

Enfoque

Diseño centrado en el usuario

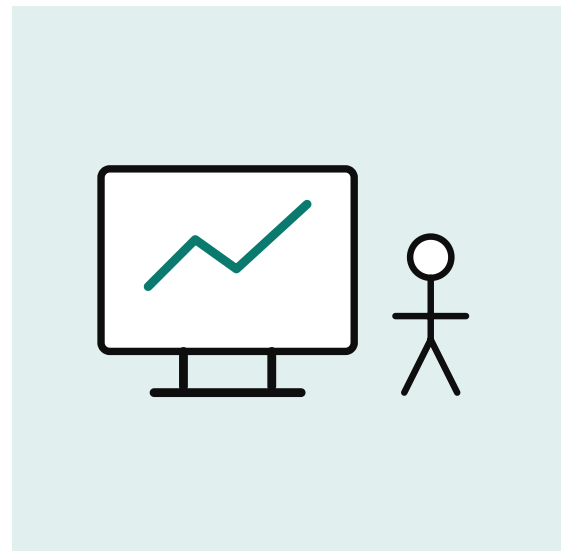
Un enfoque nacido en la interacción persona-computadora que pone en el centro a quien usa un sistema: sus tareas, sus capacidades y sus errores.

En inglés

User-centered design

Origen

Gould y Lewis (1985); Norman y Draper (1986)



Para qué sirve

Los sistemas se diseñaban desde la tecnología, y la gente tenía que adaptarse a ellos.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Mide si la gente completa sus tareas, no solo si le gusta.

✗ Evita

Dejar las pruebas con usuarios para cuando ya no se puede cambiar nada.

👁 Para no caer

Hoy se habla más de diseño centrado en las personas: amplía la mirada a quienes no usan el sistema pero se ven afectados.

Principios

Contacto temprano

Conocer a los usuarios y sus tareas antes de diseñar.

Medir

Observar y medir el uso real, no opinar.

Iterar

Probar, corregir y volver a probar.

Autores y obras

John D. Gould y Clayton Lewis (1985)

Lo resumieron en tres principios: foco temprano en los usuarios, medición empírica y diseño iterativo.

Donald A. Norman y Stephen W. Draper (1986)

Le dieron nombre en un libro sobre el diseño de sistemas pensado desde quien los usa.

Conexiones

Se apoya en

Interacción persona-computadora

Campo de conocimiento

Usabilidad

Concepto

Relacionado con

Agile UX

Enfoque

Diseño centrado en las personas

Enfoque

Test de usabilidad

Método

Fuentes

Fuentes originales

- Gould, J. D. y Lewis, C. (1985). Designing for usability: Key principles and what designers think. Communications of the ACM, 28(3), 300–311. Ver fuente (<https://doi.org/10.1145/3166.3170>)
- Norman, D. A. y Draper, S. W. (Eds.) (1986). User centered system design: New perspectives on human-computer interaction. Lawrence Erlbaum.

Última revisión: 23 de octubre de 2026