

Prólogo

Generalmente hacer que las cosas resulten sencillas y comprensibles cuesta trabajo. Es decir, no es fácil lograr escapar de la complejidad. Ése es justamente uno de los desafíos que Juan Carlos Camus asume y consigue con éxito, a través de este libro.

En este sentido, me atrevería a decir que el logro de este texto es doble. En primer lugar porque su análisis justamente ofrece fórmulas, estrategias y reflexiones orientadas a simplificar tanto como sea posible la interacción entre usuarios y páginas web. Pero, por otra parte, la manera en que está escrito, organizado y presentado este trabajo permite una lectura fluida, entretenida y abundante en datos útiles.

Aunque la disciplina de la interacción persona-máquina (*Human Computer Interaction*) está respaldada por varias décadas de investigación (enriquecida por los aportes de la ergonomía, el diseño, la usabilidad, la accesibilidad, la arquitectura de la información, entre otras) hoy ha adquirido más relevancia que nunca. Mientras mayor es la cantidad de dispositivos con los que interactuamos diariamente, más relevante es contar con herramientas y metodologías que nos ayuden a conseguir un uso intuitivo y satisfactorio del mundo digital.

Este panorama resulta especialmente relevante en la época actual, momento en que Internet, en general, y la web, en particular, además de expandirse a una velocidad abismal, aparece con mayor protagonismo en una interminable cantidad de dispositivos móviles y/o de bolsillo. De igual manera, las mutaciones que hemos podido observar en la web de los últimos años han puesto en evidencia que la integración de contenidos, la ubicuidad de uso y la hibridación de plataformas puede facilitar la interacción de ingentes cantidades de usuarios, siempre y cuando se combinen: estándares, creatividad, flexibilidad, inclusión y los principios del diseño centrado en el usuario.

Todo lo aquí expuesto son algunos de los ingredientes que el autor, con destreza y sapiencia, toma en cuenta a la hora de elaborar las diferentes piezas que dan vida a “Tienes 5 Segundos”. El trabajo que Ud. tiene en sus manos (o en su pantalla) es el resultado de una amplísima revisión documental que combina con particular inteligencia las fuentes de carácter documental, textos académicos y resultados de investigaciones de laboratorio, cuya suma da como resultado un libro que resulta de especial utilidad para académicos, estudiantes, diseñadores, arquitectos de la información, comunicadores, programadores, webmaster y todo aquel interesado en explorar cómo diseñar

experiencias de interacción satisfactorias, eficaces y eficientes.

Ya sea que se lea en papel y tinta o bien en pantalla y bits, este libro está organizado de una manera tal que podrá ser leído tanto de principio a fin, en orden aleatorio o desde el final hacia el inicio. Esta estructura más similar al texto *Rayuela* de Julio Cortazar es justamente una de las cualidades que hará que el lector pueda volver a consultar este trabajo las veces que sea necesario, ya que “Tienes 5 Segundos” funciona tanto para la lectura estudiosa como para ofrecer pautas y soluciones a quienes se encuentran en la tarea de diseñar interfaces, interacciones o experiencias de usuario.

Parafraseando a **Kevin Kelly**, uno de los padres de la revista *Wired*, “Tienes 5 Segundos” es un trabajo que sale de imprenta poco tiempo después de que se cumplen los primeros 5,000 días de vida de Internet. No tenemos duda que mientras más diseñadores y desarrolladores web atiendan las metodologías y pistas descritas en este libro, mejor será el provecho que puedan hacer de la tecnología web y móvil quienes crearán los próximos 5,000 días de Internet. Ahora Ud. tiene 5 segundos para ello.

Cristóbal Cobo,
Investigador
FLACSO-México