


Como Los Diseñadores Pueden Reunir Buenas Ideas Que Impresionarán

Sin duda alguna la **creatividad** es una parte esencial para  todo diseñador. Cada vez más diseñadores están recurriendo a los blogs para **obtener ideas sobre el diseño**, y buscando en las comunidades la inspiración que tal vez muchas veces hace falta. Sin embargo, existe un problema especial en estas fuentes de ideas: muchas veces no se encuentra algo interesante que tenga que ver con el diseño.

Mucho peor es encontrar [Blogs personales](#) de diseñadores, y estos no tienen mucha idea de que decir ó importantes cosas que aportar. Es bien cierto que estos sitios web pueden ser la ayuda para impulsar tu trabajo, pero si incluso no muestras lo que sabes, ó no sabes como darlo a conocer a los lectores, de nada servirá tener tu propio blog. En este articulo te daremos algunas pautas para que todo diseñador pueda **reunir buenas ideas** que de seguro impresionarán ;)

1. Leer, Leer... Luego, Leer un

poco más


Pero, ¿Que tiene que ver la lectura con el diseño? De seguro te lo preguntarás :) Los libros son los principales portales a través de los cuales todo el mundo ~~incluso los diseñadores~~, pueden ganar sabiduría que puede ser aplicada en el diario vivir. Ahora, puede pensar que tiene que leer un montón de libros sobre diseño. Por supuesto que puedes hacerlo, pero debes ser más íntegro, otras temáticas te podrían ayudar a adquirir algo de inspiración ;)

Cualquier perspectiva inusual adquirida a través de la lectura de un libro sin duda, puede ampliar su perspectiva como diseñador, y también le dará una fuente inagotable de material fascinante para crear entradas en tu blog.

2. EL Ambiente

☒ Nunca se sabe qué tipo de inspiración que le espera en otra ciudad, y por que no, en otro país. Puede que te sorprenda el **encontrar la inspiración**, incluso en los pueblos más pequeños y en los lugares más remotos. Puedes ponerte en el papel de turista y visitar la ciudad donde vives. Si ves **el mundo con esta perspectiva** de seguro podrás obtener nuevas ideas para tus nuevos proyectos. Despeja tu mente visitando otros lugares.

3. Haz amigos!

Las comunidades no llevan este nombre por nada. Haciendo  amigos con otras personas en cualquier comunidad de diseño, es el paso básico, pero, te encontraras una barrera, ya que muchos de los usuarios pueden ser reacios al momento de fomentar lazos. El caso mas concreto, los Freelance. Después de todo, es fácil trabajar desde tu casa y en pijama, ni siquiera se molestan en salir y relacionarse con otras personas en su industria.

¡Conecta!

Realmente tiene que trabajar duro para hacer esas conexiones vitales con otras personas en su área de trabajo, especialmente cuando no está siendo obligado a trabajar juntos en un proyecto de equipo. Enviar un correo electrónico donde menciones la admiración por el trabajo de aquella persona, ó usa las [redes sociales](#) para acercarte a ellos. Lo más probable es que podían usar la conversación también.

Recuerda que los diseñadores no trabajan para diseñadores, así que conectar con otra gente profesional, fuera de tu área de trabajo puede ser útil para conocer puntos de vista que pueden mejorar la calidad de tu trabajo. Conocer una nueva perspectiva puede ser útil para que puedas obtener ideas frescas.

4. Hazlo personal

Una vez mas, los blog pueden ser plataforma para que puedas lanzar tus trabajos. Si no está siendo bastante natural, no tiene sentido que tengas un sitio personal. Sí, es importante hacer crecer el branding y cultivar una determinada presentación que sus lectores puedan apreciar, pero también tiene que marcar su estilo. Los clientes y otros diseñadores quieren ver tu estilo, los comentarios que ellos hagan con respecto a tu trabajo o lo que compartes, puede ser un punto de partida importante para el perfeccionamiento de tu trabajo.

Esta parte es fundamental, en el caso de que te marques por un estilo en particular. Puedes atraer un grupo de gente con la misma pasión en particular y así poder crear tu propia comunidad.