

DISEÑO DE JUGUETES

ESPECIALIDAD/ES	CURSO /OS	SEMESTRE	TURNO	Nº DE CRÉDITOS	HORAS PRESENCIALES
P	3º	2º	M	6	6

G DISEÑO GRÁFICO I DISEÑO DE INTERIORES M DISEÑO DE MODA P DISEÑO DE PRODUCTO

M TURNO MAÑANA T TURNO TARDE

PROFESOR/A

SARACHO DE LA PRESILLA, PABLO

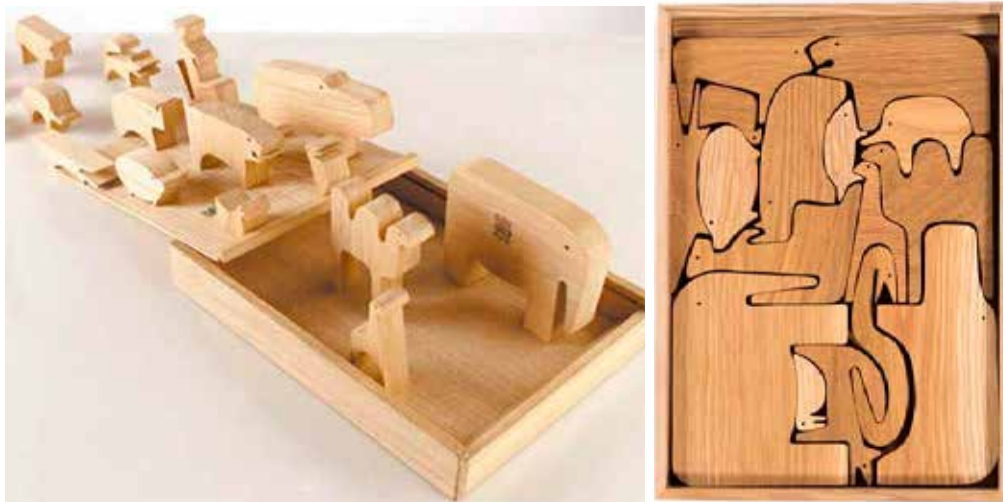
Los juegos infantiles no son tales juegos, sino sus más serias actividades (Michel de Montaigne).

¿Quién no recuerda con cariño ese o esos juguetes con los que tenemos una especial vinculación? Juguetes de niños y de no tan niños.

En esta asignatura desarrollaremos proyectos de diseño de juguetes a la vez que estudiaremos su historia, investi-

garemos tendencias actuales y analizaremos propuestas existentes, tanto aquellas que han perdurado desde hace décadas e incluso siglos como las más actuales.

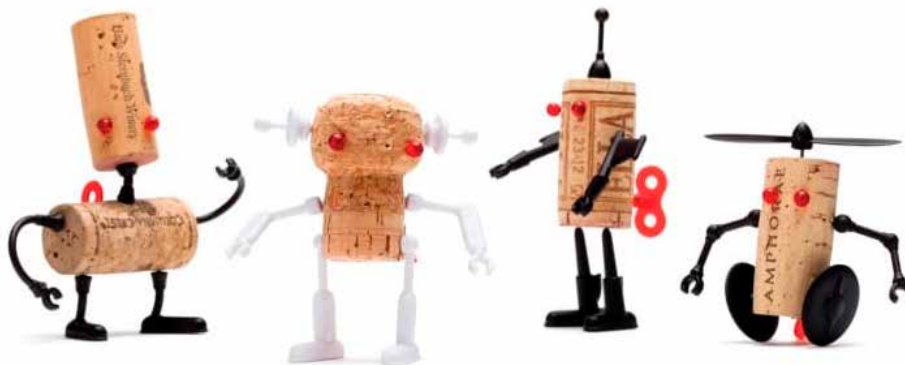
Profundizaremos en conceptos como: ergonomía, usabilidad, montaje / desmontaje, modularidad, pedagogía / reglas de juego / reglas de convivencia, valor de uso / valor emocional, global / local, retórica y semiótica, verbos de acción / verbos de pensamiento.



"Animal Puzzle". Enzo Mari, 1957



"Space Rocket" and "Space Station". Roger Limbrick, 1968



"Corkers". Monkey Business and Reddish, 2012