

Diseño para la computación ubicua

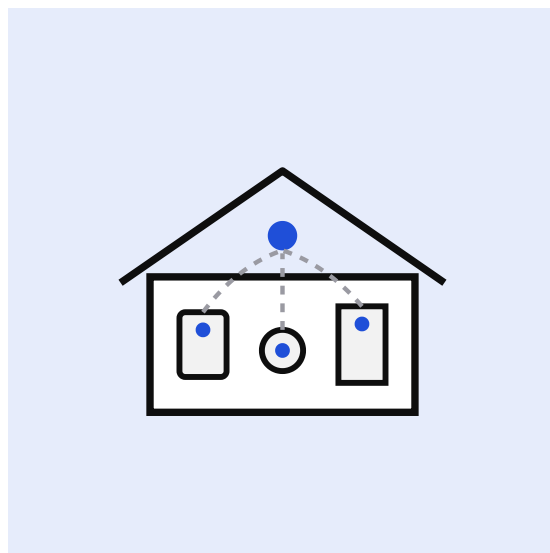
Diseña sistemas con la tecnología repartida por objetos, espacios y cuerpos y conectada entre sí, en vez de concentrada en una pantalla. Incluye los productos conectados y la casa inteligente.

En inglés

Ubiquitous computing design

Origen

Weiser (1991)



Qué problema aborda

Cuando hay decenas de aparatos conectados en una casa o una oficina, cada uno con sus avisos y sus ajustes, la tecnología deja de ayudar y empieza a pedir atención.

Principios

Que desaparezca

La mejor tecnología se integra en lo cotidiano y deja de notarse, como la escritura.

Un sistema, no aparatos sueltos

Los objetos conectados se diseñan juntos: cómo se configuran, cómo avisan y qué pasa si uno falla.

Útil también sin conexión

Un interruptor o una cerradura conectados tienen que seguir sirviendo cuando falla la red.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Diseña juntos el objeto, su app y lo que pasa cuando algo falla, no cada parte por separado.

✗ Evita

Conectar un objeto solo porque se puede, sin que la persona gane nada.

👁 Para no caer

Piensa en quién más convive con el aparato: en una casa lo usa toda la familia, no solo quien lo instaló.

Conexiones

Se apoya en

■ Tecnología calmada

Relacionado con

■ Diseño de producto digital

■ Diseño industrial

Autores y obras

1991	Mark Weiser	Imaginó habitaciones con cientos de computadoras de distintos tamaños, tan integradas en lo cotidiano que dejarían de notarse.
2015	Claire Rowland y otros	Escribieron una guía para diseñar la experiencia de los productos conectados de consumo, el llamado internet de las cosas.

Fuentes

Fuentes originales

- Weiser, M. (1991). The computer for the 21st century. Scientific American, 265(3), 94–104. [Ver fuente \(https://doi.org/10.1038/scientificamerican0991-94\)](https://doi.org/10.1038/scientificamerican0991-94)

Fuentes secundarias

- Rowland, C., Goodman, E., Charlier, M., Light, A. y Lui, A. (2015). Designing connected products: UX for the consumer Internet of Things. O'Reilly.

Última revisión: 25 de octubre de 2026

Atlas público de diseño, de Adriana Ojeda. Texto e ilustraciones bajo licencia CC BY 4.0.