

«Tienes un tesoro en las manos, aprovéchalo y difúndelo. Este libro es la nueva biblia de la comunicación. Da igual a lo que te dediques, te será útil seguro. Si quieres impactar y cautivar a tu público, ya nada te lo impide».

**Jandro**, mago, cómico, coordinador de guiones de *El Hormiguero* y prologuista de la obra.



Video presentación

ENTRENA  
TU MANO



Autores: **Miren Lasa y Fernando de Pablo** • Editorial: **LID Editorial** • Colección: **Acción empresarial** ISBN: **9788483562284** • Precio: **24 euros** • e-book: **22,50 euros**  
Formato: **20,5 x 20,5 cm** • Encuadernación: **Rústica** • Número de páginas: **264**

## Los autores

**Fernando de Pablo** es fundador y creador de DiBUJARiO. Artista gráfico y conceptual, ha trabajado como diseñador de experiencia de usuario en el sector tecnológico-financiero y como formador experto en diferentes proyectos de innovación visual para compañías multinacionales y centros de enseñanza. En 2010 funda DiBUJARiO y desarrolla técnicas de *visual thinking* en reuniones, congresos y foros de innovación en los que participa como consultor y facilitador visual.

Ha colaborado en diferentes medios audiovisuales, llevando el dibujo de conceptos más allá de los soportes tradicionales.



**Miren Lasa** es cofundadora y directora general de DiBUJARiO. Experta en la definición estratégica, lleva más de 16 años diseñando e implementando estrategias de marketing en grandes multinacionales. Con una visión innovadora en el campo de la fidelización y la experiencia de cliente, desarrolla su labor de consultoría enfocada en la definición de productos y servicios. Investiga y aplica técnicas de facilitación y desarrolla contenidos y nuevas metodologías visuales para equipos multidisciplinares. Ha participado como *guest lecturer* y ponente en talleres y seminarios de universidades y escuelas de negocios.

## Índice

### Prólogo de Jandro

Agradecimientos

### Introducción. Vivimos en imágenes

#### Capítulo 1. Dibujar es fácil si te enseñan cómo

#### Capítulo 2. ¡Marchando una de monigotes!

#### Capítulo 3. Cada cosa en su lugar

#### ¡A PRACTICAR!

#### Capítulo 4. Ejercicios para aprender a dibujar

Personas, animales o cosas  
Dibujo del natural  
Test de materiales  
Caligrafía, tipografía, cartelería  
Deconstruir dibujando  
Prosopopeyas visuales  
Dibujando emociones

#### Capítulo 5. Ejercicios disruptivos para romper el hielo

Dibujando sobre manchas de té  
Más difícil todavía  
El cerebro completa

El reloj  
El bigote de la Gioconda  
Batidora visual  
Retrato robot

#### Capítulo 6. Ejercicios para aplicar en tu trabajo

Piedra Rosseta  
En tres viñetas  
Perfil de afinidad  
Dibuja tu horizonte  
Apuntes visuales  
Píldoras audiovisuales  
Mapeando la experiencia de nuestros clientes  
La brújula

### DIBUJAR EN LA EMPRESA

#### Capítulo 7. Dibujo aplicado a la Innovación. Casos de empresa

##### AMADEUS Art & Cooking

Dibujos que ayudan a compartir ideas

##### FUNDACIÓN INNOVACIÓN BANKINTER

30 expertos de todo el mundo dibujando la innovación

##### MAN TRUCK & BUS

Dibujar en equipo para verlo claro

## MAPFRE

Imágenes que ayudan a romper las barreras del idioma.

## TELEFÓNICA: WAYRA + THINK BIG

¿Tienes una idea? Cuéntala dibujando

## Capítulo 8. Dibujo aplicado a la Comunicación. Casos de empresa

### ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE CÁNCER DE TIROIDES (AECAT)

Campaña de sensibilización. ¿Qué me pasa doctor?

### ALK-ABELLÓ

Los avances farmacéuticos y las cualidades de un medicamento en dibujos

### AMADEUS Technology Forum

Visualizar para dibujar el futuro juntos

### CAMPOFRIO

Dibujos clave para mensajes complejos

### CISCO All Hands

Dibujando puentes que acercan la tecnología

## Capítulo 9. Dibujo aplicado a la Formación. Casos de empresa

### CISCO All Hands

Talleres para innovar, empezando por uno mismo

### DIRECT SEGUROS

Si el contenido es el rey, enriquecelo con dibujos.

### MCCANN WORLGROUP

E-learning: formación a medida para toda la plantilla.

### UNIVERSIDAD PÚBLICA DE NAVARRA (UPNA)

Aprender haciendo

### VISUAL THINKING EN LA ENSEÑANZA

Profesores que dibujan más allá de la clase de Arte

## Capítulo 10. Llegó el día, te pusiste a dibujar

## Sobre la obra

El **dibujo** es un arma de difusión masiva con un enorme potencial, capaz de **impactar de una manera creativa e innovadora** sobre todo el mundo.

El mapeo de un proyecto, la definición de escenarios de uso, el diseño de procesos, la definición del *customer journey* o el prototipado de baja y alta fidelidad son algunas de las aplicaciones de las metodologías del *design thinking*. En todas estas herramientas el dibujo de conceptos participa como un recurso troncal ofreciéndonos un sistema para crear, investigar e innovar, corriendo los menores riesgos posibles; las ideas dibujadas en un cuaderno se suman unas a otras pudiendo formar un buen repositorio de recursos de consulta rápida.

Por ello, **Fernando de Pablo** y **Miren Lasa** ponen en nuestras manos **¡Dibújalo!**, un completo **manual para innovar, crear y comunicar de forma visual** que recoge las bases del dibujo a través de **sencillas y prácticas herramientas** acompañadas de ejercicios que te ayudarán a presentar tus ideas, productos, conceptos... **¡Porque una imagen vale más que mil palabras!**

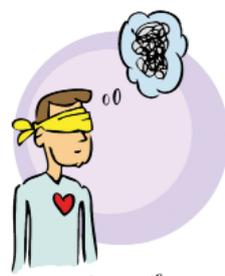
A lo largo de la obra encontrarás **más de 200 imágenes** para inspirarte y **22 ejercicios prácticos** para descubrir el poder de los dibujos.

El manual se completa con la recopilación de **casos de uso reales de reconocidas** empresas como **Amadeus, Cisco, Fundación Innovación Bankinter, Campofrio, Telefónica, Mapfre y McCann Worldgroup**, entre otras, para ilustrar su **aplicación empresarial**.

*«Nunca supe dibujar pero, después de este libro, me pregunto si en realidad quise hacerlo de verdad alguna vez. Ahora sé que sí. ¡Dibújalo! es una guía para ponerse a ello y supone no sólo aprender sino abrir otra puerta más para expresarse y contar».*

**Juan Ramón Lucas**, periodista y autor de *Hablemos sobre Felicidad*

# ¿Arrancamos?



CONFÍA EN TUS  
POSIBILIDADES

Disfruta del Momento  
Busca expresarte,  
Comunicarte y  
Sentirte bien



TÁMATE TU  
TIEMPO.  
NO TENGAS  
PRISA

5

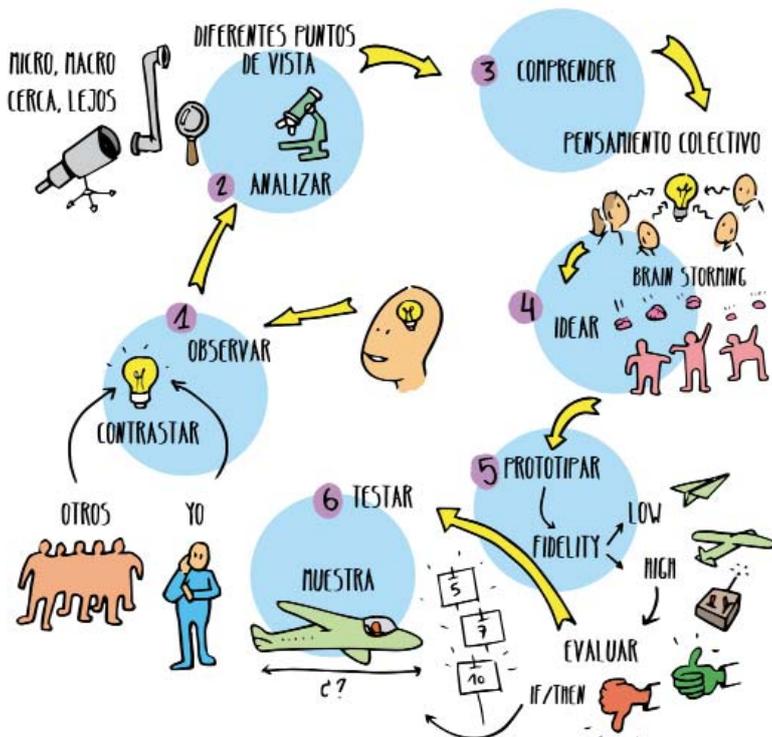
## ACTITUDES PARA ENCONTRARTE CON TU DIBUJO



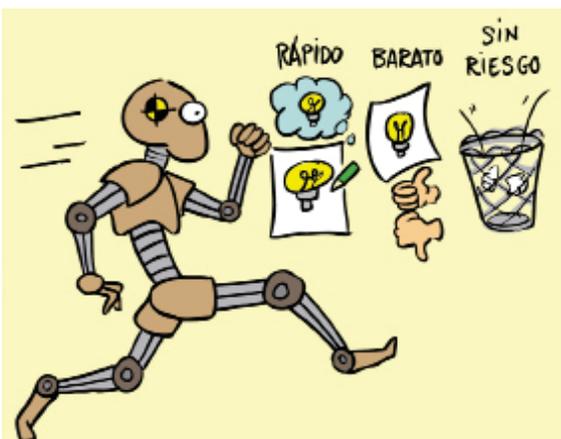
Quítale peso al resultado  
¡no te juzgues!



Socale partido a tus  
"ERRORES"



## Ventajas



Para más información:  
[laura.diez@lideditorial.com](mailto:laura.diez@lideditorial.com)  
[beatriz.raso@lideditorial.com](mailto:beatriz.raso@lideditorial.com)  
 91 372 90 03

