

La educación permanente compite con Mirtha Legrand.

“Este curso trae suerte” - Relatos de la vez que le ganamos a la “Chiqui” en términos de suerte repartida.

Antecedentes

Para finales de 2018 hacía ya rato que existía una comunidad de Diseño de Interacción (XD) en Uruguay. El capítulo local de [IxDA](#) (Interaction Design Association) se juntaba mensualmente para abordar y compartir temas de interés común enfocado en el aprendizaje constante de quienes participaban de la misma. Todo esto ocurría bajo un paraguas de trabajo voluntario, los líderes planificaban los encuentros mientras algunas empresas con presencia local cedían su espacio físico y agasajaban a los participantes con algo de comer y beber. Fueron varios los años en los que la comunidad funcionó de ese modo, varias docenas de charlas que abrieron los ojos a personas provenientes de múltiples disciplinas a una comprensión más cabal de lo que el diseño de Interacción y el Diseño de Experiencia de Usuario representan. Lo que todavía no ocurría era la toma de una medición confiable, que diera cuenta del [Estado del UX en Uruguay](#). Éste fue el estudio que abrió las puertas a múltiples conversaciones. Una vez presentado a la comunidad misma se marcaron entrevistas con las autoridades de distintas Escuelas y Universidades. Entre ellas se encontraba son lugar a dudas y en primer lugar la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de la República. Pero, ¿porqué?

Los resultados de la encuesta todavía están disponibles y entre otras cosas ponían foco en la necesidad de los miembros de la comunidad de contar con formación de carácter académico. Hasta el momento se encontraban disponibles, y con altibajos, distintas ofertas de cursos particulares dictados a veces por academias, otras veces por individuos. En su mayoría, quienes habían llegado a trabajar en posiciones relacionadas a esta práctica lo habían hecho formándose en el exterior, ya fuera mediante cursos a distancia, presenciales o semi-presenciales. Cuando mirábamos a la región (Chile, Argentina, Brasil) encontrábamos programas de distinta naturaleza: Cursos, Diplomaturas, Maestrías y en todos los casos amparados por alguna Universidad.

En fin, volvamos al momento de las entrevistas para presentar resultados. Con todo gusto el Decano Marcelo Danza recibió la solicitud de entrevista y charlamos un buen rato. Nos alineamos en el concepto del Diseño de Experiencia de Usuario y recorrimos las alternativas posibles en el marco de la UdelaR. Luego de un rato y con opciones sobre la mesa, el camino más claro parecía ser el de concertar una reunión con Carolina Poradosú, en aquel momento novel Directora de la Escuela Universitaria Centro de Diseño (EUCD), presentarle los mismos datos y re-evaluar caminos posibles. Era Febrero de 2019, hacía calor, conversamos y de esa

charla surgía la posibilidad de materializar la formación académica que se identificaba como necesaria explorando el camino de los Cursos de Educación Permanente y Posgrado. Claro, no iba a ser inmediato, los llamados a cursos no estaban abiertos todavía y faltaba un requisito: había que contar con un Docente Grado 3 como Docente Titular del curso.

Llegó Noviembre de 2019, con las conversaciones apagadas y sin curso a la vista pero en un momento todo cambió. En conversaciones con Leticia Varela y Carolina Poradosú me terminaba de enterar de que la Experiencia de Usuario existía como materia dentro del programa de la EUCD, que la dictaba María Pascale, que es Grado 3 y que tiene interés en presentarse al llamado a Cursos de EP. Nos juntamos, conversamos y entre Noviembre del 19 y Marzo del 20 armamos programa, clases, materiales de difusión, se abrió el llamado a estudiantes, se realizó el sorteo como es habitual, la lista estaba pronta, el nombre acordado en “La Experiencia de Usuario en el Diseño de productos Físicos y Digitales” y la fecha de inicio fijada: 19 de Marzo de 2020. Todos recordamos lo que ocurrió el 13 de Marzo de 2020, verdad?

Programa

El programa estaba planteado en modalidad de taller, con varias horas previstas de trabajo en grupo donde el equipo docente va pasando por las mesas, en fin, la modalidad que todos conocemos. La pandemia lo daba vuelta pero además ponía todo en pausa. La primera clase iba a ocurrir vía Zoom a finales de Abril. Un poco a las corridas salimos a cambiar ejercicios, formas de armar grupos, formas de estar cerca aún estando lejos. En el enunciado del curso preveíamos 3 horas de dictado y 3 horas de estudio individual o trabajo en grupo. En la primera edición se multiplicaron por mucho aquellos tiempos. El curso era percibido por los estudiantes como una cosa imposible, agotadora, excesiva. Y a la vez, eran los primeros meses de pandemia. No sabíamos qué hacer. Nadie salía de casa. Los “vivos” de Insta, los webinars, las charlas grabadas se multiplicaban cual espora. Sin embargo, casi todo ocurría en plan de espectador. Había poco en lo que sintiéramos que podíamos hacer de verdad y entonces, desde esa perspectiva, el curso era percibido como un oasis, un espacio dedicado a usar el tiempo de manera constructiva, haciendo, aprendiendo. Pero claro, la referencia a lo anterior siempre estaría en ésta primera edición.

“Enfocar un poco más el momento de encuentro con los profesores presentes al final de la clase, personalmente me rendía mucho y evacuaba muchas dudas en los últimos minutos que compartíamos con ustedes antes de empezar el siguiente práctico. Capaz le dedicaría un poco más a esa parte porque ese intercambio fue muy positivo.”

“Es raro evaluarlos porque nunca había tomando un curso online, quizás esperaba que estuvieran más activos, corregir trabajos a tiempo, ejemplificar más los métodos como hicimos en el último ejercicio de user testing.”

Todo feedback es bienvenido y construye. El grupo no escatimó en comentarios. Logramos entender mejor qué era lo que cada uno necesitaba y esperaba en términos de dinámica, conformación de grupos, carga horaria, diversidad de trabajos, ejemplificación de casos y puestas en práctica de distintas técnicas, tipo de devoluciones, instancias conjuntas. La encuesta

final era especialmente importante en este caso por varios motivos: el equipo docente se estaba conociendo, era la primera edición del curso, era la primera edición 100% online también.

Ediciones

Edición tras edición fuimos haciendo ajustes al programa, a la manera de impartir las clases, a los materiales, a los ejercicios prácticos, al modo en que nos repartíamos las clases entre docentes, en fin, se volvió, como supongo lo deberá ser cualquier curso, algo muy líquido, iterativo, plástico. Y quizás en ese proceso de avance de clase a clase y edición a edición, una de las cosas que nos llamó más la atención fue que a medida que pasaban las ediciones, aquellos estudiantes que habían participado de las ediciones anteriores iban cambiando de trabajo.

Es cierto que la demanda es alta, la necesidad creciente, el interés en hacerse un lugarcito en este rubro se intensifica mientras el mercado se mantiene chico. ¿Porqué negarlo? Pero con constancia de haber estudiado en la FADU la cuestión del cambio de empleo o la llegada a una primera posición en este terreno parecía hacerse más fácil.

El efecto Mirtha

Al final de la cuarta edición cerca del 20% de los estudiantes han cambiado de empleo por otro más desafiante y/o mejor pago o se han iniciado en la dirección de construir una carrera en este rubro. Otros se han animado a tomar un rol activo en distintas comunidades, ayudando a organizar charlas y eventos que continúen nutriendo al colectivo y colaborando en llevarlo a un estadio de mayor madurez.

De aquí nace el concepto de que “El curso trae suerte” y así se propagaba, de boca en boca, entre los estudiantes que iban llegando a una nueva edición y que habían estado en contacto con otros de ediciones anteriores.

Es gracioso ponerlo en términos de suerte y empatarlo con los dichos de Mirtha pero la verdad es que de suerte hay poco, o quizás nada. En todo caso será exposición, crecimiento, networking y ganas de asumir nuevos desafíos. Podrá ser también el hecho de descubrir algo que apasiona y querer llevarlo más allá.

Todo esto habla en parte del nexo necesario entre academia e industria que en éste caso parece un poco sub-explotado o inexplorado. Se podrán seguir construyendo puentes en la medida que se siga explorando el terreno y dando visibilidad a lo que se propongan el o los cursos, lo que necesitan la industria y el mercado, y las maneras en que todo interactúe.

Presencialidad

Para la cuarta edición ya pudimos encontrarnos para compartir 3 clases en modo presencial. La experiencia naturalmente era vivida como más rica y los estudiantes no tardaron en hacérselo llegar a través de la encuesta final.

En la medida que sea posible, rever la presencialidad, las instancias presenciales fueron mucho más interesantes y dieron lugar a intercambios más fluidos.

Me parece que deberían de haber más clases en modalidad taller y que todas las clases presenciales sean de este modo, resultaron ser las más enriquecedoras y de donde pude extraer información muy valiosa. En las clases presenciales y de correcciones grupales se evalúan mucho más las correcciones y errores de los proyectos, así como el análisis del trabajo de otros ayuda a ver otras soluciones a los mismos problemas y tener una capacidad crítica mayor ya que no nos encontramos inmersos en dicho trabajo.

Conclusiones

Hay mucho para explorar en el terreno del Diseño de Experiencia de Usuario, la industria más demandante es la del Software aunque los conocimientos resultan aplicables a cualquier industria y más allá de ellas. Educación y Gobierno también podrán beneficiarse en mucho de estos saberes aplicados. La “suerte” tiene lugar para repartirse a sus anchas. La sub-disciplina del Diseño no es nueva, los temas que se abordan no resultan nuevos al Diseño con D mayúscula, sin embargo, la diversificación es creciente y los temas generales de la práctica no podrán ser abordados desde una perspectiva única. Cómo investigamos, manejo y análisis de data cuanti y cualitativa, cómo procesamos y usamos la data recopilada, cómo entrevistamos, cómo reflejamos los datos obtenidos en el diseño, cómo diseñamos el contenido, cómo diseñamos la interfaz (física o digital), qué lugar tiene el diseño visual en todo ello, cómo hablamos un lenguaje común con equipos de ingeniería. Todas estas y muchas más son algunas de las preguntas que podemos seguir haciéndonos desde los cursos pero también desde las carreras y la interdisciplina. En las pocas preguntas que se plantearon en las líneas anteriores son fáciles de ver las conexiones con Estadística, Psicología, Ingeniería, Sociología, Comunicación, Diseño Visual, y tantas otras en las que no nos hemos detenido aún.

Si bien hubiera preferido un curso presencial, el curso cumplió con mis expectativas, aunque creo que se podría haber beneficiado de ser un poco más largo y con mayor carga horaria.

Los cursos podrán ir partiéndose y abordando distintos temas por separado. Las opciones son muchas.

En estas 4 ediciones se han trabajado cimientos. De ahora en más habrá que seguir robusteciendo la forma, el alcance, la interconexión y la visibilidad de lo que abarca el Diseño de Experiencia de Usuario.

Agradecimientos

Si volvemos al principio y vemos dónde estábamos en 2018 y dónde estamos ahora, hay terreno ganado, hay un espacio definido, hay gente con la que trabajar y pensar hacia dónde vamos cuando demos el siguiente paso. Gracias entonces a todos y cada uno de los que hicieron que esto sea posible y tengamos un horizonte por explorar delante nuestro.

Invitaciones

- Si algo de esto te llamó la atención y querés saber un poco más; hablemos!
- Si querés saber un poco más de Diseño de Interacción, acercate a IxDA Montevideo.
- Si sos mujer y querés vincularte a una comunidad de UX, ponete en contacto con [+Mujeres en UX](#).
- Si necesitás de un espacio para conversar de temas relacionados a este, podés encontrar tu mentor/es en [ADPList.org](#) - Ya somos varios uruguayos con bloques de tiempo destinados a tener esas conversaciones tan nutritivas.
- Si fuiste estudiante del curso y querés compartir tu perspectiva, comentá, compartí!