



# Mi Universidad

## Investigación

*Nombre del Alumno: Karla Jhoana Gómez Espinosa*

*Nombre del tema: Creación de lampara 3D*

*Parcial: 2*

*Nombre de la Materia: Prototipo 3D*

*Nombre del profesor: Lucia Viviana Culebro*

*Nombre de la Licenciatura: Diseño Grafico*

*Cuatrimestre: 6*

## **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

Realizar la creación de una lámpara decorativa con forma de cámara para un prototipo en 3D, con identidad de la marca para el estudio fotográfico JHO! PHOTO

## **OBJETIVO GENERAL**

El objetivo principal al que se enfoca nuestra lámpara decorativa, es decorar parte del escenario del estudio u escritorio de trabajo, para crear un ambiente agradable y llamativo hacia los espectadores que en este caso serían nuestros clientes. Así mismo como sería iluminar parte del espacio de la oficina.

Haciendo mención del nombre de nuestra marca, para crear un impacto a nuestra clientela. Así mismo sería una de las publicidades principales que nos pueden beneficiar en fechas importantes como lo sería para regalitos para Navidad u año nuevo para nuestros clientes frecuentes.

El diseño de la lámpara está basada en el diseño de nuestro logotipo. Implementando colores que sean de acuerdo a su diseño y hacia su uso o propósito.

La lámpara cuenta con un tamaño de aproximadamente 17cm de largo, de ancho cuenta con aproximadamente 9.8 a 10cm y de altura cuenta aproximadamente con 15cm. Y cuenta con una base de soporte para poder darle un equilibrio en la superficie a la que deseas colocar tu pieza.

## JUSTIFICACION

El diseño de la lampara esta justificado por el nombre y diseño de la propia marca, la cual genera una fundamental importancia a la parte decorativa del espacio al que se desea colocar.

Sus colores son cálidos para mantener la esencia de colores en el espacio. Y hacer del diseño algo llamativo a través de la luz que emita, la cual seria una luz blanca para hacer resaltar la pieza.

Su tamaño es considerable para poner colocarlo en el escritorio.

Ejemplo de diseño:

