

ESTRATEGIA

La estrategia asegura la conceptualización del problema, antes de bocetar. Define las guías, de una intensiva **búsqueda**, que durante la etapa de SÍNTESIS estará expresada a través de la generación de diferentes tipos de bocetos, que hará gráfica las ideas planeadas.

La generación de estrategias en diseño surge de un proceso, donde se investiga, se evalúa, se selecciona, entre otras tareas..., esto implica, que el diseñador debe estar capacitado desde su formación intelectual, para desempeñar de manera eficaz todas estas acciones, **que serán la base conceptual del proyecto de diseño.**

Sin estrategia no hay diseño, solo papel pintado.

La Estrategia como Plan.

Para casi todos a quienes se les pregunte, la estrategia es un plan una especie de curso de acción conscientemente determinado, una guía (o una serie de guías) para abordar una situación específica. Un niño tiene una "estrategia" para saltar un obstáculo, una corporación tiene también una estrategia para captar un mercado. De acuerdo con esta definición, las estrategias tienen dos características esenciales: se elaboran antes de las acciones en las que se aplicarán y se desarrollan de manera consciente, con un propósito determinado. Muchas definiciones provenientes de varios campos refuerzan estas características.

La Estrategia tuvo su origen y aplicación en las guerras, en donde cada uno de los bandos diseñaba la mejor forma de vencer al enemigo. Luego, estos principios fueron aplicados en el ámbito empresarial para vencer a los competidores y conquistar a los clientes o planificar una respuesta de diseño en comunicación

UNA PRIMERA DEFINICIÓN

1. Arte de planear y dirigir las operaciones bélicas o militares:
estrategia de defensa, de asedio.
2. Técnica y conjunto de actividades destinadas a conseguir un objetivo:
estrategia de venta, electoral, etc.

Una estrategia es un conjunto de acciones que se llevan a cabo para lograr un determinado objetivo dicho en otras palabras involucra la racionalidad orientada a un objetivo.

Proviene del griego **Stratos = Ejército** y **Agein = conductor, guía.**

El diseño de la estrategia depende del:

- Objetivo a alcanzar
- Los recursos disponibles
- Las estrategias utilizadas por la competencia
- Innovación para sorprender e impactar.

Qué nos aporta el hecho de tener una estrategia para lograr los objetivos que nos hemos propuesto?

- **Contar con una estrategia permitirá**, a una persona o a un grupo, asegurarse de que las decisiones que tome hoy, darán respuesta a sus intereses de largo plazo. Sin una estrategia, las decisiones tomadas hoy podrían tener un impacto negativo en los resultados futuros.
- **Contar con una estrategia permitirá** definir objetivos factibles. Al incorporar en las decisiones la realidad, el entorno, el contexto, en el cual desarrollamos nuestro problema de comunicación nos estamos obligando a identificar limitaciones, fuerzas adversas, peligros y debilidades que

puedan impedir el logro de nuestros objetivos. Cuando identificamos una limitación nos obligamos a optar entre dos alternativas: o acomodar nuestros objetivos o buscar caminos para hacer frente a esas limitaciones.

- **Contar con una estrategia permitirá** optimizar los recursos, porque me permitirá priorizar.
- **Contar con una estrategia**, en fin, permitirá asegurarme que cada acción que programe y realice apuntará a los fines propuestos desde un principio, evitando desviaciones inútiles y, con ello, evitando perder recursos, tiempo y energía.

La estrategia supone dar respuesta a tres cuestiones básicas: qué, cómo y cuándo.

En primer lugar, hay que responder a la cuestión del qué: es decir en función de una necesidad de comunicación, tener bien **definido qué se pretende comunicar, cuál es la intención que se persigue.**

En segundo lugar, debemos dar respuesta al cómo: cuáles serán las articulaciones de recursos sintácticos, semántico y pragmáticos y los discursos retóricos que permitirán alcanzar la meta.

Finalmente, se ha de contestar al cuándo: en qué momento se llevarán a cabo las acciones, el período que supondrá realizarlas y cuando es la fecha estipulada de resolución.

Las estrategias se aplica en distintos contextos:

Estrategia Empresaria: se refiere al camino a seguir por una empresa para el logro de sus metas y objetivos.

Estrategia de marketing: es un parte del marketing para planear, determinar y coordinar las actividades operativas

Estrategia militar: conjunto de acciones que son de batalla y medidas tomadas para conducir un enfrentamiento armado.

Juegos de estrategia: género de juegos en los que se tiene en cuenta la estrategia ya sea política, militar o económica.

Mapa estratégico: es el proceso de elaboración de una visión estratégica macro, propuesto por Kaplan y Norton, que normalmente precede a la implementación de un cuadro de mando integral.

Patrón de diseño Estrategia: Un importante patrón de diseño de la ingeniería del software, perteneciente a la rama de patrones de comportamiento.

En el proceso de Diseño en Comunicación visual, las estrategias se definen en La Definición Precisa del Problema luego de la sub etapa de Análisis, en función de la Intención comunicacional y de las diferentes condicionantes.

Por lo tanto, el contenido de la pieza de comunicación, la forma y muchas veces el tipo de canal (hay veces que éste viene solicitado desde el inicio del proyecto) se definen según el tipo de estrategia a seguir.

En definitiva ¿Qué es la estrategia en el Diseño?

En función de distintas condicionantes, es la planificación eficaz de las posibles combinaciones pertinentes de recursos semánticos, sintácticos, pragmáticos y retóricos que den resolución a problemas específicos de comunicación visual.