ese valor emocional, pospone su desecho aunque ya haya sufrido daños.

En cuanto al concepto de "joya" Medina en su texto "La relación artesanía - diseño a través del producto joya" aborda la definición de Santiesteban la define (la joyería) desde los "objetos personales usados como adorno, signo de posición social, rango oficial y símbolo de creencias socioculturales fabricados en diferentes materiales orgánicos e inorganicos".

Con los juguetes me refiero, así como lo define la Rae: "Objeto que sirve para entretenerse" usualmente se le encierra como objetos destinados para niños y cuyo objetivo ademas de entretener es de educar o desarrollar diferentes capacidades en ellos. pero en este trabajo será abordado desde la primera forma aquí mencionada. como un objeto lúdico (que se presta a ser jugado) no estrictamente educativo.

# Oportunidad de diseño

Al fusionar dos mundos muy distintos como es el caso de los juguetes y las joyas se explora una vía alterna para guiar el proceso de diseño bajo un objetivo claro (conservar la característica básica de cada mundo: lúdica y ornamentación). Con el fin ultimo de crear piezas que se diferencien notoriamente del resto por su temática y funcionalidad que involucra la sorpresa como componente de emoción y evocan un sentimiento de nostalgia. Otorgándole así a las piezas un valor emocional diferenciado al de las joyas cuyo propósito es plenamente decorativo.

# Estado del arte

1





2



3









1. **Nova design.** [fotografía]. Recuperado de https://www.etsy.com/shop/novadesigns. Este anillo también esta inspirado en un juguete clásico, el molino. este invita a ser girado manualmente, exponiéndolo al aire o por medio del soplo. es simple en funcionamiento, claro en referencia y bien logrado como joya.

2. Kedelauk. A. (2015).
Estos anillos son a la vez un yoyo y un trompo, aunque el primero demanda tener agarrado el yoyo con la mano y por lo tanto interrumpiendo la disponibilidad de esta. Ambos lucen como joyas con una referencia clara al juguete y que invitan a interactuar con ellos. Estos son aspectos que pretendo cumplir en mi proyecto.

3. Yoon. D. (2012).
Dentro de esta colección hay anillos y brazaletes que con el movimiento de las falanges o la muñeca generan diferentes movimientos de aleteo a través de un mecanismo algo complejo pero muy depurado. Son joyas interactivas que no pierden la estética refinada.

# Enfoque: Diseño Experiencial

"El diseño de experiencias se basa en la identificación de los 'momentos' de vínculo emocional entre las personas, las marcas, y los recuerdos que producen estos momentos. Valeno J (2011).

Se enfoca en crear apego emocional persona-producto/servicio a través del crear momentos emocionantes y divertidos.

Sus principales exponentes son:

Kankainen (2002): "la Experiencia del Usuario es resultado de una acción motivada en un contexto determinado, haciendo especial énfasis en la importancia condicionante de las expectativas del usuario y las experiencias previas, y por tanto en la capacidad de influencia de la actual experiencia en sus expectativas y futuras experiencias". Valeno. J. (2011).

Arhippainen y Tähti (2003): "definen la Experiencia del Usuario sencillamente como la experiencia que obtiene el usuario cuando interactúa con un producto en condiciones particulares. Y crean un esquema que resume lo que ellos consideran los 5 factores que inciden en el diseño experiencia". Valeno. J. (2011).

Dillon (2001): "propone un sencillo modelo que define la Experiencia del Usuario como la suma de tres niveles: Acción, qué hace el usuario; Resultado, que obtiene el usuario; y Emoción, que siente el usuario. La diferencia respecto a las anteriores definiciones es que el autor descompone el fenómeno causante (interacción) en dos niveles, Acción y Resultado; y enfatiza el aspecto emocional de la experiencia
resultante". Valeno J. (2011).

# Metodología: Etapa de recolección de la información

Para la etapa de recolección de información se utilizaron entrevistas semiestructuras abiertas a profundidad para captar los gustos y apreciaciones de quienes participaron (hombres y mujeres de 20 a 65 años con gusto o cariño por los juguetes).
Estas entrevistas se realizaron en paralelo con una actividad lúdica en la que se presentaron diferentes juguetes definidos según tres categorías seleccionadas (motricidad fina / mentales, clásicos y sensoriales).

Preguntas generales:

- ¿Qué emociones se perciben cuando se enfrentan a cada juguete?

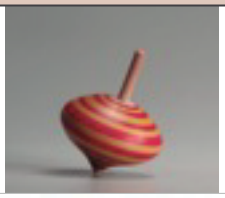
- ¿Qué significa para ellos un juguete, que tiene que comprender?

- ¿Qué tipo de juguete portaría consigo?, ¿Estaría dispuesto y le gustaría? ¿En qué parte del cuerpo?

| Motricidad fina / mentales. | |
|---|---|
| Laberintos |  |
| Cubo de Rubik |  |
| Cubos serpiente |  |

| Sensoriales | | |
|---|---|---|
| Caleidoscopio |  | Vista |
| Ojo de mosca |  | Vista |
| Plastilina playdoh |  | Tacto y olfato |
| Masajeadores |  | Tacto |
| Spinner |  | Tacto |
| Caja de música |  | Oído |

| Sensoriales | | |
|---|---|---|
| Caja sorpresa |  | Oído |
| Matraca |  | Oído |

| Clásicos | |
|---|---|
| Trompo |  |
| Yoyo |  |
| Pirinola |  |
| Catápiz |  |
| Triqui |  |
| Pirinola (toma todo). |  |

Dentro de la temática lúdica de la entrevista se incluyeron recortes de emociones y/o sensaciones. La idea fue que las ubicaran en los juguetes con los que interactuaron, pudiendo poner mas de uno por juguete para evidenciar todo lo que transmite y si esto es positivo o negativo.




Ejemplo:



# La entrevista: las preguntas

¿Qué juguete de los que hay aquí te gusto más y por qué?

¿Cuál dirías que es tu juguete preferido al día de hoy?

¿Alguno te trae algún recuerdo en especial que puedas compartir?

¿Te molesta alguna característica de alguno?
*Ej: textura, forma, su olor, su dificultad…*

¿Qué es para ti un juguete? ¿Alguno de aquí te apareció que no lo era, por qué?

Si hubiese alguna forma cómoda de portar un juguete, ¿cuál de estos juguetes escogerías?
*(Por su significado simbólico, su uso o su apariencia)*

¿Pensarías en algún otro juguete en especial que te gustaría llevar contigo?

Si pudieras llevarlo cómodamente en cualquier parte del cuerpo, ¿en cuál sería?

Y por último, ¿qué tan literal quisieras que estuviese ese juguete como joya? ¿qué características estéticas, de uso o simbólicas apreciarías llevar contigo?

Esta encuesta se llevó a cabo en una muestra de 10 personas entre los 20 y los 65 años, sin diferenciación de genero u otro factor. Personas interesadas por lo lúdico.

| Requerimientos por dimensión del diseño | | |
|---|---|---|
| Estético comunicativo | Funcional operativo | Técnico productivo |
| El juguete no puede verse completamente literal. (Forma). | Tiene que funcionar como el juguete en el que se basa. | El juguete no debe verse completamente literal. |
| Debe reflejar comodidad donde sea que se cargue. | Debe ubicarse en una parte del cuerpo en que sea fácil y rápido su uso como juguete. | |
| Debe lucir más como joya que como un juguete pegado al cuerpo. | Debe llevar a una experiencia más placentera que retadora. | Los juguetes más escogidos fueron: el caleidoscopio de realidad, y el trompo. |
| Debe evocar placer, emosión o algo de introspección. | Debe ser fácil de usar. | No suele gustar el plástico, pero sí la madera, el vidrio y el metal. |
| Suele gustar que tenga mecanismos. | | Suele gustar que tenga mecanismos. |
| Debe tener una escala disminuída para poderse cargar con comodidad. | | Debe ser colorido como los juguetes. |

Las casillas rojas corresponden a hallazgos indispensables.

Las casillas amarillas corresponden a hallazgos optativos.

13

Proceso de ideación: Reto 1.



## Ficha de experimentación

**Reto 1:** Plegados + cuerpo transformado.

**Materiales:** cartulina, duplex, acetato, cartón corrugado, papel tornasol, balso, cauchos, cinta de enmascarar, cuerda, bridas.

**Técnica:** Origami, otros métodos de estructuración en papel.

**Aspectos / requerimientos del proyecto que se exploran en este reto:**

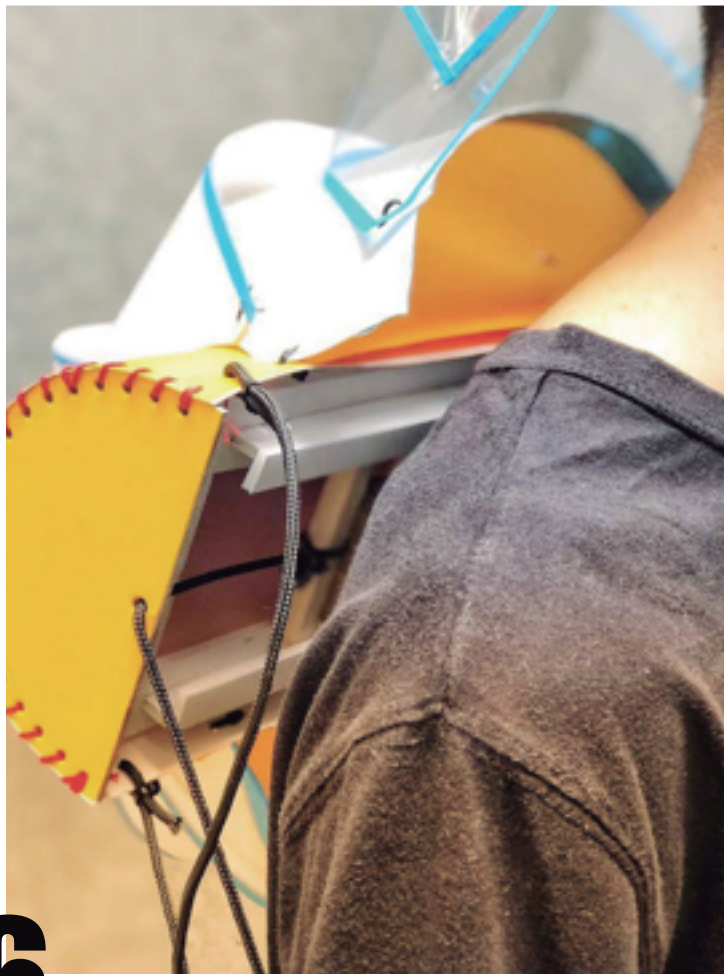
1) la joya tiene que tener las funciones de los juguetes
2) Ser una joya colorida
3) Tiene que ubicarse en una parte del cuerpo que sea accesible para ser utilizado como el juguete que es.

**Dificultades y aciertos durante el proceso: se logró un accesorio sensorial que era lo que se quería combinando los referentes del caleidoscopio, los masajeadores y la caja sorpresa. Las dificultades se presentaron al jalar de las cuerdas puesto que se mueve todo el traje por lo cual no funciona del todo bien el mecanismo del masajeador.**

**Registro de lla pieza definitiva:**

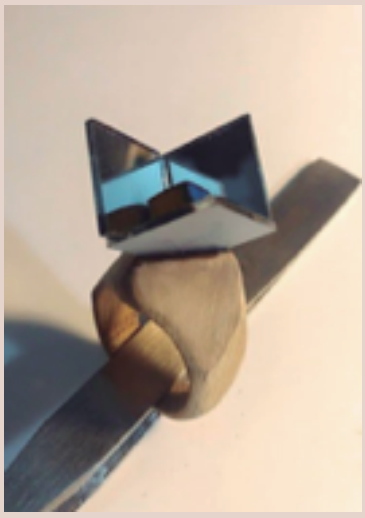


Este objeto estaba referenciado en un disfraz, objeto lúdico que le otorga a quien lo lleva una nueva forma de interpretar y avitar su cuerpo. Aislándolo un poco del mundo que lo rodea, este objeto también toma el concepto del caleidoscopio aplicándolo en una visera que distorsiona la realidad a travez de una textura. en la espalda, un elemento amarillo que resalta y de donde salen unas cuerdas que pueden halarse, crea una sensación de caja sorpresa y en su interior yace un juego de masaje por medio de rodillos.



# Proceso de ideación: Reto 2.







Este conjunto de anillos recogen de forma literal, una pieza de catapiz y un cubo de Rubik 2x2, la gracia esta en ver los referentes en su complitud utilizando solo una parte de ellos.

## Ficha de experimentación

**Reto 2: Grafía**

**Materiales: (no especificado en el reto).** Madera, espejos, pega, plástico.

**Técnica: (no especificado en el reto).** Corte, perforado y pulido de madera, experimentación de reflectividad con espejos.

**Aspectos / requerimientos del proyecto que se exploran en este reto:**

1. Las joyas o accesorios no pueden ser el juguete sin intervenir.
2. Tiene que funcionar como joya y como juguete efectivamente.

**Dificultades y aciertos durante el proceso.**
**Se tuvo problemas con la materialización de los modelos finales al utilizar un material que no funciono y con esto mucho tiempo invertido. Pero se soluciono efectivamente con madera.**

20





En este caso se trabajó con el peluche como juguete textil y se utilizó principalmente la figura retórica, sinecdoque; la parte por el todo. Así, por una parte se seleccionó al oso como un elemento por el todo, que serían los peluches y por otro lado se trabajó con el hocico como la parte por el todo, que sería el oso.

## Ficha de experimentación

**Reto 3: Figuras retóricas**

**Materiales: textiles e insumos. (Liencillo, entretela fusionable e hilos).**

**Técnica: plegado, entretelado, tejido.**

**Objetivo del proyecto:**

El objetivo de este proyecto es combinar los mundos de los juguetes como objetos lúdicos o emocionales con el de las joyas y/o accesorios con el fin de generar valor por medio de una experiencia emotiva.

**Aspectos / requerimientos del proyecto que se exploran en este reto:**

**-** Tiene que evocar el placer o la emoción que transmite el juguete del que se referencia.

- Tiene que funcionar como el juguete en el que se basa.

- Tiene que funcionar como joya o accesorio y como juguete efectivamente.

**Dificultades y aciertos durante el proceso:**

Una dificultad durante el proceso fue que los pliegues se mantuvieran. Para esto se hicieron varias pruebas antes de seleccionar el liencillo. Este material, en comparación a los anteriores fue un acierto ya que la dirección de su fibra es igual en todas direcciones, es delgado y con la entretela se logro una optima rigidez.

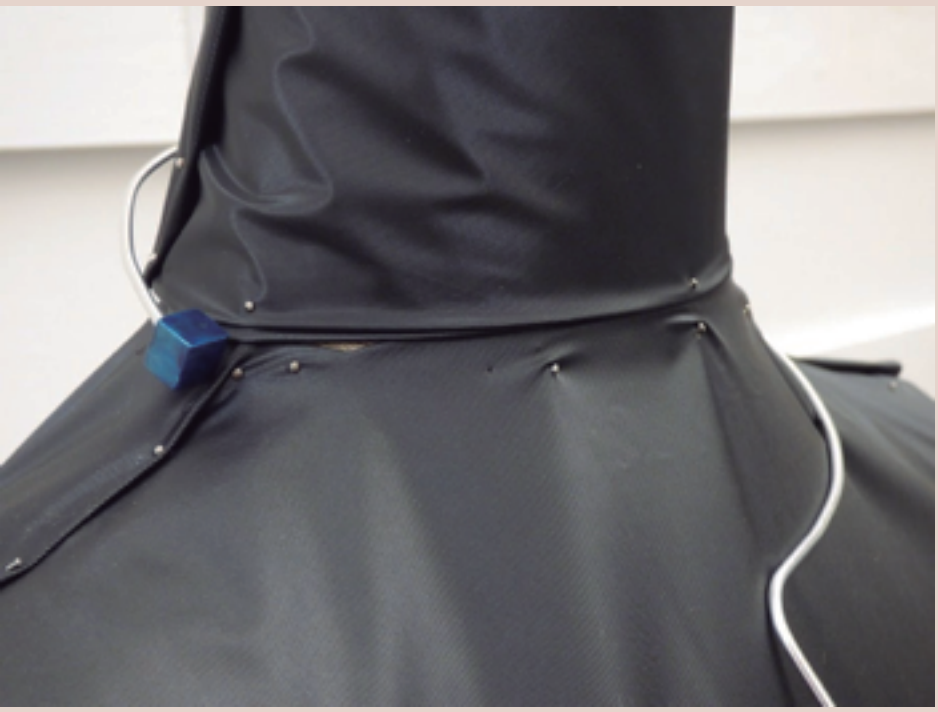
Otro acierto fue la uso de una platina metálica para ceñir el material en la zona del tabique y así sostener mejor la pieza.

25

Proceso de ideación:

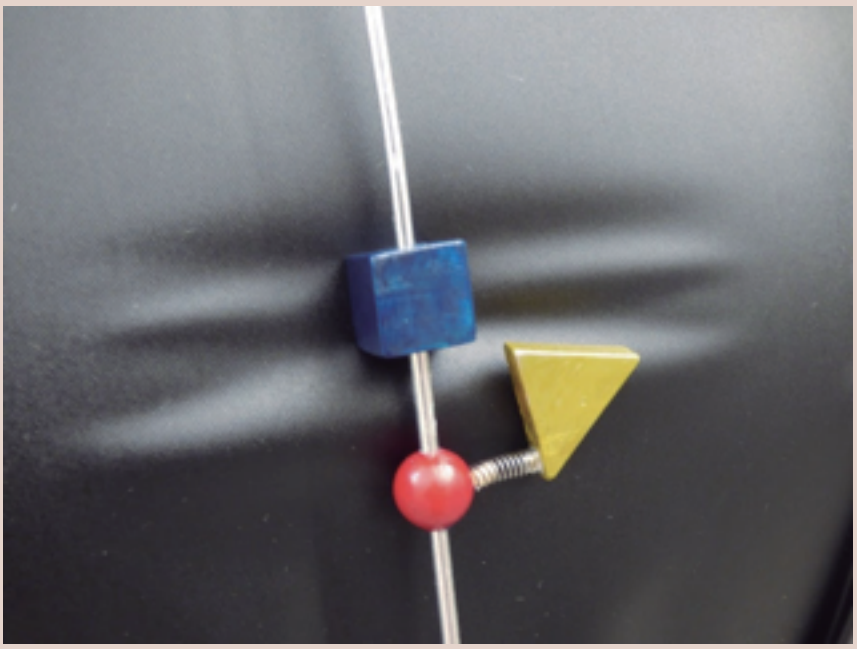
# Reto 4. Bauhaus.



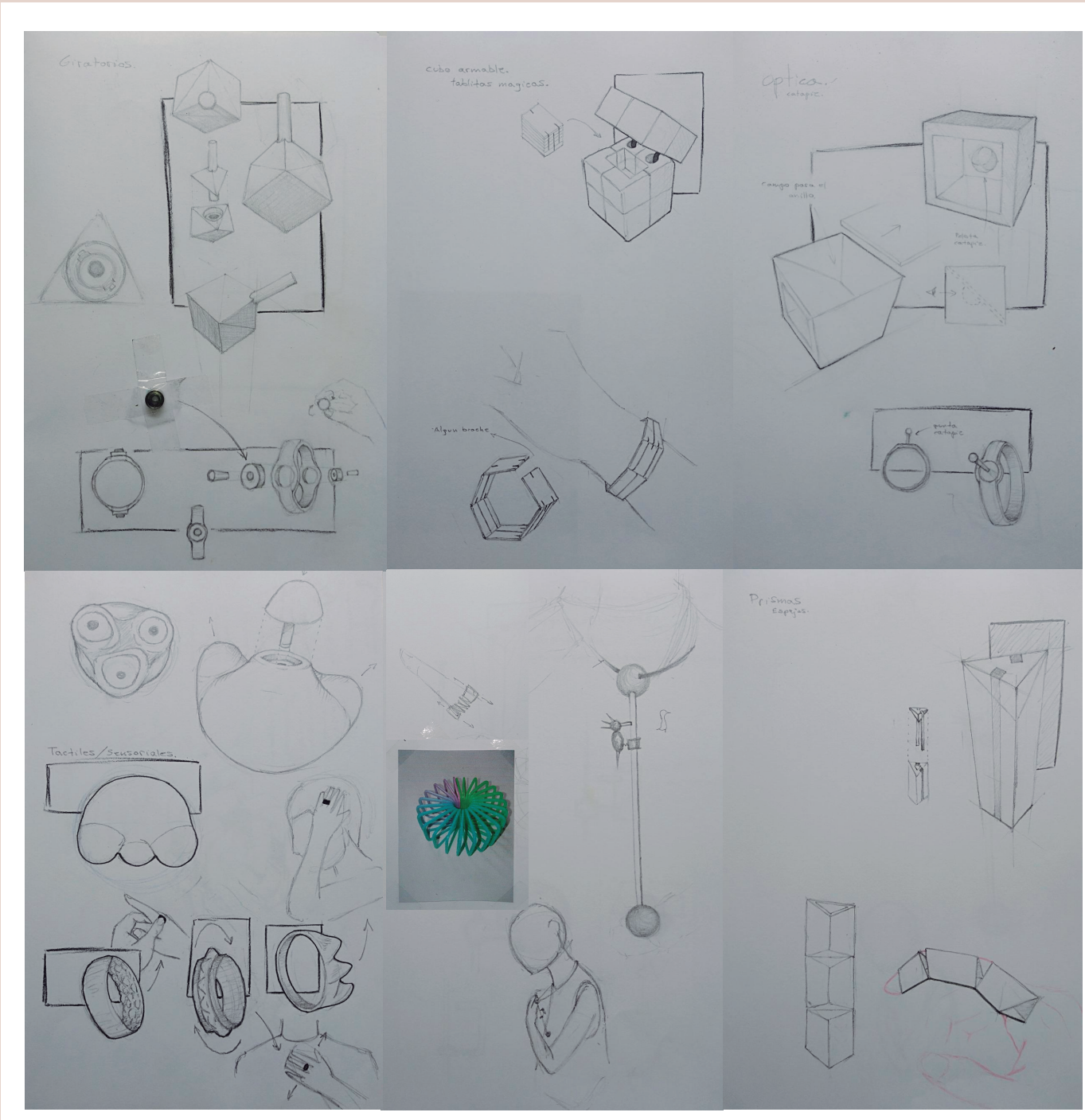


Pajaro carpintero: colgante inspirado en este clásico juguete reinterpretado con las formas geométricas básicas y los colores primarios; ambos aspectos característicos del diseño y el arte de la bauhaus.

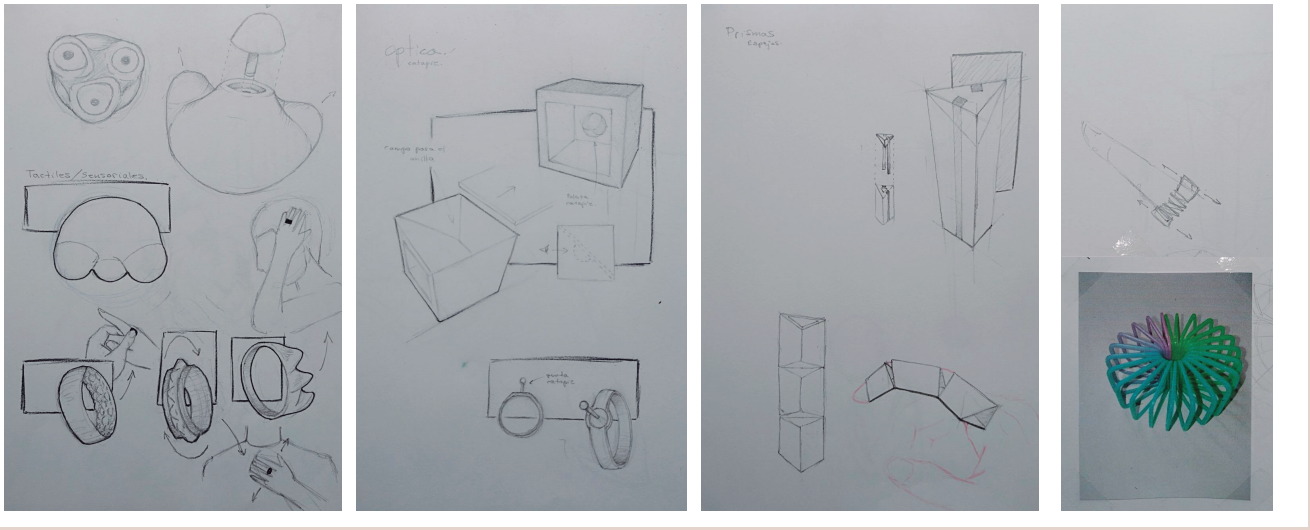
Inspirado en la maqueta del colgante “pájaro carpintero”. Propuesta para el tema “La joya entendida como juguete”. Y la cuna de Peter Keler (1923) compuesta por formas simples y la policromía reconocida como marca de la casa Bauhaus.



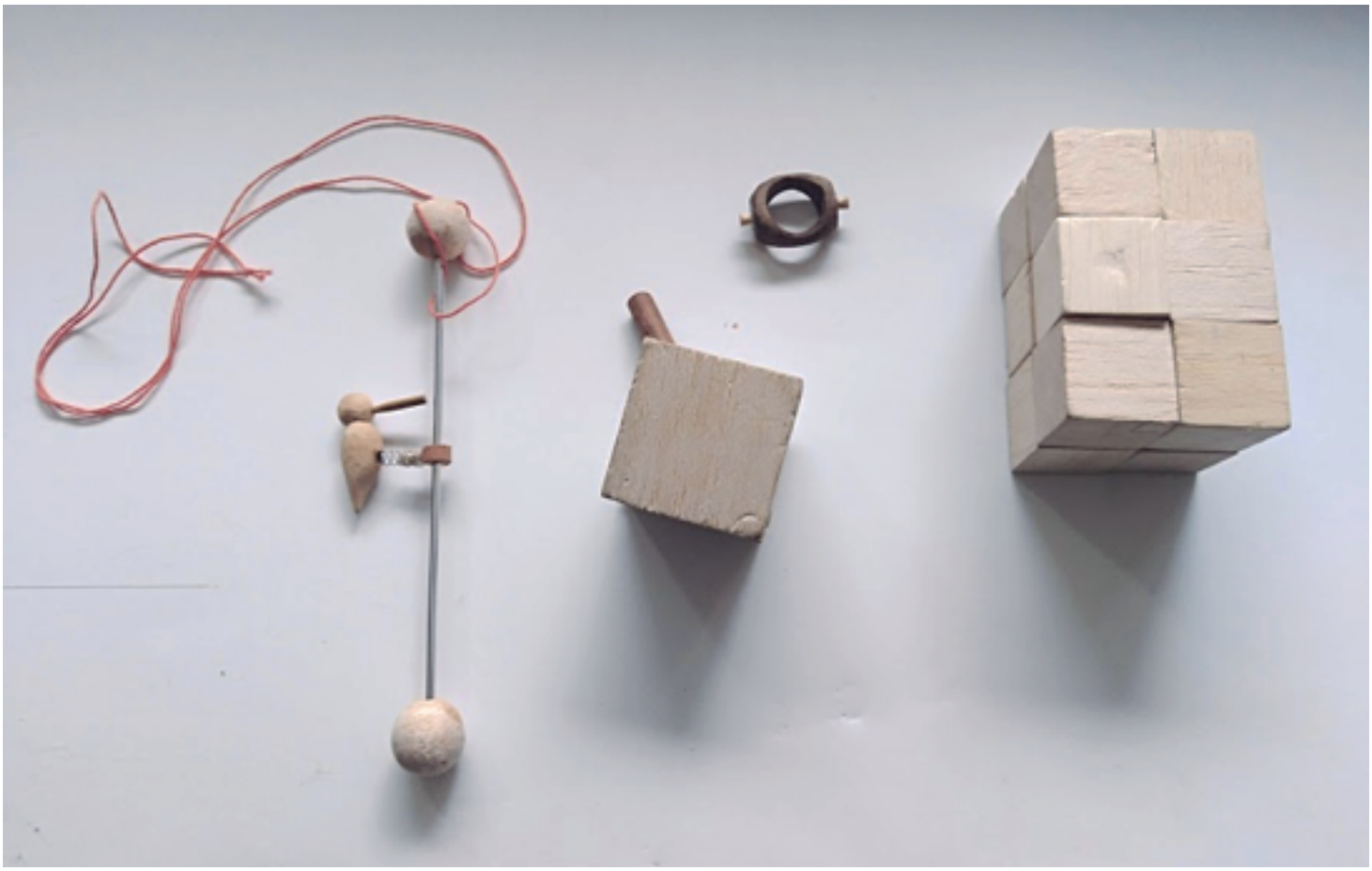
# Proceso de ideación: Proyecto final



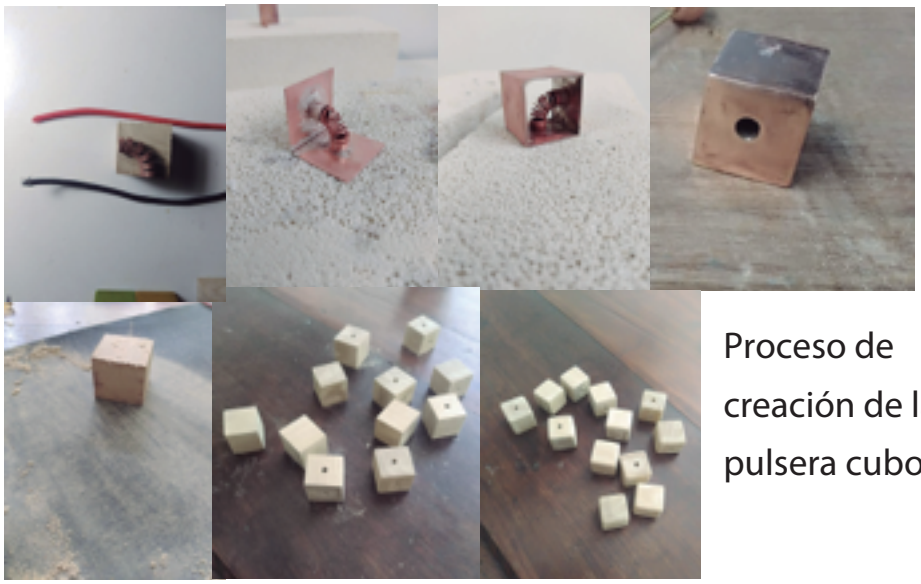

Se desarrolaron seis ideas. Las primeras trescompuestas de dos partes: cajita y joya. La cuarta comprendía cuatro partes: tres joyas y la cajita. Y la quinta, al principio, solo se propuso con la joya.



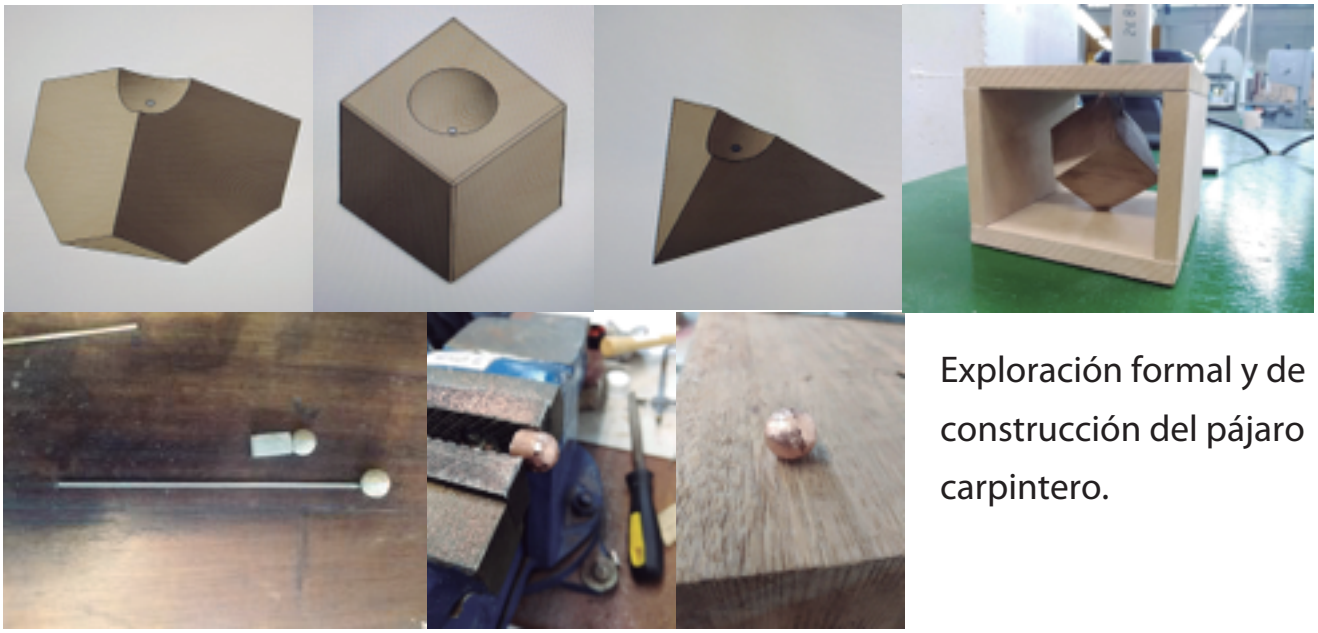

Ideas que se descartaron como parte del proyecto final.



Maquetas de las piezas decididas para realizar en el proyecto final.



Proceso de creación de la pulsera cubo



Exploración formal y de construcción del pájaro carpintero.



Exploración formal y construcción del anillo spinner.

# Validación: metodología

Se harán 5 entrevistas a personas que encajen con el "usuario final" del proyecto, entre ellas, personas a quienes se les hizo la primera entrevista y personas afines a los juguetes y a las joyas pero que no participaron en la primera muestra. Esto para dar cuenta si se cumplió con las expectativas que se plantearon los primeros usuarios y por otro lado, si a los segundos usuarios les causa una buena primera impresión, sin un antecedente práctico. esto sobretodo para las preguntas funcional operativas.
En cuanto al contexto. los objetos se pondrán sobre una mesa, libre de cualquier otro elemento distractor, las joyas estarán guardadas dentro de sus cofres con el objetivo de que sea la persona quien las descubra.

A la persona no se le explicara nada. Se dejará que interactúe libremente con el objeto. Luego de que abra, los descubra, los coja, se los ponga e interactúe con ellos, se le hará una entrevista semiestructurada y abierta.

**Diseño de la entrevista:**

Componente estético comunicativo.

1. ¿cómo le parece la estética de los objetos?
2. ¿cumple con sus expectativas? ¿hay algo que le decepcione? ¿qué?
3. ¿qué le comunica su estética?

Componente funcional operativo

4. ¿Los objetos le parecen cómodos de llevar?, hubo algo algo le incomodase? (por su forma, tamaño o peso).
5. como le pareció el funcionamiento de los diferentes objetos? (por la apertura de las cajas, el  colocárselo en el cuerpo y operarlo como juguete).

Componente técnico productivo

6. ¿Cómo le parecen los acabados?
le parece que se ve de calidad?

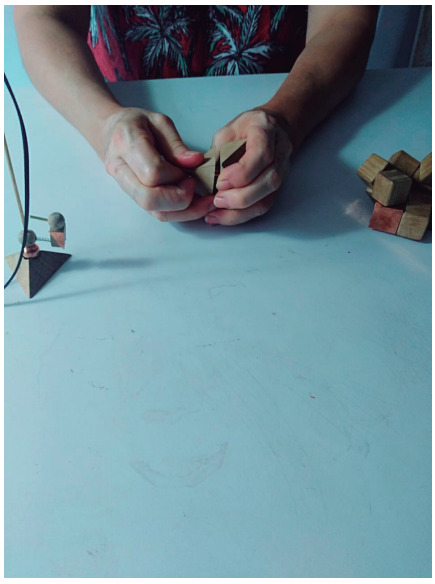
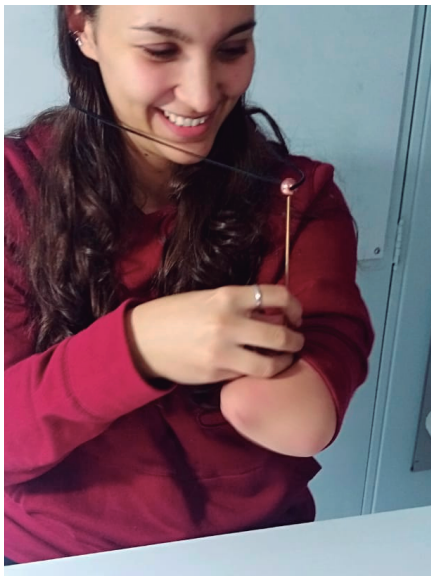
7¿Siente que es necesario alguna info para introducir el funcionamiento de las joyas?

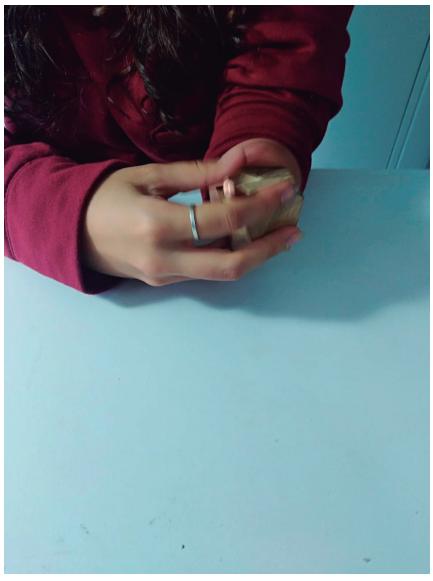
8. ¿En que ovación las utilizara?

9. ¿Si lo regalaría, a quién?

# Validación: ejemplo





# Validación: conclusiones

1. Falta claridad en el soporte del carpintero, algo que indique mas claramente que se trata de solo un soporte, pues, se piensa que es parte de la joya.

2. La caja del anillo esta muy difícil de abrir, hay que aflojarlo. Pero transmite claramente su modo de apertura.

3. Con la pulsera no se interpreta lo que es pero al decir que es una pulsera las personas resuelven como ponérsela.

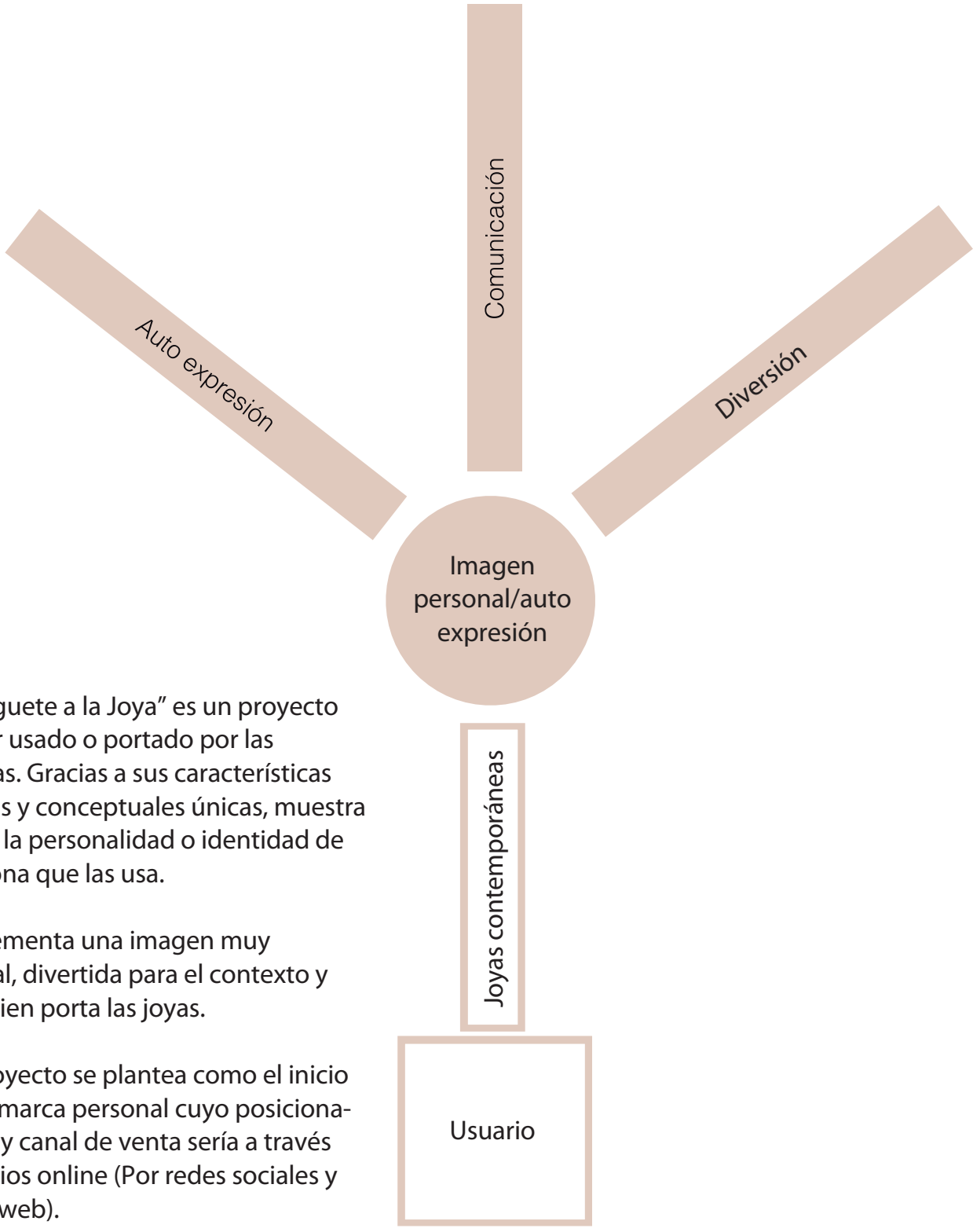
4. Algunas personas consideraron necesario información que les indique como se usan. Pero de forma muy general.

5. El acabado del metal gusta. Al acabado de la madera le falta alguna terminación.

Gustaron mucho las funciones, dimensiones, el peso, y los referentes tomados de los juguetes.

En términos generales, sorprendieron y gustaron mucho.

# Clasificación en el **Mandala de la Joyería**




"Del Juguete a la Joya" es un proyecto para ser usado o portado por las personas. Gracias a sus características estéticas y conceptuales únicas, muestra algo de la personalidad o identidad de la persona que las usa.

Complementa una imagen muy personal, divertida para el contexto y para quien porta las joyas.

Este proyecto se plantea como el inicio de una marca personal cuyo posiciona-miento y canal de venta sería a través de medios online (Por redes sociales y página web).

# Sostenibilidad en el proyecto

La materia prima principal para este proyecto será la madera, el cobre y el latón por ende, esta deberá provenir de fuentes legales y, preferiblemente, nacionales. Además de ser posible será reciclada.

**La madera:**

Esta deberá provenir de fuentes legales y nacionales.

La página web Elija Madera Legal es un emprendimiento liderado por WWF Colombia, con el apoyo de múltiples partes interesadas: Ministerio de Ambiente y Desarrollo Sostenible, Autoridades Ambientales Regionales (CARDER, CRQ, CORPOAMAZONIA y CORPOURABA, entre otras) y FEDEMADERAS, en el marco del Pacto Intersectorial por la Madera Legal. Cuenta con el apoyo financiero de la Unión Europea, WWF Suiza y WWF Reino Unido. (http://elijamaderalegal.com).

Las empresas dentro de esta iniciativa son clasificadas con 5 sellos de calidad que las aprueban como empresas legales al cumplir con los requerimientos obligatorios y/o opcionales (dependiendo del sello que tengan).

Clasificaciones: En proceso, Plata, Oro, Platino, FSC.

Por lo tanto la madera a utilizar en este proyecto sería de las industrias registradas en esta pagina web, ubicadas en Medellín o Antioquia.

Entre las maderas que se podrán utilizar para este proyecto se encuentran las siguientes: Pino, Eucalipto, Cedro, Roble, Teca, Cerezo, Sandé, Aliso, Entre otros.

Las madera usada en este proyecto es el roble por su dureza, resistencia a hongos y sus buenas posibilidades de mecanización.

**El cobre:**

El cobre es un mineral abundante en Colombia, por lo tanto la mayor parte del comercio de este metal es de producción local. Lo que ya de por si ayuda en términos de medio ambiente por emisiones producidas por el transporte.

Las minas de cobre se localizan en Antioquia (AngloCold Ashanti), Chocó (El Roble, Minera Cobre, Volador-Rugby Mining) y Córdoba (Minerales Córdoba).

Sin embargo cualquier explotación minera no es infinita, según el presidentede la ACM “Los yacimientos de cobre permiten tener reservas para 80 o 100 años” (El cobre tendrá su ‘cuarto de hora’ en el 2017. (2016). Portafolio).

El cobre es una materia prima totalmente reciclable y, por lo tanto, una fuente renovable para nuestro futuro. Cuando los productos de cobre llegan al final de su vida útil, el metal sigue manteniendo íntegras sus propiedades físico-químicas y puede ser totalmente reciclado para convertirse otra vez en una nueva materia prima, contribuyendo de este modo a preservar los recursos naturales de nuestro país y del mundo.

“En Colombia el 28% de la chatarra recuperada pasa por la etapa de refinación, en tanto que el 72% restante se consume directamente. Así mismo, la recuperación de chatarra sea esta vieja o nueva, tiene una reducida participación en el comercio internacional, ya que, siempre es utilizada para consumo interno. Colombia viene produciendo un promedio de 10.000 toneladas métricas de cobre anual procedente de chatarra.”(Minerales polimetálicos en Colombia. Análisis del mercado nacional. Rodríguez Universidad Nacional).

Es por esto que entre los metales a utilizar en la joyería, el cobre es de los más limpios medioambientalmente.

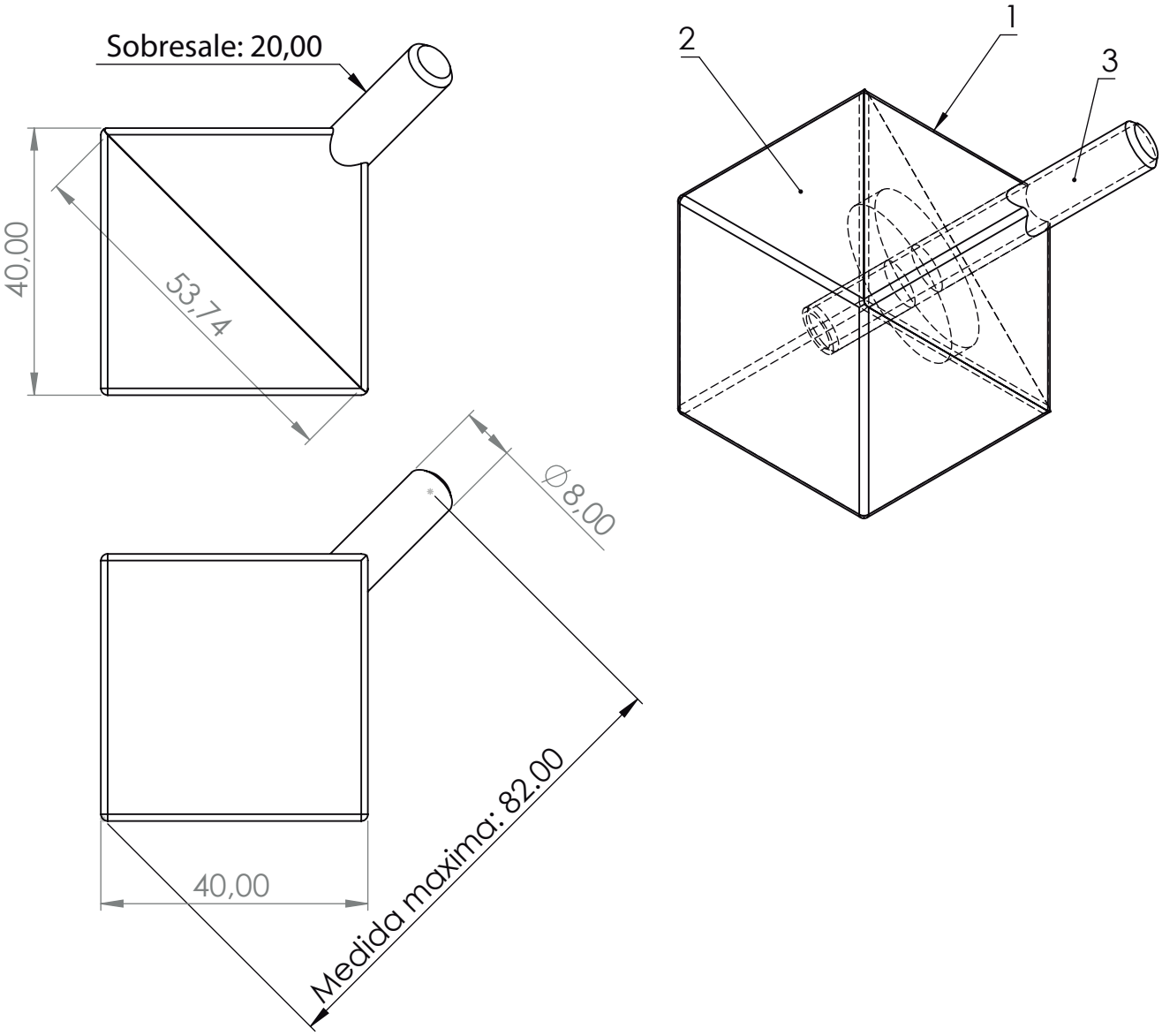
**El latón:**

Este es una aleación de cobre (visto anteriormente) y zinc en menor porcentaje. Y al igual que el cobre, el zinc es completamente reciclable sin perder sus propiedades físicas y químicas. La mayor parte del latón proviene de la reutilizaron de estos metales.

**Por producción y comercialización:**

A nivel productivo, este proyecto estará ligado a una marca personal cuyo producto será diseñado, fabricado y comercializado por la misma persona (autor), por lo tanto, no tendrá mano de obra adicional. Será llevado a cabo a un nivel artesanal, por pedido (no industrializado). Y con un canal de distribución no físico (web). Esto último reduce el gasto de servicios públicos, y la huella de carbono al poder controlar el canal por el que se hace entrega de la pieza al cliente.

# Cajita para Anillo Spinner

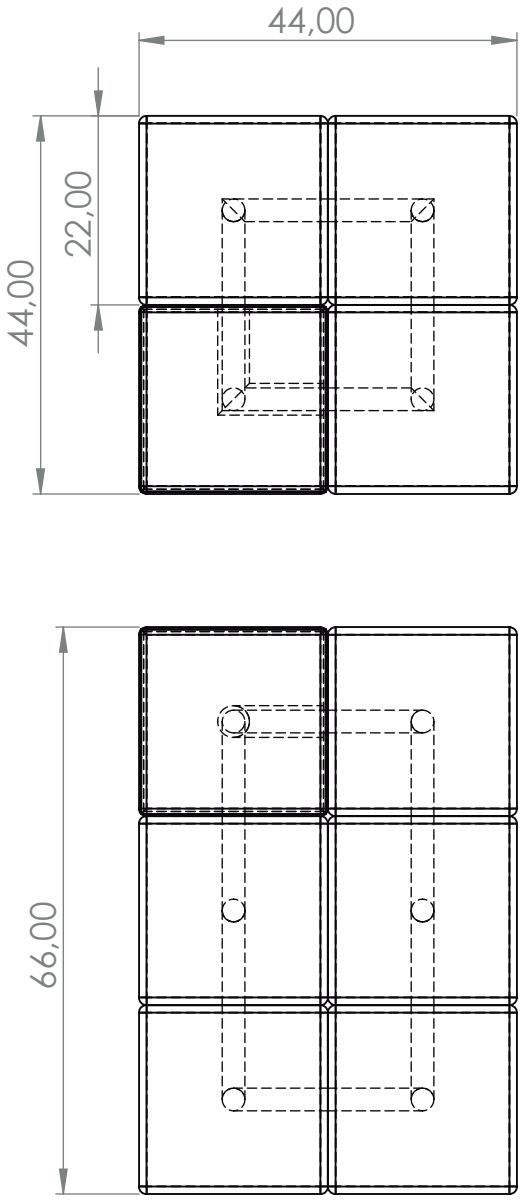


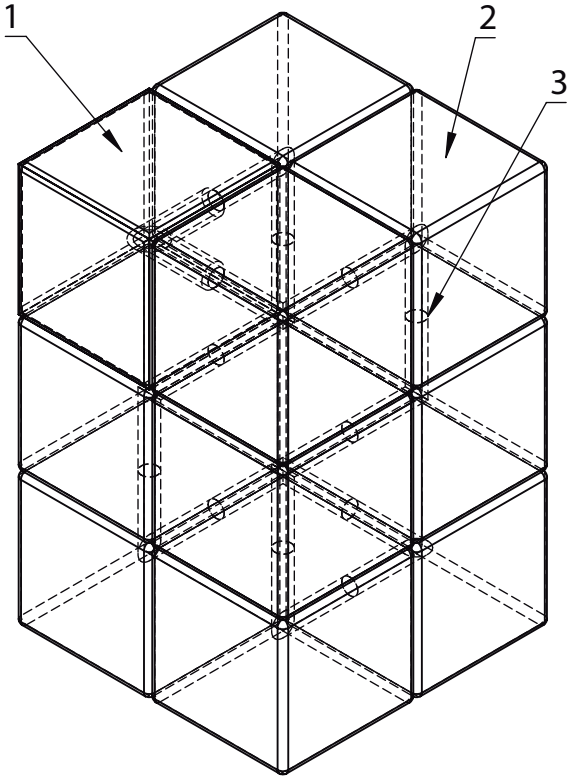

| Rótulo | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Curso: Módulo de Joyería y Accesorios. | Autor: Juan Nicolás Mesa Bravo | Pieza: caja trompo | Fecha entrega: 20 de mayo del 2019. | |
| | Escala: 1:1 | Unidades: mm | Observaciones: En este plano se sustituyó la barilla de cobre por un tubo del mismo material para mejorar su funcionamiento derivado de la distribución del peso en el trompo. | |
| | Peso: 59.2 | Cantidad: 1 | # de partes: 13. | Dimensiones: 40x40x40x90 |

| lista de partes. Caja trompo | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| # | Nombre | Material y formato | Dimensiones | # de veces que se repite | Peso | Observaciones |
| 1 | Tapa | Roble | 50x17x45 | 1 | 5.1g. | |
| 2 | Cuerpo | Roble | 63x43x63 | 1 | 28.5g. | |
| 3 | Eje | tubo de cobre. | 55x7 | 1 | 9g. | |

| lista de Procesos. Caja trompo. | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| # | Nombre | Material | Proceso | Herramientas | Acabado. | Observaciones. |
| 1 | Tapa | Roble | Corte, perforado, lijado y pulido | Sierra, papeles de lija, taladro y brocas. | Pulido, natural. | |
| 2 | Cuerpo | Roble | Corte, perforado, lijado y pulido | Sierra, papeles de lija, taladro y brocas. | Pulido, natural. | |
| 3 | Eje | tubo de cobre. | corte, trefilado, soldado, pulido. | sierra, taz para tubo, trefilador, martillo, soldador, limas, escobillones de pulido. | Brillante. | |

## Pulsera cubos



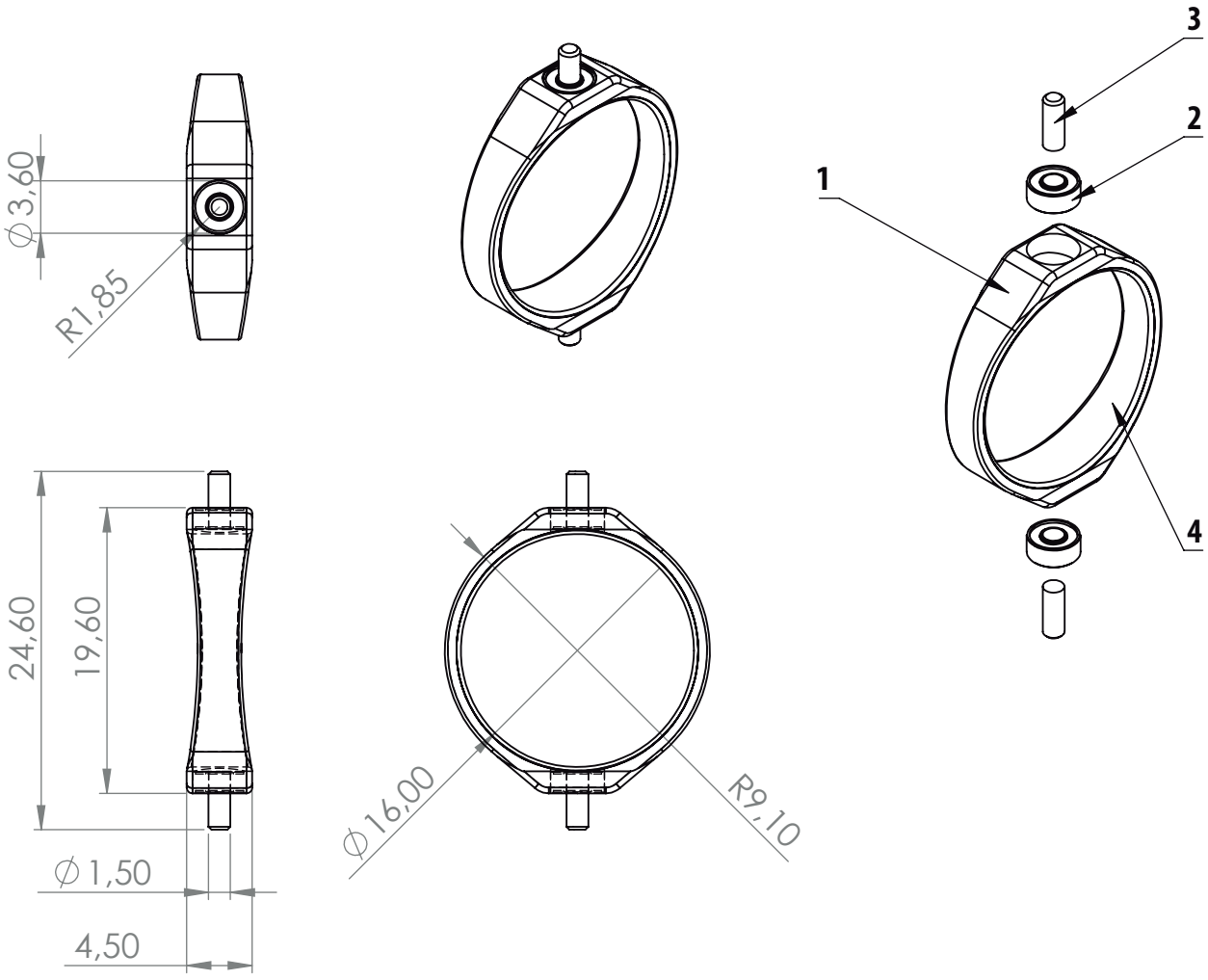




| Rótulo. | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Curso: Modulo de joyeria y accesorios. | Autor: Juan Nicolás Mesa Bravo | Pieza: Pulsera cubo | Fecha entrega: 20 de mayo del 2019. | |
| | Escala: 1:1 | Unidades: mm | Observaciones: todos los cubos están perforados por dos de sus caras en ángulo y todos están conectados por un resorte de perfil circular. | |
| | Peso: 80.3 g. | Cantidad: 1 | # de partes: 13. | Dimensiones: (en cubo). 66x44x44 |

| lista de partes. Pulsera cubos. | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| # | Nombre | Material y formato | Dimensiones | # de veces que se repite | Peso | Observaciones |
| 1 | cubo | lamina de Cobre | 22x22x22. Lamina de 0.6 | 1 | 18g | |
| 2 | Cubo | Roble solido | 22x22x22 | 11 | 5.3 | |
| 3 | Resorte | Elástico | 35x3 | 1 | 4 | |

| lista de Procesos. Pulsera cubos. | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| # | Nombre | Material | Proceso | Herramientas | Acabado. | Observaciones. |
| 1 | cubo | lamina de Cobre | Corte, perforado, plegado, soldado, limado, lijado, brillado | seguetas y marco, brocas y mototool, limas, soplete, papel de lija, y escobillón de brillado. | Brillante, | |
| 2 | Cubo | Roble solido | corte, perforado, lijado | Cierra, brocas y taladro, ademas de lijas. | Natural | |
| 3 | Resorte. | Elástico | corte, enhebrado, y anudado | Ninguna | sin acabados. | |

# Anillo spinner.




| **Rótulo.** | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Curso:** Modulo de joyeria y accesorios. | **Autor:** Juan Nicolás Mesa Bravo | **Pieza:** anillo spinner | **Fecha entrega:** 20 de mayo del 2019. | |
| | **Escala:** | **Unidades:** mm | **Observaciones:** | |
| | **Peso:** | **Cantidad:** 1 | **# de partes:** 4 | **Dimensiones:** |

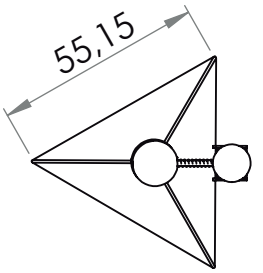
lista de partes. Pulsera cubos.

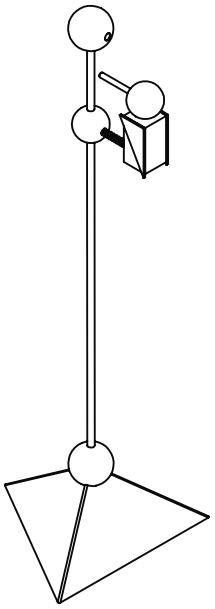
| # | Nombre | Material y formato | Dimensiones | # de veces que se repite | Peso | Observaciones |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Argolla | Latón | | 1 | | |
| 2 | Balinera | Acero | | 2 | | |
| 3 | Eje | Cobre | | 2 | | |
| 4 | argolla interna | Cobre | | 1 | | |

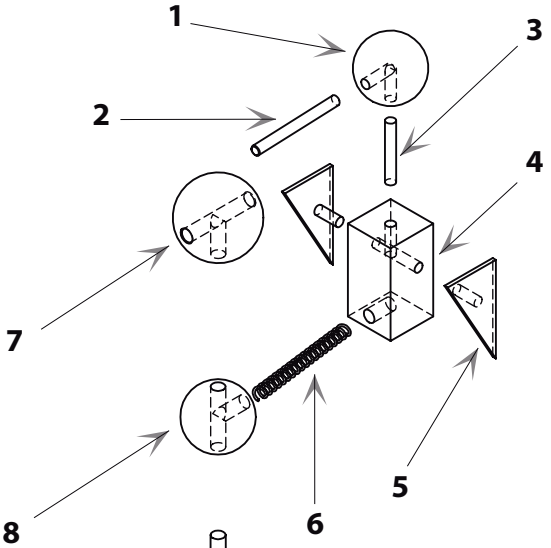
lista de Procesos. Pulsera cubos.

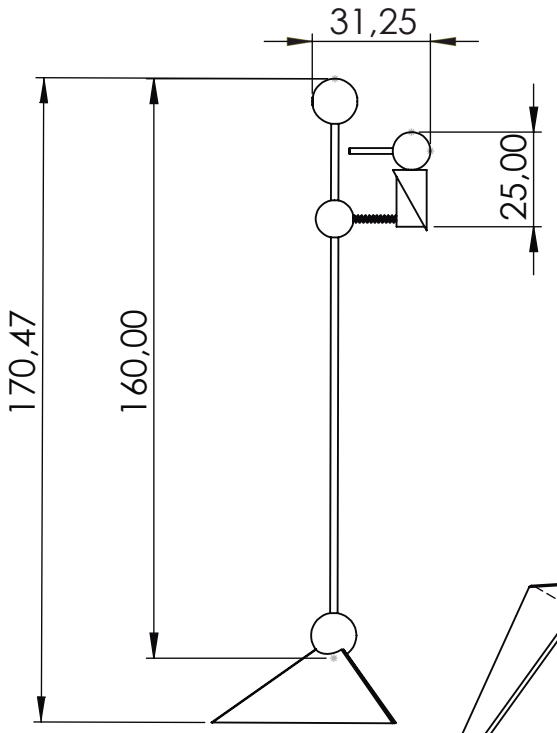
| # | Nombre | Material | Proceso | Herramientas | Acabado. | Observaciones. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Argolla | Latón | Talla en metal, perforado, limado y pulido | Limas, lijas, mototool, fresas y brocas. Brillador. | Brillante. | |
| 2 | Balinera | Acero | n/a | n/a | n/a | |
| 3 | Eje | Cobre | corte y pulido | Limado, lijado, pulido | Semibrillante. | |
| 4 | argolla interna | Cobre | Laminado, argollado, limado y pulido | Laminador, martillo, taz, limas, lijas, fresas, mototool. | brillante. | |

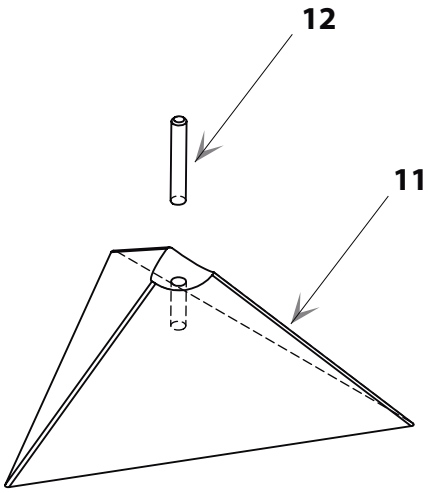
# Pajaro Carpintero.

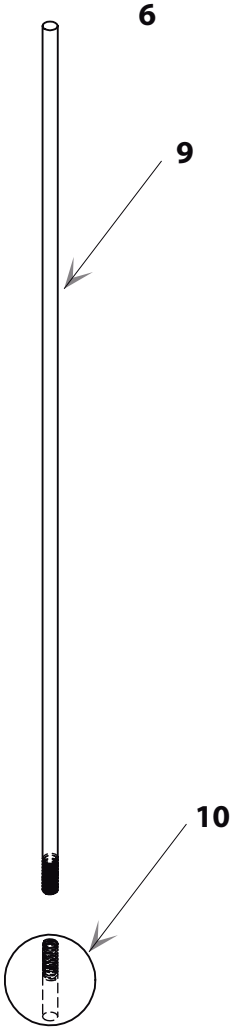





| Rótulo. | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Curso: Modulo de joyeria y accesorios. | Autor: Juan Nicolás Mesa Bravo | Pieza: Pajaro carpintero | Fecha entrega: 20 de mayo del 2019. | |
| | Escala: | Unidades: mm | Observaciones: la joya se separa del soporte. Aqui a sido eliminado el corden del collar. | |
| | Peso: 43g. | Cantidad: 1 | # de partes: 12. | Dimensiones: 170x50x50 (totales). |

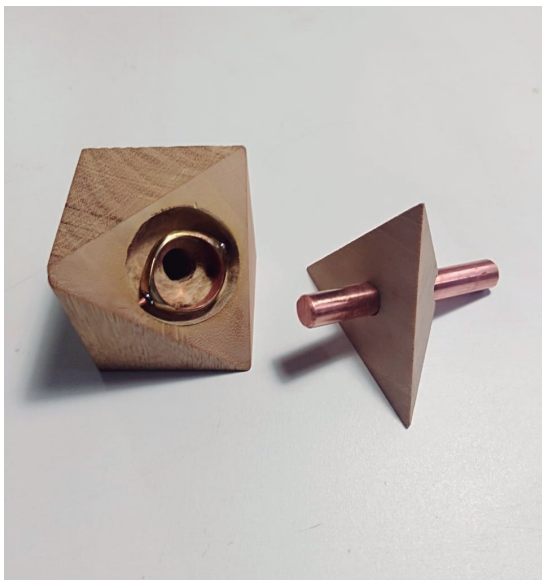
| lista de partes. Pajaro carpintero | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| # | Nombre | Material y formato | Dimensiones | # de veces que se repite | Peso | Observaciones |
| 1 | Cabeza | Roble | 10 | 1 | x | |
| 2 | Pico | Latón | 15 | 1 | x | |
| 3 | Pin cabeza-cuerpo | Latón | 10 | 1 | x | |
| 4 | Cuerpo | Roble | 10x | 1 | x | |
| 5 | alas | Alas | 19x 17x 11 | 2 | x | |
| 6 | Resorte | Acero | 20x2 | 1 | x | |
| 7 | tope esférico superior. | Cobre | 12 | 1 | x | |
| 8 | Patas | Roble | 10 | 1 | x | |
| 9 | Barilla | Latón | 145x2 | 1 | x | |
| 10 | tope esférico inferior. | Cobre | 12 | 1 | x | |
| 11 | Soporte carpintero | Roble | 5x17 | 1 | x | |
| 12 | pin joya-soporte. | Laton | 10x2 | 1 | x | |

| lista de Procesos. Pájaro carpintero. | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| # | Nombre | Material | Proceso | Herramientas | Acabado. | Observaciones. |
| 1 | Cabeza | Roble | madera cortada, tallada y perforada | Sierra, papeles de lija, taladro y brocas. | Pulida, natural | |
| 2 | Pico | Latón | Cortado y pulido | sierra, escobillón de brillado. | Brillante | |
| 3 | Pin cabeza-cuerpo | Latón | Cortado y pulido | sierra, escobillón de brillado. | Brillante | |
| 4 | Cuerpo | Roble | madera cortada, y perforada | Sierra, papeles de lija. | Pulida, natural | |
| 5 | alas | Cobre | Cortado, soldado, y pulido | sierra, escobillón de brillado. Y soldador. | Brillante | |
| 6 | Resorte | Acero | n/a | n/a | n/a | |
| 7 | tope esférico superior. | Cobre | Cortado, pulido, perforado, pulido. | sierra, escobillón de brillado. Brocas y taladro. | Brillante | |
| 8 | Patas | Roble | madera cortada, tallada y perforada | Sierra, papeles de lija, taladro y brocas. | Pulida, natural | |
| 9 | Barilla | Latón | | | Brillante | |
| 10 | tope esférico inferior. | Cobre | Cortado, perforado y pulido | sierra, escobillón de brillado, brocas y taladro | Brillante | |
| 11 | Soporte carpintero | Roble | madera cortada, perforada y pulida | Sierra, papeles de lija, taladro y brocas. | Pulida, natural | |
| 12 | pin joya-soporte. | Laton | Cortado y pulido | sierra, escobillón de brillado. | Brillante | |







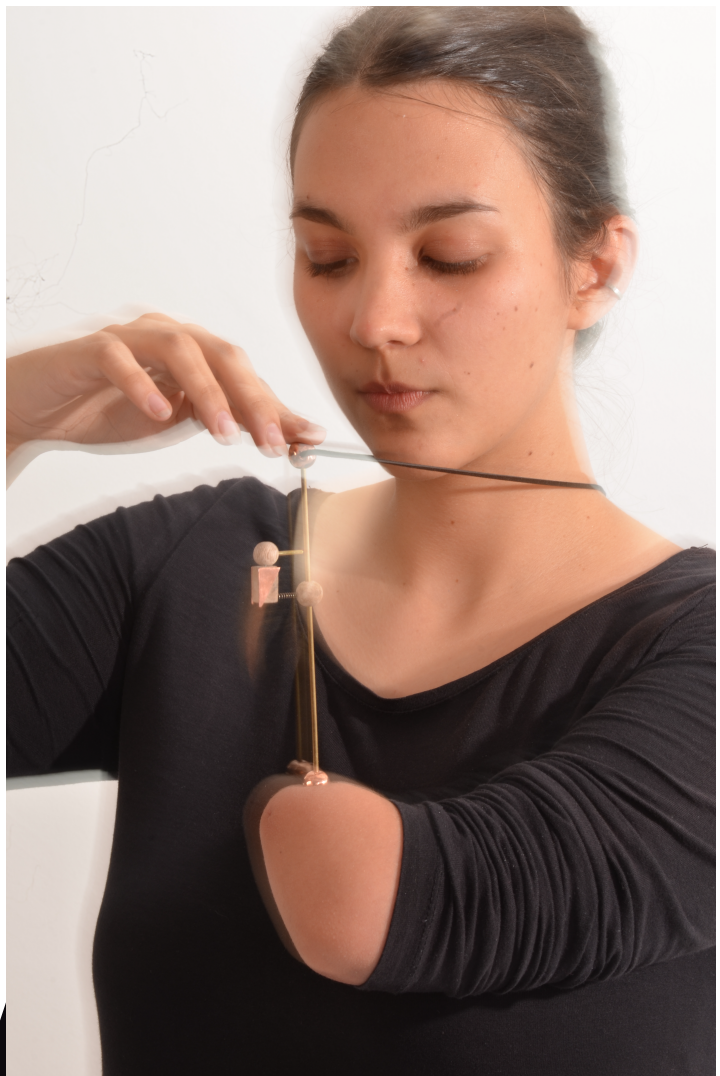








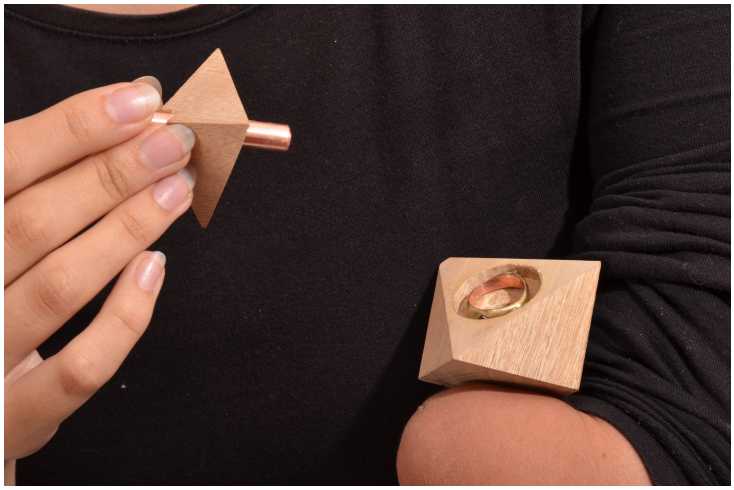














PARTE 2

# Autoevaluación

## del proyecto de diseño

51

**1. ¿Cuál considera es la intención del módulo al proponer este este ejercicio proyectual?**

El proyecto de este modulo , al igual que en los otros módulos, es para proyectar en ellos los conocimientos teóricos y técnicos que se adquirieron durante el semestre acompañado por una conceptualizacion propia guiada también por el contenido y los docentes del módulo.

**2. Sobre los medios y estrategias utilizados durante el proceso**

Los medios y estrategias utilizados durante todo el módulo fueron prácticamente las mismas. Exposición, retroalimentación, reformulación y asesorías. Además se dio un eficaz y eficiente seguimiento a los procesos individuales de cada estudiante. Se utilizo la metodología de los retos la cual me pareció muy positiva por la exploración de materiales y técnicas de creación, además de que sirven como un refuerzo conceptual y formal para el proyecto final.

**3.Sobre el acompañamiento de las docentes**

En cuanto al acompañamiento de las docentes pienso que sus intervenciones, comentarios y seguimientos en general fueron muy acertados, oportunos y siempre respetuosos.

Ademas de impartir los contenidos del módulo, se interesaron por las propuestas individuales de cada estudiante promoviendo la reflexión constante y estuvieron muy presentes durante todo el proceso impulsando así el proyecto.

Muchas gracias.

**4. Sobre las decisiones tomadas de manera autónoma**

En la primera búsqueda para encontrar el tema de mi proyecto abarqué el diseño de experiencia de forma muy general, entendiendo su objetivo pero no el medio específico por el que llegaría a él. Por entonces pensé en muchos temas posibles, exploré todas las macrotendencias de los últimos tres años publicadas en el portal de investigación WGSN, di muchas vueltas pero pienso que todo fue importante para llegar y definirme por el tema en el que estoy hoy. No pienso en este momento que debí haber hecho algo distinto a como lo hice, al fin y al cabo todo sirvió como exploración de líneas, de técnicas etc. En el único momento que pienso cometí una mala decisión, puesto que me distrajo mucho, y redujo mi tiempo considerablemente fue no haber pensado desde el momento de la propuesta final como iba a materializar una de esas piezas (la pulsera de tablas), lo cual terminó en la cancelación de esta y en replantear lo que tenía. Fue una decisión que al fin y al cabo pienso, reforzó la pieza pero no creo que hubiese sido necesario el error para llegar a ese final. Por lo demás, me siento bien con mis desiciones.

**5. Sobre los conceptos aprendidos:**

Demás de los conceptos técnicos (calado, soldadura, plegado, embutido, etc). Indispensables para la formalización de las piezas parciales y finales del módulo.

**6. Sobre el resultado final:**

Me parece que le objetivo de mi proyecto se cumple en las piezas finales. Bien podrían pasar como joyas por sus materiales, dimensiones y terminaciones y al mismo tiempo no dejé de lado la lúdica y el encanto que producen las piezas como juguetes. Además, pienso que es una vía interesante para aplicar el diseño de experiencias o emocional en el mundo de las joyas y accesorios. Y de esta manera cumple con el planteamiento del problema y la oportunidad.

Es un proyecto, que bajo la misma temática puede desenvolverse mucho más, generando más propuestas que cumplan con el objetivo y exploren cada vez más y más a fondo el juguete como ornamento corporal. Es un proyecto, que al ser tan distinto en su forma y concepto tendría que evaluarse si realmente hay un público interesado suficiente para que fuese comercial y si no, evaluar como promover que lo sea.

**7. Preguntas abiertas para el futuro del proyecto:**

¿Ampliar las propuestas para el fortalecimiento de la idea.

¿Cómo pueden abordarse atrás tipologías de juguetes como los juegos de mesa, interactivos?

¿Cómo podría involucrar otra persona en la lúdica del juguete-joya?

¿Cómo involucrar mas activamente todos los sentidos para una experiencia sensorial más completa?

¿Cómo podrían pulirse mas el funcionamiento de las piezas para que el interactuar con estas se haga de una forma mas natural y tranquila?

¿Cuaáes otras tipologías de productos podrían incluirse que refuercen el objetivo de crear piezas lúdicas y al mismo tiempo muy decorativas, para lanzar con ello una marca.

¿Cómo incluir mas al publico masculino en la propuesta de diseño.

El *Mándala* y la *Tipología del mercado* fueron conceptos completamente nuevos que me parecieron, aunque no fundamentales para el proyecto, muy pertinentes e interesantes, mas si el proyecto se plantea para continuar desarrollándolo a futuro. Como es mi caso.

Este proyecto plantea la idea de unir el mundo de las joyas con el de los juguetes. Decoración y lúdica. Una joya-juguete dirigida a personas que buscan una experiencia más emotiva y de interacción con las joyas, sin reninciar a la elegancia del ornamento corporal.

El resultado final es un juego de tres joyas fabricadas en cobre, latón y roble con una estética geométrica y depurada. Cada una de ellas plantea una interacción distinta que hace referencia a tres distintos juguetes.