



**//////////ejerci-
cio_03: juego**



/ Estudios Superiores de Diseño Gráfico / curso
primero / Tipografía II. De la caligrafía al grafiti /
segundo cuatrimestre /

03 / juego

estudios superiores de diseño
gráfico / curso primero /
tipografía II /

/ 001

/ 002

/ 003

/ 004

/ 005

/ 006

/ 007

/ 008

/ 009

/ 010

/ 011

/ 012

/ 013

/ 014

/ 015

/ 016

/ 017

/ 018

/ 019

/ 020

_Proyecto: juego de mesa de tipografía

Esta práctica consiste en la creación de un «juego de mesa» cuya temática ha de ser la tipografía, más específicamente: *la historia de la tipografía desde la caligrafía al grafiti*, que son los contenidos de Tipo II. No obstante, se podrán incorporar cuestiones vistas en Tipo I, en un porcentaje no superior al 20% aproximadamente.

Pero el curso también trata sobre «la semiótica tipográfica», por eso, además, dotaremos al juego de una identidad específica trabajando desde el campo semiótico. Con el fin de no hacer el desarrollo del proyecto innecesariamente complejo, se partirá de un juego de mesa ya existente que se versionará.

/ Objetivos:

El objetivo es aprender los contenidos teóricos desde el ejercicio práctico pero, en esta ocasión, además de experimentar y/o componer con la tipografía, habrá un trabajo directo con esos contenidos, pues habrá que decidir cuestiones como qué información utilizar, cómo articularla según la mecánica del juego o cómo expresarla. El fin es que ese trabajo conduzca a aprehenderlos y a hacerlos propios.

Además, se pretende que el proyecto sea estimulante y motivador; condiciones que van a mejorar sin duda el proceso de aprendizaje.

/ Dónde y cuándo se trabajará en el juego:

El trabajo se realizará en gran medida en clase pero también exigirá que haya una dedicación fuera de horario. Como se va a desarrollar a lo largo del curso, hasta su finalización, las horas de trabajo se irán estableciendo entre exposiciones teóricas y el desarrollo de otras prácticas. Se procurará avisar con antelación, en su caso, sobre los días semanales previstos para la dedicación a este trabajo.

/ Qué y cuándo entregar el trabajo final:

Se estima que la entrega del trabajo final sea sobre mediados de junio (la fecha concreta se establecerá más adelante). Se entregará:

- **Artes finales en pdf de alta calidad y archivos nativos.** Ambos deben nombrarse «Grupo nºX_ NombreJuego X_ pieza X».
- **Memoria grupal.** La memoria debe nombrarse «Memoria del Grupo nºX_ NombreJuego X»
 - Debe contener en portada, al menos, el número del grupo y los nombres de sus miembros y, en su interior, los bocetos de trabajos analógicos y digitales. Debe describir el proceso de trabajo completo pero de forma precisa y concreta.

03 / juego

estudios superiores de diseño
gráfico / curso primero /
tipografía II /

/ 001
/ 002
/ 003
/ 004
/ 005
/ 006
/ 007
/ 008
/ 009
/ 010
/ 011
/ 012
/ 013
/ 014
/ 015
/ 016
/ 017
/ 018
/ 019
/ 020

/ ORGANIZACIÓN PREVIA (GRUPO CLASE)

— **1º. Seleccionar el juego de mesa.** Traeremos a clase diferentes juegos de mesa a fin de analizarlos y valorar las siguientes cuestiones:

— **A. Idoneidad del juego.** Su adecuación al objetivo didáctico que persigue la práctica, esto es, que el juego permita abrazar un alto porcentaje teórico de la asignatura. Esto no significa que este contenido teórico deba reflejarse de un modo textual, pues puede estar presente de un modo indirecto.

Ejemplos:

— Ok. Pictionary. Consiste en adivinar una palabra a través de un dibujo hecho *in situ*, por lo que para poder jugar al juego será necesario haber aprendido la teoría pero, además, conocerla y manejarla para poder seleccionar las palabras.

— Ko. La Oca. Aun cuando el tablero de la oca pudiera ser tematizado con cuestiones relacionadas con la tipografía, la puesta en práctica del juego se fundamenta en el azar, por ello no tiene suficiente carga didáctica y no se consideraría un juego válido.

— **B. Capacidad para albergar información.** La complejidad de su contenido, cantidad de información o cruce de información, etc. Sería conveniente que el juego goce de suficiente capacidad para contener datos pero que no sea excesivamente complejo o abundante.

— **C. La complejidad de su diseño gráfico.** Cantidad de piezas del juego a desarrollar, muy difíciles o de materiales poco asequibles. Aquí, lo ideal sería que las piezas no requieran materiales o formas complejas. Por ejemplo, un juego que requiera de una pieza mecanizada no sería idóneo.

Los juegos propuestos se deben analizar desde estos puntos de vista y valorar cuál de ellos sería la mejor opción para su desarrollo. Una vez votado el juego elegido, el mismo para toda la clase, pasaremos al segundo punto.

— **2º. Diseño de un calendario de trabajo (ver Fases de trabajo):** estimación de fechas de finalización de las diferentes fases teniendo en cuenta que se estima que la entrega del trabajo final sea sobre mediados de junio

— **3º. Establecer los grupos de trabajo por clase:** 1 ó 2 grupos por clase.

/ FASES DE TRABAJO

Se relacionan aquí las diferentes fases de las que se compondrá el proyecto, ordenadas cronológicamente. Como apoyo se ofrece al final una propuesta metodológica.

— **Fase 1. Identidad visual del Juego.** Como se va versionar un juego de mesa, debemos eliminar su identidad y cambiarla por aquella que sea objeto de nuestro proyecto. Para ello habrá que realizar los siguientes pasos:

— A. Diseño del naming.

— B. Diseño del logotipo.

— C. Definición del código gráfico del producto o signos de identidad, esto es: fuentes tipográficas, colores, y estilo de iconos.

03 / juego

estudios superiores de diseño
gráfico / curso primero /
tipografía II /

/ 001
/ 002
/ 003
/ 004
/ 005
/ 006
/ 007
/ 008
/ 009
/ 010
/ 011
/ 012
/ 013
/ 014
/ 015
/ 016
/ 017
/ 018
/ 019
/ 020

— Fase 2. Selección de contenidos para el juego y articulación de los mismos.

Para ello, habrá que:

- A. Analizar el juego de forma pormenorizada para determinar las piezas de trabajo a desarrollar y cantidades.
- B. Desarrollar los contenidos de cada una de las piezas.
- C. Asignación de piezas entre los miembros del grupo.

— Fase 3. Diseño del juego; diseño de las diferentes piezas, panel/es, tarjetas, instrucciones, packaging, etc. Habrá que tener presente todo el tiempo la identidad visual del juego y aplicar los signos de identidad previamente definidos (tipografías, colores, iconografía).

/ Una propuesta metodológica

— **1. Briefing.** Debe ser: claro y breve. Debe ofrecer toda la información necesaria para poder llegar a las soluciones comunicacionales más idóneas. Algunos apartados básicos para nuestro caso pueden ser:

- objetivo del proyecto, producto (características...)
- público objetivo (perfil del público destinatario y su actitud y motivaciones ante el producto)
- eje comunicacional (mensaje o concepto), etc.

El briefing debe acompañarse de una investigación con el fin de acumular información relevante para utilizarla en la toma de decisiones de diseño.

— **2. Inspiración.** Investigación sobre referencias de diseño de proyectos similares.

— **3. Ideación.** La fase de ideación genera una serie de posibles soluciones para el briefing de diseño. Se trata de una fase de abocetado o de prototipos; puede tratarse de un boceto más o menos elaborado, una maqueta, un prototipo para comprobar la viabilidad técnica, etc. Para este proyecto se propondrá y se trabajará en el método creativo semiótico visto en clase.

— **4. Selección.** Es el punto en el que se escoge uno de los bocetos propuestos para desarrollarlo. El criterio fundamental de la selección es la idoneidad para el siguiente propósito: ¿el diseño cumple las necesidades y las metas del briefing y se comunicará con eficacia con el target para conseguir esos fines? El ganador es el que más se acerca al briefing o a una parte significativa de este.

— **5. Implementación.** En esta fase se materializa el proyecto, pero esto dependerá del presupuesto del que dispongamos.

— **6. Aprendizaje.** Se trata de una fase de retroalimentación, en ella se identifica qué funcionó bien y qué se puede mejorar de cara a futuros proyectos. Podemos poner en práctica esta fase tomando notas sobre las observaciones en la presentación del proyecto (defensa) o, si fuera posible, probando el juego con personas ajenas a su diseño.

03 / juego

estudios superiores de diseño
gráfico / curso primero /
tipografía II /

- / 001
- / 002
- / 003**
- / 004
- / 005
- / 006
- / 007
- / 008
- / 009
- / 010
- / 011
- / 012
- / 013
- / 014
- / 015
- / 016
- / 017
- / 018
- / 019
- / 020

4_Fechas de entrega

- Las distintas fases se irán concretando según vayamos avanzando en el proyecto.
- La entrega final coincidirá con el final de curso, se determinará más adelante.

