

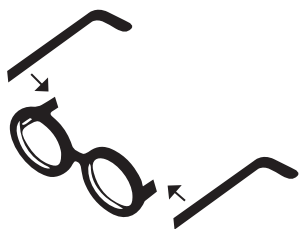
**COOPER  
HEWITT**



Smithsonian Design Museum

**DISEÑA  
EN CASA**  
**LIBRO DE  
ACTIVIDADES**

# Haz un prototipo de tus anteojos



-----  
Línea para cortar

\_\_\_\_\_  
Línea para doblar

Este libro recibió apoyo federal del Fondo de Iniciativas Latinas,  
administrado por el Centro Latino Smithsonian.

Copyright © 2020 by Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum  
Published by Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum  
2 East 91st Street, New York, NY 10128, USA  
cooperhewitt.org  
2020 2021 2022 2023 / 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1  
Printed in the United States of America  
ISBN: 978-1-942303-28-2

English edition ISBN: 978-1-942303-27-5

Copyright © 2020 by Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum

# Bienvenidos

El diseño está alrededor de todos nosotros —desde la ropa que usamos y la silla para sentarnos, hasta las herramientas que utilizamos. Con este libro, podrás practicar para después pensar como un diseñador. Busca soluciones para diseñar, relájate con una página para colorear y sueña con tu maravillosa nueva idea. Diseña cuando estés solo/sola o en compañía de tus amigos/amigas y la familia: ¡todos son bienvenidos!

¡Comparte tus diseños con nosotros en los medios sociales! Etiqueta a **@cooperhewitt** y **#SmithsonianEdu**. Antes de mostrar algo en los medios sociales, pregúntale a tu papá, tu mamá o tu tutor.

## PENSAR COMO UN DISEÑADOR



DEFINIR

>



ENTENDER A  
LOS DEMÁS

>



LLUVIA DE  
IDEAS

>



FABRICAR  
PROTOTIPOS

>



HACER  
PRUEBAS

>



¡LANZAR!

Si piensas como un diseñador podrás resolver problemas más fácilmente. Podrás examinar muchas ideas, investigar soluciones, hacer conexiones, entender mejor a la persona que utilizará el objeto diseñado y comunicarte con ella, probar tus ideas y aclarar los conceptos. Vamos a hacer la prueba. . .



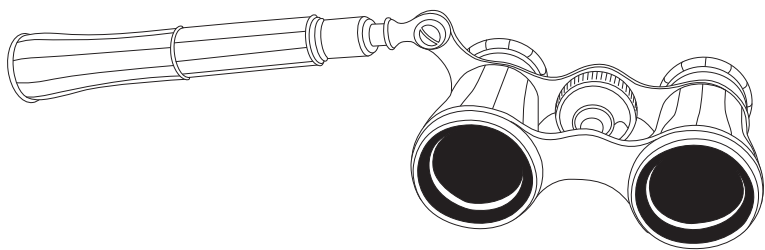
### HAZ UN PROTOTIPO DE TUS ANTEOJOS

Un **prototipo** puede ser una maqueta rápida, un dibujo o un diagrama hecho por un diseñador. Un prototipo no tiene que ser perfecto, pero tendrá que estar lo bastante desarrollado como para que puedas **poner a prueba** tus ideas con otras personas. ¡Es habitual es que los diseñadores prueben cientos de prototipos antes de **lanzar** un diseño!

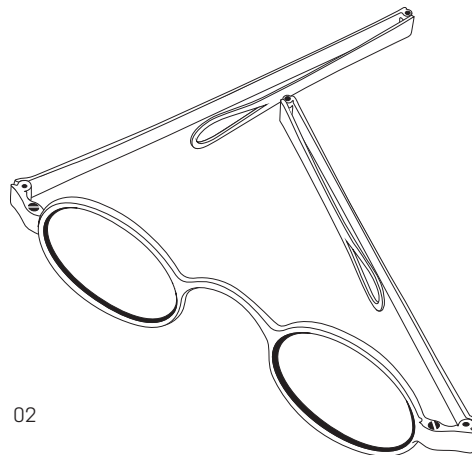
Haz un prototipo de tus anteojos recortando la plantilla que está en la portada.  
¡Diviértete poniéndotelos y probándolos!

# Diseños llamativos

Diseña una nueva manera de ver el mundo. Primero, haz un esquema de algunos de los anteojos que están abajo y dibuja tantos como quieras. Cuando diseñes, piensa en quién podría usar tus anteojos, para qué se usan y dónde podrías verlos. Usa los ejemplos de anteojos que están más abajo como inspiración para tu proyecto.



01



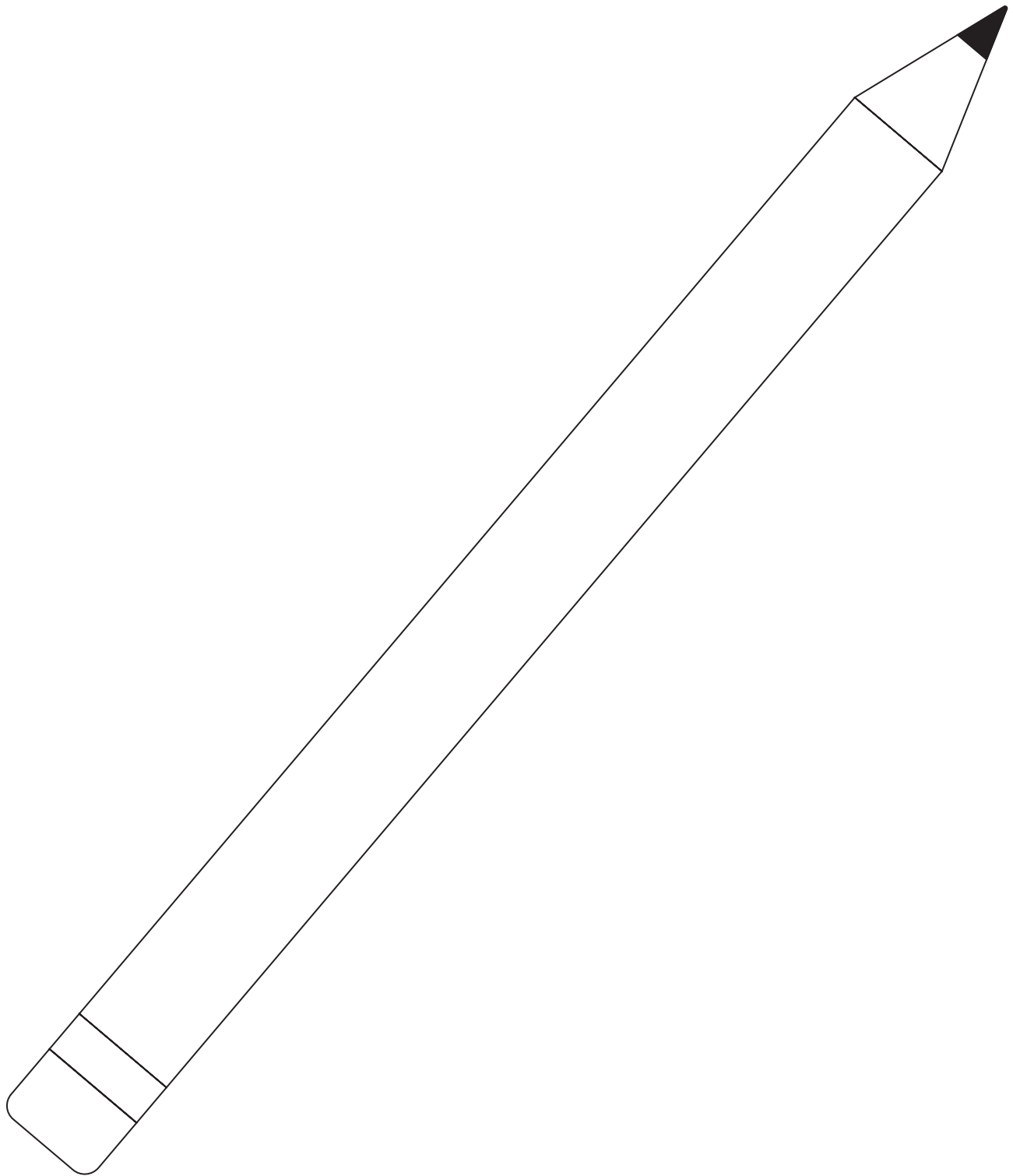
02

01  
BASADO EN *Opera Glasses* (binóculos para la ópera), ca. 1910; fabricados por Lemaire (París, Francia); madreperla, aluminio, metal, vidrio óptico; alt. × anch. × prof.: 14.3 × 13 × 6.2 cm (5 5/8 × 5 1/8 × 2 1/2 in.); donación de Alan y Monah L. Gettner en homenaje a la memoria de Minnie S. Hermann, 1999-54-2

02  
BASADO EN *Eyeglasses* (probablemente de los EE. UU.), 1820-50; lámina de plata, metal con baño de plata, vidrio óptico; alt. × anch. × prof.: 12.7 × 4.2 × 1.3 cm (5 × 1 5/8 × 1/2 in.); legado de Sarah Cooper Hewitt, 1931-6-9-a,b

# Rediseñalo

Tu amigo/amiga es artista y dibuja todo el día. Rediseña un lápiz que sea cómodo y funcional para tu amigo/amiga.



# Diseños que se llevan puestos

## ENTIENDE A LOS DEMÁS

Cuando los diseñadores **entienden a los demás**, piensan en cómo se sentiría otra persona al usar sus diseños. Las personas que usan los diseños se llaman usuarios. En esta página, diseña algo para tu usuario/usuario y haz que ese diseño sea exactamente lo que él/ella necesita.

## ¡PRUÉBALO!

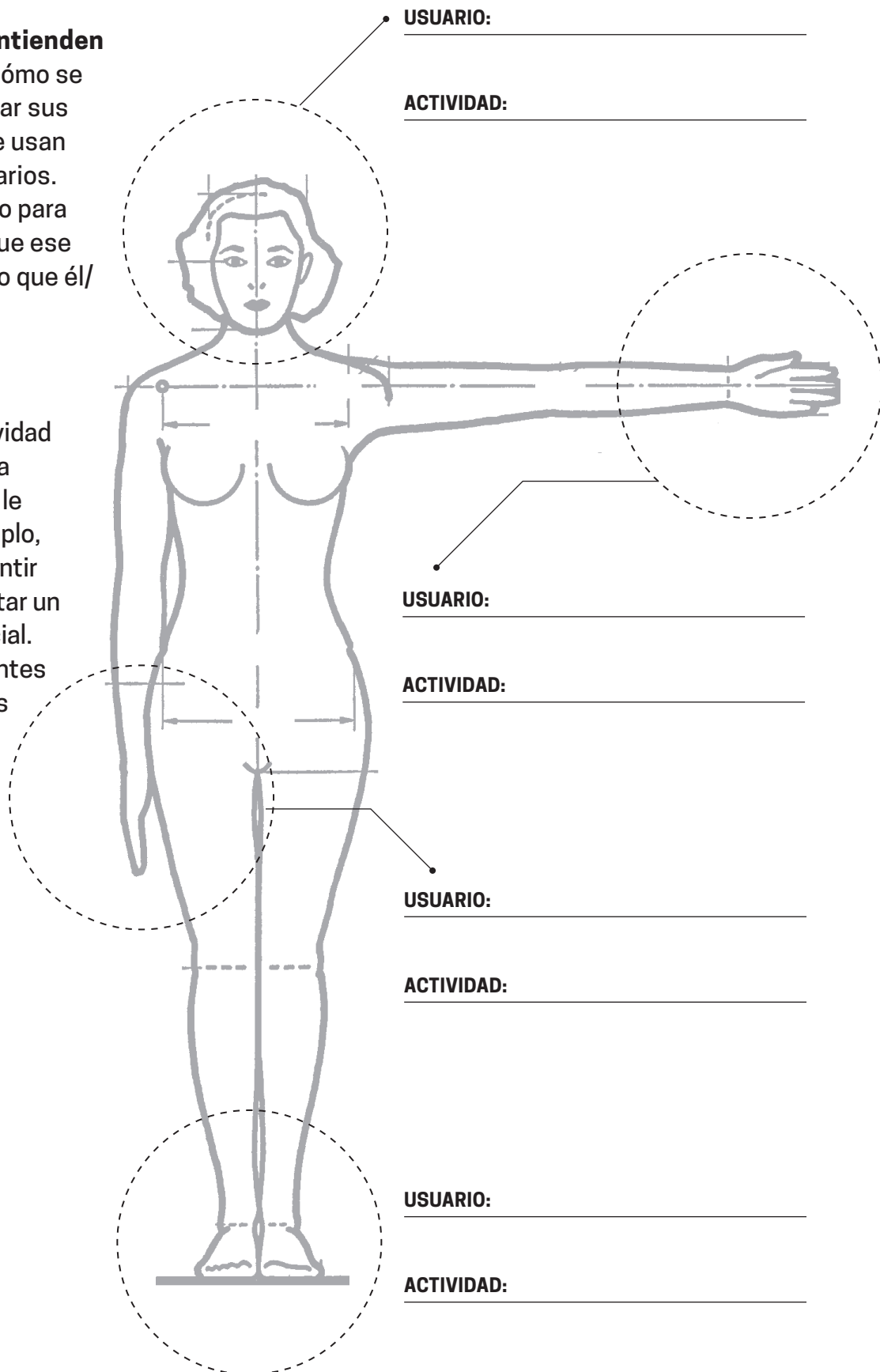
Elige un usuario y una actividad de la lista que sigue. Piensa en algo que a cada usuario le gustaría ponerse. Por ejemplo, un agricultor que quiera sentir menos calor podría necesitar un sombrero con un ala especial. Sigue probando con diferentes combinaciones de usuarios y actividades para ver qué diseños puedes crear.

### USUARIOS:

una persona mayor  
un niño  
un superhéroe  
un agricultor  
una persona que no puede oír  
alguien a quien le gustan los gatos  
un cocinero  
... otros

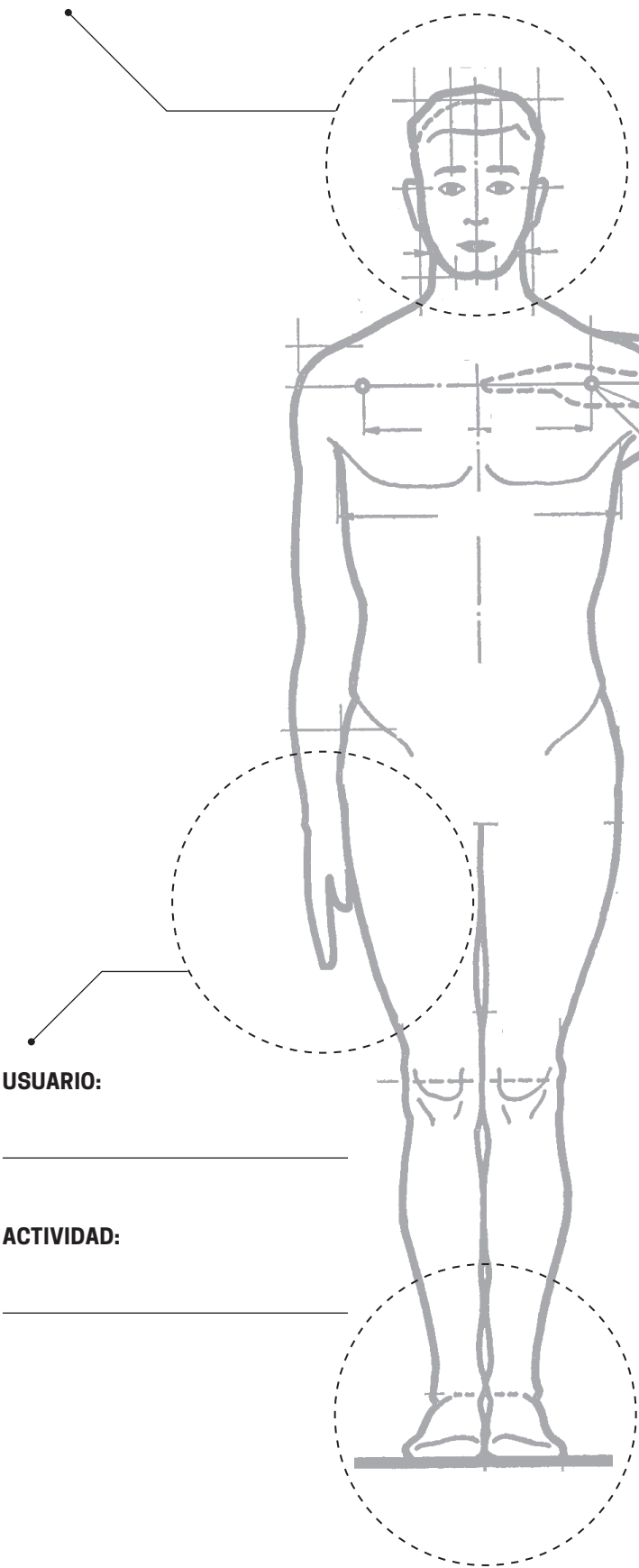
### ACTIVIDADES:

ir a trabajar  
tener un jardín  
viajar con rapidez  
mantenerse con calor  
refrescarse  
cargar la compra del mercado  
almacenar energía  
protegerse del peligro  
... otras



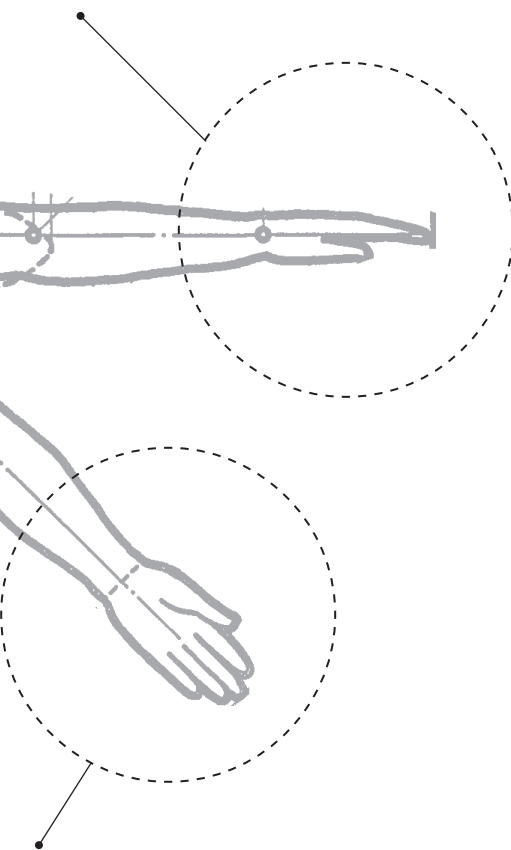
USUARIO: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD: \_\_\_\_\_



USUARIO: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD: \_\_\_\_\_



USUARIO: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD: \_\_\_\_\_

USUARIO: \_\_\_\_\_

ACTIVIDAD: \_\_\_\_\_

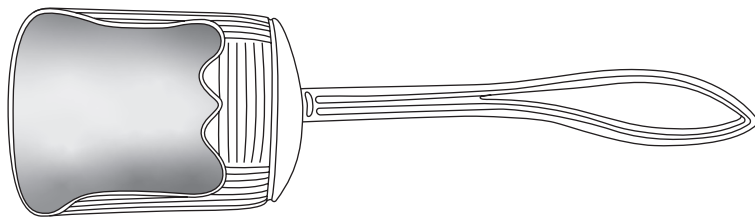
# Diseño de cubiertos

Dale una mirada a estos cubiertos. ¿Crees que se usan para comer o para recoger algo?



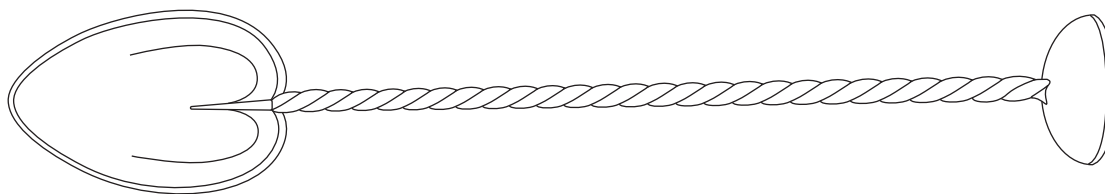
01

Este tenedor podría usarse para \_\_\_\_\_.



02

¡Yo comería \_\_\_\_\_ con esta cuchara!



03

Creo que esta cuchara es para \_\_\_\_\_.

01

BASADO EN el tenedor de postre *Flaches Modell* (modelo plano), 1903; diseñado por Josef Hoffmann (austriaco, nacido en Moravia, 1870-1956); fabricado por Wiener Werkstätte (Vienna, Austria); plata; long. × anch. × prof.: 17.9 × 1.6 × 0.4 cm (7 1/16 × 5/16 × 1/16 in.); comprado por el Museo al Friends of Applied Arts and Industrial Design, General Acquisitions Endowment, y al Morrill Acquisitions Funds, 2002-3-1

02

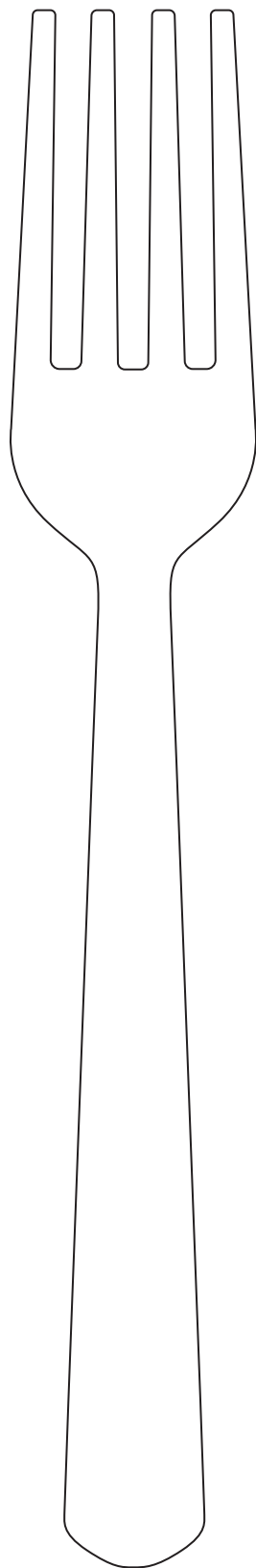
BASADO EN *Spoon* (Países Bajos), 1833; plata; long. × anch. × prof.: 8.4 × 2 × 1 cm (3 3/16 × 1 1/16 × 3/16 in.); Donación de Eleanor y Sarah Hewitt, 1931-64-36

03

BASADO EN *Spoon* (Francia), siglo XIX; plata; alt. × anch. × prof.: 17 × 2.9 × 2.9 cm (6 11/16 × 1 1/8 × 1 1/8 in.); donación de la esposa de John Hobart Warren, 1909-21-22

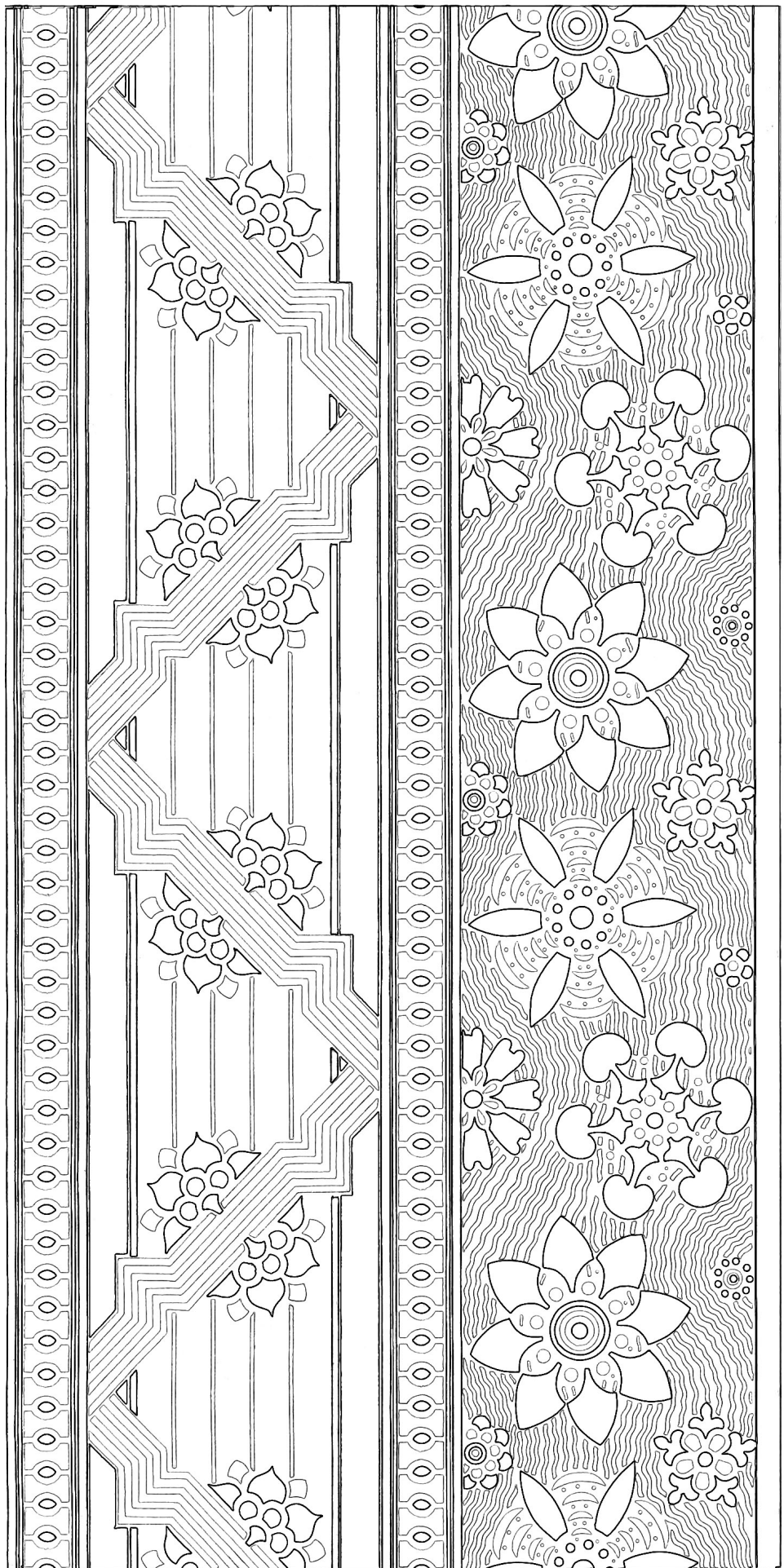


Diseña un cubierto que podrías usar para comerte una nube.



# Dedícate a colorear

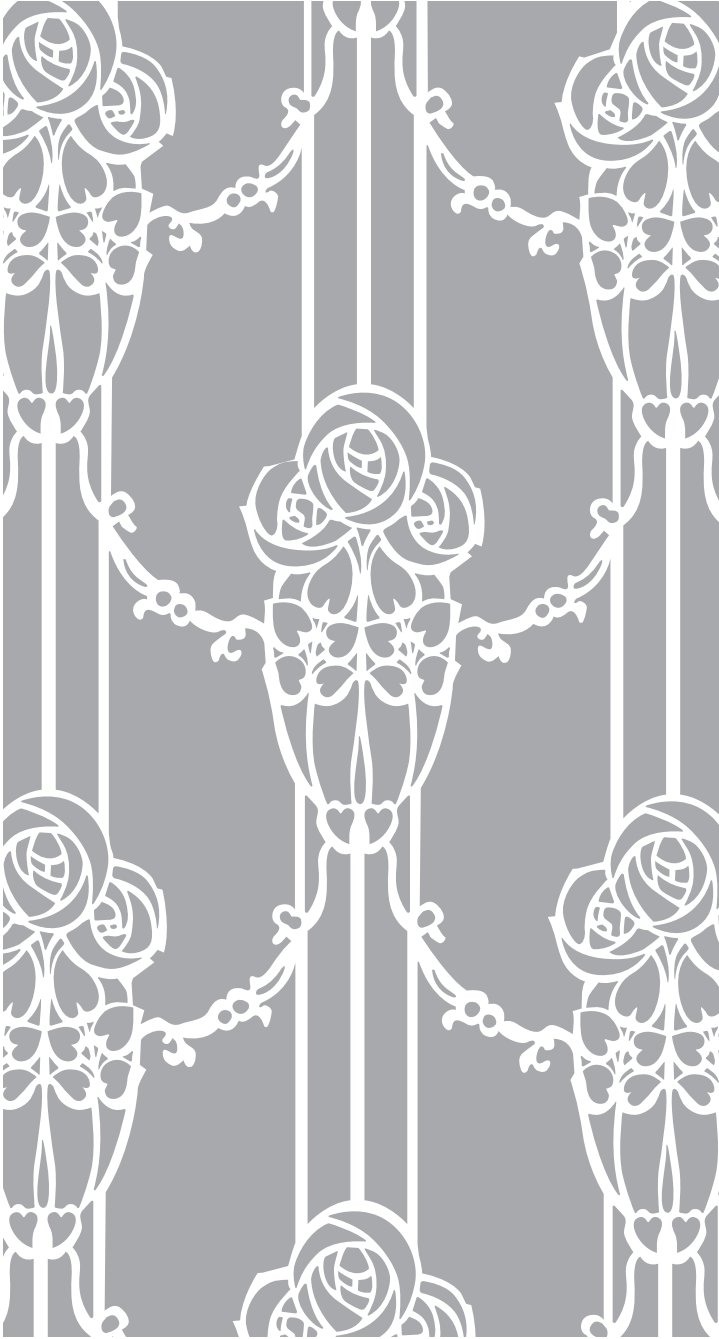
Deja de pensar por un momento en las formas del diseño y piensa en el color. ¿Qué colores diferentes o paleta de color podrías usar en este papel tapiz? ¿Podrían los colores ser iguales a los de tu lugar favorito o a los del sitio donde vives? Colorea el diseño y mira qué tal se ve.



Derecha  
BASADO EN *Border*, 1875-1906 (EE. UU.); papel  
estampado en bloques de madera; comprado por  
el Museo al Smithsonian Institution Collections  
Acquisition Program y al Sarah Cooper-Hewitt  
Funds, 1995-165-28

# Encuentra un patrón

Mira de cerca el diseño del papel tapiz que está más abajo. ¿Observas el patrón?  
¡Trata de repetir el patrón tú mismo!

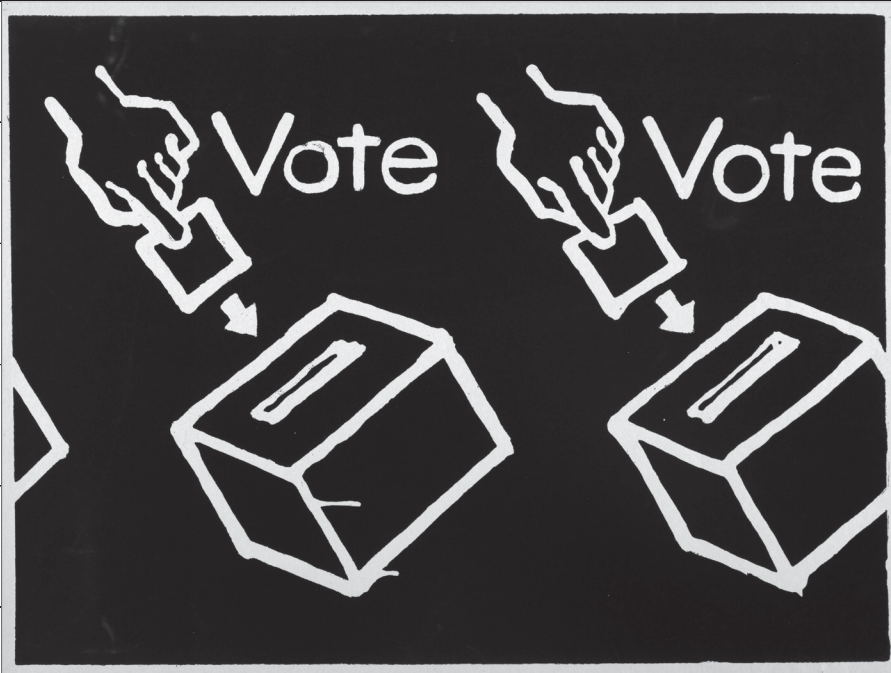


Arriba

BASADO EN *Sidewall Sample*, 1906-07; fabricado por Gledhill Wall Paper Co. (Nueva York, Nueva York, EE. UU.); papel impreso a máquina; 67 × 47 cm (26 3/8 × 18 1/2 in.); donación de Dorwin L. Starr, 1985-19-117; fotografía por Matt Flynn © Smithsonian Institution

# ¿Qué cosas son importantes para ti?

## Diseña un afiche de protesta



01



02

El diseño para la comunicación es una herramienta para el cambio. Las ideas son poderosas y, cuando se comunican visualmente, su poder se amplifica y se aumenta.

En la página opuesta, anota un mensaje corto usando esténciles o escribiendo lo que se te ocurra. Escribe acerca de algo que quieras ver en el mundo. Podría ser algo que quieras apoyar, proteger o rechazar—algo que te apasiona. También puede ser un mensaje de bienvenida o de aliento. Si tu diseño te gusta muchísimo, ¡saca la página del libro y enséñala con orgullo.

01  
Afiche, *Vote*, ca. 1980; diseñado por David Virgien (alemán, activo en EE. UU.); serigrafía sobre papel crema; alt. × anch.: 45.5 × 60.8 cm (17 15/16 × 23 15/16 in.); donación de Steven Heller y Karrie Jacobs, 1993-53-6-4; Fotografía © Smithsonian Institution

02  
Afiche, *No War*, ca. 1980; impreso por Mark van S. (estadounidense, nacido en 1964); litografía sobre papel; alt. × anch.: 84.5 × 58.7 cm (33 1/4 × 23 1/2 in.); donación de Steven Heller y Karrie Jacobs, 1993-53-39; fotografía por Matt Flynn © Smithsonian Institution



# El diseño como manera de resolver problemas

A menudo, los diseñadores **definen** un problema haciendo una pregunta abierta. Esto ayuda a identificar claramente lo que están tratando de resolver. Luego, los diseñadores encuentran soluciones de diseño como respuesta a esa pregunta. ¡Vamos a probarlo!

¿Cómo podrías asegurar que cada persona de tu comunidad tenga acceso a alimentos frescos y producidos localmente? Para tener otras ideas, piensa en esta pregunta en los pasos 1 y 2 que siguen y escribe tus respuestas.

## PASO 1

¿Cuáles son los tres alimentos saludables que tu servicio le suministraría a tu comunidad?

1.

2.

3.

## PASO 2

Identifica tres componentes de tu solución para conseguir alimentos producidos localmente para tu comunidad. Por ejemplo, ¿cómo se transportarían esos alimentos y cómo se envasarían?

1.

2.

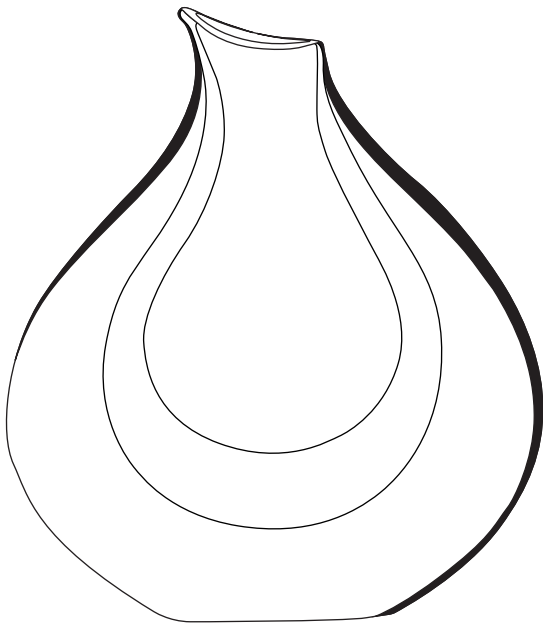
3.

### **PASO 3. TU RETO DE DISEÑO**

¿Cómo podrías tú, siendo diseñador, imaginar un producto o servicio para cambiar la manera en que tu comunidad tiene acceso a alimentos saludables? En el espacio que sigue, dibuja tu solución.

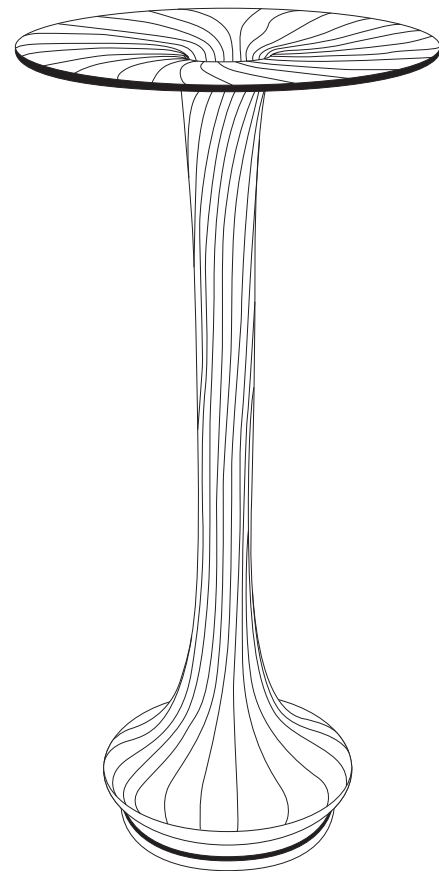
# Posibilidades del diseño

¡Agrega color a estos floreros y dibuja lo que podría ponerse adentro de ellos!



01

01  
BASADO EN Vase, ca. 1960; hecho por Salviati & Company (Murano, Italia); vidrio;  
alt. × anch. × prof.: 26.4 × 23.2 × 6.2 cm (10 <sup>3</sup>/<sub>8</sub> × 9 <sup>1</sup>/<sub>8</sub> × 2 <sup>1</sup>/<sub>16</sub> in.); donación de  
Michael Lewis Balamuth, 1971-66-2



02

02  
BASADO EN Clutha Vase, ca. 1890; diseñado por Christopher Dresser (británico,  
1834-1904); fabricado por James Couper & Sons (Glasgow, Escocia); vidrio  
moldeado por soplado; alt. × diam.: 48.3 × 10.2 cm (19 × 4 in.); comprado por el  
Museo al General Acquisitions Endowment Fund, 2012-7-1





03

03  
**BASADO EN** *Peacock Vase*, ca. 1901; fabricado por Tiffany Glass and Decorating Company (Nueva York, Nueva York, EE. UU.); vidrio Favrile™; alt. × anch. × prof.: 33.7 × 25 × 14 cm (13 ¼ × 9 ⅜ × 5 ½ in.); donación de Stanley Siegel, de la Stanley Siegel Collection, 1975-32-11



04

04  
**BASADO EN** *Vase*, finales del siglo XIX-comienzos del siglo XX; diseñado por Émile Gallé (francés, 1846-1904); vidrio; alt. × diam.: 13.2 × 6.8 cm (5 ⅛ × 2 ⅜ in.); donación de Max Kobre, 1996-45-9

# Diseña una silla

Diseña una silla para estudiar. En el espacio que sigue, **anota tus ideas** sobre las cosas en las que deberías enfocarte.

1.

2.

3.

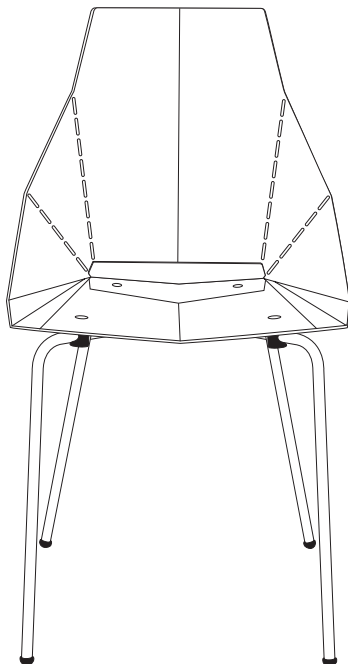
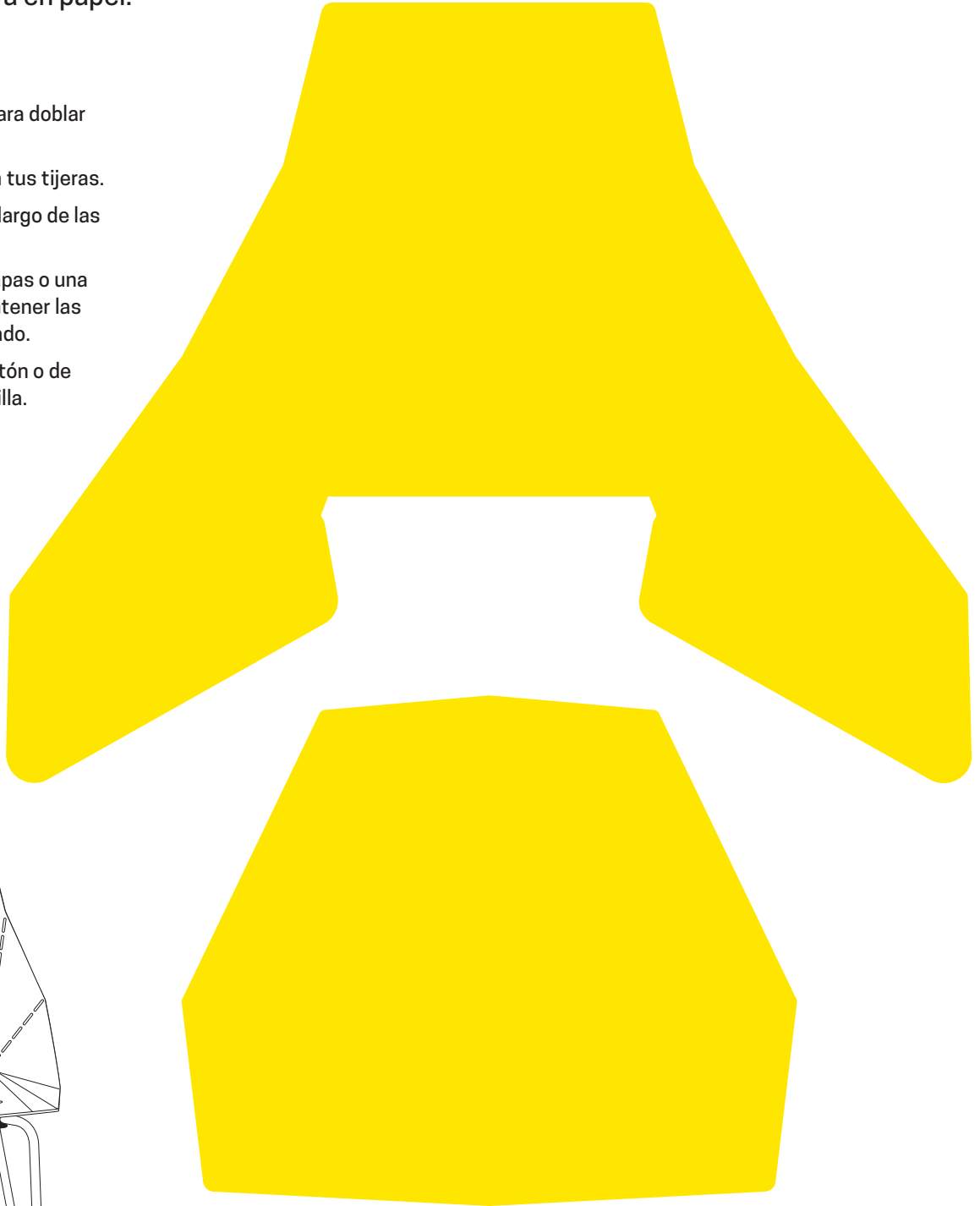
En el espacio que sigue, ¡dibuja tu silla!

# Construye tu propia *Real Good Chair*

La *Real Good Chair*, diseñada por Blu Dot Design and Manufacturing, puede fabricarse doblando una sola lamina de acero, con lo cual se aprovechan mejor los materiales y la silla sigue siendo cómoda. ¡Haz la tuya en papel!

## INSTRUCCIONES

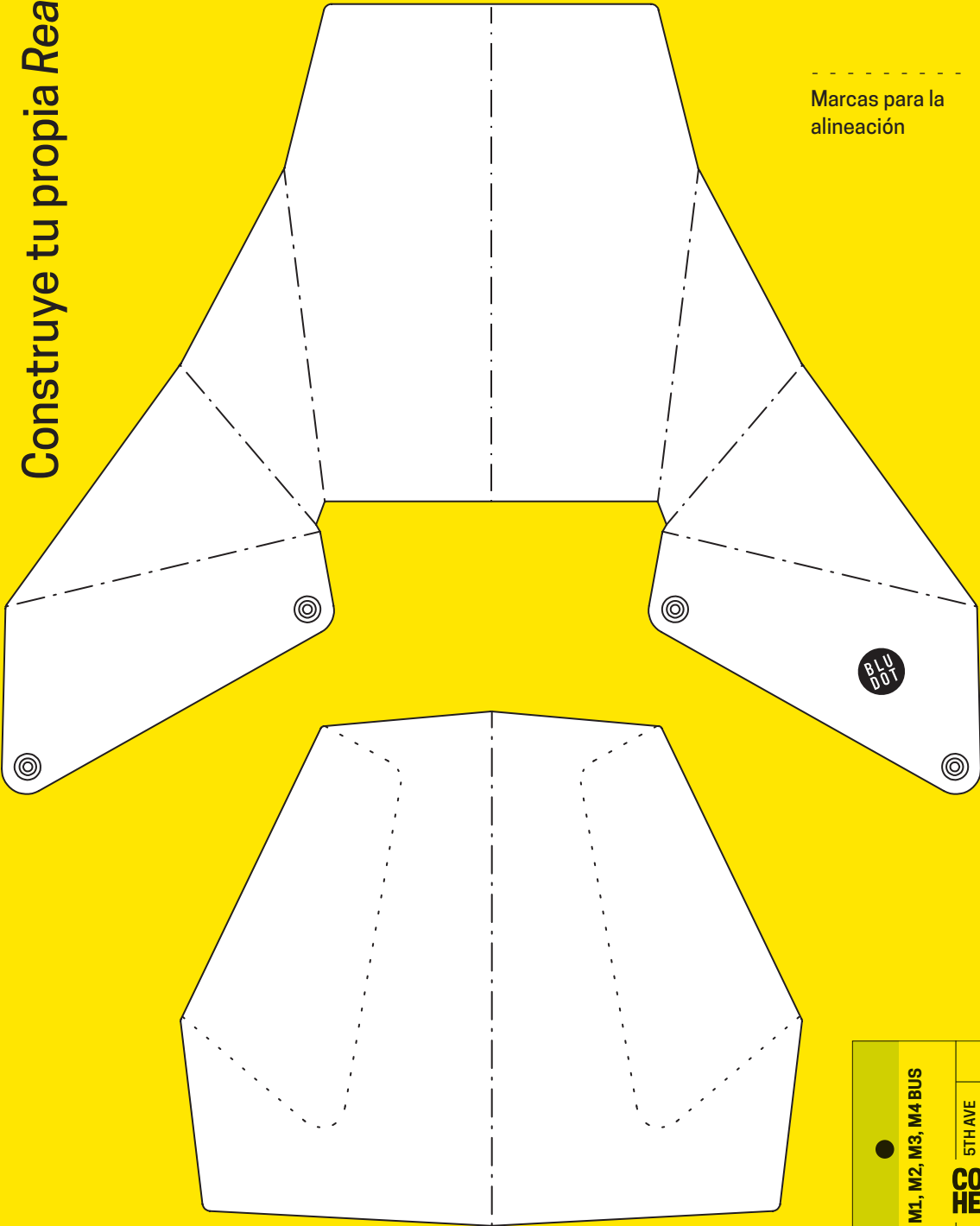
1. Marca bien las líneas para doblar usando una regla.
2. Recorta las formas con tus tijeras.
3. Dobla con cuidado a lo largo de las líneas marcadas.
4. Usa cinta adhesiva, grapas o una gota de goma para mantener las aletas en el lugar indicado.
5. Dobla las piezas de cartón o de alambre y únelas a tu silla.



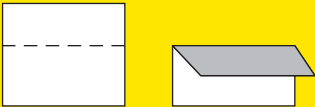
Izquierda

BASADO EN *Real Good Chair*, diseñada en el 2007, este modelo es del 2018; fabricada por Blu Dot Design and Manufacturing (Minneapolis, Minnesota, EE. UU.); acero esmaltado, acero al carbono, plástico, goma; alt. × anch. × prof.: 83.8 × 83.8 × 48.3 cm (33 × 33 × 19 in.); donación de Blu Dot, 2018-35-2-a/d

# Construye tu propia Real Good Chair



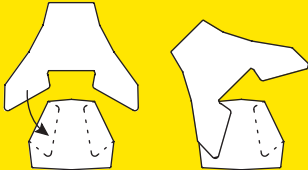
Doblado en valle



Doblado en montaña



Marcas para la alineación



**Cooper Hewitt** es el museo de diseño de Estados Unidos. Los invitamos a todos a descubrir la importancia del diseño y su poder para cambiar el mundo.  
 2 E 91ST STREET NEW YORK, NY 10128 COOPERHEWITT.ORG

CENTRAL PARK	M1, M2, M3, M4 BUS	5TH AVE	MADISON AVE	PARK AVE	LEXINGTON AVE
		<b>COOPER HEWITT</b>	E 91 ST		
			E 90 ST		
			E 89 ST		
			E 88 ST		
			E 87 ST		
			E 86 ST	4 5 6	86 ST