

Ley de Tesler

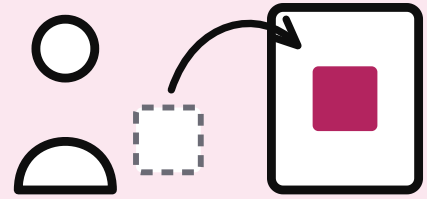
Toda aplicación tiene una parte de complejidad que no se puede eliminar, solo trasladar. La cuestión es quién se ocupa de ella: la persona o el equipo que la crea.

En inglés

Tesler's law (law of conservation of complexity)

Origen

Larry Tesler (hacia 1984, según él mismo); difundida por Tognazzini (1998) y Saffer (2010)



Qué problema aborda

Explica por qué simplificar una interfaz no hace desaparecer el trabajo: alguien tiene que hacerlo, y conviene que no sea quien la usa.

Un ejemplo

Un ejemplo ilustrativo: escribir la dirección para un envío.

La complejidad, para la persona

Formulario de dirección dividido en cinco campos para la persona:

[Campo de texto]

[Campo de texto] [Campo de texto con signo de interrogación]

[Campo de texto] [Campo de texto con signo de interrogación]

Cinco campos: el trabajo es de la persona

Cinco campos que llenar y un formato que adivinar. **Cada persona hace el trabajo.**

La complejidad, para el sistema

Formulario de dirección con un solo campo para el sistema:

[Campo de texto con cursor]

[Icono de ubicación] _____
[Icono de ubicación] _____
[Icono de ubicación] _____

Un campo: el sistema completa el resto

Un solo campo que propone la dirección completa mientras escribes. **El trabajo lo hace el sistema.**

La dirección sigue siendo igual de compleja: solo cambió quién se ocupa de ella.

Por qué pasa



Cada tarea tiene una parte de complejidad que no se puede quitar.



Si el sistema no se ocupa de ella, tiene que ocuparse la persona.



Mejor que el equipo la resuelva una vez que cada persona cada vez que usa el producto.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Antes de pedir un dato o una decisión, pregúntate si el sistema podría resolverlo por la persona.

✗ Evita

Dar por simplificado algo que solo se ha escondido y que la persona tendrá que resolver después.

👁 Para no caer

Trasladar no es quitar el control: si el sistema decide por la persona, que pueda ver y corregir lo que hizo.

Hacia 1984

Lo que dice la investigación

Larry Tesler formuló la ley hacia 1984: toda aplicación tiene una complejidad que no se puede reducir, y la cuestión es si la asume la persona, quien desarrolla la aplicación o quien desarrolla la plataforma (Tesler, s. f.).

- ○ ○ **Estudio único.** No hay estudios que la midan: es un principio de la práctica, conocido por el propio Tesler y por quienes lo citaron. Tognazzini (1998) añade un matiz: cuando algo se simplifica, la gente se anima con tareas más complejas.

Conexiones

Se usa en

■ Diseño de interacción

Relacionado con

■ Carga cognitiva

■ Divulgación progresiva

■ Opciones por defecto

Autores y obras

hacia 1984	Larry Tesler	Formuló la ley de conservación de la complejidad; no la publicó en un artículo de la época.
1998	Bruce Tognazzini	La citó en su columna «The Complexity Paradox» y añadió que, al simplificar, la gente busca tareas más difíciles.
2010	Dan Saffer	Recogió en Designing for Interaction una entrevista en la que Tesler explica la ley y defiende que la complejidad la asuma quien programa, no quien usa.
2020	Jon Yablonski	La reunió con otras leyes de la experiencia de usuario en el libro Laws of UX.

Fuentes

Fuentes originales

- Tesler, L. (s. f.). The law of conservation of complexity (Tesler's law). Larry Tesler (sitio web mantenido por su familia). [Ver fuente \(https://www.nomodes.com/computing-history\)](https://www.nomodes.com/computing-history)

Fuentes secundarias

- Tognazzini, B. (1998, septiembre). The complexity paradox. AskTog. [Ver fuente \(https://asktog.com/columns/011complexity.html\)](https://asktog.com/columns/011complexity.html)
- Saffer, D. (2010). Designing for interaction: Creating innovative applications and devices (2.ª ed.). New Riders.
- Yablonski, J. (2020). Laws of UX: Using psychology to design better products & services. O'Reilly Media. [Ver fuente \(https://www.oreilly.com/library/view/laws-of-ux/9781492055303/\)](https://www.oreilly.com/library/view/laws-of-ux/9781492055303/)

Última revisión: 26 de octubre de 2026

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