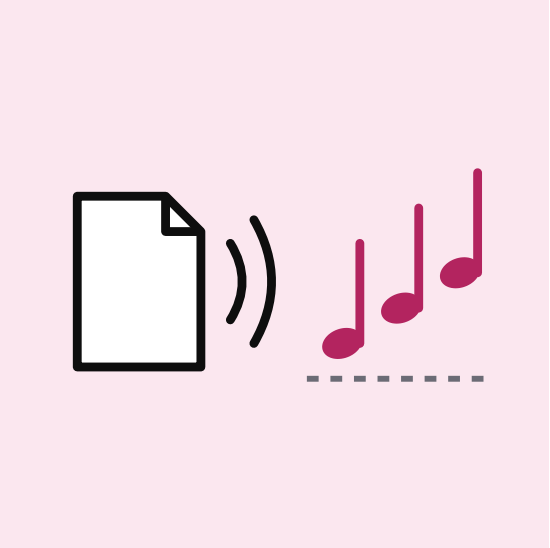
Concepto

Iconos auditivos y earcons

Dos maneras de informar con sonidos que no son voz: los iconos auditivos imitan sonidos cotidianos; los earcons son motivos musicales breves con un significado aprendido.



En inglés
Auditory icons and earcons

Origen
Gaver (1986); Blattner, Sumikawa y Greenberg (1989)

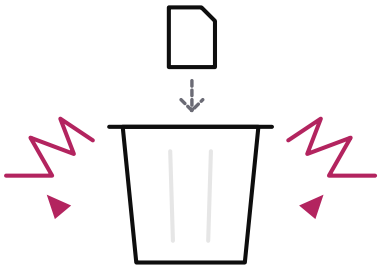
Qué problema aborda

Ayuda a elegir qué sonido usar en una interfaz: uno que se entienda sin aprenderlo o uno que forme un sistema ordenado de avisos.

Un ejemplo

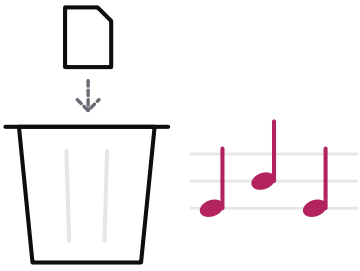
Dos maneras de avisar con sonido de que un archivo ha ido a la papelera.

Icono auditivo



Como en el SonicFinder de Gaver: al soltar el archivo, suena a platos que se rompen. **Se entiende a la primera.**

Earcon



Suenan unas pocas notas con un ritmo propio de «borrar». **Hay que aprenderlo, pero encaja en una familia de avisos.**

El icono auditivo se parece a lo que pasa; el earcon es un código que se aprende y se ordena en familias. Se pueden combinar.

Por qué pasa

1

Un sonido llega sin mirar. Sirve cuando la vista está en otra cosa.

2

El icono auditivo se parece a la causa, como un golpe, un roce o algo que se rompe.

3

El earcon funciona como un código, con familias de notas que comparten timbre o ritmo.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Usa iconos auditivos para acciones con un equivalente físico, y earcons para familias de avisos que no suenan a nada real.

Evita

Earcons que solo se distinguen por el tono: cuestan de reconocer. Cambia también el ritmo o el timbre.

Para no caer

Comprueba si la gente recuerda qué significa cada sonido unos días después, no solo justo al aprenderlo.

49,1 % → 86,6 %



Lo que dice la investigación

Aciertos al reconocer, por su ritmo, si un earcon era una aplicación, una carpeta o un archivo, antes y después de hacer los ritmos más distintos (Brewster, Wright y Edwards, 1993).

●●○ **Evidencia debatida.** Grupos de 12 personas, en laboratorio. Los autores citan otro estudio en el que se preferían los earcons, pero se acertaba más con los iconos auditivos.

Conexiones

Se usa en

- Diseño de interacción

Relacionado con

- Icono, índice y símbolo
- Microinteracciones

Autores y obras

1986	**William W. Gaver**	Propuso los iconos auditivos: caricaturas de sonidos cotidianos que representan lo que pasa en la computadora.
1989	**M. M. Blattner, D. A. Sumikawa y R. M. Greenberg**	Llamaron earcons a los mensajes sonoros no verbales hechos de motivos musicales que se combinan en familias.
1993	**S. A. Brewster, P. C. Wright y A. D. N. Edwards**	Probaron earcons con personas y propusieron pautas: timbres de instrumentos, ritmos muy distintos y no fiarse solo del tono.

Fuentes

Fuentes originales

- Gaver, W. W. (1986). Auditory icons: Using sound in computer interfaces. Human-Computer Interaction, 2(2), 167–177. Ver fuente (https://research.gold.ac.uk/id/eprint/15059)
- Gaver, W. W. (1989). Auditory icons. Proceedings of the Institute of Acoustics, 11(5), 91–97. Ver fuente (https://www.ioa.org.uk/system/files/publications/WW%20GAVER%20AUDITORY%20ICONS.pdf)
- Blattner, M. M., Sumikawa, D. A. y Greenberg, R. M. (1989). Earcons and icons: Their structure and common design principles. Human-Computer Interaction, 4(1), 11–44.
- Brewster, S. A., Wright, P. C. y Edwards, A. D. N. (1993). An evaluation of earcons for use in auditory human-computer interfaces. En Proceedings of the INTERACT '93 and CHI '93 Conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 222–227). ACM. Ver fuente (https://doi.org/10.1145/169059.169179)

Última revisión: 30 de octubre de 2026

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