

# Aprender a (enseñar a) diseñar

**La Nave Nodriz es la escuela en la que se aprende a diseñar un mundo mejor, más justo, más fácil y más bello a través de productos y servicios digitales que tienen en cuenta la experiencia de las personas usuarias. Una experiencia que conecta aprendizaje y diseño, dos procesos que tienen mucho en común.**

1997, Licenciada en Publicidad. La primera línea de mi currículum es solo eso: una línea de partida. Enseguida comprendí que mi camino iba a ser otro y parte de la culpa está en el libro *La seducción de la opulencia*<sup>1</sup>, lectura obligatoria en la asignatura de Sociología, donde encontré esta cita: “El diseño publicitario persuade a la gente de comprar cosas que no necesita, con dinero que no tiene, con el fin de impresionar a otros a quienes no les interesa”<sup>2</sup>.

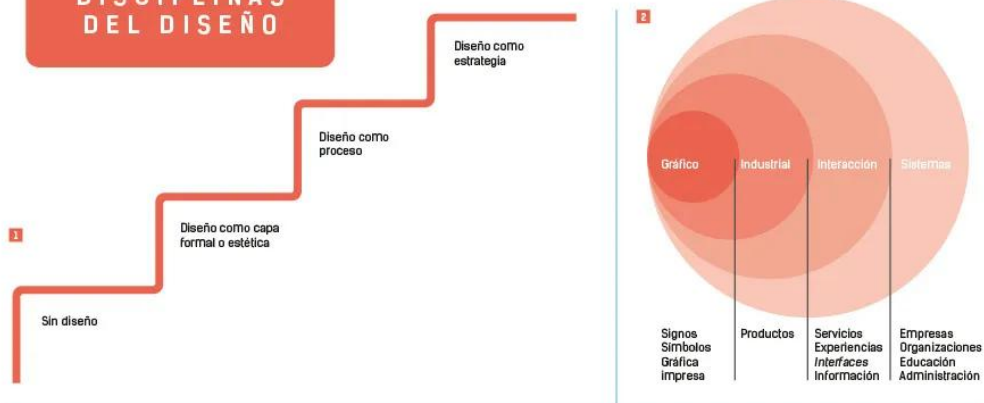
Papanek me hizo abrir los ojos a mi propósito. Estábamos —estamos— en la prehistoria de la era tecnológica. Teníamos —tenemos— por delante la oportunidad de decidir cómo queremos que sea la realidad digital, qué va a definir cómo nos relacionamos y qué tipo de sociedad creamos.

Así, a veces de forma intuitiva y otras consciente, decidí encaminar mi carrera a diseñar para un mundo más justo, más fácil y más bello, y eso me llevó primero al diseño de experiencia de usuario y después a fundar y dirigir La Nave Nodriz<sup>3</sup>, una escuela profesional de diseño humanista.

Y esa es la historia que quiero contar: la de una escuela en la que se aprende del mismo modo que se diseñan los productos y servicios digitales. Es decir, construyendo conocimiento sobre otras disciplinas, con afán de explorar, situando en el centro a las personas y el planeta, trabajando en equipo, desarrollando el pensamiento crítico y las metodologías ágiles, poniendo en práctica las competencias del siglo XXI que nos permiten orientarnos en la incertidumbre y resolver los problemas contemporáneos.

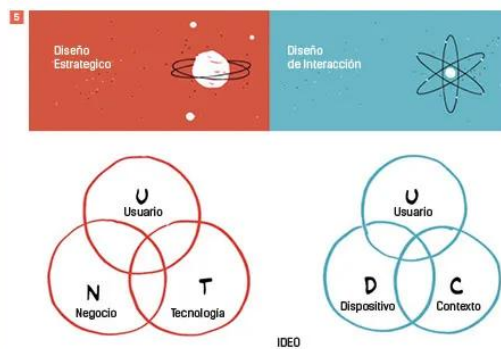
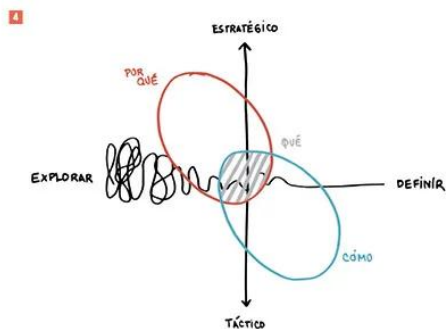
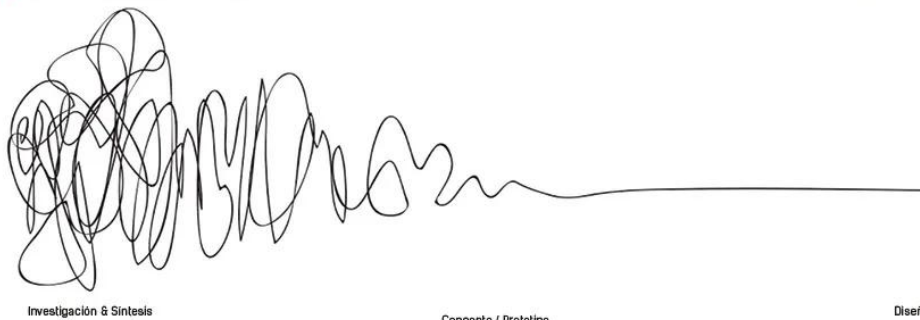
La Nave Nodriz nació en 2013, pero la idea prendió mucho antes. Toda mi vida se ha desarrollado en entornos de aprendizaje poco tradicionales. Fui Scout<sup>4</sup> de los once a los veinticinco años, estudié bachillerato en EE. UU., participé muy activamente en Cadius, la primera comunidad profesional en torno al diseño digital... y además soy zurda: he tenido que preguntarme siempre cómo funcionan las cosas.

# GRÁFICAS QUE AYUDAN A COMPRENDER LAS NUEVAS DISCIPLINAS DEL DISEÑO



**3** Ruido / Incertidumbre / Patrones / Hallazgos

Claridad / Foco



- 1. La escalera del diseño (The Design Ladder, Danish Design Center).** La cultura del diseño permite a las organizaciones proponer soluciones integradas con su estrategia.
- 2. Los órdenes del diseño (Richard Buchanan).** Diseñar sistemas complejos requiere recursos distintos que el diseño gráfico o de producto.
- 3. El proceso de diseño (Design Squiggle de Damien Newman).** El diseño es un proceso y empieza en la estrategia. No es solo el resultado final o el aspecto de los productos y servicios digitales.
- 4. Las dos lentes de la experiencia de usuario (La Nave Nodriza).** En función del momento del proceso de diseño en el que nos encontremos, eje horizontal y la profundidad de la tarea (eje vertical), podemos hablar de Diseño Estratégico (por qué) o de Diseño de Interacción (cómo).
- 5. Los conceptos de Diseño Estratégico y Diseño de Interacción.** Basados en el Human Centered Design Toolkit (IDEO, [www.ideo.com](http://www.ideo.com)).
- 6. Solución Creativa de Problemas (CPS) (Min Basadur Simplicity).**

## Nuevas disciplinas

Empecé en esta profesión a finales de los años 90, diseñando páginas web para administraciones y empresas. Pocas tenían presencia *online* y casi ninguna con sentido, pero ya sospechábamos que Internet nos iba a cambiar la vida.

En ese Internet 1.0 de páginas estáticas, previa a las redes sociales y en pleno bum de los blogs, quienes nos interesábamos por la usabilidad buscábamos constantemente la manera de aprender. En ese caldo de cultivo, surgió Cadius, en torno a un foro donde compartíamos nuestros hallazgos, unos encuentros mensuales donde nos desvirtualizábamos... y mi primera experiencia organizando un espacio de formación en el entorno profesional.

Los Laboratorios Cadius<sup>5</sup> eran una forma desinteresada y autogestionada de aprender las disciplinas emergentes del diseño, con un enfoque multidisciplinar, donde lo mismo aprendíamos de un diseñador de videojuegos que de un infografista, donde nos reuníamos personas que veníamos de la comunicación, la educación física y la ergonomía, bellas artes, sociología, biblioteconomía, derecho... Disciplinas que nos aportaban la diversidad de conocimientos que necesitábamos. Y lo hacíamos con un compañerismo y una generosidad que todavía perduran en el sector profesional.

# En La Nave Nodriza se aprende del mismo modo que se diseñan los productos y servicios digitales: construyendo conocimiento sobre otras disciplinas

Pero no era solo altruismo: como profesión emergente, teníamos una tarea de evangelización importante y necesitábamos reforzar con teoría y práctica nuestras propuestas. Creíamos firmemente que en la relación entre tecnología y negocio era fundamental incluir una tercera dimensión, que era el usuario, el factor humano o, como a me gusta decirlo: la humanidad. Por eso aún hoy, en los retos que proponemos a los estudiantes en La Nave Nodriza, no diseñamos a partir de un *briefing* de empresa sino de los Objetivos de Desarrollo Sostenible, que definen las necesidades de las personas, la sociedad y el planeta.

En la actualidad, se ha popularizado el diseño de experiencia de usuario. Pero en aquella época, necesitábamos explicar por qué nos preguntamos todo el tiempo si esto que estábamos diseñando es lo que las personas realmente necesitan y qué consecuencias tiene hacerlo así y no de otra manera. En otros lugares del globo, personas como Jakob Nielsen<sup>6</sup> y Don Norman<sup>7</sup> y organizaciones como Ideo<sup>8</sup> llevaban años hablando de usabilidad y de *human centered design*. Nuestros foros profesionales recogían y difundían ese conocimiento, aliados en una nueva forma de interactuar en la red: la web 2.0<sup>9</sup>.

Internet era cada vez más un entorno de expresión individual, las conversaciones comenzaban a ocurrir en espacios virtuales, y nosotros seguíamos yendo a charlas y congresos, pero volvíamos cada vez más decepcionados porque siempre nos contaban lo mismo. Así que buscamos maneras alternativas de compartir conocimiento, como la primera Desconferencia —con ponencias desde la experiencia propia, con poca ornamentación y mucha cercanía—.

Fue en esa primera Desconferencia<sup>10</sup> donde acuñamos el concepto de la web 2.0. Partía de una lectura de Otl Aicher, *La cocina para cocinar*<sup>11</sup>, y venía a decir que la cocina, que responde a una necesidad básica del ser humano, ha ido mucho más allá para convertirse en el lugar donde hacemos humanidad, y que algunas comidas son una auténtica declaración de amor. Así veía yo la web en ese momento: una gran oportunidad de crear humanidad en un nuevo espacio. Hicimos camisetas con esa idea de la web 2.0. La camiseta ya no me vale, pero la idea sigue vigente.

## Aprender a diseñar

Llevaba diez años en la profesión y, coincidiendo con una crisis personal y profesional, decidí volver a la escuela. Mi *grand tour* del diseño por el norte de Europa me llevó a visitar el Umea Institute of Design, en Suecia; el Royal College of Arts, en Londres, y el recién inaugurado Copenhagen Institute of Interaction and Design<sup>12</sup>, en Dinamarca. CIID me gustó tanto que en cuanto pude me inscribí como estudiante, y se acabó convirtiendo en mi gran referencia como diseñadora y como directora de escuela.

Del curso que hice en el CIID en 2007 me cautivó su enfoque —entendiendo el diseño de interacción como algo que no aplicaba solamente a las interfaces digitales— y, sobre todo, la solidez de la metodología. Allí no daban clase: acompañaban el aprendizaje, facilitaban los distintos pasos del proceso de diseño, cada uno consecuente con el anterior, e invitaban a gente que nos inspirara con su experiencia. Contaban con retos muy motivadores, y el conocimiento se construía entre todos.

Con esa semilla, regresé a Madrid. El viaje había terminado, yo había madurado y volví a trabajar como diseñadora de experiencia de usuario. Poco después, surgió la oportunidad de diseñar y dirigir el primer Máster de Usabilidad y Experiencia de Usuario en una escuela de Madrid, dedicada a las nuevas profesiones digitales y decidimos hacerlo a tres bandas junto a Ignacio Buenhombre y Juan Leal: nunca me ha gustado hacer las cosas yo sola y fue una gran decisión, pues juntos fundamos poco después La Nave Nodriza.



Esta experiencia fue clave para dar forma a La Nave Nodriz: en aquellos primeros cursos, sin referencias previas, abordábamos el proceso de manera lineal y simplemente involucrábamos a las mejores personas de



la comunidad profesional para dar clase sobre cada bloque de contenido. A día de hoy, sabemos que el diseño es una metodología proyectual, y así debe abordarse también su aprendizaje, con sucesivas iteraciones en las que cada vez se asienta una nueva capa de aprendizajes.

También introdujimos el proceso de selección previo. No es tanto una cuestión de mérito como de motivación, y sobre todo una manera de conocer a los y las estudiantes mejor de antemano para formar un grupo diverso y multidisciplinar, donde cada estudiante tiene mucho que aprender y que aportar al resto.

Por último, el espacio: dónde ocurre el aprendizaje importa<sup>13</sup> y en 2013 encontramos un espacio maravilloso en Lavapiés: diáfano y versátil, como un lienzo en blanco que podíamos transformar en función de las necesidades de cada momento.

El primer Gran Curso de Diseño de Productos Digitales, en 2013-2014, fue maravilloso. Todavía no usábamos expresiones como *Instructional Design* o *Learning Experience Design*<sup>14</sup> —cuya práctica hoy encarna nuestra jefa de estudios, Daniela Rogoza, y las colaboradoras con las que diseñamos los cursos y talleres en La Nave— pero la esencia ya estaba allí.

## El diseño es una herramienta fundamental en este nuevo mundo porque ayuda a gestionar la incertidumbre y tomar decisiones estratégicas

Los grandes paradigmas de interacción aún no estaban asentados, y no paraban de surgir nuevos dispositivos, por lo que nuestro trabajo en esa época planteaba grandes retos: además de tratar de estandarizar ciertos procesos, como el alta de usuario en una plataforma o el proceso de compra, los nuevos dispositivos traían de la mano nuevos contextos de uso, que debíamos tener en cuenta a la hora de diseñar experiencia de usuario: cómo se escucha música en un dispositivo móvil en el metro, cómo se consulta una receta en una *tablet* mientras se cocina... Poco a poco nos fuimos despegando de las pantallas y abordando los procesos desde una perspectiva más estratégica.

Ahora mismo, todas esas preguntas conviven, siguen interactuando y teniendo su cabida en el mismo espacio, y han dado lugar a multitud de talleres específicos, dos grandes cursos dentro del Programa de Diseño de Productos Digitales —Diseño Estratégico y Diseño de Interacción—, cursos de *UX Research* y *Product Management*... La profesión evoluciona y madura, y nuestro rango de formaciones también.



En La Nave Nodrizia practicamos el aprendizaje basado en proyectos y retos, dando más importancia a los procesos que a las herramientas: desde el análisis de problemas, la empatía con las personas usuarias, hasta la formulación de retos, a la ideación, el prototipado y la construcción de soluciones digitales.



## La escuela del siglo XXI

La llegada del COVID-19 fue un gran momento eureka: resulta que la forma que tenemos de vivir en el siglo XXI se pega de tortas con nuestro modelo educativo, que no ha evolucionado desde el siglo XIX. Teniendo toda la información del mundo en el bolsillo, las formas de construir conocimiento útil son totalmente distintas que cuando nuestros padres y abuelos fueron a la escuela.

Las profesiones ya no se aprenden en la universidad, ahora todo cambia todo el rato. Tenemos que estar aprendiendo nuevas formas de aprender constantemente. Al final, lo que hacemos en La Nave Nodrizia es diseñar la forma de aprender que más se adapta a este mundo, con un modelo que no va tanto de técnicas y herramientas como de comprender problemas y construir soluciones. Además, el diseño es una herramienta fundamental en este nuevo mundo, porque ayuda a gestionar la incertidumbre y tomar decisiones estratégicas. En resumen: diseñar es aprender, aprender se parece mucho a diseñar.

Llevamos casi diez años usando la frase “aprender (a enseñar) a diseñar” y no tenemos aún una camiseta con ella, pero si esa camiseta existiera, el lema estaría escrito en forma de círculo: el diseño y el aprendizaje son procesos que no terminan. Igual que La Nave Nodrizia se repiensa constantemente a sí misma y rediseña los cursos y talleres con cada edición, también yo misma sigo en un ciclo de aprendizaje constante, participando en comunidades, incorporando nuevos conocimientos y habilidades para que yo misma, La Nave Nodrizia y la

profesión podemos seguir creciendo, aprendiendo y diseñando un mundo mejor, más justo, más fácil y más bello.

**Acaso, M.** (2018): *Pedagogías invisibles. El espacio del aula como discurso*. Madrid, Catarata.

**Brown, B.** (2010): *The Power of Vulnerability*. Documento en línea. Disponible en: [https://www.ted.com/talks/brene\\_brown\\_the\\_power\\_of\\_vulnerability?language=es](https://www.ted.com/talks/brene_brown_the_power_of_vulnerability?language=es)

**Down, L.** (2020): *Good Services. How to design services that work*. Amsterdam, BIS Publishers.

**Parker, P.** (2019): *The Art of Gathering: How We Meet and Why It Matters*. London, Penguin Books.

**Salgado, M.** (2018-2021): *Diseño y diáspora. Pódcast de diseño social. Colección de documentos en línea*. Disponible en: <https://disenoydiaspora.org/>

**Yee, J. Jefferies, E. Tan, L.** (2014): *Design Transitions: Inspiring Stories. Global Viewpoints. How Design is Changing*. Amsterdam, BIS Publishers.