

Design in Time

Diseño de un juego colaborativo para el aprendizaje de la Historia del Diseño

Design in Time es una actividad tipo puzzle, que tiene por base el diseño cooperativo. Consiste en la creación de un juego entre todos, con capacidad de ir creciendo con el tiempo, que permite aprender y repasar algunos contenidos de la materia, a la vez que nos divertimos. También impulsa el desarrollo de la capacidad de síntesis. Se basa en juegos de cartas como “Time line” de zygomatic, creado por Frédéric Henry, o “Play Big”, de Future Genius Juegos Educativos.



Reglas y desarrollo del juego Design Timeline

El concepto general del juego consiste en ir creando una línea del tiempo con los distintos objetos/diseños que se encuentran en las cartas. Se puede jugar en solitario y en parejas, aunque lo conveniente es jugar en grupos de 3 o más personas. Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego, y el jugador más joven comienza, siguiendo a partir de él el orden de las agujas del reloj. Se reparten de 3 a 8 cartas a cada jugador (en función del número de jugadores), dejándolas en todo momento colocadas con su parte delantera visible (aquella que lleva el nombre del juego y una imagen del objeto).

Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa, también dejando visible únicamente la cara delantera, y se da la vuelta a la carta superior para comenzar la partida, viendo la información referente a este objeto. Esta es la “carta de referencia” a la línea de tiempo, en la que los jugadores tendrán que ir colocando sus cartas. El primer jugador elegirá una de sus cartas para colocar a la izquierda, si considera que su diseño es anterior a la de la “carta de referencia”, a la derecha, si considera que es posterior, o encima, si piensa que coincide en fecha. Una vez colocada le da la vuelta. Si está correctamente en relación a la línea de tiempo, permanece así. Si es incorrecta, se retira y coloca debajo del mazo central y el jugador roba la carta superior del mismo. Después, el jugador de la izquierda comienza su turno repitiendo el procedimiento anterior, y así sucesivamente. A partir de ahí, el juego se desarrolla en rondas con el objetivo final de quedarse sin cartas, ganando el primero en descartarse.

Creación de las cartas del juego Design in Time

Cada alumno diseñará las cartas que el profesor le vaya indicando en las correspondientes prácticas o partes de los seminarios, siguiendo las instrucciones del documento “instrucciones carta.pdf”, pudiendo usarlo como plantilla. Entregará el documento en formato A4 y pdf con las dos caras de la carta juntas, tal y como se muestra en el documento anexo “ejemplo de carta.pdf”, denominándolo como se indica (“FECHA_NOMBRE OBJETO_Apellido 1 autor”).



Design in Time

[“1925_SILLA WASSILY”_A_Fernández]

Silla Wassily (B3), 1925
 Marcel Breuer (1902-1981)
 Dessau, Alemania
 Standard-Möbel Lengyel/ Thonet/ Gavina

El arquitecto y diseñador húngaro Marcel Breuer perteneció a la Bauhaus, primero como estudiante y después como director del taller de ebanistería. Diseñó la primera silla en tubo de acero inspirándose en la estructura de una bicicleta Alder. Influenciado por el movimiento neoplasticista, el asiento destaca por su desmaterialización y ligereza. Las líneas configuran un cubo y los planos parecen flotar en el espacio. La admiración que Wassily Kandinsky manifestó hacia esta silla, hizo que a partir de 1960 se empezara a comercializar con el nombre del pintor. Su método de fabricación, estricta geometría y sensación de ingravidez convirtieron a este mueble en un hito del diseño racionalista.

[Nieves Fernández Villalobos]

[“1925_SILLA WASSILY”_B_Fernaández]

También entregará en jpg (300 dpi) cada una de las caras por separado, denominándolas “FECHA_NOMBRE OBJETO_A_Apellido 1 autor” a la cara delantera, y “FECHA_NOMBRE OBJETO_B_Apellido 1 autor”, a la cara trasera. Asimismo, será necesario enviar un archivo anejo a cada carta, en el que se incluirán las referencias que se han empleado, en formato APA 7ª edición, tanto para redactar el texto como para extraer las imágenes. En la medida de lo posible, se aconseja que estas referencias sean de libros, y que se compruebe en su listado de créditos el autor de la fotografía que se incluye. Esto último se hará siguiendo la plantilla excel genérica “REFERENCIAS”, que el alumno rellenará y denominará para cada carta “FECHA_NOMBRE OBJETO_Apellido 1 autor_REF”, siguiendo la nomenclatura anterior.

Para la franja inferior de la cara A se elegirá el color correspondiente a cada categoría según el objeto sobre el que esté trabajando, siguiendo las instrucciones dadas. De esta manera, cuando el número de cartas sea considerable, se podrá optar por jugar con todas las cartas juntas, o separándolas por categorías, lo que posibilita una mayor reflexión estableciendo relaciones entre objetos afines.

