



UNIVERSIDAD DE GRANADA

Seminario 1: Informáticos y creatividad

Desarrollo y Evaluación de Sistemas Software Interactivos

Máster Profesional en Ingeniería Informática

Curso académico 2022/2023

Autor

José Alberto Gómez García

En el post adjunto, iniciado hace 20 años, se habla sobre la falta de creatividad de muchas páginas webs, en tanto en cuanto estas no son capaces de contar una historia única por sí mismas.

Aunque se comienza discutiendo sobre las diferencias en las webs desarrolladas por programadores y aquellas creadas por diseñadores, rápidamente el foco pasa a la diferencia entre cómo trabajan diseñadores o gente de bellas artes y publicistas o gente de marketing, olvidándose de los informáticos y la cuestión planteada en el primer post.

Hecha esta pequeña introducción, pasemos a las preguntas planteadas en el seminario.

- ***¿Necesitan los “informáticos” ser creativos?***

En mi opinión, la capacidad de ser creativo debería ser propia de los ingenieros, en general, fuera cual fuese su rama. Recordemos que nuestro trabajo, a grandes rasgos, es proporcionar soluciones a problemas del mundo real.

Desarrollar páginas webs o cualquier otra forma de software que nos permita dar solución a estos problemas puede ser relativamente sencillo, lo difícil es tener esa capacidad para conseguir que la solución sea tanto eficaz, como eficiente, como fácil de usar para el usuario. Para hacer que nuestro software tenga estas tres características, estando las dos primeras más orientadas a la parte técnica, la creatividad es una herramienta indispensable. Sin embargo, debemos tener en cuenta que la creatividad sin conocimiento técnico que la respalde es sólo imaginación.

Necesitamos ser mínimamente creativos para ser capaces de desarrollar e implementar interfaces de usuario tan eficaces y eficientes como sencillas, foco principal de esta asignatura. Así mismo, también deberíamos intentar hacer que estas se diferencien de las ya existentes. En el foro se menciona la gran cantidad de páginas web que son calcos unas de otras, sin parte creativa alguna, y cómo deberíamos evitar esto a toda costa.

Paradójicamente, considero que el informático es de los ingenieros que necesita ser más y menos creativos al mismo tiempo. Aquel que se dedique a implementar los diseños que les proporciona el equipo artístico de la empresa, o que no tenga margen de maniobra ya que deba seguir a rajatabla unas determinadas líneas estéticas y normas preestablecidas, puede que no necesite ser demasiado creativo, pues puede que no tenga la oportunidad de hacer uso de sus propias ideas.

Sin embargo, aquel que trabaje en solitario o en pequeño grupo con otros desarrolladores, deberá ser ciertamente creativo, pues deberá suplir con sus propias ideas aquellas que antes provenían de un departamento artístico u otra parte de la empresa. Se deberá ser creativo para alcanzar esa polivalencia requerida para realizar su trabajo.

Independientemente de nuestro trabajo, considero que deberíamos ser lo más creativos posibles, aunque sea una cualidad cuyo desarrollo pueda requerir un gran esfuerzo.

- ***¿A qué nos puede ayudar la creatividad?***

La creatividad nos sirve como vehículo para llegar al fin último de todo trabajador, el beneficio económico.

La creatividad nos podría eventualmente permitir tener esa “gran idea innovadora” que sea una revolución y éxito en el mercado, pero siendo realistas, es más probable que necesitemos la creatividad para hacer que un producto “relativamente normal” destaque sobre aquellos de su misma clase. Como se menciona en el seminario, la mayoría de las ocasiones es casi más importante la apariencia y usabilidad del software que la propia funcionalidad que ofrezca.