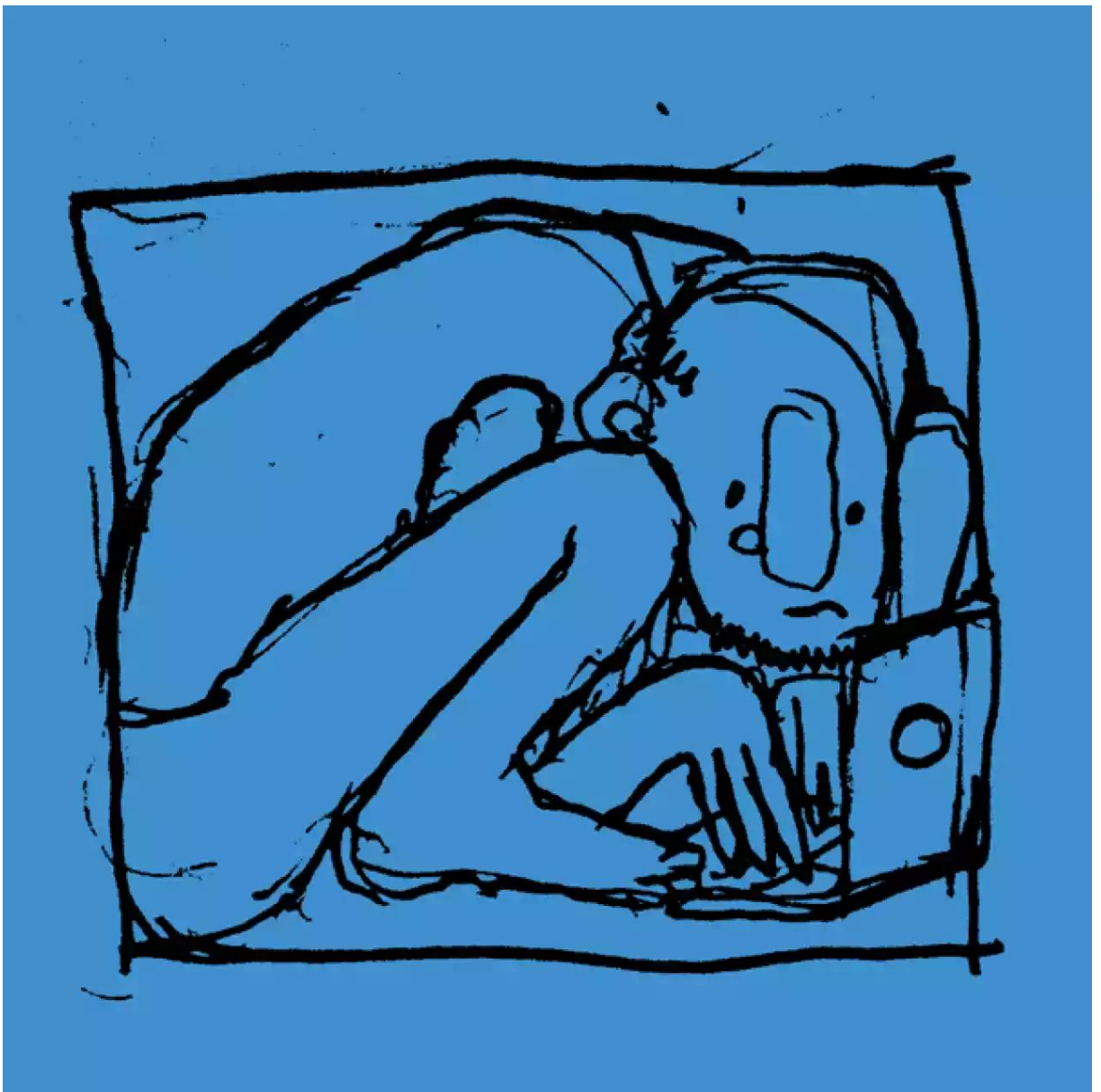


# 3 lecciones del diseño de interfaces al diseño tradicional

---

Por Juandiego Calero

La experiencia en diseño de interfaz de usuario nos enseña a integrar tres buenas prácticas en el proceso de trabajo a proyectos de diseño gráfico tradicional.



Llamo diseño gráfico tradicional a los productos que no están pensados para ser utilizados en dispositivos interactivos (teléfonos inteligentes, tabletas, ordenadores, televisores)

inteligentes, etc). Me refiero a productos como: carteles, revistas, volantes, envases e incluso las cortinillas y créditos que aparecen en programas de televisión y películas. En otras palabras, si un producto de comunicación gráfica es concebido para ser utilizado en un dispositivo interactivo, entonces no es parte del diseño gráfico tradicional.

Estudié diseño editorial, trabajé en la industria del libro impreso en tres estudios «tradicionales» y, por azares del destino, poco a poco me fui convirtiendo en un diseñador de interfaces gráficas digitales. Al pasar por estas dos experiencias, encontré diferencias muy importantes en el modo de trabajar. Se trata de tres buenas prácticas que descubrí en el diseño gráfico de interfaz y que ni siquiera aparecieron como posibilidad durante mi experiencia en el diseño gráfico tradicional:

1. El testeo<sup>1</sup> como parte fundamental del proceso de trabajo. En el diseño tradicional el objetivo es llegar un producto terminado, que nunca más volveremos a tocar. No lo ponemos a prueba ni sabemos cómo lo usaría el usuario final. En el diseño de interfaz mi trabajo consiste en testear el producto diseñado varias veces y por varias personas, antes de distribuirlo al público.
2. La iteración<sup>2</sup> como parte intrínseca del proceso de diseño. Los proyectos de diseño de interfaz salen de nuestras manos y vuelven con información útil de los usuarios finales. Muchas veces no entienden cómo hacer ciertas acciones con la herramienta, página o App, y tenemos que incorporar mejoras para que la herramienta se vuelva mejor.
3. La copia como recurso para mejorar. En el diseño gráfico tradicional una de las cosas que más se sataniza es el copiar, pero el diseño de interfaz se basa en estándares, lo cual da lugar a que los productos finales muchas veces se parezcan entre sí. Buscamos crear interfaces robustas y fáciles de usar, por eso tienen que parecerse a otras que los usuarios ya estén acostumbrados a usar, y desde ahí desarrollamos las nuevas ideas.

## ¿Cómo aplicar estas buenas prácticas al diseño gráfico tradicional?

Entiendo que estas prácticas tan habituales del diseño gráfico de interfaces digitales, son grandes lecciones que bien podrían aplicarse al diseño gráfico de productos más tradicionales:

- **Testear:** Podemos pedirle a alguien que use el producto diseñado y diga en voz alta qué es lo que entiende, qué es lo que ve y lo que no entiende. Aun más interesante sería grabarlo en video (con su consentimiento) y después analizarlo con el equipo de trabajo. Es preferible hacer el testeo con una persona de la edad del público que utilizará el producto y, obviamente, no debe estar involucrada con el equipo de producción.
- **Iterar:** Es complicado iterar, pues muchas veces los proyectos no regresarán a

nuestras manos, pero, para futuros proyectos, es una buena práctica conocer la opinión del público/usuario del producto que diseñamos.

- **Copiar:** Es muy importante conocer los estándares y no intentar inventar la rueda en cada nuevo proyecto. Hay que dejar de satanizar la copia. Copiar no necesariamente implica plagiar. Se puede copiar con el único objetivo de ajustarse a los estándares más altos. Después de todo, son muy pocos los productos del diseño gráfico tradicional que realmente nos exigen ser creativos y salirnos del molde.

Publicado el 13/09/2018

- 
1. «Testear» es un anglicismo para referirse a las pruebas que permiten concluir si el diseño cumple con las funciones que debería cumplir.
  2. «Iterar» es la técnica de desarrollar proyectos de manera incremental, a partir de repetir el siguiente proceso: desarrollar, entregar, recibir retroalimentación, desarrollar, etc.

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/3-lecciones-del-diseno-de-interfaces-al-diseno-tradicional>

