

DESAFÍOS DE INNOVACIÓN

EN INGENIERÍA Y CIENCIAS



Profesores:

Horacio Buldrini
Pedro Mirauda



Auxiliares:

Catalina Muñoz
Dominique Duque



Ayudantes:

Marilyn Celedón
Ignacio Hernández
Alan Dominguez
Hugo Soto

COMUNICAR IDEAS

“A veces una **idea** puede convertirse en tu peor enemigo, sobre todo cuando impide pensar en **alternativas**”

Una vez **definido el problema** ideamos soluciones y desarrollamos conceptos en mayor profundidad, esto **implicará comunicar ideas**, tanto a tu **equipo** como a posibles **clientes** o **usuarios**.



BOCETOS + CONCEPTOS + EXPLORACIÓN
DIAGRAMAS + STORYBOARDS + PRESENTACIÓN

Queremos definir los **datos relevantes** para la correcta comprensión de nuestro proyecto, encontrar un lenguaje **certero y entendible** por nuestros interlocutores, lo que puede incluir **tanto palabras como recursos gráficos**.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN DE PROYECTO

ANTECEDENTES + PUNTO DE VISTA + PROCESO

Mostrar nuestras ideas
es parte importante del proceso y
no sólo su **culminación**

STORYTELLING: Pensar con Storyboards



Ellen Lupton/ El diseño como Storytelling

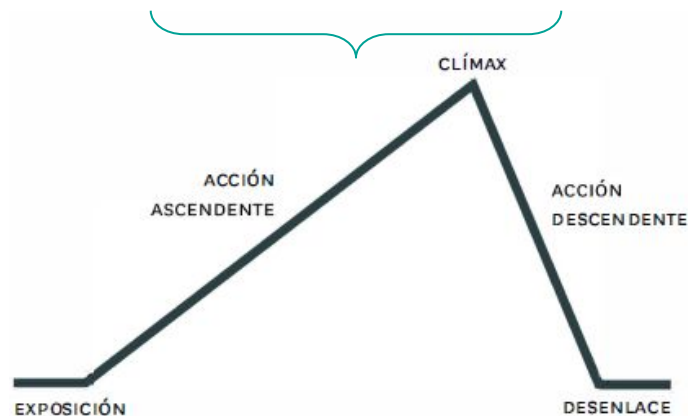
Los diseñadores usan storyboards para comunicar sus ideas a los clientes y colaboradores. También emplean ilustraciones narrativas para reflexionar sobre un problema, esbozar ideas y empatizar con los usuarios cuando afrontan sus retos diarios.

El diseño como storytelling/ Ellen Lupton

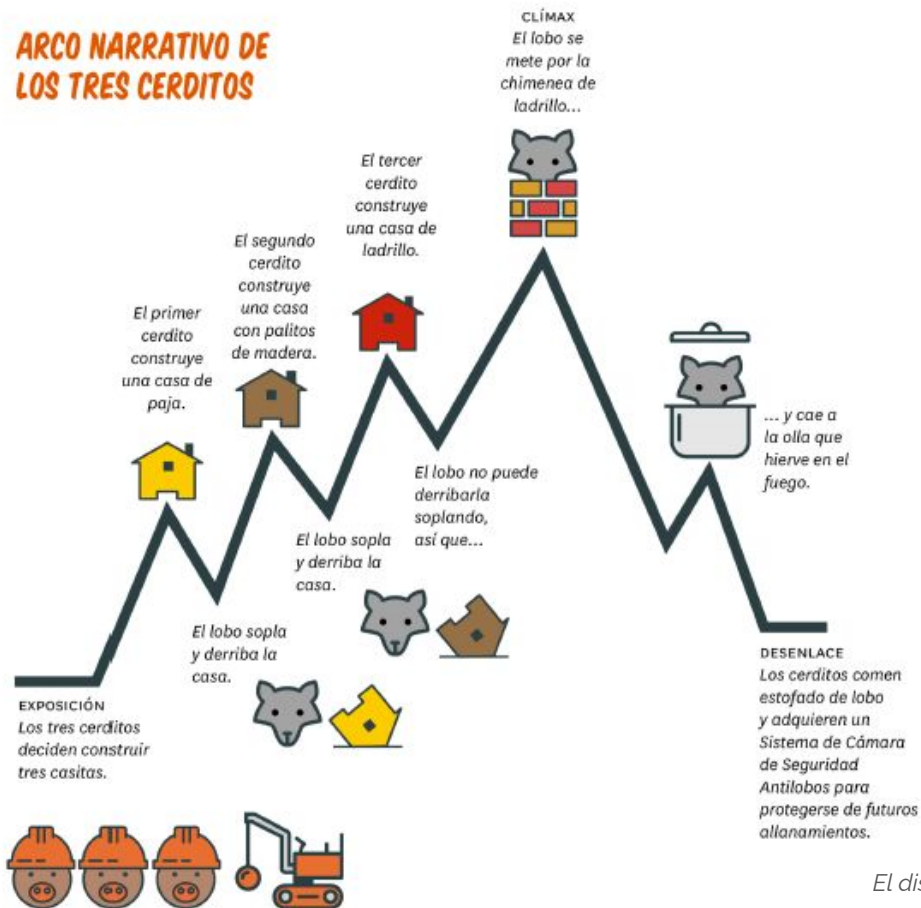
Para poder **expresar** nuestro proyecto de forma **sintética** nos exige una **comprensión** muy profunda de nuestro **problema**, su **contexto** y la **propuesta conceptual de solución**.

Estructura del Discurso

Gustav Freytag creó el concepto de **marco narrativo**. Dividió las obras dramáticas en cinco partes: **exposición**, **acción ascendente**, **clímax**, **acción descendente** y **desenlace**. El patrón de Freytag, con sus subidas y bajadas, suele visualizarse como una pirámide, cuya cúspide la constituye el punto de acción más alto. Este útil diagrama se conoce como "pirámide de Freytag"



ARCO NARRATIVO DE LOS TRES CERDITOS



El diseño como storytelling/ Ellen Lupton

STORYTELLING: Pensar con Storyboards



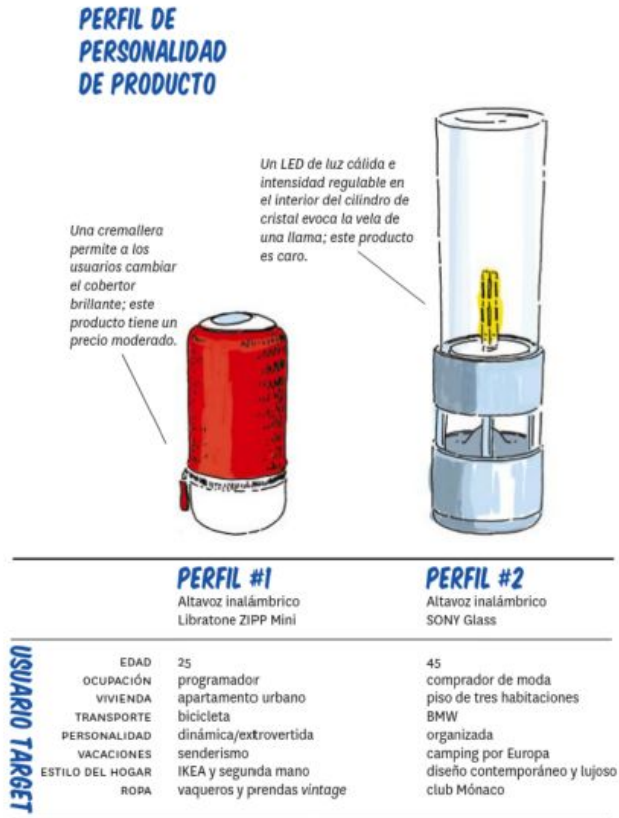
Explicando el Futuro o la Innovación

Ya sea mediante simples bocetos o mediante mundos imaginarios elaborados con detalle, el diseño-ficción ofrece un campo muy rico para visualizar el futuro y representar tanto las promesas como los peligros de la tecnología. La innovación se encuentra en el futuro de lo que aún no existe y requiere de una base de información para que logremos entender la necesidad de su existencia.

STORYTELLING: Pensar con Storyboards

El Usuario y su contexto nos dan Coherencia

Un mismo producto puede tener innumerables versiones, dependiendo del usuario que abordemos y su contexto, es por eso que será muy importante dentro de la comunicación de proyecto que demos un tiempo a explicar el usuario y los datos que nos llevaron a tomar decisiones para definir la Propuesta conceptual de solución.



El diseño como storytelling/ Ellen Lupton

Actividad 15

Storytelling y estructura de presentación

Actividad Lab

INSTRUCCIONES:

1. Definir cuál será la estructura de su presentación (para la Presentación Final oral) **Pueden inspirarse en el Elevator Pitch también**
2. Desarrollar el Storytelling de su proyecto (expresión sintética de su investigación, análisis, procesos, descubrimiento, propuesta de solución que contenga Usuario, Contexto, Necesidad, síntomas, hallazgo, etc etc.)



Entregar 1 documento PDF, subir a U-cursos en **Actividad 15**

¿preguntas?