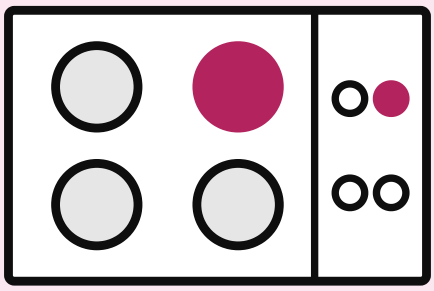
Concepto

Compatibilidad estímulo-respuesta

Respondemos más rápido y con menos errores cuando la disposición de los controles coincide con la de lo que controlan.



En inglés
Stimulus–response compatibility

Origen
Fitts y Seeger (1953)

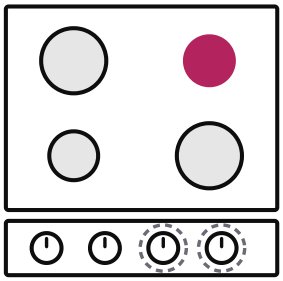
Qué problema aborda

Explica por qué giramos el mando equivocado de la cocina. Al diseño le pide colocar y mover cada control como se espera, sin depender de etiquetas.

Un ejemplo

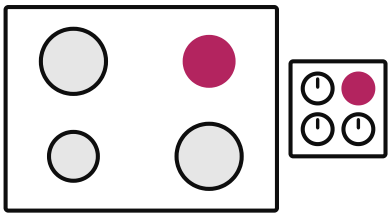
Una cocina con cuatro fuegos colocados en cuadrado.

Mandos en fila



Cuatro mandos en línea para cuatro fuegos en cuadrado. **Hay que leer el dibujo de cada mando.**

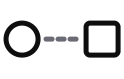
Mandos en cuadrado



Los mandos repiten la posición de los fuegos. **Se elige el mando sin pensar.**

Norman llama correspondencia (mapping) a esta relación. Cuando la disposición de los controles imita la de lo que controlan, sobran las etiquetas (Norman, 2013).

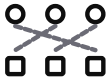
Por qué pasa

1 

Antes de actuar, traducimos lo que vemos al movimiento que hay que hacer.

2 

Si las dos disposiciones coinciden, la traducción es casi automática.

3 

Si no coinciden, hay que pensar, y con prisa nos equivocamos.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Coloca cada control en la misma disposición que lo que controla, y que se mueva en la dirección esperada.

Evita

Arreglar con etiquetas una disposición que no se corresponde.

Para no caer

Si la gente tiene que leer para saber qué mando tocar, la disposición no está ayudando.

0,39 s frente a 1,11 s



Lo que dice la investigación

Tiempo medio de respuesta cuando cada luz tenía su tecla en la misma posición y cuando las parejas eran al azar. Los errores pasaron del 1,9 % al 15,1 % (Fitts y Deininger, 1954).

●●● **Evidencia sólida.** Fitts y Seeger (1953) vieron antes que lo que importa es la pareja. Un mismo panel de luces funciona bien o mal según el teclado con el que se combina.

Conexiones

Se usa en

- Diseño de interacción
- Diseño de interfaces (UI)
- Diseño de interfaces para vehículos

Relacionado con

- Modelo mental

Autores y obras

1953	**Paul M. Fitts y Charles M. Seeger**	Acuñaron el término y mostraron que el rendimiento depende de cómo encajan el estímulo y la respuesta.
1954	**Paul M. Fitts y Richard L. Deininger**	Midieron cuánto empeoran el tiempo y los errores cuando las parejas se invierten o se mezclan.
2013	**Donald A. Norman**	Llevó la idea al diseño de objetos cotidianos con el nombre de correspondencia natural.

Fuentes

Fuentes originales

- Fitts, P. M. y Seeger, C. M. (1953). S-R compatibility: Spatial characteristics of stimulus and response codes. Journal of Experimental Psychology, 46(3), 199–210. Ver fuente (https://doi.org/10.1037/h0062827)
- Fitts, P. M. y Deininger, R. L. (1954). S-R compatibility: Correspondence among paired elements within stimulus and response codes. Journal of Experimental Psychology, 48(6), 483–492. Ver fuente (https://www2.psychology.uiowa.edu/faculty/mordkoff/InfoProc/pdfs/Fitts%20&%20Deininger%201954.pdf)
- Norman, D. A. (2013). The design of everyday things (ed. revisada y ampliada). Basic Books.

Última revisión: 27 de octubre de 2026

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