Acerca de lo leído en el primer capítulo "The Psychopatology or Everyday Things" del libro "The design of everyday things" de Donald A. Norman. Para empezar, como objetivo principal, se tiene en mente el concepto de diseño desde diferentes puntos de vista: desde cómo influye en la funcionalidad un mecanismo que nos permita utilizar algún objeto, hasta las distintas funcionalidades que permiten o no a una persona la facilidad de utilizarlo. Hemos percibido que el diseño no es algo tan fácil e incluso tan rápido de conceptualizar y sobre todo realizar. Si bien, se abordan términos como "affordance", "mapping" y "feedback", que nos intuyen el nivel de complejidad que puede tener un diseño y como estos términos permiten a un usuario particular manipular un objeto contra ciertos estímulos. Se argumenta que el hecho de diseñar un nuevo producto a partir de lo que las nuevas tecnologías ofrecen, dificulta la manera en que podemos controlar las cosas, tomando como ejemplo del avance de una tecnología, como un reloj o el teléfono, que implementan mucho más funcionalidades que impiden que un producto cumpla su necesidad contra su propia usabilidad. Queda por concluir que el principio del diseño consiste de todos los factores que influyen en la calidad del producto y como estos caracterizan la confiabilidad hacia un usuario.

Talking about the first chapter readed "The psychopathology of everyday things" of the book "The Design of everyday things" by Donald A. Norman. We will start as the main idea, it is thought the concept of design from multiple points of view: from how it does impact on the functionality of a mechanism that let us use an object, and the differents functionalities that let a person the facility to use it. We have perceived the design is not something easy and fast to conceptualize, and over all realize. Even when, the text explain terms such as "affordance", "mapping" and  
"feedback", that let us intuit the level of complexity which can have a design and how this terms gives to the user the ability of manipulate an object.against a response.   
The fact of design a new product with the new technologies today, make it difficult for a user how to manipulate the objects, taking as an example the progress of a new technology, such as a watch or a cell phone, which developers implements much more unnecessary  
functionalities that bursts the main objective for which it was designed. we conclude that the word “design” consists in all factors that impact on the product quality and how they characterize the fiability towards to the user