



"Ver para crear". Bitácora atrapa ideas [

2020

text (article)

Analítica

El presente artículo tiene el propósito de exponer la aplicación de un proceso completo de Diseño para mejorar la vida, y es un resumen detallado y descriptivo de la experiencia, que tiene como foco la reflexión acerca de cómo la generación de pequeñas innovaciones en el ámbito de la educación ligado a la innovación puede generar grandes cambios que contribuyen a mejorar la vida de las personas con impactos incalculables a escala global. "Ver para Crear" es un sistema de visualización de ideas que tiene por objetivo maximizar la eficiencia del proceso creativo enfocado en la etapa inicial de la germinación de la idea para proyectos de innovación social. La metodología busca ser un catalizador de la etapa inicial de la generación de ideas, y metafóricamente es un punto de apoyo que permitirá que el alumno multiplique exponencialmente su potencial fuerza creativa. El objetivo es despertar el proceso creativo en los alumnos fomentando un cambio actitudinal positivo y optimista por parte del creativo, solucionando el valle de la muerte que se produce al inicio en cualquier proceso de generación de ideas de innovación bajando la ansiedad inicial incrementando su sensación de felicidad, incrementando de forma significativa la frecuencia, la cantidad y la potencia creativa de las ideas. El proceso educacional se desarrolló en cuatro etapas, preparación, percepción, prototipado y producción. La metodología aplicada es eminentemente asociativa, ya que la búsqueda de las ideas es mediante la experiencia individual y la observación directa a los fenómenos de investigación, específicamente el contenido es extraído de noticias impresas en diarios, y que se registra en una bitácora que permite consolidar y visualizar la totalidad del ejercicio creativo, y es el resultado de la detección sensorial, predominantemente visual, de los sucesivos ejercicios prácticos y los diversos ámbitos de exposición. Finalmente se reflexiona acerca del desafío que implica la incorporación de la meto

El presente artículo tiene el propósito de exponer la aplicación de un proceso completo de Diseño para mejorar la vida, y es un resumen detallado y descriptivo de la experiencia, que tiene como foco la reflexión acerca de cómo la generación de pequeñas innovaciones en el ámbito de la educación ligado a la innovación puede generar grandes cambios que contribuyen a mejorar la vida de las personas con impactos incalculables a escala global. "Ver para Crear" es un sistema de visualización de ideas que tiene por objetivo maximizar la eficiencia del proceso creativo enfocado en la etapa inicial de la germinación de la idea para proyectos de innovación social. La metodología busca ser un catalizador de la etapa inicial de la generación de ideas, y metafóricamente es un punto de apoyo que permitirá que el alumno multiplique exponencialmente su potencial fuerza creativa. El objetivo es despertar el proceso creativo en los alumnos fomentando un cambio actitudinal positivo y optimista por parte del creativo, solucionando el valle de la muerte que se produce al inicio en cualquier proceso de generación de ideas de innovación bajando la ansiedad inicial incrementando su sensación de felicidad, incrementando de forma significativa la frecuencia, la cantidad y la potencia creativa de las ideas. El proceso educacional se desarrolló en cuatro etapas, preparación, percepción, prototipado y producción. La metodología aplicada es eminentemente asociativa, ya que la búsqueda de las ideas es mediante la experiencia individual y la observación directa a los fenómenos de investigación, específicamente el contenido es extraído

de noticias impresas en diarios, y que se registra en una bitácora que permite consolidar y visualizar la totalidad del ejercicio creativo, y es el resultado de la detección sensorial, predominantemente visual, de los sucesivos ejercicios prácticos y los diversos ámbitos de exposición. Finalmente se reflexiona acerca del desafío que implica la incorporación de la meto

El presente artículo tiene el propósito de exponer la aplicación de un proceso completo de Diseño para mejorar la vida, y es un resumen detallado y descriptivo de la experiencia, que tiene como foco la reflexión acerca de cómo la generación de pequeñas innovaciones en el ámbito de la educación ligado a la innovación puede generar grandes cambios que contribuyen a mejorar la vida de las personas con impactos incalculables a escala global. "Ver para Crear" es un sistema de visualización de ideas que tiene por objetivo maximizar la eficiencia del proceso creativo enfocado en la etapa inicial de la germinación de la idea para proyectos de innovación social. La metodología busca ser un catalizador de la etapa inicial de la generación de ideas, y metafóricamente es un punto de apoyo que permitirá que el alumno multiplique exponencialmente su potencial fuerza creativa. El objetivo es despertar el proceso creativo en los alumnos fomentando un cambio actitudinal positivo y optimista por parte del creativo, solucionando el valle de la muerte que se produce al inicio en cualquier proceso de generación de ideas de innovación bajando la ansiedad inicial incrementando su sensación de felicidad, incrementando de forma significativa la frecuencia, la cantidad y la potencia creativa de las ideas. El proceso educacional se desarrolló en cuatro etapas, preparación, percepción, prototipado y producción. La metodología aplicada es eminentemente asociativa, ya que la búsqueda de las ideas es mediante la experiencia individual y la observación directa a los fenómenos de investigación, específicamente el contenido es extraído de noticias impresas en diarios, y que se registra en una bitácora que permite consolidar y visualizar la totalidad del ejercicio creativo, y es el resultado de la detección sensorial, predominantemente visual, de los sucesivos ejercicios prácticos y los diversos ámbitos de exposición. Finalmente se reflexiona acerca del desafío que implica la incorporación de la meto

<https://rebiunoda.pro.baratznet.cloud:28443/OpacDiscovery/public/catalog/detail/b2FpOmNlbGVicmF0aW9uOmVzLmJhcmF0ei5yZW4vMzIwNDI2MTk>

Título: "Ver para crear". Bitácora atrapa ideas electronic resource]

Editorial: 2020

Tipo Audiovisual: Germinación ansiedad transferencia adaptación local visibilizar Germinação ansiedade transferência adaptação local tornar visível Germination anxiety transference adaptability local make visible

Documento fuente: Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, ISSN 1668-0227, N°. 103, 2020 (Ejemplar dedicado a: Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza), pags. 117-129

Nota general: application/pdf

Restricciones de acceso: Open access content. Open access content star

Condiciones de uso y reproducción: LICENCIA DE USO: Los documentos a texto completo incluidos en Dialnet son de acceso libre y propiedad de sus autores y/o editores. Por tanto, cualquier acto de reproducción, distribución, comunicación pública y/o transformación total o parcial requiere el consentimiento expreso y escrito de aquéllos. Cualquier enlace al texto completo de estos documentos deberá hacerse a través de la URL oficial de éstos en Dialnet. Más información: <https://dialnet.unirioja.es/info/derechosOAI> | INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS STATEMENT: Full text documents hosted by Dialnet are protected by copyright and/or related rights. This digital object is accessible without charge, but its use is subject to the licensing conditions set by its authors or editors. Unless expressly stated otherwise in the licensing conditions, you are free to linking, browsing, printing and making a copy for your own personal purposes. All other acts of reproduction and communication to the public are subject to the licensing conditions expressed by editors and authors and require consent from them. Any link to this document should be made using its official URL in Dialnet. More info: <https://dialnet.unirioja.es/info/derechosOAI>

Lengua: Spanish

Enlace a fuente de información: Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, ISSN 1668-0227, N°. 103, 2020 (Ejemplar dedicado a: Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza), pags. 117-129

Baratz Innovación Documental

- Gran Vía, 59 28013 Madrid
- (+34) 91 456 03 60
- informa@baratz.es