

LAS MIL CARAS

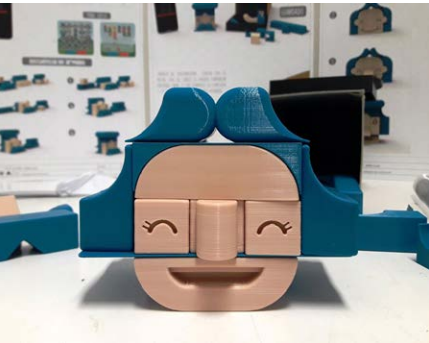
Anahí Milillo

Tableros (N.º 11), pp. 9-10, 2020. ISSN 2525-1589

<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/tableros>

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata

La Plata. Buenos Aires. Argentina



LAS MIL CARAS

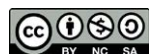
Anahí Milillo | anahimilillo@hotmail.com

Taller de Diseño Industrial VA. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

El objetivo del trabajo fue realizar un juguete de construcción que coexista en el plano físico y digital, para que pueda competir en el mundo de los juguetes digitales y para evitar que el niño deba inclinarse necesariamente por uno de estos. Está destinado a niños de seis y siete en adelante.

Las mil caras está segmentado en dos etapas de juego: una de *construcción física* (juguete) y una de *interacción digital* (APP). Consiste en un juego reglado, que está acompañado de una aplicación: *las mil caras*. La misma, una vez iniciada, le propone al niño una cara para construir mediante una animación 360°, que el jugador deberá reproducir con las piezas, sin dejar de respetar todos los detalles (pelo, nariz, boca, ojos, etc.). Una vez terminada la construcción se hace un escaneo 360° de la cara construida y si esta es correcta, se accede a un *mini juego* que la APP brinda. De esta manera, según la cantidad de construcciones correctas que realice, el jugador avanza en los niveles de la aplicación.

El juguete consiste en una serie de piezas modulares apilables con algunos encastres simples que parten de una grilla en común. Comparten curvas, tamaños y morfologías, lo que permite que se construyan diferentes caras. De este modo, una pieza puede cumplir más de una función según la posición y el lugar donde se la coloca, lo que le otorga al juego mayor versatilidad a la hora de construir. Tanto el empleo de la impresión 3D (código abierto) como la modularidad de las piezas y la utilización de una aplicación, permiten la expansión del juego a lo largo del tiempo, rasgo muy utilizado por los juegos digitales para mantener el interés de los usuarios.



Esta obra está bajo una Licencia

Creative Commons Atribucion-NoComercial-

CompartirIgual 4.0 Internacional

Mediante las comprobaciones realizadas con niños pudimos ver que se requiere un gran nivel de concentración del jugador para construir correctamente cada cara, lo que genera en el niño un interés aun mayor por superarse. También pudimos observar que algunos niños realizaban sus propias construcciones dejando volar la imaginación.

