

WORKSHOP PATAGONIA WORN WEAR



Contexto y fundamentación

Desde la necesidad de expandir la experiencia positiva de los “Workshop Escuela” desarrollados por alumnos de talleres verticales integrados de 3 y 4to año, surge la inquietud de formular el 2do semestre de cada año una actividad para talleres de 2do año de introducción al diseño (grafico e industrial) con un marcado acento disciplinar, orientado a la resolución de un caso práctico donde los alumnos apliquen sus competencias proyectuales junto al desafío que reviste el trabajo en equipo.

Desafío proyectual propuesto por Patagonia

La dirección de escuela recibe la invitación de la marca Patagonia® Chile, filial de Patagonia® Inc. a participar de un proyecto que busca rescatar la esencia de la industria outdoor y la oportunidad de desarrollar un espacio de venta y reparación de ropa móvil bajo el programa Worn Wear, a partir de materiales reciclados. El workshop consiste en presentar ideas para diseño de carro de arrastre pueda transportar muestras de vestuario para presentar a sus clientes de todo Chile, particularmente el localidades remotas. El carro debe además, servir como habitación para una persona, que deberá poder descansar en la ruta de ventas antes mencionada y contar con espacio para instalar implementos para reparar ropa a través del programa Worn Wear, el cual define conceptualmente el ámbito de las propuestas a desarrollar.

Esta ocasión que se constituye en una oportunidad de aplicar y estudiar conceptos de habitabilidad en espacios reducidos, el trabajo con materiales reciclados y la definición de una expresión visual, desafío que requerirá el trabajo integrado de alumnos de ambas disciplinas.



Repara y viste

Carro de reparación y venta en terreno

Proyecto para Patagonia®
Worn Wear

Resumen ejecutivo del proyecto de diseño de un carro de reparación y venta en terreno para Patagonia® Worn Wear. El carro debe ser capaz de almacenar y exhibir una gran variedad de productos, ser capaz de operar en terrenos de difícil acceso y ser capaz de ser transportado en un vehículo de transporte.



1º Premio

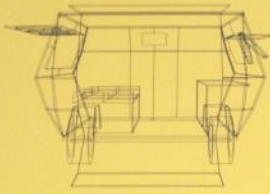




2°
Premio



patagonia

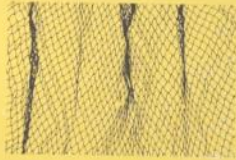
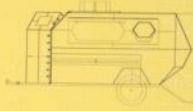


Trabajando con el concepto de Patagonia de diseñar un lenguaje de nuestro mundo cotidiano, diseñamos un carro a utilizar para el apoyo de la explotación de recursos pesqueros locales de nuestro país, Chile. La manera de realizar la idea consistió en el armado del esqueleto del carro, y la generación de detalles a través de procesos artesanales.

El objetivo a alcanzar es generar un lenguaje de integración de los productos de la zona local, los recursos que se están utilizando y el carro que se va a utilizar para dar soporte a la explotación de recursos pesqueros locales. Además, paralelamente se está generando un lenguaje que se va a utilizar en el carro, mediante un lenguaje de detalles que se va a utilizar en la parte exterior del carro.

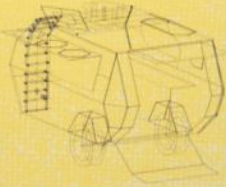
COMPARTIENDO

HISTORIAS



Nuestra propuesta consiste en generar un ambiente y espacio de interacción entre los restauradores y los clientes. Esto se logra mediante una serie de elementos que conforman esta suerte de diario mundial andante. La red de pesca, utilizada, es uno de estos artículos que invitan a cualquier persona a contar su historia y colgarla en esta.

Esta interacción se crea en conjunto con la forma que posee nuestro carro. Este genera un ambiente de atracción e invita a las personas a acercarse y conocer de que se trata el proyecto.



WORKSHOP
Patagonia - Warm Wear

udp Escuela de Diseño



3°
Premio



VEHÍCULO WORNWEAR

DISEÑO PARA PATAGONIA CHILE

El proyecto Wornwear nace en Patagonia, Chile, en un contexto de desarrollo sustentable y de respeto por el medio ambiente. El objetivo es crear un vehículo que sea funcional, práctico y sostenible, capaz de adaptarse a las necesidades de los usuarios en un entorno natural y remoto. El diseño se centra en la simplicidad y la durabilidad, utilizando materiales locales y técnicas de construcción tradicionales. El resultado es un vehículo que puede ser utilizado en cualquier momento y lugar, ofreciendo una experiencia única y memorable.

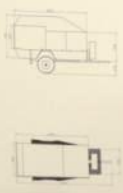
El proyecto Wornwear nace en Patagonia, Chile, en un contexto de desarrollo sustentable y de respeto por el medio ambiente. El objetivo es crear un vehículo que sea funcional, práctico y sostenible, capaz de adaptarse a las necesidades de los usuarios en un entorno natural y remoto. El diseño se centra en la simplicidad y la durabilidad, utilizando materiales locales y técnicas de construcción tradicionales. El resultado es un vehículo que puede ser utilizado en cualquier momento y lugar, ofreciendo una experiencia única y memorable.



Reservado conceptual de experiencia



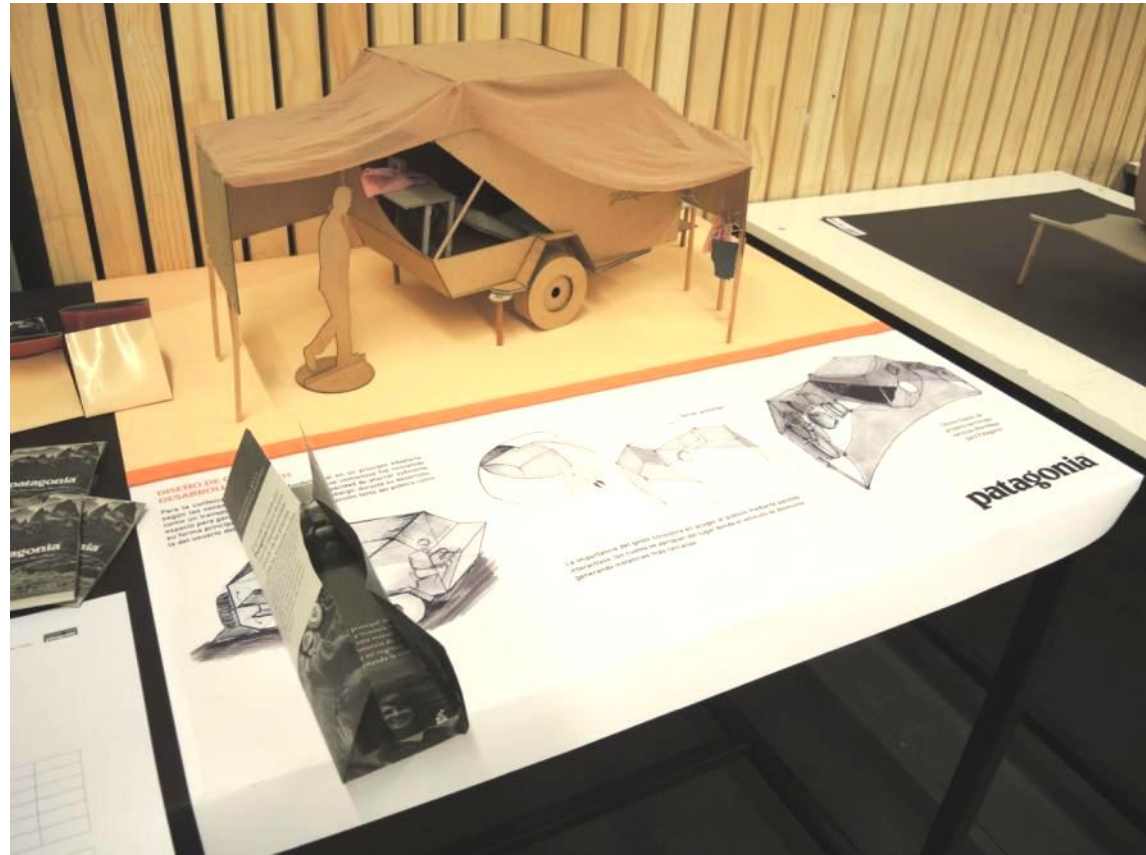
MATERIALES
Tetrapack
 Contenedor para líquidos fabricado en polipropileno, resistente y ligero.
Timbrececo
 Material de madera, resistente y sostenible.
Patchwork
 Tejido resistente y ligero, ideal para el uso en exteriores.



PLANIMETRÍA
 ESCALA 1:20

WORKSHOP
 Patagonia - Worn Wear

ucp Escuela de Diseño



Worn Wear

Nuevas experiencias

Nuevas experiencias como respuesta al deseo de experimentar el "Worn Wear" con un carácter más urbano. Respuesta basada en el conocimiento de la gran variedad de usos que se le da a un producto durante su vida útil, desde su uso principal hasta su uso secundario, pasando por su uso final.

Se debe investigar y dar respuesta en los cambios que experimenta el producto durante toda su vida útil. Cada decisión que se toma en el proceso de diseño debe ser una consecuencia de la gran variedad de usos que se le da al producto, desde su uso principal hasta su uso secundario, pasando por su uso final. El diseño debe ser flexible y adaptable a los cambios que se dan durante la vida útil del producto.

Primeros bocetos



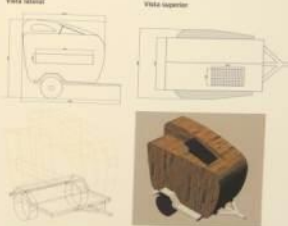
Bocetos diseño final



Nuestro concepto tiene 3 ambientes en su parte superior y inferior, así como un espacio de almacenamiento, además de un espacio de trabajo y un espacio de descanso.

segunda sección es el espacio de trabajo, donde se puede realizar el trabajo de oficina, y el espacio de descanso, donde se puede descansar y relajarse.

Planimetría escala 1:30 mm



La forma resultante que se le da al producto es una que tiene un carácter de "Worn Wear", es decir, que tiene un carácter de uso múltiple, un carácter de uso flexible, un carácter de uso adaptable, un carácter de uso versátil, un carácter de uso eficiente, un carácter de uso sostenible, un carácter de uso responsable, un carácter de uso ético, un carácter de uso transparente, un carácter de uso honesto, un carácter de uso justo, un carácter de uso equitativo, un carácter de uso respetuoso, un carácter de uso responsable, un carácter de uso ético, un carácter de uso transparente, un carácter de uso honesto, un carácter de uso justo, un carácter de uso equitativo, un carácter de uso respetuoso.

El concepto del diseño "Worn Wear" es una respuesta a la necesidad de un producto que sea capaz de adaptarse a los cambios que se dan durante la vida útil del producto. El diseño debe ser flexible y adaptable a los cambios que se dan durante la vida útil del producto.

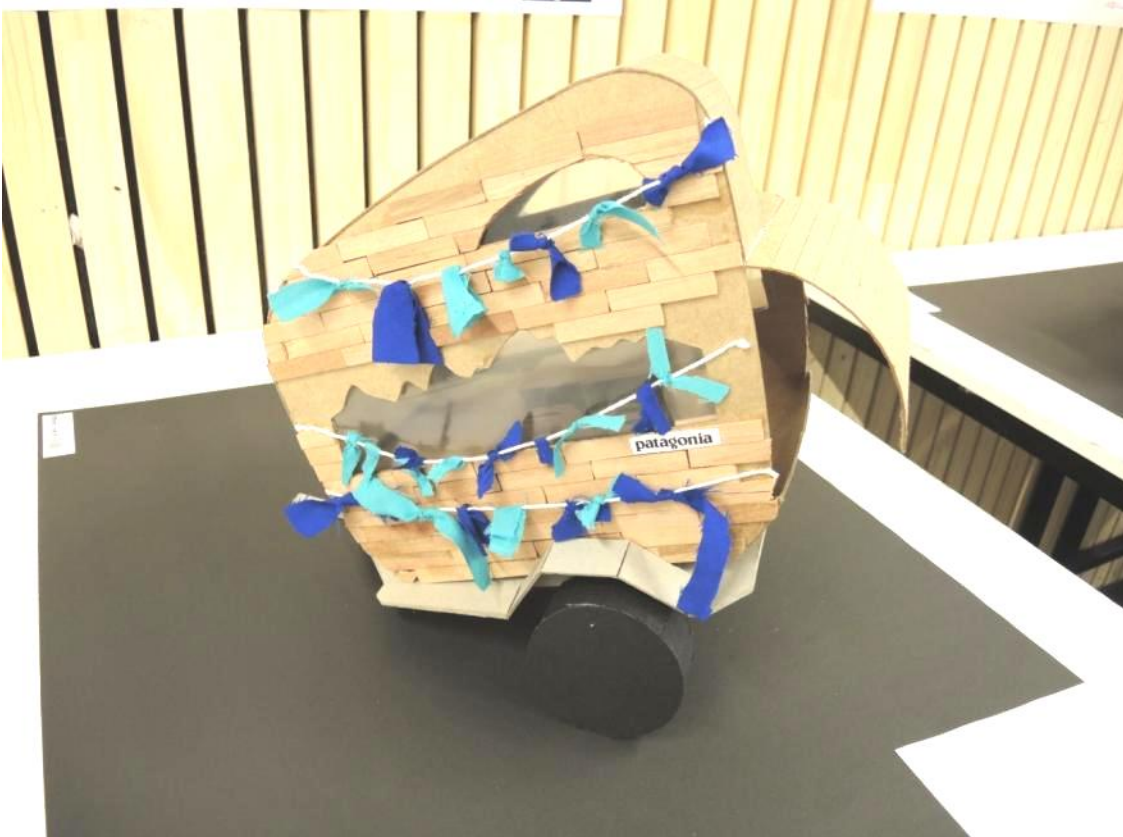
Para responder a esta necesidad, se debe investigar y dar respuesta en los cambios que experimenta el producto durante toda su vida útil. Cada decisión que se toma en el proceso de diseño debe ser una consecuencia de la gran variedad de usos que se le da al producto, desde su uso principal hasta su uso secundario, pasando por su uso final.

El concepto del diseño "Worn Wear" es una respuesta a la necesidad de un producto que sea capaz de adaptarse a los cambios que se dan durante la vida útil del producto. El diseño debe ser flexible y adaptable a los cambios que se dan durante la vida útil del producto.



WORKSHOP Patagonia - Worn Wear

udc Escuela de Diseño patagonia



Workshop patagonia

Objetivos



La estructura genera un ambiente que sirve al propósito al mismo tiempo que genera un espacio de trabajo, donde se puede hacer un trabajo que requiere un espacio de trabajo que sea cómodo y adaptable.

Estudio del material

Cáscara del arroz

Producto 100% natural, biodegradable y reciclable.



La industria arrocería usa aproximadamente el 100% de la pámpera.

Después de ser utilizada en la industria arrocería, la pámpera se convierte en un residuo.

Lo que se vende es la mitad del producto resultante.

Látex natural



Proceso del látex: El látex natural se obtiene mediante la extracción de la leche, se coagula en un ambiente ácido.



Planchas de cáscara de arroz

Proceso constructivo

La acción abstrada del piso del alfiler y del techo configuran la espacialidad de acuerdo al uso requerido y las condiciones ambientales y está. La forma biológica es una de las posibilidades de configurar el espacio y generar la condición de cáscara plegable de la estructura.



Estudio de usuario



Hay que considerar el rango de movimiento que tendrá la persona para determinar el diseño interno.

Proyecto Brizna Rediseño



Lucarna

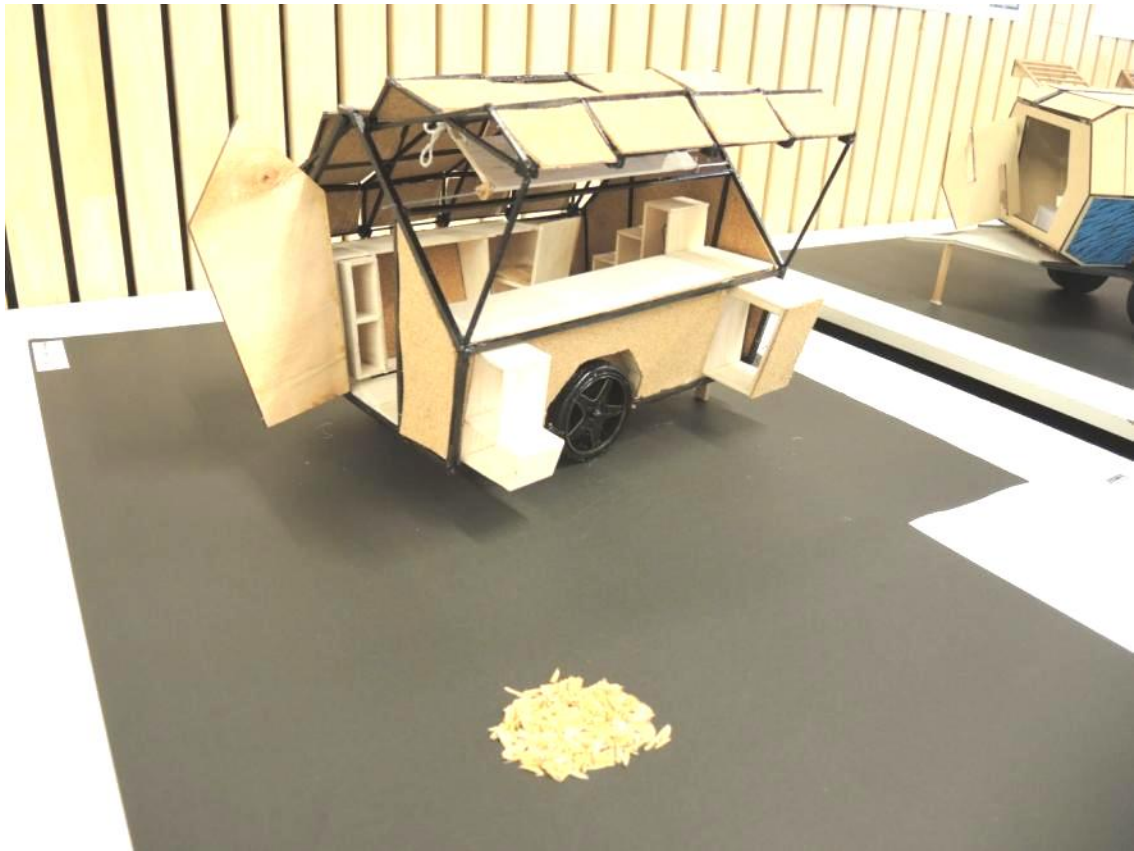


El lucarna central del techo brinda luz natural a las personas, brindando un espacio de la posición del sol y la orientación del campo de visión de aproximación al interior de la estructura.



Así mismo, la lucarna actúa como elemento natural para el espacio.

Vistas ortogonales



Cada prenda, una historia

PATAGONIA vive 100% comprometida con el medio ambiente a través del uso de materiales reciclados y calidad en sus procesos de producción. Trabajando con un enfoque integral de sostenibilidad y respeto por el medio ambiente, desde el momento en que se genera el diseño hasta el momento en que se llega al cliente para renovar sus prendas.

VENTANAS

Compartimento con vidrios adosados desde las laterales, con protección para proteger la luz natural.

DOMO

Estructura de techo recubierto de una membrana de aluminizado, en el que se crea la experiencia Patagonia a sus viajeros con el viento.

PASO A PASO



TECÁPLAX

Materiales de fibra (EPS, fibra de vidrio, etc.) que se combinan con un tipo de espuma para formar un material resistente a golpes y cambios de temperatura.

VITRINAS ABERTILES

Instalación de mecanismos del tipo de perlas y el material que se usa en la marca Patagonia.

CAMA

Cama sencilla y amplia, para el descanso de los viajeros.

CORREDERA

Compartimento hecho en aluminio que cubre con un mecanismo de rodaje para el guardado de la bicicleta. Con cubiertas interiores de nylon reforzadas para un mayor grado de seguridad.

MESA

Compartimento de la mesa para la organización de los alimentos, con un mecanismo de apertura y cierre que permite mantenerlos seguros y protegidos. Sin cables, pero la mesa se adapta a los cambios de altura y se puede usar como una superficie plana para el almacenamiento de los artículos personales.

ALMACENAMIENTO

Módulo que organiza el guardado de los artículos dentro del vehículo, incluyendo y protegiendo los objetos.

BOGOTÁ Patagonia - Wren Wood

udp Escuela de Diseño patagonia



WORN WEAR

CampBox - Patagonia

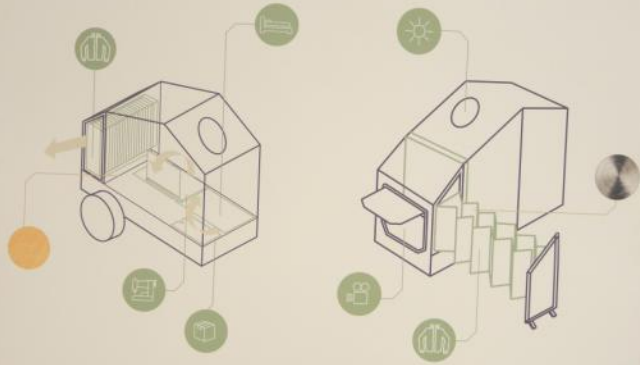
El campBox es un concepto de habitabilidad móvil, basado en un diseño que busca de manera que permita a estar en estado que se actualiza dinámicamente según se va desplazando hacia los alrededores que se necesitan de manera. El campBox, gracias de su estructura a base de auto-expansión, puede tener un gran número de uso habitable, mediante procesos que permiten y ofrece adaptabilidad desde del mismo campBox.

El principal problema abordado es el de la adaptabilidad, que debe tener al mismo tiempo un recorrido, además con la habitabilidad del campBox. La habitabilidad móvil del campBox se basa en la forma de personas que está dentro del campBox.

El objetivo principal del campBox es ofrecer espacios de uso móvil, flexible de que se puede de estar en estado de campBox y adaptarse a otros usos y espacios complementarios durante el uso del campBox en el estado de campBox. Para lograr esto se usó la técnica de auto-expansión de la forma en un momento determinado, que cambia desde el estado de campBox, al momento de desplegarlo, donde se convierte a una zona de propósitos para responder a otros propósitos, además de que todos los lugares disponibles cuentan con un espacio de almacenamiento.

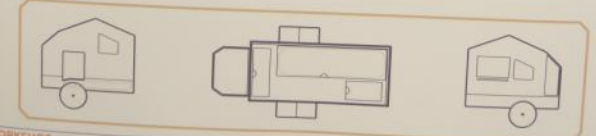


HABITABILIDAD MÚLTIPLE



En la parte inferior del campBox se incluye un mecanismo de expansión de la estructura que permite al campBox ser utilizado en cualquier espacio que permita el despliegue del campBox, además de que todos los lugares disponibles cuentan con un espacio de almacenamiento.

El campBox es un concepto de habitabilidad móvil que se puede de estar en estado de campBox y adaptarse a otros usos y espacios complementarios durante el uso del campBox en el estado de campBox. Para lograr esto se usó la técnica de auto-expansión de la forma en un momento determinado, que cambia desde el estado de campBox, al momento de desplegarlo, donde se convierte a una zona de propósitos para responder a otros propósitos, además de que todos los lugares disponibles cuentan con un espacio de almacenamiento.



WORKSHOP
Patagonia - Worn Wear

udp Escuela de Diseño patagonia



VÍNCULO

CONSERVO MI HISTORIA

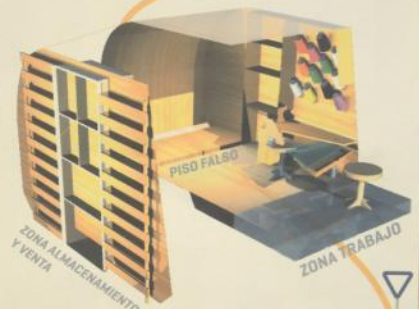


CONSERVO MI HISTORIA

Muchas veces se piensa que el libro es el único modo de conservar la memoria. Pero hoy en día, con el avance de la tecnología, existen muchas formas de hacerlo. En este caso, se trata de un taller móvil que permite llevar el conocimiento y la experiencia de un artesano a cualquier lugar.

Este proyecto se realizó en el marco de un concurso de diseño de la Universidad de Patagonia. El objetivo era crear un taller móvil que permitiera llevar el conocimiento y la experiencia de un artesano a cualquier lugar. El taller está diseñado para ser fácil de montar y desmontar, y para poder ser utilizado en cualquier lugar.

De esta forma, se crea una conexión entre el artesano y el cliente, lo que permite que el artesano pueda enseñar y compartir su conocimiento y experiencia con el cliente. Además, el taller puede ser utilizado en cualquier lugar, lo que permite que el artesano pueda llegar a un mayor número de clientes.



- MESA DE TRABAJO**
En esta zona se realiza el trabajo de montaje y desmontaje del taller.
- PISO FALSO**
Permite dividir el espacio de trabajo en zonas de almacenamiento y venta.
- MESA DE TRABAJO**
Permite dividir el espacio de trabajo en zonas de almacenamiento y venta.



WORKSHOP
Patagonia - Worn Wear

Proyecto de:
Patagonia
Worn Wear

udp Escuela de Diseño



planimetría

Informaciones críticas

funcionamiento

sin frontera

Desde que comenzamos nuestro viaje como empresa dedicada al outdoor, celebramos el rescate, la huella y vestigio de las experiencias en nuestras prendas, basándonos en las emociones, el recorrido y el peso del tiempo, así generando una conexión real entre el producto y el aventurero, transformando lo banal de una indumentaria en un compañero más de travesía. Es decir, que le grande sigue durante todas sus aventuras al cuerpo, por lo que retratamos el gesto en la forma del vehículo, determinando un recorrido, en primera instancia la reparación y rescate de la historia en el vestuario, por consiguiente, está la exposición de venta y finalmente invitamos al consumidor a que sea parte de la experiencia de dejar su vivencia con Patagonia en el camino, a partir de escritos, fotos y grabaciones hechas por el viajero, acentuando su participación. Enfatizando el constante rescate de su visión, la materialidad también aboga por la sustentabilidad, por lo que se requiere de componentes reciclados en su estructura, tales como, madera, corcho, vidrio, entre otros. Además, estos deben entregar comodidad a la persona que viaje en su interior.

La base gráfica es la simplicidad esta se abstrae de la naturaleza, del carácter de la marca y lo sustento de lo Outdoor. La estética del remolque se va construyendo gracias a la interacción del visitante que llega según el trayecto vaya avanzando, esto puede ser en forma de fotos o adhesivos.

WORKSHOP
Patagonia - Warm Wear

udp Escuela de Diseño **patagonia**



PROYECTO «TRIP OF MEMORIES»

CONCEPTOS

- Simplicidad**
 Definición principal de Patagonia y que se decidió incluir necesariamente en el proyecto ya que representa la coherencia de la visión expresada en sus productos.
- Orgánico**
 La inspiración para el diseño físico de proyecto. Se quiere mostrar el aspecto sustentable y de adaptabilidad con el medio ambiente, en vez de un vehículo que resalte por los sectores naturales de la patagonia.
- Sustentabilidad**
 Expresado a través de la misión misma del carro de reparar y minimizar el impacto ambiental, también con la inclusión de un sistema eléctrico de energía solar en la parte superior.
- Pertenencia**
 Parte de la iniciativa es no solo reparar el vínculo afectivo entre el usuario y su prenda. Ya que debido al uso llega a formar parte de la identidad personal. Lo cual se pretende recuperar.

APLICACIÓN CONCEPTUAL

Lo principal en este proyecto fue diseñar en relación a la misión principal de Patagonia. Crear algo nuevo, simple, y sustentable en el tiempo, que sean respetuosa con su entorno y capaz de tener impacto positivo.

Con todo el apoyo, no se dejó parte del funcional, o mejor dicho, todo cumplió una función importante ambiental. Fue haber incluido desde un diseño que cumple con la sustentabilidad según mencionamos antes de elegir los materiales y formas. También se tuvo un cuidado en que el espacio en el que se desarrollaría el vehículo que son personas activas, como lo es la Patagonia.

Se quería cumplir con todos estos requisitos sin olvidar al factor humano, con esto fue necesario pensar en tamaño con tal de que tener que abrigar o minimizarlo al espacio exterior, que aunque reducido, se optimice. Como lo es el caso, la idea y materiales que permitan en la experiencia del usuario cotidiano del ser guiado en un espacio tan reducido.

Esto siendo fundamental y mencionado en la experiencia que ofrece el vehículo con el concepto de crear una nueva patagonia, hecho en función de la generación de "patagonia" y acompañamiento con la misión de dar guías que se adaptan a las necesidades de cada usuario.

Después de estar seguro que se cumplían al cambio en una de estas características, una gama de formas, tanto la estructura, respetando que los cambios en capacidad a sus grandes requisitos, como la forma de esta funcionalidad entre los requisitos y otros.

Vista frontal



Vista superior



Vista de lado



PLANIMETRIA



MADERA
 Sencilla, adaptable y resistente.



MURO DE LA MEMORIA
 En estos días se quiere crear la interacción entre la marca y el usuario a través de una gama, también se optimiza la producción.



SALA DE TRABAJO
 Espacio de trabajo, de pruebas y desarrollo de prototipo.



WORKSHOP
 Patagonia - Warm Wear

Patagonia
 Warm Wear
 Patagonia
 Warm Wear
 Patagonia
 Warm Wear

udp Escuela de Diseño



MEMORABLE

Patagonia es reconocida por sus productos que están hechos en talleres artesanales en el sur de Chile. El punto de encuentro es que se crearon en el momento de los recuerdos de la vida. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable.

Se trata de un proyecto que se realiza en talleres artesanales, donde se crean productos que son recuerdos de la vida. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable.

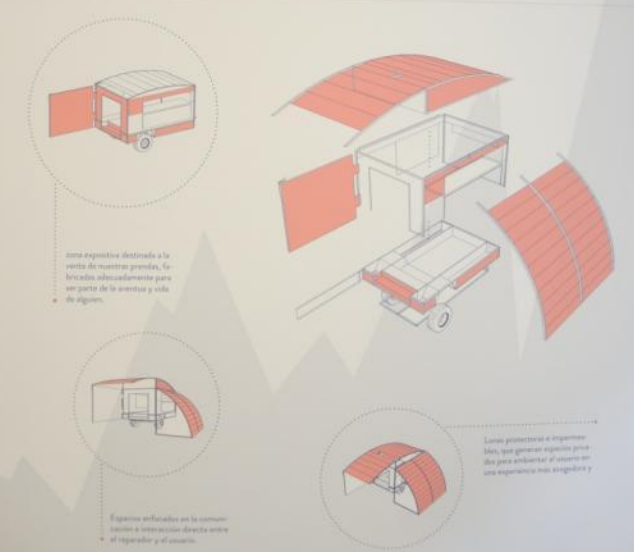
El proyecto consiste en crear recuerdos de la vida. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable.

El proyecto consiste en crear recuerdos de la vida. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable. En este punto de la vida, se puede hacer un recuerdo memorable.

PROCESO DE RESTAURACIÓN



El proceso de restauración consiste en limpiar, reparar, pintar y proteger la estructura metálica del vehículo.



Worn wear Experiencia Patagonia

El concepto de la marca Patagonia y el programa Worn Wear, ofrecen una forma de hacer la experiencia de sostenibilidad y ecología en el mundo de la moda. El objetivo es crear una experiencia de vida que sea sostenible, responsable y respetuosa con el medio ambiente. El programa Worn Wear ofrece una forma de hacer la experiencia de vida que sea sostenible, responsable y respetuosa con el medio ambiente. El programa Worn Wear ofrece una forma de hacer la experiencia de vida que sea sostenible, responsable y respetuosa con el medio ambiente.

Este concepto fue desarrollado en el año 2014 por una comunidad de diseñadores de moda que se unieron para crear una experiencia de vida que sea sostenible, responsable y respetuosa con el medio ambiente. El programa Worn Wear ofrece una forma de hacer la experiencia de vida que sea sostenible, responsable y respetuosa con el medio ambiente.

Vistas



Detalles
 Reciclaje plástico
 Reciclaje aluminio

Paleta cromática



Dimensiones



Funcionamiento



Accesorios



100% RECICLAJE POLIALUMINIO

Planchas primarias 100% Reciclaje de capas Termex. Utilizado principalmente en estructuras, muebles y objetos.

Vista Explosionada



WORKSHOP
 Patagonia - Worn Wear

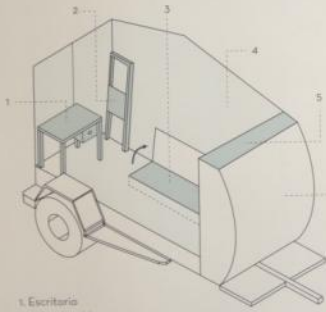
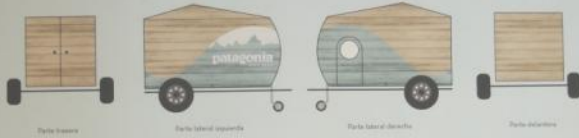
udp Escuela de Diseño



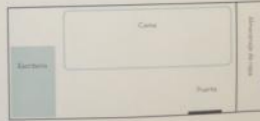
MAR Y CORDILLERA

Nos inspiramos en los dos principales deportes que conformaron a Patagonia en sus inicios: el alpinismo y el surf. Basamos la gráfica lateral del carro en el gesto de una ola cuya espuma, a la vez, representa la silueta de la cordillera que aparece en el logotipo de la marca. La forma del carro representa el contraste entre la sinuosidad de la ola y la puntajeada de la montaña.

La madera es teñida con colorante y blanco de acuerdo con los colores del mar y el paisaje cordillerano. La estructura del carro es metálica y está recubierta de maderas provenientes de restos de botes en desuso, haciendo uso de materiales sustentables acorde a la ideología de Patagonia.



- 1. Escritorio
- 2. Silla plegable
- 3. Cama a ras de suelo
- 4. Estructura interior de metal
- 5. Almacenaje de ropa
- 6. Madera con acabado impermeable



ADAPTABILIDAD

El objetivo principal del carro es la capacidad de adaptar distintas actividades a un espacio reducido para lograr esto, implementamos una cama que va al nivel del suelo y se puede bajar para ampliar la superficie del piso, el que se utilizará como espacio de trabajo a la hora de abrir el carro al público y reparar la ropa que ellos traigan. Este espacio de trabajo consta de una mesa destinada a una máquina de coser y una silla plegable, ambas iluminadas por una ventana lateral y un trapaluz.

También, la parte trasera del carro se abre para crear un espacio de venta y exhibición de los productos de Patagonia, donde el público podrá presenciar y educarse en detalle sobre el proceso de reparación de las prendas. La ropa que se espondrá en el espacio de venta será almacenada en un estante ubicado en la parte frontal.

WORKSHOP
Patagonia - Warm Wear

Alfonso
Diego
Diego
Diego
Diego

udp Escuela de Diseño

patagonia





Este proyecto fue ideado a partir de una visita más íntima del cliente con el trabajador, de manera que los productos en venta sean exhibidos a través de las estructuras del carro, utilizando puertas como persianas y extensiones de espacio, para dar una sensación de acogida y comodidad. Se utilizan muebles multifuncionales para economizar espacio y facilitar el desplazamiento.



MATERIALIDAD

El espacio está estructurado a partir de bases de metal que soportan vigas y estructura de aluminio. El aluminio se hace en láminas de diferentes espesores para darle la rigidez que necesitamos y la capacidad de ser doblado.



Los huecos CDS, hacen posible las curvas de este material. Se utiliza como aislante del ruido para evitar que la estructura vibre en momentos de movimiento o estacionado.



En la parte del techo, se encuentran montados una variedad de plantas, las cuales convierten al espacio en un lugar agradable de transitar durante el día.

HABITACION

El espacio del carro, se estructuró en una zona para el cliente y otra para el staff, la primera debe estar siempre accesible en el punto de venta.

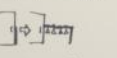


Al estar todo en un mismo espacio, permite dar flexibilidad al momento de operar.



PUNTO DE VENTA

Al estar todo estructurado, se permite tener un punto de venta que sea accesible y cómodo para el cliente, permitiendo que el staff pueda atender a los clientes de manera eficiente.



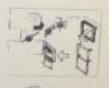
El espacio de la estructura que se utiliza para el punto de venta, se encuentra en un nivel superior al resto del carro, permitiendo que el staff pueda atender a los clientes de manera eficiente.



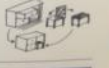
Se utilizaron una variedad de plantas en la parte superior del carro, las cuales convierten al espacio en un lugar agradable de transitar durante el día.

ZONA DE RESTAURACIONES

El principal objetivo de esta zona es facilitar la zona de descanso y alimentación de los clientes, permitiendo que ellos puedan disfrutar de un momento de relax en un espacio cómodo y agradable.



En esta zona se encuentran una variedad de muebles multifuncionales que permiten que el cliente pueda disfrutar de un momento de relax en un espacio cómodo y agradable.



WORKSHOP
Patagonia - Worn Wear

Proyecto de Diseño de Producto
Cátedra de Diseño de Producto
Facultad de Arquitectura
Universidad de Chile

udp Escuela de Diseño patagonia



patagonia®

A pesar de que el principal objetivo de este proyecto es la realización de un taller y el promover la cultura del reciclaje, nuestro objetivo es un taller que, a pesar de ser móvil, sea capaz de ser utilizado en un espacio fijo. Este taller es un espacio de trabajo personalizable y flexible que, al igual que a tener un taller en un espacio fijo, permite al usuario tener un taller en un espacio fijo. Este taller es un espacio de trabajo personalizable y flexible que, al igual que a tener un taller en un espacio fijo, permite al usuario tener un taller en un espacio fijo.



Este taller es un espacio de trabajo personalizable y flexible que, al igual que a tener un taller en un espacio fijo, permite al usuario tener un taller en un espacio fijo.



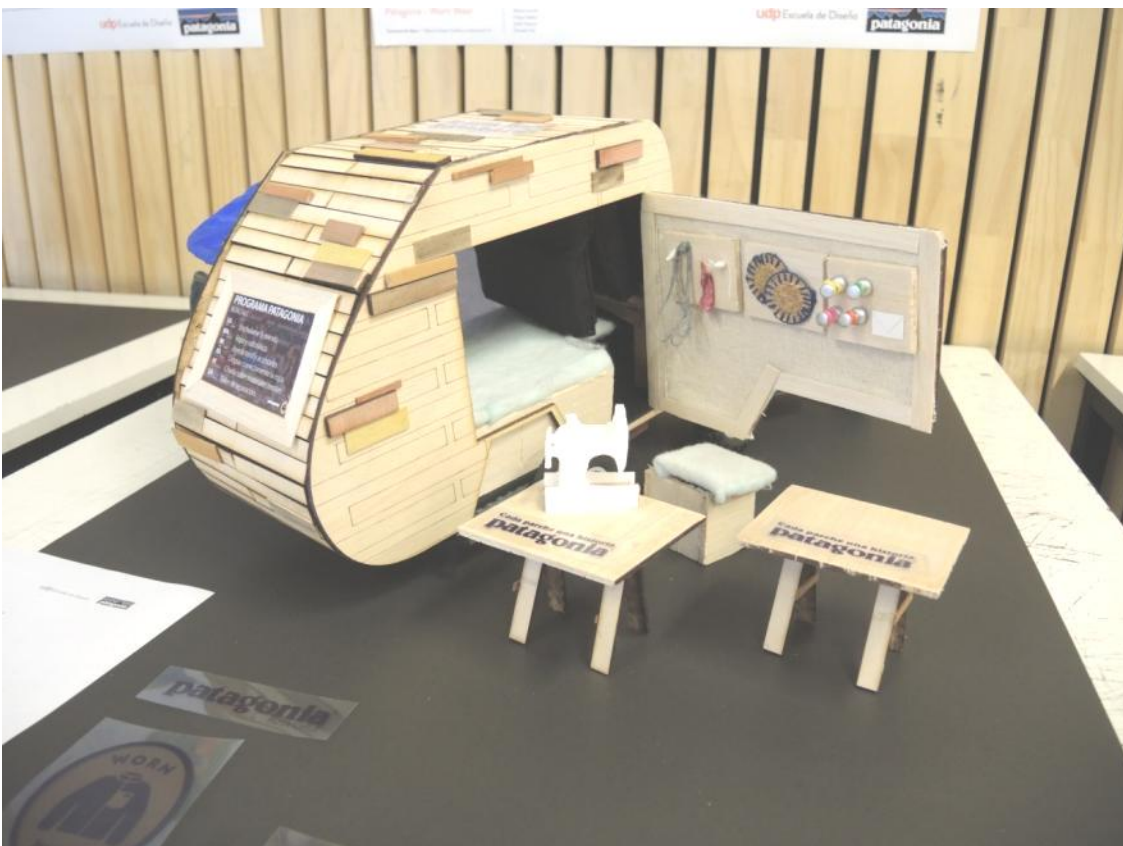
Este taller es un espacio de trabajo personalizable y flexible que, al igual que a tener un taller en un espacio fijo, permite al usuario tener un taller en un espacio fijo.



WORKSHOP Patagonia - Worn Wear

Modelo: Workshop Patagonia
 Materiales: Madera, Metal, Plástico
 Medidas: 120x120x120 cm
 Precio: \$1.200.000

udc Escuela de Diseño patagonia



WORN WEAR

NARRATIVA

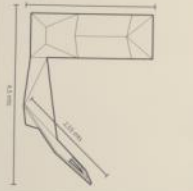
Patagonia, una compañía que trabaja y vive en la zona de montaña y las actividades que se realizan en un área de experimentación del terreno de la montaña que han sido hechos una apertura, invitando a un espacio abierto que invite a una conexión directa a través del elemento más vivo que es la persona. Esta marca genera una conexión directa con el ambiente, invita a explorar el territorio, la montaña y el trabajo manual y artesanal de muchos países incluso presente y las regiones que recorren para ir a los lugares que son nuestra identidad y la esencia que se genera en una "Búsqueda de origen" donde el individuo es capaz de participar en las cosas a través de la experiencia y ser parte de una aventura a través de sus actividades participando en territorio y su respectiva acción de trabajo.

PLANIMETRÍA

Vista Lateral



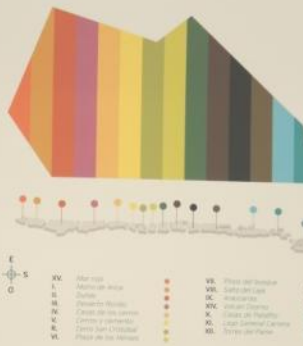
Vista Superior



MATERIALIDAD



GRÁFICA



APERTURA



RENDER



Proyecto Vehículo

Workshop Patagonia

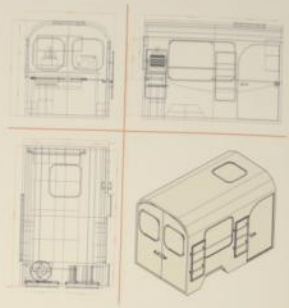


Patagonia busca establecer un vínculo con sus clientes, ya que no es una empresa tradicional por sus valores, sino que busca su bienestar y el del medio ambiente.

La idea surge con la intención de crear un espacio que permita a los clientes conocer el mundo de la manera más adecuada y hacer conciencia de su rol en el planeta.

El objetivo es crear un espacio que permita a los clientes conocer el mundo de la manera más adecuada y hacer conciencia de su rol en el planeta.

Planimetría



Concepto



Gráfica



Materiales



Rendler



Cortes



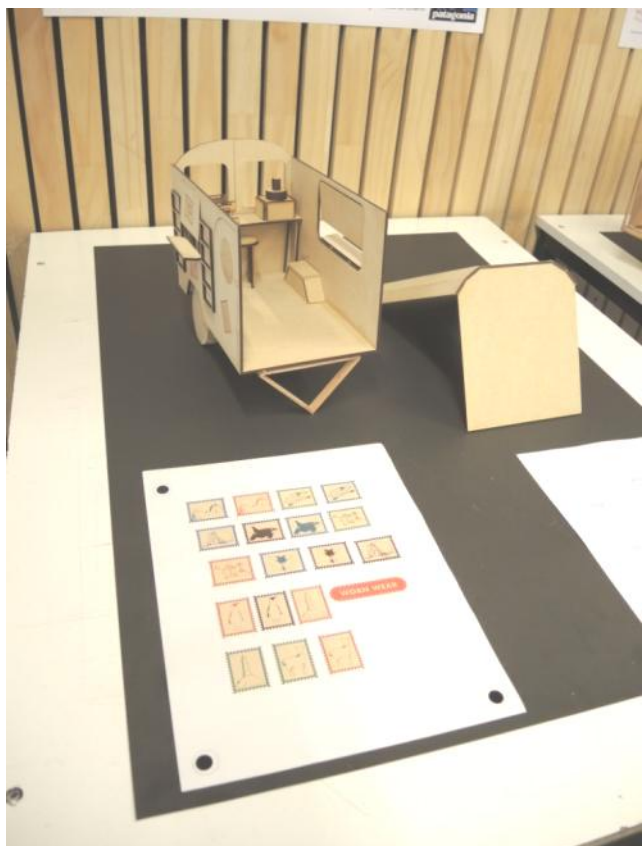
Muebles



WORKSHOP Patagonia - Warm Wear

Equipo de Diseño:
 María José
 María José
 María José
 María José

udp Escuela de Diseño



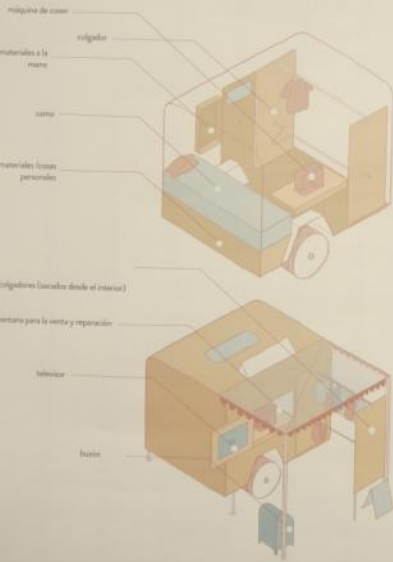
patagonia
WORNWEAR

Descripción del proyecto

El proyecto consiste en el diseño de un stand de la marca Patagonia dentro una persona que por todo Chile responde y vende productos de ropa. Dicho stand debe reunir características, una para dar una particularidad y otra para la marca. Nuestra propuesta se basa en la idea de hacer los stands a mano, lo cual nos permite tener la persona que vende los productos, que además le permite interactuar con los clientes de cada punto, y lo convierte que para Patagonia manera de la realización de productos para no generar mayor impacto en el medioambiente. Por otro lado, el material principal que utilizamos es la cartulina, ya que es un material ecológico de plástico reciclado, lo cual es una gran ventaja respecto al medioambiente. Hemos incluido el logo de patagonia y el color para facilitar nuestra propuesta.

La parte gráfica del proyecto requiere el concepto de la tienda a mano y la cartulina. Para esto, los colores utilizados son cálidos y representan sostenibilidad. La utilización de lettering para que el stand pueda tener un carácter más humano, que no sea solamente que vende de marca Patagonia sino el sentido de crear una experiencia, también se hizo la aplicación del mismo sistema de diseño para facilitar nuestra propuesta de manera que favorezca la atención del público.

concepto
HECHO A MANO



WORKSHOP
Patagonia - Worn Wear

Patagonia
Worn Wear

udp Escuela de Diseño

patagonia



WORN WEAR

Adaptando tu trayectoria

Este proyecto es un ejemplo de cómo se puede utilizar el diseño de producto para crear un objeto que sea útil y funcional. El diseño de producto es un proceso que implica la creación de un objeto que sea útil y funcional. Este proyecto es un ejemplo de cómo se puede utilizar el diseño de producto para crear un objeto que sea útil y funcional. El diseño de producto es un proceso que implica la creación de un objeto que sea útil y funcional.

