



Por: Semillero **FOTOGRAMA** · cajafadp@gmail.com
Alexander Rendón · Alejandro López · Bryan López · Efrén Rivera
Horacio Díaz · Miguel Villa · Jennifer Murillo · Sebastián Mesa · Stephanny Torres

Este método es un sistema para encontrar soluciones, utilizando como base estructurar y ordenar un problema gráficamente, permitiendo visualizarlo desde una perspectiva más amplia.

Su estructura permite que sea empleado desde un problema cotidiano hasta grandes inconvenientes que se presentan a nivel empresarial.

Qué hacer ante un problema que debo solucionar de manera rápida, efectiva y sin pérdida de dinero

El método se fundamenta en “salirse del problema para poder verlo” debido a que los seres humanos perciben el 75% de la información visualmente y un 25% con el resto de los sentidos, es por esto que graficar ayudará a encontrar más fácilmente una solución.

El primer paso del método consta de una matriz en la cual se fracciona el problema con el fin de detectar la raíz, esta será la clave para llegar a una solución efectiva.

Después de fragmentar el problema, lo siguiente es clasificarlo dentro de una de las cuatro categorías que contienen las posibles soluciones.

Como tercer y último paso se hace un cuadro de planeación

en el que se establecen fechas puntuales de investigación y desarrollo para poder concretar la solución de dicho problema.

El método E.S.C.P, fue planteado por los estudiantes de Diseño y Producción de Audio y Video de los semestres 4to y 5to, pertenecientes al semillero “Fotograma” de la Academia de Dibujo Profesional, proponiendo solución a una problemática que resulta muy común en el campo audiovisual, donde el dinero es un factor limitante para adquirir equipos que garantizan mayor calidad en los productos finales, como lo son los Steadicam o estabilizadores de cámara, dichos implementos son muy costosos en el mercado y para las personas que inician en el medio es muy difícil hacerse a estos equipos.

Sin embargo, los estudiantes consideran que el dinero no debe ser un factor limitante; por eso buscaron la manera de emular estos estabilizadores con materiales más económicos disponibles en ferreterías convencionales y esto sin perder resistencia ni funcionalidad. Este resultado no ha sido posible sin antes haber planteado una metodología de solución, que se convierte ahora en un nuevo método llamado **E.S.C.P.** (Existen Soluciones para Cualquier Problema).

"Visualizar gráficamente un problema ayuda a crear más fácilmente una solución"

Ordenamos el problema en una matriz dividida en cuatro áreas a identificar que a su vez está subdividido en dos grupos llamados PRO y CONTRA:

PRO: Dentro de este grupo tenemos un **ideal** que es aquello que queremos conseguir, y un **costo** (que no siempre es monetario) que será lo que necesitamos para llegar a dicho ideal pero no tenemos o queremos evitar, este costo se convierte en un impedimento por eso **anulamos** este espacio.

CONTRA: Dentro de este grupo ubicamos lo que tenemos, a esto lo llamaremos **real**, que a su vez tiene una causa o **raíz** que será el por qué tener este real y no el ideal.

PASO 1

Ahora bien, con lo anterior tenemos que la **raíz** será la **causa** de nuestro **efecto real**, y el **costo** será la **causa** de un **efecto ideal**, ahora lo que debemos hacer es convertir nuestra causa raíz en un efecto ideal.





Este s... , en este punto
elegire... ías en las cuales
se ubica nuestro... subdivida en las
posibles soluciones... en este paso
para poder avanza...

PRODUCTO

- REDISEÑAR
- REDISEÑAR
- MEJORAR C

PERSONAL

- BRINDAR INFORMACIÓN
- COTRATAR EMPLEADOS
- ESTABLECER O MODIFICAR NORMAS

ACTIVIDADES

- DISEÑAR PUBLICIDAD
- REALIZAR CONGRESOS
- CREAR EXPOSICIONES
- HACER JORNADAS
- CAMBIAR O CREAR ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

EMPRESA

- CAMBIAR SERVICIOS
- MEJORAR TRANSPORTE
- CAMBIAR SALARIO
- MODIFICAR HORARIOS
- MEJORAR ENTORNO

Esta última fase del método, es la fase de “compromiso” en la cual se guiará el hacer para obtener óptimos resultados.

FECHAS	ACTIVIDAD
Día/Mes	Proceso de investigación – Referentes.
Día/Mes	Desarrollo – Bocetación.
Día/Mes	Post investigación (Viabilidad).
Día/Mes	RESULTADO FINAL

- Primeramente realizamos un proceso de investigación donde averiguaremos todos los referentes posibles que se asemejen a nuestra solución elegida en el paso anterior.
- En el siguiente paso se desarrollan propuestas para nuestra solución, aplicando lo investigado en el punto anterior. Esto nos será muy útil para prevenir los posibles inconvenientes que surgen cuando no hay una previa planeación.

- Por último realizamos un proceso de post investigación, esto reforzará nuestro desarrollo, analizando la viabilidad de nuestro proyecto y de qué forma lo llevaremos a cabo, si no resulta viable la solución, debemos retomar los dos puntos anteriores (investigación y desarrollo) y estudiarlos más a fondo teniendo en cuenta las fallas para no cometer el mismo error y así llegar a una solución eficaz.



Al haber realizado los tres pasos anteriores correctamente, se habrá obtenido una o varias soluciones a su problema, teniendo en cuenta que el orden y el pensamiento visual son puntos clave para solucionar cualquier problema.

Las soluciones que plantea el método **E.S.C.P.** están encaminadas a reducir los costos de inversión o generar mayores beneficios según sea el caso, logrando una reducción significativa no solo de presupuesto, sino también de tiempo y esfuerzo pues al resolver estos problemas de forma autónoma, se evitan gastos en estudios y/o consultorías externas.

El método está planteado para fomentar un pensamiento divergente, y para que cualquier persona sin importar su nivel intelectual o cultural, pueda graficar un problema de cualquier tipo y hallar la solución de este fácilmente.

Cuando se trate de problemas que impliquen elementos físicos, se puede reducir el impacto ambiental e incluso económico, utilizando objetos de segunda mano para detener la producción en masa de materiales alto contaminantes.

El método E.S.C.P es un proyecto que actualmente está en curso y en fase de prueba, para poder cubrir un campo mucho más amplio del que actualmente abarca.

