



Tema 1. Presentaciones efectivas

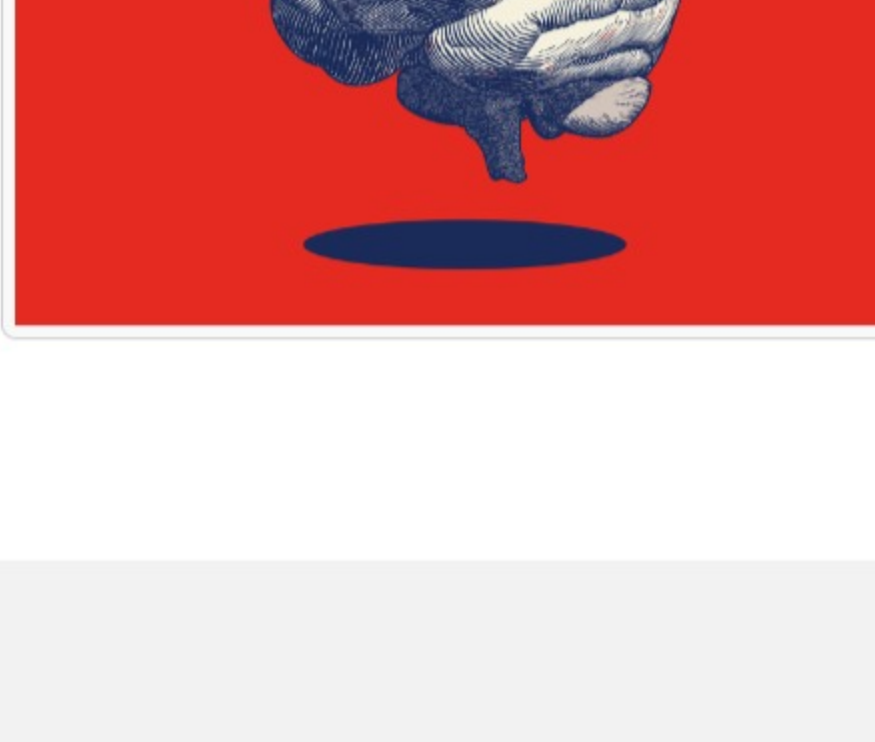
Introducción

Desde los inicios de la humanidad el ser humano ha utilizado la comunicación visual para relacionarse entre sí. Desde el uso de jeroglíficos, hasta el desarrollo de la escritura han sido representaciones visuales de significados.

El lenguaje es un conjunto de formas auditivas, cinestésicas y visuales limitativas a las propias formas del lenguaje. Sin embargo, las imágenes son libres y abiertas a la capacidad de imaginación de cada persona y su habilidad para transmitir emociones, conceptos o ideas. Todo ser humano lleva a cabo este proceso complejo en cuestión de milésimas de segundo y de forma natural.

Tener el control y focalizar este proceso visual hacia objetivos específicos es la base del concepto de visual thinking, cuya aplicación primordial es facilitar el aprendizaje, la comunicación y la reducción del tiempo de entendimiento de ideas complejas.

La mejor forma de integrar esta herramienta en la metodología de trabajo es combinarla con otras técnicas creativas y aprovechar todas las posibilidades para comunicarnos eficazmente.



Explicación

1.1 ¿Qué es el visual thinking?

El *visual thinking* o pensamiento visual por su traducción del inglés es la capacidad humana de representar gráficamente conceptos, ideas o pensamientos. Es la forma que tiene el cerebro de convertir una información en imagen, ordenarla y plasmarla para que cobre sentido. No se requiere saber dibujar a la perfección o tener habilidades creativas excepcionales para llevarlo a cabo, el único requisito es que la expresión y el entendimiento de la idea sea simple, sencilla y comprensible.

"El pensamiento visual significa aprovechar la capacidad innata de ver – tanto con los ojos como con el ojo de la mente – para poder descubrir ideas que de otro modo serían invisibles, desarrollarlas rápida e intuitivamente y luego compartirlas con otras personas de manera que ellas puedan "captar" la idea de manera simple" (Roam, D. 2017).

Debido a que el cerebro es capaz de procesar una imagen 60 mil veces más rápido que lo que tarda en procesar un texto, el *visual thinking* resulta una herramienta más rápida y eficaz para asimilar información nueva o compleja.

De acuerdo con Popova (s.f.) la visión es el medio primordial del pensamiento para facilitar la comprensión y memorización de nuevos conocimientos.

Esta forma de pensamiento hace uso también del pensamiento creativo, divergente, disruptivo, crítico y de diseño, entre otras categorías del "thinking", con la finalidad de encontrar mejores soluciones a los cuestionamientos, dando forma a proyecciones visuales más precisas con resultados sencillos acortando la brecha de aprendizaje.

El lenguaje gráfico permite conectar con cualquier persona debido a que las imágenes habilitan la creación de una vista perceptual de aquello que se quiere comunicar.

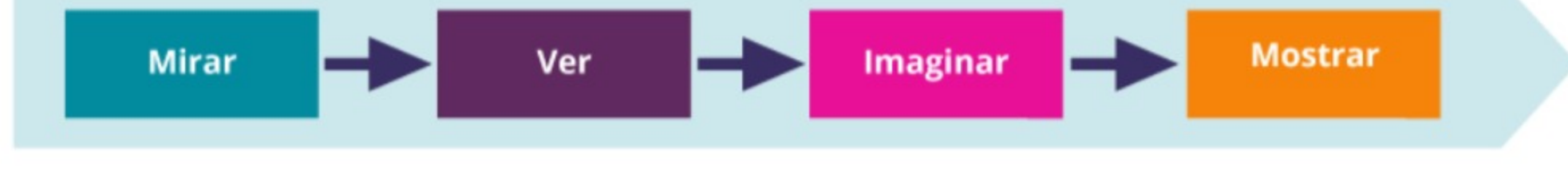
El *visual thinking* facilita la interpretación de ideas. Una sola imagen ayuda a entender un contexto, una situación, un sentimiento, una jerarquía, idea, etc., ya que el cerebro absorbe el 75% de la información a través de la vista. Siendo este el sentido que más se usa por su campo sensorial y alcances visuales (Puñez, N. 2017).

Todo ser humano posee la habilidad de plasmar ideas en imágenes de forma única, así como también la capacidad de crear nuevos conocimientos y esquematizarlos. Sin embargo, existen herramientas mentales y técnicas que ayudan al cerebro a hacer un uso focalizado de estas capacidades para desarrollarlas, perfeccionarlas y direccionarlas hacia las aplicaciones que se necesiten.

Hacer uso del hemisferio derecho del cerebro es tan complicado para algunas mentes analíticas como lo es el uso del hemisferio izquierdo para las mentes creativas. La ventaja es que toda habilidad es perfectible y lo único que requiere además de técnicas que facilitan el proceso es constancia, conciencia y práctica.

Dann Roam (2017) describe el pensamiento visual como un proceso de 4 pasos en los que los primeros dos representan la recopilación de la información a través de la observación (inspiración), el tercero corresponde al procesamiento de la información y el último es la proyección visual como resultado:

Figura 1. Proceso de visual thinking.



Fuente: Elaboración propia.

1.2 Desarrollar el pensamiento visual

Todo proceso creativo se basa en el cúmulo de información como fuente de inspiración, misma que se alimenta de experiencias, ideas o conocimientos; y funciona como recurso o como una base de datos para poder "echar a volar la imaginación", permitiendo soltar las riendas y traspasar las barreras de la propia mente, haciendo uso de diferentes procesos mentales, como la esquematización, mapas mentales, conceptualización de ideas, diagramas, y de las habilidades artísticas como el dibujo, el *sketching* (bocetos a mano), el *doodling* (garabato realizado de manera inconsciente), y el *storyboarding* (guion o historieta gráfica) entre otros, para, por otro lado, poder plasmar las ideas en papel o de forma digital.

Según Popova (s.f.) el proceso creativo consta de 4 pasos:

Figura 2. El proceso creativo.



Fuente: Popova, M. (s.f.). *The Art of Thought: A Pioneering 1926 Model of the Four Stages of Creativity*. The Marginalian. Recuperado de <https://www.themarginalian.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallis-stages/>

- **Preparación:** definición del problema o necesidad a resolver y recopilación de información.
- **Incubación:** procesamiento de la información para dejar trabajar la mente en las posibilidades.
- **Iluminación:** momento en donde se encuentra la o las soluciones creativas a la duda.
- **Verificación:** es poner a prueba el éxito de la idea propuesta, utilizando el pensamiento crítico para pulirla y afinarla antes de llegar a ser comunicada.

Para desarrollar el pensamiento visual es necesario conocer el proceso creativo como apoyo a la creación de proyecciones visuales que comuniquen adecuadamente.

El proceso de *visual thinking* solo exige la habilidad básica para llevarlo a cabo; la conexión entre mente y motricidad, haciendo uso de las propias destrezas o el uso de habilidades digitales o a través de plataformas de creación gráfica o visual, pero se enriquece con los diversos tipos de pensamientos y procesos que alimentan la creatividad.

Si se parte del lápiz y el papel, dibujar, garabatear y esbozar puede ayudar a desarrollar el propio pensamiento visual, pero saber crear una narrativa requiere de poner en práctica el saber contar una historia a través de imágenes.

Crear una historia desde cero y esquematizarla para que tenga el sentido, requiere de un poco más que solo procesos naturales.

Para esto y desde la aparición de las tabletas, dispositivos móviles y pantallas táctiles de alta sensibilidad, se han desarrollado un sin fin de aplicaciones y plataformas para dibujar y crear elementos gráficos de forma fácil y rápida que posibilite la parte técnica de la aplicación del pensamiento visual: sin embargo, la idea y la creatividad dependen de otros factores para ser desarrolladas y para esto existen técnicas que facilitan la comunicación visual.

1.3 Técnicas de visual thinking

La comunicación visual a través de dibujos no solo depende de la parte intelectual y la creatividad, sino que también de procesos neurológicos que unen la mente con la emoción para imaginar posibilidades.

El órgano de visión más importante de una persona es su cerebro, este recibe y procesa la información que ingresa por la vista para darle forma y sentido. Al mirar, se selecciona y concentra la realidad que se está viendo a la que se le suman experiencias, conocimientos y experiencias que conforman la percepción de la realidad.

Bajo esta premisa cada persona tiene una forma única de visualizar y proyectar imágenes, sumado a su propia habilidad técnica de convertir esas imágenes en esquemas o dibujos.

Para poder expresar mejor tu propia, única y particular forma de comunicar existen varias técnicas o herramientas que puedes utilizar:

- **Brainstorming:** También conocida como lluvia de ideas, es la forma más fácil de iniciar un proceso creativo, obligando a la mente a crear soluciones guiadas a la resolución de un problema específico.



Se caracteriza por realizar una lista de ideas o de imágenes para responder un planteamiento. Puede ser llevada a cabo de forma individual o en grupo.

A su vez existen metodologías para sacar un mayor provecho a la lluvia de ideas: **Técnica SCAMPER, Análisis FODA, diagrama de afinidad** y la de **6 sombreros para pensar**, entre muchas otras. Todas estas técnicas direccionan y estructuran la lluvia de ideas, poniendo a prueba la capacidad de generar soluciones creativas e innovadoras.

- **Mapas mentales:** Es una técnica que permite conceptualizar, organizar, ejecutar y comunicar una idea para su mejor comprensión.



Se basa en una idea inicial al centro del papel y sus ramificaciones o ideas principales alrededor pueden ser imágenes o conceptos. A diferencia de un **mapa conceptual** que se basa en la visualización de las conexiones entre conceptos e ideas a partir de sintetizar, jerarquizar y comunicar ideas clave.

- **Board:** Es una herramienta visual basada en la técnica de collage que permite crear una sola proyección a base de muchas imágenes con diversos significados. Ya sea un **mood board**, un **vision board** o un **story board**, esta herramienta permite transmitir una visión global de una idea en un tablero gráfico o secuencial.



Es utilizada principalmente en el área creativa, gráfica y de diseño arquitectónico, estas herramientas son bastante útiles para desarrollar el pensamiento creativo y organizar imágenes para explicar conceptos amplios y complejos.

- **Esquemas:** Elaboración de representaciones visuales a base de imágenes y conceptos, utilizando elementos iconográficos y que a su vez transmiten información sintetizada. Como infografías, metáforas visuales, diagramas de flujo, que utilizan íconos o gráficos para representar datos, imágenes o procesos.



- **Graphic recording:** Representa la habilidad de sintetizar ideas para la resolución de un problema o para plantear un cúmulo de ideas, y consiste en crear metáforas visuales guiadas por palabras clave que permitan construir significados.



- **Sketching:** Crear bosquejos, hacer doodling, y permitirse iniciar un dibujo es la forma más adecuada para proyectar imágenes mentales; sin embargo, no todos cuentan con la habilidad manual para comunicar lo que se tiene en mente, para esto existen herramientas digitales como Canva, Picktochart, Adobe Illustrator, Sketchnotes entre muchas otras, para facilitar el proceso de dibujo desde lo más sencillo hasta las creaciones más complejas y elaboradas.



Los recursos que utiliza el *visual thinking* para llevar a cabo todas las técnicas son: dibujos, tipografía y conectores. Cada uno de estos elementos representa un tono y proyección visual necesaria para la correcta interpretación de la idea.

1.4 Beneficios y aplicaciones

En la actualidad, el pensamiento visual es un recurso indispensable en los procesos de creación e innovación de las empresas. Compañías como Google y Apple son pioneros en implementar el *visual thinking* en su proceso creativo con resultados exitosos.

En el área creativa de cualquier empresa es la base para llevar a cabo el proceso de creación y desarrollo de proyectos.

Una película, por ejemplo, inicia con un pensamiento creativo y un storyboard como columna vertebral del producto final; un proyecto arquitectónico inicia con un esquema y un mood board para dar forma al resultado. Una campaña publicitaria inicia con una eficiente lluvia de ideas que finaliza en una propuesta visual, etc.

Las empresas buscan plasmar este tipo de pensamiento a los miembros que la conforman a fin de facilitar la comunicación, reducir la curva de aprendizaje y presentar proyectos con estructura visual que impliquen un mayor impacto para el logro de los objetivos organizacionales.

Finalmente, además de asimilar y comunicar información fácilmente, el *visual thinking* permite:

- La retención de la información, ya que las imágenes van a la memoria a largo plazo.
- Comunicar una idea de una manera más emocional, más empática y directa.
- La aparición de sinergias y asociaciones a través de sus relaciones y conexiones con otros conceptos.
- Incentivar la creatividad, ya que es un método expansivo para la creación de nuevas ideas.
- Mejorar la eficiencia del uso de recursos y la rapidez en la toma de decisiones.
- La divulgación de conocimientos.
- Plasmar conceptos complejos, añadir emociones y crear un contexto acertado en un solo producto visual.

Cierre

El *visual thinking* permite generar espacios colaborativos para la creación, por lo que representa un sistema para presentar información de forma ágil y entendida como resultado de la explicación gráfica y la rapidez con la que se lleva a cabo.

Así mismo, es una estrategia de comprensión de elementos complejos, que al digerirlos a través de imágenes resulta creativo, disruptivo e innovador. Su principal impacto no solo implica la comunicación visual, sino la apertura al trabajo colaborativo dentro de contextos activos, participativos, creativos e innovadores que a su vez desarrollan conjuntamente diversas habilidades.

El pensamiento visual como tal es aplicable para varios campos del saber humano; fomenta la creatividad, la crítica y la imaginación para la comprensión de muchos conceptos, garantizando la comunicación y el entendimiento de manera amena y dinámica.

Referencias bibliográficas

- Roam, D. (2017). *Tu mundo en una servilleta: Resolver problemas y vender ideas mediante dibujos*. Gestion 2000. ISBN 8498754445
- Popova, M. (s.f.). *The Art of Thought: A Pioneering 1926 Model of the Four Stages of Creativity*. The Marginalian. Recuperado de <https://www.themarginalian.org/2013/08/28/the-art-of-thought-graham-wallis-stages/>
- Puñez, N. (2017). *El Pensamiento visual: una propuesta didáctica para pensar y crear*. Recuperado de [https://www.redalyc.org/journal/5709/570960868012/html/#:~:text=El%20pensamiento%20visual%20como%20un,s%3C%ADmbolos%2C%20signos%20etc.\)](https://www.redalyc.org/journal/5709/570960868012/html/#:~:text=El%20pensamiento%20visual%20como%20un,s%3C%ADmbolos%2C%20signos%20etc.))

Para saber más

Los siguientes enlaces son externos a la Universidad Tecnológico, al acceder a ellos considera que debes apegarte a sus términos y condiciones.

Videos

Para conocer más acerca de **visual thinking** te sugerimos ver lo siguiente:

- hugozan9. (2018). *Visual Thinking Taller 1*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xRRUAWP7mU>
- INTEF. (2022). *MOOC: Visual thinking en la educación* | Educablab | INTEF. Playlist educativa. Recuperado de <https://www.youtube.com/playlist?list=PL70-wFTwWAY-RFH5ZLu1fVYHsyHHw>

Lecturas

Para conocer más acerca de **visual thinking** te sugerimos leer lo siguiente:

- Fernandez, L. (s.f.). *Visual Thinking para crear y comunicar con impacto*. Recuperado de <https://innovayaccion.com/wp-content/uploads/2020/06/TALLER-VT-THE-SPILLS-FACTORY-BLUE-RED-ENV%3C%8DO.pdf>
- Gabriela. (2020). *Los mejores libros de visual thinking*. Recuperado de <https://dichoamano.com/los-mejores-libros-de-visual-thinking/>

Checkpoint

Asegúrate de:

- Comprender los pasos del proceso creativo.
- Recordar las herramientas, técnicas y estrategias para crear ideas visuales.
- Adoptar un pensamiento creativo para encontrar soluciones innovadoras a conceptos complejos.

"Tecnológico no guarda relación alguna con las marcas mencionadas como ejemplo. Las marcas son propiedad de sus titulares conforme a la legislación aplicable, estas se utilizan con fines académicos y didácticos, por lo que no existen fines de lucro, relación publicitaria o de patrocinio".

La obra presentada es propiedad de ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN SUPERIOR A.C. (UNIVERSIDAD TECNOLÓGICO), protegida por la Ley Federal de Autor y Derechos de Autor; la alteración o deformación de una obra, así como su reproducción, exhibición o ejecución pública sin el consentimiento de su autor y titular de los derechos correspondientes es constitutivo de un delito tipificado en la Ley Federal de Derechos de Autor, así como en las Leyes Internacionales de Derecho de Autor.

El uso de imágenes, fragmentos de videos, fragmentos de eventos culturales, programas y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, es exclusivamente para fines educativos e informativos, y cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por UNIVERSIDAD TECNOLÓGICO.

Queda prohibido copiar, reproducir, distribuir, publicar, transmitir, difundir, o en cualquier modo explotar cualquier parte de esta obra sin la autorización previa por escrito de UNIVERSIDAD TECNOLÓGICO. Sin embargo, usted podrá bajar material a su computadora personal para uso exclusivamente personal o educativo y no comercial limitado a una copia por página. No se podrá remover o alterar de la copia ninguna leyenda de Derechos de Autor o la que manifieste la autoría del material.