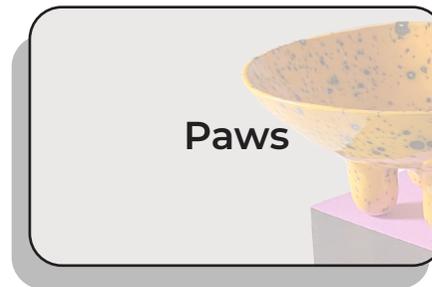
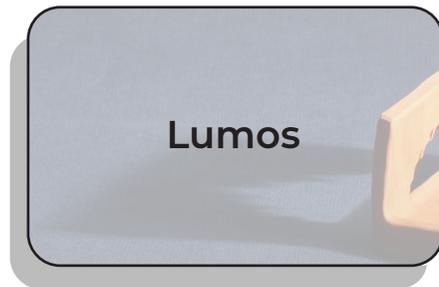


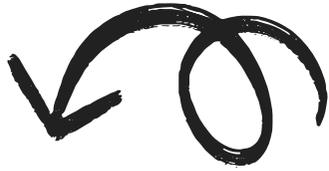
RITA GUZMÁN

Estudiante de Diseño de Producto

ÍNDICE



QUIÉN SOY



Esta soy yo, Rita Guzmán,

estudiante de diseño de producto. Soy una persona polifacética, creativa y trabajadora.

Caracterizada por mi perseverancia y una personalidad divertida que apporto a mis proyectos.

Mis productos se definen por dos atributos principales, funcionalidad y estética, obteniendo así un producto útil y decorativo.

Me gusta viajar y conocer nuevas culturas que puedan enriquecer mis futuros proyectos, dándoles una perspectiva diferente.

Habilidades



Pepe

Pato pintaplumas

Proyecto: Juguete de madera

Duración: un mes

Materiales:

- Madera de pino
- Pintura magnética
- Imanes
- Pinzas



Pepe es un juguete diseñado para desarrollar la motricidad fina de los niños.

Fabricado en madera de pino y esmaltado con pintura magnética para permitir la unión de las pinzas al cuerpo del pato.

Los niños eligen qué le ponen, una pluma de papel o un corazón de cartón, escogiendo material y forma para después unirlos al pato mediante pinzas.



Rita
Guzmán
1º Diseño de Producto

¿Qué ocurre con el juguete cuando los niños se hacen mayores y ya no les interesa jugar con él?

Gracias a su diseño y funcionalidad, los niños pueden seguir utilizándolo para enganchar notas, colgar fotos o incluso sujetar accesorios.

Pantu

Las gafas

Proyecto: Sprint design

Duración: una semana

Materiales:

- Madera
- Vidrio reciclado





Pantu es una marca de gafas creada para personas atrevidas que quieren ir a la moda con sus mascotas.

Las gafas para humanos, Quevedo, se ajustan a la forma de la nariz sin necesidad de patillas.

Para las mascotas, sus gafas disponen de una banda elástica que permite mantenerlas en su sitio.



Sisí

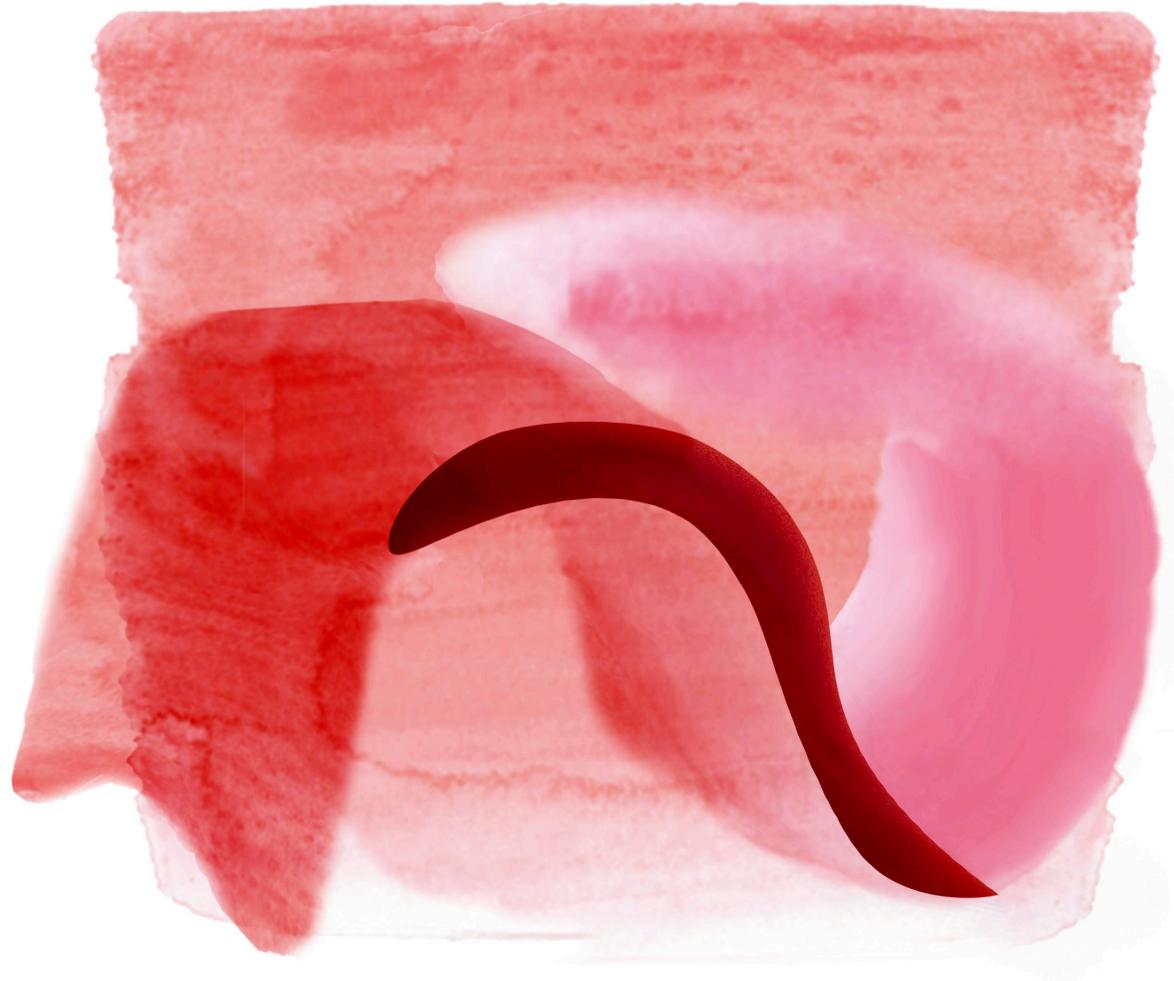
La mesa

Proyecto: Rediseño de un mueble

Duración: dos meses

Materiales:

- Impresión 3D





Sisi nació como un rediseño del Sillón *Tongue* de *Pierre Paulin*, 1966. El sillón apoya su peso en tres puntos de equilibrio reflejados en la mesa con sus pronunciadas curvas. Esto nos lleva al movimiento original de la pieza, la estilización y sus formas orgánicas y continuas, que dan velocidad al mueble.





El éxtasis de Santa Teresa

Accesorio de moda

Proyecto: Accesorio de moda

Duración: dos meses

Materiales:

- Impresión 3D
- Pintura termocromática



Los zapatos nacieron de la unión de las colecciones de dos compañeras diseñadoras de moda. Estas colecciones representaban la estricta infancia católica de *Chanel* y el cuadro de *Picasso* "Las señoritas de Avignon".

La suela "líquida" representa los jugos placenteros del cuerpo y el agua bendita. La parte superior es un guiño a la menorquina, zapato tradicional.

La suela es de resina transparente con un acabado de pintura termocromática. Cuando se calienta, la pintura se vuelve transparente y la suela se convierte en una masa brillante translúcida, dando la sensación antes mencionada.





Solzen

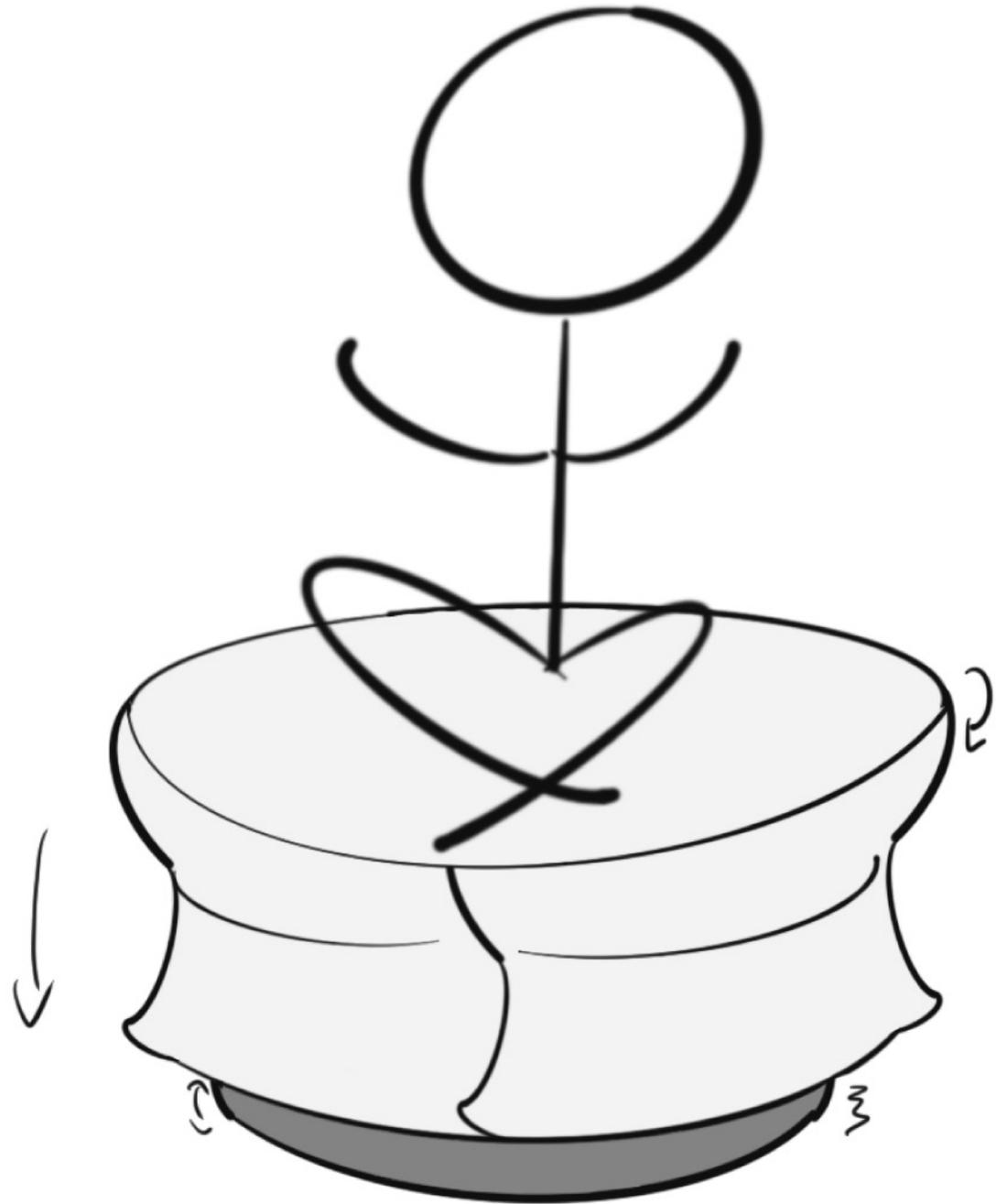
Relax

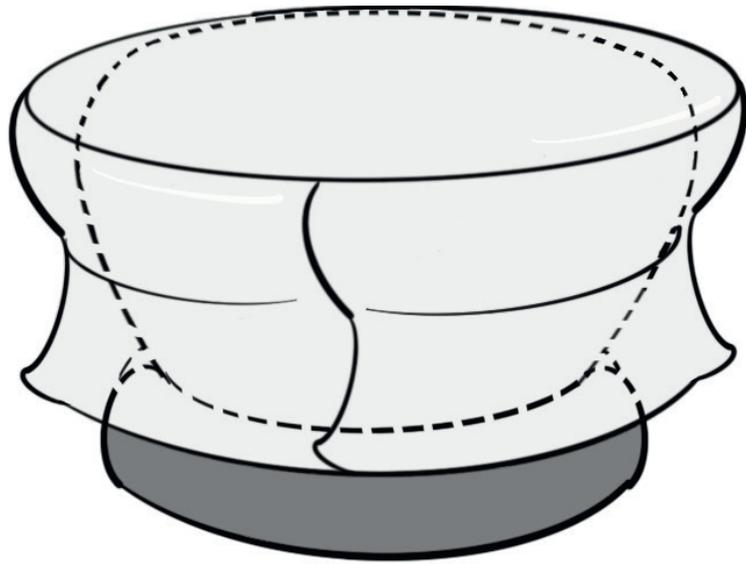
Proyecto: Relax en movimiento

Duración: dos meses

Materiales:

- Krion
- Nitrilo hidrogenado

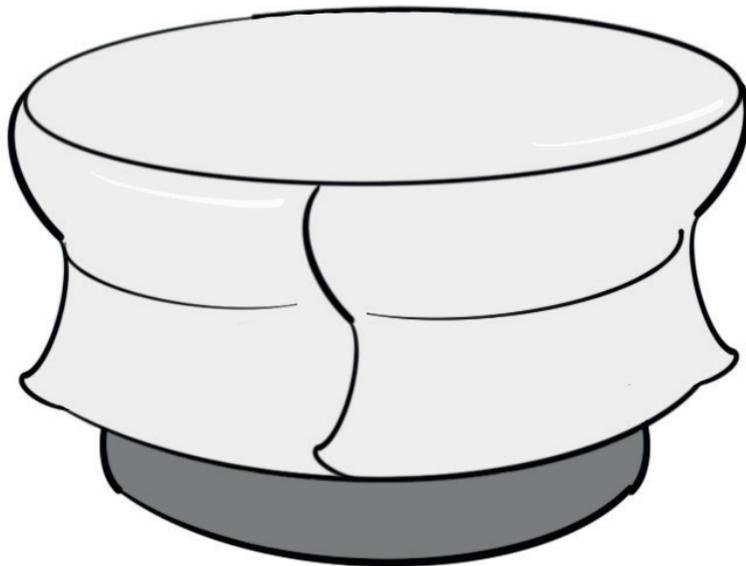




Se trata de un asiento para meditar inspirado en los girasoles.

Consta de un elastómero en la parte inferior que permite el balanceo, una cúpula intermedia para el movimiento y una "capa" que protege el elastómero y actúa de seguridad para que el movimiento no provoque la caída del cliente.

El usuario al sentarse se inclina y genera el movimiento que hacen los girasoles al sentir el sol. Produciendo confort al meditar.



Lumos

Luz de vida

Proyecto: Colaboración con artesanos

Duración: dos meses

Materiales:

- Arcilla



Lumos es un portavelas inspirado en los arcos de la Alhambra y su luz.

La llama ilumina la silueta de los arcos y la refleja en una superficie cercana.

Al igual que las columnas hacen que la Alhambra se mantenga en pie y no caiga, la luz nos ilumina para seguir adelante y nos guía por el camino.





Paws

El botijo

Proyecto: Rediseño de un botijo

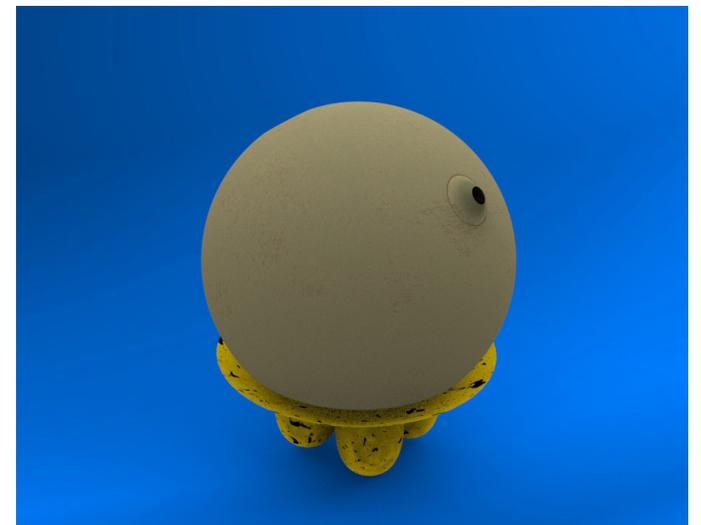
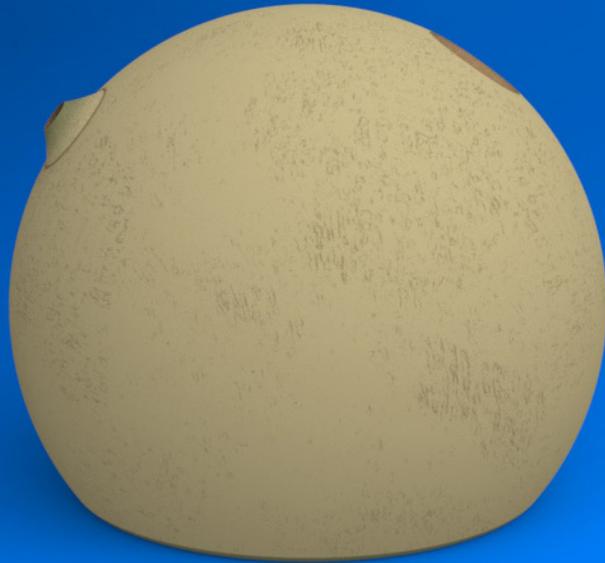
Duración: dos meses

Materiales:

- Arcilla



Paw consistió en el rediseño de un botijo tradicional. Aparte de dicha tarea, también me centré en incluir en el diseño un plato con el que recoger el sudor del botijo, evitando la necesidad de un plato externo.



La estética del plato se centra en un llamativo color dado por la cristalización del pigmento durante la cocción. Las patas recogen el agua que desprende el botijo para vaciarlo posteriormente.



Rita`s

El restaurante

Proyecto: Restauración y diseño

Duración: dos meses

Materiales:

- Harina de grillo
- Cartón reciclado
- Papel de semillas





Este proyecto desarrolla la comida y su presentación para un restaurante cuyos conceptos son insectos y comida rápida. El resultado es una comida sana y fácil de comer, cocinada con harina de grillo.

La inspiración nace de la golondrina para el vaso, el suricato para el plato principal y el camaleón para el postre. Animales cuya dieta ya incluye insectos.





Contacto

✉ rguzmanjusticia@gmail.com

📍 [@ritaguzman.design](#)

☎ +34 659 132 541