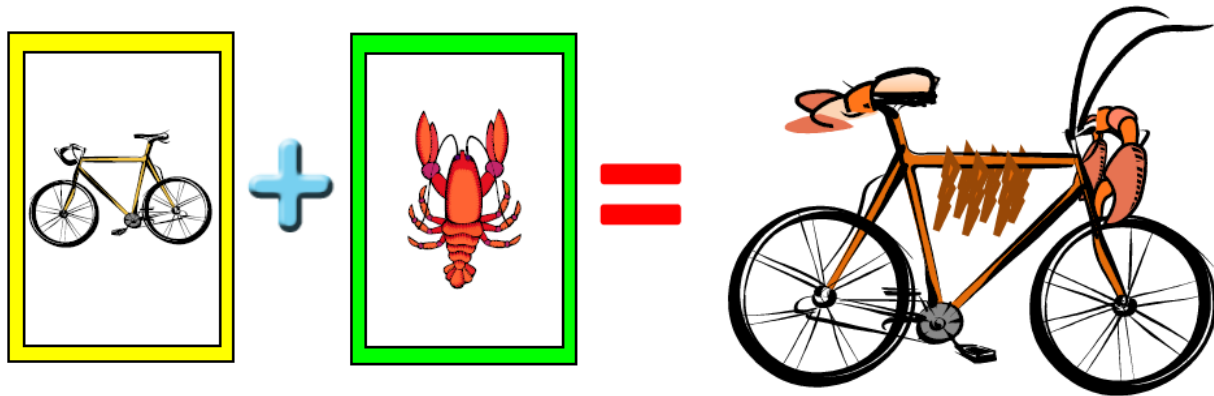


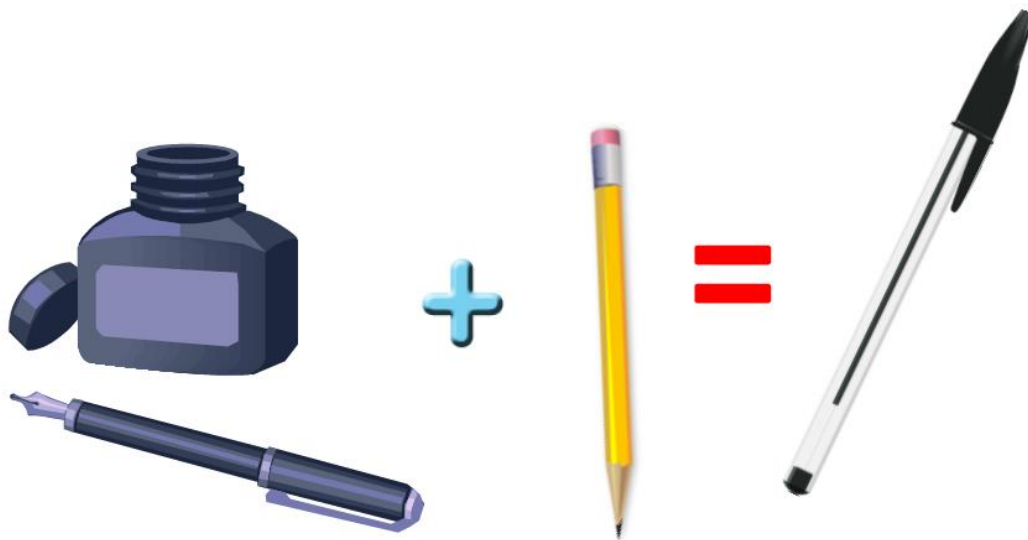
Adaptado: <http://www.raftbayarea.org/readpdf?isid=731>

Inspiraciones de Diseño

¡E comienzo del pensamiento creativo!



¡Combine dos ideas no relacionadas para inspirar un nuevo diseño! Los ingenieros a menudo usan objetos cotidianos para estimular ideas creativas. ¡Por ejemplo, un diseñador de bolígrafo antiguo podría haber tenido un destello de inspiración mientras miraba un lápiz!



Materiales necesarios!

- “Conjunto de diseño”. Copiar las ideas sobre papel de color y cortar aparte, o imprimir en las etiquetas y aplicar a unas tarjetas en blanco.
- Conjunto de “inspirados por”. . . copiar las ideas sobre un color diferente de papel y cortar aparte, o imprima en etiquetas y aplicar a unas tarjetas en blanco.
- Papeles en blanco.
- Marcadores o crayolas.

Introducir el reto

1. Modelar la actividad para los estudiantes seleccionando una idea de cada tipo y mostrar ambas ideas al grupo.
2. Explorar este reto con todo el grupo, ¡Cómo lo hacemos si las “cartas” son una bicicleta y la otra es de una langosta, entonces el reto es diseñar una bicicleta (moto) inspirada por una langosta.
 - ¿Qué tienen las langostas y bicicletas en común? (son duras, espinosas, brillante, color)
 - ¿Cómo son diferentes? (La langostas es un animal vivo..., bicicleta es grande...)
 - ¿Qué características de la langosta son interesantes o únicas? (garras grandes, antenas grandes...)
 - ¿Cómo se puede diseñar la bicicleta? (la bicicleta puede tener antenas grandes, la bicicleta puede tener 8 estante de pie)
3. Opcional: Dibujar algunas ideas en la pizarra. Ir de comparaciones literales (la bicicleta, prodría ser de color rojo brillante) a las ideas más extravagantes. (la bicicleta puede tener 8 estantes de pies) Ingles: “kickstand”

Alternativamente haga que cada equipo (de 2 o 4 estudiantes) discutan una solución al reto, haga un dibujo rápido, y comparta con la clase.

Completar el reto

1. Cado equipo (2-4 estudiantes) dibuja dos de cada tipo de la tarjetas que estan boca a bajo sobre la mesa. El quipo entonces discute las tarjetas y las selecciones de cada tipo para utilizar como su reto.
2. Invite al equipo a compartir sus reto con el grupo (vamos a diseñar un sombrero inspirado por una flor).
3. Déle al equipo siete minutos para desarrollar ideas como se muestra en “presentación del reto”.

Consejos del profesor: La idea más interesante no puede ser la solución “más obvia” o “más práctica”. Esperemos que sea la idea más estimulante, o una idea de la que jamás habían pensado sin esta provocación. ¡Aliente ideas extremas!

4. Dar a los equipos otros siete minutos para llegar a un gran dibujo de la idea más interesante.

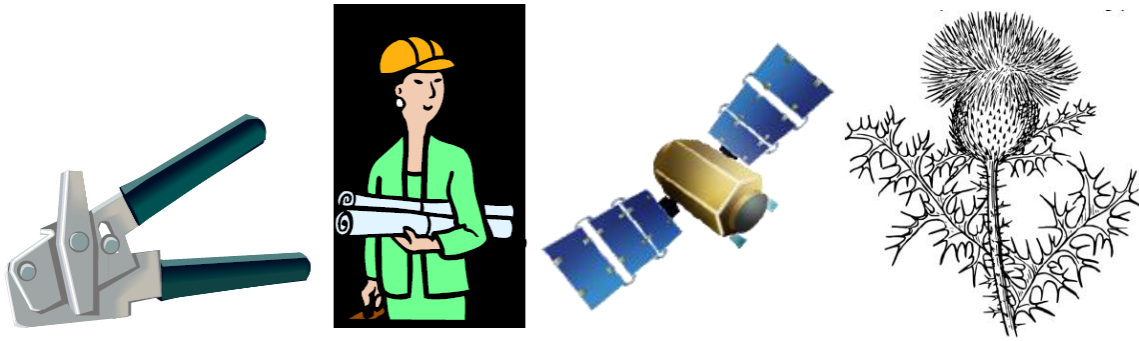
Consejos del profesor: Anime a los estudiantes a hacer sus dibujos más grandes y audaces. Simples, dibujos, rápidos que llenan la hoja de papel es mejor!

5. Crear una galería improvisada mediante la publicación de las imágenes de los equipos en la pizarra. Haga que cada equipo repita su reto y responda a estas preguntas.
 - ¿Cómo inspiró la “provocación” su diseño?
 - ¿Cuáles son los aspectos más interesantes o extraño de su nuevo producto?

Detrás del contenido de la actividad

El proceso modelado en esta actividad se conoce como “**conexiones morfológicas forzadas**”.

Hay muchas historias sobre ingenieros y diseñadores que obtuvieron sus mejores ideas de fuentes inesperadas. Un diseñador que trabaja en un satélite espacial podría ser inspirado por mirar el abrelatas!



Diseñadores de ropa y arquitectos de rutinamente intergran patrones de la naturaleza en sus diseños. Copiando de la naturaleza (bio-mimicry) también es utilizado por los ingenieros (Velcro se inspiró en las rebadas de una semilla de la malezas).

Aprente Más

- Haga que los equipos mantengan la parte “inspirada por” de su reto en secreto antes de que muestren su trabajo y vean si los otros estudiantes pueden darse cuenta de que su diseño de la bicicleta fue inspirado por una langosta.
- Crear un prototipo físico del producto.
- Haga una “Caminata por la “galleria” para estimular más ideas – los equipos pasan de dibujo en dibujo en un tiempo corto, dibujan y publican una idea inspirada de lo que hizo el primer equipo.
- Crear una descripción escrita para el artículo que discute los atributos y la característica del artículo.
- Utilice este mismo proceso para crear un reto en un tema diferente. Por ejemplo, “escribir un ensayo sobre el invierno que se inspira en un pastel de bodas.