



## **PROTOCOLO BRAINSTORMING**

***Elaborado por:*** Andrés Fabián Chaparro Carmona y Laura Carolina Ortiz Monroy.

### **JUSTIFICACIÓN**

De acuerdo con el proyecto de grado para la creación de un modelo funcional para la escenografía de la obra de Teatro Uis "Días Oscuros" que se está desarrollando dentro del pregrado de Diseño Industrial, se busca conocer las diferentes perspectivas y puntos de vista de expertos y estudiantes de diferentes áreas, seleccionados previamente, para ello se desarrollará una sesión de brainstorming, en la cual se socializara el proyecto así como el problema de diseño y el objetivo principal de la actividad.

### **OBJETIVO**

Generar la mayor cantidad de alternativas para la escenografía de la obra Días Oscuros, a través del diseño participativo con estudiantes y expertos de distintas áreas, para ampliar las posibilidades creativas y aportar soluciones innovadoras al proyecto.

- **Selección de los participantes sesión 1**

Para esta selección se toma en cuenta las áreas del conocimiento que pueden intervenir en el desarrollo de dicho artefacto, desde el diseño en el papel hasta la ejecución con materiales reales permitiendo así el análisis de varias perspectivas, este tipo de participantes pueden ser estudiantes o profesionales en las áreas de diseño industrial, arquitectura, ingeniería mecánica, ingeniería metalúrgica, artes plásticas, o expertos en el oficio, carpinteros, actores, tramoyistas, sumado a estos están los espectadores quienes han asistido a este tipo de espectáculos y sus aportes darán un enfoque hacia lo que esperan ver en escena. se tomarán un total de seis participantes para esta primera actividad.

- **Desarrollo de la sesión**

1. Socializar el proyecto sobre el cual se va a trabajar, así como el objetivo de la sesión
2. exponer a los participantes qué es lo que se espera de ellos
3. Advertir sobre el fin del contenido que se genere en ese espacio, así como del registro fotográfico para el cual se hará la firma del consentimiento informado
4. Explicación del brainstorming, cómo funciona, aspectos fundamentales, reglas básicas
5. Establecer el tiempo de duración de la actividad
6. Entregar a los participantes materiales para realizar la actividad (hoja, lápiz, colores, post it)
7. Presentar los participantes entre ellos (con una dinámica para romper el hielo)
8. Se dividen en parejas y a cada una se le otorga el reto de representar un espacio en particular con la condición de que sea armable y desarmable (el comedor de una casa) con un tiempo de 10 min, luego se socializan las ideas por equipos, del mismo modo con los tres espacios requeridos en la historia.
9. Finalmente, se les pone el reto representar los tres espacios que ya diseñaron con un solo elemento
10. Compartir los resultados obtenidos, recibiendo aportes de cada equipo a las ideas recibidas
11. Cierre de la actividad
12. Agradecer a los participantes
13. Dar el incentivo prometido

## **Técnicas**

-Bocetos rápidos

-Diseño participativo

-Storyboard

-Tarjetas con conceptos

-Post it

- **Tareas de la sesión 1**

En un entorno lleno de creatividad (galería de arte) a los participantes se les asignan cuatro tareas, la primera de ellas es dibujar o escribir en una hoja en blanco los elementos que considera indispensables en la sala de una familia estrato 2, luego de un conteo de 2 minutos rotarían su hoja con el compañero del lado derecho quien agregaría un elemento a dicha sala y así hasta que la hoja haya pasado por todos los participantes. En su segunda tarea dibujaron los elementos que consideran indispensables en una tarima y espacio de trabajo teatral para repetir nuevamente la rotación de la hoja. En la tercera actividad se les pidió escribir o dibujar los artículos que tendría una casa y que evidencien el descuido y la decadencia de esta, una vez transcurre el tiempo los participantes deben rotar sus hojas una vez más. Finalmente, como cuarta actividad se les pide tomar un elemento de cada una de las tareas anteriores de sus respectivas hojas e integrarlo en un solo artefacto, dando como resultado una mesa llena de posibilidades y soluciones creativas algunas factibles otras no tanto pero que ayudan a sentar las bases de la búsqueda de nuestro propio artefacto, partiendo de la identificación de los elementos más repetidos por los participantes para la lectura de nuestros tres espacios escénicos. Esta primera sesión tuvo una duración de 40 minutos.

- **Selección de los participantes sesión 2**

Para esta selección se trabajó con el colectivo teatral de la Uis, ya que su experiencia en el mundo del teatro era de vital importancia para el desarrollo de nuevas ideas y propuestas para las escenografías, que contemplaran los requerimientos de la agrupación y los departamentos que la componen. La sesión tuvo una duración de 40 minutos y se trabajó en la sede de Teatro Uis.

- **Tareas de la sesión 2**

Previamente al inicio de la sesión se les narró y describió la obra Días Oscuros a los participantes, explicando cada uno de los cuadros teatrales que la componen, con anterioridad se dio acceso al libreto ya que este grupo de participantes tiene amplio conocimiento de lo que se intenta recrear en el escenario. La sesión tuvo la participación

de 15 integrantes del grupo de teatro, se dividieron en grupos de 5 personas mezclando los distintos departamentos de la agrupación. La actividad consistía en rotar por tres mesas, en cada una de ellas se encontraba una tarea diferente, en la primera mesa debían plasmar ideas en palabras o dibujos sobre cada una de las tres historias que componen la obra, en la segunda mesa el reto era proponer un artefacto, estructura o cualquier elemento para lograr representar las tres historias sin la necesidad de introducir elementos aparte al escenario, en la tercera mesa debían producir dichas propuestas pensando en los requerimientos de transporte, almacenamiento, resistencia, etc., durante un tiempo de 3 minutos cada grupo se ubicada en una mesa y rayaban sobre papel las ideas generadas al finalizar el tiempo pasaban a la siguiente mesa.