



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



El diseño de juguetes y su fase de ideación

Reporte metodológico

Doctor Omar Franco Cañón

Director de tesis: Doctor Jaime Pardo Gibson

Línea de investigación: Diseño y desarrollo de productos interactivos

Resumen

El diseño de juguetes ha sido contemplado desde metodologías históricas como un objeto que precisa una serie de características estético-formales y de función como cualquier otro. Es propósito de este texto de investigación describir a partir del reconocimiento de contextos emergentes del juguete y como artefacto contenedor de disposiciones psicológicas y sociales, apreciaciones metodológicas que acentúen y atiendan su carácter social e influencia cultural. Esta investigación se propone realizar un aporte metodológico en el diseño de artefactos lúdicos. Su objeto de estudio es el diseño de juguetes y su etapa de ideación y más específicamente, sobre el aumento en la generación y calidad de ideas en métodos colaborativos de diseño, que puedan considerarse como un insumo referencial en investigaciones alrededor del diseño y creación de estos objetos.

Su objetivo principal es caracterizar y evidenciar el aporte significativo de los métodos de diseño colaborativos y de enfoque interdisciplinar contemplados en la fase de ideación para el diseño de juguetes. La presente investigación permitió consolidar una serie de interrogantes a partir de realización de una prueba de diseño para identificar y describir qué tipo de alternativas se derivan de la implementación de métodos participativos e



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación

interdisciplinarios. En la prueba realizada se muestra cómo el rango de consideraciones de un objeto lúdico, desde una fase ideativa, nutrido por la participación interdisciplinaria aumenta sustancialmente derivando en un mayor espectro e incremento de posibles soluciones.

Palabras Clave: Ideación; juguetes; diseño; método; juego