

# 8 señales de que algunas escuelas de diseño atrasan 15 años

---

Por Ricardo Martins

En América Latina tenemos muchísimas escuelas de diseño. Algunas forman diseñadores para vivir en el pasado.

En cuanto a la sociedad y el mercado del diseño, se viven innumerables cambios, pero muchos cursos todavía preparan a sus alumnos para vivir en el pasado. Hoy no tiene sentido perder tiempo con cursos y prácticas que servían hace 15 años, pero ya no. A continuación comento cada uno de los puntos que hacen que esas facultades sean anticuadas:

**CONTENIDO: Las clases se basan en contenido anticuado del tipo «proporción áurea», «gestalt», etc.**

Muchos de los contenidos que se repiten en los salones de clase fueron creados hace 100 años o más, en una época en que no existía ni el microscopio electrónico (inventado en 1993), la psicología todavía examinaba estudios sobre comportamiento humano aun sin tener tanta influencia en el diseño como hoy. Ideas como «la proporción áurea», la gestalt,<sup>1</sup> el diagrama de Gutenberg, consideraban que todos los seres humanos son iguales, sin tener en cuenta la experiencia previa individual en el proceso de percepción.

**PRODUCCIÓN: El enfoque de producción gráfica está desactualizado**

Hoy estamos en la era de los datos variables, de la impresión a color que permite sustituir en cada impreso, textos e imágenes de tomados de una base de datos, tenemos la grabación directa de chapas que sustituye a los fotolitos digitales, los bancos de imágenes integrados a las aplicaciones, la impresión de tela por sublimación, las pruebas de color que simulan casi con perfección la salida de impresión, tenemos también las impresoras de gran formato que cortan, aplican relieve, hacen *hot stamping* y barnizado UV para impresiones digitales. Y yo pregunto: ¿Cuántas de esas tecnologías son enseñadas o exploradas en las carreras de diseño? Todavía vivimos en el tiempo de fotocopias y de la gráfica que usa fotolitos. La cuestión aquí no es creer que los diseñadores son meros esclavos de la tecnología o meros operadores de impresión. Se trata de entender que la sociedad cambia, la tecnología cambia y los diseñadores necesitan adaptarse, a no ser que quieran quedarse atrás (como pasó con los operadores de linotipo, que no aprendieron a hacer otra cosa).

## **INCUNABLES WEB: El diseño de interfaz trata a los sitios web como si fuesen un folleto digital**

No hace mucho tiempo que las escuelas de diseño incluyeron en sus currículums contenidos sobre proyecto de interfaz para plataformas web. Ya aparecieron otras formas mucho más sofisticadas para producción de sitios Web, como templates personalizados de WordPress, layouts controlados por datos, librerías javascript, etc. Y los alumnos continúan aprendiendo a hacer sitios como si eso se tratase de diseñar una capa en Photoshop y pedirle a alguien que lo «rebane». Exactamente como se hacía en el año 2000.

## **TIPOGRAFÍA: No se aplican fuentes para web**

En el 2010, yo estaba en Los Angeles, dando una charla sobre tipografía en el congreso TypeCon, cuando escuché por primera vez el término Web Fonts. Era la salvación de la cosecha: finalmente, nos libraríamos de esas Verdanas, Tahomas y Aritales de la vida, y tendríamos una biblioteca decente de fuentes para usar en las páginas webs. En esa ocasión, conocí a Eben Sorkin, responsable del proyecto de fuentes web de Google, en ese entonces con apenas 125 fuentes. Hoy ya son 700 opciones solo en ese catálogo, y millares de otras fuentes en los demás. ¿Pero cuántas escuelas de diseño incluyen el estudio de la tipografía aplicada en el contexto de sitios web?

## **APPS: Poco o nada se habla de diseño de interfaz para aplicaciones**

En una época en que el número de smartphones superó la venta de computadoras de escritorio, las escuelas de diseño todavía tratan el diseño de interfaz como únicamente para web. ¿Y la cantidad inmensa de aplicaciones que se lanzan no necesitan de interfaz también? ¿Hacer un layout de pantalla para una aplicación es igual a hacerlo para un sitio web? A veces pienso que en las escuelas piensan así: «Mira, ni siquiera iba a haber diseño web, los alumnos ya están más que bendecidos. Si fuera por nosotros, ellos solo aprenderían a hacer cajitas y libritos». Cobrar diseño de interfaz para aplicaciones sería pedir demasiado, ¿no?

## **NO DIGITAL: La práctica de ilustración es fundamentalmente analógica**

Veo muchos alumnos que son ilustradores muy talentosos. Ya lo sabemos: un alumno que tiene talento en ilustración dibuja hasta con un yeso en el asfalto. Pero cuando se trata de llevar esa habilidad al mundo digital, parece que ellos se volvieron mancos, que perdieron las manos en un accidente en una mesa de ping-pong. No saben usar una tablet, no entienden el mundo vectorial, no consiguen entregar una ilustración en un tamaño adecuado para ser usada en grandes dimensiones, y eso acaba consumiendo su potencial. Se debería realizar un mínimo de adaptación del trabajo de ilustración en el mundo digital, pero las escuelas de diseño entienden que eso exigiría equipos carísimos, que no hay dinero, etc. O sea, el alumno va a continuar traumatado con el ping-pong.

## **COSIFICACIÓN: El foco se pone en la producción de objetos físicos y material gráfico, no en el servicio que se brinda**

De manera simple, las escuelas de diseño preparan a los alumnos para hacer objetos. Un portafolio, una tarjeta de presentación, un cartel, una lámpara, una mochila, un juguete pedagógico. Sucede que la solución de un problema ni siempre significa tirar más basura a la naturaleza. ¿Qué es lo que la persona necesita? ¿un auto o un transporte?, ¿una lavadora o limpiar su ropa?, ¿ue una tarjeta de presentación o de una forma de mantener el contacto con el cliente en el futuro? Esa es la diferencia entre proyectar cosas y proyectar servicios. ¿Cuántas escuelas enseñan la desmaterialización como práctica proyectual?

## **ADIVINANZAS: La investigación con usuarios se utiliza muy poco**

Por último, muchos cursos fabrican diseñadores especialistas en usar bolas de cristal, que adivinan los pensamientos y deseos de las personas. Esos diseñadores nunca conversan con el usuario, ni observan el comportamiento del consumidor. Misteriosamente, entienden cómo piensa, cómo se comporta y cómo siente el usuario, y consiguen proyectar aquello que servirá para atender todas sus necesidades. Para no quedar mal, las escuelas de diseño enseñan a los alumnos a hacer pseudo-investigaciones, usando formularios de Google. Al final, una investigación sería apenas hacer unas 10 preguntitas en un formulario y enviarlo a la mayor cantidad de amigos de Facebook. Ya hace algunos años que sabemos la importancia de considerar las necesidades de los usuarios, pero las escuelas de diseño todavía están en el pasado.

## **Conclusión**

Es por esto que las 8 señales destacadas demuestran cómo muchos cursos ofrecidos por las escuelas de diseño todavía preparan diseñadores para vivir en el pasado, enseñándoles contenidos desactualizados, ignorando cambios en el universo digital y de Internet, preparando diseñadores para ser meros realizadores de objetos y adivinos de las necesidades de los consumidores. Quizás de aquí a 15 años las escuelas evolucionen, pero luego, la sociedad ya estará en otro tiempo, y de nuevo estarán atrasadas.

Vale la pena recordar que este artículo habla sobre los «contenidos desactualizados». Sería inocente creer que la cuestión de los contenidos sea el único problema de las escuelas de diseño. Esto es solo la punta del iceberg.<sup>2</sup>

Publicado el 22/02/2017

- 
1. Ver [una explicación más detallada sobre las deficiencias de la Gestalt](#) (en portugués).
  2. Curiosamente, después de que mi artículo fuera publicado, encontré un excelente [texto sobre la cuestión](#)

[del futuro de la formación en diseño](#) (de Guilherme Sebastiany).



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/8-senales-de-que-algunas-escuelas-de-diseno-atrasan-15-anos>

