

TODOS A BORDO. UN JUEGO PARA EXPLORAR

Celina Vera Bellabarba

Tableros (N.º 11), pp. 4-5, 2020. ISSN 2525-1589

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

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata
La Plata. Buenos Aires. Argentina

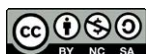


TODOS A BORDO UN JUEGO PARA EXPLORAR

Celina Vera Bellabarba | vera.celina97@gmail.com

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

Este proyecto se desarrolló y fue creciendo a partir de dos ejes que se detectaron como necesidades. Por un lado, la tecnología de impresión 3D por FDM que es cada vez más popular, pero que no está siendo justamente empleada. Por ello, con el producto se buscó enseñar las ventajas y las posibilidades de esta tecnología. Los usuarios son niños o preadolescentes de entre ocho y doce años, porque son quienes muestran mayor interés en los detalles y son capaces de diferenciar los rastros del proceso; también desarrollan una óptima motricidad fina y un elevado interés por el entorno. Por otro lado, en ese rango etario se consolidan grupos de amistades que acompañarán al niño en su desarrollo por años. Por eso es necesario que en este proceso se haga hincapié en romper con el individualismo de las etapas previas para trabajar en grupo, en comunidad. Podemos decir que este segundo objetivo es lograr un juego cooperativo.



Esta obra está bajo una Licencia
Creative Commons Atribucion-NoComercial-
CompartirIgual 4.0 Internacional

Todos a bordo es un juego en el que se debe situar un barco en un recipiente con agua. Genera relaciones horizontales de cooperativismo porque se deben colocar todos los elementos sin que se vuelque el barco, por lo tanto, la competencia no es el otro jugador sino el juego en sí. También fue pensado en función de la tecnología con la que se iba a fabricar y de la optimización de los recursos (cómo evitar el desperdicio de material, de la energía de la maquinaria y del tiempo de fabricación, entendiendo que el diseño sustentable debe estar presente siempre y que uno de sus pilares es la optimización de los recursos disponibles).

En la impresión FDM suelen usarse soportes para lograr ciertas morfologías, sin embargo, este recurso significa un desperdicio de material, de energía y de tiempo, además del tiempo que toma el proceso posterior para quitarlos y para que las caras que llevaban soportes queden con buena terminación superficial. Esta decisión de diseño llevó un gran desarrollo en la morfología de cada pieza para que no se necesiten soportes, pero que siguiera cumpliendo los requisitos de expresar las posibilidades de la impresión 3D como una pieza dentro de otra o como bisagras hechas de una sola pieza. Bajo los mismos amparos con los que se decidió diseñar todo un juego de impresión 3D sin soportes, se pensó el *packaging*: si el barco se arma, dentro del embalaje entran todos los elementos. En fin, no había que imprimir un *packaging*, el juego se guarda en sí mismo.



En conclusión, se puede decir que Todos a bordo es en realidad un juego de exploración en muchos niveles. Después de este proyecto pude entender que el diseño, para quien lo ejerce, se vive más en el proceso que en el resultado.