



PROGRAMA ANALÍTICO

1. DATOS GENERALES DE LA ACTIVIDAD CURRICULAR

- Carrera/s en la/s que se propone su dictado (aclarar si la asignatura tiene carácter obligatorio o electivo en otra carrera): Diseño Gráfico - Plan Nuevo
- Denominación de la Asignatura o Seminario: **Diseño de Juegos y juguetes**
- Carga horaria total: 20 hs
- Cantidad de clases: 5 clases de 4 hs semanales.
- Cantidad de ciclos de dictado anuales: (1ro y 2do.)
- Turnos: Tarde/Noche
- Tipo de promoción: Directa

2. FUNDAMENTOS Y OBJETIVOS:

En los últimos años se han producido cambios fundamentales que han transformado nuestro contexto, los alcances de nuestra disciplina y han producido la emergencia de **nuevos escenarios del diseño** así como la apertura de distintos espacios de desempeño profesional.

En este contexto, la **inserción del diseño en el sector de la Industria de los juegos y juguetes en nuestro país, se manifiesta como uno de los factores clave del proceso de dinamización que ha vivido en las últimas décadas** recuperando parte del mercado nacional, anteriormente ceñido a la industria global de juegos y juguetes. En este proceso de recuperación, las disciplinas del diseño han funcionado como herramienta estratégica para elevar la competitividad de los productos, conformando una propuesta local de juegos y juguetes diferenciada y manifestando el gran interés del mismo por vincularse y articularse con nuevos conocimientos y profesionales.

Abonando a este proceso, la reciente re-valorización del juego, como actividad humana y fundamental para el desarrollo de las personas, viene impulsando a diferentes organizaciones, instituciones, empresas y emprendedores, a trabajar en pos de la construcción de una industria con una nueva concepción acerca del valor de la infancia y la cultura lúdica en un sentido local diverso e inclusivo.

La propuesta del presente Seminario es **dar a conocer, explorar y analizar las oportunidades y desafíos presentes en este sector**, presentando posibles aproximaciones del diseño al universo de los juegos y juguetes, que permitirán poner en crisis la concepción de *producto con diseño* (en este caso juguetes) como característica superpuesta a un objeto preexistente, y así comprender las decisiones, puntos de vista e intereses que actúan sobre el producto en diferentes procesos de diseño.

Bajo este encuadre, nos interesa **reflexionar acerca del rol y relevancia de quienes diseñan y fabrican estos productos**; por un lado, dada la responsabilidad que conlleva esta actividad con respecto a la construcción de la cultura lúdico material y su influencia en los modelos de infancia, y por otro por la potencialidad de su hacer en la construcción de una industria sólida y competitiva.



En efecto, del mismo modo en que los objetos son transmisores de pautas sociales y culturales, los juguetes son portadores de valores que moldean formas de pensar y transmiten mensajes y costumbres. Esto hace necesario establecer un recorrido socio histórico sobre algunos de los hitos del diseño de juegos y juguetes que han marcado nuestra actual cultura lúdica. Para así comprender al complejo de la lúdica, el juego y el juguete desde la perspectiva de la industria cultural, permitiendo visibilizar **nuevas oportunidades de generación de valor a través del diseño de interfaces lúdicas y responder profesionalmente a los nuevos desafíos.**

Así como el diseño viene ampliando y complejizando la visión del “**usuario**”, en el campo del diseño de juguetes, es necesario establecer una adecuación de esta mirada para comprender al mismo como **jugador** enmarcado en una comunidad específica de juego.

El respeto a las infancias, la incorporación de la perspectiva de género, la mirada por la inclusión y diversidad, la recuperación del juego adulto, la creciente incorporación de nuevas tecnologías (TICS, robótica, Realidad aumentada, inmersiva, etc.) y la convivencia del juego analógico/digital, son algunas de las nuevas expresiones de este tiempo.

Finalmente vamos a repensar la tipología del juguete como único modelo objetual creado para jugar, considerando la perspectiva de las interfaces lúdicas, como dinámicas de interacción entre sujeto/objeto/medio que habilitan espacios de convivencia entre diversos lenguajes, ampliando la noción de producto como dispositivos, artefactos y experiencias.

OBJETIVOS DEL SEMINARIO:

- Estimular y fortalecer el desarrollo de nuevos perfiles profesionales en el campo del Diseño con vinculación al medio socio productivo.
- Explorar y analizar las oportunidades y desafíos en la incorporación del diseño en el sector de la industria local de juegos y juguetes.
- Introducir bases y procedimientos del diseño de juguetes que brinden herramientas para su desarrollo.
- Reflexionar a través de casos de estudio, el origen y desarrollo de diversos proyectos, productos y experiencias.

3. UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS

La revolución de la información, la instalación de la cultura digital, el impacto de las nuevas tecnologías, y la multiplicación de las redes sociales, han transformado los modos de producción consumo, distribución e intercambio de la sociedad.

El reciente proceso de actualización de los Planes de Estudio de las Carreras que se dictan en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA), da cuenta de estas transformaciones y de la consecuente ampliación de los alcances de las disciplinas de Diseño.



La emergencia de **nuevos escenarios del diseño** y la apertura de distintos espacios de inserción profesional, ponen en relevancia al **proceso proyectual** como principal motor de nuestras disciplinas.

Así, leer los escenarios, comprender los contextos, visualizar las oportunidades y delinear futuros posibles, son algunas de las habilidades y saberes que han permitido al diseño, insertarse en el mercado como disciplina centrada en la innovación.

La presente propuesta “Diseño de juegos y juguetes” se inscribe bajo la modalidad de Seminario del nuevo Plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico. Este curso permitirá a los estudiantes de los últimos años, acercarse a una Industria con grandes oportunidades para nuestras disciplinas.

4. MODALIDAD DE ENSEÑANZA.

Este curso se presenta bajo la modalidad de Seminario de cinco clases, como introducción a una temática y campo específico de labor profesional para los futuros egresados de nuestras disciplinas.

El curso recorrerá a través de sus cinco clases una serie de unidades temáticas que permitirán a nuestros estudiantes introducirse a este campo de estudios; explorar y analizar a través del estudio de casos, diferentes formas de accionar del diseño en el medio socio productivo. Así como reflexionar sobre el rol social del Diseño en sus comunidades.

Es un seminario teórico, a través de un recorrido temático que ofrecerá una formación que reflexiona y profundiza en ítems tales como: Industria e incidencia del diseño. Nociones básicas sobre Juego, juguete y jugador. Hitos del diseño de juegos y juguetes que han marcado nuestra actual cultura lúdica. Tipología de los juguetes de diseño. Producto ampliado en la experiencia de juego. Entre otros.

El dictado del curso será virtual, a través del campus FADU hasta que se modifique el contexto de aislamiento. Luego, se integrarán las clases presenciales con el uso de la plataforma virtual, de modo que se exploten las potencialidades y complementariedades de ambos espacios de aprendizaje.

5. CONTENIDOS MÍNIMOS O PROGRAMA,

CLASE 1. 28/8. Introducción y presentación del Seminario

Incidencia del diseño en la industria del juguete. Presentación de posibles aproximaciones del diseño al universo de los juegos y juguetes. Puesta en crisis de la idea de juguete *con* diseño y juguete *sin* diseño, como agregado en un objeto preexistente. La opción entre diferentes puntos de vista e intereses que actúan sobre el producto.

Industria, diseño, e innovación en el sector del juguete. Introducción a la Industria de juegos y juguetes. Panorama actual de la Industria Nacional de juegos y juguetes. Breve historia del sector. Sistema de Innovación Industria del Juguete Argentino.



CLASE 2. 5/9. Juego, juguete y jugador.

De qué hablamos cuando hablamos de juego. Noción del Juguete como producto cultural portador de valores que moldean formas de pensar. Jugadores, comunidades y prácticas de juego. Jugabilidad y perspectiva de género. Concepto de interfaces lúdicas.

Análisis de casos y reflexión sobre la perspectiva de juego.

CLASE 3. 12/9. Tipología de los juguetes de diseño.

Origen y propósitos del diseño moderno.

De Bauhaus a Playforever®. El Jardín de Infantes el revolucionario método de enseñanza que cambió la forma de ver el mundo. El sistema de ejercicios (Kindergarten) y su influencia en la obra de artistas y arquitectos modernos. Los fundamentos racionales y esotéricos del nuevo lenguaje formal. Los juguetes de construcción y la búsqueda de universalidad en las utopías del diseño.

CLASE 4. 19/9. Juguetes didácticos.

La pedagogía en los juguetes que “hacen bien”.

Del clic de Rasti® a los juegos de encastre. Diseño y rol social. Modernidad; la ciencia al rescate de la humanidad. Influencia de las corrientes pedagógicas para la creación de nuevos juguetes. Montessori y la pedagogía científica; sistema de elementos de acompañamiento en el desarrollo infantil. Señales de lo correcto y lo incorrecto. Consolidación de una nueva categoría de juguetes a través del estilo. Los juguetes prohibidos.

CLASE 5. 26/9. Producto ampliado en la experiencia de juego.

Interfaces lúdicas. Hibridación. Narrativas transmedia. Experiencias adyacentes. Juego y mundo adulto.

El arte de Atari® y los primeros videojuegos. El diseño como metodología. Reenfoco al sistema destinatario. El rediseño de productos tradicionales. El relato visual y la creación de historias lúdicas. En busca de nuevos destinatarios y puntos de venta; aciertos y descuidos en la hibridación con el diseño editorial.

Cierre y reflexiones finales.

6. SISTEMA DE EVALUACIÓN Y DE PROMOCIÓN.

El criterio de evaluación referido a la promoción de la asignatura contempla el régimen de promoción directa, y se define teniendo en cuenta:



- Cumplir con el 75 % de asistencia a la cursada.
- Un artículo corto de reflexión sobre algún tema trabajado, que se entrega al finalizar la cursada.
- El proceso de evolución del estudiante y la solidez de los conocimientos conceptuales plasmados en el desarrollo del artículo final.

7. EQUIPO DOCENTE

Delucchi, Dolores

Diseñadora Industrial, Universidad de Buenos Aires (UBA). Magíster en Política y Gestión de la Ciencia y la Tecnología de la UBA, con tesis aprobada que estudia la Innovación en diseño dentro del sector del juguete.

Directora de la Carrera de Diseño Industrial. Directora del Programa de Actualización de Posgrado en Diseño de Juegos juguetes e Interfaces Lúdicas en FADU/UBA.

Profesora Titular de la materia Análisis de Productos y Adjunta en el Taller de Diseño Industrial en la Carrera de Diseño Industrial de la FADU/UBA, y de la Universidad Nacional de Hurlingham.

Investigadora en FADU UBA, dirige el Observatorio de Innovación y Diseño para la Industria del Juguete, desde donde dirige diversos proyectos de investigación. Sus trabajos han sido publicados como capítulos de libros, artículos y ponencias en congresos científicos internacionales y nacionales.

Es especialista en Incorporación de dinámicas de Innovación en diseño en PYMES estudia el caso de la inserción del diseño la Industria del juguete. Es asesora de la Cámara Argentina de la Industria del Juguete en temas referentes a la institucionalización del diseño en el sector.

Consultora PYME en Gestión de la innovación y del diseño estratégico. Trabaja con diversas empresas coordinando diferentes equipos y proyectos en las áreas de investigación en diseño, gestión de la innovación, gestión estratégica de diseño y diseño de productos y servicios.

Voyer, Pablo

Diseñador Gráfico, Universidad de Buenos Aires (UBA). Especialista de posgrado en Teoría del Diseño Comunicacional FADU, UBA, con tesina aprobada que indaga en la relación de los elementos pedagógicos Montessori y la creación de la categoría comercial de Juguetes didácticos. Maestrando en Diseño Comunicacional FADU, UBA.

Profesor Adjunto de la materia Mercadotecnia y Gestión empresarial para las carreras de Diseño Gráfico y Diseño Industrial FADU, UBA.

Profesor del Posgrado Diseño de juegos juguetes e interfaces lúdicas. Investigador en el Proyecto UBACYT- PDE 9/2020: Diseño dispositivo de coaching y consultoría para la inserción y fortalecimiento de proyectos de productos y servicios ludificados /gamificados.



Consultor en Imagen Institucional y desarrollo de nuevos productos dentro de la industria del juguete.

8. BIBLIOGRAFÍA

Bordes, J., (2012) Los jugadores. Pedagogos. En *Historia de los juguetes de construcción*. España, Cátedra.

_____ (2016) *Juguetes de construcción*, Escuela de la arquitectura moderna. Madrid, Círculo de Bellas Artes.

Brosterman, N., (2014) *Inventing Kindergarten*. Nueva York, Kaleidograph Design.

Brougère, G., (1981) "Del juguete industrial al juguete racionalizado". En Jaulin, R. (comp.) *Juegos y juguetes. Ensayos de etnotecnología*. Buenos Aires, Siglo XXI.

Delucchi, D., (2013) El diseño y su incidencia en la industria del juguete Argentino. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. El Diseño en foco. Miradas, modelos y reflexiones críticas acerca del campo disciplinar y la enseñanza del diseño en América Latina*.

_____ (2015) El territorio como cantera de innovaciones en el clúster de los juguetes didácticos, En territorios creativos. Concordancias en experiencias de diseño. Galán, Momfort, Rodríguez Barrios (comp). Buenos Aires.

_____ (2015) Panorama de la Industria del Juguete en la Argentina. Capítulo 3. En *El Diseño como Factor de Innovación. Estudio de casos de Pymes del sector del juguete argentino*. Buenos Aires, Tesis de Maestría.

Kirchin, J. O'Connor, A. (2012) *Century of the child, Growing by design 1900-2000*. Nueva York, The Museum of Modern Art.

Lapetino, T., (2016) *Art of Atari®*. Nueva York, Dinamite Entertainment.

Rogers, W., (2016) *Close-Up View of Froebel's Kindergarten*, With Frank Lloyd Wright at the Drawing Table. Ed. Xlibris, Estados Unidos.

Schneider, R., (2002) P. Johannes Müller and the Montessori Movement, 1914 to 1953: Piecing Together the Evidence. En Müller, T. and Schneider, R. (Ed.), *Montessori: Teaching Materials 1913-1935 Furniture and Architecture*. Múnich, Prestel Verlag.

Voyer, P., (2019) *Dispositivo pedagógico Montessori y la auto-educación de la sociedad*. (artículo). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

_____ (2018) *Influencia de los Elementos Pedagógicos Montessori en la creación de la categoría comercial de Juguetes Educativos*. Buenos Aires, Tesina de Especialización en Diseño Comunicacional. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

_____ (2018) *La Modernidad se narra a sí misma*. Registros fílmicos del Método



.UBAfadu

FACULTAD DE ARQUITECTURA
DISEÑO Y URBANISMO

Montessori 1935-1949 Archivo Storico. (artículo). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

_____ (2016) *El poder mitológico de las vanguardias artísticas del s. XX.* (artículo). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires.

