

Especialidad

Diseño háptico

Diseña las respuestas que se perciben con el tacto, como vibraciones, toques o resistencia, para que un aparato informe y confirme sin necesidad de mirar la pantalla.

En inglés
Haptic design

Origen
MacLean (2008)



Qué problema aborda

La vista suele estar ocupada o la pantalla es pequeña o no está a la vista. El tacto es un canal libre para avisar, confirmar o guiar.

Aplicaciones en diseño

✓ Úsalo así

Para confirmar una acción, marcar un tope o un paso, o avisar con discreción cuando no se puede mirar.

✗ Evita

Vibrar en cada toque o usar el mismo patrón para un acierto y un error.

👁 Para no caer

Deja que cada persona pueda bajar o quitar las vibraciones, y que todo siga funcionando sin ellas.

Principios

Un significado por patrón

Cada vibración se asocia siempre a lo mismo, para que se aprenda como causa y efecto.

Acompaña, no sustituye

Lo que se siente va a la par de lo que se ve y se oye, con la misma fuerza y el mismo ritmo.

Poco y breve

Un toque corto de vez en cuando informa; una vibración constante cansa y pierde sentido.

Autores y obras

Stephen Brewster y Lorna Brown (2004)

Propusieron los «tactones», mensajes táctiles estructurados que combinan ritmo, intensidad, duración y lugar del cuerpo, como iconos para el tacto.

Karon MacLean (2008)

Ordenó el diseño de interacción háptica para interfaces cotidianas; distingue el tacto de la piel de la sensación de fuerza y movimiento, y advierte que solo descarga la vista si de verdad reduce el esfuerzo total.

Conexiones

Relacionado con

Diseño accesible Especialidad	Motion para interfaces Especialidad
----------------------------------	--

Fuentes

Fuentes originales

- MacLean, K. E. (2008). Haptic interaction design for everyday interfaces. *Reviews of Human Factors and Ergonomics*, 4(1), 149–194. <https://doi.org/10.1518/155723408X342826> Ver fuente (https://www.cs.ubc.ca/labs/spin/sites/default/files/local_pdfs/HapticInteractionDesignforEverydayInterfaces.pdf)
- Brewster, S. A. y Brown, L. M. (2004). Tactons: Structured tactile messages for non-visual information display. En *Proceedings of the 5th Australasian User Interface Conference (AUIC 2004)*, CRPIT 28 (pp. 15–23). Australian Computer Society. Ver fuente (<https://eprints.gla.ac.uk/3443/>)

Fuentes secundarias

- Apple. (2024). Playing haptics. En *Human Interface Guidelines*. Apple Developer. Ver fuente (<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/playing-haptics>)

Última revisión: 23 de octubre de 2026