



## Guía para Empatizar con el comitente / objeto

### “La Kermes del taller”

Como excusa de una situación de comunicación posible y real, planteamos trabajar a partir de la idea de que el Taller DG1 de la FAUD llevará a cabo una Kermes, en donde cada uno de los estudiantes llevará un objeto especial que será puesto a la venta.

Previamente y como parte de la difusión de dicho evento, cada alumno hará uso de ese objeto real para presentarlo a un compañero encargado de realizar una síntesis gráfica del mismo, dotándolo no solo de características plásticas y estéticas sino con un profundo conocimiento de su comitente y del “valor” que dicho elemento presenta .

Cada alumno deberá transitar la instancia de comitente y de diseñador invirtiendo roles y haciendo uso de esta guía para empatizar, que pretende ser el punto inicial para transitar el proceso de diseño de una pieza de comunicación simple a ser difundida por el taller.

**Tu misión: “Conocer a mi compañero y su objeto especial.” Siempre debes comenzar con la empatía.**

**1) Desarrolla una guía previa para tu entrevista.**

**a) Preguntas generales: para abrir la conversación y romper el hielo.**

**b) Preguntas más específicas: para comenzar a entender los deseos, miedos y ambiciones de las personas**

**Tips: Hacé preguntas que te permitan aprender sobre las siguientes categorías:**

**INFORMACIÓN PERSONAL: preguntas demográficas**

**MOTIVACIONES: ¿Qué les interesa y motiva?**

**FRUSTRACIONES: ¿Qué los frustra, que necesidades insatisfechas tienen?**

**RELACIONES/INTERACCIONES**

**¿Qué hay de interesante en el modo en que se relacionan con el objeto/contexto?**



2) **Hace las entrevista (toma notas / observa siempre al otro / registra con foto y/o grabación)**

a) **ENTREVISTÁ (4')**

**Notas de tu primer entrevista**

b) **PROFUNDIZÁ (3')**

**Notas de tu segunda entrevista**

c) **CAPTURÁ LO DESCUBIERTO (3')**

**Metas y deseos: ¿qué está tratando de expresar tu compañero al elegir ese objeto? (usá verbos)**

**Insight: nuevos aprendizajes sobre los sentimientos y motivaciones de tu compañero. ¿Qué ves en la experiencia de tu compañero que el mismo no ha visto? (hace inferencias a partir de lo que escuchaste: información personal, historias interesantes, motivaciones, frustraciones, barreras, relaciones con el contexto, nuevas preguntas por responder)**

d) **ADOPTÁ UNA POSTURA CON PUSTO DE VISTA (3')**

**(nombre de tu compañero).....necesita/desea/quiere.....**

**.....porque.....(insight)**



3) **Crea frases o revelaciones.** (a partir de la información recolectada con la actividad anterior, agrúpala por temas (exprésalos como conceptos/frases) y trata de dejar 3 ideas rectoras/insights que los sustenten)

a) Tema: \_\_\_\_\_

Insights:

1-

2-

3-

b) Tema: \_\_\_\_\_

Insights:

1-

2-

3-

c) Tema: \_\_\_\_\_

Insights:

1-

2-

3-

4) **Compartí con tu compañero tus ideas conceptuales y capturá la retroalimentación (4')**

a) ¿Qué funcionó?

b) ¿Qué podrías ajustar?

c) Nuevas preguntas e ideas



5) CONOCE A TU DESTINATARIO. Descripción del ideal de persona al que apuntan con la idea.

a) Describí a la persona para la que estás diseñando intenta así conocer si la idea funcionará con esa gente

6) Comenzar a bocetar.

Ya seleccionada la idea e identificados los elementos importantes, **comienza a trabajar!!!**