

ANEXO III

AFALAC I

NAMING

Denise Bustos Nácher

Facultat de Belles Arts de Sant Carles
Grado en Diseño y Tecnologías Creativas
Curso 2021-2022



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

FASE 3. NAMING

FASE 3. NAMING

En la encuesta que realizamos a gente del sector, incluimos esta pregunta para hacernos una idea de que relacionaban a los niños y niñas con diversidad funcional.

“Nombra una o varias palabras que relaciones con el/los menor/es con diversidad funcional. También puede ser una que le/s guste escuchar o decir.”

FASE 3. NAMING

Análisis
Territorios
Brainstorming
Selección
Votación
Decisión final

FASE 3. NAMING

De entre las 73 respuestas que conseguimos, apreciamos 82 palabras/frases.

Agradecimiento

Aleteos

Amor

Animales

Apoyo visual

Atención

Avances

Abrazos

Accesibilidad

Adaptación

Agradable

Agua

Amigo

Anticipar

Aprendizaje

Bababus

Bailar

Besos

Chiquitín

Cantar

Capacidad

Cariño

Complicidad

Comunicación

Concienciar

Contenta

Creatividad

Cómodo

Dificultades

Discriminación fonética

Discriminación visual

Distintos

Diversos

Dureza

Diferentes

Diversidad

Divertido

Ecolalias

Ejemplo a seguir

Elegir

Empatía

Estereotipia

Esfuerzo

Funcionalidad

Grande

Gestos

Hipotonía

Habilidades

Inteligencia emocional

Igual a todos

Inclusión

Jugar

Letras

Luchadores

Luz

Misión

Mamá

Mimos

Motivación

Motricidad

Música

Niños

Oportunidades

Pensadores visuales

Poca atención

Palmas

Papá

Recompensa

Respeto

Reto

Solidaridad

Superación

Sensibilidad

Sensorial

Sin prisa pero sin pausa

Sinceridad

Sociabilidad

Suave

Superación

Te quiero

Valentía

Valientes

FASE 3. NAMING

Análisis

En la competencia encontramos diferentes tipos de Namings, destacan los **Namings con frases**. No encontramos ninguna marca con un nombre **asociativo**, quedarnos en este ámbito es una buena manera de diferenciarlos.



FASE 3. NAMING

Territorios

El modelo de Branzai

Primera: Encontrar los campos semánticos que pivotan sobre nuestro concepto. Algo que nos ayudará a abrir el espectro de creación y a buscar fuentes de inspiración.

Amor

Escolar

Creativo

Juego

Sensorial

Animales

Diferente

Habilidad

Reto

FASE 3. NAMING

Territorios

El modelo de Branzai

Segunda: Para cada campo semántico generado deberemos encontrar fuentes de inspiración que nos ayuden a seleccionar palabras que podamos utilizar como nombres.

Amor	Animales	Escolar	Diferente	Creativo	Habilidad	Juego	Reto	Sensorial
Abrazos	Terrestres	Colegio	Misterioso	Arte	Comunicar	Juegos de mesa	Meta	Arte
Besos	Réptiles	Aprendizaje	Gracioso	Dibujar	Arte	Cartas	Lucha	Música
Mimos	Imaginario	Lección	Raro	Colores	Diversión	Tizas	Superación	Palabras
Cariño	Fantásticos	Libro	Poco habitual	Sensibilidad	Aprendizaje	Diversión	Valentía	Sentidos
Sonrisas	Acuáticos	Actividad	...	Sentidos	imitación	Diferente	Apoyo	Sonido
Mundos conectados	Mamíferos	Lápiz		Harmonía	Amor	Compartir	Cooperación	Tacto
Enamorarse	Aves	Superación		Sensación	Odiar	Entretenerse	Compartir	Sabor
Compartir	Mitológicos	Profesores/as		Pinceles	Razonar	Aprendizaje	Esfuerzo	Placer
Apoyo	Domésticos	Alumn@s		Pinturas	Caminar	Imaginación		Bailar
Comunicarse	Salvajes	Aulas		Cuadros	Herramientas	Niñ@s		Telas
Sentimientos		Compañer@s		Lienzo	Ayuda	Colores		Dulce
		Exámen		Papeles	Hablar			Salado
				Acuarelas	Expresar			Desagradable
				Libertad	Cantar			Agradable
				Expresión	Bailar			Suave
				Visión				Felicidad
				Música				Tristeza

FASE 3. NAMING

Territorios

El modelo de Branzai

Tercera: Para cada fuente de inspiración encontraremos las palabras que puedan representarlo, sin filtro, aquí es cuestión de abrir la búsqueda y multiplicar las opciones.

Animales

Terrestres: perro, gato, cucaracha, ratón hurón...

Reptiles: serpiente

Imaginarios: dragón, unicornio...

Fantásticos: Harry Potter

Acuáticos: pez, delfín, **medusa**, tiburón, **estrella de mar**, **tortuga**...

Mamíferos: león, tigre, leopardo, jirafa, hipopótamo, rinoceronte...

Aves: pájaro, **mariposa**, **ruiseñor**, canario...

Mitológicos: sirena, dragón, unicornio...

Domésticos: perro, gato, tortuga...

Salvajes: escorpión, mono...

Escolar

Colegio: infantil, primaria, niños, niñas, crecer, aprender

Aprendizaje: matemáticas, lengua, historia, geografía, naturaleza

Lección: matemáticas, lengua, historia, geografía, naturaleza

Libro: biblioteca, libreta, material escolar

Actividad: pintura, escritura, colorear, **rellenar**, **hueco**, **duda**, **espacio**

Lápiz: boli, herramienta, subrayador, color, rotulador...

Superación: **escalera**, **escalón**

Profesores/as: simpatía, diferentes, especializados, dedicación

Alumn@s: diferentes, entregados

Aulas: **rincones**, **lugar seguro**

Compañer@s: colaboración, ayuda

Exámen: reto, misión, aprendizaje

Diferente

Misterioso: sorpresa, miedo, fantasmas, terror

Gracioso: payasos, circo, cómicos, serie, televisión

Raro: ...

Poco habitual: ...

Piedras preciosas

Creativo

Arte: **abstracto**, hermético, callejero

Dibujar: **rallajo**, **garabato**, raya, técnico

Colores: azul, rojo, rosa, rosado, verde, alegres, fríos, cálidos, morado

Sensibilidad: Tacto, pasos, llorar, entender, entendimiento

Sentidos: tacto, olfato, mano, oreja, ojo, mano

Harmonía: línea, **horizonte**, músicos, instrumentos

Sensación: miedo, alegría, tristeza, exaltación, nervios

Pinceles: grandes, pequeños, buenos, herramienta

Pinturas: óleo, colores, rotuladores, ceras, permanentes

Cuadros: museo, exposición, diferentes

Lienzo: blanco, roto, nuevo

Papeles: gramaje, gramos, liso, acuarela

Acuarelas: pintura, acuacolor

Libertad: correr, saltar, rallar, experimentar

Expresión: libertad, experimentar

Visión: ...

Música: **ritmo**, baile, instrumentos, notas, silencios

FASE 3. NAMING

Territorios

El modelo de Branzai

Tercera: Para cada fuente de inspiración encontraremos las palabras que puedan representarlo, sin filtro, aquí es cuestión de abrir la búsqueda y multiplicar las opciones.

Habilidad

Comunicar: hablar, saber, conocer
 Arte: baile, música, pintura
 Diversión: reír, compartir, risas, colores
 imitación: copia, diferente
 Odio: sentimientos, rencor
 Razonar
 Caminar: paseo, pies, piernas, **caminos, senderos, paisajes**
 Hablar: gritos, **susurros**, palabras, conocimiento
 Expresar: amor, sentimientos
 Cantar: canción, radio...
 Bailar: baile, pasos, música, manos, piernas

Juego

Juegos de mesa: Parchis, colores, **participantes**
 Cartas: Diferentes, unidad
Tizas: Frágiles, colores, expresión
 Diversión
 Diferente
 Compartir
 Entretenerse
 Aprendizaje: **medra**
 Imaginación
 Niñ@s: risa, **carantoínas**
 Colores

Reto

Meta
 Lucha
 Superación
Valentía
 Apoyo
 Cooperación
 Compartir: **recopilatorio**
 Esfuerzo

Sensorial

Palabras: **sonoridad, idiomas**, entendimiento
 Sentidos
 Sonido
 Tacto: agradable, áspero, duro, blando
 Sabor
 Placer
 Bailar
 Telas: **algodón**, poliéster, polipiel, piel
 Dulce
 Salado
 Desagradable
 Agradable
 Suave: seda, pelos, **peluche...**
 Felicidad
 Tristeza

FASE 3. NAMING

Brainstorming

Animales

Aves: mariposa, ruiseñor... > **aleteo, aletear, piular, cantar, pío, canto, aleteig, flap, wings, ales, papallona, eruga, oruga**

Escolar

Actividad: rellenar, hueco, duda, espacio > **gap, dubte, query, eina, feina, blocs, artifells**
 Superación: escalera, escalón > **climb, escalar, escala**
 Profesores/as > **Empar Navarro, Olimpia Arocena**
 Aulas: rincones, lugar seguro > **racó, cau, catau, nook, refugi, raconet, cercle, lligam, dula, estol, arrel, llavors, botons, vinça**

Creativo

Dibujar: rallajo, **garabato...** > **gargot, doddle**

Diferente

Piedras preciosas > **turmalina, olivina, sard**

Habilidad

Caminar: caminos, senderos, paisajes > **senda, path, recorregut, ruta, Tramuntana, bolets, cadena, cicle, pasos, enlloc, brúixola**
 Hablar: susurros > **xiuxiueig, xiu-xiu, murmur, murmuri**

Reto

Valentía > **valents, brave, coratge, braó, tremp, esma, espurna**
 Compartir: recopilatorio > **recull, desar, cofre, tresor**

Sensorial

Palabras: sonoridad, idiomas... > **rebombori, rumpus**

Juego

Tizas: Frágiles, colores, expresión > **clarió, guix**
 Aprendizaje > **medra, medrar**
 Niñ@s: risa, carantoínas > **afalac, donyets, xicalla**

FASE 3. NAMING

Selección

- **RACÓ+RECULL: RACULL**
- **NOOK:** rincón
- **DULA:** Colla de gent avalotada, especialment jove
- **ESTOL:** Conjunt de persones reunides voluntàriament per a algun objectiu
- **XIU-XIU:** Remor suau que produeix una persona en parlar amb veu molt baixa, gairebé imperceptible.
- **ESMA:** Força moral i energia que impulsen a una activitat
- **MEDRA:** Aumento, mejora, adelantamiento o progreso de algo
- **AFALAC:** Acció d'afalagar, fer festa a un xiquet o xiqueta, tractar d'afectar agradablement amb demostracions d'afecte, reverència, etc

FASE 3. NAMING

Votación

PALABRAS	1. Diferenciación y desarrollo.	2. Sonoridad del nombre.	3. Transmite algo emocional.	4. Conecta con la estrategia.	5. Opinión sobre este nombre	TOTAL (20 puntos)
RACULL	3	4	1	5	Es bonito pero se queda vacío de significado	13
NOOK	4	3	1	5	Es sonoro pero se queda vacío de significado	13
DULA	4	3	1	2	Es corto, original y fácil de desarrollar	10
ESTOL	4	2	4	4	No muy bonito sonoramente, pero conecta con la estrategia	14
XIU-XIU	2	5	2	2	Poco memorable, difícil de entender	11
ESMA	4	3	5	5	Su significado conecta muy bien con nuestros valores, aunque la sonoridad es floja	17
MEDRA	3	0	5	5	Tiene mucho significado, pero se puede malinterpretar	13
AFALAC	5	4	5	5	Tiene buena sonoridad, es contundente y su significado conecta con nuestros valores	19

FASE 3. NAMING

Decisión final

