



Sistemas especiales "ARQUITECTURA Y JUEGOS"

Código: 5330 / Cupo: 20 alumnos / Créditos: 2 / Prelaciones: Obligatorias del 1er. Ciclo

PROGRAMA

JUEGO: (del latín, *iocus*, broma, diversión) ✕ Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. ● Disposición con que están unidas dos cosas, de suerte que, sin separarse, puedan tener movimiento, como las coyunturas. ■ Determinado número de cosas relacionadas entre sí y que sirven para el mismo fin (juego de té o de herramientas)

ARTEFACTO = Arte + facto (del latín, *arte factus*, hecho con arte) Obra mecánica hecha según arte.

A modo de ejemplo: **Scrabble**

El padre del Scrabble fue un arquitecto norteamericano, Alfred Butts, otro de los desempleados de la gran depresión. Como aficionado a los anagramas, los crucigramas y todo tipo de juegos de palabras, decidió diseñar su propio prototipo. Tendría la grandísima suerte de llenar un hueco que no existía en aquel momento en el mercado. El primer resultado fue "Léxico", que no usaba un tablero y cuyo objetivo era formar una palabra de siete letras. Butts intentó vender la idea a los fabricantes de juegos, pero fracasó.

Entonces él y su esposa perfeccionaron el juego y "Léxico" renació como "Scrabble"; sin embargo, tampoco llegó el éxito esperado con los grandes fabricantes y se vieron obligados a impulsarlo a escala casera. A pesar de todo, su esfuerzo les valió la pena porque en 1949, casi veinte años después de que el primer proyecto viera la luz, el jefe de unos grandes almacenes de Nueva York se entusiasmó con este juego y encargó una gran cantidad para sus tiendas. De repente, la demanda se disparó y ya no se detuvo: de los casi cinco mil que había vendido en su último año de negocio "familiar", pasó a más de medio millón que se comercializó en los dos años y medio posteriores.

CLASE	FECHA	PROGRAMACION
1	11-01-06	Charla introductoria. Enunciado del ejercicio. Selección de los juegos. Aclaración de dudas.
2	18-01-06	Primera corrección de ideas sobre los nuevos juegos y /o artefactos.
3	25-01-06	Segunda corrección.
4	01-02-06	Tercera corrección.
5	08-02-06	Cuarta corrección.
6	15-02-06	Quinta corrección.
7	22-02-06	Pre entrega final. Criterios de edición y diseño de las láminas y objetos diseñados.
8	01-03-06	ENTREGA FINAL

REQUISITOS DE ENTREGA:

1. (01) ficha tamaño doble carta, en formato horizontal, donde se recopile y registre con imágenes y textos la historia y reglas del juego.
2. (01) ficha tamaño doble carta, en formato horizontal, donde se registre con imágenes y textos las reglas del NUEVO JUEGO.
3. (01) ficha tamaño doble carta, en formato horizontal, donde se registre con imágenes y textos el diseño del ARTEFACTO.
4. C. D. con el respaldo de todo lo propuesto.
5. Para los efectos de publicación, el Profesor requiere que se le entregue, o los originales o un juego de copias de las 3 láminas anteriormente descritas, las cuales tendrán un valor de 2 PUNTOS al ser consignadas.

EVALUACIÓN:

PROCESO	APRECIACIÓN PROF.	ENTREGA FINAL
30%	10%	60%
6 Ptos.	2 Ptos.	12 Ptos.

ASISTENCIA: La materia se pierde con el 25% de inasistencias, es decir que no pueden faltar más de dos (02) clases.

Prof. Javier Caricatto