

Especialidad

Diseño de apps móviles

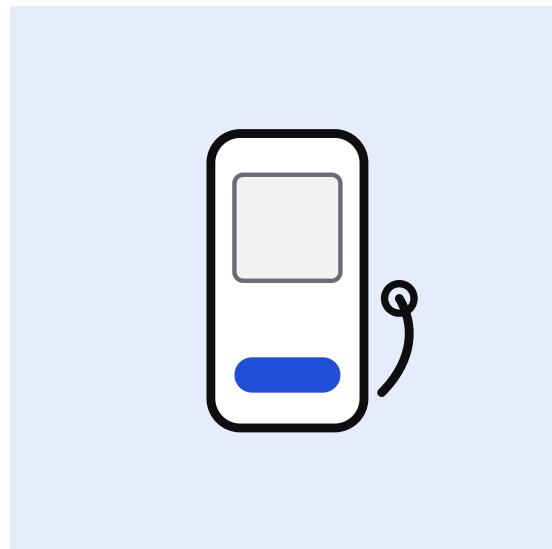
Diseña aplicaciones para teléfonos y tabletas, teniendo en cuenta la pantalla pequeña, el uso con los dedos y que se usan en cualquier sitio.

En inglés

Mobile app design

Origen

Hoover y Berkman (2011)



Qué problema aborda

En el teléfono se usa una sola mano a menudo: en 780 observaciones, el 49 % de las personas tocaba la pantalla con una mano (Hoover, 2013).

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Pon las acciones frecuentes en la parte de la pantalla que alcanza el pulgar.

✗ Evita

Meter en el teléfono todo lo de la versión de escritorio.

👁 Para no caer

Prueba la app en la calle, con prisa y con una mano, no solo en la mesa.

Principios

Al alcance del pulgar

Lo importante, donde llega el dedo.

Lo esencial primero

En una pantalla pequeña no cabe todo.

Uso interrumpido

La persona puede dejar la tarea y volver.

Autores y obras

Steven Hoober y Eric Berkman (2011)

Reunieron 76 patrones de interacción para interfaces móviles.

Steven Hoober (2013)

Observó más de 1.300 veces cómo sujeta la gente el teléfono.

Luke Wroblewski (2011)

Propuso empezar el diseño por la pantalla del teléfono para obligarse a decidir qué es esencial.

Conexiones

Se usa en

Diseño de interacción
Disciplina

Relacionado con

Diseño responsive
Concepto

Ley de Fitts
Concepto

Fuentes

Fuentes originales

- Hoober, S. y Berkman, E. (2011). Designing mobile interfaces. O'Reilly.
- Hoober, S. (2013, 18 de febrero). How do users really hold mobile devices? UXmatters. Ver fuente (<https://www.uxmatters.com/mt/archive/s/2013/02/how-do-users-really-hold-mobile-devices.php>)
- Wroblewski, L. (2011). Mobile first. A Book Apart.

Última revisión: 22 de octubre de 2026