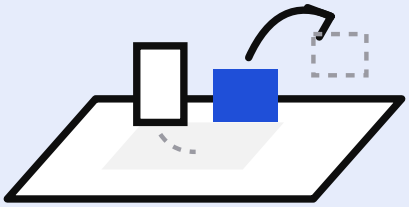
Especialidad

Interacción tangible

Diseña interfaces en las que la información digital se une a objetos y superficies físicas, para manejarla con las manos en lugar de con una pantalla y un ratón.



En inglés
Tangible interaction

Origen
Ishii y Ullmer (1997)

Qué problema aborda

En una pantalla todo se maneja igual, con un dedo o un cursor, aunque las manos saben hacer mucho más: agarrar, girar, apilar o colocar.

Principios

Información que se agarra
Cada objeto físico representa una información y sirve para controlarla.

El espacio como interfaz
Mesas, paredes y ventanas pueden mostrar información y responder a lo que se hace sobre ellas.

Información de fondo
La luz, el sonido o el movimiento cuentan lo que pasa sin pedir atención.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así
Prototipa con objetos reales desde el principio: cómo se agarran importa tanto como lo que muestran.

✗ Evita
Convertir en objeto algo que se hace mejor con un botón.

Para no caer
Los objetos se pierden, se rompen y ocupan sitio: piensa también dónde se guardan.

Conexiones

Se apoya en

- Tecnología calmada

Usa estos métodos

- Prototipado

Relacionado con

- Diseño industrial

Autores y obras

1997	**Hiroshi Ishii y Brygg Ullmer**	Propusieron las interfaces tangibles y las mostraron con prototipos, como una mesa en la que se movían maquetas de edificios para recorrer el mapa de un campus.

Fuentes

Fuentes originales

- Ishii, H. y Ullmer, B. (1997). Tangible bits: Towards seamless interfaces between people, bits and atoms. En Proceedings of the ACM SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '97), 234–241. ACM. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/258549.258715)

Última revisión: 25 de octubre de 2026

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