



## Plan de Gestión de Datos

### INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO

#### 1. – Datos del Proyecto

##### - Título del Proyecto (en castellano)

CAI+D 2020 - 50520190100220LI

Diseño de dispositivos lúdico didácticos: aproximaciones a la construcción del relato visual.

##### - Título del Proyecto (en inglés)

Design of didactic recreational devices: approaches to the construction of the visual narrative.

##### - Descripción del Proyecto (en castellano) Resumen

En la actualidad existen varias líneas de investigación que se insertan en una red de carreras, becas y publicaciones acerca de los juegos y game studies. El reacomodamiento teórico a gran escala que se produjo en los últimos años permitió contar con motivaciones académicas y políticas dando lugar a pensar al juego dentro ¿de? lo social como hibridaciones discursivas o discursividades lúdicas, es decir en una articulación entre los juegos y las prácticas sociales (Maté, 2019).

Nuestras aproximaciones al diseño de juegos como dispositivo (Agamben, 2016) visual, material y simbólico, y las interfaces lúdicas analógicas y digitales, el diseño de información y la construcción de la imagen se enmarcan en estas teorías. A. Santamaría Santigosa y J. D. Ramírez (1998) convergen en «la importancia del pensamiento narrativo en el proceso por el que los seres humanos damos sentido a nuestra experiencia e intentamos resolver problemas». Desde este enfoque buscamos reflexionar acerca de la generación e implementación de los dispositivos lúdicos aplicados a situaciones reales, en particular en instituciones educativas. Muchos proyectos de investigación de juegos de mesa, gigantes y aplicación de gamificaciones y ludificaciones se limitan a trabajar y analizar aspectos propios del dispositivo sin contemplar aspectos propios del diseño. Existe la preocupación por los casos particulares, los cuales se dirigen no tanto al diseño de los dispositivos sino a la selección, la elaboración y la evaluación del material educativo didáctico ya existente o del nuevo.

La vacancia y nuestro eje de investigación radicarían en identificar y sistematizar esos criterios–lineamientos propios del diseño y la construcción del relato visual, la imagen y la tipografía.

Atendiendo a ello, este proyecto pretende problematizar el diseño de dispositivos lúdico-didácticos desde una perspectiva de «investigación por diseño» (Sevaldson, 2010) que integre aspectos y variables intrínsecas del campo del diseño de



#### comunicación visual.

En correspondencia con la complejidad del objeto, se realizarán los abordajes manteniendo su recursividad, dando énfasis al proceso orientado a la exploración y la observación de la población con la que trabajar (Ceretto, 2019) y la interrelación con los dispositivos lúdico didácticos diseñados y a diseñar.

#### - Descripción del Proyecto (en inglés) Resumen

Currently, there are several lines of research that are inserted in a network of careers, scholarships and publications about games and game studies. The large-scale theoretical rearrangement that took place in recent years allowed for academic and political motivations, giving rise to thinking of the game within the social sphere as discursive hybridizations or recreational discursivities, that is, in an articulation between games and social practices (Maté, 2019).

Our approach to game design as a visual, material and symbolic device (Agamben, 2016), and analog and digital game interfaces, information design and image development are framed in these theories. A. Santamaría Santigosa and J. D. Ramírez (1998) converge on "the importance of narrative thinking in the process by which human beings give meaning to our experience and try to solve problems". From this perspective, we seek to reflect on the generation and implementation of game devices applied to real situations, in particular given in educational institutions. Many research projects on board games, giants games and the application of gamification and ludification are limited to working and analyzing aspects of the device without considering the design.

There is concern about particular cases, which are directed not so much at the devices design but at the selection, elaboration and evaluation of existing or new didactic educational material.

The vacancy and our axis of research resides in identifying and systematizing those design criteria – guidelines and construction of the visual narrative, image and typography.

Based on this, this project aims to problematize the design of recreational-didactic devices from a research-by-design perspective (Sevaldson, 2010) that integrates aspects and variables intrinsic to the field of visual communication design.

In correspondence with the complexity of the object, the approaches will be carried out maintaining its recursion, emphasizing the process oriented to the exploration and observation of the population with which to work (Ceretto 2019) and the interrelation with the didactic recreational devices designed and to be designed

#### - Palabras Claves descriptivas del Proyecto (en castellano)

- Dispositivo lúdico didáctico
- Diseño de comunicación visual
- Relato visual.

#### - Palabras Claves descriptivas del Proyecto (en inglés)



-Didactic recreational device  
-Visual communication  
design  
-Visual narrative

**2 – Datos del Director/ar del Proyecto**

**- Nombre y Apellido**

Silvia Torres Luyo

**- Unidad Académica**

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

**- Teléfono oficial de contacto**

54 9 342 4389110

**-Teléfono móvil de contacto**

54 9 342 4389110

**-E-mail del Director/a del Proyecto**

siltorresluyo@gmail.com

**DATOS RESULTANTES DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

**-Describa la toma de muestras / datos a realizar**

**– Datos: ¿Existe alguna razón por la cual los datos declarados no deban ser puestos a disposición de la comunidad/ser de acceso público? (marque X)**

**NO**

**SI. Elija una de las opciones:**

- a) Se encuentra en evaluación de protección por medio de patentes
- b) No se inició el proceso de evaluación de patentabilidad, pero podría ser protegible
- c) Existe un contrato con un tercero que impide la divulgación
- d) Otro. Justifique.

**– Período de Confidencialidad: Es el período durante el cual los datos no deberían ser publicados, contado a partir del momento de la toma de los mismos. El período máximo para la no publicación es de 5 (CINCO) años posteriores a su obtención. Luego de este periodo, los datos estarán disponibles para la comunidad/serán de acceso público.**

**Si Ud. considera que este tiempo es insuficiente, y necesita prorrogar el período de confidencialidad, indique sus motivos y la cantidad de años adicionales que considera necesarios. Marque su opción con “X”.**



	<b>1 (UN) año</b>
	<b>2 (DOS) años</b>
	<b>3 (TRES) años</b>
	<b>4 (CUATRO) año</b>
	<b>5 (CINCO) años</b>
	<b>Otro.</b>
	<b>Motivos:</b>



## **INSTRUCTIVO PARA COMPLETAR EL PLAN DE GESTIÓN (PGD)**

El PGD no es un documento definitivo, sino que se desarrollará a lo largo del ciclo de vida del proyecto.

### **INFORMACIÓN SOBRE EL PROYECTO**

#### **1 – Datos del Proyecto**

**Título del Proyecto (en castellano):** Deberá ingresar el título completo del proyecto (en castellano), indicando además el código asignado por la SCAyT.

**Título del Proyecto (en inglés):** Deberá ingresar el título completo del proyecto en inglés.

**Descripción del Proyecto (en castellano):** Deberá ingresar la descripción del Proyecto en castellano.

**Descripción del Proyecto (en inglés):** Deberá ingresar la descripción del Proyecto en inglés.

**Palabras Claves descriptivas del Proyecto (en castellano):** Deberá ingresar tres palabras claves descriptivas del Proyecto, en castellano.

**Palabras Claves descriptivas del Proyecto (en inglés):** Deberá ingresar tres palabras claves descriptivas del Proyecto, en inglés.

#### **2- Datos del Director/a del Proyecto**

**Nombre y Apellido del Titular del Proyecto:** Nombre completo y apellido del Titular del Proyecto.

**Unidad Académica:** Nombre de la Unidad Académica a la que pertenece el/la directora/a del Proyecto.

**Teléfono oficial de contacto:** Número de teléfono de la oficina/laboratorio/Institución del Director/a del Proyecto, donde pueda ser contactado, incluyendo número de área/país (ej: Para Santa Fe: + 54 9 342 4999-9999).

**Teléfono móvil de contacto:** Número de teléfono móvil del director/ar del Proyecto, donde pueda ser contactado, incluyendo número de área/país.

**E-mail del Director/a del Proyecto:** Correo electrónico de contacto del Director/a del Proyecto.

### **DATOS RESULTANTES DE LA EJECUCIÓN DEL PROYECTO**

**Describe la toma de muestras/datos a realizar:** Información descriptiva sobre la toma de muestras que resultarán en datos/conjuntos de datos. La descripción deberá



incluir información de contexto (lugar de toma de los datos; instrumentos, etc.)

**Datos:** ¿Existe alguna razón por la cual los datos declarados no deban ser puestos a disposición de la comunidad/ser de acceso público? Deberá marcar con una “X” la opción correcta. En caso de responder afirmativamente, deberá justificar debidamente, comprendiendo que sólo en casos de extrema excepcionalidad esta restricción de acceso a los datos resulta practicable/aceptable.

**Período de Confidencialidad:** Es el periodo durante el cual los datos no deberían ser publicados, contado a partir del momento de la toma de los mismos. El periodo máximo para la no publicación es de 5 (CINCO) años posteriores a su obtención. Luego de este periodo, los datos estarán disponibles para la comunidad/serán de acceso público.

Si Ud. considera que este tiempo es insuficiente, y necesita prorrogar el período de confidencialidad, indique sus motivos y la cantidad de años adicionales que considera necesarios.

Deberá indicar los años que considera necesario prorrogar el período de confidencialidad y explicar los motivos.