



riverside
agency

El diseño de las cosas cotidianas

Autor: Donald A., Norman

Capitán Swing

ISBN: 978-84-127799-1-2 / Rústica / 408pp | 140 x 220 cm

Precio: \$ 55.500,00

El diseño no tiene por qué ser complicado, por eso esta guía de diseño centrado en el ser humano muestra que la usabilidad es tan importante como la estética.



Donald A., Norman

Es profesor emérito de Ciencia Cognitiva en la Universidad de California, profesor de Ciencias de la Informática en la Universidad de Northwestern y distinguished visiting professor en el Departamento de Diseño Industrial del Korea Advanced Institute of Science & Technology de Daejeon (Corea del Sur). Consultor (y cofundador) del Nielsen Norman Group, en su larga trayectoria académica, galardonada por las Universidades de Delft y Padua, ha centrado sus investigaciones en la psicología cognitiva, la usabilidad de los objetos y el diseño emocional, áreas sobre las que ha publicado numerosos libros, como *Memory and Attention: An Introduction to Human Information Processing* (1969), *Things That Make Us Smart* (1993), *The Invisible Computer* (1998), *Emotional Design* (2004) y *Living With Complexity* (2010).

Incluso los más inteligentes pueden sentirse ineptos al no saber qué interruptor de la luz o del horno hay que encender, o si hay que empujar, tirar o deslizar una puerta. La culpa, argumenta este ingenioso -incluso liberador- libro, no la tenemos nosotros, sino el diseño de productos que ignora las necesidades de los usuarios y los principios de la psicología cognitiva. Los problemas van desde los controles ambiguos y ocultos hasta las relaciones arbitrarias entre controles y funciones, pasando por la falta de retroalimentación u otro tipo de ayuda y las exigencias irrazonables de memorización.

El diseño no tiene por qué ser complicado, por eso esta guía de diseño centrado en el ser humano muestra que la usabilidad es tan importante como la estética. Incluso los más inteligentes pueden sentirse ineptos al no saber qué interruptor de la luz o del horno hay que encender, o si hay que empujar, tirar o deslizar una puerta.