



Figura 1. Presentación del juego

# JAPO LÍNEA TERRESTRE

## CONSTRUCCIÓN DE ANIMALES CONOCIDOS E IMAGINARIOS

**Marcos Levato** | [marcoslevato@hotmail.com](mailto:marcoslevato@hotmail.com)

Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Para comenzar a diseñar el juguete propuesto se tomó como punto de partida los lineamientos dados por la cátedra Taller 5 A de Diseño Industrial. Al analizar el mercado de los juegos de construcción se detectaron varios puntos posibles de abordaje para desarrollar un nuevo producto. Si bien el nicho de mercado relacionado con la creación y la construcción de animales está cubierto, se detectó que la mayoría de los casos se caracterizan por una resolución que se asemeja mucho a la realidad representativa del animal, lo que condiciona, en cierto modo, la creatividad e inventiva del niño. Otro punto detectado es que en dichos casos las piezas se ordenan morfológicamente de una manera preestablecida, limitando los cambios, las interacciones y/o las combinaciones posibles al crear nuevos personajes.

De este modo, teniendo en cuenta las problemáticas detectadas, se diseñó un juguete flexible y de múltiples resultados. A través de la simplificación de la forma se logró una representación no figurativa de animales terrestres —tomamos el concepto no figurativo como un intermedio entre la representación literal y la abstracta—. Si bien el producto viene con figuras preestablecidas [Figura 1], estas solo sirven como punto de partida para entender la dinámica de juego. La innovación consiste en desarrollar un vínculo dinámico que genera una amplia posibilidad de combinaciones entre piezas, lo que permite que los niños exploren y logren nuevos resultados fuera de los presentados por el juguete [Figura 2].

Así, el producto logra captar la atención de los usuarios, cumpliendo el objetivo final del juego, que es fomentar la imaginación y la creación de nuevos animales con las piezas dadas. Esto se observó en la entrega final del trabajo donde concurrieron niños que no solo utilizaron el juguete como decía el manual [Figura 3], sino que una vez agotadas las posibilidades dadas comenzaron a crear nuevos animales imaginarios. Además, esto propició un ámbito de juego colaborativo en el que diferentes usuarios compartían e interactuaban con los animales creados [Figura 4].

El producto final tiene una gran viabilidad comercial por utilizar en su fabricación recursos de gran disponibilidad y de bajo costo en el mercado, por generar una respuesta positiva de los usuarios al interactuar con el mismo y por su atractivo visual, que capta el interés de los potenciales compradores. De este modo, se puede afirmar que el juguete propuesto cumple con los objetivos planteados en el proyecto: fomenta la creatividad y la imaginación del niño, y es elegido por los compradores, que valoran la estética empleada, la cual realza la pureza y la simpleza de la materialidad tanto en las piezas como en el *packaging*.



Figura 2. Elementos combinables



Figura 3. Situación de armado e instructivos



Figura 4. Pieza construida