

Book review

La Psicología de los Objetos Cotidianos

Donald Norman – Segunda Edición: 1998 – Editorial Nerea S.A.

ISBN: 84-895669- 18-5

Comentarios: Cecilia Sanz – Facultad de Informática – UNLP

El diseño de interfaces se ha convertido en un aspecto de interés para aquellos vinculados al desarrollo de software, y más aún para los que desarrollan software educativo.

Donald Norman realiza un análisis interesante sobre el diseño de los objetos cotidianos, vinculado al aprendizaje que requieren los usuarios para llegar a emplearlos con facilidad. Así analiza los problemas del diseño y el tipo de conocimiento que requiere cada objeto.

Norman realizó sus primeras investigaciones y publicaciones en Psicología Cognitiva en los años 60. Se lo conoce como investigador en el ámbito de los procesos de percepción, la atención y la memoria. Luego inició su trabajo en el área de HCI (Human-Computer Interaction) y finalmente, estudió Ingeniería Electrónica en el MIT. Por ello, en su bibliografía deja clara la relación entre la Psicología cognitiva y el diseño de interfaces, echando luz a un tema tan crítico a la hora de utilizar tecnología en ámbitos educativos. El tema de la usabilidad ha sido bien desarrollado en sus diversas publicaciones y es un referente en esta área junto con su colega Jakob Nielsen.

El libro presenta siete capítulos:

1. La psicología de los objetos cotidianos
2. La psicología de las actividades cotidianas
3. El conocimiento en la cabeza y en el mundo
4. Saber qué hacer
5. Errar es humano
6. El desafío del diseño
7. El diseño centrado en el usuario

A lo largo de estos capítulos el autor presenta, con un cierto tono de humor, numerosos ejemplos de cómo el diseño de los objetos influye en nuestra vida cotidiana. Introduce el concepto de topografías naturales y establece algunos principios básicos a la hora de diseñar como el de la visibilidad y el de la retroalimentación. Recomiendo especialmente para aquellos vinculados al diseño de interfaces de software educativo, la lectura del capítulo llamado El Diseño centrado en el usuario, donde se abordan en detalle algunos de los principios de diseño antes mencionados.