

Entrevista a Jesús Castillo Morales

J. Adrián Ávalos

Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica

Nació en la Ciudad de México, es egresado de la UAM-Xochimilco en 2010 y desde entonces se ha desempeñado como desarrollador *front-end* en diversas agencias como McCann Erikson, CID Group o GOD-Disruptive; ha desarrollado sitios web y aplicaciones móviles para marcas como Cadillac, Twinky, Coca-cola y Bonafont, ha trabajado en política en la revista *Proceso* y en la candidatura de Delfina Gómez, a gobernadora del Estado de México. Como ilustrador ha participado en antologías y algunos periódicos digitales. Imparte clases de diseño web en la Universidad Marista desde junio de 2016 y actualmente desarrolla aplicaciones para facturación electrónica y diversos proyectos *freelance*.



Jesús Castillo Morales
Fotografía: Archivo personal

Espacio Diseño (ED): ¿Cómo decidiste estudiar Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-Xochimilco?

Todo comenzó en la preparatoria, casi por accidente. Me la pasaba dibujando todas las clases y en alguna ocasión una profesora me pidió ilustraciones para unas antologías de cuentos de una pequeña editorial. Empecé con tres, luego toda una antología y después otra.

Por tradición, más que por convicción estudiaba en el Politécnico, pero siempre me gustó dibujar y cuando comenzaron a pagarme por mis ilustraciones decidí cambiar de rumbo. Ya tenía claro que no quería ser ingeniero, pues mucho antes de acabar con los tornos y circuitos ya sabía que quería ser diseñador.

ED: ¿Consideras que los conocimientos adquiridos en la Universidad fueron suficientes para enfrentar el campo laboral y que recomendaciones harías?

Creo que el campo laboral se mueve muy rápido, sobre todo en diseño gráfico, la UAM es demasiado grande para avanzar al ritmo que avanza la tecnología. La teoría y los acercamientos teóricos en diseño web aún se están consolidando.

En lo técnico definitivamente no fue suficiente, pero en lo teórico sí: la retórica y la semiótica me han resultado fundamentales; el Sistema Modular te enseña a hacer investigación seria y extensa, cada trimestre agotas el tema de investigación.

El *boom* de las aplicaciones móviles estalló con el iPhone en 2007; en las universidades de diseño nadie estaba preparado para abordar temas como diseño responsivo o programación de objetos. En estos momentos las habilidades de investigación resultan fundamentales, finalmente, como el profesor Alejandro Tapia sostiene, todo termina siendo un problema fundamentalmente humano. Plantear un problema de diseño con un enfoque retórico permite llegar a soluciones acertadas, no importa que sea un cartel, un

libro, un sistema de pago automatizado o un sitio web, todos los problemas de diseño son problemas de interacción humana. Mi consejo es que hagan investigación profunda y autodidacta.

Ser multidisciplinario da mejores resultados, aprendes sobre las intimidades del tema

ED: ¿Un diseñador debe especializarse en un solo tema o debe ser multidisciplinario para lograr mejores resultados?

Sin duda ser multidisciplinario da mejores resultados, y es que se da por añadidura: en algún punto te enamoras de alguna otra disciplina como te enamoraste del diseño. Cuando entras de lleno en un nuevo proyecto, terminas aprendiendo sobre las intimidades del tema; con sitios sobre hidrocarburos aprendes sobre octanaje, cuando tocas la política, aprendes sistemas de métricas que no imaginabas.

Con un poco de curiosidad aprendes un poco sobre psicología, mercadotecnia, antropología o ingeniería. Empiezas a sorprenderte y a investigar sobre los detalles que las otras profesiones ofrecen.

ED: ¿Aprendiste a programar por gusto o por necesidad?

En este momento ya no sé, hoy me encanta, es tan sencillo o difícil como aprender a hablar inglés.

El profesor Felipe Maya me contrató como diseñador web luego de la universidad, con ello, me dispuse a hacer sitios

con algo llamado Drupal, hacer web así es muy parecido a querer hacer libros en Word porque no sabes usar InDesign (y no tienes idea de qué es una retícula).

Cuando llegué al límite de lo que estas herramientas me permitían salté a la programación en forma: con libros de PHP y JavaScript en mano decidí que quería liberarme de los límites de Drupal, más tarde descubrí que no basta saber usar la paquetería para hacer buenos sitios web.

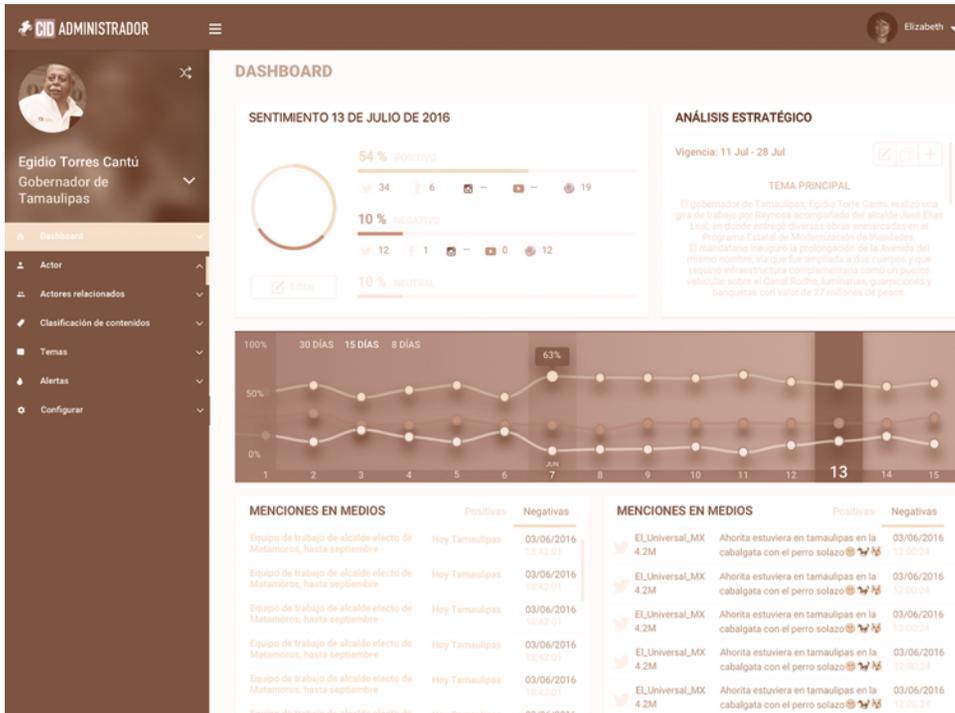
Eventualmente me contraté como desarrollador *front* y mi método era sencillo: decía sí y luego buscaba con locura cómo salir a flote; aprendí sobre funciones y variables con premura y mucho café, sólo años después me lancé a estudiar buenas prácticas y métodos de programación.

Aprender el uso de la herramienta fue secundario, mi fuerte siempre fueron los métodos de diseño; yo podía plantear y ejecutar mejores soluciones porque usaba retórica, sabía animar y contar historias (al menos en teoría), así, mis diseños cumplían con su objetivo a pesar de que el código "de atrás" dejaba mucho que desear (muchos de aquellos sitios tenían la extraña tendencia de colapsar con demasiada frecuencia).

ED: ¿Qué funciones desempeñas en este momento?

Soy desarrollador *front-end*, soy el encargado de volver interactivo el diseño (generalmente un PSD) conectándolo por lo regular con un sistema *back-end*. Uso HTML, CSS y JavaScript para hacer estas dos cosas.

La primera parte consiste en construir lo que el usuario puede tocar: botones, menús, textos, esto en realidad no es programación, se llama "maquetar" y es bastante sencillo; luego está la interacción: para cada acción debo programar una respuesta;



Diseño de UI y UX. Medición de actividad
Imagen: Jesús Castillo

esta parte sí requiere programación, aunque no una extremadamente difícil.

Soy el puente entre diseño y programación; debo cuidar que todos los elementos de diseño formal se respeten: tipografías correctas, pesos adecuados, animaciones, que aclaren al usuario qué está pasando en todo momento, metáforas adecuadas de transiciones y sonidos, en algunos casos hasta vibraciones.

ED: ¿Cuál es la diferencia entre un diseñador y un desarrollador web?

Yo no hablaría de desarrollador y diseñador web, en el campo laboral existen los diseñadores de UX y UI y de desarrolladores *front-end*.

Un diseñador de UI (*User Interface*) es el que diseña todos los elementos que el usuario puede usar; un diseñador UX (*User*

Experience) se centra en el recorrido del usuario, los objetivos del sistema, y en general procura crear experiencias intuitivas y sencillas.

Los programadores *front-end* son los encargados de implementar los elementos y la experiencia propuesta por los diseñadores. Estos programadores son el complemento de los diseñadores *back-end*, que se encargan de crear los sistemas que los usuarios nunca ven.

ED: ¿México es o puede ser un gran proveedor en diseño y desarrollo web?

Sí, creo que México es un proveedor mundial y compite muy bien por muchos factores: somos la 15ª economía en todo el mundo y en América Latina tenemos la infraestructura más grande de telecomunicaciones; la penetración de internet es

de 50%, eso significa que hoy en día la mitad de las personas en este país tienen acceso a internet; los costos se han abatedo y esa tendencia va a continuar.

Además somos el país con más cuentas de *Facebook* en toda América y estamos cerca de Silicon Valley, adicional a que nuestro vecino es el país que marca el ritmo de nuevas tecnologías.

El capital en México, su idioma y su nivel de desarrollo lo han vuelto un punto estratégico de desarrollo y lanzamientos.

ED: ¿Qué tan rentable es la profesión de un desarrollador *front-end*?

Creo que es la más rentable actualmente, ya que los sueldos de un desarrollador *front-end* van de \$15,000 a \$45,000. Existe una gran demanda, en promedio un desarrollador *front* recibe tres ofertas serias al mes. Hoy no hay suficientes desarrolladores y es una profesión que ofrece mucha movilidad y presenta opciones de trabajo remoto, en comparación de otras áreas donde es más difícil encontrar trabajo, por ejemplo en edición o *video mapping* el trabajo es más pesado y menos pagado. En este momento y me parece que en los próximos 15 o 20 años el *front-end* tendrá mucho futuro porque se abrirán nuevos campos que requieran nuevos desarrollos.

ED: ¿Cuál ha sido el mejor proyecto que has realizado?

Son varios, pero hay uno que me gustó mucho, la candidatura de Delfina Gómez. No lo llevé hasta el final, pero pude trabajar con personas muy inteligentes, con

habilidades increíbles para leer el contexto; los vi hacer minería de datos, planear algoritmos automáticos que anulaban ciberataques hechos por bots. Posicionar contenidos, imágenes y argumentos en la web es como jugar ajedrez a gran velocidad, el contenido lo es todo y cada decisión en el diseño es crucial. El diseño es una herramienta potente que bien usada puede impulsar o derrumbar causas sociales a gran escala.

ED: Recomendarías que los alumnos se involucren en el desarrollo de los medios digitales

Total y altamente, en realidad no creo que haya manera de evitarlo, ya están involucrados, todos tienen un teléfono inteligente, todos consumen información en internet y en varios idiomas; muchos diseñadores editoriales darán el salto a desarrollar libros digitales; la televisión y periódicos están desapareciendo en sus formatos tradicionales y un *youtuber* exitoso tiene una audiencia de 5 millones; las aplicaciones móviles registran ingresos cada vez mayores y hacen cosas que no imaginábamos antes.

Los diseñadores que egresan hoy tienen frente a ellos realidad aumentada, la automatización de automóviles, drones para entregas de mercancía, algoritmos de aprendizaje automático.

Los impresos, el cartel, la ilustración y los libros no van a desaparecer, pero hoy más que nunca, un diseñador tiene grandes oportunidades de lanzarse a nuevos horizontes; el reto es buscar la mejor manera de subirse a estos nuevos nichos con un poco de código. Es una época muy emocionante. ✂