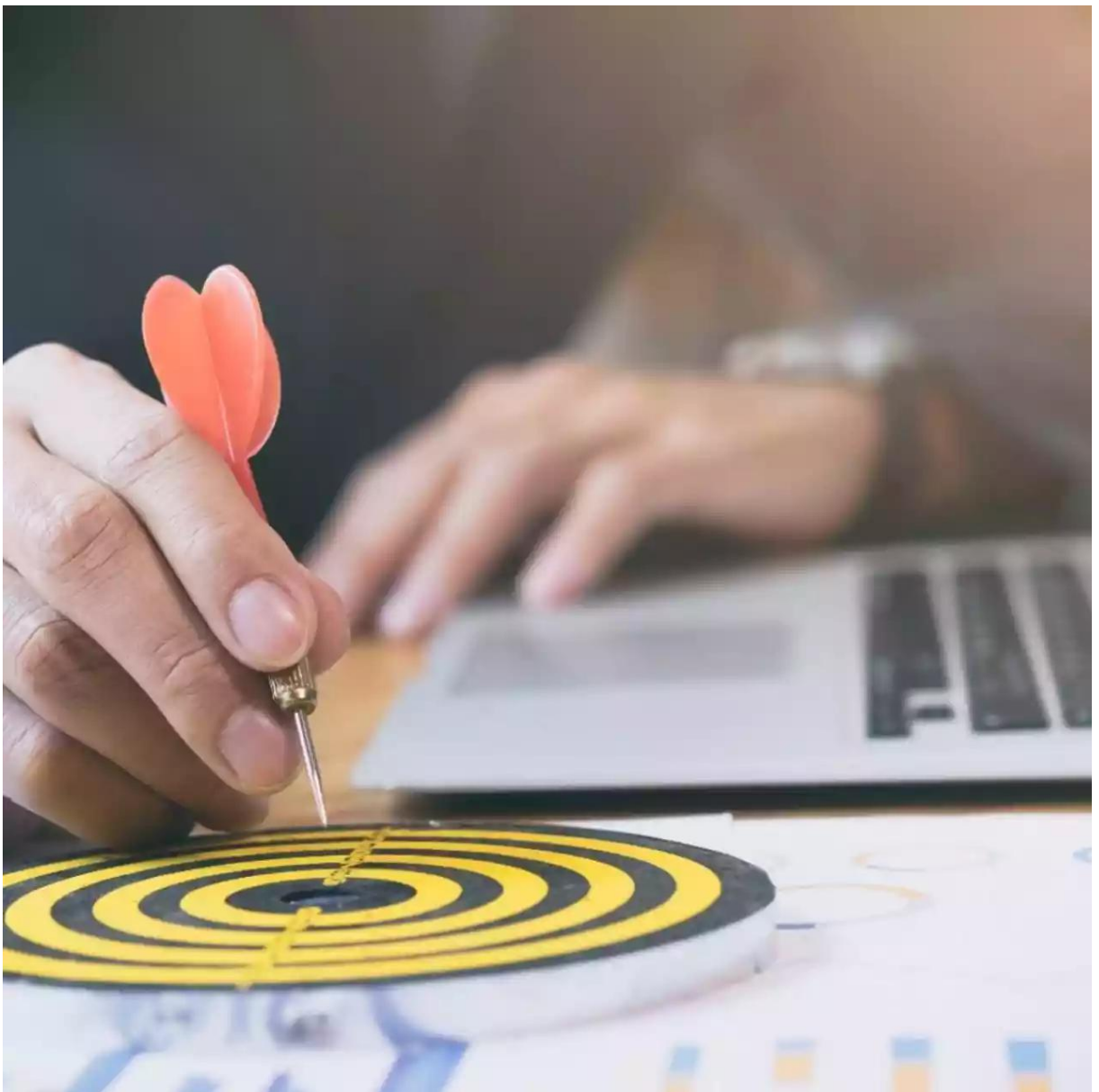


De diseñador a programador de diseño

Por Karla Betancourth

El perfil profesional de diseñador que hoy propone el mundo académico es obsoleto e ineficiente. Pone foco solamente en el resultado final, dejando de lado los procesos previos y posteriores al diseño.



Fotografía de I. Jeab. Freepik.com

Es necesario exponer y unificar el concepto de «programador», pues será el hilo conductor de la propuesta de este texto. A causa de la coyuntura actual y la importancia que ha tenido el desarrollo de software, posiblemente el Diseño sea la única disciplina en la que se necesite hacer esta aclaración, razón por la cual, la visión de este ensayo cobra aún más importancia. El término «Programación de diseño» será utilizado para hacer referencia al estudio que guía la toma de decisiones de todo proyecto de diseño, es decir: es el proyecto mismo. A partir de este momento se debe desvincular el término programación de su vínculo con el desarrollo Informático.

Gran parte de los profesionales del diseño, aún al día de hoy, se siguen refugiando en el talento, la creatividad o la inspiración, dando la espalda al mundo de la investigación, la estrategia y la planificación. Esta realidad es muy propia de quienes se mueven en el mundo gráfico e industrial, porque cuando el diseño toma apellido con otra disciplina o ciencia, los procesos de programación no son opcionales.

Para que exista esta transformación en la perspectiva de nuestra profesión, ¿es necesario que se creen alianzas con la ingeniería o la arquitectura (disciplinas «más rigurosas»)?

Tanto en el Diseño de Experiencia de Usuario como en el Diseño de Interacción Persona Ordenador, se dedica gran parte del tiempo al estudio de técnicas de investigación en etapa generativa, de desarrollo y etapa evaluativa. En ambas especializaciones (UX y UI) los límites entre el Diseño y la Ingeniería se vuelven borrosos, y, de hecho, hoy en día se las estudia como posgrados de Ingeniería o Ciencias de la Computación. Esos posgrados están formando programadores de diseño, sin anunciarlo abiertamente.

¿Cuándo el diseño, como práctica proyectiva, podrá dejar un poco de lado al producto para centrarse en los procesos previos y posteriores? Si las disciplinas del diseño no dejan de centrarse en el producto, se mantendrán atoradas en una perspectiva que ya se domina y desde donde casi no hay posibilidad de crecimiento. El diseño ya tiene un *expertise* indiscutible en lo que a procesos de creación, prototipado y producción se refiere, pero quienes se encargan de planificar la jugada del diseño en el mundo profesional son administradores, comunicadores, publicistas o arquitectos. ¿Qué esperamos para dejar de ser fichas y transformarnos en jugadores?

Hoy la práctica ya ha sido dominada. Gracias a los avances tecnológicos y a la gran cantidad de material bibliográfico producido en las últimas décadas, es muy improbable (por no decir imposible) que un profesional del diseño no sepa cómo hacer diseño editorial, no sepa hacer diseño tipográfico, mobiliario, empaques, etc. Sin embargo, si preguntamos en cualquier sala de juntas si hay algún experto (o aprendiz) en el desarrollo de Programas de Diseño, es probable que el proyecto muera. Análisis, diagnóstico, cronograma, selección del personal idóneo e incluso informe, son conceptos que el profesional del diseño aparta de la práctica y esquiva cuanto puede.

Hace tiempo que la misma disciplina, por necesidad evolutiva, es consciente de la urgencia de un cambio de esfera. Necesitamos dar inicio a la época del diseño centrado en la programación. Si no fuese así, campos como UX, UI o diseño para la innovación no hubiesen nacido con toda la carga programática que los caracteriza. Sin embargo el Diseño (gráfico y de productos), tal vez, por temor a espantar a las musas, a causa de la rigurosidad de los

procesos de programación, continúa obviando la necesidad de generar estudios de cuarto nivel en Programación de Diseño.

Vale la pena mencionar que todos los profesionales también tenemos gran responsabilidad en todo esto. Gracias a la tendencia de subespecialización y el gusto general por la práctica, nos terminamos rodeando de tipógrafos expertos en *serif*, ilustradores infantiles expertos en ilustración editorial de ciclo básico o diseñadores de mobiliario peritos en materiales de sillas de playa. No pretendo desmerecer el estudio y dedicación que todos los profesionales invierten en su formación, pero siguiendo esa lógica, ¿no sería acaso más productivo para la disciplina que los posgrados en Gestión de Diseño, generen una sub especialidad en Programación de Diseño? Esto al menos serviría para posicionar la postura en las esferas más altas, porque lo óptimo sería que los principios de programación se enseñen directamente en el taller de Diseño, como materia troncal, en la etapa formativa.

Quienes tenemos un rol en la formación de futuros diseñadores, tenemos la obligación de incluir la programación dentro de las mallas curriculares universitarias. Si los nuevos profesionales egresan sin ser capaces de programar estamos dejando de lado las riendas mismas de la disciplina. El diseño con libertad es arte mal aplicado. Aunque el daño ya se le hizo a varias generaciones previas, siendo conscientes de la evolución de la disciplina no existe justificación para que sigamos formando hacedores y no programadores de diseño.

Tal vez haya quienes creen que las carreras que enseñan métodos como *Design Thinking*, el método INTI, Colores para la Vida, etc., estén mejor enfocadas. Pero esos conocimientos, que representan grandes avances teórico para la práctica, no encuaran dentro del concepto de programación de diseño: son apenas *Know How*.

¿Qué es el Programa de Diseño?

Podemos aprender mucho de la cercana Arquitectura, que enseña la importancia del programa arquitectónico para la vida de un proyecto y tiene bastante resuelto los puntos que debe contener. En el mundo del diseño nos conformamos con saber el contexto de uso, quién es el usuario y cuánto nos pagarán, pero ¿acaso esos aspectos son suficientes para determinar cómo desarrollar un proyecto? Definición de alcances, necesidades y objetivos (planteamiento del programa, interpretación del programa e investigación), programa de diseño (ideación de la propuesta de solución), esquema de relaciones, hipótesis de diseño, prototipo básico, medio, avanzado, producción, evaluación.¹ Este proceso ha sido tomado de la arquitectura y adaptado al mundo del diseño para aclarar la perspectiva de la Programación de Diseño en contraposición a los métodos clásicos y contemporáneos de la disciplina.

Pese al temor de perder la creatividad en el camino, los diseñadores estamos acostumbrados a asumir métodos que encaminan y direccionan nuestro trabajo. Hoy más que enseñar a seguir procesos, necesitamos cambiar la estructura de pensamiento de hacedores a programadores, lo cual puede suceder únicamente fomentando esta evolución desde la academia.

En resumen: gracias a los avances tecnológicos y a la rica multiplicación de literatura de diseño de las últimas décadas, los diseñadores ya somos expertos en todo el quehacer de nuestra disciplina. No existe otro profesional más competente. Sin embargo, no programamos lo que diseñamos. Ejecutamos programas ajenos o diseñamos sin programa. Es hora de ampliar los horizontes y enriquecer la experiencia.

Publicado el 15/07/2019

-
1. Neufert, Ernst (1995). *Arte de Proyectar en Arquitectura*. México: Editorial Gustavo Gili. ISBN 84-252-0053-9.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/de-disenador-a-programador-de-diseno>

