

Diseñar o programar: ¿qué se necesita para crear aplicaciones interactivas?

La tecnología avanza con pasos de gigante. Sólo hay que echar un vistazo a las ferias tecnológicas para comprobar que, tras varios años monopolizadas por los ordenadores, se han convertido en un aparador de nuevas genialidades que nos sorprenden con inventos y soluciones a nuestros problemas cotidianos

La tecnología avanza con pasos de gigante. Sólo hay que echar un vistazo a las ferias tecnológicas para comprobar que, tras varios años monopolizadas por los ordenadores, se han convertido en un aparador de nuevas genialidades que nos sorprenden con inventos y soluciones a nuestros problemas cotidianos: la telefonía móvil, el Internet de las cosas (IoT), la realidad virtual, los servicios en la nube, el Big Data aplicado a prácticamente cualquier ámbito de nuestro día a día.

Dos mundos que colaboran por separado

Durante años, dos perfiles han destacado en el sector de la tecnología y la innovación: el diseñador y el programador. Dos perfiles muy diferenciados, cada uno con su parte de responsabilidad en un proyecto y en ocasiones enfrentados por incompatibilidades entre los objetivos de unos y otros.

Por un lado, el diseño: diseñadores gráficos, diseñadores web, directores de arte, diseñadores multimedia. Distintos nombres y perfiles con un mismo objetivo, dar forma al producto que tenían que crear para que fuera atractivo, útil y funcional.

Y en paralelo, la programación: desarrolladores web, programadores, ingenieros de software... Su propósito, crear desde cero un producto tecnológico que cumpla su propósito de la manera más eficiente posible y con las mejores prestaciones.

Spotify: trabajando con equipos combinados

Un ejemplo de la tendencia actual de muchas startups tecnológicas es Spotify. El popular servicio de streaming musical dio a conocer hace unos años cómo se organiza para actualizar su producto e implementar nuevas funcionalidades.

Simplificando, en Spotify se crean grupos de trabajo (squads) que tienen un mismo objetivo. Para cumplirlo, se dividen en grupos más pequeños (tribes) formados por profesionales con perfiles distintos (desarrollo, diseño, testeo) que se reúnen regularmente para compartir ideas, conocimientos y trucos para mejorar sus proyectos.

Un perfil que una a todos

¿Es posible unir el diseño, asociado a la creatividad, con la programación, asociada a la técnica? Hay

quien dice que encontrar un perfil que domine por igual la programación y el diseño es tan complicado como encontrar a un unicornio. Algunos creen en su posible existencia y otros no, pero ambos aseguran que los mejores resultados se consiguen con equipos de profesionales formados por programadores y diseñadores. La unión de los dos es la clave del éxito. Pero para conseguirlo, los perfiles deben tener los conocimientos de la disciplina del otro.

Si bien en el pasado había un departamento de diseñadores y otro de programadores o desarrolladores que trabajaban por separado y se reunían cada cierto tiempo, la tendencia desde hace unos años es crear equipos interdisciplinarios que combinen ambos perfiles junto con otros específicos, como el product owner, para lograr que cada equipo sea autónomo y trabaje unido con un mismo propósito, sin incompatibilidades técnicas o creativas.

Diseñador o programador: ¿por qué no ambos?

Las empresas actuales ya no necesitan diseñadores o programadores puros. El concepto de interdisciplinaria está más de moda que nunca, pues proyectos complejos requieren de perfiles complejos. La búsqueda del unicornio.

De ahí que surjan respuestas formativas como el Master en Interactive Apps Design del IED Barcelona. De ahí que surjan respuestas formativas como el Master en Interactive Apps Design del IED Barcelona Escuela Superior de Diseño. El máster está enfocado a programadores, ingenieros de software, diseñadores gráficos, artistas con nociones de programación y diseñadores multimedia. Y su objetivo es formar en el diseño, desarrollo y creación de aplicaciones interactivas.

Con una duración de 7 meses e impartido en inglés, el Master en Interactive Apps Design abarca conceptos como Scrum, Arduino, Impresión 3D, Team building, cultura digital, UX (Usabilidad), Javascript y HTML. Trabaja todos los elementos de un proyecto digital, la organización de una empresa y la relación entre sus miembros.

El contenido de este comunicado fue publicado originalmente en la página web de Hipertextual

Datos de contacto:

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [E-Commerce](#) [Software](#) [Dispositivos móviles](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>