

TALLER IV: PROYECTO ESTRATEGIA

MÉTODO PROYECTUAL

PROBLEMA

Acumulación de estrés y sus formas de manifestación en estudiantes del programa de diseño gráfico de la facultad de artes durante la etapa final del semestre.

SUBPROBLEMAS

- Desconocimiento del término estrés y su asociación a presión y falta de tiempo.
- Predisposición de los estudiantes frente a situaciones de tensión.
- Reacciones negativas de los estudiantes ante el estrés: irritabilidad, aumento o disminución de peso.
- Carga académica del estudiante y preocupación por notas.
- Problemas personales y académicos.

RECOPIACIÓN DE DATOS

- ¿Qué es el estrés?:
 - * Fisiología del estrés
 - * Actividades que puedan equilibrar el estrés (pisocofísicas)
- Concepto felicidad (Primera alternativa del concepto a trabajar):
 - * Análisis, neurociencia del concepto
- Concepto juego (Concepto a trabajar)
- Actividades lúdico recreativas
- Estéticas de moda de los estudiantes de diseño gráfico para creación de personajes.
- Concepto diversión (Estética del concepto)
- Concepto alegría (Segunda alternativa del concepto a trabajar)
- Referentes: Infografía
 - Ampliar espacios pequeños
 - Piezas gráficas
 - Ilustración de personajes
 - Investigaciones acerca del proceso de desarrollo de la oxitocina (hormona del amor)
 - Piezas gráficas conceptualizando juego
- Webgrafía

ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

PÚBLICO OBJETIVO

- Población: Facultad de artes
- Segmento: Programa de diseño gráfico
- Nicho: Estudiantes que presentan niveles de estrés en edades comprendidas entre 18 y 27 años.

OBJETIVO DEL PROYECTO

Ofrecer y presentar opciones o alternativas para disminuir los niveles de estrés manejados por los estudiantes de diseño gráfico durante la etapa final del semestre.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Brindar información seleccionada acerca del concepto del estrés a nivel científico.
- Develar que los temores (factores estresantes) son en su mayoría mal infundados.
- Proponer actividades que generen respuestas positivas ante factores estresantes.
- Incentivar al estudiante para que busque ayuda profesional si es preciso.

CONCEPTO

Juego
Jugar crea un paréntesis en la vida diaria que nos hace olvidar los problemas y preocupaciones, por lo menos durante un rato, donde volvemos hacer niños. El juego no siempre consiste en demostrar habilidades, también sirve para liberar tensiones. Utilizamos este concepto porque es coherente con las soluciones que estamos presentando al problema, es recreativo y facilita la distensión en situaciones de ansiedad. Provoca muchos cambios fisiológicos que contribuyen a equilibrar el estrés.

ESTÉTICA DEL CONCEPTO

Diversión
Es el uso del tiempo de una manera planeada para el refresco terapéutico del propio cuerpo o mente. Mientras que el ocio es más bien una forma de entretenimiento o descanso, la diversión implica participación activa pero de una manera refrescante y alegre.

LLUVIA DE IDEAS

- Juegos (despertar creatividad por medio de la psicología)
- Manual de reparación /fix you.
- Streetmarketing (patio).
- Señalética de la felicidad: mensajes direccionales.

Posibles soluciones :
Ayuda psicológica / Ejercicio para aumentar sustancias que provocan bienestar (endorfinas)
Buenas relaciones sociales (reirse) / Hacer cosas nuevas y atrevidas / Gritar / Romper cosas / Dianas/ Dibujar
Pintar (con las manos) / Escuchar música / Cantar (karaoke) / Brinca brinca / Quitar algo a un compañero y salir corriendo
Incentivos: Bailar / Regalos / Bromas / Muecas frente a un espejo / Spamóvil / Tomar fotos / Speed date.

BOCETACIÓN

SELECCIÓN DE PROTOTIPOS (PIEZAS GRÁFICAS)

- Campaña de expectativa: Afiches
Volantes informativos

Campaña

- Zona de entretenimiento
- Infografía: Mapa de ubicación
Panel informativo
- Manual de reparación
- Cupones
- Suvenirs

PROTOTIPO

ENTREGA AL PÚBLICO

Miércoles 19 de Junio de 2013
Sustentación: Miércoles 26 de Junio de 2013

VERIFICACIÓN

CRITERIOS

Proyectuales

- Analizar el problema establecido y el público objetivo.
- Proponer espacios de esparcimiento coherentes con las necesidades del público objetivo.
- Implementar estrategias que diviertan al espectador.
- Generar un sistema gráfico acorde al concepto establecido.
- Aplicar los conocimientos obtenidos durante el proceso de desarrollo del taller de diagramación.
- Crear personajes con características antropomórficas de los estudiantes de diseño para generar simpatía y sentido de pertenencia dentro de las piezas gráficas.

Tipográficos

- Legibilidad
- Relación directa con el concepto
- Pregnancia del mensaje
- Dinamismo dentro de la estructura
- Composición cromática

NUESTROS OBJETIVOS

- Generar un diseño de experiencias para un grupo específico.
- Desarrollar un proyecto macro pensado desde el diseño gráfico que genere impacto social.
- Divertirnos con el desarrollo del proyecto.
- Ganar experiencia con las estrategias planteadas.