

Geometría & Tecnología. Juegos de Aproximación y Reflexión.

Natalia Sofía Wortman.

Cita:

Natalia Sofía Wortman (2014). *Geometría & Tecnología. Juegos de Aproximación y Reflexión* (Tesis de Licenciatura). FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO ; UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/nsw/6>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p02k/dyr>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



JUEGOS DE APROXIMACIÓN Y REFLEXIÓN



GEOMETRÍA & TECNOLOGÍA



TRABAJO FINAL
(TESIS-ANTÍTESIS)



DISEÑO INDUSTRIAL
(DESIGNIO OBJETUAL)



NSW
NATALIA SOFÍA WORTMAN



TALLER DI IV - FAUD - UNSJ - 2014

• INVESTIGACIÓN

GEOMETRÍA. Conceptualizaciones generales y vaivenes históricos.....	2
Reflexiones en torno a la articulación con el Diseño	4
TECNOLOGÍA. Conceptualizaciones generales y vaivenes históricos.....	5
Reflexiones en torno a la articulación con el Diseño	7

ALGUNAS POSIBILIDADES DE ENTRECruzAMIENTO

Diseño Paramétrico.....	10
Video Mapping	11
Teselaciones	12
Proporción Áurea	13
Fractales.....	14
Ilusiones Ópticas	15
Lo Lúdico-Geométrico	16

• PLANIFICACIÓN

Algunas (in)conclusiones metodológicas.....	18
Objetivos y Estrategias: de juegos, estímulos y colecciones	20

• CREACIÓN

COLECCIÓN DE IDEAS

Flexión y Reflexión: Concepto de Diseño.....	24
Oh my Gadget!: Producto (objeto).....	26
Cuatriciclos: Proceso de Diseño	28
Sujetoobjeto: Usuario (sujeto).....	31

TRADUCCIÓN Y CONCRECIÓN DE IDEAS

Desde y para la ilusión: PANELES LENTICULARES	37
As bajo la manga: SHURIKEN	42
Para jugar el Domingo: ÁLBUM DE JACOB	46
Simulación de un proceso: CALEIDOCOSOS	49
Do it Yourself - Instalación: RECICLAJE IDENTITARIO	65
Entrenamiento ninja: JUEGO DE MESA	77

• EVALUACIÓN

Metaprosesos metacognitivos.....	93
El pensamiento dibujado.....	95
Ficción final.....	97
Bibliografía consultada: "Los otros coleccionistas".....	110