

Vivir del diseño es posible

Por Fernando Del Vecchio

Quieres vivir del diseño como todos los diseñadores. Muchos lo desean, algunos lo consiguen. Y de este último grupo, unos pocos obtienen reconocimiento por su trabajo.

Leí en LinkedIn el siguiente *post*:

«Hago diseños gratis. Por mi falta de experiencia no me llama nadie, pero tengo mucho talento y quiero tener un buen portafolio. Así que si usted precisa diseños para sus *flyers*, redes sociales y demás, mándeme un mensaje por privado y con gusto atenderé su solicitud».

Si quieres vivir del diseño, como primera medida tienes que dejar de hacer algunas cosas que estás haciendo y comenzar a hacer algunas cosas que no estás haciendo. Además, debes tomar conciencia de algunas actividades que todo el mundo realiza, y que desde el punto de vista de los resultados esperados, están al revés. Resumiendo: para vivir del diseño tienes que hacer lo que tienes que hacer. Voy a contarte algo que ya sabes (y si no lo sabes, sería muy bueno que lo sepas):

Vivir del diseño no es un hecho independiente. Vivir del diseño es una consecuencia, que depende de ganar en forma continua la cantidad de dinero suficiente para poder trabajar únicamente como diseñador. Eso significa que, mes a mes, ingrese a tus bolsillos más dinero –por diseñar– del dinero que te cuesta (que sale de tu bolsillo) la actividad de diseñar. Y ese saldo, o resultado producto de los ingresos menos los egresos, es suficiente para mantener tus gastos. Esto lo entiende casi todo el mundo.

Entonces, tienes que tener una idea de cuánto cuesta tu actividad, para saber si la cantidad de dinero que cobras por un proyecto es superior a lo que te ha costado (para tener un sobrante, que es lo que te permitirá «vivir del diseño»). Esto también lo entiende casi todo el mundo, pero son muy pocos los que logran entenderlo con claridad. Por eso la mayoría no vive del diseño.

Además, para vivir del diseño hay que tener clientes, y para tener clientes hay que tener la habilidad de conseguirlos y mantenerlos (ya sea porque te han sabido recomendar otros clientes que has tenido, porque has salido a buscarlos, o porque has tenido la buena fortuna de estar en el lugar justo en el momento adecuado). Si no tienes clientes o los que has tenido no generan la cantidad de recomendaciones para tener nuevos proyectos, debes trabajar en ese aspecto. Esto también lo sabe casi todo el mundo, pero la mayoría no sale a buscar clientes, porque no sabe cómo hacerlo, ni por dónde empezar. Por eso no viven del diseño.

¿De qué forma piensa su proyecto (o su estudio) un diseñador?

Por lo general, un diseñador piensa la secuencia de su proyecto profesional de la siguiente manera: desde lo que hace (diseñar), a los resultados que quiere (vivir del diseño). Es posible que arme su portafolio de trabajos, lo publique en algún sitio (donde hay otros miles de portafolios de otros diseñadores) y lo empiece a mover entre amigos y colegas (también diseñadores, no potenciales clientes), esperando que esa única acción dispare la consecuencia deseada: conseguir clientes. En algunos casos participa de concursos de diseño, esperando ganar y que, de esa circunstancia, surjan proyectos y clientes. Por eso la mayoría no vive del diseño, porque planifica en función del «milagro», y espera que suceda.

Ahora pensemos la secuencia al revés; o sea, empezando desde el resultado deseado: vivir del diseño. Para esto necesitamos conseguir clientes. De esta forma, podemos pensar en lo que debemos hacer (no lo que queremos o podemos hacer) para lograr la meta.

¿Qué hay que hacer para conseguir clientes que me paguen mayor cantidad de dinero del que me cuesta trabajar para ellos, en forma continua?

El «qué y cómo hacerlo» es parte de un proceso de trabajo por el que ya han pasado varias docenas de creativos que han trabajado conmigo, que hoy están obteniendo resultados positivos y viven del diseño. Algunos de ellos ya están trabajando en otra etapa, porque ya han estabilizado su proyecto —ya pasaron por esta situación— y buscan otro nivel de desarrollo. Los problemas que tienes no son problemas de diseño, son problemas de gestión.

Cuando perfeccionas tus habilidades creativas (de por sí muy buenas), dejando de lado el aprendizaje que te permita vivir de esas habilidades, estás ubicando el carro por delante del caballo. Aprende sobre gestión, sobre comercialización, para complementar lo que ya sabes con aquello que debes saber. Una forma de comenzar, es acceder a mis anteriores artículos en este mismo espacio. Accede a ellos desde [mi página de perfil](#). Para continuar, puedes leer mi libro [Diálogos con diseñadores](#) disponible para descargar en forma gratuita.

Publicado el 02/10/2018



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/vivir-del-diseno-es-posible>

