

# Procesos vs. resultados en la enseñanza del diseño

---

By Raúl Belluccia

Las aristas de una oposición engañosa y contradictoria, que no ayuda al aprendizaje y confunde a los estudiantes.

¿El proceso de diseño de un estudiante es más importante que el resultado que presenta al final de cada ejercitación? ¿En la escuela de diseño deben evaluarse los procesos o los resultados? Estas preguntas suelen dar pie a debates y discusiones en el ámbito de la enseñanza.

## **Diseñar es un proceso**

No se diseña de golpe. Todo trabajo de diseño es un proceso o serie de pasos conducente a un fin: determinar, previamente a su producción, las características finales de un objeto para que cumpla con unos requisitos conocidos de antemano.

A diferencia de otros procesos productivos como el de fabricación del acero o el de elaboración del dulce de higos, en los cuales desde el comienzo se sabe cómo será el resultado (pues se trata de una re-producción), al inicio de los procesos de diseño se conocen las prestaciones que deberá cumplir el producto final, pero no se sabe aún cómo será (que para eso se llama al diseñador).

El trabajo de diseño, en mayor o menor medida, siempre tiene un aspecto abierto, indeterminado, creativo; pues su tarea consiste en imaginar las cualidades de un objeto que todavía no existe en todo o en parte.

El resultado al que llega el diseñador es, evidentemente, el último paso del proceso de diseño. El resultado no tiene una naturaleza diferente a la del proceso, ni mucho menos antagónica o contraria (la prueba está en que muchas veces el diseñador ante el trabajo ya impreso o producido, se lamenta de no haber tenido más tiempo para corregir algunos detalles, que de haberlo tenido, lo que fue el resultado hubiese formado parte del proceso).

Pero —con pertenecer al proceso— el resultado final no es un paso más, reviste una importancia altísima: sólo en el resultado se refleja la capacidad del diseñador para resolver el problema en los tiempos estipulados. Por eso en los concursos de diseño se premian resultados y no procesos, y a los jurados que evalúan no les interesa en lo más mínimo saber cómo ha hecho cada uno para llegar a la solución presentada.

## **El proceso de diseño es insondable**

No existe un manual de instrucciones para diseñar. El diseñador, tras analizar las necesidades, condiciones y programa de cada trabajo que le encargan, da inicio al proceso de diseño propiamente dicho y, entre otras cosas: imagina, dibuja o representa para ver cómo queda, modifica, corrige, ajusta colores y tipografías, hace pruebas a distintos tamaños, deja que el boceto «descanse» hasta la mañana siguiente para verlo «con otros ojos», retoma el camino o lo cierra por el momento y explora otras variantes, o tal vez se bloquea y decide «olvidarse» por dos días, vuelve al ataque, compara y critica lo hecho, confecciona algunos prototipos y los contrasta con los de la competencia o con casos similares, releo el programa y lo coteja con el boceto... y así sucesivamente hasta que, próximo a la fecha de presentación de las propuestas a quien le encargó el trabajo, se decanta por las mejores alternativas, organiza la exposición y prepara los argumentos. Y lo anterior es apenas un pálido reflejo de lo que verdaderamente sucede durante el proceso de diseño, como cualquiera que haya pasado por estas situaciones conoce muy bien.

Los procesos de diseño tienen lugar en el interior de cada diseñador, y es en ese interior donde se da la mezcla productiva de sensibilidad comunicacional y estética, refinamiento visual, capacidad interpretativa, memoria gráfica, habilidades retóricas, técnicas, tipográficas, analíticas, etc. que desemboca en una propuesta de afiche, de logotipo, de revista.

El recorrido, los pasos y vicisitudes de cada proceso de diseño en particular nunca pueden preverse de antemano, la descripción de todo proceso de diseño es siempre a posteriori. Y cambia con cada diseñador. Por ejemplo: puede suponerse que determinada editorial llame a tres buenos diseñadores para que concursen por el diseño de las tapas y el interior de una colección de libros con tales y cuales requisitos, y es también verosímil suponer que las tres propuestas sean de muy buen nivel y calidad, pero lo que resulta absolutamente impensable es que los tres diseñadores hayan recorrido los mismos procesos creativos.

## **El aprendizaje principal se da durante el proceso**

En los cursos o talleres donde se enseña a diseñar, los maestros plantean a los estudiantes problemas de comunicación cuya solución necesita ser diseñada, y los guían, aconsejan, corrigen, critican, estimulan, les muestran modelos, les formulan preguntas adecuadas, les plantean actividades o tareas de apoyo, y les transfieren conocimientos y puntos de vista para que arriben a la mejor solución posible y aprendan de la experiencia.

No hace falta explicar demasiado que hay estudiantes que «ven» de manera intuitiva la respuesta gráfica desde el primer momento (aún antes de tener una explicación) y luego se dedican a perfeccionarla, que otros tardan mucho en encontrarle la vuelta, que otros necesitan iniciar varios caminos en simultáneo para decantarse al final, que otros parecen acumular energías durante un largo tiempo «improductivo» y recién a último momento se destraban.... Y ante un nuevo problema probablemente cada uno transite un proceso creativo diferente. Es decir, a los estudiantes durante su proceso le pasa lo mismo que a cualquier diseñador experimentado. Pero, a diferencia del profesional, el estudiante no transita en soledad este proceso, lo hace guiado por el maestro.

El aporte fundamental del docente en los talleres se da durante el proceso de diseño a través de la crítica constructiva de los bocetos y propuestas del estudiante (que no son otra cosa que borradores del resultado final, aproximaciones sucesivas al resultado).

### **Los resultados deben evaluarse, los procesos no<sup>1</sup>**

Para evaluar el trabajo de diseño no es pertinente considerar si los colores utilizados provienen de los recuerdos infantiles del estudiante, si la imagen creada es el resultado visual de un juego de palabras, si la tipografía le fue sugerida por un compañero, si la figura retórica fue extraída de una película o, como ocurre tan seguido, si el resultado es el emergente de un proceso que resulta muy difícil conocer, cuando no imposible.

Es equivocado evaluar o juzgar los recorridos de cada estudiante (sus búsquedas, sus idas y vueltas, lo que vio, analizó o ensayó) ya que el hecho de pasar por determinadas experiencias no es determinante, y en un estudiante puede conducir a un buen resultado y en otro no.

De la misma manera que la tarea del cocinero se juzga cuando los comensales prueban el plato servido, es decir cuando se comen el resultado de un proceso de elaboración gastronómica muchas veces largo y complicado, la evaluación de diseño —ya sea en la escuela o en la vida profesional— debe realizarse sobre la propuesta final presentada ya que, por regla general, los pasos anteriores al último son de menor calidad.

Evaluar la propuesta de diseño de un estudiante implica verificar el cumplimiento de los objetivos planteados al comienzo de la ejercitación. Durante el proceso de diseño la tarea del docente es ir haciendo evaluaciones provisorias pero con los mismos criterios que usará para evaluar el resultado final.

Simultáneamente, debe decirse que es adecuado y necesario que el profesor valore positivamente la actitud de los estudiantes que trabajan, estudian y consultan más, que plantean interrogantes y propuestas novedosas, que tienen más inquietudes y curiosidad... Pero una cosa es valorar las actitudes y otra valorar la capacidad para diseñar; son cosas distintas.

Porque más allá de las características que hayan tenido los pasos del proceso de un estudiante, si al final presenta un afiche o cartel que no se lee a la distancia requerida, que posee un estilo equivocado, cuyo mensaje no se comprende, que no ha incorporado las críticas y sugerencias de sus docentes y que no cumple acabadamente con los objetivos planteados al inicio de la ejercitación, la evaluación debe ser negativa por más entusiasmo, trabajo y esfuerzo que haya puesto para hacerlo.

Published on 07/06/2009

---

1. En el taller de diseño, cuando el maestro plantea un ejercicio particular debe evaluar el resultado final del proceso del estudiante, es decir la capacidad del trabajo presentado para solucionar la necesidad de

comunicación que le dio origen. Pero cuando el docente del taller de diseño debe evaluar a un estudiante al término de una instancia educativa amplia (cuatrimestre, semestre, año) para habilitarle o no el paso a un nivel superior, es indispensable que complete y matice la acreditación final (basada fundamentalmente en la capacidad manifestada para resolver casos de diseño) con otros aspectos observados en el estudiante, tales como la actitud, la preocupación por el tema, las inquietudes expresadas, la contracción al trabajo, el esfuerzo, la participación pertinente en clase, la voluntad de aprender y ampliar sus habilidades, el espíritu crítico, etc.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/procesos-vs-resultados-en-la-ensenanza-del-diseno>

