

# No cualquier ejercicio hace bien a la salud

---

Por Raúl Belluccia

Una de las cuestiones fundamentales de la enseñanza en el taller de diseño es definir las características de los ejercicios que se le proponen a los estudiantes.

El taller de diseño es el lugar donde el estudiante realiza el entrenamiento profesional guiado por sus maestros. Pongo a consideración de todos los colegas docentes una guía —producto de la experiencia de más de veinte años en la tarea educativa—, con las principales características de todo buen ejercicio de diseño, cualquiera sea su temática, complejidad, tipo de pieza o mensaje.

## **Los casos que se elijan deben ser realistas**

Un ejercicio de diseño es realista cuando el caso que se da para resolver es posible, creíble, viable, factible y, por lo tanto, se inserta naturalmente en el entorno social en el que viven alumnos y maestros. Que sea realista no quiere decir que deba existir realmente en ese entorno, sino que su hipotética existencia sea considerada absolutamente natural.

Por ejemplo: es probable que la ciudad donde funciona la escuela de diseño no tenga un libro editado sobre su historia. Pero es absolutamente posible y creíble plantear un ejercicio cuyo objetivo sea: «Diseñar la portada, contraportada, las páginas tipo y el plan tipográfico general y de imágenes del libro «La historia de X», que editará el municipio, con tales y cuales características». Un ejercicio así, es realista porque un libro con la historia de la ciudad es perfectamente imaginable aunque no exista.

Los casos deben ser posibles dentro del entorno social de los estudiantes porque todo trabajo de diseño tiene esas características. ¿O alguien acaso conoce algún ejemplo de diseño que se haya realizado por fuera de la realidad: sin cliente real, sin audiencia real, sin sociedad real, sin producción real?

## **Los casos deben ser habituales**

Además de realistas, los casos de diseño para que un estudiante practique y se entrene con la guía de su docente, conviene que sean de un tipo existente, conocido, habitual y reiterado, y con muchos ejemplos similares funcionando en la vida social, es decir casos convencionales, normales, regulares, de esos que habitualmente les encargan a los diseñadores cuando trabajan.

Es cierto que algún diseñador puede recibir un pedido muy singular, muy distinto a los habituales, del tipo: «Una academia de arte necesita diseñar, como promoción, un libro-objeto-sorprendente que transmita su concepto innovador y creativo de la enseñanza artística». Si bien un pedido como el anterior puede darse en la realidad: ¿cada cuántos miles de libros convencionales que se diseñan aparece un libro-objeto-sorprendente?

Para ayudar al estudiante en su futura vida profesional primero hay que enseñarle a diseñar bien un libro común y corriente, que es una tarea extremadamente difícil, dicho esto sin ninguna ironía (basta recorrer las librerías para advertir la cantidad de libros con deficiente elección tipográfica, mal interlineados, con más caracteres por línea que lo que pide la buena lectura, con márgenes mal compensados, faltos de armonía, etc.). En resumen, se deben buscar ejercicios de diseño de cuyo tipo existan numerosos ejemplos conocidos.

### **Los casos deben ser accesibles**

Al momento de pensar en una ejercitación es muy conveniente que los estudiantes tengan un fácil acceso a piezas similares ya diseñadas y en uso, y que la recopilación de ejemplos no sea tarea engorrosa.

Toda ejercitación debe comenzar con el análisis del tipo de pieza. Si se va a realizar un ejercicio cuyo objetivo es diseñar un plano del casco histórico de la ciudad con información turística, resultará imprescindible que los alumnos hagan una recopilación previa. Un curso con 20 estudiantes, a cuatro casos por cada uno, logra una muestra de 80 ejemplos con los cuales trabajar en el taller. Así, con la guía de sus maestros, clasificarán, analizarán y criticarán los planos, mapas y guías relevados para detectar errores y aciertos. Es decir, los estudiantes realizarán una tarea imprescindible para cualquier proceso serio de diseño.

Es lo que hace todo profesional responsable de cualquier especialidad, ese trabajo se llama «estudio de antecedentes» y sirve para aprender de ellos, para evitar los errores ya cometidos por otros, para alcanzar a los de mayor rendimiento y, de ser posible, superarlos.

### **Los casos deben ser abarcables por el alumno**

Es conveniente que todos los casos que se planteen en el taller de diseño desde el comienzo hasta el final de la carrera, puedan ser resueltos en su totalidad y con un buen nivel de calidad general por los estudiantes.

Un ejercicio del primer año de la carrera bien puede ser el diseño de una hoja de información mural de una institución, tamaño A3 a dos tintas e impresa en una sola faz. Este es un trabajo sencillo, pero difícil para quien se topa por primera vez con una puesta en página, y a la vez no tan difícil como para que no pueda resolverlo en su totalidad un principiante guiado por sus maestros. Así cuando el alumno presente la propuesta final para su evaluación, habrá llegado a un nivel de calidad gráfica aceptable como para que su hoja mural funcione sin problemas en la realidad.

La complejidad y el tiempo asignado al ejercicio, considerando el nivel de destreza alcanzado

en cada momento por los estudiantes, debe permitir que cada alumno diseñe todos los aspectos de la pieza, que gobierne todas sus variables y que presente prototipos completos y eficaces.

### **Los casos deben incluir rediseños**

Resulta muy útil incorporar ejercitaciones de rediseño de piezas de comunicación existentes y en uso. La tarea consiste, en lo esencial, en tomar un caso real (un periódico, un envase, un cartel de teatro, una colección de libros, un sistema de identificación corporativa... o lo que convenga en cada momento del programa) pero con evidentes inconvenientes en uno o varios aspectos de su diseño; analizarlo, hacer un diagnóstico de los problemas y dar a los estudiantes la consigna de mejorar los aspectos deficitarios detectados.

Evidentemente para cada caso elegido el docente indicará la lista de rendimientos principales y secundarios a tener en cuenta en el análisis (la importancia del llamado de atención para cartel publicitario de vía pública es muy diferente a la requerida por una factura de servicio telefónico).

Para realizar este análisis es fundamental comparar el ejemplo elegido con casos similares. Si el maestro propone analizar el envase del café marca «Z», buena parte del trabajo analítico será comparar el rendimiento gráfico del envase «Z», con el rendimiento de los envases de café «W», «Y», «X» y «M». La comparación permitirá agrupar los casos de acuerdo a su mayor o menor cumplimiento con la lista de chequeo del buen envase de café, previamente acordada. Una vez terminado el análisis el docente debe pasar en limpio el diagnóstico para que los estudiantes encaren el rediseño. Dicho diagnóstico actúa como *brief* y contiene los criterios de evaluación.

Los rediseños tienen una ventaja adicional: la comparación entre el antes y el después permite a los estudiantes advertir «a simple vista» las mejoras que su trabajo ha producido sobre el diseño original; además de entrenarlos en un tipo de tarea profesional bastante común: el mejoramiento de piezas ya existentes.

### **Comentario final**

Este tipo de ejercicio es bueno porque a los maestros nos obliga a dar opinión crítica sobre el diseño de nuestro entorno, a no ser neutrales, a no ser tolerantes con la baja calidad gráfica, y a entrenar a los estudiantes en lo que será su tarea habitual: resolver problemas reales de comunicación para gente real.

Para ahondar en relación a este y otros desafíos de la enseñanza del diseño, el 12 de Noviembre dictaré un [Seminario de Actualización Docente](#) en la Ciudad de México, en el marco de la [Conferencia FA2011](#).

Publicado el 20/10/2011

---

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/no-cualquier-ejercicio-hace-bien-a-la-salud>

