

DISEÑADORA DE PRODUCTO



Design Portfolio

Rocío Gómez Muñoz

Diseñadora de Producto



Diseñadora de producto con experiencia en desarrollo técnico, prototipado y procesos de taller. Trabajo el diseño desde el concepto inicial hasta la definición formal y constructiva, prestando atención a la viabilidad, el detalle y la relación entre el objeto y su contexto de uso.

rociogomez8303@gmail.com

linkedin.com/in/rocío-gómez-muñoz

Experiencia

Técnico de Taller

UDIT | Septiembre 2024 - Julio 2025

- Apoyo en procesos de fabricación y prototipado.
- Uso de herramientas y maquinaria de taller.
- Asesoramiento en proyectos de diseño.

Diseñadora de Producto

Studio Gonda X Iskin Sisters | Julio 2025 - Diciembre 2025

- Desarrollo de producto desde concepto a propuesta final.
- Diseño técnico y definición formal.
- Gestión de materiales y de producción en serie.

Educación

UDIT

Grado en Diseño de Producto | Septiembre 2022 - Junio 2026

La Escuela Virtual de Formación de Paracuellos

Excel Aplicado a la Gestión Comercial | 75 h

UDIT

Fundamentos de Inteligencia Artificial | Septiembre 2024 - Junio 2025

IES Simone Veil

Bachillerato de Ciencias Tecnológicas | Septiembre 2019 - Junio 2021

Habilidades

- Diseño funcional
- Definición formal
- Experiencia de usuario
- Conocimiento materiales
- Desarrollo prototipos
- Técnicas producción
- UI/UX design

Software

- Rhinoceros 3D
- SolidWorks
- Fusion 360
- KeyShot
- Adobe Illustrator
- Adobe Photoshop
- Microsoft Office
- Visual Studio Code

Contenido



1

Entrelace

Mobiliario doméstico



2

Interludio

Mobiliario hostelero



3

Luzi

Luminaria



4

Seconde

Packaging de lujo



5

Entre Piezas

Elementos de exposición



Entrelace

Este proyecto propone el diseño de una silla pensada para espacios interiores, donde la comodidad y la ligereza visual son los ejes principales. La pieza se desarrolla a partir de una estructura de madera que define la forma y garantiza la estabilidad, combinada con un sistema de tejido continuo que actúa como asiento y respaldo, generando una superficie flexible y envolvente.

El diseño explora la relación entre material, estructura y experiencia de uso, buscando un equilibrio entre funcionalidad y expresión formal. La elección de materiales naturales refuerza el carácter cálido del objeto y su integración en un entorno doméstico contemporáneo, mientras que la geometría controlada permite una lectura clara y honesta del proceso constructivo.

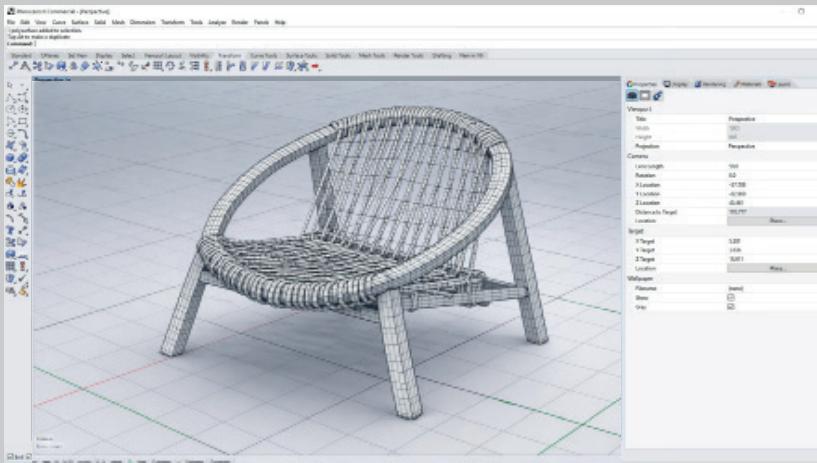
Proceso Entrelace

El proceso comenzó con la definición de una silla de interior pensada para un uso doméstico, en la que se prioriza el empleo de materiales sostenibles y una estructura sencilla. A partir de esta idea inicial, se desarrollaron distintas propuestas mediante bocetos, que permitieron explorar formas, proporciones y soluciones constructivas. Esta fase fue fundamental para

analizar diferentes alternativas y seleccionar una propuesta que equilibrase funcionalidad, ergonomía y ligereza visual.

Una vez definida la opción final, el diseño se trasladó al modelado 3D en Rhinoceros, donde se ajustaron con mayor precisión las geometrías y los detalles constructivos. Tras la visualización digital, se realizó una pequeña maqueta rápida,

hecha de MDF de 3mm cortado con laser y cuerda tejida, que permitió comprobar el comportamiento volumétrico y estructural de la pieza, generando conclusiones para afinar el diseño. Finalmente, para la representación del proyecto, se renderizó en KeyShot, con el fin de comunicar de forma clara el resultado final y su posible integración en un entorno interior.



Interludio



Este proyecto surge a partir de la colaboración entre UDET, Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, y el restaurante Quimbaya, reconocido restaurante con estrella Michelin en Madrid, cuya propuesta gastronómica se caracteriza por una cocina creativa y una cuidada experiencia sensorial. En este contexto, el encargo planteaba la necesidad de diseñar un elemento funcional que respondiera a un problema real de espacio en la barra, sin perder coherencia con la identidad del restaurante. El diseño debía, además, integrarse de manera natural en el espacio, aportando valor tanto a nivel funcional como experiencial.

El proyecto consiste en el diseño de un botellero destinado a la barra situada en la entrada del restaurante, un área de espera para los clientes y, al mismo tiempo, un espacio de trabajo para el personal. La propuesta se resuelve mediante una estructura de perfiles metálicos anclada al techo, que libera espacio en el suelo y organiza el almacenaje de forma eficiente. El diseño separa funcionalmente ambos usos: botellas en uno de los lados de la estructura y copas en el otro, el trabajo del personal, mientras genera un ambiente acogedor y atractivo para el cliente durante la espera, integrándose en la atmósfera del restaurante.

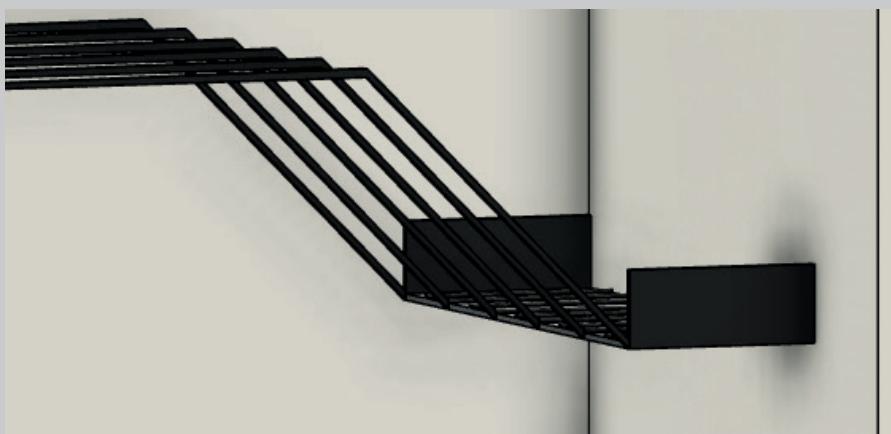
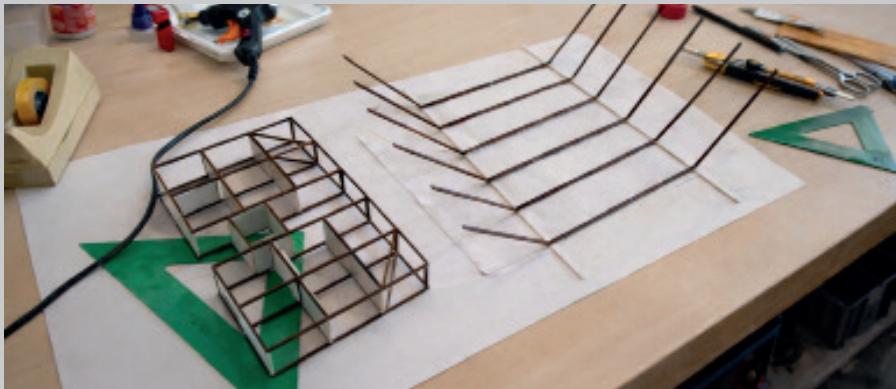
Proceso Interludio

El proceso de desarrollo comenzó con una fase de bocetado, en la que se exploraron distintas alternativas de almacenaje atendiendo a criterios funcionales, espaciales y formales. A través de estos bocetos se analizaron diferentes configuraciones y soluciones estructurales, lo que permitió seleccionar tres propuestas que se consideraron las más adecuadas. Estas opciones

se desarrollaron posteriormente mediante modelado 3D, en Fusion 360, con el objetivo de visualizar mejor las proporciones, la escala y su relación con el espacio de la barra, facilitando la comparación entre ellas.

Tras esta fase, se eligió una de las propuestas para comenzar a hacer la maqueta física. La estructura se construyó a partir de listones de

DM de 3mm, cortados con láser, asegurando precisión, resistencia y coherencia con el diseño. Para contextualizar el proyecto, se creó un ecosistema que simula la barra del restaurante, realizado con cartón compacto cortado a mano, lo que permitió entender mejor la integración del botellero en el espacio y evaluar su impacto visual y funcional.



Luzi

Este proyecto surge a partir del reto de diseñar una lámpara utilizando tres materiales y procesos diferentes. A partir de esta premisa nace Luzi, una lámpara que combina experimentación material y narrativa simbólica, dando lugar a un objeto con una fuerte carga expresiva. La lámpara está inspirada en la carta del tarot de Lucifer, de la que toma tanto su estructura como su significado. El diseño se articula a través de tres componentes principales: los cuernos, que

conforman la estructura principal de la lámpara y hacen referencia a la figura central del diablo, dos pequeños salientes de mortero, que simbolizan a los humanos atrapados, y la tulipa, formada por láminas translúcidas de color naranja, que evocan el fuego del infierno. La combinación de estos elementos da como resultado una pieza que trasciende la función de iluminación para convertirse en un objeto narrativo y conceptual.



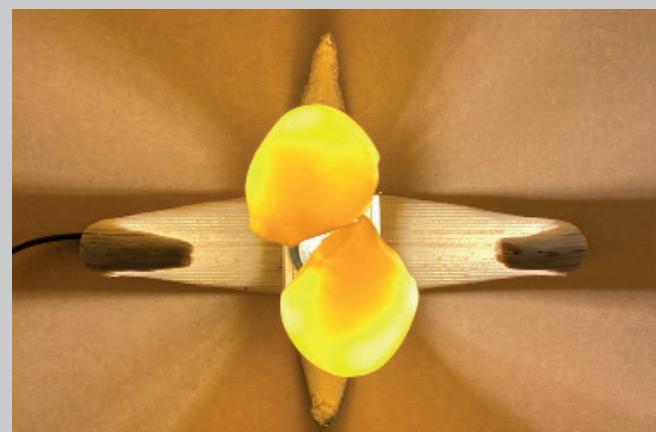
Proceso Luzi

El proceso de creación comenzó con una fase conceptual en la que se ideó la asociación de tres materiales distintos que pudieran convivir dentro de un mismo objeto y entorno, estableciendo una relación coherente tanto a nivel formal como simbólico. A partir de esta idea inicial, el diseño se desarrolló mediante modelado 3D en Rhinoceros, para definir la geometría general de la lámpara, así

como la relación entre sus distintos componentes y los procesos de fabricación asociados a cada uno de ellos.

Una vez definido el diseño, se procedió a la fabricación de las diferentes partes de la lámpara. Los cuernos, que constituyen la estructura principal, fueron fresados en dos mitades mediante CNC y posteriormente ensamblados.

Los pequeños salientes se realizaron mediante el vertido de mortero en moldes impresos en 3D, obteniendo piezas macizas y texturizadas. Por último, la tulipa se desarrolló creando previamente la forma negativa en arcilla, que sirvió como molde para el termoconformado de dos láminas de termoplástico translúcido de color naranja, completando así el conjunto de la lámpara.



Seconde



Este proyecto surge a partir de la colaboración entre Dior y UDIT (Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología), motivada por la necesidad de dar respuesta a un exceso de material sin uso, que se encontraba en buen estado y con potencial para ser reutilizado. El encargo planteaba el reto de transformar estos materiales existentes en una propuesta de packaging de lujo, manteniendo los valores de la marca y su alto nivel de exigencia estética.

La propuesta se centra en dar una segunda vida a estos materiales, integrándolos en un sistema de packaging que combina sostenibilidad y exclusividad. El proyecto explora cómo el reaprovechamiento puede convertirse en un valor añadido dentro del sector del lujo, demostrando que es posible generar una experiencia cuidada y coherente con la identidad de la marca a partir de recursos ya existentes, sin renunciar a la calidad ni a la sofisticación.

Proceso Seconde

El proceso de creación del packaging comenzó con la intención de darle una vuelta al packaging convencional, buscando aportar un valor añadido al producto a través de la interacción con el envase. Tras investigar distintas innovaciones en packaging, desarrollé una caja que, al abrirse, eleva el producto de forma progresiva, haciendo visible su contenido y mejorando la experiencia de

apertura.

Para el prototipo, realicé pruebas con cartulina hasta encontrar las medidas y la forma adecuadas para que el sistema funcionara correctamente. Una vez definidas, pasé al cartón compacto, primero cortado a mano y después con corte láser. Para mejorar el acabado y responder al problema del exceso de material almacenado, decidí revestir

el packaging con lonas, telas y bolsas en desuso proporcionadas por la marca. Finalmente, para que el packaging fuera reconocible sin abrirlo, incorporé un cinturón de cartulina troquelada con la abeja de Dior, como elemento identificativo y delicado.





Entre Piezas

Este proyecto corresponde a mi trabajo de prácticas, desarrollado a partir de la colaboración entre Studio Gronda y Skin Sisters, con motivo de la apertura de su nueva tienda en Madrid. El encargo consistía en diseñar el decorado interior del espacio, poniendo especial atención en la creación de un sistema de expositores que reflejara la identidad de la marca y su forma de entender la joyería: delicada, contemporánea y cercana.

El reto principal planteado por Skin Sisters fue el desarrollo de un sistema expositivo modular, que pudiera ponerse y quitarse con facilidad y que permitiera exponer las joyas de manera elegante y práctica. La propuesta se resolvió mediante el diseño de unas piezas con forma de hojas, desmontables, que se insertan en unos tubos translúcidos situados en los laterales de la tienda. Durante el desarrollo del proyecto surgió la necesidad de dar respuesta a la exposición de los collares más largos, lo que llevó al diseño de pequeños brazaletes que abrazan los tubos y generan un saliente en forma de hoja creciente. De este modo, los collares pueden colgarse desde una altura mayor, integrándose de forma natural en el sistema y manteniendo la coherencia estética del conjunto.

Proceso Entre Piezas

El proceso para que el proyecto saliera adelante se basó en unas reuniones iniciales en las que se definieron los materiales y la forma de los expositores. A partir de estas sesiones de trabajo se seleccionó una propuesta basada en hojas orgánicas, con estructura ramificada en su parte inferior aportando mayor rigidez sin perder ligereza visual. Además, estas hojas integran un broche impreso en 3D, diseñado para permitir que puedan colocarse y retirarse fácilmente de los tubos. Una vez definida esta solución formal, el desarrollo

continuó con una fase de experimentación material, en la que se realizaron pruebas con distintos tipos de siliconas y gomas, explorando diferentes niveles de dureza y flexibilidad para encontrar el equilibrio adecuado entre resistencia, tacto y comportamiento en uso. Tras estas pruebas, el material seleccionado fue un caucho de poliuretano pigmentado y mezclado con maicena, ya que esta combinación aportaba una mayor rigidez sin comprometer la elasticidad necesaria para el sistema expositivo. Las hojas

se fabricaron mediante el vertido del material en moldes realizados en el taller con resina semirrígida, una elección que permitió optimizar el uso de material y reducir el riesgo de roturas durante el desmolde. Por su parte, los brazaletes destinados a los collares y pendientes más grandes se produjeron mediante impresión 3D en resina transparente, una decisión que aportaba coherencia visual con los tubos translúcidos del espacio y permitía que las joyas mantuvieran todo el protagonismo dentro del conjunto expositivo.

