



EL DCU (Diseño Centrado en el Usuario)

Alfonso Llerena Polo
- Profesor de planta -

Sus orígenes se remontan a principios de los años cincuenta donde el diseño industrial en asociación con la industria militar creó muchos productos pensados en función y uso de los soldados y sus necesidades en el campo de batalla.





En esta época el diseño aportó y creó soluciones innovadoras que en muchos casos terminaron en productos para uso diario, dando así un nuevo enfoque al diseño basado en la utilidad y el uso, factores que ahora toman gran relevancia en la solución de un problema. En esa misma época la informática basaba sus esfuerzos en el funcionamiento de la máquina, sus procesos internos de almacenamiento y no se pensaba en quien iba a trabajar e interactuar sobre las mismas. Comparado con el diseño en la industria militar tenía existía una gran diferencia respecto al usuario final. La historia también nos muestra que algunos profesionales tienen diferentes maneras o filosofías de abordar los problemas y centran sus esfuerzos en: Diseño para la empresa, diseño para el cliente, diseño para el contenido, diseño basado en la tecnología y algunos en su criterio personal, es decir diseño para el diseñador.

La filosofía del DCU le da al diseñador un enfoque diferente ya que asegura que la funcionalidad de un producto sea para los usuarios del mismo, permitiendo que las acciones y decisiones en diseño deban girar en torno de él. Es decir, la persona se ve como elemento

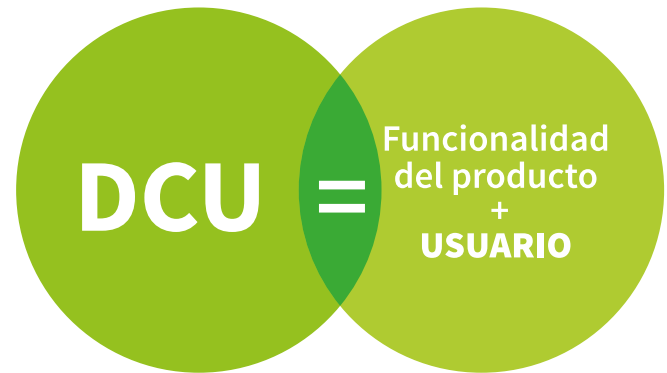
Diseño = Utilidad

El diseño visto
más allá de la estética

principal de retroalimentación donde no solo se crean productos sino experiencias basadas en las necesidades y motivaciones dándole la posibilidad de tomar mejores decisiones.

Pero tomar las decisiones acertadas y alcanzar una meta es una de las situaciones más complicadas en cualquier proceso de diseño, ya que aquí se determina si es funcional y aceptado por el usuario. Concebir un producto sin tener en cuenta las necesidades e intereses de quien lo va a usar es tomar el camino más complicado ya que solo al finalizar el producto se podrán ver los resultados y corregir posibles errores, esto la mayoría de las veces significa gastos no contemplados.

En ese sentido el DCU basa muchos de sus esfuerzos en la experiencia de las personas y el uso que le dan a los productos, aquí el término “usabilidad” toma relevancia en el lenguaje de los diseñadores ya que ésta beneficia ampliamente el proceso aportando mejoras en la calidad del producto y satisfaciendo muchas de las necesidades y expectativas de acuerdo a los objetivos iniciales de la propuesta.

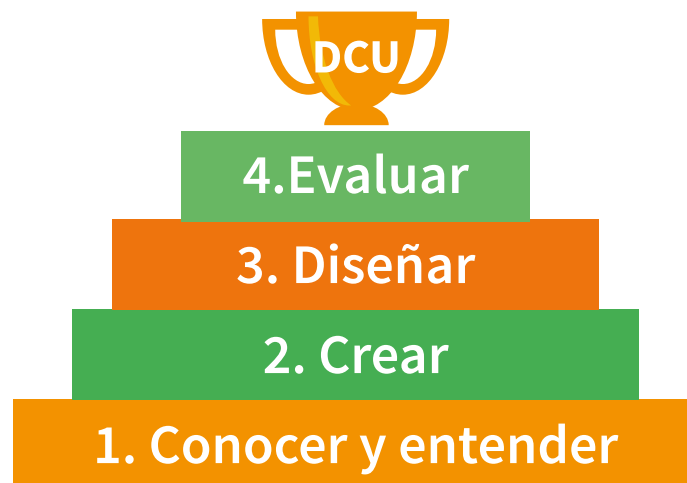




Para cumplir con los objetivos es necesario seguir un proceso que permita tomar las medidas adecuadas que le darán al producto un alto grado de satisfacción, el uso adecuado y retroalimentación de las personas. Este proceso se puede resumir con unos pasos sencillos que ayudan a su comprensión:

- *Conocer y entender, el contexto de uso del producto, los usuarios, su entorno y posibles usos del mismo.*
- *Crear requisitos, estar al tanto de los objetivos del producto y del usuario.*
- *Diseñar, esta etapa tiene subdivisiones que permiten llevar un producto a la etapa de prototipo.*
- *Evaluar el producto, aquí se validan las soluciones propuestas y se adoptan posibles correcciones a problemas, también permite verificar aciertos en el producto final, ésta es la etapa más importante dentro del proceso.*

De esta manera, se dan soluciones entendiendo cómo funciona un producto a partir de la experiencia real.



Entonces, las necesidades del usuario son las que motivan en gran parte el uso del producto y las que originan las condiciones de diseño. La utilización de prototipos permite observar, investigar, indagar y conocer la funcionabilidad del mismo dentro de su entorno.

Pero ponerse en los zapatos del usuario no es una tarea fácil, muchas veces el usuario no sabe lo que quiere, no conoce sus necesidades o ignora por completo la función del diseño. En este punto el diseñador debe ser claro e indagar con precisión para descubrir aquello que no está a simple vista. Adicionalmente la presión de clientes, tiempos de entrega pueden sesgar la visión del diseñador, confundirlo y llevarlo a adoptar soluciones basadas en su experiencia o en productos similares.

Para finalizar, la historia reciente del diseño muestra un mundo que ha experimentado un cambio en la creación de productos, que se basa en la experiencia de las personas lo que da una nueva perspectiva sobre el diseño enfocado a quienes lo usan y no a quienes lo contratan o diseñan.

