

Design in Time

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

Design in Time es una actividad 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 como "Time line" de zygomatic, creado por Frédéric Henry, o "Play Big", de Future Genius Juegos Educativos, entre otros.



Reglas y desarrollo del juego Design in Time

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, aunque es aconsejable jugar en grupos de 3 o más personas. Los jugadores se sientan alrededor de la zona de juego. El jugador más joven comienza, y a partir de ahí se sigue el orden de las agujas del reloj. Se reparten de 3 a 8 cartas a cada jugador (en función del número de jugadores), colocándolas con su lado A visible (el que lleva el nombre del juego y la imagen del objeto). Las cartas sobrantes se colocan en el centro de la mesa, dejando visible únicamente el lado A, y se da la vuelta a la carta superior para comenzar la partida, mostrando su lado B (con la información referente a este objeto). Esta es la "carta 0" que se situará en el centro de una línea de tiempo imaginaria (L. T.), sobre 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 0", o a la derecha, si considera que es posterior (y encima o abajo, en caso de que piense que su fecha de creación coincide con el de la carta situada en la L.T.). Una vez colocada le da la vuelta, observa los principales datos y lee el contenido en voz alta. Si está correctamente posicionada en relación a la línea de tiempo, permanece así. Si es incorrecta, el jugador la retira y coloca debajo del mazo central y 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 aquel que consiga descartarse primero.

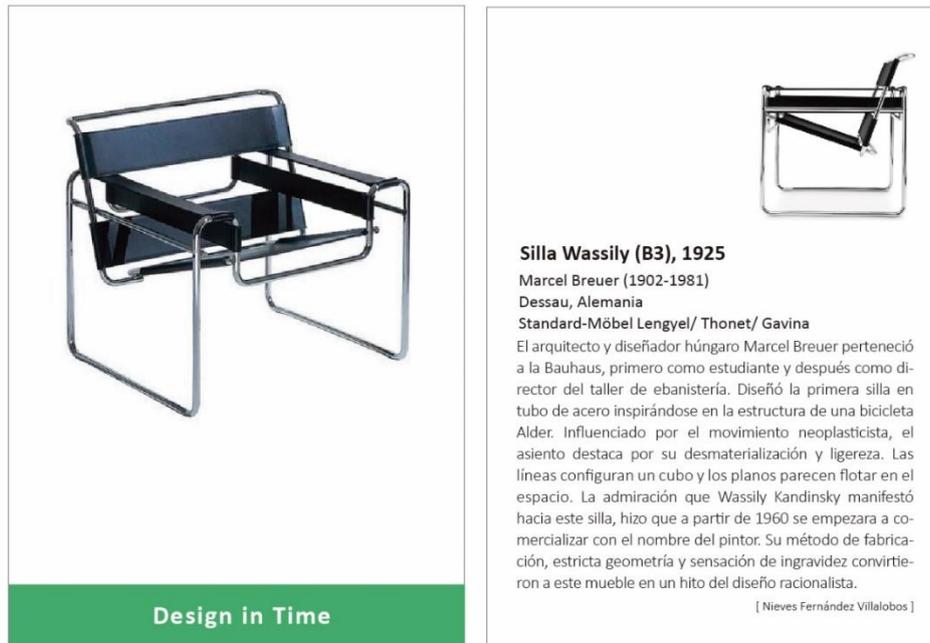
Variaciones sobre el juego

- Se podrá aumentar la dificultad del juego, incluyendo un tiempo límite para actuar en cada turno y obligando a acertar el nombre de la obra, y/o autor, y/o lugar de procedencia, antes de comprobar si la carta se ha colocado correctamente sobre la L.T. Esto se determinará antes de comenzar la partida.

- Cuando se dispongan de muchas cartas se podrá jugar con las categorías de forma separada, sirviendo así para establecer otras relaciones y hacer nuevas reflexiones.

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”).



[“1925_SILLA WASSILY”_A_Fernández]

[“1925_SILLA WASSILY”_B_Fernández]

También entregará en formato editable (se sugiere extensión .ai de illustrator) 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. Es necesario que las imágenes sean de libros y 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 aquello sobre el que esté trabajando. De esta manera, cuando el número de cartas sea considerable, se podrá optar por jugar con todas las cartas juntas, o separándolas por categorías.

