



PROCESO
CREATIVO
DEL DISEÑADOR

RAYADO (AL)²

BOOK

María Emilia Staël Apolo
Anna Tripaldi
Cristian Alvarracín
Roberto Landívar



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY
50 AÑOS

Casa
Editora



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**
50 AÑOS

Prof. Francisco Salgado Arteaga, PhD.
Rector

Prof. Martha Cobos Cali, PhD.
Vicerrectora Académica

Prof. Jacinto Guillén García, Mgt.
Vicerrector de Investigaciones

Revisión General:

Dra. María del Carmen Calderón

Revisión de Estilo:

Dr. Oswaldo Encalada

Autores

María Emilia Staël Apolo
Anna Tripaldi
Cristian Alvarracín
Roberto Landívar

Diseño y diagramación:

María Emilia Staël Apolo

Impresión

Imprenta Digital de la Universidad del Azuay

ISBN:
978-9978-325-99-5

eISBN:
978-9942-778-02-4

Primera Edición
Junio 2018

Cuenca-Ecuador

RAYADO (AL)²
BOOK

ÍNDICE DE CONTE- NIDOS

1. Prólogo.....	5
2. Introducción general.....	7
3. Etapas.....	10
4. Características.....	14
5. Etapa 1.....	19
Preparación	
5.1 Introducción.....	20
5.2 Objetivo.....	22
5.3 Cuadro de registro.....	29
6. Etapa 2.....	33
Incubación	
6.1 Introducción.....	34
6.2 Objetivo.....	38
6.3 Scamper.....	43
6.4 Lluvia de ideas.....	49
6.5 6 sombreros para pensar....	55
6.6 Mapas mentales.....	61
6.7 Cuestionamiento.....	67
6.8 Cuadro de registro.....	73
7. Etapa 3.....	77
Iluminación	
7.1 Introducción.....	78
7.2 Objetivo.....	80
7.3 Cuadro de registro.....	83
8. Etapa 4.....	87
Verificación	
8.1 Introducción.....	88
8.2 Objetivo.....	90
8.3 Cuadro de registro.....	93
9. Etapa 5	97
Elaboración	
8.1 Introducción.....	98
8.2 Objetivo.....	100
8.3 Cuadro de registro.....	103
Conclusiones.....	107
Agradecimientos.....	109
Cuadros de registro.....	110






Prólogo

“Lo que no se define no se puede medir. Lo que no se mide, no se puede mejorar. Lo que no se mejora, se degrada siempre”.

Lord Kelvin

El trabajo creativo, por naturaleza, supone grandes ineficiencias en su proceso; los diseñadores a menudo registran alto desperdicio de tiempo y recursos.



RAYADO AL CUADRADO BOOK es un libro que pone al alcance de todos los profesionales y estudiantes de diseño, un proceso creativo estándar para registrar actividades en cada etapa del proceso creativo; de esta manera, el usuario potencia cada vez más su trabajo productivo, garantiza la eficiencia y evita el frecuente desperdicio de tiempo, recursos y valor.



INTRO- DUC- CIÓN

El proceso creativo es el conjunto de etapas que seguimos al desarrollar un proyecto para aplicar la creatividad y facilitar la generación de nuestras ideas.

Sin un correcto dominio de un proceso creativo, resulta difícil que el usuario saque el mayor partido a sus conocimientos para desarrollar un proyecto. El producto editorial plantea un proceso creativo estándar que permite al usuario maximizar su productividad sin experimentar sus habituales ineficiencias.

Se espera que las siguientes páginas permitan al lector aprovechar al máximo la información propuesta, esto con el fin de que controle y organice su proceso creativo y potencie así su productividad.

Cómo sacar el máximo partido a este libro

Este documento presenta un estudio profundo de las etapas principales del proceso creativo de un diseñador.

Cada etapa está diseñada con el propósito de encaminar al usuario durante el seguimiento del proceso creativo, todo ello acompañado de gráficos y explicaciones detalladas para el cumplimiento de los objetivos. Otro sistema alternativo muy efectivo para medir el tiempo dedicado a cada tarea es Toggl, una herramienta digital que mide el tiempo exacto, proyecto y cliente.

Etapa 2 Incubación **20.21**



Etapa 1 Preparación **14.15**



Las etapas y técnicas comienzan con una introducción donde se explica el objetivo. Luego sigue un código de color para facilitar la orientación del usuario.

En este libro

repasaremos cada una de las etapas del proceso creativo con el objeto de incorporarlo en cada una de las resoluciones de nuestros futuros proyectos.



Etapa 1

Explora las distintas formas para identificar un proyecto y buscar información relevante que nos aporte con ideas para su diseño y desarrollo.

Etapa 2

Incorpora las técnicas creativas como parte de la etapa de incubación para facilitar la generación de ideas.



Etapa 3

Expone un sistema que combina y descarta ideas de la etapa anterior, hasta finalmente encontrar la idea valiosa que se adecúe al proyecto.



Etapa 4

Se encarga de intervenir la idea final con una serie de preguntas que evalúan si la idea es consumible, funcional y viable. Determina si la idea cumple o no cumple el objetivo del proyecto.



Etapa 5

Dispone elementos que resultan valiosos para el proyecto

ETAPA 1

PREPARACION



ETAPA 2

INCUBACION

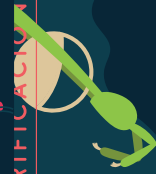


ETAPA 3

ILUMINACION



VERIFICACION



ELABORACION



PROCESO
CREATIVO



Características de **RAYADO AL CUADRADO**

Para la construcción de este documento, se analizaron aproximadamente veinte modelos de procesos creativos propuestos por diferentes profesionales. Entre ellos, el más destacado es el tipo de Graham Wallas, uno de los modelos clásicos más reconocidos. La invitación ocurre porque se llegó a la conclusión de que no muchos profesionales del diseño y de áreas creativas aplican un proceso estructurado en sus proyectos creativos.

BORN DE BONO

ZAN **Scamper**
Lluvia de ideas
6 sombreros para pensar
Mapas mentales
Cuestionamiento

Por este motivo, además de exponer un proceso creativo estándar que se deriva del estudio práctico de los anteriores analizados, este documento incluye técnicas creativas dentro del proceso para facilitar la generación de ideas y se organiza con una estructura que ayuda al usuario a potenciar su productividad, registrar y medir las características de su trabajo. De esta manera, es posible detectar el desperdicio de recursos y tiempo en cada etapa del proyecto resuelto.

SCAMPER
ALEX OSBORN



EDWARD DE BONO



**Te invitamos a
iniciar una nueva
experiencia en
el diseño con la
utilización de esta
guía práctica.
¡Adquiere
beneficios
que potencien
tu actividad
productiva!**

1

PRE-
PARA-
CIÓN

La preparación

constituye la fase inicial de todo proceso, es una etapa donde nace una conexión que nos permite abrirnos a la creatividad.

Cuando un diseñador se identifica con las palabras que el cliente transmite, percibe la necesidad de este como si fuera propia y visualiza la posible solución.

Transformar la emotividad del cliente en un proyecto que se emprenderá conjuntamente le da un especial valor agregado.



La razón de esta etapa está en la investigación que se realiza posterior a la solicitud del cliente. Las fuentes de información, sobre todos los aspectos del proyecto se convierten en instrumentos para fortalecer nuestro conocimiento.

El diseño consiste en una actividad que combina las características conceptuales con la destreza del profesional.

El iniciar un proyecto de diseño con investigación exhaustiva de la problemática que pretende resolverse, determinará el valor del proyecto.



La información llega al diseñador mediante entrevistas, encuestas, observación, libros, experiencias, etc.

La importancia de tener un conocimiento amplio del tema facilita el proceso de diseño.

Resulta de vital importancia saber terminar la etapa de investigación para continuar con el proceso creativo.

Aspectos positivos en la etapa de preparación

Valor emocional del cliente



Localizar referentes verídicos que muestren un proceso completo de construcción de un proyecto.



Registrar y determinar fuentes que expongan información de calidad.



Realizar encuestas y entrevistas, para conocer la opinión pública sobre un tema determinado. Los datos añaden un valor conceptual y emocional a nuestro proyecto.



Ordenar los datos por su nivel de aporte y conocimiento.



Identificar cuándo se debe terminar la investigación para continuar con el proceso creativo.

El proceso de investigación y búsqueda de información ¿requiere mucho tiempo?

¡Solo el necesario!

A menudo, el diseñador destina excesivo tiempo en la búsqueda de referentes e investigación, pero el asunto no se limita a guardar y acumular solamente. El diseñador debe tener en cuenta qué información le es útil en su proyecto, además de otros factores, como determinar si los datos son verídicos o de calidad.

En esta etapa el usuario puede controlar su procedimiento con el fin de conseguir la información necesaria en el tiempo necesario siguiendo un registro según su trabajo y su propósito. Se acepta una cierta pérdida de recursos y tiempo en los primeros proyectos, sin embargo el diseñador revisa el proceso y aprende de las ineficiencias anteriores para mejorar y optimizar cada vez más su trabajo.

Tener un registro de las fuentes de información adecuadas

facilita el trabajo de diseño, y se economiza tiempo con la utilización de fuentes valiosas.

Una base de datos que englobe toda una gama de sitios que nos aporten con buena información es esencial para el diseñador.

Presentamos a nuestros lectores algunas páginas de diseño reconocidas por brindar contenido de calidad:

Diseño general



Pinterest



Talenthouse



Behance

Producto



The dieline



Identitydesigned



Designworklife

Tipografía

FONTS IN USE

Fonts in use



Art of the menu

typetoken.

Typetoken



Friends of type

Beautiful Web Type

A showcase of the best typefaces from the Google web fonts directory.

Beautiful web type

Web

AWWWARDS®

Awwwards

dribbble

Dribbble



Best web gallery

PatternTap

Patterntap



Designlicks

PREPARACIÓN

PÁGINA WEB CCW

<input checked="" type="radio"/> FUENTES DE INFORMACIÓN VALIOSA	<input type="radio"/> FUENTES DE INFORMACIÓN NO VÁLIDA
Behance <u>AWWARDS.COM</u> Pinterest ✓	-Google X
TIEMPO TOTAL EMPLEADO	

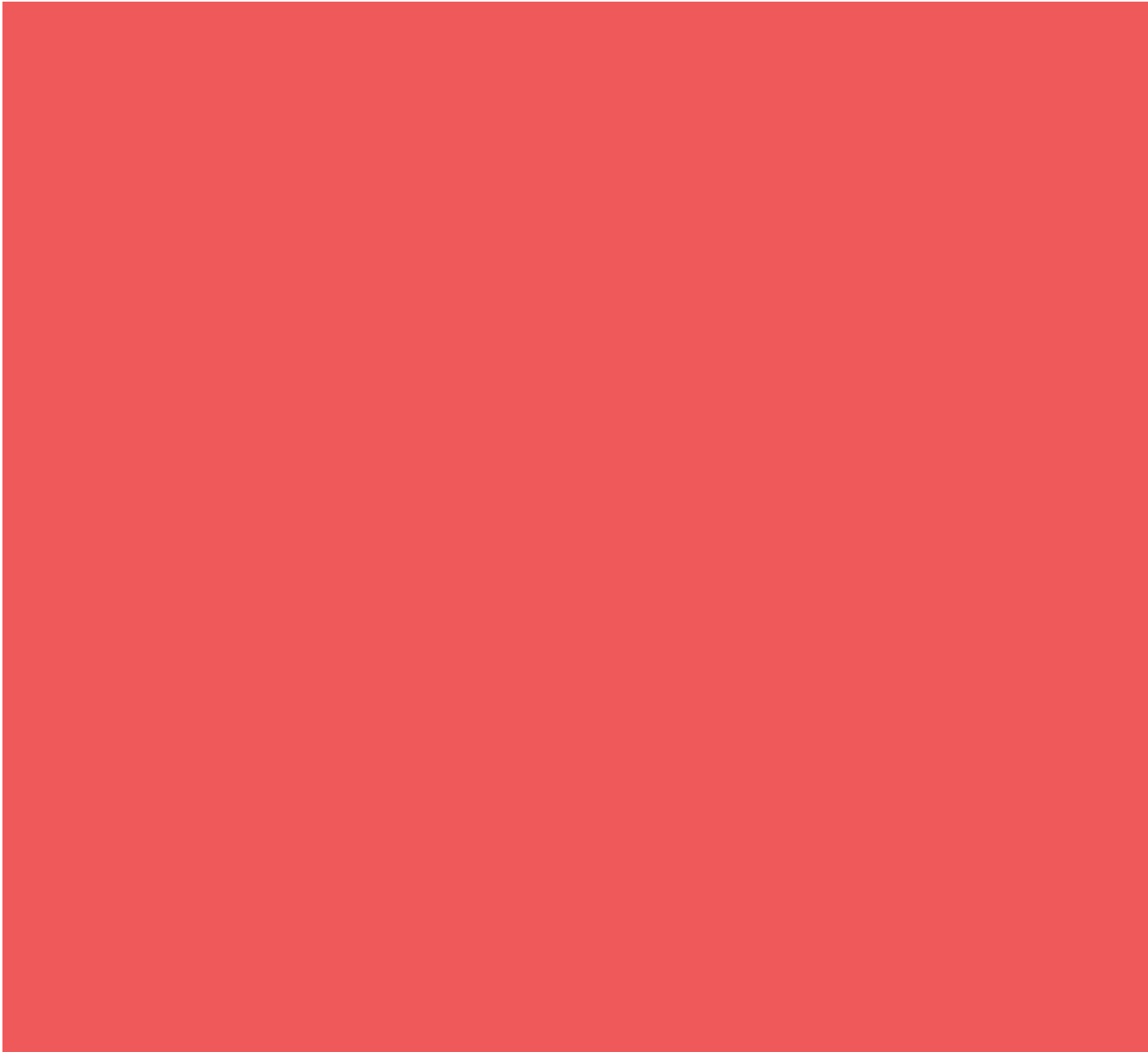
2 HORAS

Cuadro de registro

La utilización del cuadro es sencilla en cada etapa. El usuario puede seguir un proyecto de diseño para ejemplificar la utilización de los cuadros de registro, durante el proceso creativo.

El usuario inicia un proyecto. En la investigación de referentes, registra diferentes sitios que le proporcionan información de todo tipo. Válidas o no, en el cuadro de registro se anotan todas las fuentes visitadas. Al finalizar apunta el tiempo que le tomó desarrollar esta etapa.

La ventaja de registrar el proceso, se evidencia en el desarrollo del siguiente proyecto; el usuario revisa su actividad previa y busca información directa y únicamente en las fuentes que le proporcionaron información valiosa, economizando así tiempo y recursos.



**Concluida
esta etapa de
investigación,
tenemos
conocimiento
del tema que
desarrollaremos
en nuestro
proyecto, razón
por la cual
iniciamos la etapa
de incubación.**

2

**INCU -
BA -
CIÓN**

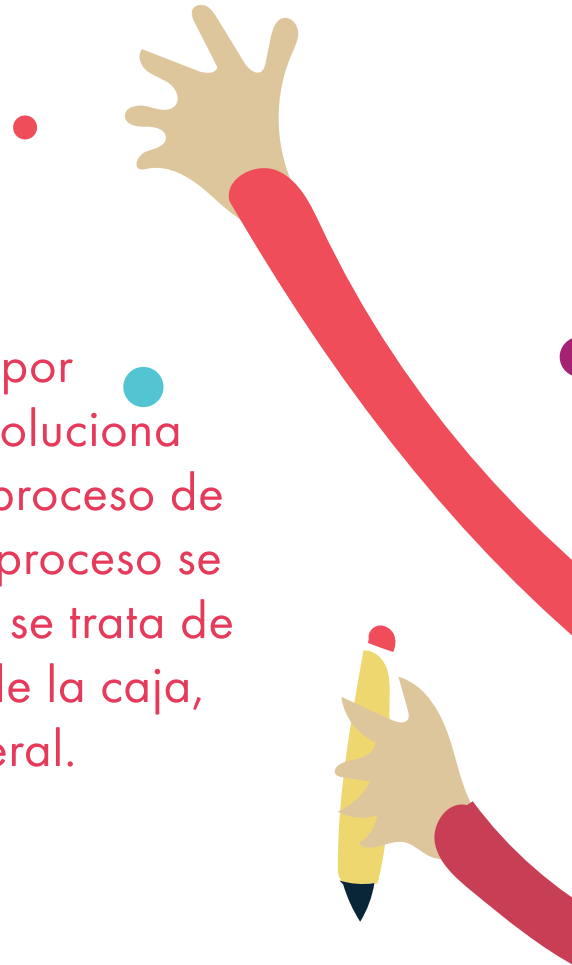
La incubación

constituye la etapa que se caracteriza por la capacidad del usuario para conseguir una percepción global muy imaginativa y fantástica del entorno. Nos separamos del mundo de las operaciones para activar el comportamiento divergente y procedemos a generar ideas.

Es parecida a un choque de iluminación, como cuando Arquímedes, según la historia, gritó “¡Eureka!” al comprobar su teoría mientras tomaba un baño.



Somos una especie creativa por naturaleza, la creatividad evoluciona en varias etapas dentro del proceso de desarrollo. Este período del proceso se basa en la experimentación, se trata de abrir los ojos, pensar fuera de la caja, estimular el pensamiento lateral.







El objetivo de esta etapa consiste en generar la mayor cantidad de ideas utilizando todos los recursos de la etapa anterior, en vinculación con la técnicas creativas aquí presentadas.

Para desarrollar ideas se necesitan herramientas, por lo tanto, la fase de incubación ofrece una gama de técnicas creativas para la generación de ideas.

Dentro de esta etapa se incluyen las técnicas Scamper y Lluvia de Ideas desarrollada por Alex Osborn publicista estadounidense; 6 Sombreros Para Pensar y El cuestionamiento por Edward de Bono escritor y psicólogo maltés; mapas mentales por Tony Buzán escritor y consultor educativo del Reino Unido. El usuario cuenta con la posibilidad de estudiar la técnica que se adapta mejor al proceso de diseño. Existen varias alternativas cuando se habla de estas técnicas, pero las aquí recogidas responden de mejor manera al interés de los diseñadores cuando desarrollan trabajos en el área creativa.



Una vez identificada y estudiada la problemática en la etapa anterior, **se procede a generar ideas mediante la utilización de las técnicas creativas** aquí expuestas.

ALEX O

EDWARD

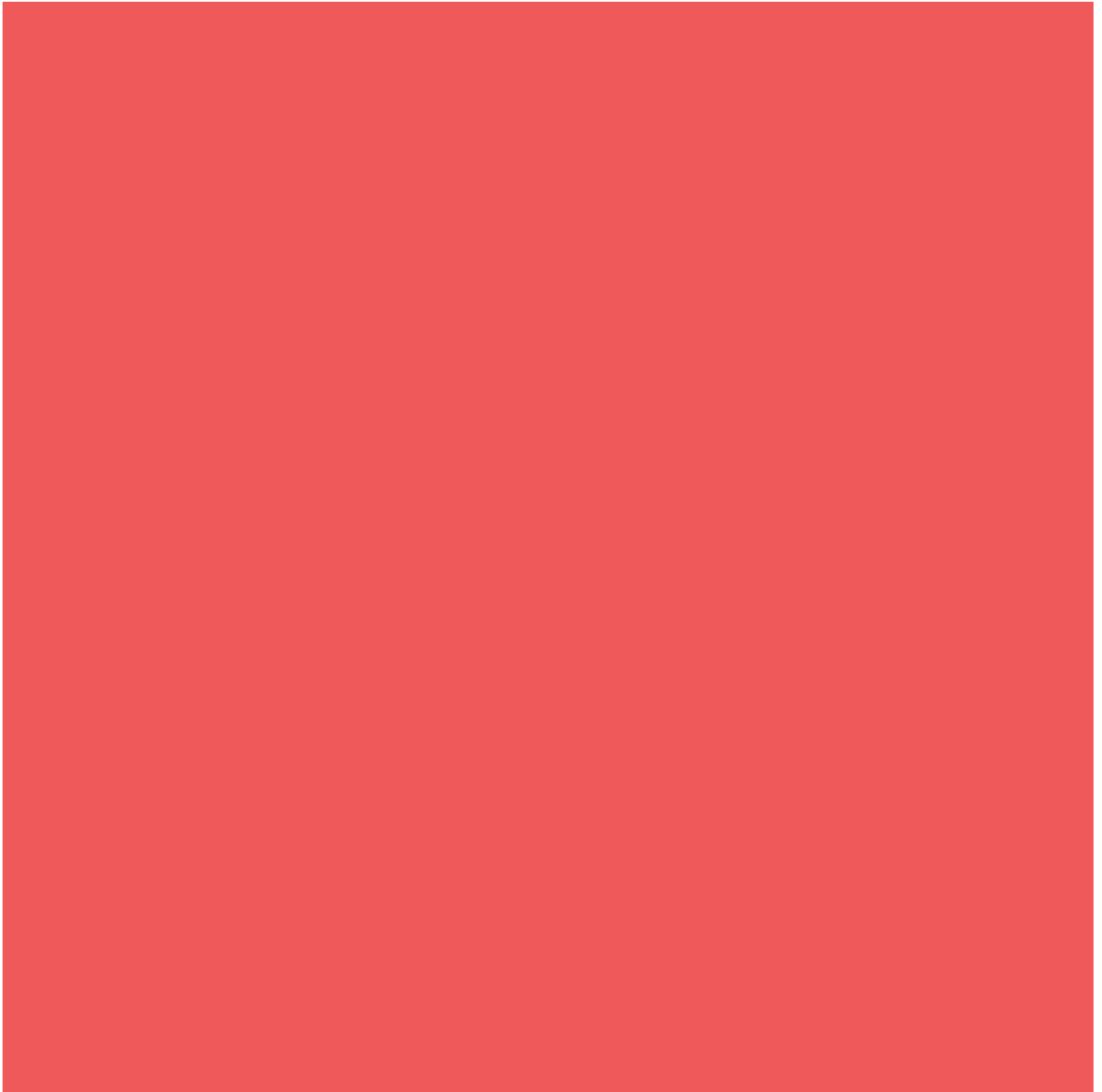
TONY BU

SBORN

DE BONO

ZAN

Scamper
Lluvia de ideas
6 sombreros para pensar
Mapas mentales
Cuestionamiento



SCAMPER



ALEX OSBORN

Scamper es una técnica

desarrollada por Alex
Osborn y más tarde
actualizada por Bob Eberlee
a mediados del siglo XX.
está basada en los verbos de
acción que sugieren cambios
a la idea original de la
problemática existente.

P

Las preguntas de acción se
representan por cada una de las
letras SCAMPER, de esta forma
S: Sustituir; C: Combinar; A:
Adaptar; M: Modificar; P: Poner
en otros usos; E: Eliminar y R:
Reordenar.

El objetivo de esta técnica es
explotar la máxima cantidad
de cambios y variaciones que
se pueden aplicar al problema
estudiado.

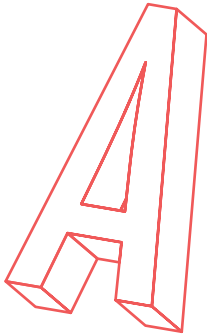
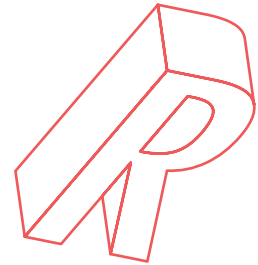
S

M

C



Uno de los métodos más exitosos en el desarrollo del pensamiento creativo es la técnica Scamper. Se caracteriza por la extensa cantidad de ideas que el usuario puede generar alrededor de la idea central.



Por lo tanto, con esta técnica creativa el diseñador tiene la libertad de utilizar todas las letras de la palabra para realizar intervenciones creativas que añadan originalidad al tema central.

¿Cómo se desarrolla? ¡Muy fácil!

El usuario propone una idea central, y con la utilización de las letras, se plantea las siguientes preguntas que involucran acción:

S: ¿Qué puedo sustituir?

C: ¿Con qué puedo combinar?

A: ¿Se puede adaptar a algo?

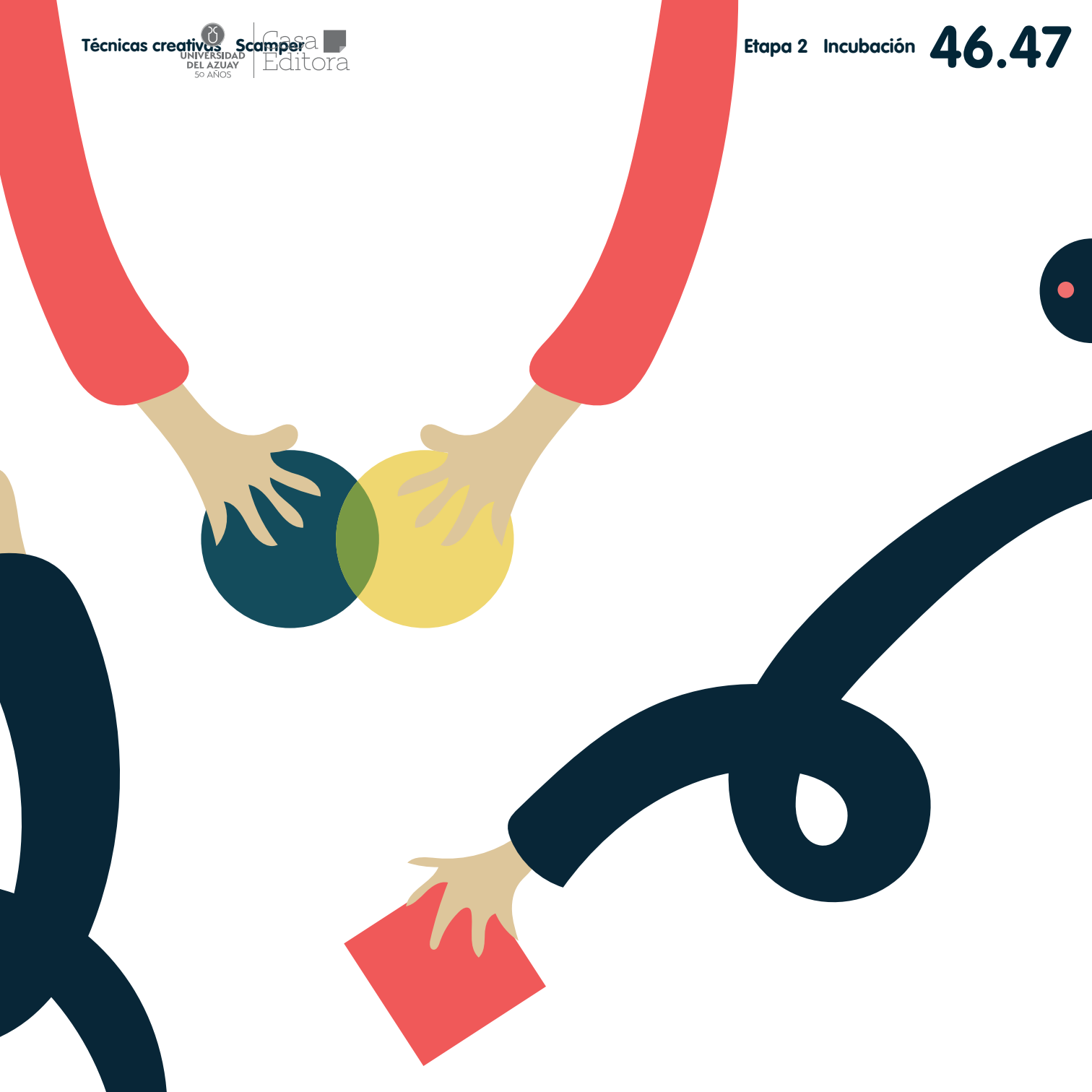
M: ¿Qué puedo modificar?

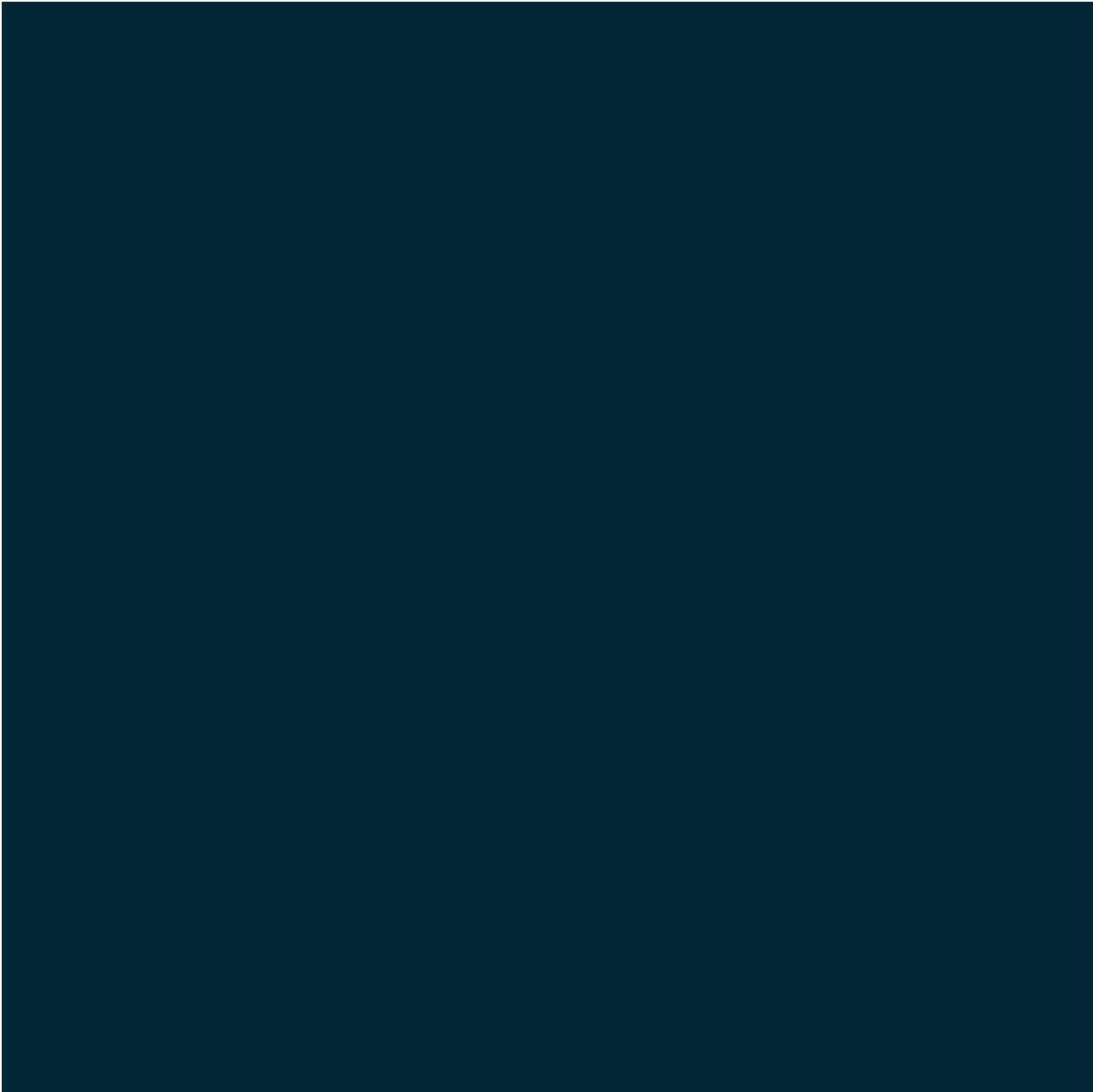
P: ¿Qué uso puedo poner?

E: ¿Qué característica elimino?

R: ¿Qué puedo reordenar?

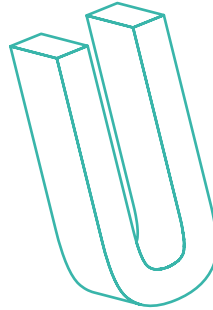






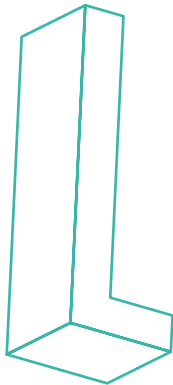
Lluvia ideas de

ALEX OSBORN

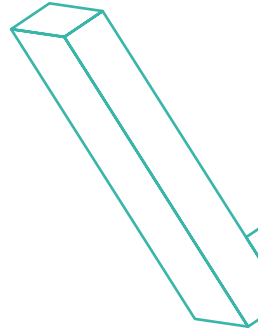


Lluvia de ideas es una de las técnicas

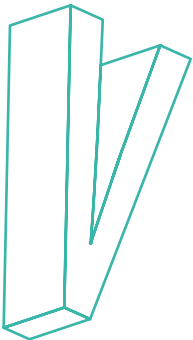
más utilizadas por todo
profesional para romper
limitaciones del pensamiento.
Fue desarrollada en 1954
por Alex Osborn.



El objetivo de esta técnica es
exponer de una manera libre
e informal todas las ideas
personales y de grupo, estimula
el comportamiento autónomo y
original.



El *brainstorming* o Lluvia de ideas estimula el libre pensamiento y así obtiene gran cantidad de ideas en poco tiempo que dan solución a un determinado problema. Se anotan todas las ideas para posteriormente analizarlas.



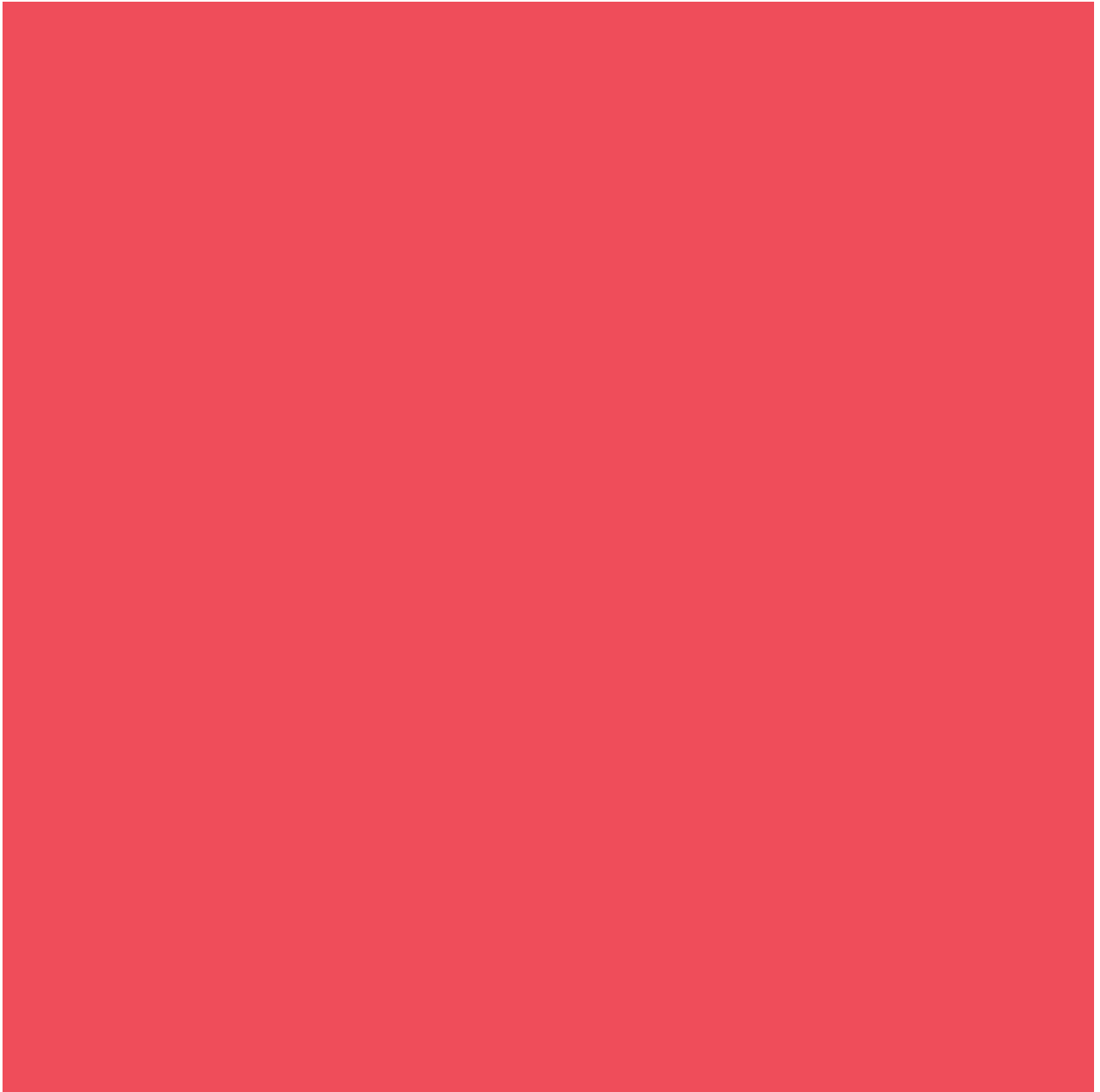


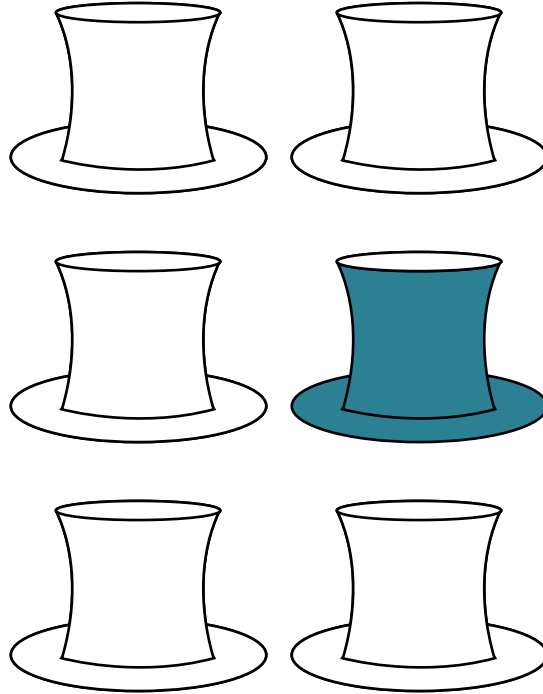


¿Cómo se desarrolla?

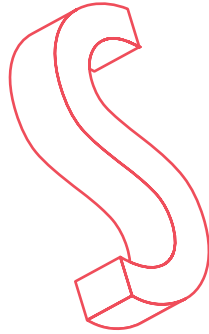
Las ideas se muestran en un soporte o una pantalla, de esta manera podemos ver los conceptos generales y organizarlos según su importancia

La utilización de notas adhesivas de colores sobre un soporte, facilita la distribución y organización de ideas. Resulta conveniente establecer un número de ideas para alcanzar en un determinado tiempo.





EDWARD DE BONO

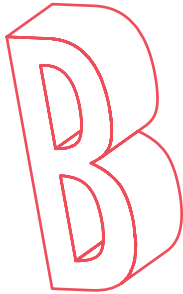


6 sombreros para pensar es una técnica

procedente de una sesión de lluvia de ideas en 1983 desarrollada por Edward de Bono. Propone al usuario pensar de manera más eficaz.

Esta técnica pretende fomentar el pensamiento paralelo y separar el ego del desempeño.

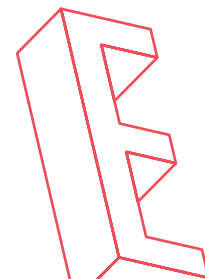
Los seis sombreros es una técnica que alterna los tipos de pensamiento con la utilización de sombreros imaginarios para generar ideas.





La técnica puede ser utilizada individualmente o en grupo, El análisis profundo de las ideas nos remite a explotar las características más interesantes de cada una de manera eficiente.

El orden es el siguiente:





¿Cómo se desarrolla?

Una cantidad determinada de ideas con cada sombrero. Se utilizan tarjetas para representar y organizar las ideas de cada color.

Analizamos la información y referentes seleccionados en la primera etapa de nuestro proceso creativo para generar ideas.



Estudiamos las ideas utilizando nuestra intuición, emociones y sentimientos.



Mezcla las características positivas y negativas de cada idea.



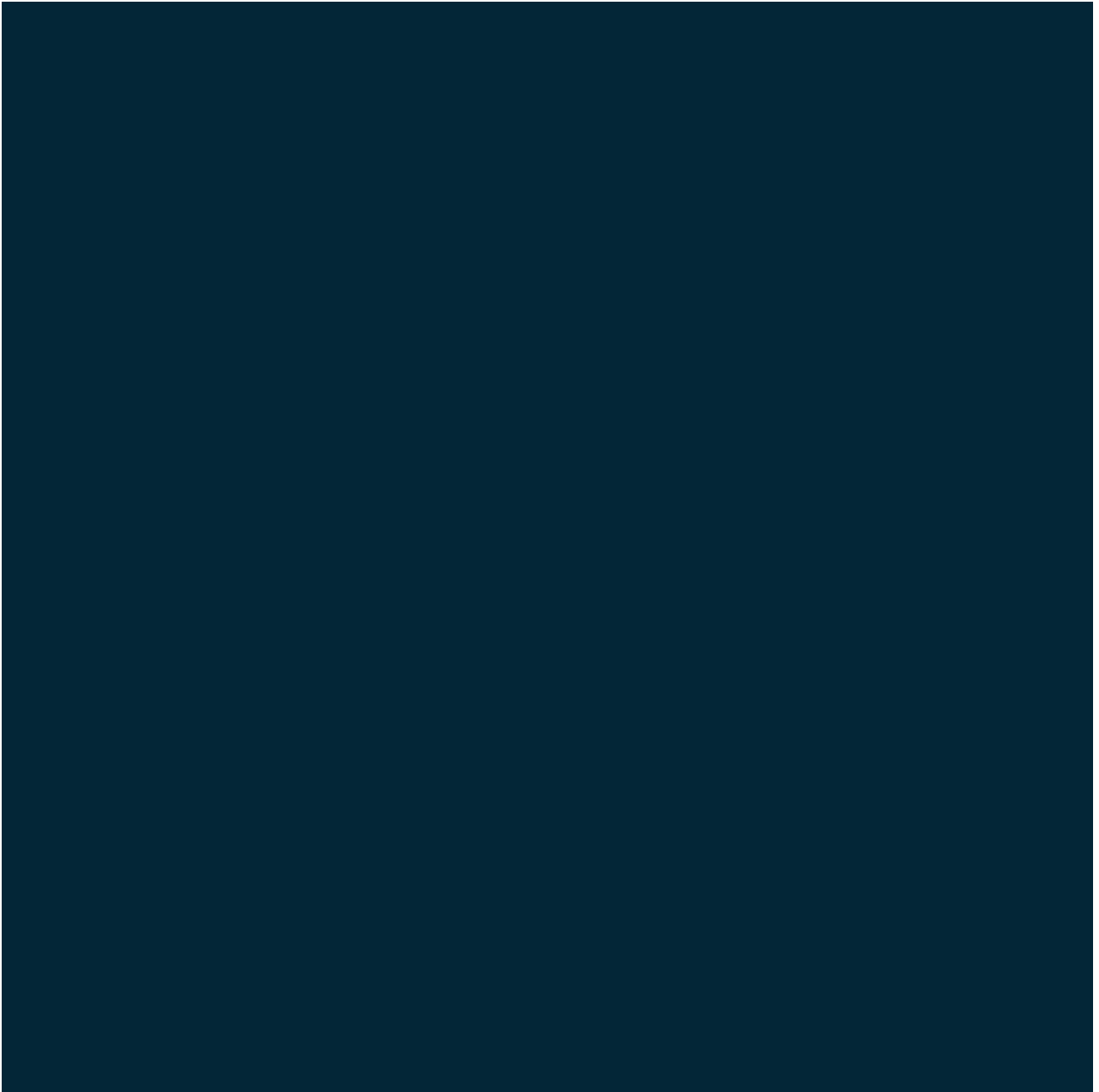
Exponemos los aspectos negativos de las ideas; se activa el pensamiento del juicio.



Gestiona y controla las ideas para obtener propuestas finales.



Pensamos positivamente, identificamos los beneficios y el funcionamiento de las ideas.



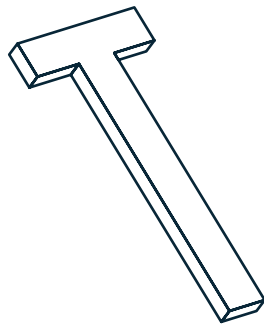
MAPAS

MENTALES



TONY BUZAN





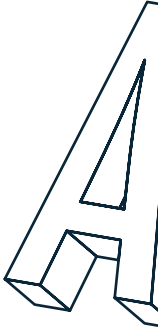
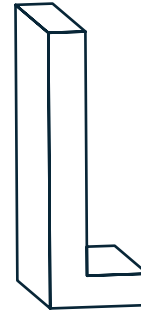
Mapas mentales

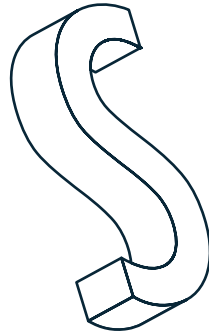
El mapa mental es una técnica desarrollada por Tony Buzán, permite una fácil organización de ideas y pensamientos.



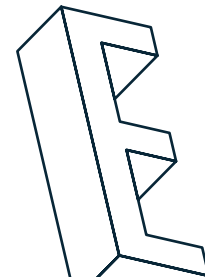
La técnica aspira a **organizar y estructurar el pensamiento de una forma sencilla.**

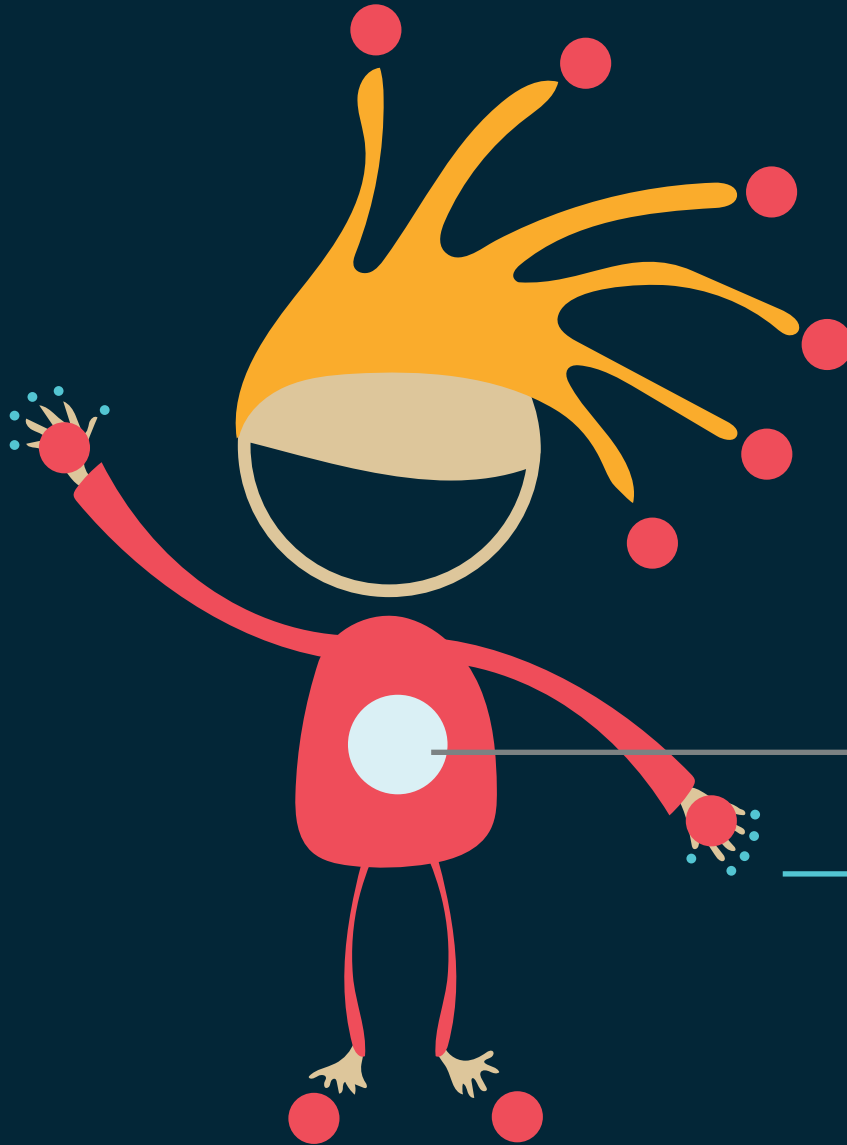
El hemisferio izquierdo del cerebro analiza y suministra el material de información y el derecho representa gráficamente las ideas en el mapa mental.





En esta técnica creativa la idea principal se ubica en el centro, las secundarias rodean a la principal, de ese modo se distinguen con más efectividad las ideas principales de las secundarias.





Ideas secundarias

Expresan detalles o aspectos que se derivan del tema principal, mediante la utilización de ramificaciones que enlazan las ideas relacionadas.

Idea / tema central

El tema central consiste en la información básica para el desarrollo de la problemática; la idea central se ubica en el centro.

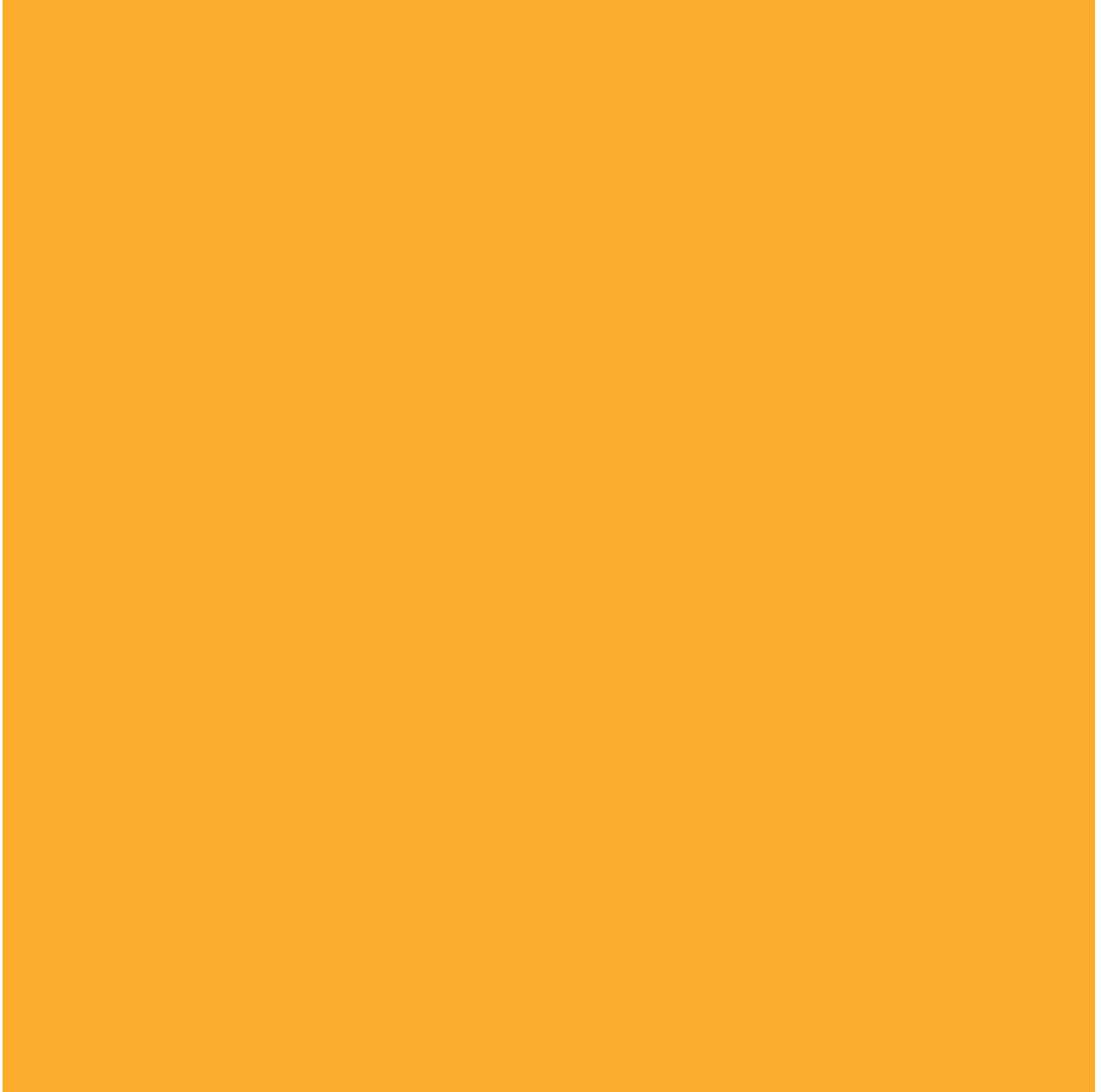
Ideas derivadas

Son aspectos o recursos que refuezan las ideas secundarias.

¿Cómo se desarrolla?

Los mapas mentales pueden ser representados de distintas formas, siempre y cuando sigan una estructura que parta del centro y se extienda. Se pueden utilizar colores para diferenciar ideas y resaltar contenidos. Se pueden crear más ideas generando interrogantes en torno al tema.

¿Cómo, cuándo, dónde, qué, quién, por qué...?



¿UESTIO NAMIENT?

EDWARD DE BONO

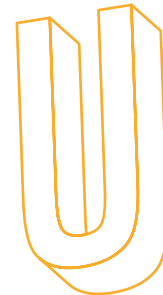
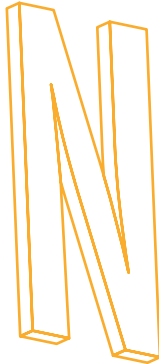
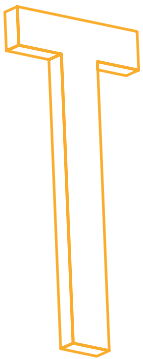


Cuestionamiento

El cuestionamiento creativo es un incentivo para lograr la singularidad.

Tiene como fin crear una cantidad de conceptos que se relacionen entre ellos.

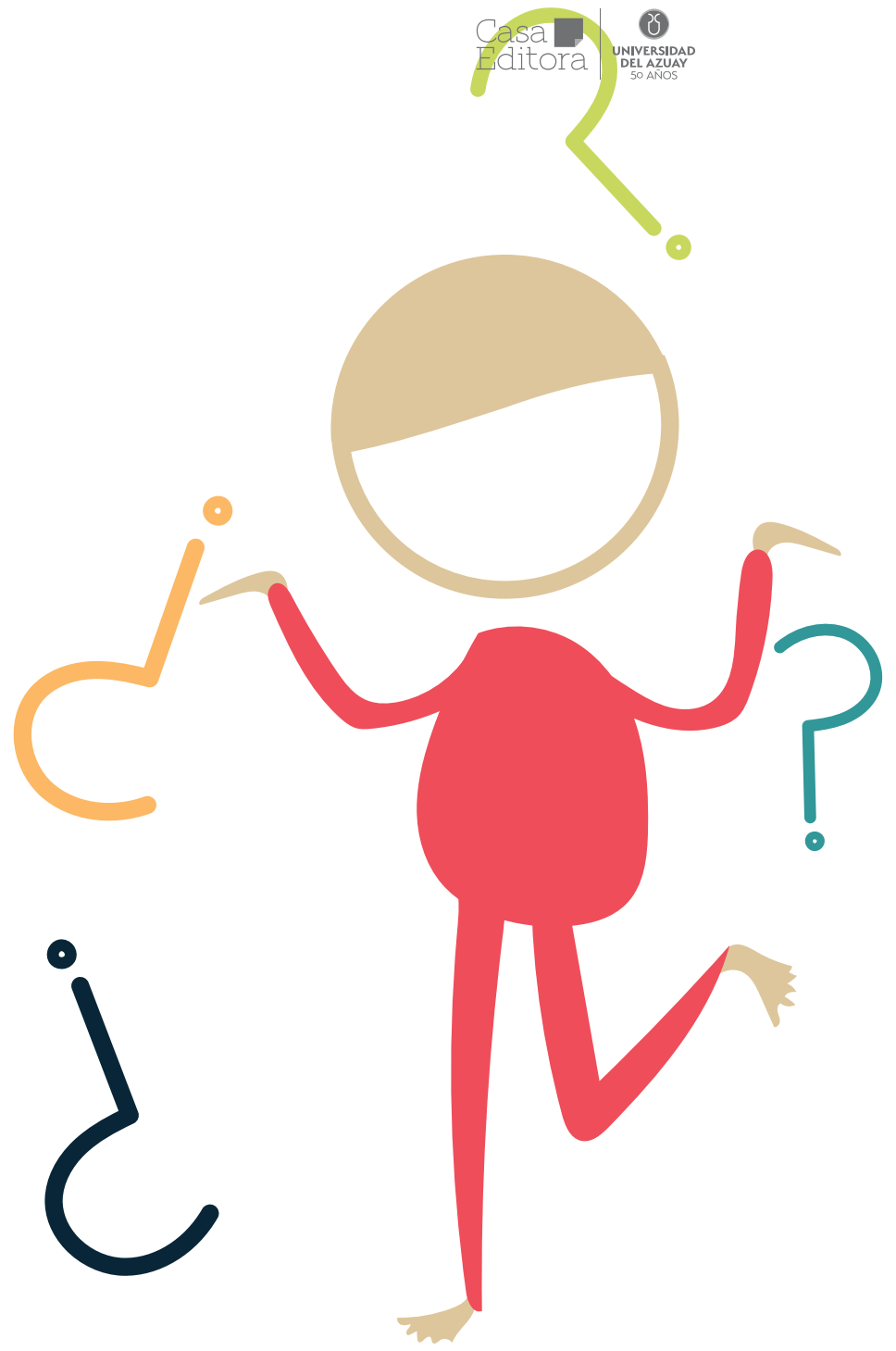
Para producir ideas, esta técnica se expresa mediante la pregunta ¿por qué?. De esta manera, no solo buscamos una explicación, sino también un cuestionamiento de la posibilidad única: "¿es ésta la única manera posible?".

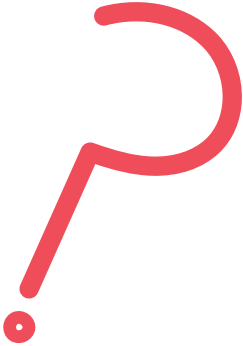


A

A fin de inducir el libre pensamiento, el cuestionamiento creativo genera gran cantidad de deducciones que parten del tema central y se extienden indefinidamente hasta determinar la finalización del ejercicio.

M





¿Cómo se desarrolla?

El diseñador efectúa interrogaciones y atribuye respuestas que se prolongan hasta finalizar el tiempo determinado, por ejemplo:

- ¿Por qué el cielo es azul?
- Es azul por la interacción del sol con la atmósfera, pero ¿cómo interactúa el sol con la atmósfera?...

Es importante proponer la mayor cantidad de ideas, y considerar las respuestas posibles.

INCUBACIÓN

TÉCNICA CREATIVA UTILIZADA

- Mapas mentales
- Scamper (CIR)

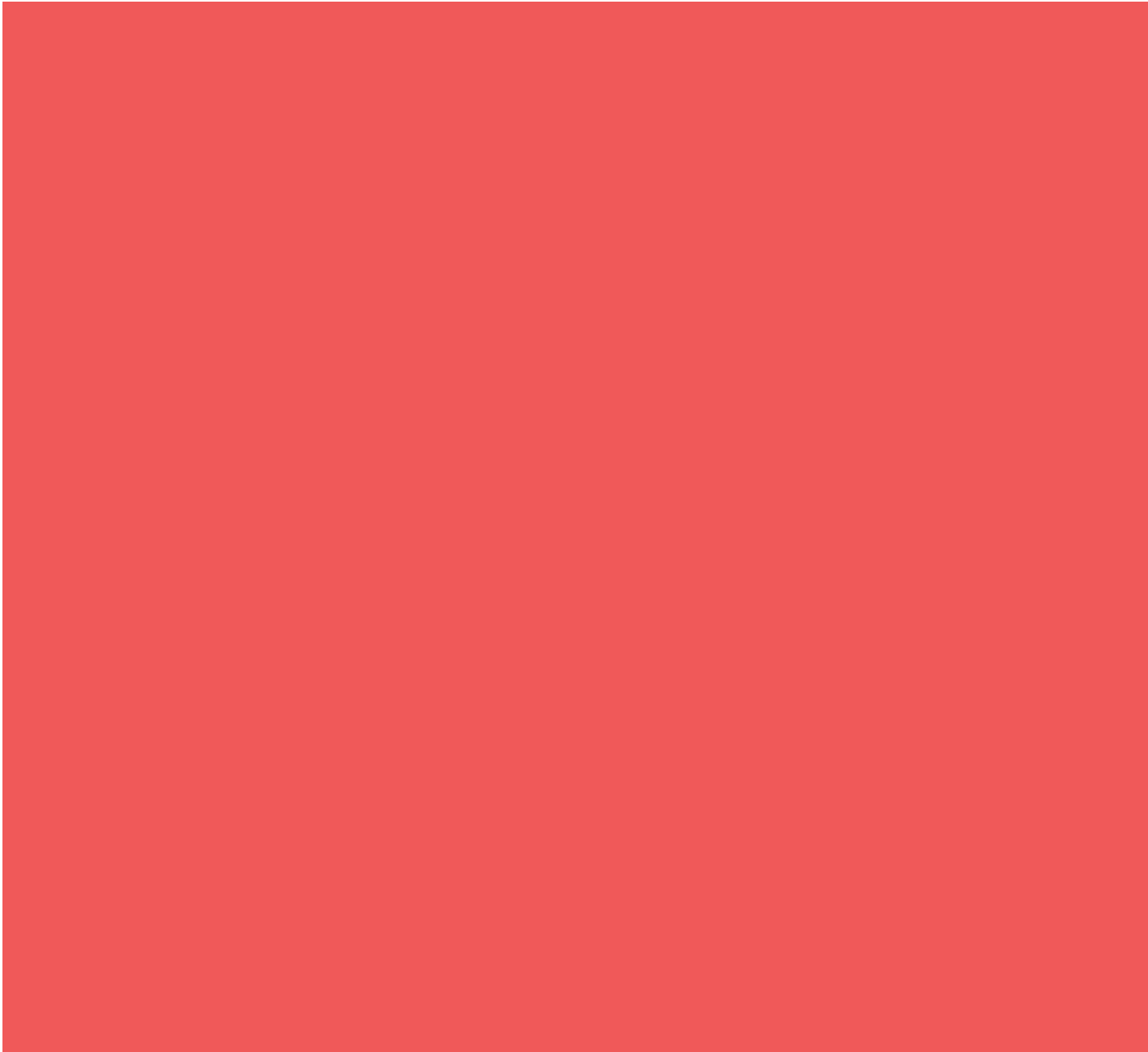
4 días

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

Cuadro de registro
Anteriormente se han expuesto distintas técnicas creativas que agilitan la producción de ideas siguiendo diferentes procedimientos.

Lo que se pretende registrar en este cuadro es la metodología creativa que mejor se adapte a los distintos proyectos de diseño para crear ideas eficientemente, sin experimentar los habituales bloqueos creativos que retrasan y prolongan esta etapa.

Se estudian las técnicas y su funcionamiento, posteriormente, el usuario desarrolla un proyecto de diseño directamente con la metodología que mejor se adecúa a la temática, proceso y tiempo.



**¿Tenemos las
suficientes ideas
para continuar?
¡Bienvenido
a la etapa de
iluminación!**

3

ILU-
MINA-
CIÓN

La iluminación

Tras la generación de posibles ideas en la etapa anterior, esta fase pretende interrelacionar los distintos planteamientos para fusionarlos o descartarlos hasta quedarnos con una idea que posea la capacidad de resolver la problemática del proyecto.

La estructura de esta etapa se ha desarrollado para contener un amplio registro del trabajo completo del diseñador, que incluye todas las ideas procedentes de las técnicas creativas de la etapa anterior, y que sirven para determinar la selección de la idea final.



El objetivo de esta etapa está en la selección de ideas. El diseñador descarta distintos planteamientos generados en la etapa de incubación, eligiendo una idea para analizarla en la etapa siguiente.

Resulta conveniente para el usuario efectuar una comparación general de los planteamientos ejecutados; de esta manera, se tiene la libertad de utilizar las propiedades de cada idea para fortalecerlas.

La idea seleccionada debe cumplir con características particulares. Se debe ayudar a **argumentar su valor** para continuar con la siguiente etapa.

ILUMINACIÓN

IDEAS GENERALES

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

40min

IDEA 1

IDEA 2

IDEA 3

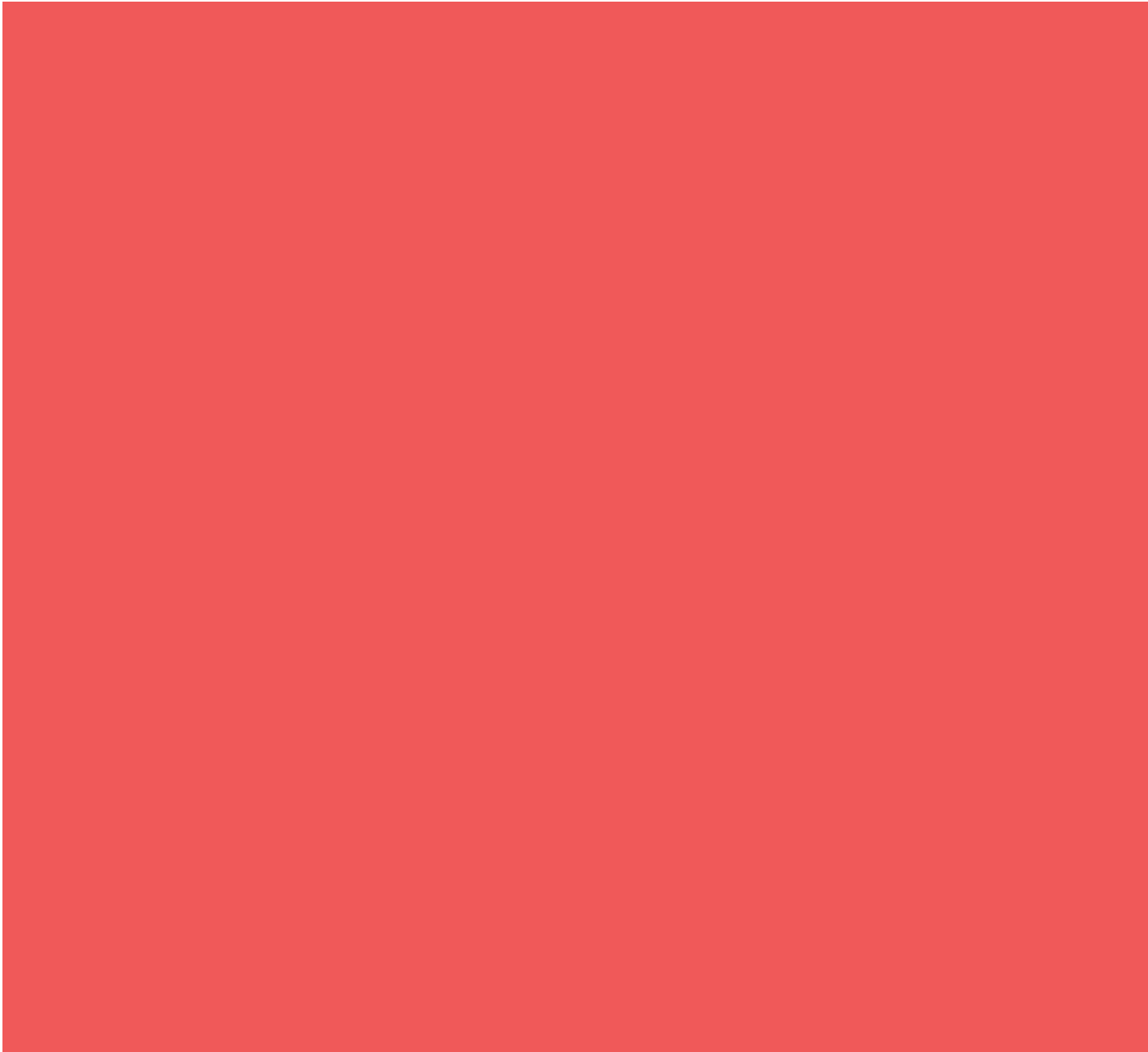
IDEA FINAL

Cuadro de registro

El diseñador ha generado una cantidad de ideas en la etapa anterior.

En esta fase procedemos a descartar y combinar ideas que nos conduzcan a la que presenta las características adecuadas. Si el usuario trabaja con un cliente, resulta conveniente descartar ideas y presentar tres principales y, posteriormente, seleccionar una de ellas.

En el cuadro registramos los distintos planteamientos, organizamos las tres mejores, y finalizamos esta etapa seleccionando la idea que se destaca.



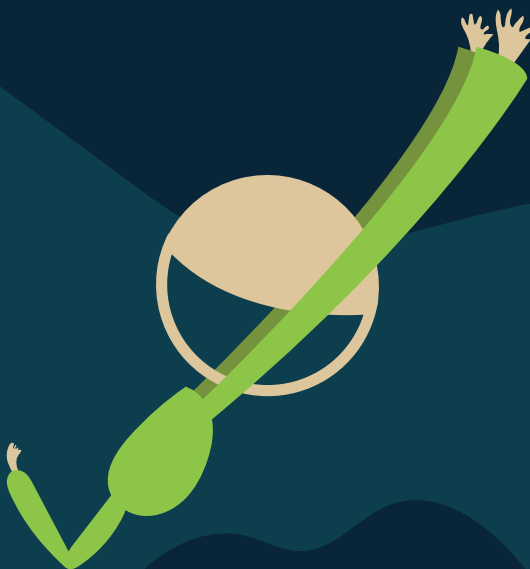
**Determinada la
idea principal,
es hora de
analizarla para
comprobar su
funcionamiento.**

4

VERI- FICA- CIÓN

La verificación

Esta etapa se encarga de intervenir la idea final con una serie de preguntas que evalúan si la idea es consumible, funcional y viable. Además determina si la idea cumple con el objetivo del proyecto.



- ¿La idea seleccionada es viable?**
- ¿Es consumible?**
- ¿Se adapta a las necesidades del proyecto?**
- ¿Responde a la problemática planteada?**
- ¿Se aprueba el proyecto?**

La verificación resulta una validación del proyecto:

Antes de proceder a la etapa de elaboración, el diseñador debe haber obtenido la retroalimentación por parte del público al que dirige el proyecto para asegurarse de que la idea funciona y está lista para ser implementada.

Las etapas anteriores se resumen en esta fase. De hecho, las características de nuestra idea constituyen el resultado eficiente y veraz de haber seguido correctamente el proceso creativo.

Por lo tanto, el camino que se seguirá es claro y objetivo, de aquí en adelante se materializa la idea.

VERIFICACIÓN

¿ES VIABLE? ¿POR QUÉ?

¿ES CONSUMIBLE? ¿POR QUÉ?

¿CUMPLE LAS NECESIDADES?

¿RESPONDE LA PROBLEMÁTICA
PLANTEADA?

¿SE APRUEBA EL PROYECTO?

3 CAMBIOS

-enlaces

1 semana

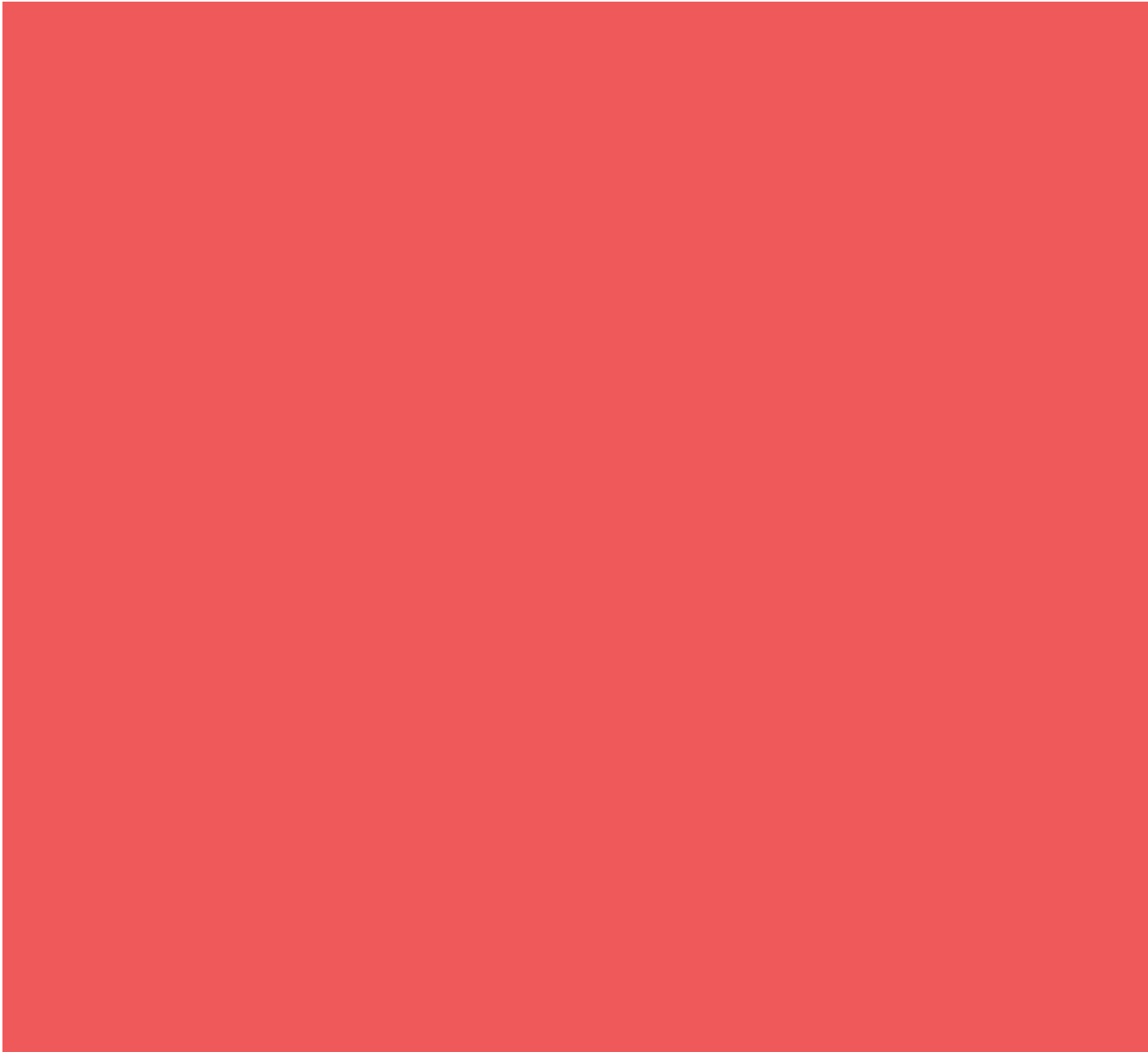
**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

Cuadro de registro

Con el planteamiento anteriormente definido y seleccionado, presentamos las interrogantes detalladas en el cuadro.

La idea debe cumplir indispensablemente distintas características para su correcto funcionamiento al ser elaborada.

Registramos detalladamente las respuestas que justifican la aprobación de la idea planteada. Las preguntas agilizan la detección de posibles errores del proyecto antes de proceder a elaborarlo.



**¡Nuestra idea
esta lista para
ser elaborada!
¡Empieza la
construcción...!**

5

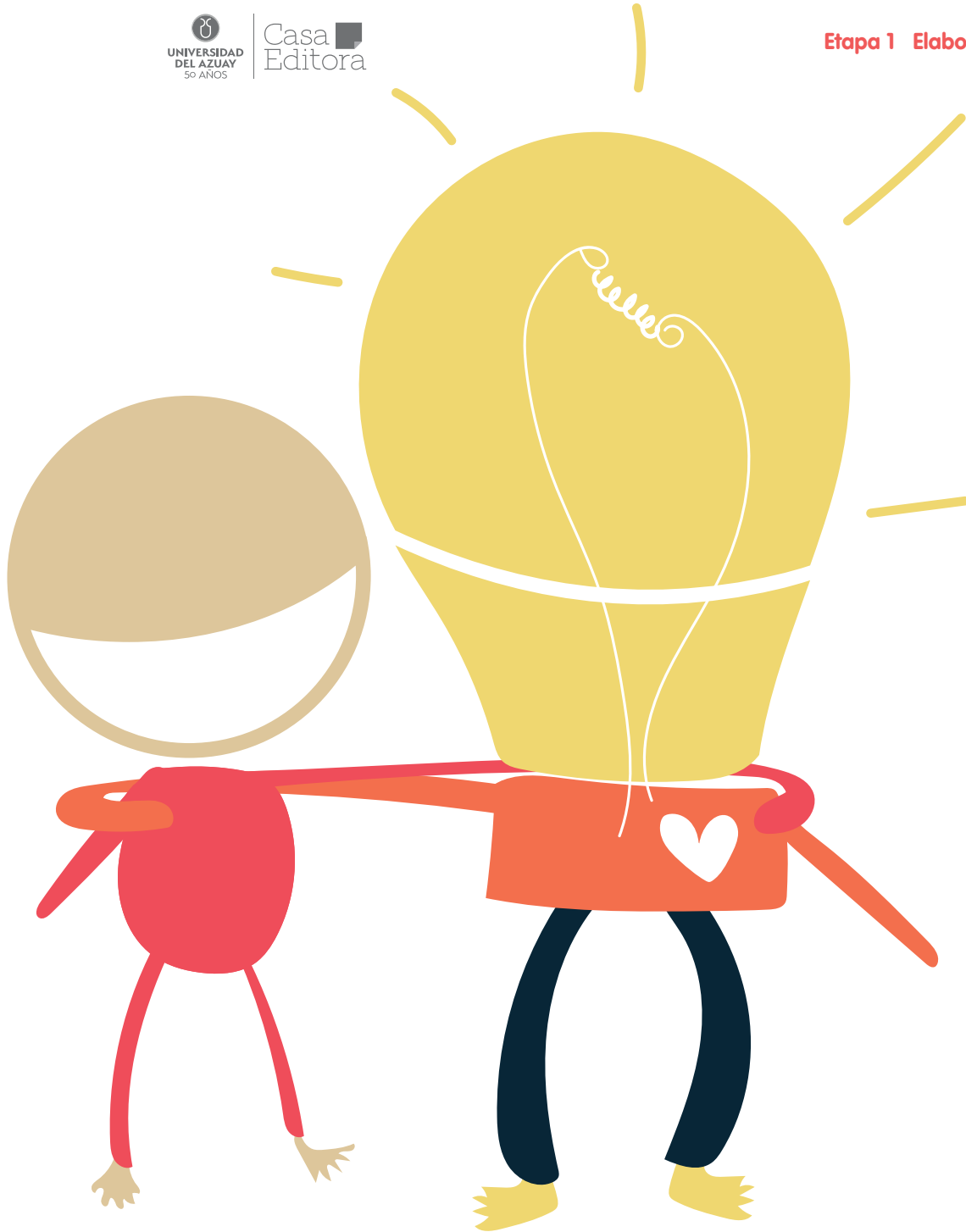
ELA - BORA - CIÓN

La elaboración

No se trata únicamente de generar una idea, se trata de conseguir que esa idea se construya. Todos hemos vivido diferentes experiencias dentro del trabajo creativo, y son muchos los casos donde el proceso para la construcción de un proyecto queda solo en la idea sin llegar a la etapa de producción.



La parte más
importante del
procedimiento
creativo es generar
ideas y traerlas
a la vida.



ELABORACIÓN

CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO

ADOBE MUSE
ADOBE ILLUSTRADOR
Photoshop

4 semanas

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

Cuadro de registro

Con la idea aprobada, tenemos la libertad de empezar con la construcción del proyecto planteado.

Por naturaleza, el diseño se complementa con una cantidad de recursos útiles para el diseñador, de esta forma se va actualizando y mejorando con el tiempo.

Por este motivo, registrar los materiales, softwares y recursos utilizados para viabilizar la elaboración del proyecto constituye un factor importante, para comparar conocimientos y adelantos técnicos que un diseñador experimenta.

Cometer errores es parte del proceso, pero cada uno de ellos da lugar una suma de experiencias positivas que mejoran nuestra efectividad porque ayudan a desarrollar mejoras en un proyecto. Con cada técnica aplicada se pueden lograr diferentes e innovadoras soluciones al diseño.

**Llegamos a la
etapa final del
proceso creativo.
¡Disfruta los
resultados!**

CON-
CLU-
SIÓN

Ha sido necesario el trabajo e investigación exhaustiva para llevar a cabo la construcción de un proceso creativo que ayude al diseñador a potenciar su trabajo productivo.

En este libro hemos explicado los elementos principales que garantizan una mejor comprensión de las etapas que se deben seguir hasta obtener un proyecto terminado plenamente.

Con el conocimiento completo del procedimiento, los lectores desarrollarán su capacidad creativa.

AGRADE- CIMIEN- TOS

Agradecemos a todas las
personas que ayudaron en la
producción de este documento,
por sus aportaciones.

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

ETAPA 2

INCUBACIÓN

TÉCNICA CREATIVA UTILIZADA

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

IDEAS GENERALES

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

IDEA 1

IDEA 2

IDEA 3

IDEA FINAL

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

¿ES VIABLE? ¿POR QUÉ?

¿ES CONSUMIBLE? ¿POR QUÉ?

¿CUMPLE LAS NECESIDADES?

**¿RESPONDE LA PROBLEMÁTICA
PLANTEADA?**

¿SE APRUEBA EL PROYECTO?

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

ETAPA 5

ELABORACIÓN

CONSTRUCCIÓN DEL PROYECTO

**TIEMPO
TOTAL
EMPLEADO**

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

PROCESO CREATIVO

ETAPA 1

PREPARACIÓN



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
VALIOSA**



**FUENTES
DE INFORMACIÓN
NO VÁLIDA**



ETAPA 2

INCUBACIÓN

ETAPA 3

ILUMINACIÓN

--

ETAPA 4

VERIFICACIÓN

--

ETAPA 5

ELABORACIÓN

--

--

RAYADO(AL)²
BOOK

RAYADO(AL)²

El trabajo creativo, por naturaleza, tiene grandes ineficiencias en su proceso, los diseñadores a menudo registran alto desperdicio de tiempo y recursos. RAYADO AL CUADRADO BOOK es un libro que pone al alcance de todos los profesionales y estudiantes de diseño, un proceso creativo estándar para registrar actividades en cada etapa del proceso creativo; de esta manera, el usuario potencia cada vez más su trabajo productivo, garantizando eficiencia y evitando el frecuente desperdicio de tiempo, recursos y valor. Solo se mejora lo que se mide.

ISBN: 978-9942-778-02-4



9 789942 778024

