

# Fundamentos Web 2008

Ponencias en Fundamentos Web:

## **Jesse James Garret**

Jesse James Garrett es el co-fundador y Presidente de [Adaptive Path](#), una empresa de diseño de experiencia de productos, situada en San Francisco.

Es internacionalmente reconocido como pensador experiencia de productos líderes. En 2006, Jesse recibió el galardón *WIRED Magazine's Rave Award* para la Tecnología por haber acuñado el término Ajax.



La pregunta clave que toda empresa debe hacerse es la siguiente: ¿Qué es lo que queremos que diga la gente de nuestros productos?

- 1- Quiero ganar dinero
- 2- Quiero utilizar todas aquellas nuevas tecnologías del mercado
- 3- NO PUEDO VIVIR SIN ELLOS

Con una frase de Steve Jobs nos explica que:

“Si no se entiende la complejidad de las cosas, se dan soluciones demasiado simples.

(Diapositiva de maquina de escribir y cinta de cassette)

Cuando se ve la complejidad se tiende a dar soluciones a problemas pequeños y esto hace que las soluciones no duren mucho tiempo

(Diapositiva del primer word con todas las herramientas desplegadas)

Pero la gente que es buena sigue investigando hasta dar con la solución, bonita y elegante, y que funciona.”

“Los productos también son personas”

Existe conexión entre las personas y los objetos.

Cuenta la historia de Tivo y sus seguidores o como una niña de 12 años besa su ipod antes de irse a dormir.

También cuenta como Rio creo la tecnología mp3, pero no fue hasta 3 años más tarde, con el lanzamiento del ipod, cuando comenzó la verdadera revolución.

Garret recomienda el libro “Designing from outside in” Tim O’Relley de donde saca la teoría del diseño de fuera hacia adentro, no al revés. Para el usuario es magia lo que va dentro de un producto, no saben como funciona, y el usuario es el destinatario de nuestro producto.

A través de Flickr nos muestra como es una aplicación pensada para el usuario.

Para terminar nos muestra un video de Aurora (<http://es.youtube.com/watch?v=AYMA5W8b1zY>)

## Eric Fain

Es diseñador de productos software. La especialidad de Eric es el acercamiento entre equipos de ingeniería, expertos en determinadas materias y usuarios finales para desarrollar y presentar aplicaciones basadas en Web dentro de entornos de de pequeñas o grandes empresas, organizaciones sin ánimo de lucro y de diseño creativo.

En 2007, Eric se juntó con *Indi Young*, el autor de *Mental Models: Aligning Design Strategy with Human Behavior*, para crear modelos mentales para un amplio número de clientes e industrias.



### 1- Agrupación de usuarios

pone un ejemplo de aplicación de money transfer en la que divide a sus usuarios en grupos por pensamientos y emociones que experimentan frente al producto. De entre todos, selecciona los que realmente son su público objetivo.

Lo compara con el juego en el que hay un burro y los niños con los ojos cerrados tienen que ponerle el rabo que lleva una chincheta. Si no aciertas en la selección del público objetivo, el producto será un infierno para todos.

### 2- Creación de personajes

Crea una ficha para cada personaje, les pone nombre, descripción, y adjunta una fotografía. El conocer su etnia, sus costumbres, su vida familiar,... nos hace más fácil para imaginarnoslo frente a una aplicación.

### 3- Estilo de entrevista no dirigida

Es como si pusiese a sus personajes en un pasillo lleno de puertas e intenta averiguar lo que piensan frente a cada puerta y que puerta van a abrir.

Seis reglas en la investigación de preferencias:

#### 1. Behaviors & Beliefs, not Product Preferences

Entender por qué usan

2. Open questions only

Preguntar quién, y después el por qué... Hace que no paralice la motivación de la entrevista

3. No words of your own

No nuevas palabras, para que no se tenga que adaptar a tu forma de hablar o expresarte

4. Follow the conversation

No es una evaluación sino que hay que estar más cerca del entrevistado

5. Not about the tools

Es más el cómo utilizan que la herramienta en sí

6. Immediate experience

4- Analiza las historias y crea modelos mentales (Mental Models)

Muchas personas han coincidido en lo que piensa, se unen nombres con verbos.

Por cada persona tenemos una etiqueta, una identificación y una cita que ha dicho.

Los gráficos obtenidos pueden llegar a ser enormes.

Para cada modelo hay que escribir funcionalidades específicas. Primero deben de ser funcionalidades específicas y después unimos cada funcionalidad con las de los demás (enviar a un amigo, preguntar a amigos,...)



Por último y una vez que se ha desarrollado un proceso entero hay que ver la satisfacción del usuario.

Cada usuario o cada modelo mental tiene un punto de vista y una necesidades diferentes. Es labor del diseñador crear un diseño común que satisfaga todas las necesidades.

## MESA REDONDA: CMS, Estándares, Accesibilidad y otros cuentos

### Charles McCathieNeville

Es el Director de Estándares de *Opera*. Entre sus intereses se encuentra lograr una Web accesible para todo el mundo, y facilitar, lo máximo posible, la creación de aplicaciones para la Web, así como de herramientas de autor funcionales para el usuario estándar.

### Alejandro Alves

Alejandro es el co-fundador de la primera Comunidad española de OpenCms, [opencmshispano.com](http://opencmshispano.com), ofrece servicios profesionales para ayudar a los webmasters y gestores de contenido, a lo largo de todo el mundo, a crear y mantener sitios web rápida y eficientemente. Todo esto sitúa a OpenCms como una herramienta flexible y definitiva para estos propósitos.

### Dries Buytaert

[Dries Buytaert](#) es el creador original y el director del proyecto de la *plataforma colaborativa de publicación web de código abierto*, *Drupal*.

También es el cofundador y Director Tecnológico de *Acquia*, una compañía emprendedora de software que ofrece productos y servicios para Drupal. Dries es también el cofundador de *Mollom*, un servicio web que te ayuda a identificar calidad de contenido y, lo más importante, te ayuda a evitar el spam en el sitio web.

### Wilco Jansen

Después de unos años siendo programador, Wilco ha trabajado como *project manager* e *IT manager*. Descubrió *Joomla!* cuando estaba creando *su propio sistema gestor de contenidos* (CMS y, desde entonces, nunca ha dejado de trabajar en él ahora es el responsable del desarrollo de *Joomla!* en toda la organización.



En el blog de sonesu (<http://www.sonesu.com/?p=19>) podemos ver una transcripción completa de la mesa redonda.

Me quedo con algunas ideas:

Drupal y Joomla están mucho más extendidos que OpenCMS, no por su forma de trabajar sino porque los dos primeros son php y el último java. Contratar un hosting que soporte java es muchísimo más caro que uno en php.

Drupal y Joomla cuentan con miembros de su equipo en el consorcio W3C por lo que están al día de estándares y accesibilidad.

Drupal es muy utilizado para comunidades virtuales, Opera y Joomla para bloggers y usuarios individuales. OpenCMS administraciones publicas.

En Drupal dejan su código abierto, los usuarios desarrollan nuevas aplicaciones y ellos las implementan. Joomla tiene un equipo dedicado a cada área de su framework, ellos trabajan y desarrollan. Opera tiene grupos de interacción fuera de la empresa desarrollando pero mantienen una relación directa con ellos.

## **MESA REDONDA: *Tu Vida Laboral***

### **Jesús Gorriti**

Jesús Gorriti es uno de los promotores de [desconferencia.com](http://desconferencia.com). Actualmente trabaja como diseñador de interacción como freelance.

Anteriormente desarrolló diseños de interacción en [idealista.com](http://idealista.com), estuvo dos años trabajando en [dnx](http://dnx) y estuvo destinado en el estudio de Vancouver de *Electronic Arts*.

### **José Florido**

[Jose Florido](#) es Diseñador de Interacción en Google.

Anteriormente, estaba a cargo de la experiencia de usuario en *Panoramio*.

Su interés sobre los estándares y accesibilidad web le llevó a crear Ovillo, la que es hoy en día la mayor comunidad de desarrolladores y diseñadores de habla hispana centrados en estándares.

### **Ariel**

[Ariel Guersenzvaig](#) es el Cap del área de diseño de interacción y gráfico de la [Escuela Universitaria de Diseño Elisava](#). También es el director del Observatori del Disseny del [FAD](#), un espacio permanente y autónomo de reflexión acerca de la cultura del diseño.

En 2002 se unió a [Claro Studio](#), dejando su puesto en [SQR](#), en Ámsterdam. En 2006, se fusionó Claro y [Multiplica](#), y continuó trabajando en Multiplica hasta principios de 2008.

### **Humberto Matas**

Humberto Matas fundó [dnx](#) en mayo de 2001, tras llevar 4 años trabajando en *Teknoland* como Director de Consultoría.

Actualmente, su principal actividad es como presidente de la Fundación Diseño e Innovación, una plataforma desde donde pretende promover la formación en metodologías de Innovación centrada en las Personas.

### **Manuel Muñoz**

[Manuel Muñoz Solera](#) es un diseñador industrial de formación, ha trabajado desde la universidad en proyectos multimedia y de interfaz aplicables a las TIC. Desde hace 2 años trabaja en [The Cocktail](#).

### **Daniel Torres**

[Daniel Torres Burriel](#), Arquitecto de la Información, investigador y consultor de Usabilidad y Analista de Interfaz de Usuario, ha estado trabajando sobre las Tecnologías de la Información desde 1997.

Además de todo esto, ha participado en numerosos eventos y conferencias, hablando de Arquitectura de la Información, Usabilidad, Accesibilidad y Experiencia de Usuario.



Esta última mesa redonda la grabé en video por lo que no pude coger apuntes, Isabel los ha subido a vimeo, los podeis ver en su cuenta (<http://vimeo.com/2140358>)

El desarrollo de esta mesa fue muy especial. Se nos repartieron unas cuartillas de colores con unas letras en ellas. Gorriti nos explicó que se iban a utilizar para hacer encuestas con el público y ver los resultados en una gráfica a lo largo de la charla. También nos explicó que cualquier persona que quisiese participar podía hacerlo a través de un twitter y de un chat que mantuvo todo el rato en una pantalla.

Las preguntas, las gráficas y los votos del público sirvieron para darnos cuenta que la mayoría eramos programadores, jefes de proyecto o diseñadores que veníamos de ciudades medias o grandes, que llevábamos muchos años en el sector, que nuestra empresas superaban los 30 trabajadores y que nuestro principal cliente eran las administraciones públicas.

Un estudio de mercado para el próximo FW en toda regla.

Los conferenciantes nos contaron sus experiencias laborales, de donde provenían, que habían estudiado, aquellos trabajos que les había resultado más interesantes y los que menos, sus errores en el sector, aquellas aplicaciones que nunca se terminan, su relación con los clientes,...

Los comentarios del chat sirvieron para conocer diferentes opiniones y sobre todo para reirmos un poco.