

●
2018

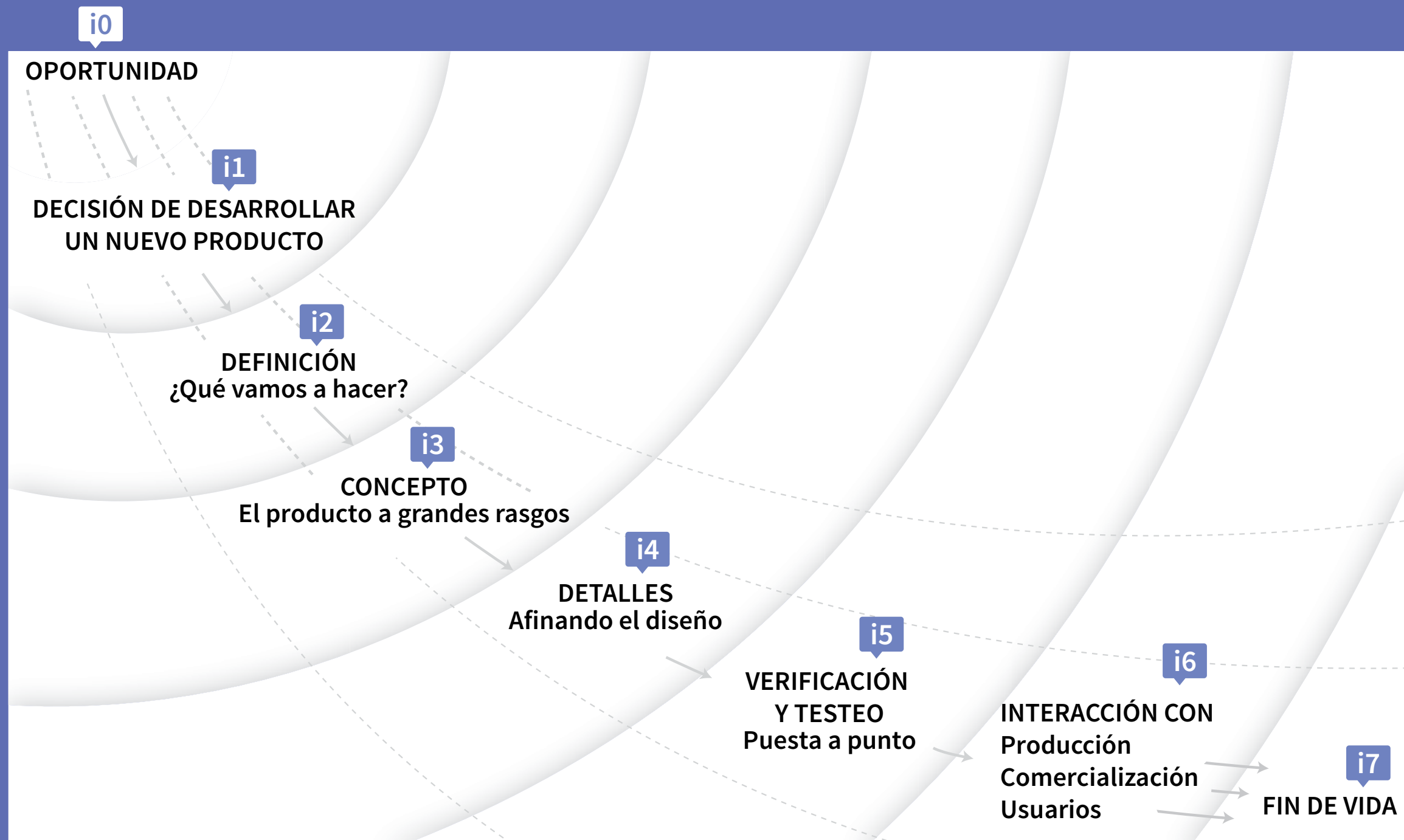
HERRAMIENTAS DE DISEÑO

Si bien serán presentadas de manera individual en diferentes entregas, las herramientas pueden ser utilizadas en conjunto, de manera complementarias y/o ampliatorias unas de otras.

La presente investigación amplía la publicación "*Guía de Buenas Prácticas de Diseño*", trabajo desarrollado por el Centro de Diseño Industrial en conjunto con otros sectores de INTI y de numerosos profesionales, investigadores y docentes con conocimiento de diversos sectores productivos.

Existe en la actualidad un amplio abanico de herramientas que sirven de soporte a los diseñadores en las diversas *Instancias del proceso de diseño*. Están focalizadas en analizar, sistematizar, planificar, ejecutar, verificar y delinear el producto. En líneas generales, sirven para recabar información de diversos temas y fuentes; sistematizar y ordenar los pasos a seguir en el proceso; ayudar a estudiar las alternativas o evaluar el desempeño de un producto en el ciclo de vida.

¡Te invitamos a utilizarlas!



El modelo del proceso de diseño presentado esquematiza el recorrido que realiza una empresa para ir de una oportunidad detectada a un producto puesto en el mercado. Está organizado en base a instancias de trabajo con objetivos específicos. Su fin es evitar la improvisación y minimizar el margen de error. Seguir el modelo propuesto permite disminuir el plazo desde la concepción de la idea hasta el lanzamiento al mercado.

La división no significa que el proceso sea estrictamente secuencial, ya que algunas instancias pueden darse de manera simultánea e integrada, con fuertes lazos iterativos. La incorporación de herramientas potencia los procesos de divergencia y convergencia. Sabemos que cuantas más ideas se manejen más rico será el resultado. En este sentido esta publicación propone sumar herramientas conocidas y probadas para fortalecer el proceso.

[MARZO 2018]

PENSAMIENTO VISUAL

VISUAL THINKING

Herramienta gráfica que permite representar ideas con el fin de comunicar, construir conocimiento, explicar y unificar criterios.



#13

FACILITACIÓN DE IDEAS A TRAVÉS DE DIBUJOS SIMPLES Y PALABRAS CLAVE

Es una de las técnicas con mayor capacidad de retención de la información.

→ Se trata de una técnica que busca representar la esencia de una presentación oral a través de dibujos que se realizan simultáneamente para el público. De esta manera las palabras van más allá de ellas mismas. Las imágenes son el correlato esencial de las ideas complejas.

El visual thinking consiste en entender los patrones o idea que subyace en el fondo.

Aplicación en las *Instancias del Proceso de Diseño*

| i0 | i1 | i2 | i3 | i4 | i5 | i6 | i7 |

→ Otras herramientas con las que se relaciona:

JUEGO DE ROLES / CUADERNO COLECTIVO/STORY-BOAR



¿Para qué sirve?

Sirve para comunicar de manera clara y simple ideas complejas. Asimismo, fomenta la participación, permite mantener el foco y favorece la memoria del grupo.

¿Cuándo se utiliza?

Se utiliza para acompañar presentaciones orales que abordan temas complejos en los que el apoyo gráfico puede contribuir para facilitar la comprensión, para ordenar, clarificar procesos y fijar conceptos.

Esto favorece la visión global, fomenta el diálogo y facilita el consenso. Al dibujar nuestras ideas ejercitamos la concentración de una manera diferente.

Es preferible graficar de manera rápida y fluida, antes que buscar la perfección o abundar en detalles.



Tips

Cuanto mejor estructuramos y codifiquemos la información, más claras y entendibles serán nuestras visualizaciones.

→ **Títulos y subtítulos:** mantener siempre mismo estilo para cada tipo de información (mismo color, tamaño, tipo de letra, etc). Conviene para esto identificar 2 ó 3 tipos de letras que nos salgan claras y rápidas (por ejemplo: mayúscula, mayúscula minúscula, y alguna más decorativa).

→ **Contenedores:** dar un marco a la información ayuda a ordenar. Podemos usar contenedores para el total, para los subtítulos, y también para las imágenes. En cada caso, volvemos a las tipologías, es decir, que cada categoría de información se represente siempre de la misma manera (en color, forma, tamaño, etc).

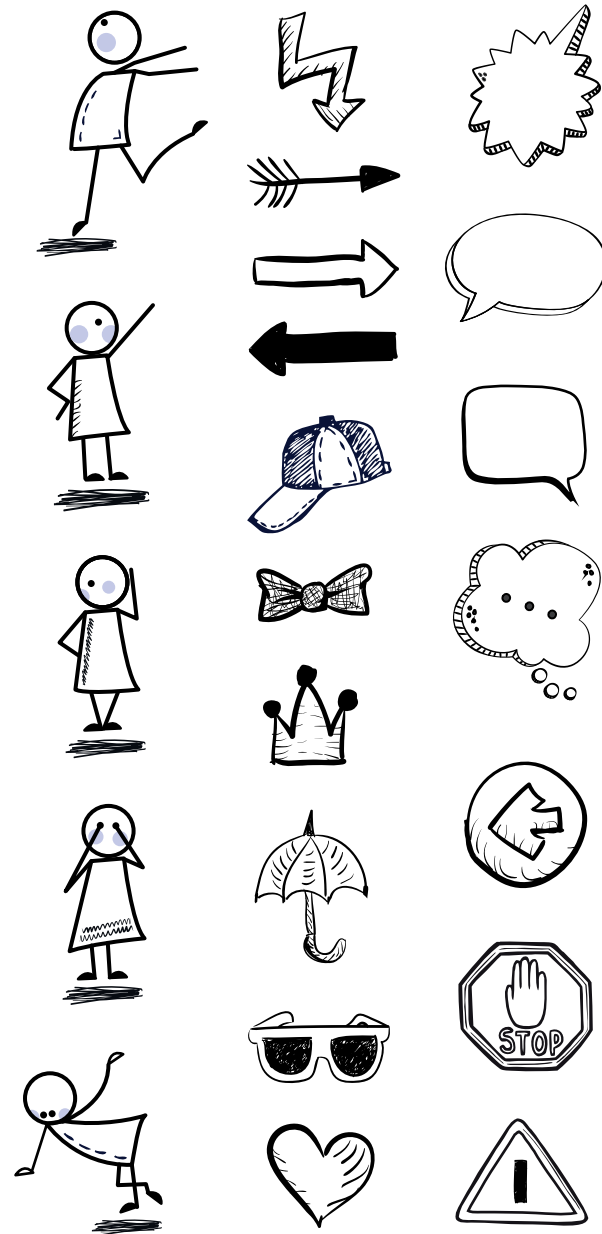
Caja de herramientas

A la hora de realizarlo se aconseja contar con los siguientes elementos:

- Pliego grande de papel
- Papeles de colores
- Pizarra
- Fibrones (punta redonda y cuadrada)
- Fibras de colores

Cada situación necesitará una estructura diferente para su resolución. Pero en líneas generales se deberá tener en claro:

- El quién
- El qué
- El cuándo
- El cómo
- El por qué



Caja de recursos: íconos básicos y metáforas

Son aquellos elementos que utilizaremos a lo largo del ejercicio y que nos servirán para focalizar, definir, conectar y resaltar.

→ Esbozos de personas y sus gestos.

Debemos determinar el grado de simplicidad y detalle.

→ **Complementos para los personajes.** Buscan individualizar a los personajes y representar sentimientos, sensaciones.

→ **Conectores.** Las flechas no son todas iguales porque pueden tener intención en la forma de conectar.

→ **Indicadores y señalética.** Sirven para indicar zonas y advertencias. Es por ello que suelen utilizar la codificación de las señales de tránsito respetando las formas y significados (círculos, triangulares, rectángulos).

→ **Globos de diálogo.** Sirven para fijar alguna palabra clave o concepto. Estos, a su vez, pueden semantizarse para resaltar la expresión y anclarlos al / los personajes.

→ **Texto.** El tipo de letra puede ayudar a expresar de manera más precisa y completa. Se recomienda no utilizar siempre la misma, ni el mismo tamaño ni estilo. No sólo aportará fuerza sino también lo hará más atractivo.

Se debe tener en cuenta: el diseño de la letra, el espacio entre ellas, la longitud de la línea, el interlineado y la alineación. El tipo de marcador que utilizemos ayudará a definir el trazo (punta redonda o cuadrada).

Las variantes pueden ser: imprenta, cursiva, mayúscula, minúscula o combinada.

→ **Uso del color.** Para iniciar se recomienda utilizar el negro para dibujar y sombrear. Luego algún color para resaltar lo necesario. Usar el color para indicar algo. Que sea clara la intención. Que se entienda qué es lo que estamos codificando, a dónde queremos direccionar la mirada.

La persona que realiza la intervención deberá tener conocimiento anticipado del tema a tratar e intercambiar con quien hará la presentación para definir cuáles son las ideas fuerza a enfatizar.

Se pueden detectar 3 etapas
 → Observación
 → Análisis y planificación
 → Dibujo y puesta en común

Pasos



#1

Analizar la propuesta

Mirar, observar y escuchar a la persona que moderará, teniendo en cuenta el carácter del proyecto y la impronta que busca alcanzarse.



#2

Identificar la idea principal

Detectar la idea clave que alineará toda la presentación, la cual será nutrida con datos y aportes.



#3

Delimitar el plano de trabajo

Tener presente cuál será el plano para trabajar: paredes empapeladas, rotafolio, pizarrón. Conocer las dimensiones nos permitirá estructurar el espacio de trabajo.



#4

Seleccionar anclas y recursos

Definir cuál será el estilo, los colores y los recursos gráficos que se utilizarán durante el desarrollo de la práctica. Anticipar y preparar la "cartuchera" y el diccionario.



#5

Detectar los datos relevantes

Saber cuáles son los datos a destacar para distribuir la información de tal forma que los aportes de los participantes estén articulados con la idea central. (Nombres, fechas, porcentajes, frases).



#6

Dibujar acompañando el relato

Realizar la mediación gráfica a medida que desarrolla el relato y las intervenciones de los participantes. La idea es no detenerse en sutilezas. Más adelante se pueden sumar detalles y colores en el tiempo libre.




#7

Puesta en común

Una vez finalizado intercambiar con los participantes para chequear la interpretación, los datos y la relación de las ideas.

RESULTADOS ESPERADOS DEL USO DE LA HERRAMIENTA

Registro gráfico sintético de la puesta en común de una idea principal, palabras clave, y datos enriquecido por el aporte de los participantes.

 + info

Video Content

<http://videocontent.es/blog/actualidad/visual-thinking/>

Inevery Crea

<https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/herramientas-visual-thinking-mind-mapping/92713a29-4435-48df-9c4c-7a62050d8bd8>

<https://ineverycrea.net/comunidad/ineverycrea/recurso/visual-thinking-en-el-aula/7463055c-8edc-4682-82da-f4f03b74d72a>

Media Esfera

<http://mediaesfera.com/buen-visual-thinking-sin-experto-del-pictionary/>

Ana Dorado

https://medium.com/@anadorado_4517/visual-thinking-7e499fb870f2

Willemien Brand [et. al] (2017). "Visual Thinking. Empowering People & Organizations through Visual Collaboration". Bis Publishers

De Pablo, Fernando y Lasa, Miren (2016). Dibújalo, Innova, crea y comunica de manera visual. España: LID Editorial.

Lupton, Ellen (2011). Graphic Design thinking: beyond Brainstorming. New York: Princenton Architectural Press.

Dan Roam (2009) "La clave es la servilleta". Colombia: Grupo Editorial Norma.

INTI-DISEÑO INDUSTRIAL



Nuestro enfoque de trabajo es colaborativo, si usted quiere compartir otra herramienta, un caso de aplicación u otro ejemplo por favor escribannos a **investigad@inti.gob.ar**

Es una publicación de
distribución gratuita

www.inti.gob.ar/disenoindustrial