

# Evaluación en diseño: ¿me gusta o no me gusta?

---

By Maria Guadalupe Gaytan Aguirre

La evaluación necesita de una argumentación fundamentada y de valor crítico por parte del profesor, frases como «me gusta» o «no me gusta» se escuchan regularmente, produciendo confusión y desaliento en los alumnos.



Como dice el refrán popular —en gustos se rompen géneros—, seguramente todos tenemos «muy buen gusto» pero afortunadamente para todos, la enseñanza de las disciplinas del diseño no deben basarse en la apreciación estética o gusto de quien enseña o forma a los futuros diseñadores; mucho menos las evaluaciones a proyectos deben estar basadas en este tipo de consideraciones superficiales.

Aquellos aspectos de los cuales frecuentemente los profesores o asesores consideramos que adolecen los estudiantes, llámese lectura, redacción, buena ortografía y discurso, también son áreas débiles para algunos docentes. Esto se verifica en evaluaciones o críticas basadas en el gusto personal, demostrando la carencia de argumentos técnicos o teóricos, resultado de la falta de preparación, experiencia, lectura previa o documentación del tema por parte de quien evalúa.

La evaluación que hacemos los profesores sobre los proyectos desarrollados por los estudiantes debe estar basada y fundamentada en la investigación, conocimiento y experiencia que el docente tiene como misión compartir con el alumno. No podemos esperar

la aplicación de un conocimiento que no ha sido transmitido.

Aunado a esto, la aplicación de la técnica, el interés del estudiante por el proyecto, así como el nuevo conocimiento generado a partir de la aplicación, deberán estar incluidos en la evaluación y crítica que se haga frente al alumno, en el entendido de que la crítica no es discriminar, destrozarse o juzgar un proyecto, sino la exposición de ideas que surgen de la apreciación del producto desarrollado en beneficio de una revaloración, replanteamiento, o bien la aprobación del mismo.

No hay receta a seguir ya que cada producto tendrá su «bonito» y su «feo» según el juicio y bagaje de quien lo observe, pero considero que como docentes debemos basar las evaluaciones en criterios claros discutidos con los estudiantes con anterioridad a la elaboración de los proyectos.

Si basamos una evaluación con algún parámetro específico es porque al estudiante ya se le dio a conocer lo referente al mismo: en repetidas ocasiones nos quejamos de la «mala calidad» en un proyecto pero, ¿hemos trabajado en clase respecto a la calidad? Y no me refiero solamente al buen acabado de un producto, sino a la calidad de contenido, forma, funcionalidad y discurso.

Es necesario evidenciar ante los estudiantes los criterios de evaluación que utilizaremos en un proyecto, recordemos que el estudiante no diseña para el maestro, ni siquiera para él mismo, existe un usuario o público que recibirá la imagen, la información o el producto, pero el problema es que pocas veces en clase solicitamos a los estudiantes poner a prueba con este público receptor sus diseños, para que de esta manera conozcan el potencial que tienen sus propuestas para cumplir con su objetivo. Así, comúnmente la retroalimentación se recibe del docente y de los mismos compañeros de clase y en base a estas opiniones —muy limitadas por cierto— se promulga un éxito o un fracaso.

¿Cómo evaluar algo intangible, como la capacidad de persuasión de un cartel? ¿El fomento a los valores a través de una campaña? ¿El éxito de una identidad corporativa de una empresa ficticia? ¿La viabilidad de una página web que aún no se ha subido a la red?

Los docentes frecuentemente generamos en los estudiantes un sentimiento de impotencia con frases como «está bien», «está mal» o «no funciona» sin argumentos de valor.

Considero que actualmente debemos dejar atrás el conductismo y permitir que el alumno desarrolle su potencial en base a la construcción de su propio proceso creativo, donde manifestará los valores del estudiante, la responsabilidad, la productividad y el reflejo de lo que pretende construir en un futuro para su vida profesional.

Para ello quienes nos dedicamos a instruir en el diseño tenemos el compromiso de ofrecer las herramientas necesarias y dejar atrás las evaluaciones basadas en los gustos personales que poco aportan a la formación y valoración del diseño.

Published on 23/01/2011

---

## Bibliografía

- Baldwin, Jonathán, Lucienne Roberts, Comunicación visual, de la teoría a la práctica, AVA Publishing, Suiza, 2006.
- Cassarini Ratto, Martha. Teoría y diseño curricular, Trillas, México 2004.
- Porter, Luis, Imaginación y Educación. Complejidad y lentitud en el aprendizaje del diseño, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México, 2008.
- Shaughnessy, Adrian, Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma, Laurence King Publishing, Londres, 2005.
- Sola, Carlos, Aprendizaje basado en problemas: un enfoque investigativo, Manantial, Buenos Aires, 1999.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/evaluacion-en-diseno-me-gusta-o-no-me-gusta>

