

Qué es ser un diseñador ágil

Por Angel Sánchez

Ser un diseñador ágil quiere decir que estás metido de lleno en entornos de desarrollo de software con metodologías ágiles como Kanban, Scrum, etc.

Luego de leer el título habrás pensado que me refería a ser un diseñador con playeras, pantalón corto y camiseta, súper rápido... No estás tan desencaminado. Resulta que hoy, como probablemente sabrás, se está forjando en nuestros países de habla hispana una corriente de emprendimiento imparable. Decenas de autónomos de han puesto a crear empresa desde cero, arriesgando y llevando al límite sus capacidades antes de pedir rondas de financiaciones que les permitan continuar. Dentro de esta movida se encuentra lo que llamamos las *Lean Start Ups*, que no son nada más que ideas de emprendimiento llevadas a cabo con la premisa de crear productos mínimos viables digitales muy velozmente, desplegarlos, recibir *feedback* de los usuarios y volver a repetir el proceso. Allí es donde entra el perfil profesional de diseñador ágil.

Los diseñadores y desarrolladores no nos hemos llevado bien. Siempre ha habido la pugna por lograr desplegar la idea de cada cual. Existe esa mirada despectiva de los *techies*, que consideran al diseñador como un tipo que pone «las cosas bonitas» pero sin un criterio definido más que su ego. En entornos *lean start up* aquello ya no se está dando. Un diseñador ágil es una máquina en su profesión y tiene el mismo «peso» en un equipo de trabajo que cualquier compañero de ventas o de desarrollo; es más, su función consiste en cohesionar al equipo, guiándolo a través de la difícil integración entre diseño y desarrollo. Un diseñador ágil comprende perfectamente y está habituado a trabajar en entornos de desarrollo ágil, sea este Kanban, Scrum, Xtreme o cualquiera que esté bendecido por el Manifiesto Ágil; está acostumbrado a las *daily meetings*, conoce software de tipo *Pivotal Tracker* o Podio, sabe qué es un *backlog* y se entiende perfectamente con sus compañeros de desarrollo, sea *front-end* (dicho sea de paso con quien más interactúa) o *back-end*, o con el CEO en cuanto a proyectar debidamente los objetivos de negocio dentro del producto digital.

Las habilidades y actitudes de un diseñador ágil son diversas. Entre las más relevantes:

- Sabe maquetar en HTML.
- Sabe «programar» en CSS.
- Conoce la sintaxis del Javascript.
- Domina editores de Imágenes, GIMP, Photoshop o el que sea.
- Trabaja con vectores bajo la premisa del pixel perfect.
- Cuenta con una serie de recursos online que le permiten simplificar su labor.

- Es hábil prototipando en *wireframes Hi y Low Fi*. □
- Comunica, entiende y se hace entender con sus compañeros desarrolladores.
- Conoce y aplica fundamentos de *Lean UX* y/o *Agile UX*.
- Usualmente tiene una serie de dispositivos a su alrededor, su idea está fija en el *Mobile First*.
- Tiene a mano siempre un Moleskine y papel y rotuladores para hacer prototipaje veloz.
- Sabe manejarse en control de versiones como GIT o SVN. □
- Es un ávido lector de publicaciones digitales y en papel sobre las últimas tecnologías y estándares de desarrollo web y de Apps.

Una premisa primordial del diseñador ágil es que entiende que usualmente sus diseños no son entregables finales. El modelo de *prove-improve* es un ciclo constante donde, luego de varias iteraciones, se despliega a producción con la idea de volver a iterar sobre ellos más adelante, cuando los usuarios aporten un *feedback* valioso.

El diseñador ágil evita el «*dogfooding*», siempre está revisando que los diseños que estén ya en producción sean lo más intuitivos, accesibles y usables posible.

Las prácticas del Diseño Ágil

Hay una variedad de prácticas de diseño ágil, desde estudios de arquitectura de alto nivel a prácticas de programación de bajo nivel. Cada una de estas prácticas son importantes, y cada una es necesaria para que el equipo sea eficaz en el diseño ágil. Entiéndase que este lenguaje es de diseño, no de desarrollo aunque lo parezca, solo que en este caso el diseñador está metido en un entorno de desarrollo de software:

- **Conceptualización**, donde se hace un modelo simple al comienzo para identificar y pensar sobre problemas graves de la arquitectura del proyecto.
- **Modelo de iteración**. Este es otro modelo ligero que toma unos minutos al comienzo de la iteración o *sprint* que ayuda a identificar la estrategia del equipo para esa misma iteración.
- **Modelo de asalto**. Forma veloz de pensar en una solución para un requerimiento a implementar, donde no se ha llegado a entender completamente el requerimiento en cuestión, comúnmente conocido como *JIT (just-in-time)*.
- **Diseño de prueba primario**. Llamado TFD (*test-first design*) que obliga a escribir líneas simples de código y probarlo antes de crear todo un prototipo a llevar a producción.
- **Refactorización**. Conlleva pequeños cambios en partes de la solución tomada, lo que mejora la calidad sin que por ello se cambie radicalmente la parte intervenida.

Integración continua, compilación automática, pruebas y validación de los componentes de la solución en donde sea que hayan ocurrido los cambios.

Probablemente a esta altura estés pensando: «Un momento... ¿qué ha ocurrido aquí? Los diseñadores no somos medio desarrolladores ni mucho menos, esto que acabo de leer es una cosa muy rara. Este señor habla de control de versiones, de entender código, de arquitecturas de información, etc. ¿Qué tendrá que ver todo esto con lo que siempre hemos entendido como «Diseño»?». □ Pues mucho, cada vez más empresas pequeñas y grandes están buscando justo este tipo de perfiles. Hoy no es fácil encontrar un diseñador ágil y menos con experiencia.

Este artículo no busca para nada menoscabar la profesión de los diseñadores. De hecho hay muchos colegas sobresalientes que no tienen porqué entender ni querer saber de lo dicho más arriba; y es correcto, tan solo quiero dar a conocer una nueva dimensión y una nueva área de acción para el diseño. Vivimos en un mundo cada vez más digitalizado donde las interfaces de usuario se van a ver más frecuentemente en nuestro alrededor, en pantallas de TV inteligentes, relojes inteligentes, electrodomésticos con más funciones que tan sólo congelar o calentar, que interactuarán con nosotros, etc. Hemos llegado a un acercamiento sin precedentes con los equipos de desarrollo donde somos parte de la cadena de producción con la misma o quizás mayor autoridad, porque somos quienes le damos al usuario final la herramienta con la que interactuar con las máquinas. Los desarrolladores en estos entornos son en parte diseñadores pero no ya de colores y formas si no «del producto», como un todo. Atrás quedan aquella imagen del desarrollador que solo «pican» el teclado 8 horas y se va a casa. Ahora dialoga, debate y *ihace sketches* con nosotros! El desarrollador ha cambiado y el diseñador también.

Publicado el 07/10/2013



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/que-es-ser-un-disenador-agil>

