

Entrevista: Javier Velasco

El mercado profesional ha sido más lento de lo que uno esperaría en comparación con la penetración general de la Web. Si bien hay empresas de diseño que ofrecen AI como parte de su metodología, es difícil que los clientes entiendan la importancia de esta área. Algunas de las grandes corporaciones han adoptado dimensiones de la AI como parte de sus procesos, pero la cantidad de personas que llevan el cargo de Arquitecto de Información en Chile siguen siendo literalmente menos que los dedos de una mano. Estamos lejos de ver ofertas de empleo para Arquitectos de Información ó especialistas de Usabilidad, cargos relevantes en las empresas, que permitan tomar el tipo de decisiones necesarias para ejercer un efecto relevante en la calidad de los proyectos, o espacio para consultores estratégicos en AI c



Entrevista

Entrevistamos esta vez a Javier Velasco A.I. Chileno y uno de los introductores de la disciplina en el país quien recién viene llegando desde California en donde la comunidad AI internacional discute "El Futuro de la Arquitectura de Información"

1.- Una pregunta recurrente entre quienes se inician, es si la A.I. debe ser acotada exclusivamente al contexto de las GUI/WEB? ¿o si cabe un proceso A.I. en otros ámbitos? como por ejemplo el video, la música que en este caso no serían documentos digitales, pero sí podrían ser denominados como instancias de información desde donde la gente recupera datos y se apropia de conocimiento.(2 preguntas en una).

--

J.V. Los antecedentes más directos de la Arquitectura de Información son las bibliotecas y exhibiciones: En ellas el problema consiste en organizar una cantidad importante de información para hacerla disponible al público de manera que puedan comprender su distribución y cómo moverse dentro de estos espacios de información.

La Arquitectura de Información (AI) surge alrededor de la Web porque este medio se presentó como un terreno nuevo en el que la organización de información es algo crítico. Entonces, el crecimiento explosivo de la Web se presentó como la "excusa perfecta" para comenzar a organizar una especialidad enfocada en la organización de espacios de información en sistemas electrónicos y el mercado permitió el crecimiento de esta disciplina.

Esto no quiere decir que los métodos y herramientas desarrolladas por la AI en el campo de la Web no puedan resultar efectivos en soportes diferentes. El cuerpo de conocimiento que utiliza la AI ha sido tomado de una variedad de disciplinas establecidas. Actualmente la AI se está viendo obligada a pensar más allá del browser/PC para soportar una serie de dispositivos alternativos como forma de navegar la Web. También hay un incremento en los aparatos electrónicos que está incorporando cantidades crecientes de información y funcionalidades, entonces el Diseño Industrial se enfrenta a los mismos problemas que la AI: necesita sistemas de información para lidiar con teléfonos, hornos, refrigeradores, automóviles, etc.

El video es un tema distinto. Si te fijas, es un formato lineal, no

representa un espacio de información donde el usuario tenga opciones de movimiento. Se pueden adoptar principios de AI Web en sistemas de multimedia o cualquier sistema de información como kioscos de atención o cajeros automáticos, pero el video corresponde a un campo de trabajo distinto que tiene su propio cuerpo de conocimiento.

--

2.- Cuáles son las diferencias concretas entre AI y Diseño de información?, ¿son complementarias?, ¿fases distintas de un mismo proceso?, ¿la una es una capa de la otra?, ¿dos cosas totalmente distintas en la práctica?

--

J.V.En esto hay respuesta para todos los gustos: Hay quienes usan los términos como sinónimo, eligen sólo uno de ellos para cubrir el problema general; incluso hay dos comunidades paralelas de "Arquitectos de Información" y "Diseñadores de Información", que organizan reuniones diferentes y mantienen foros diferentes, pero se ocupan básicamente de los mismos problemas.

Si quieres establecer una diferencia entre los términos lo puedes plantear de la siguiente forma: la AI se ocupa de diseñar espacios con múltiples dimensiones, mientras que el diseño de información se enfoca en la expresión bidimensional de estos problemas; la diagramación de las interfaces y la presentación de información en pantallas o impresos individuales.

Al adoptar esta distinción, por ejemplo a un proyecto Web, estos elementos también pasan a ser fases interdependientes de un proceso y diferentes niveles de abstracción de un mismo diseño: Las decisiones que tomamos en un plano afectan al otro. En el modelo de Garrett, el Diseño de Información se encuentra bajo la superficie (diseño gráfico), en el plano del esqueleto, la AI es parte de la estructura que lo soporta. La estructura descansa sobre el alcance del proyecto y en la base está la estrategia. Todos estos niveles están interconectados, un cambio a un nivel afecta a los demás.

Como ves, no hay acuerdo en torno al tema, yo soy de aquellos que usa el término "Arquitectura de Información" para cubrir todo lo relacionado con el diseño de la experiencia de usuario. Al momento diseñar, me resulta útil hacer la diferencia entre Arquitectura y Diseño, como partes del proceso, ó capas del proyecto.

Este es un campo de trabajo que todavía está madurando, la terminología es ambigua y variada, este tipo de discusiones es natural en un oficio abstracto, joven y variado. Parte de nuestra solidificación como disciplina requerirá que nos pongamos de acuerdo en estos términos.

--

3.- Raskin (siguiendo con Diseño de información) objeta el concepto argumentando que no puede la Info ser diseñada, sí la representación, soporte y tranferencias, pero la realidad nos habla de campañas políticas

o de publicidad, en donde tanto el sentido de la información como su veracidad en algunos casos adolece, por decirlo de alguna forma, de niveles básicos de verosimilitud, para qué hablar de operaciones de manipulación de información a nivel de masas, en los ámbitos económico, militar, control social, etc. en donde vemos un proceso de diseño de información con fines y objetivos muy claros, además de los soportes claro, de hecho desde el momento de ser alterada con un fin específico, ya hay un proceso de diseño de información, cómo lo ves tú desde tu perspectiva, ¿puede o no la información ser diseñada?

--

J.V. Raskin critica el uso impreciso de la terminología en este campo de trabajo. Su argumento es que lo que hacemos no es diseñar la información, sino diseñar su representación. Plantea que la información no es modificada por su representación, pero destaca cómo la forma de representar la información tiene un impacto importante en el entendimiento del mensaje que la información transmite. Raskin está hablando de este nuevo campo de trabajo que mezcla a personas, computadoras, información y procesos.

Por otra parte, como tú dices, hay especialidades que sí se ocupan de crear información, pero es un campo de trabajo diferente. En el campo de la Comunicación, la información es algunas veces extraída del mundo y los medios de se ocupan de su representación y difusión. Pero en otras ocasiones se puede construir información nueva, como se vio en el clásico caso de Orson Welles y "La Guerra de los Mundos". Por otro lado, vemos cómo diariamente se crean celebridades a través de la pantalla, o la creación de productos con una serie de atributos intangibles. También está la creación de mensajes y campañas para la manipulación de las masas, cómo los Nazis convencieron al pueblo alemán de su misión, y lo mismo sucede todavía en lugares mucho más modernos, pero de forma más sutil. Hace años que los medios de comunicación son reconocidos como un factor importante de poder. En Chile por ejemplo, luego de un día de actividad política, un diario pondrá a Lagos en la portada y el otro a Lavín; uno dirá que el desempleo bajó y el otro que subió.

Entonces tenemos que la información sí puede ser diseñada, lo que pasa es que (de acuerdo a Raskin) quienes se hacen llamar "Diseñadores de Información" no diseñan la información sino que diseñan su representación.

A propósito de estos dos campos de trabajo, hay una serie de semejanzas y puntos de encuentro entre la Arquitectura de Información y la Comunicación Social, creo que parte importante de lo que hace un arquitecto de información tiene que ver con comunicación, y que las habilidades, herramientas y métodos comunes son varios. He estado trabajando en este tema, desde hace tiempo, hay un póster disponible en inglés.

--

4.- Existe la posibilidad de una comunidad formal AI en Chile, ya sea a través de redes o difusión de la disciplina.

--

J.V. Llevo varios años involucrado en comunidades electrónicas de profesionales, son una herramienta de capacitación muy poderosa. Como extensión natural de eso, me interesaba crear una comunidad de pares a nivel local, donde pudiéramos reunirnos cara a cara de vez en cuando a discutir sobre nuestro oficio. Hace más de dos años que comencé a buscar gente interesada en el tema. Al principio fue complicado, pero luego de un tiempo te empiezas a topar con la misma gente y ellos pasan el dato a sus conocidos.

Nuestras reuniones informales destilaron en un grupo que ya organizó una conferencia. A fines del año 2003 comenzamos a trabajar en un proyecto orientado a canalizar este grupo de personas hacia algo permanente y público, dentro de los próximos meses saldrá al aire la cara visible de este esfuerzo. Este proyecto será la base para la construcción de una comunidad mayor y estable acerca del tema en Chile. Nuestro objetivo es la difusión de la disciplina; educar y despertar al mercado latente.

--

5.- A qué crees que se debe el hecho de que aun no se formalicen instancias AI en el país?

--

J.V. En el plano académico hemos avanzado lento pero sólido, se está discutiendo cada vez más el tema de la AI en los diversos cursos de "Desarrollo Web y Multimedia" y existen departamentos particulares donde este tema tiene un espacio importante. Además, los encuentros extra-curriculares que se organizan tienen una convocatoria creciente y son cada vez más frecuentes y variados. No sería raro que en algunos años se pueda ofrecer un programa completo enfocado al tema.

El mercado profesional ha sido más lento de lo que uno esperaría en comparación con la penetración general de la Web. Si bien hay empresas de diseño que ofrecen AI como parte de su metodología, es difícil que los clientes entiendan la importancia de esta área. Algunas de las grandes corporaciones han adoptado dimensiones de la AI como parte de sus procesos, pero la cantidad de personas que llevan el cargo de Arquitecto de Información en Chile siguen siendo literalmente menos que los dedos de una mano. Estamos lejos de ver ofertas de empleo para Arquitectos de Información ó especialistas de Usabilidad, cargos relevantes en las empresas, que permitan tomar el tipo de decisiones necesarias para ejercer un efecto relevante en la calidad de los proyectos, o espacio para consultores estratégicos en AI

El problema es que todo esto repercute en la calidad de nuestros sitios a todo nivel: bancarios, de comercio electrónico, de gobierno. Cabe destacar que hay importantes iniciativas por parte del gobierno para atacar estos problemas (como la Guía Web), pero es difícil aplicar políticas desde arriba cuando quienes llevan la responsabilidad específica de los proyectos no saben cómo adoptarlas, o cuando la oferta de especialistas es escasa y desconocida.

--

6.- Estuviste en California hace poco, tu perspectiva sobre la proyección

A.I. ¿cuáles son los ánimos?, nuevos campos que comiencen a despuntar, el futuro en América Latina a nivel de organización y o crecimiento.

--

J.V. Sí, estuve en una reunión organizada por el Instituto AI, el encuentro se llamaba "El Futuro de la Arquitectura de Información", la pregunta central fue cómo transformarnos en una disciplina sólida y no pasar a la historia como una moda pasajera. Se habló acerca de tendencias, una de estas era lo mismo que hablábamos al principio; que la AI se está expandiendo a otras áreas como el diseño industrial, que la diversidad de aparatos que cuentan con acceso a Internet nos obliga a pensar en formatos genéricos más allá de las pantallas tradicionales y a poner mayor cuidado en la codificación semántica de nuestros contenidos. Al mismo tiempo, el crecimiento de medios ricos en expresión para la Web tradicional debilita el concepto de pantalla como unidad básica en nuestros diseños, elementos como transiciones y sub-componentes dinámicos. En este escenario, el "wireframe" no sirve de mucho. Las mismas tendencias se repiten como temas para la Cumbre de Arquitectura de Información para el próximo año en Montreal.

La comunidad AI internacional tiene un gran interés en América Latina, nos siguen de cerca y nos ven como una de las regiones con alta actividad, especialmente en Chile. Tienen mucho interés en apoyarnos para crecer. Por mi lado, he tenido contactos esporádicos con personas en diferentes países de la región, los otros lugares donde hay importante actividad AI son México, Argentina y Brasil, además de Jorge Arango en Panamá y nosotros en Chile, pero el mercado sigue siendo muy reducido. El asunto todavía no prende a nivel comercial, pero al menos existe un creciente interés por parte de la gente que diseña por aprender este oficio y sus herramientas.

Por otra parte, tenemos el potencial de convertirnos en un centro de oferta de mano de obra especializada. Mucho se discute en los estados unidos acerca del trabajo remoto, hablan de China y Asia como fuertes centros donde se ofrece trabajo especializado a bajo costo, nuestra región se puede presentar a competir con la ventaja de una cultura más parecida a la de ellos y una zona horaria más cercana.

Fin de la entrevista