Universidad Iberoamericana Puebla

Repositorio Institucional **http://repositorio.iberopuebla.mx**

Materiales de divulgación Producción Académica

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

ACTUAR DESDE EL DISEÑO

CONSTRUYE

RUTA 1

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

ETL

BTL

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

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

ACTUAR DESDE EL DISEÑO

CONSTRUYE

RUTA 1

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

ACTUAR DESDE EL DISEÑO

CONSTRUYE

RUTA 1

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.