



Título: **The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition)**

Editorial: Basic Books

Autor: Donald Norman

Año: 2013

ISBN: 978-0-465-05065-9

Páginas: 331

Alejandro Rassias López

Universidad de Los Andes, Venezuela. rassalex@ula.ve

Este año se cumplen 3 décadas del lanzamiento del clásico *The Design of Everyday Things*, de Donald Norman. Un texto de lectura obligatoria porque detalla los principios sobre los que se asienta el diseño centrado en el usuario. El investigador Norman, es director del Laboratorio de Diseño en la UCSD (San Diego California University, EEUU) y profesor de Ciencias de la Computación en la Northwestern University (Illinois, EEUU). Es conocido por sus investigaciones en materia de diseño, en las que ha reflexionado acerca de temas que incluyen la usabilidad de los objetos, la naturaleza de la sociedad, la ausencia de contenidos y las emociones implícitas en la utilización de objetos.

Los principios establecidos en *The Design of Everyday Things* están tan vigentes hoy como lo estuvieron hace 29 años. La razón de esto se debe a que no es tanto un libro sobre productos sino más bien un libro sobre personas. Sin embargo, ¿por qué una edición revisada y expandida? En palabras del propio profesor Norman, "... desde la primera edición la tecnología ha sufrido una acelerada transformación. Ni los teléfonos móviles, ni Internet, se habían masificado cuando escribí el libro. Las redes caseras eran inauditas. Las computadoras de hoy en día son 5.000 veces más poderosas que las disponibles cuando se escribió por primera vez el libro...". [Traducción propia]

En *The Design of Everyday Things*, el autor actualiza tanto los ejemplos como la estructura del texto, extendiendo su vigencia –según sus propias palabras– "*La primera edición fue apropiada para el siglo XX, esta para el siglo XXI*". Esta nueva edición, se aboca más en temas inherentes al Diseño Industrial, el Diseño de Interfaces y el Diseño de Experiencias, sin obviar el estudio de la percepción y la conducta, aspectos fundamentales de este nuevo volumen.

Pero además hay otras importantes novedades. Aunque el libro trata en realidad del Diseño Centrado en el Usuario, en la primera edición no se hace referencia explícita al mismo, como un proceso. Sin embargo, en esta edición revisada Norman le dedica un capítulo completo.

Tampoco hay referencias en la edición original de la Experiencia del Usuario, ya que el término no era totalmente aceptado y fue precisamente Norman uno de los pioneros en emplearlo años después. La edición de 1988 se centró en el diseño de objetos comprensibles y usables, pero la experiencia total de un producto supone mucho más que su usabilidad: la estética, el placer y la diversión son actores fundamentales. En esta nueva versión se abordan también estos aspectos.

Con *The Design of Everyday Things*, Donald Norman se propone convertir al lector en un audaz observador de lo absurdo, que le permita distinguir ese mal diseño que da lugar a muchos de los inconvenientes de la vida moderna, en especial a los derivados del mal empleo de la tecnología. De igual modo, transformarlo en observador del "buen diseño" (término que nada tiene que ver con el movimiento desarrollado en EEUU a mitad del siglo XX), es decir, objetos usables y comprensibles, que proporcionan placer y satisfacción.

The Design of Everyday Things es una aventura que consta de siete capítulos bien estructurados, en las que Don Norman -como se le conoce en el mundo académico- nos demuestra que con el paso del tiempo, la psicología de las personas sigue siendo la misma; sin embargo, los objetos en el mundo evolucionan diariamente. Asimismo, las culturas y las tecnologías cambian, y aun cuando los principios del diseño todavía se mantienen, el modo en que se aplican debe reestructurarse para tener en cuenta los nuevos métodos de comunicación e interacción.

Norman también estudia el influjo del estado de ánimo en los diseñadores y se cuestiona ¿qué pasaría si en un futuro próximo, los objetos pudiesen percibir el estado emocional de los usuarios y si la interacción sujeto-objeto mejoraría? El libro es una aguda crítica del diseño basada en la psicología de errores y el aprendizaje. De igual modo, una amena lección de psicología que se basa en el diseño integral como excusa. Esa es la razón por la cual *The Design of Everyday Things* es un clásico que debe ser leído por todo diseñador.