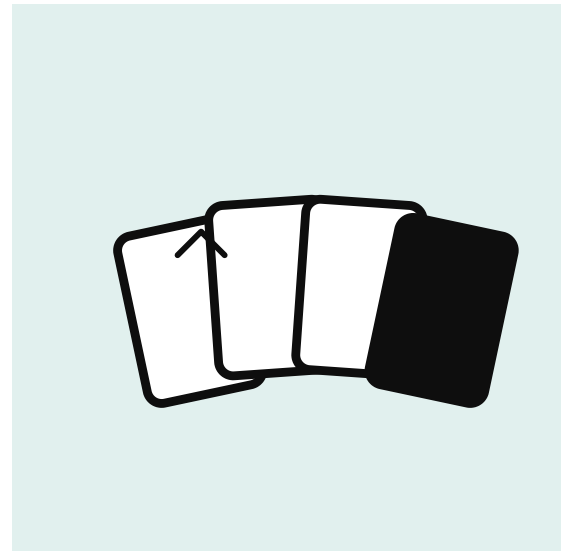


The Thing From The Future

Un juego de cartas en el que se combinan un tipo de futuro, un lugar, un objeto y una emoción para describir un objeto de ese futuro, y después se comentan las ideas en grupo.

Origen

Situation Lab, de Stuart Candy y Jeff Watson (Candy, 2018)



Para qué sirve

Imaginar futuros alternativos cuesta. El juego da un punto de partida concreto y hace que imaginarlos sea rápido y divertido.

Cómo se hace



Sacar las cartas. Una de cada tipo.



Describir el objeto. Cada persona escribe un objeto de ese futuro.



Comentar. El grupo elige y discute las ideas.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Para abrir un taller de futuros o como calentamiento antes de hacer escenarios.

✗ Evita

Quedarte en la ocurrencia: lo valioso es comentar qué dice cada objeto de ese futuro.

👁 Para no caer

Juega varias rondas: las primeras ideas suelen ser las más obvias.

Elementos clave

Arco

El tipo de futuro (crecimiento, colapso, disciplina o transformación) y a qué distancia está.

Terreno

El contexto o el lugar donde aparece el objeto.

Objeto

Algo concreto que muestra en qué se diferencia ese futuro del presente.

Emoción

Lo que se siente al encontrarlo.

Autores y obras

Stuart Candy y Jeff Watson

Crearon el juego en Situation Lab.

Jim Dator (2009)

Los cuatro tipos de futuro del arco son sus futuros arquetípicos.

Conexiones

Se apoya en

Cuatro futuros arquetípicos
Modelo

Futuros experienciales
Especialidad

Prototipo diegético
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Candy, S. (2018). Gaming futures literacy: The Thing From The Future. En R. Miller (ed.), Transforming the future (pp. 233–246). Routledge. Ver fuente (<https://doi.org/10.4324/9781351048002-7>)
- Dator, J. (2009). Alternative futures at the Manoa School. Journal of Futures Studies, 14(2), 1–18. Ver fuente (<https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2014/01/142-A01.pdf>)

Última revisión: 22 de octubre de 2026