

Temario

Generación y deconstrucción de la idea:

Las primeras dos clases estar orientadas a la generación y deconstrucción del concepto, se partirá de una idea base y se la trabajará para llegar a un concepto original.

Herramientas de análisis:

Las clases 3, 4 son herramientas conceptuales y teóricas para poder analizar juegos, primer paso para luego descomponer las ideas propias y enriquecerlas.

Entrenamiento de la mirada analítica:

La clase 5, va a ser el análisis de una selección de juegos donde se entrenará la aplicación de esas herramientas conceptuales en el análisis. El objetivo es que al principio de manera guiada se vaya desarrollando un pensamiento crítico junto al docente para que después el alumno lo pueda hacer de manera independiente en los juegos que elija de referencia en su proceso creativo. Es de alguna manera que el alumno pueda observar cómo se pueden pensar los juegos de manera analítica para fines del diseño.

Pensar con el cuerpo:

Clase 6: Con la premisa de que una idea no puede ser trabajada ni mejorada hasta que podamos “asirla” vamos a ver el proceso de cómo prototipar una primera idea pensando con el cuerpo.

Trabajo en equipo:

La clase 7 se basa en el trabajo de diseño en equipo vamos a aprender a cómo usar la mirada de nuestros compañeros como un detonador para mejorar y enriquecer aún más nuestra idea base. El alumno aprenderá a ver la mirada del otro no como una mirada que juzga su trabajo sino como una oportunidad. Tamizando todo lo aportado con las herramientas analíticas vistas y poniendo a pruebas los aspectos de su planteo de diseño para identificar los puntos que pueden quedar débiles en nuestro proceso creativo. Debemos asumir que en el diseño, cada aspecto del mismo debe quedar en el producto final por una decisión consciente.

Profundizando en el diseño de experiencias lúdicas:

En la clase 8 vamos a ver dos planteos de diseño que nos ayuden a profundizar nuestro concepto y a potenciarlo.

Consolidando una metodología de trabajo:

Y por último en la clase 9 vamos a repasar todo lo visto de una manera integradora para pasar en limpio una metodología de trabajo que el estudiante pueda tener a mano a la hora de establecer su próximo proceso creativo. También hablaremos de el carácter iterativo de los procesos creativos y de cómo se puede enriquecer esta metodología de trabajo con la formación propia y el bagaje personal de cada alumno teniendo en cuenta que hay tantos procesos creativos como creadores.

En resumen:

- Documentación e investigación.
- Generar una idea base.
- Deconstruir la idea para hacerla original.
- Prototipar
- Potenciar el concepto
- Profundizar el diseño y pulir.
- Mejorarlo a nivel estético.
- Análisis e interacción

Poner a prueba el método, y algunos temas que surja tratan en base a las inquietudes del grupo

Clase 10 Trabajos Finales:

Si bien aquí se está proponiendo en definitiva una serie de pasos para lograr un diseño, lo cierto es que no hay fórmulas, en estas últimas tres clases se tutorizará al alumno para que pueda dedicarse a transitar el proceso creativo produciendo por un lado un documento de diseño que será una directriz para continuar con el trabajo de desarrollo y poder presentar la idea a un equipo interdisciplinar. Gran parte del trabajo del diseñador es poder comunicar sus ideas. En el proceso podrá ajustar y modificar el método en base a su propia trayectoria, haciendo consciente que esta es un vehículo para reforzar un método creativo propio. Se guiará al estudiante en esta búsqueda.

Al principio de estas tres clases también se podrán abordar temas a nivel conceptual que nutran en específico los proyectos del grupo.

a) Los alumnos aprenderán a trabajar con herramientas de conceptuales que les permitan dirigir el proceso creativo de una manera metodológica, en lo concreto se usarán herramientas digitales para poder plasmar y moldear estas ideas para el producto lúdico.

b) El curso comenzará con algunas nociones básicas de diseño en general para generar ideas para luego trabajar con las mismas para aterrizar los conceptos en un producto mínimo viable, el mismo tendrá como objetivo evidenciar las fortalezas y falencias de nuestro producto para potenciar así lo que nos interesa destacar de nuestro concepto.