

Propuesta

Gráfica

Cuatro

Capítulo

## Técnicas de Creatividad

**A** continuación se darán 9 Técnicas de Creatividad como resultado de toda la investigación anterior. Pretendiendo que ayuden a la creatividad del Diseñador, sino en su producto final, por lo pronto en el planteamiento de su problema y sus soluciones. Cabe aclarar que estas técnicas no se deben de cumplir tal y como están expuestas, se permite la personificación en ellas.

El seguimiento de estas técnicas no aseguran la utilidad del producto final, lo que si aseguran es un punto de vista diferente del problema y su solución, lo cual por consecuencia deberá de resultar un Producto más creativo, sin embargo no en todos los casos de problemas se pueden utilizar estas técnicas.

También dependerá del diseñador en que momento de su proceso de diseño lleva a cabo estas técnicas, ya sea después de definir perfectamente su problema, antes de definirlo, antes de comenzar a diseñar o durante su diseño.

## Técnica 1

---

- 1** Define en una oración no más larga de 8 palabras el problema.
- 2** Realiza una lista de todas las posibles alternativas que resuelve tu problema. Recuerda no descartar ninguna posibilidad por muy errónea que parezca.
- 3** Todas las soluciones te sirven.
- 4** Cada una de las soluciones sacalas de su contexto y llévalas a un contexto diferente al contexto del problema.
- 5** Escoge al azar 2 números que no pasen del número de soluciones que enlistaste anteriormente.
- 6** Ahora compara las situaciones de las 2 soluciones que corresponden a los número que escogiste al azar y crea una solución nueva.

## Técnica 2

---

- 1** Define tu problema y busca las posibles soluciones a tu problema, recuerda no eliminar ninguna idea que venga a tu mente.
- 2** Crea un contexto imaginario diferente al contexto de tu problema.
- 3** Revisa tus posibles soluciones llevándolas al contexto imaginario.
- 4** Enlista los elementos necesarios en casa una de las soluciones que sirven en el contexto imaginario
- 5** Analiza estos elementos minuciosamente y lléalos al contexto real.
- 6** Ahora podrás utilizar los elementos que en realidad funcionan en el problema con el contexto real a propuestas de Diseño.

## Técnica 3

---

- 1** Divide tu problema en cada una de sus partes.
- 2** Analiza cada parte por separado y enlista ideas que te vengan a la mente en cada una de sus partes.
- 3** Ahora redefine tu problema utilizando la lluvia de ideas anterior.
- 4** Dibuja 10 cosas de tus mejores ideas.
- 5** Ahora muestra tus dibujos a otras personas y escribe bajo cada dibujo las ideas que te den los demás.
- 6** Con estas nuevas ideas que te dieron los demás define una solución del problema.

## Técnica 4

---

- 1** Invierte tu problema, es decir busca su antónimo.
- 2** Ahora descompone el nuevo problema en partes.
- 3** Ahora puedes dar una posible solución a este problema e inviertelo para que te de la solución del problema original.

## Técnica 5

---

### Técnica en equipo.

- 1** Hacer una lista de las ideas que todos los integrantes del equipo, no importa que tan buenas o malas sean.
- 2** Deberán crear un contexto diferente al que siempre están inmersos.
- 3** Descompongan el problema en partes.
- 4** Hagan un dibujo cada quien de cada una de las partes.
- 5** Reestructuren el concepto con los dibujos que se realizaron y con las ideas que se dieron al principio.
- 6** La vision del problema ya no es la misma que al principio.
- 7** Estudia las partes de nuevo problema por separado.

## Técnica 6

---

- 1** Analiza minuciosamente cada parte del problema.
- 2** Crea un contexto diferente para cada una de las partes.
- 3** Revisa cada parte con su contexto por separado.
- 4** Compara cada componente con el contexto real.

## Técnica 7

---

- 1** Escoge un número del 1 al 500.
- 2** Busca en un diccionario la primer palabra que veas en las páginas de los números que escogiste.
- 3** Las palabras que encuentres con su combinación enlista las posibles soluciones que tengan que ver con estas palabras.
- 4** Deja aquí el problema, ve a otro lugar, haz otra actividad por un momento y regresa a este problema después.

## Técnica 8

---

- 1** Realiza una lista de distintos puntos de vista del problema, desde quién está dentro del problema como de quién está alrededor del problema.
- 2** Busca una posible solución para cada punto de vista.
- 3** Escoge un punto de vista que más te guste.
- 4** Busca la solución o soluciones como si de verdad estuvieras en ese lugar.

## Técnica 9

---

- 1** Haz una lista de 10 posibles soluciones.  
Escoge al azar un número del 1 al 10.
- 2** Ese número es el número de la solución que tendrás que tomar.
- 3** Revisa todos los elementos de esa solución y llévala al problema real.

**E**l fin de este trabajo de investigación ha sido el dar a conocer el Diseño Experimental, comprenderlo y analizar cuales son sus aportaciones al Diseño. La investigación es lo más importante, sin embargo se pensó en una propuesta gráfica posible que apoye la comprensión a este tema un poco complejo y para cubrir el objetivo principal que es el dar a conocer el Diseño Experimental.

Se decidió diseñar un sistema de información digital con alcance a todos los estudiantes e interesados en el tema de Diseño Experimental de habla hispana. El cual de a conocer esta disciplina, toda la información necesaria, sus principales expositores y algunos ejemplos de trabajos experimentales. La solución a estas exigencias es una **página web**.

Esta página web es ideal para cualquier tipo de navegador, plataforma, sistema y monitor. Por lo tanto se comenzó por definir el formato de la página, comenzando por el tamaño de la pantalla que es de 600 X 700 pixeles. La retícula y el diseño, son sencillos, ya que lo más importante de esta propuesta es la información que se podrá encontrar en la misma. Por lo tanto el lugar que tiene ésta en la página es de mayor tamaño a comparación de lo demás.

La página web debe de ser de fácil acceso, rápida de encontrar y de cargar en cualquier tipo de equipo de computo. La información ahí presentada no es compleja. La navegación *on-line* es rápida y sin mayor complicación, es decir, que el usuario siempre sabrá dónde está y cómo regresar a dónde desea. Por esta razón se clasificó la información en 3 grandes grupos: *¿Qué es el Diseño de Información?*; el cual contiene toda la información respecto a los principios, definiciones y mayores exponentes de este movimiento. *Galería*; aquí se podrá encontrar toda una lista de ejemplos de Diseño Experimental con sus autores e imágenes que podrán ser utilizadas por los usuarios. Y finalmente se encuentran las *Técnicas de Creatividad* como resultado de la investigación y análisis realizado en este trabajo.

El Diseño de esta propuesta se definió buscando formas y colores que siguieran con el concepto de experimentación, sin olvidar las exigencias de usabilidad para la página. El color azul grisáceo es



**Cabeza**  
Estática, aparece en  
toda la página



**Menú**  
Llevan a otro nivel  
de información y se  
desplegan submenús

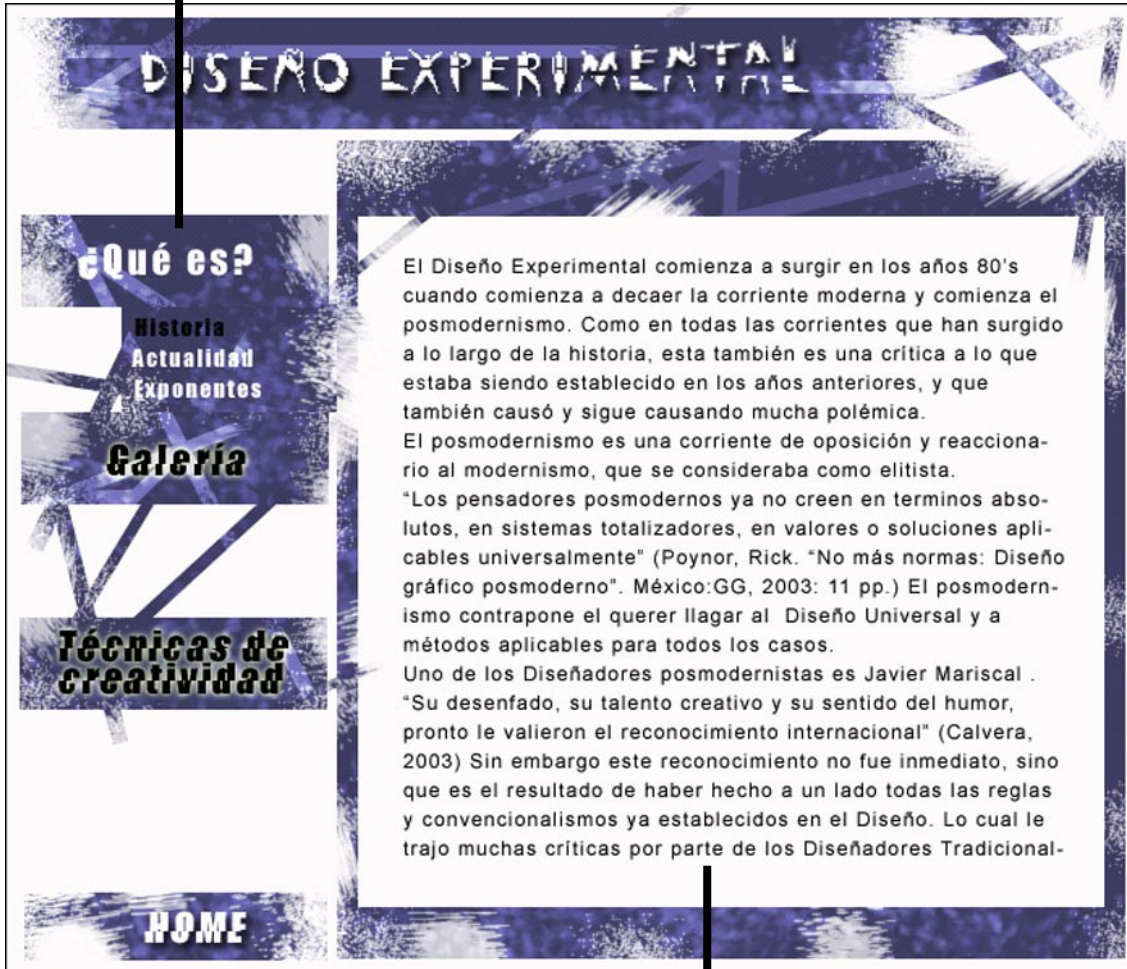
**Botón de Regreso**  
Regresa la página  
principal

**GIF animado**  
Imágenes que cam-  
bian de la Galería

### Submenús

Desplegados al entrar a la parte de ¿Qué es? y muestra las otras partes a las que se puede ingresar

## ¿Qué es?



### Información

Información escrita que aparecerá al hacer click en el menú y que contiene datos a cerca de Diseño Experimental. En caso de querer se puede bajar este archivo e imprimir en formato PDF

un color neutral que no interfiere en la información dada, las manchas irregulares hacen del diseño más dinámico y diferente a otras propuestas *on-line*. Se utilizó la tipografía “Cutout” como cabeza de la página, por ser una tipografía experimental y se partió y giró la parte final del título para dar mayor dinamismo. La tipografía “Impact” se utilizó en el menú por ser una tipografía fuerte y determinante; pero también se partió para reafirmar el concepto de la página. Para los textos de información se utilizó la tipografía “Arial” por ser legible en pantalla e universal para ser leída en cualquier equipo de computo.

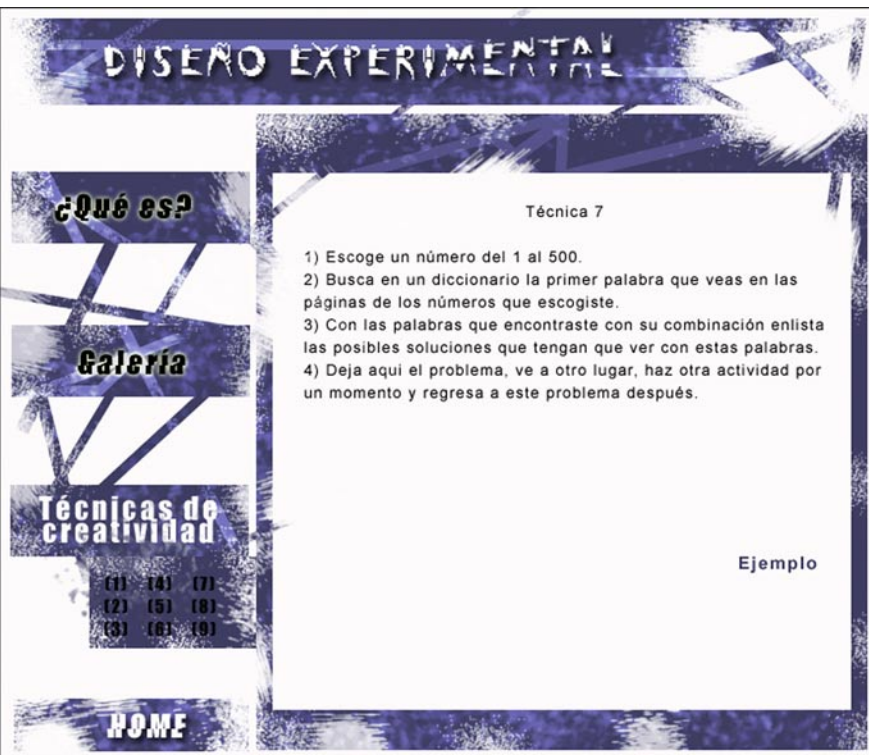
La navegación es muy sencilla, ya que el usuario no cambia de pantalla, sólo en el caso de entrar a algún autor o ejemplo que contenga imágenes o links a otras pantallas. Mientras que si está en las secciones de información siempre tendrá acceso al menú inmediatamente de lado izquierdo. Debajo de toda información que obtenga, podrá bajar esta información en un archivo PDF o imprimirla para su fácil almacenamiento en su equipo o lectura posterior.

Así se realizó esta propuesta digital. Esto no quiere decir que sea una propuesta definitiva. Se puede decir que si se siguiera con este proyecto, esta página sería sólo el principio de una serie de sistemas de información que den a conocer el Diseño Experimental y su aportación. Un libro de consulta como es la tesis en si, y algunos impresos se utilizarían para dar a conocer esta página y que los usuarios ingresaran.

Una nota importante que se debe de tomar en cuenta es que la página web debe de estar en continua revisión y actualización, son las nuevas propuestas e información que se encuentre respecto al tema de interés.



Muestra de página, sección de **Galería** dónde los ejemplos se pueden agrandar al momento de hacer click sobre ellas



Ejemplo de sección de **Técnicas Creativas**, dónde se explica la técnica, se presenta un ejemplo y se puede bajar el archivo en formato PDF