

PAC 4

Mostrar y testear

Segunda parte

Conclusiones

Gracias a este proyecto y todas las actividades que he tenido que desarrollar, he podido destacar distintos aspectos tanto a nivel conceptual de la idea trabajada como a nivel gráfico y representativo a la hora de comunicar sea una idea, un proceso y también dependiendo de quién es nuestra audiencia.

Primero de todo, la planificación es básica para cualquier tipo de comunicación sea gráfica para uno mismo o frente a una audiencia. Y por planificar me refiero a primero de todo hacerse uno mismo las preguntas siguientes: cuáles son mis objetivos, a quién me dirijo y desde qué punto de vista quiero explicarlo. Luego, viene la siguiente pregunta: ¿cómo lo quiero representar?

A partir de este punto, existe otro aspecto, el de cuidar el storytelling. En mi opinión, aunque estemos delante de un jurado estricto, poco emotivo o con quién creemos que no conectaremos a otro nivel que no sea el puro “business”, siempre debe haber un hilo que ayude a seguir el flujo y construye la lógica de nuestra historia.

Este ejercicio es seguramente el que nos puede haber enseñado más, ya que es muy probable que lo que hayamos aprendido o mejorado, lo podamos trasladar a cantidad de otros ámbitos que no sea tan solo la comunicación de un proyecto.

En este caso, comunicar una idea o concepto, personalmente me ha ayudado a focalizar los esfuerzos en crear ese storytelling a través de todo el proyecto. Es decir, darle vida y un sentido a la idea que tenía en mente, desde el análisis del contexto en el cual estamos viviendo, detectar la problemática, generar la idea, y aportar el valor añadido. Con ello, una vez creada la lógica, todo el material generado desde el mapa mental hasta el storytelling ha aportado más detalle no tan solo con respecto a la experiencia de usuario sino también ayuda a fijarnos qué pasa en cada paso que hemos decidido mostrar: qué y quién interactúa, qué debemos tener en cuenta, qué necesita el usuario para seguir adelante y con qué problemáticas puede llegar a encontrarse, etc... todo ello, aunque nos quedemos en un paso muy inicial, el del storytelling o representación más esquemática como es el del mapa mental, aporta gran cantidad de información. Una vez testado, también me he dado cuenta de lo importante que es reiterar incluso desde una etapa temprana cuando tratamos de generar y mejorar una experiencia de usuario, o simplemente testear la idea de un concepto.

Para concluir, quiero destacar que comunicar correctamente una idea tanto oralmente como visualmente, no tan solo depende de cómo lo comunicamos sino también de la toma de decisiones con respecto a las herramientas que tenemos al nuestro alrededor para hacerlo, y más en concreto, con respecto al pensamiento visual.

No depende de lo buenos que seamos dibujando. De hecho, yo misma me he sorprendido en distintas ocasiones, que aunque dibujar sea una mis pasiones, debo trabajar en descubrir otras herramientas y sobretodo tener en cuenta otros puntos de vista para ser capaz de representar una historia con este aspecto inclusivo. Saber desatarnos de nuestro propio estilo, aunque sea algo bastante difícil de hacer, también es un ejercicio que ayuda a primero de todo, cuestionarnos y luego, descubrir que existen distintas maneras de ver conceptos, tal y como también hemos podido observar gracias al testeo de guerrilla.

Finalmente, decir que como todo proceso centrado en el usuario, reiterar es un punto clave para poder crear experiencias memorables, pero también en nuestro proceso creativo.