

Oct, 2026

JOEL SAWICZ

Diseñador Industrial

Desarrollo de producto / Producción / Industrialización

di.joelsawicz@gmail.com +54 9 1164406264 Buenos Aires, Argentina

Portfolio

02 / PERFIL

Diseño técnico y producción.

Diseñador Industrial

Soy Diseñador Industrial especializado en desarrollo integral de producto, mobiliario y equipamiento, desde la definición conceptual hasta su fabricación y puesta en producción. Mi trabajo se desarrolla en la intersección entre diseño, desarrollo técnico y producción, integrando prototipado, materiales y procesos, diseño para fabricación digital, documentación técnica, gestión de proveedores, costos e industrialización.



Del oficio a la industria.

El hilo conductor

Mi relación con la fabricación comenzó antes de estudiar Diseño Industrial, trabajando en la vidriería familiar y en contacto directo con materiales, proveedores, arquitectos, clientes y obra. Durante la carrera en FADU incorporé herramientas de diseño y desarrollo técnico trabajando en DH Systems y, posteriormente, en proyectos vinculados al mobiliario y la producción. Esa experiencia evolucionó hacia roles de mayor responsabilidad en producción y oficina técnica, hasta dirigir el área en DreamWood. Más tarde cofundé Oficio y Objeto, donde estuve a cargo del desarrollo e industrialización del Sommier CALM, y posteriormente desarrollé Objeto Digital, retomando una investigación iniciada años antes sobre mobiliario modular, fabricación digital y sistemas de componentes.

TetherBlock



Objeto Digital



DreamWood



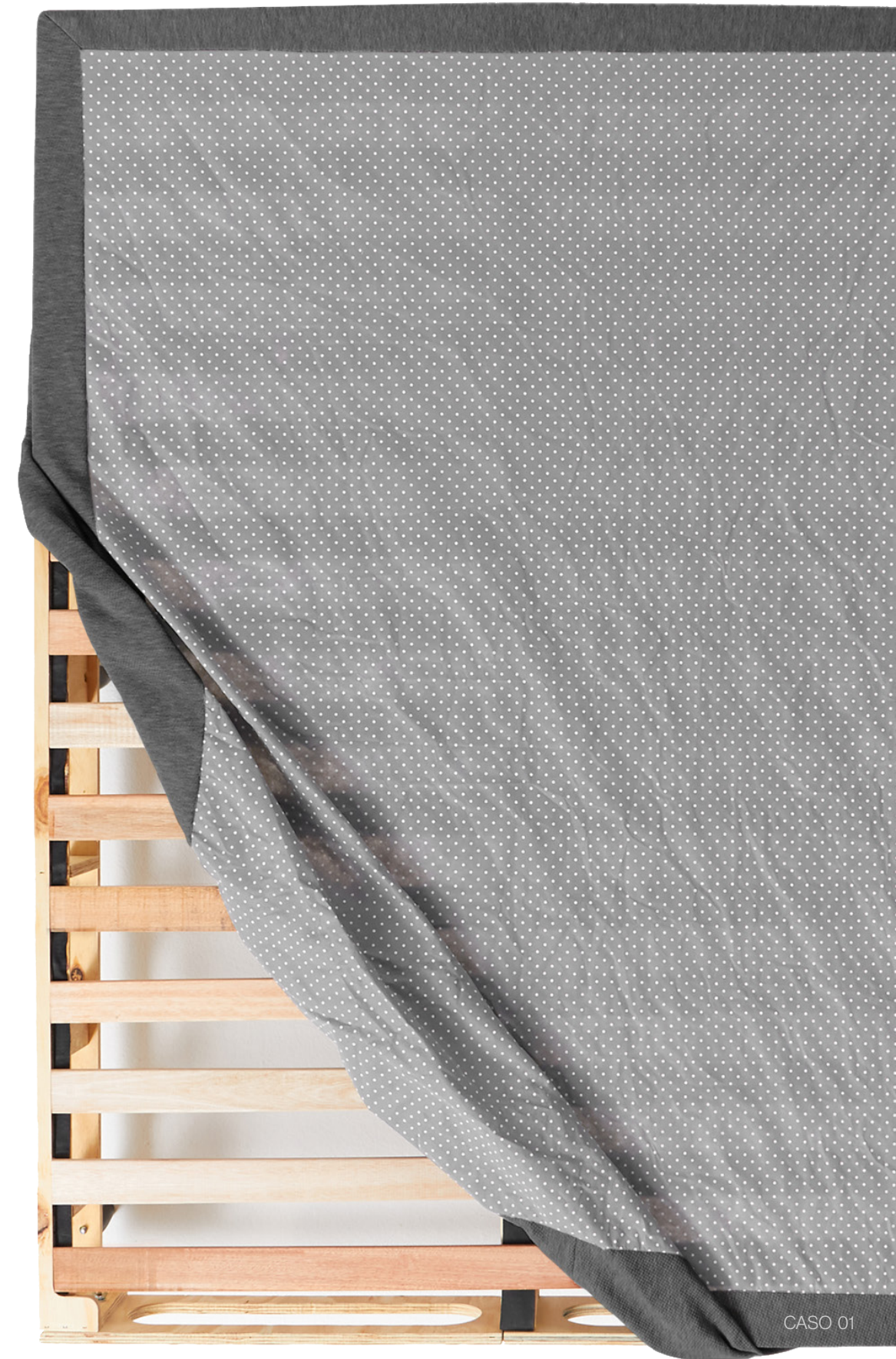
Sommier CALM



El desafío.

Un sommier dentro de una caja

El proyecto comenzó con la necesidad de desarrollar un sommier que pudiera transportarse en una caja compacta, ser armado por el usuario sin herramientas y producirse a escala industrial. Estuve a cargo del desarrollo integral del producto y de su implementación productiva, desde las primeras definiciones y prototipos hasta la puesta en marcha de la planta y la producción seriada. El desarrollo implicó resolver simultáneamente producto y fabricación: materiales, uniones, resistencia, cantidad de componentes, tiempos de mecanizado, armado y packaging. El producto debía combinar requerimientos que normalmente entran en tensión, como resistencia estructural, bajo peso, facilidad de transporte, fabricación eficiente y una experiencia de armado simple para el usuario.



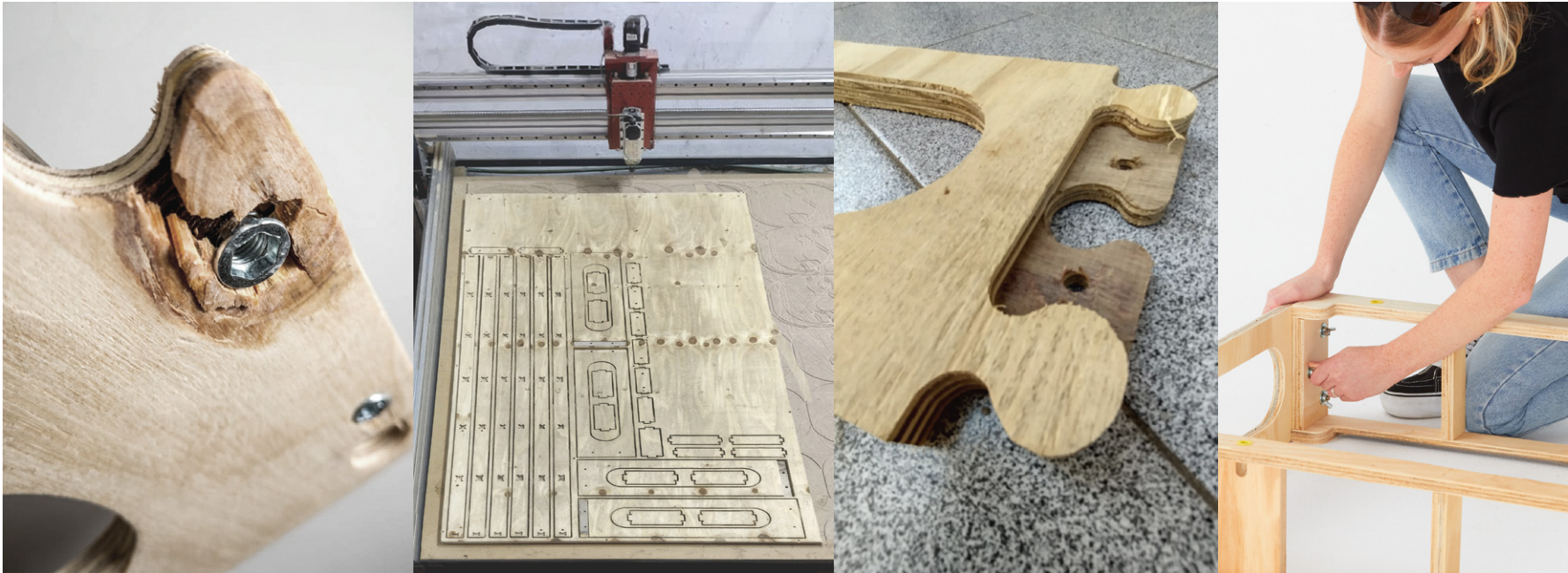
Desarrollo.

De la necesidad a la producción seriada

Diseñar para una caja

Prototipar para resolver

El desarrollo atravesó sucesivas iteraciones para resolver en conjunto resistencia, fabricación y experiencia de armado.
Los prototipos permitieron evaluar diferentes geometrías de unión, encastrés tipo rompecabezas, modificaciones estructurales y sistemas de retención que posibilitaran un montaje manual simple.
También se evaluaron materiales y se optimizaron las piezas para mejorar el aprovechamiento de placa, reducir tiempos de mecanizado y disminuir costos de producción.



Prototipado

Iteración y validación del producto
Prueba de carga estática
>1.500 kg

*Diseño para fabricación
DFM*

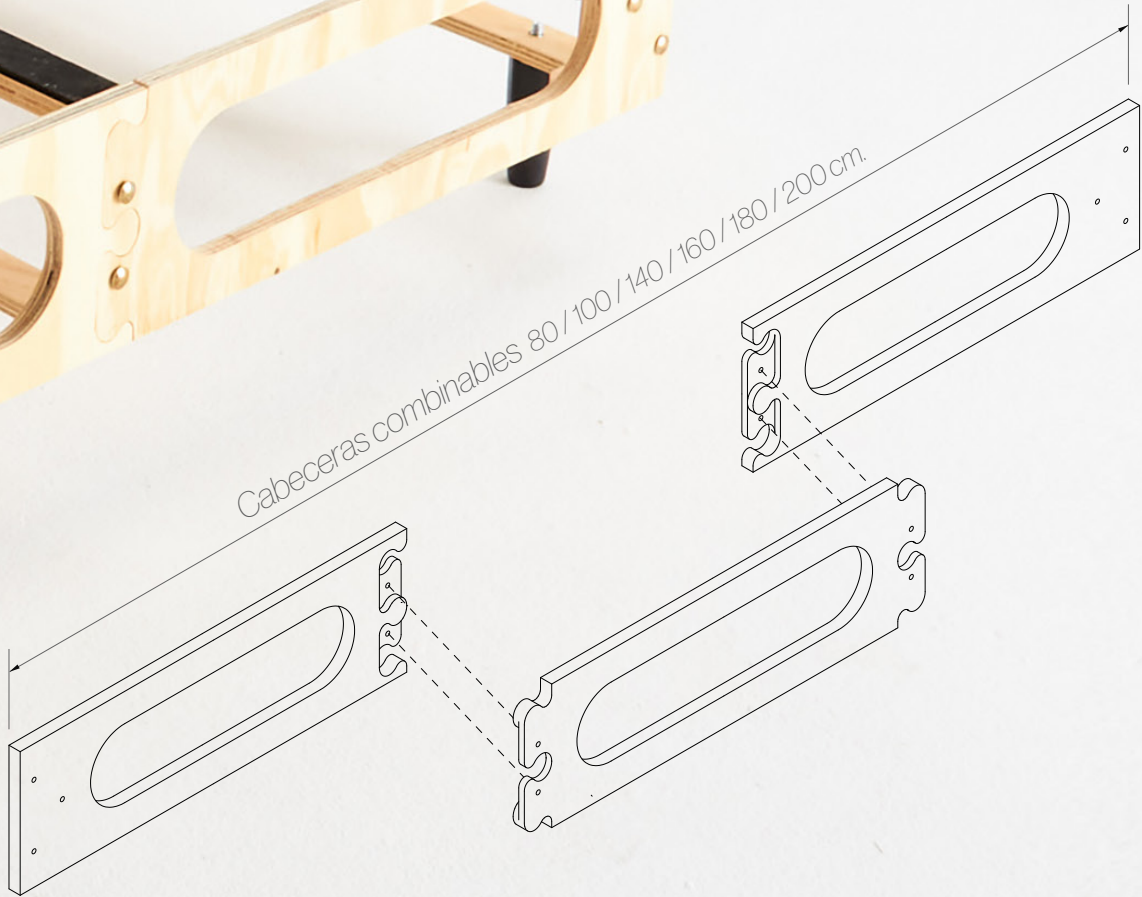
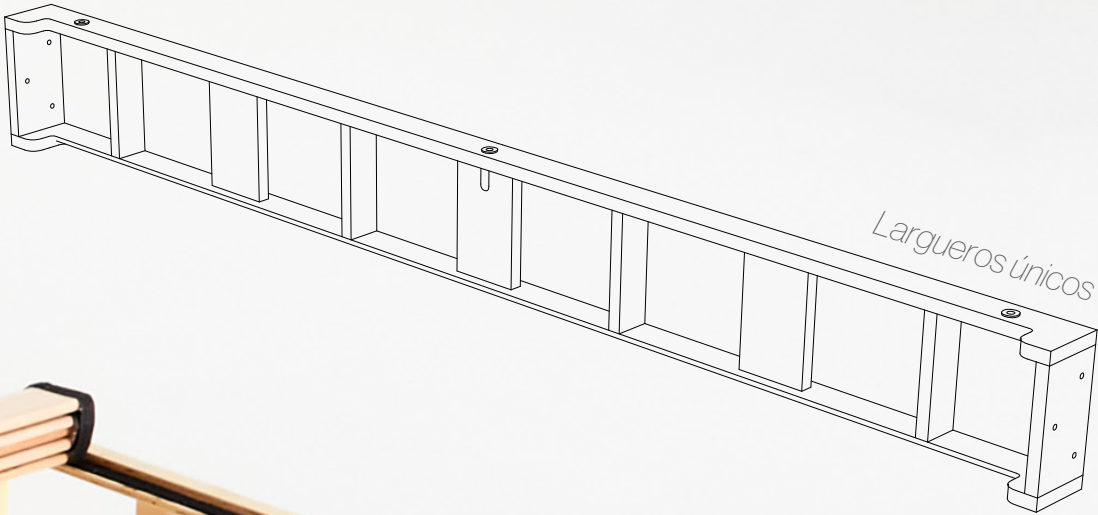
Optimización de materiales
y procesos

*Experiencia
de usuario*

Armado en 15 minutos
sin herramientas

Arquitectura de producto.

Estandarizar para producir



DFM

La arquitectura de producto permitió resolver seis medidas comerciales a partir de familias de componentes compartidos: 80/100/140 x 190 cm y 160/180/200 x 200 cm. La estandarización de componentes simplificó la producción, redujo la cantidad de piezas específicas y permitió fabricar componentes comunes independientemente de la demanda de cada medida. Estas decisiones permitieron pasar del modelo digital a un conjunto de piezas repetibles, documentadas y preparadas para producción seriada.

Industrialización.

Diseñar también la fábrica



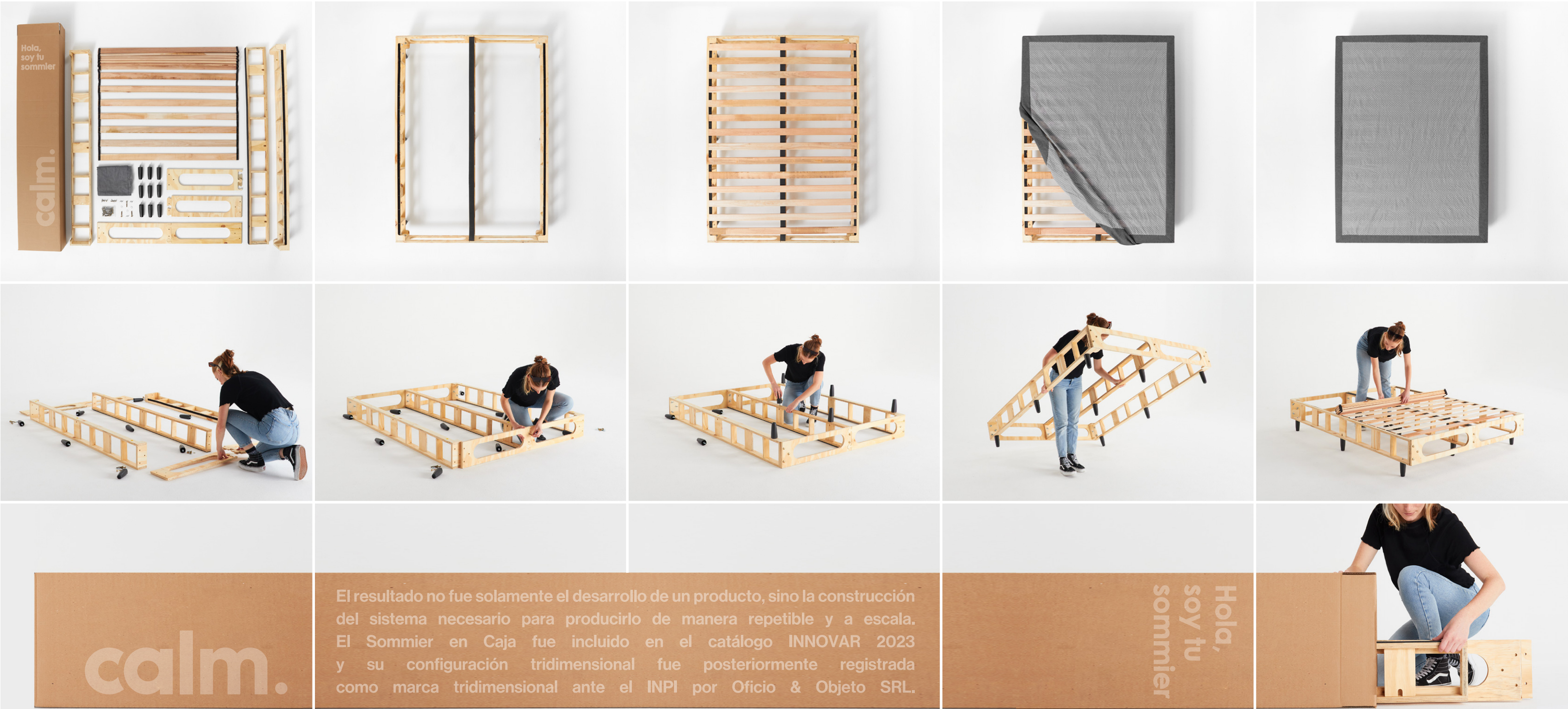
El desarrollo del producto ocurrió en paralelo con la puesta en marcha de la planta industrial necesaria para fabricarlo. Se definieron las operaciones de mecanizado, las secuencias de fabricación, los procedimientos de armado y los controles de calidad, adaptando cada etapa a los requerimientos del producto y a su producción en serie; para eso se organizó una planta de 450 m², incorporando maquinaria, distribuyendo puestos de trabajo y estableciendo el recorrido de las piezas desde el corte y mecanizado CNC hasta la terminación, el armado, la inspección, el embalaje y el almacenamiento. También se organizaron el abastecimiento de materiales y la coordinación de las distintas etapas de producción. La operación llegó a contar con cinco routers CNC funcionando en simultáneo y un equipo de quince personas, alcanzando una producción sostenida de aproximadamente 500 unidades/mes.



Planta productiva de 450m² | Producción sostenida de 500u/mes | 5 CNC trabajando en simultáneo | Equipo de producción de 15 personas

El resultado.

Producto, producción y propiedad intelectual.



El sistema.

Infinitas combinaciones

Objetos Vivos es un sistema modular de mobiliario basado en una arquitectura común de componentes estandarizados, intercambiables y combinables. El desafío fue desarrollar productos reconocibles individualmente, manteniendo una lógica común que permitiera compartir componentes y construir distintas configuraciones a partir de un mismo sistema.



La familia.

Adaptación a demanda

Diseño



Prototipado



Desarrollo



Implementación

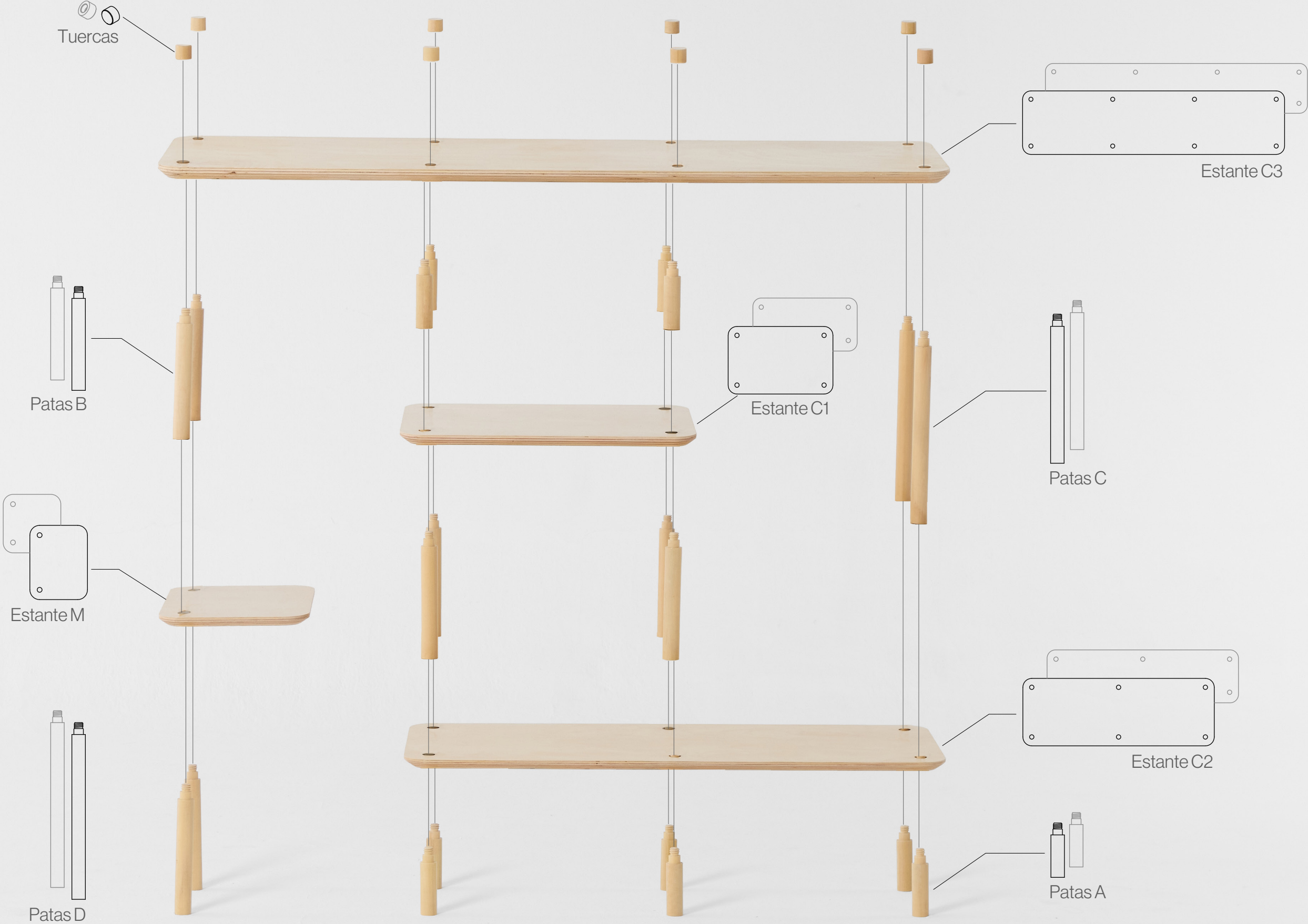


Componentes
que construyen productos

La arquitectura se organiza mediante estantes de cuatro longitudes y dos profundidades distintas, combinados con patas de cuatro alturas diferentes. Una cantidad limitada de componentes permite construir productos de distintas escalas y funciones, manteniendo compatibilidad entre las piezas y una lógica común de fabricación y armado.



Rack vivo - combinación clásica



Expansión.

Un sistema pensado para cambiar

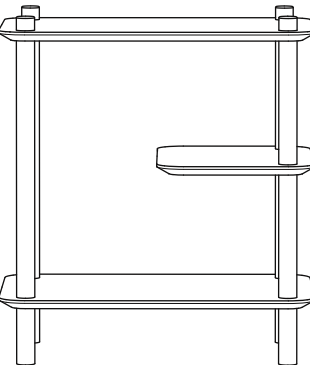
Las diferentes configuraciones permiten proyectar futuras expansiones mediante kits de expansión, pudiendo modificar altura, capacidad, configuración o modularidad sin reemplazar el mueble completo.



Starter pack

El sistema se monta enroscando sus componentes entre sí, sin incorporar herrajes y sin requerir herramientas.

El usuario puede elegir y armar su configuración preferida totalmente a mano y en tan solo 15 minutos.



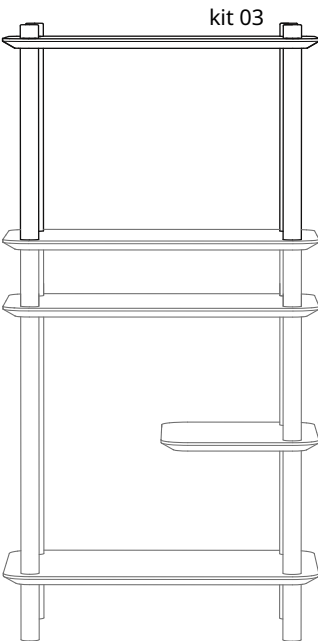
Las uniones forman parte de las propias piezas.

Las patas y tuercas incorporan roscas como conectores mecanizados directamente en la madera mediante torneado CNC.



Mesita Viva

Los estantes mecanizados mediante router CNC permiten combinarse con cualquier medida de las patas del sistema Vivo.

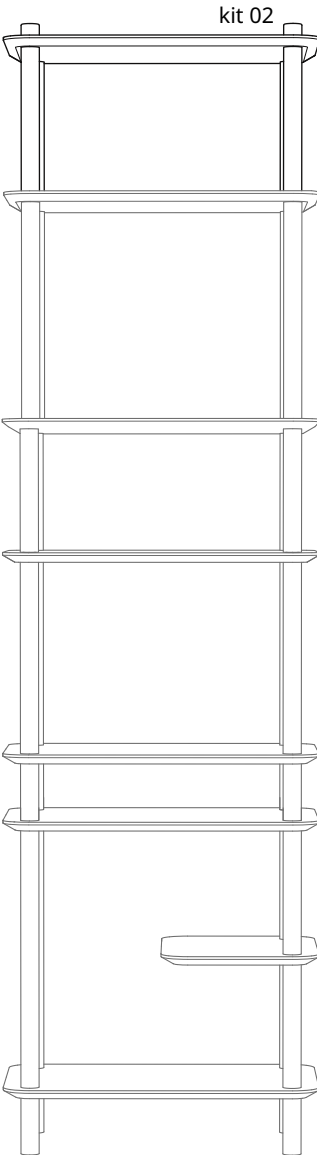


El producto deja así de ser una composición cerrada

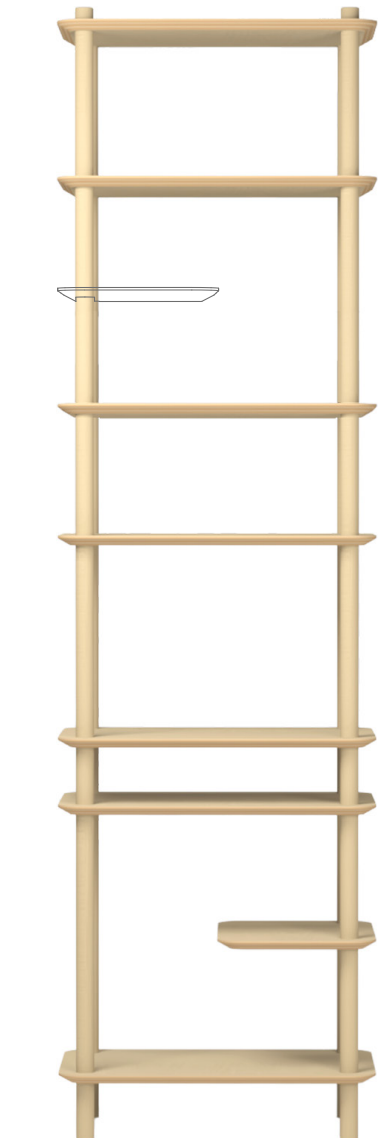


Estantería Viva

para convertirse en un Objeto Vivo



capaz de expandirse y evolucionar.



Estantería Viva expandida

Dirección de producto.

Del sistema a su implementación

Mi rol abarcó, además del diseño y desarrollo técnico, la dirección integral del producto y las decisiones necesarias para llevar el sistema desde su definición hasta su implementación. Participé en la definición de identidad y posicionamiento junto a colaboradores externos y fui responsable de decisiones vinculadas a producto, packaging, producción, logística y experiencia de usuario.

SALÓN DEL MUEBLE ARGENTINO 2026
Seleccionado por el jurado de la Red Federal de Diseño para la fase final de los Premios ASOMA al Diseño de Muebles y para integrar la muestra itinerante nacional.



SBD Sello Buen Diseño argentino

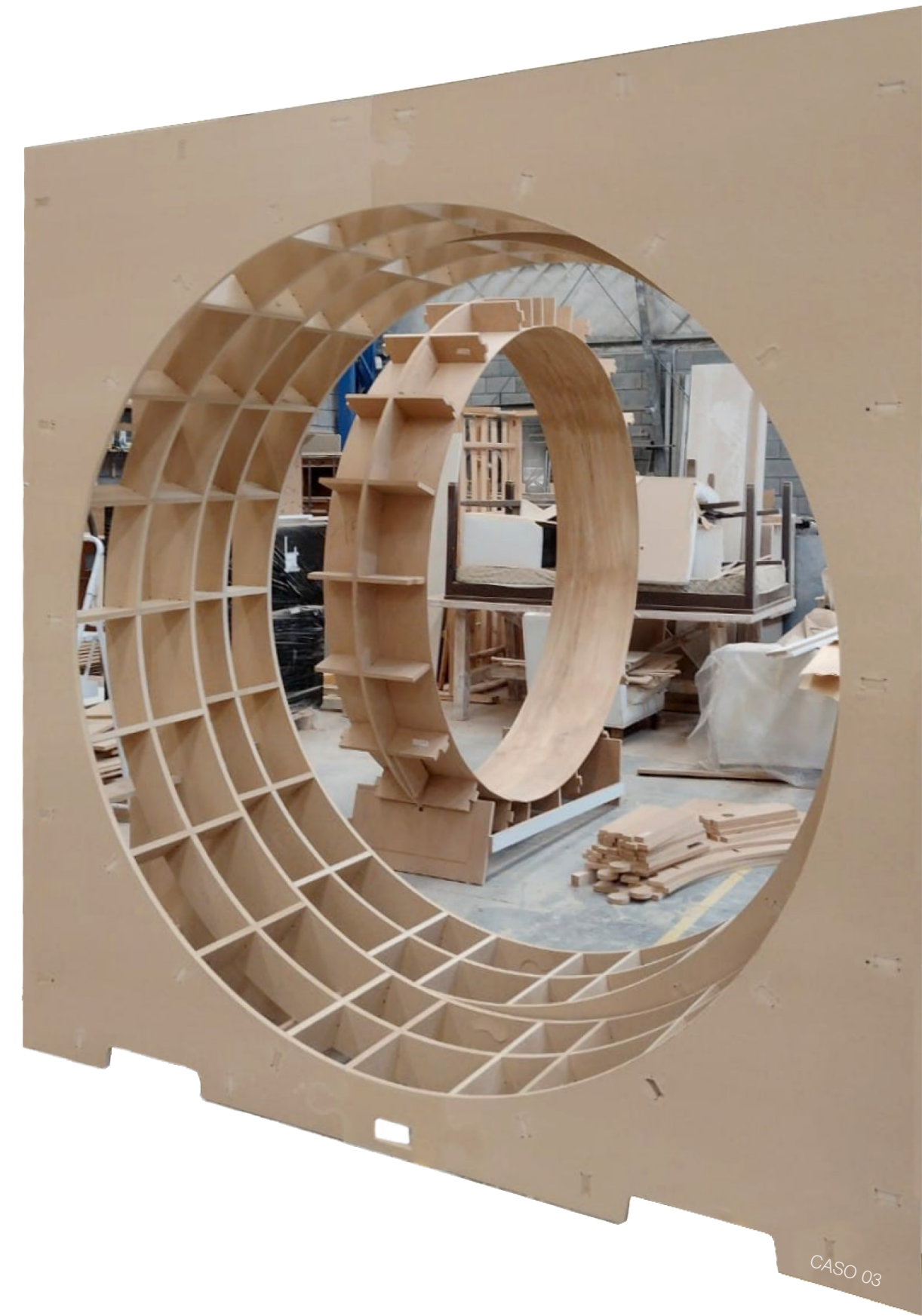
SBD #6896
Objetos Vivos
Objeto Digital
objetodigital.com.ar



Dirección técnica.

Desarrollo de proyectos a medida

Como **Director de oficina técnica**, fui responsable de coordinar el desarrollo técnico de proyectos de mobiliario y equipamiento a medida, desde los requerimientos iniciales hasta su fabricación e instalación. Dirigí un equipo multidisciplinario de aproximadamente cinco profesionales y articulé su trabajo con una fábrica propia de alrededor de veinte personas, coordinando diseño, documentación técnica, materiales, proveedores, producción e instalación. Gestionaba simultáneamente entre cuatro y seis proyectos, desarrollando modelos 3D, despieces, planos de fabricación y armado, especificaciones y documentación necesaria para la producción e instalación en obra.



Desarrollo constructivo.

Fabricación digital en escala 1:1



Para las nuevas oficinas de *Cervecería Quilmes*, estuve a cargo del desarrollo técnico y constructivo del mobiliario y equipamiento producido por DreamWood.

El proyecto incluyó estructuras circulares de gran escala, muebles de recepción y maceteros curvos, grandes anaqueles metálicos vinculados a la escalera principal, sectores de café, bancos y áreas de esparcimiento y descanso, mesas, escritorios y otros elementos de equipamiento.

El trabajo combinó desarrollo 3D, definición constructiva y documentación para fabricación, junto con el seguimiento de producción e instalación y la coordinación directa con los arquitectos responsables del proyecto.



Desarrollo 3D

Fabricación

Obra

Desarrollo técnico.

Arquitectura, fabricación y obra

En las oficinas de *Google* en Puerto Madero, trabajé en coordinación con el estudio de arquitectura responsable para traducir sus requerimientos de diseño en soluciones técnicamente fabricables. El desarrollo incluyó vanitorys, puertas y divisiones para aproximadamente 25 baños, mobiliario para sectores de café, mesas, bancos, escritorios, maceteros, divisores de puestos de trabajo y cerramientos de oficinas, entre otros elementos. Participé de reuniones de proyecto donde presentaba modelos 3D y planos constructivos, resolvía consultas técnicas y coordinaba las condiciones que debían quedar previstas en obra para recibir posteriormente el mobiliario y las instalaciones.



Desarrollo técnico

Del requerimiento a la solución fabricable.

Documentación

Modelos 3D y planos constructivos.

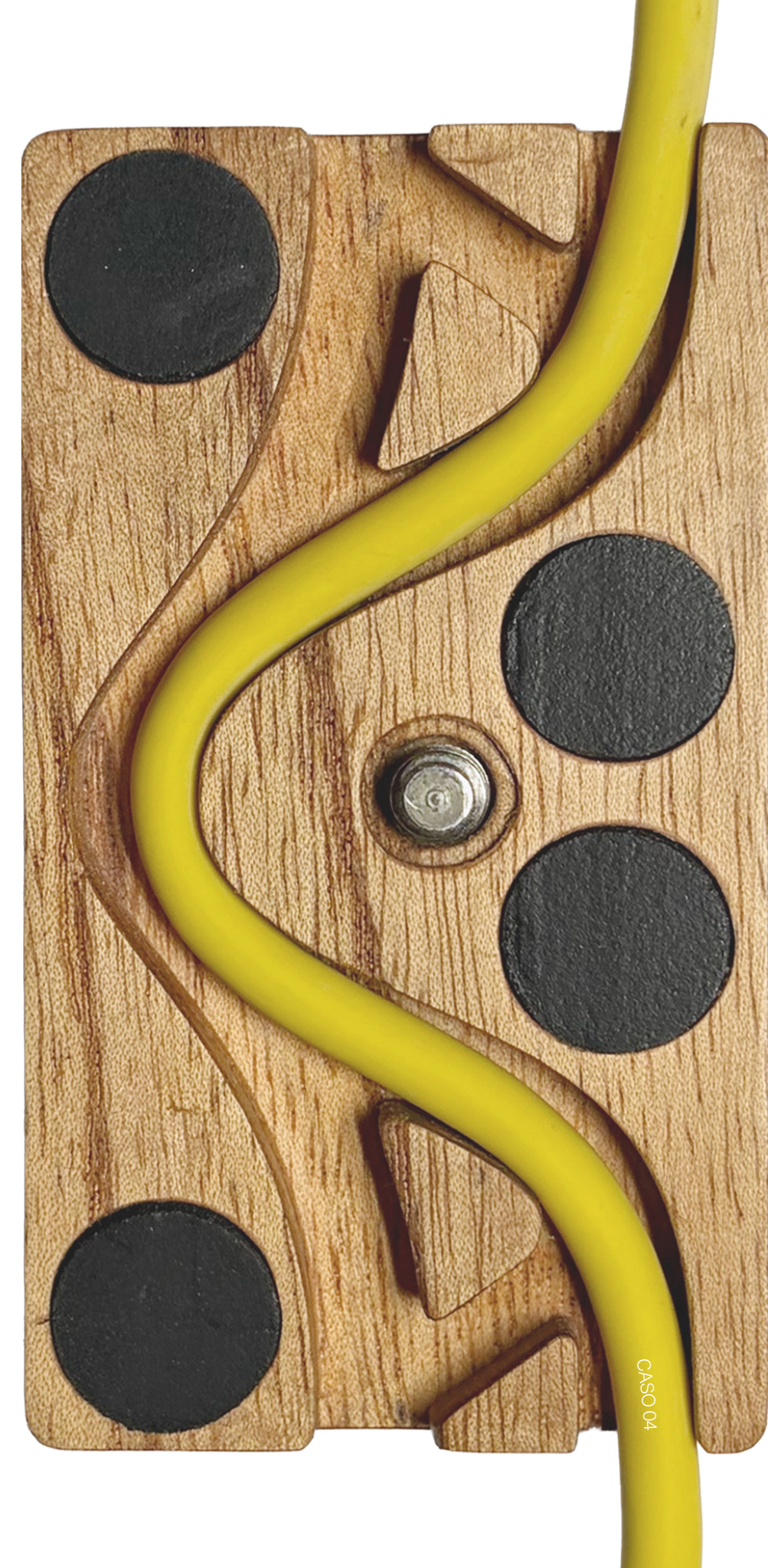
Coordinación de obra

Interfaces de instalación.

Sustitución de importaciones.

Adaptar para producir

Wood Grip surgió a partir de la adaptación de un accesorio fotográfico existente en el exterior: una pieza destinada a retener el cable y evitar esfuerzos sobre la conexión tether de la cámara. El desarrollo buscó trasladar esa función a una solución de producción local, fabricable en pequeñas series y de costo accesible, reemplazando el aluminio inyectado del producto original por madera maciza. La adaptación se orientó a la fabricación digital, utilizando recortes de madera provenientes de la producción de mobiliario. El cambio de material permitió aprovechar sobrantes productivos y obtener una pieza más cálida y agradable al contacto, con una identidad propia respecto del producto original.



Oportunidad de mejoras.

Pequeñas series viables

Se exploraron distintas geometrías de conducción y retención del cable hasta alcanzar una solución fabricable, funcional y de costo accesible. Las piezas se mecanizaron por CNC utilizando recortes de madera maciza provenientes de la producción de mobiliario, y se terminaron a mano mediante lijado y acabado superficial. También se diseñó y fabricó el tornillo cautivo de aluminio torneado por CNC, con rebajes específicos que impiden su extracción una vez instalado en la pieza, pero permitiendo su libre giro para fijar el accesorio a la cámara. Aprovechando la disponibilidad del mismo material, se desarrolló también un estuche de guardado y protección. Se produjeron aproximadamente 300 unidades, utilizadas por fotógrafos en situaciones reales de trabajo.



La necesidad



Prototipado



Producción



La solución



Packagin

JOEL SAWICZ

Diseñador Industrial

Diseñar hasta que pueda existir.

A lo largo de estos proyectos, el diseño aparece como una práctica que conecta idea, material, fabricación y uso. En *Oficio & Objeto*, el desafío fue transformar una necesidad en un producto industrializado y llevarlo a escala; en *Objeto Digital*, desarrollar una arquitectura capaz de generar una familia de productos; en *DreamWood*, traducir requerimientos de arquitectura en soluciones técnicamente fabricables y coordinadas con producción y obra; y con, adaptar un producto existente a una pequeña serie local. Mi trabajo se concentra en ese recorrido, llevar una idea hasta el punto en que puede producirse, repetirse y funcionar en el mundo real.

Gracias!

di.joelsawicz@gmail.com

+ 54 9 116 440 6264

Buenos Aires, Argentina.