
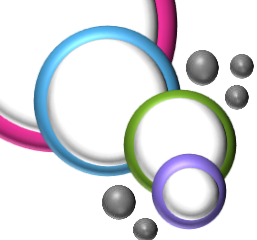


Autor: Lizbeth Espinosa Hernández

2016

The background of the cover features a dynamic, abstract composition of thick, glossy, multi-colored ribbons (pink, blue, green, orange) that swirl and loop across the frame. Interspersed among these ribbons are several thin, circular rings in various colors (pink, green, orange, blue). The entire scene is set against a light, neutral background with soft, horizontal lines, creating a sense of depth and movement.

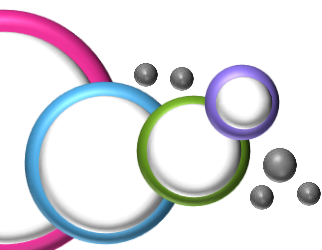
Técnicas de generación de ideas



Técnicas de generación de ideas

Contents

INTRODUCCIÓN.....	3
BRAINSTORM.....	4
CROQUIS.....	4
MINDMAPS	5
PROTÓTIPO	6
STORYBOARD	6
¿Cómo se debe hacer un storyboard?	7
CONCLUSIÓN.....	8
BIBLIOGRAFÍA.....	9
ANEXOS.....	10



INTRODUCCIÓN

En este presente trabajo se hablará de las técnicas de generación de ideas que los diseñadores o coordinadores de la publicidad implementan para el análisis del proyecto. En cada una de las técnicas se necesita tener un problema para que después a través de ellas se encuentren las soluciones, para después implementarlas.

En el primer apartado se llevará a cabo la descripción de cada una de las técnicas existentes para la generación de ideas. Como primer técnica se encuentra el Brainstorm, esta técnica tiene sus respectivas características, las cuales se mencionarán más adelante. Después se hablará del Croquis, esta otra técnica tiene como principal característica que debe ser realizado a mano alzada, se llevará a cabo una que se describirá dentro del último apartado, es decir, los anexos.

La técnica siguiente es Mindmaps, esta técnica como su nombre lo dice se basa en la demostración de las ideas a través de un mapa mental. Como siguiente punto, se encuentra el Prototipo, esta técnica se caracteriza por llevar a cabo la elaboración del proyecto a escalas diminutas, con la finalidad de encontrar errores. La última técnica es el Storyboard, esta se caracteriza por la realización de un guion antes del trabajo final, acompañado de imágenes relacionado con la idea.

Como penúltimo apartado se mostrarán las respectivas conclusiones, donde se analizara la información encontrada, así como la bibliografía de la misma. Como último punto se encontrarán los anexos, estos se encontrarán relacionados con la técnica del croquis.

BRAINSTORM

El brainstorm es una lluvia de ideas, el cual es una de las técnicas de la creatividad en grupo. Dicha técnica se utiliza para la realización de proyectos. Consiste en que cada uno de los miembros del grupo que está llevando a cabo el trabajo, del mayor número de ideas posible para poder tener más información al momento de elegir una.

Una característica muy elemental que debe de tener esta técnica, es que esas ideas que se están dando sean lo más breve posible y que sean objetivas a lo que se está realizando. Todas las ideas son válidas, ya que los integrantes no deben de juzgar ni burlarse de las ideas presentadas. El objetivo principal del Brainstorm es el de *“idear soluciones a un determinada problema o mejorar las soluciones existentes”*

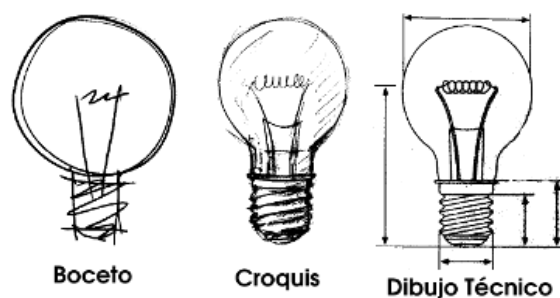
Siempre debe de haber un coordinador que vaya dirigiendo la actividad para que no se generen las discusiones entre los participantes. Se deben de llevar una serie de pasos para esta técnica, ya que se debe de tener un control, los pasos a seguir son los siguientes:

1. Se debe de presentar o explicar el problema a los integrantes del grupo.
2. Se tiene que explicar la manera en cómo se llevará acabo la dinámica.
3. Se dará el tiempo que el coordinador crea pertinente para que los integrantes analicen el problema.
4. Cada uno de ellos de manera ordenada, tienen que presentar sus ideas.
5. De acuerdo a lo que el coordinador haya decidido, es como se realizara la toma de decisiones para ver la idea o ideas que se quedarán o las que son idóneas para un mayor analices, y que esta se implemente.

CROQUIS

Esta técnica consiste en un dibujo rápido y sencillo de la idea que se quiere dar a conocer. Su característica principal es que debe ser a mano alzada, es decir, no se debe de utilizar ningún instrumento profesional de dibujo técnico, ya que si se utiliza esto sería un plano y no un croquis.

La técnica del croquis es muy similar a un boceto, ya que este también es realizado a mano alzada y sin ayuda de algún instrumento. La diferencia entre estos dibujos, es que el Croquis debe de ir mas definido y con especificaciones, es decir, el croquis debe de contener las posibles medidas de la figura real y esta puede llevar algún título si es que se plasma directamente la idea final, así como que la figura debe de estar más definida que la del boceto. Por ejemplo:



La diferencia entre las tres formas del dibujo que se ha mencionado es clara en la imagen.

Una de las recomendaciones que se realizan, pero que dependerá de cada una de las personas que pongan en práctica dicha técnica, es que de preferencia no se le debe poner color. Esto se recomienda para que el dibujo tenga más claridad y por qué el croquis no es el dibujo final de la idea.

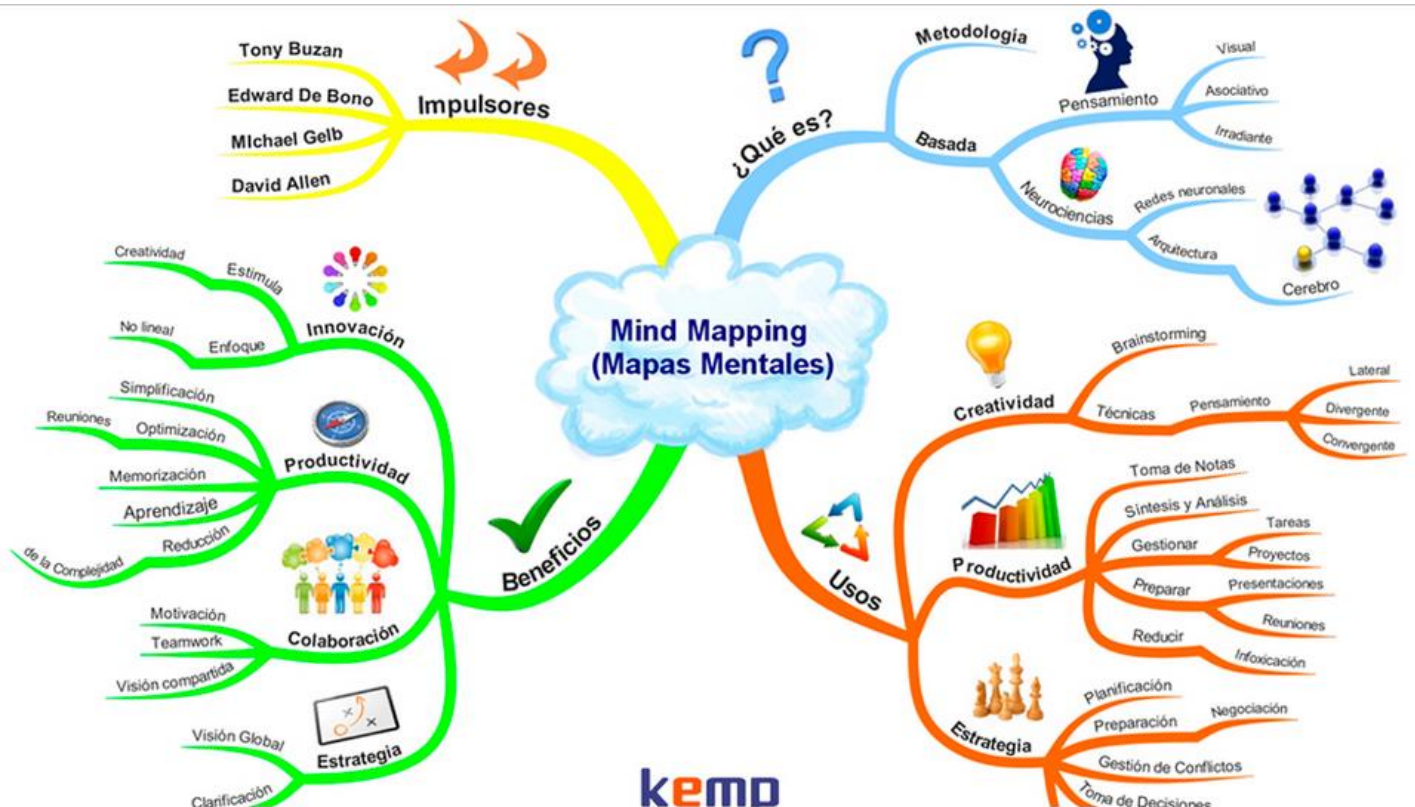
MINDMAPS

“Es una metodología creativa y perceptiva basada en el Pensamiento Visual y el Pensamiento Asociativo”. Lo que se busca de esta técnica, es organizar las ideas para tenerlas más claras. Se trata de que el cerebro de cada persona al utilizar los mapas trate de asociar más rápido las cosas y sea más entendible lo que se quiere mostrar.

En esta técnica se muestran las ideas principales acompañadas de una imagen representativa de esa idea. Se emplea a través de la variación de colores, imágenes o símbolos que se asocien al tema. Se busca sacar adelante la creatividad de los diseñadores o personas.

Como lo dice el concepto de Mindmaps, se basa en crear otra perspectiva a las cosas y que de esta manera se pueda procesar más rápido la información que se está dando.

Esta técnica es explicada a través de la misma técnica en la siguiente imagen:



Como se muestra en la imagen, se utilizan colores que ayudan a diferenciar una idea de la otra, también son utilizadas las imágenes que son más atractivas y por lo tanto te hace ver la información e interesarte por el tema.

PROTÓTIPO

El prototipo es una técnica que se utiliza para llevar a cabo la idea a través de escalas, es decir, se realiza una maqueta o figura ya definida y con medidas a escalas de la figura real. Esta técnica se realiza para un mayor análisis del funcionamiento o forma de la idea. Lo que se busca es encontrar las posibles fallas y arreglarlas antes de llevarlas a la práctica de manera real.

“Los prototipos apoyan la evaluación de productos, clarifican requisitos de usuario y definen alternativas”. Los materiales que son utilizados para la realización del prototipo deben ser materiales baratos pero de calidad, ya que solo es para plasmar la idea a escala, los materiales de alta calidad, se utilizarán al final de la generación del producto. Los materiales del prototipo al final dependerán del coordinador, ya que se basará en el trabajo de calidad que se quiera entregar.

El número de prototipos ideal que se deben de hacer no existe, ya que en cada uno de estos se pueden encontrar ciertas fallas que se deban corregir. El número de los prototipos lo decidirán cada uno de los coordinadores a cargo del proyecto.



En la imagen que se muestra arriba, se ejemplifica el modelo de un prototipo de un proyecto de una casa que se planea implementar.

STORYBOARD

“El Storyboard es un conjunto imágenes mostradas en secuencia, con el fin de previzualizar una animación o cualquier otro medio gráfico o interactivo”.

Se presentan las ideas principales, en forma de secuencia. Permite mostrar la idea antes de que se encuentre terminada.

La elaboración del storyboard dependerá del uso que a este se le vaya a dar, es decir, el medio en el que será presentado, los medios pueden ser: video, posters, etc.

¿Cómo se debe hacer un storyboard?

- Narración

Se tienen que llevar acabo la realización del guion que se utilizará, se deberá dividir en distintas partes como sea necesario el texto, esto dependerá del narrador o del coordinador.

Es importante recalcar que la narración de la escena no debe de explicar las imágenes sino más bien, este debe sr información de apoyo. La narración debe de ser lo más breve posible.

- Dibujo o imagen

Se basa en dibujar lo descrito. No se necesita ser un dibujante profesional para hacer el storyboard.



En la imagen se muestra un ejemplo de un storyboard.

CONCLUSIÓN

Las técnicas de generación de ideas que los coordinadores deberán utilizar, dependerá de cada uno de ellos y del trabajo o proyecto que vayan a implementar. Las cinco técnicas son muy factibles, ya que proporcionan información final, es decir, mediante un debate o toma de decisiones, se eligen las ideas que van más acorde a los objetivos del proyecto.

En la técnica del Brianstorm, se respetan las ideas de cada uno de los integrantes del grupo, ya que para esta técnica mientras mas grande sea la lluvia de ideas mucho mejor. El coordinador es el que se debe de encargar que exista un orden al momento de realizar la actividad y de verificar que cuando un integrante este dando a conocer su idea, los demás no ejerzan ningún tipo de burla.

La técnica del croquis, es muy sencilla y rápida de hacer, ya que esta técnica no necesita mucho conocimiento para poder efectuarla, ni tampoco se necesita ser un excelente dibujante para poder plasmar la idea. El único requisito que se podría tener, es presentar la idea a través de un dibujo claro y preciso.

Por otra parte, la técnica del mindmaps, es un estilo más creativo ya que se trata de una combinación de ideas, imágenes y colores, que hacen el trabajo más atractivo y con ello generar que las personas entiendan más rápido la idea que se está presentando.

La siguiente técnica es el prototipo, esta técnica es realizada ya más profesionalmente, es decir, se necesitan de herramientas especializadas para poder llevar acabo la idea en forma de escalas pequeñas. Aunque viene ser cierto que no necesariamente se necesitan herramientas profesionales, se recomienda que se haga el prototipo lo más semejante posible al proyecto final, ya que de esta manera se podrán corregir errores más fácilmente y con más exactitud.

La ultima técnica es la del storyboard, esta técnica se basa en realizar un guion antes de que se tenga el trabajo terminado, es decir, realizar una serie de narración de lo que se quiere mostrar, así como las imágenes representativas de lo que se está queriendo mostrar. Para esta actividad se necesita de un problema o una situación para después plasmarla a través de una historia continua de palabras e imágenes.

BIBLIOGRAFÍA

Calidad y Medioambiente. (s.f.). Obtenido de
<http://www.cge.es/portalcge/tecnologia/innovacion/4112brainstorming.aspx>

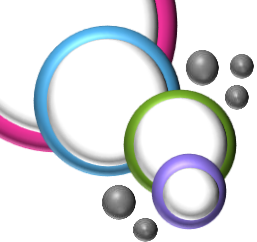
Innovación, F. N. (2011). *Formación y Consultoría para organizaciones.* Obtenido de
<http://www.neuronilla.com/component/content/article/37-generar-ideas/82-brainstorming>

Kemp personas y negocios. (s.f.). Obtenido de <http://www.kemp.es/metodologia/que-es-el-mind-mapping-o-mapas-mentales/>

Lacalle, A. (s.f.). Obtenido de http://albertolacalle.com/hci_prototipos.htm

Swingalia. (s.f.). Obtenido de <http://www.swingalia.com/dibujo/la-tecnica-de-el-croquis.php>

Urbano, J. (s.f.). Obtenido de <http://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

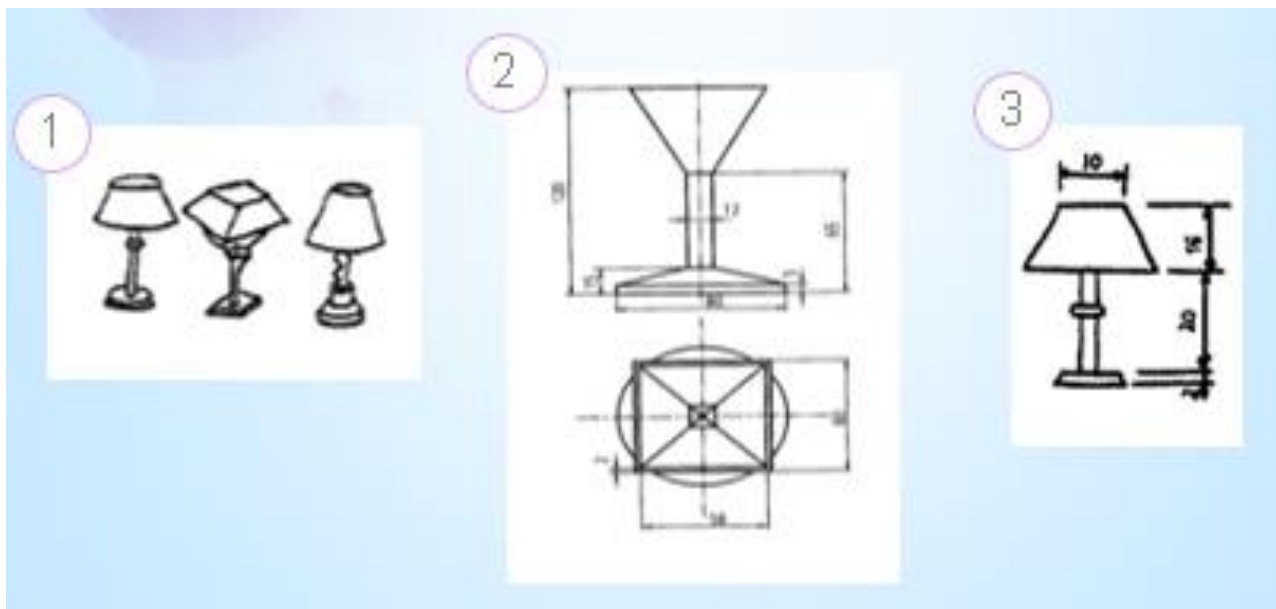


ANEXOS

ACTIVIDAD 1

En un hoja se deberán de anotar las respuestas a la pregunta que se realiza, solo se deberá de anotar el número que se crea que es el correcto.

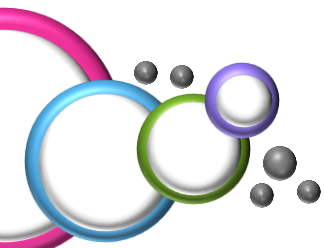
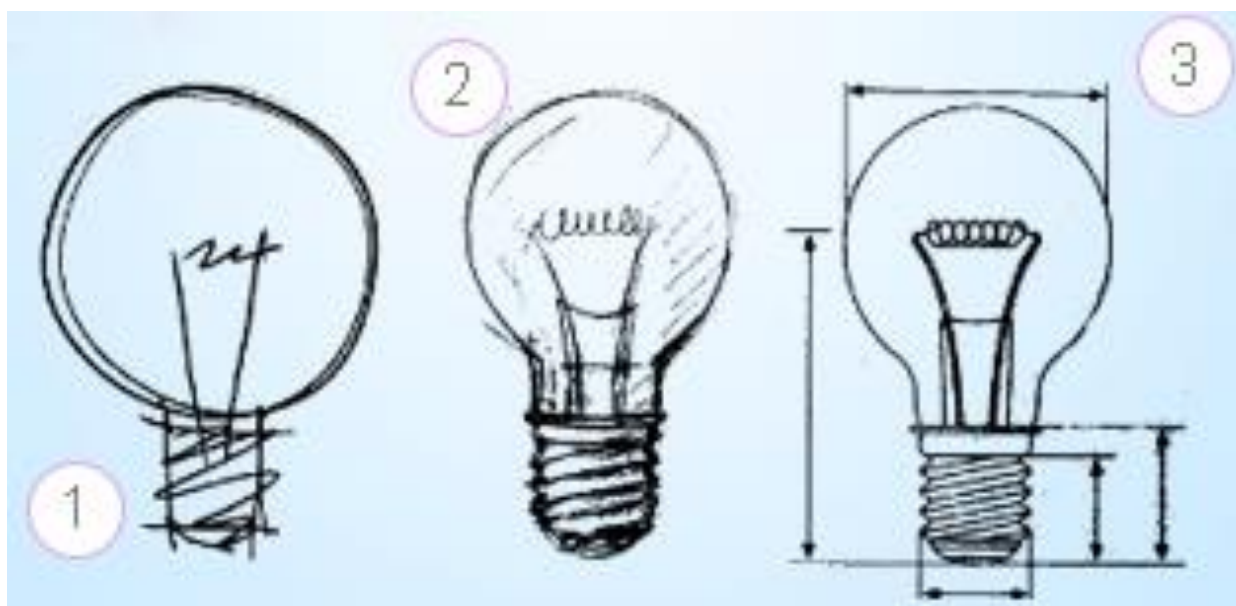
¿Cuál o cuáles son croquis?



ACTIVIDAD 2

En un hoja se deberán de anotar las respuestas a la pregunta que se realiza, solo se deberá de anotar el número que se crea que es el correcto.

¿Cuál o cuáles son croquis?



ACTIVIDAD 3

Materiales:

- Hoja blanca
- Lápiz
- Mucha imaginación

En una hoja blanca se deberá dibujar las ideas que se tengan al siguiente problema presentado.

Problema:

La empresa “Bella” necesita generar ideas para la nueva fragancia que quiere implementar. Lo que se busca es que gente especializada de propuestas para la forma de la botella. Se pide que la idea se plasme a través de la técnica de croquis. Se deberán de entregar dos ideas por diseñador.

Los datos que el coordinador proporciona son los siguientes:

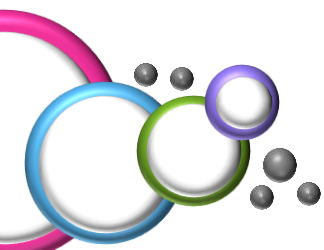
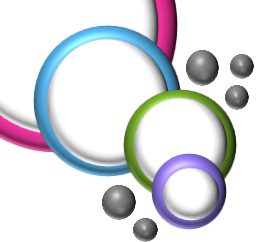
1. El segmento son las mujeres de 25 – 30 años
2. El nombre de la fragancia será “Passion”

Reglas:

- Para dicha actividad se tendrá 5 minutos aproximadamente para cada idea por diseñador.
- Las ideas presentadas deberán ser creativas.
- Deberán realizarse a través del método del croquis.
- Por último se elegirán las 4 ideas más creativas

RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD 3

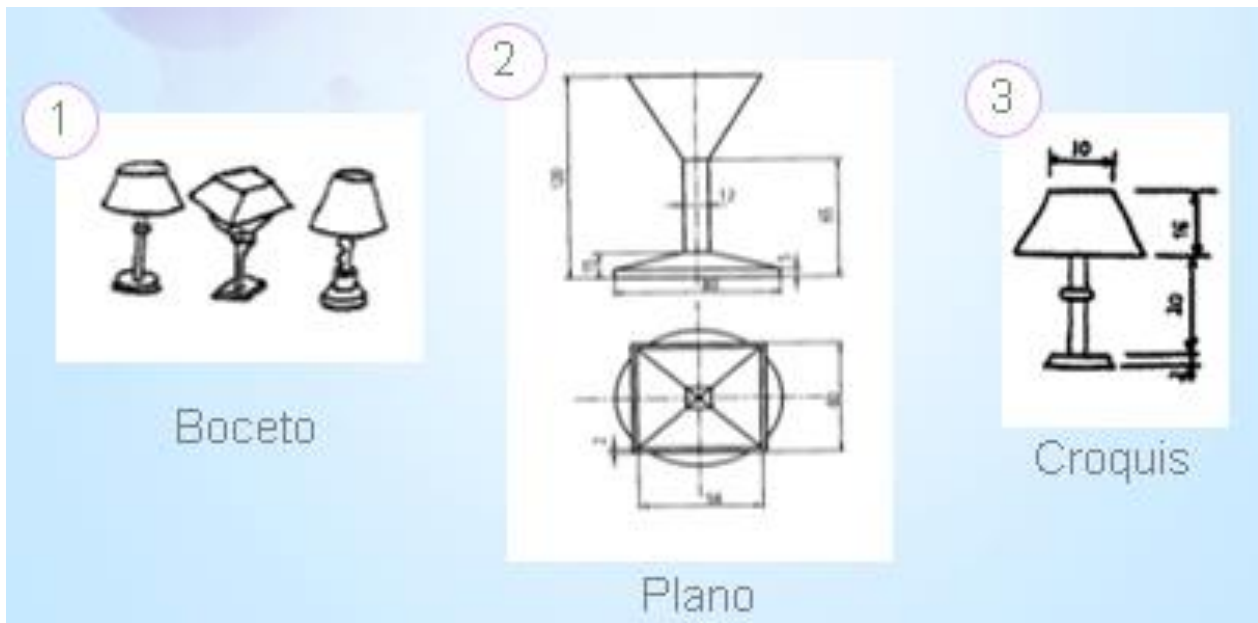




IDEAS PRESENTADAS (Las 4 ideas elegidas fueron las de mayor puntuación)

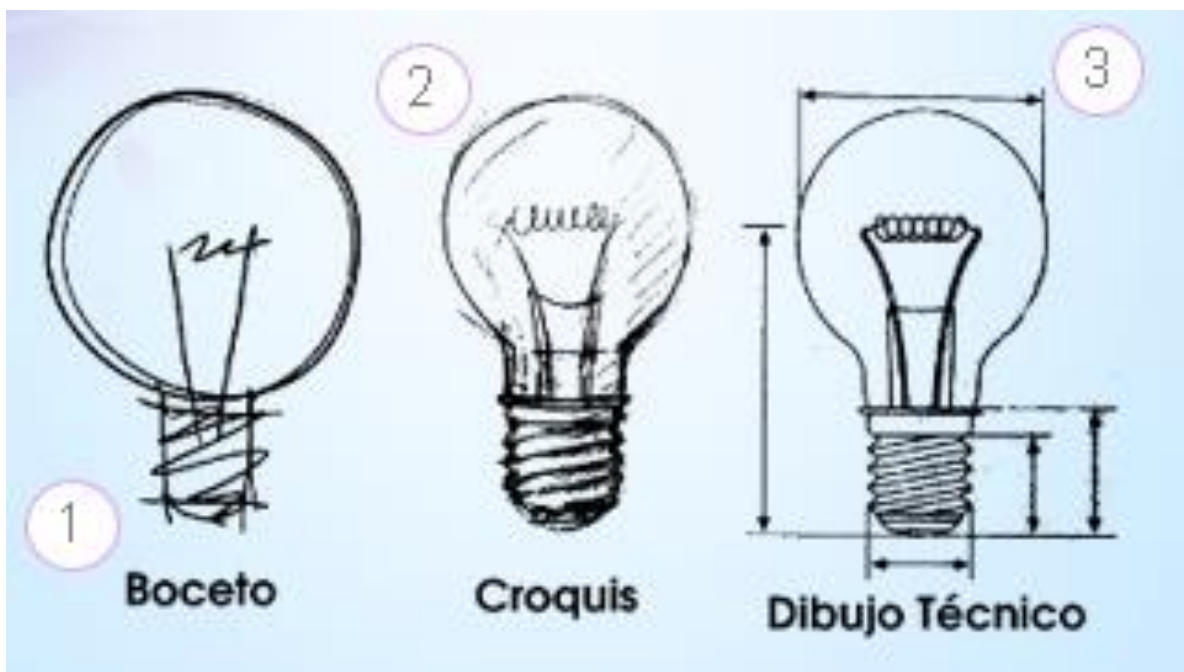


RESPUESTA DE LA ACTIVIDAD 1



Como se muestra y con la información dada, la figura 3 es un croquis ya que está realizada a mano alzada y tiene las características representativas del producto.

RESPUESTA DE LA ACTIVIDAD 2



Como se muestra en la imagen, un croquis también puede no llevar las especificaciones, es decir, las medidas de la idea. La diferencia es que el croquis es más definido que el boceto.