

Transcripción del vídeo

Conozca la opinión de una diseñadora de UX

Hola, mi nombre es Sara. Soy diseñadora de experiencias de usuario y llevo en IBM algo más de cuatro años.

Lo que me atrajo del diseño de experiencias de usuario es que es un campo creativo. Al principio de mi carrera, trabajé como diseñadora gráfica y, aunque me encantaba el diseño digital, a veces me parecía un poco subjetivo. Cuando entré en contacto con el diseño de experiencias del usuario, me di cuenta de que muchas de las decisiones de diseño, si no todas, se basan en la investigación de usuarios, en los principios del diseño digital. Me atrajo mucho. Me encantaba ver cómo se puede utilizar el diseño para simplificar un proceso para el usuario o simplemente para conseguir que algo sea más fácil de usar. Me fascina el hecho de que puedas utilizar tus conocimientos de diseño para simplificar las cosas a los usuarios y que todas esas decisiones de diseño se basen en la investigación o, de nuevo, en los principios del diseño digital. Eso fue lo que me llevó a dedicarme al diseño de experiencias de usuario.

Supe que esta era la carrera adecuada para mí, porque al principio de mi vida laboral tenía un puesto muy técnico y estresante. Cuando empecé a desarrollar competencias para el diseño de experiencias de usuario, me encontré ante un reto que me encantó. Iba a clase con entusiasmo, estudiaba el material con mucha energía y siempre quería seguir aprendiendo, quería seguir diseñando. Era muy diferente de la experiencia que tenía en mi anterior trabajo. Era algo que me hacía mucha ilusión. Así que fue un reto en el mejor de los sentidos. Y, aún hoy, casi cada día sigo sintiendo una inmensa gratitud por haber podido encontrar un campo creativo en el que realmente puedo desarrollarme.

Los mentores que me han ayudado a llegar a donde estoy son, sin duda, mis profesores universitarios. He aprendido mucho de ellos sobre la experiencia del usuario y el diseño de experiencias de usuario. Lo más importante es mantener siempre al usuario en el centro del proceso. Esencialmente, es un diseño centrado en el ser humano. Y siempre mirando hacia atrás y asegurándonos de que el diseño aborda sus dificultades, satisface sus necesidades y tiene en cuenta cómo afecta la tecnología a las personas para las que diseñamos.

Sin duda diría que me enseñaron a pensar en el diseño más allá del aspecto de las cosas; me enseñaron a centrarme en cómo funcionan y cómo afectan a las personas para las que desarrollamos el diseño. El mejor consejo profesional que he recibido es, sin duda, intentar generar confianza entre la gente con la que trabajas. En todos los proyectos en los que he trabajado en IBM y en otras empresas, los que han tenido más éxito han sido aquellos en los que se respiraba confianza en el equipo. Cuando se parte de una base de confianza, se colabora mejor. La colaboración también nos empuja a ayudarnos mutuamente, a pensar en la mejor solución, no solo para un proyecto, sino para las personas implicadas, y creo que eso siempre conduce a un resultado satisfactorio, no solo en el proyecto; también se disfruta más del trabajo. Cuando hay confianza, la colaboración fluye dentro del equipo.

Creo que el diseñador de UX tiene el potencial de cambiar el mundo porque básicamente se nos enseña a plantearnos las grandes preguntas y a pensar de manera holística, y también a cuestionar los supuestos, y creo que eso es importante. Especialmente en la actualidad, que la tecnología avanza tan rápido y el mundo se mueve tan rápido, creo que los diseñadores son cruciales para ayudar al equipo a pensar en la manera en que la tecnología que estamos creando e implementando va a afectar a los usuarios finales. Como ya he dicho, el diseño de experiencias de usuario consiste principalmente en

pensar en el ser humano. Por eso es tan importante que los diseñadores nos hagamos las preguntas importantes, cuestionemos los supuestos y nos aseguremos de que todo lo que creamos lo hacemos en beneficio de las personas para las que creamos.

Así es más o menos un día típico en la vida de un diseñador de UX en IBM. La mayoría de los días trabajas con Figma en la creación de diseños y maquetas, desde diseños de baja fidelidad hasta diseños de alta fidelidad. Otros días te dedicas a hablar con los usuarios. A veces me paso el día entero en llamadas con los usuarios. Pueden ser entrevistas, pruebas de facilidad de uso o resúmenes de los resultados. Estos son a grandes rasgos mis dos tipos de días en el trabajo. Y algo que seguro que hago casi cada día es reunirme con mi equipo, con los desarrolladores, con el propietario del producto para hablar de hacia dónde vamos, en qué dirección nos dirigimos. Tengo muchas reuniones de diseño en las que hablo de algunas ideas de diseño, escucho los comentarios y luego retoco el diseño, ya sea para hacer actualizaciones o para pasar a lo siguiente, pero sin duda diría que mis días favoritos son aquellos en los que me paso todo el día diseñando ideas para distintas funciones.

Creo que lo que más me gusta de mi trabajo es trabajar en un espacio creativo, porque me permite tener ideas diferentes, y tengo muchas. Es realmente fascinante poder pasar el día poniéndolas por escrito y hablándolas con el equipo. Otra de las partes favoritas de mi trabajo, creo que tengo dos, es el hecho de poder trabajar con otros diseñadores, y he descubierto que es muy divertido, porque en algunas sesiones de diseño nos sentamos frente a un diseño, pensamos juntos en diferentes ideas, y siempre, el cien por cien de las veces, se nos ocurre algo mejor. Lo que más me gusta de mi trabajo es el aspecto creativo y trabajar con otros creativos.

Daría dos consejos a alguien que quiera iniciarse en el campo del diseño de experiencias de usuario. El primero tiene que ver con la teoría y el segundo es un poco más práctico. Primero, le diría que aprenda todo lo que pueda sobre los métodos de investigación de usuarios y cuándo y cómo utilizarlos en función de su objetivo. Yo también estudio los principios del diseño digital y del diseño de interacciones. Hay que saber los conceptos básicos. Pero también creo que es muy importante diseñar uno mismo. Recomendaría que se descargue algún programa de diseño, yo recomiendo Figma. Creo que te puedes crear una cuenta gratuita para familiarizarte con Figma. Si hay un sitio web que te ha costado utilizar, intenta rediseñarlo aplicando lo que has aprendido sobre UX. Luego, basa tus decisiones de diseño en lo que has aprendido. Creo que aprender tanto la teoría como la parte práctica del diseño es un buen punto de partida para empezar a trabajar en este campo.