

# El diseño generador de conceptos provocador de soluciones

Tiburcio García, Carmen

2015-03-12

---

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/418>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>



## XXIII Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico



29, 30 y 31 de octubre 2012  
Universidad Iberoamericana Ciudad de México

**Taller**  
**El diseño generador de conceptos**  
**provocador de soluciones**  
Carmen Tiburcio G.



XXIII Encuentro Nacional  
de Escuelas de Diseño Gráfico



# Día 1

29, 30 y 31 de octubre 2012  
Universidad Iberoamericana Ciudad de México

Taller  
El diseño generador de conceptos  
provocador de soluciones  
Carmen Tiburcio G.

# ATL

Diseño Tradicional

---

# BTL

Diseño de Guerrilla



A T L  
F T L

---

B T L



# FTL videos



el **CONCEPTO** es aquello que las personas  
a quienes se dirige el diseño **PERCIBEN**,  
**SE VINCULA CON LAS EMOCIONES**  
se encuentra en el mundo de las ideas y es **abstracto**



[www.gettyimages.com](http://www.gettyimages.com)

# CONCEPTUALIZAR

implica modificar o reforzar determinada percepción mediante un mensaje



**La conceptualización de diseño  
se relaciona con cuatro elementos:**

**EMISOR**

**PERCEPTOR/USUARIO**

**MENSAJE**

**COMPETENCIA/CASOS ANÁLOGOS**

# Lo que se necesita conocer de cada uno: **EMISOR**

Qué quiere que el perceptor o usuario perciba del diseño

## **PERCEPTOR/USUARIO**

Quién es, cómo es, cuáles son sus costumbres, sus gustos, sus tradiciones, cómo comprende las cosas, cuáles son sus códigos culturales

## **MENSAJE**

Qué es lo que se quiere comunicar o que el perceptor/usuario perciba

## **COMPETENCIA/CASOS ANÁLOGOS**

Qué se ha hecho sobre el tema. Cuáles han sido los éxitos y los fracasos, qué se puede aprender de ello

# **Lo que se necesita tener muy claro: Problema o necesidad.**

Cuántas personas o instancias lo rodean.

## **Objetivos.**

Qué se quiere lograr.

## **Concepto.**

Qué es lo que se quiere comunicar o que el perceptor/usuario perciba.

## **Perceptor.**

A cuál de las personas o instancias es a la que me voy a dirigir.

PRACTICE  
SAFE DESIGN  
USE A  
CONCEPT

Petrula Vrontikis

# **TALLER:**

## **1. Organizarse por equipos.**

### **Temas:**

**Atención a los ancianos (009, 911).**

**Drogas en la escuela (211).**

**Maltrato en contextos escolares (305, 207).**

**Adición a las tecnologías (FB) (306, 36002, 96002).**

**Salud: Obesidad bulimia y anorexia (63010, 003).**

**Depresión en jóvenes (001).**

## **TALLER:**

### **Problema o necesidad.**

Lecturas por equipo. Definir instancias o personas que lo rodean.  
Identificar a quién se dirigirá el mensaje.

### **Objetivos.**

Qué se pretende lograr.

### **Perceptor.**

Describir sus gustos, sus costumbres, su cultura.

### **Mensaje.**

Con base en lo anterior, determinar exactamente el mensaje y el medio.

### **Concepto.**

Qué se quiere que la persona a quien se dirige el mensaje perciba.  
Que lo impacte y le provoque la flexión.

### **Competencia o casos análogos.**

Identificar si existen, analizar sus aciertos y sus fallas, aprender de eso y usarlo.

### **Proyecto.**

Definir, diseñar.



XXIII Encuentro Nacional  
de Escuelas de Diseño Gráfico



**Día 2**

29, 30 y 31 de octubre 2012  
Universidad Iberoamericana Ciudad de México

Taller  
El diseño generador de conceptos  
provocador de soluciones  
Carmen Tiburcio G.

**¿Cuál es el proyecto por equipo?**

**¿Cómo y con qué lo harán?**

**¿Cómo lo registrarán?**

**!Manos a la obra!**





XXIII Encuentro Nacional  
de Escuelas de Diseño Gráfico



**Día 3**

29, 30 y 31 de octubre 2012  
Universidad Iberoamericana Ciudad de México

Taller  
El diseño generador de conceptos  
provocador de soluciones  
Carmen Tiburcio G.



**veamos qué pasó**



## XXIII Encuentro Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico



29, 30 y 31 de octubre 2012  
Universidad Iberoamericana Ciudad de México

**Taller**  
**El diseño generador de conceptos  
provocador de soluciones**  
Carmen Tiburcio G.