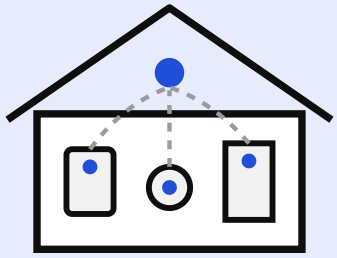
Especialidad

# 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)

**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.