



Por [Ramon Bardolet](#)

A través de este artículo Ramón Bardolet provoca la reflexión respecto a la importancia de desarrollar soluciones y contenidos cada vez más intuitivos.

El otro día vino a cenar a casa una amiga de la universidad de aquí de Londres. Celebrábamos el éxito de su más reciente proyecto, Loveart ([loveart2009.com](http://loveart2009.com)), que fue presentado este verano en la galería Smithfield.

Loveart es una idea concebida, desarrollada y producida por Ángela Murphy y que tiene como misión hacer el arte más inclusivo y ayudar a artistas y comunidades. La premisa fundamental es la fusión del acto de dar con el arte, y su filosofía se refleja en los textos del poeta americano Lewis Hyde. Hyde escribe sobre una práctica que se daba en culturas primitivas de intercambio de obsequios que no se pueden retener para siempre, sino que se tienen que pasar a tribus vecinas. Esta práctica tenía una función pacificadora, evitando conflictos innecesarios puesto que los vecinos compartían una experiencia común. Antropológicamente somos más tolerantes cuando tenemos algo en común con nuestro vecino, ya sea al otro lado de la verja o al otro lado del océano. Necesitamos más razones para reunirnos y compartir una experiencia común, y el arte, como obsequio a compartir, es una buena razón.

La idea de Loveart es reunir a muchos artistas y aficionados, acercar el arte a la gente y eliminar prejuicios de que el arte es caro y elitista, así como la dependencia de los artistas en intermediarios y galerías.

La exposición Loveart2009 contó con la participación de más de veinte artistas en distintos medios; fue organizada, de forma gratuita, en poco menos de un mes, sin ningún coste para los artistas: la galería cedió su espacio y negocios locales e individuos donaron su tiempo y recursos para ayudar al éxito del evento.

Escuchar a Ángela relatar sus experiencias y anécdotas era inspirador, tenía muy claro lo que

quería conseguir y lo que le faltaba en recursos le sobraba en ganas.

Pero un aspecto que me pareció fascinante, desde un punto de vista profesional, es el hecho de que Ángela no es el tipo de persona que uno asociaría con la tecnología, no tenía experiencia en ninguno de los paquetes de software que utilizó y fue su determinación -y también su ingenuidad- la que le permitió llevar a cabo las tareas que se había propuesto.

La tecnología "Sixth Sense", presentada este año en el ciclo de conferencias TED, está creando gran expectación en muchos sectores, incluido el de la formación. Las interfaces líquidas multi-touch y de reconocimiento gestual tienen una aplicación evidente en aspectos de la vida diaria como el entrenamiento y la comunicación.

Pensó que necesitaba un ordenador portátil, ligero y fácil de usar; dio por supuesto que el ordenador ya estaría cargado con los programas necesarios y asumió también que éstos serían intuitivos y fáciles de utilizar.

Estas presuposiciones, que nos pueden parecer ingenuas, son cada vez más comunes, especialmente en los últimos años, en los que las tecnologías de la información y la comunicación han pasado a formar parte de las tareas más comunes que realizamos cada día.

Para mí, esto ilustra la importancia que disciplinas como la Interacción Persona-Ordenador y la inclusión del diseñador instruccional tienen en el desarrollo de aplicaciones de cualquier tipo.

La Interacción Persona-Ordenador (Human-Computer Interaction o HCI en inglés) se ha limitado tradicionalmente a proyectos de gran escala (típicamente industriales), pero son cada vez más los ejemplos de su aplicación a tecnologías para masas (tanto en hardware como en software). La popularización de dispositivos como el iPhone y Nintendo Wii han demostrado los beneficios, tanto para el usuario como para el vendedor.

Y parece que el futuro ya está aquí. Cuando en el 2002 apareció la película *Minority Report*, nos maravillamos de cómo John Anderton (Tom Cruise) controlaba el ordenador de *Precrime*. Pero no tendremos que esperar hasta el año 2054; hoy en día ya utilizamos este tipo de

tecnologías en las cuales se maximiza la interacción pero se minimiza el contacto, lo que contribuye a crear experiencias de usuario más ricas y satisfactorias.

La tecnología "Sixth Sense", presentada este año en el ciclo de conferencias TED, está creando gran expectación en muchos sectores, incluido el de la formación. Las interfaces líquidas multi-touch y de reconocimiento gestual tienen una aplicación evidente en aspectos de la vida diaria como el entrenamiento y la comunicación.

El otro aspecto importante al que hacía referencia hace un momento es la inclusión del diseñador instruccional en el desarrollo de cualquier tipo de aplicación. A menudo las aplicaciones se desarrollan primero y luego se prepara el manual de instrucciones.



En el material de formación intentamos explicar cómo trabajar con aquella aplicación que hemos diseñado, incluimos ejemplos y ejercicios que ayuden al usuario a aprender cómo ejecutar las tareas. Algunas requieren cursos y práctica.

**¿No sería mejor si las aplicaciones se planificaran de manera que fueran lo más intuitivas posible?** Por supuesto, aplicaciones hay de todos tipos, pero hay casos en que, si los revisamos retrospectivamente (y con el manual en la mano), podemos ver claramente cómo ciertos aspectos podrían haberse diseñado mejor, sin tener que forzar al usuario a aprender rutinas poco naturales.

Ciertamente las noticias que van apareciendo en el sector de las TIC parecen reflejar esta actitud y se observa una atención especial a aspectos como la usabilidad, caso de la interfaz ELSE ([firstelse.com](http://firstelse.com)), por ejemplo.

En nuestro caso, para uno de nuestros proyectos actuales basados en la metodología Agile, hemos decidido integrar fases de formación en varios puntos del desarrollo. Se trata de intentar escribir el manual de instrucciones o los módulos de enseñanza de la aplicación basada en la fase actual de desarrollo de la misma. Asimismo, el prototipo está a disposición del cliente para testear su intuición. Todavía nos falta bastante para acabar el proyecto, pero los resultados de este enfoque son muy alentadores.

A modo de ejercicio interno, todos los miembros del equipo hicimos una comparativa entre los manuales de instrucciones de varios dispositivos y aplicaciones, pasados y presentes: mi teléfono móvil anterior (un HTC TyTn II) vino con un libro de 242 páginas, en la caja del iPhone viene un pequeño folleto de consejos, claro reflejo de su intuición.

Nuestro objetivo es que la aplicación requiera poco más que un folleto de consejos.

Por su parte, alentada por los resultados, Ángela está ya trabajando en Loveart2010, dispuesta a mejorar las habilidades aprendidas y aprender "nuevos trucos".

Un ejemplo de que la intuición es la clave para potenciar al usuario.