

Examen Domiciliario – Diseño Interactivo

Juan Ignacio Elosegui

Universidad Torcuato Di Tella

- 1) Siempre consideré al diseño como una manera previa de pensar las cosas antes de efectivamente hacerlas. Diseñar es planear las cosas, anticiparlas e imaginarlas.

Así como es pensar qué días se tiene que estudiar qué cosa para preparar un parcial, es diseñar, porque se está pensando estratégicamente para algo. Cuando un arquitecto determina los materiales que se van a usar para hacer un edificio, eso también es diseñar, porque es una manera de pensar estéticamente y económicamente. Parece ser que estoy evitando la respuesta trivial, de que dibujar un plano o una casa en una montaña por deporte no es diseñar, pero claramente lo es, ya que se está pensando dónde va a estar ubicada y qué forma va a tener, por ejemplo.

Por lo tanto, diseñar no es solo dibujar o pensar qué iconos va a usar una aplicación, si no que es preguntarse por el propósito, por las condiciones, por las limitaciones y por los deseos que rodean a una idea. No se puede simplificar al diseño como tal a una definición tan simple como es decir que es una disciplina técnica nada más.

De todas formas, el proceso de diseño no creo que sea algo cien por cien certero, si no que siempre se tienen ambigüedades o información parcial o incluso errática. El texto de Jon Kolko es exactamente lo que explica bien esto: diseñar es también cómo interpretar tus observaciones, intuición y convicciones. Este señor para mí está equivocado para mí, porque que tus convicciones e intuición guíen el diseño que otra gente va a consumir, no quiere decir que aplique para ellos. Es algo endeble y errático que necesita muchas fases y procesos de testeo.

- 2) Primer momento clave: en la clase 3 aprendí que, como dije anteriormente, hay muchas más cosas que engloban al diseño. Me sorprendió la cantidad de tiempo que puede llegar a tomar un ejercicio estratégico y especulativo, porque tenés que entender bien el presente y empezar a pensar con más profundidad lo que puede ser el futuro. Yo no soy diseñador, y por eso no debo tener tanta cancha para poder descifrarlo más cómodamente, estamos entrenados para abrir una documentación y no aprender fuera de la caja y no filosofar mucho acerca de las cosas, si no de buscar soluciones.

Esto no es directamente pensar en señales y consecuencias de las señales y tirarlas al Miro como si no fuera nada. Las señales tienen que tener propiedades, y las consecuencias son si esas señales escalan bien.

Con esto, aprendí que el diseño es mucho también de investigación y

pensamiento al cual no estamos acostumbrados o al cual no nos invitan a hacer todo el tiempo activamente.

Cecily Sommers explica bien esto con el concepto de la “mente futurista”, una forma de pensamiento que combina curiosidad y análisis sistemático. También describe cómo las organizaciones pueden quedar atrapadas en patrones fijos y anticuados por temor al cambio o por dependencia de estrategias que funcionaron en el pasado.

Segundo momento clave: casi en línea con el primer momento clave, se piensa mucho a futuro. Pero más allá de señales y sus consecuencias, se piensa desde lo abstracto hacia lo concreto: desde un macrofuturo hacia las cosas concretas, es casi como pensar de atrás hacia adelante, pero disminuyendo el tamaño de las cosas a analizar. Se destacan las consecuencias directas e indirectas, algo que suelo hacer personalmente en la vida cotidiana y laboral. Pensar no solo en “qué puede pasar”, sino en “qué puede pasar si eso pasa, y luego si eso también se vuelve común”.

Si quisiera referirme a algún material, Donald Schön y su obra *The Reflective Practitioner*, es clave para entender cómo el diseño no solo se hace, sino que también se piensa mientras se hace. Esto conecta directamente con el espíritu de la clase: diseñar futuros implica detenerse a pensar en profundidad.

Tercer momento clave: aprendí que los diseñadores no tienen una manera de pensar fija ni mucho menos un manual del diseñador, algo que sí lo tenemos los programadores como yo. Cuando me tocó leer “Why Mixed Methods” de Sam Ladner, vi la metodología del trabajo de los diseñadores de una manera diferente. Básicamente, los momentos clave me cambiaron la manera en la que los veo. Con todo el respeto que se merecen los diseñadores (y mis profesores), siempre consideraré -y, a lo mejor, lo siga haciendo- a su trabajo como algo importante, pero que no era una ciencia tan profunda como tirar un cohete al espacio ni que había que romperse tanto la cabeza para que el diseño de una aplicación o una página web sea al menos linda para la vista y cómoda de usar.

¿Qué aprendí de este texto? Que el mundo es un lugar complejo, y las metodologías, aparte de variar con la tarea y el tiempo, deben también mezclarse, como dice el título. Vivimos en un mundo en red, dinámico y ambiguo, y eso exige una mirada más amplia. El autor argumenta que los métodos mixtos no son solo una técnica, sino una actitud investigativa abierta, flexible y crítica. Se pueden combinar los métodos cualitativos y cuantitativos, según lo consideres necesario. Esto se hace para obtener una comprensión más rica y útil del fenómeno en estudio, y cuando una sola fuente de datos no es suficiente para tomar decisiones informadas. Además, sirve para validar hallazgos cruzando distintas fuentes de evidencia, para usar un método para enriquecer los hallazgos del otro, para entender no solo lo que pasa, sino por qué ocurre; y abordar distintas dimensiones de un hecho. Creo, personalmente, que esta es la mejor manera de poder implementar el diseño: teniendo todas las herramientas disponibles sobre la mesa, pero con la

analogía de que con una sierra no se pueden sacar los tornillos, si no que esa tarea se debe hacer con un destornillador, pero te las podés arreglar de todas formas. "Mixed methods is not just about combining data. It's about combining perspectives."

- 3) Después de todo este recorrido, entendí que diseñar no es simplemente embellecer o resolver con intuición, sino construir pensamiento, proyectar futuros y abordar problemas complejos con herramientas diversas. Aprendí que el diseño especulativo, no es nada filosófico ni abstracto como me acostumbré a ver en las clases: exige rigor, análisis y sensibilidad hacia los cambios culturales, tecnológicos y sociales.

Entendí también que el diseñador no trabaja con certezas, sino con posibilidades, y que muchas veces su tarea no es encontrar una única respuesta correcta, sino plantear buenas preguntas. Esto me hizo valorar más el rol del diseño y repensar cómo, desde mi rol más técnico en la programación, también puedo nutrirme de estas herramientas. Porque, en definitiva, pensar desde distintos enfoques, combinar métodos y ampliar la mirada, no solo mejora los productos: también mejora las preguntas que nos hacemos sobre el mundo y nos da un pantallazo mejor.

Siento también que hay mucha gente que publica textos del diseño y si trabajasen de filósofos serían bastante mejores desempeñándose en eso. Pero eso no lo digo en forma despectiva: al contrario, creo que esa mezcla entre técnica y pensamiento crítico es lo que hace que el diseño tenga tanto potencial. Yo quiero ver al diseño como una práctica técnica, sí, pero también como una práctica reflexiva. Esa tensión entre hacer y pensar es, para mí, lo más valioso que me llevo de esta materia hasta este momento.