

# Convocatoria Proyectos Juguetoría 2021

<b>Nombre</b>	Juguetes Ampliados
<b>Email</b>	juguetesampliados@gmail.com
<b>Teléfono</b>	(+34) 691-032018
<b>Fecha de nacimiento</b>	27/03/1982
<b>¿Cómo conociste esta convocatoria?</b>	Debido a que hemos tenido una experiencia previa, recibimos el boletín informativo.

## Comentarios

Somos un equipo de 4 personas que hemos querido juntarnos para hacer una propuesta conjunta. Daniel García, Francisco García Triviño y Katerina Psegiannaki han estudiado arquitectura y Clara Megías Bellas Artes. Nuestras líneas de investigación que juntamos en este proyecto son el diseño, la arquitectura, la fabricación digital y la educación artística. El teléfono es de Katerina y el mail es común.

## Resumen biográfico

Francisco García Triviño. Soy doctor arquitecto y actualmente profesor de proyectos en la escuela de arquitectura de la Universidad de Alcalá. Mi trayectoria ha mantenido la atención en la dirección de la revista experimental HipóTesis Serie Alfabética y la revista científica HipoTesis Serie Numerada. Esta situación se ha combinado con una producción proyectual, técnica y creativa a través del estudio de arquitectura Kune Office. Este recorrido ha obtenido hitos de reconocimientos; la obra ha sido seleccionada por los premios FAD (2020), la docencia ha obtenido el premio SEK de Innovación Educativa (2017), la publicación ha obtenido el premio FAD de Pensamiento y Crítica (2016), mi tesis ha sido finalista en los premios de la Fundación Arquia (2015).

Daniel García. Partiendo de un perfil de arquitecto centrado en el desarrollo y coordinación de proyectos, fui cambiando mi trayectoria profesional hacia el mundo del diseño y a la digitalización de procesos de prototipado (dibujo 3D, impresión 3D, láser, etc.), combinando mi perfil creativo con el técnico. He estado vinculado también al desarrollo de proyectos de innovación gracias a mi trabajo en el IED Innovation Lab, donde hemos desarrollado proyectos para Red Bull, Museo Thyssen, Airbus, etc. En cuanto a la parte académica, he creado dos programas de máster basados en el diseño y tecnología, donde se aborda el diseño y fabricación digital, con interacción electrónica y nuevos materiales y biomateriales. Tengo amplia experiencia docente como profesor de proyectos tanto en arquitectura como en diseño de producto, y en enseñanza de fabricación digital y prototipado como en dibujo 2D y 3D.

Katerina Psegiannaki. Soy Doctora en Arquitectura con una tesis doctoral sobre aprendizaje y enseñanza en los talleres de arquitectura. Recientemente entré a formar parte del claustro del departamento de Educación Artística Plástica y Visual de la Facultad de Formación de Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid donde imparto clases de Artes Plásticas y Educación Artística en los Grados de Educación Primaria e Infantil. A parte de mi larga trayectoria como docente en los ámbitos del diseño, arquitectura y urbanismo en mi trayectoria profesional destacaría los proyectos y diseños llevados a cabo en el estudio profesional KUNE office y mi

experiencia en el mundo de la edición y producción de proyectos editoriales a partir de la revista HipoTesis que me han permitido experimentar con mi profesión y obtener varios premios y distinciones.

Clara Megías me dedico a la formación de profesores en el ámbito de la Educación Artística en la Universidad Autónoma de Madrid. Mis principales líneas de investigación se centran en la intersección entre arte contemporáneo, educación y la investigación. Soy especialista en cartografía crítica, creación de materiales artísticos de aprendizaje y diseño de espacios educativos. Soy doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (UCM), donde fui becaria FPU del Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica (UCM) e investigadora invitada en el IoE de la Universidad de Londres y en la New School de Nueva York. Soy socia fundadora del colectivo de creación e investigación en innovación educativa Pedagogías invisibles en el que coordino la línea de formación docente y del colectivo Núbol, situado entre el arte, la etnografía y la educación. Soy coautora junto con María Acaso de rEDUvolution: Hacer la revolución en la educación y Art Thinking: Cómo el arte puede transformar la educación de la Editorial Paidós y autora de Los EDUkits de la Escuela de Educación Disruptiva. Manual de autoedición para docentes inquietos publicado con Fundación Telefónica.

Además de nuestras trayectorias profesionales lo que nos junta para esta convocatoria es nuestra experiencia de crianza que compartimos desde que tuvimos a nuestros peques.

### **Conocimientos relacionados**

Experiencia del juego, diseño de objetos, educación infantil, tecnología digital, conocimiento abierto, educación artística infantil, psicología del espacio, arquitectura multiescalar.

### **Motivaciones y expectativas**

Investigar un tema que nos apasiona a todos desde nuestros respectivos ámbitos personales y profesionales en un contexto que nos motiva y nos da la oportunidad de juntarnos con personas extraordinarias.

Llevar a cabo una investigación basada en el diseño y tener la oportunidad de crear los prototipos de nuestras ideas.

Discutir nuestras ideas con personas que ahora no conocemos, ponerlas a prueba con usuarios reales para poder mejorarlas y replantearlas.

El ambiente de trabajo de Medialab es siempre muy motivador. Esta convocatoria encaja en nuestros perfiles y no queríamos perder la oportunidad de participar.

### **Descripción del proyecto**

Título: La casa como casa de muñecas.

La mayoría de las casas de muñecas a las que solemos pensar son objetos más o menos cerrados donde los muñecos viajan entre estancias gracias a la imaginación de niños y niñas. Sin embargo, la imaginación a menudo sobrevuela sus viviendas escapando del objeto "casa de muñecas" y viajando a otras estancias. Sillas, mesas, suelos y paredes de las distintas habitaciones se convierten temporalmente en situaciones de esa "casa de muñecas" aumentada.

Esta propuesta lo que pretende es potenciar esta salida creativa al hogar a través de artilugios que permiten crear microespacios en los muebles existentes de las viviendas. Una colección de piezas adecuadas que al combinarse con los muebles de las casas estimulan la imaginación para crear micromundos donde puede ocurrir el juego simbólico.

Estos artilugios producidos con fabricación digital hackean el mobiliario doméstico ejerciendo una especie de "upcycling" al mismo y permitiendo inventar situaciones lúdicas asociadas a lo existente. Funcionan como arranque o soporte para la creación de micromundos dentro de las viviendas de niñas y niños. La fabricación digital y un diseño abierto permitirán universalizarlos para ser reproducidos por cualquiera que tenga acceso a un laboratorio de fabricación digital.

## Descripción del perfil de los colaboradores que requiere el proyecto

Diseñadores de producto.

Diseñadores industriales.

Carpinteros

Inventores

Manitas

Personas creativas que les gusta inventar sistemas y soluciones a problemas cotidianos.

## Adjuntar archivos



## Adjuntar documentación gráfica



## Adjuntar Curriculum Vitae



Juguetoría\_cv\_Daniel Garcia Lopez.pdf



Juguetoría\_cv\_francisco garcia\_triviño.pdf



cva\_CLARA MEGIAS.pdf



cva\_Psegiannaki Katerina.pdf