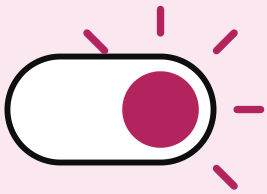
Modelo

Microinteracciones

Un modelo que descompone cada momento de una sola tarea (activar una alarma, dar «me gusta», silenciar el teléfono) en cuatro partes: disparador, reglas, respuesta, y bucles y modos.



En inglés
Microinteractions

Origen
Dan Saffer (2013)

Qué problema aborda

Los detalles pequeños suelen quedar para el final o sin diseñar, y son los que la persona usa a diario; el modelo ayuda a diseñarlos con la misma atención que una pantalla entera.

Componentes

Disparador
Lo que pone en marcha la microinteracción: una acción de la persona, como pulsar un interruptor, o una condición del sistema, como recibir un mensaje.

Reglas
Qué puede pasar y qué no una vez iniciada: la lógica que decide el resultado.

Respuesta
Lo que la persona ve, oye o siente para entender qué ha pasado: un cambio visual, un sonido o una vibración.

Bucles y modos
Cómo se comporta con el tiempo (repetirse, caducar, cambiar tras varios usos) y qué ajustes alteran su funcionamiento.

Cómo funciona

1 

Inventario los pequeños momentos del producto que merecen diseño propio.

2 

Desglose cada momento separado en disparador, reglas, respuesta, y bucles y modos.

3 

Pulido detalles claros y coherentes que hacen el producto más fácil de entender.

Aplicaciones en diseño

Úsalo así

Repasa las cuatro partes al diseñar un control o un ajuste para no dejar sin decidir qué lo inicia, qué hace y cómo se nota.

Evita

Adornar cada detalle con animación y sonido; la respuesta debe ser proporcional a lo que pasó.

Para no caer

Es un modelo nacido de la práctica, sin validación empírica: sirve para diseñar y revisar, no para medir.

Conexiones

Se usa en

- Diseño de interacción
- Motion design en interfaces

Relacionado con

- Affordance
- Iconos auditivos y earcons
- Umbral de Doherty

Autores y obras

2013	**Dan Saffer**	Dio nombre a las microinteracciones y propuso descomponerlas en cuatro partes para diseñarlas una a una.

Fuentes

Fuentes originales

- Saffer, D. (2013). Microinteractions: Designing with details. O'Reilly Media. Ver fuente (https://www.oreilly.com/library/view/microinteractions/9781449342760/)

Última revisión: 26 de octubre de 2026

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