

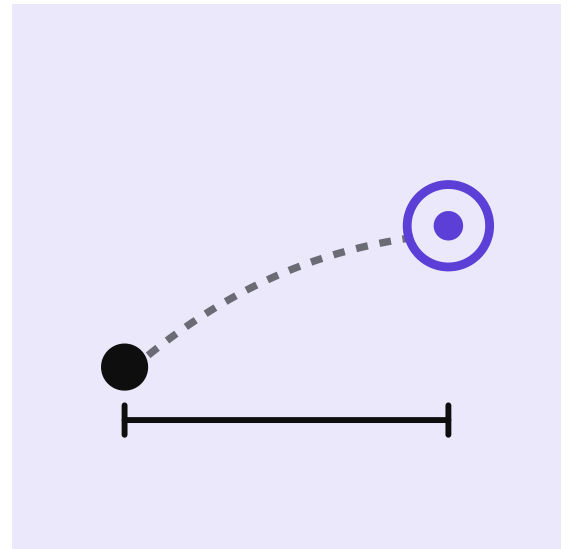
Concepto

Ley de Fitts

El tiempo que tardamos en señalar algo crece cuanto más lejos está y más pequeño es.

En inglés
Fitts's law

Origen
Fitts (1954)



Qué problema aborda

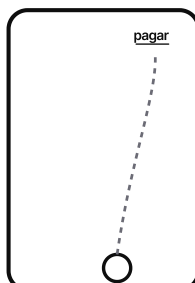
Explica por qué cuesta acertar en botones pequeños o lejanos, y por qué los importantes deben ser grandes y estar a mano.

Un ejemplo

El botón para pagar en una tienda desde el teléfono.

Pequeño y lejos

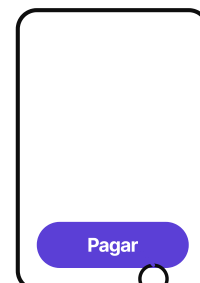
Lejos y pequeño
del pulgar



Un enlace pequeño arriba del todo, lejos del pulgar. **Cuesta acertar.**

Grande y cerca

Cerca y grande
del pulgar



Un botón ancho abajo, donde descansa el pulgar. **Se pulsa sin mirar.**

No cambia lo que hace el botón, cambia lo que cuesta llegar a él.

Por qué pasa

1



Un movimiento rápido es impreciso.

2



Cuanto más pequeño y lejano es el objetivo, más hay que frenar y corregir.

3



Cada corrección suma tiempo.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Haz grandes y cercanos los botones que más se usan.

✗ Evita

Poner la acción principal pequeña y en una esquina difícil.

👁 Para no caer

Acercar mucho dos acciones contrarias, como «Guardar» y «Borrar», facilita pulsar la equivocada.

0,26 s frente a 0,73 s

Cerca y ancho



Lejos y estrecho



Lo que dice la investigación

0,26 s frente a 0,73 s tardaban de media en cada toque con un objetivo cercano y ancho y con uno lejano y estrecho, en los experimentos de Fitts (1954).

● ● ● **Evidencia sólida.** La ley describe el gesto de apuntar. No mide cuánto tardamos en decidir dónde apuntar.

Autores y obras

Paul M. Fitts (1954)

Midió cómo cambia el tiempo de un movimiento según la distancia y el tamaño del objetivo.

Stuart K. Card, Thomas P. Moran y Allen Newell (1983)

Incorporaron la ley a los modelos para predecir el uso de interfaces.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interfaces (UI)
Disciplina

Diseño inclusivo
Disciplina

Relacionado con

Diseño de apps móviles
Especialidad

Ergonomía y factores humanos
Campo de conocimiento

Interacción persona-computadora
Campo de conocimiento

Ley de Hick
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Fitts, P. M. (1954). The information capacity of the human motor system in controlling the amplitude of movement. Journal of Experimental Psychology, 47(6), 381–391. Ver fuente (<https://doi.org/10.1037/h0055392>)
- Card, S. K., Moran, T. P. y Newell, A. (1983). The psychology of human-computer interaction. Lawrence Erlbaum Associates.

Última revisión: 22 de octubre de 2026